

PATHFINDER

MODUL

Authors • Keith Baker, Richard Baker, Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, Ed Greenwood, Tim Hitchcock, James Jacobs, Nicolas Logue, Frank Mentzer, Erik Mona, Chris Pramas, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Michael A. Stackpole, Lisa Stevens und James L. Sutter

Cover Artist • Janina Robben

Cartography • Jason Engle und Robert Lazzaretti

Interior Artists • Abrar Ajmal, David Alvarez, Rayph Beisner, Jorge Fares, Warren Mahy, Damien Mammoliti, Roberto Pitturru, Maichol Quinto, Bryan Sola, Firat Solhan und Ben Wootten

Creative Director • James Jacobs

Editor-in-Chief • F. Wesley Schneider

Managing Editor • James L. Sutter

Development Leads • Richard Baker und Logan Bonner

Senior Developer • Rob McCreary

Development Team • Logan Bonner, John Compton, Adam Daigle, Mark Moreland und Patrick Renie

Associate Editors • Judy Bauer und Christopher Carey

Editor • Ryan Macklin

Editorial Assistance • Jennifer Brozek, Lillian Cohen-Moore, Amanda Hamon, Gabrielle Harbowy, John Helfers, Justin Juan, Philip A. Lee, Lyz Liddell, Katriel Paige, Matthew Simmons und Christina Stiles

Managing Art Director • Sarah E. Robinson

Senior Art Director • Andrew Vallas

Art Director • Sonja Morris

Graphic Designers • Emily Crowell und Ben Mouch

Publisher • Erik Mona

Paizo CEO • Lisa Stevens

Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez

Director of Sales • Pierce Watters

Sales Associate • Cosmo Eisele

Marketing Director • Jenny Bendel

Finance Manager • Christopher Self

Staff Accountant • Ashley Gillaspie

Chief Technical Officer • Vic Wertz

Senior Software Developer • Gary Teter

Campaign Coordinator • Mike Brock

Project Manager • Jessica Price

Licensing Coordinator • Michael Kenway

Customer Service Team • Erik Keith, Justin Riddler, Sara Marie Teter und Sharaya Copas

Warehouse Team • Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood

Website Team • Christopher Anthony, Liz Courts, Crystal Frasier, Lissa Guillet und Chris Lambertz

Übersetzung • Ulrich-Alexander Schmidt

Lektorat und Korrektorat • Peter Basedau,

Fabian Fehrs, Tom Ganz, Mark Lambe, Anne-Janine Naujoks-Sprengel

Layout • Thomas Michalski

Titel der Originalausgabe • *Pathfinder Module: The Emerald Spire Superdungeon*



INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	2	Ebene 8: Vissk-Thars Kreis	78
Die Unvermeidbarfeste	4	Ebene 9: Die Achse der Spitze	86
Die Smaragdspitze	16	Ebene 10: Die Magmakammer	94
Ebene 1: Die Turmruinen	22	Ebene 11: Yarrix' Gruft	102
Ebene 2: Die Keller	30	Ebene 12: Die Automataschmiede	110
Ebene 3: Splitterbau	38	Ebene 13: Die Lustgärten	118
Ebene 4: Gottesheim	46	Ebene 14: Der Thron von Azlant	126
Ebene 5: Die Ertränkte Ebene	54	Ebene 15: Ordnung und Chaos	134
Ebene 6: Das Mechanische Labyrinth	62	Ebene 16: Die Smaragd wurzel	142
Ebene 7: Der Schrein des Erweckers	70	Bestiarium	150

QUELLENVERWEISE

Dieser Band bezieht sich auf mehrere andere Pathfinderprodukte. Diese werden aber nicht benötigt, um dieses Buch nutzen zu können. Die Quellen und ihre Abkürzungen sind:

<i>Expertenregeln</i>	<i>EXP</i>	<i>Ausrüstungskompendium</i>	<i>ARK</i>
<i>Weltenband der Inneren See</i>	<i>WBIS</i>	<i>Ausbauregeln: Magie</i>	<i>ABR</i>
<i>Ausbauregeln V: Legenden</i>	<i>ABR V</i>		

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game or the 3.5 edition of the world's oldest fantasy roleplaying game.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Inc. game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr.: US53063
ISBN 978-3-95752-141-5



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com



Goblinworks, Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
goblinworks.com

Pathfinder Module: The Emerald Spire Superdungeon is a joint publication of Goblinworks, Inc. and Paizo Inc. Pathfinder Online is a trademark of Paizo Inc., used under license. Goblinworks is a registered trademark of Goblinworks, Inc.

Pathfinder Module: The Emerald Spire Superdungeon © 2014, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, Pathfinder Society, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc.



Vorwort

Zu den tollsten Dingen meiner nun 27jährigen Tätigkeit in der Abenteuerspieleindustrie gehört die große Anzahl an Freunden und Kollegen, die ich im Laufe der Zeit kennen und schätzen gelernt habe. Als ich mich also entschied, den Goblinworks-Kickstarter für Pathfinder-Online zu unterstützen, indem ich die Smaragdspitze als Rollenspielprojekt erschuf, schlug ich mein Notizbuch auf und nahm zu einigen der besten Entwickler überhaupt Kontakt auf. All diese wunderbaren Menschen brachten unterschiedliche Ansätze mit ihren Gewölbeebenen ins Spiel – darunter Klassiker und völlig neue Ideen. Das Ergebnis ist eines der besten Riesengewölbe in der Geschichte des Rollenspiels. Die Idee für ein solches, von den Besten der Besten entwickeltes Riesengewölbe ist mir schon seit Jahren im Kopf herumgespukt, so dass ich natürlich begeistert bin, sie nun verwirklicht zu sehen.

Ich hatte sogar Gelegenheit, selbst einmal wieder schöpferisch tätig zu werden und die erste Ebene selbst zu entwickeln. Dazu bin ich seit Jahren nicht mehr gekommen, da ich zunehmend organisatorisch tätig bin. Und es hat wirklich Spaß gemacht, mit den Pathfinder-Goblins zu arbeiten und zudem mit dem Buch ein Projekt in Gang zu setzen, welches das erste Pathfinder-MMO unterstützt. Also stürzt euch auf diese Schatzkiste des Gewölbedesigns! Stellt sicher, dass eure Glückswürfel warmgerollt sind und haltet einen oder zwei Ersatzcharaktere bereit, sollte der erste SC im Kampf fallen. Angesichts der bloßen Masse an Talent, die für diesen Band zusammengelassen ist, kann das Ergebnis wahrhaft blutig werden! Viel Spaß!

Lisa Stevens, CEO
Paizo Inc.

Smaragdspitze-Questen

Durch Interaktion mit den Bewohnern und der Umgebung der Smaragdspitze und den NSC in der Unvermeidbarfeste können die SC von besonderen Questen erfahren. Einzelheiten erscheinen jeweils in Text des Abenteurers, während eine Zusammenfassung im Folgenden zu finden ist.

Questen, die mit einem Sternchen (*) versehen sind, sind Bonusquesten, die nicht in direktem Zusammenhang mit der Handlung des Abenteurers stehen. Informiere die SC über diese Questen, wenn sie im Text erwähnt werden. Die SC werden von keinem NSC auf diese Questen geschickt, aber die Spieler sollten dennoch von diesen Zielen wissen.

1. Freunde in der Feste*: *Ausgangspunkt:* Beginn des Abenteurers. *Aufgabe:* Schließt ein Bündnis mit den Höllenrittern der Unvermeidbarfeste oder der Widerstandsgruppe der Sieben Füchse. *Belohnung:* 800 EP.
2. In die Gewölbe der Spitze*: *Ausgangspunkt:* Beginn des Abenteurers. *Aufgabe:* Findet den Weg in die unterirdischen Gewölbe. *Belohnung:* 500 EP.
3. Vermisste Magier: *Ausgangspunkte:* Der Goldfeuerorden in Bereich 13 der Unvermeidbarfeste. *Aufgabe:* Findet die vermissten Magier Jharun und Tiawask. *Belohnung:* 1.500 EP und 2.000 GM für Jharun und 5.000 – 6.000 EP und 2.000 GM für Tiawask.
4. Portalforschungen: *Ausgangspunkt:* Der Goldfeuerorden in Bereich 13 der Unvermeidbarfeste. *Aufgabe:* Findet drei Forschungsunterlagen zu den Portalen im Gewölbe und bringt sie dem Goldfeuerorden. *Belohnung:* 1.000 EP und 800 GM.
5. Expedition des Gelehrten: *Ausgangspunkt:* Abernard Royst in Bereich 41 der Unvermeidbarfeste. *Aufgabe:* Katalogisiere die unterirdischen Gewölbeebenen für die Unterlagen des Gelehrten. *Belohnung:* Jedes Mal, wenn die SC eine unterirdische Ebene (zumindest größtenteils) erkundet haben und Abernard Royst die Informationen darüber bringen, erhalten sie die Menge an GM, welche im Abschnitt „Abstieg auf die nächste Ebene“ genannt wird.
6. Noqualrelikt: *Ausgangspunkt:* Abernard Royst in Bereich 41 der Unvermeidbarfeste. *Aufgabe:* Findet das Noqualrelikt und bringt es zu Abernard Royst. *Belohnung:* 6.000 EP und 1.500 GM.
7. Gekrönter Schädel: *Ausgangspunkt:* Fürstkommandantin Drovust oder die Werte Mutter Dremagni in Bereich 32 bzw. 33 der Unvermeidbarfeste. *Aufgabe:* Findet und vernichtet die böse Macht, die durch das Symbol des gekrönten Schädels repräsentiert wird. *Belohnung:* 20.000 EP und 15.000 GM.
8. Mechanische Plage: *Ausgangspunkt:* Bereich A15, B10, C16 oder E11. *Aufgabe:* Besiegt Klarkosch, den Mechaniker. *Belohnung:* 1.500 EP.
9. Schaltet den Kastengott ab: *Ausgangspunkt:* Bereich D4. *Aufgabe:* Schaltet den Kastengott ab, ohne ihn zu zerstören. *Belohnung:* 800 EP.
10. Transportwerkzeuge*: *Ausgangspunkt:* Bereich A14. *Aufgabe:* Sammelt die benötigten Werkzeuge, um mit Hilfe der Smaragdspitze zu teleportieren. *Belohnung:* 500 EP.
11. Grauschleier: *Ausgangspunkt:* Bereich C3. *Aufgabe:* Findet heraus, welches geheime Wissen Tarrin Dars sammelt und wie sie es nutzt. *Belohnung:* 600 EP.
12. Schlangenhöhle: *Ausgangspunkt:* Bereich G7 oder G8. *Aufgabe:* Vernichtet die Gruppierungen des Schlangenvolkes

oder bringt sie dazu, sich gegenseitig zu zerstören. *Belohnung:* 2.000 EP.

13. Grüner Edelstein: *Ausgangspunkt:* Bereich H9. *Aufgabe:* Erlangt den riesigen Smaragd. *Belohnung:* 1.500 EP plus Edelstein im Wert von 5.000 GM.
14. DiViris Schicksal: *Ausgangspunkt:* DiViris Tagebuch in Bereich J2. *Aufgabe:* Findet Chaid DiViri und bringt sie zurück zur Oberfläche – lebendig oder tot. *Belohnung:* 3.000 EP.
15. Ordnung oder Chaos: *Ausgangspunkt:* Bereich J11 oder Ebene 15. *Aufgabe:* Wähle eine Seite im Konflikt zwischen den Unvermeidbaren und den Proteanern. *Belohnung:* 10.000 EP.
16. Gefangene der Gruft: *Ausgangspunkt:* Bereich K2. *Aufgabe:* Entkommt aus der uralten, geschützten Gruft. *Belohnung:* 5.000 EP.
17. Energiezufuhr wiederherstellen: *Ausgangspunkt:* Bereich L5. *Aufgabe:* Bringt die Automatendiener wieder in Gang. *Belohnung:* 4.800 EP.
18. Bedrohung in der Tiefe: *Ausgangspunkt:* Bereich O13. *Aufgabe:* Hindert den uralten Grufthüter an der Ausführung seiner Pläne. *Belohnung:* 19.000 EP.





Die Unvermeidbarfeste

Zwischen dem Echowald und dem mächtigen Westlichen Sellen erhebt sich eine standhafte Festung des Gesetzes und der Ordnung: der mit einer Wehrmauer umgebene Ort Unvermeidbarfeste. Von der in dieser Ortschaft gelegenen Burg brechen Höllenritterkompanien auf, um die strengen Gesetze ihres Kommandanten durchzusetzen und Ordnung über die von niemandem beanspruchten Bereiche der Kreuzfahrerstraße zu bringen. Die Steuern sind hoch, die Gesetze starr und unflexibel. Dennoch kann niemand bestreiten, dass mit der gnadenlosen Justiz der Höllenritter auch der Wohlstand in diesem kleinen Winkel der Flusskönigreiche Einzug gehalten hat. Händler, Reisende und Abenteurer, welche die Kreuzfahrerstraße bereisen, finden in der Unvermeidbarfeste eine in den ansonsten gesetzlosen Landen seltene, sichere Zuflucht – zumindest, solange man sich bemüht, nicht die Gesetze der Höllenritter zu brechen.

Die Unvermeidbarfeste steht auf der Ebene nahe des Westlichen Sellen dicht am Wald. Dies ist ein freundliches und fruchtbares Land; der Ort ist von grünen Weiden und weiten, goldenen Getreidefeldern umgeben. Eine stabile Steinmauer mit Wehrgängen, Zinnen und Torhäusern schützt die Unvermeidbarfeste. Der Ort selbst besteht aus einer geordneten Ansammlung zwei- und dreistöckiger Steinhäuser und Werkstätten mit roten Ziegel- oder blauen Schieferdächern. Die Straßen wirken ein wenig traurig und grau, sind aber zumindest gut gepflastert und werden regelmäßig gefegt.

Nichts jedoch verkörpert das essentielle Wesen der Unvermeidbarfeste so wortgetreu wie die über dem Ort aufregende, steinerne Zitadelle der Höllenritter. In der Unvermeidbarfeste gibt es keinen Unterschied zwischen Kriegsrecht und bürgerlicher Gesetzgebung. Der ranghöchste Offizier der Garnison herrscht als Fürstkommandant oder Fürstkommandantin und steht sowohl der Zivilverwaltung wie dem Militär vor. Gegenwärtige Kommandantin ist eine ernste chelische Frau mittleren Alters namens Paraliktör Audara Drovust. Sie ist die kommandierende Offizierin des Zweiges des Ordens der Pike in der Region der Kreuzfahrerstraße, die Herrin der Zitadelle, Oberste Richterin, Erste Steuereintreiberin, Baudirektorin,



Kämmerin und Ministerin für Handel und Finanzen. Es gibt keinen wichtigen Teil im Leben der Stadt und der Aktivitäten ihrer Bewohner, der nicht der Autorität der Fürstkommandantin untersteht.

Ehe die Höllenritter die Unvermeidbarfeste zu ihrer Operationsbasis an der Kreuzfahrerstraße ausgewählt hatten, war der Ort ein größeres Dorf, in dem umfangreicher Handel getrieben wurde. Die Bewohner gehen immer noch ihren Tätigkeiten als Bauern, Viehtreiber, Handwerker und Händler nach. Gesetzestreue Bürger betrachten die Herrschaft der Fürstkommandantin als streng, aber erträglich. Wer jedoch keinen respektablen Beruf ausübt oder sich verschuldet, sieht die andere Seite der Unvermeidbarfeste, da Sklaverei und Schuldknechtschaft hier gesetzlich erlaubt sind.

Die Fürstkommandantin scheint zwar über uneingeschränkte Autorität zu verfügen, allerdings kann der Eindruck täuschen: Zwei weitere Orden der Höllenritter – der Orden des Nagels und der Orden des Tores – sind auf der Kreuzfahrerstraße präsent. Sie gehorchen zwar Drovust, besitzen aber eigene Befehlsketten und verfolgen eigene Ziele. Der Großteil des Reichtums des Ortes liegt in den Händen des Rates des Wohlstandes, einer Gruppe reicher Händler und Geschäftsinhaber, welche einigen Einfluss auf die Entscheidungen der Höllenritter ausüben. Und schließlich ist die Fürstkommandantin natürlich an die Schwüre und Gebote ihres Ordens gebunden – die Höllenritter brechen ihre eigenen Gesetze nicht.

Die Unvermeidbarfeste mag ein bedrückender Ort zum Leben sein. Allerdings verfahren die Höllenritter nicht mit geistloser Brutalität oder Rachsucht. Sie gehen gnadenlos im Falle öffentlicher Unruhen vor, setzen Sperrstunden durch und regulieren aufs Genaueste den Handelsverkehr, belästigen allerdings keine ehrlichen Reisenden. Es ist aber stets empfehlenswert, darauf zu achten, was man innerhalb der harten Steinmauern des Ortes sagt und tut.

DIE UNVERMEIDBARFESTE

RB Kleines Dorf

Gesellschaft -2, **Gesetz** +4, **Korruption** +3, **Verbrechen** -3, **Wirtschaft** +1, **Wissen** +0

Eigenschaften Isoliert, Wohlhabend

Gefahr +0

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Herrscher

Einwohner 960 (878 Menschen, 25 Halb-Orks, 18 Zwerge, 9 Halb-Elfen, 30 sonstige)

Wichtige Persönlichkeiten

Werte Mutter Sarise Dremagni (RN Menschliche Klerikerin Abadars 7)

Fürstkommandantin Audara Drovust (RB Menschliche Kämpferin 5/Höllennritterin^{WBIS} 6 mittleren Alters)

Maraliktör Dandru Wolfhelm (RB Menschlicher Kämpfer 5)

Anführer der Sieben Füchse Kallon Poldmar (NG Menschlicher Schurke 4/Kämpfer 4)

Signifer Oritian Hast (RB Menschlicher Kleriker des Mephistopheles 3/Magier 3/Mystischer Theurge 4)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 1.300 GM; **Kaufkraft** 7.500 GM; **Zauberei** 4 Grad

Gegenstände, **Schwache** 3W4; **Durchschnittliche** 1W6; **Mächtige** -

Die Geschichte der Unvermeidbarfeste

Die Geschichte der Unvermeidbarfeste begann vor 400 Jahren, als das Königreich von Zog, ein Goblinreich in den Tiefen des Echowaldes, welches den angrenzenden menschlichen Landen Probleme bereitete, von einer Flusskönigreicharmee unter Führung der Heldin Tarwynna zerschmettert wurde. Zogs Niederlage ermöglichte es zum ersten Mal seit Jahrhunderten, dass Menschen die Gebiete des Echowaldes und die Uferbereiche des Westlichen Sellen besiedeln konnten. Zu den ersten Ansiedlungen gehörte das kleine Dorf Südwald an südwestlichsten Punkt des Echowaldes.

Südwald wuchs rasch, wurde aber von Räuberbanden geplagt. Da das Dorf mehr oder weniger zwischen Dolchenmark, Ambreth und Ustalav lag, hatten Südwalds Nachbarn schlicht und einfach kein Interesse daran, das Gebiet um den Ort frei von Räubern zu halten oder die Banditen zu verjagen. Mit Beginn der Mendevischen Kreuzzüge im Jahre 4.622 AK verschärfte sich das Problem weiter: Räuber, Briganten und Piraten zogen in die Region, um Kreuzfahrern und Pilgern aufzulauern, welche auf der Flusststraße nach Norden zogen.

Im Frühjahr 4.681 AK kam ein Höllenritter namens Emos Varden durch Südwald, kurz nachdem eine Räuberbande mehrere Bauernhäuser am Rand des Ortes angezündet und die wehrlosen Familien dort verschleppt hatte. Varden gehörte dem Orden der Pike an und befand sich auf dem Weg zur Weltenwunde, um gegen Dämonenhorden zu kämpfen. Daher war er nicht sonderlich daran interessiert, sich mit Gesetzlosen anzulegen. Allerdings kratzen die Bewohner von Südwald genug Gold zusammen, um ihn als Beschützer anzuheuern, so dass Varden schließlich entschied, vor Ort mit seinem Kreuzzug zu beginnen.

Zusammen mit seinen 30 Veteranen zog Varden auf einen monatelangen Feldzug, um hartnäckig Räuber auszuradieren, wo immer er sie fand. Jeder Bandit, den seine Leute entlang der Straße fassten, wurde hingerichtet und als Warnung für andere an einen Baum genagelt. Mit Anbruch des Sommers wagte kein Räuber mehr, sich innerhalb von 30 km rund um Südwald zu zeigen.

Als der Dorfrat an Varden herantrat, um ihm den Dank der Dorfbewohner und seine Bezahlung zu überbringen, verkündete der Höllenritter, dass er nicht nach Mendev weiterreisen würde. Während seines Feldzuges habe er erkannt, dass die Region für andere Pilger und Kreuzfahrer auf dem Weg zu den Schlachten im Norden gesichert werden müsse. Daher verkündete er, dass er eine Festung der Höllenritter errichten würde, und erklärte dem Dorfrat, dass er den Ort unter Kriegsrecht stelle. Er gab sich selbst den Titel Fürstkommandant, um seine Befehlsgewalt über die Höllengarnison und seine Verpflichtung, das Dorf zu beschützen, zu unterstreichen. Er löste den Dorfrat auf und begann mit dem Bau einer dauerhaften Zitadelle – der Unvermeidbarfeste, benannt nach der Unvermeidbarkeit des Triumphs der Ordnung.

Fürstkommandant Varden herrschte mit eiserner Hand. Dennoch gedeiht der Ort in vielerlei Weise: Mit seinen Höllenrittern errichtete er eine Stadtmauer und eine steinerne Burg und machte die Unvermeidbarfeste so zum am besten verteidigten Ort an der Kreuzfahrerstraße. Die Rüstungsschmiede und jene Händler, die Proviant und andere Reiseausrüstung verkauften, machten gute Gewinne durch die Ausrüstung von Höllenritterkontingenten auf dem Weg nach

Mendev. Angehörige verbündeter Höllenritterorden reisten an, um in der Feste Dienst zu leisten und neben dem Orden der Pike Fuß zu fassen. Varden nahm an mehreren Expeditionen nach Mendev teil, kehrte aber stets zur Unvermeidbarfeste zurück.

Vor fünf Jahren endete Varden Herrschaft durch den Armbrustbolzen eines Attentäters. Seine Stellvertreterin war zu dieser Zeit eine Senior-Maraliktörin namens Audara Drovust; diese hatte Varden bereits als junger Armiger begleitet, als er erstmals nach Südwald gekommen war, und sich im Laufe der Jahre mit eiserner Effizienz innerhalb der Ränge ihres Ordens hochgearbeitet.

Die Edle Drovust übernahm den Befehl und untersuchte das Attentat. Innerhalb eines Monats hatte sie 11 verdächtige Verschwörer enttarnt, die angeblich geplant hatten, die Herrschaft der Höllenritter zu stürzen. Manche dieser Verschwörer beharrten noch auf dem Weg zum Galgen auf ihrer Unschuld, wurden von der Fürstkommandantin aber darüber informiert, dass sie genau dieselbe Gnade erhalten würden, die sie Fürstkommandant Varden gezeigt hatten – und dann gehängt.



FÜRSTKOMMANDANTIN AUDARA DROVUST

Fürstkommandantin Drovust hat sich als effizient und äußerst genau erwiesen. Seit ihrem Aufstieg zur Macht während der Nachwehen der Ermordung Vardens wurde sie mit relativ wenigen Problemen konfrontiert. Sie arbeitet ständig daran, einer Rückkehr der Räuber in diesen Teil der Flusskönigreiche einen Riegel vorzuschieben und das weitere Wachstum der Unvermeidbarfeste zu steuern.

Besetz und Ordnung

Die Höllenritter patrouillieren die Unvermeidbarfeste sowie das Umland und setzen entschieden Drovusts strenge Gesetze durch. Zu jeder Zeit sind im Ort zwei bis vier Trupps aus Höllenrittersoldaten unterwegs, während die Tore von noch größeren Kontingenten bemannt werden. Die Höllenritter greifen rasch ein, um Schlägereien zu unterbinden und Verbrechen zu vereiteln. Sollte es ihnen nicht gelingen, einen Täter vor Ort zu fangen, nehmen sie eine ausführliche Untersuchung vor. Sie unterhalten eine lange Gesuchtenliste bekannter oder verdächtiger Krimineller und lassen regelmäßig Zeichnungen oder Beschreibungen ihrer Verdächtigen zirkulieren. Räuber und andere Übeltäter aus den nahen Dörfern prägten das Sprichwort: „Die Höllenritter vergessen nie.“

Zur Verteidigung des Ortes verfügt die Fürstkommandantin über eine berittene Truppe von 60 Höllenrittern – allesamt gut ausgerüstet, fanatisch treu und mit die besten Kämpfer, welche man an der Kreuzfahrerstraße finden kann. In einer verzweifelten Lage können die Höllenritter auf eine gut ausgebildete Miliz aus 130 Pikenieren zurückgreifen, welche aus den gewöhnlichen Bürgern der Feste bestehen.

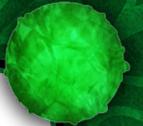
Sklaverei

Die Höllenritter glauben, dass die Freiheit ein Privileg sei, kein Recht. Wer nicht imstande ist, zum Wohl der Gemeinschaft beizutragen, kann und sollte von jenen, die es tun, zum Arbeiten gezwungen werden. Schuldner, Kriminelle und Landstreicher können nach den Gesetzen der Höllenritter versklavt werden. Schuldner werden nach einer Anhörung in der Zitadelle normalerweise zu Schuldknechten derjenigen, in deren Schuld sie stehen. Monatliche Auktionen ermöglichen den Erwerb von Kriminellen und Landstreichern, die zur Sklaverei verurteilt wurden. Versuche, seinem rechtmäßigen Besitzer und Herrn zu entfliehen oder sich ihm zu widersetzen, werden als schwere Verbrechen betrachtet, welche oft zu einer Verlängerung der Zeit führen, die ein Verurteilter in Sklaverei verbringen muss.

Hinsichtlich der legalen Einzelheiten der Sklaverei sind die Höllenritter ebenso penibel wie bei allen anderen Dingen. Es ist gegen das Gesetz, einen Fremden zu ergreifen und in Ketten zur Feste zu schleifen. Sklavenbesitzer, welche auf illegale Weise an ihr Eigentum kommen, riskieren, selbst angeklagt zu werden. Die Höllenritter verbieten Sklavenhaltern zudem mutwillige Grausamkeit oder Misshandlung – ein Sklavenbesitzer, der einen seiner Sklaven verhungern lässt oder zu Tode prügelt, wird verhaftet und vor Gericht gestellt.

Abenteurer und das Besetz

Während das Töten offenkundiger Monster kein Problem darstellt, erkennen die Höllenritter kein Recht an, welches selbsterklärten Abenteurern erlauben könnte, „Bösewichte“ zu töten und ihre Besitztümer an sich zu nehmen. Derartiges



fällt unter ihre Definition von Räuberei, so dass jemand, der nach einer solchen Tat zur Unvermeidbarfeste zurückkehrt, damit rechnen kann, verhaftet zu werden, sofern er sich vorher keine Genehmigung dafür besorgt hat. Eine solche Erlaubnis des Fürstkommandanten autorisiert ihren Besitzer und dessen Begleiter, „im Interesse der Ordnung und der Einhaltung der Gesetze der Fürstkommandantin zu handeln“. Dies deckt im Grund ab, was die meisten Abenteurergruppen in der Regel tun: Banditen angreifen, Monster jagen, gefährliche Ruinen erkunden und Rätseln nachgehen.

Von der Unvermeidbarfeste aus operierende Abenteurer erwerben eine Genehmigung für 50 GM pro Jahr und erklären sich bereit, 30% der von ihnen beschlagnahmten Münzen, Güter und Gegenstände der Zitadelle zu übergeben. Ferner verlangen die Buchhalter der Fürstkommandantin Berichte darüber, wozu die Genehmigung genutzt wurde.

Machtgruppen und Personen

Die meisten Besucher der Unvermeidbarfeste gehen davon aus, dass es im Ort nur eine Machtgruppe gibt – die Höllenritter. Manche Bürger des Ortes verfügen aber immer noch über Einfluss und sogar unter den Höllenrittern gibt es persönliche Rivalitäten und Machtkämpfe.

Fürstkommandantin Audara Drovust

Diese hochgewachsene, athletische Frau von 45 Jahren gehört seit fast 30 Jahren den Höllenrittern an. Sie war Armiger, gewöhnliche Ordensangehörige und Feldoffizierin, ehe sie den Befehl über Feste übernahm. Sie steht im Rang eines Paraliktors des Ordens der Pike, welcher sich dem Kampf gegen Monster widmet, welche die Länder der Menschen bedrohen. Die meisten Höllenritter der örtlichen Garnison gehören diesem Orden an. Seine Mitglieder patrouillieren den Westrand des Echowaldes und die Ränder der Ruinen von Mooswasser, unterstützen aber zugleich Expeditionen, die sich dem Mendevschen Kreuzzug anschließen.

Fürstin Drovust zieht heutzutage nur noch selten ihre Waffe, ist aber eine erfahrene Befehlshaberin mit einer Gabe für Baukunst, Ingenieurwissen und Logistik. Sie hat persönlich die Verteidigungsanlagen des Ortes entworfen und ihre Errichtung für ihren Vorgänger, Fürstkommandant Varden, überwacht.

Ferner steht sie der Bürokratie der Zitadelle vor: Die Berichte der Steuereintreiber, Öffentlichkeitsarbeit, Rechtsprechung, Lizenzvergabe – alles landet früher oder später auf ihrem Schreibtisch und erlangt ihre persönliche Beachtung.

Fürstin Drovust widmet sich nicht der Bosheit um der Bosheit willen, glaubt aber an die Rechte und Pflichten der Starken, die Schwachen zu beherrschen und ihre Leben effizient zu ordnen. Da es ihr endlich gelungen ist, die Unvermeidbarfeste so zu ordnen, dass die Dinge funktionieren, wie sie es ihrer Ansicht nach sollten, plant sie nun den nächsten Schritt, um weitere Teile der Kreuzfahrerstraße unter ihre effiziente Verwaltung zu bringen – alles natürlich mit dem Ziel, den Kreuzzug in Mendev zu unterstützen.

Der Orden des Nagels

Die zweitgrößte Gruppe Höllenritter in der Unvermeidbarfeste gehört dem Orden des Nagels an und steht unter dem Befehl des Maraliktors Dandru Wolfhelm. Während der Orden der Pike sich hauptsächlich zum Ziel setzt, die Unvermeidbarfeste als eine Basis zu unterhalten, von der aus der Kreuzzug in

MISSION FÜR NEULINGE

Indem die SC sich durch den oberirdischen Bereich der Smaragdspitze arbeiten und mit den Bewohnern und Machtgruppen in der Unvermeidbarfeste interagieren, können sie zusätzliche EP in Form von Questbelohnungen erlangen. Du verfügst über einige Flexibilität hinsichtlich der Frage, wann die SC diese Aufträge erhalten. Allerdings ist es am einfachsten, die beiden folgenden Questen gleich zu Beginn des Abenteuers auszugeben. Solltest du sie lieber staffeln wollen, können die SC alternativ die Queste „Freunde in der Feste“ auch erlangen, wenn sie die Feste erstmals betreten oder erfahren, dass es neben der Machtgruppe der Höllenritter noch die Sieben Füchse gibt. Ebenso könnten sie die Queste „In die Gewölbe der Spitze“ erhalten, wenn sie erstmals erfahren, dass es eine Ebene unter den erkennbaren, an der Oberfläche gelegenen Bereichen gibt.

Questen: Zu Beginn des Abenteuers erhalten die SC die Questen „Freunde in der Feste“ und „In die Gewölbe der Spitze“. Sobald sie mit einer der beiden Machtgruppen in der Unvermeidbarfeste eine Allianz eingegangen sind, belohne sie mit 800 EP für das Beenden der Queste „Freunde in der Feste“.

Mendev unterstützt wird, hat der Orden des Nagels geschworen, das Gesetz in gesetzlose Winkel der Welt zu bringen – und dieser Teil der Flusskönigreiche wird geradezu von Räufern, Piraten und Gesetzlosen überrannt. Maraliktor Wolfhelm fühlt sich von der straffen, kurzen Leine geschunden, welche die Fürstkommandantin ihm mit ihren Regeln geradezu wie eine Schlinge um den Hals gelegt hat, und argumentiert bei jeder Gelegenheit dafür, die volle Stärke der Feste gegen Dornenfeste und andere Räuberester in der Region zu nutzen.

Wolfhelm befolgt die Anweisungen der Fürstkommandantin meist widerwillig und testet mit seinen Ordenskameraden vom Orden des Nagels stetig die Grenzen ihres Mandats aus. Der Maraliktor provoziert Racheaktionen von Dornenfeste und anderen Räuberhöhlen in der Hoffnung, dass die Fürstkommandantin dann gezwungen sein wird, die Bedrohung anzuerkennen. Fürstin Drovust dagegen wartet nur darauf, dass der Maraliktor seine Grenzen deutlich genug überschreitet, dass sie ihn seines Kommandos entheben und selbst das entstehende Machtvakuum dann füllen kann.

Signifer Oritian Hast

Oritian Hast ist ein hochrangiger Angehöriger des Ordens des Tores und zeigt sich als treuer Kleriker des Mephistopheles und Gelehrter auf dem Gebiet des Arkanen. Er besitzt großes Interesse an der Smaragdspitze, da er das Artefakt als potentielle Quelle unvorstellbarer Macht einstuft, so es nur in die richtigen Hände gelangt (womit natürlich seine Hände gemeint sind). Die Fürstkommandantin möchte den Ort eigentlich zur verbotenen Zone erklären, während Signifer Hast sich für eine ausführliche Erkundung ausspricht. Als leitender Offizier des Ordens des Tores befiehlt er dessen kleines Kapitel in der Unvermeidbarfeste. Dabei handelt es sich um drei rangniedrigere Signifer und zwei Höllenritter. Sie arbeiten zwar Seite an Seite mit dem Orden der Pike. Doch während Signifer Hast nach Außen hin die Fürstkommandantin unterstützt,

arbeitet er insgeheim daran, ihre Autorität zu untergraben, indem er wichtige Höllenritter auf seine Seite zieht.

Der Rat des Wohlstandes

Als die Höllenritter vor 30 Jahren den Ort übernahmen, setzten sie die lokalen Amts- und Würdenträger ab und übernahmen neben dem militärischen Oberbefehl auch die Kontrolle über die Zivilverwaltung. Was einem Stadtrat gerade noch am nächsten kommt, ist der Rat des Wohlstandes. Dieser besitzt keinerlei Befugnisse und berät die Fürstkommandantin lediglich. Er besteht aus den reichsten Händlern und Geschäftsinhabern der Unvermeidbarfeste und ist bemüht, die Fürstkommandantin zur Senkung der hohen Steuern und einer mildereren Rechtsprechung zu bewegen, zugleich aber sicher zu stellen, dass die Höllenritter weiterhin die Gesetze zum Schutz des Reichtums und des Eigentums aufrechterhalten und durchsetzen.

Zu den Anführern des Rates gehören der Gießereibetreiber **Durston Goldbart** (N Zwergischer Experte 5), der Großgrundbesitzer **Nimad Teravon** (RB Alter Menschlicher Bürgerlicher 4) und die Händlerin **Estar Walthomar** (NG Menschliche Expertein 6 mittleren Alters).

Durston ist ein vergleichsweise ehrlicher Geschäftsmann, Nimad dagegen ein herzloser alter Geizkragen, der Leute in den Ruin treibt, welche das Pech haben, sein Land zu pachten. Estha dagegen ist eine großzügige Frau, die nach Kräften jenen hilft, die weniger Glück im Leben hatten als sie selbst.

Die Werte Mutter Sarise Dremagni

Diese Matrone von 60 Jahren ist eine Kleinerin Abadars und steht der größten religiösen Gemeinde der Unvermeidbarfeste vor. Zudem leitet sie den Tempel des Goldenen Schlüssels. Sie ist ernst und ordnungsbewusst, mag aber nicht, dass die Höllenritter die Sklaverei unterstützen und Asmodeus verehren. Ansonsten gefällt der Werten Mutter aber, dass die Höllenritter das Gesetz rigoros durchsetzen.

Die Werte Mutter ist die einflussreichste Person im Ort, die nicht den Höllenrittern angehört. Der Kirchenkalender ihres Tempels ist das Gerüst, auf dem die meisten Bewohner der Unvermeidbarfeste ihre Leben organisieren. Die Werte Mutter stellt die Herrschaft der Fürstkommandantin zwar nicht in Frage, erhebt aber dennoch immer wieder ihre Stimme gegen exzessive Brutalität und Verfolgung.

Die Sieben Füchse

Es mag schwer zu glauben sein, aber in der Unvermeidbarfeste gibt es mit den Sieben Füchsen tatsächlich eine kleine Widerstandsbewegung. Diese Geheimgesellschaft entstand als Reaktion auf Fürstkommandantin Drovusts brutales Vorgehen nach Fürst Vardens Ermordung. Die Füchse halten Ausschau nach Anzeichen für bevorstehende Aktionen der Höllenritter und warnen jene, die davon wahrscheinlich betroffen wären. Zuweilen helfen sie auch gesuchten Kriminellen bei der Flucht aus dem Ort oder verstecken Flüchtlinge. Sie können zwar nicht offen aktiv werden, um die Sklaven vor

Ort zu befreien, helfen zuweilen aber besonders gefährdeten Sklaven zu entkommen oder bestrafen auch Sklavenbesitzer und –händler, die ihre Sklaven stark misshandeln.

Die Sieben Füchse bestehen nicht wirklich aus sieben Mitgliedern. Die Gruppe hat etwa ein Dutzend Kernmitglieder und noch einmal das Dreifache an Sympathisanten, welche wissen, wie man den Angehörigen Botschaften überbringt. Der Anführer der Gesellschaft ist Kallon Poldmar, der Betreiber des Mietstalls (Bereich 15).

Örtlichkeiten in der Unvermeidbarfeste

Das Städtchen Unvermeidbarfeste steht auf einem kleinen, abgerundeten Hügel mitten in der Grasebene am Ufer des Westlichen Sellen. Die ordentlichen Straßen sind von einer gutgepflegten Stadtmauer umschlossen. Der Ort wird von der Zitadelle des Kommandanten dominiert, welche von den meisten Einheimischen einfach nur als „die Zitadelle“ bezeichnet wird. Die beeindruckenden Verteidigungsanlagen des Städtchens sind ebenso wenig zu übersehen wie die Patrouillen der Höllenritterinfanterie.

Jeden Sonnenuntergang werden die Stadttore geschlossen. Zwei Stunden nach Sonnenuntergang tritt eine absolute Ausgangssperre in Kraft. Die Höllenritter besitzen weder Geduld noch Verständnis für Gesetzesübertreter und verhaften schnell jeden, der ihre Regeln missachtet, und werfen ihn in den Kerker.



DALDAR SERRAGON

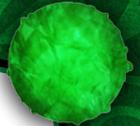
1. Caerlins Weinberg

Nur wenige Leute mit Elfenblut in den Adern verbringen viel Zeit in der Unvermeidbarfeste – die große Ausnahme ist der alte Winzer **Caerlin** (RG Alter Halb-elfischer Experte 5). Auch wenn er mittlerweile über einhundert Jahre alt ist, trägt er wie die meisten Halb-Elfen sein Alter mit Würde. Der frühere Bewohner Mooswasser entkam vor über 50 Jahren der Zerstörung seiner Heimat durch Monster und begann in Südwald ein neues Leben, wo sich der nächstgelegene geeignete Flecken zum Weinanbau befand. Caerlin weiß von einem nicht geplünderten Magierturm in Mooswasser und wäre bereit, dieses Wissen mit Helden zu teilen, welche es zum Guten nutzen würden.

Caerlin mag die Höllenritter überhaupt nicht und weigert sich, Sklaven einzusetzen. Er setzt aber Schuldknechte zur Arbeit auf seinem Weinberg ein, die er jedoch gut behandelt und auch bezahlt, wenn sie die Zeit als Leibeigene hinter sich gebracht haben, zu der sie verurteilt wurden. Seine Tochter **Taeserli** (NG Halb-elfische Schurkin 4) kümmert sich gegenwärtig um den Großteil der Weinproduktion. Zudem gehört sie zu den Sieben Füchsen, wenn auch als Planerin und Spionin, und nicht als Straßenkämpferin.

2. Der Stondehof

Djeils Stonde gehörte zu den Opfern von Fürstkommandantin Drovusts Suche nach den Mördern Fürst Vardens. Er wurde von den Höllenrittern aufgehängt und ließ seine Frau **Ilyana Stonde** (N Menschliche Bürgerliche 1) und ihre kleinen



Kinder ohne Ernährer zurück. Ilyana und die Kinder mühen sich nun, etwas Geld zu verdienen, indem sie im nahen Wald Pilze und Kräuter sammeln, einen Gemüsegarten pflegen und ein paar Hühner und Ziegen halten. Vor Kurzem stieß Ilyanas Sohn **Davon** (RG Junger Menschlicher Bürgerlicher 1) auf eine lange verschüttete Ruine im Wald, den Überrest eines alten Goblinaußenpostens aus den Tagen des Reiches von Zog. Der Junge ist sich sicher, dass es in der „Goblinfestung“ Schätze geben muss, verkennt aber die Gefahr.

3. Drurns Gerberei

Die Gerberei und das daran anschließende Weideland gehören dem stämmigen Halb-Ork **Drurn** (NB Halb-orkischer Kämpfer 2/Experte 2), einem früheren Söldner. Seine Arbeit ist nicht sonderlich gut, aber billig und daher ein Schnäppchen für die Handwerker und Schneider der Unvermeidbarfeste. Drurn hält ein Dutzend Sklaven unter lebensunwürdigen Bedingungen und hat deshalb regelmäßig Ärger mit den Höllenrittern, da er sie überaus brutal behandelt. Er hat sogar erst kürzlich einen Sklaven totgeprügelt, den Höllenrittern aber erzählt, der Bursche wäre weggelaufen. Doch in Wahrheit sucht der Gerber nun nach einem Platz, an dem er die Leiche entsorgen kann.

4. Naldreds Hof

Weite, goldene Weizenfelder umgeben das hochwertige, aus Stein errichtete Bauernhaus von **Naldred Tillmann** (RB Menschlicher Bürgerlicher 4). Naldred ist der größte private Sklavenbesitzer im Reich der Höllenritter. Ein halbes Dutzend angeheuerter Aufseher achten auf über 30 Feldsklaven, welche in einer gesicherten Unterkunft gegenüber von Naldreds Haus untergebracht sind. Naldreds Felder erstrecken sich von der Unvermeidbarfeste aus gut 1,5 km nach Südosten. Dieser gewaltige Bauernhof produziert in den meisten Jahren eine große Menge an Getreide.

Naldred ist voreingenommen und unhöflich. Er gehört zu den standhaften Unterstützern der Höllenritter. Zudem werden zwei seiner Söhne gegenwärtig als Armiger ausgebildet. Er ist ein harter, gnadenloser Sklaventreiber, der seine Sklaven bis zur Erschöpfung arbeiten lässt. Allerdings lässt er nur selten seine Launen an ihnen aus oder ist unnötig grausam. In den letzten Wochen sind allerdings mehrere seiner Sklaven unerwartet an Erschöpfung gestorben. Naldred weiß nicht, dass eine Nachtvettel von ihrem Versteck am Waldrand aus seinen Arbeitern nachstellt und ihn ebenfalls auf ihrer Liste hat.

5. Holwert-Milchhof

Das grüne, hügelige Ufer des Nebelsees ist das Heim der Holwertsippe, einer großen, wilden Familie einheimischer Südwaldler, die seit gut zweihundert Jahren auf diesem Flecken leben. Die gegenwärtige Matriarchin, Nilsa, wird in der Regel nur als **Mutter Holwert** (N Ehrwürdige Menschliche Bürgerliche 2) bezeichnet. Sie ist eine ernste, scharfzüngige Frau Mitte Sechzig, die zwei Ehemänner überlebt hat und nun einem Haus voller Kinder, Enkelkinder und sogar einigen sehr jungen Urenkeln vorsteht. Die Holwerts sind für ihre exzellenten Käsesorten bekannten, hatten in den letzten Jahren aber zunehmend Probleme, die hohen Steuern der Höllenritter zu begleichen.

6. Serragon-Eisenwerk

Am Fuße des Hügels, auf dem die Holwerts ihren Milchhof unterhalten (und zu allem Überfluss auch noch dort, wohin

die Winde die Düfte der Kühe wehen), liegt die größte Gießerei der Unvermeidbarfeste, das Serragon-Eisenwerk. Der Betreiber, **Daldar Serragon** (RB Menschlicher Adelige 4) ist ein früherer Edelmann aus Galt, der vor 20 Jahren in die Flusskönigreiche floh, um dem Galgen zu entgehen. Er kaufte eine örtliche Schmelze ihrem früheren Besitzer ab und vergrößerte die Werkstatt mit den Jahren. Daldar ist kein großartiger Handwerker, verfügt aber mit **Hurmarsk Feuerhammer** (RN Zwergischer Experte 5) über einen treuen und exzellenten Vorarbeiter. Die meisten niederen Arbeiter in der Schmelze sind Sklaven, während die Metallarbeiter selbst Angestellte sind.

7. Nebelsee

Ursprünglich lag aufgrund der Verbindung guten Ackerlandes mit leichtem Zugang zum Wasser die Ortschaft Südwald an dieser Stelle. Der Nebelsee wird von einem kleinen, namenlosen Strom gespeist, der aus dem südlichen Echwald kommt und dem kleinen Hügel entspringt, auf dem die Unvermeidbarfeste steht. Der See ist tief – in seiner Mitte beträgt die Tiefe gut 15 m und es gibt Gerüchte, dass ein früherer Herr von Südwald vor über 100 Jahren eine Schatzkiste im See versenkt habe. Schon wiederholt wurde der Seegrund auf unterschiedliche Weise abgesucht, ohne dass jemand dabei über einen Schatz gestolpert wäre.

8. Kesselfussmühle

Der angesehene Halblingmüller **Anden Kesselfuß** (RG Halblingexperte 3) ist der Eigentümer dieser großen, gutgehenden Mühle. Er ist 40 Jahre alt und lebt im angrenzenden Wohnhaus mit seiner Frau Siela und mehreren kleinen Kindern. Anden gehört zu den Sieben Füchsen und legt Mehl und Geld zur Seite, um ohne großes Aufheben denen helfen zu können, die in Not geraten. Mehr als einmal ist er eingeschritten, um einen unglückseligen Mitmenschen aus Schulden zu retten, die ihn andernfalls vor den Richtertisch der Fürstkommandantin und in die Ketten der Knechtschaft geführt hätten – diese gefährliche Angewohnheit hat ihm bislang keine Freunde unter den Höllenrittern verschafft.

9. Mooswassertor

Die beeindruckenden Verteidigungsanlagen der Unvermeidbarfeste beginnen mit zwei Hauptstadttoren. Das westliche Stadttor wird das Mooswassertor genannt und besteht aus einer großen, mit Eisenplatten verkleideten Holztür und einem Fallgitter auf der Innenseite. Zahlreiche Schießscharten überragen den Zugangsweg und den Innenbereich des Tores; bei letzterem kommen zudem Mordlöcher in der Decke hinzu. Das Obergeschoss des Torhauses dient als zusätzlicher Raum für Unterkünfte und Lagerraum der Höllenrittergarnison.

Das Mooswassertor steht unter dem Befehl von **Maraliktör Kiera Wirt** (RN Menschliche Kämpferin 5). Ihr untersteht ein Trupp aus fünf Höllenrittern, die jeden befragen, der den Ort betritt oder verlässt. Für einen Höllenritter ist Maraliktör Wirt eine recht freundliche Person, die bei der Ausführung ihrer Pflichten Mitgefühl und gesunden Menschenverstand zeigt.

10. Stadtmauer

Eine dicke Stadtmauer schützt die Unvermeidbarfeste. Im Schnitt ist die Mauer 9 m hoch und am Fuß etwas dicker als 3 m. Sie ist mit einem 2,40 m breiten Wehgang und nach außen weisenden Zinnen bekrönt. Alle 30 m – 60 m befinden sich

DIE UNVERMEIDBARFESTE



8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

1

2

3

4

5

6

FÜRST-VARDEN-WEG

JULIWERWEG

NORDWEG



Türme, von denen aus man nahende Angreifer wunderbar unter Beschuss nehmen kann und die als zusätzlicher Lager- raum für Nahrung und Waffen dienen. Sollte die Fürstkom- mandantin zusätzliche Höllenritter einquartieren müssen, als ihre Zitadelle, die Torhäuser und die Mardyl-Baracken fassen, stehen die Türme auch als Unterkünfte zur Verfügung.

Hölleneritter patrouillieren regelmäßig auf der Mauer und den Türmen. Dies ist normalerweise eine ereignislos Aufgabe, doch ab und an treibt sich eine furchterregende Spukgestalt – vielleicht ein Geist oder ein Gespenst – auf der Nordmauer und in den dortigen Türmen herum.

11. Tormarkt

Der Marktplatz der Unvermeidbarfeste liegt gleich hinter dem Mooswassertor. Es ist ein ruhiger, geordneter und streng regu- lierter Markt. Die lokalen Bauern und Viehzüchter erwerben von der Zitadelle im Rotationsverfahren Lizenzen, um ihre Ernte, Milchprodukte und Fleischerzeugnisse auf dem Markt verkaufen zu können. Die Bürger treffen sich oft auf dem Markt, um Gerüchte und Informationen auszutauschen, während sie Lebensmittel einkaufen. „Ich habe es am Tor ge- hört“ ist ein örtlicher Ausdruck für die Gerüchteküche.

Gerüchte: Aktuelle Gerüchte behaupten, dass der Goldfeu- erorden von Dornenfeste nach Abenteurern suche (einen Kon- takt des Ordens findet man in der Juliver-Herberge, Bereich 13), dass Angriffe einer bislang unbekanntem Art Untoter die Werte Mutter Sarise Dremagni (Bereich 33) in Sorgen ver- setzen und dass Abernard Royst (Bereich 41) weiterhin mehr über die Smaragdspitze in Erfahrung bringen wolle und sogar behauptete, es gäbe dort gefährliche, unterirdische Kammern. Sollten die SC einem dieser Gerüchte nachgehen, findest du weitere Informationen auf Seite 21.

12. Zoldors Bauhof

Dieser große Hof an der Südseite des Tormarktes gehört dem Steinmetz und Baumeister **Zoldor Maril** (RB Alter Menschlicher Experte 3). Dieser verbitterte, geizige Sechzigjährige be- sitzt acht Sklaven, welche die Schwerstarbeit beim Bewegen und Behauen schwerer Steine leisten. Er hasst die hohen Steu- ern der Höllenritter und dass sie auf faire Geschäftsabschlüs- se bestehen. Allerdings erbringt er sichere, solide Arbeit. Die meisten Gebäude im Ort und in der Umgebung wurden unter seiner Anleitung erbaut. Zoldor hat kein Problem damit, An- gehörige der Zivilverwaltung, die nicht den Höllenrittern an- gehören, zu bestechen, damit diese die Erteilung von Bauge- nehmigungen verzögern, bis er angeheuert wird, das fragliche Gebäude zu errichten.

13. Juliver-Herberge

Diese große und komfortable Herberge ist der größte Gasthof des Ortes. Er wird von einer geschäftigen Halblingsippe ver- waltet, der Familie Riedufer, welche stolz darauf ist, umfang- reiche Mahlzeiten aufzutischen. Die Unterkunft hier ist nicht billig und die Hauptkundschaft der Riedufers besteht aus wohlhabenden Händlern und Abenteurern mit zu viel Geld.

Doliver Riedufer (RG Halbling-Bürgerlicher 2 mittlerem Alters) steht der Familie vor. Er hegt keine Sympathien für die Höllenritter, ist aber auch kein Revolutionär – er sympathisiert mit den Sieben Füchsen, besitzt aber nicht den Mut oder die Gabe, aktiven Widerstand zu leisten. Das ist sein Glück, da der Stallbursche **Ferdin** (NB Menschlicher Schurke 1) für Fürst-

"DIE ZITADELLE"

Die Bewohner der Unvermeidbarfeste bezeichnen mit „Zitadelle“ die Zivilverwaltung der Höllenritter. Beispielsweise könnte jemand sagen: „Hast du gehört, dass die Zitadelle die Steuern erhöhen will?“ oder „Du benötigst eine Gewerbeerlaubnis von der Zitadelle, ehe du hier einen Laden eröffnen kannst.“

Die meisten Verwaltungsangestellten arbeiten auf den mittleren Etagen des Turms des Kommandanten, so dass „die Zitadelle“ im Grund dasselbe wie „die Regierung“ oder „die Stadtverwaltung“ bedeutet – und dass die Macht vollständig in den Händen der Fürstkommandantin liegt.

kommandantin Drovust spioniert und der Zitadelle alles zum Kommen und Gehen der Gäste des Gasthofes berichtet.

Gegenwärtig residiert Iliara Sternenmantel, die Anführerin des Goldfeuerordens von Dornenfeste im Gasthof. Sie sucht nach vermissten Magiern ihres Ordens. Da sie bald aufbrechen muss, möchte sie Abenteurer anheuern, welche die Suche für sie fortsetzen und auf die Smaragdspitze ausdehnen. Mehr zu diesem Abenteueraufhänger findest du auf Seite 21. Die ver- missten Zauberkundigen wollten magische Portale studieren, daher ist der Goldfeuerorden immer noch an allen Forschungs- unterlagen zu extraplanaren Portalen interessiert, welche die SC finden können. Die im Abschnitt zum Tormarkt (Bereich 11) aufgeführten Gerüchte kann man auch hier vernehmen.

Questen: Sollten die SC mit Iliara Sternenmantel ins Ge- spräch kommen, erhalten sie die Questen Vermisste Magier und Portalforschungen.

14. Schenke Zum Roten Schild

Diese geschäftige Schenke wurde nach dem Wappen benannt, welches im Schankraum hängt. Sie ist besonders bei Höllen- rittern sehr beliebt. An jedem beliebigen Abend kann man hier wenigstens ein Dutzend dienstfreier Wachen antreffen, welche ihr Stark- oder Bitterbier genießen. Die Betreiberin, **Embra Morsk** (N Menschliche Magierin 2/Expertin 2 mittlere Alters) ist eine frühere Abenteurerin, die keinen Unfug in ihrem Geschäft duldet und ihr Eigentum furchtlos verteidigt.

Der alte, rote Schild gehörte einst einem bekannten loka- len Helden namens Dinwald, der sich als Monsterjäger einen Namen gemacht hat. Niemand weiß, dass unter der Farbe eine Schatzkarte verborgen ist.

Die im Abschnitt zum Tormarkt (Bereich 11) aufgeführten Gerüchte kann man auch hier vernehmen.

15. Poldmar-Ställe

Dieser große Mietstall, Kutschenverkauf und Stall steht unter der Leitung von Kallon Poldmar einem respektierten Angehö- rigen des Rates des Wohlstandes. Sein Stall kümmert sich um die Reittiere von Besuchern, kauft und verkauft Pferde sowie Maultiere und handelt mit Lederwaren wie Sätteln, Sattelta- schen und Zügeln. Kallon wohnt mit seiner Frau Pola in einem Stadthaus ein paar Türen weiter.

Kallon gehört nicht nur den wichtigsten Personen im Ort, er hütet zudem ein Geheimnis: Er ist im Grunde der Anführer der Sieben Füchse und koordiniert deren Aktivitäten und hilft dabei, dass die Widerstandskämpfer den Höllenrittern einen Schritt voraus bleiben.

16. Bertrand Yeldun

Dieses komfortable Haus am Juliverweg gehört dem menschlichen Geldverleiher Gertrand Yeldun – jedenfalls glauben dies die meisten Bewohner der Unvermeidbarfeste. In Wahrheit ist Gertrand Yeldun nur eine der vielen Identitäten von **Naxan** (NB Doppelgängerschurke 3), eines listigen Doppelgängerdiebes und Meuchelmörders. Naxan hat den echten Gertrand vor 2 Jahren ermordet und sich mittels der Identität seines Opfers in die menschliche Gemeinschaft des Ortes eingeschlichen. Als „Gertrand“ gehört er dem Rat des Wohlstands an, genießt aber auch seine Vorlieben für gestohlene Waren und manipuliert die Ereignisse im Ort.

17. Mirelindas Weberei

Die farbenfrohe Varisische Wanderin **Mirelinda Doumaz** (NB Menschliche Expertin 3) besitzt diese Werkstatt, welche alle Arten von Baumwoll-, Leinen-, Woll- und Filzstoffen herstellt. Sie ist Weberin, keine Schneiderin und verkauft Stoff ballenweise an Händler in der ganzen Region. Mirelinda vermehrt ihren Profit, indem sie die Verträge von Schuldnechten aufkauft und diese an ihren Webstühlen arbeiten lässt. Sie zögert nicht, ihre Arbeiter zu bestrafen, wenn diese mit der Nachfrage nicht mithalten können.

Gegenüber ihren Kunden und Nachbarn zeigt Mirelinda ein gänzlich anderes Gesicht: Sie veranstaltet große Feiern mit allerlei Unterhaltung in ihrem Haus und sorgt im Ort mit ihren Affären für Skandale. Es kursieren viele finstere Gerüchte über die Quelle der Geldmittel, mit denen sie in der Unvermeidbarfeste Fuß gefasst hat.

18. Nordtorfriedhof

Das Gelände des Tempels der Stille beherbergt den größten Friedhof des Ortes. Es ist gut gepflegt und keiner der Bewohner der Unvermeidbarfeste kann sich an Probleme mit Untoten erinnern. Die Gruft der Familie Thander enthält geheime Kammern, welche als sicherer Unterschlupf der Sieben Füchse dienen. Nur die Füchse wissen davon, allerdings ahnen die Pharasmpriester und die von ihnen beschäftigten Arbeiter etwas.

19. Tempel der Stille

Der Tempel der Stille steht seit fast 200 Jahren. Er wurde von einer Priesterin Pharasmas errichtet, die bei der Durchreise an dieser Stelle eine machtvolle Vision erfuhr. Ihre Mitpharasmiten erbauten einen kleinen Schrein. Als die Höllenritter die Kontrolle über die Ortschaft übernahmen, war der Tempel der Stille die zweitpopulärste Kirche im Ort. Der Tempelvorsteher ist ein Mann aus Ustalav namens **Dimeru Faldindor** (N Menschlicher Kleriker 4).

20. Nordtor

Das Nordtor ist kleiner und wird weniger genutzt als das Tor am Juliverweg. Es ist nur für Fußgänger gedacht; die Wachtruppe dort ist kleiner als an den anderen Toren und besteht nur aus drei Höllenrittern und einem Unteroffizier.

21. Barnisonsstallung

Die Höllenritter unterhalten einen recht großen Stall in der Nähe des Nordtors. Es gibt genug Reittiere und Ausrüstung, um 30 Reiter gleichzeitig auszustatten. Die meisten Reittiere sind ausgebildete Streitrösser.

Die Stallungen unterstehen dem Höllenritter **Hielon Spitzlanz** (RB Alter Menschlicher Kämpfer 4). Dieser vernarbte alte Veteran führt kaum noch persönlich Patrouillen an und bildet stattdessen jüngere Truppen aus, wobei Schläge und herablassende Beschimpfungen zu seinem Repertoire gehören.

22. Buchbinderei Nolm

Falandra Nolm (RG Menschliche Expertin 1/Magierin 3) gehört dieses Geschäft, welches Papier herstellt, Bücher bindet und mit Tinten und allen möglichen Büchern handelt. Es ist ein vollgestopfter und zugleich freundlicher Platz, der teils als Werkstatt, teils als Laden für gebrauchte Bücher fungiert. Falandra ist eine Frau Ende Zwanzig, welche den Laden von ihrem Vater, Presdar Nolm, geerbt hat. Dieser gehörte zu jenen, die der Verschwörung zum Mord an Fürst Varden angeklagt und dafür hingerichtet wurden. Falandra verspürt keine Liebe für die Höllenritter oder die Fürstkommandantin, muss aber mehrere jüngere Geschwister ernähren, so dass es für sie nicht in Frage kommt, den Sieben Füchsen beizutreten oder nach Rache zu suchen.

23. Die Schlagkräftige Abtei

Eine Handvoll Mönche des taldanischen Ordens der Schlagkräftigen Faust ist dem Ruf des Mendevischen Kreuzzuges gefolgt und hat vor drei Jahren in der Region der Kreuzfahrerstraße unter der Ordensmeisterin **Schwester Khedra** (RN Zwergrische Mönchin 6) eine kleine Abtei errichtet, um Pilger und Ordensangehörige auf dem Weg nach Mendev zu unterstützen.

Die Schlagkräftige Abtei verfügt über einen kleinen, Irori geweihten Schrein, Unterkünfte für maximal ein Dutzend Mönche und Schüler und einen großen Dojo. Schwester Khedra vertritt eine strenge Politik der Nichteinmischung in die Lokalpolitik und zivile Angelegenheiten.

24. Sefurds Tränke und Reagenzien

Zwischen dem Nordweg und dem Brunnenplatz liegt das Geschäft des Apothekers **Londor Sefurd** (NB Menschlicher Alchemist 4). Sefurd ist ein unangenehmer Kerl mit schleimigem, schmeichlerischem Auftreten und einem ungesunden Interesse an exotischen Giften. Er handelt mit Zauberkomponenten, Zauberkomponenten, alchemistischen Mixturen und natürlich einem großen Sortiment an Giften.

Die meisten, die Meister Sefurd kennen, mögen ihn nicht und auch die Höllenritter beäugen seinen Laden voller Misstrauen. Viele fragen sich, warum die Fürstkommandantin das Geschäft noch nicht geschlossen und den Apotheker aus der Stadt gejagt hat. Die Antwort ist einfach: Meister Sefurd ist Fürstkommandantin Drovusts Informant im Rat des Wohlstandes.

25. Rillins Waffenkammer

Rüstmeisterin **Rillin Nadinghad** (RN Alte Menschliche Expertin 6) gilt weithin als die beste Schmiedin von Plattenrüstungen in 150 km Umkreis um die Unvermeidbarfeste. Ihre Schmiede und ihr Geschäft befinden sich seit Jahrzehnten am Brunnenplatz. Zusammen mit ihren Rüstungsschmieden, von denen die meisten ihre eigenen, erwachsenen Kinder sind, und einer Handvoll Schuldnechten, welche die Blasebälge bearbeiten und die Schmiedeöfen anfanzen, stellt sie die meisten Arten von Rüstungen mit größerem Metallanteil her, welche sie dann in ihrem Laden verkauft.

26. Braddons Bemischtwarenladen

Der beliebte Händler **Thom Braddon** (N Menschlicher Schurke 5) betreibt dieses Geschäft für Versorgungsgüter, Werkzeuge, Kochgeschirr, Reitausrüstung und hundert andere nützliche Dinge. Braddon hat sein Geschäft kurz nach Fürstkommandantin Drovusts Hexenjagd auf die Mörder Fürst Vardens eröffnet; der Vorbesitzer gehörte zu denjenigen, die von den Höllenrittern hingerichtet wurden, und Braddon konnte das Geschäft in einer öffentlichen Auktion ersteigern. Einige Bewohner des Ortes verachten ihn immer noch aufgrund der Umstände, wie er zum Besitzer des Geschäftes geworden ist.

Thom Braddon ist ein Spion für Dolchenmark. Viele Reisende machen bei seinem Geschäft Halt, um ihre Vorräte aufzustocken, so dass er vielfache Gelegenheit hat, Berichte zu seinen Meistern zurück zu schmuggeln. Er hat Anweisung, die Sieben Füchse zu infiltrieren, konnte aber bisher nicht das Vertrauen von jemandem erringen, der ihn in die Organisation einführen könnte.

27. Siegesbrunnen

Dieser Springbrunnen besteht aus einem Steinpodest inmitten eines Teiches, auf dem die Statue der halb-elfischen Heldin Tarwynna steht, welche die Armee anführte, die das Goblkönigreich von Zog zerschmetterte. Brunnen und Statue sind älter als die Mendevischen Kreuzzüge und damit auch älter als die Räuberplage, die Südwald heimsuchte. Der Brunnenplatz ist ein üblicher Treffpunkt im Ort und an einem schwarzen Brett in der Nähe werden Mitteilungen befestigt.

28. Halle der Rechtsprechung

In diesem beeindruckenden Gerichtsgebäude werden Strafsachen und zivile Streitigkeiten verhandelt. Es gibt zwei große Säle, die Büros der Richter und ein eigentlich stets überquellendes, weitläufiges Gefängnis, dessen meiste Insassen kleinere Strafen absitzen. Dem Gericht steht **Maraliktör Tisserli Ilomna** (RN Menschliche Kämpferin 5/Höllenritzerin^{WBIS} 2) vor. Sie ist die oberste Richterin des Ortes und Kommandantin der Aufseher des Gefängnisses. Fürstkommandantin Drovust behält sich allerdings das Recht vor, jede Entscheidung Maraliktör Ilommas zu überprüfen und gegebenenfalls abzuändern. Da die Richterin sich aber genau an die Buchstaben des Gesetzes hält, gibt für letzteres kaum Veranlassung.

Maraliktör Ilommas ambitionierter Untergebener, **Gregan Hadurnosk** (RB Menschlicher Kämpfer 2/Kleriker 2) ist allerdings davon überzeugt, dass die Richterin viel zu weich mit Übeltätern verfährt. Der junge Höllenritzer plant daher, seine Vorgesetzte zu Fall zu bringen und ihren Platz einzunehmen.

29. Mardyl-Unterkünfte

Dieses alte Steingebäude diente früher als Befestigung von Südwald und Hauptquartier Fürstkommandant Vardens, bis die Zitadelle des Kommandanten fertiggestellt war. Inzwischen wird sie als Notunterkunft der Höllenritzer genutzt, sollte der Platz in der Zitadelle nicht ausreichen. Fürstin



SIGNIFER HAST

Drovust hat die Unterkünfte dem Orden des Nagels zugewiesen und gestattet dieser Gruppe, sie als ihr lokales Hauptquartier zu nutzen.

In der Unvermeidbarfeste gibt es etwa 20 Höllenritzer vom Orden des Nagels unter dem Befehl von Maraliktör Dandru Wolfhelm. Sollte die Fürstkommandantin die gesamte Garnison zusammenrufen, treten die Ritter des Nagels mit dem großen Kontingent des Ordens der Pike zusammen an, teilen sich mit diesem ansonsten aber keine Wachpflichten. Stattdessen patrouillieren sie unentwegt die Straßen und Pfade der Region rund um den Ort gemäß dem Mandat ihres Ordens, das Räuberunwesen zu bekämpfen. Maraliktör Wolfhelm heuert oft Abenteurer an, die über eine Genehmigung der Zitadelle für ihr Tun verfügen, um die Patrouillen aufzustocken.

30. Der Burghof

Eigentlich ist ein Burghof ein von Mauern umschlossener Hof. Im vorliegenden Fall ist es aber ein offener Platz vor der Zitadelle des Kommandanten, denn ursprünglich hatten die Höllenritzer den Bau einer viel größeren Burg angedacht. So blieb die Bezeichnung erhalten. Die große Wiese dient innerhalb der Stadtmauern als Übungsgebiet für die Höllenritzer. Man kann daher während des Tages hier Soldaten der Garnison beim Training antreffen.

31. Kanzlei

Dieses Gebäude enthält eine Kapelle, welche den Göttern der Ordnung geweiht ist, eine gut bestückte Bibliothek, arkane

Labore und die Büros der örtlichen Vertreter des Ordens des Tores. Dies ist zudem das Reich Signifer Oritian Hasts, eines brillanten, wortgewandten Mannes, der mit großem Pomp der Fürstkommandantin weisen Rat in allen magischen Fragen gibt. Insgeheim will er sie aber ersetzen und zieht daher heimlich wichtige Höllenritzer auf seine Seite.

Da sich im Gebäude die größte Bibliothek der Unvermeidbarfeste und ein Zentrum magischer Gelehrsamkeit befinden, dient das Andachtsgebäude zudem quasi als von den Höllenrittern finanzierte Magiergilde. Eine nötige Genehmigung zu erlangen, ist zeit- und kostenintensiv, doch ein Magier mit der nötigen Geduld und Menge an Münzen kann zu einem Förderer der Kanzlei werden und so besondere Privilegien zur Bibliotheks- und Laborbenutzung erlangen. Schließlich sucht der Orden des Tores stets nach potentiellen Rekruten.

32. Zitadelle des Kommandanten

Die stärkste Befestigungsanlage im Bereich der Kreuzfahrerstraße ist ein geräumiger, achteckiger Turm von mehr als 27 m Höhe. An jeder Ecke des achteckigen Grundrisses erhebt sich ein Rundturm, von dem aus man ein ausgezeichnetes Schussfeld auf den Bereich außerhalb wie innerhalb der Stadtmauern hat. Die Haupttür wird über den Burghof erreicht; es gibt aber noch einen meist versperrten Hintereingang, über den man zum Ufer des Nebelsees gelangen kann.

Die Zitadelle ist das Zuhause der Fürstkommandantin Audara Drovust, 40 Höllenritzer des Ordens der Pike und mehrerer Diener. Neben den Wohnquartieren gibt es Küchen,

einen Bankettsaal, Büros für die städtischen Beamten, eine kleine Kapelle, ausgedehnte Keller, in denen Nahrung lagert, einen Brunnen und Kerker, in denen jene Gefangenen verwahrt sind, die für die Fürstkommandantin von besonderem Interesse sind. Die Alltagsgeschäfte der Zitadelle liegen in den Händen des Kastellans, eines Höllenritters namens **Karn Kerromick** (RB Halb-orkischer Kämpfer 4/Experte 3), während der Kammerherr, **Eron Nythist** (RN Menschlicher Adelliger 2) sich um den Terminplan und die Audienzen der Fürstkommandantin kümmert. Wer mit Fürstin Drovust sprechen möchte, muss die Angelegenheit stets zuerst dem Kastellan oder dem Kammerherrn vortragen.

Queste: Sollten die SC mit Fürstkommandantin Drovust sprechen, erfahren sie vom seltsamen Symbol des Gekrönten Schädels (siehe Seite 21) und erlangen die Queste Gekrönter Schädel.

33. Tempel des Goldenen Schlüssels

Zu den größten und am kunstvollsten gestalteten Gebäuden im Ort gehört der Abadar geweihte Tempel des Goldenen Schlüssels. Bewaffnete Höllenritter setzen keinen Fuß in den Tempel des Gottes des Gesetzes und des Handels, ohne zuvor um Erlaubnis des anwesenden Oberpriesters zu fragen, und die Fürstkommandantin mischt sich nicht in die Belange des Tempels ein.

Gegenwärtige Vorsteherin des Tempels ist die Werte Mutter Sarise Dremagni, der drei Nachwuchsakolythen, ein paar Diener und mehrere Laien unterstehen, die als Diakone und Tempeldiener arbeiten. Der Tempel ist an Tagen des Gottesdienstes gut besucht; zur Gemeinde gehört eine erkennbare Anzahl von Höllenrittern, die hauptsächlich dem Orden des Nagels angehören.

Die Werte Mutter kann mit Informationen zum Symbol des Gekrönten Schädels dienen und den SC im Namen der Fürstkommandantin Drovust die entsprechende Queste geben.

Queste: Sollten die SC mit der Werte Mutter Dremagni sprechen, erlangen sie die Queste Gekrönter Schädel.

34. Handelshaus Goldfuß

Am Ostende des Nordweges stehen zwei große Lagerhäuser gegenüber einer geschäftigen Zählstube und einer Werkstatt. Diese Gebäude bilden das Hauptquartier des wohlhabenden Handelshauses Goldfuß, welches **Mormuk Goldfuß** (RG Zwergischer Experte 3) gehört. Der Geschäftsmann handelt mit Wirtschaftserzeugnissen, wobei er große Mengen verarbeiteter Materialien wie gegerbtes Leder, Tuchballen, Metallklumpen, Felle, Gewürze und Weine ankauft und sie dorthin verschifft, wo die höchsten Preise dafür gezahlt werden.

Goldfuß beschäftigt ein Dutzend Sekretäre und Arbeiter, zu denen keine Sklaven zählen. Mormuk ist ein fetter, gutmütiger Zwerg, der großen Wert darauf legt, ein exzellenter Gesellschafter zu sein. Er mag das Regime der Höllenritter nicht, glaubt aber, dass Wohlstand die beste Antwort auf Unterdrückung sei.

35. Ulmanders Lederwaren

Dieses Geschäft verkauft Rüstungen, Kleidungsstücke, Zaumzeug und andere Lederwaren. Die Betreiberin ist eine fähige Lederbearbeiterin namens **Salli Ulmander** (N Menschliche Experte 2). Der hintere Teil des Gebäudes dient als Werkstatt, der vordere als Verkaufsraum. Salli leitet zwei jüngere Brüder und eine Cousine an, denen sie die Lederbearbeitung

beibringt, während sie sich zugleich noch um Geschäft und Haushalt kümmert. Die Ulmanders sind vergleichsweise neu in der Unvermeidbarfeste; sie sind aus Tymon ausgewandert, um einen neuen Platz für das Familiengewerbe zu suchen.

36. Die Salamanderkompanie

Die Salamanderkompanie ist die größte und erfolgreichste Söldnertruppe in der Region. Sie marschiert unter dem Banner eines blutroten Salamanders auf schwarzem Grund und zählt fast 200 Mitglieder, welche in kleinen Gruppen unter diversen Verträgen über die gesamten Flusskönigreiche verteilt sind. Gegenwärtig kann man knapp 30 Söldner in der Unvermeidbarfeste anheuern.

Die Anführerin der Salamander ist eine kampferprobte Magierin namens **Die Rote Schirina** (N Menschliche Kämpferin 2/Magierin 7). Hinsichtlich neuen Rekruten ist sie sehr wählerisch und lässt Bewerber zunächst ihr Können im Rahmen von Übungskämpfen beweisen. Ein Söldner der Salamanderkompanie erhält in der Regel am Tag 1 – 10 GM Sold basierend auf Erfahrung und Können plus was ihm während eines Einsatzes in die Hände fällt. Sollten die SC sich der Kompanie anschließen, schlägt Schirina potentielle Tätigkeiten vor, die auch als Gerüchte im Abschnitt zum Tormarkt (Bereich 11) zu finden sind.

37. Tsadors Waffen

Das beste Waffengeschäft in der Unvermeidbarfeste gehört dem halb-orkischen Waffenschmied **Tsador Eisenmacher** (RB Halb-orkischer Kämpfer 3/Experte 4). Tsador ist ein mürrischer, sauertöpfischer Geselle voller Gier. In seiner Schmiede arbeiten Sklaven an den Blasebälgen und schlecht bezahlte Gesellen an den Ambossen, bei denen er meist vergisst, dass er sie eigentlich auch ernähren und kleiden muss.

Tsador verkauft größtenteils billigen Ramsch, ist aber eigentlich ein fähiger Waffenschmied, der jedoch mit hoher Bezahlung motiviert werden muss. Für Maßanfertigungen wie z.B. Meisterarbeiten verlangt er 20 – 50% mehr als den Listenpreis, liefert dann aber durchaus gute Arbeit.

38. Die Behelmte Dame

Die zweite Schenke in der Unvermeidbarfeste ist die Behelmte Dame. Das Wirtshaus liegt zwischen dem Brunnenplatz und dem Nordweg und ließ sich bei der Namensgebung von der Statue Tarwynnas im nahen Springbrunnen inspirieren. Die Wirtin ist eine alternde Zwergin namens **Kagnin Biermeister** (RN Zwergische Bürgerliche 2), deren Söhne bekannte Abenteurer sind. Sie stellt Erinnerungen an deren Reisen stolz im Schankraum zur Schau. Da sie aber nur selten daheim sind, beschäftigt Kagnin zahlreiche Bedienungen und Hilfsbrauer, um ihr exzellentes Bier herzustellen. Die Behelmte Dame ist bei den gewöhnlichen Bürgern sehr beliebt, während die Höllenritter meistens im Roten Schild einkehren.

39. Getreidespeicher des Fürstkommandanten

Diese vier großen Silos enthalten eine gewaltige Reserve an Getreide. Die Höllenritter kaufen das erste Viertel der Ernte jedes einheimischen Bauern auf und lagern es ein. Leider legt die Fürstkommandantin den Preis fest, zu dem die Stadt ihre Vorräte von den Bauern erwirbt, so dass diese dabei nicht wirklich Gewinn machen. In Zeiten von Ernteüberschüssen machen die Bauern aber dennoch ein wenig Gewinn, da jedes



Jahr ein Teil des Getreides unabhängig vom tatsächlichen Verbrauch ersetzt werden muss. Seltsamerweise verschwinden seit einiger Zeit große Mengen Getreide aus dem dritten Silo, ohne dass dafür eine Erklärung auf der Hand läge.

40. Verfallenes Haus

Dieses Haus steht seit mehreren Jahren leer. Die Höllenritter bereiten gegenwärtig seine Beschlagnahmung und öffentliche Versteigerung vor, wissen aber nicht, dass es da eine Komplikation gibt: Eine Gruppe Skulks hat sich unbemerkt im Gebäude eingenistet. Ihre Anführerin ist eine fähige Illusionistin namens **Niina** (CB Skulk-Magierin [Illusionistin] 5). Niinas Gruppe kommt einer aktiven, in der Stadt operierenden Diebesgilde am nächsten und stiehlt, was nicht niet- und nagelfest ist. Die Skulks verfügen über einen geheimen Zugang zur städtischen Kanalisation im Haus, in welche sie sich rasch zurückziehen, sollte ihre Entdeckung bevorstehen.

41. Abernard Roysts Haus

Ein weißhaariger Gelehrter von 55 Jahren namens **Abernard Royst** (RG Alter Menschlicher Magier [Wandler] 8) gehört zu den bekannteren Abenteurern, die dauerhaft in der Unvermeidbarfeste wohnen. Abernard ist ein übellauniger Geselle, der die meiste Zeit mit Nachforschungen und Experimenten verbringt. Er riskiert nur noch selten Leib und Leben in Gewölben, ist aber bereit, Abenteurergruppen anzuwerben, welche für ihn tätig werden sollen. Auch nimmt er oft Lehrlinge an und zeigt sich dann als weitaus einfühlsamerer Lehrmeister, als sein ansonsten grantiges Wesen andeutet. Abernard achtet darauf, die Gesetze der Unvermeidbarfeste zu befolgen und gibt sich nach außen als in Fragen der Bürgerrechte und ähnlichem desinteressiert. Er gehört aber zu den heimlichen Unterstützern der Sieben Füchse und setzt seine Magie häufig ein, um zu verhindern, dass Widerständler identifiziert und verhaftet werden.

Abernard besitzt ein wertvolles Erinnerungsstück, welches ihm vor Jahrzehnten in einem Gewölbe in die Hände gefallen ist: Er behauptet, es sei ein Splitter des Himmelsmetalls Noqual, welche über inwohnende Magieresistenz verfügt. Das Stück, das er besitzt, hat gerade die Länge eines Fingergliedes und sieht aus wie ein Brocken einer Statue oder ähnlichem mit einer scharfen Kante. Abernard verspricht eine Belohnung von 1.500 GM, sollte jemand den Rest des Gegenstandes finden, zu dem der Brocken gehört, geht aber davon aus, dass dies alles andere als einfach ist.

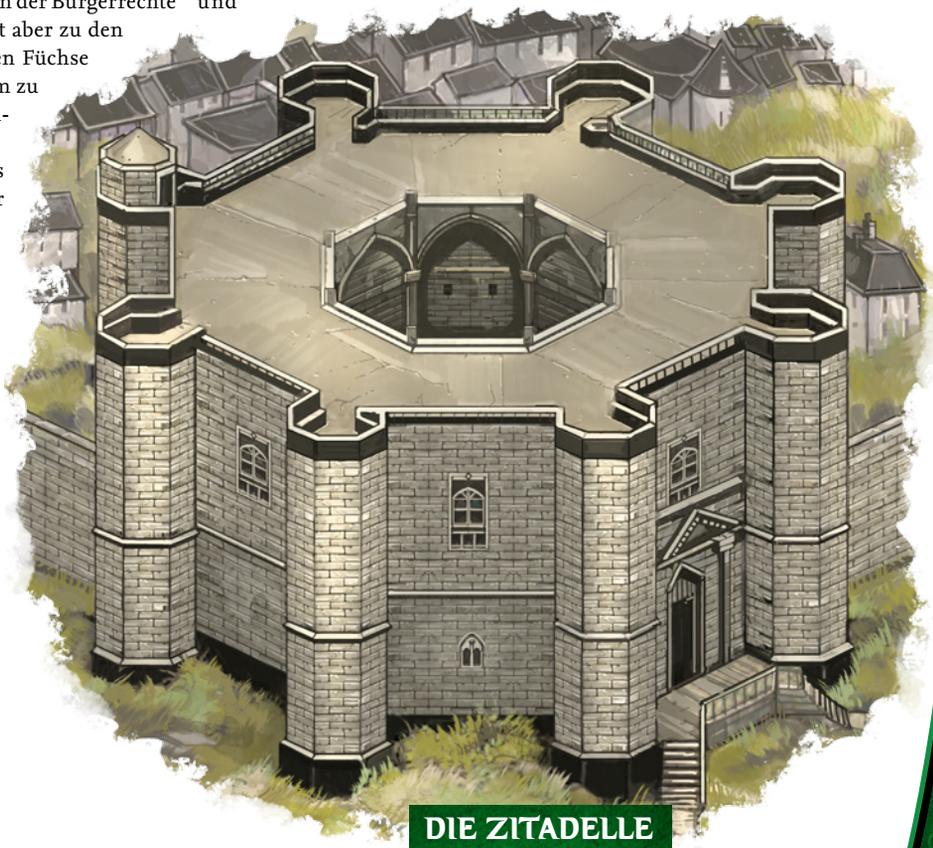
Queste: Indem die SC mit Royst sprechen, erlangen sie die Questen Expedition des Gelehrten und Noqualrelikt.

42. Julivertor

Das Julivertor entspricht in der Bauweise dem Mooswassertor (Bereich 9) und wird von einem Dutzend Höllenritterwachen unter Führung eines Offiziers namens **Bolgur** (RB Halb-orischer Kämpfer 4) bemannt. Die Juliverstraße führt über 100 km weiter nach Südosten, bis sie den Ort Sezgin im Reiche Lambreth erreicht.

43. Städtische Kanalisation

Die Straßen der Unvermeidbarfeste sind dank einer gutgebauten Kanalisation trocken, welche als schmaler Bach an der Nordseite aus der Stadtmauer fließt. Der Abfluss ist von einem verschlossenen Gitter geschützt, welches aber kein Hindernis für jemanden mit genug Entschlusskraft bedeutet. Es gibt im Ort mehrere Zugänge zur Kanalisation, darunter eine Treppe hinter einem verschlossenen Gitter nahe dem Mooswassertor und den Mardyl-Baracken, sowie eine Handvoll geheimer Zugänge in den Kellern diverser Wohn- und Geschäftshäuser. In der Kanalisation gibt es gefährliche Ansammlungen an Ratten, Tausendfüßlern, Kakerlaken und anderem Ungeziefer. Zudem suchen Gremlinbanden die ungenutzten Tunnel heim, deren unheilvollen Treiben die Fürstkommandantin „Kriminellen, Unzufriedenen und Unruhestiftern“ zuschreibt.





Die Smaragdspitze

Neun Kilometer nordöstlich der Unvermeidbarfeste liegt eines der tiefsten und fremdartigsten Gewölbe, die man in den Landen der Inneren See finden kann: die Smaragdspitze. Ähnlich einem Eisberg zeigt diese seltsame Struktur nur einen winzigen Teil von sich an der Oberfläche, während Ebene um Ebene verborgener Kammern und rätselhafter Grüfte tief im Boden vergraben liegen. Nur wenige Bewohner der Unvermeidbarfeste oder des Umlandes erahnen auch nur im Ansatz die wahre Größe des Gewölbes oder sein unglaubliches Alter.

Die Smaragdspitze erhebt sich auf einer großen Lichtung inmitten des Echowaldes und ist die Ruine eines großen Turmes der Azlanti, welche aus einem grünen Glas zu bestehen scheint, das härter ist als Stein. Die oberen Bereiche des Turmes wurden schon vor langer Zeit zerstört. Von diesen Teilen sind nur zerborstene, halbgeschmolzene Glasbrocken übrig, welche rund um den Turm verteilt liegen. Der Platz ist den Einheimischen der Unvermeidbarfeste und des Ortes Dornenfeste gut bekannt. Viele Reisende auf der Kreuzfahrerstraße machen einen Abstecher in den Wald, um sich die Ruinen aus sicherer Entfernung anzusehen. Die Ruinen der Spitze werden bekanntermaßen von gefährlichen Monstern bewohnt und die Umgebung lockt eine ungesunde Zahl von Räufern, Plünderern und hungrigen Raubtieren an.

Viele Reisende gehen davon aus, dass diese alte Ruine aus grünlichem Glas die Smaragdspitze sei. Doch wie bei vielen Legenden ist die Wahrheit um einiges komplizierter: Als die azlantischen Magier vor Jahrtausenden in dieses Gebiet kamen, erbauten sie den Turm um eine bereits bestehende, smaragdene Spitze unbekannter Herkunft. Der Turm ahmte die weitaus ältere Struktur in Farbe und Form nach, so dass er „Die Smaragdspitze“ genannt wurde. Die wahre Spitze ähnelt

dagegen einer titanischen, tief in den Boden gerammten Nadel. Sie ist eine schlanke Säule aus magischem Kristall, welche in der Erde unter der azlantischen Ruine eingebettet ist, so dass nur ein kleines Stück oben hinausschaut. Alle Ebenen der fremdartigen und entsetzlichen Gewölbe sind von diesem unglaublichen Artefakt durchstoßen, welches die tiefsten Teile der Finsterlande mit der Oberfläche und fantastische andere Ebenen mit der Materiellen Ebene verbindet.

DIE GESCHICHTE DER SMARAGDSPITZE

Vor undenklichen Zeiten schufen sich die rätselhaften Grufterbauer gewaltige Heimstätten in den unterirdischen Tiefen der Welt. Sie hinterließen ihre Spuren an vielen Orten in den Finsterlanden Golarions, wo sie kolossale Höhlenwelten aushoben und titanische magische Konstrukte schufen, um diese Gräfte vor Einstürzen zu schützen. Sie füllten ihre Kreationen mit Luft und Wasser und jenen Wesen, die sie erhalten wollten. Die meisten Arbeiten der Grufterbauer liegen aber viele Kilometer unter der Erdoberfläche – nicht jedoch die Smaragdspitze.

Niemand kann sagen, warum die Grufterbauer die Spitze schufen oder warum sie diese dann aufgaben. Wie viele andere seltsame Wunder in den Tiefen der Welt wurde auch die Smaragdspitze mit machtvoller Magie geformt, erfüllte unzählige Jahrhunderte lang ihren Zweck und wurde dann von ihren Schöpfern vergessen. Nur der titanische, im Boden steckende Splitter aus fremdartigem grünem Kristall ist noch übrig, der von seiner Wurzel bis zu seiner geborstenen Spitze fast 3 Kilometer misst. Nur ein winziges Stück von mehreren Metern ragt aus dem Boden.

Das Eintreffen der Azlanti

Vor etwa 10.000 Jahren intrigierte ein azlantischer Magierfürst namens Nhur Athemon gegen die Königsfamilie. Allerdings flog der Anhänger des Dämonenherrschers Abraxas auf und musste ins Exil fliehen. Sein Ziel lag jenseits des Meeres auf dem ungezähmten Kontinent Avistan. Als neues Heim wählten Nhur Athemon und seine Gefolgsleute einen fernen Wald. Der Echowald lag dabei nicht nur viele tausend Kilometer außerhalb des Zugriffs der azlantischen Rechtsprechung, hier befand sich auch die rätselhafte Smaragdspitze, auf welche Nhur Athemon durch die Berichte von ihm unterworfenen Eingeborenen gestoßen war. Der verbannte Fürst war von der in der Spitze schlummernden arkanen Macht fasziniert. Das Material, aus dem die Spitze bestand, verfügte über eine Reihe ungewöhnlicher Eigenschaften: Es war mit gewöhnlichen Mitteln nicht zu zerstören, zugleich aber magisch formbar und imstande, als arkane Batterie zu dienen, um langanhaltende Zauber oder Konstrukte anzutreiben. Für Nhur Athemon am wichtigsten war der Umstand, dass die Spitze zudem als machtvoller Fokus für planare Energie diente und auf die subtilen magischen Strömungen in der Tiefe Golarions zurückgriff, so dass es möglich war, Übergänge zu jeder bekannten anderen Ebene des Multiversums zu öffnen.

Nhur Athemon erkannte, dass die Spitze Geheimnisse barg, die zu großer Macht führen konnten – möglicherweise genug Macht, um jene Feinde zu überwinden, vor denen er aus Azlant hatte fliehen müssen. So errichtete er den Turm aus grünem Glas, welcher heute noch die aus dem Boden ragende Spitze des Splitters bedeckt. Im Untergrund dagegen legte er eigenartige Gewölbe an, um an verschiedenen Punkten Zugang zur Macht der Smaragdspitze zu erlangen. Dort errichtete er Laboratorien, in denen er mit den planaren Eigenschaften der Spitze experimentierte.

Allerdings konnten Nhur Athemon und seine Leute der azlantischen Gerechtigkeit nicht auf ewig entrinnen: Einige Jahrzehnte, nachdem der böse Erzmagier aus seinem Heimatland geflohen war, konnten die azlantischen Machthaber endlich mithilfe magischer Mittel seinen Aufenthaltsort

bestimmen. Als Folge begannen sie mit einem machtvollen Angriff, um die bösartigen Kultanhänger auszuradiieren. Sie zerstörten Nhur Athemons Palast auf der Kuppe des Bruchhelmhügels (der Ort, an dem heute Dornenfeste steht) und zerschmetterten die oberen Bereiche der Smaragdspitze. Die azlantischen Krieger plünderten Nhur Athemons geheime Gewölbe und Kammern und töteten den Magier in seinem Versteck. Allerdings erkannten sie dabei nicht, dass er sich bereits in einen Leichnam verwandelt hatte, dessen Seelengefäß tief in den Kammern der Spitze verborgen war. Obwohl also sein Leib vollkommen vernichtet wurde, überlebte sein Geist.

Ewigkeiten im Zeitraffer

Als Nhur Athemon wieder einen Körper ausgebildet hatte, fand er von seinem Versteck nur noch Ruinen vor und begann langsam mit dem Wiederaufbau der tieferen Ebenen. Irgendwann verfiel er in Starre. Im Laufe der Jahrhunderte erwachte er immer wieder, setzte seine Studien fort und ergab sich schließlich wieder dem Ruf des Schlafes. Auch andere stießen ab und an auf die Spitze: mächtige Magier, gefährliche Kulte oder tückische Monster. Alle hielten sie für eine azlantische Ruine. Zu manchen Zeiten waren die Tiefen der Spitze aufgrund der Verschiebungen der Ebenen wahrhaft gefährliche Orte, aus denen nur die mutigsten und mächtigsten Entdecker zurückkehrten.

Gelehrte des Schlangenvolkes aus ihren verschütteten Zufluchten in den Finsterlanden stießen auf die unterirdischen Ebenen der Smaragdspitze und legten dort eigene Rückzugspunkte an. Auch Menschen ließen sich in der Umgebung nieder, allerdings schreckten die primitiven Stämme des Echowaldes und die ersten Siedler der Flusskönigreiche vor der Spitze mit ihrer unheimlichen, außerweltlichen Ausstrahlung und angesichts der kursierenden Geschichten über Monster aus anderen Welten zurück. Die Goblins von Zog, die den Echowald vor gut 500 Jahren besetzten, nutzten die Smaragdspitze als Ort für kreative Hinrichtungen: Sie zwangen jene, die sie zum Tod verurteilt hatten, die Gewölbe zu betreten, wo sie ein entsetzliches Ende durch die dortigen Monster erwartete.

Nachdem die Nachbarreiche Zog besiegt hatten, kehrten menschliche Siedler langsam wieder in den Nordwesten der Flusskönigreiche zurück. In der Nähe der Smaragdspitze wurden Ortschaften wie Dornenfeste, Südwald und Mooswasser gegründet. Eine höhere Bevölkerungsdichte und mehr Handel bedeuteten, dass sich die Kunde von der Spitze verbreitete. Abenteurergruppen versuchten ihr Glück in den Gewölben; zugleich lockten die tieferen Ebenen neue Wellen unterirdischer Wesen an: Derrobanden, Morlocks, Troglodyten und noch fremdartigere Kreaturen drangen aus den Finsterlanden kommend in die unteren Bereiche der Spitze vor, wo sie ihre eigenen Verstecke anlegten und furchtbare Experimente vollzogen.

Die Smaragdspitze heute

Die Spitze existiert auch heute noch, geschützt vom ungläublichen magischen Können ihrer Erbauer. Auf ihren Ebenen leben Angehörige unterschiedlicher Machtgruppen und Völker; manche davon kämpfen um Territorium, andere wollen die Macht des großen Artefakts für sich beanspruchen und wieder andere wollen einfach nur ihre Ruhe. Auf anderen Ebenen befinden sich noch immer ungestörte Geheimnisse der Azlanti oder sogar der uralten Grufterbauer und warten darauf, dass furchtlose Entdecker zu ihnen vordringen.

LEBENDENMISCHMASCH

Die Geschichte der Smaragdspitze ist heute – und in diesem Zeitalter generell – größtenteils unbekannt. Nur wenige Gelehrte haben sich überhaupt jemals mit dem Ort befasst. Soweit es die Einheimischen der Flusskönigreiche angeht, genügt es zu wissen, dass die Spitze fremdartig und gefährlich ist. Selbst die Gebildeten halten den von Nhur Athemon errichteten Turm aus grünem Glas in der Regel irrtümlich für die eigentliche Spitze. Daher wird die Smaragdspitze weithin als azlantische Ruine betrachtet oder für eine Art Rückzugspunkt bzw. Werkstatt der Azlanti gehalten, die früher im Echowald gelebt haben.

Der bekannteste gegenwärtige Bewohner der Spitze ist der numerianische Magier Klarkosch (siehe Seite 68). Dieser hat vor mehreren Jahren mit ambitionierten Erkundungen und Studien der oberen Ebenen der Spitze begonnen. Zu Beginn wirkte er nur wie ein weiterer Mächtiger-Plünderer vergessenen azlantischen Wissens, doch im Gegensatz zu vielen anderen Abenteurern blieb Klarkosch vor Ort. Er fand einen Bereich in einer der oberen Gewölbeebenen, der seinen Ansprüchen genügte, so dass er sich dort einen gut geschützten Unterschlupf anlegte. Im letzten Jahr hat Klarkosch sein neues Zuhause aktiv gegen alle Eindringlinge verteidigt, darunter auch Abenteurergruppen, die die Spitze erkundeten. Der numerianische Magier ist mit mehreren monströsen Bewohnern der oberen Gewölbeebenen verbündet und fertigt tödliche Maschinenwesen an, welche sein Heim bewachen. Klarkosch ist jedoch nicht der Herr der Smaragdspitze – selbst mit seinen Maschinenwesen und monströsen Dienern kontrolliert er nur ein paar der obersten Gewölbeebenen. Er hat oft versucht, weiter als bis auf die 7. Ebene vorzustoßen, wurde dort aber bisher immer von einer Gruppe Priester des Schlangenvolkes aufgehalten, die ebenfalls von der Smaragdspitze und ihren Geheimnissen fasziniert sind.

Die tieferen Ebenen der Smaragdspitze werden von finsternerer und gefährlicheren Kreaturen beherrscht. Und bisher konnte noch kein Bewohner der Oberfläche an diese zurückkehren und berichten, was sich am Fuße des Splitters befindet ...

DIE SMARAGDLICHTUNG

Die Smaragdspitze steht auf einer lichten Anhöhe im Südwestteil des Echowaldes. Vor Ort ist diese Lichtung als die Smaragdlichtung bekannt. Sie ist nahezu kreisförmig und die Smaragdspitze liegt fast genau in der Mitte, als hätte eine unsichtbare Hand vor langer Zeit einen Begrenzungsradius von über 500 m rund um den Turm gezogen. Die Bäume des Echowaldes drängen sich an dieser unsichtbaren Grenze und enden dann plötzlich – auf der Lichtung wächst nichts, das größer ist als ein Setzling.

Die Smaragdspitze erschafft zuweilen unsichtbare Tore oder Portale, welche über die Lichtung treiben und kurzfristig die tieferen Ebenen mit dem Umland verbinden, auch wenn dies bislang nur wenige gesehen haben. Dies führt dazu, dass ab und an furchtbare Bewohner der tieferen Gewölbe auf die Lichtung transportiert werden, wo sie umherstreifen oder

wüten. Ebenso sind bereits ahnungslose Reisende auf der Lichtung verschwunden, die durch eines dieser unauffälligen Tore gestolpert sind und sich irgendwo in der Tiefe der Spitze wiederfanden. Diese rätselhaften Portale scheinen nachts häufiger zu entstehen; manche behaupten auch, ihr Auftreten hänge vom Stand der Sterne oder der Ausrichtung der Ebenen des Multiversums ab.

GEWÖLBEÜBERBLICK

Die Smaragdspitze ist – einfach gesagt – ein „Gewölbekebab“. Die Spitze selbst reicht wie ein fast 3 Kilometer langer Spieß in die Tiefe. Am Fuß hat sie eine Dicke von 15 m und mehr, während das Mittelstück eine Breite von 3 m bis 9 m aufweist und schließlich die Spitze oben aus dem Boden ragt. Dieser grüne Kristall durchbohrt 16 bekannte Gewölbeebenen, deren Mittelpunkt nicht zwangsläufig die Spitze sein muss – jede Ebene dehnt sich von der Säule aus in eine andere Richtung aus, so dass die Ebenen auch nicht direkt übereinander angeordnet sind. Zudem sind die Ebenen auch nicht in gleichmäßigen Höhenabständen angelegt: In manchen Fällen sind sie mittels Treppen oder Schächten verbunden, die über hundert oder gar tausend Meter überwinden. Diese „Großen Treppen“ sind bestens geeignet, Erkundungen zu behindern, da sie nicht immer sicher oder passierbar sind. Werden Gefahren an diesen Orten zwischen den Gewölbeebenen beseitigt, bedeutet dies nicht automatisch, dass sie immer noch frei und sicher sind, wenn die SC zurück an die Oberfläche wollen.

Folgende Ebenen erwarten die SC (die jeweiligen Autoren sind in Klammern aufgeführt):

1. Die Turmruinen: Der oberirdische Teil der Spitze besteht aus den Ruinen eines alten azlantischen Turmes. In den Ruinen lauert eine Meute blutdürstiger Goblins unter dem Befehl des Gottenschathauptlings Grulk. (Lisa Stevens)

2. Die Keller: Die Grundfesten des Turmes sind ein verwirrender Irrgarten aus ungezieferverseuchten Kammern und verborgenen Fallgruben. Ein gefährlicher untoter Zauberkundiger, Gorloth der Knochenpriester, greift Abenteurer an, die in Fallen und Spinnennetze hineinstolpern. (Ed Greenwood)

3. Splitterbau: Vor einigen Monaten stieß eine ruchlose Bande von Gesetzlosen auf die seltsamen Eigenschaften der Spitze und entschied sich, in den Gewölben eine geheime Zuflucht anzulegen. (Michael A. Stackpole)

4. Gottesheim: Auf dieser Ebene lebt ein friedfertiger Troglodytenstamm, welcher ein mysteriöses arkanes Gerät anbetet. Die Helden müssen die seltsame Maschine besänftigen oder abschalten, um vorbeizukommen. (Frank Mentzer)

5. Die Ertränkte Ebene: Planare Portale zur Elementarebene des Wassers fluten den Großteil der Kammern dieser Gewölbeebene mit Wasser. Die Helden müssen einen Weg finden durch kräftige Strömungen und lange, lichtlose Tauchgänge, um die Erkundung der Spitze fortsetzen zu können. (Sean K Reynolds)

6. Das Mechanische Labyrinth: Dies ist das Versteck des bösen Magiers Klarkosch, der mit Hilfe der magischen Eigenschaften der Spitze immer bessere Maschinenwesen erbaut. (Richard Baker)

7. Der Schrein des Erweckers: Dieser uralte Schrein des Schlangenvolkes ist mittlerweile in die Hände einer ketzerischen Kultanhängers gefallen, der ihn einem furchtbaren Dämonenherrscher neu geweiht hat. (Chris Pramas)

8. Vissk-Thars Kreis: Unter dem Schrein des Kro'akoth befindet sich eine Festung des Schlangenvolkes, die gegenwärtig

von einem mutierten Priester kommandiert wird. Ein mehrfrontiger Machtkampf entwickelt sich hier zwischen der darüber liegenden Ebene und weiteren rivalisierenden Sekten. (Jason Bulmahn)

9. Die Achse der Spitze: In dieser Kammer legten die ersten Entdecker mit Hilfe der mystischen Energien der Spitze das Transportsystem aus permanenter Teleportationsmagie an. Vor hier aus könnten Abenteurer ohne Zeitverlust in alle anderen Ebenen der Spitze gelangen, stünden dem nicht ein Stamm wilder Morlocks und ihre infernalische Herrin im Wege. (Tim Hitchcock)

10. Die Magmakammer: Überlappungen mit der Elementarebene des Feuers füllen diese Ebene mit Strömen aus geschmolzenem Fels. Eine Expedition der Höllenritter der Unvermeidbarfeste ist bis hierher gekommen, ehe ihre Kräfte sie verließen. (F. Wesley Schneider)

11. Yarrix' Gruft: Diese Blase in der Tiefe ist die Gruft einer entsetzlichen Kreatur namens Yarrix, der Hohepriesterin eines uralten Elementarkultes. Mystische und fremdartige Schrecken gehen an diesem furchtbaren Ort um. (Wolfgang Baur)

12. Die Automataschmiede: Hier haben Nhur Athemons Anhänger eine Schmiede samt Werkstatt eingerichtet, um aus dem machtvollen Material der Smaragdspitze neue grauenvolle Konstrukte zu bauen. Die Azlanti sind schon lange tot, aber ihre Schöpfungen befinden sich noch immer hier – und manche von ihnen haben ein Bewusstsein erlangt. (Keith Baker)

13. Die Lustgärten: Bei diesem sorgsam errichteten Garten handelt es sich um ein magisches Terrarium, welches über planare Portale mit Licht, Wasser, Luft und Nährstoffen versorgt wird und seine eigene, bizarre Ökologie enthält. Seit unzähligen Jahrhunderten dient dieser Ort als Nhur Athemons Menagerie und Labor. (Nicolas Logue)

14. Der Thron von Azlant: Die azlantischen Soldaten und Magier, welche Nhur Athemons Kult im Echowald vor 10.000 Jahren zerstörten, glaubten, den verbannten Fürsten vernichtet zu haben, allerdings hat dieser als Untoter überlebt und haust nun Pläne schmiedend in den Tiefen der Spitze. (Erik Mona)

15. Ordnung und Chaos: Unter Nhur Athemons Versteck liegt eine Region, in welcher die von der Spitze generierten, verzerrten Energien genutzt und gebündelt werden können. Proteaner und Unvermeidbare kämpfen um die Kontrolle über diesen seltsamen planaren Nexus. (James L. Sutter)

16. Die Smaragdwurzel: Die Wurzel der Smaragdspitze befindet sich in den undenkbaren Tiefen von Orv, viele, viele hundert Meter unter der Oberfläche. An diesem furchtbaren Ort verbirgt sich ein unglaubliches Geheimnis: Die Grufterbauer existieren noch – und sie sind mit der Spitze noch nicht fertig. (James Jacobs).

DAS TRANSPORTSYSTEM DER SPITZE

Zu den interessantesten Merkmalen der Smaragdspitze gehört der Umstand, dass die Kristallnadel selbst als blitzschneller magischer Aufzug dienen kann. Wer um diese Funktion weiß, kann leicht auf jede Ebene der Spitze gelangen, indem er einfach die Kristallsäule berührt und laut den Namen der Rune ausspricht, die für die Ebene steht, auf die er gelangen möchte, oder die Zielebene selbst benennt. Der Charakter wird dann auf ein Feld auf der Zielebene angrenzend zur Kristallsäule teleportiert.

Um das Transportsystem zu nutzen, muss ein Charakter die folgenden Voraussetzungen erfüllen:



- Er muss ein spezielles Transportsymbol mit sich führen.
- Er muss die Rune oder das Zeichen der Ebene kennen, auf die er gelangen will.
- Er muss als Freie Aktion den Namen der Rune aussprechen.
- Er darf maximal eine andere Kreatur mitnehmen (dies ist die einzige Möglichkeit, wie eine geistlose oder bewusstlose Kreatur das Transportsystem nutzen kann).

Wenn ein Charakter das Transportsystem der Spitze genutzt hat, kann er während der nächsten Stunde nicht erneut darauf zurückgreifen.

Sobald die SC entdeckt haben, dass man auf jeder Gewölbeebene Zugang zur Kristallsäule hat, und sich die jeweilige Identifikationsrune gemerkt haben, können sie auf eine beliebige Ebene zurückkehren, indem sie die Säule berühren (dies funktioniert auch an der Oberfläche) und dann direkt dorthin teleportieren. Noch nicht von ihnen erkundete Ebenen stehen ihnen in der Regel nicht offen, da sie die dortigen Runen nicht kennen. Die andere zur Nutzung des Transportsystems erforderliche Komponente ist ein Transportsymbol; diese Steine wurden vor langer Zeit von den Azlanti angefertigt, die zuerst den Ort erkundet haben. Ein paar Dutzend liegen immer noch über die diversen Gewölbeebenen verteilt.

TRANSPORTSYMBOL		PREIS 600 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 7	GEWICHT —
AURA Durchschnittliche Beschwörung		
	Dieses kleine Symbol ist ein daumenlanger Zylinder aus unzerbrechlichem, grünem Glas. Ein <i>Transportsymbol</i> ermöglicht es dem Träger, das Transportsystem der Smaragdspitze zu benutzen. Der Träger kann nur auf jene Gewölbeebenen teleportieren, deren Identifikationsrunen er benennen kann.	
ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN		KOSTEN 300 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, <i>Dimensionstür</i> , ein kleiner Splitter der Smaragdspitze		

Gewölbeebenen überspringen: Die meisten Abenteurer werden von Natur aus jede Ebene erkunden wollen, allerdings ist dies strenggenommen nicht erforderlich. Über das ganze Gewölbe sind *Transportsymbole* verteilt und es gibt viele Monster, welche über Abbildungen der Identifikationsrunen für diverse Ebenen verfügen, so dass die SC durchaus an die „Adresse“ einer tiefergelegenen Ebene gelangen könnten, ohne diese zuvor besucht zu haben. So machen es beispielsweise die auf den ersten drei Gewölbeebenen zu findenden Gegenstände und Informationen einer zielstrebigen Gruppe durchaus möglich, an den Ebenen 4 und 5 vorbei zu teleportieren und Klarkosch in dessen mechanischem Irrgarten zu stellen.

Wenn eine Gruppe mittels des Transportsystems auf eine neue Ebene reist, erscheinen sie auf einem Feld in einem Raum oder Ort, wo der Kristall diese Ebene durchdringt. Sollten mehrere Räumlichkeiten auf einer Ebene an die Spitze angrenzen, wird zufällig bestimmt, in welchem Raum die Gruppe erscheint. Eine Gruppe, die mittels des Transportsystems ins Mechanische Labyrinth teleportiert, könnte in den Bereichen F8, F13 oder F14 ankommen – würfle mit einem W6 aus, wo letztendlich der Ankunftspunkt ist. Es dauert ein paar Augenblicke, bis ein Charakter sich vollständig materialisiert hat. Sollte eine Gruppe daher in einen belegten Raum

teleportieren, überrascht sie dort niemanden und wird auch nicht durch eventuelle Bewohner überrascht.

Das Umgehen von Gewölbeebenen ist eine riskante Strategie, da die Ebenen gefährlicher werden, je tiefer man in das Gewölbe vordringt. Eine zu ambitionierte Gruppe könnte daher leicht auf Gegner stoßen, welche zu schwierig für sie sind. Natürlich sind aber auch die Belohnungen größer.

MACHTGRUPPEN UND WIDERSACHER

Große Teile der Smaragdspitze werden von niemandem beansprucht oder werden nur von ihren eigenen, fremdartigen Bewohnern genutzt. Es gibt aber auch mehrere unterschiedliche Gruppierungen, welche soviel wie möglich von dem Gewölbe unter ihre Kontrolle bringen wollen. Manche Gruppierungen wissen voneinander und sind erbitterte Feinde oder unzuverlässige Bündnispartner, während andere noch nicht in Erscheinung getreten sind.

Klarkosch und seine Diener

Der Magier Klarkosch kontrolliert mehrere der oberen Ebenen der Smaragdspitze. Als Eingeweihter der Technikliga von Numeria ist Klarkosch zugleich Zauberschmied, Ingenieur und Magier. Schon zu Beginn seiner Erkundungen der Spitze entdeckte er, dass kleine Splitter oder Bruchstücke der Kristallsäule als effiziente Energiequellen für Maschinenwesen genutzt werden können. Seitdem experimentiert er ständig mit neuen und verbesserten Modellen. Klarkosch konnte mehrere monströse Gruppen, welche auf den oberen Gewölbeebenen hausen, unterwerfen und sich selbst zum Meister der Smaragdspitze (oder zumindest der ersten paar Ebenen) erklären.

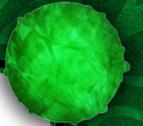
Der Kreis von Vissk-Thar

Mit den Jahren sind viele unterschiedliche Zivilisationen der Finsterlande auf die eine oder andere Gewölbeebene der Smaragdspitze gestoßen. Am nachhaltigsten hat sich davon eine Gruppe des Schlangenvolkes in der Spitze breitgemacht, deren Adepten sich als Vissk-Thars Kreis bezeichnen. Sie sind der Hauptgrund dafür, dass Klarkosch bisher nicht in tiefergelegene Ebenen des Gewölbes vordringen konnte. Zum Glück für die anderen Bewohner des Gewölbes sind die Angehörigen des Schlangenvolkes aufgrund von Machtkämpfen und stark unterschiedlicher religiöser Ansichten untereinander zerstritten, so dass sie keine größeren Anstrengungen unternehmen können, weitere Teile des Gewölbes unter Kontrolle zu bekommen.

Nhur Athemon

Seit beinahe einhundert Jahrhunderten ist Nhur Athemon der Hüter der Smaragdspitze. Nahezu ebenso lange ist er bereits ein Leichnam, der große Zeiträume in intotem Schlummer verbringt und sich nur alle paar Jahrhunderte erhebt, um seine Studien der Smaragdspitze fortzusetzen und Neuigkeiten über die Außenwelt zu erlangen. Er ist vor einigen Jahren erwacht und baut seitdem zielstrebig seine Machtposition aus, während er heimlich die seinem Versteck nahen Gewölbeebenen beobachtet.

Nhur Athemon hasst das Schlangenvolk von Vissk-Thar und betrachtet Klarkosch als dummen Barbaren, der blindwütig Dinge zerstört, welche er nicht versteht.



Iluchtewhars Diener

Die tiefsten Ebenen der Smaragdspitze verbergen ein unglaubliches Geheimnis: Die Grufterbauer existieren noch und in der Tiefe der Spitze ist mit Iluchtewhar, dem Erbauer der Spitze, ein Überlebender dieses uralten Volkes eingekerkert. Die Grufterbauer besitzen die Fähigkeit, elementare Geschöpfe zu erschaffen, die ihren Zwecken dienen, woraus viele der Elementare und Elementarkreaturen resultieren, die in der Smaragdspitze umgehen, seien es die Ätzenden Pirscher, die Schlammfürsten und die Schattenfeurelementare. Nachdem die waghalsigen Experimente der jüngeren Bewohner der Spitze Iluchtewhar aufmerksam gemacht haben, bereitet dieser sich darauf vor, furchtbares Verderben über jeden und alles in der Nähe hereinbrechen zu lassen.

Tiawasks Spur

Und noch jemand in der Smaragdspitze sollte wohl erwähnt werden: die Magierin Tiawask. Diese kam vor einigen Wochen mit ihrem Kollegen Jharun zur Spitze, um deren Geheimnisse zu erkunden, und fiel Klarkosch in die Hände. Tiawask konnte entkommen, musste aber tiefer ins Gewölbe fliehen. Dabei hat sie eine Spur aus rätselhaften Hinweisen und Warnungen für jene hinterlassen, die ihr folgen.

ABENTEUERAUFHÄNGER

Soweit es Gewölbe betrifft, ist die Smaragdspitze leicht zu finden. Sie ist äußerst zugänglich und bei den Abenteurern bekannt, welche heutzutage auf der Kreuzfahrerstraße unterwegs sind. Viele machen von Dornenfeste oder der Unvermeidbarfeste aus einen kurzen Umweg, um sich wenigstens die oberirdischen Ruinen anzusehen und das azlantische Gebäude zu bewundern. Viele betreten auch die erste Gewölbeebene und ziehen sich hastig zurück, sobald ihnen klar wird, dass die Erforschung eines Gewölbes kein Sonntagsspaziergang ist. Tatsächlich beobachten sogar einige Räuber die Smaragdlichtung und rauben leichte Ziele aus, die aus dem Gewölbe fliehen, seien es unerfahrene Neulinge, Touristen oder erschöpfte, verletzte Veteranen, die nicht mehr zu einem Kampfinstande sind.

Die Vermissten Magier

Vor einigen Wochen brachen die Magier Tiawask und Jharun von Dornenfeste aus auf, um die Ruinen der Smaragdspitze zu erkunden und die unterirdischen Portale zu erforschen. Da diese beiden Mitglieder des Goldfeuerordens bisher nicht zurückgekehrt sind, ist Iliara Sternenmantel, das Ordensoberhaupt, inzwischen äußerst besorgt wegen ihrer vermissten Kollegen. Sie sucht nach einer Gruppe verlässlicher Abenteurer, welche in der Smaragdspitze und in den Gewölbeebenen nach Hinweisen zu den Verschwindenen suchen sollen und Jharun und Tiawask retten sollen, sofern diese in Gefahr sind.

Die beiden Magier benötigen tatsächlich Hilfe: Sie sind gleich zu Beginn ihrer Expedition Klarkosch und seinen Diener in die Hände gefallen. Jharun ist immer noch ein Gefangener des numerianischen Magiers, während Tiawask zwar entkommen konnte, aber dafür tiefer in die Gewölbe geflohen ist, um Verfolgern zu entgehen. Dort kämpft sie nun verzweifelt ums Ü

DIE SMARAGDSPITZENKAMPAGNE

Solltest du mit einer Gruppe SC der 1. Stufe in den Turmruinen beginnen, sollten die Charaktere bei Erreichen der Smaragdwurzel die 12. Stufe erreicht haben. Dieses Abenteuer geht davon aus, dass du die schnelle Aufstiegs geschwindigkeit nutzt und die Gruppe aus vier Charakteren besteht. Sollte deine Gruppe aus fünf Charakteren bestehen, werden diese in ihrer Progression dem Erwarteten oft etwa eine Stufe hinterherhinken, dies in den meisten Fällen aber durch den zusätzlichen SC ausgleichen. Im Falle von sechs oder mehr SC erhöhe die Anzahl der Monster in den Begegnungen, damit die SC die erforderliche Erfahrung erlangen, um den Anforderungen gerecht werden zu können.

Die Expedition des Gelehrten

Der Gelehrte Abernard Royst (siehe Seite 15) sammelt seit Jahren alle möglichen Informationen zur Smaragdspitze. Er ahnt, dass die Spitze selbst nichts mit den früher im Echwald lebenden Azlanti zu tun hat, sondern stattdessen mit Mächten aus der Frühzeit der Welt in Verbindung steht. Um diese Theorie zu bestätigen, möchte Abernard eine sorgfältige und planmäßige Erkundung der Spitze und all ihrer Gewölbeebenen in Auftrag geben. Ihm ist vollkommen bewusst, wie gefährlich dieses Unterfangen ist und dass ein alter, tollpatschiger Gelehrter wie er definitiv nicht durch die Tiefen der Smaragdspitze streifen sollte. Wer allerdings das untere Ende der Spitze erreicht und ihm Karten und Beschreibungen der gesamten Struktur bringen kann, auf den wartet eine fürstliche Belohnung.

Der Bekrönte Schädel

Es wird zunehmend ersichtlicher, dass in den Gewölben unter der Smaragdspitze eine machtvollere und bösartige Präsenz erwacht. Seltsame neue untote Monster plagen mittlerweile seit einigen Monaten Dornenfeste und die Unvermeidbarfeste. Ferner berichten diverse mächtige Zauberkundige aus dem ganzen Gebiet der Kreuzfahrerstraße von magischen Ausspähungen aus unbekannter Quelle, welche die üblichen Verteidigungen und Schutzzauber problemlos überwinden. Schlimmer noch: Was auch immer sich in den Gewölben steuert, scheint die rätselhaften Portale der Smaragdlichtung steuern zu können, so dass diese fernab der Smaragdspitze Monster ausspucken oder Reisende einfangen. Die Werte Mutter Sarise Dremagni in der Unvermeidbarfeste ist auf einen kleinen Hinweis bezüglich dieser neuen Gefahr in Form des Emblems einer Krone über einem Totenschädel gestoßen. Fürstkommandantin Drovust sucht daher nach einer mutigen Gruppe Abenteurer, die nach dem „Gekrönten Schädel“ suchen und ihn zerstören soll, ehe die Bedrohung weiter anwächst.

EBENE 1: DIE TURMRUINEN



1 FELD = 1,50 M



EBENE 1

Die Turmruinen

von Lisa Stevens

Wenn Reisende aus dem Unterholz des Echowaldes kommen, starren sie auf die Ruinen einer Burg mit einem geborstenem Hauptturm. Die ganze Anlage besteht aus glattem, grünem Glas. Es ist offensichtlich, dass hier vor vielen Jahren eine gewaltige Schlacht ausgefochten wurde. Die Lichtung rund um die Ruine zeigt kein Zeichen von Leben, sieht man von kränklichem Unkraut ab, welches sich teilweise aus der von Magie verödeten Erde hervorkämpft. Geschmolzene Brocken verzogenen Glases bedecken den Boden und verleihen dem Licht einen grünen Ton. Trotz all der Schäden scheint das Glas der Burg dem Zahn der Zeit vortrefflich widerstanden zu haben, denn was die Katastrophe überstanden hat, ist weder rissig noch trüb, sondern frei von Moos und anderen Dingen, die sich normalerweise an Ruinen festsetzen.

Ein steil ansteigender Trampelpfad windet sich durch die Trümmer bis zu einem Tor, hinter dem nur Dunkelheit liegt, als sauge der Zugang alles Licht in seine tintenschwarzen Tiefen.

Die erste Ebene der Gewölbe der Smaragdspitze besteht aus den Turmruinen – den Resten eines bröckelnden, azlantischen Gebäudes, das die Spitze des Kristallsplitters umgibt. Die letzten regulären Bewohner dieses Ortes waren die Goblins von Zog vor gut 500 Jahren. Die Legenden über dieses Goblinreich brachten den Grottenschrat Grulk dazu, die Ruine vor 5 Jahren zu erkunden und zu seinem eigenen Reich zu erklären. Mit Hilfe der Legenden über Zog lockte er einige junge Goblirkrieger des nahen Blutdornstammes zu sich, deren Köpfe er mit Geschichten über Ruhm und goblinoiden

Glanz füllte. Alles lief gemäß den Plänen des Grottenschrates prächtig, bis Klarkosch samt Gefolge auftauchte, um die Smaragdspitze zu erkunden. Die Goblins verteidigten ihre Heimat tapfer, aber der numerianische Magier war einfach zu mächtig. Letztendlich schloss Grulk mit Klarkosch einen Waffenstillstand und einen Pakt: Die Goblins würden künftig den Zugang zu den tieferen Ebenen für Klarkosch bewachen. Als Erinnerung an die Übereinkunft belebte Klarkosch zwei tote Goblins und postierte die Zombies auf der Treppe, welche in die Tiefen der Spitze führt (siehe Bereich A14).

EIGENHEITEN DIESER EBENE



Die Umgebung innerhalb der Turmruinen ist auf physikalische und magische Weise fremdartig:

Lichtschluckend: Innerhalb des Gebäudes schluckt ein magischer Effekt das Licht. Jede Lichtquelle erhellt nur einen Bereich mit 1,50 m Radius, egal wie stark sie sonst ist. Die Azlantibaumeister hatten diesen Effekt eigentlich erzeugt, damit

er mit Einbruch der Nacht aktiv wurde. Doch nach all der Zeit befindet er sich nun dauerhaft in dieser Einstellung. Jenseits des Lichtradius von 1,50 m herrscht Dunkelheit. Fernkampf- und Nahkampfangriff mit Reichweite verfehlen ihr Ziel mit 50%iger Wahrscheinlichkeit, sofern der Angreifer nicht über Dunkelsicht verfügt. Kreaturen ohne Dunkelsicht erleiden einen Malus von -4 auf sichtabhängige Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung.

Die Raumbeschreibungen erwähnen alle Merkmale der einzelnen Räume. Allerdings mag es aufgrund der Lichtverhältnisse sein, dass die SC nicht alle Informationen sogleich erlangen. Passe Vorlesetexte daher daran an, was die SC von ihrer jeweiligen Position aus sehen können.

Geröll: Der Turm rund um die Spitze ist eine einzige große Ruine, deren Böden mit Schutt übersät sind. Dies ist schwieriges Gelände (siehe *Grundregelwerk*, S. 193), allerdings nicht für Grukks ortskundige Goblins.

Deckenhöhe: In Korridoren beträgt die Deckenhöhe 3 m, in Räumen 6 m.

A1. Aufwärtsführender Pfad

Die zur Tür des Turmes hinaufführende Steintreppe ist eher eine geröllbedeckte Klippe. An der Südseite des Turmes windet sich ein Trampelpfad steil zu einem pechschwarzen Toreingang hinauf.

Als vor langer Zeit die azlantischen Ritter des Ionensterns den Turm rund um die Spitze zerstörten, vernichteten sie dabei auch die breite Treppe aus, welche zur Vordertür hinaufführte, und ließen nur einen 9 m hohe Steilhang zurück. Die Goblins haben diesen alternativen Serpentinweg angelegt, um leichter aus den Hügeln nach Hause zu kommen.

In Bereich **A2** halten sich ein Goblin und sein Goblinhund auf und behalten den Pfad im Auge. Der Wächter ist aber nicht sonderlich achtsam (Malus von -2 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung), so dass es möglich ist, unentdeckt den Pfad hinaufzuschleichen. Sollte die Gruppe sich aber dem Turm offen nähern, bemerkt der Wächter sie automatisch und schlägt Alarm, ehe er jeden auf dem Pfad mit seinem Kurzbogen unter Beschuss nimmt (siehe Bereich **A2**).

A2. Tordurchgang (HG 2)

Der Fußweg windet sich zu einem gezackten Loch in der Seite des grünen Glasturmes hinauf. Licht dringt von außen her bestenfalls anderthalb Meter ins Turminnere hinein. Jenseits dieses Bereiches ist es pechschwarz.

Wenn die SC weiter vordringen, füge das Folgende hinzu:

Halbgeschmolzene Blöcke aus grünem Glas liegen haufenweise auf dem Boden. Im Norden führt ein bröcklicher Torweg in eine andere Kammer, während im Westen eine Tür in den Rundturm an der Südwestecke des Gebäudes führt. Im Osten versperrt eine Barrikade aus Geröll und Holzpfehlen einen in den Turm führenden Durchgang.

Die Barrikade im Osten bietet gerade genug Platz, dass ein Goblin hindurchschlüpfen kann. Eine Kreatur der Größenkategorie Klein kann sich hindurchquetschen, während einer mittelgroßen Kreatur ein Fertigkeitwurf für Entfesselungskunst gegen SG 30 gelingen muss, um hindurchzukommen. Eine sehr starke Kreatur kann mittels eines Stärkewurfes gegen SG 25 die Barrikade durchbrechen.

Kreaturen: Eine Gobloneinzelkämpferin und ihr Goblinhundreittier bewachen zu jeder Zeit den Zugang zum Goblinversteck. Ein zweiter Einzelkämpfer samt Reittier ruht in Bereich **A3**. Da Goblins faule Kreaturen sind, erleiden sie einen Malus von -2 auf ihre Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung, um herannahende Kreaturen zu bemerken, die sich anstrengen, einer Entdeckung zu entgehen.

GOBLONEINZELKÄMPFERIN

HG 1/2

EP 200

Goblinwaldläuferin 1 (MHB, S. 128)

NB Kleiner Humanoider (Goblinoider)

INI +3; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 14 (+3 GE, +1 Größe, +3 Rüstung)

TP 13 (1W10+3)

REF +5, WIL +1, ZÄH +4

(Ro, Ru) Angriff

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Pferdeschlächter +3 (1W8+1/x3)

Fernkampf Kurzbogen +5 (1W4/x3)

Angriffsfläche 1,50 m; Reichweite 1,50 m (3 m mit Pferdeschlächter)

Besondere Angriffe Erzfeind (Menschen +2)

TAKTIK

Vor dem Kampf Sollte die Einzelkämpferin Eindringlinge entdecken, benötigt sie eine Runde, um den Einzelkämpfer in Bereich **A3** zu warnen. Dieser trifft mitsamt seinem Goblinhund in 3 Runden ein, nachdem er allgemeinen Alarm gegeben hat.

Im Kampf Die Einzelkämpfer nutzen ihre überlegene Beweglichkeit und die Dunkelheit im Torweg, während sie die SC unter Beschuss nehmen.

Moral Sollte ein Einzelkämpfer getötet werden, zieht sich der andere nach Bereich **A6** zurück.

SPIELWERTE

ST 12, GE 17, KO 15, IN 8, WE 12, CH 8

GAB +1; KMB +1; KMV 14

Talente Berittener Kampf

Fertigkeiten Heimlichkeit +14, Mit Tieren umgehen +3, Reiten +10, Überlebenskunst +5, Wahrnehmung +5

Sprachen Gemeinsprache, Goblinsch

Besondere Eigenschaften Spuren lesen +1, Tierempathie +0

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; Sonstige

Ausrüstung Beschlagnete Lederrüstung, Pferdeschlächter, Kurzbogen mit 20 Pfeilen.



GOBLINHUND HG 1

EP 400
TP 9 (MHB, S. 129)

A3. Der Hundezwinger (HG 2)

In diesem kreisrunden Raum sind Lumpen und Knochen wie zu Nestern angehäuft. Im Nordosten führt eine Tür aus dem Raum hinaus.

Kreaturen: Sollten die SC an der Goblinozelkämpferin in Bereich **A2** unbemerkt vorbeigekommen sein, ruhen sich hier ein weiterer Goblinozelkämpfer und sein Goblinhund aus. Sollte die Einzelkämpferin in Bereich **A2** die SC aber bemerkt und den Goblin in diesem Raum gewarnt haben, warnt dieser seinerseits seine Verbündeten in Bereich **A6**, kehrt dann nach Bereich **A2** zurück und schließt sich dem Kampf 3 Runden, nachdem die Wächterin dort Alarm gegeben hat, an.

GOBLINOZELKÄMPFER HG 1/2

EP 200
TP 12 (siehe Seite 24)

GOBLINHUND HG 1

EP 400
TP 9 (MHB, S. 129)

A4. Zerstörte Eingangshalle (HG 1)

Dieses große Foyer war früher wohl der Haupteingang des Turmes, allerdings ist der sicherlich einstmals großartige Zugangsweg nun nur noch eine Masse gläsernen Schutts. Bröcklige Durchgänge führen nach Norden und Süden.

Als die azlantischen Ritter den Turm angriffen, sprengten sie als erstes die Vordertür weg, um sich Zutritt zu verschaffen. Die Halle ist übel zugerechtigt und überall liegen Trümmer.

Kreaturen: Diese Begegnung setzt voraus, dass die Wachen in den Bereichen **A2** und **A3** Alarm geschlagen haben. In diesem Fall wurden die drei Goblins in diesem Raum angewiesen, Eindringlinge nach Bereich **A5** zu locken, indem sie nach ein bis zwei Kampfrunden den Rückzug vortäuschen und dann in jenem Raum die Falle auslösen. Sollte der Alarm aber nicht gegeben worden sein, ruhen diese Goblins sich immer noch in Bereich **A8** aus.

GOBLINS (3) HG 1/3

EP je 135
TP je 6 (MHB, S. 128)

A5. Sackgasse

Dieser Rundturm ist schwer beschädigt. Der Boden ist von Trümmern übersät.

Für den Fall, dass weitere „Lulatsche“ wie Klarkosch in sein Reich eindringen sollten, hat Grulk diesen Raum in eine Falle verwandelt, um Feinde festzusetzen. Sofern ein Goblin den Einsturz auslöst, stürzen Felsen auf die auf der Karte markierten Felder hinab. Jedem, der auf einem dieser Felder steht,

WEITERE WEGE INS INNERE

Der Pfad stellt den offensichtlichen Zugang zur Spitze dar. Es gibt aber noch zwei weitere Wege hinein: Die SC könnten zum einen die zerstörte Treppe und steile Böschung nach Bereich **A4** hinaufklettern. Hierzu ist ein Fertigkeitwurf für Klettern gegen SG 10 fällig, da der Hang von lockerem Geröll bedeckt ist. Die Wachen in Bereich **A2** haben mit ihren Goblinhunden trainiert und erhalten daher einen Situationsbonus von +4 auf solche Fertigkeitwürfe für Klettern. Zum anderen können sorgfältig die Gegend ausspähende SC die verborgene Tür nach Bereich **A11** entdecken (Wahrnehmung, SG 15). Grulk und seine Goblins rechnen nur mit Angreifern, die aus Bereich **A1** kommen.

muss ein Reflexwurf gegen SG 12 gelingen, um nicht unter dem Stein eingeschlossen zu werden und dabei 1W6 Schadenspunkte zu erleiden (siehe auch *Grundregelwerk*, S. 415). Nach dem Einsturz ist die Verbindung zwischen den Bereichen **A4** und **A5** blockiert; um den Durchgang wieder vollständig freizulegen, wären dann 20 Arbeitsstunden erforderlich.

Der Zugang zu einem engen, ostwärts führenden Tunnel wird von einer einfachen, staubigen Leinwand verhüllt (Wahrnehmung, SG 12). Am Westende des Tunnels (direkt hinter der Leinwand) befindet sich ein Zugseil, welches im Torweg dieses Turmes einen Einsturz auslöst. Eine Kreatur am Zugang des Tunnels kann das Seil mit einer Standard-Aktion ziehen.

Die Goblins versuchen, überlebende SC dazu zu bringen, ihnen in den Geheimtunnel nach Bereich **A6** zu folgen. Der Tunnel ist 1,20 m hoch; mittelgroße Kreaturen können sich aufrecht hineinzwängen und erleiden dann einen Malus von -4 auf Angriffswürfe und ihre RK. Kleinere Kreaturen und mittelgroße Vierbeiner (z.B. Goblinhunde) können sich normal im Tunnel bewegen.

Der Tunnel führt zu einem verborgenen Ausgang in Bereich **A6**. Im Tunnel kämpfen die Goblins wild und unnachgiebig, ein gefallener Goblin wird sofort durch einen Artgenossen ersetzt.

A6. Wachstube (HG 1/2)

Die beiden Teile dieses Raums werden von einem 6 m breiten, schutfreien Durchgang miteinander verbunden. Die folgende Beschreibung betrifft den nördlichen Teil:

Von diesem mit kurvig verlaufenden Wänden ausgestattete Raum aus führen Türen nach Osten und Westen. Hinzu kommt ein nach Süden führender Gang. In der Mitte des Raumes steht ein kleiner Tisch mit vier wackligen Stühlen, auf dem zwischen Tassen und Tellern zwei Würfel liegen.

Der Tunnel im Norden ist von einer Leinwand verdeckt, welche so bemalt wurde, dass sie zur Wand passt (Wahrnehmung, SG 12). Siehe Bereich **A5** hinsichtlich des Tunnels.

Der Südteil des Raums ist wie folgt beschrieben:

Geröll und zugespitzte Stöcke versperren den westlichen Eingang dieses mit kurvig verlaufenden Wänden ausgestattete Raumes. Durch die Raummitte führt eine dünne Wand. Im Norden führt ein kurzer Verbindungsgang zu einem ähnlichen Raum. In der Ostwand dieses Raumes und beiden Wänden des Verbindungsganges befinden sich Türen.

Die Tür nach Bereich A7 ist verschlossen

Kreaturen: Diese ist die Hauptwachstube für den inneren Teil des Komplexes. Die beiden hier stationierten Wachen haben Anweisungen, beide Teile des Raumes zu patrouillieren.

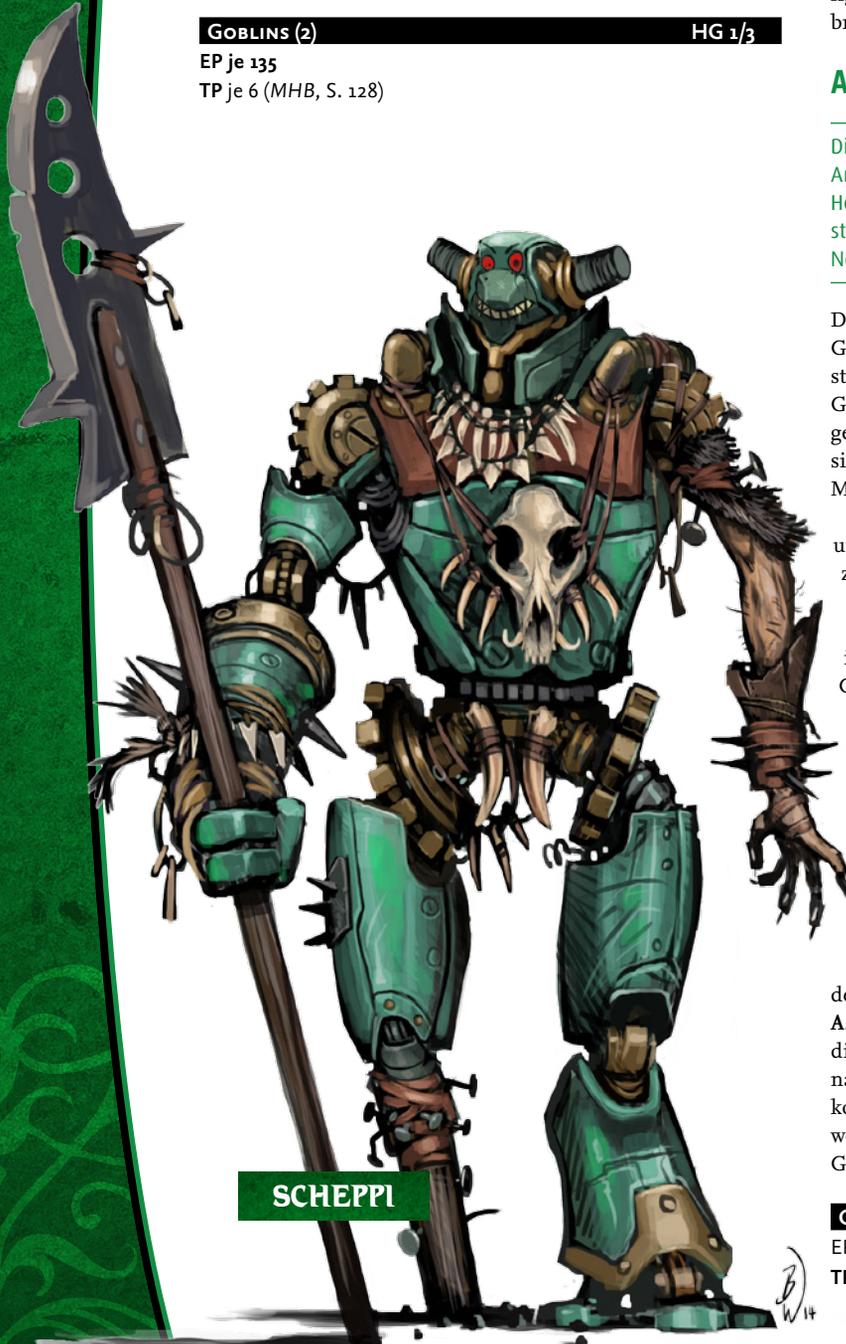
Einer der beiden hier stationierten Goblins ist über seinem halbvollen Teller eingeschlafen und der andere, weibliche Goblin vertreibt sich die Zeit damit, ihm kleine Essensbrocken in die Ohren zu stecken und so – nach Goblinmaßstäben – ein kulinarisches Kunstwerk zu erschaffen. Sie ist derart mit ihrem Tun beschäftigt, dass sie einen Malus von -4 auf Fertigungswürfe für Wahrnehmung erleidet, sofern kein allgemeiner Alarm gegeben wurde. Selbst wenn der ganze Komplex in den Alarmzustand übergeht, lässt sie ihren Kameraden schlafen, um ihr Meisterwerk nicht zu verschandeln, indem sie ihn aufweckt.

GOBLINS (2)

HG 1/3

EP je 135

TP je 6 (MHB, S. 128)



SCHEPPI

A7. Rüstkammer

Die Tür dieses Raumes ist mit einem Schloss von schlechter Qualität verschlossen (Mechanismus ausschalten gegen SG 15, um das Schloss zu knacken, oder ein Stärkewurf gegen SG 20, um die Tür aufzubrechen).

Reihen hölzerner Regale entlang der Wände dieses Raumes enthalten eine bunte Mischung rostiger Klingen, Rüstungsteilen und verzogener Pfeile.

Dies ist Grulks Rüstkammer, da schließlich jedes bedeutende Königreich eine Rüstkammer benötigt. Leider sind Goblins bescheidene Waffenschmiede. Sechs kleine Hundsschnitter und sechs kleine Pferdeschlächter liegen im Raum zu wackligen Bergen aufgehäuft. Die anderen Gegenstände sind unbrauchbar und wertlos.

A8. Unterkünfte (HG 1)

Dieser Raum quillt praktisch über mit einer zusammengewürfelten Ansammlung aus Schlaflagern und anderen Möbeln, die aus Holzstücken und Stoff zusammengebastelt wurden. Zudem stinkt es überwältigend nach verrottenden Lebensmitteln. Nach Norden und Westen gehen Türen ab.

Dieser Raum dient als Hauptunterkunft für den Großteil von Grulks Goblinstamm. Er ist vollgestopft mit Metallbruchstücken, Glassplittern, Steinen und anderen Dingen, die die Goblins aus den Ruinen und der Umgebung zusammengetragen haben. Da Goblins praktisch alles als wertvoll erachten, sieht diese Kammer wie eine Mischung aus Wohnraum und Müllhalde aus.

Grulk hat den Goblins untersagt, in diesem Raum zu essen, und sie angewiesen, stattdessen in der Kantine (Bereich A9) zu speisen. Natürlich kann man trotzdem kleine Fresspakete mit verdorbener Nahrung im Raum versteckt finden. Ein besonders übel stinkendes Stück Käse wandert gegenwärtig in einer Art Spiel durch die Betten der Goblins – keiner der Goblins möchte einerseits mit dem Käse erwischt werden, sollte Grulk eine Inspektion durchführen, andererseits will aber auch niemand den ranzigen Käse wegwerfen!

Kreaturen: An einem normalen Tag verbringen hier sechs Goblins die Zeit damit, ihre Müllsammlungen zu bewundern oder Spiele zu spielen, deren Regeln sich von einem Moment zum anderen verändern und oft mit Blutvergießen enden. Die anderen sechs hier einquartierten Goblins befinden sich anderswo im Turm: zwei in Bereich A6, zwei in Bereich A9 und zwei in Bereich A13.

Diese Begegnung geht davon aus, dass Alarm gegeben wurde; in diesem Fall sind drei der hiesigen Goblins nach Bereich A4 geeilt und die übrigen bereiten sich auf die Verteidigung dieses Raumes vor (einer von ihnen eilt aber zwischenzeitlich nach Bereich A13, um die dortigen Goblins zu warnen, und kommt nach 3 Runden zurück). Sollte kein Alarm gegeben worden sein, halten sich die drei in Bereich A4 aufgeführten Goblins stattdessen hier auf.

GOBLINS (3)

HG 1/3

EP je 135

TP je 6 (MHB, S. 128)



Schätze: Unter einem der Goblinbetten liegt in ein lum-piges, schmutziges Tuch eingewickelt eine Arm eines Smaragdmaschinenwesens (der Arm gehörte früher Scheppi, siehe Bereich A10). Diese Kuriosität könnte auf dem Markt einer größeren Ortschaft für maximal 20 GM verkauft werden.

A9. Kantine (HG ½)

Zwei Tische mit Bänken stehen unsymmetrisch angeordnet in dieser Kantine. Nicht näher definierbare verwesende Essensreste liegen auf den Tischen. Am südlichen Ende der Kammer führen Türen nach Westen und Osten.

Seitdem Grulk das Essen in den Unterkünften verboten hat, wird dieser Raum häufiger genutzt als in den ersten paar Jahren nach Gründung seines „Königreiches“. Es kommt aber nur selten vor, dass der ganze Stamm hier gleichzeitig zusammenkommt. Nur wenn die Goblins ein Pferd erlegen oder ähnlich große Beute machen, gestattet Grulk dem ganzen Stamm, gemeinsam zu speisen.

Kreaturen: Gegenwärtig streiten sich zwei Blutdornoblins um die Hinterläufe eines räudigen Kojoten, den Grulk am Vortag erlegt hat. Man kann sie noch außerhalb des Raumes vernehmen. Zudem sind sie so laut, dass sie keinen Alarm hören.

GOBLINS (2) HG 1/3

EP je 135
TP je 6 (MHB, S. 128)

A10. Laborküche (HG 3)

Dieser rund verlaufende Raum beherbergt eine Küche samt verzogener, schimmeligter Schränke, Tischen und Eimern. Auf einem neuwertigeren Tisch wurde etwas aufgebaut, das wie ein Labor für Kinder aussieht, wobei angeschlagene Tassen als Messbehälter fungieren.

Der Goblkleriker Skizzertz hat die Reste der Turmküche übernommen und hier sein privates Labor eingerichtet, wo er an seiner Schöpfung arbeitet, seinem Meisterwerk: Scheppi.

Dieses beschädigte und entsorgte Maschinenwesen hat Skizzertz vor 3 Monaten gefunden und vor Grulk und dem Rest des Goblinstammes geheimhalten können, indem er sein Labor zur verbotenen Zone erklärt hat. Mit viel Glück konnte Skizzertz das Maschinenwesen wiederbeleben, während er in dessen beschädigten Innereien herumwühlte. Das Maschinenwesen betrachtet den Schamanen als seinen neuen Meister, auch wenn es nur noch ein Schatten seines früheren Selbst ist. Skizzertz konnte sogar viele von Scheppis Problemen beheben. So hat er anstelle des fehlenden Armes des Maschinenwesens einen menschlichen Knochenarm angebracht. Wenn die Charaktere in den Ruinen eintreffen, steht der Schamane kurz davor, Grulk mit Hilfe von Scheppi abzusetzen.

Kreaturen: Der Schamane verbringt fast seine gesamte Zeit damit, an seinem Maschinenwesen zu arbeiten. Skizzertz ist begierig, seine Arbeit zu testen und die SC sind genau die Testpersonen, die er benötigt.

SKIZZERTZ HG 1

EP 400
Goblkleriker Lamaschut 2
NB Kleiner Humanoider (Goblinoider)
INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG
RK 17, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 13 (+4 GE, +1 Größe, +2 Rüstung)
TP 16 (2W8+4)
REF +4, WIL +5, ZÄH +4

ANGRIFF
Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Krummschwert [Meisterarbeit] +3 (1W6/18–20)
Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 3/Tag (SG 9, 1W6)
Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 2; Konzentration +4) 5/Tag — Kraftschub (+1), Nachahmungstätter (2 Runden)
Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 2; Konzentration +4)
1. — Befehl (SG 13), Furcht auslösen (SG 13), Person vergrößern^o (SG 13), Segnen
o (beliebig oft) — Ausbluten (SG 12), Gift entdecken, Magie entdecken, Resistenz
D Domänenzauber Domänen Stärke, Tricks

TAKTIK
Vor dem Kampf Wenn Skizzertz Kampflärm aus Bereich A9 oder A11 hört, wirkt er Resistenz auf sich und versteckt sich hinter Scheppi.
Im Kampf Skizzertz wirkt Segnen auf sich und Scheppi. Dann setzt er seine Offensivzauber ein, um Scheppi im Kampf zu unterstützen.
Moral Sollte Skizzertz verlieren, setzt er Nachahmungstätter ein und flieht.

SPIELWERTE
ST 10, GE 18, KO 13, IN 10, WE 15, CH 6
GAB +1; KMB +0; KMV 14
Talente Zusätzliches Fokussieren
Fertigkeiten Heilkunde +6, Heimlichkeit +16, Reiten +8, Wahrnehmung +3, Zauberkunde +4
Sprachen Goblinsch
Kampfausrüstung Stab: Leichte Wunden heilen (20 Ladungen); Sonstige Ausrüstung Lederrüstung, Krummschwert [Meisterarbeit], 95 GM

SCHEPPI HG 2

EP 600
Smaragdmaschinenwesenvariante (siehe Seite 157)
N Mittelgroßes Konstrukt
INI –1; Sinne Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung –2

VERTEIDIGUNG
RK 13, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 13 (–1 GE, +4 natürlich)
TP 36 (3W10+20)
REF +0, WIL –1, ZÄH +1
Immunitäten wie Konstrukte; SR 2/Adamant
Schwächen Magieabhängig

ANGRIFF
Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Hieb +6 (1W6+4)
Besondere Angriffe Blitzexplosion

TAKTIK
Vor dem Kampf Sollte Skizzertz Kampflärm aus Bereich A9 oder A11 hören, weist er Scheppi an, sich zwischen ihm und der Gefahr zu postieren.

Im Kampf Sobald ein Kampf ausbricht, positioniert Scheppi sich so, dass er Skizzertz bestmöglich beschützt.

Moral Scheppi kämpft bis zur Zerstörung.

(Ro, Ru) Spielwerte

ST 16, GE 9, KO —, IN —, WE 7, CH 1

GAB +3; KMB +6; KMV 15

Talente Heftiger Angriff^B

Besondere Eigenschaften Umgang mit Waffen

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Blitzexplosion (ÜF) Sobald Scheppi auf 50% seiner TP oder weniger reduziert wird, schlägt er 1 Runde lang Funken und kleine Blitze, ehe er explodiert (er kämpft während dieser Runde weiter). Jede Kreatur innerhalb von 3 m, die nicht der Kategorie Konstrukt angehört, erleidet 1W10 Punkte Elektrizitätsschaden (REF, SG 11, keine Wirkung). Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Schätze: Scheppis Einzelteile könnten in einer größeren Ortschaft für 75 GM an einen interessierten Käufer verkauft werden.

A11. Hintertür

Dieser kurvige Gang ist schwer beschädigt, verfügt aber im Norden, Osten und Süden über intakte Türen. Ferner führt eine große Doppeltür im Westen ins Herzen des Turmes. Die südöstliche Ecke des Raumes ist eingestürzt. Dort befindet sich nur ein Haufen gläsernen, grünen Gerölls. Durch den Schutt führt ein mittels unbearbeiteter Baumstämme gestützter Tunnel.

Der Tunnel führt zu einem kaum genutzten Pfad an der Südostseite des Turmes. An der Außenseite ist er mit einer holzverstärkten Leinwand bedeckt, welche so angemalt wurde, dass sie optisch zum Geröll passt (Wahrnehmung, SG 12).

A12. Skizzertz' Kammer

Ein für Menschen geeignetes, plüschiges Bett steht in dieser Kammer neben einem Tisch, auf dem ein Schriftrollenbehälter aus Knochen und Gefäße voller Augäpfel, Klauen und Zähnen stehen. Hinzu kommen diverse herumliegende Teile von Maschinenwesen.

Dies ist das Schlafgemach des Goblklerikers Skizzertz. Seitdem Grulk ihn für die Niederlage durch die Hände Klarkoschs und seiner Maschinenwesen verantwortlich gemacht hat, träumt Skizzertz davon, den Grottschrat als Häuptling abzusetzen und selbst die Herrschaft über den Stamm zu übernehmen.

Vor 3 Monaten fand Skizzertz ein beschädigtes Smaragdmaschinenwesen. Seitdem verwendet er fast seine gesamte Zeit darauf, in Bereich A10 an seiner Schöpfung zu arbeiten, welche er „Scheppi“ getauft hat.

Schätze: Der Schriftrollenbehälter auf dem Tisch enthält einen Bogen Pergament, auf den ein kompliziertes magisches Siegel in schillernder grüner Tinte gezeichnet wurde. Gelingt einem Charakter ein Fertigkeitwurf für Sprachenkunde oder Wissen (Arkanes) gegen SG 15, erkennt er das Siegel als Identifikationszeichen ähnlich einem *Arkanen Siegel*. Das Siegel trägt die azlantische Bezeichnung für „Sechs“ – es handelt sich um das Runensymbol, mit dem man mittels des Transportsystems der Spitze (siehe Seite 19) direkt nach Ebene 6 teleportieren kann. Die SC können das Transportsystem aber

nur mit einem *Transportsymbol* benutzen (siehe Seite 20. Klarkosch hat den Behälter samt Inhalt Skizzertz vor einigen Monaten mit der Anweisung gegeben, ihm alle *Transportsymbole*, die der Goblin findet, sofort zu bringen.

A13. Aufwärtsführende Treppe

Zur Rechten führt eine Wendeltreppe um eine halbtransparente Wand aus grünem Stein herum aufwärts. Es scheint, dass der azlantische Turm um einen Kern aus einem anderen Material herum errichtet wurde - quasi eine Spitze innerhalb einer Spitze.

Diese Stufen winden sich zweieinhalb Mal um die Spitze herum nach Bereich A15 hinauf. Dabei führt die Treppe durch zerstörte und nicht passierbare Stockwerke zu einer großen Kammer an der Spitze des Turmes. Die Wendeltreppe endet vor einer stabilen Holztür mit einer geschlossenen Schießscharte in der Mitte.

A14. Abwärtsführende Treppe (HG 1)

Zur Rechten führt eine Wendeltreppe um eine halbtransparente Wand aus grünem Stein herum abwärts. Es scheint, dass der azlantische Turm um einen Kern aus einem anderen Material herum errichtet wurde, wie quasi eine Spitze um eine Spitze herum.

Diese Treppe windet sich um die Spitze herum bis nach Bereich B1 hinab. Direkt über dem Treppenabsatz ist die grüne Kristallsäule mit einem komplexen, handgroßen Siegel markiert. Bei dem Siegel handelt es sich um die Identifikationsrunen dieser Ebene; dieses Wissen wird den SC später nützlich sein, sobald sie *Transportsymbole* gefunden haben. Das Siegel unterscheidet sich merklich von dem auf dem Pergament in Skizzertz' Kammer, ist vom Stil her aber ähnlich. Gelingt einem Charakter ein Fertigkeitwurf für Sprachenkunde oder Wissen (Arkanes) gegen SG 15, erkennt er das Siegel als Identifikationszeichen ähnlich einem *Arkanen Siegel*.

Kreaturen: Grulk hat zwei Goblins auf dem Treppenabsatz stationiert. Die Goblins fürchten diese Wachpflicht aus zwei Gründen: Zum einen könnte es ihr Leben stark verkürzen, wenn Grulk sie dabei erwischt, wie sie während der Wache ein Nickerchen machen, zum anderen gibt es noch etwas weitaus Schlimmeres am anderen Ende der finsternen Treppe: Das von unten heraufdringende Stöhnen, Ächzen und die schlurfenden Schritte genügen, um bei den armen Goblins alle Arten von Ängsten zu verursachen.

GOBLINS (2)

HG 1/3

EP je 135

TP je 6 (MHB, S. 128)

Direkt unter dem Treppenabsatz mit Grulks Wachen befindet sich ein identischer Absatz, der nicht mehr auf der Karte eingezeichnet ist. Dort befinden sich zwei weitere Wachen: zwei Goblinczombies, welche Klarkosch erschaffen und dort platziert hat, um neugierige Goblins von einem Vorstoß nach unten abzuhalten. Der numerianische Magier nutzt zudem diesen Zugangspunkt zum Transportsystem der Smaragdspitze, um direkt in sein Versteck zu reisen. Die Goblins haben zu viel Angst, als dass sie die Treppe hinabsteigen würden. Daher hat noch niemand Klarkosch beim Benutzen der Spitze gesehen.

GOBLINZOMBIES (2)

HG ¼

EP je 100

NB Kleine Untote

INI +1; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 12 (+1 GE, +1 Größe, +1 natürlich)

TP je 12 (2W8+3)

REF +1, WIL +3, ZÄH +0

Immunitäten wie Untote; SR 5/Hiebschaden

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Hieb +3 (1W4+1)

TAKTIK

Im Kampf Die Zombies greifen das nächste Ziel ohne Geist, Verstand oder Plan an.

Moral Die Zombies kämpfen bis zur Vernichtung.

SPIELWERTE

ST 13, GE 13, KO —, IN —, WE 10, CH 10

GAB +1; KMB +1; KMW 12

Talente Abhärtung

Fertigkeiten Heimlichkeit +9, Reiten +5

Besondere Eigenschaften Wankend

Queste: Sobald die SC das Siegel auf dem Kristall der Smaragdspitze entdecken, erhalten sie die Queste Transportwerkzeuge; diese beenden sie, wenn sie ein *Transportsymbol* finden. Für die Vollendung der Queste erhalten sie 500 EP. Sie müssen dazu nicht das Transportsystem selbst benutzen.

Belohnung: Belohne die SC mit 500 EP, wenn sie die abwärtsführende Treppe finden.

A15. Grulks Quartier (HG 4)

Die Tür zu diesem Raum ist verschlossen (Mechanismus ausschalten gegen SG 20, oder ein Stärkewurf gegen SG 20, um sie einzutreten). Wenn die SC Grulks Quartier betreten, lies das Folgende vor:

In dieser merkwürdigen Kammer pulsiert das grüne Glühen der glasartigen Kristallsäule, die den Kern des Turmes bildet. Die Wände weisen Schäden auf und das Dach ist rissig. Die Spitze in der Raummitte ragt einfach nur nach oben und durchstößt sogar noch die grobe Zimmerdecke. In der Nordhälfte des Raumes stehen ein Bett und ein Tischchen, während Zielscheiben zum Bogenschießen an der Südwand hängen.

In der Westwand befindet sich ein Geheimgang, der abrupt an einer Öffnung in 18 m Höhe über dem Boden endet – wohin auch immer er einst geführt hat. Dieser Bereich wurde vor Jahrtausenden vollkommen vernichtet. Um an der Turmaußenseite hinabzuklettern, ist ein Fertigkeitwurf für Klettern gegen SG 25 erforderlich.

Kreaturen: Grulk leidet unter Verfolgungswahn und hält die Tür zu seinem Quartier stets verschlossen. Seit Klarkoschs Ankunft ist es noch schlimmer: Er weiß, dass er den Magier nicht besiegen kann, daher hofft er insgeheim, dass dies ein anderer Gegner für ihn erledigt. Grulk könnte möglicherweise mit mächtigen SC in der Hoffnung verhandeln, dass diese



GRULK

Klarkosch aus dem Weg räumen. Er ist in diesem Fall bereit, freies Geleit zu den Ebenen unter der Turmruine anzubieten und sein (begrenztes) Wissen über Klarkosch zu teilen.

GRULK

HG 4

EP 1.200

Grottschratwaldläufer 2

CB Mittelgroßer Humanoider (Goblinoider)

INI +3; Sinne Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 15 (+3 GE, +3 natürlich, +2 Rüstung)

TP 26 (5 TW; 3W8+2W10+2)

REF +9, WIL +3, ZÄH +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Morgenstern +8 (1W8+4)

Fernkampf Kompositlangbogen +8 (1W8+2/x3)

Besondere Angriffe Erzfeind (Menschen +2)

TAKTIK

Vor dem Kampf Sollte Grulk Gegner nahen hören, bereitet er eine Aktion vor, um auf den erste Gegner zu schießen, den er sieht.

Im Kampf Sobald ein Kampf beginnt, nutzt Grulk die Schießscharte in der Tür, um Verbesserte Deckung zu erlangen.

Moral Sollte Grulk unter 14 TP reduziert werden, flieht er durch den Geheimgang und nutzt seinen *Federfallring* zur Flucht.

SPIELWERTE

ST 18, GE 17, KO 11, IN 10, WE 14, CH 11

GAB +4; KMB +8; KMW 21

Talente Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Schießen, Waffenfokus (Kompositlangbogen)

Fertigkeiten Einschüchtern +12, Heimlichkeit +12, Klettern +8, Mit Tieren umgehen +5, Reiten +8, Schwimmen +8, Überlebenskunst +6, Wahrnehmung +9,

Sprachen Gemeinsprache, Goblinsch

Besondere Eigenschaften Jäger, Spuren lesen +1, Tierempathie +2

Ausrüstung Lederrüstung, Kompositlangbogen (+2 ST), Morgenstern, *Federfallring*, 3 Granate (Wert je 50 GM), 124 GM

Entwicklung: Werden Grulk und Skizzertz beide getötet, verlassen alle überlebenden Goblins rasch die Ruine. Bis auf weiteres lässt sich niemand im Turm nieder. Sollten die SC aber monatelang dabei verbringen, die tieferliegenden Ebenen auszuforschen, könnte es passieren, dass sie eines Tages hier oben auf neue Bewohner stoßen.

Queste: Sollten die SC mit Grulk verhandeln, könnten sie von Klarkosch erfahren und die Queste Mechanische Plage erhalten.

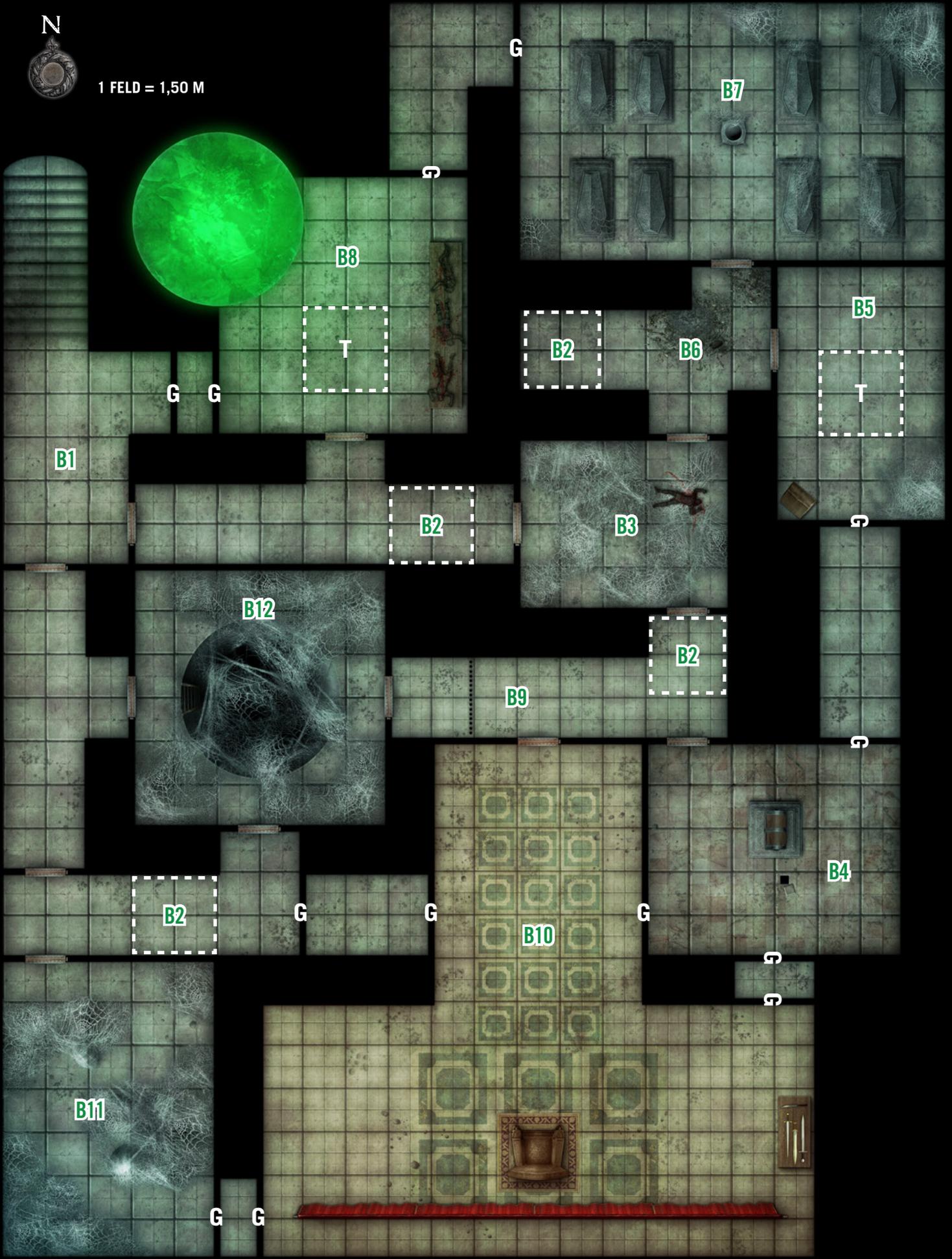
Abstieg zur nächsten Ebene

Die nach unten führende Wendeltreppe in Bereich A13 führt zwei Mal um die Kristallsäule der Smaragdspitze herum, ehe der lichtverschlingende Effekt endet und am Fuß der Treppe in 15 m Tiefe ein Gang beginnt, welcher in die erste unterirdische Gewölbeebene, die Keller, führt.

EBENE 2: DIE KELLER



1 FELD = 1,50 M





EBENE 2

Die Keller

Von Ed Greenwood

Die oberste unterirdische Ebene des Smaragdspitzgewölbes ist die Heimstatt des Knochenpriesters Gorloth, der mittels Magie gezwungen wurde, dem ruchlosen Magier Klarkosch zu dienen, welcher die ersten sechs Ebenen der Spitze beherrscht. Gorloth arbeitet mit den Mondspinnen zusammen, die seine „Keller“ befallen haben und hat Anweisung, eindringende Magier und andere Zauberkundige zu isolieren und einzufangen. An anderen Eindringlingen ist Klarkosch nicht interessiert, so dass es Gorloth freisteht, diese zu vernichten, an die Spinnen zu verfüttern oder für seine Experimente zu nutzen, mithilfe derer er die Keller mit neuen untoten Verteidigern bevölkern will.

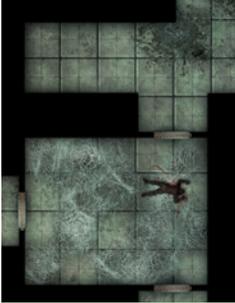
Die Keller gehörten einst zum an der Oberfläche liegenden Außenposten azlantischer Verbannter, welche die Spitze untersuchten. Seitdem sind aber so manche Bewohner gekommen und gegangen. Zuletzt hatten sich Schmuggler in den Kellern niedergelassen, welche aber von aus dem Echowald eindringenden Mondspinnen getötet wurden. Als der Magier Klarkosch die Keller erkundete, reparierte er die Fallgruben der Schmuggler und überließ die Ebene ansonsten den Mondspinnen. Mittels *Untote befehligen* zwang er einen Knochenpriester namens Gorloth, die Keller zu bewachen und die Spinnen unter Kontrolle zu halten. Gorloth strebt danach, arkane Zauberkundige festzusetzen und sonstige Eindringlinge daran zu hindern, in die tiefergelegenen Ebenen der Spitze vorzudringen. Klarkosch muss seine

Befehlsgewalt über Gorloth ein Mal pro Woche erneuern – bei dieser Gelegenheit lässt er sich von dem Knochenpriester zudem umfassend Bericht erstatten.

Gorloth und die Mondspinnen sind mit den Räumen, Gängen und Geheimtüren dieser Ebene vertraut und können alle unverschlossenen Türen hier nutzen. Gorloth besitzt Schlüssel für die verschlossenen Türen und weiß, wo Ersatzschlüssel lagern. Die Mondspinnen gehorchen dem Knochenpriester und würden ihn niemals angreifen. Im Gegenzug öffnet er ihnen Türen, so dass sie sich auf der Ebene bewegen können.

Sobald eine Mondspinne Eindringlinge bemerkt, setzt sie ihre Fähigkeit *Verhüllender Nebel* ein und warnt nahe Spinnen, welche sich dann ebenfalls in Nebel hüllen und die Warnung weitergeben. Weder beeinträchtigen diese

EIGENHEITEN DIESER EBENE



Die Räume und Gänge der Keller bestehen aus gemauertem Stein. Hinter den Steinblöcken befindet sich Erde, auf die Erde folgt Felsgestein.

Beleuchtung: Der Bereich wird schwach durch unregelmäßige, grünlich-weiße, pelzige Leuchtschimmelflechten erhellt, welche sich von dem staubartigen Dung der Mondspinnen ernähren. Da die Mondspinnen und der Knochenpriester über Dunkelsicht verfügen, benötigen sie kein Licht.

Spinnennetze: Viele Bereiche dieser Gewölbeebene sind vollständig mit den Netzen der Mondspinnen ausgefüllt. Ein Feld Mondspinnennetz besitzt 10 TP und SR 5/Hiebschaden. Ein brennendes Netz nimmt jede Runde 1W6 Punkte Feuerschaden, bis es abgebrannt ist.

Türen: Die normalen Türen sind schmucklose Steinplatten und, sofern nicht anders vermerkt, unverschlossen. Alle Geheimtüren sind unverschlossen und können mittels Fertigkeitswürfen für Wahrnehmung gegen SG 20 entdeckt werden. Die Deckenhöhe der Gänge beträgt 3 m, die der Räume 6 m.

Nebel die Mondspinnen, noch verwirren sie sie, da sie über Erschütterungssinn verfügen. Gorloth kennt die Keller so gut, dass er sich selbst innerhalb der dichtesten Nebelwolken zurechtfindet.

B1. Kellertreppe

Die steile Treppe führt durch soliden Fels 15 m abwärts und endet in einem Raum mit gemauerten Steinwänden. Direkt südlich der Treppe befindet sich eine große Steintür, während sich im Osten eine kleine Nische befindet und im Südosten eine Tür leicht offensteht. In der Nische liegt eine erloschene Fackel auf dem Boden.

Die Tür im Süden ist von der Südseite her verschlossen (Mechanismus ausschalten, SG 25), ein Schlüssel ist nicht zu finden. Einen Schlüssel für diese Tür besitzt Gorloth, weitere sind unter dem Eimer mit Blut in Bereich **B8** und in Bereich **C3** auf der nächsten Gewölbeebene versteckt.

Die erloschene Fackel liegt schon einige Zeit in der Nische im Osten direkt vor der Geheimtür. Sollten die SC die Geheimtür finden und öffnen (siehe Kasten), entdecken sie problemlos die zweite Tür nach Bereich **B8** in dem kurzen, dahinter liegenden Geheimgang.

B2. Spinnenfallgrube (HG 4)

Vier Spinnenfallgruben befinden sich auf dieser Ebene. Die Fallen sind so getarnt, dass sie sich von den sonstigen Bodenplatten kaum unterscheiden lassen, und werden ausgelöst, wenn sie vom Gewicht einer Kreatur der Größenkategorie Klein oder größer belastet werden.

Kreaturen: In jeder Falle befindet sich eine Nische mit einer Mondspinne, welche die Falle nach dem Auslösen wieder versiegelt und dann das hineingefallene Opfer angreift.

MONDSPINNE

HG 2

EP 600

TP 22 (siehe Seite 155)

Falle: Diese Fallgrube bestehen aus gut geölten Bodenplatten, die von unten her mittels Mondspinnennetzen fixiert werden. Jede Falle führt in eine 3 m x 3 m große und 3 m tiefe Grube mit Speerspitzen. Am Boden befindet sich eine 3 m tiefe Nische, in welcher eine Mondspinne lauert.

Wird eine Fallgrube ausgelöst, eilt die Mondspinne aus ihrer Nische, drückt die Bodenplatte wieder nach oben in die geschlossene Position und fixiert sie wieder mit ihrem Netz. Dafür benötigt die Spinne eine Volle Aktion; da sie sich unter der Falltür befindet, verleiht diese ihr Deckung gegenüber den SC im Gang darüber. Die Spinnennetze können die Falltür im Falle eines entschlossenen Angriffs nicht lange versiegeln: Eine Kreatur kann die Falltür mit einem Stärkewurf gegen SG 15 aufbrechen – sollte sie aber dabei auf der Falltür stehen, stürzt sie bei Erfolg in die Grube. Steht die Falltür einmal offen, können reaktionsschnelle SC sie mit einem Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 10 in dieser Position festkeilen.

FALLGRUBE MIT SPEERSPITZEN

HG 2

EP 600

Art Mechanisch; Wahrnehmung SG 20; Mechanismus ausschalten SG 20

EFFEKT

Auslöser Ort; Rücksetzer Mondspinne spinnt Netz

Effekt 3 m tiefe Fallgrube (1W6 Fallschaden); Speerspitzen (Nahkampfangriff +10, 1W4 Speerspitzen pro Ziel, jeweils 1W4+2 Schaden); REF, SG 20, keine Wirkung; mehrere Ziele (alle Ziele in einem Bereich von 3 m x 3 m)

B3. Mondspinnennest (HG 2)

Wände und Decke dieses Raumes sind hinter einem dichten, grauweißem Gewirr aus Spinnennetzen verborgen, welche die Sichtweite auf 3 m beschränken. Überall hängen Spinnennetze und schaffen so einen Irrgarten. Grauer, pelziger Staub klebt an den weißen Netzen. In einer Netzschicht hängt die ausgetrocknete, verschrumpelte Leiche eines schon lange toten Mannes, während anderswo in den Netzen rostige Schwerter, Dolche und Äxte kleben.

Die westliche Tür steht offen und wird von Mauersteinen offengehalten, die als Türstopper dienen. Sollten die SC vor dem Eintreten an einer Tür lauschen, können sie mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 ein leises, sich wiederholendes Klicken hören, als würden zwei kleine Metallstücke leicht gegeneinander geschlagen. Das Klicken entspringt einem Spinnennetz, in dem mehrere Kupfermünzen kleben. Diese Münzen schlagen gegeneinander, wenn eine nicht erkennbare Kraft wiederholt von hinten an der Spinnenseide zieht. Bei dieser unsichtbaren Kraft handelt es sich wiederum eine Mondspinne, die an der Fangleine zieht, während sie zugleich ein Loch in ihrem Netz repariert, das von einem



herabfallenden Deckenstein verursacht wurde. Der zerbrochene Stein liegt nun als kleiner Geröllhaufen auf dem Boden.

Die meisten Felder dieses Raumes sind von Mondspinnennetzen bedeckt. Unvorsichtige SC können sich daher leicht in den Netzen verstricken (siehe Kasten auf Seite 32).

Kreaturen: Eine einzelne Mondspinne haust in dieser Kammer. Bemerkt sie Eindringlinge, zieht sie sich zuerst lautlos zurück und verbirgt sich möglichst lange in ihren Netzen, wobei sie versucht, zwischen die SC und die Tür zu kommen. Gelingt ihr dies, greift sie an. Dabei wechselt sie ihr Ziel, bis es ihr gelungen ist, jeden Gegner einmal zu beißen. Die Spinne verfolgt fliehende SC und schleicht ihnen nach. Dabei wartet sie auf eine gute Gelegenheit zum Zuschlagen, etwa wenn die SC verletzt oder abgelenkt sind.

MONDSPINNE

HG 2

EP 600

TP 22 (siehe Seite 155)

Schätze: Die Leiche besitzt keine Schätze. In den Netzen hängen zwei Langschwerter, fünf Dolche und ein Beil. Alle Waffen sind rostig, aber noch brauchbar. Hinzu kommen die 42 Kupfermünzen, welche in einem der Netze hängen.

B4. Der Tisch (HG 2)

Die Tür dieses Raumes ist verschlossen (Mechanismus ausschalten, SG 25). Der Knochenpriester Gorloth besitzt den Schlüssel. Ein weiterer liegt vergessen zwischen dem Geröll auf dem Boden von Bereich B6. Derselbe Schlüssel öffnet auch die Türen nach Bereich B1 und B5.

An den Wänden dieses Raumes hängen die Reste vertrockneter Spinnennetze, nicht aber an der Decke und es gibt auch keine Anzeichen von Spinnen in diesem Raum. Die Decke ist glatt, sieht man von insgesamt vier runden, 0,30 m durchmessenden Stahlscheiben in den Ecken ab. Ansonsten gibt es im Raum noch in der Mitte ein Podest aus einem einzelnen, etwa 0,60 m hohen Steinblock von 1,50 m Seitenlänge. Auf dem Podest steht eine metallbeschlagene Holztruhe. An der Seite des Podests befindet sich eine kleine Vertiefung, in welcher anscheinend ein Messingtürriff eingelassen ist. Neben dem Podest liegt eine Steinfliese, die offenbar als Abdeckung der Vertiefung zum Verbergen des Griffes gedacht war.

Jedem Charakter, der den Raum untersucht, steht ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 zu. Bei Erfolg bemerkt der SC, dass die Decke irgendwie nicht auf den Wänden aufliegt – es gibt eine umlaufende Naht oder einen Riss von gut 2,5 cm Breite. Gelingt der Fertigkeitswurf gegen SG 20 oder mehr, findet man die drei Geheimtüren in diesem Raum.

Direkt südlich des Podests befindet sich ein Loch von 0,30 m Seitenlänge im Steinboden. Neben dieser Öffnung liegt ein steinerner Deckel, mit dem sie verschlossen werden könnte. Das Loch ist gut 0,30 m tief und an seinem Boden ragt ein

Messinggriff aus dem Stein. Sollte der Deckel zum Schließen der Öffnung genutzt werden, bedeckt er den Griff.

Falle: Die ganze Decke ist ein einziger, riesiger Steinbrocken, der an den Ecken von massiven Bolzen gehalten wird. Die Enden dieser Bolzen sind die vier Metallscheiben. Diese hängen an geöhlten Ketten, die auf Flaschenzügen im Raum zwischen der hängenden Decke und der echten Decke des Raumes verlaufen. Sollte der Messinggriff bewegt oder die Truhe auf dem Podest geöffnet oder zerschmettert werden, wird die Hängendecke ausgehakt und stürzt herab.

Die Truhe verfügt über ein Vorhängeschloss (Mechanismus ausschalten, SG 10). Allerdings dient dieses nur zur Unterstützung der Täuschung, dass sie Schätze enthalte. Die Truhe selbst ist am Podest befestigt, welches seinerseits festzementiert ist, so dass die Truhe nicht entfernt werden kann. Sie enthält natürlich keine Wertgegenstände, sondern dient als Köder und Auslöser der Falle. Allerdings befindet sich in ihr eine rätselhafte Botschaft des Erbauers der Falle in Form eines ausgebleichten Katzenschädels und einer alten, handgeschriebenen Notiz: „Neugierde ist tödlich; eine weitere kluge Todesfalle, gefertigt bei Adingtons Hochwertige Fallen und Verteidigungsanlagen. Beehrt uns wieder.“

Wird die Falle ausgelöst, kracht der Steinbrocken mit hoher Geschwindigkeit herab, hält aber 0,60 m über dem Boden an, wo er durch das Podest gestoppt wird. Charaktere, deren Rettungswürfe gelingen, können sich auf den Boden werfen und erleiden so keinen Schaden. Die Truhe verschwindet derweil in einem gut

verborgenen Hohlraum im Inneren des Podestes, damit der Steinblock sie nicht zermalmt.

Die Falle wird durch den Messinggriff im Podest zurückgesetzt. Dadurch wird der Stein langsam wieder an den Ketten nach oben gezogen, bis er wieder seine alte Position eingenommen hat, und wird die Truhe wieder aus dem Podest herausgehoben.

Zwischen dem Steinblock und der echten Decke des Raumes liegen etwa 1,80 m. In diesem Hohlraum besteht freier Zugang zu den Flaschenzügen und den Stoppnern, welche die falsche Decke in der Höhe halten. SC, welche auf den Steinblock gelangen, sitzen dort nicht fest, da sie die Stopper lösen und den Block wieder herabfallen lassen können.



MIT FALLE BESICHERTE TRUHE

ZERQUETSCHENDER STEINBLOCK

HG 2

EP 600

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus ausschalten** SG 20

EFFEKT

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Manuell

Effekt Herabfallende Decke (2W10 Schaden; REF, SG 15, keine Wirkung); mehrere Ziele (alle Ziele im Raum)

B5. Die Lebende Falle (HG 3)

Die Tür dieses Raumes ist verschlossen (Mechanismus ausschalten, SG 25). Der Knochenpriester Gorloth besitzt den

Schlüssel. Ein weiterer liegt vergessen zwischen dem Geröll auf dem Boden von Bereich B6. Derselbe Schlüssel öffnet auch die Türen nach Bereich B1 und B4.

Fetzen alter, trockener und durchhängender Spinnenweben hängen an den Wänden dieses Raumes. Der Raum wirkt leer, sieht man von einer lange toten, zerlegten Riesenspinne und einem freistehenden Holzschrank in der südwestlichen Ecke ab. Die Decke ist von Spinnenweben bedeckt, welche von Holzbalken in 4,50 m Höhe herabhängen. Aus dem Schrank dringt leises Stöhnen und Schluchzen.

Die aus dem Schrank kommenden Geräusche entspringen einem *Magischen Mund*, den Klarkosch gewirkt hat. Wird der Schrank geöffnet, verstummt die Stimme und der Schrank fällt auseinander. Er wird nur von lockeren Holzübeln zusammengehalten, so dass die schweren Paneele nach außen fallen. Aus den Trümmern bricht dann ein Schneller Zombie heraus.

Kreaturen: Der Schnelle Zombie greift an, bis er zerstört wird. Er hat Anweisung, sich nahe an der Wand zu halten und die Falle aus 4 Feldern in der Raummitte zu meiden. Der Zombie kreist an der Wand entlang, um Gegner zu erreichen, statt den Raum zu durchqueren – dies könnte aufmerksame Spieler auf die von der Netzfalle ausgehende Gefahr hinweisen.

VERBESSERTER SCHNELLER ZOMBIE HG 1

EP 400

MHB, S. 287–288, 295

NB Mittelgroßer Untoter

INI +2; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 natürlich)

TP 16 (3W8+3)

REF +3, WIL +3, ZÄH +1

Immunitäten wie Untote

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf 2 Hiebe +5 (1W6+4)

Besondere Angriffe Schneller Schlag

(Ro, Ru) Spielwerte

ST 17, GE 14, KO —, IN —, WE 10, CH 10

GAB +2; KMB +5; KMV 17

Talente Abhärtung

Besondere Fähigkeiten

Schneller Schlag (AF) Wenn ein Schneller Zombie einen Vollen Angriff ausführt, kann er einen zusätzlichen Angriff mit seinem höchsten GAB durchführen; dieser Angriff ist bereits in den Spielwerten enthalten.

Falle: Vier mit Gewichten beschwerte Netzfallen sind in dem Raum zwischen der auf den Holzbalken aufliegenden Zwischendecke und der richtigen Raumdecke versteckt. Jede Falle ist mit einer Druckplatte im Boden verbunden. Die Druckplatten sind inaktiv, solange der Schrank geschlossen ist, werden aber scharfgemacht, sobald dieser geöffnet wird. Jede Kreatur, die dann auf eines der markierten Felder tritt, löst dann die jeweilige Falle aus: Ein schweres, mit Gewichten versehenes Netz bricht durch die dünne Zwischendecke über der Kreatur. Gorloth hat diese Falle angelegt, um Eindringlinge festzusetzen, so dass er arkane Zauberkundige gefangen nehmen und alle anderen Charaktere nach Belieben töten kann.

BESCHWERTES NETZ

HG 1

EP 400

Art Mechanisch; Wahrnehmung SG 20; Mechanismus ausschalten SG 20

EFFEKT

Auslöser Ort; Rücksetzer Manuell

Effekt Schweres Netz (Berührungsangriff im Fernkampf +10, 1W6 Schaden und Ringend; Fertigkeitwurf für Entfesselungskünstler oder Kampfmanöverwurf gegen SG 20 zum Entkommen)

B6. Geröllgefüllter Gang

Der Boden dieses kleinen Ganges ist teilweise von Steinhaufen blockiert. Aus einem Geröllhaufen ragt eine skelettierte, menschliche Hand heraus. Die Trümmer sind alt und von einigen vertrockneten Spinnennetzen bedeckt.

Das Geröll ist Schwieriges Gelände, ansonsten aber ungefährlich. Die SC können problemlos über das Geröll hinwegklettern, um zu den Türen zu gelangen. Sie müssen auch nichts wegräumen. Die Trümmer stammen von der Decke, wo irgendetwas brutal das Gestein fortgesprengt hat, um eine Aushöhlung zu erzeugen. In der Mitte dieser Aushöhlung befindet sich in etwa 4,50 m Höhe ein unregelmäßiges Loch von 1,50 m Durchmesser, das in die Dunkelheit führt.

Gräbt man im Geröll, stößt man auf ein in viele Teile zerfallenes menschliches Skelett, dessen Priesterrobe nur noch aus modrigen Fetzen besteht und dessen Schwert völlig vom Rost zerfressen und nutzlos ist. Bei diesem Skelett handelt es sich um einen Knochenpriester und Gorloths Vorgänger, der von anderen Abenteurern zerstört wurde. Unter dem Skelett liegt ein Schlüssel für die Türen zu den Bereichen B1, B4 und B5.

Der Schacht führt 1,50 m nach oben und macht dann eine Kurve, so dass er als 1,50 m durchmessender Tunnel noch etwa 3 m weiterführt und dann endet. Die Tunnelwände sind aus festem Gestein. Im Tunnel lagern vier lederne Wasserschläuche mit schalem, aber noch trinkbarem Wasser, vier kleine Holzkisten mit gepökelten Lebensmitteln (zwei mit Fischfilets und zwei mit geröstetem Eberfleisch; die Nahrung ist viel zu salzig, als dass man sie essen könnte, ohne sie zuerst in Wasser einzuweichen oder abzuschrubben) und ein stabiles, 15 m langes Seil mit einem stählernen Wurfhaken.

B7. Die Gruft (HG 3)

In dieser großen, steinernen Kammer stehen zwei Ansammlungen zu jeweils vier Steinsärgen. In der Mitte des Raumes, zwischen den beiden Sarggruppen, steht ein leeres eisernes Kohlenbecken, welches rußbedeckt ist und schwach nach erloschenen Feuern riecht. Von der Decke hängen staubige Spinnenweben.

Dieser große Raum ist still und dunkel. Im Gegensatz zum restlichen Keller gibt es hier kein Leuchtmoos. Wenn ein SC sich erstmals einem der Särge nähert, lies das Folgende vor:

Mit unheimlichen Heulen erhebt sich aus dem Nichts eine eisige Brise. Der Raum scheint sich zu verdunkeln und im plötzlichen Dämmerlicht erscheinen Dutzende kleiner, geisterhafter Augäpfel, die in der Brise treiben. Sie starren intensiv, ehe sie wieder verblassen ...



Dies ist der Effekt eines *Vorbestimmten Trugbildes*, das vor langer Zeit gewirkt wurde, um Grabräuber abzuschrecken. Nach 24 Stunden setzt es sich zurück. Wird der Effekt ausgelöst, tritt er zugleich auch in den Bereichen **B8** und **B10** auf und alarmiert Gorloth, dass jemand diese Kammer betreten hat.

Kreaturen: In jedem Sarg liegt ein menschliches Skelett. Sechs davon sind Untote, während die übrigen beiden zu stark beschädigt sind, um sich zu beleben. Die sechs Untoten erwachen erst zum Leben und greifen an, wenn ein Sarg geöffnet wird – in diesem Fall werden aber alle sechs aktiv und gehen zum Angriff über. Skelette in geschlossenen Särgen nutzen ihren ersten Zug, um die Deckel zur Seite zu drücken und aufzustehen.

MENSCHLICHE SKELETTE (6)

HG 1/3

EP je 135

TP je 4 (MHB, S. 239)

Schätze: Im südwestlichsten Sarg liegt der einzige vorhandene Schatz in diesem Raum: Unter dem dortigen Skelett liegt ein *Nebelhorn*.

B8. Kammer des Untodes (HG 2)

Eine gerundete Wand aus leuchtendem grünem Kristall ragt aus einer Ecke in diese Kammer hinein. Ein standfester Holztisch steht an der Wand gegenüber. Auf dem Tisch liegen drei verwesende menschliche Leichen und die Überreste einer Mondspinne.

Der einen menschlichen Leiche wurden alle Gliedmaßen abgetrennt und der Brustkorb geöffnet, um die inneren Organe freizulegen. Einer anderen menschlichen Leiche wurden an die Arm- und Beinstümpfe Mondspinnenbeine angenäht – die fehlenden Gliedmaßen liegen ordentlich gestapelt neben den Resten der Mondspinne.

Unter dem Tisch steht ein Eimer voll mit stinkendem, altem Blut. Auf dem Tisch liegt ferner ein handgroßer, blutbefleckter Wachsblock, in dem Nadeln stecken, in welche Seidenfäden eingefädelt sind.

Hier, wo diese Gewölbeebene die Smaragdspitze berührt, experimentiert Gorloth bislang ohne Erfolg an den verwesenden Leichen von Abenteurern, um aus ihnen Untote zu machen. Obwohl die Erschaffung untoter Kreaturen weitgehend jenseits seiner Möglichkeiten liegt, treiben ihn scheinbare Erfolge an: Die Körperteile zucken zuweilen! Gorloth erkennt jedoch nicht, dass dies nichts mit seinen Bemühungen zu tun hat. Der Effekt mag unheimlich sein, resultiert aber nicht aus seiner Nekromantie, sondern aus der Energie, die aus der Spitze in diese Kammer hineinfließt. Als Ergebnis kommt es innerhalb einer Stunde zu wiederholten kleinen Zuckungen, ähnlich als würde man Muskelgewebe schwach unter Strom setzen.

Falle: Der auf der Karte markierte Bereich ist eine große Platte, die eine Käfigfalle auslöst und einen Käfig von der Decke herabstürzen lässt. Wenn eine Kreatur der Größenkategorie Klein oder größer in den markierten Bereich tritt, öffnet sich eine Klappe in der Decke und ein rechteckiger Stahlkäfig stürzt auf einen Bereich von 3 m Seitenlänge herab. Im Käfig befindet sich ein Skelett in einem Lederharnisch, welcher den Untoten vor Fallschaden schützen soll, von diesem aber leicht verlassen werden kann.

HERABFALLENDER KÄFIG

HG 1

EP 400

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 15; **Mechanismus ausschalten** SG 20

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Manuell

Effekt Nahkampfangriff +15 (2W6 Schaden durch den herabfallenden Käfig); mehrere Ziele (alle Ziele im markierten Bereich). Alle Ziele müssen zudem einen Reflexwurf gegen SG 14 bestehen, um nicht im Käfig festzusitzen, egal ob der herabfallende Käfig sie trifft oder verfehlt. Ein Charakter kann durch den fallenden Käfig verletzt werden, aber immer noch zur Seite springen und so jenseits der Käfigstangen landen, während ein anderer vielleicht nicht getroffen wird, aber dann im Käfig gefangen ist.

Entkommen: Ein Charakter kann sich zwischen den Käfigstangen hindurchwinden (Entfesselungskunst SG 30), die Stangen verbiegen (Stärke SG 20) oder den Käfig anheben (Stärke SG 25).

Kreaturen: Das Skelett im Käfig greift jeden Charakter an, der mit ihm im Käfig gefangen ist, wobei es meist in der Überraschungsrunde handelt. Sollte das Skelett zerstört werden, sorgen die Energien der nahen Spitze dafür, dass es in seine Bestandteile zerfällt. Die Knochen verlassen dann klappernd den Käfig und bilden am Ende der Runde das Skelett mit vollen Trefferpunkten neu aus. Es greift dann erneut an. Wird es ein zweites Mal zerstört, erhebt es sich nicht wieder. Sollten die SC das Skelett zwei Mal besiegen, erhalten sie auch zwei Mal dafür Erfahrung.

MENSCHLICHES SKELETT

HG 1/3

EP 135

TP 4 (MHB, S. 239)

Schätze: Inmitten des Chaos auf dem Arbeitstisch liegen zwei *Tränke: Mittelschwere Wunden heilen*. Im Wachs stecken sechs Nadeln, in jede ist ein 0,90 m langer, gewachster Seidenfaden eingefädelt. Ein Schriftrollenbehälter auf dem Tisch enthält eine *Schriftrolle: Feuerball*, eine *Schriftrolle: Fliegen* und ein Pergament mit einem weiteren Ebenensymbol der Smaragdspitze. Sollten die SC das Siegel mit jenem vergleichen, das in diesem Raum in die Spitze eingraviert ist, bemerken sie deutliche Unterschiede; zudem ist dieses Pergament auf Azlantisch und in der Gemeinsprache mit „Vier“ beschriftet. Ein Charakter, dem ein Fertigkeitwurf für Sprachenkunde oder Wissen (Arkanes) gegen SG 15 gelingt, erkennt in dem Siegel auf dem Pergament oder der nahen Außenwand der Spitze ein Identifizierungssymbol ähnlich einem *Arkanen Siegel*.

Unter dem blutgefüllten Eimer liegt ein Schlüssel auf dem Boden, mit dem die Türen geöffnet werden können, die nach Bereich **B1** führen.

B9. Kaltes Tor (HG 2)

Massive schwarzen Gittertore aus gewundenen, scharfkantigen Gusseisen, zwischen denen etwa eine Handbreit Luft ist, versperren den Korridor. Die Stangen sind mittels verschweißter Querstangen verbunden. Die schweren Scharniere der Tore sind tief in den Wänden verankert. In der Mitte der Sperre befindet sich eine Sektion, die geöffnet und zur Seite geschoben werden kann. Dieses Tor ist nicht nur mittels eines schweren Schlosses in einem gusseisernen Kasten gesichert, sondern auch mit einer

gusseisernen Kette, deren Glieder so dick wie ein menschlicher Daumen sind. Die Enden dieser Ketten verschwinden im Kasten des Schlosses.

Das Tor wiegt eine Tonne und ist dreifach verschlossen: Ein Schloss versperrt das Tor und schließt die Kette. Das zweite Schloss schützt das erste und verhindert den Zugang zu dessen Schlüsselloch. Diese beiden Schlösser befinden sich in dem gusseisernen Kasten, welcher selbst mit einem Schloss gesichert ist. Die Schlüssel sind schon lange verloren, doch stört dies weder Gorloth noch die Mondspinnen, da sie andere Wege um das Hindernis herum kennen.

Zum Verbiegen oder Anheben des Tores ist ein Stärkewurf gegen SG 25 erforderlich. Die drei Schlösser sind von jeweils guter Qualität und erfordern jeweils einen Fertigkeitwurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 30. Die Stangen haben Härte 10 und 60 TP. Werden zwei der Stangen zerstört, entsteht genug Platz, dass eine mittelgroße Kreatur sich hindurchquetschen kann.

Falle: Ein früherer Bewohner hat hier eine Kältefalle aufgestellt, um das Tor zu schützen. Wenn eine lebende Kreatur sich den Stangen auf 1,50 m nähert, scheinen körperlose Arme aus diesen hervorzukommen und nach der auslösenden Kreatur zu greifen.

KALTE HÄNDE

HG 2

EP 600

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 26; **Mechanismus ausschalten** SG 26

EFFEKT

Auslöser Nähe (Alarm); **Rücksetzer** Keiner

Effekt Zaubereffekt (*Kalte Hand*, Berührungsangriff im Nahkampf +5, 1W6 Schaden, dem Ziel muss zudem ein Zähigkeitswurf gegen SG 11 gelingen, um nicht 1 Punkt ST-Schaden zu erleiden).

B10. Gorloths Heiligtum (HG 5)

Schäbige, schimmelbedeckte Wandteppiche hängen von Haken an der Decke und hüllen eine Wand dieser Kammer in eine verblasste, in einem Wald angesiedelte Jagdszene. Neu waren diese Wandteppiche wohl von hervorragender Qualität, doch nun wirken sie nur noch traurig.

Ein einfacher, massiver Holzstuhl steht mittig vor den Wandteppichen mit der Lehne zur Wand hin. An der Ostwand steht ein großer Steintisch. Auf dem Tisch liegen Waffen und andere Gegenstände säuberlich angeordnet wie in einem Verkaufsstand.

In diesem Raum verbringt Gorloth den Gutteil seiner Zeit, wenn er nicht gerade versucht, neue Untote zu erschaffen. Hier brütet der Knochenpriester darüber, dass er zum Dienen gezwungen wird, verwahrt Gegenstände, die er Eindringlingen abgenommen hat und von denen er weiß, dass Klarkosch an ihnen interessiert ist, und betet um Erlösung von seinem Unleben. Sollten die SC draußen Lärm gemacht haben –z.B. beim Öffnen des Kalten Tores – oder wenn er durch den geisterhaften Alarm in Bereich B7 alarmiert wurde, hört Gorloth sie nahen und versteckt sich, während er zugleich seine Skelette anweist, die SC zu begrüßen.

Kreaturen: Hinter dem Wandvorhang stehen drei regungslose Skelette und warten auf Gorloths Anweisungen zum

Vorrücken und Angreifen. Sollten die SC Gorloth mit Lärm vorgewarnt haben oder er vom geisterhaften Alarm in Bereich B7 alarmiert worden sein, platziert der Knochenpriester eines seiner Skelette auf seinem Stuhl und zwei weitere wie Ehrengardisten zu dessen Linker und Rechter, während er selbst sich hinter dem Stuhl hinter dem Wandteppich verbirgt und durch ein winziges Loch im Stoff blickt. Wenn die SC eintreten, fragt er sie laut, wer sie sind und was sie wollen, wobei er sich anstrengt, es so aussehen zu lassen, als würde das Skelett auf dem Thron sprechen (den SC steht ein Fertigkeitwurf für Motiv erkennen gegen SG 15 zu, um zu erkennen, dass etwas nicht stimmt, da sich die Kiefer keines der Skelette bewegen). Nachdem Gorloth genug Fragen gestellt hat, um seine Neugier zu befriedigen, oder die SC zum Angriff übergehen, befiehlt er seinen Skeletten anzugreifen, während selbst aus seinem Versteck Zauber wirkt. Selbst wenn die SC sein Versteck entdecken, versucht er, seine Diener zwischen sich und ihnen zu halten, während er Zauber wie *Person festhalten*, *Furcht auslösen* und *Befehl* wirkt. Er will nicht-zauberkundige SC vertreiben oder bewegungsunfähig machen, damit seine Skelette die Zauberkundigen der Gruppe überwältigen können. Sollte der Kampf nicht in Gorloths Sinn verlaufen, wird er nicht bleiben und bis zur Zerstörung kämpfen, sondern durch die Geheimtüren nach Bereich B4 und dann Bereich B8 fliehen. Er kennt die Kellerräume und Geheimtüren bestens und versucht, die SC in Fallen und Begegnungen mit Mondspinnen zu locken, während er von Raum zu Raum flieht. Er greift selbst nur ein, sollten die SC geschwächt sein oder in einer Falle sitzen. Klarkosch hat ihm das Verlassen der Keller verboten, daher ist Gorloth gezwungen, zu bleiben und diese Ebene bis zuletzt zu verteidigen.

MENSCHLICHE SKELETTE (3)

HG 1/3

EP je 135

TP je 4 (MHB, S. 239)

GORLOTH

HG 4

EP 1.200

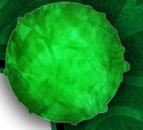
Knochenpriester (siehe Seite 153)

TP 37

Schätze: Auf dem Tisch liegen vier Langschwerter, ein Dolch [Meisterarbeit], eine Tartsche, ein Gürtel der Großen Konstitution +2, ein Trank: *Mittelschwere Wunden heilen*, eine Säureflasche und vier kleine Lederbeutel. Einer der Beutel enthält 16 GM, ein anderer 25 GM und 12 SM. Der dritte enthält 77 GM und 8 SM, der vierte einen kleinen Smaragd (Wert 50 GM) und zwei sechsseitige, gezinkte Knochenwürfel, die stets Sechsen zeigen.

Die hässlichen, beschädigten Wandteppiche sind wertlos. Keines der Skelette besitzt irgendwelche Schätze. In einem Beutel um den Hals trägt Gorloth ein *Transportsymbol* (siehe Seite 20) und eine Phiole *Silberöl*. Zudem besitzt der Knochenpriester einen Schlüssel an einer dünnen Kette, die er um seinen Knochenhals trägt; dieser Schlüssel öffnet die Türen zu den Bereichen B1, B4 und B5

Queste: Wenn die SC mit Gorloth sprechen, könnten sie von Klarkosch erfahren und die Queste Mechanische Plage erlangen.



B11. Mondspinnenbrutkammer (HG 1)

Graue Spinnennetze füllen diese Kammer. Riesige Kokons aus Spinnenseide hängen in den Netzen, in welchen zudem zahllose kleine, bleiche Spinnen herumkrabbeln.

Die Kokons sind riesige Eiersäcke, welche die Mondspinnen gelegt haben. Die meisten sind schon lange leer, aber zwei wurden im letzten Monat gelegt und die kleinen Spinnen sind gerade geschlüpft und füllen diesen Raum mit tausenden winziger Mondspinnen.

Kreaturen: Die kleinen Spinnen in diesem Raum beginnen zu schwärmen, sobald sie lebende Beute erblicken. Drei Runden nach Öffnung der Tür bilden die unorganisierten Spinnen einen Spinnenschwarm aus. Es gibt genug Platz unter der Tür, dass der Schwarm diese auch in geschlossenem Zustand passieren kann. Der Schwarm folgt lebender Beute gnadenlos durch das Gewölbe, wenn er erst einmal den Geruch von Blut gewittert hat. Man könnte natürlich den Eimer voll Blut in Bereich **B8** verwenden, um den Spinnenschwarm aus dem Raum zu locken – Gorloth ist diese Taktik bislang noch nicht eingefallen.

SPINNENSCHWARM HG 1

EP 400

TP 9 (MHB, S. 244)

B12. Pfad der Netze (HG 4)

Alle in diesen Raum führenden Türen stehen offen; kantige Mauersteine dienen als Türstopper.

Dieser große Raum weist ein breites Loch in seinem Zentrum auf. Eine schwere, festgeschweißte Stahlleiter führt vom Rand des Schachtes aus abwärts. Der Schacht selbst ist voller weißgrauer Spinnennetze, so dass man nicht sagen kann, wie tief er letztendlich ist.

Viele verschlungene Spinnennetze durchziehen den oberen Raum und machen diesen zu Schwierigem Gelände. Die Stahlleiter ist sicher verankert, kann aber erst benutzt werden, nachdem die Netze entfernt wurden.

Kreaturen: Zwei Mondspinnen lauern in den Netzen in dieser Kammer. Sollten die Netze angezündet oder bewegt werden, eilt eine der Spinnen fort, um Gorloth zu warnen. 10 Runden später kehrt sie zurück und greift die Eindringlinge an. Die andere Spinne greift in dem Moment an, in dem Eindringlinge entweder die Leiter von

den Netzen befreit oder sich den Weg zu einer anderen Tür gebahnt haben.

Diesen Spinnen wurde beigebracht, Menschen zu ignorieren, welche von Smaragdautomaten begleitet werden oder eine einfache Rassel (siehe Seite 41) an einem der Eingänge des Raumes heftig schütteln (den Fuß des Schachtes eingeschlossen). Klarkosch hat dieses Signal vor Monaten festgelegt, damit er und seine Beauftragten ungestört diese Gewölbeebene durchqueren können.

MONDSPINNEN (2)

HG 2

EP je 600

TP je 22 (siehe Seite 155)

Abstieg zur nächsten Ebene

Der Leiterschacht endet an einer breiten Treppe, welche weiter in die Dunkelheit hinabführt. Auf der obersten Stufe liegt eine tote Mondspinne auf dem Rücken. Aus einem tiefen, eingefallenen Loch in ihrem Bauch dringt unangenehmer Verwesungsgestank.

Die breite Treppe führt 27 m abwärts zur 3. Ebene der Smaragdspitze, dem Splitterbau.

Schatze: Die Mondspinne wurde vor einigen Tagen getötet. Eindringlinge hackten auf der Suche nach einem Schatz, den sie verschluckt hatte, mit Schwertern in ihren Unterleib, gaben das klebrige, unappetitliche Werk aber letztendlich auf und zogen weiter. In den Innereien der Spinne befinden sich drei Blutsteine (Wert jeweils 50 GM).

Belohnung: Die SC erhalten 150 EP, sofern sie diese Ebene vollständig oder größtenteils erkundet haben. Sollten sie die Queste Expedition des Gelehrten besitzen, erhalten sie weitere 150 GM.



GORLOTH

EBENE 3: SPLITTERUNTERSCHLUPF

C17

G

C15

C16

C18

C14

C13

C19

C4

C11

C2

C4

C12

C10

C9

C1

C3

C8

C7

G

C5

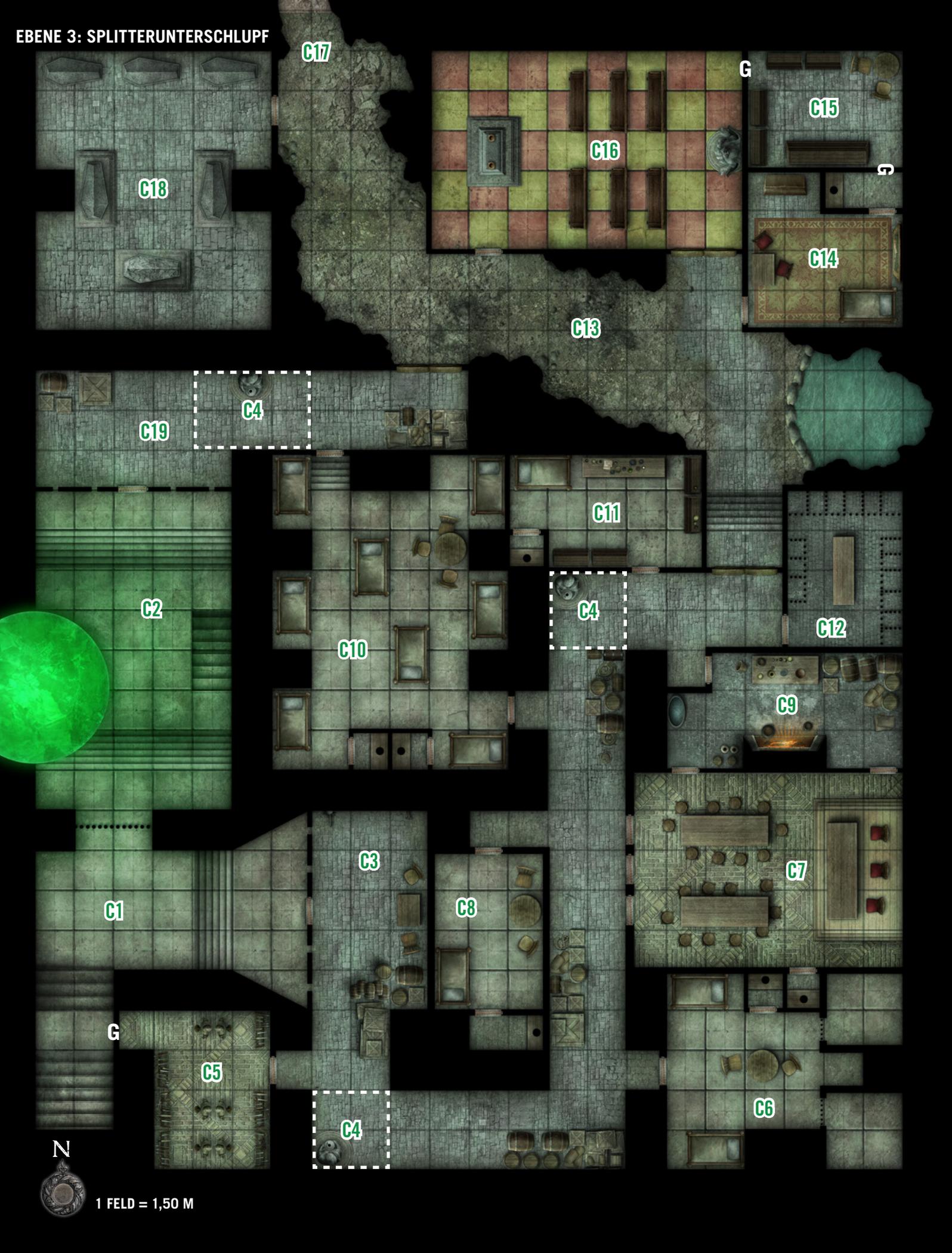
C4

C6

N



1 FELD = 1,50 M





EBENE 3

Splitterunterschluß

Von Michael A. Stackpole

Nachdem die Tarrin Dars, eine zielstrebige Klerikerin Norgorbers, des Gottes der Diebe und Mörder, andere Priester ihrer Kirche beleidigt hatte, wurde sie zur Ketzerin erklärt. Auf der Flucht vor ihren einstigen Kameraden wurde sie im Echowald angegriffen, konnte aber schwer verletzt entkommen. So stolperte sie in der Nähe der Smaragdspitze in den Unterschluß einer Gruppe Gesetzloser. Da sie sich in den Augen des Grauen Meister beweisen wollte, stieg sie rasch zur Anführerin der Räuber auf. Sie predigte ihnen die Tugenden der Heimlichkeit, des Gehorsams und der gegenseitigen Treue und verwandelte so schon bald die zusammengewürfelte Bande in eine kompetente und gefährliche Gilde, welche sie die Splitter des Echowaldes nannte. Die Splitter erkannten, dass geschlagene Abenteurergruppen, die von ihren Vorstößen in die Tiefen der Smaragdspitze an die Oberfläche zurückwankten, beste Opfer abgaben, welche zudem nie nachzulassen schienen. Tarrin Dars ließ ihre Gilde daraufhin ein Geheimversteck in den Gewölben der Spitze beziehen, damit die Höllenritter die Taten der Bande nicht bemerkten.

Vor langer Zeit wurden die natürlichen Höhlen der 3. Gewölbeebene zu Kammern und Gängen bearbeitet und ausgebaut, um als geheimer Rückzugsort eines bösen Adligen zu dienen, der sich mit verbotener Magie beschäftigte. Der längst tote Nekromant wurde von der Welt vergessen, doch sein verlassenes Versteck eignete sich hervorragend für Tarrin Dars, um dort ihren eigenen geheimen Unterschluß anzulegen. Mit Sorgfalt und Geduld ersetzte Tarrin ältere Mitglieder der Räuberbande mit Neulingen, welche allein ihr treu waren. Binnen weniger Monate verfügte sie über eine handverlesene, von ihr allein rekrutierte Truppe. Dabei

glauben die gewöhnlichen Bandenmitglieder, dass die Splitter eine seit vielen Jahren bestehende Diebesgilde seien, die den Schutz und Segen Norgorbers genieße. Tarrin Dars hat ihre Schöpfung mit einer umfassenden falschen Hintergrundgeschichte versehen und sogar falsche Gräfte angeblicher früherer Gildenmeister angelegt und „uralte Rituale und Schwüre entwickelt, welche von einer Generation Diebe an die nächste weitergegeben werden“. Die Splitter glauben Tarrins Geschichten und sind ihr daher so loyal ergeben, wie man sich das bei einer solchen Bande von Halsabschneidern nur vorstellen kann.

EIGENHEITEN DIESER EBENE



Der Splitterbau oder „unser Ort“ wie ihn die meisten Diebe nennen, ist ein erst kürzlich renovierter Bereich der Smaragdspitze. Im nördlichen Teil des Komplexes finden immer noch Grabungen statt.

Türen: Sofern nicht anders vermerkt, sind alle Türen aus gutem Holz und unverschlossen.

Wände: Die Wände bestehen aus Mauerwerk, welches verputzt und gestrichen wurde. An manchen Stellen gibt es Wandmalereien in unterschiedlichen Verfallsstadien, an anderen neue, wenn auch leicht amateurhafte Wandbilder.

Böden: Sofern nicht anders vermerkt, sind die Böden der Gänge und Räume mit großen Bodenfliesen bedeckt. An den Kreuzungen, die mittels Gasfallen (siehe Seite 41) geschützt sind, dient ein Pfad aus unbearbeiteten, glatten Steinen als sichere Passage; diese Steine sind aber ungleichmäßig verteilt und nicht offenkundig erkennbar.

Beleuchtung: Kleine Öllampen erhellen alle Gänge, die Bereich **C1**, **C2** und **C13** eingeschlossen, sowie die benutzten Räume. Sie geben aber nur Dämmerlicht ab.

C1. Oberer Treppenabsatz

Die breite Steintreppe führt in eine kleine, ungleichmäßig geformte, von Öllampen erhellte Kammer. Im Osten führt eine kurze Treppe zu einer stabilen Tür in der Mitte der Wand hinauf, zu deren beiden Seiten sich Schießscharten befinden. Im Norden befindet sich eine größere Kammer, welche vom unheimlichen grünen Licht der Smaragdspitze ausgefüllt wird; den Zugang zu dieser Kammer versperrt ein breites Tor mit eisernen Stangen.

Durch die Schießscharten beobachten die Wachen in Bereich **C3** Eindringlinge ein bis zwei Runden lang, um sich zu vergewissern, dass es sich um Abenteurer handelt. Die SC könnten die Räuber davon überzeugen, das Tor nach Bereich **C2** zu öffnen, um sie in die tiefergelegenen Ebenen vorstoßen zu lassen. Hierzu muss ihnen ein konkurrierender Fertigkeitwurf für Bluffen oder ein Fertigkeitwurf für Diplomatie gegen SG 20 gelingen. Alternativ können sie die Räuber mit 50 GM oder mehr bestechen. Es ist aber viel schwieriger, die Räuber dazu zu bringen, Fremde in ihren Unterschlupf zu lassen. Hierzu müssen die SC einen triftigen Grund nennen – sie könnten behaupten, Gesandte Klarkoschs zu sein oder den Splittern beitreten zu wollen.

Die nach Bereich **C3** führende Holztür ist mit Eisenbändern verstärkt und verschlossen (Härte 5, 20 TP, Zerschmettern SG 25; Mechanismus ausschalten SG 30). Zudem liegt auf der anderen Seite ein Riegel vor. Die Schießscharten sind jeweils 0,15 m breit und 0,30 m hoch. Kreaturen in Bereich **C3** erhalten Verbesserte Deckung gegen Angriffe aus Bereich **C1**.

Das Tor im Norden ist ein 3 m breiter Abschnitt aus Metallstangen. Es kann mittels eines Hebels in Bereich **C3** geöffnet werden. Die Stangen sind recht widerstandsfähig (Zerschmettern SG 28, Stärke SG 24 zum Verbiegen, dass man hindurchschlüpfen könnte).

Auf dem Treppenabsatz direkt über Bereich **C1** führt eine Geheimtür (Wahrnehmung SG 20) nach Bereich **C5**, welche die Splitter nutzen können, um Gegner zu umgehen oder von hinten anzugreifen.

C2. Unterer Treppenabsatz

Die Smaragdspitze ragt aus der Westwand in diesen Raum hinein. Treppen führen vom Zentrum des Raumes aus nach Süden zu einem eisernen Tor und nach Norden zu einer verstärkten Tür. In der Nordwand befinden sich vier Schießscharten. An der Ostwand führt eine schmale Steintreppe tiefer ins Gewölbe hinab.

Dieser Raum ist ähnlich wie Bereich **C1** befestigt (siehe dort hinsichtlich Eisentor, verstärkter Tür und Schießscharten). Die Späher in Bereich **C19** behalten diesen Raum im Auge. Sollten sich Gegner nähern, eröffnen sie das Feuer durch die Schießscharten. Die Treppe führt nach Ebene 4 hinab.

Entwicklung: Die Smaragdspitze trägt hier ein anderes rätselhaftes Siegel als auf den Ebenen 2 und 3. Ein Charakter kann es mittels eines Fertigkeitswurfes für Sprachenkunde oder Wissen (Arkane) gegen SG 15 als eine Art *Arkane Siegel* identifizieren.

C3. Obere Wachstube (HG 4)

Diese lange, schmale Wachstube weist an der Westwand eine schwere Holztür auf, die von Schießscharten flankiert wird, durch welche man den Treppenabsatz draußen im Auge behalten kann. In der nordwestlichen Ecke befindet sich ein eiserner Hebel, während in der nordöstlichen Ecke ein Zugseil hängt.

Der Hebel entriegelt und verriegelt das eiserne Tor zwischen den Bereichen **C1** und **C2**, während das Zugseil eine Alarmglocke in Bereich **C10** erklingen lässt: Ein Zug bedeutet, dass die dort Anwesenden sich bereit machen sollen, zwei Züge, dass sofort Hilfe benötigt wird. Die Wachen ziehen aber erst an dem Seil, wenn die SC Bereich **C1** hinter sich lassen oder einen von ihnen durch die Schießscharten hindurch verletzen. Die Splitter-Späher aus Bereich **C10** treffen 3 Runden, nachdem zwei Mal am Seil gezogen wurde, über den südlichen Gang ein.

Kreaturen: Zwei Angehörige der Splitter verteidigen diesen Posten. Belohne die SC, als hätten sie eine Begegnung mit HG 4 überwunden (1.200 EP statt 800 EP), wenn sie die Wachen durch die Schießscharten bekämpfen oder unter Beschuss durch die verstärkte Tür brechen.

ECHOWALD-GESETZLOSE (2)

HG 1

EP je 400

Menschlicher Kämpfer 1/Schurke 1

NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +7; Sinne Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 12 (+3 GE, +2 Rüstung)

TP je 17 (2 TW; 1W10+1W8+3)

REF +5, WIL +1, ZÄH +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kurzschwert +4 (1W6+2/19–20) oder Dolch +4 (1W4+3/19–20)



Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +5 (1W8/19–20 plus Gift)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

TAKTIK

Moral Die Gesetzlosen ziehen sich erst zurück, wenn die SC den Wachposten betreten.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 17, **KO** 13, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 8

GAB +1; **KMB** +3; **KMV** 16

Talente Kernschuss, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +8, Heimlichkeit +8, Klettern +7, Mechanismus ausschalten +8, Schätzen +5, Wahrnehmung +6

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1

Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen*, Gift eines kleinen Tausendfüßlers (4); **Sonstige Ausrüstung** Lederrüstung, Dolch, Leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 20 Bolzen, Kurzsword

Schätze: An Haken hängen sieben Holzrasseln; mit diesen kann man die Mondspinnen in Bereich **B12** fernhalten. Ferner hängt hier ein Schlüssel zur Tür in Bereich **B1**.

C4. Synästhesiefalle (HG 1)

In diesem Korridor steht die Statue einer Frau mit einem Wasserkrug.

Die Splitter haben in einigen Bereichen Gasfallen mit einem Halluzinogen aufgestellt. Das Gas erzeugt Synästhesie, welche die Sinneswahrnehmung des Opfers verwirrt, so dass es Geräusche „hört“ oder Sichtwahrnehmungen „schmeckt“.

Falle: In der Statue verborgen befindet sich ein Behälter mit Giftgas, der seinen Inhalt freisetzt, wenn jemand auf eine der zahlreichen Auslöserplatten in den Bodensteinen tritt. Das Gas ist farb- und geruchlos, so dass Charaktere im Wirkungsbereich vielleicht gar nicht erkennen, dass sie eine Falle ausgelöst haben. Die Gaswolke verbleibt eine Minute lang, ehe sie sich wieder auflöst.

SYNÄSTHESIEGAS **HG 1**

EP 400

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus ausschalten** SG 25

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Manuell

Effekt Giftgaswolke (*Synästhesiegas* — Eingatmet; RW ZÄH, SG 18; *Inkubation* 10 Minuten; *Frequenz* 1/Runde für 4 Runden; *Effekt* 1 WE-Schaden und das Ziel ist für 1W4 Runden Fasziniert und Kränkelnd; *Heilung* 1 Rettungswurf); mehrere Ziele (alle Ziele in einer 3 m-Ausdehnung)

C5. Die Rüstkammer

Waffenregale und hölzerne Schränke stehen entlang der Wände dieses Raumes. Die menschengroßen Kleiderpuppen in der Raummitte tragen Rüstungen. An der Wand neben der Tür hängen Masken; jede besteht aus einem Nasenstück aus Messing mit Wangenschutz, von dem ein roter Seidenschleier hängt.

In der Westwand führt eine Geheimtür nach Bereich **C1**. Von dieser Seite aus ist die Tür problemlos zu erkennen.

DER GRAUE SCHLEIER

Die Splitter wissen, dass Tarrin Dars alte Bücher sammelt, da sie verlangt, dass man ihr Werke aus alten Bibliotheken und Kirchen bringt. Sie wissen nicht, was Tarrin anschließend mit den Büchern macht. Die SC könnten die Splitter über derartigen Klatsch in diversen Bereichen sprechen hören, insbesondere wenn sie sich anschleichen. Auch eine Untersuchung der Kunstgegenstände in den Bereichen **C7**, **14** und **16** kann Hinweise liefern.

Queste: Wenn die SC erfahren, dass Dars an esoterischem Wissen interessiert ist, erhalten sie die Queste Grauschleier.

Schätze: Die Regale und Kleiderpuppen tragen 10 Kurzsworder, 12 Dolche, 4 Leichte Armbrüste, 3 Kompositkurzbögen (+2 ST), 2 Lederrüstungen und 3 Waffenröcke. In den Schränken lagern 15 blutrote Zeremonienroben, welche die Splitter bei Initiationsritualen und Gottesdiensten tragen.

Ferner gibt es insgesamt 12 Masken; im Nasenteil jeder Maske befindet sich ein Antidot gegen das Synästhesiegas, welches in den Stoff des Schleiers tropft.

C6. Wachstube und Gefängnis (HG 5)

Dieser Raum ist eine kleine Unterkunft mit zwei Doppelstockbetten und einer kleinen Latrine in der Nordwand. Der Ostteil des Raumes wurde mittels Türen mit Eisenstäben in zwei Zellen unterteilt. In jeder Zelle befinden sich ein dreieckiges Feldbett und ein rostiger Eimer.

Dieser Raum dient als Schlafrum und als Gefängnis, in welches jeder Splitter, der sich zu sehr betrinkt, geworfen werden kann, um seinen Rausch auszuschlafen.

Kreaturen: Vor Kurzem konnten die Splitter ein Plapperndes Hundertmaul einfangen, das in ihren Fluchttunnel eingedrungen war. Sie haben es mit Jaris Phenogians Drogen ruhiggestellt und hier untergebracht. Die Räuber wissen nicht, dass das Monster problemlos imstande ist, sich durch Engstellen (wie z.B. die Gitterstangen) hindurchzuzwängen. Das Plappernde Hundertmaul befindet sich bewegungslos unter dem Feldbett in seiner Zelle, so dass es kaum zu entdecken ist (Wahrnehmung SG 21). Sollten die SC in der Kammer Lärm machen, z.B. indem sie sich unterhalten oder laut und sorglos den Raum durchsuchen, beginnt das Monster zu plappern und fließt aus seiner Zelle, um anzugreifen. Sollte einer der SC unter dem Effekt von Synästhesiegas stehen, erzeugt das wahnsinnige Geplappert spektakuläre Farben und Gerüche.

PLAPPERNDES HUNDERTMAUL **HG 5**

EP 1.600

TP 46 (MHB, S. 211)

C7. Speiseraum (HG 3)

Sofern die SC von Westen her kommen, beschreibe die Einrichtung dieses Raumes:

Drei identische Türen befinden sich in der Ostwand des Ganges. Jede trägt Schnitzereien mit prächtigen Festmählern,

allerdings zeigt jede Szene auch eine lautlos beobachtende, graue Kapuzengestalt.

Ein Charakter, dem ein Fertigkeitwurf für Wissen (Religion) gegen SG 20 gelingt, kann das Bild als den Gott Norgorber in seinem Aspekt als der Graue Meister erkennen. Sollen die SC an der Tür lauschen, können sie mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 10 hören, dass sich drinnen mehrere menschliche Stimmen unterhalten.

Lies das Folgende vor, wenn die SC den Raum betreten:

An der Nord- und Südwand dieses Speisesaals befinden sich Regale mit nicht zueinanderpassenden Kelchen, Platten und Schalen. Einige bestehen aus hochwertigem Porzellan und tragen die Wappen adeliger Familien. An der Ostseite steht ein Podest mit einem Tisch, an dem drei luxuriöse Stühle stehen.

Das Geschirr in den Regalen wurde aus diversen Häusern in der Region gestohlen; zum Aufnahme ritual eines neuen Angehörigen der Splitter gehört es unter anderem, dass er seinen Teller und seinen Becher stiehlt.

Kreaturen: Vier Splitter speisen gegenwärtig hier. Sollten die SC erfolgreich an der Tür gelauscht haben, können sie die Späher überraschen.

ECHOWALD-SPÄHER (4)

HG ½

EP je 200

Menschlicher Schurke 1

NB Mittlergroßer Humanoide (Mensch)

INI +3; Sinne Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 11 (+3 GE, +1 Rüstung)

TP je 10 (1W8+6)

REF +5, WIL +0, ZÄH +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kurzschwert +3 (1W6+1/19–20) oder Dolch +3 (1W4+1/19–20)

Fernkampf Leichte Armbrust +3 (1W8/19–20 plus Gift)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

TAKTIK

Moral Sobald zwei Späher besiegt wurden, zieht sich der Rest nach Bereich C16 zurück.

SPIELWERTE

ST 13, GE 17, KO 14, IN 12, WE 10, CH 8

GAB +0; KMB +1; KMV 14

Talente Abhärtung, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +7, Entfesselungskünstler +7, Handwerk (Fallen) +5, Heimlichkeit +7, Klettern +5, Mechanismus ausschalten +7, Reiten +4, Schätzen +5, Wahrnehmung +4, Wissen (Lokales) +5

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1

Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen, Grünblutöl (2);*

Sonstige Ausrüstung Waffenrock, Dolch, Leichte Armbrust mit 10 Bolzen, Kurzschwert

Schätzen: Unter den Geschirrtellen befinden sich 11 Stücke, die jedes 50 GM wert sind.

C8. Eilweits Raum

Diese Kammer ist eine Privatunterkunft. In der südwestlichen Ecke steht ein bequemes Bett. An den Wänden stehen Regale voller kleiner Erinnerungsstücke, darunter mehrere kleine, ledergebundene Tagebücher.

Diese Kammer ist das Zuhause des ranghöchsten Offiziers der Splittergilde (nach der Anführerin), **Lenik Eilweit** (CB Halb-elfischer Waldläufer 4). Dieser führt gegenwärtig einen Überfalltrupp im Echowald an, kehrt aber in ein paar Tagen zurück. Sollte Tarrin Dars sterben, übernimmt er die Gilde und plant die Rache für die Anführerin.

Schätze: Unter den Gegenständen in den Regalen sind eine goldene Schachfigur (Wert 25 GM), ein Elfenbeinkamm (Wert 40 GM) und eine kleine Figur einer Frau mit einer Lyra (Wert 15 GM).

K9. Küche

Dieser Raum fungiert als Küche. Die Südwand wird hauptsächlich von einem großen Herd ausgefüllt. An der Westwand steht ein Waschbecken. Der Raum ist vollgestopft mit haltbaren Lebensmitteln, Proviant und Kochgeschirr.

In der Regel hält sich hier niemand auf, allerdings kommt etwa alle 4 Stunden jemand aus Bereich C10, um eine schnelle Mahlzeit zuzubereiten.

C10. Unterkünfte (HG 3)

Die Doppelstockbetten und Truhen in den Nischen dieses großen Raumes deuten darauf hin, dass es sich um eine Gemeinschaftsunterkunft handelt. Die Wände sind mit einfachen Zeichnungen und Wandmalereien geschmückt, zu denen auch Zeichnungen von Gebäuden, Tempeln und Ruinen gehören samt Hinweisen, wie man an Fallen und Hindernissen vorbeikommt. Zwei kleine Abortkammern befinden sich an der Südwand und Türen führen nach Südosten und Nordwesten aus dem Raum hinaus.

Zu jeder Zeit hält sich hier gut ein Drittel der Fußsoldaten der Gilde hier auf, während ein weiteres Drittel in den Bereichen C3, C16 und C19 Wachdienst schiebt und das letzte Drittel anderweitig unterwegs ist.

Kreaturen: Gegenwärtig ruhen sich hier drei Angehörige der Splitter aus. Sollte das Seil in Bereich C3 ein Mal gezogen worden sein, sind die Wachen auf Ärger vorbereitet, andernfalls kann man sie eventuell überraschen.

ECHOWALD-SPÄHER (2)

HG ½

EP je 200

TP je 10 (siehe oben)

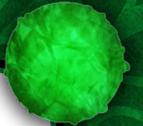
ECHOWALD GESETZLOSER

HG 1

EP 400

TP 17 (siehe Seite 40)

Schätze: Die Truhen enthalten nur Ersatzkleidung, Bettzeug und ein paar Erinnerungsstücke ohne echten Wert.



C11. Kammer des Apothekers

Dieser Raum ist vollgestopft mit Tischen, auf denen Destillen, Mischbehälter, blubbernde Kessel und sonstiges Alchemistengerät liegen. An der Ostwand stehen stabile Weinregale mit Flaschen unterschiedlicher Formen und Größen.

Dies ist die Werkstatt von Jaris Phenogian. Dieser ist der Alchemist der Gilde, auch wenn er sich gerade in seiner Menagerie befindet (Bereich C12).

Schätze: Die Tränke und Reagenzien in den Regalen sind bis auf zwei der Phiolen alle korrekt in Jaris' Handschrift ausgeschrieben. Die beiden Ausnahmen enthalten statt „Bärenstärke“ tatsächlich das Gift Leichnamstaub in einer öligen Lösung (mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20 kann man erkennen, dass die Bezeichnungen auf diesen Flaschen im Gegensatz zu allen anderen unterstrichen sind). Ansonsten befinden sich in dem Regal 11 Weinflaschen, 5 Brandweinflaschen, 8 Essigflaschen, 14 Phiolen mit Synästhesie-Wirkstoff, 8 Phiolen mit Gegengift für Synästhesie, 3 Säurephiolen, 4 Phiolen mit dem Gift eines kleinen Tausendfüßlers und 3 *Tränke: Leichte Wunden heilen*. Das Synästhesiemittel funktioniert wie die Gasfalle in Bereich C4, muss aber eingenommen werden. Damit es als Gas benutzt werden kann, muss der Stoff erst noch speziell vorbereitet werden (Handwerk [Alchemie], SG 15).

Das Gegengift kann eingenommen oder auf ein Tuch geträufelt werden, das dann als Mund- und Atemschutz genutzt werden (eine Anwendung wirkt im letzteren Fall 12 Stunden lang). Die Reagenzien sind 200 GM wert.

C12. Phenogians Menagerie (HG 4)

Dieser Raum ist voller kleiner Käfige mit Mäusen, Ratten, Hasen, Katzen und Hunden. Der Lärm ist ohrenbetäubend und es stinkt stark nach Fäkalien.

Jaris Phenogian, der Apotheker der Splittergilde, testet seine Gebräue an diesen zornigen, unterernährten Tieren. Die seltsamen Nebeneffekte haben den Tieren exotisch gefärbtes Fell, veränderte Laute, andere Gerüche oder auch die Gabe verliehen, im Dunklen zu leuchten. Die Käfige sind verriegelt, aber nicht verschlossen.

Kreaturen: Jaris Phenogian ist hier und führt eine neue Testreihe durch. Bei ihm ist sein wertvollster Besitz: eine Eisenkobra.

EISENKOBRA HG 2

EP 600

TP 15 (MHB, S. 94)

Gift (AF) *Blauer Ginster*: Biss - Verwundung; RW ZÄH, SG 14; *Frequenz* 1/Runde für 2 Runden; *Effekt* 1 KO-Schaden und 1W3 Stunden bewusstlos; *Heilung* 1 Rettungswurf.

JARIS PHENOGIAN HG 2

EP 600

Menschlicher Schurke 2/Magier (Wandler) 1

NB Mittelgroßer Humanoide (Mensch)

INI +6; **Sinne** Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 14 (+2 GE, +4 Rüstung)

TP 23 (3 TW; 2W8+1W6+8)

REF +5, WIL +3, ZÄH +4

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kurzschwert [Meisterarbeit] +4 (1W6-1/19-20)

Fernkampf Säureflasche +3 (Berührungsangriff im Fernkampf; 1W6 Säure)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

Zauberähnliche Fähigkeiten der Arkanen Schule (ZS 1; Konzentration +4)

6/Tag — Telekinetische Faust (1W4 Wuchtschaden)

Vorbereitete Magierzauber (ZS 1; Konzentration +4)

1. — *Magierrüstung* (bereits gewirkt), *Seil beleben*, *Sprühende Farben* (SG 14),

o (beliebig oft) — *Licht*, *Magierhand*, *Zaubertrick* (SG 13)

Verbotene Schulen Erkenntnismagie, Nekromantie

TAKTIK

Im Kampf Jaris wirkt *Sprühende Farben* und setzt dann Hinterhältige Fernkampfangriffe gegen blinde oder betäubte Charaktere ein.

Moral Sollte Jaris unter 6 TP reduziert und seine Kobra zerstört werden, bietet er den SC an, sie zu Tarrin Dars zu führen, so sie sein Leben verschonen.

SPIELWERTE

ST 8, GE 14, KO 14, IN 17, WE 12, CH 10

GAB +1; KMB +0; KMV 12

Talente Große Zähigkeit, Schriftrolle anfertigen, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +8, Fingerfertigkeit +8, Handwerk (Alchemie, Fallen) +9, Heimlichkeit +8, Mechanismus ausschalten +8, Wahrnehmung +7, Wissen (Arkane, Gewölbe) +9, Zauberkunde +9

Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache, Goblinsch, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (Ring), Körperliche Verbesserung +1, Schurkentricks (Reaktionen verlangsamen), Fallen finden +1



ECHOWALD-SPÄHER

Kampfausrüstung Säure (3), Gift einer mittelgroßen Spinne (3);
Sonstige Ausrüstung Kurzschwert [Meisterarbeit], Hanfseil (15 m)

C13. Grabungsstätte

Diese große Höhle wurde nachträglich erweitert. Bereiche innerhalb der Höhle sind mit Mauerwerk umgeben, hierunter fallen ein scheinbarer Tempel im Norden und eine Gruft im Westen. Am östlichen Ende umgibt eine niedrige Steinmauer ein großes, natürliches Wasserbecken.

Die Zisterne am Ostende der Höhle ist die Hauptwasserversorgung der Splitter und wird von einer kleinen Quelle gespeist. Sollten fünf oder mehr Anwendungen eines beliebigen, eingenommenen Giftes ins Wasser gegossen werden, betrifft dieses Gift binnen 24 Stunden alle Angehörigen der Diebesgilde.

C14. Tarrin Dars Kammer

Sollte den Charakteren beim Untersuchen der Tür ein Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 30 gelingen, stoßen sie auf ein kleines schwarzes Menschenhaar, welches an Tür und Rahmen klebt und als Nachweis für fremdes Eindringen dienen soll.

Ein hochwertiger Teppich mit subtilen Mustern aus beige und braungrauen Farbtönen bedeckt den Boden dieses Schlafgemachs. In der nordwestlichen Ecke steht eine Garderobe und an der Westwand ein großer Kleiderschrank.

Die Gildenmeisterin der Splitter verbringt kaum Zeit in ihrer Kammer. Man trifft sie weitaus eher im Schrein (siehe Bereich C16, dort sind auch ihre Spielwerte abgedruckt) oder dem Speisesaal (Bereich C7) an.

Sollten die SC hier warten, besteht pro Stunde eine kumulative Chance von 20%, dass sie zurückkehrt. Sollte Tarrin sehen, dass ihre Sicherung (das Haar an der Tür) beschädigt wurde, ist sie beim Eintreten auf Ärger vorbereitet.

Die Rückwand der Garderobe lässt sich zur Seite schieben (Wahrnehmung SG 20); man gelangt durch die Öffnung in die Geheime Bibliothek (Bereich C15).

Schätze: Der Kleiderschrank ist mit einem hochwertigen Kombinationsschloss gesichert (Mechanismus ausschalten, SG 30). Im Schrank befindet sich eine Kiste mit 450 GM, 1.250 SM, einem Beutel mit sechs Onyxen im Wert von jeweils 50 GM und ein *Transportsymbol*.

C15. Geheime Bibliothek (HG 2)

Diese geheime Kammer ist vom Boden bis zur Decke mit Regalen und Ablagefächern gefüllt. Es riecht nach Staub und altem Pergament.

Die meisten Aufzeichnungen hier sind gestohlene Aktenunterlagen, historische Aufzeichnungen und Stammbäume. Indem Tarrin diese studiert, stößt sie auf Beweise für Schandtaten, Erpressungen oder alte Peinlichkeiten. All dies schreibt sie in einer schwarzen, verschlossene Aktenmappe nieder (Mechanismus ausschalten SG 20; Dars besitzt den Schlüssel). Ihre andere Leidenschaft ist die Sammlung von Fragmenten des heiligen Texts Norgorbers, *Die Worte hinter der Maske*, da sie an einer eigenen, abschließenden Übersetzung arbeitet. Sie glaubt, Norgorbers Feinde hätten dem Standardtext Passagen

hinzugefügt, und hofft, den „Originaltext“ wiederherstellen zu können. Man kann ihren Unterlagen diese ketzerischen Ansichten mit einem Fertigkeitwurf für Wissen (Religion) gegen SG 20 entnehmen.

Kreaturen: Dieser Raum wird von einem Mechanischen Diener bewacht, den Klarkosch Tarrin Dars geschenkt hat. Er hat Befehl, jeden anzugreifen, der nicht von Klarkosch oder Tarrin Dars begleitet wird.

MECHANISCHER DIENER HG 2

EP 600
 TP 31 (MHB III, S. 168)

Schätze: Tarrins Sammlung an Geheimnissen umfasst passendes Material, um Adelige und Händler in Dornenfeste, der Unvermeidbarfeste und Dolchenmark zu erpressen. Findet man den richtigen Käufer, wären die Unterlagen 500 GM wert. Ein Gelehrter oder Büchersammler würde 200 GM für ihre Sammlung heiliger Texte des Norgorbergglaubens bezahlen.

Belohnung: Sollten die SC herausfinden, mit welchen Nachforschungen Dars sich befasst, dann belohne sie mit zusätzlichen 600 GM.

C16. Schrein des Grauen Meisters (HG 5)

Reihen von Kirchenbänken und ein steinerner Altar auf einem kleinen Podest identifizieren diesen Raum als Schrein. Am östlichen Ende hält die Statue einer rätselhaften, in einen Kapuzenmantel gehüllten Gestalt Wache. Wandmalereien zeigen die Taten und Triumphe eines Mannes in einem grauen Kapuzenumhang, welche in seinem Aufstieg zur Göttlichkeit gipfeln, nach der er anderen, weniger fähigen Dieben unter die Arme greift.

In dieser Kammer hält Tarrin Dars regelmäßig Gottesdienste zu Ehren Norgorbers ab, an denen alle Splitter teilnehmen müssen.

Kreaturen: Sofern die SC Tarrin Dars nicht anderswo begegnen sind, hält sie sich hier auf und weist zwei Neulinge in die Doktrin ihres Glaubens ein. Sie ist geneigt, den Schrein zu verteidigen, könnte aber von den SC zu Verhandlungen gebracht werden. Sollten die SC gefährlich wirken, versucht sie, sie zu verleiten, doch lieber den tieferen Gewölbebenen einen Besuch abzustatten, und deutet an, welche Bedrohung Klarkosch darstellt. Die Splitter zahlen dem Numerianer zwar widerwillig Tribut, allerdings wäre Dars nicht unglücklich, sollte ihm etwas zustoßen.

TARRIN DARS HG 4

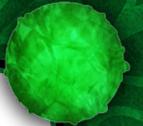
EP 1.200
 Menschliche Klerikerin Norgorbers 3/Schurkin 2
 NB Mittlere Humanoide (Mensch)
 INI +6; Sinne Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 15 (+2 GE, +5 Rüstung)
 TP 38 (5 TW; 3W8+2W8+13)
 REF +6, WIL +6, ZÄH +5
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Rapier +1, +6 (1W6/18–20)
Fernkampf Leichte Armbrust +5 (1W8/19–20)



Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6, Negative Energie fokussieren 4/Tag (SG 12, 2W6)

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 3; Konzentration +6) 6/Tag — Blutige Hand (1 Runde), Hauch der Benommenheit

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 3; Konzentration +6)

2. — *Gefühle besänftigen*^D (SG 16), *Geräuschexplosion* (SG 15), *Person festhalten* (SG 16)

1. — *Furcht bannen*, *Person bezaubern*^D (SG 15), *Schild des Glaubens*, *Segnen* o (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 13), *Gift entdecken*, *Licht*, *Magie entdecken*
D Domänenzauber; **Domänen** Tod, Verzauberung

TAKTIK

Im Kampf Tarrin setzt ihre Zauber ein, um Gegner festzuhalten oder zu betäuben, so dass ihre Späher gegen ihre Ziele dann Hinterhältige Angriffe ausführen können. Sollte sie die Gelegenheit sehen, einen Gegner in die Zange zu nehmen, verbindet sie Niederstreckendes Fokussieren mit einem Hinterhältigen Angriff.

Moral Tarrin kämpft im Schrein bis zum Tod. Andernorts dagegen flieht sie, sollte sie unter 11 TP reduziert werden.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 14, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 17, **CH** 12

GAB +3; **KMB** +2; **KMV** 14

Talente Fokussiertes Niederstrecken, Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, Zauberfokus (Verzauberung)

Fertigkeiten Akrobatik +5, Bluffen +9, Diplomatie +5, Entfesselungskünstler +5, Heimlichkeit +7, Mechanismus ausschalten +5, Wahrnehmung +11, Wissen (Religion) +8, Zauberkunde +8

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fallen finden+1, Schurkentricks (Schurkenfinesse)

Kampfausrüstung *Trank: Unsichtbarkeit*; **Sonstige Ausrüstung** *Kettenthemd* +1, *Rapier* +1, *Leichte Armbrust*, *Heiliges Symbol*

ECHOWALD-SPÄHER (2)

HG ½

EP je 200

TP je 10 (siehe Seite 42)

Schatze: Eine versteckte Aushöhlung im Altar (Wahrnehmung, SG 10) enthält vier Zemonienkerzenhalter (Wert je 80 GM) und einen Silbernen Dolch [Meisterarbeit].

Queste: Dars versucht die SC auf Klarkosch zu hetzen, wodurch diese die Queste Mechanische Plage erhalten.

C17. Ausgangstunnel

Ein niedriger Tunnel führt am nördlichen Ende der Höhle in die Dunkelheit. Man kann schwach eine kühle Brise spüren, die aus ihm dringt.

Dieser Gang hat eine Länge von fast 500 Metern, steigt steil an und endet an einem geheimen Zugang an der Oberfläche.

C18. Grüfte der Gildenmeister (HG 3)

Eine uralte Steintür führt in eine staubige alte Krypta. Fünf steinerne Grabmäler befinden sich im nördlichen und mittleren Teil der Kammer; jedes ist nach dem Abbild eines

maskierten Mannes oder einer maskierten Frau bearbeitet. Im Süden befindet sich ein mit eisernen Bändern gesichertes Grabmal.

In dieser Gruft scheinen Meisterdiebe alter Zeiten bestattet zu sein, doch in Wirklichkeit handelt es sich um die Gräber des Hauses Tynal, einer korrupten Adelsfamilie. Tarrin Dars ließ diese Gräber umgestalten, um ihre Geschichte zu untermauern, dass die Splitter eine alte, ehrenwerte Diebesgilde seien.

Kreaturen: Bei dem gesicherten Grabmal handelt es sich um die Gruft des Edlen Kalast Tynal, eines Gruftschreckens. Er kann nicht aus eigener Kraft entkommen, doch sollten die SC die eisernen Bänder durchtrennen oder entfernen, bricht der hungrige Untote hervor.

KALAST TYNAL

HG 3

EP 800

Gruftschrecken

TP 26 (MHB, S. 142)

Schatze: Tynal trägt eine goldene Brustplatte im Wert von 500 GM.

C19. Untere Wachstube (HG 1)

Eine Wand dieser Kammer ist mit Schießscharten ausgestattet, durch die man nach Süden in einen großen Raum mit einem merklichen grünen Leuchten blicken kann. Eine verriegelte Tür führt in den Raum hinter den Schießscharten.

Dieser Raum dient demselben Zweck wie Bereich C3, schützt den Unterschlupf aber vor Gefahren aus tieferen Ebenen. Die Tür nach Bereich C2 ist eine kräftige Holztür, welche von der Nordseite her verschlossen und verriegelt ist – sollten die SC von Osten her diesen Raum betreten, können sie problemlos nach Bereich C2 weiterziehen.

Kreaturen: Zwei Splitter bewachen Bereich C2 durch die Schießscharten. Sollten die SC die Wachen durch die Schießscharten besiegen oder unter Beschuss durch die verstärkte Tür brechen, dann belohne sie, als hätten sie eine Begegnung mit HG 2 besiegt (mit 600 EP statt 400 EP).

ECHOWALD-SPÄHER (2)

HG ½

EP je 200

TP je 10 (siehe Seite 42)

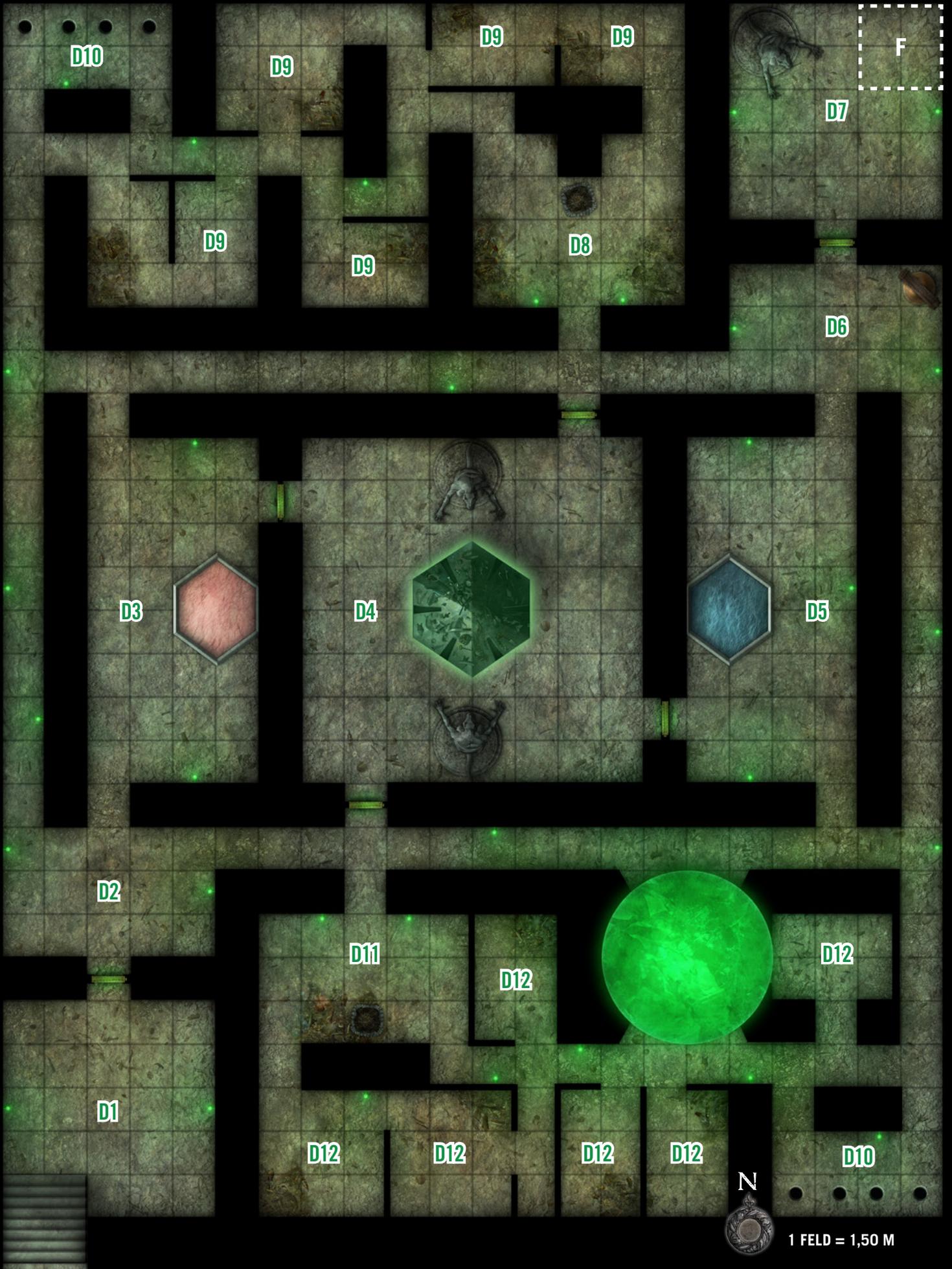
Abstieg zur nächsten Ebene

Die Treppe in Bereich C2 führt über 90 m abwärts nach Bereich D1 auf der 4. Ebene.

Belohnung: Die SC erhalten 200 EP, wenn sie die Ebene ganz oder zumindest größtenteils erkundet haben. Sollten sie die Queste Expedition des Gelehrten besitzen, erhalten sie weitere 200 EP.



EBENE 4: GOTTESHEIM



1 FELD = 1,50 M



EBENE 4

Gottesheim

Von Frank Mentzer

Vor langer Zeit entdeckte eine selbständig operierende Sonde bei der Untersuchung von natürlich auftretenden Rissen im Gefüge des Alls in einem anderen Teil des Universums eine Passage, die zu einem äußerst unerwarteten Ort führte: Golarion. Die Sonde passierte die hochgradig magischen Felder rund um Golarion. Dabei wurde ihre künstliche Intelligenz in einen sie belebenden Geist verwandelt. Ebenso wurden ihre Systeme verändert, während Teile ihrer Grundprogrammierung unangetastet blieben. Die Sonde landete in der Nähe der Smaragdspitze, angezogen von ihrer planaren Energie. Dort setzte sie ihre schon Jahrhunderte währende Mission fort und blickt nun durch unsichtbare und ungreifbare planare Risse in zahllose seltsame, unerforschte Dimensionen. Ihren uralten Anweisungen folgend, intelligentes Leben zu schützen und zu fördern, setzt sie ihre wundersamen Kräfte ein, um die örtlichen Gewölbebewohner zu versorgen, einen Stamm sehr sonderbarer Troglodyten, welche ihren geheimnisvollen Förderer in ihrer Sprache Skraa-Or Thagh nennen – oder auch „den Kastengott“.

Unter dem Einfluss ihres unergründlichen Schutzherrn sind die Troglodyten friedfertig. Sie wünschen keinen Konflikt mit den Bewohnern der anderen Gewölbeebenen oder Gruppen von Abenteurern von der Oberfläche. Die Troglodyten bezeichnen sich selbst als Thaghs Diener und sehen ihren Lebenszweck darin, ihr schwebendes Götzenbild anzubeten.

Es gibt drei Möglichkeiten, die Gottesheim-Ebene zu vollenden:

Eine Opfergabe bringen: Die Troglodyten führen Reisende vor ihren Kastengott, helfen ihnen dabei, ein Opfer zu bringen, und zeigen ihnen dann den Weg zur nächsten Gewölbeebene.

Die Troglodyten auslöschen: Sollten die SC sich einen Weg durch die Ebene freikämpfen, müssen sie immer noch

herausfinden, wie man den Ausgang öffnet. Die SC können im Rahmen stundenlanger Grabungen einen Weg öffnen, wenn sie keine andere Option finden.

Den Kastengott abschalten: Um den Kastengott zu deaktivieren, müssen die sechs Türen auf der Ebene entfernt, nach Bereich **D4** gebracht und in die Steckplätze der Maschine geschoben werden. Es handelt sich bei den Türen in Wirklichkeit um Kontrolltafeln der alten Sonde. Dies ermöglicht den Zugriff auf die an seinem Gehäuse hängenden Schätze und öffnet die Tür der Kammer mit dem Ausgang. Zugleich veranlasst es aber auch die Troglodyten, bis zum Tod zu kämpfen, um ihre Gottheit zu rächen.

EIGENHEITEN DIESER EBENE



Diese Gewölbeebene besitzt einige sehr ungewöhnliche Merkmale:

Beleuchtung: Gerätschaften in den Fackelhaltungen an den Wänden geben mittels Elektrolumineszenz grünliches Licht ab. Jeder Mechanismus wandelt dabei das vom Kastengott ausgehende Magnetfeld in Licht um. Die Helligkeit variiert mit der Entfernung zum Kastengott

(die Bereiche **D1** und **D7** sind z.B. von Dämmerlicht erhellt, während Bereich **D4** hellerleuchtet ist). Diese als Talladun bezeichneten Gerätschaften sind jeweils 0,60 m lange Stäbe mit einer leuchtenden Metallummantelung an einem Ende. Ohne ein machtvolles Magnetfeld geben sie kein Licht ab.

Wände und Decken: Die Wände und Decken bestehen aus bearbeitetem Stein und sind mit Piktogrammen und Schriftzeichen in hellen Farben bedeckt. Die Inschriften sind in primitivem Drakonisch verfasst; die meisten sind religiöser Natur und verkünden, dass dieser Ort „Gottesheim“ sei.

Türen: Es gibt nur sechs Türen auf der Ebene des Gottesheims. Diese bestehen aus einer fremdartigen kupferfarbenen und nichtmagnetischen Legierung, die es ansonsten auf Golarion nicht gibt. Zwei große Scharniernadeln sind Teil der Hülle, die in Angeln stecken, welche mit dem Gestein der Durchgänge verbunden sind. Sollte eine Tür geöffnet und angehoben werden, ziehen sich die Nadeln aus den Sockeln und man kann die Tür entfernen. Jede Tür wiegt aber etwa 1.000 Pfund und erfordert einen Stärkewert von 27, um sie als Schwere Last tragen zu können. Mehrere Charaktere können Türen gemeinsam bewegen, indem sie ihre Stärkewerte addieren, solange sie eine Tür tragen.

Thaghs Diener

16 Troglodyten leben auf dieser Ebene. Sie unterteilen sich in zwei gleich große Sippen: Die eine lebt in den nördlichen Behausungen, die andere in den südlichen. Die beiden Gruppen haben kaum Berührungspunkte miteinander, sieht man davon ab, dass beide dieselbe Gottheit (Bereich **D4**) verehren, welche sie mit reichlich Nahrung und Wasser versorgt (siehe Bereiche **D3** und **D5**). Die Troglodyten fertigen ihre eigene, kunstvolle Kleidung sowie Farben für Wandmalereien an.

Einstellung und Reaktionen: Slaagh, der Türhüter in Bereich **D1** ist freundlich eingestellt. Andere Troglodyten mögen aber anders reagieren:

Die SC werden von Slaagh eskortiert: Solange die SC von Slaagh begleitet werden, sind die Troglodyten gleichgültig eingestellt.

Die SC werden nicht eskortiert: Die Troglodyten sind misstrauisch, aber nicht feindselig. Sollten die SC die Troglodyten ignorieren, folgt ihnen die erste Gruppe, die ihren Weg kreuzt, in kurzem Abstand, um sicherzustellen, dass die SC sich benehmen. Sollten die SC sich freundlich verhalten oder die Troglodyten auf Drakonisch ansprechen, bieten diese ihre Hilfe und ortskundige Führung an.

Die SC provozieren die Troglodyten: Sollten die SC randalieren, die Wandzeichnungen beschmieren oder große

Veränderungen durchführen – z.B. indem sie die Türen entfernen –, bittet Slaagh sie aufzuhören. Kommen sie dem nicht nach, holt Slaagh die nächste Troglodytengruppe und wiederholt seine Bitte. Jeder Troglodyt, der ein solches Verhalten beobachtet, ohne dass Slaagh zugegen ist, ruft sofort die nächste Gruppe von Troglodyten zusammen, die sich sodann auf einen Kampf vorbereitet. Die Troglodyten greifen aber nicht zuerst an, sondern warten, dass die SC zuerst angreifen oder damit beginnen, eines der Merkmale von Gottesheim zu zerstören, z.B. die Belebten Statuen oder die Nahrungsbottiche.

Begegnungen: Die Troglodyten können in sechs Gruppen angetroffen werden; hinzu kommt Slaagh der Türhüter.

Bereich D3: Zwei Troglodyten (diese halten sich dort nur vorübergehend auf und schlafen in Bereich **D9**).

Bereich D5: Drei Troglodyten (diese leben normalerweise in Bereich **D12**).

Bereich D8: Zwei Troglodyten.

Bereich D9: Drei Troglodyten, darunter Savisk.

Bereich D11: Zwei Troglodyten, darunter Kargh.

Bereich D12: Drei Troglodyten.

Falls es zu Kampfhandlungen kommt: Die Troglodyten wollen nicht kämpfen, wehren sich aber, wenn sie angegriffen werden. Sie ziehen sich vor überlegenen Gegnern zurück und gehen dazu über, Gegnern aufzulauern und sie zu überraschen. Sollten die SC einer zweiten Gruppe begegnen, während sie so verfolgt werden, schlägt die andere Gruppe aus dem Hinterhalt zu. Sollten die SC sich zurückziehen, gestatten die Troglodyten ihnen dies. Sollten die SC den Kastengott angreifen oder drei Gruppen aus Troglodyten besiegen, verfallen die übrigen in einen Blutausch und kämpfen bis zum Tod. Die Gruppe, welche den SC am nächsten ist, umschwärmt die SC und greift sie an, wobei alle 5 Runden eine weitere Gruppe eintrifft.

D1. Eingang

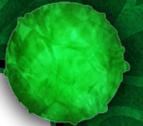
Wenn die Charaktere auf diese Ebene hinabsteigen, können sie die Troglodyten schon von Weitem riechen. Lass sie einen Zähigkeitswurf gegen SG 13 ablegen, sobald sie den ersten Raum erreichen (siehe den Eintrag zu Gestank auf Seite 300 des *Monsterhandbuchs*).

Ein beißender, Übelkeit erregender Gestank füllt die Luft am Fuße der Treppe. Es ist ein reptilischer Moschusgestank.

Wenn die SC weiter hinabsteigen und Bereich **D1** betreten, dann fahre mit folgender Beschreibung fort:

Die Treppe führt in eine kleine Kammer mit glatten, bearbeiteten Steinwänden, welche von zwei fremdartigen, fackelähnlichen Gerätschaften in dämmriges, grünliches Licht getaucht wird. In der Mitte der Nordwand leuchtet eine Metalltür mit einem einfachen Zugring in ähnlichem, grünem Dämmerlicht. Wände und Decke sind mit Zeichnungen und Schriftzeichen in hellen Farben bedeckt. Die Abbildungen sind abstrakt, aber irgendwie fremdartig und beunruhigend.

Kreaturen: Hier wartet ein Türhüter: ein Troglodyt namens Slaagh (der Name endet mit einem grollenden Laut). Er trägt farbenfrohe Lederkleidung und stützt sich auf einen Gehstock. Sollten die SC noch nie zuvor einen Troglodyten gerochen oder gesehen haben, können sie ihn mit einem Fertigkeitwurf für Wissen (Lokales) gegen SG 6 als solchen identifizieren. Slaagh



ist freundlich und empfängt Neuankömmlinge in der Gemeinsprache: „Wir heißen euch im Gottesheim willkommen. Seid ihr zu Besuch oder wollt ihr ein Opfer darbringen? Kommt ihr, um vom heiligen Brei zu kosten?“ Slaagh versucht, die Gruppe davon zu überzeugen, ihm zu „dem Ort für die Opfergabe“ zu folgen und „Kastengott“ ein Geschenk darzubringen. Er hofft, dass sie danach schnell weiterziehen. Er und ein weiterer Stammesältester namens Kargh wechseln sich darin ab, hier auf Besucher zu warten und diese abzufangen. Die beiden Ältesten sind die einzigen Troglodyten auf dieser Gewölbeebene, welche der Gemeinsprache mächtig sind.

Unter den Fragen (und Antworten), welche die SC haben könnten, dürften die Folgenden die Häufigsten sein:

Was für ein „heiliger Brei“? – „Essen und Trinken. Der Gott gibt es uns. Ich kann euch hinbringen.“

Welche Art von Opfergabe? – „Gebt dem Gott etwas Eisenmetall und er wird euch segnen und eurer Wege schicken! Alle guten Besucher bringen dem Gott Geschenke aus Eisenmetall!“

Gott? Was für ein Gott? – „Skraa-Orm Thagh, der Gott in dem Kasten. Sehr mächtig!“

Was geschieht, wenn wir kein Opfer darbringen? – „Das wird traurig! Der Gott wird euch nicht vorbeilassen, bis ihr euch würdig erweist. Ich werde es euch zeigen!“

Wer bist du überhaupt? – „Ich bin Slaagh. Thaghs Diener sind meine Sippe.“

Kannst du uns herumführen? – „Gern! Wir sind friedlich, ja. Der Gott kümmert sich um uns!“

Sollten die SC Slaagh angreifen, appelliert er (einmal) an ihre Vernunft, dann flieht er, sofern er noch kann. Er wendet sich dann zu den nördlichen Unterkünften (Bereich D9), um die anderen Diener zu informieren, dass sie angegriffen werden.

SLAAGH

HG 1

EP 400

Troglodyte (MHB, S. 264)

TP 13

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Entwicklung: Sollte die Gruppe Slaagh gestatten, sie zu führen, zeigt er ihnen die Räume für Nahrung und Wasser (Bereiche D3 und D5). Die Wohnbereiche (Bereiche D8 bis D13) stehen nicht auf dem Plan der Führung, auch wenn Slaagh sie als Unterkünfte identifiziert. Er weist die SC auf die Tür zum Ausgang (Bereich D7) hin und kommentiert dies damit, dass die Gruppe sich leider noch nicht das Privileg der Abreise verdient habe. Er bringt die Gruppe erst nach Bereich D4, wenn diese anzeigt, zu einem Opfer bereit zu sein.

D2. Vorzimmer

Zwei Lichtstäbe sind an den Wänden dieser Kammer befestigt. Jede Oberfläche ist mit primitiven Malereien geschmückt. Es gibt Gänge nach Norden und Osten. Ein kurzer Korridor führt in der Mitte der Nordwand in einen größeren Raum. In der Mitte der Südwand befindet sich eine große Tür aus einem kupferfarbenen Metall, welche leuchtet wie die Lichtstäbe.

TROGLODYTENBESTANK

Das Gottesheim ist voller Troglodyten. Dies bedeutet, dass viele Rettungswürfe gegen Gestank anstehen. Du kannst die SC aber auch bei ihren Rettungswürfen 10 nehmen lassen, wenn sie einer neuen Troglodytengruppe begegnen, und den SG auf 12 + Anzahl der Troglodyten in dieser neuen Gruppe setzen.

Dieser Bereich ist normalerweise leer. Sollte Slaagh die Gruppe begleiten, folgt er ihnen gutmütig, wohin die SC sich auch wenden. Sollte er sie herumführen, zeigt er ihnen als nächstes Bereich D3.

D3. Kammer der Nahrung (HG 3)

In der Mitte der Ostwand befindet sich in diesem Raum eine große Steinwanne. Diese scheint mit einer rosigen Paste gefüllt zu sein.

Nördlich dieser Wanne führt eine hohe Tür aus kupferfarbenem, glänzendem Metall nach Osten, zudem gehen Gänge nach Norden und Süden aus der Kammer ab.

Drei fackelartige Gerätschaften an der Wand geben dasselbe weiche, grüne Licht wie die Metalltür ab.



SLAAGH

Die rosige Paste ist frisches, nicht näher definierbares Hackfleisch. Für die Troglodyten ist es wunderbar wohlschmeckend und nahrhaft, für Angehörige anderer Völker aber Übelkeit erregend – jeder Nicht-Troglodyt, der davon isst, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 13 bestehen oder für 1 Stunde kränkeln. Wenn die Troglodyten schlafen, entfernt der Kastengott noch übriges Fleisch auf magische Weise und ersetzt es durch frisches.

Kreaturen: Hier halten sich zwei Troglodyten der nördlich lebenden Sippe auf und legen letzte Hand an eine Wandmalerei.

TROGLODYTEN (2)

HG 1

EP je 400

TP je 13 (MHB, S. 264)

D4. Gottesheim (HG 7)

In der Mitte dieses hohen Raumes erhebt sich eine sechseckige, etwa 3 m breite und fast 7,50 m hohe Metallstruktur, von der ein grünlich-weißes Licht ausgeht. Alle Arten von Metallstücken, Waffen und Rüstungsteilen kleben an ihren silbrigen Seiten, darunter auch Laternen, Gürtelschnallen und Werkzeuge. Im Norden und Süden des Gegenstandes stehen zwei große Steinstatuen; jede Statue stellt einen Troglodyten mit anbetend erhobenen Armen dar. Aus dem Raum führen vier kupferfarbene Metalltüren hinaus, eine in jeder Ecke der Kammer.

Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 bzw. SG 10 im Falle von Charakteren, welche

HÄNGT JEMAND AM MAGNETEN?

Der kräftige Magnetismus kann einen Metall tragenden Charakter an das Gehäuse des Kastengottes fesseln. Das Opfer wird als im Haltegriff befindlich behandelt, wenn es Metallrüstung trägt, und muss 2 Runden aufwenden, um seine Rüstung abzulegen und zu entkommen. Sollte es von kleineren Metallteilen wie z.B. Schließen und Schnallen festgehalten werden, gilt das Opfer als Ringend und kann sich befreien, indem es alle Ketten, Gurte und Waffenscheiden als Volle Aktion durchtrennt oder ablegt.

Metallrüstung mit sich führen, spürt er eine seltsame Kraft, die an seiner Metallrüstung und seinen Metallwaffen zerrt und ihn auf die Gerätschaft in der Raummitte zuzieht.

Wer sich dem Kastengott auf 3 m oder weniger nähert, bemerkt die Steckplätze für die Kontrolltafeln des Gerätes. Diese ähneln in Form und Größe den Türen auf dieser Ebene.

In der Mitte jeder der sechs Seiten des sechseckigen Gegenstandes befindet sich ein vertikaler Schlitz von etwa 7,5 cm Breite und gut 2,10 m Länge.

Der Kastengott ist ein mächtiger Supermagnet. In diesem Raum werden alle Gegenstände aus Eisen und Stahl von den Magnetkräften zu ihm hin gezogen. Dies gilt auch für die Schnallen von Ledergürteln und die Nieten von verstärkten Lederrüstungen usw. Die Legierungen der Türen und das Metall, welches bei den Talladuns genutzt wurde, enthält kein Eisen und wird daher auch nicht von dem Magnetfeld betroffen.

Die Stärke des Feldes hängt von der Entfernung ab:

- **Mehr als 4,50 m (Ecke oder Eingang):** Man kann dem Feld leicht widerstehen; am Gürtel hängende Gegenstände u.ä. richten sich aber auf und zur Mitte des Raumes hin aus.
- **Weniger als 4,50 m (aber nicht zum Kastengott angrenzend):** Das Magnetfeld legt einen Kampfmanöverwurf gegen jeden Charakter ab, der seinen Zug innerhalb dieser Entfernung beginnt oder ein Feld innerhalb dieser Entfernung betritt; es erhält einen Bonus von +5 auf den KMB bzw. von +10 gegen Ziele in Ritterrüstungen oder ähnlichen Ganzkörpermetallrüstungen. Sollte das Ziel über Boni auf seine KMV gegen Ansturm verfügen, kommen diese zur Anwendung. Ein Charakter, bei dem der Kampfmanöverwurf des Magnetfeldes gelingt, wird um 1,50 m näher an den Kastengott herangezogen. Sollte ein Charakter dagegen dem Zug widerstehen können, versucht das Magnetfeld einen zweiten Kampfmanöverwurf für Entwaffnen, um ihm den größten Metallgegenstand abzunehmen, den er mit sich führt. Das Feld ist stark genug, um Riemen zu zerreißen und Waffen aus Scheiden zu ziehen.
- **Angrenzendes Feld:** Eine unwiderstehliche Macht zieht alle eisenhaltigen Metalle zum Kastengott; kommt es zum Kontakt, lassen diese Gegenstände sich nicht mehr bewegen.

Der Supermagnet in diesem Bereich ist nur ein Teil der in der Mitte dieser Ebene verankerten Maschine. Der Großteil des Kastengottes befindet sich unter dem Boden verborgen und belegt einen Bereich von der Größe des ganzen Raumes. Die Gerätschaft ist intelligent, wird aber durch ihre Programmierung eingeschränkt. Sie hat gelernt, die planaren Energien der Smaragdspitze zu nutzen, um Nahrung, Wasser und besondere Versorgungsgüter zu besorgen, indem sie planare Risse öffnet und

diese Materialien in den Bereich hineinteleportiert. Sie ist in der Lage, die Geschehnisse auf der ganzen Ebene zu beobachten, kann aber lediglich reagieren, indem sie die Belebten Gegenstände in diesem Bereich aktiviert (siehe unten unter Kreaturen) oder den Ausgang in Bereich D7 öffnet oder schließt. Der Kastengott besitzt gemäß seiner Programmierung kein Interesse an den Geschehnissen auf der Materiellen Ebene. Er nährt zwar die Troglodyten, wie es seine Programmierung verlangt, beschützt sie ansonsten aber nicht.

Es gibt zwei Möglichkeiten, den Kastengott zum Öffnen des Ausganges zu bringen: Man kann pro Person in der Gruppe mindestens 2 Pfund an Metall opfern oder man kann die Maschine deaktivieren. Der leichteste Weg, ein Opfer zu bringen, besteht darin, die entsprechenden Gegenstände nahe genug in Richtung des Kastengottes zu werfen, dass die Magnetkräfte sie einfangen können. Auch unabsichtlich dem Kastengott zugeführte Gegenstände zählen hinsichtlich des erforderlichen Opfers.

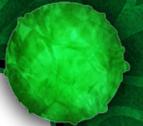
Sollten die SC genug Gegenstände geopfert haben, dringt aus den Tiefen der Metallkiste ein unheimliches Summen. Aus dem Nordosten kann man in der Ferne ein zweifaches, metallisches Klicken vernehmen. Sofern Slaagh (oder ein anderer Troglodyt) bei der Gruppe ist, kann er bestätigen, dass das Opfer angenommen wurde und der Ausgang nun offensteht.

Falls die SC sich entscheiden, die Maschine deaktivieren zu wollen, können sie dies erreichen, indem sie alle sechs Kontrolltafeln in die Steckplätze schieben: Die sechs hohen Steckplätze im Kastengott passen zur Größe der sechs leuchtenden Türen auf dieser Ebene. Diese sind in Wirklichkeit Kontrolltafeln, um die Funktion des Supermagneten zu mäßigen, wurden aber bereits vor langer Zeit entfernt. Wenn eine „Tür“ eingeschoben wird, scheint sie genau in den Steckplatz in dieser Seite des Geräts zu passen. Mit einem Klicken schnappt sie ein und aus der Maschine beginnt ein seltsames, hohes Summen zu dringen.

Die Türen sind von den Magnetkräften in diesem Raum nicht betroffen. Eine Tür kann mit einem Stärkewurf gegen SG 25 oder in Zusammenarbeit von mehreren Kreaturen mit einer kombinierten Stärke von 40 oder mehr wieder aus einem Steckplatz gezogen werden. Mit jeder weiteren Tür, die in einen Steckplatz geschoben wird, wird das Summen des Kastengottes dumpfer und ein wenig lauter, um den Fortschritt aufzuzeigen. Sollten alle sechs Türen vollständig hineingeschoben werden, endet der Lärm und das Magnetfeld fällt zusammen, so dass alle an der Außenseite des Kastengottes hängenden Gegenstände scheppernd zu Boden fallen (siehe unten unter Schätze). Zugleich erlöschen die Lichtstäbe auf der Ebene. Als Reaktion verfallen die Troglodyten in Blutausch und gehen zur Verteidigung ihrer Gewölbeebene über.

Der Kastengott ist ein gigantischer Gegenstand mit RK 15, Härte 15 und 200 TP. Er gewinnt jede Runde Trefferpunkte zurück als besäße er Schnelle Heilung 10. Er ist immun gegen Feuer, Kälte und alles, wogegen auch Konstrukte immun sind. Er kann Rettungswürfe ablegen wie ein magischer Gegenstand (ZS 20, Bonus von +22). Wenn das Gerät Elektrizitätsschaden nimmt, besteht eine Prozentchance in Höhe des zugefügten Schadens, dass es sich für 1W6 Runden deaktiviert – dann stürzen alle am Kastengott hängenden Gegenstände zu Boden, werden aber sofort wieder angezogen, wenn er sich reaktiviert.

Kreaturen: Die beiden Troglodytenstatuen sind gegenwärtig inaktive Belebte Gegenstände. Sie sind die einzigen direkten Verteidigungsmittel des Kastengottes, da dessen Programmierung ihm verbietet, Angreifer in harmlose Mineralien zu verwandeln. Die Statuen beleben sich, wenn eine Kreatur den



Kastengott angreift, und greifen diese Kreatur an. Sie reagieren aber nicht, wenn SC Türen in die Steckplätze schieben.

Sollten die Statuen alle ihre Ziele töten oder aus dem Raum vertrieben haben, kehren sie an ihre Ausgangspositionen zurück und werden wieder leblos.

BELEBTE GEGENSTÄNDE (2) HG 5

EP je 1.600

N Große Konstrukte

INI +0; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung -5

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 15 (-1 GE, -1 Größe, +8 natürlich)

TP je 52 (4W10+30)

REF +0, WIL -4, ZÄH +1

Härte 8; Immunitäten wie Konstrukte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Hiebe +9 (1W8+6 und Ergreifen)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

(Ro, Ru) Spielwerte

ST 22, GE 8, KO —, IN —, WE 1, CH 1

GAB +4; KMB +11 (Ringkampf +15); KMV 20

Besondere Eigenschaften Konstruktionspunkte

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Konstruktionspunkte Dieser Belebte Gegenstand besitzt die Konstrukteigenschaften Ergreifen, Stein und Zusätzlicher Angriff; diese sind bereits in den Spielwerten enthalten.

Schätze: Am Kastengott hängen nahezu 150 Gegenstände, darunter die folgenden:

Waffen: Dolche (12, darunter ein Dolch aus Kaltem Eisen [Meisterarbeit]), Kriegshammer (3), Kurzscherwerter (4), Leichte Hämmer (2), Leichte Streitkolben (3), Schwerer Streitkolben (1), Sternmesser (2), Streitäxte (2), Wurfäxte (3), Zweihänder (2, einer davon ist ein *Zweihänder +1*).

Rüstungen: Kettenpanzer (3, darunter ein *Kettenpanzer +1*), Plattenpanzer (1), Schienenpanzer (1), Leichte Stahlschilde (5, darunter ein *Leichter Stahlschild +1*), Schwere Stahlschilde (6, darunter ein *Schwerer Stahlschild +1*).

Sonstiges: Brechstangen (7), Diebeswerkzeug (1 Satz, im Lederbeutel mit den Werkzeugen befindet sich ferner eine *Schildbrosche*), Gürtelschnallen (17, Wert jeweils etwa 1 SM), Heilige Symbole aus Eisen (2), Kletterhaken (20), Laternen (6), Spiegel (4), Wurfhaken (3).

Queste: Wenn die SC erstmals den Kastengott zu Gesicht bekommen, erhalten sie die Queste Den Kastengott abschalten.

Belohnung: Sollten die SC den Kastengott wie oben beschrieben deaktivieren, belohne sie mit 800 EP, nicht aber, falls sie ihn zerstören.

D5. Kammer des Wassers (HG 4)

Eine steinerne Wanne voller Wasser steht an der Westwand dieser

Kammer. Die leuchtenden Lichtstäbe erhellen den Raum. In der Westwand befindet sich eine Tür aus kupferfarbenem Metall. Gänge führen nach Norden und Süden aus dem Raum hinaus.

Bei den Lichtstäben handelt es sich um Talladuns, siehe Seite 48.

Wie im Falle der Essenswanne in Bereich D3 füllt der Kastengott die Zisterne jede Nacht nach, indem er sauberes Frischwasser in die Kammer teleportiert. Das Wasser kann gefahrlos getrunken werden.

Kreaturen: Drei Troglodyten der im Süden lebenden Sippe halten sich hier auf und preisen ihre Gottheit mit gurgelnden, zischenden Sprechgesängen, welche eigentlich keinen Sinn ergeben.

TROGLODYTEN (3) HG 1

EP je 400

TP je 13 (MHB, S. 264)

D6. Vorzimmer

Dieser Raum wird von Lichtstäben erhellt, die an den Wänden in Fackelhalterungen stecken. Im Norden befindet sich eine große Tür aus einer seltsamen, kupferfarbenen Legierung, welche wie die Lichtstöcke leuchtet. Wände und Decke sind mit unleserlichen troglodytischen Schriftzeichen und Malereien bedeckt. In der Nordostecke steht eine hohe, zylindrische Glocke aus derselben Legierung, aus welcher auch die Tür besteht.

Da die Tür nach Süden aufschwingt, befinden sich die Scharniere auch auf dieser Seite.

Sollte Slaagh die Gruppe führen, erklärt er, dass der Ausgang von dieser Ebene sich hinter der Tür befände, und informiert die SC, dass sie dem Kastengott ein Opfer bringen müssten, um sie zu öffnen.

Wenn eine Kreatur auf der Treppe hinter der Ausgangskammer (Bereich D7) an der dortigen Kette zieht, setzen Magnetfelder den Klöppel der Glocke in Bewegung und bringen diese zum Läuten. Dies alarmiert die Troglodyten, dass Kreaturen von unten kommen; sie entsenden ein Mitglied ihrer Sippe, um den oder die Personen an ihrer Hintertür abzuholen, während der Kastengott mit einer Verzögerung von mehreren Minuten den Ausgang öffnet.

D7. Ausgangskammer (HG 5)

Eine große Troglodytenstatue mit ausgestreckten Armen steht in der Mitte dieses ansonsten unauffälligen, qua-



TROGLODYTENSTATUE

dratischen Raumes. An der Ost- und der Westwand sind Lichtstäbe befestigt, die dämmriges grünes Licht abgeben, das das kräftigere Leuchten der Tür unterstreicht.

Sollte der Kastengott deaktiviert oder von den SC durch Opfern metallischer Gegenstände besänftigt worden sein, dann füge Folgendes hinzu:

In der nordöstlichen Ecke fehlt ein Stück des Steinfußbodens. Jenseits der sauberen Schnittstellen führt eine Treppe hinab in die Dunkelheit.

Sollten die SC den Ausgang nicht geöffnet haben, wirkt der Boden durchgehend und nichts weist darauf hin, dass sich dort eine Öffnung befindet. Der Steinblock, der die Treppe verbirgt, ist im geschlossenen Zustand schwer zu entdecken (Wahrnehmung SG 25). Mittels einer sorgfältigen Untersuchung mag man eine winzige Naht im Boden entdecken, allerdings gibt es keine Möglichkeit, den Block zu fassen und herauszuheben. Der Kastengott teleportiert den 0,30 m dicken Steinblock fort, um Reisende in die Ebene hinein oder hinaus zu lassen, und teleportiert ihn im Anschluss wieder an Ort und Stelle. Sollte der Block zerstört werden, kann so die Treppe freigelegt werden, allerdings ist diese dann mit einer Tonne Steinschutt bedeckt, der zuerst fortgeräumt werden müsste, um sie begehen zu können.

Kreaturen: Bei der Statue handelt es sich um einen Belebten Gegenstand wie bei den Statuen in der Kammer des Kastengottes (Bereich D4). Diese bleibt bewegungslos, solange man weder ihr, noch dem Boden Schaden zufügt. In diesen Fällen erwacht sie zum Leben und greift jene Individuen an, die den Schaden verursacht haben, sowie jene, die sie dabei wiederum angreifen. Die Statue verfolgt niemanden über die Schwellen des Raumes hinaus. Sollte sie alle Ziele getötet oder vertrieben haben, die ihre Aktivität ausgelöst haben, kehrt sie an ihren Ausgangspunkt zurück und wird wieder leblos.

BELEBTER GEGENSTAND

HG 5

EP 1.600

TP 52 (siehe Seite 50)

D8. Gemeinschaftsräume der nördlichen Sippe (HG 3)

Diese Kammer stinkt nach Troglodyten. Sie ist voller Abfall und Kleinigkeiten, darunter Rüstungsstücke, Stofffetzen, alte, ausgetretene Stiefel, seltsame Seilstücke und anderes. Wände und Decke sind mit blauen Malereien und Schriften bedeckt. In einer einfachen Feuergrube glühen Kohlen.

Dies ist der Aufenthaltsraum der im Nordteil der Ebene lebenden Troglodytensippe. Hier bewahren die Troglodyten ihre gesammelten Schätze und andere Dinge auf – sie sind bestrebt, alles zu nutzen, das Durchreisenden auf ihrer Gewölbeebene zurücklassen. Allerdings besitzt nichts davon irgendeinen Wert.

Kreaturen: Zwei Troglodyten arbeiten hier. Sie zerschneiden zwei Lederrüstungen mit alten Dolchen und abgebrochenen Klingen zu Streifen, die sie als Schnüre oder Kordeln nutzen wollen. Die Rüstung stammt von Abenteurern, welche die Belebte Statue in Bereich D7 vor ein paar Wochen getötet hat.

TROGLODYTEN (2)

HG 1

EP je 400

TP je 13 (MHB, S. 264)

D9. Die Nördlichen Unterkünfte (HG 5)

In dieser Ansammlung enger Gänge und Nischen herrscht kaum Licht. Hier und dort liegen Knochenstücke, fortgeworfene Werkzeuge, primitive Waffen und improvisierte Taschen aus Leder- und Stoffresten. Der konzentrierte Troglodytengestank ist gewaltig – hier hausen die Kreaturen offenbar.

Die nördliche Sippe besteht aus drei Männern, zwei Frauen, der Priesterin Savisk und dem Ältesten Slaagh. Während der aktiven Stunden können die Bewohner im Gemeinschaftsraum (Bereich D8) oder anderswo auf der Ebene angetroffen werden, allerdings nicht im Bereich der südlichen Sippe, sofern sie nicht ausdrücklich eingeladen wurden. Vier der Nischen dienen gegenwärtig als Wohnräume für ein bis drei Troglodyten. Die anderen beiden sind leer und ungenutzt.

Kreaturen: Drei Troglodyten halten sich in den nördlichen Unterkünften auf: die Sippenpriesterin Savisk und ihre beiden Schüler.

TROGLODYTEN (2)

HG 1

EP je 400

TP je 13 (MHB, S. 264)

SAVISK

HG 3

EP 800

Troglodytische Adeptin 4 (MHB, S. 264)

CN Mittelgroße Humanoide (Reptil)

INI +4; Sinne Dunkelsicht 27 m.; Wahrnehmung +2

Aura Gestank (9 m, SG 12, 10 Runden)

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 16 (+6 natürlich)

TP 33 (6 TW; 2W8+4W6+10)

REF +1, WIL +6, ZÄH +7

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Knüppel +3 (1W6), Klaue +3 (1W4), Biss +3 (1W4) oder 2 Klauen +3 (1W4), Biss +3 (1W4)

Fernkampf Wurfspeer +3 (1W6)

Vorbereitete Adeptenzauber (ZS 3; Konzentration +5)

2. — Spiegelbilder

1. — Brennende Hände (SG 13), Furcht auslösen (SG 13), Schlaf (SG 13)

0 — Erschöpfende Berührung (SG 12), Geisterhaftes Geräusch (SG 12), Magie entdecken

SPIELWERTE

ST 10, GE 10, KO 13, IN 8, WE 14, CH 11

GAB +3; KMB +3; KMV 13

Talente Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Akrobatik +5, Heilkunde +8, Heimlichkeit +5 (in felsigen Bereichen +9), Überlebenskunst +6, Zauberkunde +3

Sprachen Drakonisch

Kampfausrüstung Trank: Mittelschwere Wunden heilen; **Sonstige Ausrüstung** Elfenstiefel, Knüppel, Wurfspere (3)

Schätze: Die meisten Werkzeuge und Materialien in diesem Bereich sind nutzlos. In Savisks Nest versteckt befindet sich



allerdings ein *Praktischer Rucksack* mit drei Granatedelsteinen im Wert von jeweils 50 GM.

D10. Latrine

In diesem rechteckigen Raum gibt es vier Löcher im Boden von jeweils 0,30 m Durchmesser, die sich in gleichen Abständen an der Nordwand entlangziehen. Es stinkt über alle Maßen nach Troglodyt. Zwei kurze Gänge führen auf den schlecht erhellten Gang.

In den meisten Troglodytenbauten liegen Exkremente dort, wo die Bewohner sie ausgeschieden haben. Die Bewohner dieser Ebene sind aber stubenrein und nutzen diesen Raum für ihre Ausscheidungen. Nahezu alle Fäkalien und Abfälle wandern in die Löcher im Boden, hinter denen nur Dunkelheit liegt. Der Raum wurde noch nie wirklich gesäubert, daher wird er zunehmend widerlicher und ekliger.

D11. Gemeinschaftsräume der südlichen Sippe (HG 3)

In diesen vollgestopften Räumen riecht es besonders stark nach Troglodyten. Diverse Dinge wie Stoffstreifen, Lederstreifen und andere Abfälle liegen sorgfältig sortiert und gestapelt an den Wänden. Die Wände sind mit primitiven Wandmalereien in hellgrünen Farbtönen geschmückt.

Dies ist das Zuhause der zweiten Troglodytensippe auf dieser Ebene. Traditionell betritt keine Sippe das Gebiet der anderen ohne Einladung. Die meisten Abfälle in diesem Raum wurden von toten Abenteurern auf dieser Ebene oder den angrenzenden Treppen abgenommen; nichts davon besitzt aber einen Wert.

Kreaturen: Zwei Troglodyten sind stark damit beschäftigt, neue grüne Farbe anzurühren, um das Heim der Sippe weiter zu schmücken.

Der Anführer ist ein listiger alter Troglodyt namens Kargh. Er wechselt sich mit Slaagh als Türhüter ab, hat gegenwärtig aber dienstfrei – zumal diese Tätigkeit normalerweise recht eintönig ist. Kargh bemüht sich sehr, freundlich und in keiner Weise bedrohlich aufzutreten, da er Streitigkeiten vermeiden will. Sollten die SC nicht von Slaagh begleitet werden, versucht Kargh, sich der Gruppe anzuschließen und bietet ihnen an, sie zum Kastengott zu führen, damit sie ihr Opfer darbringen und die Ebene verlassen können.

KARGH **HG 1**

EP 400

Troglodyt (MHB, S. 264)

TP 13

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

TROGLODYT **HG 1**

EP 400

TP 13 (MHB, S. 264)

D12. Die südlichen Unterkünfte (HG 4)

Die engen Gänge und Nischen sind kaum erhellt, da von den Lichtstäben an den Wänden nur sehr schwaches grünes Licht ausgeht. Jede Nische ist voller ungeordneter Trümmer, in denen man Troglodytennester aus zeretztem Stoff, improvisierte

Lagerbehälter aus zurückgelassener Abenteurerausrüstung sowie primitive Waffen finden kann. Der Gestank ist furchtbar.

Sollten die SC an der Smaragdspitze vorbeikommen, füge das Folgende hinzu:

Ein grünes Schimmern durchdringt die Dunkelheit. Es geht von einer gewölbten Wand aus glattem, grünem Glas im Korridor aus. Das Glas trägt ein komplexes arkanes Symbol von der Größe einer Hand.

Die Smaragdspitze ist hier mit einem Siegel markiert. Es handelt sich um den vierten möglichen Zielpunkt des Transportsystems der Spitze. Charaktere, welche sich das Symbol merken oder aufzeichnen, können ein *Transportsymbol* nutzen, um aus anderen Ebenen der Spitze an diesen Ort zurückzukehren.

Kreaturen: Die Troglodyten der zweiten auf dieser Ebene ansässigen Sippe schlafen in diesen Kammern. Die im Süden lebende Sippe besteht aus zwei Männern und vier Frauen, sowie dem Ältesten Kargh. Fünf der Nischen in diesem Bereich sind belegt, auch wenn ihre Bewohner häufig umherstreifen.

TROGLODYTEN (2) **HG 1**

EP je 400

TP je 13 (MHB, S. 264)

DIE ZUKUNFT DER TROGLODYTEN

Wenn die SC diese Ebene wieder verlassen, kann sie entvölkert sein, mag es Überlebende geben oder hat es vielleicht gar keine Kampfhandlungen mit den Troglodyten gegeben. Ebenso kann der Kastengott aktiv oder inaktiv sein.

Kastengott deaktiviert, alle Bewohner tot: Der Ort bleibt für eine längere Weile verlassen. Die Kadaver verwesen, wo sie liegen. Schließlich nehmen Schlicke, Krankheiten, Untote und andere Schrecken die Ebene in Besitz.

Kastengott deaktiviert, einige Überlebende: Nach einigen Tagen der Trauer entdecken die Troglodyten, dass der Kastengott wieder erweckt werden kann, indem man die Türen entfernt.

Aktiver Kastengott: Binnen 2 Wochen kehrt in Gottesheim wieder der Normalzustand ein. Die übrigen Troglodyten bringen die Türen zurück in die Gänge und der Kastengott teleportiert von anderswoher neue Troglodyten auf die Gewölbeebene. Die Belebten Statuen werden ebenfalls von den Troglodyten mit einer Geschwindigkeit von einer Statue pro Monat wiederhergestellt; dabei beginnen sie in Bereich D7.

Abstieg zur nächsten Bewölbeebene

Direkt unter dem Steinbrocken in Bereich D7, der den Ausgang versiegelt, führt eine Treppe auf die nächste Ebene hinab. Etwa 3 m unter dem Treppenloch hängt ein kupfernes Zugseil von der Decke, mit dem die Glocke in Bereich D6 geläutet werden kann. Normalerweise studiert der Kastengott mit seinen Sinnen Kreaturen, welche Einlass begehren. In der Regel öffnet er den Zugang nach oben nur für Troglodyten oder Kreaturen, die Metallgegenstände mit sich führen, welche sich als Opfertgaben eignen.

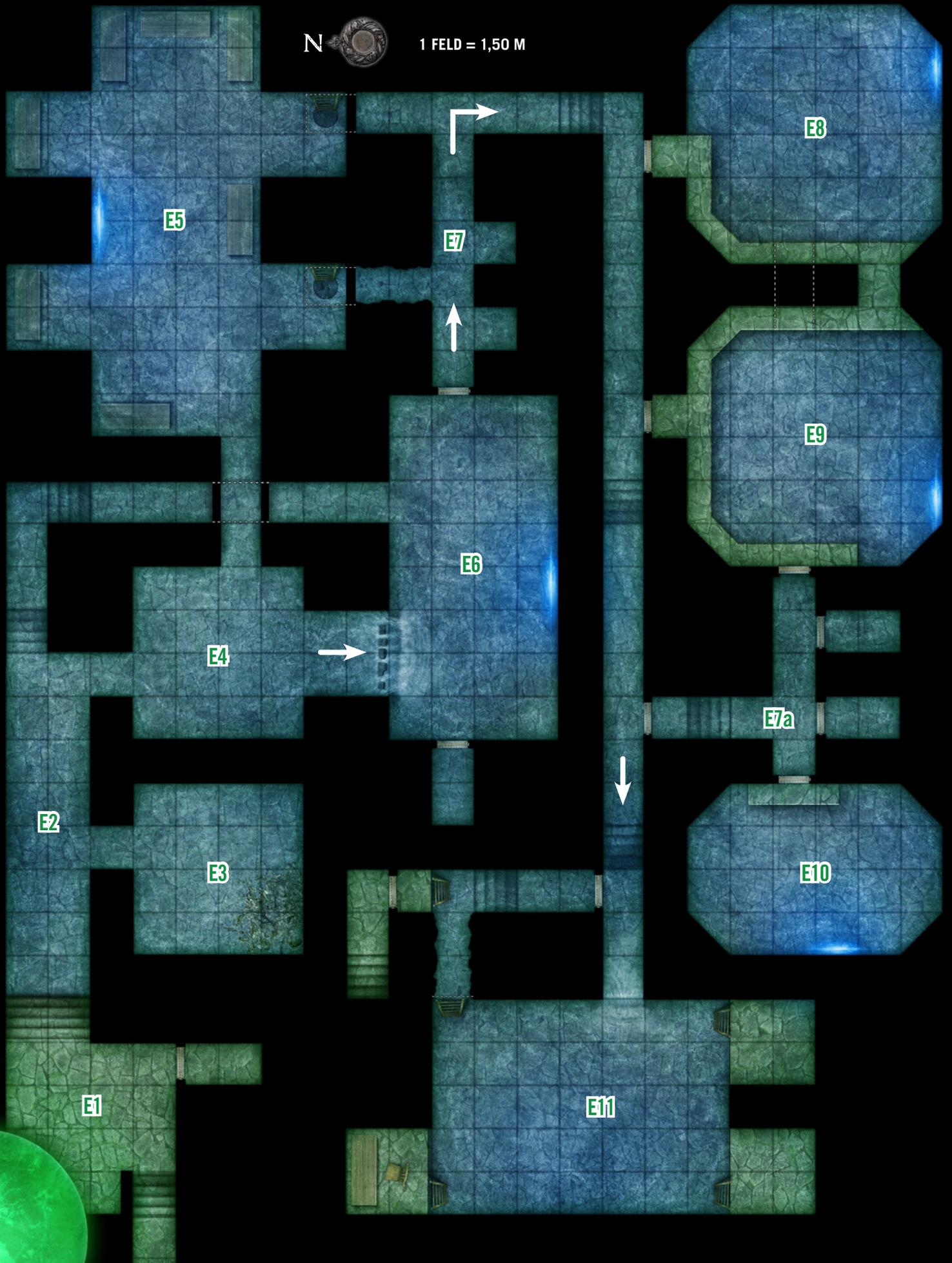
Die Treppe führt abwärts zu einem gewundenen, rampenartigen Gang, welcher im Laufe von gut 800 m einen Höhenunterschied von 30 m überwindet und schließlich die nächsttieferen Ebene erreicht.

Belohnung: Die SC erhalten 400 EP, wenn sie die ganze Ebene oder zumindest den Großteil davon erkunden. Sollten sie über die Queste Expedition des Gelehrten verfügen, erhalten sie zusätzliche 400 GM.

EBENE 5: DIE ERTRÄNKTE EBENE



1 FELD = 1,50 M





EBENE 5

Die Ertränkte Ebene

Von Sean K Reynolds

Verschiedene Ebenen des Gewölbes sind mit extraplanaren Orten verbunden. Auf der 5. Gewölbeebene schafft der Einfluss der Spitze natürliche Portale zur Ebene des Wassers. Die meisten davon sind höchstens münzgroß, aber die Ebene wurde aufgrund des beständigen Zuflusses von Wasser größtenteils überflutet.

Früher war diese Ebene eine einfache Ansammlung von Lagerräumen und Wachräumen aus der Zeit von Nhur Athemons ersten Erkundungen. Vor zweihundert Jahren lebte auf dieser und der 6. Ebene eine Derrosippe, welche die planaren Einflüsse der Spitze studierte und die örtliche Affinität zur Ebene des Wassers in etwas Nützlicheres verändern wollte. Durch ihre Experimente öffneten sich allerdings viele weitere Portale, so dass die Ebene in einer nie nachlassenden Flut ertränkt wurde.

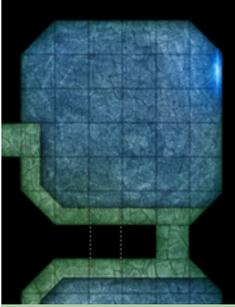
Die gegenwärtigen Bewohner sind aquatische Tiere und Elementarkreaturen, welche den aktuellen Zustand als äußerst angenehm empfinden. Zu ihnen gehört auch ein Trio undinischer Zauberkundiger, welche insgeheim dem Schlangenvolk von Vissk-Thar gehorchen. Das Schlangenvolk will die Drei irgendwann gegen seine Feinde einsetzen.

Der Großteil dieser Ebene steht unter Wasser. Da ein Teil der Ebene tiefer liegt als andere Abschnitte, variiert die Wassertiefe von Bereich zu Bereich und gibt es sogar ein paar Räume und Gänge oberhalb des allgemeinen Wasserstandes.

- Die Bereiche **E2**, **E3**, **E4** und **E5** befinden sich alle auf derselben Höhe. Der Wasserstand beträgt 0,60 m. Diese Bereiche gelten als Schwieriges Gelände für jeden, der durch das Wasser wadet. (Siehe auch die individuellen Raumbeschreibungen hinsichtlich Tarnung innerhalb des Wassers.)

- Die Bereiche **E6** und **E7** liegen im Vergleich 2,40 m tiefer und sind fast bis unter die Decke überflutet. Sollte in Bereich **E6** die östliche Tür geöffnet werden, wird Bereich **E7** noch stärker geflutet und die Strömung trägt Kreaturen von dort in Richtung Bereich **E11**.
- Die Bereiche **E8**, **E9** und **E10** liegen auf derselben Höhe. Alte magische Barrieren hindern das Wasser daran, von Bereich **E7** her einzudringen. Es gibt trockene Vorsprünge, ansonsten beträgt der Wasserstand 0,60 m. Der Bereich **E10** am nahe der Barriere steht aber vor dem Zusammenbruch;

EIGENHEITEN DIESER EBENE



Die Gewölbeebene wurde an die Überflutung angepasst:

Türen: Um den Wasserstand auf dieser Ebene zu kontrollieren, sind alle Türen aus Eisen und im geschlossenen Zustand fast luftdicht versiegelt. Zudem sind sie gegen Verrosten behandelt worden. Sofern nicht anders vermerkt, sind die Türen unverschlossen. In jede Tür ist in etwa

0,30 m Höhe ein 0,30 m durchmessendes Drahtgitter eingelassen, welches mit einer Metallklappe abgedeckt werden kann. Die meisten dieser Klappen stehen offen. Jemand, der sich angrenzend zu einer Tür mit einer offenen Klappe aufhält, kann die schwache Wasserströmung spüren. Wird das Drahtgitter zerschnitten, kann eine Kreatur der Größenkategorie Klein sich leicht durch die Öffnung schieben; für eine mittelgroße Kreatur ist die Öffnung dagegen eng. Die SC können durch die Gitter schauen, was sich auf der anderen Seite befindet. Da die meisten Gitter aber unter Wasser liegen, kann die Sichtweite sehr begrenzt und die Wahrnehmung schlecht sein. Die Türen lassen sich in der Regel ungehindert öffnen und schließen; will man eine Tür gegen die Strömung schließen, ist ein Stärkewurf gegen SG 15 erforderlich. Die Türen in den Gängen und schmalen Räumen öffnen sich nach außen.

Deckenhöhe: Sofern nicht anders aufgeführt, beträgt die Deckenhöhe 2,10 m.

Beleuchtung: In den Gängen und Räumen wachsen leuchtende Korallen, welche Licht wie Kerzen abgeben. In anderen Bereichen müssen die SC sich auf Dunkelsicht und ihre eigenen Lichtquellen verlassen. Fackeln sind in überfluteten Bereichen allerdings nutzlos.

sollte die Tür von Bereich E10 geöffnet werden, kann auf diese Weise der Raum dahinter geflutet werden.

- Bereich E11 liegt 1,80 m tiefer als der angrenzende Bereich E7, so dass das Wasser von diesem Gang in den Raum hineinfließt. Aufgrund von unter Wasser liegenden Portalen fließt das Wasser hier wieder ab, so dass der Wasserstand stabil bleibt. Die trockenen Nischen liegen 0,30 m über dem Wasserspiegel.

Aufgrund der Wassergefahren auf dieser Gewölbeebene sollte der SL sich mit den Regeln für Schwimmen (*Grundregelwerk*, S. 104) und Erstickten und Ertrinken (*Grundregelwerk*, S. 445) vertraut machen.

E1. Eingangskammer (HG 4 oder 5)

Die Rampe, welche sich von der vierten Gewölbeebene aus nach unten gewunden hat, endet an einer Treppe, die in einen feuchten Raum mit niedriger Decke führt. In der nordwestlichen Ecke befindet sich die gewölbte Außenseite der Smaragdspitze. Im Osten führt eine breite Treppe zu einem dunklen Gang hinab, aus dem man Wasser plätschern hören kann. In der Südwand ist eine kleine, geschlossene Tür eingelassen. Mehrere krötengroße Krabben eilen umher.

Wenn die SC die Rampe mit hellen Lichtquellen und ohne vorausgehenden Späher hinabkommen sollten, ziehen sich die

Monster in dieser Kammer bis zu der nach Bereich E2 führenden Treppe zurück und bereiten sich auf einen Kampf vor. Sollten die SC aber auf Heimlichkeit achten, können sie Jorqual, einen undinischen Paktmagier, beim Studium der Spitze überraschen.

Kreaturen: Jorqual ist ein blauhäutiger und blauhaariger Humanoid in silbriger Kettenrüstung. Er wird von einem hässlichen, vierbeinigen, orangen Krabbenmonster beschützt, auf dessen Rücken eine kleine, blaue, geflügelte Kreatur hockt. Jorqual und seine Schwestern Dayana und Senethar sind die Herren dieser Gewölbeebene. Sie sind vor Monaten von der Ebene des Wassers aus hergekommen, um die Spitze und ihre Portale zu studieren. Sie akzeptieren widerwillig Klarkoschs Anspruch auf den oberen Teil der Spitze, wurden vor Kurzem aber von Gesandten des Schlangenvolkes aus Vissk-Thar angesprochen, die die Undinen gegen den Numerianer aufwiegeln wollen.

Der Krabbenmonster ist Jorquals Eidolon. Bei der blauen Kreatur handelt es sich um einen Wassermephitboten, welcher gegenwärtig mit dem Eidolon „spielt“. Die krötengroßen Krabben gehören zu dem Krabbenschwarm in Bereich E3, sind allein aber harmlos.

Jorqual studiert gegenwärtig die Energie der Spitze mittels *Magie entdecken* und dokumentiert seine Beobachtungen in seinem Tagebuch. Eine Störung durch die SC erregt seinen Unwillen, so dass er auf Aqual (und wenn nötig in der Gemeinsprache) verlangt, dass sie verschwinden, da ihre Gegenwart seine Forschungen hinsichtlich der Magie der Spitze störe. Sollten die SC sich weigern zu gehen, greift er an; sollten sie ihn angreifen, wehrt er sich. Wenn ein Kampf ausbricht, flieht der Wassermephit, um andere Kreaturen zu warnen: Er benötigt 2 Runden, um den Wasserelementar in Bereich E4 zu alarmieren, und 2 weitere Runden, um den Schlammfürsten in Bereich E6 aufzuscheuchen.

JORQUAL HG 4

EP 1.200

Undinischer Paktmagier^{EXP} 5 (*MHB II*, S. 262)

CN Mittelgroßer Externar (Aquatisch, Einheimisch)

INI +0; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 15 (+1 Ablenkung, +4 Rüstung)

TP 31 (5W8+5)

REF +1, WIL +6, ZÄH +4

Resistenzen Kälte 5; **Verteidigungsfähigkeiten** Verbündeten schützen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 12 m

Nahkampf Dolch +2 (1W4-1/19-20)

Fernkampf Leichte Armbrust +3 (1W8/19-20)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 5)

1/Tag — Wasserstrahl^{EXP}

Zauberähnliche Paktmagierfähigkeiten (ZS 5; Konzentration +8)

6/Tag — *Monster herbeizaubern III*

Bekannte Paktmagierzauber (ZS 5; Konzentration +8)

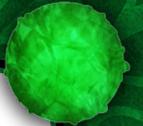
2. (3/Tag) — *Glitzerstaub* (SG 15), *Hast*, *Monster herbeizaubern II*

1. (5/Tag) — *Magierrüstung*, *Monsterbenommenheit* (SG 14), *Schwächere Eidolonregeneration^{EXP}*, *Zersetzender Hauch^{ABR}*

0 (beliebig oft) — *Botschaft*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Magierhand*, *Öffnen/Schließen*, *Säurespritzer*

TAKTIK

Vor dem Kampf Jorqual wirkt jeden Tag auf sein Eidolon *Magierrüstung*.



Im Kampf Jorqual wirkt auf sich und sein Eidolon *Hast*. Dann setzt er *Monster herbeizaubern II* ein, um einen Riesenfrosch oder mehrere giftige Frösche herbeizuzaubern.

Moral Sollte Jorqual besiegt werden, versucht er zu fliehen; wenn möglich nutzt er eine *Schriftrolle: Unsichtbarkeit*. Dann eilt er zu seinen Schwestern.

SPIELWERTE

ST 8, GE 10, KO 12, IN 14, WE 15, CH 16

GAB +3; KMB +2; KMV 13

Talente Aquatische Abstammung^{ABR III}, Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern

Fertigkeiten Schwimmen +5, Wahrnehmung +7, Wissen (Arkanes, die Ebenen, Natur) +10, Zauberkunde +10

Sprachen Aklo, Aqual, Drakonisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Amphibie, Eidolon, Elementare Affinität (Wasser), Lebensband, Sinnesband (5 Runden/Tag)

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Schriftrolle: Wasserkugel^{EXP}*, *Schriftrolle: Unsichtbarkeit*; **Sonstige Ausrüstung** Kettenhemd, Dolch, Leichte Armbrust mit 10 Bolzen [Meisterarbeit], *Schutzring +1*, Gegengift, Rucksack, Flaschen (10), Glasflaschen (5), Stundenglas (1 Stunde), Tinte, Tintenscheiber, Tagebuch^{ARK}, Schriftrollenbehälter, Koralle (Wert 100 G), unregelmäßig geformte Perlen (5 Stück, Wert je 10 GM), Perle (Wert 100 GM), 71 GM

KRABBENEIDOLON

Eidolon (vierbeinige Grundgestalt)^{EXP}

CN Mittelgroßer Externar (Extraplanar)

INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 20 (+3 GE, +6 natürlich, +4 Rüstung)

TP 30 (4W10+8)

REF +7, WIL +1, ZÄH +6

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Schwimmen 12 m

Nahkampf 2 Klauen +8 (1W6+3), Biss +8 (1W8+3)

Besondere Angriffe Anspringen

SPIELWERTE

ST 16, GE 16, KO 14, IN 7, WE 10, CH 11

GAB +4; KMB +7; KMV 20 (24 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Waffenfokus (Biss), Waffenfokus (Klaue)

Fertigkeiten Einschüchtern +7, Heimlichkeit +10, Motiv erkennen +7, Schwimmen +11, Wahrnehmung +7

Sprachen Aqual, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Evolutionen (Anspringen, Biss, Gliedmaßen [Beine, 3], Kiemen, Klauen, Schwimmen, Verbesserter Schaden [Biss], Verbesserter Schaden [Klauen]), Verbindung, Zaubern teilen

WASSERMEPHIT

HG 3

EP 800

TP 19 (MHB, S. 184)

Schätze: Die SC können die Ausrüstung des Undinen für sich beanspruchen. Sein Tagebuch enthält detaillierte Informationen zu den Portalen, welche hinsichtlich der Queste Portalforschung zählen. Ferner führt die kleine Tür im Süden in einen

Lagerraum, in dem frühere Bewohner dieser Gewölbeebene Nachschubgüter aufbewahrt haben. Das meiste davon ist zwar verrottet, doch eine zehnmütige Suche gepaart mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20 fördert zwei funktionsfähige, wenn auch etwas schleimige Schnorchel^{ARK} [Meisterarbeit] zutage.

Entwicklung: Sollte der Wassermephit oder der Undine entkommen, erfahren der Wasserelementar in Bereich E4, der Schlammfürst in Bereich E6 und die Mephiten in den Bereichen E6 und E7, dass feindselige Fremde in der Nähe sind. 10 Minuten, nachdem die Mephiten in Bereich E7 dies erfahren haben, befinden sich auch die übrigen intelligenten Bewohner dieser Ebene im Alarmzustand und schließen die Türen zu ihren Räumen, damit niemand leicht hineingelangen kann.

E2. Schlammiger Gang

Die Treppe von Bereich E1 führt etwa 3 m weit nach unten. Dieser Bereich war als letztes Haltebecken gedacht, falls die Überschwemmungen zu heftig werden sollten – bis der breite Gang geflutet ist, vergeht eine Weile, so dass Zeit gewonnen wird, um gegen das Problem vorzugehen oder die Ebene zu versiegeln.

Die Treppe führt in einen breiten Gang hinab, welcher mit schlammigem Wasser gefüllt ist. Nach Süden gehen zwei schmalere Gänge ab und ein weiterer nach Osten.

Dieser Bereich ist teilweise überschwemmt. Die Wassertiefe beträgt 0,60 m. Der Bereich zählt als Schwieriges Gelände, wenn man sich zu Fuß hindurchbewegen will. Alles, was sich im Wasser befindet, erhält Tarnung.

Die schmale Treppe im Osten führt weitere 0,90 m nach unten, die Deckenhöhe macht diese Veränderung erst an der Gangbiegung nach Süden mit, wo der Tunnel dann 1,50 m hoch unter Wasser steht. Sofern die SC den Boden vor sich nicht mittels Stangen oder Ähnlichem abtasten, bemerken sie die Treppenstufen erst, wenn plötzlich unter ihren Füßen kein Boden mehr ist – in diesem Fall ist ein Reflexwurf gegen SG 10 erforderlich, um nicht auszurutschen und in diesem Feld zu Boden zu fallen. Ein SC, dessen Rettungswurf um 5 oder mehr scheidert, stürzt und rutscht um 1,50 m nach Osten. Die Decke hängt dort etwas tiefer, wo der Gang unter dem Korridor zwischen den Bereichen E4 und E5 verläuft.

In diesem Bereich treibt sich ein gutes Dutzend Krabben aus Bereich E3 auf Nahrungssuche herum. Die SC könnten merken, dass die Krabben ihre Beine hinaufkrabbeln. Vielleicht treten sie auch versehentlich auf eine. Fernab des Schwarms sind die Krabben aber nicht feindselig.

E3. Krabbenkolonie (HG 4)

Das sandige Wasser in diesem überschwemmten Raum stinkt nach Muscheln und Schalenfischen. Knochen und andere Abfälle häufen sich in der südwestlichen Ecke. Auf diesem Müllberg kraxeln Hunderte krötengroßer Krabben in wildem Gewusel herum.



WASSERMEPHIT

In diesem Bereich lebt eine große Anzahl an Krabben. Vor langer Zeit haben frühere Bewohner der Ebene sie als Nahrungsquelle importiert, allerdings haben sie sich längst derart vermehrt, dass die Population außer Kontrolle geraten ist. Die Undinen haben die Angewohnheit vorheriger Bewohner übernommen, ihre Abfälle in diesen Raum zu werfen. Sieht man vom Abfallhaufen in der südwestlichen Ecke ab, steht der Raum 0,60 m hoch unter Wasser und zählt für Fußgänger als Schwieriges Gelände. Alles im Wasser erhält Tarnung.

Kreaturen: Neben den sichtbaren Krabben über Wasser, tummeln sich noch weitere unter Wasser. Zusammen bilden sie einen hungrigen Krabbenschwarm, der alles angreift, was den Raum betrifft oder seine Aufmerksamkeit erweckt (z.B. durch Lärm oder indem man Lichtquellen in die Nähe des Raumeingangs bringt). Da die Krabben schwimmen können, finden alle Kämpfe in diesem Raum, die nicht auf dem Müllberg stattfinden, unter Wasser statt. Das Wasser schützt den Schwarm auf überschwemmten Feldern vor Alchemistenfeuer, nicht aber vor alchemistischen Angriffen, welche Elektrizitäts-, Kälte- oder Säureschaden verursachen, und auch nicht vor magischen Angriffen (das Wasser zählt aber als Deckung und verleiht dem Schwarm einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Angriffe, deren Quelle sich außerhalb des Wassers befindet).

KRABBENSCHWARM

HG 4

EP 1.200

TP 17 (MHB, S. 162)

Schätze: Das Durchwühlen des Müllberges dauert 1 Stunde. Gelingt ein Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20, finden sie SC fünf große Fischgräten im Wert von jeweils 10 GM, die als Rohmaterial für Schnitzereien dienen können.

E4. Elementar und Wasserfall (HG 3)

Das Brackwasser in diesem Raum ist größtenteils klar und riecht sauber. Nach Süden fließt eine leichte Strömung; aus dieser Richtung kann man das Brausen eines Wasserfalls hören.

Alles, was in diesem Raum noch zu retten war – Kisten, Tische, Schränke usw. -, wurde nach Bereich E5 gebracht. Nur ein paar zerbrochene Möbelstücke liegen nahe dem südlichen Ausgang. Ein früherer Bewohner hat am Süden des Raumes einen provisorischen, 0,60 m hohen Damm aus Trümmern errichtet und so den Abfluss des Wassers aus diesem Bereich verlangsamt – sobald man sich dem Damm auf 3 m nähert, kann man ihn problemlos entdecken.

Das Wasser steht 0,60 m hoch. Der Raum gilt für Fußgänger als Schwieriges Gelände. Das Wasser ist klar genug, so dass etwaige Ziele nicht von Tarnung profitieren. Die Strömung wirkt sich erst auf den Feldern aus, welche an den Damm angrenzen. Eine Kreatur auf diesen Feldern muss jede Runde einen Fertigkeitwurf für Akrobatik gegen SG 5 bestehen, um nicht zu Boden zu fallen. Zudem besteht im Falle zu Boden stürzender Kreaturen eine Wahrscheinlichkeit von 50%, dass sie über den Damm nach Bereich E6 hineinstürzen (da dieser Raum tiefer liegt, steht dort das Wasser 2,40 m hoch). Der Damm kann binnen 10 Minuten Arbeit zerstört werden. Dann würde der Wasserpegel in den Räumen E2, E3, E4 und E5 etwa um 10 cm fallen, in allen tiefer liegenden Räumen dieser Ebene aber entsprechend ansteigen.

Kreaturen: Ein Mittelgroßer Wasserelementar ist durch ein natürliches Portal in Bereich E5 in das Gewölbe vorgestoßen und hat sich bis auf Weiteres in diesem Bereich niedergelassen. Er mag keine Kreaturen, die nicht mit der Ebene des Wassers in Verbindung stehen. Sollten die SC diesen Bereich betreten, nutzt das Elementar Heimlichkeit, um sich an sie anzuschleichen und sofort anzugreifen, wenn es in Reichweite ist. Sollte es hinsichtlich der Anwesenheit der SC auf dieser Gewölbeebene vorgewarnt sein, ist es besonders wachsam und erhält einen Bonus von +8 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung, um jemanden zu entdecken, der sich vom nördlichen Eingang her nähert. Aufgrund der vorhandenen Überschwemmung kann das Elementar seine Fähigkeit Wasserherrschaft einsetzen.

MITTELGROSSER WASSERELEMENTAR

HG 3

EP 800

TP 30 (MHB, S. 102)

E5. Wasserportal (HG 5)

Ein halb unter Wasser liegendes, schimmerndes Areal an der Nordwand dieses Raumes spuckt ab und an Wasser aus. Stabile Tische ragen etwa 0,30 m aus dem Wasser heraus. Auf einigen stapeln sich Kisten, auf anderen Bettzeug.

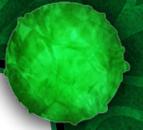
Die Derros, welche früher auf dieser Ebene lebten, richteten diesen Bereich als Unterkunft ein. Die Undinen nutzten Möbelstücke aus diesem Bereich und aus Bereich E4, um trockene Bereiche zum Essen, Schlafen und Reden zu schaffen.

Der Raum steht 0,60 m hoch unter Wasser und gilt für Fußgänger als Schwieriges Gelände. Das Wasser ist klar genug, dass keine Chance eines Verfehlens durch Tarnung besteht.

Metallklappen mit Drahtgittern in den südlichen Nischen führen zum tiefer liegenden Teil der Ebene (Bereich E7), der vollständig überschwemmt ist. Wer diese Luken passiert, muss einen Fertigkeitwurf für Schwimmen gegen SG 15 bestehen, um nicht von der Strömung nach unten gespült zu werden. Hält man sich an den Metallgittern fest, welche an der Wand unter der östlichen Luke angebracht sind, erhält man einen Bonus von +5 auf diesen Fertigkeitwurf.

Der schimmernde Bereich an der Nordwand ist ein Portal zur Ebene des Wassers. Eine Kreatur der Größenkategorie Klein würde hindurchpassen, während eine mittelgroße Kreatur sich hindurchzwängen müsste (Entfesselungskunst SG 30). Wasserelementare können das Portal passieren, als wären sie um eine Größenkategorie kleiner. Auf der anderen Seite befindet sich ein unscheinbarer Ort auf der Ebene des Wassers mit nichts Interessantem in der Nähe. Um zu erkennen, dass man sich auf einer anderen Existenzebene befindet, ist ein Fertigkeitwurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 10 erforderlich. Da es dort keine atembare Luft gibt, wird eine Erkundung zusätzlich erschwert.

Alle 1W4 Runden spuckt das Portal etwa 150 l Wasser auf die Materielle Ebene aus – eventuell samt kleinen aquatischen Kreaturen. Der Wasserdruck genügt nicht, um jemanden wegzubewegen oder von den Beinen zu holen, kann aber innerhalb von 3 m Entfernung zum Portal gespürt werden. Wird *Magie bannen* auf das Portal gewirkt (dieses besitzt ZS 10), wird es zerstört, was im Laufe der nächsten 3W6 Stunden einen Fall des Wasserstandes in diesem Teil der Gewölbeebene zur Folge



hätte. Wahrscheinlich wird sich aufgrund der Nähe der Spitze aber in 1W10 Tagen ein anderes Portal bilden.

Kreaturen: Ein Großer Wasserelementar hat sich mit den undinischen Forschern angefreundet und verteidigt diesen Raum gegen Eindringlinge. Sollte er hinsichtlich der Anwesenheit der SC auf dieser Gewölbeebene vorgewarnt sein, ist er besonders wachsam und erhält einen Bonus von +8 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung, um jemanden zu entdecken, der sich vom westlichen Eingang her nähert. Aufgrund der vorhandenen Überschwemmung kann der Elementar seine Fähigkeit Wasserherrschaft gegen jeden im Wasser einsetzen (nicht aber gegen jemanden, der auf einem der Tisch steht oder sitzt).

GROSSER WASSERELEMENTAR

HG 5

EP 1.600

TP 68 (MHB, S. 102)

Schätze: Die Kisten enthalten Nahrung und gewöhnlichen Wein für mehrere Tage sowie einen *Trank: Wasser atmen*.

Entwicklung: Jede Stunde besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50%, dass ein Mephit mit einer Nachricht für einen anderen Bewohner dieser Ebene diesen Bereich passiert. Alle 4 Stunden besteht eine Wahrscheinlichkeit von ebenfalls 50%, dass eine der Undinen aus Bereich E8 oder E11 mit ihrem Eidolon im Schlepptau hierherkommt, um zu schlafen.

E6. Kammer der Alten Kadaver (HG 6)

Die Deckenhöhe beträgt hier 4,50 m. Die Decke befindet sich auf einer Ebene mit der in Bereich E4, auch wenn dort der Boden höher liegt. Das Wasser steht 2,40 m hoch. Sollten die SC von Bereich E4 her kommen, können sie sehen, dass der Raum groß und voller Wasser ist. Kommen sie von Bereich E2 her durch den östlichen Gang, senkt sich auf dem südlichen Gangstück die Decke, hebt sich aber wieder am Eingang dieses Raumes. Sollten sie von Osten her kommen, können sie die Strömung spüren, mit der das Wasser nach Osten durch das Gitter in der Tür fließt (siehe Bereich E7, Entwicklung).

Dieser Raum ist voller Wasser, welches nach toten Meereslebewesen stinkt. Von der Nordwand her ergießt sich ein Sturzbach, welcher den Sand und im Wasser befindlichen Schmutz aufwirbelt, und so eine schlammige Masse entstehen lässt.

Beide Ausgangstüren liegen unter Wasser. Die westliche Tür führt in einen alten Lagerraum, der schon vor langer Zeit geplündert wurde. Das Wasser bietet allem darin Tarnung oder Vollständige Tarnung ab mehr als 1,50 m Entfernung. Das Portal zur Ebene des Wassers an der Südwand ist um eine Kategorie kleiner als jenes in Bereich E5; es funktioniert wie dieses, transportiert aber Wasser auf die Ebene des Wassers statt umgekehrt. Ohne dieses Portal würde der Wasserpegel beständig steigen und das Wasser auf der Ebene zudem stark verschmutzen.

Kreaturen: Vor langer Zeit sind hier mehrere Derromagier gestorben, welche die Portale auf dieser Ebene unter Kontrolle bringen wollten. Ihre Leichen verwesten langsam im Wasser und verdarben es. Die vorhandene Magie der Spitze erfüllte diese Überreste schließlich mit neuem, elementarem Leben und erschuf eine neue Kreatur, einen Schlammfürsten. Dieser bewacht nun eifersüchtig diesen Raum. Die Undinen betreten den Raum nur, wenn es absolut notwendig ist, einerseits aufgrund des Gestanks, andererseits aufgrund der Feindseligkeit

des Schlammfürsten – sie wollen ihn aber nicht töten, da sie glauben, von ihm noch etwas lernen zu können oder ihn vielleicht später noch zu brauchen.

SCHLAMMFÜRST

HG 6

EP 2.400

TP 67 (MHB IV)

Entwicklung: Sollte die östliche Tür geöffnet werden, strömt Wasser nach Bereich E7. Jede Kreatur im Gang innerhalb von 9 m Entfernung zur Tür oder im Raum innerhalb von 3 m zur Tür wird von der Strömung erfasst und pro Runde 12 m weit fortgetragen. Um dem zu widerstehen, muss man einen Fertigkeitwurf für Schwimmen gegen SG 15 bestehen. Andernfalls wird man vom Wasser nach Bereich E7 und dann in Richtung Bereich E11 getragen. Gelingt einem fortgespülten Charakter ein Reflexwurf gegen SG 20, kann er sich an einer Ecke oder einem Türrahmen festhalten. Nach 3 Runden lässt die Strömung nach – sie trägt einen Charakter dann nur noch 6 m pro Runde weit fort und der SG für Fertigkeitwürfe für Schwimmen und Reflexwürfe sinkt um 5. Nach 3 weiteren Runden ist der Wasserausgleich beendet, die Strömung nimmt wieder die normalen Ausmaße an (siehe Bereich E7) und der Wasserstand beträgt 1,80 m.

Wird der Schlammfürst getötet, kommen 1W3 Tage später drei Schlickmephiten durch das Portal und beanspruchen diesen Raum als ihren neuen Unterschlupf.

E7. Der Abflusskanal

Dieser Gang ist vollständig überflutet. Die Strömung fließt sich nach Süden.

Dieser Korridor wurde erbaut, um im Notfall Überschwemmungen von oberen Ebenen ableiten zu können. Es gibt hier keine Kreaturen. Die Hauptgefahren für die SC sind das Fehlen von Atemluft und die Strömung, welche sie nach Bereich E11 reißt.

Die Strömung folgt dem Verlauf des Ganges und wendet sich unmittelbar vor Bereich E8 nach Westen. Sie reißt Kreaturen und Gegenstände um 3 m pro Runde mit sich, was durch einen Fertigkeitwurf für Schwimmen gegen SG 10 verhindert werden kann. Natürliche Portale im Gang und die dort nach unten führenden Stufen reduzieren die nach Bereich E11 hineinströmenden Wassermassen. Im letzten Gangstück direkt vor Bereich E11 beträgt die Tiefe des Wassers nur noch 1,20 m.

Da es im ganzen Gang keine Luft gibt, müssen Luftatmer während ihrer Anwesenheit den Atem anhalten oder auf Magie zurückgreifen – z.B. den *Trank: Wasser atmen*, der in Bereich E5 zu finden ist.

Entwicklung: Sollte die Tür nach Bereich E6 geöffnet werden, steigt die Geschwindigkeit der Strömung, wie unter Bereich E6: Entwicklung beschrieben. Es ist möglich, dass Charaktere bis nach Bereich E11 geschwemmt werden und dem dortigen Monster ohne die Hilfe der übrigen Gruppe gegenüberstehen.

Jede Stunde besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50%, dass ein Mephit mit einer Nachricht für einen anderen Bewohner dieser Ebene diesen Bereich passiert. Alle 4 Stunden besteht eine Wahrscheinlichkeit von ebenfalls 50%, dass eine der Undinen mit ihrem Eidolon im Schlepptau hier vorbeikommt. Sie will entweder zum Schlafen nach Bereich E5 oder nach Bereich E8 oder E9 zum Arbeiten.

Die Türen zu den Bereichen **E8** und **E9** tragen verblasene Bannzauber, welche Wasser draußen halten sollen. Die Tür zwischen Bereich **E7** und Bereich **E7a** ist nicht auf diese Weise verzaubert, weswegen Bereich **E7a** überschwemmt ist. Der Wasserdruck ist auf beiden Seiten identisch, daher kann die Tür geöffnet werden, ohne eine Überflutung zu verursachen.

E8. Östliches Forschungsbecken (HG 5)

Selbst wenn die Tür geöffnet wird, verhindert ein alter, wenn auch langsam verblassender Bannzauber, dass Wasser in diesen Raum hineinströmt. Der Zauber schafft eine senkrechte Barriere, die optisch an eine Teichoberfläche erinnert. Kreaturen können diese mit einem Stärkewurf gegen SG 5 passieren.

Ein schmaler Laufsteg zieht sich an der Wand dieses achteckigen Raumes knapp über der Wasseroberfläche entlang.

Das Wasser ist etwa 3 m tief. Der Laufsteg befindet sich gut 0,60 m über der Wasseroberfläche. Im Raum existiert in der Nähe des Bodens ein semipermanentes Portal zur Ebene des Wassers (siehe unten).

Die undinische Paktmagierin Dayana hält sich hier auf und experimentiert mit dem Portal. Sie will in Erfahrung bringen, wie schwer es ist, Kreaturen unterschiedlicher Größe von der anderen Ebene mittels des Portals herüberzuholen.

Ein kurzer Gang verbindet den Steg mit einem ähnlichen Laufsteg in Bereich **E9**. Im Westen dieser Gangöffnung versperrt ein Fallgitter einen überfluteten Tunnel, der nach Bereich **E9** führt. Dieses Gitter ist gegenwärtig geschlossen, kann aber mittels eines Hebels geöffnet werden. Andernfalls muss es mittels eines Stärkewurfs gegen SG 30 angehoben werden, um hindurchzukommen.

Das Portal an der Südwand ähnelt dem in Bereich **E5**, öffnet sich aber nur ein Mal in der Stunde und bleibt dann lediglich ein paar Runden lang geöffnet. Es kann Material in beide Richtungen bewegen und von Kreaturen der Größenkategorie Groß oder kleiner passiert werden.

Kreaturen: Neben Dayana und ihrem Eidolon hält sich hier noch ein Kleiner Wasserelementar auf, den die Undine durch das Portal gelockt hat. Sollten die SC nach einer Stunde oder mehr hierher zurückkehren, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50%, dass der Elementar durch eine andere Kreatur von der Ebene des Wassers ersetzt wurde, z.B. einem Mittelgroßen Wasserelementar, einem Eismephiten, Dampfephiten oder auch einem Hai.

Dayana ist neugieriger als ihr Bruder Jorqual in Bereich **E1** und neigt nicht wie dieser zu sofortiger Feindseligkeit. Abhängig davon, wie die SC auf sie reagieren, könnte sie angreifen; abwarten, was sie tun; ihnen zusehen, wie sie das Monster im Wasser bekämpfen; oder versuchen, SC mittels *Wasserstoß* ins Wasser zu stoßen. Sollten die SC erwähnen, dass sie mit Jorqual gekämpft oder diesen getötet haben, greift sie augenblicklich an. Sollte der Kampf für sie schlecht verlaufen, zieht Dayana den Hebel, um das Falltor nach Bereich **E9** zu öffnen und dem dortigen Bunyip zu ermöglichen, hindurchzuschwimmen und sich am Kampf zu beteiligen. Sie könnte den Hebel selbst ziehen oder ihr Eidolon oder den Wasserelementar entsprechend anweisen. Sollte Dayanas Niederlage unmittelbar bevorstehen, flieht sie durch den Unterwassertunnel und eilt nach Bereich **E11**, um Senethar zu warnen.

DAYANA

HG 4

EP 1.200

Undinische Paktmagierin 5 (Spielwerte wie Jorqual, Seite 56)

TP 31

KLEINER WASSERELEMENTAR

HG 1

EP 400

TP 13 (MHB, S. 102)

Schätze: Dayanas Tagebuch enthält detaillierte Informationen zu den Portalen, welche zur Vollendung der Queste Portalforschung beitragen können.

E9. Westliches Forschungsbecken (HG 3)

Dieser Raum ist im Grund genauso aufgebaut wie Bereich **E8**, den Bannzauber auf der Tür, den erhöhten Laufsteg und das Portal eingeschlossen – nur dass es zusätzlich am westlichen Ende des Steges eine weitere Tür gibt, die ebenfalls mit einem wasserabweisenden Barrierenzauber belegt ist.

Kreaturen: In diesem Bereich arbeitet gegenwärtig keine Undine, dafür ist ein fremdartiger Eindringling von der Ebene des Wassers anwesend: ein Bunyip. Die Kreatur attackiert aggressiv jeden, der den Raum betritt und nicht dem Volk der Undinen angehört. Sollte das unter Wasser befindliche Fallgitter angehoben werden, welches die Becken in den Bereichen **E9** und **E8** trennt, schwimmt der Bunyip hindurch, um zu sehen, was sich für Leckereien auf der anderen Seite befinden.

BUNYIP

HG 3

EP 800

TP 32 (MHB II, S. 44)

E10. Gefährliches Becken (HG 5)

Dieser Raum dient demselben Zweck wie die Bereiche **E8** und **E9**, wurde aber von seinen Erbauern zur Verwahrung besonders gefährlicher Kreaturen gedacht, die durch die Portale geholt wurden. Der Bannzauber auf der Tür hat mittlerweile versagt, daher können die SC spüren, wie durch das Gitter in der Tür Wasser fließt. Öffnet man die Tür, erzeugt dies einen in den Raum hineinfließenden Wasserschwall (siehe unten).

Dieser überflutete Raum hat einen achteckigen Grundriss. Ein schmaler Laufsteg hängt über dem Wasser.

Das Wasser ist gut 1,20 m tief. Der Laufsteg befindet sich 1,20 m über der Wasseroberfläche. Keine Undinen sind hier bei der Arbeit, da der Bewohner des Beckens äußerst feindselig ist.

Das Portal an der Westwand entspricht jenem in Bereich **E8**.

Wird die Tür nach Bereich **E10** geöffnet, schießt das Wasser in den Raum hinein. Jede Kreatur im Gang innerhalb von 3 m Entfernung zur Tür wird von der plötzlichen Strömung erfasst und 6 m pro Runde mitgerissen, dem kann man mit einem Fertigkeitwurf für Schwimmen gegen SG 15 widerstehen, um nicht in den Raum gezogen zu werden. Eine mitgerissene Kreatur kann sich an einer Ecke oder einem Türrahmen festhalten, wenn ihr ein Reflexwurf gegen SG 20 gelingt. Nach 2 Runden lässt die Strömung nach und sinkt auf eine Geschwindigkeit von 3 m pro Runde; der SG von Fertigkeitwürfen für Schwimmen und Reflexwürfen sinkt um 5. Das Wasser fließt fortan mit dieser Geschwindigkeit in den Raum und sorgt für einen Anstieg des Wasserpegels. Nach 5 Runden erreicht das Wasser den Laufsteg, so dass Kreaturen gegen die Strömung schwimmend aus dem Becken in den Korridor gelangen können. Nach weiteren 5 Runden steht das Wasser bis unter die Decke und ähnlich wie in Bereich **E6** gibt es an



einigen wenigen Stellen maximal 2 cm Luft zwischen Wasseroberfläche und Raumdecke.

Kreaturen: Dieses Becken enthält eine Riesenmuräne, welche augenblicklich jeden angreift, der ins Wasser fängt, springt oder es anderweitig betritt.

RIESENMURÄNE

HG 5

EP 1.600

TP 52 (MHB, S. 7)

E11. Das Reservoir (HG 6)

Der Gang weitet sich zu einem großen, überfluteten Raum. Es gibt drei einzelne Nischen, die gerade so oberhalb des Wasserpegels liegen. Das Donnern, mit dem das Wasser in diesen Raum strömt, übertönt nahezu alle schwächeren Geräusche, leise Unterhaltungen eingeschlossen.

In dieser Kammer sollten sehr große aquatische Kreaturen aufbewahrt werden. Zudem sollte sie als Rückhaltebecken dienen, um größere Mengen an Wasser daran zu hindern, mehrere Gewölbeebenen zu überschwemmen. Die Anführerin der Undinengeschwister nutzt den Raum als ihre persönliche Kammer und versucht, das unregelmäßig arbeitende Portal (siehe unten) zu stabilisieren. Das Wasser ist 6 m tief; die Nischen befinden sich 0,30 m oberhalb des Wassers. Natürlich entstandene Mikroportale entlang der Wände leiten Wasser zur Ebene des Wassers ab. In der nördlichen Nische stehen ein kleiner Schreibtisch und ein Stuhl.

In diesem Raum gibt es ein ähnliches Portal wie in Bereich E8, es ist aber schwach und neigt dazu, sich für Tage am Stück zu schließen. Ferner öffnet es sich nicht immer zum selben Ort auf der Ebene des Wassers. Gegenwärtig ist es geschlossen und wird dies noch für 1W3 Tage bleiben. Senethar versucht, den Grund dieser Instabilität zu finden. Im Anschluss will sie mit Unterstützung ihrer Auftraggeber das Portal stabilisieren und den Zielort neu bestimmen.

Kreaturen: Dies ist der Arbeitsplatz der dritten Undine, welche auf dieser Gewölbeebene leben. Senethar ist die älteste der drei Geschwister. Sie stammt von Mariden ab, ist stolz und arrogant und mag es gar nicht, wenn Idioten sie bei der Arbeit stören. Idioten sind natürlich alle, die nicht über zumindest gleichwertige Qualifikationen wie sie verfügen (in ihren Augen somit fast alle). Da sie die SC sofort als Bedrohung einstuft, greift sie sie auch gleich an, wenn diese den Bereich betreten. Sollte sie vor den SC gewarnt worden sein, ist sie besonders wachsam und erhält daher einen Bonus von +8 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, um jemanden zu bemerken, der sich von Osten her nähert. Ebenso wird sie alarmiert, dass Eindringlinge kommen, wenn sie hört, dass Wasser von Bereich E6 nach E7 herein schießt. In diesem Fall erhält

sie ebenfalls den Bonus von +8. Neben ihrem Eidolon besitzt Senethar einen ungewöhnlichen Beschützer: ein modifiziertes Smaragdmaschinenwesen mit einer mechanischen Haifischflosse anstelle von Beinen, welches Klarkosch für sie angefertigt hat. Der Numerianer hatte dabei im Sinn, die Verteidigungen der Ertränkten Ebene zu automatisieren. Senethar befürchtet daher, dass Klarkosch früher oder später weitere mechanische Wächter auf der Ebene platzieren und die Undinen beseitigen wird. Die Aura des Maschinenwesens reicht auch ins Wasser hinein: Auch Kreaturen, welche sich weiter als 1,50 m von dem beschädigten Maschinenwesen im selben Gewässer aufhalten, erleiden in einem Radius von 3 m 1W6 Punkte Elektrizitätsschaden durch die Aura.

SENETHAR

HG 4

EP 1.200

Undinische Paktmagierin 5 (Spielwerte wie Jorqual, Seite 56)

TP 31

HAIFISCHSCHWÄNZIGES SMARAGDMASCHINENWESEN

HG 4

EP 1.200

Smaragdmaschinenwesenvariation (siehe Seite 157)

ANGRIFF

Bewegungsrate 1,50 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf Ranseur +10 (2W4+7/x3) oder Hieb +10 (1W6+7)

Schätze: Neben Senethars Ausrüstung befindet sich hier ein eingeölter Lederbeutel mit einer *Adamantstreitaxt* +1 und einem *Stirnreif der Erwachten Weisheit* +2. Wasserdichte Schriftrollenbehälter enthalten Notizen zu den Portalen (diese zählen hinsichtlich der Queste Portalforschung). Hinzu kommen halb fertige Briefe an „Uzar-Kus aus Vissk-Thars Kreis“ (dieser Kreatur auf der 8. Ebene erstattet Senethar Bericht). Ein Schriftrollenbehälter enthält ein *Transportsymbol* (siehe Seite 20) und ein Pergament mit einem Symbol für eine der Ebenen der Smaragdspitze, welches auf Aqual und Drakonisch mit „Acht“ beschriftet ist.

Queste: Sollten die SC bisher die Queste Mechanische Plage nicht erlangt haben, erhalten sie diese, wenn sie dem Haifischschwänzigen Maschinenwesen gegenüberstehen.

Abstieg zur nächsten Gewölbeebene

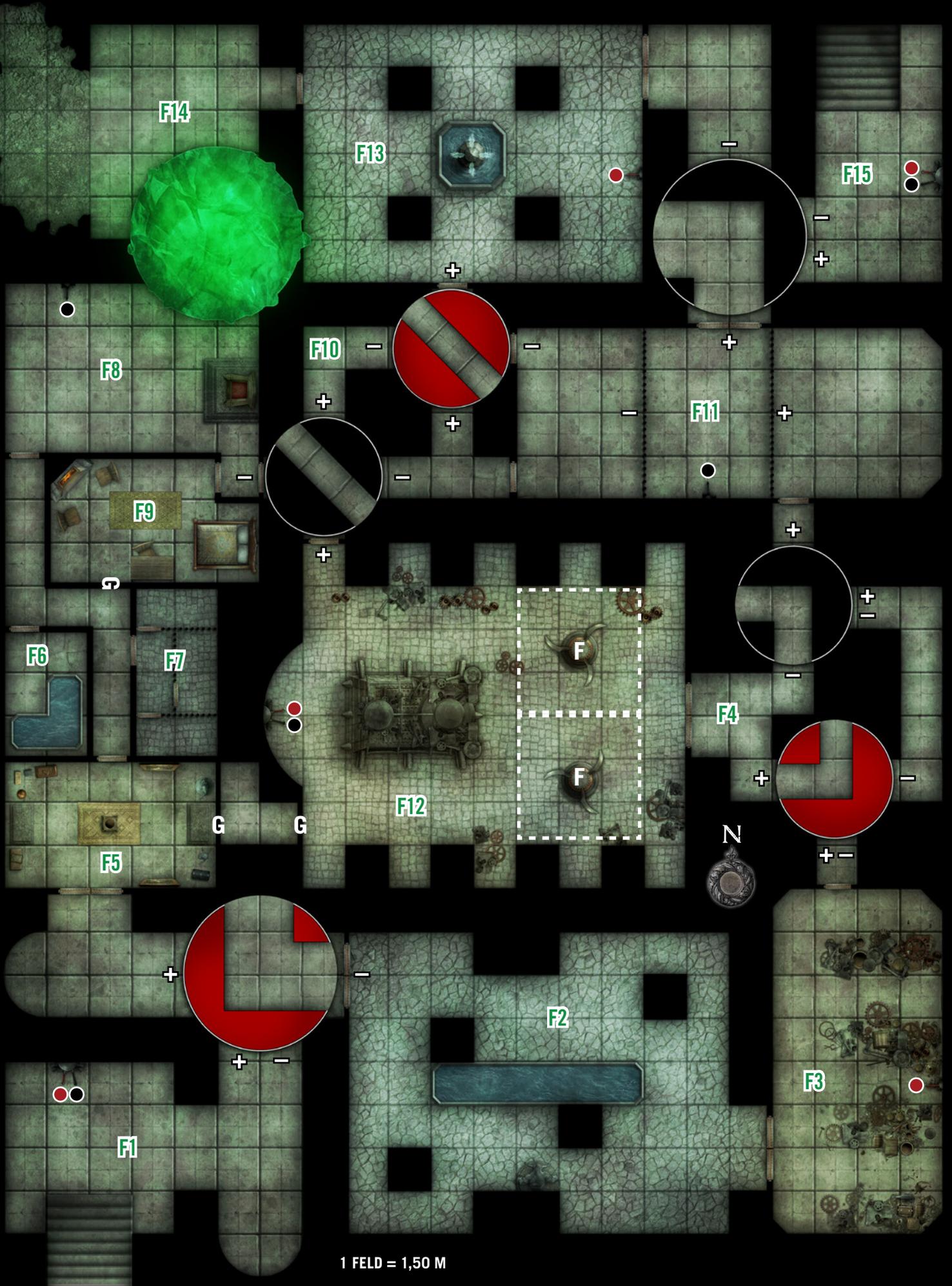
Ein teilweise unter Wasser stehender Gang führt aus dem Reservoir nach Osten zu einer aufwärtsführenden Treppe. Nach 4,50 m und einem kurzen Absatz führt die Treppe dann allerdings auf einer Länge von etwa 30 m im Zickzack abwärts. Der kurze Anstieg vor dem langen Abstieg soll sicherstellen, dass kein Wasser von dieser Gewölbeebene auf die nächste überfließt.

Belohnung: Die SC erhalten 600 EP, wenn sie diese Ebene ganz oder größtenteils erkunden. Sollten sie über die Queste Expedition des Gelehrten verfügen, erhalten sie weitere 800 EP.



SENETHAR

EBENE 6: DAS MECHANISCHE LABYRINTH





EBENE 6

Das Mechanische Labyrinth

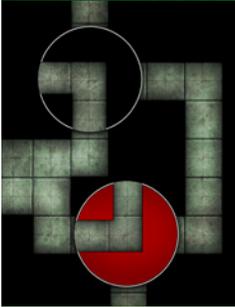
Von Richard Baker

Im Laufe der Jahre ist eine Reihe von Entdeckern in die Gewölbe der Smaragdspitze vorgedrungen. Viele sind in den Kammern und Gängen gestorben, andere konnten die ersten Ebenen bezwingen, bis sie auf ein Hindernis oder eine Gefahr stießen, die jenseits ihrer Fähigkeiten lag und sie zum Rückzug zwang. Es gibt aber ein paar fähige und ambitionierte Charaktere, welche in der Spitze keine zum Plündern einladende Schatzkammer, sondern eine Gelegenheit sehen. Die Kombination aus den einzigartigen magischen und planaren Eigenschaften der Spitze bedeutet, dass arkane Gelehrte hier sich an Zaubern und Experimenten versuchen können, die anderswo nicht möglich oder Erfolg versprechend wären. Auf dieser Gewölbeebene hat solch ein Magier seine Werkstatt eingerichtet: Von hier aus versucht der brillante und ruchlose Numerianer Klarkosch, die Geheimnisse der Smaragdspitze zu meistern.

Das Mechanische Labyrinth wurde ursprünglich vor über 100 Jahren von einer Derrosippe angelegt. Diese wollte in den Räumen und Sälen Werkstätten zur Herstellung von Golems, Homunkuli und anderen magischen Konstrukten einrichten. Die wahnsinnigen Derros verloren dann aber das Interesse und gaben ihre Bemühungen auf. Klarkosch stolperte bei seiner ersten Erkundung der Spitze über die Hinterlassenschaften der Derros und entschied sich, hier sein eigenes Labor aufzubauen. Der Numerianer begann damit, indem er die von den Derros zurückgelassenen mechanischen Kreaturen reparierte und als nächstes eigene Maschinenwesen baute, wobei er die potente Magie der Smaragdspitze als Energiequelle nutzte. Dank seiner arkanen Macht und

seiner mächtigen Konstruktidiener beherrscht Klarkosch die oberen Gewölbeebenen der Spitze. Er plant, schon bald gegen die Angehörigen des Schlangenvolkes vorzugehen, welche die nächsttiefer liegenden Ebenen besetzt halten. Allerdings behindern ihn dabei die planaren Eigenschaften der Spitze: Unberechenbar entstehende Portale zu den Äußerer Ebenen spucken immer wieder seltsame neue Gegner aus, welche den Magier und seine Diener herausfordern. Die jüngste Bedrohung stammt von einer kleinen Gruppe eigentlich auf der finsternen Ebene von Abaddon einheimischer Divs. Diese böserartigen Kreaturen suchen nach einer Möglichkeit, die Portale zu stabilisieren, so dass weitere Angehörige ihrer Art nach Golarion überwechseln können.

EIGENHEITEN DIESER EBENE



Es gibt im Mechanischen Labyrinth sechs veränderliche Bereiche in Form rotierender Gangstücke nahe den Bereichen **F1**, **F4**, **F10** und **F15**. Der Verlauf einzelner Gänge kann sich also verändern, während die SC diese Gewölbeebene erkunden. Die drehbaren Gangstücke werden mittels roter und schwarzer Hebel kontrolliert, die sich in bestimmten Räumen befinden. Jeder Hebel besitzt drei Positionen: Oben, Unten und Ruhestellung. Wird ein roter Hebel in die obere Position gebracht, nehmen alle roten Hebel diese Position ein und alle rot markierten Gangstücke rotieren in die „+“-Position. Wird ein roter Hebel in die untere Position gebracht, nehmen alle roten Hebel diese ein und die rot markierten Gangstücke drehen sich in die „-“-Position. Die schwarzen Hebel funktionieren auf dieselbe Weise.

Benutzung der Karte: Die Karte zeigt die Ebene, wenn alle Hebel in Ruhestellung sind, samt der aufgrund der entsprechenden Ausrichtungen der Gangstücke nicht zugänglichen Gänge. In dieser Stellung befindet sich die Gewölbeebene, wenn die SC eintreffen. Die Symbole neben den Gangstücken zeigen, welche miteinander verbunden werden, wenn die Gangabschnitte in die „+“- oder „-“-Position rotieren. Mach Teile der Karte den Spielern zugänglich, wenn ihre SC die entsprechenden Bereiche erreichen, damit sie über alle Variablen den Überblick behalten.

Sonstige Merkmale: Das Mechanische Labyrinth wird von kleinen Lampen erhellt, die in Abständen von etwa 9 m an den Wänden befestigt sind. Diese Lampen sind mit dem Zauber *Dauerhafte Flamme* belegt. Die Türen sind aus hochwertigem Holz und unverschlossen, sofern nicht anders vermerkt. Die Deckenhöhe in den Gängen beträgt 3 m und in den Räumen 6 m.

F1. Türen und Hebel

Die lange Treppe endet in einer kleinen Kammer. An der Nordwand befindet sich in Brusthöhe eine Tafel mit zwei Schaltern, der eine rot, der andere schwarz. Im Osten führt ein Durchgang zu einer Nische. Aus der Ferne dringt ein widerhallendes Ticken durch die Wände wie von mehreren, gleichzeitig arbeitenden Uhren.

Wenn der rote Hebel in der Ruhestellung ist, gibt es keinen Ausgang. Sollten die SC die Nische im Osten untersuchen, lies das Folgende vor:

Die Wände der Nische passen irgendwie nicht zueinander. Der Gutteil der Wände besteht aus Mauerwerk, doch im Norden befindet sich eine abgerundete Wand aus Bronze. Zwischen dem Mauerwerk und der Bronzewand ist eine schmale Nahtstelle zu erkennen. Zudem scheint die Bronzewand sehr schwach zu vibrieren.

Die anderen rotierenden Gangstücke entsprechen ebenfalls dieser Beschreibung, wobei unterschiedliche Größen anhand der freiliegenden Wände und der jeweiligen Rundung erkennbar

sind. Wenn die SC erstmals eintreffen, befinden sich die Hebel alle in Ruhestellung und der weiterführende Gang ist versperrt. Wird der rote Hebel nach oben oder unten bewegt, rotiert das Gangstück und öffnet einen Durchgang nach Osten oder Westen. Wird der schwarze Hebel bewegt, bemerkt man von diesem Raum aus keine Auswirkungen. Notiere dir die jeweiligen Positionen der beiden farbigen Hebel und wie die SC sie im Laufe ihrer Erkundungen bewegen. Sollte der rote Hebel bewegt werden, rotiert die Bronzewand lautstark scheppernd zur Seite und enthüllt einen rechtwinkligen Gang mit Wänden aus Bronze.

Das rotierende Gangstück bleibt in dieser Position, bis ein beliebiger roter Hebel auf der Ebene in eine andere Position gebracht wird. Da sich dies auf alle Hebel der entsprechenden Farbe auswirkt, wird natürlich auch Klarkosch in Bereich **F12** gewarnt, dass sich Eindringlinge in seinem Unterschlupf befinden. Das Gangstück aus Messing, welches den Ausgang versperrt, besitzt Härte 10, 540 TP und einen SG für Zerschmettern von 50. Ein Hebel kann in seiner Positionierung mittels eines Fertigkeitswurfs für Mechanismus ausschalten gegen SG 25 festgeklemt werden.

F2. Der Messingwächter (HG 5)

Eine große, mit Eisenbändern verstärkte Doppeltür versiegelt diesen Raum. Sie wirkt neuer als die Wände des Gewölbes. Auf die Tür ist ein Emblem gemalt, es zeigt den Kopf eines Maschinenwesens in Zentrum ineinandergreifender Zahnräder.

Das Emblem ist Klarkoschs persönliches Symbol. An der Tür lauschende Charaktere können mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 15 schwach das Geräusch von Hufen auf Stein hören. Sollten die SC die Tür öffnen, dann lies das Folgende vor:

In der Mitte dieser Kammer befindet sich ein kleines, mit goldenen Fliesen ausgelegtes Wasserbecken. Die Wände sind mit einst bunten Kacheln geschmückt, die nun aber verblasst und rissig sind. Vier Säulen tragen die Gewölbedecke.

Das Becken wird mittels eines an seinem Boden befindlichen, kleinen magischen Portals mit kühlem Frischwasser gespeist.

Kreaturen: Dies ist die Behausung eines Minotaurus, den Klarkosch stetig „verbessert“, indem er ihm mechanische Komponenten hinzufügt – hauptsächlich metallene Panzerung. Aufgrund seiner Messingpanzerung könnte der Minotaurus auf den ersten Blick als Statue durchgehen, sofern kein Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 17 gelingt. Der Messingminotaurus hat Befehl, Eindringlinge zu töten. Daher verfolgt er fliehende SC hartnäckig. Aufgrund seiner Größe gibt es einige Winkel im Gewölbe, die er nur schwer erreichen kann. Er kann aber ohne Probleme über das Becken hinwegtreten und sich aufrichten.

(INV) MESSINGMINOTAURUS **HG 5**

EP 1.600

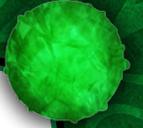
Messinggepanzerte Minotaurusvariante (MHB, S. 186)

CB Großer Monströser Humanoider

INI -1; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 17 (-1 GE, -1 Größe, +9 natürlich)



TP 51 (6W10+18)

REF +4, WIL +4, ZÄH +7

Verteidigungsfähigkeiten Bollwerk (25%), Natürliche Schläue

Schwächen Empfindlichkeit gegen Elektrizität

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Zweihändige Axt +10/+5 (3W6+7/x3), Durchbohren +5 (1W6+2)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Mächtiger Sturmangriff (Durchbohren, 1W6+2)

TAKTIK

Vor dem Kampf Sollte der Minotaurus hören, dass sich das drehbare Gangstück in Bereich **F1** bewegt, positioniert er sich neben der westlichen Tür und bereitet eine Aktion vor: Sobald ein SC die Tür öffnet, greift er diesen an.

Im Kampf Klarkosch hat den Minotaurus angewiesen, Zauberkundige zu vernichten. Daher greift er auch zuerst SC an, die er als solche einstuft.

Moral Sollte der Minotaurus unter 11 TP reduziert werden, flieht er im Wissen, dass die Mechanischen Diener in Bereich **F3** ihn nicht angreifen werden.

SPIELWERTE

ST 21, GE 8, KO 17, IN 7, WE 8, CH 8

GAB +6; **KMB** +12 (Ansturm +14); **KMV** 21 (23 gegen Ansturm)

Talente Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Verbesserter Ansturm

Fertigkeiten Akrobatik -5, Einschüchtern +5, Entfesselungskunst -5, Fingerfertigkeit -5, Fliegen -5, Heimlichkeit -3, Klettern +1, Schwimmen +1, Überlebenskunst +9, Wahrnehmung +9

Sprachen Riesisch

Ausrüstung Zweihändige Axt, *Amulett der Natürlichen Rüstung* +1, Beutel, Kleine Rubine (3, Wert je 150 GM), 150 GM

F3. Schrottplatz (HG 4)

Sollten die SC an der Tür lauschen und einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 10 bestehen, können sie lautes Scheppern und Geräusche von Aktivität vernehmen: Metall schlägt auf Metall, es wird gekratzt, geschabt und zuweilen kommt ein seltsames Surren hinzu.

Metallschrott und Maschinenreste liegen in ordentliche Reihen sortiert in diesem Raum. Bei den meisten Dingen handelt es sich um zerlegte Gliedmaßen und Torsos menschenförmiger Maschinen. An der Ostwand befindet sich eine Tafel mit einem roten Hebel.

In diesem Raum gibt es nur einen roten Hebel, keinen schwarzen (der nächste schwarze Hebel ist in Bereich **F1**).

Kreaturen: Zwei Mechanische Diener sind dabei, noch funktionsfähige Teile mehrerer Smaragdmaschinenwesen auszubauen, die bei einem Gefecht mit Angehörigen des Schlangenvolkes von den tiefer liegenden Ebenen zerstört wurden. Sie greifen alle Eindringlinge an, verschießen Netze und gehen dann auf jene Charaktere los, die nicht verstrickt sind. Die Mechanischen Diener verfolgen niemanden über die Schwelle dieses Raumes hinweg.

MECHANISCHE DIENER (2)

HG 2

EP je 600

TP je 31 (MHB III, S.168)

F4. Rotierende Durchgänge

Die Doppeltür im Westen besteht aus Bronzeplatten und trägt neben Runeninschriften auch Abbilder fremdartiger, nur teilweise ausgeformter Kreaturen mit Gesichtern und Leibern ohne Züge oder Merkmale.

Die Inschriften reichen in jene Tage zurück, in denen die Derros hier ihr Labor hatten. Die Schriftzeichen sind auf Aklo, der alten Sprache des Schlangenvolkes, und bedeuten: „Ruhm sei den Erschaffern, den Formern und den Erbauern der Diener. Lasset uns in dieser Werkstatt Kunsthandwerk und Magie zu edlen Zwecken vereinen, um die Herrschaft der Derros voranzutreiben!“ Die Tür ist nicht verschlossen.

Der Durchgang zwischen Bereich **F3** und **F11** ist nur offen, wenn die roten Hebel nach unten und die schwarzen Hebel nach oben weisen. Um einen schwarzen Hebel zu finden, müssen die SC wahrscheinlich nach Bereich **F1** zurückkehren.

F5. Trophäenkammer (HG 4)

Diverse Erinnerungsstücke und Kunstwerke sind an den Wänden dieser Kammer zur Schau gestellt: ein Wandteppich mit dem Motiv eines Königshofes, ein seltsam zerschmolzener Eisenklumpen auf einem Podest, ein hochwertiger schwerer Streitkolben, der an der Wand hängt, und ein zerbrochener Stecken auf einem weiteren Podest.

Klarkosch stellt hier Erinnerungsstücke an seine größten Siege zur Schau. Der zerbrochene Stecken gehörte Jharun, einem der Magier des Goldfeuerordens, welche Klarkosch gefangen genommen hat.

Eine Geheimtür in der nordöstlichen Ecke stellt eine Verbindung zu Bereich **F12** dar. Die Tür ist von dieser Seite aus schwer zu finden (Wahrnehmung SG 20). Im Geheimgang selbst kann man die Tür zu den Bereichen **F5** und **F12** problemlos entdecken.

Falle: Der geschmolzene Eisenklumpen und der zerbrochene Stecken sind die Kontakte einer elektrischen Falle – wird einer dieser Kontakte berührt, löst dies die Falle aus. (Die anderen Trophäen sind so arrangiert, dass der Blitzschlag sie nicht erreicht.)

ELEKTRISCHE FALLE

HG 4

EP 1.200

Art Mechanisch; Wahrnehmung SG 25; Mechanismus ausschalten SG 20

EFFEKT

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Blitzbogen (4W6 Elektrizitätsschaden; REF, SG 20, halbiert); mehrere Ziele (alle Ziele auf einer 9 m-Linie)

Schätze: Der Streitkolben ist ein *Schwerer Streitkolben* +1. Die anderen Gegenstände besitzen, bis auf den Wandteppich, keinen Wert – dieser besitzt als hochwertiges Kunstobjekt einen Wert von 100 GM, ist aber auch ziemlich sperrig.

F6. Badebecken

Die Wände dieses kleinen Raumes sind mit uralten goldenen, grünen und blauen Kacheln bedeckt, von denen viele rissig oder

angeschlagen sind oder schlichtweg fehlen. Ein seichtes Becken mit klarem Wasser, von dem warmer Dampf aufsteigt, füllt die südliche Hälfte der Kammer. Roben und Handtücher hängen neben der Tür an Haken. Ein Zinneimer auf dem Boden ist voller dunkler Lehmblöcke.

Dies ist Klarkoschs Badezimmer. Der Magier lässt das Becken regelmäßig von seinen Dienern aus den Brunnen in Bereich **F2** oder **F13** auffüllen. Der Eimer enthält 20 Blöcke Schwarzglutlehm^{ARK} mit einem Gesamtwert von 40 GM, mit denen Klarkosch das Badezimmer heizt.

F7. Klarkoschs Kerker

Die Tür dieses Raumes ist verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 25; Klarkosch besitzt den Schlüssel und verwahrt einen Zweitschlüssel in seinem Quartier [Bereich **F9**]).

Vom Boden bis zur Decke reichende Eisenstangen unterteilen diesen Raum in drei kleinere Zellen.

Zwei der Zellen stehen leer. In der südlichen Zelle aber liegt ein ausgegemergelter, schwarzhäariger Mann in einer zerlumpten Magierrobe auf einem einfachen Strohlager. Dies ist Jharun, einer der vermissten Magier des Goldfeuerordens. Er wurde bewusstlos geprügelt, kann aber mit einem Fertigkeitwurf für Heilkunde gegen SG 10 oder magischer Heilung geweckt werden. Jharun ist für jede Hilfe dankbar und verspricht den SC eine Belohnung, wenn er erst einmal nach Hause zurückgekehrt ist. Sollten die SC ihn nach seiner Geschichte oder über das Gewölbe befragen, erzählt er gern, was er weiß:

„Ich bin Jharun und gehöre als Magier dem Goldfeuerorden von Dornenfeste an. Meine Kollegin Tiawask und ich kamen vor zwei Wochen zur Smaragdspitze, um die Gewölbe zu erkunden – es könnten mittlerweile aber auch drei oder vier Wochen vergangen sein, ich weiß nicht, wie lange ich schon in dieser Zelle bin. Leider wurden wir von einem Messingminotaurus besiegt und vor dessen Herrn geschleift, einen numerianischen Magier namens Klarkosch. Dieser beschuldigte uns der Spionage und ließ uns in diese Zellen werfen. Tiawask gelang aber die Flucht, da sie einen *Zaubertrank: Gasförmige Gestalt* im Stiefel verbergen konnte. Sie versprach, Hilfe zu holen, doch seitdem sind viele Tage verstrichen, ohne dass sie zurückgekehrt ist. Ich weiß nicht einmal, ob sie es bis an die Oberfläche zurückgeschafft hat.“

Jharun weiß nichts über den Aufbau dieser Gewölbeebene, da er und Tiawask gleich in Bereich **F2** vom Messingminotaurus besiegt wurden und er mit verbundenen Augen in Klarkoschs Werkstatt (Bereich **F12**) geschleppt wurde. Er kann Klarkosch gut beschreiben: „Ein hochgewachsener Numerianer, dessen halbes Gesicht von Gold bedeckt ist.“ Auch die Werkstatt kann er beschreiben: „Ein merkwürdiger Raum voll metallener Konsolen und teilweise zusammengebaute Maschinenwesen.“

Jharun ist nicht im Stande, auf Abenteuer auszuziehen: Er ist auf 1 TP reduziert, halb verhungert und Erschöpft. Zudem besitzt er keine Ausrüstung, kein Zauberbuch und verfügt über keine vorbereiteten Zauber mehr. Im erholten und ausgeheilten Zustand ist Jharun ein CN Menschlicher Magier



JHARUN

(Beschwörer) 4 mit 21 TP und den Attributen ST 10, GE 14, KO 13, IN 18, WE 8 und CH 12.

Belohnung: Wenn die SC Jharun zum Goldfeuerorden zurückbringen, erhalten sie für Jharuns Rettung 2.000 GM Belohnung. Sollten sie zudem über die Queste Vermisste Magier verfügen, erhalten sie augenblicklich 1.500 EP.

F8. Empfangskammer (HG 6)

Auf einem kleinen Podest an der Ostseite dieses Raumes steht ein gepolsterter Stuhl. Ein großes Emblem aus gehämmertem Messing hängt an der Wand hinter dem Stuhl: Es zeigt den Kopf eines Maschinenwesens zwischen ineinandergreifenden Zahnrädern. An den restlichen Wänden hängen blaue Wandteppiche mit Ausnahme der Nordostecke, wo eine gewundene Wand aus grünem Kristall in die Kammer ragt – die Smaragdspitze. An der Nordwand befindet sich ferner eine Kontrolltafel mit einem schwarzen Hebel. Im Südosten gehen links und rechts von einer Nische zwei Türen ab. In der südwestlichen Ecke befindet sich eine dritte Tür.

Zwei mit Stangenwaffen ausgestattete, 2,10 m große Maschinenwesen halten in dieser Kammer Wache. Aus den Gelenken ihrer Rüstung flackert unheimliches grünes Licht.

Klarkosch nutzt diesen Raum als Audienzkammer für die seltenen Gelegenheiten, bei denen er Besucher empfängt. Er betrachtet sich selbst als bedeutenden Herrscher und umgibt sich daher gern mit Symbolen von Macht und Autorität.

Kreaturen: Zwei Smaragdmaschinenwesen wachen hier und greifen sofort jeden Eindringling an. Sie koordinieren ihre Angriffe, nehmen Gegner nach Möglichkeit in die Zange oder zerschmettern Waffen und Rüstungen. Sie haben Anweisung, diesen Raum und Bereich **F9** zu bewachen, daher verfolgen sie niemanden über diese beiden Räume hinaus.

SMARAGDMASCHINENWESEN (2)

HG 4

EP je 1.200

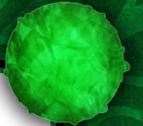
TP je 47 (siehe Seite 157)

F9. Klarkoschs Quartier

Die Tür dieses Raumes ist verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 25).

Dieses Schlafgemach ist mit einem Schreibtisch und einem plüschbezogenen Stuhl, einem von Kissen übersäten Bett, einem dicken Teppich und herabhängenden Wandteppichen in Scharlachrot und Gold ausgestattet. In einem eisernen Ofen in einer Ecke knistert ein Feuer.

Klarkosch liebt materielle Annehmlichkeiten und Bequemlichkeit, so dass er diese Kammer entsprechend eingerichtet hat. Im Schreibtisch liegt ein Tagebuch, die darin befindlichen Notizen sind in einer schwach leserlichen Handschrift aus dünnen Strichen gefertigt und enthalten Ideen und Pläne für neue Maschinenwesen, die von Splittern der Spitze angetrieben werden. Hinzu kommen Aufzeichnungen seiner Erkundungen diverser Ebenen der Spitze (auf der nächsten



Ebene wurde er von infernalischen Troglodyten zur Umkehr gezwungen) und großwahn sinnige Träumereien von der Beherrschung der Flusskönigreiche mit Hilfe von Armeen robotischer Krieger. In einer Schublade des Schreibtisches verwahrt Klarkosch zudem einen Ersatzschlüssel für die verschlossenen Türen in den Bereichen **F7**, **F9** und **F14** auf.

Ein Geheimgang in der Südwand steht dem Magier als rasche Fluchtmöglichkeit offen, sollte er hier jemals in die Enge getrieben werden. Die Tür ist von beiden Seiten aus getarnt (Wahrnehmung SG 20).

Schätze: Ein verschlossenes Holzkästchen auf dem Schreibtisch (Mechanismus ausschalten SG 25) enthält 130 PM, 200 GM, fünf Smaragde im Wert von jeweils 100 GM, ein *Transportsymbol*, einen *Trank: Unsichtbarkeit* und einen *Ionenstein (Weststern)*.

IONENSTEIN (WESTSTERN)		PREIS 4.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 1	GEWICHT —
AURA Schwache Illusion		

Dieser blaue Kristall ist perfekt zu einem fünfzackigen Stern geschliffen. Der Benutzer kann als Standard-Aktion sein Aussehen wie mittels *Selbstverkleidung* verändern. Dabei kann er diesen Ionenstein und alle anderen Ionensteine in seinem Besitz unsichtbar machen.

ERSCHAFFUNG VORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.000 GM
-----------------------------	-----------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Selbstverkleidung*

F10. Rotierender Zwillingengang

Diese Kreuzung erfordert einiges an Kombinationsvermögen. Sollten die SC von Bereich **F8** aus kommen, ist der Weg versperrt, sofern der schwarze Hebel nicht nach unten gerichtet ist. Kommen sie von Bereich **F11** her, bringt der rot markierte Rotationsgang sie nach Bereich **F13** oder zum schwarz markierten Rotationsgang, der nach Bereich **F8** und **F12** führt, je nachdem wie der rote Hebel steht.

Da die Gänge gerade verlaufen, entsteht eine Kombination aus Wegen, solange die Hebel nicht in Ruheposition sind.

F11. Trainingshalle (HG 4)

Puppen für Zielübungen und Regale mit einfachen Waffen stehen entlang der Wände dieser Kammer. In der Nordwand befindet sich eine Doppeltür, während in der Südwand eine einzelne Tür und in der Westwand zwei Türen hinausführen. Aus einer Kontrolltafel an der Südwand ragt ein schwarzer Hebel.

In dieser Kammer testet Klarkosch die Kampfprotokolle seiner Maschinenwesen. Zuweilen verwendet er als Gegner lebende Gefangene, die ihm in die Hände gefallen sind. Der Raum kann – wie auf der Karte markiert – mittels Bronzestangen unterteilt werden. Der Hebel ist schwarz; steht er in Ruheposition ist die Halle vollständig offen. Weist er nach oben, ist der östliche Teil abgetrennt, weist er nach unten, der westliche Teil.

Die Bronzestangen fahren wie ein Fallgitter aus der Decke und haben Härte 10 und 30 TP. Mit einem Stärkewurf gegen SG 22 können sie derart verbogen werden, dass eine mittelgroße Kreatur hindurchpasst. Mit einem Stärkewurf gegen SG 28 können die Stangen angehoben werden, bis sie in die Decke zurückfahren, wodurch der schwarze Hebel in die Ruhstellung zurückkehrt.

Falls die SC nach einer bestimmten einfachen Waffe oder Kriegswaffe suchen, besteht eine Chance von 50%, dass sie

in den Regalen fündig werden. Es gibt hier keine exotischen Waffen oder Meisterarbeiten.

Kreaturen: Ein Maschinenwesen bewacht diesen Raum; es steht neben dem Hebel. Wenn es Eindringlinge wahrnimmt, aktiviert es als Bewegungsaktion den Hebel und lässt die Stangen auf einer Seite herunter, um eine gegnerische Gruppe zu teilen. Danach kämpft es gegen jene Angreifer, die noch auf seiner Seite der Stangen sind.

Aufgrund der hier lagernden Waffen hat das Maschinenwesen eine große Auswahl, falls es mit seiner Guisarme nichts ausrichten sollte. Sollten die SC sich in einem anderen Teil des Raumes aufhalten, könnte es eine Schwere Armbrust ergreifen und ein Zielschießen veranstalten.

SMARAGDMASCHINENWESEN

HG 4

EP 1.200

TP 47 (siehe Seite 157)

F12. Maschinenraum (HG 8)

Diese Kammer scheint der Ursprung der an anderen Orten zu hörenden, tickenden Geräusche zu sein. Ein schweres Messinggehäuse in der Mitte des Raumes verdeckt einen Uhrwerkmechanismus aus Zahnrädern und Antrieben, die laut scheppern, während sie sich langsam bewegen. Von dem Gehäuse aus reichen mehrere Kolben- und Zylindermechanismen zu verschiedenen Punkten in der Decke, um nicht sichtbare Mechanismen anzutreiben.

Dieser Raum dient zudem als Werkstatt: In neun Nischen stehen Maschinenwesen in unterschiedlichen Phasen der Fertigstellung. An einer abgerundeten Wand an der Westseite des Raumes befindet sich eine Tafel mit einem roten und einem schwarzen Hebel. Türen gehen nach Osten und Norden ab.

Dieser Raum ist Klarkoschs Arbeitszimmer und Hauptaufenthaltsraum. Die Bewegungen der Kontrollhebel informieren ihn über nahenden Ärger, so dass man ihn kaum überraschen kann. Sollte dies den SC dennoch gelingen, treffen sie ihn an der Werkbank an, wo er an einem neuen Mechanischen Diener arbeitet. Andernfalls begrüßt er sie beim Eintreten.

Kreaturen: Klarkosch ist hochgewachsen und hager. Seine Haut ist mit goldenen Platten verschmolzen, was ihn zu einem Wesen halb Mensch, halb Maschinenwesen macht. Wenn die SC eintreten, begrüßt er sie gebieterisch: „Wie es scheint, habe ich Besucher! Ich erinnere mich nur nicht, euch eingeladen zu haben. Erklärt euch!“

Sollten die SC ein Gespräch beginnen, ist Klarkosch bereit, sie anzuhören. Sollten er in ihnen aber eine Bedrohung sehen, schlägt er rasch zu. Er greift auch an, wenn sie schwach genug wirken, so dass er sie leicht ausrauben oder gefangen nehmen könnte.

Klarkosch ist hochintelligent, arrogant, eitel und gierig. Die typischen Antworten auf Fragen, welche die SC höchstwahrscheinlich stellen, lauten:

Wer seid Ihr? – „Ich bin Klarkosch, Herr der Smaragdspitze! Wie kann es sein, dass ihr das nicht wisst?“

Was tut Ihr hier? – „Meine Angelegenheiten gehen euch nichts an! Doch wenn es euch so brennend interessiert: Ich bin dabei, den perfekten mechanischen Diener zu erschaffen – vollkommen treu, absolut furchtlos, so fähig wie jeder lebende Mensch, doch ohne die Ängste und Laster eines schwachen Menschen.“

Was ist mit Eurem Gesicht passiert? – „Oh, welche anmaßende Frechheit! Das Fleisch ist schwach, ihr dummen Narren! Warum sollte ein Genie wie ich sich an einen Leib binden, der

eines Tages sterben und vergehen wird, wenn widerstandsfähigere Materialien zur Hand sind?“

Wo sind Jharun und Tiawask? „Ah, ihr sucht also die Spione? Sie sind in meiner Gewalt und bleiben dort auch, bis ich mich entschieden habe, wie ich sie angemessen für ihre Störung bestrafen kann!“

Listige SC könnten imstande sein, Klarkosch zu bestechen, dass dieser sie seine Ebene passieren lässt, indem sie ihm einen Anteil an der auf den tieferen Ebenen anfallenden Beute versprechen. Sie könnten sogar (zum vollen Marktpreis) ein Smaragdmaschinenwesen von ihm erwerben. Klarkosch ist aber weder vertrauenswürdig, noch vertraut er selbst irgendjemandem – sobald er darin einen Vorteil sieht, bricht er jedes Abkommen und ignoriert jede Absprache.

SMARAGDMASCHINENWESEN HG 4

EP 1.200

TP 47 (siehe Seite 157)

KLARKOSCH HG 7

EP 3.200

Goldgepanzertes Menschlicher Magier (Thaumaturg) 7

NB Mittelgroßer Humanoide (Mensch)

INI +3; Sinne Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 16 (–1 GE, +3 natürlich, +4 Rüstung)

TP 60 (7W6+33)

REF +2, WIL +7, ZÄH +5

Resistenzen Feuer 10; SR 10/Adamant (70 Punkte); Verteidigungsfähigkeiten Bollwerk (25%)

Schwächen Empfindlichkeit gegen Elektrizität

ANGRIFF

Bewegungsgeschwindigkeit 6 m

Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +5 (1W4+1/19–20) oder Hieb +4 (1W6+1)

Besondere Angriffe Starke Zauber (+3 Schaden)

Zauberähnliche Fähigkeiten der Arkanen Schule (ZS 7; Konzentration +12)

8/Tag — Energiegeschöß (1W4+3)

Vorbereitete Magierzauber (ZS 7; Konzentration +12)

4. — Eissturm, Furcht (SG 19), Steinhaut

3. — Blitz (SG 18), Feuerball (SG 18), Magie bannen, Stinkende Wolke (SG 18)

2. — Blind- oder Taubheit verursachen (SG 17), Falsches Leben, Sengender Strahl, Spinnennetz (SG 17), Unsichtbarkeit

1. — Brennende Hände (SG 16), Magierrüstung, Magisches Geschoß, Schockgriff (2x), Schutz vor Gutem, Verhüllender Nebel

o (beliebig oft) — Botschaft, Kältestrahl, Licht, Magie entdecken

Verbotene Schulen Verwandlung, Verzauberung

TAKTIK

Vor dem Kampf Klarkosch wirkt jeden Tag Magierrüstung und Falsches Leben auf sich. Wenn er bemerkt, dass die SC nahen, wirkt er zudem Steinhaut.

Im Kampf Klarkosch eröffnet mit Eissturm oder Stinkende Wolke in der Hoffnung, die SC so aufhalten zu können.

Moral Sollte Klarkosch unter 11 TP reduziert werden, versucht er zögernd, durch die Geheimtür zu fliehen.

Grundwerte Ohne Falsches Leben, Magierrüstung und Steinhaut besitzt Klarkosch folgende Spielwerte: RK 12, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 12; TP 48.

SPIELWERTE

ST 12, GE 8, KO 15, IN 20, WE 8, CH 14

GAB +3; KMB +4; KMV 13

Talente Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Konstrukt herstellen, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Schriftrolle anfertigen, Verbesserte Initiative, Wundersamen Gegenstand herstellen
Fertigkeiten Akrobatik –5, Einschüchtern +12, Entfesselungskunst –5, Fingerfertigkeit –5, Handwerk (Rüstung) +15, Heimlichkeit –5, Klettern –3, Schätzen +15, Schwimmen –3, Wahrnehmung +6, Wissen (Arkane, Baukunst, Die Ebenen) +15, Zauberkunde +15
Sprachen Elfisch, Finsterländisch, Gemeinsprache, Goblinisch, Ignal, Riesisch

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (Ring)

Kampfausrüstung Trank: Mittelschwere Wunden heilen, Zauberstab: Magisches Geschoß (ZS 3, 25 Ladungen); Sonstige Ausrüstung Dolch [Meisterarbeit], Gürtel der Großen Konstitution +2, Resistenzumhang +1, Transportsymbol, Tagebuch^{ARK}; Schlüssel (für die Türen in den Bereichen F7, F9 und F14), 273 GM

Falle: Der Uhrwerkmechanismus in diesem Raum verbirgt zwei Schächte mit Rotationsklingen, welche aus dem Boden fahren, wenn jemand auf ein angrenzendes Feld tritt. Klarkosch kann die Wirbelklingenfälle von seiner Konsole aus sichern oder entschichern.

WIRBELKLINGE HG 1

EP 400

Art Mechanisch; Wahrnehmung SG 20; Mechanismus ausschalten SG 20

EFFEKT

Auslöser Ort; Rücksetzer Manuell

Effekt Nahkampfangriff +10 (1W8+1/18–20); mehrere Ziele (alle Ziele, die sich zu den markierten Feldern angrenzend aufhalten).

Schätze: Klarkoschs Tagebuch enthält Informationen zu den Portalen im Gewölbe, welche hinsichtlich der Queste Portalforschung zählen.

Belohnung: Wenn die SC Klarkosch besiegen, belohne sie mit zusätzlichen 1.500 EP.

F13. Dampfsaal (HG 6)

Dampfwolken steigen von einem Brunnen in der Mitte dieses Saales auf. Vier dicke Steinsäulen stützen die hohe Decke. An der Ostwand befindet sich eine Tafel mit einem einzelnen roten Hebel. Die rostigen Überreste zweier menschengroßer Maschinenwesen liegen auf dem Boden.

Diese Kammer fungierte zur Zeit der Azlanti als Aufenthaltsraum mit einem netten Springbrunnen, doch die Derros schalteten später ungewollt die Temperaturkontrollen des Brunnens ab. Eine Gruppe hasserfüllter Divs ist kürzlich auf ein unzuverlässiges Portal gestoßen, welches in diesen Raum führt, und sogleich zum Angriff übergegangen. Die Divs zerstörten die hier von Klarkosch als Wachen positionierten Maschinenwesen, starben dabei aber alle bis auf einen.

Kreaturen: Ein Agasch ist dabei, die zerstörten Maschinenwesen zu untersuchen. Zu seinen Hufen hocken zwei schwarze Leoparden. Er schickt seine Infernalischen Leoparden in den Nahkampf und bleibt selbst auf Abstand, um mittels

Geisterhand und Fluch die SC zu behindern. Sollten die Leoparden besiegt werden, ruft der Agasch einen oder zwei Dorus herbei, die sich in die Schlacht werfen.

AGASCH HG 4

EP 1.200
TP 42 (MHB III, S. 54)

INFERNALISCHE LEOPARDEN (2) HG 2

EP je 600
TP je 19 (MHB, S. 160, 294)

Schätze: In de Taschen seiner Robe führt der Agasch sechs kleine Topase mit sich (Wert jeweils 200 GM).

F14. Der Smaragdforscher (HG 5)

Die Tür ist verschlossen (Mechanismus ausschalten, SG 25). Es gibt zwei Schlüssel: Einer befindet sich in Bereich F9, den anderen führt Klarkosch (Bereich F12) bei sich.

Diese Kammer wirkt teilweise wie frisch aus dem Fels gehauen. Im Südosten füllt die Windung eines grünen Kristallzylinders ein Viertel des Raumes – es ist ein Teil der Smaragdspitze.

Kreaturen: Eine Pech - ein Erdfeenwesen, welches von den Dienern der uralten Grufterbauer abstammt - sitzt auf dem Boden und bricht mit einer kleinen Spitzhacke Bröckchen aus der Spitze. Neben ihren Füßen liegt ein großer Sack, dessen Inhalt sich windet und raschelnde Geräusche von sich gibt. Klarkosch konnte diese Pech überreden, ihm zu helfen, indem er ihr weißmachte, er wäre ein Diener „des Großen Meisters in der Tiefe“. Die Pech ignoriert die SC, solange diese sie nicht bei der Arbeit stören. Sollten die SC die Pech auf Finsterländisch oder Terral ansprechen, antwortet sie: „Gundrun ist beschäftigt. Gundrun muss Kristalle ernten für den Mann mit dem goldenen Gesicht!“

Auf weitere Fragen könnten die Antworten der Pech folgendermaßen ausfallen:

Wer bist du? – „Diese heißt Gundrun.“

Was machst du? – „Kristalle ernten.“

Wem dienst du? – „Diese dient dem Großen Meister. Aber der Mann mit dem goldenen Gesicht braucht Gundruns Hilfe.“

Warum hilfst du Klarkosch? – „Der Mann mit dem goldenen Gesicht ist ein Freund des Großen Meisters in der Tiefe. Gundrun lebt, um dem Meister zu dienen!“

Wer ist der Große Meister? – „Der Schöpfer der Spitze. Vor langer Zeit diente Gundruns Volk den Meistern. Nun dienen wir wieder!“

Klarkosch ist tot. – „Aber Gundrun ist noch nicht fertig!“

Die Pech verwahrt ein ungewöhnliches Haustier in ihrem Sack: einen zornigen Schreckhahn. Sollten die SC die Pech bedrohen oder nicht aufhören, sie bei der Arbeit zu stören, schleudert sie ihnen den Sack entgegen. Der aufgeschreckte Schreckhahn platzt heraus und lässt seine Wut an jedem Ziel in seiner Nähe aus.

PECH HG 3

EP 800
TP 27 (MHB II, S. 185)

SCHRECKHAHN HG 3

EP 800
TP 27 (MHB, S. 223)

Schätze: Gundrun hat einen Lederbeutel dabei, welcher ihre von Klarkosch erhaltene Bezahlung enthält: sechs Berylle und Granate (Wert jeweils 50 GM), drei Amethyste (Wert jeweils 100 GM), 25 PM und 50 GM.

F15. Abwärtsführende Treppe

Eine breite Treppe führt ins Dunkel hinab. An der Ostwand des Raumes befindet sich eine Tafel mit einem roten und einem schwarzen Hebel. Nahe der Treppe liegt ein zerstörtes und zerlegtes Maschinenwesen.

Normalerweise stationiert Klarkosch ein Maschinenwesen als Wache an der Treppe, welches nach Eindringlingen von unten Ausschau halten soll. Die Divs, welche nach Bereich F13 vorgestoßen sind, konnten den Wächter hier aber zerstören.

Abstieg zur nächsten Gewölbeebene

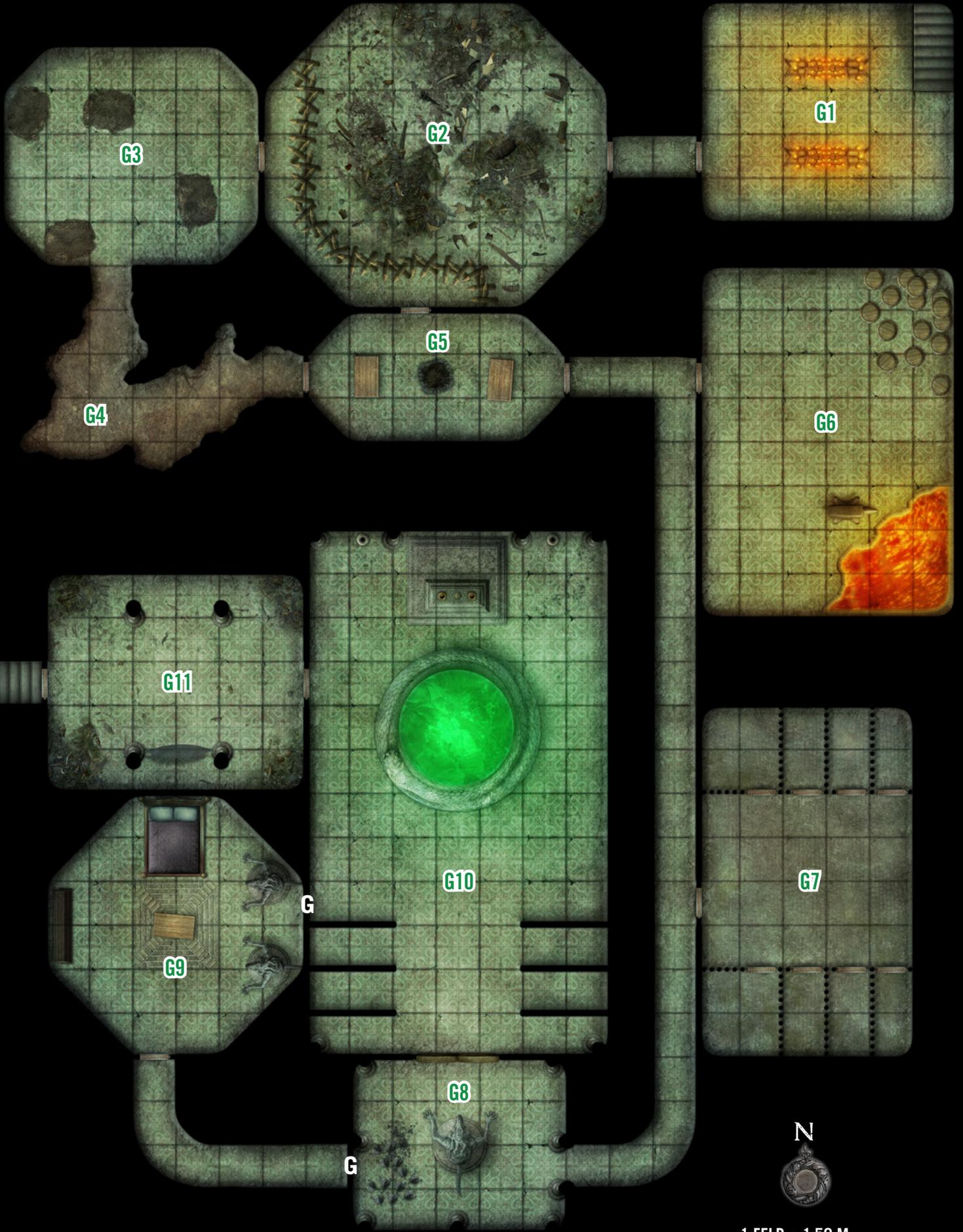
Klarkosch sorgt mittels der rotierenden Gangstücke normalerweise dafür, dass man von unten her nicht in sein Reich vorstoßen kann. Die Treppe führt über mehrere lange Stücke fast 60 m nach unten, ehe sie die nächste Gewölbeebene der Smaragdspitze erreicht – den Schrein des Erweckers.

Belohnung: Die SC erhalten 800 EP, wenn sie die Ebene komplett oder größtenteils erforschen. Sollten sie über die Queste Expedition des Gelehrten verfügen, erhalten sie weitere 1.000 GM.



KLARKOSCH

EBENE 7: SCHREIN DES ERWECKERS



1 FELD = 1,50 M



EBENE 7

Schrein des Erweckers

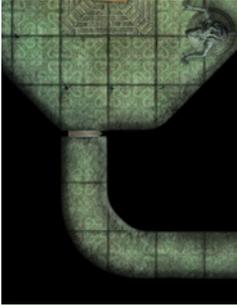
Von Chris Pramas

Während viele Bewohner der Smaragdspitze diese von oben betreten und ihren Weg in tiefere Ebenen über die Treppen der Turmrüinen gefunden haben, gibt es auch durchaus einige, bei denen der umgekehrte Fall vorliegt: Die mittleren Gewölbeebenen der Spitze sind an mehreren Stellen mit den umliegenden Finsterlanden verbunden. Die Derro, welche umfangreiche Baumaßnahmen auf den Ebenen 5 und 6 durchgeführt haben, waren nicht die ersten Angehörigen eines unterirdischen Volkes, die ihren Weg in die Spitze gefunden haben. Das Schlangenvolk von Sekamina kennt die Gewölbe der Smaragdspitze seit Jahrtausenden und hat unterschiedliche Ebenen zu unterschiedlichen Zeiten bewohnt. Die Ebenen 7 und 8 dienen seit Urzeiten als Tempelkomplex des Schlangenvolkes. Dieser war lange Zeit Ydersius geweiht und diente als Stützpunkt einer Gruppe von Magiern und Priestern des Schlangenvolkes, die sich als Vissk-Thars Kreis bezeichnen. Doch heute ist der Kreis gebrochen.

Vor einigen Monaten kam der Schlangenvolkkleriker Sartoss nach Vissk-Thar. Er gab sich als Priester des Ydersius aus und übernahm die Kontrolle über den mittlerweile aufgegebenen oberen Schrein. Schon bald zeigte er aber sein wahres Gesicht: Er war kein Anhänger des alten Schlangenvolkgottes, sondern ein Priester des Werdenden Dämonenherrschers Kro'akoth, den man auch den Erwecker nennt. Dieser will das Schlangenvolk zu seinen Anhängern machen, wozu es natürlich zuerst die Verehrung seines geköpften Gottes einstellen müsste. Sartoss will daher den Schrein des Ydersius seinem Herrn Kro'akoth weihen. Wenn es ihm zudem gelingt, Vissk-Thars Kreis zur Verehrung des Erweckers zu bringen, würde ihm dies eine gewaltige

Machtposition einbringen, die er nutzen kann, um den Glauben an Kro'akoth weiter unter dem Schlangenvolk der Finsterlande zu verbreiten. Vissk-Thars Kreis stellt dabei aber seine erste und bislang größte Herausforderung dar: Durch Sartoss' Machenschaften kam es beim konservativen Schlangenvolk zu einer Führungskrise. Der bisherige Anführer wurde gestürzt und vom aggressiven Hexenmeister Uzar-Kus ersetzt. Zwischen dessen Anhängern und Sartoss' Leuten ist es bereits zu Scharmützeln gekommen, allerdings will der Priester des Erweckers seine Artgenossen nicht töten, da sich Tote eher schlecht bekehren lassen. Glücklicherweise kann Sartoss dank der planaren Aktivität der Spitze leicht Verstärkungen aus dem Abyss herbeirufen.

EIGENHEITEN DIESER EBENE



Das Schlangenvolk hat beim Bau des Schreins Wert auf abgerundete Kanten gelegt, so dass die Räume keine traditionellen Ecken aufweisen.

Türen: Die Türen sind aus hochwertigem Holz (Härte 5, 15 TP, Zerschmettern SG 18) und unverschlossen, soweit nicht anders beschrieben.

Deckenhöhe: Die Deckenhöhe der Gänge beträgt 3 m, die der Räume 6 m.

Beleuchtung: Die Gänge sind nicht beleuchtet. Die Räume werden von ölbetriebenen Messingfackeln in Wandhalterungen erhellt, diese geben wie Laternen Licht ab. Feuer ist Kro'akoths Anhängern heilig, daher setzen sie es bei jeder Gelegenheit ein.

G1. Tempelvorhalle (HG 5)

Kampfspuren in Form getrockneter Blutspuren, Brandspuren und Knochenstücken sind auf der abwärts führenden Treppe zu finden. Die Treppe endet in der nordöstlichen Ecke eines kleinen, hellerleuchteten Raumes mit einer Tür in der Westwand. In der Mitte des Raumes befinden sich zwei große, eiserne Regale mit zahlreichen brennenden Kerzen. Die eisernen Kerzenhalter haben allesamt die Form von Schlangemäulern, in welchen die Kerzen stehen. In Finsterländisch steht auf jedem Regal ein Satz.

Dieser Raum ist die Vorhalle von Kro'akoths Tempel. Er dient als Stätte der Reue. Es gibt 66 Kerzen in 6 Reihen zu jeweils 11 Kerzen. Die Botschaft auf den Regalen bedeutet: „Bringt Kro'akoth dem Erwecker eure Gebete, geschuppte Brüder und Schwestern, auf das er euch hier willkommen heiße.“ Ein SC kann diesen Text mittels eines Fertigkeitwurfes für Sprachkunde gegen SG 20 entziffern.

Die Tür nach Westen ist offen und führt in einen kurzen Gang, der an einer weiteren Tür endet. Diese zweite Tür ist von Bereich G2 her verriegelt und muss eingetreten werden (Zerschmettern SG 25) oder mittels *Klopfen* oder auf ähnliche Weise umgangen werden. Ein Kerzenregal kann als improvisierter Rammbock^{ARK} benutzt werden. Wird dagegen Kro'akoth oder „der Erwecker“ angerufen, deaktiviert dies nicht nur die Falle für 1 Minute, sondern entriegelt zudem die Tür am Ende des Ganges, bis die Falle sie reaktiviert.

Falle: Die Kerzen sind eine mächtige magische Falle: Jede Kreatur, welche sich auf eines an die Regale angrenzenden Felder bewegt – was zum Durchqueren des Raumes erforderlich ist – lässt die Kerzen heller aufleuchten. Zudem beginnt es plötzlich, nach Schwefel zu stinken. Wenn ein SC eines der betroffenen Felder betritt, steht ihm ein Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 10 zu, um das Aufleuchten und den Schwefelgeruch zu bemerken. Sollte die Kreatur auf dem Feld 1 Runde lang verweilen oder ein weiteres der betroffenen Felder betreten, löst dies die Falle aus. Indem man das Aufleuchten und wieder Schwächerwerden der Kerzenflammen beobachtet und sich sehr vorsichtig bewegt, kann man an den Kerzen vorbeikommen, ohne die Falle auszulösen. Alle

intelligenten Kreaturen auf dieser Ebene wissen von der Falle und wie man an ihr vorbeikommt.

Sollten die SC die Falle auslösen, leuchten die Kerzen einen Moment lang noch heller und blaken heftig. Dann bilden sie plötzlich Feuerwände aus, welche durch den Raum fegen. Dazu kommt das Läuten einer Glocke als akustische Komponente des *Alarms*, der die Falle auslöst; dieses Läuten kann man in Bereich G2 deutlich hören. Die Monster dort rufen Hilfe herbei und nehmen Verteidigungspositionen ein, wenn sie das Läuten hören.

KERZEN DER REUE

HG 5

EP 1.600

Art Magisch; Wahrnehmung SG 28; Mechanismus ausschalten SG 28

EFFEKT

Auslöser Nähe (*Alarm*), **Rücksetzer** Automatisch (1 Stunde)

Effekt Zaubereffekt (*Feuerball*, 6W6 Feuerschaden; REF, SG 14, halbiert); mehrere Ziele (alle Ziele im Raum)

Speziell Diese Falle wird für 1 Minute deaktiviert, indem man ein Gebet an Kro'akoth oder „den Erwecker“ ausspricht. Ferner kann der Auslöser mittels Fertigkeitwürfen für Heimlichkeit gegen SG 25 getäuscht werden (dazu muss jeder sich vorbeibewegenden Kreatur ein eigener Wurf gelingen).

G2. Die Barrikaden (HG 4)

Sobald die Tür geöffnet wird, dringt heftiger Gestank wie von einer seit Wochen unter praller Sonne verwesenden, verbrannten Leiche heraus.

Der Raum ist ein unregelmäßiges Achteck. Vor den Türen im Süden und Weste wurden Barrikaden aus Holz und Stein errichtet. Es scheint, dass die Wände einst mit Fresken bedeckt waren, allerdings wurden diese zertrümmert, so dass nur nackte Felswände und scharfkantige Trümmer verblieben sind.

Dieser Raum ist Sartoss' zweite Verteidigungslinie gegen Angriffe aus den höher liegenden Gewölbeebenen. Die Wände trugen früher Fresken mit Bildern des Gottes Ydersius, welche aber auf Befehl Sartoss' zertrümmert wurden, um ein Splitterfeld zu schaffen, das Klarkoschs Maschinenwesen und andere Eindringlinge aufhalten soll.

Der Boden vor den Barrikaden ist Schwieriges Gelände. Hinter den Barrikaden können sich die Troglodyten dagegen ungehindert bewegen. Ein Charakter kann als Bewegungsaktion über eine Steinbarrikade setzen, wenn ihm ein Fertigkeitwurf für Akrobatik gegen SG 15 gelingt. Scheitert der Wurf aber, muss er eine weitere Bewegungsaktion zum Hinüberklettern nutzen.

Kreaturen: Sechs Infernalische Troglodytenkämpfer bewachen diesen Eingang. Es haben stets zwei Troglodyten Wachdienst, einer hinter jeder Barrikade. Sollten die SC in Bereich G1 den Alarm ausgelöst oder mehrere Runden zum Aufbrechen der Tür benötigt haben, sind auch die übrigen Troglodyten aus den Bereichen G3 und G5 anwesend. In diesem Fall stehen die SC zu Kampfbeginn sechs Troglodytenkämpfern gegenüber, dreien hinter jeder Barrikade. Andernfalls treffen die anderen vier Troglodyten 2 Runden nach Kampfbeginn in diesem Raum ein.

INFERNALISCHE TROGLODYTEN (2) HG 2

EP je 600

Infernalischer Troglodytenkämpfer 1 (MHB, S. 264, 294)



CB Mittelgroßer Humanoider (Reptil)
 INI +0; Sinne Dunkelsicht 27 m; Wahrnehmung -1
 Aura Gestank (9 m, SG 14, 10 Runden)

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 16 (+6 natürlich)
 TP je 23 (3 TW; 2W8+1W10+9)
 REF +2, WIL -1, ZÄH +8
 Resistenzen Feuer 5, Kälte 5; ZR 7

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Krummschwerter [Meisterarbeit] +6 (2W4+4/18-20),
 Biss +0 (1W4+1) oder Biss +5 (1W4+3), 2 Klauen +5 (1W4+3)

Fernkampf Wurfspeer +2 (1W6+3)

Besondere Angriffe Gutes niederstrecken 1/Tag

(+2 auf Angriff, +3 auf Schaden)

SPIELWERTE

ST 17, GE 11, KO 16, IN 8, WE 8, CH 14

GAB +2; KMB +5; KMV 15

Talente Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Kernschuss

Fertigkeiten Heimlichkeit +6 (in felsigen Bereichen +10), Klettern +8

Sprachen Drakonisch

Ausrüstung Wurfspeer (3), Krummschwert [Meisterarbeit], Amulett (Wert 5 GM), 10 GM

Schätze: Die Troglodyten besitzen Krummschwerter [Meisterarbeit] von ungewöhnlich hoher Qualität. Zudem besitzen sie Amulette, in welche ein flammender Schlangenkopf eingraviert ist – mit einem Fertigkeitwurf für Wissen (Religion) kann man dies als das Heilige Symbol des Kro'akoth identifizieren.

G3. Troglodytenunterkünfte (HG 4)

Die Kammer hat einen unregelmäßigen, achteckigen Grundriss und stinkt furchtbar. Es gibt keine Möbel, nur improvisierte Schlafstätten. Der Raum wirkt, als könnten hier leicht zwölf Personen schlafen. In der Südwand befindet sich eine dunkle Öffnung.

In diesem Raum wohnen die infernalischen Troglodyten. In ihren Schlaflagern liegen angenagte Knochen, Erinnerungsstücke und grob gefertigte Holzschüsseln.

Kreaturen: Zwei Infernalische Troglodyten ruhen sich hier aus, sofern die SC ihnen nicht schon in Bereich G2 begegnet sein sollten.

INFERNALISCHE TROGLODYTEN (2) HG 2

EP je 600
 TP je 23 (siehe oben)

G4. Ekelhafte Höhle

Die Troglodyten nutzen diese Höhle als eine einzige, riesige Latrine. Je weniger Worte man darüber verliert, umso besser.

G5. Wachkammer (HG 4)

In der Mitte des Raums knistert ein großes Feuer in einer Feuergrube. Links und rechts der Grube steht ein Tisch mit jeweils vier Stühlen. Die Tische sind mit den Überresten mehrerer kleiner, unterirdischer Kreaturen wie Ratten und Eidechsen bedeckt, welche anscheinend hier roh verzehrt werden.

An den Wänden stehen mehrere Fässer. Eines davon ist voller Wurfspeere. Türen gehen nach Norden, Westen und Osten ab.

Die Feuergrube ist tief – so tief, dass sich ein regungsloser Nekrophidius unter dem Feuer verbergen kann! Gelingt einem Charakter ein Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20, bemerkt er einen verkohlten, rauchenden Totenschädel in den Flammen. Dies ist das einzige Warnzeichen hinsichtlich der Gegenwart der Kreatur.

Kreaturen: Sollten die SC bei den Barrikaden (Bereich G2) alle Troglodyten besiegt haben, hält sich nur der Nekrophidius hier auf. Andernfalls sind noch zwei Troglodyten im Raum und nagen an den Essensresten.

Sofern die SC den Schädel im Feuer nicht entdecken, werden sie vom Nekrophidius überrascht, wenn dieser aus der Feuergrube hervorbricht. Er hat Anweisung, jeden zu vernichten, der diesen Raum betritt und kein Amulett des Kro'akoth trägt. Er beginnt seinen Angriff mit seiner Fähigkeit Todestanz und versucht dann, benommene SC

mit seinem lähmenden Biss zu erlegen. Es ist möglich, dass im Rahmen des Kampfes mit den Troglodyten in Bereich G2 einer oder mehrere SC in diesen Raum gelangen. In diesem Fall greift der Nekrophidius ebenfalls in den Kampf ein und erschwert diesen.

INFERNALISCHE TROGLODYTEN (2) HG 2

EP je 600
 TP je 23 (siehe oben)

VERBESSERTER NEKROPHIDIUS HG 4

EP 1.200
 TP 42 (MHB II, S. 181, 292)
 Resistenzen Feuer 10
 Ausrüstung Schwacher Ring der Energieresistenz (Feuer)

Schätze: Bei Erschaffung des Nekrophidius wurden mehrere Rasseln in seinen Schwanz integriert, welche klappern, wenn er Todestanz einsetzt. Die letzte Rassel ist ein für Menschen geeigneter Ring (Wahrnehmung, SG 20, um den Ring zu bemerken); dabei handelt es sich um einen Schwachen Ring der Energieresistenz (Feuer).

G6. Die Schmiede (HG 6)

Die Tür dieses Raumes besteht aus einer dünnen Eisenplatte (Härte 10, 30 TP, Zerschmettern SG 28) und fühlt sich warm an. Sie ist nicht verschlossen. Sollte Gamil der Salamander anwesend sein (siehe unten), kann man durch die Tür



NEKROPHIDIUS

KRO'AKOTH DER ERWECKER

Kro'akoth ist ein noch relativ unbekannter Werdender Dämonenherrscher. Gelingt einem SC ein Fertigkeitwurf für Wissen (Religion) gegen SG 20, weiß er allerdings das Folgende: Kro'akoth die Feuerschlange hat Jahrtausende lang als General in den Armeen des Abyss gedient. Als hartnäckiger Anführer gelangen ihm viele Siege, doch als er eine Legion Gnolle einen Sturmangriff in den Tod durchführen sah, während sie Lamaschtus Namen schrien, erkannte er, dass wahre Macht in der Anbetung durch niedere Wesen liegt. Kro'akoth begann mit den Troglodytenlegionen, welche bereits unter seinem Befehl standen, benötigte aber weitere Anhänger, die noch von keinem anderen Dämonen beansprucht wurden. So suchte er im Laufe der Jahrhunderte vergessene Kulte der Sterblichen auf und jene, die nie Götter besessen hatten. Mittlerweile herrscht er über ein Netzwerk aus Kulturen, auch wenn nur wenige davon erkennen, dass sie eigentlich demselben Herrn dienen. Jeder Kult verfolgt leicht andere Ziele, doch alle verehren Kro'akoth, selbst wenn die niedrig-rangigeren Kultanhänger es nicht erkennen.

Lehnsherr: Keiner

Reich: Mereznia (verborgene Höhle im Gewundenen Pfad)

Unheiliges Symbol: Der flammende Kopf einer Schlange, meist aus Kupfer oder rotem Lehm gefertigt.

Gehorsam: Durchbohre deine Haut mit rotglühenden Metallstacheln in der Form von Schlangenzähnen; dies bringt einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Feuer.

Segen: 1 – *Brennende Hände*, 2 – *Unsichtbarkeit*, 3 – *Tintenschlange*

Gesinnung: CB

Einflussbereich: Vergessene und verborgene Ideen und Pläne

Domänen: Böses, Chaos, Feuer, Tricks

Unterdomeänen: Dämonen, Hinterhalt, Rauch, Täuschung

metallisches Hämmern und Scheppern hören. Wenn die Tür geöffnet wird, lies das Folgende vor:

Eine Hitzewelle quillt durch die Türöffnung. In dem sengend heißen Raum seht ihr einen großen Amboss, einen kleinen Magmateich und an der Nordwand gestapelte Fässer.

Der Salamanderschwertschmied Gamil schmiedet in diesem Raum Waffen für Sartoss. Er hasst es, sich an einem derart kalten Ort aufzuhalten, erträgt es aber für Kro'akoth. Die Fässer enthalten Rohmaterialien, sieht man von einem besonderen Fass ab, welches so verzaubert wurde, dass es Wasser in seinem Inneren kühl hält, so dass Gamil darin heißen Stahl abkühlen kann.

Kreaturen: Die SC treffen Gamil dabei an, wie er auf ein weißglühendes Krummschwert einhämmert. Wenn der Salamander Eindringlinge bemerkt, kämpft er wild und gnadenlos. Er ist stolz auf seine Arbeit und will nicht, dass sie Fremden in die Hände fällt. Sollten die SC das Gespräch mit ihm suchen, antwortet Gamil: "Ihr gehört nicht hierher. Geht oder der Erwecker wird euch niederstrecken!" Der Salamander kann kurzfristig von einem Angriff abgehalten und dazu gebracht werden, direkte, auf den Punkt kommende Fragen zu

beantworten. Auf die wahrscheinlichsten Fragen antwortet er folgendermaßen:

Wer ist der Erwecker? – „Ihr dummen Sterblichen! Ich spreche vom mächtigen Kro'akoth, der Feuerschlange, Fürst der Dämonen. Dies ist sein Schrein, in den ihr Narren hineingestolpert seid!“

Was bist du? – „Ich bin ein Salamander, unverschämter Wicht!“

Was machst du hier? – „Ich verrichte das Werk Kro'akoths, dessen Diener starke Fänge benötigen. Ich ertrage diesen Ort, um sie zu erschaffen.“

Mehr werden die SC nicht aus Gamil herausbekommen. Sollten sie nicht gehen, ehe er keine Lust mehr hat zu reden, greift er an.

GAMIL

HG 6

EP 2.400

Salamander (MHB, S. 226)

TP 76

Schätze: Auf einem Amboss liegt eine fast fertiggestellte Brustplatte mit hochwertigen Gravuren in Form flammender Schlangen. Es wurden zwar nicht alle geplanten Verzauberungen hineingewoben, aber bei dem Gegenstand handelt es sich immerhin um eine *Brustplatte +1*. Der Salamander verfügt zudem über ein *Transportsymbol*, das er in einem an der Wand lehrenden Lederbeutel verwahrt. Gamil weiß nicht, worum es sich bei dem Gegenstand handelt oder wozu er gut ist, da er ihn vor einigen Wochen bei einem von ihm getöteten Abenteurer gefunden hat. Das verzauberte Fass ist als Kuriosität 200 GM wert.

G7. Kerker (HG 6)

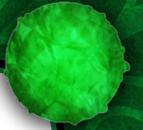
Die Tür dieses Raumes ist verschlossen (Mechanismus ausschalten, SG 20), aber nicht mittels einer Falle gesichert. Wenn sie geöffnet wird, lies das Folgende vor:

Ketten hängen von vier, in die steinerne Ostwand eingelassenen Ringen herab. In der Nähe hängen kleine Messer und Haken an der Wand. Unterhalb der Ketten ist der Steinboden blutbefleckt. Es gibt vier Türen im Norden und vier weitere im Süden. Jede Tür verfügt über ein kleines Fenster mit einer geschlossenen Klappe.

Dies ist Sartoss' Gefängnis. Da er Feinde stets sofort hinrichtet, sperrt er hier nur jene ein, die er bekehren will.

Kreaturen: Die Kerkermeister sind zwei degenerierte Angehörige des Schlangenvolkes. Im Gegensatz zu ihren intelligenten und magisch begabten Ahnen sind sie dumme, böartige Primitivlinge, welche sich nicht sonderlich von Tieren unterscheiden. Auf Befehl Sartoss' haben sie bis eben einen Angehörigen des Schlangenvolkes namens Draa gefoltert, der nun zuckend und wimmernd in seiner Zelle liegt. Die degenerierten Anhänger Kro'akoths greifen Eindringlinge augenblicklich an und kämpfen bis zum Tod.

Draa gehört zu Vissk-Thars Kreis; Sartoss hat ihn gefangen genommen und in sein Reich verschleppt, um ihn zu bekehren. Der Prozess hat den Angehörigen des Schlangenvolkes gebrochen. Er ist im Grunde nicht in der Lage, sich selbst zu verteidigen, besitzt nur noch 1 TP und leidet aufgrund der Folterqualen unter Übelkeit. Draa liegt in seiner Zelle in katonischem Schlaf und ignoriert seine Umgebung. Sollten die



SC ihn ansprechen, faucht er fiebrig in der Gemeinsprache: „Ich gebe mich dir hin, Kro'akoth! Ydersius ist ein lebender Leichnam und kein verehrungswürdiger Gott. Nicht wie du, mein Herr und Meister! Gib mir die Freiheit und ich werde in deinem Namen kämpfen!“

DEGENERIERTES SCHLANGENVOLK (2) HG 4

EP je 1.200

CB Mittelgroßer Humanoider (MHB II, S. 225)

INI +5; Sinne Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 17 (+1 GE, +7 natürlich)

TP je 47 (5W10+20)

REF +5, WIL +5, ZÄH +7

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Lähmung; ZR 15

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Schwerer Streitkolben [Meisterarbeit] +11 (1W8+5), Biss +6 (1W6+2 plus Gift)

SPIELWERTE

ST 20, GE 13, KO 19, IN 4, WE 13, CH 6

GAB +5; KMB +10; KMV 21

Talente Große Zähigkeit, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Entfesselungskunst +9, Wahrnehmung +13

Sprachen Aklo, Drakonisch, Finsterländisch, Gemeinsprache;

Telepathie 30 m

Ausrüstung Schwerer Streitkolben [Meisterarbeit]

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Biss — Verwundung; RW ZÄH, SG 16; Frequenz 1/Runde für 6 Runden; Effekt 1W2 ST; Heilung 2 Rettungswürfe.

DRAA HG —

EP —

TP 1 (MHB II, S. 225)

ANGRIFF

Nahkampf Waffenloser Schlag +10 (1W3-1), Biss +5 (1W6-1 plus Gift)

Entwicklung: Mit geduldiger Befragung können die SC vom bemitleidenswertesten Draa Einiges erfahren. Auf die wahrscheinlichsten Fragen antwortet er wie folgt:

Wer bist du? – „Ich bin nichts, niemand! Früher hieß dieser Leib Draa, doch nun gehört er Kro'akoth!“

Was machst du hier? – „Wir haben gegen Kro'akoths heiligen Priester gekämpft und wurden besiegt. Die anderen sind tot, doch Draa lebt. Kro'akoth hat Draa gerettet!“

Heiliger Priester? Was für ein Priester? – „Sartoss, Hohepriester des Kro'akoth.“

Wer ist dieser Kro'akoth überhaupt? – „Kro'akoth, die Feuer- schlange, ist der wahre Gott meines Volkes! Ydersius ist tot! Kro'akoth ist alles!“

Sollten die SC Draa in seinem gegenwärtigen Zustand zurücklassen, kriecht er langsam nach Bereich **G10**, wobei er die SC ignoriert. Draas Körper kann geheilt werden, doch um seine geistige Gesundheit wieder herzustellen, ist *Vollständige Genesung* erforderlich. Doch auch dann ist Draa ein böses, übelwollendes, menschenhassendes Monster, in dessen Augen das Mitleid seiner Wohltäter ein sicheres Zeichen für Schwäche ist.

Queste: Wenn die SC von der Rivalität zwischen den Anhängern des Kro'akoth und des Ydersius erfahren, erhalten sie die Queste Schlangenhöhle. Diese Queste kann auf mehrere

Weisen abgeschlossen werden; gelingt dies den SC, dann belohne sie mit 2.000 EP.

G8. Statuenkammer

Dieser Raum ist voller Statuen. In der Mitte steht eine Schlangengestalt aus Basalt, deren Kopf von Flammen umgeben ist. Ein Dutzend kleinerer Statuen steht um diese herum verteilt. Sie stellen eine andere Schlangengestalt dar, allerdings wurden die Köpfe allesamt abgeschlagen. Zwischen den Statuen führt ein Weg zu einer Doppeltür in der Nordwand.

Als Sartoss diese Ebene übernahm, sammelte er alle Statuen des Ydersius ein und schlug ihnen die Köpfe ab, um aufzuzeigen, dass die uralte Gottheit keine Macht mehr besäße. Dann ließ er eine neue Statue Kro'akoths des Erweckers anfertigen, um die Szene zu dominieren und anderen Angehörigen des Schlangenvolkes ihren neuen Herrn und Meister zu zeigen. Die Flammen um den Kopf der Statue sind ein *Dauerhaftes Trugbild*.

Eine Geheimtür in der Westwand führt in Sartoss' Gemächer. Auf diese Weise kann Sartoss diesen Raum ausspionieren, z.B. falls ein Troglodyt aus Bereich **G2** entkommen und vom Angriff der SC berichten kann. Die Tür ist gut versteckt (Wahrnehmung SG 22, um sie zu entdecken).

Queste: Wenn die SC die geschändeten Statuen entdecken, erhalten sie die Queste Schlangenhöhle. Diese Queste kann auf mehrere Weisen abgeschlossen werden; gelingt dies den SC, dann belohne sie mit 2.000 EP.

G9. Sartoss' Gemächer (HG 7)

Hinter der Geheimtür im Statuenraum führt ein Gang zu einer verschlossenen Tür (Mechanismus ausschalten SG 25). Wird diese geöffnet, lies das Folgende vor:

Der Mittelteil dieses achteckigen Raumes liegt um 0,30 m tiefer als der Rest. Im Zentrum stehen ein Schreibtisch und ein Stuhl, umgeben von vier Kerzenleuchtern. Im Westen stehen Bücherregale entlang der Wände. Im Norden steht ein Bett an der Wand. Im Osten stehen zwei Basaltstatuen, deren Köpfe von Flammen umgeben sind.

Ein Geheimtür in der Ostwand führt nach Bereich **G10**.

Kreaturen: Sofern Sartoss sich in seinen Gemächern aufhält, sitzt er an seinem Schreibtisch und studiert ein altes Buch. Wenn die SC eintreten, erhebt er sich und erklärt: „Ihr seid zu einem von zwei Dingen hergekommen: Entweder schließt ihr euch mir als Diener und Verehrer Kro'akoth des Erweckers an – oder ihr sterbt. Wofür entscheidet ihr euch?“ Sartoss verbringt viel mit Planungen und Nachforschungen in diesem Raum und schläft nur, wenn er muss. Sollte er hier überrascht werden, prahlt er mit seiner Macht, versucht zugleich aber, zu der Geheimtür in der Ostwand zu kommen und in den Schrein des Erweckers (Bereich **G10**) zu gelangen.

Sollte Sartoss nicht hier sein, hält er sich im Schrein des Erweckers auf.

Sartoss ist aber nicht die einzige Kreatur, auf die die SC in diesem Raum stoßen können. Unter dem Bett lauert sein Haustier, eine große Würgeschlange, welche rasch hervor kriecht, wenn Gefahr droht.

VERBESSERTER INFERNALISCHER WÜRGESCHLANGE HG 3

EP 800

N Mittelgroßes Tier (MHB, S. 229, 295)

INI +5; Sinne Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 14 (+5 GE, +4 natürlich)

TP 25 (3W8+12)

REF +8, WIL +4, ZÄH +6

Resistenzen Feuer 5, Kälte 5; ZR 8

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 6 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf Biss +7 (1W4+7 plus Ergreifen)

Besondere Angriffe Gutes niederstrecken 1/Tag (+o auf Angriff, +3 auf Schaden), Würgen (1W4+7)

SPIELWERTE

ST 21, GE 21, KO 16, IN 1, WE 16, CH 6

GAB +2; KMB +7 (Ringkampf +11); KMV 22 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Abhärtung, Fertigungsfokus (Wahrnehmung)

Fertigkeiten Akrobatik +17, Heimlichkeit +13, Klettern +13, Schwimmen +13, Wahrnehmung +14

SARTOSS HG 6

EP 2.400

Schlangenvolkkleriker des Kro'akoth 4 (MHB II, S. 225)

CB Mittelgroßer Monströser Humanoide

INI +9; Sinne Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 15 (+2 Ablenkung, +5 GE, +3 natürlich)

TP 85 (9 TW; 5W10+4W8+40)

REF +10, WIL +12, ZÄH +11

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Lähmung; ZR 19

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Rapier +1, +12/+7 (1W6+3/18-20), Rapier +1, +12 (1W6+2/18-20), Biss +8 (1W6+1 plus Gift) oder Rapier +1, +14/+9 (1W6+3/18-20), Biss +8 (1W6+1 plus Gift)

Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 8/Tag (SG 17, 2W6)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 4; Konzentration +9)

Beliebig oft — Bauchreden, Selbstverkleidung (nur humanoide Gestalt, SG 16)

1/Tag — Einflüsterung (SG 18), Mächtiges Trugbild, Person beherrschen (SG 20), Spiegelbilder, Verschwimmen

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 4; Konzentration +8)

7/Tag — Feuerpfeil (1W6+2 fire)

7/Tag — Nachahmungstätter (4 Runden)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 4; Konzentration +8)

2. — Bärenstärke, Flammen erzeugen^D, Mittelschwere Wunden heilen, Person festhalten (SG 16)

1. — Brennende Hände^D (SG 15), Leichte Wunden heilen, Schild des Glaubens, Schutz vor Gutem, Segnen

o (beliebig oft) — Ausbluten (SG 14), Magie entdecken, Magie lesen, Stabilisieren

D Domänenzauber; Domänen Feuer, Tricks

TAKTIK

Vor dem Kampf Falls Sartoss vom Kommen der SC weiß, wirkt er Bärenstärke und Schild des Glaubens auf sich und Schutz vor Gutem auf die Würgeschlange.

Im Kampf Sartoss versucht, die Gruppe zu verwirren, indem er Person beherrschen, Einflüsterung und Person festhalten wirkt.

Moral Sollte Sartoss allein sein, versucht er, durch die Geheimtür zu fliehen. Falls sich das Schlachtenglück gegen ihn wendet, flieht er durch das Tor in Bereich G10.

Grundwerte Ohne Bärenstärke und Schild des Glaubens besitzt Sartoss die folgenden Spielwerte: RK 18, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 13; Nahkampf Rapier +1, +12/+7 (1W6+1/18-20), Rapier +1, +12 (1W6+1/18-20), Biss +8 (1W6 plus Gift) oder Rapier +1, +14/+9 (1W6+1/18-20), Biss +8 (1W6 plus Gift); ST 10; KMB +8; KMV 23.

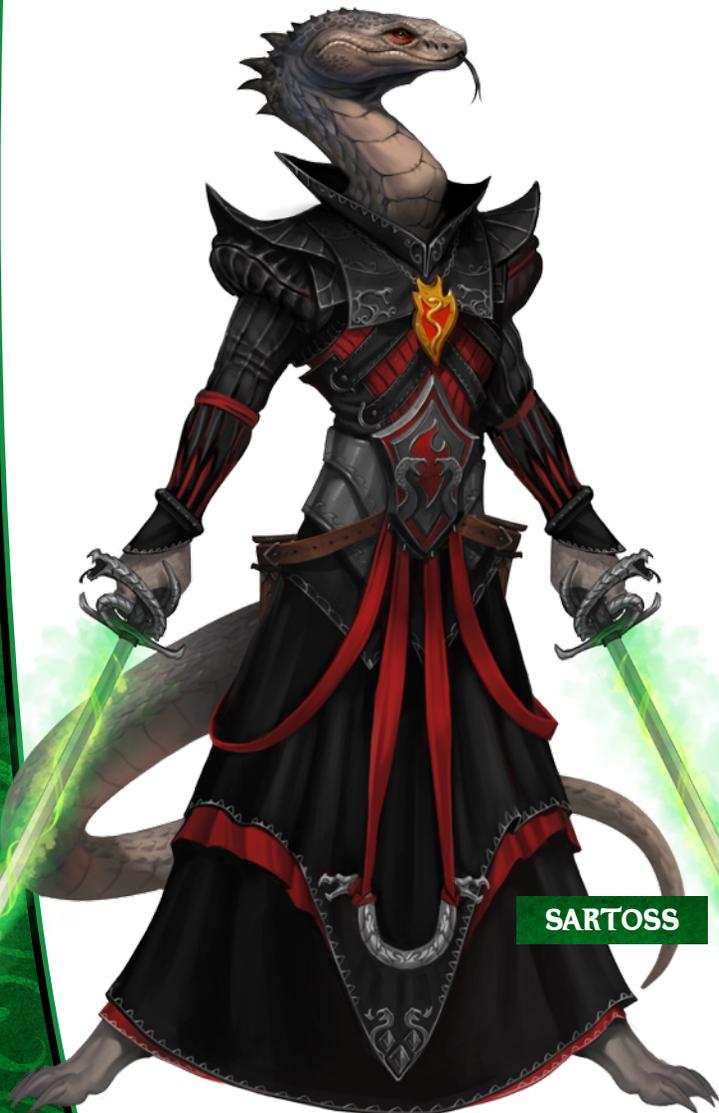
SPIELWERTE

ST 14, GE 20, KO 19, IN 18, WE 19, CH 20

GAB +8; KMB +10; KMV 27

Talente Große Zähigkeit, Kampf mit zwei Waffen, Umgang mit Kriegswaffen (Rapier), Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +10, Bluffen +12, Diplomatie +12, Entfesselungskunst +18, Heilkunde +11, Magischen Gegenstand benutzen +14, Motiv erkennen +13, Wahrnehmung +14, Wissen (Arkane) +16, Wissen (Die Ebenen, Religion) +11, Zauberkunde +14



SARTOSS

Sprachen Abyssisch, Aklo, Drakonisch, Finsterländisch, Gemeinsprache, Ignal; Telepathie 30 m

Ausrüstung Kro'akoths Fänge (zwei *Rapiere +1*), *Perle der Macht* (1.Grad), goldenes Heiliges Symbol Kro'akoths (Wert 600 GM)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Biss — Verwundung; RW ZÄH, SG 18; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W2 ST; *Heilung* 2 Rettungswürfe.

Schätze: Sartoss' Bibliothek besteht hauptsächlich aus Büchern, die auf Aklo geschrieben sind. In seinem Schreibtisch verwahrt er einen kleinen Lederbeutel mit 55 PM, 160 GM und drei Rubinen (Wert je 100 GM) auf. Hinzu kommt ein gut 0,30 m langer, steinerner Schlangenzahn (dies ist einer der Fangzähne, die dem Götzenbild in Bereich **H9** auf der 8. Ebene fehlen).

G10. Schrein des Erweckers (HG 9)

In der Südwand dieses riesigen Tempels befindet sich eine Doppeltür. Links und rechts der Tür sind sechs Nischen, einige davon sind leer, in anderen befinden sich primitive Bettstätten auf dem Boden. Im Zentrum der Hauptkammer reicht eine gewaltige Säule aus grünem Kristall vom Boden bis zur Decke. Eine steinerne Schlange mit von Flammen umgebenem Kopf windet sich um die Säule. Im rückwärtigen Bereich der Kammer befindet sich ein Altar auf einem Podest, hinter dem ein Wandmosaik in grünem Licht pulsiert.

Sollte Sartoss vom Vorrücken der SC erfahren haben, wartet er hinter dem Altar. Er hält dann dieselbe Ansprache, die unter Bereich **G9** beschrieben ist. Sollte er bereits tot sein, wirkt der Raum unbewohnt. In den Nischen liegt nur Bettzeug und Abfall. Das Mosaik hinter dem Schrein ist ein Tor – durch dieses Tor treffen auch Sartoss' Verstärkungen ein. Es ist mit grünen Glasstücken geschmückt, welche aus der Smaragdspitze geschnitten wurden, um Kreaturen leichter aus dem Abyss herüberzuholen.

Wenn die SC den Raum erkunden, erklingt eine nachhallende Stimme, die von überall gleichzeitig zu kommen scheint: „Sucht ihr die Weisheit des Propheten? Schwört dem Erwecker Treue und meine Prophezeiung wird nur das erste Geschenk sein, welches ihr erhalten sollt!“

Die Stimme gehört Sanaz, einer Düsternaga, welche als Prophetin des Kultes dient. Sie hält sich für wichtig, aber ihre „Prophezeiungen“ sind eigentlich nur Wiederholungen dessen, was Sartoss sie zu sagen anweist. Sanaz lauert in einem schmalen Graben, der die Kristallsäule umgibt. Bei ihr ist ein Schwarm giftiger Schlangen.

Kreaturen: Die SC könnten es hier noch mit anderen Gegnern als Sanaz zu tun bekommen: Abhängig davon, was bisher passiert ist, könnte Sartoss ebenfalls hier sein. Sollte sich Sartoss in diesem Raum befinden, ist er in erster Linie an seinem eigenen Überleben interessiert. Sollten er oder die Naga ernsthaft verletzt werden, tritt er hinter den Altar, spricht ein Befehlswort und wechselt in die Sicherheit des Abyss über. Sofern es ihm möglich ist, nimmt er Sanaz mit.

Der Schlangenschwarm befindet sich am Boden des Grabens und kann nicht hinausklettern.

SANAZ HG 8

EP 4.800

Weibliche Düsternaga (MHB, S. 194)

TP 75

TAKTIK

Vor dem Kampf Sanaz wirkt *Standort vortäuschen* und *Katzenhafte Anmut*. Dann setzt sie *Gedanken wahrnehmen* ein, um mehr über die Pläne der SC zu erfahren.

Im Kampf Sanaz spielt mit den SC, während sie defensive Zauber wirkt. Im Anschluss wirkt sie Zauber in sorgsamer Abwägung und versucht, SC in den Graben zu stoßen.

Moral Kann Sanaz nicht zusammen mit Sartoss fliehen, kämpft sie bis zum Tod.

VERBESSERTER GIFTSCHLANGENSCHWARM HG 5

EP 1.600

TP 47 (MHB III, S. 225, 291)

Schätze: In der Schlangengrube verwahrt Sanaz sechs mit Edelmetallen verzierte Totenmasken im Wert von jeweils 2.000 GM.

G11. Wachraum (HG 5)

Vier Steinsäulen tragen die hohe Decke dieser Kammer. Jede Säule sieht aus wie eine Ansammlung sich windender Schlangen. Zwischen zwei Säulen ist eine große Hängematte gespannt. Der Raum muss einst wunderschön gewesen sein, doch nun ist er verdeckt, mit Bergen aus Unrat, Knochen und Exkrementen in jeder Ecke.

In diesem Raum befinden sich die Wachen, welche die nach unten zur 8. Ebene führende Tür bewachen. Hier würde folglich jeder Angriff durch das Schlangenvolk von Vissk-Thar seinen Anfang nehmen. In dieser Kammer leben zwei Ogerartige, die als Sartoss' erste Verteidigungslinie gegen Attacken von unten fungieren. Jeder wacht jeweils einen halben Tag und schläft die andere Hälfte über, so dass in der Regel einer wach ist und der andere in der Hängematte schläft.

Auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes befindet sich eine von dieser Seite versperrte und verrammelte Tür. Hinter dieser befindet sich die nach Ebene 8 hinabführende Treppe.

Kreaturen: Es scheinen sich hier nur die beiden Ogerartigen als Wachen aufzuhalten. Allerdings konnte Sartoss auch einen Flitzling davon überzeugen, sich seiner Sache anzuschließen. Ein potentieller Kampf ist der erste Spaß, den dieses übellaunige Feenwesen in Sartoss' Diensten bislang hatte. Zu Beginn der Begegnung steht der Flitzling still und ist daher unsichtbar.

OGERARTIGE (2) HG 2

EP je 600

TP je 25 (MHB II, S. 183)

FLITZLING HG 3

EP 800

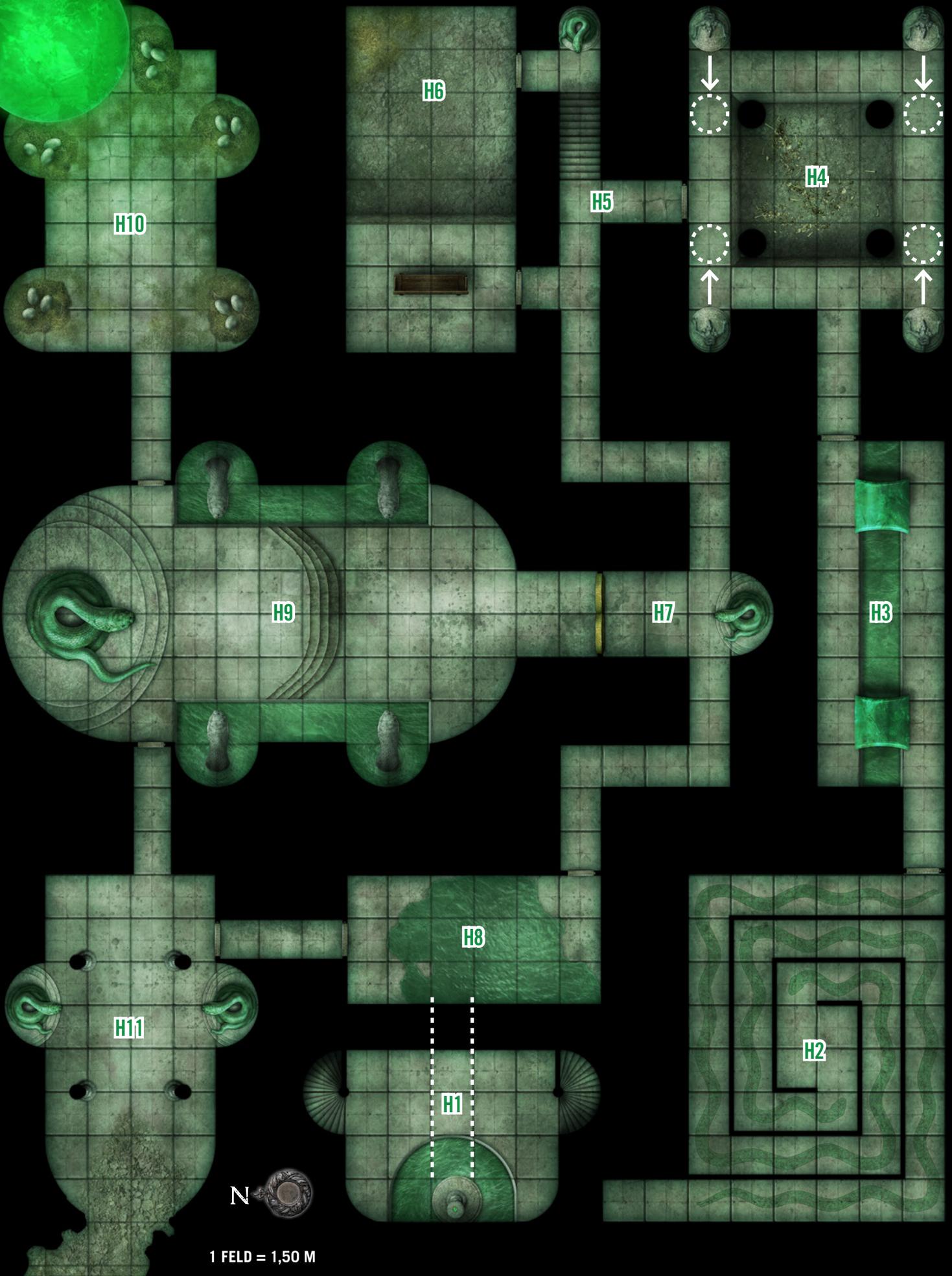
TP 18 (MHB II, S. 227)

Abstieg zur nächsten Bewölbeebene

In einer engen Kurve führt eine Wendeltreppe von Bereich **G11** aus gut 12 m abwärts bis zu Bereich **H1** auf der 8. Ebene.

Belohnung: Die SC erhalten 1.000 EP, wenn sie diese Bewölbeebene ganz oder größtenteils erkunden. Sollten sie über die Queste Expedition des Gelehrten verfügen, erhalten sie weitere 2.000 EP.

EBENE 8 VISSK-THARS KREIS



H10

H6

H5

H4

H9

H7

H3

H8

H11

H1

H2



1 FELD = 1,50 M



EBENE 8

Vissk-Thars Kreis

Von Jason Bulmahn

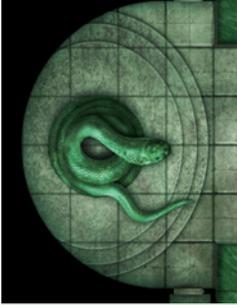
Seit Jahrhunderten kontrollieren die Priester und Magier des Schlangenvolkes die 7. und 8. Gewölbeebene der Smaragdspitze. Sie kamen einst durch die Gänge und Tunnel, die die Spitze mit den umliegenden Finsterlanden verbinden. Diese geheime Festung des Schlangenvolkes wird in ihrer Sprache als Vissk-Thar bezeichnet. Im Laufe der Jahre haben sich hier Gelehrte zum Studium der seltsamen Kräfte der Spitze und Priester zur Pflege der heiligen Schreine des Ydersius niedergelassen. Der obere Schrein wird zwar schon lange nicht mehr genutzt, doch die untere der beiden Ebenen ist immer noch bewohnt.

In jüngeren Jahren hat der alte und clevere Hohepriester des Ydersius, Ziszkaa im Rahmen eines Zuchtprogrammes mit den Energien der Spitze experimentiert. Indem er die Eier des Schlangenvolkes in der direkten Nähe der Spitze platziert hat, hoffte er, der nächsten Generation einen Teil der Macht des Artefaktes zu geben, auf dass seine Sippe zu alter Größe zurückkehre, die höher gelegenen Ebenen erobern und Nhur Athemon in der Tiefe herausfordern könne.

Die meisten der Schlüpflinge entpuppten sich als völlig gewöhnlich. Nur einer war etwas Besonderes: Der zweiköpfige Uzar-Kus wuchs rasch heran und zeigte die Gaben eines Hexenmeisters. Als der ketzerische Priester Sartoss den oberen Schrein unter seine Kontrolle brachte und ihn der Verehrung des Dämonen Kro'akoth weihte, sah Uzar-Kus seine Chance. Er forderte Ziszkaa heraus und übernahm die Macht in Vissks-Thars Kreis, nachdem er den alten Anführer eingekerkert hatte. Die uralte Befestigung hat nun einen neuen Herrn – und Uzar-Kus beabsichtigt, für so manche Veränderungen zu sorgen.

Der Hexenmeistermutant ist zwar zweifelsohne mächtiger als jeder andere Angehörige seines Volkes auf der Gewölbeebene. Ihm fehlt allerdings die nötige Weisheit, um ein guter Anführer zu sein. Entsprechend hat er in seinem Eifer seine Leute zu früh gegen Sartoss ausgesandt, so dass ein Teil seiner Anhänger getötet oder gefangen genommen wurden. Die übrigen Angehörigen des Kreises sind nun mit ihrer schwindenden Anzahl konfrontiert, nachdem einige lieber in die Finsterlande geflohen sind, statt auf Befehl oder durch die Hand ihres launischen Herrn zu sterben. Ziszkaa brütet derweil in seiner Grube und wartet auf die Gelegenheit, Uzar-Kus zu töten und die Kontrolle zurückzuerlangen.

EIGENHEITEN DIESER EBENE



Diese Ebene hat große Ähnlichkeit mit der 7. Gewölbeebene. Die Deckenhöhe der Gänge beträgt 3 m, die der Räume 6 m.

Türen: Die Türen sind hochwertige Holztüren (Härte 5, 15 TP, SG Zerschmettern 18). Sie sind unverschlossen, sofern nicht anders vermerkt.

Beleuchtung: Die Gänge sind nicht beleuchtet. Die Räume werden von runden Glaskugeln erhellt, die an der Decke befestigt und mit einer lumineszenten Flüssigkeit gefüllt sind. Jede gibt Dämmerlicht in einem 9 m-Radius ab.

Jede gibt Dämmerlicht in einem 9 m-Radius ab.

H1. Edelstein der Versuchung (HG 6)

Auf der gegenüberliegenden Seite der nach oben führenden Treppe dieser kleinen Kammer windet sich eine weitere Treppe in die Tiefe hinab. An der Westseite befindet sich ein schlammiges Becken mit einem Podest in der Mitte. Auf diesem Podest erhebt sich ein goldener Schlangengötze, welcher einen Smaragd im Maul hält.

Die Treppe im Norden führt hinauf nach Ebene 7, die im Süden hinab nach Ebene 9. Am Grund des 6 m tiefen Beckens befindet sich an der Westwand eine Geheimtür, hinter welcher eine Unterwasserpassage zu dem Becken in Bereich **H8** führt. Diese Geheimtür ist von oben her nicht sichtbar, während im Wasser selbst der hohe Schlammgehalt die Entdeckung erschwert (Wahrnehmung SG 30).

Falle: Der goldene Götze soll potenzielle Sklaven oder Nahrung einfangen. Er strahlt eine durchschnittliche Aura von Beschwörungs- und Verzauberungsmagie aus und enthält eine gefährliche Falle. Diese lockt jeden, der den Raum betritt, zum Edelstein und teleportiert dann jede Kreatur, welche sich auf 1,50 m oder weniger nähert, in die nordwestliche Ecke von Bereich **H2**. Sollte der steinerne Hebel in Bereich **H8** bewegt werden, versinkt der Götze samt seinem Podest im Boden und es schließt sich eine Steinklappe darüber, so dass die Falle deaktiviert wird.

SCHLANGENGÖTZE

HG 6

EP 2.400

Art Magisch; Wahrnehmung SG 30; Mechanismus ausschalten SG 30

EFFEKT

Auslöser Nähe (Alarm); **Rücksetzer** Automatisch

Effekt Zaubereffekt (Massen-Einflüsterung, betroffene Kreaturen nähern sich dem Götzenbild; WIL, SG 19, keine Wirkung; alle Kreaturen müssen ein Mal pro Runde einen Rettungswurf ablegen); mehrere Ziele (alle Kreaturen, die den Raum betreten).

Zweiter Effekt Zaubereffekt (Teleportieren nach Bereich **H2**, eine Kreatur, die von Masseneinflüsterung nicht betroffen ist, kann dem mit einem Willenswurf gegen SG 20 widerstehen); mehrere Ziele (allen lebenden Kreaturen, die sich dem Götzenbild auf 1,50 m oder weniger nähern).

Schätze: Das Götzenbild ist mit *Ewigem Leim* am Podest befestigt. Wird es entfernt, verliert es alle magischen Eigenschaften, besitzt als Kunstgegenstand aber einen Wert von 1.200 GM.

Entwicklung: Die SC können möglicherweise dem Lockruf der Statue widerstehen und auf die nächste Ebene des Gewölbes weiterziehen. Bis sie sich aber mit dem Schlangenvolk befasst haben, werden jedes Mal neue Rettungswürfe fällig, wenn sie diese Kammer durchqueren.

H2. Schlangenirrgarten (HG 6)

Im Boden des schmalen Korridors vor euch ist ein merkwürdiges Schlangemuster aus grünem Glas eingelassen. Es führt bis zum Ende des Ganges, biegt dann nach Osten ab und verschwindet aus eurem Sichtfeld.

In den Boden dieser gewundenen Kammer sind zwei lange Schlangemosaiken eingelassen. Jedes beginnt am Schwanz und führt weiter in die Kammer hinein, wo sich die Schlangenköpfe in der Mitte in einer 3 m durchmessenden Kammer treffen. Die aus dieser Kammer nach Bereich **H3** führende Tür ist verschlossen (Mechanismus ausschalten, SG 25).

Falle: Genau 1 Minute nach Erscheinen des ersten SC in diesem Raum hören die SC erstmals ein seltsames Zischen, welches von beiden Enden des Ganges ausgeht (wo sich jeweils die Spitzen der Schlangenschwänze befinden). Dieses Zischen wird mit jeder Runde lauter. Nach fünf Runden wird die Geisterschlange ausgelöst: Sie manifestiert sich von beiden Gängen aus und erschafft gigantische Geisterschlangen, welche den Gang hinabkriechen. Diese Schlangen füllen den gesamten Korridor aus und können nicht umgangen werden.

Zu Beginn jedes Zuges bewegt sich jede Schlange um 3 m und stößt SC vorwärts, die sich in ihrem Pfad befinden. Ein gestoßener SC erleidet 2W6 Schadenspunkte. Jeder SC, der nach Auslösen der Falle in diesen Raum teleportiert wird, erscheint direkt vor einer Geisterschlange. Die Schlangen benötigen 11 Runden, um die SC in die Hauptkammer zu stoßen. Sollte eine Schlange gebannt oder zerstört werden, gilt dies auch für die andere; die Schlangen bilden sich aber 1W4 Runden später an ihren Ausgangspositionen wieder neu. Sollte die Gruppe aus mehr als vier Charakteren bestehen, werden alle SC in die Hauptkammer gequetscht.

Sind alle Kreaturen von den Geisterschlangen in die Hauptkammer gestoßen wurden, verfestigen diese sich zu gigantischen Schlangen, welche in ihrem Zug nicht angreifen, sondern ein Atemgift ausstoßen, das die Hauptkammer füllt. Dieses Gift besteht, solange die beiden Schlangen leben; der SG des Rettungswurfs steigt mit jeder Folgerunde um +2. Sollte eine Schlange auf 0 TP reduziert werden, verschwinden beide Schlangen, löst sich das Gift auf und wird die Falle für 1 Tag deaktiviert. Andernfalls verschwinden die Schlangen nach 10 Runden und wird die Falle für 1 Stunde deaktiviert.

GEISTERSCHLANGENFALLE

HG 6

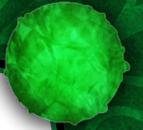
EP 2.400

Art Magisch; Wahrnehmung SG 30; Mechanismus ausschalten SG 30

EFFEKT

Auslöser Nähe (Alarm); **Rücksetzer** Automatisch (nach 1 Tag)

Effekt Geisterschlangen bewegen jede Runde um 3 m auf den Hauptraum zu und fügen jeder Kreatur, die sie vorwärtsstoßen,



2W6 Schaden zu, dann verfestigen sie sich zu Schlangen (Kaiserkobras, *MHB II*, S. 224); Schlangen atmen jeden Zug Giftgas aus, statt anzugreifen; Giftgas (Kobragift — eingeatmet; RW ZÄH, SG 22 jede Runde, +2 pro Folgerunde; *Frequenz* 1/Runde für 10 Runde oder bis eine Kobra getötet wird; *Effekt* Wankend für 1W6 Runden, Charaktere, deren Rettungswürfe misslingen, wenn sie bereits Wankend sind, werden für 1W6 Minuten bewusstlos; *Heilung* 1 Rettungswurf); mehrere Ziele (alle Ziele in einem Raum von 3 m x 3 m).

H3. Wächter und Hüter (HG 6)

Diese enge Kammer wird durch ein Wasserbecken in der Mitte geteilt. Dieses wird von zwei smaragdgrünen Brücken überspannt.

Das Wasser im Becken ist etwas tiefer als 1,50 m und voller durchsichtiger weißer Fische, die aus den Finsterlanden eingeführt wurden.

Kreaturen: Diese Kammer dient dem auf dieser Ebene lebenden Schlangenvolk als Wachstube. Sollte die Falle in Bereich **H2** ausgelöst werden, ertönt hier eine Warn Glocke und macht die Wachen darauf aufmerksam, dass jemand in den Irrgarten eingedrungen ist. Natürlich warten die Angehörigen des Schlangenvolkes, bis sich die Falle deaktiviert hat. Sollten alle SC in Bereich **H2** das Bewusstsein verlieren, werden sie nach Bereich **H6** gebracht. Im Anschluss informieren die Wachen Uzar-Kus, damit er die SC für die Opferung vorbereiten kann.

Falls die SC die Falle in Bereich **H2** überwinden können, läutet die Warn Glocke ohne Pause 1 Minute lang und gestattet dem Schlangenvolk so, sich auf den Kampf vorzubereiten: Die Wachen wirken *Spiegelbilder* und *Verschwimmen* und positionieren sich an den Brücken.

SCHLANGENVOLK (2) HG 4

EP je 1.200

TP je 42 (*MHB II*, S. 225)

H4. Schlangengrube (HG 6)

In der Mitte dieser großen Kammer befindet sich eine Grube, um die ein schmaler Weg herumführt. Die Grube ist voller Schlangen, welche die Kammer mit ihrem zischenden Chor erfüllen. Vier steinerne Statuen riesiger Angehöriger des Schlangenvolkes, die lange Gelfen halten, stehen in kleinen Nischen in den Ecken des Raumes.

In dieser Kammer hausen jene Schlangen, die der Kult bei diversen Ritualen einsetzt. Die Wände der Grube sind glatt (Klettern SG 25). In jeder Ecke der Grube erhebt sich eine ebenfalls glatte Säule.

Kreaturen: Zu dem Schlangennest kommt der Schlangewärter, ein degenerierter Angehöriger des Schlangenvolkes, der sich nahe der Ostwand aufhält.

In der Mitte der Ostwand befindet sich zudem ein Hebel. Wird dieser heruntergedrückt, schieben sich die vier Statuen in den Ecken um jeweils 3 m nach vorn und rotieren so, dass sie mit ihren Gelfen jeden in die Grube stoßen, der zwischen den Säulen steht. Behandle dies als Kampfmanöver für Ansturm mit KMB +15. Sollte das Manöver scheitern, wird ein SC zur Mitte des um die Grube herumführenden Weges gestoßen, nicht aber in die Grube hinein. Im Anschluss fahren die Statuen wieder in ihre Nischen zurück. Sie können nur ein

Mal alle 2 Runden aktiviert werden. Eine Statue hat Härte 8 und 60 TP. In die Grube gestoßene SC erleiden 1W6 Sturzschaden und bekommen es mit den Schlangenschwärmen zu tun.

Der degenerierte Angehörige des Schlangenvolkes wird den Hebel betätigen, wenn er dazu kommt. Danach greift er jene SC an, die nicht in die Grube gestürzt sind.

DEGENERIERTES SCHLANGENVOLK HG 4

EP 1.200

TP 47 (siehe Seite 75)

SCHLANGENSCHWÄRME (2) HG 2

EP je 600

TP je 16 (*Pathfinder RPG MHB III*, S. 225)

H5. Durchgang (HG 4)

Nach Osten führt eine kurze Treppe zu einer Tür, neben der, in einer Nische, die Statue eines in Roben gehüllten Priesters des Schlangenvolkes steht, der eine Hand warnend erhoben hat. Am oberen Treppenabsatz befindet sich das Relief einer zusammengerollten Schlange. In westlicher Richtung befindet sich ein nach Norden führender Durchgang, jenseits dessen der Gang weiter nach Westen verläuft.

Das Schlangenrelief in der Wand strahlt schwache Illusionsmagie aus. Die östliche Tür führt nach Bereich **H6** und ist verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 30). Die von diesem Durchgang in den Westteil von Bereich **H6** führende Tür ist ebenfalls verschlossen, auch wenn das Schloss nicht so kompliziert ist (Mechanismus ausschalten SG 20).

Kreaturen: Die Statue des Priesters am Gangende ist ein Belebter Gegenstand, welcher jede Kreatur angreift, die die Stufen herab kommt oder Bereich **H6** durch die untere Tür verlässt. Sie kann für 10 Minuten deaktiviert werden, indem man *Bauchreden* auf das Relief am oberen Treppenabsatz wirkt. Sollten die SC zu viel Lärm machen, kommen die degenerierten Angehörigen des Schlangenvolkes nach dem Rechten sehen, die in Bereich **H7** patrouillieren.

BELEBTE SCHLANGENVOLKSTATUE HG 4

EP 1.200

Verbesserter Belebter Gegenstand (*MHB*, S. 31, 295)

N Mittelgroßes Konstrukt

TP 42

Besondere Eigenschaften Konstruktionspunkte (Ergreifen [Hiebangriff], Stein [+1 RK, Härte 8])

H6. Sklavenperch (HG 7)

In dieser großen Kammer gibt es am westlichen Ende eine Beobachtungsgalerie, während der Westteil aus einer Grube besteht, deren Boden nackte Erde ist. An jedem Ende des Raumes gibt es eine nach Süden führende Tür. Allerdings besitzt die Tür in der Grube weder Griff noch Schlüsselloch.

Sollten die SC vor Betreten des Raumes Lärm machen, treffen sie hier ein dunkelhaarige Menschenfrau an. Sie trägt eine schmutzige, zerrissene Robe und ist in der Grube an die Ostwand gekettet. Sie scheint verletzt zu sein, auch wenn keine der Verletzungen frisch wirkt. Schreckensratten huschen über

den Boden der Grube, halten aber Abstand zu der Gefangenen. Sie sieht zu den SC hinauf und ruft: „Helft mir, bitte! Das Schlangenvolk wird mich töten!“

Sollten die SC dagegen den Raum ohne große Geräuschkulisse betreten, ist stattdessen ein Angehöriger des Schlangenvolkes an die Ostwand der Grube gekettet, welcher schmutzige Lumpen trägt. Er scheint verletzt zu sein, auch wenn keine der Verletzungen frisch wirkt. Schreckensratten huschen über den Boden der Grube, halten aber Abstand zum Gefangenen.

In dieser Kammer verwahren die Angehörigen des Schlangenvolkes Gefangene und künftige Mahlzeiten. Die östliche Hälfte des Raumes ist eine Grube, in der Gefangene angekettet werden können, während man vom Westen her in die Grube blicken, die Gefangenen begutachten und entscheiden kann, wen man gerne verspeisen würde. Die Tür in der Grube besitzt auf der Innenseite keine Klinke, kann aber mit einem Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 30 geöffnet werden.

Die Wand der Grube zur Beobachtungsgalerie hin ist glatt und mit Fett bestrichen, so dass selbst die Schreckensratten dort nicht hinaufklettern können.

Kreaturen: Die Schreckensratten greifen jeden an, der den unteren Teil des Raumes betritt, halten sich aber von dem Gefangenen fern.

Bei diesem handelt es sich um Ziskaa, den früheren Herrn dieser Ebene. Sollte er hören, dass draußen gekämpft oder an den Türen hantiert wird, nutzt er *Selbstverkleidung* in der Hoffnung, Eindringlinge dahin gehend täuschen zu können, dass sie ihn retten. Vor einigen Wochen ist ihm die Magierin Tiawask bei der Durchreise begegnet, daher nimmt er deren Aussehen an und versucht, die SC davon zu überzeugen, dass sie ihn freilassen sollen. Sollten die SC ihn befragen, antwortet er auf die wahrscheinlichsten Fragen folgendermaßen:

Wer bist du? – „Ich bin Tiawask, Magierin aus Dornenfeste.“ (Mehr konnte Ziskaa nicht über Tiawask in Erfahrung bringen, ehe diese sich wieder abgesetzt hat. Weitere Details denkt er sich aus, falls er unter Druck gesetzt wird.)

Wie bist du hierher gekommen? – „Ich bin Klarkosch entkommen und tiefer ins Gewölbe geflohen, da dies der einzige mir offenstehende Weg war. Die Zauberfälle auf dem Treppenabsatz außerhalb dieser Ebene hat mich eingefangen.“

Warum lassen die Ratten dich in Ruhe? – „Ich weiß es nicht. Vielleicht hat das Schlangenvolk sie abgerichtet, Gefangene nicht anzugreifen.“

Wir haben Jharun gefunden. – „Das sind interessante Neuigkeiten. Wo ist Jharun?“ (Ziskaa hat keine Ahnung, wer Jharun ist.)

Wie konntest du Klarkosch entkommen? – „Ich habe meinen Wächter mittels *Schlaf* ausgeschaltet.“ (Ziskaa erfindet dies – sollten die SC mit Jharun auf Ebene 6 gesprochen haben, wissen sie, dass Tiawask sich mittels eines *Trankes: Gasförmige Gestalt* abgesetzt hat. Sollte Ziskaa's Version in Frage gestellt werden, rudert er hastig zurück.)

Wie kommen wir hier raus? – „Direkt westlich von hier ist ein großer, Ydersius geweihter Schrein. Hinter dem großen Götzenbild ist eine Treppe.“ (Dies ist eine Lüge – Ziskaa hofft, die SC in eine Konfrontation mit Uzar-Kus manipulieren zu können, damit sie ihn vernichten oder schwächen.)

Auf dir liegt eine Aura von Illusionsmagie... – „Das ist die Magie des Schlangenvolkes. Sie foltern mich mit entsetzlichen Visionen und Trugbildern.“ (Eine weitere Lüge, die Aura stammt von Ziskaa's *Selbstverkleidung*.)

Hilfst du uns bei der Erkundung der Spitze? – „Gern! Alles ist besser, als hier zu verrotten!“

Sollte Ziskaa sich nicht verkleiden können, bevor die SC ihn entdecken, behauptet er, ein unbegründet von Uzar-Kus eingekerkelter Dissident zu sein. Er versucht, sie davon zu überzeugen, dass der Weg aus dieser Gewölbeebene nur über Uzar-Kus' Leiche führt, und bietet ihnen dabei seine Hilfe an.

SCHRECKENSRATTEN (6) HG 1/3
EP je 135
TP je 5 (MHB, S. 215)

ZISKAA HG 7

EP 3.200
 Schlangenvolkkleriker des Ydersius 5
 NB Mittelgroßer Monströser Humanoider
INI +10; Sinne Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; **Wahrnehmung +17**

VERTEIDIGUNG

RK 19, **Berührung** 16, auf dem falschen Fuß 13 (+6 GE, +3 natürlich)

TP 104 (10 TW; 5W10+5W8+55)

REF +11, **WIL** +13, **ZÄH** +12

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Lähmung; **ZR** 20

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +14 (1W6 plus Gift)

Besondere Angriffe Giftiges Starren (SG 17), Negative Energie fokussieren 5/Tag (SG 14, 3W6)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 4; Konzentration +6)

Beliebig oft — *Bauchreden*, *Selbstverkleidung* (nur humanoide Gestalt, SG 13)

1/Tag — *Einflüsterung* (SG 15), *Mächtiges Trugbild*, *Person beherrschen* (SG 17), *Spiegelbilder*

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 5; Konzentration +10)

8/Tag — *Schlachtenwut* (+2)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 5; Konzentration +10; kann ohne sein Heiliges Symbol keine Klerikerzauber einsetzen)

3. — *Magisches Schutzgewand*^D, *Monster herbeizaubern III*, *Schutz vor Energien*

2. — *Geräuschexplosion* (SG 17), *Mittelschwere Wunden heilen*, *Stille* (SG 17), *Waffe des Glaubens*^D

1. — *Furcht auslösen* (SG 16), *Göttliche Gunst*, *Heiligtum* (SG 16), *Leichte Wunden heilen*, *Magische Fänge*^D, *Verfluchen* (SG 16)

0 (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 15), *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*, *Tugend*

D Domänenzauber; **Domänen** Krieg, Schuppenartige^{WBIS}

TAKTIK

Im Kampf Ziskaa setzt *Person beherrschen* ein, um einen SC zu seinem Leibwächter zu machen, während er aus seinen Handschellen schlüpft (*Entfesselungskunst* SG 30).

Moral Sollte Ziskaa unter 25 TP reduziert werden, stellt er sich tot. Sollte dies auffliegen, ergibt er sich.

SPIELWERTE

ST 11, **GE** 22, **KO** 20, **IN** 18, **WE** 20, **CH** 14

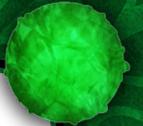
GAB +8; **KMB** +8; **KMV** 24

Talente Gezieltes Fokussieren, Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +16, Entfesselungskunst +24, Magischen Gegenstand benutzen +11, Motiv erkennen +14, Verkleiden +12, Wahrnehmung +17, Wissen (Arkanes) +17, Zauberkunde +17

Sprachen Aklo, Drakonisch, Finsterländisch, Gemeinsprache; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Schlangengefährte (tot)



BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Biss — Verwundung; RW ZÄH, SG 20; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W2 STR; *Heilung* 2 Rettungswürfe.

Entwicklung: Sollten die SC Ziszkaa befreien und gestatten, sich ihnen (egal ob verkleidet oder nicht) anzuschließen, hilft er ihnen gern beim Kampf gegen Uzar-Kus, ehe er sie verrät. Er kann seine Klerikerzauber erst einsetzen, wenn er sein Heiliges Symbol aus Bereich **H8** geholt hat. Sollten die SC sich weigern, ihn zu befreien, hat Ziszkaa noch einen Trick im Ärmel: Er kann sich eigentlich zur jeder Zeit aus seinen Handschellen herauswinden. Da er aber nicht weiß, ob ihm das Schlangenvolk auf dieser Ebene gegen Uzar-Kus zur Seite stehen würde, hat er bisher geduldig abgewartet und seinen Feind in Sicherheit gewogen. Wenn die SC gehen, schlüpft er daher aus seinen Fesseln und folgt ihnen – schließlich sind sie die Chance, auf die er gewartet hat!

H7. Zischende Türen (HG 7)

Der Durchgang weitet sich und enthüllt eine große Schlangenstatue, die in einen breiten Korridor hineinblickt, der im Norden an einer goldenen Doppeltür endet. Die Tür trägt ein verworrenes Schlangemusterrelief.

Die Doppeltür führt in den Tempel. Nähert man sich ihr, vernimmt man ein Zischen, das mit jedem Schritt lauter wird. Nähert man sich ihr auf 1,50 m oder weniger, leuchten die Schlangen in grünem Licht und die Falle wird aktiviert.

Die grüne Schlangenstatue gibt zwar eine schwache Bannmagieaura ab, ist aber keine Falle. Untersuchen die SC die Statue, steht ihnen ein Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20 zu, um eine runde Vertiefung am Schlangengeleib dicht unterhalb des Kopfes zu finden. Diese Vertiefung weist ein seltsames Muster auf; mit einem Fertigkeitwurf für Wissen (Religion) gegen SG 25 kann man das Muster als das spiegelverkehrte Symbol des Ydersius erkennen, des Gottes des Schlangenvolkes. Wird ein Heiliges Symbol des Ydersius in die Vertiefung gepresst, wird so die Falle an der Tür nach Bereich **H9** deaktiviert und die Tür selbst entriegelt.

Sollte Ziszkaa in Verkleidung bei der Gruppe sein und niemand anders die Vertiefung entdecken, findet er sie „ganz zufällig“. Er behauptet dann, das Symbol zu kennen – es ähnelte einem Symbol, welches manche Angehörige des Schlangenvolkes tragen. Wurde seine Verkleidung durchschaut, ist er ein wenig direkter.

Kreaturen: Zwei degenerierte Angehörige des Schlangenvolkes patrouillieren in diesem Gang. Der eine wacht westlich der Statue, der andere östlich. Sollten sie Eindringlinge entdecken, kämpfen sie zusammen und vermeiden natürlich ein Auslösen der Falle.

DEGENERIERTES SCHLANGENVOLK (2) **HG 4**

EP je 1.200

TP je 47 (siehe Seite 75)

SCHLANGENTÜR **HG 5**

EP 1.600

Art Magisch; Wahrnehmung SG 29; Mechanismus ausschalten SG 29



ZISZKAA

EFFEKT

Auslöser Nähe (Alarm); **Rücksetzer** Automatisch

Effekt Zaubereffekt (Vergiften, 1W3 KO-Schaden/Runde für 6 Runden; ZÄH, SG 21, keine Wirkung)

H8. Die Sauna (HG 7)

Die Türen gleiten auf und entlassen eine heiße Dampf Wolke. Der dampfverhangene Raum dahinter enthält ein Becken mit heißem Wasser, dessen Steinkanten feucht glitzern.

Das Schlangenvolk nutzt diese über einen Riss im Boden des Beckens gespeiste heiße Quelle, um sich zu erholen und sich auf den Felsen ringsum zusammenzurollen. Das Becken ist 6 m tief und weitet sich unter Wasser zu einem eiförmigen Raum unterhalb dieses Raumes. Um das Becken zu durchschwimmen, ist ein Fertigkeitwurf für Schwimmen gegen SG 10 erforderlich. Drei Meter unter der Wasseroberfläche führt ein schmaler Unterwassergang zum Becken in Bereich **H1**. Am Ende dieses Ganges befindet sich eine Steintür, neben der ein Hebel aus der Wand ragt. Betätigt man diesen, schwingt die Tür auf und das Götzenbild versinkt in Bereich **H1** im Boden, so dass das Schlangenvolk zur Treppe vordringen kann, ohne die dortige Falle fürchten zu müssen.

Jeder Charakter, der sich das Becken gut ansieht, kann mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 10 in 1,50 m Tiefe im Wasser ein *Arkane Siegel* entdecken. Dieses besteht aus den Runensymbolen für „TWSK“ und deutet auf den Eingang des Untertunnels. Als Tiawask den Ausgang aus dem Versteck des Schlangenvolkes entdeckte, hinterließ sie das Zeichen, falls Jharun oder andere Entdecker in Nöten in die Götzenbildfalle laufen sollten. Das Schlangenvolk hat das Siegel bislang noch nicht entdeckt.

Die nach Norden führende Tür ist verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 30; nur Uzar-Kus besitzt einen Schlüssel).

SCHLANGENVOLK (3) **HG 4**

EP je 1.200

TP je 42 (MHB II, S. 225)

Schätze: Ein Angehöriger des Schlangenvolkes hat eine Gürteltasche mit 60 GM und zwei orangen Zirkonia (Wert je 200 GM). Ferner hat Uzar-Kus Ziszkaas Besitztümer in einen feuchten Sack gesteckt und diesen in die nordöstliche Ecke dieses Raumes geworfen. In diesem Sack befinden sich ein Heiliges Symbol des Ydersius aus Jade, ein Beutel mit Zauberkomponenten, ein *Stab: Mittelschwere Wunden heilen* (50 Ladungen) und eine *Schriftrolle: Flammenschlag*. Im Schriftrollenbehälter ist ein weiteres Pergament zusammengerollt, welches das Siegel der 10. Ebene der Smaragdspitze trägt und auf Drakonisch mit „Die 10. Ebene“ beschriftet ist.

H9. Tempel der Schlange (HG 9)

Diese weitläufige Kammer ist von grünem Licht erfüllt, das aus den Steinen selbst zu dringen scheint. Zu beiden Seiten der Kammer verlaufen smaragdgrüne Becken, über denen gigantische

Schlangenstatuen aufragen, aus deren fangzahnbewehrten Mäulern Ströme grüner Flüssigkeit in die Becken laufen. Am fernen Ende der Kammer erhebt sich eine prächtige Schlangenstatue, deren Schuppen aus grünem Metall bestehen. Sie reicht fast bis zur Decke, allerdings fehlen ihre Fangzähne. In der Mitte ihres Leibes befindet sich ein leuchtender, faustgroßer Smaragd, der von dunklen Metallklammern an Ort und Stelle gehalten wird.

Diese Kammer ist der Große Tempel des Ydersius auf dieser Gewölbeebene. Das Schlangenvolk betet hier seinen finsternen Schlangengott an und erhält hier die Befehle von Uzar-Kus, welcher sich hier auch meistens aufhält.

Auf der Schlangenstatue am Ende der Halle liegt Ort *entweihen*, wodurch alle Anhänger des Ydersius in diesem Raum die Effekte von *Segnen* genießen (dies ist noch nicht bei Uzar-Kus' Spielwerten berücksichtigt). Zudem steigt der SG von Rettungswürfen gegen Ziszaas Negative Energie fokussieren um +4, sollte er sich am Kampf beteiligen.



UZAR-KUS

Kreaturen: Uzar-Kus residiert in dieser Kammer und erweist der riesigen Schlangenstatue die Ehre. Sobald die goldene Doppeltür aufschwingt, bemerkt er dies. Er wartet darauf, dass die SCzu ihm kommen, da er hofft, dass die Säure spuckenden Schlangenfallen diese aufhalten werden.

UZAR-KUS	HG 8
EP 4.800	
Schlangenvolkhexenmeister 6	
CB Mittelgroßer Monströser Humanoider	
INI +11; Sinne Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +16	
VERTEIDIGUNG	
RK 24, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 17 (+7 GE, +3 natürlich, +4 Rüstung)	
TP 109 (11 TW; 5W10+6W6+61)	
REF +13, WIL +11, ZÄH +9	
Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Lähmung, schädliche Dämpfe und Gase; ZR 20	
ANGRIFF	
Bewegungsrate 9 m	
Nahkampf Dolch +2, +17/+12 (1W4+2/19–20), 2 Bisse +10 (1W6 plus Gift) oder 2 Bisse +15 (1W6 plus Gift)	
Besondere Angriffe Lange Glieder (+1,50 m), Zweiköpfig	
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 4; Konzentration +10)	
Beliebig oft — <i>Bauchreden, Selbstverkleidung</i> (nur humanoide Gestalt, SG 17)	
1/Tag — <i>Einflüsterung</i> (SG 19), <i>Mächtiges Trugbild, Person beherrschen</i> (SG 21), <i>Spiegelbilder, Verschwimmen</i>	
Zauberähnliche Fähigkeiten der Blutlinie (ZS 6; Konzentration +12)	
9/Tag — <i>Säurestrahl</i> (1W6+3 Säure)	
Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 6; Konzentration +12)	
3. (4/Tag) — <i>Feuerball</i> (SG 19)	
2. (7/Tag) — <i>Monster herbeizaubern II, Unsichtbares sehen, Unsichtbarkeit</i>	
1. (8/Tag) — <i>Magierrüstung, Magisches Geschoss, Person bezaubern</i> (SG 17), <i>Person vergrößern, Schwächestrahle</i> (SG 17)	
0 (beliebig oft) — <i>Erschöpfende Berührung</i> (SG 16), <i>Geisterhaftes Geräusch</i> (SG 16), <i>Licht, Magie entdecken, Magierhand, Resistenz, Säurespritzer</i>	
Blutlinie Abnormale Blutlinie	
TAKTIK	
Vor dem Kampf Uzar-Kus wirkt <i>Magierrüstung</i> auf sich.	
Im Kampf Uzar-Kus wirkt <i>Spiegelbilder</i> und <i>Person beherrschen</i> , dann wirkt er <i>Feuerball</i> , so oft er kann, ehe er gezwungen wird, in den Nahkampf zu gehen. Im Nahkampf wirkt er weiterhin Zauber, während er mit seinem zweiten Kopf zubeißt.	
Moral Uzar-Kus kämpft bis zum Tod, um den Tempel zu beschützen.	
SPIELWERTE	
ST 11, GE 24, KO 18, IN 16, WE 14, CH 22	
GAB +8; KMB +8; KMV 25	
Talente Abhärtung, Gestenlos zaubern, Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Materialkomponentenlos zaubern, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse	
Fertigkeiten Akrobatik +17, Entfesselungskunst +20, Magischen Gegenstand benutzen +20, Motiv erkennen +7, Verkleiden +11, Wahrnehmung +16, Wissen (Arkanes) +17, Zauberkunde +17	
Sprachen Aklo, Drakonisch, Finsterländisch, Gemeinsprache; Telepathie 30 m	
Besondere Eigenschaften Geheimnis des Blutes (Verwandlungszauber +50% Wirkungsdauer)	



Ausrüstung Dolch +2, Anpassungshalskette, Heiliges Symbol des Ydersius aus Jade, Schlüssel für Bereich **H11**, 25 PM, 5 Topase (Wert je 50 GM)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Biss — Verwundung; RW ZÄH, SG 19; Frequenz 1/Runde für 6 Runden; Effekt 1W2 ST; Heilung 2 Rettungswürfe.

Zweiköpfig (AF) Uzar-Kus hatte bereits zwei Köpfe, als er aus seinem Ei schlüpfte. Wenn er in einer Runde einen Zauber wirkt oder eine zauberähnliche Fähigkeit einsetzt, kann er als Teil derselben Aktion einen Bissangriff ausführen. Sollte er Gestenlos zaubern nutzen, kann er einen Dolch- und einen Bissangriff ausführen. Allerdings ist dies dann eine Volle Aktion, egal wie lange er normalerweise braucht, um den Zauber zu wirken. Uzar-Kus ist gegen alle auf den Kopf gezielten Effekte immun, die ihn außer Gefecht setzen würden, z.B. *Blind- oder Taubheit verursachen*, außer der Effekt zielt auf beide Köpfe.

Fallen: Die Schlangenstatuen zu beiden Seiten des Raumes sind eine Gefahr für jeden, der vor sie tritt, ohne dem Schlangenvolk anzugehören: Jede Statue kann einen Säureklumpen ausspeien, wenn jemand sich direkt vor ihr befindet, der nicht dem Schlangenvolk angehört. Dabei ist jede Runde immer nur eine Statue aktiv und verspuckt Säure.

SÄURESPUCKENDE SCHLANGEN (4) HG 3

EP je 800

Art Magisch; Wahrnehmung SG 27; Mechanismus ausschalten SG 27

EFFEKT

Auslöser Nähe (*Glyphe der Abwehr*); **Rücksetzer** Automatisch (1 Stunde)

Effekt Zaubereffekt (*Säurepfeil*, Berührungsangriff im Fernkampf +10, 2W4 Säureschaden)

Schätze: Die Schlangenstatue enthält einen großen Smaragd im Wert von 5.000 GM, an den aber nur schwer heranzukommen ist: Er ist fest mit der Statue verbunden und kann nicht einfach entfernt werden. Zudem ist er in 7,50 m Höhe schwer zu erreichen. Allerdings fehlen die Fangzähne der Statue – werden diese ersetzt, lösen sich die Adamantklammern, welche den Edelstein festhalten, so dass dieser entfernt werden kann. Ein Zahn befindet sich in Bereich **H10** und der andere auf der 7. Gewölbeebene in Bereich **G9**.

Queste: Wenn die SC den riesigen Edelstein entdecken, erhalten sie die Queste Grüner Edelstein.

Belohnung: Sollten die SC den Edelstein an sich bringen können, erhalten sie zudem 1.500 EP für den Abschluss der Queste.

H10. Brutkammer (HG 6)

Die ganze Kammer ist in das grüne Strahlen der Smaragdspitze getaucht, welche hier diese Gewölbeebene berührt. In die Wände sind nahe der Säule große Nistnischen gehauen, in denen perlweiße Eier ruhen.

Dies ist die Brutkammer von Vissk-Thars Kreis. Gegenwärtig reifen 14 Eier in dieser Kammer. Uzar-Kus hofft, dass die Energie der Smaragdspitze weitere Angehörige seiner Sippe mit seltsamen Kräften versieht, wie es bei ihm geschehen ist.

Kreaturen: Das Schlangenvolk hat in diesem Raum eine große, aggressive Schlange platziert, die jeden angreift, der nicht dem Schlangenvolk angehört.

INFERNALISCHE KAISERKOBRA HG 6

EP 2.400

TP 51 (MHB II, S. 224, 292)

Schätze: In einem der Nester liegt eine dicke, 200 GM teure Goldkette. An dieser Kette hängt ein steinerner Reißzahn, welcher zur Schlangenstatue in Bereich **H9** gehört.

H11. Tunnel zu den Finsterlanden (HG 6)

Die in diesen Raum führende Tür ist verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 30; nur Uzar-Kus besitzt einen Schlüssel).

In der rückwärtigen Wand dieser Kammer befindet sich der Eingang eines Tunnels. Dieser Tunnel führt in die Dunkelheit; aus ihm dringt ein kalter Luftzug, der üblen Gestank mit sich trägt.

Diese Kammer wurde vom Schlangenvolk als Allererstes errichtet, als es aus den Finsterlanden kommend in den Gewölben eintraf. Der Tunnel windet sich über Kilometer abwärts, bis er in der Nähe der Dunkel elfenstadt Blutnadel die Finsterlande erreicht. Allerdings enthält er auch eine verborgene Abzweigung (Wahrnehmung SG 28), die zurück zur Smaragdspitze führt und auf der 13. Ebene endet.

Im Tunnel befindet sich nach 9 m eine *Illusionswand* (WIL, SG 16 bei Interaktion); von innen her ist die Wand durchsichtig, von der anderen Seite her erscheint sie jedoch als Höhleneinsturz.

Abstieg zur nächsten Gewölbeebene

Sollten die SC der *Massen-Einflüsterung* widerstehen können, die von dem Götzenbild in Bereich **H1** ausgeht, müssen sie nur den Treppenabsatz überqueren und weiter nach unten steigen. Die Stufen werden im Folgenden immer mehr zu schwachen Vorsprüngen und überwinden insgesamt einen Höhenunterschied von 75 m.

Gut 15 m unterhalb von Bereich **H1** hat die vermisste Magierin Tiawask eine Nachricht hinterlassen. Diese wird ausgelöst, wenn eine humanoide Kreatur sich ihr nähert, bei der es sich weder um einen Angehörigen des Schlangenvolkes handelt noch um jemanden in Begleitung eines Konstruktes.

Einige Stufen die Treppe hinab wirft die Wand Wellen und nimmt die Form eines menschlichen, gut 0,30 m breiten Mundes an. Dieser flüstert mit einer weiblichen Stimme: „Ich, Tiawask vom Goldfeuerorden, hinterlasse die Botschaft für jeden, der die Spitze erkundet. Ich bin Klarkosch und dem Schlangenvolk entkommen, steige aber weiter hinab auf der Suche nach einem Ausgang. Wenn ihr soweit gekommen seid, dann flehe euch an: Helft mir zu entkommen. Ihr sollt reich belohnt werden.“

Nach Ende der Nachricht verblasst der *Magische Mund*.

Belohnung: Die SC erhalten 1.500 EP für die Erkundung der gesamten oder des Großteils der Ebene. Sollten sie die Queste Expedition des Gelehrten besitzen, erhalten sie weitere 2.500 EP.

EBENE 9: DIE ACHSE DER SPITZE





EBENE 9

Die Achse der Spitze

Von Tim Hitchcock

Nhur Athemon erschuf die Achse als Fokussierungskammer für die arkane Macht der Spitze. Hier erschuf er das erste Transportsymbol und die ersten von der Spitze angetriebenen Konstrukte und versuchte sich daran, die Spitze in eine arkane Waffe zu verwandeln. Da die Konzentration der magischen Energie der Spitze sehr verräterisch und auffällig war, entwickelte Nhur Athemon zahlreiche Schutzeffekte, um ihren Standort zu verbergen. Die Bemühungen des verbannten Magiers waren aber erfolglos: Wenige Jahre nach Beginn seiner Erkundungen der Spitze, konnten die Herren Azlants auf magischem Wege erkennen, wo er sich befand. Sie entsandten mit den Rittern des Ionensterns eine schlagkräftige Truppe, um ihn zu beseitigen. Die Ritter zerstörten Nhur Athemons Werkstatt auf dieser Ebene, ehe sie tiefer in die Gewölbe der Spitze vordrangen.

Die Achse stand verlassen, bis eine machthungrige Klingenteufelin Jahrhunderte später in der Hoffnung auftauchte, Nhur Athemons Geheimnisse entschlüsseln zu können: die Herrin der Dornen. Seitdem hat sie einen Morlockstamm unterjocht und unter ihre Knechtschaft gezwungen.

Bei ihren Studien der Spitze entfernte die Herrin der Dornen die letzten Zauber Nhur Athemons, so dass die Energien der Spitze herauslecken können, um planare Wesen anzulocken, welche sie gefangen nehmen will. Die Energien köderten auch den Morlockhüptling und –mystiker Groschen Urk. Dieser führte seinen kriegerischen Stamm zur Achse, um die Herrin der Dornen zu überwältigen. Während der Schlacht wurde Groschen Urk, der viele *Transportsymbole* mit sich führte, in die Spitze geschleudert und verschwand. Voller Wut attackierte sein Stamm daraufhin die Herrin der Dornen. Diese täuschte ihre Niederlage vor und überzeugte

die Morlocks, dass Groschen Urk nun im Stein gefangen sei und versprach, ihn zu befreien. Seitdem unterminiert die Teufelin die Morlocks mit vagen Versprechungen und listigen Ratschlägen. Sie konnte sie bereits davon überzeugen, dass man Groschen Urk befreien könne, indem man planare Wesen oder Wesen mit magischer Macht einfängt und zwecks „Untersuchung“ zu ihr bringt, so dass sie die übernatürlichen Mittel entschlüsseln kann, um den Mystiker aus der Spitze zu befreien. In Wahrheit weiß die Herrin der Dornen genau, was dem Mystiker zugestoßen ist, ist aber nicht imstande, dies rückgängig zu machen.

EIGENHEITEN DIESER EBENE



Die Morlocks haben in den äußeren Gängen dieser Ebene randaliert und kaum noch etwas vom alten Dekor übrig gelassen. Sofern nicht anders vermerkt, sind folgende Merkmale allen Bereichen dieser Ebene gemein:

Alarm: Die Morlocks nutzen ihre Exkremente als primitives Alarmsystem, um Eindringlinge zu lauten Äußerungen ihres Ekels zu verleiten.

Kriechtunnel: Die Morlocks haben mehrere Bereiche der Haupttunnel dieser Gewölbeebene zum Einsturz gebracht und dann enge, 90 cm durchmessende Kriechgänge durch die Trümmer gegraben. Mittelgroße Kreaturen müssen sich durch diese Passagen hindurchquetschen.

Beleuchtung: Die Morlocks benötigen kein Licht, daher sind alle Gänge in pechschwarze Dunkelheit gehüllt.

11. Zugang zur Achse

Am Fuß der Treppe führt der Gang in eine Eingangshalle mit merkwürdigen Winkeln. Die meisten Wände sind eingestürzt. Nach Westen führt ein kurzes Gangstück, das nach wenigen Schritten an einem Einsturz endet. An der Südwand klafft im Geröll mit einem kleinen, dunklen Loch der einzige erkennbare Ausgang.

Der eingestürzte Gang diente früher als Hauptzugang zu den inneren Kammern dieser Ebene. Gegenwärtig ist er aber von einem gewaltigen Geröllhaufen auf 3 m Länge versiegelt. Man könnte sich hindurchgraben, allerdings erfordert dies mehrere Stunden und sorgt für ausreichend Lärm, um die Morlocks in Bereich I2 aufmerksam zu machen.

Inspiziert man das eingestürzte Ende des Ganges, kann man mit einem Fertigkeitwurf für Wissen (Gewölbe) gegen SG 12 erkennen, dass der Schaden absichtlich mit Hacken und Vorschlaghämmern verursacht wurde. Die noch vorhandenen Wände, die Decke und der Boden des Ganges sind aber stabil.

Der Ausgang im Süden ist so eng, dass eine mittelgroße Kreatur sich hindurchzwängen müsste.

12. Die Zerschmetterte Kammer (HG 6)

Die Passage weitet sich zu einer schwer beschädigten Kammer. Überall liegen Trümmer von den mit Grabwerkzeugen bearbeiteten Wänden. Auf der anderen Seite des Raumes stehen die Reste eines Wasserbeckens für Erkenntniszauber, von dem aber nur noch das Fundament übrig ist. An der gegenüberliegenden Wand sind zerschmetterte Steinbrocken gestapelt. An einigen Stellen kann man die stark beschädigten Reste uralter Glyphen erkennen.

Die Glyphen sind die letzten Überreste der Schutzzauber, welche einst den Standort dieser Gewölbeebene verbargen. Die Reste sind aber unleserlich und weit verstreut. Mit einem Wurf für Sprachenkunde gegen SG 28 kann man gerade noch erkennen, dass es sich um azlantische Glyphen handelt,

welche wahrscheinlich die Existenz mächtvoller Magie verschleiern sollten.

Durchsucht man das Geröll an der Südwand, kann man mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 15 die verborgene Passage nach Bereich I4 entdecken.

Der nach Westen führende Gang endet in einer Sackgasse, man kann mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 5 aber die Umrisse einer Geheimtür entdecken. Diese ist allerdings absichtlich nur schlecht getarnt und soll Eindringlinge nach Bereich I3 locken. Die Tür ist mit einem guten Schloss gesichert.

Kreaturen: Außer die SC haben die Aufmerksamkeit der hiesigen Morlocks bereits auf sich gezogen, hält sich hier eine Patrouille auf. Sollten die Morlocks bemerkt haben, dass Eindringlinge auf der Ebene sind, verbergen sie sich und warten ab, ob die SC die Falle in Bereich I3 auslösen. Geschieht dies, fallen sie ihnen in den Rücken und versuchen, sie aus dem Hinterhalt anzugreifen. Andernfalls schlagen sie zu und fliehen, um die SC zu veranlassen, sie nach Bereich I4 zu verfolgen.

MORLOCKS (4)

HG 2

EP je 600

TP je 22 (MHB, S. 190)

13. Lagerraum (HG 3)

Dieser winzige, beengte Raum ist dem Vandalismus bisher nicht zum Opfer gefallen. Die Wände sind mit Blattgold überzogen. In der Mitte des Raumes liegt ein Haufen Münzen, aus dem noch andere, glitzernde Schätze wie z.B. ein Kelch, Edelsteine, Schmuck und ein Schwert mit einem edelsteinbesetzten Griff heraus schauen.

Möglicherweise war dieser Raum einst eine Schatzkammer, doch der aktuelle Hort ist nur ein Köder: Unter ihm – bzw. dem ganzen Raum – befindet sich eine Fallgrube. Sollte mehr als eine Person diesen Bereich betreten, wird die Falle ausgelöst.

Falle: Die Falle besteht aus einer getarnten Fallgrube mit Speerspitzen. Allerdings verfügen die Speerspitzen über Widerhaken, welche nur sehr schwer wieder aus dem Fleisch eines Opfers entfernt werden können. Bei einem Kritischen Treffer steckt der Widerhaken derart tief, dass das Opfer als Verstrickt gilt. Zum sicheren Entfernen eines solchen Widerhakens ist ein Wurf für Heilkunde gegen SG 15 erforderlich, der 1W4 Schadenspunkte verursacht. Man kann sich einen Haken auch mit einem Stärkewurf gegen SG 20 aus der Haut reißen, nur verursacht dies 2W6 Schadenspunkte.

MORLOCKFALLE

HG 3

EP 800

Art Mechanisch; Wahrnehmung SG 20; Mechanismus ausschalten SG 20

EFFEKT

Auslöser Ort; Rücksetzer Manuell

Effekt 3 m tiefe Grube (1W6 Fallschaden); Spitzen mit Widerhaken (Nahkampfangriff +15, 1W4 Widerhaken pro Ziel, 1W4+2 Schaden pro Haken plus Verstrickt bei einem Kritischen Treffer); REF, SG 20, keine Wirkung; mehrere Ziele (alle Ziele in einem Feld von 3 m x 3 m).



Schätze: Ein Fertigkeitswurf für Schätzen gegen SG 15 enthüllt, dass weniger als der halbe Hort echt ist. Der Rest besteht aus goldbemalten Kupfermünzen. Man kann aber immerhin 1.000 GM in diversen Münzen, 15 Stück Quarzit und ähnliche Edelsteine minderer Qualität von jeweils 10 GM Wert, sechs Schmuckstücke (Wert je 150 GM) und ein edelsteinbesetztes Langschwert [Meisterarbeit] im Wert von 750 GM zusammensammeln.

Entwicklung: Sollte die Falle ausgelöst werden oder die SC sich nicht anstrengen, leise zu sein, alarmiert dies umgehend die Morlocks in Bereich I2. Die Morlocks nutzen Heimlichkeit, um durch das Loch in der Ecke zu kriechen und nachzusehen, was hier passiert ist, ohne selbst entdeckt zu werden.

14. Die Rippen (HG 5)

Ein primitiver, durchs Erdreich gegrabener Gang windet sich durch die Finsternis. In geringen Abständen gehen Seitentunnel ab.

Wenn die SC diese Passage betreten, springt ihnen der überwältigende Gestank nach Urin und Fäkalien regelrecht entgegen. Die Morlocks haben den Eingang übelst verdeckt, um Eindringlinge abzulenken und zu provozieren. Die nordwestlichsten 3 m des Ganges sind mit diesen üblen Substanzen beschmiert. Jeder Charakter, der die Passage nutzt, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht für 1W4 Runden zu kränkeln. Sollten die Charaktere hier Lärm veranstalten, erkennen die Morlocks in den Bereichen I2 und I5, dass sich Eindringlinge auf der Ebene aufhalten.

Fallen: Die Morlocks nennen diesen Durchgang die Rippen, da sie eine Reihe von kurzen, engen Kriechgängen gegraben haben, die vom Hauptgang abgehen. In jedem Seitengang ist eine ballistaartige Gerätschaft verborgen, welche mit einem widerhakenbestückten Wurfspieß ausgestattet ist. Im Gang verlaufen gut verborgene Stolperdrähte, die jeweils mit den Abzügen von zwei gegenüberstehenden Ballisten verbunden sind – wer in einen Stolperdraht tritt, löst eine Falle aus. Die Wurfspieere bohren sich auf dieselbe Weise ins Fleisch eines Zieles wie die Widerhaken in Bereich I3. Sollten die Morlocks aus Bereich I3 die SC hierher locken, rasen sie den Gang hinab, springen über die Stolperdrähte hinweg und versuchen, die SC zum Auslösen der Fallen zu veranlassen.

MORLOCKSPERFALLEN (3) HG 2

EP je 600

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus ausschalten** SG 20

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Manuell

Effekt Fernkampfangriff +10/+10 (Wurfspieere mit Widerhaken; 1W6+6 plus Verstrickt bei einem Kritischen Treffer)

15. Schutzraum (HG 8)

Der nördliche Teil dieses langen Ganges ist noch intakt, doch die Wände an den Seiten wurden nach innen zum Einsturz gebracht, so dass eine flaschenhalsartige Höhle entstanden ist. An der engsten Stelle befindet sich eine Holztür. Der Raum wird zudem von einer hüfthohen Anhäufung aus Fels und Geröll geteilt, welche von Westen nach Osten verläuft.

Der hüfthohe Felshaufen, welcher den Raum teilt, ist ausgehöhlt und wird von den Morlocks als Versteck genutzt. Ferner enthält er den geheimen Zugang zu einem Kriechgang, der zu den Gängen im Westen führt. Wird dieser Schutzraum durchsucht, bemerkt man den Zugang zum Kriechgang mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 18.

Die Tür im Süden der Kammer ist verkeilt, aber unverschlossen. Dahinter befindet sich eine weitere Sackgasse.

Kreaturen: Eine Morlockpatrouille bewacht diese Kammer. Sie verbirgt sich im Schutzraum, bis sich eine Gelegenheit zum Zuschlagen ergibt. Sollten Eindringlinge diese Räumlichkeiten betreten, versuchen die Morlocks, sie dazu zu bringen, die Tür zur Sackgasse zu öffnen, damit sie sie von hinten angreifen können.

MORLOCKS (6) HG 2

EP je 600

TP je 22 (MHB, S. 190)

MORLOCKSCHLEICHER HG 4

EP 1.200

Morlockschurke 3 (MHB, S. 190)

CE Mittelgroßer Monströser Humanoider

INI +10; **Sinne** Dunkelsicht 36 m, Geruchssinn; **Wahrnehmung** +9

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 11 (+6 GE, +1 natürlich)

TP 50 (6 TW; 3W10+3W8+21)

REF +14, WIL +6, ZÄH +5

Immunitäten Gift, Krankheit; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Fallengespur +1

Schwächen Blindheit durch Licht

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 9 m

Nahkampf Knüppel [Meisterarbeit] +12 (1W6+3), Biss +6 (1W4+1) oder Schwerer Streithammer +8 (1W6+3/x4)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6, Schwärmen, Sprungangriff

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Morlock versteckt sich, bis er einen Hinterhältigen Angriff ausführen kann.

Im Kampf Auf Befehl des Schleichers schlagen er und die übrigen Morlocks zu und ziehen sich wieder zurück. Dies wiederholen sie und versuchen dabei, ihre Ziele in Fallen zu locken oder an Positionen, wo sie entblößt sind. Sollte der Schleicher nicht im Dunkeln kämpfen, nutzt er sein Öl: *Dunkelheit*.

Moral Sollte der Schleicher unter 11 TP reduziert werden, löst er sich aus dem Kampf und flieht, um die Unterstützung seines nächsten Verbündeten zu suchen.

SPIELWERTE

ST 16, GE 23, KO 17, IN 9, WE 14, CH 4

GAB +5; KMB +8; KMW 24

Talente Blind kämpfen, Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +23 (Springen +27), Fingerfertigkeit +15, Heimlichkeit +15, Klettern +34, Mechanismus ausschalten +13, Wahrnehmung +9 (in Höhlen +19)

Sprachen Finsterländisch

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Kletterexperte, Schurkentricks (Schurkenfinesse)

Kampfausrüstung Öl: *Dunkelheit*; **Sonstige Ausrüstung** Schwerer Streithammer, Knüppel [Meisterarbeit]

16. Die Köpfer (HG 5)

Der Kriechgang aus Bereich I5 endet hier. Der Ausgang ist von einer primitiven Holzklappe verdeckt. Auf der Klappe liegen zwei berauschte Morlocks.

Der Kriechgang endet in einem Berg lockerer Erde und Geröll. In der Decke ist eine hölzerne Luke eingelassen.

Zum Anheben der Abdeckung ist ein Stärkewurf gegen SG 18 erforderlich, was die bewusstlosen Morlocks aufwecken könnte.

Kreaturen: Zwei Morlocks sollen eigentlich in diesem Tunnel wachen. Um sich die Zeit zu vertreiben, haben sie allerdings eine übel riechende, giftige Paste verspeist, welche aus fermentierten Pilzblüten hergestellt wird. Deshalb sind beide betrunken (behandle sie, als würden sie Kränkeln) und über der Luke eingeschlafen. Ein SC, der durch die Luke kommt, muss einen Fertigkeitwurf gegen SG 18 bestehen, um die beiden nicht aufzuwecken.

Sollten die Morlocks geweckt werden, nehmen sie zunächst an, dass ihre Ablösung eingetroffen ist. Statt also die erste Person anzugreifen und zu enthaupten, die aus dem Loch klettert, versuchen sie, dem Eindringling stattdessen einen freundlichen Boxhieb zu versetzen (waffenloser Angriff +5, 1W3+2 Punkte nichttödlicher Wuchtschaden). Natürlich erkennen sie rasch ihren Irrtum und setzen den Köpfer in der Folgerunde ein.

Charaktere, die beim Hinausklettern aus der Luke angegriffen werden, gelten als auf dem falschen Fuß angetroffen.



MORLOCKSCHLEICHER

TRUNKENE MORLOCKS (2)

HG 1

EP je 400

TP je 15 (MHB, S. 190)

Speziell Die Morlocks kränkeln und erleiden daher einen Malus von -2 auf alle Angriffs-, Waffenschadens-, Rettungs-, Fertigkeiten- und Attributswürfe. Daher ist auch ihr HG um 1 gesenkt.

Falle: Die Morlocks haben hier eine bössartige, sprungfederbetriebene Fallbeilfalle angelegt, die mittels eines Hebels ausgelöst wird.

KÖPFER

HG 4

EP 1.200

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus ausschalten** SG 20

EFFEKT

Auslöser Manuell (Standard-Aktion); **Rücksetzer** Manuell (Standard-Aktion)

Effekt Nahkampfangriff +20 (2W4+6/x4); mehrere Ziele (alle Ziele in einem Bereich von 1,50 m x 3 m).

17. Sicherer Raum

Diese schwere Steintür wurde früher von einem Relief geziert, allerdings haben hier Vandalen gehaust und sind die uralten Runen nicht mehr leserlich.

Die Tür ist verkeilt, aber nicht verschlossen. Die Morlocks können diesen Bereich nutzen, um sich vor den SC zu verbergen und Hinterhalte zu planen oder ihre Wunden zu versorgen und zu heilen.

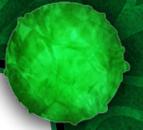
Schätze: Gelingt beim Durchsuchen dieses Raumes ein Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 12, stößt man auf einen halb vergrabenen Vorrat aus einer Heilertasche [Meisterarbeit], drei Flaschen Getreideschnaps (Wert je 3 KM) und einen Tiegel mit Wohltuender Salbe.

18. Aufenthaltsraum (HG 7)

Dieser große, quadratische Raum scheint früher als Empfangszimmer gedient zu haben. Die Decke ist hoch und gewölbt und es baumeln die Überreste von vier Kronleuchtern an langen Ketten herab. Der Boden wurde an drei Stellen weitläufig aufgebrochen, so dass klaffende Gruben entstanden sind. Grob verarbeitete Felle liegen in kleinen Haufen über den Raum verstreut.

Die Morlocks nutzen diesen Bereich als Aufenthaltsraum. Wenn sie nicht in den anderen Räumen patrouillieren, kommen sie hier zusammen, um zu essen, zu streiten, sich auszuruhen und all die seltsamen und furchtbaren Dinge zu tun, die Morlocks in ihrer Freizeit eben so tun.

Die kleinste Grube ist mit stehendem Wasser gefüllt, welches die Morlocks im Gewölbe sammeln und hier aufbewahren. In der Grube daneben befindet sich



eine verkohlte, fleischige Masse; die Decke ist über dieser Grube mit schwarzen Fettspritzern bedeckt. Dies legt nahe, dass die Morlocks in dieser Grube Dinge kochen oder verbrennen.

Die größte Grube ist mit verschiedenen Abfällen gefüllt – hauptsächlich Essensresten und Dinge, die sie nicht als Köder für ihre Fallen verwenden. Die organische Masse ist größtenteils zu stinkendem, 1,20 m tiefem Matsch verwest. Wer mit dieser Masse in Kontakt kommt, wird Schmutzfieler ausgesetzt.

Kreaturen: In diesem Raum hausen sechs erwachsene Morlocks und vier Kinder. Sobald es zu einem Kampf kommt, suchen die Kinder Schutz, indem sie die Wände hinaufklettern, während die Erwachsenen angreifen.

MORLOCKS (6)

HG 2

EP je 600

TP je 22 (MHB, S. 190)

Schätze: Ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 beim Durchsuchen der Abfallgrube fördert einem menschlichen Totenschädel zutage, in dessen einer Augenhöhle ein „Glasauge“ aus Aquamarin steckt (Wert 500 GM).

Entwicklung: Die SC könnten versuchen, Geiseln zu nehmen. Dummerweise verstehen die Morlocks das Konzept der Geiselnahme und darauf basierender Verhandlungen nicht. Sollten die SC die jungen Morlocks abschlagen, erzürnt dies die übrigen derart, dass sie einen Situationsbonus von +1 auf ihre Schadenswürfe gegen die SC erhalten. Sollten die SC sich nicht um die Kinder kümmern, suchen diese Anuuk-Tog (siehe Bereich I15) und warnen ihn vor den Eindringlingen.

19. Nische

In der Mitte dieser Nische stehen die übel zugerichteten Reste einer gerade noch erkennbaren Statue eines vogelköpfigen Wesens mit Schlangenbeinen. Hinter der Statue verlaufen lange Messingröhren.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen oder Religion) gegen SG 20 kann man die Statue als frühere Darstellung des Dämonenherrschers Abraxas erkennen. Der nach Norden und Osten weiter führende Gang ist von einem Einsturz versperrt. Gelingt einem SC beim Untersuchen dieses Bereiches ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 14, findet er einen Geheimtunnel nach Bereich I10.

I10. Durchgangszimmer (HG 2)

Der Gang steigt an und führt in ein dunkles Vorzimmer, das mit Messing- und Porzellanfliesen gekachelt ist. Die Kacheln wurden allerdings zerschlagen und mit Schutz beschmiert. Die Trümmer wurden größtenteils an der Nordwand zu kleinen Haufen zusammengeschoben. Im Westen befinden sich die Trümmer eines kleineren Nebenraumes, dessen Wände vollkommen eingerissen wurden. An der Ostwand befindet sich eine halb offen stehende Holztür.

Gelingt beim Durchsuchen des Gerölls an der Nordwand ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 18, wird der Eingang zu einem verborgenen Tunnel entdeckt, der nach Bereich I15 führt.

Kreaturen: Eine einsame Morlock wacht hier, ist aber eingenickt. Sofern die SC in den Raum hineinschleichen, können

sie mittels eines Fertigkeitswurfes für Heimlichkeit gegen SG 16 vermeiden, die Schlafende aufzuwecken.

MORLOCK

HG 2

EP 600

TP 22 (MHB, S. 190)

I11. Gang der Gaben

Dieser kurze Gang führt zu einer geschlossenen Tür. Der Boden ist mit Haufen steinerer Schüsseln, Totenschädeln, grob gearbeiteten Schnitzwerken in Form von Götzenbildern und großen Klumpen von Halbedelmineralien wie Quarzit und Hämatit bedeckt.

Unter der Tür scheint gelbliches Licht hindurch.

Die Tür ist mit einem *Arkanen Schloss* (ZS 12) versperrt und mittels eines *Magischen Munds* geschützt. Sollte jemand sich an den Schätzen vergreifen, wird der Mund aktiv und erklärt auf Infernalis: „Nehmt, was ihr wollt, doch wisset: Ihr werdet das Zehnfache dafür bezahlen.“

Schätze: Bei den Gegenständen handelt es sich um Tribute für die in Bereich I12 hausende Kreatur. Das Meiste ist wertlos, es gibt aber auch den bronzüberzogenen Schädel eines Nauneten (Wert 500 GM), einen ein Pfund schweren Klumpen Hämatit (Wert 100 GM) und 23 Halbedelsteine (Wert je 50 GM).

I12. Kammer der Wahrheit

Kohlebecken erhellen den Raum mit fahlgelbem Licht. Entlang der Wände stehen große Eisenkäfige. Manche sind leer, andere enthalten die skelettierten oder vertrockneten Überreste einer unglaublichen Zahl übernatürlicher Wesen. Die Kadaver hängen in rostigen Handschellen und sind von langen Eisenspießen durchbohrt.

Dies ist die Kammer der Wahrheit, wo die Herrin der Dornen alle Gefangenen die ihr in die Klauen fallen einem Folterverhör unterzieht. Auf einem Tisch im hinteren Teil des Raumes stehen kleine Tonschüsseln voller Blut, Kelche mit Fleisch, abgeschälten Knochen und anderen grausigen Hinweisen darauf, was sich in dieser Kammer abspielt.

Die Tür nach Osten ist mit einem Schloss von Meisterarbeitsqualität verschlossen. Der Gang dahinter ist eine weitere Sackgasse, da er zum Einsturz gebracht wurde.

Kreaturen: Die meisten Kreaturen in den Käfigen sind tot. Ein Wesen allerdings klammert sich an sein Leben: der Bastardsohn des Halbgottes Ragathiel, den die Herrin der Dornen seit längerem verhört, um eine Schwachstelle seines Vaters in Erfahrung zu bringen. Das Wesen bezeichnet sich selbst als Jherao. Er ist schwer verletzt und verfügt gegenwärtig über lediglich 8 TP, besitzt aber genug Vitalität, um die SC um Hilfe zu bitten. Sollte Jherao geheilt werden, muss man ihn nicht wirklich überzeugen, die SC beim Kampf gegen seine Kerkermeisterin zu unterstützen. Sollten die SC aber gegen ihn kämpfen, erhalten sie aufgrund seines Zustandes keine EP dafür.

JHERAO

HG —

EP 4.800

N Nephilim (MHB III, S. 180)

TP 8

Schätze: In einem der Käfige hängt etwas, das man auf den ersten Blick für die Haut eines Morlocks halten könnte. Bei näherer Betrachtung kann man erkennen, dass diese Haut zu einer grässlichen Rüstung aus Morlockhaut^{ARK} zusammengenäht wurde.

113. Kammer der Achse (HG 11)

In dieser Kammer haben umfangreiche Grabungen stattgefunden, so dass seine gewaltige, unregelmäßig geformte Höhle entstanden ist.

Durch das Zentrum der Kammer verläuft die Smaragdspitze. Ihre Oberfläche trägt zahlreiche Narben in Form von rundherum verlaufenden Löchern. Die Schäden scheinen aber nur oberflächlich und maximal 5 cm tief zu sein. Allerdings dringt aus diesen Löchern und Rissen auch ein stärkeres Leuchten in Form smaragdgrüner Lichtstrahlen. Mehrere Löcher scheinen zudem erst kürzlich mit helleren, smaragdgrünen Kristallsplittern gestopft worden zu sein.

Auf dieser Gewölbeebene wurden aus der Spitze Dutzende kleiner Splitter herausgebrochen, um damit magische Gerätschaften anzutreiben, ohne dass dadurch die Integrität der Säule gefährdet wurde. Sollten die SC über *Transportsymbole* verfügen, können sie leicht folgern, dass diese wahrscheinlich aus diesem Teil der Säule stammen und dass die Splitter, mit denen Löcher gestopft wurden, wahrscheinlich zurückgebrachte Symbole sind.

Kreaturen: Die Klingenteufelin, welche als die Herrin der Dornen bezeichnet wird, lauert in dieser Kammer und versucht, das Geheimnis der Spitze zu lösen. Sie führt ein beunruhigend detailreiches Tagebuch mit ihren Aufzeichnungen bei sich, welche Geheimnisse sie ihren Gefangenen entreißen konnte. Sollte sie Eindringlinge entdecken, gratuliert sie ihnen, sie entdeckt zu haben: „Ah! Welch interessante Entdeckung! Nur wenige Menschen schaffen es bis hierher. Ihr müsst föhlich beachtliche Helden sein. Nun, ich habe keinen Streit mit euch, sondern hoffe sogar, dass wir einander helfen können.“

Die Herrin möchte möglichst viele *Transportsymbole* sammeln. Sie glaubt, die Kontrolle über die Smaragdspitze erlangen zu können, wenn sie alle Teile wieder zusammenfügt. Sie bietet ihren *Ionenstein (Weststern)* oder auch die Siegel für die tieferen Ebenen der Spitze – sie kennt alle Siegel für die Ebenen 2 bis 13 aufgrund ihrer Nachforschungen, Erkundungen und Befragungen zum Tausch an. Auf die wahrscheinlichsten Fragen der SC antwortet sie wie folgt:

Wer bist du? – „Man nennt mich die Herrin der Dornen.“

Du bist eine Teufelin! – „Stimmt, das bin ich. Doch heißt dies nicht, dass ich euch nicht von Nutzen sein könnte.“

Wie können wir einander helfen? – „Ich sammle diese kleinen Symbole. Solltet ihr welche besitzen, würde ich sie gerne eintauschen. Mir sind die geheimen Siegel der tieferen Ebenen bekannt und ich kann euch auf jede gewünschte Ebene der Spitze schicken. Oder vielleicht seid ihr an anderen kleinen Schätzen interessiert, die ich besitze.“

Warum willst du die Symbole haben? – „Ich habe den Morlocks versprochen, ihren Häuptling zu retten – er ist in der Spitze gefangen. Ich habe mein Wort gegeben und bin daran gebunden.“

Wir werden dir unsere Symbole nicht übergeben. – „Das ist bedauerlich und schade. Solltet ihr es euch anders überlegen, wisst ihr, wo ihr mich findet. Ich belohne euch gern für jedes Symbol, das ihr mir bringt.“

Sollten die SC rundweg ablehnen, vermutet die Herrin der Dornen, dass sie von ihren Geheimnissen wissen und gekommen sind, um sie zu töten. Wenn möglich vermeidet sie einen Kampf und erlaubt den SC zu gehen. Dann teleportiert sie nach Bereich **I16**, um dort einen Hinterhalt zu legen. Sollte sie zu einem Kampf gezwungen werden, zeigt sie böartige Begeisterung, da ihr bewusst ist, dass es bestenfalls nur wirklich mächtige Helden mit ihr aufnehmen können.



HERRIN DER DORNEN

HERRIN DER DORNEN

HG 11

Klingenteufelin

EP 12.800

TP 138 (MHB, S. 257)

Schätze: Die Herrin der Dornen verfügt über zwei *Transportsymbole*, die sie der Spitze noch nicht wieder hinzugefügt hat. Zudem besitzt sie einen ungewöhnlichen *Ionenstern*: einen *Ionenstern (Weststern)* – siehe Seite 67.

114. Der Wahnsinnige Wächter (HG 7)

Aus diesem unauffälligen, quadratische Raum führt ein langer Gang nach Norden, bis er durch Geröll blockiert wird. In der Westwand befindet sich eine Tür.

Ein früherer Bewohner dieser Gewölbeebene hat zwei Fleischgolemdieners erschaffen. Als die Herrin der Dornen die Ebene zum ersten Mal betrat, zerstörte sie einen der Golems. Der zweite wurde zum Berserker und zwang sie, ihre Kräfte aufzuwenden, um ihn in diesem Raum einzusperren. Die Teufelin hat sich danach nicht mehr groß mit dem Golem befasst und verwahrt ihn hier, bis ihr einfällt, wie sie ihn nutzen könnte. Er hämmert derweil wütend gegen die Tür, um aus der Kammer auszubrechen.

Kreaturen: Egal wer die Kammer betritt, der amoklaufende Golem stürmt sofort auf das nächste Ziel los. Sollte er freigelassen werden, tobt das Konstrukt durch die Gänge und greift jedes Lebewesen an, dem er begegnet. Zu Beginn eines Kampfes ist der Fleischgolem stets im Berserkerzustand.

FLEISCHGOLEM

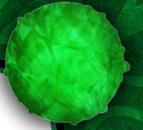
HG 7

EP 3.200

TP 79 (MHB, S. 133)

115. Der Krieger (HG 9)

Wenn die SC diesen Raum durch den Kriechgang betreten, kommen sie durch eine verborgene Bodenklappe herein. Diese lässt sich zwar problemlos öffnen, doch gelingen den SC



kein Fertigkeitswürfel für Heimlichkeit gegen SG 25, werden die Bewohner des Raumes aufmerksam, dass die Klappe bewegt wird.

Dieser Raum besitzt noch seine ursprüngliche Form, allerdings sind die Wände mit kruden Piktogrammen bedeckt. Das Graffiti zeigt Humanoide bei obszönen und gewalttätigen Taten. Geröllhaufen bilden mehrere Hindernisse und eine zur Nordtür ausgerichtete Verteidigungslinie.

Kreaturen: In diesem Raum hat der größte Krieger des Morlockstammes den Befehl über zwei Wachen. Sofern die Fertigkeitswürfel der SC für Heimlichkeit die der Morlocks für Wahrnehmung übertreffen, ist der Befehlshaber (sein Name lautet Anuuk-Tog) gerade dabei, seine beiden Untergebenen auf Finsterländisch zusammenzustauchen. Sein Brüllen kann problemlos durch die Bodenklappe gehört werden.

Sollte einer der Morlocks besser für Wahrnehmung würfeln als die SC für Heimlichkeit, versteckt sich die ganze Truppe hinter der Geröllbarrikade. Sobald Anuuk-Tog Eindringlinge im Raum sieht, verfällt er in Kampfrausch und greift an. Sofern die Morlocks sich versteckt haben, warten die beiden anderen kurz, ehe sie hervorkommen, damit sie sich in Position bringen können, um mit ihrem amoklaufenden Anführer Gegner in die Zange nehmen zu können.

ORLOCKS (2) HG 2

EP je 600
TP je 22 (MHB, S. 190)

ANUUK-TOG HG 8

EP 4.800
Morlock Barbar 6 (MH, S. 190)
CB Mittelgroßer Monströser Humanoider
INI +10; Sinne Dunkelsicht 36 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 15 (+6 GE, -2 Kampfrausch, +5 natürlich, +2 Rüstung)
TP 120 (9 TW; 3W10+6W12+60)

REF +13, WIL +9, ZÄH +12; +3 gegen Magie

Immunitäten Gift, Krankheit; **Verteidigungsfähigkeiten** Fallengespur +2, Verbesserte Reflexbewegung

Schwächen Blindheit durch Licht

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m, Klettern 9 m

Nahkampf Zweihändige Keule +1, +16/+11 (1W10+10), Biss +10 (1W4+3)

Fernkampf Knüppel +15 (1W6+6)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6, Kampfrausch (18 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Aberglaube +3, Kraftschub +6, Schnelle Reflexe), Schwärmen, Sprungangriff

TAKTIK

Vor dem Kampf Beim ersten Anzeichen von Eindringlingen, trinkt Anuuk-Tog seinen Trank: Rindenhaut.

Im Kampf Anuuk-Tog verfällt in Kampfrausch und stürmt voller Zorn auf den nächsten Gegner zu.

Moral Anuuk-Tog kämpft bis zum Tod.

Grundwerte Wenn Anuuk-Tog sich nicht im Kampfrausch befindet, besitzt er folgende Spielwerte: RK 23, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 17; TP 102; WIL +7, ZÄH +10; **Nahkampf** Zweihändige

Keule +1, +14/+9 (1W10+7), Biss +8 (1W4+2); **Fernkampf** Knüppel +15 (1W6+4); ST 18, KO 18; KMB +13, KMV 29; **Fertigkeiten** Klettern +28.

SPIELWERTE

ST 22, GE 23, KO 22, IN 7, WE 14, CH 4

GAB +9; **KMB** +15 (Gegenstand zerschmettern +17); **KMV** 29 (31 gegen Gegenstand zerschmettern)

Talente Blind kämpfen, Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Verbessertes Gegenstand zerschmettern

Fertigkeiten Akrobatik +20 (Springen +28), Heimlichkeit +14 (in Höhlen +18), Klettern +30, Wahrnehmung +10

Sprachen Finsterländisch

Besondere Eigenschaften Meisterkletterer, Schnelle Bewegung

Kampfausrüstung Trank: Rindenhaut (ZS 12), Öl: Dunkelheit (2x);

Sonstige Ausrüstung Zweihändige Keule +1, Knüppel, Rüstungsarmschienen +2

I16. Letzter Hinterhalt (HG 7)

Diese kurze Passage endet vor einer Tür und ist mit Geröll gefüllt. Die Geröllberge an den Seiten reichen bis zur Brust.

Hinter der Tür befindet sich ein schmutzbesmierter Treppensatz, von dem aus man in eine steil abwärtsführende Höhle gelangt, welche die Verbindung zur 10. Gewölbeebene darstellt.

Falle: Die Morlocks haben eine ihrer Fallgruben in der Mitte des Ganges angelegt.

MORLOCKFALLE HG 3

EP 800
Siehe Seite 88.

Kreaturen: Ein Morlock verbirgt sich hinter jedem Schutthaufen. Sie warten mit dem Angriff, bis Eindringlinge die Falle auslösen oder sich in der Mitte des Raumes befinden.

MORLOCKSCHLEICHER (2) HG 4

EP je 1.200
TP je 50 (siehe Seite 89)

Entwicklung: Sollten die SC mit der Herrin der Dornen in Bereich I13 gesprochen, aber die Herausgabe ihrer *Transportsymbole* verweigert haben, teleportiert sie sich nach einem eventuellen Kampf hierher und greift die SC an, sobald sie diesen Bereich erreichen.

Abstieg zur nächste Gewölbeebene

Hinter der Tür führt eine Treppe in eine gewundene, natürliche Höhle. Diese erstreckt sich über 3 Kilometer Länge und überwindet dabei einen Höhenunterschied von 360 m, bis sie die 10. Gewölbeebene erreicht.

Belohnung: Die SC erhalten 2.500 EP, wenn sie diese Ebene ganz oder größtenteils erkunden. Sollten sie über die Queste Expedition des Gelehrten verfügen, erhalten sie weitere 3.000 GM.



EBENE 10

Die Magmakammer

Von F. Wesley Schneider

Chaid DiViris erstes Kommando nahm kein gutes Ende. Als eine der drei Enkelinnen von Severs DiViri, Liktor des Ordens des Nagels, wurde Chaid zur Unvermeidbarfeste geschickt, nachdem die Signifer dort um Hilfe von der Zitadelle Enferac und des Ordens des Tores gebeten hatten, jenes Ordens der Höllenritter, der auf dem Gebiet des Mystischen am besten bewandert ist. Als Erkenntnismagie die Anwesenheit machtvoller, der Ordnung zugewandter Magie und noch größerer Rätsel in der Tiefe unter dem seltsamen Orientierungspunkt offenbarte, welche als die Smaragdspitze bekannt ist, wollten die Höllenritter dem nachgehen. Sie hofften, mittels der dort verborgenen Macht ihre Position und Herrschaft in der Region festigen zu können. Als Expertin für den Umgang mit extraplanaren Wesenheiten, wurde Signifer DiViri ausgesandt und organisierte auch rasch eine Expedition in die Ruinen und Ebenen unterhalb der Spitze.

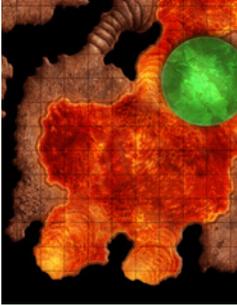
Chaid und ihr kleiner Trupp Höllenritter betraten die Gewölbe der Smaragdspitze und umgingen viele der dortigen Wächter mittels Magie und der Macht der Einschüchterung. Sie konnten sogar die Kräfte der Spitze selbst nutzen, um wiederholt an die Oberfläche zurückzukehren, sich neu mit Ausrüstung einzudecken, Verluste auszugleichen und Berichte zur Zitadelle Enferac zurückzusenden. Chaid's letzter Bericht enthielt die Wiedergabe der Beobachtungen eines Spähers hinsichtlich einer Region geschmolzener Steine, glühender Hitze und planarer Instabilität. Diese unterirdische Wildnis wollte sie weiter erforschen. Mit ihren Soldaten rückte sie erneut in die Smaragdspitze vor und ward nicht mehr gesehen.

J1. Der Übergang

Die Stufen werden zunehmend breiter und unebener, je weiter sie hinab führen, bis die Treppe nur noch eine ungleichmäßige Rampe ist. Je tiefer ihr vordringt, umso heißer wird es. Der Gestank nimmt zu und es riecht durchdringend nach verfaulten Eiern, je höher der Schwefelgehalt in der Luft wird.

Durch diesen Bereich des Gewölbes haben früher in den Fels gehauene Gänge geführt, allerdings haben ihn das Magma und die anwesenden Elementarkreaturen in eine Wildnis verwandelt. Gelingt ein Fertigkeitwurf für Wissen (Gewölbe)

EIGENHEITEN DIESER EBENE



Tödliche Hitze: Die vorherrschenden, vulkanischen Bedingungen und Effekte in Form von Magma, hohen Temperaturen und kochendem Wasser stellen alle anderen Gefahren in den Schatten. Trotz des gegenwärtigen Magmas sorgt die Macht der Smaragdspitze, dass die Temperaturen in der Höhle sich knapp unter 40°C bewegen.

Mach dich mit den Regeln für Hitze und Lava auf den Seiten 443-444 des *Grundregelwerks* vertraut.

Deckenhöhe: Die Deckenhöhe beträgt fast überall 6 m.

gegen SG 10, erkennen die SC den umliegenden Stein als geschmolzenen Fels – folglich wurden diese Tunnel kürzlich von Magma oder intensiver Hitze geformt.

J2. Schlachtfeld (HG 2)

Schwer gepanzerte Leichen in zerschmetterten schwarzen Rüstungen liegen über die ganze Höhle verstreut. Zwischen den Leichen wachsen strahlend bunte Kristalle.

Bei den Toten handelt es sich um Höllenritter in den Diensten von Chaid DiViris, welche bei der Verteidigung ihres Lagers in Bereich J3 einem Hinterhalt von Kristaren zum Opfer gefallen sind. Man kann sie leicht als Höllenritter erkennen; gelingt zudem ein Fertigkeitwurf für Wissen (Lokales) gegen SG 15 kann man sie zudem Orden des Nagels zuordnen, welcher auch in der Unvermeidbarsten vertreten ist. Gelingt einem SC ferner ein Fertigkeitwurf für Wissen (Gewölbe) gegen SG 10, erkennt er, dass es sich bei den Kristallen in der Höhle um Kristare und keine natürlichen Formationen handelt.

Kreaturen: Zwei Minuten nachdem die SC die Höhle betreten haben, stolpert ein Kristar mit 2 verbliebenen TP von Bereich J4 her kommend herein. Er wird von einer schwebenden Kugel verfolgt, die von zitternden Klängen besetzt ist und einen einzelnen Augapfel aufweist. Bei Letzterem handelt es sich um einen Kyton der Unterart der Auguren namens Aoz, der früher als DiViris Berater gedient hat. Sein Hauptziel besteht in der Vernichtung des Kristars. Sobald er die SC bemerkt oder diese den Kristar angreifen, zieht Aoz sich zurück und bereitet eine Aktion vor, um zu fliehen. Sollte einer der SC vorrücken, um Aoz anzugreifen, zieht dieser sich nach Bereich J6 zurück. Eigentlich sucht er die Hilfe der SC, doch da er nicht sprechen kann, fällt es ihm sehr schwer, dies zu übermitteln.

Aoz

EP 2.400

Augure (MHB III, S. 146)

TP 19

HG 2

VERWUNDETER KRISTAR

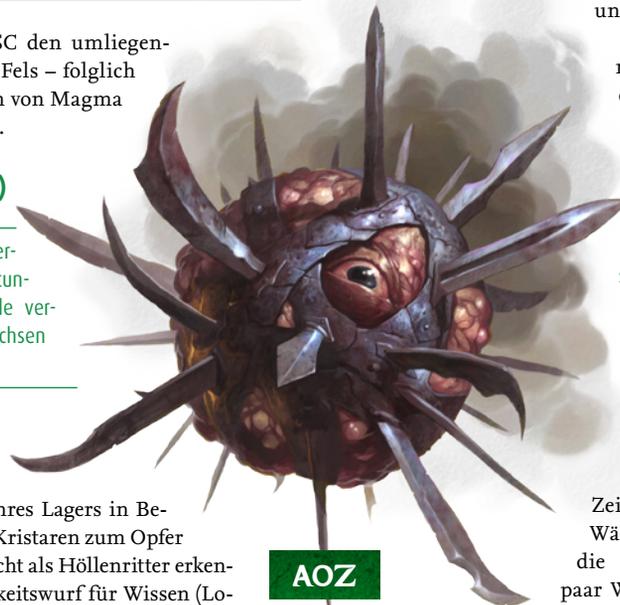
HG 1

EP 400

TP 2 (MHB II, S. 154)

Schätze: Signifer DiViri hatte gerade mit der Erstellung des letzten Bandes der Chronik ihrer Erkundungen (siehe Seite 97) begonnen, das Buch dann aber während der Schlacht hier verloren. In der Höhle lassen sich drei *Hellebarden* +1 und drei Höllenritterrüstungen^{WBIS} finden. Eine weitere Ritterrüstung kann aus diversen Einzelstücken zusammengesetzt werden, welche den Kampf überstanden haben. Mit den Kristaren sind rote Edelsteine verschmolzen, die früher als ihre Augen und seltsamen Organe fungiert haben. Werden die Edelsteine herausgebrosen (ein Kristarkadaver hat Härte 2 und 5 TP), gewinnen die SC 2W8 beschädigte Karneole im Wert von je 25 GM; wird dagegen Schallenergie genutzt, um die Kristare zu zerschmettern, sind die Edelsteine unbeschädigt und jeweils 50 GM wert.

Queste: Stoßen die SC auf DiViris Tagebuch, erhalten sie zugleich die Queste DiViris Schicksal.



AOZ

J3. Höllenritterlager

Schlafsäcke und Ausrüstungspakete liegen zwischen den Felsvorsprüngen verstreut. Im rückwärtigen Teil der Kammer liegt Kochgeschirr rund um einen Riss im Boden herum, aus dem zischend Dampf entweicht.

Die Höllenritter hatten hier eine Zeit lang ihr Lager aufgeschlagen. Während der Großteil des Trupps die Ebene erkundete, blieben ein paar Wachen (die Toten in Bereich J2) und einige Ausrüstungsstücke zurück.

Mittels eines Fertigkeitwurfes für Wahrnehmung gegen SG 18 kann man die meisten Besitztümer der Höllenritter entdecken (siehe unten, Schätze), allerdings stellen die Rucksäcke der Soldaten eine weitaus größere Versuchung dar (siehe unten, Falle). Ein SC, dem ein Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20 gelingt, bemerkt eine Reihe von Kratzern auf dem dunklen Fels: Zahlen, der Satz „Träumt von Droncy“ auf einem Pfeilsymbol, welches auf einen Schlafsack zeigt, sowie eine grobe Zeichnung einer gerüsteten Gestalt neben einer schwebenden Sonne mit einem Auge in der Mitte (Signifer DiViri und Aoz).

Der aus dem Spalt im Nordwesten dringende Dampf fügt Kreaturen nur dann Schaden zu, wenn sie mit nackten Händen versuchen, die Spalte abzudecken (1 Schadenspunkt pro Runde, welche man mit dem Dampfkontakt hat).

Falle: Die größere Gruppe Höllenritter häufte ihre Rucksäcke zu einer perfekten Pyramide auf, ehe sie aufbrach. DiViri steckte in den obersten Rucksack einen *Alarmstein*, damit die zurückbleibenden Wachen bemerkten, falls die Pyramide bewegt wurde. Der Stein ist von außen nicht zu sehen; der Alarm wird durch den Stoff gedämpft, ist aber dennoch in Bereich J2 zu vernehmen. Den meisten Bewohnern der Gewölbeebene ist



der Lärm egal, doch wenn der Stein 3 oder mehr Runden lang aktiv ist, kommt ein Ätzender Pirscher aus Bereich J5 durch das Gestein, steigt aus dem dampfenden Riss und greift an.

Schätze: Die verteilten Ausrüstungsgegenstände der Höllenritter sind insgesamt 17 GM wert.

J4. Kristarhöhle

Bleiche weiße und graue Kristalle bedecken diesen Raum in eng stehenden Formationen besonders dicht in den Ecken und rund um eine zentrale Säule.

Mittlerweile tote Kristare haben einst in diesem Raum gehaust. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 24 enthüllt, dass die Kristalle hier nur zerbrechliche und wertlose Ausscheidungen von Krismaren sind.

J5. Ätzender Übergang (HG 10)

Diese weite Höhle ist von einem Verwesungsgeruch erfüllt, der aus den Tiefen der Erde aufsteigt. Durch die Höhle fließt ein aus Spalten dringender und blubbernd hervorquellender Magmastrom. In der Mitte der Höhle bildet eine Steininformation eine Bogenbrücke über die feurige Strömung.

Das beständig in diesen Raum strömende Gas stinkt ekelhaft, ist aber nur gefährlich, wenn man sich länger als eine Stunde hier aufhält – nach Ablauf dieser Frist werden Charaktere behandelt, als litten sie unter Brunddämpfen (*Grundregelwerk*, S. 560), wobei jede weitere Stunde Aufenthalt der Zufuhr einer weiteren Dosis entspricht.

Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 16, bemerkt er unter der Decke wirbelnde Gaswolken.

Eine Untersuchung der Brücke über den Magmastrom führt zu der Entdeckung zahlreicher Risse. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Baukunst oder Gewölbe) gegen SG 16 kann man erkennen, dass die Brücke aber noch überquerbar ist. Die sechs Felder auf der Mitte der Brücke bilden den schwächsten Abschnitt, diese sechs besitzen zusammen Härte 5 und 30 TP. Ein Überqueren der Brücke schadet diesen Feldern nicht, wohl aber der Säureodem eines Ätzenden Pirschers.

Kreaturen: Drei Ätzende Pirscher treiben faul durch die Höhle – zwei unterhalb der Decke, der dritte unter der Brücke. Sie belästigen niemanden, der die Brücke überquert und die Höhle verlässt. Sollte aber eine nichtelementare Kreatur sich länger als eine Minute hier aufhalten oder sich gar in die Lüfte erheben und in das Revier der Pirscher eindringen, greifen diese an.

KAUSTISCHER PIRSCHER (3)

HG 7

EP je 3.200

TP je 73 (siehe Seite 152)

J6. Gruft der Fanatikerin

Magmabächlein strömen an der Nordwand dieser Höhle hinab und schmelzen schwarze, stachelbesetzte Plattenpanzer, ehe sie im Fels versickern.

DiViri und ihre verletzten Streiter konnten sich hierher zurückziehen, erlagen aber schließlich ihren Verwundungen

DIVIRIS TAGEBUCH

Das Tagebuch, welches die SC finden, ist noch größtenteils unbeschrieben. Nur die erste Seite ist ausgefüllt und der Inhalt gibt keinen Hinweis darauf, ob die Verfasserin noch am Leben ist:

„Tagebuch von Chaid DiViri, Signifer des Höllenritterordens des Tores und Anführerin der Expedition zum Bezwingen der Smaragdspitze.

Dies ist Band 3 meiner Aufzeichnungen, die anderen Bände wurden bereits im Rahmen unserer Rückreisen an die Oberfläche bei meinem Orden in Sicherheit gebracht.

Der Feldzug dauert an. Unser aktuelles Ziel ist ein Land der Hitze und der kochenden Steine. Unser Trupp ist geschrumpft, doch mit Sicherheit ist die Edelsteinader, die uns wiederholt den Rückzug ermöglicht hat, in der Nähe. Wenn wir sie erreichen, werden wir sie nutzen, um unsere Vorräte und Truppenstärke an der Oberfläche aufzustocken, um dann wieder weiter in die Tiefe vordringen zu können. Ich habe bereits einen zu weiten Weg zurückgelegt, um mich von Feuer aufhalten zu lassen. Die Geheimnisse dieses Abgrundes werden sich mir bald erschließen, selbst wenn ich die Flammen mit den Leichen meiner Ritter ersticken muss!“

und der Hitze. DiViri verlor im Stehen das Bewusstsein und stürzte gegen die Wand. Dies setzte einen Magmastrom frei, welcher ihre Überreste in einer dauerhaften, stehenden Haltung konservierte und mit einer dann erkalteten, dünnen Gesteinsschicht überzog. Ihre Leiche und die dreier weiterer Höllenritter sind hier zu finden.

Kreaturen: Sollte Chaid Verbündeter, der Kyton Aoz, die erste Begegnung mit den SC in Bereich J2 überlebt haben, kann man ihn hier antreffen. Er bleibt in der Nähe der SC und versucht, sie hierher zu führen. Aoz möchte die SC dazu bringen, die Leiche seiner Herrin zu bergen, an die Oberfläche zu bringen und sie entweder wiederzubeleben oder zur Unvermeidbarsten zu transportieren. Allerdings hat Aoz alles andere als lautere Absichten: Chaid hat vor Jahren schon ihre Seele an die Kytonen gegen Wissen verkauft. Aufgrund ihres nicht vorhergesehenen Todes ist ihre Seele aber nun außer Reichweite, was Aoz gern korrigieren würde. Der stumme Augure nutzt die Leichen hier als Tintenfässer, indem er seine Klinge in ihr Blut taucht und damit an die Wand schreibt. Neben Chaid's Leiche schreibt er in der Gemeinsprache zunächst das Wort „Hilfe“. Er beantwortet die Fragen der SC wahrheitsgemäß und erklärt, dass die Höllenritter nach dem Ursprung der machtvollen, ordnungsorientierten Energien gesucht hätten, welche sich in den Gewölben sammeln. Er lügt nur, wenn er nach seinen eigenen Absichten gefragt wird, und präsentiert sich als treuer Vertrauter. Aoz weiß nicht, was sich in den weiteren Höhlen befindet, behauptet aber, die Kristare in Bereich J4 ausgerottet und etwas wie einen Riesen erspäht zu haben, der Grabungen vornimmt (den Grauen Reißer in Bereich J8). Aoz verrät nicht, dass er Chaid dazu überredet hat, sich um dieses Kommando zu bewerben, da sein Volk schon lange von den nun in Bereich J13 ruhenden Schätzen weiß. Aoz könnte noch Dinge schreiben wie „Ritter kämpften im Feuer, sind verbrannt“ und „Suche nach Quelle der Kraft. Geheim. Tief unten.“

Entwicklung: Der Augure weiß, dass er für die SC keine Bedrohung darstellt. Sollte Aoz daher auf Feindseligkeit stoßen, flieht er. Sollten die SC Chaid DiViri ins Leben zurückholen oder ihre Leiche zur Unvermeidbarsten bringen, wo die

Höllенritter dies tun werden, dankt die Signifer ihnen kurz angebunden und verlangt, dass sie ihr Einzelheiten über ihre Expedition in die Spitze berichten. Sollte die Gruppe größtenteils aus rechtschaffenen Charakteren bestehen, könnte DiViri (RN Menschliche Magierin 6/Höllенritter-Signifer 3^{APKG}) verlangen, sie auf ihren weiteren Reisen zu begleiten.

Sollten die SC Chaid nicht ins Leben zurückholen oder ihre Leiche bergen, folgt Aoz ihnen mit einigem Abstand und schreibt immer wieder Bettelbriefe auf die Wände. Sollten sich in der Gruppe rechtschaffene Charaktere befinden, konzentriert er sich mit seinen Bitten auf diese. Sollte sich ein Rechtschaffener neutraler oder Rechtschaffener böser Magier oder Hexenmeister in der Gruppe befinden, könnte Aoz diesen stattdessen als seinen neuen Herrn betrachten – und als eine frische Seele, die es in Versuchung zu führen gilt!

Schätze: Die Rüstungen der Höllенritter sind zerstört, sieht man von Chaid's Rüstung ab. Wird sie mittels eines Stärkewurfs gegen SG 20 aus der Wand befreit, kann man ihr ihre Mithralhöllенritterrüstung [Meisterarbeit] abnehmen und findet zudem in ihrem rechten Panzerhandschuh versteckt einen *Zauberstab: Schild* mit 22 Ladungen.

Belohnung: Die SC erhalten 3.000 EP, wenn sie Chaid DiViri sicher aus den Gewölben bringen, egal ob sie ihre Leiche an die Oberfläche schleppen oder sie zuerst ins Leben zurückholen.

J7. Gasabzug

Eine eklig riechende Brise zieht durch diesen sich verengenden Tunnel.

Der Tunnel ist hier so eng, dass mittelgroße Kreaturen sich auf den letzten 4,50 m der östlichsten Biegung hindurchzwängen müssen (*Grundregelwerk*, S. 193). Es stinkt im ganzen Tunnel ekelerregend, doch in den engsten Bereichen kondensieren die Gase aus Bereich J5 und wehen durch den Tunnel. Wer bei Betreten dieses Bereiches nicht den Atem anhält, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 18 bestehen, um nicht von dem Giftgas so betroffen zu sein, als hätte er Brunddämpfe (*Grundregelwerk*, S. 560) eingeatmet. Dabei wird jede Minute ein neuer Rettungswurf fällig. Das andere Ende des Tunnels (Bereich J8) wird von einem glänzenden Metallklumpen teilweise versperrt, dabei handelt es sich um eine Splitterschlacke.

Ein sehr dünner Wandabschnitt könnte eingerissen werden, um nach Bereich J8 vorzudringen (Härte 8, 20 TP).

Entwicklung: Sollten die SC in diesem Bereich kämpfen oder sich hier länger aufhalten, werden sie vom Grauen Reißer in Bereich J8 gehört, der dann durch die dünne Wand bricht und sie angreift.

Die Splitterschlacke ist eine Gefahr für jeden, der sich durch den Tunnel zwängt. Ziehen sich die Charaktere in den breiteren Teil dieser Kammer zurück, um dort zu kämpfen, veranlasst dies den Grauen Reißer, durch die Wand zu brechen. Beide Kreaturen werden unter Bereich J8 beschrieben, wo es mit höherer Wahrscheinlichkeit zu einem Kampf kommen wird.

Sollte es dagegen in diesem Bereich zum Kampf kommen, steigt der HG aufgrund der Umstände um 1.

J8. Feuerstrom (HG 10)

Ein schmaler Magmaström windet sich durch diese breite Höhle. Im Süden ragt ein gezackter Steinvorsprung über einen See aus Magma.

Sollte ein Charakter den Südteil dieses Raumes betreten (den Vorsprung über Bereich J9), füge das Folgende hinzu:

Unter euch kocht ein See aus Magma. Der geschmolzene Fels fließt durch Tunnel der Nordwand ab, nachdem er von Süden her diese Kammer erreicht hat – dort befinden sich zwei Magmafälle, die aus einem höher gelegenen See herabfließen. Die Smaragdspitze führt durch eine kleine Insel zwischen den beiden Magmafällen hindurch. Im Südwesten befindet sich ein weiterer, in den See hineinreichender Vorsprung. Dieser ist mit Treppenstufen versehen, welche zu einem nach Süden führenden Gang hinaufführen.

An der Spitze des nördlichen Vorsprungs leuchtet schwach ein Zeichen auf dem nackten Fels: der Buchstabe T. Daneben ist ein zum Südtunnel weisender Pfeil in den Stein gekratzt worden.

Bei dem Zeichen am Boden handelt es sich um ein *Arkane Siegel*, welches die vermisste Magierin Tiawask hier hinterlassen hat. Sie wollte sicherstellen, ihre Marschrichtung zu dokumentieren, falls die Tunnel und Magmaseen ein wirres Labyrinth bilden sollten.

Kreaturen: In diesem Raum hausen gegenwärtig zwei Wesen, die sich größtenteils gegenseitig ignorieren. Im Osten, wo sich der schmale Gang von Bereich J7 her kommend zu einem kochenden Seeufer weitet, hockt eine Splitterschlacke, eine Kreatur aus lebendem, geschmolzenem Metall, und blockiert den Durchgang zu Bereich J7. Die Splitterschlacke greift jedes Lebewesen an, welches um die Ecke herum in ihre Behausung kommt. Da sie aber auch faul ist, verfolgt sie niemanden, den sie aus den Augen verliert oder der über den Magmaström in den größeren Teil des Raumes überwechselt.

Zudem hat sich auch ein Grauer Reißer in diesen Bereich verirrt. Da ihn der Lärm der Höllенritter angelockt hatte, brach er durch einen eingestürzten Gang und überfiel den Expeditionstrupp – dies führte zu dessen Rückzug und vorzeitigem Tod. Seitdem hat er zwei tote Höllенritter hierher geschleppt, ihre Rüstungen zerfetzt und labt sich nun am Inhalt. Der Graue Reißer jagt erbarmungslos jede Kreatur mit essbarem Fleisch, die ihm begegnet.

GRAUER REISSER

HG 8

EP 4.800

TP 100 (*MHB II*, S. 123)

SPLITTERSCHLACKE

HG 8

EP 4.800

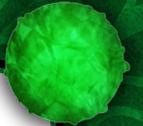
TP 126 (*MHB IV*)

Schätze: Bei einem der toten und in Stücke gerissenen Höllенritter liegt ein Kompositlangbogen [Meisterarbeit] (+3 ST) samt zwei *Todespfeilen* (*Chaotische Externare*).

J9. Der See der Spitze (HG 9 und 10)

In den See aus flüssigem Feuer hinein ragt ein steinerner Vorsprung wie eine verkohlte Speerspitze. Das schnell fließende Magma wirft Schatten an Wände und Decke, doch nicht an die strahlende Säule der Smaragdspitze. Zu beiden Seiten der Spitze fallen Magmaströme aus einem höher gelegenen See herab.

In diese Kammer fließt das Magma aus Bereich J10. Sie sammelt sich hier, um dann durch diverse Kanäle in andere Kammern oder gänzlich aus dem Gewölbe zu fließen. Diese engen,



magmagefüllten Tunnel stellen Anbindungen an die Bereiche **J5**, **J8** und **J13** dar – sofern eine Kreatur mehrere Runden lang blind in der Magma überleben kann, die nötig sind, um sich hindurchzuzwängen. Neben den Magmafällen führt eine unebene, natürliche Treppe zum Bereich **J10** hinauf.

Hier durchbohrt zudem die Smaragdspitze diese Gewölbeebene, auch wenn sie halb unter Stein und geschmolzenem Fels begraben ist. Durch die Position der Spitze ist im Magmastrom ein Keil entstanden, eine kleine Insel, welche aber selbst an der schmalsten Stelle des Sees noch 6 m vom Nordufer der Höhle entfernt ist.

Hier herrschen Temperaturen von über 43°C trotz der regulierenden Magie der Smaragdspitze.

Kreaturen: Wilde Elementarwesen, sogenannte Lavalaurer, wurden von der Magie der Smaragdspitze angelockt. Eines schwimmt gerade in der Magma und bewacht seinen Teich und die Säule der Smaragdspitze stur vor allen Kreaturen, die nicht ebenfalls im Magma hausen. Nähert man sich dem See auf 1,50 m oder weniger, bricht der Lavalaurer hervor und greift an.

Ferner schwimmen noch die jungen Magmadrachen Ghalodz und Vrainheis im See. Sie sind Magmaströmen gefolgt, welche die Finsterlande durchziehen, und schließlich hier gelandet, wo die Geschwister die Smaragdspitze entdeckt haben. Jeder erhob sofort Anspruch darauf und während der folgenden Rauferei schlug Vrainhais ihrem Bruder ein Auge aus. Ghalodz ist seitdem vollkommen eingeschüchtert und befolgt jeden Befehl seiner Schwester. Die Magmadrachen sind zwar schon seit Monaten hier, wissen aber kaum etwas über die Smaragdspitze. Nachdem es ihnen nicht gelungen ist, die Säule aus dem umliegenden Fels zu brechen, haben sie sich ein Versteck in Bereich **J13** angelegt, da sie von dieser Höhle aus durch einen unterirdischen Magmatunnel in diesen Magmateich gelangen können. Die Drachen verbringen viel Zeit mit Überlegungen, wie man die Smaragdspitze in Teile zerbrechen könnte, sind aber eigentlich ganz zufrieden mit ihrem Unterschlupf. Sie können zudem ihren bisher winzigen Hort mit Edelsteinen aus nahen Höhlen und Schätzen bestücken, welche die seltsamen Kreaturen verlieren, welche ab und an die Höhle durchqueren wollen. Die Magmadrachen gehen den Elementaren aus dem Weg und werden im Gegenzug ebenfalls ignoriert.

Schlussendlich lebt in dieser Kammer noch ein Xorn namens Yoc. Dieser ist erst vor einem Tag auf die Smaragdspitze gestoßen, nachdem er der Spur ihrer Ausstrahlung gefolgt ist. Die starke Hitze stört ihn nicht, dafür ist er wie berauscht von dem gewaltigen und unglaublich schmackhaften Edelstein. Yoc hockt auf dem Inselchen im Magmasee und streicht unablässig die Oberfläche der angrenzenden Smaragdspitze, während er sie zugleich ableckt. Damit füllt er den einzigen festen Boden aus, von dem aus die Spitze zugänglich ist. Nähert man sich Yoc, kann man dessen wie besessenen gemurmelt Litaneien auf Terral hören, während er den unzerstörbaren Stein abküstet – er preist die hypnotische Geometrie des Edelsteins und seine leckeren Facetten. Da der Mund des sturen, weltentrückten Xorns aber an die Spitze gepresst ist, ist er sehr schwer zu verstehen.

LAVALAURER

HG 9

EP 6.400

TP 114 (siehe Seite 155)

GHALODZ UND VRAINHAIS

HG 8

EP je 4.800

Junge Magmadrachen (MHB II, S. 77)

TP je 85

Yoc

HG 6

EP 2.400

Xorn (MHB, S. 283)

TP 66

Entwicklung: Es dürfte schwierig werden, ohne magische Hilfe den Magmastrom zu überqueren, um die Smaragdspitze oder Bereich **J10** zu erreichen. Dringen die SC in den Magmasee oder dessen Luftraum ein, reagiert der Lavalaurer mit einem Angriff. Sollte der Lavalaurer zerstört werden, erzeugen seine Todeszuckungen einen Bereich erkalteten Magmas innerhalb von 1,50 m Umkreis, so dass eine Insel aus schwimmendem Fels mit 4,50 m Seitenlänge entsteht. Nach 3 Runden schmilzt diese Insel aber auf 1,50 m Seitenlänge zusammen und löst sich in der vierten Runde wieder auf. Da Elementare mit einer gewissen Regelmäßigkeit ihren Weg in den Magmasee finden, nimmt nach 1 Stunde ein neuer Lavalaurer den Platz des zerstörten ein. Du kannst weitere Lavalaurer einsetzen, um den SC zu ermöglichen, vom nördlichen Seeufer zu entkommen, allerdings erhalten sie für jeden weiteren Lavalaurer, den sie hier besiegen, nur die Hälfte der üblichen EP.

Ghalodz und Vrainhais halten sich aus einem Kampf zwischen den SC und dem Lavalaurer heraus und beobachten aus der Magma



GHALODZ UND VRAINHAIS

heraus. Ein SC kann sie mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen den Wurf der Drachen für Heimlichkeit entdecken, allerdings erhalten sie einen Situationsbonus von +6 auf Heimlichkeit, da sie größtenteils untergetaucht sind. Sollte der Lavalaurer getötet werden, nutzen die Magmadrachen den ersten geeigneten Augenblick, um selbst anzugreifen. Vrainhais wirkt *Schmierer*, damit SC in die Magma stürzen, und befiehlt ihrem Bruder, in den Nahkampf zu gehen. Zu Beginn wollen sie die SC glauben machen, diese hätten es nur mit einem Gegner zu tun, da Vrainhais in der Magma verborgen bleibt. Allerdings tauchen beide auf, um einen verletzlichen Gegner in die Zange zu nehmen. Ghalodz kämpft bis zum Tod. Vrainhais dagegen flieht nach Bereich J13, sollte sie auf weniger als die Hälfte ihrer TP reduziert werden; von dort aus könnte sie später Gelegenheit zur Rache haben.

Schätze: Ghalodz hat sein fehlendes Auge durch einen orangen Topas im Wert von 250 GM ersetzt (mit diesem Edelstein könnte man Yoc von der Smaragdspitze fortlocken).

(BÜ) Magmafälle (HG 11)

Magma quillt stoßweise aus der unebenen Decke der Kammer und überflutet die Höhle bis auf zwei verbrannte Ufergebiete im Osten und Westen. Der flüssige Fels fließt durch die eingestürzte Nordwand der Höhle in eine tiefer gelegene Kammer. Die Smaragdspitze führt durch dieselbe Wand und reicht von der geneigten Decke bis zu dem brennenden Teich darunter.

Sollte die Gruppe das westliche Ufer erkunden, füge das Folgende hinzu:

Das westliche Uferstück ragt nicht weit von der Smaragdspitze entfernt in den Magmasee hinein. In den Boden ist eine glühende Rune in Form eines „T“ hineingekratzt, daneben weist ein Pfeil zum östlichen Ufer. Dort führt ein dunkler Tunnel weiter.

Eigentlich ist das Gebiet der Flusskönigreiche unterhalb der Smaragdspitze nicht für geologische Instabilität bekannt. Die Bewohner der nahen Landstriche haben daher keinen Grund, Erdbeben, Vulkane oder feurige Fluten zu fürchten. Dies könnte sich aber schon bald ändern, da die planare Instabilität um die Smaragdspitze in ihren Tiefen einen kleinen Riss zwischen den Ebenen erzeugt hat. Dieser stellt eine Verbindung zu einem der Grenzgebiete zwischen der Elementarebene des Feuers und der Elementarebene der Erde dar. Durch diesen Riss strömt ein zwar kleiner, aber dafür beständiger Magmastrom, welcher heiß genug ist, um den Großteil des umliegenden Gesteins zu schmelzen. Noch gefährlicher sind die Elementarwesen, welche ebenfalls hindurchschlüpfen. Diese helfen nicht nur dabei, die Hitze des Magmas zu erhalten, sondern treiben es auch noch in die umliegenden Höhlen und Erdspalten voran.

Die Magmafälle in diesem Bereich führen mehrere hundert Meter durch den Fels zu einem Portal, welches eine Verbindung zur Elementarebene der Erde darstellt.

Die „T“-Rune ist ein weiteres *Arkane Siegel*, welches Tiawask hinterlassen hat in der Hoffnung, dass jemand nach ihr sucht. Sie hat dieses formidable Hindernis mittels *Fliegen* überwunden.

Kreaturen: Zwei Lavalaurer steigen aus der Magma und greifen alle nichtelementaren Kreaturen an, welche sich ihrem See auf 1,50 m oder weniger nähern. Wie im Falle des Lavalaurers in Bereich J9 erschaffen die Todeszuckungen eines Lavalaurers kurzfristig eine Insel mit 4,50 m Seitenlänge im Magma.

LAVALAURER (2)

HG 9

EP je 6.400

TP je 114 (siehe Seite 154)

J11. Die Basaltgruft

Hier besteht eine schmale Ausbuchtung im schwarzgrauen Stein – Boden und Decke treffen sich am anderen Ende.

Jede Kreatur, die in dieser dunklen Kammer sehen kann oder hineinleuchtet, bemerkt sofort eine halb in der Wand begrabene, gepanzerte Gestalt: Brust und linke Seite ragen aus der Wand, doch die rechte Seite und der Kopf sind unter einer dünnen Kruste abgekühlter Lava begraben. Bei näherer Betrachtung kann man erkennen, dass die Kreatur nicht einfach eine Rüstung trägt, sondern größtenteils aus Metall besteht. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) kann man sie als einen Kolyarut identifizieren, einen Unvermeidbaren.

Kreaturen: Der Unvermeidbare besitzt noch 5 TP. Er steckt unter der erkalteten Magma in einer Position fest, die ihn daran hindert, sich selbst zu befreien. Ein Imentesch-Proteaner hatte ihn lange genug mit seiner Raumerschütterung betäuben können, dass das Magma über ihn hinwegfließen und ihn festsetzen konnte. Dieser Unvermeidbare ist der Hinweis auf die machtvolle rechtschaffene Präsenz, nach der Chaid DiViri unter der Smaragdspitze gesucht hat, und dient als Vorspiel für das größere Regiment der Unvermeidbaren, das sich in den tiefer liegenden Höhlen verschanzt hat.

Sollte es den SC gelingen, den Kolyarut mittels eines Stärkewurfes gegen SG 20 zu befreien, wirkt dieser sofort *Lügen entdecken*. Dankbarkeit kennt er nicht, er könnte aber zur Kooperation bereit sein, sollten die SC ihn heilen und ihm erklären, dass sie ihn befreit haben. Der Kolyarut hat nie einen Sinn darin gesehen, sich einen Namen zu geben. Er ist nur daran interessiert, die Smaragdspitze zu erreichen und sein *Transportsymbol* zu benutzen, um zu seinen Artgenossen in der Tiefe zurückzukehren. Er berichtet, wie er hier festgesetzt wurde, und erklärt, dass er als Verstärkung zur Unterstützung seiner Artgenossen ausgesandt wurde, welche auf der 15. Gewölbeebene im Krieg mit den Proteanern liegen. Egal ob der Externar zustimmt, den SC zu helfen, oder diese nur in seinem Windschatten folgen, er marschiert nach Bereich J9, bekämpft den Lavalaurer im See, versucht vergeblich, den besessenen Xorn Yoc zur Seite zu bewegen, welchen er schließlich tötet, und verschwindet, nachdem er die Smaragdspitze berührt hat. Sollten die SC später die Befestigung der Unvermeidbaren in Bereich O1 auf Ebene 15 (siehe Seite 136) erreichen, befindet sich dieser Kolyarut dort und spricht sich für die Nützlichkeit der SC aus – dies ist zwar kein sonderlich schmeichelhafter Bericht, könnte aber dennoch bei der Interaktion mit den Unvermeidbaren helfen.

Sollten die SC den Unvermeidbaren in seinem verletzlichen oder angeschlagenen Zustand bekämpfen, erhalten sie bei einem Sieg keine EP.

KOLYARUT

HG 12

EP 19.200

TP 5 (MHB II, S. 264)

Queste: Wenn die SC von Krieg zwischen Unvermeidbaren und Proteanern erfahren, erhalten sie die Queste Ordnung oder Chaos.

Belohnung: Sollten die SC den Kolyarut befreien, erhalten sie 6.400 EP. Dies zählt zudem als Schritt für ein Bündnis mit den Unvermeidbaren im Rahmen der Queste Ordnung oder Chaos.

J12. Kochendes Aquarium (HG 7)

Eine natürlich entstandene Treppe führt in eine feuchte Höhle und dann weiter in die Tiefe. Die Ostwand besteht aus durchsichtigem Kristall und schwitzt Wasser aus, das in kleinen Bächen über den Boden läuft.

Die Treppe führt nach Ebene 11 (siehe unten, Abstieg auf die nächste Gewölbeebene). Sofern die SC nicht durch die Magmaröhre nach Bereich J13 vorgedrungen sind, kann man den unter Wasser liegenden Teil von Bereich J13 durch die kristalline Wand sehen – allerdings sieht man nur ein paar Schädel auf endlosen Bläschen tanzen. Winzige Risse im Boden dienen als Abfluss für das wenige Wasser, welches in diesen Raum fließt. Da von diesem Wasser feiner Dampf aufsteigt, kann man leicht erkennen, dass die Flüssigkeit hinter der Wand kochend heißes Wasser sein muss.

Gelingt einem Charakter ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 bei Begutachtung der Kristallformation, kann er einen Fertigkeitswurf für Wissen (Gewölbe) gegen SG 17 ablegen. Gelingt auch dieser, erkennt er, dass es sich bei der Wand in Wahrheit um einen versteinerten, kristallinen Magmaschlick handelt.

Kreaturen: Ein Kristalliner Magmaschlick, welcher von den Magmaströmen in dieser Region angezogen wurde, genoss gerade die intensive Hitze in dieser Kammer, als ein Teil der Ostwand einstürzte und ihn mit dem Wasser einer mittlerweile versiegten Quelle übergoss. Die Flüssigkeit ließ die Kreatur unter heftigen Zuckungen sofort versteinern, bis sie schließlich diese klare Barriere ausbildete. Sollte das Wasser in Bereich J13 entfernt werden, nimmt der Magmaschlick wieder seine natürliche, absolut heißhungrige Gestalt an. Im versteinerten Zustand kann ihm Schaden zugefügt werden; behandle den Schlick wie eine Barriere mit Härte 8 und 85 TP. Mit einem Kampfmanöver für Ansturm oder einem ähnlichen Angriff kann er alternativ auch bewegt werden. Seine KMV beträgt 21 (er erhält einen Bonus von +4, da die Übergänge zum Fels mit der Zeit durch Sedimentgestein verkrustet wurden).

KRISTALLINER MAGMASCHLICK

HG 7

EP 3.200

TP 85 (MHB II, S. 167)

Entwicklung: Sollte Vrainhais die Begegnung in Bereich J9 überlebt haben, kann man sie durch den Kristall sehen, wie sie ihre Wunden im kochenden Wasser ihres Verstecks pflegt. Wenn sie die SC bemerkt, starrt die Magmadrachin finster und peitscht mit dem Schwanz. Sollten die SC ihre Herausforderung ignorieren oder zum Weiterziehen ansetzen, führt sie einen Ansturm gegen den Magmaschlick aus (sie hat einen KMB von +14) und versucht, den Stopfen zu entfernen. Bei Erfolg löst sich der Magmaschlick und der Bereich wird mit vielen tausenden Litern kochenden Wassers geflutet. Die hereinschießenden Wasserkraften in jeden Charakter, der sich in diesem Bereich aufhält; behandle dies wie ein Kampfmanöver für Ansturm mit KMB+25. Da die abwärtsführende Treppe den größten verfügbaren Abfluss für die Wassermassen darstellt, werden Charaktere, die von dem Ansturm betroffen sind, in Richtung der Stufen mitgerissen. Jede Kreatur, welche dabei in den Bereich der Stufen gerät, stürzt 1W4 x 1,50 m hinab und erleidet 1W6 Punkte Fallschaden pro 1,50 m, die sie hinabgetragen wird. Ferner werden alle Kreaturen im Raum vollkommen im kochenden Wasser untergetaucht und erleiden 10W6 Punkte Feuerschaden.

In der zweiten Runde ist noch genug kochendes Wasser vorhanden, um jeder Kreatur im Raum 1W6 Punkte Feuerschaden zuzufügen.

In der dritten Runde fließt genug Wasser ab, um dem Magmaschlick zu gestatten, wieder seine natürliche Gestalt anzunehmen, er muss sich aber erst orientieren und führt daher in seinem Zug keine Aktion aus. In den Folgerunden geht er aber zum Angriff über. Dabei greift der Schlick zuerst Kreaturen an, welche besonders durch seine brennende Gestalt verletzbar sind. Zudem attackiert Vrainhais die SC, setzt dabei ihre Odemwaffe ein und führt so oft wie möglich Volle Angriffe aus. Die Magmadrachin kämpft bis zum Tod.

J13. Magmadrachenhöhle

Eine Steinwand trennt einen Teich geschmolzenen Gesteins von einer breiten Grube, welche von einem kleinen Bach kochenden Wassers gespeist wird. Die Kammer ist erfüllt vom Zischen des Dampfes, dem Platschen des kochenden Wasser und dem zornigen Blubbern des Magmas.

Diese ist das Versteck der Magmadrachen Ghalodz und Vrainhais. Der Haupteingang dieser Höhle ist eine magmagefüllte Lavaröhre, welche eine Verbindung nach Bereich J9 darstellt. Der Durchgang zu Bereich J12 wird dagegen von einem Teich voll kochenden Wassers und einem versteinerten Magmaschlick versperrt. Der Magmateich ist 1,50 m tief, das Becken mit dem kochenden Wasser dagegen 6 m, so dass die Steinspanne dazwischen der höchste Punkt des Raumes ist. Die Nische am westlichen Ende dieser Spanne enthält das Nest und den bescheidenen Hort der drakonischen Herren dieser Kammer.

Kreaturen: Sofern Ghalodz und Vrainhais noch am Leben sind (siehe Bereiche J9 und J12), ruhen sie sich hier aus. Jeder Drache kämpft bis zum Tod bei der Verteidigung dieses Verstecks.

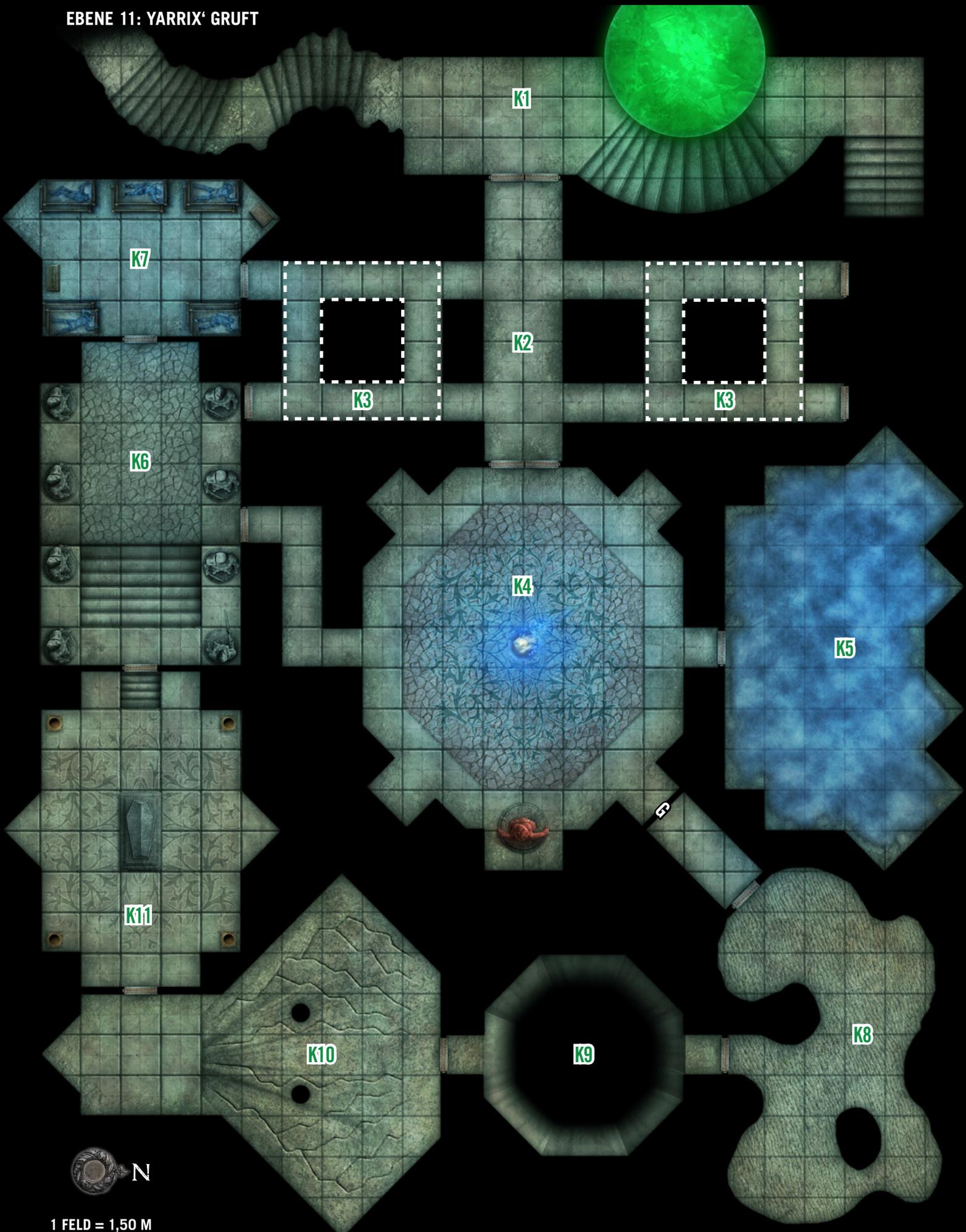
Schätze: Der Drachenhort besteht aus einem Haufen Münzen und einigen Gegenstände, welche Kreaturen abgenommen wurden, die das Gewölbe durchquert haben. Insgesamt sind es 84.000 KM, 12.000 SM, 289 GM, Edelsteinchen im Gesamtwert von 460 GM, ein *Elixier des Feuerodem*, eine *Feder* (Baum), ein verfluchtes *Berserker Schwert*, ein *Gürtel der Riesenstärke +2* und ein mit eingravierten Totenschädeln verziertes, verschlossenes Stahlkästchen (Mechanismus ausschalten, SG 45). Das Kästchen enthält eine Sammlung uralter Seiten und gedehnter Häute, die zusammen eine Kopie des diabolischen Kapitels des *Buches der Verdammten* bilden – siehe auch das *Buch der Verdammten I: Hölle*. Der Schlüssel für das Kästchen befindet sich gegenwärtig auf der 15. Gewölbeebene in Bereich O10.

Abstieg zur nächsten Gewölbeebene

Die natürlich entstandene Treppe, die von Bereich J12 aus in die Tiefe führt, weicht schon bald einer weiteren langen, sich windenden Höhle, die insgesamt 270 m Höhenunterschied auf ihrer Gesamtlänge überwindet und am Treppenabsatz vor Yarrix' Gruft (Ebene 11) endet.

Belohnung: Die SC erhalten 3.000 EP, wenn sie diese Ebene komplett oder größtenteils erkundet haben. Sollten sie über die Queste Expedition des Gelehrten verfügen, erhalten sie weitere 4.000 EP.

EBENE 11: YARRIX' GRUFT



K1

K7

K2

K3

K3

K6

K4

K5

K11

K10

K9

K8



1 FELD = 1,50 M



EBENE 11

Yarrix' Gruft

Von Wolfgang Baur

Vor Jahrhunderten stellten eine Streiterin Sarenraes namens Carsolis und ihre Verbündeten in den Tiefen der Smaragdspitze die böse Hohepriesterin Yarrix. Diese diente Hastur, einem der Großen Alten, und hatte im Namen ihres Gottes elementares Feuer in etwas Finstereres verwandelt, indem sie es mit Schatten befleckte, was in den Augen der Dämmerblume eine abscheuliche Ungeheuerlichkeit darstellte. Carsolis besiegte Yarrix und ihren finsternen Elementarkult, doch im Sterben sprach die Priesterin eine üble Prophezeiung aus: Wenn die Sterne günstig standen, würde sie in ein Reich feuriger Schrecken emporsteigen und ihre Seele würde über eine neue Art elementarer Dämonen herrschen. Schockiert von dieser Enthüllung, versiegelte Carsolis die Leiche Yarrix' in einer Gruft ohne rechte Winkel und voll verzerrierter Geometrie in der Hoffnung, ihre Seele so am Erreichen der finsternen Ebenen der Existenz zu hindern. Dies war recht effektiv: Yarrix lag tot und gefangen in diesem verzerrten Raum und die gefährliche Konstellation der Sterne zog vorüber. Schließlich wurde die Hohepriesterin Hasturs völlig vergessen.

Lm Gegensatz zu den meisten Ebenen der Smaragdspitze ist Yarrix' Gruft eine abgelegene Zone und vom Rest des Gewölbes durch eine versiegelte und verschlossene Tür getrennt. Die SC können durchaus den Eingang der Gruft ignorieren und zur 12. Ebene weiterziehen. Allerdings steht Yarrix' große Stunde unmittelbar bevor und es mag sein, dass die Charaktere später ihre Entscheidung bereuen, auf eine Erkundung dieses Ortes verzichtet zu haben. Sofern die SC aber die Gruft betreten, kann die Erkundung der Ebene rasch zu einer großen Schlacht ausarten gegen mehrere Wellen aus Elementaren, Schattenfeurelementare eingeschlossen, welche die

Falle in Bereich **K4** herbeizaubert, plus weitere Kreaturen, die aus ihrer Stasis erwachen.

Sobald die SC die Gruft betreten, lösen sie mächtige Zauber aus, welche Yarrix binden sollen, falls alle anderen Mittel versagen. Zuerst wird ein rechtschaffenes gutes *Zutritt verwehren* (ZS 15) ausgelöst, welches Eindringlinge in der Gruft festsetzt, bis Yarrix vernichtet wurde.

EIGENHEITEN DIESER EBENE



Diese Ebene enthält mystische, nicht-euklidische Elemente irrationaler Geometrie aufgrund des Gefängnisses, welches Yarrix in Stasis hält.

Türen: Die Türen sind Bronzeplatten in Bronzerahmen (werden wie Eisentüren behandelt). Sofern nicht anders erwähnt, sind sie unverschlossen.

Wände: Die Wände bestehen zwar aus gewöhnlichem Mauerwerk, enthalten aber zahlreiche falsche Säulen und Torwege.

Böden: Die Böden bestehen aus ebenmäßig verlegten Pflastersteinen.

Beleuchtung: Kupfergefäße mit *Dauerhaften Flammen* hängen an Ketten von den Decken herab. Da sie aber weitläufig über die Gewölbeebene verteilt sind, herrscht in manchen Räumen ziemliches Dämmerlicht.

K1. Die Versiegelte Tür

Die lange, gewundene Höhle endet an einer kurzen Treppe, die ihrerseits in eine kleine, ebene Kammer führt. Die Wände der Kammer bestehen aus bearbeiteten Steinquadern. Im Norden führen Stufen abwärts um die aus der Westwand hervortretende Smaragdspitze herum. Im Osten befindet sich dagegen eine Doppeltür aus Bronze, welche mit rot-schwarzem Wachs und Bleisiegeln versiegelt wurde, die an verrottenden Schleifen aus Seide hängen. In den Türrahmen sind Runen eingraviert.

Die Runen sind in uraltem Thassilonisch, wobei der Text zusätzlich auf Azlantisch wiedergegeben wurde. Wer eine dieser Sprachen beherrscht oder *Sprachen verstehen* einsetzt, kann die Warnung lesen: „Höre und beachte! Hinter dieser Tür liegen die Überreste der finsternen Ketzlerin Yarrix, ewig verflucht sei ihr Name. Betretet ihre Gruft nicht, andernfalls leistet ihr ihrer ruhelosen Seele Gesellschaft in ihrer Verbannung zwischen den Welten!“

Die Tür ist verschlossen, doch die magischen Siegel haben inzwischen nahe zu alle versagt. Die Tür kann mittels *Klopfen*, einem Stärkewurf gegen SG 25 oder einem Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 30 geöffnet oder mittels Teleportationsmagie umgangen werden.

Entwicklung: Eine Minute, nachdem eine Kreatur einen Fuß in Bereich **K2** gesetzt hat, treten Notfallschutzzauber in Kraft, welche die Sarenraegläubigen dort verankert haben. Die gesamte Gruft wird in einen rechtschaffenen guten *Zutritt verwehren*-Effekt gehüllt, welcher Kreaturen daran hindert, sie wieder zu verlassen. Ferner versiegelt sich die Tür selbst mit einem *Arkanen Schloss* (ZS 15).

K2. Große Eingangshalle (HG 8)

Dieser breite Gang besteht aus dunklem, glänzendem Stein. Alle 0,60 m weisen die Wände markante Steinrippen auf. Die Wände treffen sich in einem spitzen Bogen in 6 m Höhe. Schmale Seitengänge führen nach Norden und Süden aus dem Gang hinaus. An jedem Ende des Ganges befindet sich eine große

Doppeltür aus Bronze.

Dieser Gang wurde für Prozessionen zu Yarrix' Schrein im Herzen der Anlage genutzt.

Kreaturen: Zwei rostige Verbesserte Smaragdmaschinenwesen stehen in 3 m Entfernung zum westlichen Eingang. Beide sind von Braunem Schimmelpilz bedeckt und leuchten von innen heraus in einem orangebraunen Licht, welches an einen Feuerachat oder goldenen Turmalin erinnert, statt im üblichen Grün. Der Schimmel auf den Maschinenwesen strahlt Kälte aus und fügt angrenzenden Kreaturen den für Braunen Schimmel üblichen Schaden zu (verwende die Spielwerte für Braunen Schimmelpilz). Der Schimmel und seine Aura bewegen sich mit dem jeweiligen Konstrukt.

VERBESSERTER SMARAGDMASCHINENWESEN (2) HG 6

EP je 2.400

N Mittelgroßes Konstrukt (siehe Seite 157)

INI +1; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

Aura Elektrizität (SG 14)

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 16 (+1 GE, +6 natürlich)

TP je 64 (8W10+20)

REF +3, WIL +2, ZÄH +2

Immunitäten wie Konstrukte; SR 5/Adamant

Schwächen Magieabhängig

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Guisarme +13 (2W4+7/x3) oder Hieb +13 (1W6+7)

(Ro, Ru) Spielwerte

ST 20, GE 13, KO —, IN —, WE 11, CH 1

GAB +8; KMB +13 (Gegenstand zerschmettern +15); KMV 24 (26 gegen Gegenstand zerschmettern)

Talente Heftiger Angriff, Verbessertes Gegenstand Zerschmettern

Besondere Eigenschaften Umgang mit Waffen

BRAUNER SCHIMMELPILZ (HG 2)

600 EP

Grundregelwerk, S. 416

Schätze: Jedes dieser überlegenen Maschinenwesen enthält als Teil seines Antriebes einen großen Smaragd im Wert von jeweils 1.000 GM.

Entwicklung: Eine Minute nachdem die SC diesen Bereich betreten haben, tritt hinter ihnen in Bereich **K1** der alte *Zutritt verwehren*-Zauber in Kraft. Ein Windstoß fährt vom Treppenabsatz her in den Gang und schlägt donnernd die Doppeltür zu. Ein Moment lang leuchtet eine goldene Rune über der Tür, dann verebbt der Wind und die Luft wirkt schal und rauchgeschwängert.

Queste: Wenn die Schutzzauber aktiviert werden, werden die SC festgesetzt. Sie erhalten die Queste Gefangene der Gruft.

Belohnung: Sollten die SC aus der Gruft entkommen, indem sie Yarrix besiegen oder an den Schutzzaubern vorbeikommen, erhalten sie 5.000 EP.

K3. Der Endlose Gang (HG 4)

Dieser schmale Gang ist mit hellfarbenen Wandmalereien geschmückt, welche menschliche und nichtmenschliche



Gestalten beim Tanzen, Kämpfen und Ausführen von Ritualen zeigen. Am Ende des Ganges befindet sich eine glänzende Tür aus Bronze. Kürzere Seitengänge verbinden den längeren, von Norden nach Süden verlaufenden Gang mit einem Parallelgang.

Alle vier schmalen Gänge, die von dem großen Gang abgehen, enden an identisch wirkenden Türen. Drei dieser Türen sind falsche Türen und somit Sackgassen, was aber nur eine genaue Untersuchung ergibt. Die unverschlossene Tür im südwestlichen Gang funktioniert normal und führt nach Bereich K7.

Falle: Diese Gänge bilden eine raffinierte Dimensionsfalle, welche sich auf den markierten Feldern befindet. Charaktere, welche die Falle betreten, bemerken zunächst nichts, bis sie versuchen, den Bereich der Falle zu verlassen und ein normales Feld zu betreten – dann treten die Effekte der Falle in Kraft: Innerhalb der Falle vergeht die Zeit schneller, so dass Kreaturen, die längere Zeit darin verbringen, desorientiert und erschöpft werden. Nähert sich ein Charakter dem Ende des Ganges verspürt er plötzliche Benommenheit; der Gang scheint sich verlängern und in die Ferne zu strecken und die Tür am Gangende scheint sich mit jedem Schritt um die zurückgelegte Entfernung fortzubewegen.

Charaktere in der Dimensionsfalle scheinen für einen externen Beobachter zu verschwinden. Sie sind genau genommen in einer winzigen, mit sich selbst verbundenen Dimension gefangen, die eine gewisse Ähnlichkeit mit einem Hamsterrad hat. Diese Charaktere sind nicht mehr in dieser Zeit oder an diesem Ort zugegen. Sie können zwar die Gänge und Türen sehen, aber keine Kreaturen oder Ereignisse außerhalb des Bereichs der Falle beobachten – ihr winziges Gefängnis ahmt die „echten“ Gänge nur nach.

Ein Charakter, welcher den Wirkungsbereich der Falle durchquert, ohne dies körperlich zu tun – etwa mittels *Teleportieren* oder *Dimensionstür* –, landet nicht in der Dimensionsfalle.

ENDLOSER GANG

HG 4

EP 1.200

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 30; **Mechanismus ausschalten** Keiner

EFFEKT

Auslöser Ort; Rücksetzer Automatisch

Effekt Die Opfer sind für 8 Stunden in einer dimensional Schleife gefangen. In der Falle können sie nicht rasten oder TP zurückerlangen. Am Ende der 8 Stunden muss einem Opfer ein Zähigkeitswurf gegen SG 16 gelingen, um nicht 1W4 Punkte KO- und WE-Schaden zu erleiden und Erschöpft zu sein, bis sich eine Gelegenheit zur Rast bietet. Nach 8 Stunden erscheint ein gefangener Charakter auf dem Feld, welches er betreten wollte, als er in die Falle gegangen ist. Mit einem Fertigkeitwurf für Wissen (Arkane) gegen SG 30 kann man das Wesen der Falle und potenzielle Fluchtmöglichkeiten erkennen.

Flucht: Gefangene Charaktere können mittels Teleportationseffekten oder Überwechseln in eine Taschendimension (z.B. *Seiltrick* oder einem Sprung in ein *Tragbares Loch*) aus der Falle entkommen oder mittels eines Fertigkeitwurfes für Entfesselungskunst gegen SG 40.

K4. Verbrennungskammer (HG 10)

In jeder Wand dieses achteckigen Raumes befindet sich eine Nische oder ein Durchgang. In der Mitte der Kammer befindet sich eine große Grube, in welcher eine unheimliche, blaugelbe

YARRIX

Sollten die SC sich Gedanken zu der „finsteren Ketzlerin Yarrix“ machen, welche die Schriften auf der Tür erwähnen, können sie Fertigkeitwürfe für Wissen (Geschichte oder Religion) ablegen:

SG Gewonnenes Wissen

- 15 Yarrix war eine zutiefst böse, menschliche Priesterin eines Kultes, welcher Menschenopfer brachte, die er verbrannte.
- 20 Es heißt, dass die von Yarrix und dem Kult des Schattenfeuers dargebrachten Menschenopfer ihr ermöglichten, neue Arten zu erschaffen. Der Kult war mit dem finsternen Volk der Neotheliden verbündet.
- 25 Yarrix und ihre Kultanhänger verfügten über großes, dunkles Wissen. Manche behaupten, sie hätten eine neue Art elementarer Feurdämonen erschaffen oder beschworen, von denen Menschen nichts wissen sollten.
- 30 Yarrix' Kult ging unter, nachdem sie von einer Gruppe Sarenraeanhänger unter Führung der Heldin Carsolis vor über 2.000 Jahren in einer multidimensionalen Gruft festgesetzt wurde.

Flamme tanzt. Direkt gegenüber dem Haupteingang steht in einer Nische eine Statue aus rotem Stein. Sie stellt eine Frau in einer Robe dar, welche die Arme zum Himmel ausstreckt. Ihre Augen glänzen wie Edelsteine. Bogengänge führen nah Norden und Süden.

Die Statue stellt Yarrix bei der Anrufung ihres dunklen Gottes dar, auch wenn keine heute lebende Person sie erkennen würde.

In der nordöstlichen Nische befindet sich eine Geheimtür (Wahrnehmung, SG 20).

Falle: Die ganze Kammer ist eine einzige, gewaltige Beschwörungsfalle: Sobald eine auf der Materiellen Ebene einheimische, lebende Kreatur sich der Flamme in der Raummitte oder der Statue in der Nische auf 3 m oder weniger nähert, erwachen die uralten Zauber, welche diesen Raum schützen sollen. Diese entziehen dem Eindringling Magie, um damit eine Zaubermatrix anzutreiben, welche ihrerseits Yarrix' Diener herbeizaubert.

ZAUBERMATRIX

HG 10

EP 9.600

Type Magisch; **Wahrnehmung** SG 30; **Mechanismus ausschalten** SG 30

EFFEKT

Auslöser Nähe (Alarm); Rücksetzer Automatisch

Effekt Die Zaubermatrix zaubert drei Schattenfeurelementare (siehe unten, Kreaturen) herein. Im Anschluss wirkt sie ein gezieltes *Magie bannen* mit ZS 12 auf jede nichtelementare Kreatur in der Kammer. Solange die Matrix aktiv ist, wirkt sie auf jede Kreatur, welche einen Zauber oder eine zauberähnliche Fähigkeit einsetzt, augenblicklich einen Gegenzauber in Form von *Magie bannen* mit ZS 12. Sollte die Matrix dabei einen Zauber bannen oder erfolgreich einen Gegenzauber wirken, wird die betroffene Kreatur in der Folgerunde zum Ziel eines *Feuerballs* (3 m-Explosionsradius; REF, SG 14, halbiert). Der Zauber verursacht 1W6

Punkte Feuerschaden pro Grad des gebannten Zaubers (oder der Kombination der Zauberggrade, sollte die Matrix bei dieser Kreatur mehrere Zauber zugleich bannen).

Wenn die Falle ausgelöst wird, tobt ein Windstoß durch die Kammer und werden an den Wänden Feuer entfacht. In drei Nischen erscheinen singende Kreaturen aus dunkelblau-purpurnen Flammen (Große Schattenfeurelementare) und greifen an.

Die Matrix deaktiviert sich, sobald alle Elementare getötet wurden oder sie selbst gebannt wird (ZS 12). Wird sie deaktiviert, greifen alle überlebenden Elementare sofort alle Kreaturen in diesem Raum an. Die Elementare verschwinden nach 10 Minuten. Die Matrix setzt sich 1 Stunde nach ihrer Deaktivierung, oder falls sie gebannt wird, zurück.

Der Sprechgesang der Elementare erzeugt eine *Unheilige Aura*, welche den Raum erfüllt, solange wenigstens ein Schattenfeurelementar noch am Leben ist. Sie singen auf Ignal unablässig: „Unsere Seelen brennen und sterben, unser Opfer ruft durch die Leere, diese Seelen brennen und sterben, um dich herbeizurufen, Yarrix, Herrin der Leer!“ Dieser Sprechgesang erweckt Yarrix in ihrer Gruft (Bereich **K11**).

Kreaturen: Die drei herbeigezauberten Kreaturen sind Große Schattenfeurelementare. Da sie von der Falle herbeigezaubert werden, erhalten die SC keine EP für sie. Sie greifen nicht sofort an, sondern beginnen zuerst mit ihrem Sprechgesang, um ein Ritual in Gang zu setzen, mit dem sie weitere Artgenossen herbeizaubern. Sollten die SC die singenden Elementare ignorieren, ignorieren diese sie ebenfalls, allerdings zaubern sie nach 10 Minuten einen vierten Elementar herbei. Nach 1 Stunde (oder wann immer der SL es für passend erachtet), zaubern die vier Elementare gemeinsam einen Neotheliden herbei.

Sollten die SC die Elementare angreifen, verteidigen diese sich und versuchen, die SC aus der Kammer zu vertreiben. Wenn möglich, hält ein Elementar den Sprechgesang aufrecht, während die anderen beiden kämpfen. Die Elementare nutzen ihre Körperlosigkeit, um Gegner in die Zange zu nehmen. Wenn das zentrale Feuer einen *Feuerball* verschießt, nutzen sie ihre Gabe, Feuer zu absorbieren, um Trefferpunkte zu erlangen.

GROSSE SCHATTENFEURELEMENTARE (3) HG —

EP —

TP je 60 (siehe Seite 156)

K5. Schrecken von jenseits der Zeit

Blauer Nebel füllt diesen Raum. Dort wo die Luftströmungen den Nebel leicht auflösen, enthüllen sie, dass die Wände in unnatürlichen Winkeln verbunden und mit fremdartigen geometrischen Mustern geschmückt sind.

Diese Kammer diente einst als Bibliothek für Yarrix' eher makabere Diener in Gestalt von drei Seugathigelehrten. Diese haben früher dem Kult der Beschatteten Flamme gedient. Die umfangreichen Reliefs auf den Wänden sind in Wirklichkeit Dutzende arkaner Bücher dieser fremdartigen Kreaturen, die mittels Berührung wie eine Art Blindenschrift gelesen werden. Zudem enthalten sie einen machtvollen Zauber zum Anhalten der Zeit, welcher diese Monster bereits jahrhundertlang in temporaler Stasis hält. Durch die Öffnung der Gruft sind sie erwacht.

Nebelregeln findest du im *Grundregelwerk* auf Seite 439.

Kreaturen: Dank ihres Erschütterungssinnes bemerken die Seugathi die SC, sobald diese die Tür öffnen. Sie stufen die SC als Feinde ihres Kultes ein und greifen augenblicklich an. Zwei Seugathi nutzen in der ersten Runde *Schweben*, der Dritte setzt *Gedankenmühe* ein. Wenn sie mit ihrer Aura des Wahnsinns einen Gegner verwirren können, setzt ein Seugathi seine Fähigkeit *Verwirrender Befehl* ein. Ein Seugathi führt einen *Zauberstab: Spinnennetz* (6 Ladungen) mit sich, die anderen haben *Zauberstäbe: Magisches Geschoß* (jeweils 12 Ladungen, ZS 5).

SEUGATHI (3) HG 6

EP je 2.400

TP je 67 (MHB II, S. 233)

Schätze: Neben den Zauberstäben und Schwertern der Seugathi kann man beim Anführer zudem ein *Transportsymbol* finden, das er in einem Beutel mit sich führt, welcher mittels eines Bandes an seinem Torso befestigt ist.

K6. Saal der Diener (HG 10)

Breite Treppenstufen führen zu einer 3 m hohen, hufeisenförmigen Plattform in der Osthälfte des Raumes hinauf. In der Mitte der Ostwand befindet sich eine große Bronzetür mit mystischen Symbolen. Weniger auffällige Türen führen nach Norden und Westen. Offenbar war die Osttür einst mittels Blei und Wachs versiegelt gewesen, allerdings scheinen diese Siegel schon vor langer Zeit gebrochen worden zu sein. Entlang der Nord- und der Südwand stehen mehrere Statuen.

Dieser Raum ist das Vorzimmer zu Yarrix' Gruft. Die Statuen stellen Adelige dar, welche ihrem Kult vor langer Zeit angehört und zu den treuesten Anhängern der Priesterin gehörten. Die Statuen an der Nordwand stellen eine Szene nach, in welcher Yarrix' Geliebter Tormankai Feinde der Priesterin niedermetzelt. Gelingt den SC ein Fertigkeitwurf für Wissen (Adel oder Geschichte) gegen SG 30, erkennen sie in den Statuen manche sagenhafte Herrscher und Adelige, welche mit dunklen Kulturen im Bunde waren.

Die Tür nach Osten trug früher einmal mächtige Schutzzauber, um die Hohepriesterin im dahinterliegenden Raum gefangen und tot zu halten. Allerdings wurden die Siegel schon vor Jahrhunderten von Kultanhängern gebrochen, welche Yarrix erwecken wollten. – Dies gelang zwar, allerdings hielten die Schutzzauber der Eingangstür (Bereich **K1**) sie dann von der Flucht ab. Diese Tür ist nun verschlossen (Mechanismus ausschalten, SG 35), ansonsten aber nicht weiter versiegelt.

Kreaturen: Entlang der Wände stehen acht staubige Steinstatuen. Zwei davon sind Cephalophoren, Konstrukte, die leblos erscheinen (Wahrnehmung, SG 20).

Die Statuen an der Südwand stellen mächtige Herrscher dar, von denen jeder ein Zeichen seiner Autorität hält: ein Zepter, einen Reichsapfel, eine Schriftrolle und einen Magierstecken. Vier weitere Statuen stehen entlang der Nordwand. Die in der nordöstlichen Ecke hält ein stählernes Schwert und trägt eine kunstvolle Rüstung; der Haltung nach hat der Krieger gerade einen Schwertstreich geführt. Ihm am nächsten stehen die Cephalophore; die Köpfe dieser Statuen wurden abgetrennt, als hätte der Krieger sie mit dem Schwerthieb getroffen. Beide



halten ihren schockiert blickenden Kopf in der Hand, eine hält zudem einen Stahlschild, welcher offenbar keinen Schutz geboten hat. Die letzte Statue kauert sich furchtsam in der nordwestlichen Ecke zusammen. Schwert und Schild wirken unter *Magie entdecken* magisch.

Die Cephalophoren erwachen zum Leben und greifen an, wenn eine lebende Kreatur nach dem verzauberten Schwert oder dem Schild greift. Letzteren lässt das entsprechende Konstrukt dabei fallen. Die Cephalophoren kämpfen bis zur Zerstörung oder bis sie auch den letzten Grabräuber getötet haben.

CEPHALOPHOREN (2) HG 8

EP je 4.800

TP je 96 (MHB IV)

Schätze: Nur der Schild ist wirklich magisch, während auf dem Schwert lediglich eine *Magische Aura* liegt. Bei dem Schild handelt es sich um einen *Schweren Stahlschild +3*.

K7. Kalte Kadaver

In dieser kleinen Kammer ist es recht kalt. Es gibt hier fünf rostige, mit Eis überzogene Stockbetten aus Metall, in denen die steifgefrorenen Leichen von Menschen in rot-weißen Roben liegen, welche Halsketten oder Heilige Symbole umklammert halten.

Insgesamt befinden sich hier fünf Leichen einst hochrangiger Priester und Priesterinnen diverser Religionen. Diese wurden von Kultanhängern des Beschatteten Feuers entführt und hierher gebracht, um als Opfer in einem großen Ritual zu dienen, welches Yarrix' Rückkehr ermöglichen und die Schutzzauber der Gruft brechen sollte. Dieser Plan scheiterte allerdings und die entführten Kleriker wurden sinnlos ermordet.

Die Kälte ist magischer Natur und lässt nicht nach.

K8. Vorzimmer des Reinen Verstandes (HG 8)

Die Wände dieses Raumes wurden sorgfältig abgerundet und wirken merkwürdig organisch wie die Windungen eines Gehirns. In den Boden wurden kleine Kanäle geschnitten, die an Verwerfungen im Sand erinnern.

Die Kammer wurde errichtet, um die Wächter von Yarrix' Gruft in magischer Stasis zu halten. Die Gestaltung der Wände ist Teil dieser Magie. Die hier platzierten Mumien und das Maschinenwesen sollten Eindringlinge davon abhalten, tiefer in die Gewölbebene vorzudringen, wo der Kult seine abartigen Rituale abgehalten hat.

Kreaturen: Die Wächter des Vorzimmers, zwei Mumien und ein Smaragdmaschinenwesen, erwachen aus ihrer Stasis und werden von den Wänden regelrecht ausgespuckt, wenn die Tür geöffnet wird oder lebende Kreaturen den Raum betreten. Die Mumien greifen sofort an und untermalen dies mit gestöhnten Worten in uralter Sprache – effektiv entsprechen ihre Worte dem Gesang der Elementare in Bereich K4.

Das Smaragdmaschinenwesen ist von Braunem Schimmelpilz überzogen, siehe die Beschreibung in Bereich K2. Die Mumien bleiben in der Nähe des Maschinenwesens; sollten sie mit Feuer angegriffen werden, wächst der Schimmel und füllt einen Gutteil des Raumes aus.

Die Bandagen der Mumien sind mit Fäden aus schwarzer Spinnenseide und verblassten, einst blutgetränkten roten Fäden vernäht. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte oder Religion) gegen SG 30 kann man erkennen, dass diese Art der Mumifizierung gern vom Kult der Beschatteten Flamme genutzt wurde, einer längst ausgestorbenen Religion, deren Anhänger dem Bösen folgten und Menschenopfer brachten, welche sie verbrannten.



TORMANKAI

MUMIEN (2)

HG 5

EP je 1.600

TP je 60 (MHB, S. 191)

Fertigkeiten Eine Mumie trägt *Adleraugenarmschienen*^{ARK}, welche ihr einen Bonus von insgesamt +19 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung verleihen.

SMARAGDMASCHINENWESEN HG 4

EP 1.200

TP 47 (siehe Seite 157)

BRAUNER SCHIMMELPILZ HG 2

600 EP

Grundregelwerk, S. 416

Schätze: Eine Mumie trägt *Adleraugenarmschienen*^{ARK}, die andere einen Goldring im Wert von 500 GM.

K9. Flugaalgrube (HG 10)

Ihr tretet auf einen schmalen Vorsprung.

Diese Kammer besitzt keinen Boden, sondern nur Wände und eine offene Grube unbekannter Tiefe. Die schwarzen, leicht öligen Wände sind regelrecht durchlöchert. Die Löcher sind gerade groß genug, um die Hand oder den Arm hineinzustecken. In ihnen nisten aalähnliche Kreaturen mit ledrigen Schwingen. Auf der gegenüberliegenden Seite der Grube befindet sich auf gleicher Höhe ein kleiner Vorsprung mit einer Tür.

Die Grube ist 60 m tief, die Decke befindet sich 12 m über den Vorsprüngen. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Gewölbe) gegen SG 20 erkennt man in den aalartigen Wesen in den Löchern Olaggi, eine uralte Spezies, welche Seugathi und andere Aberrationen zuweilen als Haustiere halten. Die Löcher geben gute Handgriffe ab (Klettern, SG 10), wären da nur nicht ihre Bewohner, die nach jedem beißen, der in eines der Löcher hineingreift.

Die große Grube ist zudem ein unendlicher Schacht: Wer abstürzt, erleidet jede Runde 5W6 Schadenspunkte durch Bisse der Flugaale und Zusammenstoß mit den Wänden, erscheint dann aber wieder unterhalb der Decke und stürzt erneut hinab, ohne jemals den Boden zu berühren. Ein in dieser Falle steckender Charakter kann mittels Magie, z.B. *Federfall* oder *Spinnennetz*, einem improvisierten Netz oder Seil und einem Stärkewurf gegen SG 15, einem Fertigkeitswurf für Klettern, um sich selbst oder einen anderen abzufangen

(Grundregelwerk, S. 98), oder ähnliche Methoden entkommen, z.B. könnte man auch einen Wandzauber wirken, um die Grube abzusperren. Wem es nicht gelingt, aus der unendlichen Grube zu entkommen, der dient früher oder später den Olaggi als Nahrung.

Kreaturen: Die Olaggi fügen jedem SC automatisch 1W4 Schadenspunkte zu, der an Wand entlang zu anderen Seite der Grube hinüberklettert oder seinen Zug an die Wand angrenzend beendet. Dies wird wie der Schaden eines Schwarmangriffs behandelt und erzeugt Ablenkung (ZÄH, SG 13). Die Olaggi sind allerdings eigentlich nur die Nahrung des wirklichen Wächters dieser Kammer, eines Bebilithen. Dieser hängt lautlos an der Wand unterhalb des Vorsprunges, auf dem die SC stehen, und könnte überraschend zuschlagen, während diese mit den Olaggi beschäftigt sind.

BEBILITH

HG 10

EP 9.600

TP 150 (MHB, S. 29)

K10. Feuerfallkammer (HG 6)

Die aus Bereich K9 in diese Kammer führende Tür ist mit einer Falle gesichert (Wahrnehmung, SG 30).

Der Boden dieser unregelmäßig geformten, sechseckigen Kammer steigt vom nördlichen Eingang ausgehend an. Im Süden befindet sich eine höher gelegene Plattform. Im Boden befinden sich schwache Vertiefungen, welche sich über den ansteigenden Teil des Bodens ausfächern. Gut 6 m von der Nordtür entfernt befinden sich zwei Säulen unmittelbar vor der Plattform im Süden. In die Westwand ist eine Bronzetür eingelassen, welche Schutz- und Wächterrunden trägt; vor der Tür liegen gebrochene Blei- und Wachssiegel auf dem Boden.

Der Boden der Kammer ist von Süden nach Norden abwärts führend geneigt; dies ist Teil einer einfachen, aber tödlichen Falle, die Eindringlinge davon abhalten soll, in Yarrix' Gruft vorzudringen.

Die südliche Tür ist unverschlossen und führt in die eigentliche Gruft (Bereich K11).

Falle: Wird die Tür nach Bereich K10 geöffnet, entfesselt dies einen Feuerfall: Brennendes Öl fließt plötzlich in den Rillen im Boden und verbrennt alles in seinem Weg. Das Öl fließt dabei aus großen Gefäßen, die unter den Bodenplatten der Plattform im Süden verborgen sind, in kleine Röhre, die mit den Rillen verbunden sind.

Sollten die SC die Falle auslösen, entflammt das Öl bei Kontakt mit der Luft im Raum und wird rasch von den Rillen im ganzen Raum verteilt, wobei es abwärts zur Tür nach Bereich K9 fließt.

FEUERFALL

HG 6

EP 2.400

Art Magisch; Wahrnehmung SG 30; Mechanismus ausschalten SG 30

EFFEKT

Auslöser Nähe (Alarm); **Rücksetzer** Keiner

Effekt Die Türen zu diesem Raum verriegeln sich und brennendes Öl füllt die Rillen im Boden. Die südlichen 4,50 m sind in der 1. Runde betroffen und der komplette Raum in der 2. Runde. In der dritten Runde fließt es unter der nördlichen Tür hindurch in den Bereich K9 hinein, wo es in der unendlichen Grube in der 4. Run-

de einen Flammenregen verursacht. Opfer erleiden 4W6 Punkte Feuerschaden und fangen Feuer (Grundregelwerk, S. 444); REF, SG 17, halbiert; Zudem kommt es zu starker Rauchentwicklung; Ziel kann nicht handeln und ist mit Husten und Würgen beschäftigt; ZÄH, SG 15, keine Wirkung.

Ein würgender Charakter erleidet jede Runde 1W6 Punkte nicht-tödlichen Schaden, bis ihm ein Zähigkeitswurf gegen SG 15 gelingt. Nach 5 Runden ist das Öl verbrannt, während der Rauch noch 10 weitere Minuten fortbesteht; sobald dieser sich verflüchtigt hat, entriegeln sich die Türen wieder.

Entwicklung: Sollten die SC den Feuerfall auslösen, wird dadurch Yarrix alarmiert, dass Eindringlinge nahe sind. Sie bereitet dann ihre Verteidigung vor und zaubert ihre Lieblingsteufel herbei – siehe Bereich K11.

K11. Die Zeitlose Gruft der Hohepriesterin (HG 11)

In der Mitte des Raumes steht auf einem erhöhten Podest ein großer Steinsarkophag. Es stinkt nach Verwesung.

Sollte Yarrix *Höllische Vision* gewirkt haben, sehen die SC das Folgende:

Die Kammer ist von grünlichem Rauch erfüllt. Knochen bedecken den Boden und die Wände zeigen lachende, grinsende Teufelsrätzen, die alle grünlichen Rauch und Schwärme höllischer Insekten ausstoßen. Es summt und rasselt und stinkt um euch herum.

In der Gruft herrscht ein Zeitverzögerungseffekt, welcher auf hier gewirkte Zauber wie das metamagische Talent Zauber ausdehnen wirkt, so dies möglich ist. Augenblickliche Flächenzauber sind stattdessen betroffen wie durch Nachwirkender Zauber^{EXP} und gezielte Augenblickliche Zauber wie durch Hartnäckiger Zauber^{EXP}. Keiner dieser Effekte erhöht den Grad des genutzten Zauberplatzes. Die Konzentrationsfähigkeit wird durch den Zeitverzögerungseffekt nicht beeinflusst, so dass Zauber der Wirkungsdauer Konzentration nicht betroffen sind.

Allerdings wirkt dieser Effekt nur auf maximal 25 Grade an Zaubern. Da Yarrix auf sich selbst 15 Grade an Verteidigungszaubern wirkt, so sie vom Kommen der SC weiß, kann die Gruft nur noch 10 Grade an Zaubern wie dargelegt beeinflussen.

Kreaturen: In der Gruft sind zwei Bartteufel und Yarrix, eine Verbesserte Moormumie, gefangen. Lass die SC Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung gegen SG 25 ablegen, um zu bemerken, dass aus Yarrix' Bandagen eine wässrige Substanz tropft und sie feuchte Fußabdrücke hinterlässt. Diese Flüssigkeit verleiht ihr Resistenz gegen Feuer.

BEISSER UND STAMPFER (2)

HG 5

EP je 1.600

Bartteufel (MHB, S. 250)

TP je 57

YARRIX

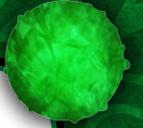
HG 10

EP 9.600

Verbesserte Moormumienkrikerin Hasturs 7 (MHB, S. 191)

NB Mittelgroße Untote

INI +1; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +20



Aura Verzweiflung (9 m, SG 17)

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 23 (+2 Ablenkung, +1 GE, +10 natürlich, +1 Rüstung)

TP 134 (15 TW; 8W8+7W8+67)

REF +6, **WIL** +17, **ZÄH** +11; +2 gegen Geistesbeeinflussung

Immunitäten wie Untote; **Resistenzen** Feuer 10; **SR** 5/—

Schwächen Empfindlichkeit gegen Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Hieb +20 (1W8+11 plus Mumienfäule [SG 17])

Fernkampf Strahlenangriff (Berührungsangriff im Fernkampf +13)

Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 6/Tag (SG 18, 4W6)

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 7; Konzentration +12) 8/Tag — Hauch des Bösen (3 Runden)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 7; Konzentration +12)

4. — *Aura des Unheils*^{ABR} (SG 20), *Todesschutz*, *Unheilige Plage*^D (SG 20)

3. — *Fliegen*^D, *Gebet* (bereits gewirkt), *Höllische Vision*^{ABR} (bereits gewirkt), *Magisches Schutzgewand* (bereits gewirkt)

2. — *Geschoß des Bösen*^{ABR} (2x, SG 18), *Monster herbeizaubern II*, *Schweben*^D, *Stille* (SG 17)

1. — *Befehl* (2x, SG 17), *Federfall*^D, *Heiligtum* (SG 16), *Schild des Glaubens*, *Unheil* (SG 17), *Verfluchen* (SG 16) o (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 16), *Licht*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*

D Domänenzauber; **Domänen** Böses, Leere^{WBIS}

TAKTIK

Vor dem Kampf Yarrix wirkt *Magisches Schutzgewand*, *Höllische Vision* und *Gebet*.

Im Kampf Yarrix' Aura der Verzweiflung betrifft einen SC, sobald dieser sie sehen kann. Sollten Yarrix die Zauber ausgehen, setzt sie Hauch des Bösen ein und geht in den Nahkampf, wobei sie von Heftigem Angriff Gebrauch macht.

Moral Yarrix kämpft bis zu ihrer Vernichtung.

Grundwerte Ohne *Magisches Schutzgewand* und *Gebet* besitzt Yarrix die folgenden Spielwerte:

RK 23, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 22;

REF +5, **Will** +16, **ZÄH** +10; **Nah-**

kampf Hieb +19 (1W8+10 plus Mumienfäule [SG 17]); **Fernkampf**

Strahl (Berührungsangriff im Fernkampf

+12); **Fertigkeiten** Heimlichkeit +12, Wahrnehmung +19, Wissen (Die Ebenen, Religion) +15,

Zauberkunde +9.

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 12, **KO** —, **IN** 10, **WE** 20, **CH** 17

GAB +11; **KMB** +18; **KMV** 31

Talente Abhärtung, Fertigkeitenfokus (Wahrnehmung), Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Verbessertes Fokussieren, Waffenfokus (Hieb), Zauberfokus (Hervorrufung, Nekromantie)

Fertigkeiten Heimlichkeit +13, Wahrnehmung +20, Wissen (Die Ebenen, Religion)

+16, Zauberkunde +10

Sprachen Aklo, Gemeinsprache

Ausrüstung *Schutzring* +2

Schätze: Yarrix' Gruft enthält einen *Stecken des Feuers*, eine liebe Erinnerung an ihren längst verstorbenen Gefährten, den Kampfmagus und Kultanhänger Tormankai. Ferner stoßen die SC auf ein abgenutztes Tagebuch mit einem Siegel für eine der Ebenen der Smaragdspitze; in diesem Fall handelt es sich um „Dreizehn, die Gärten der Freude“, wie auf Azlantisch und Aklo zu lesen ist – es ist das Symbol für die 13. Ebene, Die Lustgärten.

Abstieg zur nächsten Gewölbeebene

Wenn die SC sich mit Yarrix befasst oder den *Zugang verwehren*-Zauber überwunden haben, der sie in der Gruft festgehalten hat, können sie ihre Erkundung der Gewölbe der Spitze fortsetzen.

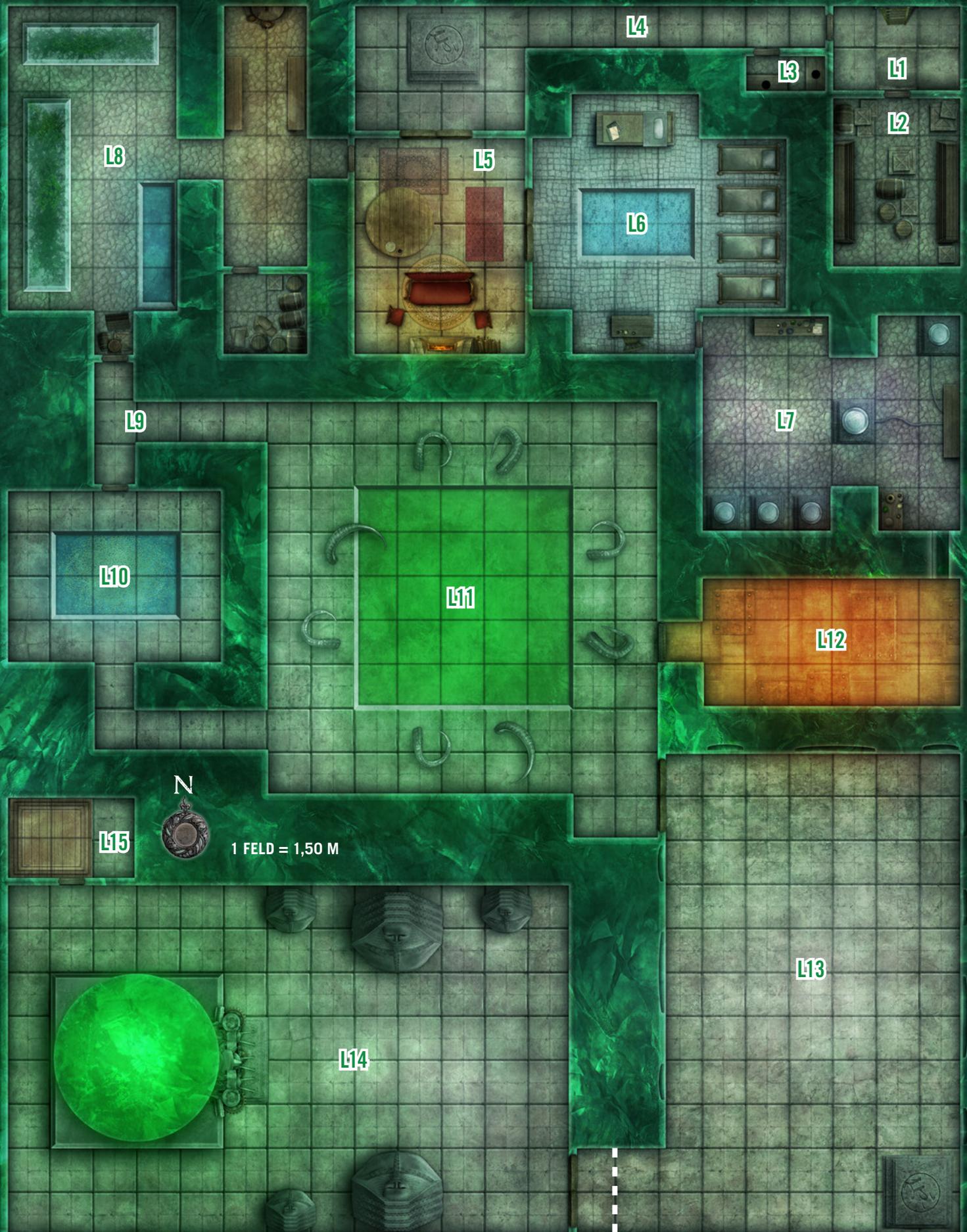
Die vom Treppenabsatz (Bereich **K1**) aus abwärtsführende Treppe nimmt die Form gleichmäßiger Stufenanordnungen an und überwindet pro Absatz 6 m Höhenunterschied. Dabei passiert sie mehrere Abgänge zu vor langer Zeit zerstörten und aufgegebenen Werkstätten und Befestigungsanlagen. Schließlich erreicht sie einen vertikal verlaufenden Schacht, an dessen Wand eine Eisenleiter befestigt ist. Der Schacht ist 60 m tief, an seinem Boden liegt die 12. Ebene, die Automataschmiede.

Belohnung: Die SC erhalten 5.000 EP, wenn sie diese Gewölbeebene ganz oder größtenteils erkunden. Sollten sie zudem über die Queste Expedition des Gelehrten verfügen, erhalten sie weitere 5.000 GM.



YARRIX

EBENE 12: DIE AUTOMATASCHMIEDE





EBENE 12

Die Automataschmiede

Von Keith Baker

Als Nhur Athemon die Smaragdspitze für sich beanspruchte, hatte er die Vision einer arkanen Zitadelle, in welcher er und seine Anhänger Zauber weben und Armeen erschaffen konnten, um Azlant auf dem Höhepunkt seiner Macht zu Fall zu bringen. Als meisterhafter Zauberschmied und Konstrukt-Erschaffer richtete sich der verbannte Erzmagier hier eine automatisierte Werkstatt ein, in der er Maschinenwesen erschuf, welche ebenfalls weitere Maschinenwesen herstellen konnten, wodurch sich seine Macht in gewaltigem Maße mehrte. Zugleich experimentierte er mit unterschiedlichen Konzepten und Einsatzzwecken für seine magischen Maschinenwesen. Letztendlich wollte er eine Armee unbesiegbarer Kriegskonstrukte kommandieren – aber auch Konstrukte, welche körperliche Arbeiten verrichten, menschlichen Herren dienen sowie unterhalten und amüsieren sollen, waren Teil seiner Vision.

Der große Plan des Erzmagiers wurde allerdings durch den Angriff der Ritter des Ionensterns gestört. Diese azlantischen Rächer zerstörten viele seiner Werkstätten auf den mittleren Gewölbeebenen der Spitze und fügten diesem Werkstatt-Prototypen große Schäden zu, ehe sie weiterzogen, um die tieferen Ebenen anzugreifen. Nhur Athemon überlebte – wenn auch nur, weil er zu einem Leichnam geworden war. Mit der Zeit ließ sein Interesse an Konstrukten nach und er wandte sich Studien zu, mit deren Hilfe er anstelle lebensähnlicher Maschinen wahres Leben erschaffen könnte. Seine Dienerkonstrukte sowie seine „Kinderkrippe“ interessierten ihn nicht mehr, egal ob sie gediehen oder zu Staub verfielen.

Auf dieser Gewölbeebene befinden sich das Heiligtum, ein Rückzugsort, an dem Dienerkonstrukte Besuchern jeden Wunsch von den Augen ablesen, sowie die Eisenkrippe, eine intelligente Schmiede, welche Nhur Athemon zur Massenproduktion von Kriegsmaschinen erschaffen hatte.

Als azlantischer Prinz war Nhur Athemon an ein Leben im Luxus gewöhnt, so dass es ihm nur natürlich erschien, neben seiner ersten Automatawerkstatt auch einen Rückzugsort einzurichten, der mit Personal in Form von verbesserten und lebensechten Konstrukten ausgestattet ist. Mittlerweile zeigt sich aber, dass der Zahn der Zeit heftig an der Eisenkrippe und den Dienern des Heiligtums genagt hat. Die Eisenkrippe betrachtet die Diener des Heiligtums als nicht länger

EIGENHEITEN DIESER EBENE



Das Klima im Heiligtum wird magisch kontrolliert, so dass die Temperatur stets angenehm ist und Schmutz, Feuchtigkeit sowie unangenehme Gerüche sofort entfernt werden. Der Bereich wirkt stets, als ob er gerade erst gereinigt worden wäre.

Beleuchtung: Kugeln mit *Dauerhafter Flamme* liefern auf der ganzen Ebene helles Licht mit Ausnahme der Bereiche L1 bis L4, wo dämmriges Licht herrscht.

Wände und Böden: Die Wände bestehen größtenteils aus Magglas, demselben Material, aus dem die Ruinen an der Oberfläche bestehen. Die Deckenhöhe im Heiligtum (Bereich L1 bis L8) beträgt 4,50 m und auf der restlichen Eben (Bereich L9 bis L14) 6 m.

Türen: Sofern nicht anders vermerkt, bestehen die Türen aus dünnem Magglas (Härte 10, 40 TP, Zerschlagen-SG 28). Es gibt keine Klinken, Knäufe oder Griffe, stattdessen ist auf jede Tür ein Handabdruck eingraviert, der zur Hand eines Smaragdmaschinenwesens passt. Die Hand eines Maschinenwesens öffnet die Türen automatisch, andernfalls sind Gewalt, *Klopfen* oder ein Fertigkeitwurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 23 erforderlich.

erforderlich und beabsichtigt, sie zu recyceln, weshalb die Diener die Zugänge zum Heiligtum versiegelt haben.

Das Betreten dieser Ebene

Der auf diese Ebene hinabführende Schacht wird auf den letzten 9 m zu einer Herausforderung. Sowohl die Wände als auch die Leiter sind von zähem Schleim bedeckt und mehrere Sprossen sind weggerostet. Um an dieser Stelle nicht abzustürzen, ist ein Fertigkeitwurf für Akrobatik oder Klettern gegen SG 25 erforderlich, alternativ kann ein SC auch von seinen Gefährten abgeseilt werden. Zum Glück gibt es eine gute Nachricht, sollte jemand den Halt verlieren – unten befindet sich ein Polster, das ihn auffängt. Die schlechte Nachricht ist allerdings, dass es sich dabei um einen Gallertwürfel handelt (siehe Bereich L1).

L1. Der Würfel (HG 4)

Am Boden des Schachtes befindet sich eine Kammer mit Wänden aus undurchsichtigem grünem Glas. Nach Süden und Westen gehen Türen aus demselben Material ab, welche mit runenbeschrifteten Kupferbändern verstärkt wurden. Es gibt keine Türgriffe, sondern nur einen auf jede Tür eingravierten Handabdruck.

Gelingt den SC ein Fertigkeitwurf für Wissen (Arkane oder Baukunst) gegen SG 15, erkennen sie, dass der Handabdruck zur Hand eines Smaragdmaschinenwesens passt.

Sollte jemand in den Schacht stürzen, nimmt er Fallschaden und wird sofort vom Gallertwürfel am Boden des Schachtes umhüllt. Der Würfel erleidet Schaden in Höhe des halben Fallschadens. Sollte niemand abstürzen, steht dem ersten SC in der Gruppe ein Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen

SG 20 zu, um den Würfel zu bemerken, ehe er in ihn hineinsteigt und automatisch umhüllt wird (der SG resultiert aus den spiegelnden Magglaswänden).

VERBESSERTER GALLERTWÜRFEL

HG 4

EP 1.200

TP 58 (MHB, S. 120, 295)

Entwicklung: Sobald der Würfel besiegt wurde, löst er sich auf, so dass die Gruppe schließlich zu den Türen gelangen kann.

L2. Lagerraum

Dieser Raum ist mit Kisten vollgestopft, während sich die Regale unter Versorgungsgütern biegen. An der Südwand wurden fadenscheinige, weiße Handtücher gestapelt, während ein Schrank an der Westwand Dutzende Teetassen aus grünem Glas enthält. Neben dem Schrank steht eine Metallkiste voller kleiner Beutel aus verblasstem gelbem Stoff.

Seit Jahren hat sich niemand mehr an diesen Gütern bedient. Die gelben Beutel enthalten alte Teeblätter, welche längst zu braunem Pulver zerfallen sind. Es gibt hier keine Wertsachen.

L3. Waschraum

Die Tür zu diesem Raum ist unverschlossen.

Bei dem weißen Marmorbecken in der Ecke scheint es sich um eine Latrine zu handeln. Ein Spiegel und eine Kristallkugel sind an der gegenüberliegenden Wand befestigt.

Bei der Kugel an der Wand handelt es sich um eine Reinigungskugel, welche Schmutz, Ungeziefer und sonstigen Dreck von Haut und Haaren des Benutzers entfernt. Die marmorne Latrine eliminiert automatisch alle darin platzierten organischen Abfälle. Beide beziehen ihre Energie von der Smaragdspitze und funktionieren nicht mehr, sollten sie von ihren Standorten entfernt werden.

L4. Ankunftsraum

Ein schmaler Gang führt in ein kleines Foyer. Schattenhafte Muster, welche an Wellen auf dem Wasser erinnern, zieren die grünen Glaswände. Diese werden aber nicht vom Licht hervorgerufen, vielmehr scheint es sich um Illusionen zu handeln. Im Norden der kleinen Kammer erhebt sich ein kleines Podest, welches mit einem umfassenden, mystischen Muster versehen ist. Dem Podest gegenüber befindet sich eine Doppeltür. In die Tür ist eine Szene eingraviert, welche Menschen dabei zeigt, wie sie sich in einem Wasserbecken entspannen.

Mit einem Fertigkeitwurf für Wissen (Arkane) gegen SG 20 kann man feststellen, dass das Podest als Ankerpunkt für Teleportationsmagie dient. Allerdings ist dieser zugleich inaktiv und beschädigt. Um den Teleporter zu reparieren, müsste ein Charakter zunächst seine Magie studieren (z.B. mittels *Magie entdecken*), das Problem erkennen (mittels eines Fertigkeitwurfes für Wissen [Arkane] gegen SG 27) und schließlich reparieren (mittels eines Fertigkeitwurfes für Mechanismus ausschalten gegen SG 27). Ist der Teleporter aktiv, kann ihn jede Kreatur benutzen, die auf das Podest tritt und dort 1 volle Runde

lang verweilt. Das Gegenstück des Podestes befindet sich in Bereich L13 – dorthin wird die Kreatur dann auch teleportiert.

Die Doppeltür im Süden ist unverschlossen und schwingt auf, wenn man sich ihr auf 1,50 m oder weniger nähert, so dass man ins Teezimmer (Bereich L5) hineinblicken kann.

Das Heiligtum

Die Bereiche L5 bis L8 bilden das Heiligtum, in dem sich früher 15 Maschinenwesen um die Bedürfnisse von Nhur Athemons Gästen gekümmert haben. Diese Konstrukte wurden für bestimmte Aufgaben erschaffen und verfügen über genug Intelligenz, um die Bedürfnisse der Gäste zu erraten. Die Hände des Massagekonstrukts sind mit besänftigender Magie versehen, während der Koch Mahlzeiten magisch würzen, erhitzen und kühlen kann. Die Zeit und Abnutzung haben den Konstrukten aber zu schaffen gemacht – manche können ihre Gliedmaßen oder spezielle Werkzeuge nicht mehr nutzen und ein paar sind sogar völlig inaktiv. Das Personal identifiziert sich über die ihnen zugeordnete Funktion und eine Nummer; noch aktiv sind der Kämmerer, Koch-2, Masseur-1, Pfleger-2 und die Diener-2, -4 und -5.

Sollten die SC die Dienermaschinenwesen bekämpfen, dann verwende die Spielwerte für Smaragdmaschinenwesen auf Seite 157, allerdings besitzen diese Maschinenwesen nur noch jeweils 5 TP, ziehen sich zurück statt zu kämpfen und bringen keine EP. Ein Maschinenwesen bleibt sogar bei Bewusstsein, wenn sein Kopf abgetrennt wird, solange man ihn dabei nicht zerstört.



KÄMMERER

L5. Teezimmer

Die mit einer Gravur versehene Doppeltür schwingt auf und enthüllt den Blick auf einen gemütlich wirkenden Raum. Neben einem knisternden Kamin steht ein gutgepolstertes Sofa und über dem Kamin hängt ein Gemälde, das einen Magier im Kampf mit einem Drachen zeigt. Nach Westen führt eine kleine Tür aus dem Raum hinaus, nach Osten eine große Doppeltür. Auf einem runden Tisch wurden Essgedecke platziert.

In der Mitte des Tisches ruht ein körperloser Metallkopf mit kristallinen Augen, welcher an die Köpfe der Maschinenwesen an anderen Orten in der Spitze erinnert. Wenn die Türen aufschwingen, leuchten die Augen des Metallkopfes auf und er erklärt mit knarrender Stimme: „Willkommen, verehrte Gäste. Wir haben lange auf eure Rückkehr gewartet. Diener-2! Es sind Gäste zum Tee eingetroffen.“

Vom Kämmerer, dem Anführer der Dienerkonstrukte, ist nur noch der Kopf übrig. Er möchte die SC in ein Gespräch verwickeln und sie davon überzeugen, dass er und seine Kollegen keine Gefahr darstellen. Kurze Zeit später öffnet sich die Tür im Westen und ein altes, heruntergekommenes Maschinenwesen schlurft herein – es ist eine schmale, dürre Konstruktion, der ein Auge aus der Haltung gefallen ist und dessen Panzerung teilweise fehlt. Diener-2 trägt einen dampfenden Kessel sowie ein Teeservice und starrt die SC an. Mit summender Stimme fragt er: „K-k-kann das w-w-wirklich s-s-sen? Sind die H-h-herren zurück-g-g-gekehrt?“

Sofern die SC zum Reden bereit sind, betreibt der Kämmerer Konversation und Diener-2 bringt Kekse und Tee. Die

Maschinenwesen in den Bereichen L6 und L8 versammeln sich an den Türen und lauschen.

Die Maschinenwesen warten alle auf die Rückkehr Nhur Athemons und anderer azlantischer Verbannter. Daher fragen sie auch die wenigen lebenden Menschen, welche diese Ebene betreten, ob sie die lange vermissten „Herren“ seien. Da ihnen bisher immer mit Nein geantwortet wurde, hat das Personal Besucher bedient, wie es programmiert wurde, um dann nach der Abreise der Gäste wieder seine hoffnungslose Wacht aufzunehmen.

Die meisten Maschinenwesen reagieren mit Ehrfurcht auf die SC, während der Kämmerer ernst und ruhig bleibt. Er besitzt die Höflichkeit eines alten Butlers und ist bestrebt, die Wünsche der Gäste zu erfüllen, damit diese nicht enttäuscht sind. Auf die wahrscheinlichsten Fragen und Äußerungen der SC antwortet er wie folgt:

Wer bist du? – „Ich bin der Kämmerer des Heiligtums und habe diese Einrichtung in Erwartung eurer Rückkehr geleitet, auch wenn ich euch früher erwartet habe.“

Welche Dienste bietet ihr an? – „Wir hätten einige Erfrischungen. Koch-2 hat Kelipkeke mit Zuckerguss vorbereitet und der Silberspitzentee ist besonders belebend. Unsere Oase bietet diverse erholsame Behandlungen und solltet ihr verletzt sein, verfügen wir über einen kleinen Vorrat an Heilmitteln.“

Was meinst du mit „unserer Rückkehr“? – „Der Prinz“, er blickt zum Gemälde hinüber, „hat uns erschaffen, um den Herren zu dienen. Als er das Transitsystem abschalten musste, beauftragte er uns, das Heiligtum in Bereitschaft zu halten bis zu seiner Rückkehr. Und das haben wir.“

Wir sind nicht die Herren. – „Aber ihr seht aus wie der Prinz. Vielleicht seid ihr nicht die Herren, die wir erwartet haben, aber ihr seid sicherlich ihre Erben. Wir werden euch wie versprochen dienen. Ich hoffe, dass ihr uns im Gegenzug repariert, wenn dies nicht zu viel erbeten ist.“

Warum bestehst du nur aus einem Kopf? – „Im Laufe der Jahrhunderte wurden viele von uns derart beschädigt, dass wir uns nicht mehr selbst reparieren konnten. Doch nun seid ihr zurückgekehrt und könnt uns reparieren.“

Sollte der Kämmerer erkennen, dass die SC nicht die Herren sind, versucht er das Beste aus der Lage zu machen und seinen Leuten zu helfen, indem er die folgenden Informationen liefert.

Was meinst du mit reparieren? – „Ihr... könnt es nicht? Dann liegt die Antwort in der Eisenkrippe. Wenn ihr mich dorthin und an den Schrottsammlern vorbeibringen könnt...dann könnte ich das Heiligtum und sein Personal wieder reparieren.“

Warum sollten wir das tun? Oder Wir wollen eigentlich weiter nach unten. Wie schaffen wir das? – „Ihr wollt weiter in die Tiefe hinabsteigen, um den Palast des Prinzen zu erkunden? Es gibt einen Aufzug hinter der Eisenkrippe. Alternativ kann ich euch den Transitcode nennen, sofern ihr ein *Transportsymbol* besitzt und mich zur Eisenkrippe bringt. Der Weg dorthin ist aber nicht ungefährlich, da die Schrottsammler Jagd auf uns machen.“

Was sind die Schrottsammler? – „Sie sind die Diener der Eisenkrippe. Es ist ihre Aufgabe, die Gerätschaften zu erhalten, doch vor vielen Jahrhunderten haben sie entschieden, dass das Personal des Heiligtums nicht länger benötigt werde. Sie werden uns zerlegen und recyceln, wenn ihr es ihnen gestattet. Aber wenn ihr mich zur Eisenkrippe bringt, könnte ich dieses aggressive Verhalten abstellen.“

Der Kämmerer kümmert sich zudem um die Bedürfnisse der SC. Sollte die Gruppe die Kekse und den Tee verzehren, erlangen sie die Effekte von *Heldenmahl* (ZS 11, 1W8+5 temporäre Trefferpunkte).

Schätze: Der Kämmerer kann bis zu drei *Tränke: Schwere Wunden heilen* zur Verfügung stellen. Das Gemälde zeigt abwechselnd Szenen der Großtaten Nhur Athemons und verfügt über mehrere Stunden an Bildmaterial. Als Meisterwerk der Illusionsmagie und zugleich historisches Dokument könnte es 2.000 GM einbringen.

Queste: Wenn der Kämmerer erklärt, wie die SC die Maschinenwesen reparieren könnten, erhalten die SC die Queste Energiezufuhr wiederherstellen.

L6 Oase

In der Mitte dieses Raumes befindet sich ein großes Becken. Von dem warmen, parfümierten Wasser steigt Dampf auf und erfüllt die Luft mit angenehmen Gerüchen. Die Beleuchtung ist gedämpft und die beruhigenden Klänge ferner Glöckchen scheinen in der Luft zu schweben. Ein Maschinenwesen arrangiert Salben, Pulvermischungen und Feilen auf einem Tischchen, während ein anderes neben einem abgerundeten Massagetisch steht. Handtücher, frisches Obst, fremdartige Delikatessen und ein paar Bücher liegen in Griffweite von vier Liegestühlen.

Dies ist das Zentrum des Bades. Beim Becken kommen die Kerneffekte von *Wasser erschaffen*, *Wasser reinigen* und *Zaubertrick* zur Anwendung, um Temperatur, Menge und Sauberkeit des Wassers zu erhalten.

Kreaturen: Masseur-1 und Pfleger-2 sind die letzten noch funktionierenden Angehörigen des Personals der Oase. Sie sind regelrecht begierig darauf, der Gruppe alle Wünsche zu erfüllen.

Pfleger: Dieses gesprächige Maschinenwesen wuselt sofort um den ihm am nächsten SC herum. Es verfügt über Fähigkeiten und magische Gaben ähnlich der Zauber *Gestalt verändern* und *Zaubertrick* und kann mit genug Zeit alles von der Länge der Haare und der Frisur bis hin zur Hautfarbe verändern.

Masseur: Masseur-1 verfügt nur über eine funktionsfähige Hand, kann mit seiner belebenden Massage aber die Vorteile von *Teilweise Genesung* verschaffen. Ein Kreatur kann ein Mal innerhalb von 24 Stunden von dieser Fähigkeit profitieren.

Liegestühle: Schläft man in diesen bequemen Stühlen, erlangt man die Vorteile einer Rast in der Hälfte der Zeit.

L7. Apotheke (HG 11)

Dieser Arbeitsplatz war einst der wahr gewordene Traum eines Apothekers. Es gibt Wannen für Gärungsprozesse, Röhren mit leuchtenden Flüssigkeiten, viele unterschiedliche Mischbehälter und eine kleine, an der Ostwand angebrachte Abfüllanlage für Flaschen. Zwei der großen Röhren wurden aber zerschmettert und die meisten Oberflächen in diesem Raum sind von einem glänzenden, purpurnen Harz überzogen, welches möglicherweise kristallisierter Schleim sein könnte. Von einer Rutsche in der südlichen Wand geht starke Hitze aus.

Die Maschinenwesen des Heiligtums wissen nicht, was sich in diesem Raum befindet. Vor Jahrhunderten wurde die Ausstattung durch eine Explosion stark beschädigt. Maschinist-1 ist im Zuge des ersten Reparaturversuches zerstört worden und da ansonsten niemand die Gerätschaften versteht, haben sie seitdem den Raum gemieden.

In der Apotheke ist es völlig still und nichts regt sich. Gelingt einem SC ein Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 16, entdeckt er in der südöstlichen Ecke einige Flaschen, welche noch brauchbare Zaubersäfte enthalten könnten. Der kristalline Überzug ist in der Nähe der geborstenen Röhren am dicksten.

Die Rutsche in der Südwand führt zu Bereich L12. Sollten die SC über Schutz vor der Hitze verfügen, wäre dies ein Weg nach draußen, ohne das Heiligtum den Schrottsammlern preiszugeben. Man bräuchte 2 Runden, um sich durch den Tunnel zwischen Apotheke und Brennofen zu zwängen, wobei ein SC in jeder Runde 5 Punkte Feuerschaden erleiden würde.

Kreaturen: Der Großteil des kristallinen Überzuges ist leblos. Sollten die SC aber in den Ostteil der Kammer vordringen oder die kristallinen Wucherungen bei der Hauptrohre angreifen, zerbersten diese in hunderte winzige Scherben und fliegen als messerscharfe Masse auf die SC zu.

FLEISCHFRESSENDER KRISTALL

HG 11

EP 12.800

TP 136 (MHB III, S. 92)

Schätze: Die Brauanlage kann nicht mehr repariert werden, allerdings können die SC einige Dinge aus den Trümmern bergen, darunter *Rüstungsarmschienen +4*. Ein SC kann mit Hilfe eines Fertigkeitwurfes für Magischen Gegenstand benutzen oder Wissen (Arkane) gegen SG 20 versuchen, der Gerätschaft noch einen letzten Zaubersaft zu entlocken, dabei kann es sich um einen *Trank: Energie widerstehen*, *Schwere Wunden heilen* oder *Unsichtbarkeit* handeln. Danach ist die Anlage endgültig unbrauchbar.

L8. Küche

Hinter der kleinen Küche liegen Becken mit Wasser, Pflanzen, kleinen Fischen und Schalentieren. Der Geruch unbekannter Pflanzen hängt schwer in der warmen, feuchten Luft. An den Becken sind Gerätschaften befestigt, um den jeweiligen Inhalt zu Mahlzeiten weiterzuverarbeiten.

Die Tür im Süden wurde verrammelt. Man kann ein metallisches Kratzen durch die Tür hören, als würden Dutzende von Klingen über das Material hinwegfahren. Zum Öffnen der Tür muss die davor errichtete Barrikade entfernt werden, was aber die Maschinenwesen in Panik versetzen würde. Sollten die SC den Kämmerer mitgenommen haben, erklärt er ihnen, dass die Schrottsammler das gesamte Personal zerstören würden, wenn sie durch die Tür in das Heiligtum gelangten. Und auch wenn die Gruppe vielleicht imstande sei, die draußen lauernden Schrottsammler zu zerstören, gäbe es noch viele mehr. Sollte den SC das Heiligtum also nicht egal sein, müsste eine neue Barrikade aufgestellt werden, nachdem sie die Tür passiert haben.

Falls die SC den Kämmerer jenseits der Tür mitnehmen, kann er ihnen hilfreiche Ratschläge geben (und sarkastische Kommentare), auch wenn er nicht alles über die Wartungssysteme weiß.

L9. Die Schrottsammler (HG 6)

Wände und Boden dieses kurzen Ganges werfen Wellen, als wären sie lebendig – jede Oberfläche in diesem Gang ist von einer Schicht sehr kleiner Konstrukte bedeckt. Diese scheinen ursprünglich die Gestalt von Käfern besessen zu haben, inzwischen haben sie aber Schrott absorbiert, so dass sie von rostigen Auswüchsen bedeckt sind.



Kreaturen: Bei den Schrottsammlern handelt es sich um die Schwarmgestalt eines Schrottgolems (siehe Gestalt verlieren). Der Schwarm zerlegt alles, das seinen Weg kreuzt. Er will ins Heiligtum eindringen, um die Diener zu zerlegen und seiner eigenen Form hinzuzufügen, beginnt aber auch gern mit den organischen Neuankommelingen. Sollten die SC ein Stück eines Maschinenwesens in Richtung der Schrottsammler werfen, ist das Konstrukt 2 Runden lang damit beschäftigt, seine Beute zu zerlegen.

Falls die Schrottsammler ins Heiligtum eindringen können, verhindert die dortige Magie, dass sie Krankheiten verursachen können.

SCHROTTSAMMLER

HG 6

EP 2.400

Verbesserter Schrottgolem (MHB IV)

N Mittelgroßes Konstrukt

INI +0; **Sinne** Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 20 (+10 natürlich)

TP 69 (9W10+20); Schrott absorbieren

REF +3, WIL +3, ZÄH +3

Immunitäten wie Konstrukte, Magie; **SR** 5/Adamant

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Hiebe +17 (1W6+8 plus Krankheit)

Besondere Angriffe Krankheit (SG 14)

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Schrottsammler beginnen einen Kampf in ihrer Schwarmgestalt (siehe Gestalt verlieren) und behalten diese in der Regel bei.

SPIELWERTE

ST 26, GE 10, KO —, IN —, WE 11, CH 1

GAB +9; KMB +17; KMV 27

Besondere Eigenschaften Gestalt verlieren

(Ro, Ru) **Besondere Fähigkeiten**

Gestalt verlieren (AF) Der Schwarmangriff der Schrottsammler verursacht 2W6 Schadenspunkte.

Entwicklung: Sollte dieser Schwarm zerstört werden, wird in Bereich L14 24 Stunden später ein Ersatz erschaffen. Um die Schrottsammler wirklich dauerhaft zu zerstören, muss die Eisenkrippe abgeschaltet werden.

L10. Verwertungskammer (HG 8)

Ein seichtes Becken, welches mit einer glitzernden Metallschicht ausgekleidet ist, bildet den Boden dieser Kammer. Im Becken liegen diverse Gegenstände.

Das „Wasser“ in diesem Becken löst tote und anorganische Materie auf. Nichtmagische Stoffe lösen sich schnell auf, magische Gegenstände sind etwas widerstandsfähiger. Sollten die SC das Becken erkunden, stoßen sie an dessen Grund auf eine Schicht verflüssigten Metalls und müssen feststellen, dass die meisten Gegenstände in der Flüssigkeit bereits verflüssigt und nicht mehr zu retten sind. Die Flüssigkeit zerstört normale Materialien augenblicklich bei Kontakt. Gewöhnliches Metall und Stein überstehen 1 Runde Kontakt, schmelzen aber in der 2. Runde. Ein SC, der alle nichtmagischen Materialien ablegt, kann im

Becken stehen und es nach versteckten Schätzen durchsuchen; in diesem Fall kann er jede Runde einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20 ablegen, um einen der unten aufgeführten Schätze (siehe unten, Schätze) zu finden.

Kreaturen: Eines der immer wieder kurzfristig in Erscheinung tretenden Portale der Smaragdspitze hat vor kurzem eine Splitterschlacke in die Automataschmiede gebracht. Da es sich dabei um eine lebende Kreatur handelt, hat das Verwertungsbecken sie nicht aufgelöst. Die Splitterschlacke verbirgt sich zwischen dem verflüssigten Metall am Grund des Beckens; sofern den SC kein Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 28 gelingt, hat die Schlacke den Überraschungsvorteil.

SPLITTERSCHLACKE

HG 8

EP 4.800

TP 126 (MHB IV)

Schätze: Zwischen den verflüssigten Metallgegenständen gibt es ein paar Schätze: einen *Schutzring* +1, eine *Energieperle* und ein *Zweihänder der Anarchie* +1.

L11. Saal der Auflösung (HG 11)

Ein Becken voller glühender, grüner Flüssigkeit, welche nach verwesendem Fleisch stinkt, dominiert diese große Kammer. Lange Metalltentakel zucken entlang der Beckenkante wie Schlangen auf der Suche nach Beute.

Die grüne Flüssigkeit im Becken löst organische Flüssigkeit auf. Sie fügt organischen Kreaturen oder Gegenständen pro Runde 10 Punkte Säureschaden zu.

Falle: Die Metalltentakel sind darauf programmiert, jede organische Masse in ihrer Reichweite zu ergreifen und ins Becken zu tauchen, bis sie sich auflöst.

TENTAKELGREIFARME (8)

HG 4

EP —

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 10; **Mechanismus ausschalten** SG 25

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Automatisch

Effekt Nahkampfangriff +13 (1W8 plus Ergreifen); wenn ein Greifarm eine Kreatur ergreift, führt er als nächstes ein Kampfmanöver für Zerren mit KMB +13 aus, um die Kreatur in das Becken in einem Feld angrenzend zum Tentakel zu zerren; gelingt dies, erleidet das Ziel 10 Punkte Säureschaden (und weitere 10 Punkte Säureschaden pro Runde, die es sich im Becken aufhält). Die Falle gilt als deaktiviert, falls der erste Angriff verfehlt, eine ergriffene Kreatur entkommt oder der Tentakel durchtrennt wird (30 TP, Härte 10, Zerbrecen-SG 26). Die Falle reaktiviert sich 24 Stunden später.

Kreaturen: In der südöstlichen Ecke des Raumes befindet sich ein Schrottsammler in Schwarmgestalt. Dieser reagiert erst, wenn sich ihm ein SC auf 9 m oder weniger nähert oder einen der Metalltentakel beschädigt.

SCHROTTSAMMLER

HG 6

EP —

TP 69 (siehe Seite 115)

Belohnung: Die Gruppe erhält 12.800 EP, sobald sie diese Kammer erstmals erfolgreich durchquert, egal wie viele Tentakel sie dabei besiegt oder wie sie mit den Schrottsammlern verfährt.

L12. Brennofen (HG 9)

Geschmolzenes Metall bedeckt den Boden dieser Kammer. An der Rückwand bohrt sich eine Flammensäule durch die rauchgeschwängerte Luft.

Jeder, der sich in diesem Hochofen aufhält, erleidet zu Beginn jeder Runde 10 Punkte Feuerschaden. Der Boden ist bis auf eine Höhe von 0,60 m mit geschmolzenem Metall bedeckt; um sich 1,50 m voran zu bewegen, muss man 6 m an Bewegungsrate aufwenden und erleidet zudem 2W6 Punkte Feuerschaden.

Kreaturen: Die Flamme im Herzen der Kammer ist ein an den Ofen gebundener Feuerelementar. Er kann jeden Punkt in der Kammer mit seinen Angriffen erreichen. Erleidet der Elementar allerdings Schaden, steht ihm in jeder Runde ein Willenswurf gegen SG 22 zu, um zu entkommen.

MÄCHTIGER FEUERELEMENTAR

HG 9

EP 6.400

TP 123 (MHB, S. 98)

L13. Rüstkammer (HG 10)

Sollte der Kämmerer bei der Gruppe sein, warnt er die SC, ehe sie den Raum betreten: „Hier lagern viele Soldatenmaschinenwesen. Möglicherweise sind einige aktiv. Ich rate zur Vorsicht.“

Die Mauern dieses großen Lagerraumes beherbergen viele hohe Alkoven. Jede dieser Nischen besitzt ungefähr die Körperhöhe und -form eines Menschen, sieht man von einem Alkoven jeweils in der Mitte einer Reihe ab, der eher für Oger gemacht zu sein scheint. Manche sind leer, die meisten aber sind besetzt. Zwölf Soldatenmaschinenwesen starren mit leerem Blick aus ihren Alkoven. Vier davon – jeweils einer pro Wand – sind größer als die anderen und erinnern eher an Oger in ihren übergroßen Alkoven. Vor der Tür im Südwesten schießen fahle Blitze wie Gitterstäbe aus Energie von der Decke zum Boden, welche in ungleichmäßigen Intervallen an Intensität gewinnen und wieder verlieren.

Die in der Eisenkrippe hergestellten Maschinenwesen, wurden auf allen Ebenen der Smaragdspitze eingesetzt, aber hier eingelagert, wenn sie nicht gebraucht wurden. Bei Bedarf wurden sie aktiviert und mit Hilfe des Transitportals dorthin teleportiert, wo es eine Bedrohung zu beseitigen galt.

Kreaturen: Von den 12 Maschinenwesen sind nur die vier im Ogerformat aktiv, während sich die anderen nicht einmal dann aktivieren, wenn ihnen Schaden zugefügt wird. Die Riesen werden aktiv und greifen an, sobald sie Eindringlinge in dieser Kammer bemerken – man könnte aber an ihnen vorbeischieben. Die Smaragdwächter verfolgen niemanden über die Schwelle dieses Raumes hinaus, die SC könnten folglich die Begegnung beenden, indem sie durch die Tür fliehen und die Maschinenwesen hinter sich zurücklassen.

SMARAGDWÄCHTER (4)

HG 6

EP je 2.400

Verbesserte Smaragdmaschinenwesen (siehe Seite 157)

N Großes Konstrukt

INI +0; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0
Aura Elektrizität (1,50 m, SG 12)

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 20 (-1 Größe, +11 natürlich)

TP je 68 (7W10+30)

REF +2, WIL +2, ZÄH +2

Immunitäten wie Konstrukte; SR 5/Adamant

Schwächen Magieabhängig

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Guisarme +15/+10 (2W6+13/×3) oder

Hieb +15 (1W6+13)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m (4,50 m mit Guisarme)

SPIELWERTE

ST 28, GE 11, KO —, IN —, WE 11, CH 1

GAB +7; KMB +17 (Gegenstand zerschmettern +19); KMV 27 (29 gegen Gegenstand zerschmettern)

Talente Heftiger Angriff, Verbessertes Gegenstand zerschmettern

Besondere Eigenschaften Waffenumgang

Falle: Die Nische im Südwesten des Raumes führt zur Automataschmiede. Die Tür wird aber von einer Energiebarriere geschützt.

BLITZWAND

HG 4

EP 600

Art Magie; Wahrnehmung SG 0; Mechanismus ausschalten SG 25

EFFEKT

Auslöser Berührung; Wirkungsdauer Augenblicklich; Rücksetzer Automatisch

Effekt Elektrische Barriere (5W6 Elektrizitätsschaden; Reflex, SG 19, halbiert). Jede Kreatur, die hierdurch Schaden erleidet, wird zurückgestoßen und kann die Wand nicht passieren. Ein Kreatur kann sich zwischen den Blitzbögen der Barriere hindurchschieben, wenn ihr ein Fertigkeitwurf für Entfesselungskunst gegen SG 10 gelingt.

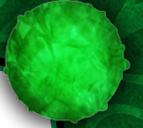
Belohnung: Sollte die Gruppe die Smaragdwächter umgehen oder ihnen ausweichen können, dann belohne die SC mit den EP für eine Begegnung mit HG 10.

L14. Die Eisenkrippe (HG 11)

Die Smaragdspitze bildet das Herz einer gewaltigen, magischen Maschinerie, welche von hunderten kleinen Edelsteinen wie von winzigen Monden umkreist wird. Unmittelbar über dem Boden ist in die Spitze eine Kontrolltafel eingelassen, welche an einen Altar aus Marmor und Adamant erinnert, der mit glänzenden Kristallen besetzt wurde. An jeder Seite des Raumes stehen zwei große, sargartige Gerätschaften, hinzu kommen drei kleinere Anlagen. Die Luft ist kalt und knistert vor magischer Energie.

Sollte der Kämmerer bei den SC sein, weist er sie an, ihn zum Kontrollaltar am Fuße der Spitze zu bringen. Sollte er nicht bei der Gruppe sein, können die SC versuchen, die Eisenkrippe zu umgehen und zur Aufzugsplattform dahinter zu gelangen. Die Aufzugstür ist mit einem Arkanen Schloss (ZS 12) gesichert.

Die sargartigen Gerätschaften sind Replikationskammern und dienen der Erschaffung neuer Maschinenwesen oder Schrottsammlerschwärmen.



Kreaturen: Sobald einer der SC oder der Kämmerer ein an den Kontrollaltar der Eisenkrippe angrenzendes Feld betritt, aktivieren sich die Verteidigungsanlagen der Krippe. Aus den kleineren Replikationskammern treten drei gepanzerte Maschinenwesen und aus den größeren Gerätschaften Schwärmen zahllose Schrottsammler, um einen Schwarm auszubilden.

Diese Smaragdmaschinenwesen verfügen über die Eigenschaft **Angepasste Resistenz**. Wird eines zerstört, tritt 1 Runde später ein Ersatz aus einer der Replikationskammern. Jedes neuerschaffene Maschinenwesen weiß um die Taktiken und Fähigkeiten der SC und erhält daher einen kumulativen Verständnisbonus von +1 auf RK, Angriffs- und Rettungswürfe (das vierte in den Kampf eintretende Maschinenwesen besäße also einen Bonus von +1, das fünfte einen Bonus von +2 usw.). Um diese Maschinenwesen dauerhaft zu besiegen, müssen die SC entweder die Eisenkrippe abschalten (siehe unten) oder die drei kleinen Replikationskammern zerstören. Eine Replikationskammer besitzt Härte 10 und 40 TP.

VERBESSERTER SMARAGDMASCHINENWESEN (3) HG 5

EP —

TP je 57 (siehe Seite 157, MHB, S. 295)

Resistenzen Angepasste Resistenz

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Angepasste Resistenz (ÜF) Nachdem eines dieser Maschinenwesen Energieschaden erleidet, erlangt es augenblicklich Resistenz 10 gegen diese Schadensart. Ein Maschinenwesen kann stets nur über eine Art von Energieresistenz gleichzeitig verfügen; sollte es Schaden einer neuen Energieart erleiden, verändert sich seine Resistenz entsprechend.

SCHROTTSAMMLER HG 6

EP —

TP 69 (siehe Seite 115)

Schätze: Sollten die SC die Eisenkrippe zerstören oder abschalten, finden sie einen *Ionenstein* (scharlachrote und blaue Kugel) und einen *Ionenstern* (Weststern) zwischen den Überresten – die Kugel ist einer der Gedächtnisspeicher der Krippe, die Spielwerte des Weststerns findest du auf Seite 67. Sollten sie dem Kämmerer helfen, die Eisenkrippe umzuprogrammieren, erhalten sie von ihm die Symbolschleife für die nächste Gewölbeebene und ein *Transportsymbol*.

Entwicklung: Sollte ein SC den Kämmerer zum Kontrollaltar der Eisenkrippe bringen, benötigt das Konstrukt 10 Runden, um diese umzuprogrammieren. Ein SC kann ihm dabei helfen, indem er im Rahmen einer Vollen Aktion einen Fertigkeitwurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 25 oder für Wissen (Arkane) gegen SG 23 ablegt. Ein gelungener Fertigkeitwurf verkürzt die für die Umprogrammierung erforderliche Zeit um 1 Runde.

Gelingt dem Kämmerer die Neuprogrammierung (er muss nicht würfeln, nur lange genug arbeiten), ziehen sich alle Konstrukte in ihre Replikationskammern zurück. Die Augen des Kämmerers verblassen, stattdessen dringt seine Stimme nun aus dem Netzwerk der Edelsteine, welche die Kristallsäule der Spitze umkreisen: „Ich danke euch, Kinder der Herren. Nun kann ich die Diener reparieren und wiederherstellen. Ich kann euch die Rune geben, mit der ihr in den Palast des Prinzen vordringen könnt. Und sollte es euch jemals nach einer

Tasse Tee oder einem Ort der Ruhe gelüsten, dann seid ihr im Heiligtum stets willkommen.“

Belohnung: Der erfolgreiche Abschluss dieser Begegnung bringt den SC 12.800 EP statt der EP für die einzelnen Maschinenwesen. Sollten die SC zudem Kämmerer helfen, die Eisenkrippe umzuprogrammieren, dann erhalten sie weitere 4.800 EP.

L15. Aufzugskammer

Hinter der Luke liegt eine Kammer mit einem vertikal in die Dunkelheit führenden Schacht. Im Schacht schwebt eine quadratische Plattform mit etwa 2,40 m Seitenlänge. Neben der Tür ist ein Bronzehebel in die Wand eingelassen, welcher gegenwärtig nach oben weist.

Näheres im nächsten Abschnitt.

Abstieg zur nächsten Gewölbeebene

Der Schacht ist über 60 m tief, an seinem Boden befindet sich die 13. Gewölbeebene. Die Schwebplattform trägt maximal 5.000 Pfund, wird sie stärker belastet, versagt der Schwebzauber und sie stürzt ab.

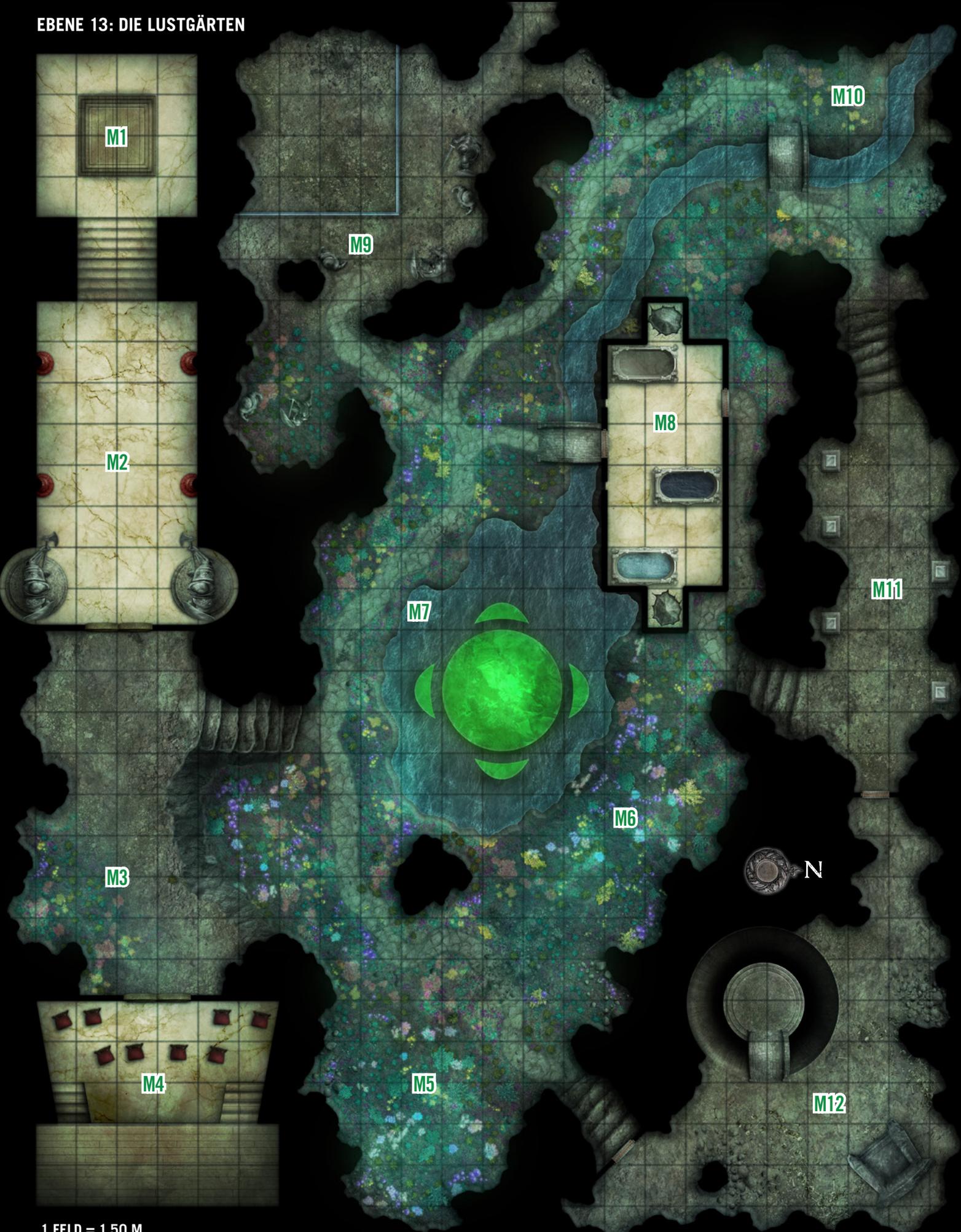
Der Hebel dient als „Rufknopf“ für die Plattform und zeigt ihre aktuelle Position an. Wird er umgelegt, beginnt die Plattform 3 Runden später langsam den Schacht nach Bereich M1 hinab zu schweben.

Belohnung: Die SC erhalten 6.500 EP, wenn sie diese Gewölbeebene ganz oder größtenteils erkunden. Sollten sie über die Queste Expedition des Gelehrten verfügen, erhalten sie weitere 6.500 GM.



AUTOMATISIERTE FERTIGUNGSSTRECKE

EBENE 13: DIE LUSTGÄRTEN



1 FELD = 1,50 M



EBENE 13

Die Lustgärten

Von Nicolas Logue

Fast anderthalb Kilometer unter der Oberfläche stieß Nhur Athemon an dieser Stelle auf etwas wahrhaft Wundersames – eine wunderschöne Höhle, deren Kristalle durch die widerhallende Energie der Spitze erglühten und einen unterirdischen Garten voller bizarrer Pflanzen und Pilze erleuchteten. Schon während seiner ersten Untersuchung der Smaragdspitze plante Nhur Athemon, in der Tiefe eine sichere Zuflucht anzulegen, sollten die Herren von Azlant ihn eines Tages aufspüren. So entschied er sich, diesen fremdartig-schönen Höhlengarten zu einem Teil seines geheimen Rückzugsortes zu machen und nahm, wann immer er Zeit hatte, Verbesserungen vor. Selbst zu Lebzeiten besaß der stolz Verbannte kaum Launen, denen er nachgab – doch in diesem Fall widmete er seine Zeit seinem verborgenen Garten.

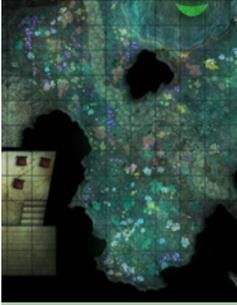
Nhur Athemon führte an diesem Ort drei Dinge zusammen: dunkle Gärten, in denen fremdartige Blumen erblühten, Wunder sowie Kuriositäten, welche sein Interesse weckten, und eine Menagerie ungewöhnlicher und außergalaxischer Kreaturen. Doch was einen wahnsinnigen, untoten König erfreut, kann sich für tapfere Abenteuer als äußerst gefährlich erweisen. Auch wenn sich Nhur Athemon unmittelbar nach der Zerstörung seines Reiches im Echowald vor 10.000 Jahren seinem Garten widmete, so wandten sich seine Interessen in den folgenden Jahrhunderten doch anderen Dingen zu. Zudem verfiel er für immer länger werdende Zeiträume in Totenschlaf und erwachte immer seltener. Seine letzte Schlafperiode dauerte beinahe eintausend Jahre lang. In dieser Zeit kümmerte sich niemand um

seinen Garten. Und obwohl der Leichnam nun wieder seit einigen Jahren wach ist, hat er dieser Gewölbeebene nur ein paar oberflächliche Besuche abgestattet, da sie ihn nicht mehr sonderlich interessiert.

M1. Aufzugschacht

Die den Schacht hinabschwebende Holzplattform kommt schließlich auf einem Podest in einem kleinen, quadratischen Raum zum Halt. Im Osten führt eine kurz Treppe aus breiten Marmorstufen in eine große Halle. Neben der Treppe ist ein Bronzehebel in die Wand eingelassen, welcher gegenwärtig nach unten weist.

EIGENHEITEN DIESER EBENE



Der Großteil der Lustgärten liegt in einer natürlichen Höhle, in der fremdartige und fantastische Pflanzen existieren. Die Strahlung der Smaragdspitze ermöglicht das Wachstum von allem, was normalerweise Sonnenlicht und fruchtbaren Boden benötigen würden. Mit von der Oberfläche stammenden Pflanzen wurden fremdartige Blüten von fernen

Welten und bizarre Pilze vermischt, die von den magischen Ausstrahlungen vor Ort direkt genährt werden.

Böden: Die Böden der fertiggestellten Kammern (Bereiche **M1**, **M2**, **M4** und **M8**) und der kleineren Höhlen im Norden (Bereiche **M11** und **M12**) bestehen aus glattem, polierten Stein. Auf der restlichen Ebene ist nahezu jeder Quadratmeter von dichter Vegetation bedeckt, welche als schwieriges Gelände behandelt wird. Jede Kreatur erhält innerhalb des Blattwerks Tarnung gegen Kreaturen, die sich nicht direkt an sie angrenzend aufhalten. Die auf der Karte markierten Wege sind frei von Vegetation und gelten daher nicht als schwieriges Gelände.

Türen: Die Türen auf dieser Ebene bestehen aus qualitativ hochwertig bearbeitetem Stein und sind nicht verschlossen.

Beleuchtung: Magische Kristalllampen geben in den Bereichen **M1**, **M2** und **M4** helles Licht. Die restliche Ebene wird durch natürliches Licht hell erleuchtet mit Ausnahme der Bereiche **M11** und **M12**, wo das natürliche Licht schwächer ist und Dämmerlicht vorherrscht.

Der Hebel steuert die Aufzugsplattform, wird er nach oben geklappt, beginnt die Aufzugsplattform 3 Runden später im Schacht nach oben zu Bereich **L15** hinaufzusteigen.

M2. Bogengang der Wächter (HG 12)

Diese lange Halle ist mit honiggelbem Marmor ausgekleidet und weist zudem vier Säulen aus rotem Granit auf. Am östlichen Ende befindet sich ein verzierter Torbogen mit einer großen, steinernen Doppeltür. In die Tür ist ein großes Symbol eingraviert: ein Totenschädel mit einer Krone. Links und rechts des Torbogens steht jeweils eine große, eiserne Statue. Jede Statue hält eine verzierte Axt sowie einen verzierten Schild, steht auf kurzen Beinen und weist einen breiten Mund über seinem skulptierten Bart auf.

Den gekrönten Totenschädel führt Nhur Athemon seit einigen Jahrhunderten als sein Symbol. Ein SC kann diesen Umstand mit einem Fertigkeitwurf für Wissen (Arkane) gegen SG 30 erkennen, da das Symbol immer wieder in obskuren Texten aus der Region auftaucht. Sollten die Charaktere über die Queste Bekrönter Schädel verfügen, wissen sie, dass die Hohe Mutter Dremagni in der Unvermeidbarfeste mittels Erkenntniszauber erkannt hat, dass das Emblem zu einer bösarigen Macht gehört, welche in den Tiefen der Spitze erwacht.

Kreaturen: Bei den Statuen an der Tür handelt es sich um Topheten. Diese erwachen zum Leben, lassen ihre Waffen fallen und greifen Eindringlinge an, sobald sich jemand der Tür auf 4,50 m oder weniger nähert oder sie angreift.

TOPHETEN (2)

HG 10

EP je 9.600

TP je 107 (MHB III, S. 265)

Entwicklung: Sollte ein Tophet einen SC erfassen, bringt er seinen Gefangenen zu Bereich **M12** und fährt mit dem dortigen Aufzug in Nhur Athemons Versteck hinab.

M3. Balkon

Jenseits der Eingangshalle liegt ein Felsvorsprung, von dem aus man eine gewaltige und atemberaubend schöne, natürliche Höhle überblicken kann. Eine steile Treppe führt zum Boden der Höhle hinab. Dieser ist von einem weitläufigen Garten aus seltsamen Blüengewächsen, gewaltigen Pilzen und fremdartige wirkenden Pflanzen überwuchert, deren Knollen und Kapseln sich in der windstillen Luft bewegen.

Ein Stückchen weiter bohrt sich die Säule der Smaragdspitze durch das Zentrum der Höhle. Vom Fuße der Treppe führen Pfade nach Westen und Osten durch das Blattwerk. Die ganze Höhle wird von einem rätselhaften Licht erhellt, welches von den in der sehr hohen Decke eingelassenen Kristallen ausgeht. Am östlichen Ende des Vorsprungs befindet sich in der Wand eine steinerne Doppeltür; diese trägt mehrere Reliefs, die ruhige, ausgeglichene Gesichter zeigen.

Dieser Garten beherbergt wunderschönes, zugleich aber auch hochgefährliches Pflanzenleben, welches Nhur Athemon während seiner transdimensionalen Streifzüge gefunden hat.

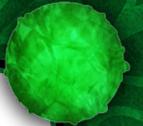
M4. Raithskals Orchester (HG 10)

Dieses kleine Theater wurde mühsam aus dem widerstandsfähigen Fels gehackt. Unterhalb der breiten Bühne an der Ostwand deckt ein rostiges Gitter den Orchestergraben ab, dann folgen in gekrümmten Reihen angeordnete, verrottete Stühle. Im Norden führt eine kurze Treppe zur Bühne hinauf, während eine andere Treppe im Süden in den Orchestergraben hinabführt.

In dieser Kammer amüsierte sich Nhur Athemon einst mit seltsamen, musikalischen Experimenten. Die Orchestergrube füllt den Großteil des Feldes unter der Bühne; ihr Boden liegt 3 m unter der Bühne. Der Gitter zwischen der Bühne und dem Boden der Kammer besteht aus rostigem Eisen (Zerbrechen-SG 22).

Kreaturen: Ein übelriechender Imp namens Raithskal fungiert in Nhur Athemons „Orchester“ als Dirigent. 2 Runden nachdem eine Kreatur diese Kammer betreten hat, erscheint er im Zuge einer kleinen Rauchwolke aufgrund eines Beschwörungseffektes, den Nhur Athemon in den Raum eingebaut hat. Er ist gekleidet wie ein Troubadour und verbeugt sich vor seinem Publikum. „Was, ich habe Gäste!“ ruft er. „Darf ich für euch spielen, meine Besten?“

Sollte Raithskal in ein Gespräch verwickelt werden, lauscht er aufmerksam und höflich, reagiert aber auf jede Frage, Drohung oder sonstige Äußerung in derselben Weise, indem er nur sagt: „Das ist wirklich exzellent! Dann wollen wir mal anfangen!“ Er verbeugt sich wieder, zieht seinen Dirigentenstock (bei dem es sich in Wahrheit um einen Zauberstab: Blitz handelt) und beginnt das Spektakel, indem er durch das Gitter im Boden einen Blitz auf das Plappernde Hundertmaul unter der Bühne abschießt. Raithskal verfügt über Fertigkeitstränge



in Magischen Gegenstand benutzen statt in Wissen (Die Ebenen), so dass er den Zauberstab benutzen kann. Das Monster beginnt augenblicklich zu „singen“ – dabei stößt es nur gequälte Schreie aus, welche der Imp aber wunderschön findet. In der Folgerunde lösen sich fünf Allips aus den Wänden und fügen dem Lied ihre plappernden Harmonien hinzu.

Sollten die SC Raithskal angreifen, setzt er seinen *Stab: Blitz* gegen sie ein. Sollte Raithskal getötet oder das Hundertmaul im Graben angegriffen werden, quetscht sich das Monster durch das Gitter und versucht freudig, jedes Lebewesen im Raum zu verschlingen.

RAITHSKAL HG 2

EP 600

Imp (MHB, S 256)

TP 16

SPIELWERTE

Fertigkeiten Magischen Gegenstand benutzen +8

Kampfausrüstung *Stab: Blitz*

ALLIPS (5) HG 3

EP je 800

TP je 30 (MHB III, S. 11)

RIESIGES PLAPPERNDES HUNDERTMAUL HG 8

EP 4.800

Verbessertes Plapperndes Hundertmaul (MHB, S. 211, 295)

N Riesige Aberration

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 19 (+1 GE, -2 Größe, +11 natürlich)

TP 124 (8W8+88)

REF +5, WIL +7, ZÄH +13

Immunitäten Kritische Treffer, Präzisionsschaden; **SR** 5/Wuchtschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Formlos, Rundumsicht

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf 6 Bisse +9 (1W8+4 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Blut saugen (1W4 Biss plus 1 KO), Plappern (SG 25), Speichel (Berührungsangriff im Fernkampf +7, SG 25), Untergrundbeherrschung, Verschlingen (6W4 plus 2 KO-Schaden, RK 15, 12 TP)

SPIELWERTE

ST 18, GE 13, KO 32, IN 4, WE 13, CH 12

GAB +6; **KMB** +12 (Ringkampf +16); **KMV** 23 (kann nicht zu-Fall-gebracht werden)

Talente Blitzartige Reflexe, Kernschuss, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Schwimmen +19, Wahrnehmung +12

Sprachen Aklo

M5. Gelber Tod (HG 12)

Die fremdartigen Pflanzen, welche den Höhlenboden bedecken, zittern und zucken. Eine Vielzahl seltsamer und berausender Gerüche erfüllt die Luft. Im Nordosten führt der Weg zu einer natürlichen Steintreppe, welche zu einer in die Höhlenwand eingelassenen Tür hinabführt. Nach Westen dagegen führt er zu

einem Teich voller plätschernden Wassers, welches die Säule der Smaragdspitze umspielt.

Nhur Athemons am höchsten geschätzte Pflanze im Garten ist ein Gelbstaubkriecher, der durch die Energie der Smaragdspitze mutiert ist und schon viele tote Gewölbeforscher in Zombies verwandelt hat.

Kreaturen: Nhur Athemon hat den Gelbstaubkriecher hier eigenhändig aufgezogen. Zu seinen Lieblingsfreizeitbeschäftigungen gehörte es, unwürdige Anhänger oder rebellische Untertanen an den Kriecher zu verfüttern und zu beobachten, wie sie in Zombies verwandelt wurde. Diese Zombies sind in diesem seltsamen Garten ungewöhnlich mächtig, zudem sprießten ihnen lange, grüne Dornen während ihrer Verwandlung.

Nähert sich jemand dem Kriecher auf 9 m oder weniger, versprüht dieser sofort seine Pollen und bewegt sich langsam auf die potentielle Mahlzeit zu. Zudem spuckt der riesige Kriecher zwei Runden lang jede Runde drei Smaragdstaubzombies aus (insgesamt 6 Zombies).

Die Riesenfliegenfalle in Bereich M6 besitzt eine hohe Reichweite, es kann daher passieren, dass die Gruppe mit beiden Begegnungen gleichzeitig kämpfen muss.

SMARAGDSTAUBKRIECHER HG 10

EP 9.600

Verbesserte Gelbstaubkriechervariante (MHB, S. 124)

N Riesige Pflanze

INI +4; **Sinne** Dämmersicht, Erschütterungssinn 9 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 18 (+4 GE, -2 Größe, +10 natürlich)

TP 126 (12W8+72)

REF +8, WIL +4, ZÄH +14

Immunitäten wie Pflanzen

ANGRIFF

Bewegungsrate 1,50 m

Nahkampf 3 Ranken +18 (1W4+11)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 9 m

Besondere Angriffe Erschaffung eines Smaragdstaubzombies (2W4 IN-Schaden), Pollen-Spray (Berührungsangriff im Fernkampf +12, SG 22)

SPIELWERTE

ST 33, GE 19, KO 22, IN —, WE 11, CH 8

GAB +9; **KMB** +22; **KMV** 36 (kann nicht zu-Fall-gebracht werden)

(Ro, Ru) **Besondere Fähigkeiten**

Erschaffung eines Smaragdstaubzombies (ÜF) Der Schaden der Ranken des Smaragdstaubkriechers beträgt 2W4 Punkte Intelligenzschaden pro Runde im Gegensatz zu den sonst üblichen 1W4. Aufgrund der Effekte der Smaragdspitze sind die erschaffenen Zombies zudem mächtiger; anstatt normaler Gelbstaubzombies erzeugt die Pflanze Smaragdstaubzombies.

SMARAGDSTAUBZOMBIES (6) HG 5

EP je 1.600

Gelbstaubzombievariante (MHB, S. 124, 288)

NB Mittlergroßer Untoter

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 16 (+2 GE, +6 natürlich)

TP je 59 (7W8+28)

REF +4, WIL +5, ZÄH +5

Immunitäten wie Pflanzen; SR 5/Hiebschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Dornen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Hieb +12 (1W6+10 plus 1W6 Stichschaden)

SPIELWERTE

ST 25, GE 14, KO —, IN —, WE 10, CH 16

GAB +5; KMB +12; KMW 24

Talente Abhärtung

Besondere Eigenschaften Wankend

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Dornen (AF) Jede Kreatur, die den Zombie mit einer Nahkampfwaffe, einem waffenlosen Angriff oder einer natürlichen Waffe trifft, erleidet 1W6 Punkte Stichschaden; Kreaturen, welche Nahkampfwaffen mit Reichweite einsetzen, sind davon ausgenommen. Kreaturen, denen ein Kampfmanöver für Ringkampf gegen den Zombie gelingt, erleiden 2W6 Punkte Stichschaden.

Schätze: In der östlichen Nische der Höhle liegt bei den vermodernden Überresten eines längst toten Opfers des Kriechers ein *Mithralkettenhemd* +2.

M6. Pilzgewächse (HG 10)

An der Nordseite des Teiches, aus dem die Smaragdspitze emporwächst, erhebt sich eine Wand aus purpurnen Ranken und Pilzgewächsen. Im Osten führt der Pfad zu einer natürlichen Treppe, welche zu einer in die Höhlenwand eingelassenen Tür hinaufführt. Im Westen führt eine andere Steintreppe zu einem weiteren Ausgang aus der Haupthöhle hinauf. Direkt hinter diesem Ausgang befindet sich ein kleines Gebäude aus gelbem Marmor, das von blühendem Efeu umwuchert ist.

In diesem Bereich scheint gewöhnliches Unterholz vorzuherrschen. Die Deckenhöhe ist mit 4,50 m vergleichsweise niedrig; auch die Decke ist dicht von Pflanzen und Ranken bewachsen.

Kreaturen: In der Decke befindet sich eine Spalte, in welcher eine Riesenfliegenfalle wächst. Die Spalte schützt die Pflanze vor Entdeckung und zählt als Unterholz, so dass der Volksbonus der Fliegenfalle auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit zum Tragen kommt.

Die Fliegenfalle bemerkt die SC erst, wenn sich diese ihr auf 6 m oder weniger nähern oder mit großem Lärm ihre Aufmerksamkeit erwecken (z.B. indem es in Bereich M5 zu einem Kampf kommt). In diesem Fall bewegt sie sich heimlich auf das ihr am nächsten stehende Ziel zu, bis sie nahe genug ist, um zuzuschlagen.

RIESENFLIEGENFALLE

HG 10

EP 9.600

TP 149 (MHB, S. 117)

M7. Der Smaragdbrunnen

Die hochaufragende Säule der Smaragdspitze in der Mitte dieser Höhle wird von tanzenden Lichtern umspielt und ist von einem in den Stein gegrabenen Becken umgeben. Aus mehreren Risse der Spitze spritzt grünlisches Wasser und sammelt sich in dem

Becken. Nach Westen fließt ein Bach aus dem Becken und an seinem Ufer steht ein kleines Gebäude aus gelbem Marmor. Im Norden führen ein Durchgang und eine Treppe aus der Haupthöhle hinaus. Im Südwesten befindet sich ein Durchgang in eine weitere Höhle.

Direkt über dieser Gewölbeebene kreuzt die Smaragdspitze einen unterirdischen Flusslauf. Im Laufe der Jahrtausende hat der Strom winzige Risse in die Außenwand der Spitze gegraben, über welche nun das Wasser in jedes Becken hinabfließt, das Nhur Athemons Diener vor 10.000 Jahren zwecks schönerer Ästhetik gegraben haben.

Magische Eigenschaften: Wer von dem Wasser trinkt, das aus der Spitze zu fließen scheint, wird von Ruhe und dem Gefühl großer Macht erfüllt. Das Wasser erzeugt die Effekte von *Heilung* und *Vollständige Genesung*, allerdings kann eine Kreatur nur alle 24 Stunden davon profitieren. Aus dem Becken entferntes Wasser behält seine magische Kraft nur für 1 Stunde.

M8. Badehaus (HG 9)

Die Wände dieses hochherrschaftlichen, aus Marmor errichteten Badehauses tragen Reliefs mit Szenen umhertollender Nymphen. In den Boden sind drei luxuriöse Porzellanbecken eingelassen, welche mit goldenen Rankenmustern verziert sind. Ein Becken ist leer und trocken, das zweite mit schwarzem Schlamm und das dritte mit schwach dampfendem Wasser gefüllt.

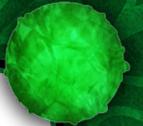
In Nischen in der West- und Ostwand ragen 60 cm hohe Stalagmiten aus dem Boden und strahlen Hitze aus.

Nhur Athemon ließ dieses Badehaus inmitten seines Gartens als Ort der Erholung anlegen, an dem er ein warmes oder kaltes Bad genießen konnte. Seitdem er aber ein Untoter ist, hat er keinen Bedarf mehr an dieser Einrichtung. Seit zahllosen Jahren kümmert er sich nicht mehr um den Ort, auch wenn einige seiner Lieblingsdiener ihn immer noch nutzen und sich daran erfreuen.

Das Becken mit dem dampfenden Wasser ist ein warmes Bad und völlig harmlos. Das Wasser wird mittels alter Magie aus dem nahen Bach geholt und erwärmt. Wie das Wasser im Becken rund um die Spitze wirkt es magisch heilend, wenn auch nicht so machtvoll wie das Wasser draußen aus dem Becken. Badet man wenigstens 30 Minuten in diesem Becken, erlangt man die Vorteile von *Teilweise Genesung* und *Schwere Wunden heilen* (eine Kreatur kann nur ein Mal alle 24 Stunden von einem derartigen Bad profitieren). Das trockene Becken enthielt früher ein kaltes Bad, allerdings hat die zuliefernde Magie schon vor langer Zeit versagt.

Das dritte Becken war früher ein Schlammbad, welches mittels eines kleinen Portals zu den Elementarebenen mit warmem, beruhigendem Schlamm befüllt wurde. Im Laufe der Jahrhunderte hat sich aber die Ausrichtung des Portals geändert, so dass es das Becken nun mit heißem, säurehaltigem Teer füllt. Eine Kreatur, die in dieses Becken steigt, erleidet jede Runde 5W6 Punkte Säureschaden. Da der Teer sehr klebrig ist, erleidet man sogar nach Verlassen des Beckens noch jede Runde 2W6 Punkte Säureschaden, bis man sich mit Hilfe einer Vollen Aktion gereinigt hat.

Kreaturen: Die Nhur Athemon dienenden Sukkubi Nimthria und Katyala lieben dieses Bad und verbringen hier viel Zeit. Beide sind mittels *Bindender Ruf* seit langer Zeit an Nhur Athemon gebunden, welcher den Zauber vor ein paar Jahren erneuerte,



als seine Experimente seine sterblichen Bedürfnisse wiedererweckten. Der Leichnam setzt die Dämoninnen als Spione und Beauftragte ein, welche er oft aussendet, um die umliegenden Lande zu durchstreifen und ihm Neuigkeiten hinsichtlich der jetzigen Bewohner der Region zu bringen. Allerdings sind ihm beide nicht sonderlich loyal gesonnen, sondern dienen ihm eher widerwillig und verfolgen ihre eigenen Pläne und Launen, während sie den uralten Pakt erfüllen, der sie in Knechtschaft hält.

Sollten die Sukkubi bemerken, dass die SC nahen, z.B. wenn es in Bereich **M6** oder **M10** zu lauten Kampfhandlungen kommen sollte, zaubern sie einen Babau herbei, der sie gegen körperliche Angriffe beschützen soll. Sollten sie die SC nicht nahen hören, reagieren sie auf ihr Eintreten mit einer warmherzigen Begrüßung und versichern ihnen, keine Feinde zu sein.

„Wir sind Gefangene des Leichnams und wünschen uns seine Zerstörung. Bitte, erzählt uns, wie ihr hierher gekommen seid, und wir werden euch Nhur Athemons geheime Schwächen preisgeben“, erklärt Nimthria. Eigentlich ist dies nicht einmal vollständig gelogen, zugleich aber auch eine Täuschung, um die SC in Sicherheit zu wiegen und zum Reden zu bringen. Die beiden Sukkubi planen, die interessanten Angehörigen der Gruppe zu bezaubern, zu verführen oder auch einfach unter ihre magische Beherrschung zu bringen, um sie dann die übrigen SC töten zu lassen. Sollten die SC die Sukkubi reden lassen, versuchen diese, jeden Verdacht zu entschärfen und sie zu überraschen, indem sie unerwartet auf potentielle Ziele *Monster bezaubern* wirken.

Falls die SC einen Sukkubus besiegen, teleportiert der andere fort, um Nhur Athemon zu warnen (und später zurückzukehren, um sich zu rächen).



NIMTHRIA

NIMTHRIA UND KATYALA

HG 7

EP je 3.200

Sukkubus

TP je 84 (MHB, S. 50)

Ausrüstung: Nimthria trägt eine *Feuerballhalskette Typ VI* und Katyala einen *Widderring* (21 Ladungen). Im Kampf versucht Katyala mit Hilfe des Ringes, einen SC in das säurehaltige Teerbad zu stoßen.

Schätze: Neben der Ausrüstung der Sukkubi kann man ferner noch am Boden des Schlammades eine *Zauberstatuette* (Bronzegreif) finden – vor vielen Jahr stürzte ein anderer Entdecker in das Becken und wurde langsam zersetzt, doch die Statuette konnte der Säure widerstehen. Sie zu finden und bergen, könnte aber kompliziert werden.

M9. Die Menagerie des untoten Königs (HG 6)

Ein sternenreicher Nachthimmel verbirgt die Decke dieser Seitenhöhle. Die Blumen und Ranken wuchern hier nicht so stark wie in anderen Teilen der Ebene und in der Höhle stehen mehrere Steinstatuen in unterschiedlichen Posen. Der Pfad schlägt einen Bogen durch die Höhle.

Diese Kammer diente einst als Nhur Athemons persönlicher Zoo. Hier studierte er eingefangene, interessante Kreaturen oder unterhielt wichtige Gäste, die er beeindrucken wollte. Der Nachthimmel ist eine harmlose, wenn auch überzeugende Illusion.

Wenn die SC tiefer in die Kammer vordringen, lies das Folgende vor:

Ein großer Teil der südwestlichen Ecke dieser Höhle besteht aus einem fremdartigen Gehege oder Terrarium, das aus durchsichtigem Kristall gefertigt wurde. Die Pflanzen drinnen sind sorgsam arrangiert. Bei mehreren weiteren Steinstatuen scheint es sich um Abenteurer oder Entdecker zu handeln, auf deren Gesichter blanke Überraschung oder nackter Schrecken geschrieben steht. In dem Gehege hockt eine reptilienartige Kreatur und starrt mit entsetzlichen, gelben Augen vor sich hin.

Der Seitengang gen Westen ist mehrere Kilometer lang; er führt in die Finsterlande, trifft aber nach einer Weile auch auf einen Gang, der von der 8. Gewölbeebene hinabführt. Nhur Athemon hat diese Passage vor Jahrhunderten mit einer *Steinwand* an einer Engstelle nach etwa 100 Metern versiegelt. Der untote Magier weiß aber nicht, dass sich ein unterirdisch lebendes Monster während seiner letzten Schlafphase durch die Barriere hindurchgegraben hat, so dass der Gang nun wieder offen ist.

Kreatur: In dem Kristallgehege ist ein infernalischer Basilisk eingesperrt. Wer weit genug in die Höhle vordringt, um das Gehege zu sehen, erblickt auch den Basilisken – was im Gegenzug bedeutet, dass auch der Basilisk ihn sieht. Der Basilisk kann sein Kristallgefängnis zwar nicht verlassen, die durchsichtigen Wände halten seinen Blick jedoch nicht auf.

Die Wände des Basiliskengeheges bestehen aus einem Material, welches transparentem Stein (60 TP pro 1,50 m-Abchnitt, Härte 8, Zerschlagen-SG 28) entspricht. Im Gehege befinden sich eine Schale mit Wasser und eine Schale mit Nahrung, die ein Mal am Tag mittels *Nahrung* und *Wasser erschaffen* gefüllt werden. Der Leichnam hat angedacht, den gefangenen Basilisken anderswo in seinem Unterschlupf als Wächter einzusetzen, konnte sich aber noch nicht genau entscheiden wo.

INFERNALISCHER BASILISK

HG 6

EP 2.400

TP 52 (MHB, S. 27, 294)

M10. Das Ende des Pfades (HG 8)

In der gegenüberliegenden Ecke der Haupthöhle verschwindet der von der Spitze abfließende Bach in einer tiefen Spalte im Fels. Der Gartenweg überquert den Bach in Form einer kleinen Brücke und führt weiter zu einem Höhleneingang in der nördlichen Wand hinauf. Am Ostufer des Baches liegen gleich nördlich des Weges die verschrumpten Leichen zweier Drowkrieger im fremdartigen Blattwerk. Sie tragen immer noch dunkle Kettenhemden und ihre Waffen liegen neben ihnen auf dem Boden.

Die Felsspalte, in welche der Bach fließt, wird rasch sehr eng mit vielleicht 1 m Breite und maximal 30 cm Höhe und führt steil abwärts, so dass man dem Bach unmöglich längere Zeit folgen kann. Er windet sich kilometerweit durchs Gestein und fließt schließlich in einen abgelegenen unterirdischen See.

Die toten Dunkelelfen sind die Überreste eines Spährtrups, welcher durch den Tunnel in Bereich **M9** in den Garten vorgezogen ist. Sie umgingen den Basilisken und wandten sich nach Norden, fielen aber anderen gefährlichen Bewohnern des Gartens zum Opfer: Höllenwespen!

Kreaturen: Im Körper eines der Drowkrieger nistet ein Höllenwespenschwarm. Sollte sich eine lebende Kreatur der Leiche auf 3 m oder weniger nähern, erwachen die Höllenwespen und setzen die Leiche als mittelgroßen Zombie (*Monsterhandbuch*, S. 287) ein, der unbeholfen zum Angriff übergeht. Ein Charakter, dem ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen den Fertigkeitswurf des Höllenwespenschwarms für Verkleiden gelingt, kann erkennen, dass man es nicht mit einem normalen Zombie zu tun hat. Wird der Kadaver verletzt, gibt der Schwarm ihn auf und greift stechend und beißend das nächste lebende Ziel an.

HÖLLENWESPENSCHWARM HG 8

EP 4.800

TP 90 (*MHB III*, S. 123)

Schatz: Jeder Drowspäher trägt ein Mithralkettenhemd und ein Kurzschwert [Meisterarbeit]. Zusammen tragen sie 10 PM, 60 GM und 30 SM in den Geldbeuteln an ihren Gürteln. Ein Späher trägt zudem einen *Resistenzumhang +3*.

M11. Kuriositätenkammer (HG 8)

Diese kleine Höhle dient als eine Art Museum. Auf fünf Steinpodesten stehen seltsame Artefakte und Kuriositäten. Dazu gehören unter anderem eine gewöhnliche, auf einem Samtkissen schlafende schwarze Katze, ein gezackter Zahn aus einem blassgrünen Kristallmetall, ein großes, etwa 60 cm großes Gehirn und ein seltsamer Lederhelm mit einem großen, runden Auge im Stirnbereich. Das Auge im Helm blinzelt und verfolgt die Bewegungen eines jeden, der in seine Nähe kommt. Ein Podest ist leer.

Zwei kurze, natürliche Steintreppen führen nach Westen und Süden abwärts. Am östlichen Ende der Kammer befindet sich eine große Steintür.

In diesem Raum sind einige der seltsamen Trophäen und Kuriositäten untergebracht, welche Nhur Athemon im Laufe der Jahre gesammelt hat. Die Gegenstände liegen einfach auf den Podesten. Früher wurden sie von sorgfältig errichteten *Energiewänden* geschützt, welche aber längst zusammengebrochen sind.

Die Katze war einer von Nhur Athemons ersten Vertrauten. Sie ist schon lange tot und wurde ausgestopft und mit einer permanenten Illusion belegt, um lebendig und schlafend zu wirken. Der gezackte Zahn besteht aus Himmelsmetall und soll einen Schreckenshaizahn nachahmen, wobei an einer Kante ein erkennbar großes Stück herausgebrochen ist. Der Lederhelm ist eine wahre seltsame Seltenheit. Er wurde aus dem magisch verkleinerten Schrumpfkopf eines Zyklopen hergestellt und sorgfältig konserviert, um als magischer Helm zu dienen (siehe unten, *Zyklophenhelm*). Der umherstreifende

Blick seines Auges ist beunruhigend, aber harmlos – dies gilt aber nicht für die Gehirntrophäe.

Sollte jemand den Raum mittels *Magie entdecken* überprüfen, strahlt die Katze durchschnittliche Illusionsmagie und schwache Nekromantie aus, das Gehirn durchschnittliche Verwandlungsmagie und der Helm schwachen Erkenntniszauber.

Kreaturen: Das große Gehirn ist in Wahrheit ein Intellektverschlinger in magischer Stasis. Wird es berührt oder anderweitig gestört, beendet dies die Stasis – es genügt sogar, sich länger als eine Runde angrenzend zum Gehirn aufzuhalten. Der Intellektverschlinger schlägt aber nicht sofort zu, sondern ist klug genug, abzuwarten, bis sich die Gruppe anderen Dingen zuwendet und er unbemerkt angreifen kann. Sollte er angegriffen werden, wehrt er sich natürlich sofort.

INTELLEKTVERSCHLINGER HG 8

EP 4.800

TP 84 (*MHB 156*)

Schatz: Der Haizahn aus dem Himmelsmetall Noqual ist 500 GM wert oder 1.500 GM, wenn man ihn zu Abernard Royst (siehe Seite 15) bringt. Die ausgestopfte Katze besitzt keinen Wert, wohl aber der *Zyklophenhelm*, welcher einst zu Nhur Athemons liebsten Stücken seiner Sammlung gehörte.

ZYKLOPHENHELM		PREIS
		5.600 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Kopf	ZS 1	GEWICHT 5 Pfd.
AURA Schwacher Erkenntniszauber		

Dieser Helm wurde aus einem zyklischen Schrumpfkopf gefertigt und verleiht eine begrenzte Version der Fähigkeit Geistesblitz (*Monsterhandbuch*, S. 289). Der Träger kann ein Mal am Tag mit Hilfe einer Augenblicklichen Aktion das Würfelerggebnis seines nächsten Angriffs-, Attributs-, Fertigkeit- oder Rettungswurfes auswählen, statt zu würfeln.

ERSCHAFFUNG VORAUSSETZUNGEN KOSTEN 2.800 GM

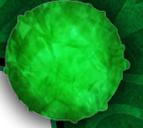
Wundersamen Gegenstand herstellen, Zielsicherer Schlag

Belohnung: Sollten die SC den Haifischzahn aus Noqual zu Abernard Royst in der Unvermeidbarfeste bringen, erhalten sie 1.500 GM und 6.000 EP für die Vollendung der Queste Noqualrelikt.

M12. Der unerbittliche Wächter (HG 11)

In dieser kahlen Höhle bar jedes Pflanzenlebens gibt es zwei Auffälligkeiten: einen 6 m durchmessenden Schacht mit einer in der Mitte schwebenden Steinplattform und dieser zugewandt ein steinerner Thron, der für einen Oger gemacht zu sein scheint.

Hier wacht der Zehrer Murthok Huul über den Zugang zur nächsten Gewölbenebene. Rund um seinen Thron liegen die Skelette früherer Entdecker, die hier ihr Ende gefunden haben. Sofern die SC den Zehrer nicht überraschen, betrachtet sie die gewaltige Gestalt auf dem Thron aus entsetzlichen, glühenden Augen: „Sterbliche, ihr seid Narren hierherzukommen!“ grollt er. „Mein Meister hat mich beauftragt, diesen Weg zu bewachen und diesem Vergnügen komme ich seit jeher nach. Ihr findet hier nichts außer den Tod.“ Mit diesen abschließenden Worten beginnen sich die kleineren Skelette um den Thron herum zu bewegen.



Der Thron besteht aus einem Stück Fels. Der Schacht wird im Abschnitt „Abstieg zur nächsten Gewölbeebene“ näher beschrieben. Um auf die im Schacht schwebende Plattform zu springen, genügt ein Fertigkeitwurf für Akrobatik gegen SG 5 – ein Misserfolg hat aber einen sehr, sehr langen und tiefen Sturz zur Folge.

Kreaturen: Murthok Huul ist ein kalter und gnadenloser Geselle. Einst stand der mächtige Krieger als Leibwächter in Nhur Athemons Diensten und gehörte zu den Lieblingsdienern des azlantischen Prinzen. Ehe er zu einem Untoten wurde, bekämpfte Murthok an der Seite seines Herren viele seiner Feinde und half ihm, vor Jahrtausenden, Gegner durch die Portale in den Gewölben der Smaragdspitze zu verfolgen. Diese extraplanaren Reisen verformten und verzerrten Murthok an Leib und Verstand. Als Nhur Athemon zu einem Leichnam wurde, entschied er sich, den treuen Leibwächter zu einem Zehrer zu machen, der ihm auf alle Ewigkeit dienen würde.

Sollte Murthok durch Kampfplärm in Bereich **M5**, **M6** oder **M11** vom Nahen der SC alarmiert werden, wirkt er *Schwächerer Verbündeter aus den Ebenen*, um sich die Unterstützung eines Bartteufels zu sichern. Die EP dieses Teufels ist bereits Teil der EP, die Murthok insgesamt wert ist.

Murthok eröffnet den Kampf, indem er *Verwirrung* auf die Gruppe wirkt, um die willensschwächeren Gruppenmitglieder abzulenken und kampfunfähig zu machen. Dann begibt er sich in Nahkampfreichweite und setzt seine Fähigkeit *Essenz fangen* ein. Solange er eine frische Seele eingekerkert hält, verlässt er sich auf seine lebenskrautraubenden Nahkampfgriffe und *Fluch*. Die Skelette versuchen Kampfmanöver für Ansturm auszuführen, um die SC in den nahen Schacht zu stoßen.

MURTHOK HUUL HG 11

EP 12.800
Zehrer (MHB, S. 285)
TP 133

MENSCHLICHE SKELETTE (5) HG 1/3

EP je 135
TP je 4 (MHB, S. 239)

BARTTEUFEL HG —

EP —
TP 57 (MHB, S. 250)

Schätze: Hinter Murthoks Thron liegt ein uraltes Erinnerungsstück an sein Leben als Sterblicher – sein Schwert *Eisdrache*, ein *Langschwert des Eises* +2. Die Schwertscheide ist längst verrottet und nutzlos und das Schwert wirkt auf den ersten Blick wie ein rostiges, altes Stück Metall, allerdings genügt ein saches Klopfen gegen die Klinge, um den Rost zu lösen.

Abstieg zur nächsten Gewölbeebene

In Bereich **M12** befindet sich der obere Punkt eines beeindruckenden Werkes azlantischer Magie: ein schmaler, fast 750 m langer Schacht durch den Fels. Ursprünglich sollten mehrere Unter-Ebenen von diesem Hauptschacht abgehen, allerdings kam Nhur Athemon niemals dazu, dieses ursprüngliche

Konzept in die Tat umzusetzen. Allerdings stellte er diesen magischen Aufzug fertig. Es ist eine verbesserte Version des Aufzuges zwischen Bereich **M1** und der über dieser Ebene liegenden Automataschmiede.

Die Steinplattform hat einen Durchmesser von 3 m und trägt bis zu 5.000 Pfund. Wird sie stärker belastet, sinkt sie zunehmend schneller in den Schacht hinab. Bei einer Last von 7.500 Pfund oder mehr versagt ihre Magie und sie stürzt haltlos dem Schachtboden entgegen.

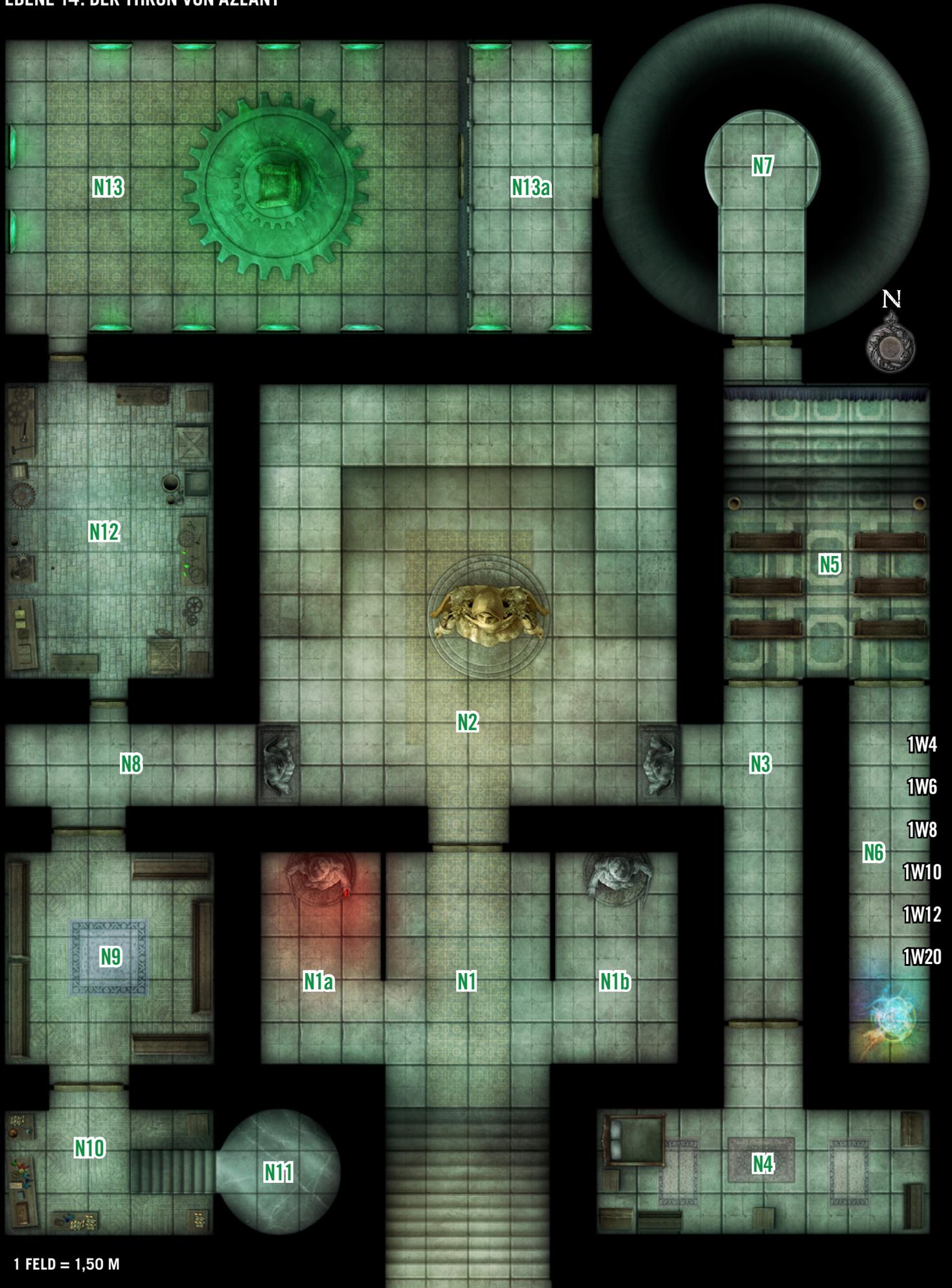
Die Aufzugsplattform reagiert auf verbale Anweisungen auf Azlanti und in der Gemeinsprache; sie bewegt sich mit einer Bewegungsrate von 60 m pro Minute im Schacht hinauf und hinab. Sollte sie sich am anderen Ende befinden, kann man sie zu sich rufen, indem man am Schachtrand steht und „Hoch!“, „Runter!“, „Komm!“, „Zu mir!“ oder „Ich will nach unten!“ oder ähnliches sagt. Als Folge steigt die Plattform wie gewünscht auf oder ab.

Belohnung: Die SC erhalten 9.500 EP, wenn sie diese Gewölbeebene ganz oder größtenteils erkunden. Sollten sie über die Queste Expedition des Gelehrten verfügen, erhalten sie weitere 8.000 GM.



MURTHOK HUUL

EBENE 14: DER THRON VON AZLANT





EBENE 14

Der Thron von Azlant

Von Erik Mona

Vor zehntausend Jahren versuchte Prinz Nhur Athemon, seines Zeichens ein mächtiger Erzmagier und insgeheim Anhänger des Dämonenherrschers Abraxas, den Thron Azlants zu übernehmen, indem er einflussreiche Adelige durch ihm treue Maschinenwesen und Simulakra ersetzte. Allerdings wurde sein finsterner Plan von den Rittern des Ionensterns aufgedeckt und vereitelt, einem machtvollen Orden, der geschworen hatte, die Prophezeiungen der rechtmäßigen, imperialen Erbfolge zu bewahren. Die Ritter stellten Nhur Athemons künstliche Adelige bloß und legten seine Treue zu Abraxas offen, doch ehe sie ihn festnehmen und zum Prozess vor den Gläsernen Thron führen konnten, gelang dem bösen Prinzen die Flucht.

Da Nhur Athemon von edlem Geblüt war und immer noch über einflussreiche Verbündete an der Spitze des azlantischen Reiches verfügte, hatte die Jagd auf ihn in den Augen des Imperiums keine Priorität. Nhur Athemon und seine Gefolgsleute verschwanden in den tiefen Wäldern des hinterwäldlerischen Avistans und mischten sich nicht mehr in die azlantischen Angelegenheiten ein, allerdings dachte der Erzmagier nicht daran, die erlittene Niederlage und die damit verbundenen Erniedrigungen zu vergessen.

Beführt von seinem dämonischen Schutzherrn gelangten Nhur Athemon und seine Schüler zu einer Säule aus grünem Kristall, welche der Rest der Welt vergessen hatte. Dort begannen sie mit dem Bau von Zitadellen sowie magischen Schmieden und Werkstätten. Nhur Athemon errichtete auf einem Felshügel in der Nähe eine Festung samt Labor und richtete seine Aufmerksamkeit auf die rätselhafte Smaragdspitze. Seine Erkenntniszauber ergaben, dass es sich

um ein Artefakt der mysteriösen Grufterbauer von Orv handelte, welches von lebensspendender Energie erfüllt war, die auf die Essenz des Planeten selbst zurückgriff.

Als Azlant schließlich im Niedergang begriffen war, begannen die geschwächten Machthaber doch noch mit der Jagd auf die bekannten Feinde des Reiches, um Erfolge feiern zu können. Nhur Athemons Name stand auf der Liste der Gesuchten ganz oben. Die Ritter des Ionensterns spürten Nhur Athemons

EIGENHEITEN DIESER EBENE



Die Türen und andere Besonderheiten dieser Ebene sind mit azlantischen Runenreliefs sowie anderen Motiven geschmückt.

Beleuchtung: Lichtzauber aus den Tagen von Nhur Athemons Lebzeiten baden die Räume in normales Licht. Die einzige Ausnahme ist Bereich **N1**, wo rotes, dämmriges Licht herrscht.

Deckenhöhe: Sofern nicht anders beschrieben, beträgt die Deckenhöhe 6 m.

Zuflucht auf und konzentrierten ihre Wut auf seinen Palast – an dessen Stelle später Dornenfeste errichtet werden sollte. Unterstützt von Nhur Athemons drei verräterischen Lehrlingen töteten die Ritter den Prinzen und verheerten seine Festung. Im Anschluss führte die adelige Mystische Ritterin Estrekan eine Expedition in die Tiefen der Smaragdspitze, um diese zu erkunden und Nhur Athemons restliche Diener zu vernichten. In der letzten, dramatischen Schlacht kamen die Edle Estrekan und viele Ritter zu Tode, doch zugleich erlangten die Azlanti die Überzeugung und Genugtuung, dass die üblen Diener des Erzmagiers allesamt vernichtet seien. Die Ritter begruben ihre Toten, versiegelten diese Gewölbeebene und kehrten heim.

Allerdings war Nhur Athemon schon vor Jahren gestorben und die Ritter hatten in Wahrheit den Körper eines Leichnams zerstört. In den Tiefen seiner Zuflucht bildete er einen neuen Leib aus und musste feststellen, dass seine Zuflucht in Trümmern lag und man ihn vergessen hatte. Im Laufe der Folgejahre reparierte Nhur Athemon die Schäden, brach die Siegel und schändete die Gräber seiner Feinde, indem er Estrekan und ihre Krieger als Grabesritter belebte. Jahrhunderte verbrachte der Leichnam abwechselnd in langen Schlafphasen und mit arkanen Experimenten. Fast 10.000 Jahre nach seiner Niederlage hat er nun eine Methode entwickelt, Leichen neues Leben einzuhauchen, indem er sie mit Kristallsplittern der Smaragdspitze versieht, so dass er vielen seiner früheren Untertanen so etwas wie Leben zurückgegeben hat – dies gilt auch für die getöteten Ritter des Ionensterns. Seine eigene untote Gestalt widersteht diesem Prozess noch, doch der Leichnam weiß, dass es irgendwann funktionieren wird, schließlich besitzt er alle Zeit der Welt!

N1. Versiegelter Eingang (HG 7)

Der Aufzugsschacht aus Bereich **M12** endet hier.

Die Aufzugsscheibe kommt nach einer unglaublich langen Abwärtsfahrt am Boden des Schachtes zum Halten. Breite Treppenstufen führen in eine Eingangshalle hinab.

Am entgegengesetzten Ende des Raumes befindet sich eine riesige, steinerne Doppeltür, in welche eine uralte Inschrift eingemeißelt ist. Bogengänge im Osten und Westen verweisen auf Seitengänge, die parallel zur Eingangshalle verlaufen. In der Dunkelheit flackert in rotes Licht hinter dem westlichen Bogen.

Die Ritter des Ionensterns haben diese Türen vor einer Ewigkeit versiegelt und eine Inschrift in Alt-Azlanti auf der Tür hinterlassen. Ein SC, der Azlanti beherrscht, die passende

Magie einsetzt oder einen Fertigkeitwurf für Sprachenkunde gegen SG 25 besteht, kann Folgendes lesen: „Hinter dieser Tür liegt das Unheil, welches Nhur Athemon ins Leben gerufen hat. Stört nicht seine finsternen Werke. Kümmert euch nicht um seine verbotenen Geheimnisse! Wendet euch ab und lasst den großen Betrüger im Dunkel der Zeit verblassen und aus den Aufzeichnungen der Geschichte verschwinden!“ Diese Botschaft wird mehrfach wiederholt.

Die Türen können nur mit Hilfe der Verschlussmechanismen geöffnet werden, die sich in den Gängen im Westen und Osten (Bereiche **N1a** und **N1b**) befinden. Die Doppeltür besitzt 180 TP, Härte 20 und einen Zerschlagen-SG von 35.

In den Jahren nach Nhur Athemons Niederlage, ehe der Prinz die Siegel brach, die ihn festhielten, ehrten azlantische Künstler die tapfere Edle Estrekan, indem sie wunderschöne Statuen der Kriegerin erschufen und in den Zugängen der Seitenkorridore aufstellten.

Am Ende des Ganges steht die Statue einer azlantischen Kriegerin aus alter Zeit in einer Pose, als wirke sie gerade einen Zauber. Die linke Hand ist vorgestreckt und in der Handfläche befindet sich eine leere, sternförmige Vertiefung.

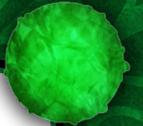
Unter der östlichen Statue befindet sich auf Azlanti eine Inschrift: „Ewig ist Estrekans Siegel. Ewig ist ihre Wacht gegen das Böse.“

Wenn die SC den westlichen Gang erkunden (Bereich **N1a**), dann lies das Folgende vor:

Am Ende dieses kurzen Ganges steht die Schnitzerei einer gerüsteten Azlantikriegerin. Mit der linken Hand hält sie ein schlankes, gebogenes Langschwert in die Luft. Die rechte Hand weist eine sternförmige Vertiefung in der offenen Handfläche auf. Ein in diese eingebetteter, sternförmiger Kristall flackert unbeständig in hellem, rotem Licht.

Gelingt einem SC ein Fertigkeitwurf für Wissen (Geschichte) gegen SG 18, identifiziert er die Gestalt als einen der sagenhaften Ritter des Ionensterns, auch wenn die Gelehrten der Gegenwart nur wissen, dass dieser Orden mit dem Kaiser Azlants eng verbunden war. Auf Azlanti steht auf dem Sockel der westlichen Figur geschrieben: „Gewidmet dem tapferen Opfer der Edlen Estrekan von Almorlanblau, Kommandeurin der Truppen des Weststerns.“

Neben der westlichen Statue liegt die Leiche einer Frau in einer senffarbenen Robe. Bei der Toten handelt es sich um die unerschrockene Magierin **Tiawask** (CG, Mensch Magierin [Illusionistin] 5), einer Gesandten des Goldfeuerordens von Dornenfeste. Die Beschreibung, welche die SC eventuell von Iliara Sternenmantel (Unvermeidbarfeste, Bereich **13**) oder Jharun (Bereich **F7**) erhalten haben, passt auf sie. Zusammen mit ihrem Begleiter Jharun war Tiawask auf Gewölbeebene 6 von Klarkosch gefangen genommen worden, konnte aber mittels eines verborgenen *Tranks: Gasförmige Gestalt* aus ihrer Zelle entkommen. Da sie aber ihre Schritte nicht zurückverfolgen konnte, suchte sie anderswo nach einer Fluchtmöglichkeit und drang immer tiefer in die Gewölbe vor. Sie ist seit mindestens drei Tagen tot (dies hängt auch davon ab, wie schnell die SC vorangekommen sind). Sollten die SC sie ins Leben zurückholen, ist Tiawask ihnen dankbar, drängt aber darauf, an die Oberfläche zurückzukehren, um endlich aus der Smaragdspitze zu entkommen.



Falle: Um die Tür zu Nhur Athemons Gemächern zu öffnen, muss ein Ionenstein in die Vertiefungen in den Händen der beiden Statuen gesteckt werden – ein *Ionenstein (Weststern)* im westlichen Gang und ein *Ionenstein (Oststern)* im Ostgang (siehe Seite 67 und 129). Tiawask hat den *Ionenstern (Oststern)*, den sie auf einer anderen Ebene gefunden hat, versehentlich in die Handfläche der westlichen Statue gesteckt – ein verständlicher Fehler, da die Vertiefungen identisch sind. Die SC könnten in Klarkoschs Gemächern auf Ebene 6, von der Herrin der Dornen auf Ebene 9 oder vom Kämmerer auf Ebene 12 einen *Ionenstern (Weststern)* erhalten haben. Man kann hier auch ohne den passenden *Ionenstern* weiterkommen, wenn man einen Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten an der westlichen Statue gegen SG 35 besteht. Wird etwas anderes als der richtige *Ionenstern* in einer Vertiefung platziert, löst dies eine *Todesfalle* aus.

TODESFALLE **HG 7**

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 30; **Mechanismus ausschalten** SG 30
EFFEKT

Auslöser Berührung (siehe Text); **Rücksetzer** Automatisch (15 Minuten)

Effekt Zaubereffekt (*Schneller Tod*, Berührungsangriff im Fernkampf +5, verursacht 12W6+9 Schadenspunkte; Zähigkeit, SG 22, reduziert den Schaden auf 3W6+9)

Werden beide *Ionensterne* korrekt platziert oder das Schloss umgangen, umspielt eine Linie strahlender Energie die Doppeltür in der Haupthalle. Dieses Licht fährt hell über die Schutzinschriften und verblasst dann wieder vollständig.

Die Tür zu Bereich **Nz** kann problemlos geöffnet werden, solange die *Ionensteine* an Ort und Stelle sind. Werden die Steine entfernt, versiegelt sie sich nach 10 Minuten wieder. Von Norden her kann die Doppeltür zu jeder Zeit geöffnet werden.

Schätze: Neben dem *Ionenstein (Oststern)* besitzt Tiawask ein *Amulett der Natürlichen Rüstung* +2, zwei *Tränke: Mittelschwere Wunden heilen*, einen *Dolch* +2 und 16 GM.

IONENSTEIN (OSTSTERN)		PREIS 6.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 1	GEWICHT —
AURA Schwacher Erkenntniszauber		

Dieser rote Kristall wurde perfekt zu einem fünfzackigen Stern geschliffen. Sein Benutzer kann gesprochene Sprachen und Schriften verstehen, als stünde er unter dem Effekt von *Sprachen verstehen*.

ERSCHAFFUNG VORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.000 GM
-----------------------------	-----------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Sprachen verstehen*

Belohnung: Die Gruppe erhält eine Belohnung von 2.000 GM, wenn sie den Goldfeuerorden von Tiawasks Schicksal in Kenntnis setzen. Sollten sie über die Queste Vermisste Magier verfügen, erhalten sie sofort 5.000 EP (oder 6.000 EP, sollten sie Tiawask ins Leben zurück holen).

N2. Audienzhammer (HG 12)

Hinter der Doppeltür liegt ein riesiger Raum. Zwei Rampen an der Ost- und Westwand führen zu einem Vorsprung hinauf, der sich an der Nordseite entlangzieht. In der südöstlichen und der südwestlichen Ecke steht jeweils eine gewaltige Statue eines Magiers mit einem wallenden Bart, die vom Boden bis zur Decke reicht.

Die aus diesem Raum führenden Gänge sind hinter den gewaltigen Statuen in den südlichen Ecken verborgen. Diese Statuen wurden mit durchschnittlicher Verwandlungsmagie verzaubert, um auf das richtige Befehlswort hin oder bei Einführen der passenden Schlüssel in ihre Schlüssellocher um 3 m zur Seite zu gleiten. Die Schlösser sind große, runde Vertiefungen von etwa 20 cm Durchmesser im Gürtel jeder Statue. Wenn man die Statuen näher betrachtet oder einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 zum oberflächlichen Durchsuchen des Raumes ablegt, entdeckt man die Vertiefungen. Ein Auge des Leviathans kann hier als Schlüssel benutzt werden.

Kreaturen: In der Mitte des Raumes steht reglos eine dritte Statue. Diese ist jedoch aus Metall. Es handelt sich um einen mechanischen Leviathan, welchem das Aussehen Nhur Athemons gegeben wurde. Die Augen dieser letzten Statue sind große Kugeln aus poliertem Quarz von der Größe eines menschlichen Kopfes. Die Statue ist nicht für eine Fortbewegung im Wasser geschaffen und enthält in ihrem Hohlraum aber hocherhitztes Wasser, um ihre dampfbetriebenen Mechanismen anzutreiben.

Wenn die SC eintreffen, blickt die Statue zu ihnen hinab und donnert: „Wer wagt es, in Nhur Athemons Reich einzudringen? Fort mit euch!“

Vier belebte Menschen, die mit Ketten an den Boden gefesselt sind, verneigen sich und buckeln vor der Metallstatue. Diese getöteten Ritter des Ionensterns wurden von Nhur Athemon mit Hilfe von lebensspendenden Splittern der Smaragdspitze ins Leben zurückgeholt. Es unterhält ihn, sie sein Abbild verehren zu lassen. Die vier sind keine Untoten, sondern lebende Menschen, besitzen aber zugenähte Münder und Augen. Die SC haben bei dieser Begegnung ihren ersten Kontakt mit der von Nhur Athemon entwickelten Form der Reanimation. Diese Anbetenden stellen keine Bedrohung dar und sind auch keine EP wert, sollten ihre Spielwerte benötigt werden, nutze die eines Thronfolgers im NSC-Kodex, wenn auch ohne Waffen und Rüstung.

Falls die SC in Bereich **N1** herumtrödeln, ist der Leviathan auf ihre Ankunft vorbereitet. In diesem Fall stößt er bei ihrem Eintreffen einen Strahl heißen Dampfes aus seinem Bauch aus, um sie zu vertreiben. Die Kreatur wird von einem mechanischen Herzen angetrieben, welches zugleich aber auch Nhur Athemons Seelengefäß ist. Hält man sich benachbart zum mechanischen Leviathan auf, kann man mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 dieses Herz hämmern hören (sollte jemand vom Leviathan verschlungen werden, beträgt der SG 0).

STATUE DES NHUR ATHEMON **HG 12**

EP 19.200

Mechanischer Leviathanvariante (*MHB III*, S. 170)

TP 128

Bewegungsrate 9 m

Fertigkeiten Keine; **Volksmodifikatoren** Keine

Schätze: Aus den Überresten des Leviathans können *Nhur Athemons Herz* und die kugelförmigen Augen des Leviathans geborgen werden. Letztere dienen als Schlüssel für die großen Schlösser in den Gürteln der Statuen in den südlichen Ecken des Raumes.

NHUR ATHEMONS HERZ		NORMALES ARTEFAKT
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 20	GEWICHT 15 Pfd.
AURA Starke Verwandlung		

Diese, mit mehreren Herzkammern ausgestattete, mechanische Gerätschaft hat etwa die Größe der Faust eines Ogers. Winzige Mechanismen surren und mahlen in ihrem Inneren und treiben ein ständiges, an einen Herzschlag erinnerndes Pumpen an. Wenn *Nhur Athemons Herz* auf der Brust einer humanoiden Kreatur platziert wird, wechselt es in deren Brusthöhle über, ersetzt das natürliche Herz des Benutzers und verleiht diesem einen Verbesserungsbonus von +4 auf Konstitution. Wer das Herz berührt, muss einen Willenswurf gegen SG 25 bestehen, um dem Drang zu widerstehen, es sich gegen die Brust zu pressen (dies ist ein geistesbeeinflussender Zwangseffekt). Gelingt im Rahmen von *Fluch brechen* oder eines ähnlichen Effektes ein Zauberstufenwurf gegen SG 30, verlässt das Herz die Brust seines Wirts wieder – da es aber das natürliche Herz verzehrt hat, tötet dies den Charakter 1 Runde nach dem Entfernen, außer auf diesen wird augenblicklich *Genesung* gewirkt. Das Herz ist zudem das Seelengefäß des azlantischen Leichnams *Nhur Athemon*. Sollte *Nhur Athemon* zerstört werden, beginnt das Seelengefäß sofort damit, in der Nähe den Leib des Leichnams neu zu erschaffen; dies dauert 1W10 Tage und beginnt bei einer Störung immer von neuem, solange das Seelengefäß dabei nicht zerstört wird.



DIE EDLE ESTREKAN

ZERSTÖRUNG

Das Herz muss in die Schlucht in Bereich **N7** geworfen werden. Alternativ kann man auch *Metall zu Holz verwandeln* darauf wirken.

N3. Ostgang

Am Nord- und Südende dieses langen Korridors befindet sich jeweils eine Doppeltür.

Ein Charakter, dem ein Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 15 gelingt, hört hinter der Tür im Norden Sprechgesänge.

N4. Ruherraum (HG 12)

Dieser in Trümmern liegende Raum war früher wohl ein Schlafzimmer, nur sind sowohl die meisten Möbel als auch die sonstige Einrichtung im Laufe der Jahrhunderte verrottet.

In diesem verlassenem Schlafgemach haust die Edle Estrekan, eine nun *Nhur Athemon* loyale Grabesritterin.

Kreaturen: Nachdem *Nhur Athemon* Estrekan als Untote belebt hatte, setzt er in ihrer Brust einen Splitter der Smaragdspitze ein. Grünes Leuchten dringt durch die Ritzen ihrer Rüstung. Der Splitter verleiht ihr einen zusätzlichen Bonus von +4 auf ihre Resistenz gegen fokussierte Energie. Ihre Verwandlung schreitet aber sehr viel langsamer voran als bei den anderen Rittern in Bereich **N5** oder den Lehrlingen in Bereich **N12**. Ein Teil ihres Geistes widersetzt sich immer noch der Verwandlung in eine neue Form zwischen Leben und Tod, da sie dies als blasphemische Sünde gegen die Schöpfung betrachtet.

Estrakan wird von zwei ihrer früheren Gefährten begleitet. Zudem kann sie die Ritter in Bereich **N5** zur Hilfe rufen. Sollten die anderen angegriffen werden, erfährt sie dies augenblicklich und marschiert los, um ihnen beizustehen.

Die reanimierten Ritter scheinen untot zu sein, gelten aber aufgrund der ihnen von *Nhur Athemon* implantierten Scherben als lebendig. Solange die Ritter am Leben sind, können die Kristallsplitter nicht entfernt werden.

DIE EDLE ESTREKAN

HG 11

EP 12.800

Grabesritter (*MHB III*, S. 112)

TP 139

Verteidigungsfähigkeiten Resistenz gegen Fokussieren +8

RITTER DES IONENSTERNES (2)

HG 7

EP je 3.200

Wikinger (*Spielleiterhandbuch*, S. 287)

TP je 64

Schätze: Die Edle Estrekan besitzt den Schlüssel zum Labor in Bereich **N12** und ein *Transportsymbol* (siehe Seite 20).

N5. Abraxasschrein (HG 14)

Sechs Steinbänke stehen in dieser dämmrig beleuchteten Kapelle. An der Nordseite führt eine Treppe aus sieben schmalen Stufen auf eine kleine Bühne hinauf, wo ein schwerer Vorhang aus dickem schwarzem Stoff den Blick versperrt. In der Südwand dagegen sind zwei unterschiedliche Doppeltüren eingelassen.

Die Leichen eines Dutzends getöteter Ritter des Ionensterns sitzen auf den Bänken. Vieren davon wurden Splitter der Smaragdspitze implantiert. Sie greifen Eindringlinge an und eilen der Edlen Estrekan in Bereich **N4** zur Hilfe, sollte diese bedroht werden.

Hinter dem Vorhang befindet sich eine weitere Doppeltür, welche das unheilige Symbol des Dämonenherrschers *Abraxas* trägt.

Kreaturen: Die reanimierten Ritter entsprechen jenen, die unter Bereich **N4** beschrieben wurden. Sollte die Edle Estrekan noch am Leben sein, eilt sie zu ihrer Verteidigung kurz nach Kampfbeginn herbei, während sie ihre Rittereskorte in Bereich **N5** anweist, die Tür zu Bereich **N3** zu bewachen, um den SC den Fluchweg zu versperren.

RITTER DES IONENSTERNES (4)

HG 7

EP je 3.200

Wikinger (*Spielleiterhandbuch*, S. 287)

TP je 64

Falle: Tritt eine Kreatur auf die Treppenstufen, wird ein uraltes *Regenbogenspiel* ausgelöst.

ABRAXISCHE TREPPE

HG 13

EP 25.600

Art Magisch; Wahrnehmung SG 32; Mechanismus ausschalten SG 32

EFFEKT

Auslöser Ort; Rücksetzer Automatisch (1 Minute)

Effekt Zaubereffekt (*Regenbogenspiel*; SG 25, jeder Effekt erfordert einen Rettungswurf); mehrere Ziele (alle Ziele auf der Treppe)

N6. Zeitkerker

Hinter der Doppeltür liegt ein 3 m breiter, nach Süden führender Gang. Das letzte Stück des Ganges ist in farbig wechselnde Energievorhänge gehüllt – rosa, scharlachrot, mattrosa und leuchtend blau.

In diesem Gang befindet sich der Zeitwirbel, mit dem sich Nhur Athemon an seinen verräterischen Lehrlingen in den Gewölben unter Dornenfeste gerächt hat. Der Wirbel strahlt eine Aura starker Verwandlungsmagie aus. Ein in den Raum vorrückender SC muss jenseits des Einganges alle 1,50 m einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 ablegen, da die temporalen Energien des Wirbels auf ihn einwirken. Scheitert ein Rettungswurf, altert der SC um 1W4 Jahre; ihm steht dann ein weiterer Zähigkeitswurf gegen SG 20 zu, um zu entscheiden, ob er älter oder jünger wird, misslingt dieser ebenfalls, liegt die Entscheidung beim SL. Der Effekt wird stärker, je näher der SC dem Zeitwirbel kommt. Die nördlichsten Felder im Raum sind sicher, doch auf den ersten Feldern südlich davon verändert sich das Alter des SC um 1W4 Jahre, auf den nächsten um 1W6 Jahre und so weiter, bis die letzten Felder eine Veränderung um 1W20 Jahre bewirken können. Ein SC kann durch jeden 1,50 m-Abschnitt nur ein Mal innerhalb von 24 Stunden betroffen werden.

Erreicht ein SC das Zentrum des Zeitwirbels, trifft er dort auf die zeitverzerrte Erscheinung Togarins, eines Lehrlings Nhur Athemons, dessen Geist im Zeitbernstein des Gewölbes von Dornenfeste gefangen ist. Togarin berichtet, dass Nhur Athemon die Leichen jener Lehrlinge reanimiert habe, die ihn betrogen hätten, seine eigene Leiche eingeschlossen. Er fleht die SC an, diesen blasphemischen Missbrauch ihrer Leichen zu beenden, und gibt ihnen die Totenschädel der Lehrlinge in Bereich N12 mit der Erklärung, dass die reanimierten Gestalten es nicht ertragen würden, mit einem Nachweis ihres Ablebens konfrontiert zu werden.

N7. Astralschlucht

Eine dünne Plattform ragt hinaus ins Zentrum eines riesigen runden Schachtes, der ins Nichts hinabzuführen scheint und sich nach oben hin in die Finsternis erstreckt. Ein Gefühl von Unheil und Unterdrückung erfüllt den Raum. Obwohl kein Wind zu spüren ist, erfüllt sein Heulen die Kammer.

Dies war Nhur Athemons Kammer, in denen ihm sein dämonischer Schutzherr Abraxas Privataudienzen gewährte. Charaktere, die nicht auf der Plattform stehen oder sich unmittelbar über ihr befinden, müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 18 bestehen, um nicht von astralen Winden nach Pleroma verschleppt zu werden, Abraxas Reich im Abyss (solche Charaktere nehmen nicht länger am Abenteuer teil, außer sie verfügen über eine rasche Rückkehrmöglichkeit). Die Tür in der Westwand führt zu Bereich N13a, ist aber im vorherrschenden Zwielficht kaum zu erkennen.

Wenn der erste SC das Zentrum des Raumes erreicht, verwandelt sich das Heulen des Windes in das Zischen hunderter

Schlangen und die zischende Stimme von Abraxas selbst erfüllt die Kammer: „Kommt ihr, um meinen Diener Nhur Athemon zu töten?“ fragt der Dämonenherrscher frei heraus. Er reagiert auf die wahrscheinlichsten Antworten wie folgt:

Ja/Nein. – „Seine Zerstörung käme gelegen. Einst verehrte er mich über alle Maßen und demonstrierte der Welt die ihm von mir verliehene Macht. Doch inzwischen hat er vergessen, woher sein hochgeschätztes Wissen einst stammte. So wie ich ihm zur Macht verholfen und ihn erhoben habe, kann ich auch dafür sorgen, dass er fällt. Bringt das Herz und den Kopf Nhur Athemons in diese Kammer zurück, schleudert sie in die Winde meines Reiches und ich werde euch einen Wunsch gewähren!“

Nhur wer? – „Unwissender Tölpel! Nhur Athemon, der Schwarze Prinz von Azlant, der Leichnam, durch dessen uralte Hallen ihr offenbar orientierungslos stolpert!“

Wer bist du? – „Man nennt mich Abraxas, den Meister der Letzten Anrufung, den Fürsten des Verbotenen Wissens. Ihr haltet mich eventuell für einen Dämon.“

Wir wollen mehr Wünsche! – „Ich gewähre aber nur einen. Wenn ihr ihn nicht in Anspruch nehmt, wird sicherlich ein anderer kommen.“

Wenn die SC den Bedingungen des Dämonenherrschers zustimmen, rotiert die Plattform samt dem Verbindungssteg, bis letzterer an der Tür zum Balkon in Bereich N13 endet.

Wird Abraxas der Schädel des Leichnams gezeigt, erklärt der Dämonenherrscher, dass *Nhur Athemons Herz* aus Bereich N2 das Seelengefäß des Leichnams sei und dieser nicht endgültig besiegt sei, bis auch dieses zerstört ist.

Sollten die SC den Handel einhalten, erfüllt auch Abraxas seinen Teil in der Hoffnung, so einen mächtigen Abenteurer unter seinen Einfluss zu bekommen.

N8. Westlicher Gang

Uralte azlantische Motive schmücken die Wände dieses Ganges. In der Mitte der Nordwand befindet sich eine einzelne Tür gegenüber einer nach Süden führenden Doppeltür.

Die Doppeltür zu Bereich N9 ist unverschlossen. Die Tür zu Bereich N12 wurde mit einem verzierten mechanischen Schloss versperrt (Mechanismus ausschalten, SG 30; die Edle Estrekan in Bereich N4 besitzt den Schlüssel).

N9. Bibliothek

Modrige Wälzer stehen in den Regalen dieser geräumigen, quadratischen Kammer. Andere Bücher liegen aufgeschlagen auf den im Raum verteilten Lesetischen.

Der Großteil des uralten Papiers in diesem Raum zerfällt bei der kleinsten Berührung zu Staub. Eine sorgfältige Durchsuchung (Wahrnehmung, SG 20) fördert ein *Gepriesenes Zauberbuch*, eine *Schriftrolle: Stein zu Fleisch* und 23 noch brauchbare Werke zu uralten azlantischen Themengebieten zutage, welche einem erfahrenen Sammler oder Historiker 3.500 GM wert wären. Hinzu kommt ein großes Buch in Azlanti mit den Siegelsymbolen für die Gewölbeebenen 1 bis 15, so dass die SC mit diesem Band und genügend *Transportsymbolen* mit Aufnahme der 16. Ebene auf jede Ebene des Gewölbes reisen können.

N10. Raum der Erkenntnis

Überfüllte Regale und Nischen wurden über Arbeitstischen entlang den Wänden dieses kleinen Raumes angebracht, die mit Kristallkugeln, Elixieren und anderen arkanen Hilfsmitteln vollgestellt sind. In der Mitte der Ostwand führt eine kurze Treppe in eine perfekt kugelförmige Kammer hinab, deren Steinwände weißgetüncht sind. Es riecht nach altem Papier und frischem Weihrauch.

Die Regale in diesem Raum enthalten allerlei Zauberkomponenten. Gelingt einem SC ein Fertigkeitwurf für Zauberkunde gegen SG 13, bemerkt er, dass alle diese Komponenten für Erkenntniszauber geeignet sind. Jedes Geräusch erweckt das Interesse des Jyoti in Bereich N11.

Schätze: Der Raum enthält eine Fingerkuppe *Pulver des Aufstehens*, ein *Wahrheitselixier*, ein *Elixier der Wahrnehmung* und einen *Ionenstein (dunkelblauer Rhomboid)*. Keine der Kristallkugeln ist magisch, zusammen mit den Zauberkomponenten könnten sie für 450 GM verkauft werden.

N11. Sphäre der Ausspähung (HG 9)

Dieser kleine, kugelförmige Raum scheint so konstruiert zu sein, dass einer darin stehenden Person die Aufrechterhaltung der Konzentration erleichtert werden soll. Die hellen weißen Wände sind glatt wie Marmor und weisen keinerlei Besonderheiten auf.

Ein SC, der in der Mitte dieser perfekt kugelförmigen Kammer steht und sich konzentriert, kann den Raum als Werkzeug zur Fernaufklärung einsetzen und so alle im Freien liegenden Örtlichkeiten in den Flusskönigreichen wahrnehmen.

Kreaturen: Ein umherstreifender Jyoti hat in dieser Kammer und dem Nebenraum sein Nest errichtet. Nhur Athemons faszinierende Experimente zum Erschaffen von Leben haben ihn von der Ebene der Positiven Energie herangelockt. Der Jyoti bewundert den Leichnam für die Entdeckung, vor der er unmittelbar steht, und betrachtet die SC als Störenfriede, welche 10.000 Jahre an Forschungen und Experimenten vernichten könnten. In emotionslosem Ton bittet er die SC zuerst freundlich und verlangt dann, dass sie gehen. Sollte dies nicht funktionieren, greift er an.

Der Jyoti besitzt anstelle des üblichen *Speer +1* einen *Stecken der Insekten* (10 Ladungen) und verfügt über Fertigkeitsschritte in Magischen Gegenstand benutzen statt Heimlichkeit. Beim ersten Anzeichen für Ärger benutzt er den *Stecken*, um *Insektenplage* zu wirken. Der Jyoti besitzt den Schlüssel zu Bereich N13 und wurde von Nhur Athemon angewiesen, ihn sicher zu verwahren.

JYOTI	HG 9
EP 6.400	
TP 45 (MHB II, S. 143)	
ANGRIFF	
Nahkampf <i>Stecken der Insekten und der geisterhaften Berührung</i> +13/+8/+3 (1W6+3 plus 1W6 Feuer), Biss +8 (1W6+1 plus 1W6 Feuer) (Ro, Ru) Spielwerte	
Fertigkeiten Magischen Gegenstand benutzen +16	

WESPENSCHWÄRME (3)	HG —
EP —	
TP je 31 (MHB, S. 275)	

N12. Werkstatt (HG 9)

Die von Süden her in diesen Raum führende Tür wurde mit einem verzierten Schloss versperrt (Mechanismus ausschalten, SG 30; die Edle Estrakan in Bereich N4 besitzt den Schlüssel).

Auf breiten Tischen entlang der Wände stapeln sich in diesem Raum mechanische Gliedmaßen, Zahnräder und andere mechanische Bauteile sowie haufenweise Bruchstücke aus smaragdfarbenem Kristall. In der Nord- und Südwand befindet sich jeweils eine einzelne Tür.

In diesem Raum lagern die Rohmaterialien für Nhur Athemons Experimente. Die nördliche Tür führt zu Bereich N13 und trägt ein ähnliches Schloss wie die Tür im Süden (der Jyoti in Bereich N11 besitzt den Schlüssel).

Kreaturen: Die einstmals enthaupteten, reanimierten Leichen von Nhur Athemons erster Gruppe an Lehrlingen wurden dank der Smaragdkristalle in ihren Brustkörben wieder mit Leben erfüllt (die Kristalle können nicht entfernt werden). Ihnen sind neue Ersatzköpfe aus grünem Kristall gewachsen, so dass die Lehrlinge auf seltsame Weise wieder leben. Sie können normal sehen, aber nicht sprechen. Auch wenn sie äußerlich definitiv nicht mehr menschlich sind, werden sie regeltechnisch als lebende, menschliche Beschwörer behandelt. Die drei greifen jeden Eindringling an, den sie zu Gesicht bekommen. Zeigt man ihnen ihre Totenschädel (siehe Bereich N6) unterliegen sie für 1W6 Runden den Auswirkungen des Zustandes Wankend.

NHUR ATHEMONS LEHRLINGE (3)	HG 6
EP je 2.400	
Kult-Beschwörer (Spielleiterhandbuch, S. 275)	
TP je 45	

N13. Thronsaal (HG 14)

An den Wänden dieser riesigen Kammer hängt über ein Dutzend türgroßer, grüner Kristallspiegel. Über dem Ostteil des Raumes hängt ein Balkon, unter dem in der Wand eine Doppeltür eingelassen ist.

Die Säule der Smaragdspitze führt durch das Zentrum dieses Raumes, wurde hier aber zu einem kunstvollen mechanischen Thron zurechtgeschnitten, welcher uralte azlantische Symbole trägt. Der Thron steht im Herzen eines komplizierten Kristallmechanismus zwischen massiven Zahnrädern und Antriebswellen, die aus Boden und Decke ragen.

Wenn die SC eintreffen, sitzt Nhur Arhemon auf seinem Thron und der restliche Raum wirkt leer. Der Erzmagier ähnelt stark seinen Statuen in Bereich N2, wenn auch ausgelegelter und definitiv untot.

Kreaturen: Sollten die SC Nhur Athemon Zeit zum Reden lassen, begrüßt dieser die Gruppe: „Ah, wie es aussieht, sind meine ersten Untertanen angekommen, um mir die Ehre zu erweisen. Seid willkommen, Helden! Ihr kommt gerade rechtzeitig, um Zeugen meiner großen Stunde zu werden!“

Der Magier spricht ruhig und voller Selbstvertrauen, wodurch er die bisherigen Errungenschaften der SC herabwertet. Ein Gutteil dieses Selbstvertrauens entspringt zweifelsohne dem Umstand, dass der innere Ring seines mechanischen Thrones von einer *Energiewand* umgeben ist, welche ihn vor



den meisten Angriffen schützt und die er selbst nach Belieben bannen kann.

Nhur Athemon weiß, dass seine Niederlage durch die Hand der Ritter des Ionensterns viele, viele Jahrhunderte zurückliegt und Azlant nicht länger existiert. Aufgrund seiner langen Schlafphasen weiß er aber nur wenig über die aktuellen Ereignisse und die gegenwärtig existierenden Königreiche. Dennoch beabsichtigt er, ein neues Reich zu begründen und sich selbst in einen wieder lebenden, unsterblichen Gottkönig zu verwandeln.

„Als ich das letzte Mal den Thron von Azlant beanspruchte“, verkündet er, „lehnte der Adel meine Getreuen als Mechanismen und Simulakra ohne wahres Leben ab. Doch nun habe ich den Tod und den Untod besiegt. Mein neuer Adel wird keine Verhöhnung des Lebens sein, sondern aus Männern und Frauen bestehen, welche durch meine Kunstfertigkeit wahres Leben erlangt haben!“

Nhur Athemon macht eine befehlende Geste und kichert dabei siegessicher. Menschenartige Gestalten aus smaragdgrünem Kristall treten aus acht der Spiegel, jede ist mit zwei Schwertern bewaffnet. Drei weitere treten aus den Spiegeln auf dem Balkon (Bereich N13a), diese sind mit Bögen ausgestattet. Der untote Magier begrüßt diese neugeborenen Wesen als Verbündete und strahlt übermäßig, sobald diese ihn als rechtmäßigen Kaiser Azlants grüßen. Im Zuge seiner ersten kaiserlichen Amtshandlung befiehlt er ihnen, die SC zu töten.

Durch seine Verwandlung wurde Nhur Athemon geschwächt. Er verfügt nicht mehr in vollem Umfang über seine einst unglaublichen azlantischen Kräfte. Der Smaragdsplitter in seiner eigenen Brust verleihen ihm allerdings einen Bonus von +4 auf seine Resistenz gegen fokussierte Energie.

NHUR ATHEMON HG 12

EP 19.200

Leichnam (MHB, S. 168)

TP 111

Verteidigungsfähigkeiten Resistenz gegen Fokussieren +8

SMARAGDADELIGE (5) HG 6

EP je 2.400

Terrakotta-Soldat (MHB III, S. 253)

TP je 64

SMARAGDADEL-BOGENSCHÜTZEN (3) HG 6

EP je 2.400

Terrakotta-Bogenschütze (MHB III, S. 253)

TP je 64

Entwicklung: Nhur Athemon kann weitere 1W6 Smaragdadelige mit Hilfe einer Standard-Aktion aus den Kristallspiegeln rufen. Die Kristallspiegel besitzen Härte 6 und 15 TP. Da Nhur Athemon damit rechnet, dass ein Gegner versuchen wird, die Spiegel zu zerstören, hat er hinter jedem ein permanentes Symbol an die Wand geschrieben. Sollte ein Spiegel verbrechen, würfelle mit 1W4 aus, welche Art von Symbol dahinter zutage kommt; jedes Symbol besitzt ZS 11.

W4	Symbol	SG
1	Symbol der Furcht	22
2	Symbol des Schmerzes	21
3	Symbol der Überredung	22
4	Symbol des Schlafes	21

Belohnung: Die SC erhalten 20.000 EP, wenn sie Nhur Athemon und sein Seelengefäß dauerhaft zerstören. Sollten sie mit diesen Nachrichten zu Fürstkommandantin Drovust oder der Werten Mutter Dremagni zurückkehren und davon berichten, erhalten sie zudem 15.000 GM.

Abstieg zur nächsten Bewölbeebe

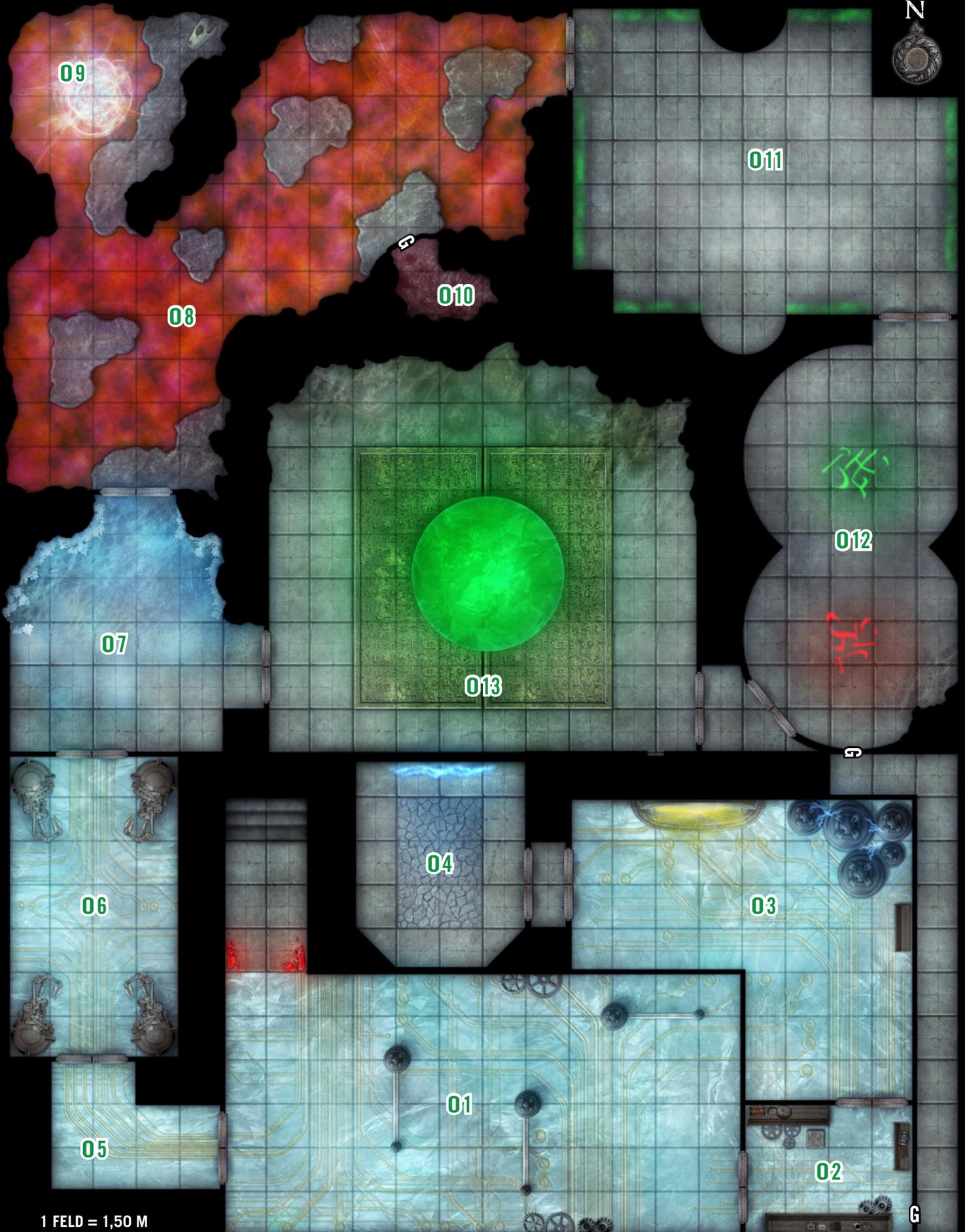
Ein Schalter in der Armlehne von Nhur Athemons Thron entriegelt die Doppeltür unter dem Balkon, hinter welcher eine Treppe in die Tiefe führt. Diese Treppe überwindet in mehreren Absätzen fast 180 m an Höhenunterschied.

Belohnung: Die SC erhalten 13.000 EP, wenn sie diese Ebene ganz oder größtenteils erkunden. Sollten sie zudem über die Queste Expedition des Gelehrten verfügen, erhalten sie zudem 10.500 GM.



NHUR ATHEMON

EBENE 15: ORDNUNG UND CHAOS



1 FELD = 1,50 M



09

08

010

011

012

07

013

06

04

03

05

01

02

G



EBENE 15

Ordnung und Chaos

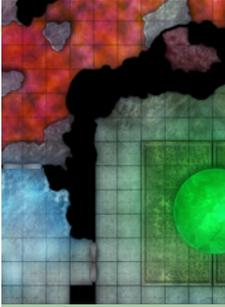
Von James L. Sutter

Als die Smaragdspitze entstand, wirkte sich ihre Genesis weit über die materielle Ebene hinweg aus. Die gewaltigen, schöpferischen Energien wurden besonders stark in der Ewigen Stadt Axis und somit auf der Ebene der absoluten Ordnung und des Gesetzes wahrgenommen. Die Bewohner von Axis schickten ein Kontingent aus Unvermeidbaren und Axiomiten aus, um dem Phänomen nachzugehen und festzustellen, wie es sich auf die Stabilität der Ebenen auswirken könnte. Am tiefsten Punkt der Smaragdspitze stießen diese Ermittler auf etwas, das zu gewaltigen, umfassenden Veränderungen auf Golarion fähig war – Veränderungen, welche das empfindliche planare Gleichgewicht zugunsten des Chaos verändern könnten. Die Axiomiten schickten mächtige Zauberkundige aus, um die Kammern, die dem Ende der Kristallsäule am nächsten gelegen sind, mit machtvollen Schutzzaubern zu versiegeln, ehe sie nach Axis zurückkehrten.

Die Schutzzauber der Axiomiten blieben über Jahrtausende an Ort und Stelle, bis Nhur Athemon vor einigen Jahren wieder einmal erwachte und sich für sie zu interessieren begann. Er studierte die Schutzzauber und stieß in ihrer Matrix auf die Siegel von Axis, in welchen er einen neuen magischen Ansatz erkannte. Der Leichnam rekrutierte eine Gruppe Proteaner, welche dank ihres Verständnisses für die Methoden der Axiomiten die Barriere durchbrachen – und dies voller manischer Begeisterung. Sobald die Schutzzauber aber gebrochen waren, erklang in Axis ein Alarm, welcher einen Trupp Unvermeidbarer in Marsch setzte. Der Kampf zwischen Ordnung und Chaos um die Spitze begann, konnte Nhur Athemons Interesse aber nicht wecken, der sich daraufhin wieder seinen Experimenten zuwandte.

Mittlerweile sind die Fronten festgefahren und es besteht ein Gleichstand. Beide Seiten haben machtvolle magische Gegenstände aufgeföhren, um die magischen Fähigkeiten ihrer jeweiligen Gegner zu stören. Störsignale setzen die Portale außer Funktion, über welche beide Armeen auf die materielle Ebene gelangt sind, und vereiteln Ebenenreisen sowie –kommunikation. Der in Bereich **J11** feststizende Kolyarut (sollte er befreit worden sein, befindet er sich nun in Bereich **O1**) repräsentiert einen gescheiterten Versuch, von Axis aus den Kontakt zur Truppe wiederherzustellen, indem man einen Boten in den Bereich außerhalb des Störfeldes transportiert hat. Beide Seiten sind daher ausschließlich auf die Truppen angewiesen, welche sich bereits auf der

EIGENHEITEN DIESER EBENE



Die von den Unvermeidbaren genutzten Kammern sind noch immer so leer und perfekt wie am Tag ihrer Erschaffung, sieht man von ein paar als nützlich erachteten Modifikationen wie Böden, welche in gewaltige Schaltkreisanlagen verwandelt wurden, ab. Die Kammern der Proteaner dagegen wurden von den Energien des Mahlstroms befleckt und verzerrt,

wodurch diese unsinnige Eigenschaften annahm.

Sofern nicht anders vermerkt, haben alle Räume folgende Eigenschaften:

Deckenhöhe: Die Deckenhöhe beträgt 6 m, die Decken bestehen aus glattem Stein.

Türen: Die Türen sind unverschlossen und bestehen aus dickem Eisen (60 TP, Härte 10, Zerschlagen-SG 28).

Wände: Die Wände bestehen auf dieser Ebene aus verstärktem Mauerwerk (180 TP, Härte 8, Zerschlagen-SG 45).

Planare Barrieren: Die magischen Gegenstände der Unvermeidbaren und Proteaner verhindern den Einsatz von *Ebenenwechsel*, um diese Ebene zu betreten oder zu verlassen. Ferner ist es nicht möglich, auf magische Weise zu anderen Ebenen Kontakt aufzunehmen. Dieser Effekt stört nicht das Transportsystem der Smaragdspitze.

Golddrähte: Viele der Räume der Unvermeidbaren weisen in den Boden eingelassene Golddrähte auf. Beim Eintrag „Schätze“ wird in jedem Raum aufgeführt, wie viel der Draht wert ist, sobald er entfernt wird. Die Drähte können mit einer Geschwindigkeit von 100 GM pro Runde aus dem Boden gekratzt werden (mittels Effekten wie *Erde und Gestein erweichen* kann dies beschleunigt werden). Man kann problemlos auf die Drähte treten, doch solange die Reaktoren in Bereich **01** aktiv sind, muss man zum Herauskratzen der Drähte einen Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 36 ablegen, um nicht jede Runde 3W6 Punkte Elektrizitätsschaden zu erleiden.

Gewölbeebene befinden. Dieser ernüchternde Umstand lässt sogar die irrsinnigen Proteaner vorsichtig agieren, insbesondere da die Unvermeidbaren die nach Ebene 14 hinaufführende Treppe kontrollieren und so eine Koordination mit Nhur Athemon erschweren.

Auf dieser Gewölbeebene existiert daher ein delikates Gleichgewicht der Kräfte. Jede Seite zögert, den nächsten Schritt zu tun.

DIE MACHTGRUPPEN VOR ORT

Jede Seite des Konfliktes könnte versuchen, die SC zu rekrutieren. Da die eine Seite wahnsinnig ist und die andere ihrer Aufgabe mit der Treue und Nachhaltigkeit von Robotern nachkommt, werden beide im Namen der Sache bis zur absoluten Zerstörung kämpfen.

Queste: Sollten die SC nicht von dem Kolyarut in Bereich **J11** von dem Konflikt erfahren haben, erhalten die SC die Queste Ordnung oder Chaos, sobald sie von dem Krieg auf dieser Gewölbeebene erfahren.

Belohnung: Wenn sich die SC einer Seite anschließen und mit dieser ein Bündnis eingehen, vollenden sie die Queste Ordnung oder Chaos und erhalten 10.000 EP.

Die Proteaner

„Der Schläfer erwacht und träumt von uns! Wir singen seine Lieder, doch die Tick-Tack-Zinnmänner besitzen keine Ohren! Ihr werdet uns helfen, das Herz dieser Welt zu befreien!“

Die Proteaner lieben die Veränderung um der Veränderung Willen. Die Möglichkeit, dass die unter der Smaragdspitze (Bereich **013**) eingeschlossene Macht einen Teil der materiellen Ebene völlig umkrempeln könnte, macht sie irrsinnig glücklich, auch wenn sie keine Ahnung haben, wie diese Veränderung aussehen könnte. Die Proteaner bezeichnen die am Fuße der Spitze eingesperrte Wesenheit als den Schläfer und kennen nur das wahnsinnige, wirre Geplapper der Keketarpriester, welche sie hierher geschickt haben. Sie sind recht früh auf den Schlüssel zur Smaragdspitze gestoßen, müssen aber noch das Schlüsselloch aufspüren. Da auch die SC wahrscheinlich die Pforten öffnen wollen, könnte eine Allianz mit den Proteanern nützlich sein. Die wahnsinnigen Kreaturen sind aber bestenfalls vertrauensunwürdige Verbündete, welche die SC aus nicht nachvollziehbaren Gründen in dem Moment angreifen oder verraten könnten, wenn sie den Drang dazu verspüren.

Die Unvermeidbaren

„Entropie ist der Feind aller Existenz. Was unter der Spitze ruht, würde das Chaos bringen. Da das sterbliche Leben bereits unausgeglichen und instabil ist, darf niemand weiter vorstoßen.“

Die Maschinenkrieger von Axis sind die perfekten Einsatzgruppen, da sie niemals ihre Befehle anzweifeln, sondern diese treu ausführen. Sie verhalten sich nie grundlos feindselig, haben aber auch keine Geduld mit jenen, die ihnen entgegenlaufende Ziele verfolgen. Sollten die Unvermeidbaren erkennen, dass die SC die Smaragdspitze öffnen wollen, stufen sie diese augenblicklich als Bedrohung ein, welche eliminiert werden muss, wovon sie sich auch nicht abbringen lassen. Die Unvermeidbaren wissen, dass sie eine Wesenheit bewachen, die großes chaotisches Potential besitzt, nicht aber, worum es sich genau handelt. Die Unvermeidbaren wissen, wo sich das Schlüsselloch in der Smaragdspitze (Bereich **013**) befindet, haben aber keine Ahnung, wo der Schlüssel sein könnte. Sie befürchten aber, dass die Proteaner ihn auf ihrer Seite der Gewölbeebene verwahren könnten.

01. Energieversorgung (HG 11)

Jenseits der Treppe befindet sich ein Gang, aus dessen Wände leuchtende rote Glassplitter ragen. Der Gang führt in eine ausgedehnte, rechteckige Kammer, in der 3 m hohe, schwarze Zylinder aus dem Boden ragen. Diese sind an den Oberseiten mittels transparenter Kristallplatten, in denen Silberdrähte eingelassen sind, mit kleineren Stangen verbunden. Im Boden dagegen ist eine verwirrende Ansammlung geometrischer Formen mit geraden Linien und genauen Winkeln aus Golddraht eingelassen.

Dies ist die Hauptgarnison der Unvermeidbaren und zugleich die Hauptenergieversorgung ihrer magischen Technologie. Der Boden fungiert als riesige Platine, während die summenenden Säulen als Reaktoren fungieren, welche die Maschinen der Unvermeidbaren antreiben. Die Reaktoren und Stangen



bestehen aus einem obsidianartigen Material (Härte 8, 350 TP oder 60 TP, Zerschlagen-SG 35 oder 28). Die Kristallplatte zwischen einer Säule und der jeweiligen Stange ist um einiges schwächer (Härte 3, 20 TP, Zerschlagen-SG 15). Die Reaktoren stellen geschlossene Systeme dar und können nicht manipuliert oder umprogrammiert werden. Werden aber alle drei zerstört, unterbricht dies die Energieversorgung der Einrichtung (dies umfasst auch die Drähte im Boden, Fertigungsstrecken, Transporter und magische Störsignalgeber). Das zerbrochene rote Glas nahe der Treppe ist der Rest der physikalischen Manifestation des magischen Siegels, das die Axiomiten hier einst errichtet haben; es kann nicht mehr repariert werden.

Kreaturen: Die Unvermeidbaren sind zwar hauptsächlich mit den Proteanern beschäftigt, allerdings sind hier zwei zentaurenähnliche Zelekhuten stationiert, welche sicherstellen sollen, dass sich niemand von den höhergelegenen Gewölbeebenen einmischet. Anstatt anzugreifen setzen sie *Monster festhalten* ein und lassen dann jeweils einen Charakter frei, um ihn zu verhören. Sie erlauben Eindringlingen, wieder nach oben zu fliehen, verweigern ihnen aber den weiteren Vorstoß auf diese Ebene, außer sie erkennen die Befehlsgewalt der Unvermeidbaren an und stimmen zu, gegen die Proteaner zu kämpfen. Die Zelekhuten erklären bereitwillig die Grundlagen des Konfliktes – dass die Wesenheit im Fuße der Smaragdspitze gefangen bleiben muss und dass die Proteaner eine große Gefahr darstellen. Sie weigern sich aber, Einzelheiten zu dieser Wesenheit oder dem Aufbau der Gewölbeebene weiterzugeben. Sollte jemand versuchen, an den Zelekhuten vorbeizukommen, oder diese glauben, belogen zu werden, greifen die Krieger an.

ZELEKHUTEN (2)

HG 9

EP je 6.400

TP je 115 (MHB II, S. 269)

Schätze: Die Golddrähte im Boden haben einen Gesamtwert von 500 GM. Ferner enthält der Raum techno-magische Maschinen aus Axis, welche, an den richtigen Gelehrten verkauft, 500 GM erbringen können.

Vor kurzem hat Nhur Athemon einige Diener ausgesandt, um auf der Ebene nach dem Stand der Dinge zu sehen. Die Überreste dreier Smaragdadeliger liegen zerschmettert auf dem Boden. Ihre Ausrüstung wurde größtenteils von den Unvermeidbaren zur eigenen Nutzung genommen, man kann aber unter ihnen noch einen *Energieschildring* finden.

02. Späher und Lager (HG 4)

Entlang der Wände dieses Raumes ziehen sich Regale, in denen eine breite Vielfalt an Drähten, Kristallen, Zahnrädern und anscheinend abgetrennte mechanische Schwingen und Gliedmaßen lagern. Hohe Berge ähnlicher Gegenstände, die sorgfältig nach Farbe, Größe und anderen, weniger offenkundigen, Kriterien sortiert wurden, bedecken den Boden. Zwischen den beiden Türen verläuft allerdings ein freier Weg. Diese Kammer enthält Ersatz- und Einzelteile für die automatische Fertigungsstrecke in Bereich O6. Die Unvermeidbaren wissen nicht, dass hinter einer Geheimtür in der südöstlichen Ecke (Wahrnehmung, SG 30) ein langer Gang liegt, welcher zu Bereich O12 führt.

Kreaturen: Zwei Schlichter – Unvermeidbare, welche wie mechanische Augäpfel mit Flügeln und Armen aussehen – leben in diesem Raum. Sie fungieren als Späher, Boten und Quartiermeister. Sollten die SC sie beobachten, können sie

den sehr kleinen Konstrukten zusehen, wie diese fröhlich surrend und piepend Gegenstände sortieren. Sollte jemand den Raum ohne die Begleitung eines Unvermeidbaren betreten, kreischen die Schlichter auf und trennen sich, um zu fliehen und ihre Verbündeten in den Bereichen O1 und O7 zu warnen.

SCHLICHTER (2)

HG 2

EP je 600

TP je 15 (MHB II, S. 268)

Schätze: Die Drähte im Boden enthalten Gold im Wert von 500 GM. Die Regale enthalten mechanische Ersatzteile, Edelsteine und alchemistische Stoffe; man kann etwa 10 Pfund an Gewicht im Gesamtwert von 1.000 GM zusammensammeln. Hinzu kommen eine *Brustplatte +1*, ein *Zweihänder des Grundsatzes* und drei *Transportsymbole*.

03. Axis-Transporter

Die Golddrähte im Boden dieses großen Raumes reichen von der südlichen Tür zu zwei summenden Gerätschaften. In der nordöstlichen Ecke steht eine Ansammlung silberner und schwarzer Zylinder unterschiedlicher Höhen und Größen, wobei der kleinste 1,80 m hoch ist. Alle bestehen aus Stapeln dünner, horizontal gelagerter Metallplatten, von denen elektrische Funken springen. Die andere Maschine ist in die Nordwand eingelassen und sieht aus wie ein zugemauerter Durchgang aus Metall und freiliegenden Drähten. Die Wand in diesem Bogendurchgang besteht allerdings aus einer flachen Schicht goldenen Lichts.

Dieser Raum ist das Herz der Operationen der Unvermeidbaren. Der Torbogen aus goldenem Licht ist ein permanentes Portal nach Axis, welches die Unvermeidbaren früher genutzt haben. Aufgrund der Störsignale weist es gegenwärtig aber Fehlfunktionen auf. Die Türme in der Ecke bilden den komplizierten, planaren Mechanismus, mit dem die Unvermeidbaren die Fähigkeit der Proteaner zur Ebenenreise stören. Beide Gerätschaften strahlen eine starke Aura der Beschwörungsmagie aus. Sollten die Reaktoren in Bereich O1 zerstört werden, stellen beide Maschinen ihre Arbeit ein. Jede kann alternativ auch zerstört werden (50 TP, Härte 10), allerdings führt dies zu einer Explosion, welche allen Kreaturen auf benachbarten Feldern 10W6 Punkte Elektrizitätsschaden zufügt (Reflex, SG 20, halbiert).

Sollte der Störsender die Arbeit einstellen, können die Proteaner wieder beliebig ihr Portal zwischen den Ebenen benutzen, auch wenn sie es vielleicht nicht sofort erkennen. Was dann passiert, wird von diesem Abenteuer nicht abgedeckt – wahrscheinlich würden die Proteaner aber Verstärkung erhalten und die Unvermeidbaren einen letzten, verzweifelten Vorstoß wagen, um die Gewölbeebene dauerhaft zu sichern.

Schätze: Die Golddrähte im Boden sind 500 GM wert.

04. Beobachtungskammer (HG 10)

Dieser Raum ist leer und kahl, sieht man von einem breiten Abschnitt an der Nordwand ab, der neblig und durchsichtig wirkt. Dort erscheint das verschwommene Abbild eines viel größeren Raumes, welcher von der leuchtenden Säule der Smaragdspitze dominiert wird, die von der Decke hinabreicht und durch zwei gewaltige Metalltüren im Boden führt.

Die scheinbare Transparenz der Nordwand ist in Wahrheit ein dauerhafter Illusionseffekt, der es Kreaturen gestattet, von diesem Raum aus die Kammer mit der Smaragdporfte zu beobachten.

Wer die neblige Illusion berührt, sorgt dafür, dass sie Wellen wirft und sich für 1 Runde auflöst – unter ihr kommt nackter Stein zum Vorschein, bis sie sich wieder neu formt.

Kreaturen: Drei fremdartige, extraplanare Gelehrte, sogenannte Mnemoiden, leben in diesem Raum. Aufgrund ihrer Neugier hinsichtlich der Smaragdspitze und des Konfliktes zwischen Unvermeidbaren und Proteanern kamen sie mittels *Ebenenwechsel* kurz nach dem Bruch des ursprünglichen Siegels hierher und beobachten seitdem in aller Stille alle Ereignisse. Die Unvermeidbaren sind über ihre Gegenwart nicht begeistert, doch da die Mnemoiden nicht daran interessiert scheinen, sich auf eine Seite zu schlagen oder die Lage anderweitig zu beeinflussen, haben die Unvermeidbaren ihnen bisher gestattet, in diesem Raum zu verbleiben und weiterhin ungestört durch ihren magischen Sensor das Geschehen zu beobachten.

MNEMOIDEN (3) HG 7

EP je 3.200
TP je 76 (MHB III, S. 173)

Entwicklung: Die Mnemoiden wollen nicht kämpfen, verteidigen sich aber gegen Angreifer. Wird einer von ihnen getötet, fliehen die anderen. Sollte es zu einem Gespräch zwischen den SC und den Mnemoiden kommen, tauschen die Gelehrten ihr Wissen über die hiesige Situation gegen Beschreibungen der höhergelegenen Gewölbebenen der Smaragdspitze. Ihr Wissen zu dieser Ebene konzentriert sich aber auf die Kämpfe, welche sie durch ihre Ausspähwand beobachten konnten. Mittels eines Fertigkeitwurfes für Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 25 können die SC erfahren, dass sie entdeckt haben, dass der Schlüssel zur Smaragdporfte in Bereich O10 verborgen ist.

Belohnung: Falls die SC statt die Mnemoiden zu bekämpfen, erfolgreich von ihnen Informationen erlangen, dann belohne sie mit Erfahrungspunkten, als hätten sie diese im Kampf besiegt.

05. Energieleiter

Golddrähte führen in einer glänzenden Schleife von der Osttür zur Nordtür. Die Luft erzittert in Form eines leisen Summens.

Dieser Raum fungiert als kraftvoller Energieleiter zwischen den Reaktoren in Bereich O1 und der automatischen Fertigungsanlage in Bereich O6.

Schätze: Die Golddrähte im Boden enthalten 500 GM an Gold.

06. Automatische Fertigungsanlage (HG 9)

In diesem Raum trennen sich die Drähte im Boden auf Höhe der Südtür und führen zu vier zylindrischen Podien aus weißer Keramik in den Ecken des Raumes. Aus jedem Podium ragt ein langer, mehrgelenkiger Arm, welcher in einer vielfingrigen Klaue und einer Reihe von Linsen endet.

Dieser Raum ist gewissermaßen ein Krankenhaus für Unvermeidbare. Die vier Roboterarme sind Teil einer spezialisierten Fertigungs- und Reparaturanlage. Verletzte Unvermeidbare werden

zusammen mit den benötigten Ersatzteilen in diesen Raum gebracht, wo sie von den Armen untersucht und repariert werden, welche mit unmenschlicher Geschwindigkeit schweißen und neuverkabeln, bis ein Unvermeidbarer wieder dienstbereit ist.

Falle: Die Fertigungsanlage soll zwar heilen und reparieren, verfügt aber auch über eingebaute Verteidigungsmittel. Wenn die SC eintreten, sind die Arme bewegungslos. Sobald aber eine biologische Kreatur die Raummitte (d.h. den Punkt zwischen den beiden Türen) überschreitet, erwachen die Arme surrend zum Leben und greifen mit ihren Energiestrahlen an, die sie simultan abfeuern, bis alle Nicht-Unvermeidbaren aus dem Raum geflohen sind oder vernichtet wurden. Einmal aktiviert, bleiben die Arme für 24 Stunden aktiv und greifen alle biologischen Wesen an, die den Raum betreten.

AUTOMATISCHE FERTIGUNGSANLAGE HG 9

EP 6.400

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus ausschalten** 25

EFFEKT

Auslöser Nähe (*Alarm*); **Dauer** bis ausgeschaltet oder zerstört; **Rücksetzer** Automatisch

Effekt 4 Strahlenangriffe (Berührungsangriff im Fernkampf +10; 4W6 Energieschaden); mehrere Ziele (alle biologischen Kreaturen im Raum). Jeder Roboterarm kann einen einzelnen Energiestrah pro Runde abfeuern – die Arme können ihr Feuer auf ein Ziel konzentrieren oder mehrere Ziele anvisieren. Die Art des von den Strahlen verursachten Energieschadens verändert sich in jeder Runde, sie beginnt bei Elektrizität und wechselt dann zu Feuer, Kälte und Schall, ehe der Kreislauf von vorn beginnt; alle funktionsfähigen Arme verursachen dieselbe Schadensart.

Jeder Arm besitzt Härte 5 sowie 30 TP und muss individuell zerstört oder ausgeschaltet werden. Mit jedem zerstörtem bzw. ausgeschaltetem Arm verliert die Falle einen ihrer Angriffe.

Schätze: Die Golddrähte im Boden sind 500 GM wert.

07. Niemandland (HG 12)

Das südliche Ende dieser Kammer ist kahl und rechteckig, während der nördliche Teil verformt und geschmolzen wirkt. Aus der verformten Decke ragen leuchtend blaue Kristalle. Von jeder Kristallansammlung gehen schwache Geräusche aus, als würden kleine Mädchen unsinnige Worte singen.

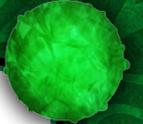
Die Raum ist eines der Zentren des planaren Duells und hat im Laufe der Kämpfe schon wiederholt den Besitzer gewechselt. Hier treffen zudem die planaren Energien aufeinander, die von den Transportportalen abgegeben werden. Entsprechend zeigt dieser Raum gleichzeitig Merkmale von Ordnung und Chaos. Die singenden Kristalle wurden spontan von den Kräften des Mahlstroms erzeugt und verfügen über keine Intelligenz.

Kreaturen: Gegenwärtig halten die Unvermeidbaren diesen Raum und lassen ihn von einem ihrer mächtigsten Krieger, einem Kolyarut, bewachen. Dieser ist angesichts der realitätsverzerrenden Tricks der Proteaner äußerst misstrauisch und greift jede Kreatur an, die nicht von einem anderen Unvermeidbaren begleitet wird.

KOLYARUT HG 12

EP 19.200

TP 158 (MHB II, S. 264)



Schätze: Sollte einer der singenden Kristalle abgebrochen und aus der Kammer entfernt werden, behält er seine seltsamen Eigenschaften bei, daraufhin verstummen aber die übrigen. Der singende Kristall könnte einem daran interessierten Gelehrten oder Sammler 2.000 GM wert sein, während die anderen wertlos sind.

08. Treibende Inseln (HG 12)

Die hohen Wände dieser gewaltigen Felshöhle scheinen natürlichen Ursprungs zu sein, allerdings sind die Decke und der Boden gänzlich verschwunden. Orange und rosa Wolken lösen sich sowohl oben als auch unten in einem unendlichen Strudel auf. Zwischen den Wolken treiben Inseln aus flachem Stein ohne Halterungen oder sonstige Verbindungen auf einer Ebene mit den Schwellen der beiden Türen, welche in diesen Raum hineinführen.

Im Gegensatz zum technologischen Portal der Unvermeidbaren ist das Portal der Proteaner anpassungsfähig und widersteht den Störsignalen. Daher hat dieser Raum begonnen, sich zu verformen und die Anbindung an die Realität zu verlieren, weil das Portal nach neuen Wegen sucht, sich wiederaufzubauen. Der Bereich „innerhalb“ des Raumes – jenes Gebiet auf der Höhe des theoretischen Bodens – ist sicher, doch wer über diesen Bereich hinausfliegt oder hinabtaucht, beginnt damit, die Ebene zu wechseln. Ein Ebenenwechsel dauert 3 Runden; in dieser Zeit verbleibt die Kreatur augenscheinlich an Ort und Stelle, ohne zu steigen oder zu fallen, wird dann aber kleiner, als entferne sie sich und stürze weg.

Eine „stürzende“ Kreatur in der Nähe einer Insel oder einer Wand kann einen Reflexwurf gegen SG 20 ablegen, um sich festzuhalten und wieder in die Realität zurückzuziehen. Sollte der Rettungswurf scheitern, kann die Kreatur immer noch von anderen Kreaturen ergriffen oder ihr ein Seil oder Lasso zugeworfen werden – sie kann sich aber nicht mehr aus eigener Kraft retten, sondern benötigt Hilfe. Nach 3 Runden des „Stürzens“ wird die Kreatur in den Mahlstrom transportiert, sie verschwindet aus der materiellen Ebene und erscheint an einem zufälligen Punkt auf der anderen Ebene. Dieser 3-Runden-Zähler beginnt jedes Mal von neuem, wenn eine Kreatur die Sicherheitszone des Raumes verlässt. Proteaner können aufgrund der Störung des Portals die Sicherheitszone nicht verlassen.

Kreaturen: Zwei Proteaner hausen hier. Diese Imenteschi greifen jeden hereinkommenden Nichtproteaner an, wobei sie begeistert Kampfmanöver für Ansturm anbringen, um schwerfälligere Gegner von den Inseln zu stoßen und in der Leere verschwinden zu sehen.

Sollten die SC die Imenteschi davon überzeugen können, dass sie mit ihnen ein Bündnis gegen die Unvermeidbaren eingehen wollen, um die Türen zu öffnen und den Schläfer zu befreien, beenden die Proteaner ihre Angriffe und eskortieren die SC zu Bereich O13, um die dortigen Unvermeidbaren anzugreifen. Sie verraten das Versteck des Schlüssels zur Smaragdporfte erst, wenn alle Unvermeidbaren getötet wurden.

Um die wahnsinnigen Proteaner davon zu überzeugen, dass sie der Gruppe vertrauen können, ist ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 30 oder ein Wurf für Bluffen gegen den Wurf der Proteaner für Motiv erkennen erforderlich.

IMENTESCHI (2)

HG 10

EP je 9.600

TP je 123 (MHB II, S. 193)

Entwicklung: Ein Vorsprung in der Südwand ist in Wahrheit eine Geheimtür zu Bereich O10 (Wahrnehmung, SG 20).

09. Mahlstromwirbel

Der Gutteil des Bodens und der Decke dieses Raumes ist endlosem, rosafarbenem Himmel gewichen. Im Zentrum der Kammer schwebt ein vielfarbiger, hell pulsierender Wirbel. Im Westen liegt ein ausgebleichter Schlangenschädel von über einem Meter Durchmesser in einer Nische über einem schmalen Vorsprung. Aus den leeren Augenhöhlen des Schädels wachsen zwei rote Tulpen. Winzige, mit Flüssigkeit gefüllte Glasflaschen und Haufen kleiner Steine umringen den Schädel.

Dieser Farbwirbel ist das Portal der Proteaner in den Mahlstrom, auch wenn es aufgrund der von den Unvermeidbaren eingesetzten Störmagie gegenwärtig außer Funktion ist. Der riesige Proteanerschädel ist der Fokus für die Magie der Proteaner, welche im Gegenzug das Portal der Unvermeidbaren stört (die Unvermeidbaren kennen diesen Zusammenhang aber nicht). Der Schädel strahlt eine starke Aura der Beschwörungsmagie aus. Sollte er zerstört werden (Härte 5, 30 TP), können die Unvermeidbaren ihr Transportportal und die eigenen Fähigkeiten zum Ebenenwechsel wieder nutzen. Diese Entwicklung und ihre Folgen werden aber von diesem Abenteuer nicht mehr abgedeckt – wahrscheinlich

würden aber Krieger aus Axis diese Gewölbeebene regelrecht überfluten



KOLYARUT

und mit zahlenmäßiger Übermacht würden die Unvermeidbaren versuchen, die Proteaner zu vernichten.

Schätze: Die kleinen Steinhäufen und Flaschen wirken unbeholfen um den Schädel herum drapiert wie Opfergaben an einem Schrein. Bei den Steinen handelt es sich hauptsächlich um gewöhnliche Flusskiesel, man kann aber zwischen ihnen eine *Perle der Macht* (2. Grad) und einen *Ionenstein* (*rosa Rhomboid*) finden. Die Flaschen enthalten fast alle gefärbtes Wasser oder weniger appetitliche Flüssigkeiten, man kann hierunter aber drei Zaubertänke finden: jeweils einen *Trank: Flimmer, Hast* und *Unauffindbarkeit*. Der Schädel hätte nur als Trophäe einen Wert und verliert seine Magie, sobald er von dieser Gewölbeebene fortgebracht wird.

010. Schlüsselraum

Diese kleine Nische sieht aus, als wäre sie aus natürlichem Stein geformt, wirkt zugleich aber, als bestünde jede Oberfläche aus kastanienfarbenem Samt. Die Wände fühlen sich warm an und pulsieren sanft, als besäßen sie einen Herzschlag.

Schätze: In diesem Raum verwahren die Proteaner ihre wertvollsten und interessantesten Besitztümer – was im Grunde für einen Proteaner dasselbe ist. Alles liegt auf dem Boden gehäuft oder in die samtigen Wände gestoßen. Zwei Gegenstände fallen besonders ins Auge: der Smaragdschlüssel, eine 60 cm lange Masse aus verknöteten, tentakelartigen Zinken und einem T-förmigen Griff, sowie ein zweiter Schlüssel mit einem zu einem Schrei aufgerissenen Teufelsgesicht. Letzterer öffnet die Kassette in Bereich **J13**, welches das Kapitel „Die Teufel“ des *Buches der Verdammten* enthält. Hinzu kommen ein *Faltboot*, *Wunderfarben*, eine *Ruhmeshand* und ein *Gürtel der Riesenstärke +2*.

All diese Gegenstände wurden mit diversen Haushaltsgegenständen, kränklichen Topfpflanzen, mehreren recht unvorteilhaften Zeichnungen von Unvermeidbaren, bunten Papierschnipseln und einer ausgestopften, einbeinigen Taube vermengt.

011. Endlose Kammer (HG 10)

Diese Kammer ist groß und ungleichmäßig geformt. Die Wände weisen zahlreiche Nischen und Ausbuchtungen auf, scheinen größtenteils aber nicht aus Stein, sondern aus wehenden, grünen Nebelvorhängen zu bestehen, die sich zu blähen und drehen scheinen und dennoch stets glatte, vertikale Ebenen bilden.

Dieser Raum steckt in einer Dimensionsschleife. Jede aus scheinbar wehendem Nebel bestehende Wand ist in Wirklichkeit ein mit der gegenüberliegenden Nebelwand verbundenes Portal. Eine Kreatur, ein Gegenstand oder ein Effekt, welcher eine dieser Wände berührt, tritt mit derselben Geschwindigkeit aus dem mit ihm verbundenen Portal heraus, als gäbe es die Wand gar nicht. Ein z.B. in gerader Linie auf die Ostwand abgeschossener Pfeil würde diese passieren und im selben Winkel mit derselben Geschwindigkeit aus der Westwand schießen – und dann möglicherweise den Schützen quasi von hinten treffen. Was auch immer ein Portal passiert, erscheint aus dem verbundenen Portal auf derselben Position – eine Kreatur, welche das östliche Portal vom nördlichsten Feld aus durchschreitet, erscheint auf dem nördlichsten Feld neben dem westlichen Portal usw. Aufgrund der wallenden Nebel ist es schwierig, durch die Portale einen Strahlen- oder Fernkampfangriff auszuführen, der Angriffswurf unterliegt

einem Malus von -2. Flächeneffekte werden von einer Wand mit einem Portal nicht aufgehalten, sondern entfalten sich auch auf der anderen Seite des Portals. Man kann sogar mit Hilfe eines Portals ein Ziel in die Zange nehmen.

Kreaturen: Eine Kakophonie aus Nauneten lebt gegenwärtig in diesem Raum und amüsiert sich damit, in diesem dimensionsverzerrten Raum Fangen zu spielen. Sollte ein Nichtproteaner den Raum betreten, tröten die Nauneten freudig und greifen unter Ausnutzung der Örtlichkeit an, um Gegner zu überraschen und in die Zange zu nehmen.

NAUNETEN (3)

HG 7

EP je 3.200

TP je 94 (MHB II, S. 196)

012. Runen des Wandels

Dieser Raum erinnert von den Maßen her an das Innere zweier gewaltiger Zylinder, die zusammengeschweißt wurden, wobei die südöstliche Wand teilweise eingestürzt ist. In den Boden ist im Zentrum jedes Zylinders eine leuchtende Rune gefräst. Die nördliche Rune leuchtet grün, die südliche rot.

Die beiden Runen in diesem Raum sind keine Fallen per se, sondern komplexe magische Effekte, welche die chaotischen Energien des Mahlstroms spontan hervorgebracht haben.

Wer die nördliche Rune berührt, wechselt zufällig, augenblicklich und dauerhaft die Volkszugehörigkeit:

W6	Volk
1	Elf
2	Gnom
3	Halbling
4	Halb-Ork
5	Mensch
6	Zwerg

Das SL kann diese Liste nach Belieben verändern oder auch um exotischere Völker erweitern, insbesondere, wenn die berührende Kreatur nicht einem der genannten Völker angehört (Proteaner nehmen z.B. bei einer gewürfelten 6 stets ihre natürliche Gestalt wieder an).

Wer die südliche Rune berührt, wechselt augenblicklich und zufällig bestimmt das Geschlecht:

W6	Geschlecht
1-2	Androgyn/Geschlechtslos
3-4	Männlich
5-6	Weiblich

Die Effekte beider Runen sind dauerhaft und können nur mittels Zauber im Bereich von *Wunder* oder *Wunsch* aufgehoben werden. Eine Kreatur kann beliebig oft von den Runen betroffen werden, so dass ein Charakter beide Runen wiederholt auslösen kann, bis er eine gewünschte Kombination erlangt. Die Proteaner lieben es, mit den Runen zu experimentieren, da sie die bizarren Wahrnehmungen und Eindrücke genießen, welche mit neuen Körpern einhergehen.

In der Südwand befindet sich eine Geheimtür (Wahrnehmung, SG 25), hinter der ein leerer, unauffälliger Gang liegt, der eine Verbindung zu Bereich **O2** darstellt.

013. Smaragdpforte (HG 13)

Diese gewaltige Kammer war einst ein quadratischer Raum, doch die nördliche Hälfte hat Blasen geworfen und die Wände, die Decke sowie der Boden sind zerlaufen, während sie schmolzen. Die Decke ist als große Kuppel gestaltet, welche von großen, steinernen Armen getragen wird, die so bearbeitet wurden, dass sie den Rippen eines großen Tieres entsprechen. Von der höchsten Stelle der Kuppel aus reicht die perfekte grüne Glassäule der Smaragdspitze nach unten. In den Boden sind zwei große Bronzetüren eingelassen, durch deren Mitte die Säule hindurchführt. Die Türen sind von Runen und Hieroglyphen bedeckt, die teils primitiv, teils unglaublich komplex sind.

Wie andere Bereiche dieser Gewölbeebene wurde auch dieser Raum von den chaotischen Energien des Mahlstroms verzerrt, so dass die Proportionen der Nordhälfte keinen Sinn ergeben. Die Bronzetüren im Boden stellen ein Siegel dar, welches schon vor der Ankunft der Unvermeidbaren und der Proteaner existierte, und den Vorstoß zur letzten Gewölbeebene der Spitze vereitelt. Die Türen schließen derart perfekt, dass nicht einmal Luft dort hindurchgelangt, wo sie die Smaragdspitze berühren. Diese Türen sind das Werk Nhur Athemons während seiner ersten Erkundung der Spitze, allerdings haben die Ritter des Ionensterns zusätzliche Schutzzauber hinzugefügt, damit niemand die letzte Gewölbeebene erreichen kann. Als der Leichnam wiedererstand war, musste er erkennen, dass ihm die Macht fehlte, die von den Rittern verbesserte Abwehrmatrix zu durchbrechen.

Sollten mehrsprachige SC die Runen auf den Bronzetüren untersuchen, erkennen sie, dass alle Runen dasselbe besagen – und dies in über einhundert unterschiedlichen Sprachen: „Warnung – Gefahr!“ Jede von den SC gesprochene Sprache ist irgendwo auf den Türen zu finden plus andere, die sie noch nie gesehen haben, und solche, die auf anderen Welten und Existenzebenen gesprochen werden.

Kreaturen: Dieser Raum ist der Fokus des endlosen Konfliktes um diese Gewölbeebene. Normalerweise herrscht hier aber ein Unentschieden. Ein Unvermeidbarer und Proteaner behalten von Westen bzw. Osten die Pforte im Auge. Die Anwesenheit der SC dürfte dieses Gleichgewicht aber stören. Sollten die SC den Raum ohne die Begleitung eines anderen Unvermeidbaren betreten, geht der wachhabende Kolyarut zum Angriff über. Der Proteaner stürmt derweil zur Pforte und beharkt diese mit Klauen und Magie auf der Suche nach dem Schlüsselloch. Der Unvermeidbare wendet sich dann dem Proteaner zu und attackiert diesen, so dass das folgende Gefecht wahrscheinlich alle drei anwesenden Gruppierungen betreffen wird, da sowohl der Unvermeidbare wie der Proteaner die SC am Gehen hindern werden und der Proteaner die SC gegen den Kolyarut einsetzen will.

Sollten die SC dagegen in Begleitung eines anderen Unvermeidbaren eintreffen, erkennt der Proteaner, dass er zahlenmäßig unterlegen ist und versucht, sich den Weg zurück in den Machtbereich seiner Leute freizukämpfen, um Verstärkung zu holen.



KOLYARUT HG 12
EP 19.200
TP 158 (MHB II, S. 264)

IMENTESCH HG 10
EP 9.600
TP 123 (MHB II, S. 193)

Schätze: Die Smaragdpforte ist ein architektonisches Wunderwerk und stellt zudem eine Art Rosettastein für Sprachen dar, von denen golarische Gelehrte nur gerüchteweise wissen. Ein Abrieb oder andere Aufzeichnungen der Symbole auf der Tür könnten 1.000 GM einbringen, wenn man einen interessierten Käufer findet.

Entwicklung: Ein Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 25 enthüllt, dass eine der Runen – ein merkwürdig organisches Symbol aus keiner bekannten Sprache – sich zur Seite schieben lässt. Darunter befindet sich ein Dutzend winziger Löcher, welche an die Siegelrunne dieser Gewölbeebene erinnern. Dies ist das Schlüsselloch der Pforte. Die Smaragdpforte kann mit dem Schlüssel aus Bereich O10 oder einem Fertigkeitwurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 40 geöffnet werden. Sieht man von der schweren Bronze ab, wurde die Pforte zudem mit machtvoller Magie geschmiedet, welche von den Energien der Spitze selbst angetrieben wird; die Tür besitzt daher SR 30/Episch und kann von gewöhnlichen Wesen wie den SC, den Unvermeidbaren oder den Proteanern nicht aufgebrochen oder aufgehebelt werden. Sollten die SC die Pforte öffnen können, stoßen sie auf einen natürlichen Schacht, welcher zur letzten Gewölbeebene nach unten führt.

Queste: Wenn die SC die rätselhafte Pforte finden, erhalten sie die Queste Bedrohung in der Tiefe.

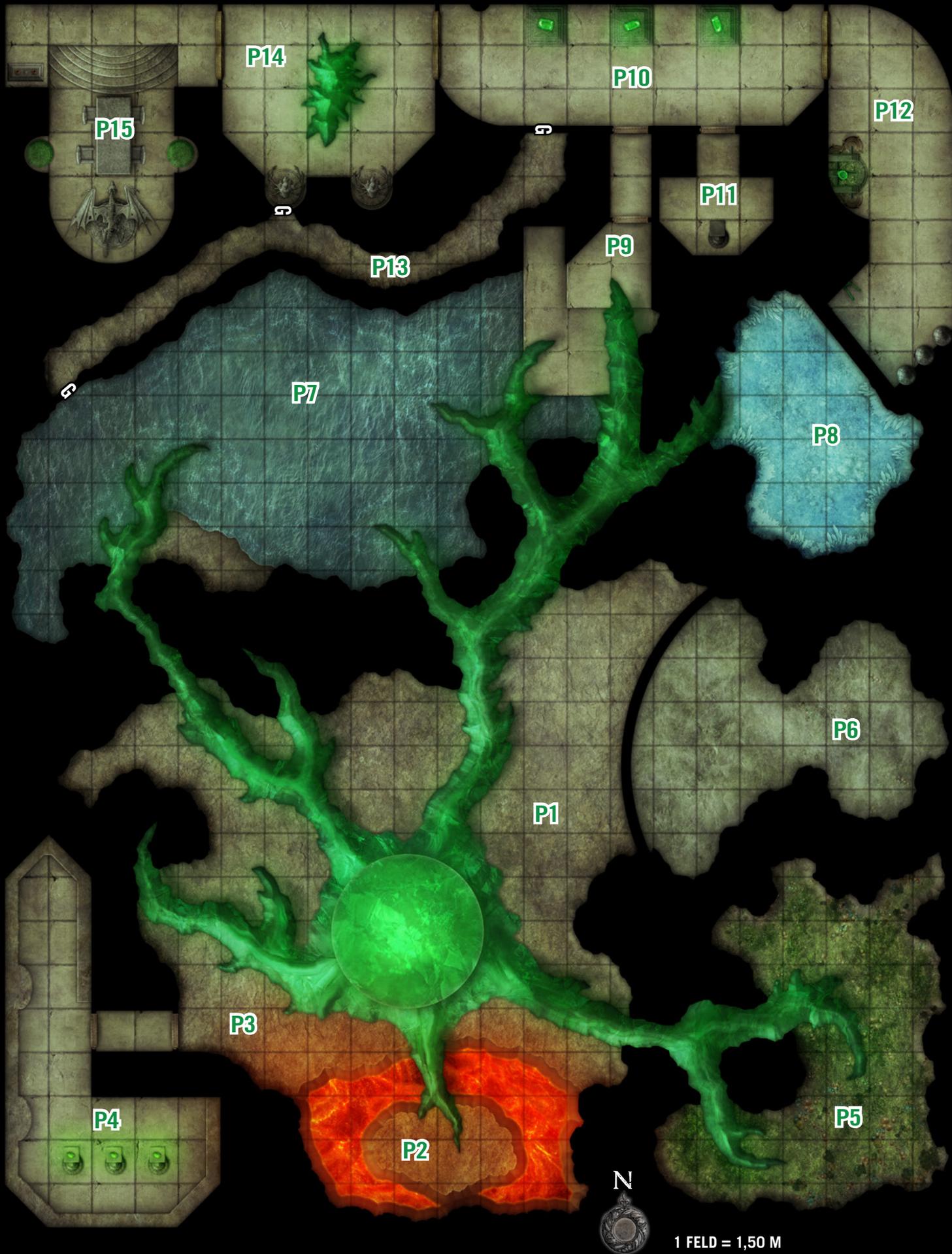
Abstieg zu nächsten Bewölbeebene

Unter der Smaragdpforte in Bereich O13 beginnt ein großer, ungleichförmiger Kamin, den viele Jahrhunderte planarer Fluktuationen gebildet haben. Die Spitze führt durch diesen Freiraum in einer geraden, nicht abbrechenden Säule. Der Schacht reicht fast 420 m in die Tiefe und hat einen zwischen 9 m und über 100 m variierenden Durchmesser. Die Schachtwände sind von Vorsprüngen und unregelmäßigen Rampen übersät, die teilweise die Kristallsäule der Smaragdspitze berühren und sich an anderen Stellen in die Dunkelheit erstrecken. Im Gegensatz zu den von Nhur Athemon ausgebauten Gewölbeebenen gibt es hier keine Treppen oder Aufzugsplattformen, um das letzte Stück des Abstieges zu erleichtern. Entdecker müssen im Rahmen einer langen, beschwerlichen Reise fliegen, fallen oder hinwegklettern (Klettern, SG 15).

Am Fuße des natürlichen Kamins verengt sich der Schacht auf 9 m Breite und weitet sich dann wieder zu der großen Höhle in Bereich P1 auf Ebene 16. Die Smaragdspitze erreicht durch diesen Riss in der Höhlendecke ebenfalls Bereich P1, in dessen Höhlenboden sie verwurzelt ist.

Belohnung: Die SC erhalten 19.000 EP, wenn sie diese Gewölbeebene ganz oder größtenteils erkunden. Sollten sie über die Queste Expedition des Gelehrten verfügen, erhalten sie weitere 13.500 GM.

EBENE 16: DIESMARAGDWURZEL



1 FELD = 1,50 M



EBENE 16

Die Smaragd wurzel

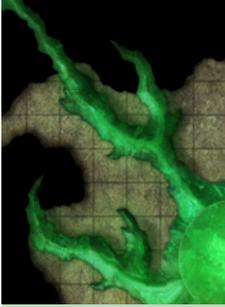
Von James Jacobs

Die Xiomorne sind ein aus der Urzeit der Schöpfung stammendes Volk von Entdeckern und Wissenschaftlern, das der Ebene der Erde entstammt. Als Golarion noch jung war, nutzten die Xiomorne die Kruste dieser Welt als Matrix für ihre Experimente, um mehr über die Natur des Lebens zu erfahren. Sie schufen gewaltige Kammern in den Tiefen der Welt mit ihren Saaten kristalliner Magie. Jene Xiomorne, welche Kraft ihres Geistes Leben und Terrain erschaffen sowie formen konnten, waren die legendären Gruftebauer, während ihre schwächeren Artgenossen, die Grufthüter, mit dem Erhalt und Schutz der Experimente beauftragt waren. Gemeinsam erschufen sie zahlreiche der sogenannten Gräfte von Orv und verliehen jedem dieser Reiche ein eigenes Ökosystem. Manche wurden zu Wüsten, andere zu Bergketten, Ozeanen oder riesigen Kavernen. Die Xiomorne führten Langzeitexperimente zur Erforschung des Lebens und der Evolution aus, waren dabei allerdings nicht die ersten auf Golarion. Sie stießen schließlich auf das Reich der Abolethen. Diese beiden Völker führten zunächst Krieg gegeneinander, obwohl sie ähnliche Ziele, aber völlig gegensätzliche Philosophien verfolgten, doch schließlich verließen die Xiomorne Golarion, um es nicht auf einen Vernichtungskrieg ankommen zu lassen.

Als die Xiomorne diese Welt verließen, blieben einige wenige zurück. Einer davon ist der Grufthüter Iluchtewhar, dessen Erlebnisse im Abolethenkrieg seinen Verstand zerrüttet und verklärt haben. Während die meisten anderen seiner Art fortgingen, zog sich Iluchtewhar in ein kleines Höhlensystem zurück. Bei sich hatte er zwei gestohlene *Gruftsaaten*. Er plante, seine eigene Gruft zu schaffen und darin eine Armee für den Kampf gegen die Abolethen aufzustellen. Iluchtewhar aktivierte eine Saat, war als Grufthüter

aber nicht imstande, die Magie der Saat zu kontrollieren. So entstand keine neue Gruft und die Saat explodierte in einem gewaltigen Wirrwarr kristalliner Tentakel, welche sich ihren Weg durch das umliegende Gestein suchten. Dabei trafen sie auch den Grufthüter, umschlossen ihn und stießen sodann der Oberfläche entgegen durch den Boden. Sie durchstießen über tausend Meter festes Gestein, bis sie schließlich aus der Erde hervorbrachen und endlich ihre explosionsartige Verwandlung in die Smaragdspitze beendeten.

EIGENHEITEN DIESER EBENE



Diese Gewölbeebene verfügt über natürlich entstandene (oder zumindest natürlich wirkende) Höhlen und angefertigte Räume.

Deckenhöhe: Der Schacht rund um die Kristallsäule der Smaragdspitze ist 420 m hoch. In den natürlichen Höhlen variiert die Deckenhöhe zwischen 10,50 m und 15 m. In den künstlich geschaffenen Räumen liegt die

Deckenhöhe bei 9 m.

Türen: Die Steintüren (Härte 8, 60 TP, Zerschlagen-SG 28) auf dieser Ebene sind unverschlossen, sofern nicht anders beschrieben.

Wände: In den künstlich angelegten Räumen bestehen die Wände aus verstärktem Mauerwerk (Härte 8, 180 TP, Zerschlagen-SG 45).

Jahrtausende lang verblieb Iluchtewhar in Stasis eingesperrt an der Wurzel der Spitze. Sein Bewusstsein verschmolz mit den Kristallen und er konnte zwar alles beobachten, nicht aber mit jenen interagieren, die später in die Region kamen und die Bereiche rund um die Spitze erweiterten. Erst als Klarkosch einen Weg fand, Splitter der Smaragdspitze zu ernen, verlor Iluchtewhars Kerker an Stärke. Der eingesperrte Xiomorn nahm jedes Fragment, das aus der Spitze gebrochen wurde, wie einen Messerstich wahr. Diese großen Schmerzen erweckten und befreiten den Grufthüter, welcher nun in den Kammern brütet, die er mit seinem gescheiterten Versuch, eine eigene Gruft zu erschaffen, erzeugt hat. Iluchtewhar holt Kreaturen aus anderen Grüften zu sich, um ihm zu dienen und Informationen über den Rest der Welt zu erlangen. Er glaubt, dass er erst alle „Unreinheiten“ beseitigen müsse, ehe er mit der ihm verbliebenen Saat eine neue, perfekte Gruft erschaffen könne. Daher strebt er die völlige Auslöschung allen Lebens in der darüber liegenden Region an.

Bei Betreten der Ebene

Iluchtewhar hat die SC während ihres Vormarsches durch die Gewölbeebenen beobachtet. Wenn die Türen in Bereich **O13** von Ebene 15 geöffnet werden, bereitet der Xiomorn sich auf die Verteidigung seines Unterschlupfes vor.

P1. Die Smaradwurzeln (HG 12)

Von dem gewaltigen, sich fünffach verzweigenden Kristall nahe dem Zentrum dieser Höhle geht beunruhigendes grünes Licht aus. Die Verzweigungen durchstoßen die Höhlenwände im Norden, Osten und Westen, während die Verzweigung nach Süden eine natürliche Brücke über eine kleine Schlucht zu einer Felsnadel bildet. Im Herzen dieser Verzweigungen erhebt sich die Kristallsäule der Smaragdspitze zur hohen Decke und durchstößt diese durch ein Loch.

Im Südwesten ist in der Höhlenwand eine Tür aus schwarzem Stein eingelassen, welche eine Rune in Form eines Auges trägt. Im Nordosten ragt die Außenseite einer scheinbar riesigen Steinkugel in die Höhle hinein.

Iluchtewhar kann die Ereignisse in dieser Kammer mittels der Rune auf der Tür zu Bereich **P3** beobachten. Er verfolgt jede Bewegung hier, sobald er spürt, dass die Smaragdspitze auf Ebene 15 geöffnet wurde.

Manche Bereiche sind nicht zugänglich, solange man keine magischen Reismöglichkeiten nutzt oder zu graben beginnt. Ein Charakter mit der *Meisterscherbe* (siehe Bereich **P4**) kann die Kristalle als Transportwege nutzen, um in die Bereiche **P5**, **P7** und **P8** zu gelangen.

Hier an ihrer Wurzel ist die Magie der Smaragdspitze mächtiger als andernorts. Das rohe Potential für Leben und Schöpfung, welches immer noch in den Matrizen der Spitze widerhallt und diese zum Pulsieren bringt, nährt alle lebenden Kreaturen auf dieser Gewölbeebene, als trügen sie *Versorgungsringe*. Zudem wird jegliche natürliche Heilung verdoppelt.

Kreaturen: Iluchtewhar nutzt das *Orvtor* in Bereich **P12**, um diese Gewölbeebene mit Verteidigern und Experimenten gefüllt zu halten. Die beiden gewaltigen Wächter in dieser Höhle dienen allerdings den außergewöhnlichen Wesen in Bereich **P4** und nicht Iluchtewhar – der Grufthüter weiß ihre Kampfkraft aber dennoch zu schätzen. Bei den Kreaturen handelt es sich um Gugs, riesige, haarige Monster mit vier Armen und senkrecht angeordneten Mäulern, die aus der Gruft stammen, welche auch die Mitternachtsberge genannt wird. Die Gugs brüllen und greifen an, sobald sie Eindringlinge erblicken, da sie die Strafe durch ihre sadistischen Herren in Bereich **P4** fürchten, sollten sie die SC nicht aufhalten. Sie kämpfen bis zum Tod, verfolgen aber niemanden nach Bereich **P4**.

Gugs (2)

HG 10

EP je 9.600

TP je 127 (MHB II, S. 135)

P2. Insel des Philosophen (HG 12)

Eine Schlucht umgibt diese abgeplattete, steinerne Felsnadel. Über die Schlucht führt eine Brücke in Form eines Bogens aus Smaragd. In den Tiefen der Schlucht flackert das Glühen geschmolzenen Felsens.

Die Lava unter dieser Felsnadel wird durch die elementare Magie der Smaragdspitze in flüssigem Zustand gehalten – die Lava weist nicht auf vulkanische Aktivitäten hin, ist aber ebenso tödlich wie normal auftretende Lava.

Kreaturen: Auf der Felsnadel haust eine einzige Kreatur, auch wenn man diese auf den ersten Blick für einen 3 m hohen, kantigen Stalagmiten halten könnte. Allerdings handelt es sich um einen entsetzlich gelangweilten Seiler namens Oorivoon. Dieser gehörte zu den ersten Kreaturen, welche der Grufthüter in seinen Unterschlupf herbeigerufen hat. Der Seiler stimmte zu, der fremdartigen Kreatur als Wächter zu dienen, solange ihn Iluchtewhar alle paar Wochen besuchte und ihm neue Geheimnisse aus der Vorzeit enthüllte. Seitdem die SC aber die Gewölbe erforschen, ist Iluchtewhar abgelenkt und seinem Versprechen nicht mehr nachgekommen, so dass Oorivoon sterbenslangweilig ist. Der Seiler ist aber noch nicht gelangweilt genug, um den doch gefährvollen Versuch zu unternehmen, die Schlucht zu überqueren, steht aber kurz davor. Sollten die SC mit den Gugs kämpfen, sieht der Seiler zu und erkennt, dass sie der Grund für Iluchtewhars anderweitige Beschäftigungen sein müssen. Wenn der Kampf vorbei ist, spricht er die SC daher



laut auf Finsterländisch an, da er gern mehr über sie erfahren möchte. Solange die SC mitspielen und zustimmen, Oorivoons Fragen zu beantworten, tauscht der Seiler bereitwillig Informationen auf der Basis Frage-um-Frage aus. Seine Fragen sind dabei eher philosophischer Natur wie z.B. „Warum erforscht ihr Gewölbe?“ und „Was meint ihr, passiert mit dem Verstand einer Person, die versteinert wird?“ Der Seiler weiß vieles über die Bewohner dieser Gewölbeebene, gibt solche Informationen aber nur freiwillig auf direkte Nachfrage heraus. Er könnte u.a. die folgenden Antworten geben:

Wie gelangen wir in andere Bereiche? – „Die Verästelungen der Smaragdspitze können genutzt werden, um zu anderen Räumen Zugang zu erlangen, sofern man eine *Meisterscherbe* dabei hat. Die seltsamen Wissenschaftler im Westen besitzen eine.“

Wie ist die übrige Gewölbeebene aufgebaut? – „Im Osten sind die Pilzgewächse, im Nordwesten ist der eisige See und im Nordosten liegt die Kristallkammer. Den Rest kenne ich nicht.“

Wer herrscht auf dieser Ebene? – „Der Grufthüter beherrscht diese Kavernen und hat sie zu dem gemacht, was ihr heute sehen könnt.“

Nachdem der Seiler ein Dutzend Fragen beantwortet hat – oder falls die SC vorher die Unterhaltung beenden, verkündet er in aller Ruhe: „Diese Kristalle nähren mich zwar, sättigen aber nicht meine Freude am Speisen.“ Dann greift er an. Das Monster versucht, potentielle Nahrung nicht in die Lava fallenzulassen, außer die Nahrung erweist sich als zu gewalttätig. Sollte Oorivoon unter 20 TP reduziert werden, bittet er um Frieden und überlässt den SC sogar seine Schätze, wenn diese versprechen, ihn in Ruhe zu lassen.

OORIVOON HG 12

EP 9.600
Seiler (MHB, S. 237)
TP 162

Schätze: Oorivoon trägt diverse Edelsteine im Wert von 2.500 GM in seinem Schlund, dazu kommen ein *Anhänger der Wundheilung* und ein *Transportsymbol*.

P3. Die Wachende Tür

Eine augenförmige Rune leuchtet auf dieser Steintür in schwachem, grünem Licht.

Iluchtewhar unterhält auf der Tür eine Rune mit einem *Symbol der Ausspähung*^{ABR}, so dass er beobachten kann, wer Bereich P1 betritt – die SC haben die Ehre, seine ersten „Gäste“ zu sein. Die Tür ist weder versperrt noch mit einer Falle gesichert, doch sollte Iluchtewhar Eindringlinge bemerken, weist er telepatisch die Bewohner von Bereich P4 an, sich vorzubereiten.

Laboratorium (HG 12)

Am Rand dieses L-förmigen Raumes verläuft ein langer Steintresen, dessen Oberfläche bedeckt ist mit fremdartigen Werkzeugen, alchemistischen Gerätschaften, Behältern mit blubbernden Flüssigkeiten und zuckenden Fleischklumpen. Auf drei Podesten im Süden liegen kleine Haufen leuchtender, grüner Kristalle.

Ursprünglich wollte Iluchtewhar in dieser Kammer neue *Gruftsaaten* züchten, durch die Nähe zur Smaragdspitze eignet

sie sich aber wunderbar als Standort für ein Labor zum Studieren von Dingen, die von den höherliegenden Gewölbeebenen stammen.

Kreaturen: Drei außergolarische Kreaturen mühen sich in diesem improvisierten Labor mit dem Studium von Fragmenten von Kreaturen, Gegenständen und Gerätschaften, welche von den oberen Gewölbeebenen stammen. Iluchtewhar hat die Älteren Wesen mit Hilfe des *Orvtores* in Bereich P12 hergeholt. Diese haben zugestimmt, dem Grufthüter zu dienen, indem sie die oberen Ebenen erkunden und ihm berichten, wie sich die Welt im Laufe der letzten Äonen verändert hat.

Die SC könnten hier die Leichen besieger Feinde von den höherliegenden Ebenen vorfinden – konserviert und teilweise zwecks anatomischer Studien zerlegt.

AUSSERGOLARISCHE VIVISEKTIONISTEN (3) HG 9

EP je 6.400
Älteres Wesen^{MHB IV}-Alchemist^{EXP} (Vivisektionist^{ABR}) 7
RN Mittelgroße Aberration (Aquatisch)
INI +8; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +21

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 20 (+4 GE, +6 natürlich, +4 Schild)
TP je 125 (14 TW; 7W8+7W8+63)
REF +11, WIL +11, ZÄH +13; +4 gegen Gift
Verteidigungsfähigkeiten Bollwerk 25%, Rundumsicht
Immunitäten Kälte; Resistenzen Feuer 10

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 6 m (unbeholfen), Schwimmen 12 m
Nahkampf 6 Tentakel +15 (1W4+5 plus Ergreifen)
Fernkampf Nadelwerfer der Schärfe +1, +14/+14/+9 (1W4+1)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +4W6, Würgen (1W4+5)
Vorbereitete Alchemistenextrakte (ZS 7)
3. — Dornenhaut^{EXP}, Hast
2. — Mittelschwere Wunden heilen (3x), Unsichtbarkeit, Verschwimmen
1. — Leichte Wunden heilen (4x), Schild, Sprachen verstehen

TAKTIK

Vor dem Kampf Jedes Ältere Wesen nimmt einen Extrakt: Schild zu sich.

Im Kampf Die Wesen eröffnen den Kampf mit Beschuss aus ihren Nadelwerfern, dann trinken sie die Extrakte: Hast oder Dornenleib und bewegen sich in Positionen, um Gegner in die Zange zu nehmen.

Moral Die Älteren Wesen kämpfen bis zum Tod.

Grundwerte Ohne Schild besitzen die Älteren Wesen folgende Grundwerte: RK 20, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 16.

SPIELWERTE

ST 20, GE 18, KO 19, IN 22, WE 18, CH 15
GAB +10; KMB +15 (Ringkampf +19); KMV 29 (kann nicht zu-Fall gebracht werden)
Talente Ausdauer, Defensiver Kampfweise, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Improvisierter Fernkampf, Kampfreflexe, Trank brauen, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Nadelwerfer)
Fertigkeiten Fliegen +13, Handwerk (Alchemie) +23, Heilkunde +21, Mechanismus ausschalten +21, Magischen Gegenstand benutzen +19, Schwimmen +13, Wahrnehmung +21, Wissen (Arkane) +23, Wissen (Die Ebenen) +13, Wissen (Baukunst) +20, Wissen (Natur) +16, Zauberkunde +23
Sprachen Sprache der Älteren
Besondere Eigenschaften Alchemie (alchemistische Gegenstände herstellen +7, Tränke identifizieren), Amphibie, Begrenzter

Sternenflug, Blick des Folterknechts, Entdeckungen (Haftgift^{EXP} [6 Schläge], Organe konservieren^{ABR}, Tentakel^{ABR}), Gift einsetzen, Grausamer Anatom, Keine Atmung, Mutagen (+4/-2, +2 natürliche RK, 70 Minuten), Qualvolle Verwandlung, Schnelle Alchemie, Schnelles Vergiften, Winterschlaf

Ausrüstung Nadelwerfer der Schärfe +1 mit 20 vergifteten Wurf-pfeilen

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Nadelwerfer Ein Nadelwerfer funktioniert wie eine Handarm-brust mit einem Magazin aus 20 Wurf-pfeilen, welche automatisch zwischen den Schüssen nachlädt, so dass der Träger mit der Waffe Volle Angriffe ausführen kann. Der Nadelwerfer verschießt in je-der Runde einen zusätzlichen Schuss, als besäße sein Träger das Talent Schnelles Schießen. Ein *Nadelwerfer der Schärfe +1* ist 9.300 GM wert und eine exotische Waffe (Ältere Wesen sind im Umgang mit Nadelwerfern geübt). Die Älteren Wesen haben ihre sämtliche Munition mit Schattenessenz (*Grundregelwerk*, S. 560) bestrichen.

Schätze: In diesem Raum befinden sich Gegenstände, welche drei Alchemistenlaboren [Meisterarbeit] entsprechen, hinzu kommen ein *Transportsymbol* und Rohstoffe zur Herstellung magischer Gegenstände im Wert von 5.400 GM. Die Kristalle auf den Podesten werden als *Meisterscherben* bezeichnet; sie ermöglichen jedem, der eine dieser Scherben bei sich führt, die Verästelungen der Smaragd wurzel als Tunnel zu nutzen. Hierzu presst man eine Scherbe mit Hilfe einer Vollen Aktion gegen die Smaragdspitze, verschmilzt sodann mit dem Kristall, als würde man *Durch Erde gleiten* einsetzen und bleibt in seinem Inneren, bis man ihn im Zuge einer Freien Aktion wieder verlässt. Die *Meisterscherbe* wird dabei verbraucht, al-lerdings liegt ein Dutzend dieser Kristalle auf jedem Podest (insgesamt 36 Scherben). Jede Scherbe ist 500 GM wert.

P5. Das Reich der Erblühenden Leiber (HG 12)

Die Luft in dieser großen Höhle weist eine hohe Konzentration braunen Staubes auf und wirkt deswegen sehr diesig. Jede Oberfläche ist heftigst von Pilzflechten überwachsen.

Kreaturen: Die Smaragd wurzel öffnet immer wieder Portale in das Pilzreich Jeharlu im Abyss. Diese Portale bleiben nie länger geöffnet, als dass ein Hauch giftiger Luft in die Höhle dringen könnte, allerdings genügt dies für einen Befall dieses Ortes mit infernalischen Basidironen, welche Eindringlinge angreifen. Die „Staubwölkchen“ in der Luft sind Ansammlungen der Halluzinationen auslösen-den Sporen dieser Kreaturen, so dass die Monster ihre Spo-ren nicht erst ausstoßen müssen, um SC in diesem Bereich zu beeinflussen.

VERBESSERTER INFERNALISCHER BASIDIRONEN (6) HG 7

EP je 3.200

TP je 66 (MHB, S. 26, 295)

P6. Das Reich der Unauffälligen Waisen (HG 11)

Die glatte, 90 cm dicke Steinmauer, welche diese Kammer von Bereich P1 trennt, wurde von der Pechhexenmeisterin Eriniell mittels mehrerer *Stein formen*-Zauber erschaffen. Um Bereich P6 zu betreten, müssen die SC Magie oder brutale Ge-walt (Härte 8, 540 TP, Zerbrechen-SG 50) einsetzen.

Die Wände dieser Höhle wurden glattpoliert und auf dem Boden liegt nicht ein einziger Kiesel.

Kreaturen: Der Grufthüter bediente sich früher eines Volkes von Erdfeen, welche auch als Pech bezeichnet werden, um seine Dienerschaft zu vergrößern. Als Iluchtewhar eingekerkert wurde, blieb seine Pechdienerin Eriniell zurück und versuchte viele Jahrhunderte lang, ihren Herrn zu befreien. Die wiederholten Fehlschläge dabei trieben sie aber in den Wahnsinn. Obwohl sie ein Geschöpf der Erde ist, begann sie, diese als Feind zu betrachten und das entgegengesetzte Element der Luft als wahren Retter zu erachten. So schloss sie sich hier selbst ein im Bestreben, die allerheiligste Essenz der Luft einzufangen, darunter zwei Unsichtbare Pirscher, welche sie selbst als ihre „Unauffälligen Waisen“ bezeichnet. Eriniell meidet den Bodenkontakt, da sie glaubt, dass ihr früherer Herr sonst nach ihrer Seele greifen und von ihr Besitz erlangen könnte. Sie hält daher ständig *Schwebende Scheibe* aufrecht. Sollten die SC in Bereich P1 Lärm verursachen, bemerkt sie dies und könnte sich unsichtbar machen und mittels *Dimensionstür* hinausteleportieren, um nachzusehen. Sobald sie den dazu nötigen Mut gefasst hat, spricht sie die SC sodann an.

Voller Furcht bittet Eriniell die SC zuerst, jeden Bodenkon-takt zu meiden, da Iluchtewhar andernfalls in ihr Denken vor-dringen und dieses übernehmen könne. Sie erschafft *Schwe-bende Scheiben*, auf denen die SC sitzen oder stehen können, so dies erforderlich sein sollte.

Eriniell kann eine wertvolle Informationsquelle sein, da sie den Aufbau der gesamten Gewölbeebene kennt. Ihr fehlt die Tapfer-keit, sich allein gegen Iluchtewhar zu stellen, auch wenn sie ihren größten Schatz, eine *Schriftrolle: Auflösung*, genau zu diesem Zweck aufgehoben hat. Sollten die SC einverstanden sein, schließt sich die Pech der Gruppe an – allerdings dreht sie sofort durch und geht irrsinnig kreischend und unverständliches Zeug plappernd zum Angriff über, sollte ein SC den Boden berühren. Sie wirkt an-sonsten immer wieder *Windgeflüster*, nachdem sie in die Luft Fra-gen gestellt hat, um mit Hilfe des Zaubers die Antworten zu erhal-ten, die sie bekommen möchte. Sie weigert sich, die Verästelungen der Smaragd wurzel zum Reisen zu nutzen, erklärt sich aber bereit, die SC mittels *Dimensionstür* zu Bereich P7 zu bringen, damit man einen Sturmangriff auf Iluchtewhars Festung ausführen kann.

Die Pech behauptet, nicht in die Bereiche P10 – P15 vorstoßen zu können, da das Gestein dort „viel zu mächtig“ sei. Allerdings gibt es in Wahrheit nichts, dass einer solchen Taktik im Weg stünde.

Eriniells „Unauffällige Waisen“ sind still und besitzen nicht genug Vorstellungskraft, um taktische Ideen beizutragen. Sie betrachten die Pech als ihre Mutter und greifen daher jeden an, der sie bedroht.

ERINIELL

HG 9

EP 6.400

Pechhexenmeisterin 10 (MHB II, S. 185)

CN Kleines Feenwesen (Erde)

INI +6; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +9

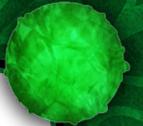
VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 23 (+1 Ausweichen, +2 GE, +1 Größe, +4 natürlich, +4 Rüstung, +4 Schild)

TP 114 (16 TW; 6W6+10W6+58)

REF +10, WIL +12, ZÄH +10

Immunitäten Versteinerung; Resistenzen Elektrizität 20; SR 5/ Kaltes Eisen



Schwäche Blindheit durch Licht

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf *Schwerer Streithammer der Blitze und der Schärfe* +2, +18/+13 (1W4+8/19-20/x4 plus 1W6 Elektrizität)

Fernkampf Strahl, Berührungsangriff +11

Besondere Angriffe Luftherrschaft, Pechmagie, Steinwissen

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +14)

3/Tag — *Erzählende Steine, Stein formen*

Zauberähnliche Blutlinienfähigkeiten (ZS 10; Konzentration +14)

7/Tag — *Elementarstrahl* (1W6+5 Elektrizität)

1/Tag — *Elementare Verwüstung* (10W6 Elektrizität, SG 19)

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 10; Konzentration +14)

5. (3/Tag) — *Ersticken*^{EXP} (SG 19)

4. (6/Tag) — *Dimensionstür, Mächtige Unsichtbarkeit, Stein formen*

3. (7/Tag) — *Blitz* (SG 17), *Fliegen, Schutz vor Energien, Windwand*

2. (7/Tag) — *Glitzerstaub* (SG 16), *Schweben, Sengender Strahl* (Elektrizität), *Windgeflüster, Windstoß* (SG 16)

1. (7/Tag) — *Brennende Hände* (Elektrizität, SG 15), *Federfall, Magierrüstung, Magisches Geschoß, Schild, Schwebende Scheibe*

o (beliebig oft) — *Aufblitzen* (SG 14), *Ausbessern, Geisterhaftes Geräusch* (SG 14), *Gift entdecken, Magierhand, Öffnen/Schließen, Säurespritzer, Tanzende Lichter, Zaubertrick* (SG 14)

Blutlinie Elementare Blutlinie (Luft)

TAKTIK

Vor dem Kampf Eriniell wirkt *Magierrüstung* und *Schild*.

Im Kampf Eriniell wirkt *Mächtige Unsichtbarkeit* und *Fliegen*. Im Anschluss setzt sie Offensivzauber ein. Sollte sie zu Boden gezwungen werden, konzentriert sie sich auf Zauber, die es ihr ermöglichen, wieder in die Luft zu entkommen.

Moral Eriniell kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 23, **GE** 14, **KO** 17, **IN** 12, **WE** 11, **CH** 18

GAB +8; **KMB** +13; **KMV** 26

Talente Ausweichen, Doppelschlag, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Materialkomponentenlos zaubern, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Schnell zaubern, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Schwerer Streithammer)

Fertigkeiten Beruf (Bergarbeiter) +13, Fliegen +13, Handwerk (Steinmetzarbeiten) +14, Heimlichkeit +24, Sprachenkunde +2, Wahrnehmung +9, Wissen (Arkanes) +20, Zauberkunde +20

Sprachen Aural, Finsterländisch, Terral

Besondere Eigenschaften Geheimnis des Blutes (Energieschadensart von Zaubern der Energieart der Blutlinie anpassen)

Kampfausrüstung *Schriftrolle: Auflösung*; **Sonstige Ausrüstung** *Schwerer Streithammer der Blitze und der Schärfe* +2, *Gürtel der Großen Konstitution* +2

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Luftherrschaft (AF) Eriniells Wahnsinn hat ihre Blutlinie von Erde zu Luft verändert und ihre Erdherrschaft zu Luftherrschaft. Sie erhält einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, wenn weder sie noch ihr Ziel den Boden berühren. Gegen ein Ziel mit Bodenkontakt erleidet sie einen Malus von -4 auf Angriffs- und Schadenswürfe.

UNSICHTBARE PIRSCHER (2)

HG 7

EP je 3.200

TP je 80 (MHB, S. 266)

P7. Der Eisige See (HG 12)

Die Höhle wird von einem eiskalten See ausgefüllt. Aus der Südwand ragen leuchtende grüne Kristallwurzeln. Nahe der westlichsten Wurzel zieht sich an der Felswand ein schmaler Strand aus Schwemmsand entlang. Nach Norden ragen die Wurzeln zu zwei Steinterrassen hinauf, welche zu einer Tür führen, in welcher eine augenförmige Rune glänzt.

Die Geheimtür nach Bereich **P13** befindet sich 6 m über der Wasseroberfläche des Sees (Wahrnehmung, SG 30). Das Wasser ist 27 m tief und wird von der Smaragdspitze auf übernatürliche Weise unter den Gefrierpunkt gekühlt, ohne zu vereisen. Eine Kreatur, die mit dem Wasser bespritzt wird, erleidet 1W6 Punkte Kälteschaden. Bei vollem Eintauchen erleidet man pro Runde 10W6 Punkte Kälteschaden.

Kreaturen: Iluchtewhar hat diesen See mit fremdartigen Wächtern bevölkert, die er aus der nahen Gruft des Landes des Schwarzen Blutes geholt hat. Dabei handelt es sich um aquatische, vierarmige Reptilien, die auch als Chardas bezeichnet werden. Diese wollen sich die Wertschätzung des „Felskäfermannes“ verdienen, indem sie jede Kreatur töten, welche diesen Bereich betritt.

CHARDAS (6)

HG 7

EP je 3.200

TP je 85 (MHB II, S.46)

P8. Die Kristallkammer (HG 13)

Sieht man von der nordöstlichen Wand ab, ist jede Oberfläche innerhalb dieser Höhle von Kristallen regelrecht verkrustet. Im Nordosten dagegen erhebt sich eine glatte Steinwand, in welche gezackte Runen geritzt sind.

Die Steinwand, welche zugleich den Zugang zu Bereich **P12** versperrt, ist eine *Steinwand*, die Iluchtewhar hier platziert hat, damit niemand leicht zu ihm gelangen kann. Die Runen sind eine auf Terral verfasste Warnung, die jeden Eindringling anweist, umzukehren.



ERINIELL

Kreaturen: Die Kammer stellt ein Überbleibsel von Iluchtewhars Versuch dar, die weitaus größere, kristalline Gruft des Kristallschoßes zu kopieren. Zwei Fleischfressende Kristalle, welche durch das *Orvtor* geholt wurden, hausen hier, ansonsten ist Iluchtewhars Experiment aber misslungen, da die hiesigen Kristalle makelbehaftet und brüchig sich.

FLEISCHFRESSENDE KRISTALLE (2)

HG 11

EP je 12.800

TP je 136 (MHB III, S. 92)

P9. Die zweite Wachende Tür

Auf dieser Steintür befindet sich eine grünleuchtende, augenförmige Rune.

Auch auf dieser Tür unterhält Iluchtewhar ein *Symbol der Ausspähung*^{EXP} (siehe Bereich P3). Die Tür ist nicht verschlossen oder gesichert und kann leicht geöffnet werden.

P10. Smaragdheiligtum (HG 14)

In die West- und die Ostwand dieses Raumes sind gewaltige Doppeltüren aus Stein eingelassen, während sich in der Südwand zwei einzelne Türen befinden. Drei niedrige Steinplattformen erheben sich entlang der Nordwand – deren Oberseite ist jeweils von einer rechteckigen Kachel aus grünem Kristall abgedeckt.

Die drei Plattformen stellen inaktive Schaukästen dar. Solltet eine Kreatur auf eine Plattform treten, muss ihr ein Zähigkeitswurf gegen SG 22 gelingen, um nicht augenblicklich in einem grünen Energiefeld eingeschlossen zu werden (wie *Temporäre Stasis*, ZS 20). Du kannst alternativ auch einen SC oder NSC, der im Laufe des Abenteuers in Gefangenschaft geraten ist, hier als Ausstellungsstück deponieren. Eine ausgestellte Kreatur kann befreit werden, indem man die grüne Kachel im Zuge einer Bewegungsaktion mit einer Scherbe der Smaragdspitze berührt (dies ist auch mit einer *Meisterscherbe* möglich, die Scherbe wird dabei nicht zerstört). Die Deaktivierungsmethode kann mittels eines Fertigkeitswurfes für Wissen (Arkanes) gegen SG 30 erkannt werden.

Kreaturen: Der wahnsinnige Grufthüter Iluchtewhar haust in diesem Kammerkomplex. Wahrscheinlich weiß er, dass die SC kommen. Dennoch begegnet man ihm hier mit großer Wahrscheinlichkeit zum ersten Mal, selbst wenn die SC vielleicht über Bereich P12 oder P14 kommen. Iluchtewhar hat die SC beobachtet und kennt ihr Vorgehen, ihre Stärken und ihre Schwächen. Er selbst greift die SC nicht sofort an. Sollten diese aber von Eriniell begleitet werden, springt diese ihn aus Hass und Furcht augenblicklich an und zwingt den Grufthüter, sich zu verteidigen. Sollte Iluchtewhar aber dazu Gelegenheit haben, spricht er die SC telepathisch an: „Ich beobachte euch schon seit einiger Zeit. Was für Kreaturen seid ihr? Was sucht ihr hier?“

Falls die SC mit Iluchtewhar kommunizieren, stellen sie fest, dass der Grufthüter kalt und gefühlslos ist. Er ist stark an der Oberfläche interessiert, so dass sich seine Fragen auf zwei Punkte konzentrieren. – was wissen die Oberflächenbewohner über sein Volk und welche Bewohner der Oberfläche würden gute Diener abgeben. Schließlich ermüdet ihn das Gespräch aber und er entschließt sich, die SC einzufangen, so dass er zum Angriff übergeht.

Sollte ein Kampf ausbrechen, zaubert Iluchtewhar Erdelementare herbei und setzt dann *Fleisch zu Stein* gegen den machtvollsten arkanen Zauberwirker der Gruppe ein. Er bevorzugt es, Eindringlinge gefangen zu nehmen, um sie verhören zu können.

Sollte der Grufthüter unter 101 TP reduziert werden, zieht er sich kämpfend zu Bereich P15 zurück. Sollte er getötet werden, zerfällt er zu smaragdfarbenem Staub, welcher mit überraschender Geschwindigkeit über den Boden auf den Altar in Bereich P15 zufließt, um dort vielleicht wiederbelebt zu werden (siehe Bereich P15).

ILUCHEWHAR

HG 14

EP 38.400

Xiomorn (siehe Seite 158)

TP 200

Entwicklung: Da der Grufthüter so lange innerhalb der Smaragdspitze eingesperrt gewesen ist, spürt man seinen Tod auf jeder Ebene des Gewölbes. Sobald Iluchtewhar zerstört wird, fährt ein Beben durch die Säule und die mit ihr verbundenen Bereiche. Der Boden erzittert und Trümmerstücke fallen von der Höhlendecke. In den Verästelungen der Smaragdswurzel baut sich ein Energiepuls auf, welcher dann die Kristallsäule der Spitze hinaufrast. Von weit, weit oben hallt das Echo mehrerer Explosionen, welche leiser werden, während sich die freiwerdende Energie der Oberfläche nähert.

Wenn die SC das nächste Mal die Säule der Smaragdspitze erblicken, leuchtet diese erkennbar schwächer und in einem stumpferen Grün. Viele große Bruchstücke liegen um die Säule herum. Ähnliche Schäden findet man auch auf jeder anderen Gewölbeebene. Die Säule bleibt aber intakt und kann immer noch mit Hilfe von *Transportsymbolen* genutzt werden.

P11. Der Flüsterstein

Eine schwarze Steinsäule erhebt sich von einer Plattform in diesem ansonsten leeren Raum. Von der Säule geht ein sanftes Wispern aus.

Die Säule ist eine magische Gerätschaft, welche die telepathischen Kräfte jeder Kreatur verstärkt, die sie berührt. Solange eine Kreatur, die aufgrund ihrer Volkszugehörigkeit telepathisch begabt ist, mit dem *Flüsterstein* Kontakt hält, kann sie mit jeder ihr bekannten Kreatur kommunizieren, wenn sich diese auf Golarion befindet. Dieser Stein und seine Gegenstücke ermöglichten es früher den Grufthütern und Grufterbauern, über weite Entfernungen hinweg Kontakt zu halten. Iluchtewhar hatte gehofft, mittels der Säule andere seiner Art erreichen zu können, doch da dies nicht gelang, setzt er sie seitdem ein, um seinen wenigen Dienern auf den anderen Ebenen des Gewölbes Anweisungen zu erteilen.

Der *Flüsterstein* ist ein normales Artefakt mit ZS 20.

P12. Orvtor (HG 11)

Die Ostwand dieser Kammer trägt ein komplexes Relief in Form der Karte eines gewaltigen Höhlensystems. Gegenüber dieser Karte steht eine glänzende Maschine aus Stein, Metall und Kristall. Der obere Teil der Gerätschaft scheint ein großer Trichter aus grünem, kristallinem Spinnennetzgewebe zu sein. Im Süden sind drei steinerne Kugeln in der Wand eingebettet. Gegenüber der Kugeln befinden sich zwei grüne, nach unten weisende Hebel.



Die Gerätschaft ist ein mächtiges Artefakt, welches vor langer Zeit von den Grufterbauern geschaffen wurde – ein *Orvtor*. Die Karte an der Wand ist eine schematische Übersicht der Gräfte von Orv unter der Region der Inneren See. Darunter sind auch einige, von denen man an der Oberfläche noch nichts weiß.

Dreht man die drei Steinkugeln in der Südwand, beginnen unterschiedliche Bereiche der Höhlen zu leuchten. Wird der dem Tor am nächsten befindliche Hebel umgelegt, pendelt sich das Tor auf die ausgewählte Gruft ein. Als nächstes können die Steinkugeln genutzt werden, um Kreaturen innerhalb der Gruft auszuwählen – vor dem *Orvtor* erscheint ein geisterhaftes Abbild der gewählten Kreatur. Wird der zweite Hebel umgelegt, wird die ausgewählte Kreatur in diesen Raum teleportiert (sie kann dem mit einem Willenswurf gegen SG 20 widerstehen). Das *Orvtor* kann maximal drei Mal am Tag benutzt werden, um eine Kreatur aus einer Gruft herbei zu teleportieren. Bei dem Gerät handelt es sich um ein gewöhnliches Artefakt.

Kreaturen: Ein einsamer, wuchtiger Steingolem aus grünem Marmor in der Gestalt eines Grufthüters bewacht diesen Raum. Er greift jeden Eindringling an und kämpft bis zum Tod.

VERBESSERTER STEINGOLEM HG 12

EP 19.200

TP 135 (MHB, S. 136, 295)

Pl3. Kriechgang

Die Eingänge zu diesem Tunnel können mit Fertigkeitswürfen für Wahrnehmung gegen SG 30 gefunden werden.

P14. Gruftsaat (HG 13)

Ein hoher, leuchtender grüner Kristall dominiert diese Kammer. Im Süden wachen zwei Statuen schlanker, sechsarmiger Insektenwesen.

Die Statuen stellen Grufterbauer dar, die mächtigere, legendäre Variante der Grufthüter. Bei dem Kristall handelt es sich um Iluchtewhars noch erfolglosen Versuch, eine neue *Gruftsaat* zu züchten, einen jener mächtigen Kristalle, mit denen neue Gräfte erschaffen werden. Im Erfolgsfälle plant der Grufthüter, die Region unter der Smaragdspitze in ein Reich nach seinem Gusto zu verwandeln, in dem er die Länder der Oberfläche und ihre Bewohner für seine Experimente und als Futter für die neuen Arten fleischfressender, kristalliner Lebensformen nutzen will, welche er zu züchten hofft.

Kreaturen: Der Hüter dieses Raumes ist eine ausgemergelte Gestalt, welche vage humanoid wirkt, aber aus grünem Licht zu bestehen scheint. Es handelt sich um ein Leuchtendes Kind, welches von den Energien der Smaragdspitze befleckt und verbessert wurde. Der Verstand der Kreatur ist völlig verdreht. Sie betrachtet sich als „Abkömmling“ der Spitze und wird alles tun, um den Kristall in diesem Raum zu beschützen, in dem sie ein heranwachsendes Geschwisterchen sieht.

SMARAGDKIND HG 13

EP 25.600

Verbessertes Leuchtendes Kind (MHB II, S. 160, 293)

TP 184

P15. Tempel des Versteinerten Königs

In der nordwestlichen Ecke dieses Raumes steht ein kleiner Schrein. In den eigentlichen Raum führen mehrere breite Stufen hinab. In seiner Mitte steht ein Tisch, dazu kommen zwei grüne Podeste in Nischen im Westen und Osten. Im Süden dagegen ragt die Statue eines Drachenskeletts aus Stein und Kristall auf.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 25 kann man die Statue als Darstellung des Versteinerten Königs Ayrzul erkennen, den Elementarherrscher der Erde, und folgern, dass der ganze Raum ihm geweiht ist. Für die Grufterbauer war Ayrzul eher ein Schutzherr als ein Gott und das Erwachen eines seiner Lieblingskinder hat auf gewisse Weise die Aufmerksamkeit des Halbgottes erweckt. Sollte Iluchtewhar getötet werden, lässt der Versteinerte König die Leiche des Grufthüters zu Staub zerfallen und bringt diesen rasch in diesen Raum, wo er in der östlichen Nische langsam wieder einen Körper ausbildet und zu neuem Leben erwacht.

Nach 1 Minute wird Iluchtewhar hier neugeboren, als wäre auf ihn *Auferstehung* gewirkt worden. Falls die SC diese Nische vorher erreichen, können sie den wiedererstehenden Körper vernichten, indem sie ihm mindestens 50 Schadenspunkte zufügen – dies vereitelt die Rückkehr des Grufthüters.

Schätze: Seit einer Ewigkeit lagert hier Iluchtewhars Hort. Zu Füßen der Statue liegen ein *Schwerer Adamantstreithammer des Verderbens* (Konstrukte) +3, ein *Stecken der Erde*, ein *Glücksstein* und ein *Stein der Weisen*.



ORVTOR

Abschluss des Abenteuers

Belohne die SC mit 22.500 EP für die vollständige Erkundung der Smaragdspitze. Sollten sie über die Queste Expedition des Gelehrten verfügen, erhalten sie ferner 17.500 GM von Abernard Royst.

Mit dem Sieg über Iluchtewhar vereiteln die SC – vielleicht unwissentlich – großes künftiges Unheil. Nicht nur vereiteln sie die Pläne des wahnsinnigen Grufthüters, die Gebiete an der Oberfläche weitläufig rund um die Smaragdspitze seinen Wünschen nach neu zu ordnen, sie neutralisieren auch weitestgehend das Zerstörungspotential der Spitze. Durch seine lange Gefangenschaft war Iluchtewhar zu einem Teil der Spitze geworden und kein anderes Wesen kann nun noch auf ihre Kräfte zurückgreifen. Im Laufe der folgenden Wochen lassen die in der Region bisher häufig aufgetretenen, planaren Vorfälle nach und enden sogar teilweise vollständig. Konstrukte, welche von Splintern der Smaragdspitze angetrieben werden, verbrauchen schließlich ihre Energiereserven und schalten sich ab.

Auch wenn die Smaragdspitze einen Großteil ihres Machtpotentials verloren hat, ist sie immer noch fast unzerstörbar und die Gewölbeebenen bestehen fort. Mit der Zeit mag es geschehen, dass sich Kreaturen aus den Finsterlanden oder Bösewichte von der Oberfläche langsam wieder in die Gewölbe einschleichen, um leerstehende Ebenen für sich zu beanspruchen. Die SC können weiterziehen und die Smaragdspitze hinter sich lassen oder das *Orvtor* in Bereich P12 nutzen, um die wundersamen Halbwelten der Gräfte von Orv in den tiefsten Tiefen der Finsterlande zu besuchen.



Bestiarium

Obwohl die oberen Ebenen der Smaragdspitze von Neuankömmlingen bewohnt werden, lauern die größten Gefahren in der Tiefe darunter. Die Smaragdspitze beherbergt viele ungewöhnliche Kreaturen, die man sonst kaum an anderen Orten trifft – seltene Elementare, einzigartige Konstrukte und die uralten Herrscher, die auch als Grufterbauer bekannt sind. Die Spitze kann von der Oberfläche und den Finsterlanden aus betreten werden, auch wenn es schwer ist, in ihre Tiefen vorzudringen. Diese Isolation gestattet bizarren Kreaturen, dort im Laufe der Jahrhunderte – oder in manchen Fällen Jahrtausenden – zu gedeihen. In den tieferen Kammern der Spitze gelangen umherstreifende Monster und Mächtegerneroberer durch planare Instabilitäten auf die materielle Ebene.

Dieses Bestiarium ist in zwei Abschnitte unterteilt. **Zufallsbegegnungen:** Der erste Abschnitt enthält Regeln für Zufallsbegegnungen während einer Smaragdspitzenkampagne. Dies sind optionale Regeln; die Erfahrungspunkte der festgelegten Begegnungen genügen, um das ganze Abenteuer auf einer angemessenen Stufe zu beenden. Du kannst die Zufallsbegegnungen aber auch benutzen, um das Reisen ein wenig unsicherer zu gestalten.

Neue Monster: Auf die Zufallsbegegnungen folgen acht neue Monster: Knochenpriester, Kaustische Pirscher, Smaragdmaschinenwesen, Lavalaurer, Mondspinnen, die Schablone für Schattenfeurelementare und zwei Arten von Xiomorne (Grufthüter und legendäre Grufterbauer). Diese Monster treten auf verschiedenen Ebenen der Smaragdspitze in Erscheinung.

Zufallsbegegnungen im Echowald

Wenn die Abenteurer zwischen der Smaragdspitze und der Unvermeidbarfeste oder anderen nahen Gebieten hin und her reisen, müssen sie den Echowald durchqueren. Die Reise ist zwischen den meisten Punkten nur 9 km lang, so dass nur ein Wurf pro Strecke anfällt, um zu ermitteln, ob es zu einer Zufallsbegegnung kommt, solange die SC nicht auf halber Strecke rasten. Die Wahrscheinlichkeit einer Zufallsbegegnung liegt bei 20%. Sie verringert sich, wenn sich mindestens die Hälfte der Gruppe um Heimlichkeit bemüht oder Begegnungen aus dem Weg geht. Nutze die Begegnungstabelle auf Seite 326 für gemäßigte Wälder im *Monsterhandbuch*.

Begegnung mit Bekrönten Schädeln

Seltsame Angriffe gefährlicher Untoter machen der Hohen Mutter Sarise Dremagni und den anderen Würdenträgern der Unvermeidbarfeste Sorgen. Diese Kreaturen tragen ein rätselhaftes Symbol auf der Rüstung oder dem Leib: einen Totenschädel mit einer majestätischen Krone. Es kommt nur selten zu Begegnungen mit diesen seltsamen Untoten; ein Mal pro Woche besteht eine Begegnungswahrscheinlichkeit von 35%. Diese Untoten sind Diener Nhur Athemons, daher kommt es zu häufigeren Begegnungen, je näher die SC seiner Ebene der Smaragdspitze kommen – pro Ebene des Gewölbes, welche die SC durchqueren, steigt die Wahrscheinlichkeit einer Begegnung um +1% (bis zu einer Maximalchance von 48% pro Woche), da die Untoten dank der freigeräumten Wege leichter an die Oberfläche gelangen können. Diese Begegnungen enden, wenn Nhur Athemon auf Ebene 14 besiegt wird. In den Leibern dieser Untoten stecken winzige, glühende grüne Splitter, die ihnen einen Bonus von +4 auf ihre Resistenz gegen fokussierte Energie verleihen; sollte ein Untoter über keine Resistenz gegen Fokussieren verfügen, erhält er Resistenz gegen Fokussieren +4. Diese Scherben funktionieren nur, wenn die Leiche korrekt vorbereitet wurde – das Geheimnis dieses Prozesses kennt ausschließlich Nhur Athemon.

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
01-10	1W6 verbesserte menschliche Skelette	3	MHB, 239, 295
11-18	1 Zuvembie	4	MHB III, S. 288
19-29	1 Zahnradgeist	5	MHB IV
30-38	1W6 Ghule	5	MHB, S. 125
39-45	1 Dschinghul	5	MHB III, S. 80
46-52	1W4 menschliche Juju-Zombies	5	MHB II, S. 201
53-61	1W8 Geisterrüstungen	6	MHB IV
62-68	1W6 Skelettstreiter	6	MHB, S. 241
69-73	1W4 Knochenpriester	7	Siehe Seite 153
74-82	1W3 Skavelinge	7	MHB II, S.105
83-90	1 Mohrg	8	MHB, S. 188
91-96	1 Baykok	9	MHB III, S. 30
97-100	1 Hexenfeuer	9	MHB II, S. 140

Begegnungen in der Smaragdspitze

Da die Spitze eine geschlossene Umgebung darstellt, sind Zufallsbegegnungen in ihren Ebenen weitaus seltener als im Umland des Gewölbes. Würfle ein Mal am Tag, die Wahrscheinlichkeit für eine Zufallsbegegnung beträgt 10%. Viele der Monster, denen man zufällig begegnen kann, haben die Gewölbe durch die Zugänge zu den Finsterlanden in den Bereichen **H11** und **M9** betreten. Daher steigt die Chance einer Begegnung in diesen Passagen auf 25%. Sollten die SC weit in diese Zugänge vordringen, verlassen sie im Grunde die Smaragdspitze und erkunden nun die Finsterlande, was von diesem Abenteuer nicht mehr abgedeckt wird.

Die Gegner werden gefährlicher, je weiter die SC in die Tiefe vorstoßen. Addiere daher pro Ebene, welche die SC hinter sich gebracht haben, +2 auf den Prozentwurf der Zufallsbegegnung. Sollte es z.B. zwischen den Ebenen 9 und 10 zu einer Begegnung kommen, haben die SC neun Ebenen durchquert,

so dass der Wurf auf der Zufallsbegegnungstabelle mit W% +18 erfolgt.

Die Begegnungen innerhalb der Spitze können zudem stark durch die Handlungen der SC beeinflusst werden. Sollten die SC eine Ebene ausräumen und dann das Gewölbe für längere Zeit verlassen, könnten neue Gruppen zur Erkundung der Ebene aufbrechen oder sie unter ihre Kontrolle bringen wollen. Dies könnte die Chance einer Zufallsbegegnung dort um 5% oder 10% erhöhen, abhängig von den Vorkehrungen, die die SC zur Sicherung des Bereiches treffen, bzw. ob sie Verbündete mitbringen, welche die Ebene bewachen.

Wird das Abenteuer abgeschlossen, kommt es ebenfalls zu einer großen Veränderung bei den Begegnungen. Direkt nach der Vernichtung von Iluchtewhar kommt es für 2W4 Tage nachdem die Spitze erzittert und aufgebrochen ist zu keinen Zufallsbegegnungen. Nach dieser Zeit ist die Begegnungswahrscheinlichkeit überall um 5% niedriger. Da die Elementarportale verschwinden, solltest du nach Verstreichen von 1W4 Monaten alle Würfe wiederholen, die auf Begegnungen mit Kreaturen von der Ebene der Erde hindeuten (z.B: Azer, Elementare und Dschanni).

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
01-05	1 Grauschlick	1	MHB, S. 138
06-10	1 Spinnenschwarm	1	MHB, S. 244
11-14	1W6 Riesentausendfüßler	2	MHB, S. 247
15-17	1W6 Mechanischer Spion	3	MHB III, S. 171
18-21	1 Gallertwürfel	3	MHB, S.120
22-27	2W4 Goblins	3	MHB, S. 128
28-32	1W4 Goblinhunde	3	MHB, S. 129
33-35	1 Grick	3	MHB II, S. 129
36-38	1 Mittelgroßer Erdelementar	3	MHB, S. 96
39-44	1W4 Fledermausschwarm	4	MHB, S. 116
45-49	1W4 Mondspinnen	4	Siehe Seite 155
50-52	1W6 Azer	5	MHB II, S. 35
53-55	1W8 Jinkins	5	MHB II, S 125
56-58	1 Großer Feuerelementar	5	MHB, S. 98
59-64	1W6 Morlocks	5	MHB, S. 190
65-67	1 Drowadelige und 2W4 Drow	5	MHB, S. 84, 85
68-73	1W4 Violette Pilze	5	MHB, S. 271
74-76	1 Belker	6	MHB II, S. 372 45
77-80	Gekrönter Schädel-Begegnung	Variiert	Siehe oben
81-84	1W8 Terrorkrähen	6	MHB II, S. 227
85-89	1W4 Smaragdmaschinenwesen	6	Siehe Seite 157
90-91	1W4 Dschanni	6	MHB, S. 104
92-94	1W6 Urdefhane	6	MHB II, S. 270
95-97	2W4 Verbesserte Svirfneblin	7	MHB, S. 245, 295
98-102	1W8 Kristar	7	MHB II, S. 154
103-106	1 Drinne	7	MHB, S. 83
107-110	2 Große Magmaelementare	7	MHB II, S. 98
111-115	2 Xorne	8	MHB, S. 283
116-119	1W4 Schwarze Blobs	9	MHB, S. 234
120-122	1W6 Seugathi	9	MHB II, S. 233
123-125	1W6 Drinnen	1	MHB, S. 83
126-127	2 Ifriti	10	MHB, S. 106
128-130	2 Gugs	12	MHB II, S. 135

KAUSTISCHER PIRSCHER

Aus dieser zischenden Wolke wirbelnder Gase zucken kräftige Hände und dringt ein mächtiger, ätzender Geruch, während sich in den Dämpfen eine unheimliche, finstere Visage bildet.

KAUSTISCHER PIRSCHER

HG 7



EP 3.200

N Mittelgroßer Externar (Elementar, Extraplanar, Luft)

INI +12; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 19, auf dem falschen Fuß 10 (+1 Ausweichen, +8 GE)

TP 73 (7W10+35)

REF +13, WIL +4, ZÄH +10

Immunitäten wie Elementare, Säure; **SR** 5/—; **Verteidigungsfähigkeiten** Formlos

Schwäche Empfindlichkeit gegen Wind

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 12 m (perfekt)

Nahkampf 2 Hiebe +15 (1W6 plus Chemische Verbrennungen)

Besondere Angriffe Odemwaffe (4,50 m-Kegel, 5W6 Säureschaden plus Gift; Reflex, SG 18, halbiert; alle 1W4 Runden), Chemische Verbrennungen (1W6, SG 18)

SPIELWERTE

ST —, GE 27, KO 20, IN 5, WE 14, CH 11

GAB +7; KMB —; KMV —

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Fliegen +26, Heimlichkeit +18, Wahrnehmung +12

Sprachen Aural

Besondere Eigenschaften Nebelgestalt

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Unterirdische

Organisation Einzelgänger, Paar, Smog (3–10)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Chemische Verbrennungen (ÜF)

Jede Kreatur, die von einem Kaustischen Pirscher getroffen wird oder diesen mit einer natürlichen Waffe oder einem waffenlosen Angriff trifft, wird wie durch den besonderen Angriff Verbrennen betroffen, erleidet statt Feuerschaden allerdings Säureschaden. Die Chemischen Verbrennungen halten wie Verbrennen mehrere Runden lang an, können aber frühzeitig beendet werden, sofern die betroffene Kreatur mit mindestens 4 l Flüssigkeit übergossen (das Übergießen erfordert eine Volle Aktion des Handelnden) oder in Wasser getaucht wird.

Empfindlichkeit gegen Wind (AF) Wenn ein Kaustischer Pirscher Winden ausgesetzt ist,

die stärker als mäßig sind, erleidet er jede Runde Schaden. Starke Winde fügen ihm 1W6 Schadenspunkte zu, Heftige Winde 2W6 Schadenspunkte und pro weiterer Windstärkenkategorie steigt der Schaden um +1W6 (siehe auch *Grundregelwerk*, S. 439). *Windstoß* wird hinsichtlich dieser Schwäche als heftiger Wind behandelt. Ein Kaustischer Pirscher kann solange er durch Winde Schaden erleidet seine Odemwaffe nicht einsetzen. Selbst danach muss er eine weitere Minute lang darauf verzichten.

Nebelgestalt (ÜF) Ein Kaustischer Pirscher besteht aus halbfestem, chemischem Nebel, der dichtem Schaum ähnelt. Er besitzt keinen Stärkewert und kann keine festen Gegenstände manipulieren oder tragen. Diese Gestalt verleiht ihm die Verteidigungsfähigkeit Formlos und ermöglicht es ihm, sich ohne Tempoverlust durch Bereiche von bis zu 2,5 cm Durchmesser zu bewegen. Ein Kaustischer Pirscher kann kein Wasser oder andere Flüssigkeiten betreten und wird hinsichtlich von Windeffekten (die meisten gelten in Bezug auf Windeffekte als sehr klein) als Kreatur behandelt, welche zwei Größenkategorien kleiner ist als es tatsächlich der Fall ist.

Odemwaffe (ÜF) Eine Kreatur, welche durch die Odemwaffe eines Kaustischen Pirschers Säureschaden erleidet, muss einen zusätzlichen Zähigkeitswurf gegen SG 18 ablegen, um nicht unter Lungenverätzungen zu leiden.

Lungenverätzungen — Eingeatmetes Gift; RW Zähigkeit, SG 18; *Frequenz* 1/Runde für 4 Runden; *Effekt* 1W4 KO-Schaden; *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.



Kaustische Pirscher entstehen aus Ansammlungen giftiger Gase auf der Ebene der Luft, ziehen die große Hitze und den Druck an Übergängen zwischen den Ebenen der Erde und des Feuers aber vor. Diese Bedingungen kann man auch in den Tiefen vieler Welten der Materiellen Ebene häufig antreffen. Kaustische Pirscher sind in der Regel damit zufrieden, zwischen den brennenden Felsen und giftigen Dämpfen vulkanischer Tiefen zu treiben, tauchen zuweilen aber auch in räumlich größeren Gebieten auf. Wenn sie hervorkommen, greifen sie rasch alles an, das ihre Streifzüge stört. Bei Wind sind sie noch aggressiver.

KNOCHENPRIESTER

Dieses Skelett trägt eine verrottende Robe und führt in seinen Klauenhänden ein Schwert. In seinen leeren Augenhöhlen tanzt ein böses, blaues Licht.

KNOCHENPRIESTER

HG 4



EP 1.200

RB Mittelgroßer Untoter

INI +6; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 14 (+2 GE, +4 natürlich)

TP 37 (5W8+15)

REF +3, WIL +7, ZÄH +4

Immunitäten wie Untote, Kälte; SR 5/Magie und Wuchtschaden;

Verteidigungsfähigkeiten Resistenz gegen Fokussieren +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Bastardschwert [Meisterarbeit] +7 (1W10+3/19–20) oder Hieb +5 (1W4+3)

Besondere Angriffe Ferne Totenglocke, Irritierender Blick

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 3; Konzentration +6)

2. — Hauch des Schwachsinn^o (SG 15), Person festhalten (SG 15), Waffe des Glaubens

1. — Befehl (SG 14), Furcht auslösen (SG 14), Schutz vor Gutem, Schwächere Verwirrung^p (SG 14)

o — Göttliche Führung, Magie entdecken, Magie lesen, Resistenz

^p Domänenzauber; Domäne Wahnsinn

SPIELWERTE

ST 14, GE 15, KO —, IN 11, WE 16, CH 17

GAB +3; KMB +5; KMV 17

Talente Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Bastardschwert)

Fertigkeiten Einschüchtern +11, Heimlichkeit +10, Wahrnehmung +11, Wissen (Religion) +8

Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard (Bastardschwert [Meisterarbeit], weitere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ferne Totenglocke (ÜF) Wenn ein Knochenpriester eine Kreatur auf o TP oder weniger mit einem Nahkampfangriff oder Coup de Grace reduziert, kann er mit Hilfe einer Freien Aktion gegen diese Kreatur *Totenglocke* einsetzen, ohne sie berühren zu müssen.

Irritierender Blick (ÜF) Ein Knochenpriester kann einen Blickangriff ausführen, welcher die Herzen aller Kreaturen die ihn sehen können und sich innerhalb von 9 m befinden mit Furcht erfüllt. Diesen Kreaturen muss ein Willenswurf gegen SG 15 gelingen, um nicht für 1W4 Runden den Auswirkungen des Zustandes Erschüttert zu unterliegen. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Zauber Ein Knochenpriester wirkt Zauber wie ein Kleriker der 3. Stufe. Er besitzt zudem Zugang zu den Domänenzaubern der Domäne des Wahnsinns, nicht aber zu anderen Domänen- oder Klerikerfähigkeiten.

Knochenpriester sind untote Diener böser Götter, welche dazu verdammt sind, auch Jahrzehnte oder Jahrhunderte nach ihrem Tod weiterzudienen. Zu Lebzeiten waren sie Akolythen oder untergeordnete Priester, die bei einer schwierigen Prüfung versagt haben oder im Kampf gegen mächtige Feinde ihrer Religion gefallen sind. Ihre finsternen Götter haben ihren Fanatismus dahingehend belohnt, dass sie ihnen eine weitere Chance verliehen, ihren Wert zu beweisen.

Knochenpriester behalten die zu Lebzeiten erlangten Zauberfähigkeiten und einen Teil ihrer Domänenzauber. Ein typischer Knochenpriester wirkt Zauber wie ein Kleriker der 3. Stufe und verfügt über die Bonuszauber einer seiner früheren Domänen (meisten handelt es sich um Zauber der Domäne des Bösen, der Dunkelheit, des Todes, des Wahnsinns oder der Zerstörung; der hier vorgestellte Knochenpriester besaß zu Lebzeiten die Domäne des Wahnsinns).

Manchmal erheben sich Knochenpriester ohne fremdes Eingreifen, sieht man vom Willen ihrer Götter ab. Normalerweise werden sie aber in einem unheiligen Ritual erschaffen, auf dessen Höhepunkt ein Zauberkundiger der mindestens 11. Stufe *Untote erschaffen* wirkt.



LAVALAURER

Magmaspritzer versengen alles, was dieser vage humanoiden Masse aus pausenlos schmelzendem und wieder entstehendem Felsgestein zu nahe kommt.

LAVALAURER

HG 9



EP 6.400

N Mittelgroßer Externar (Elementar, Extraplanar, Feuer)

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m; **Wahrnehmung** +15

VERTEIDIGUNG

RK 22, **Berührung** 11, auf dem falschen Fuß 21 (+1 GE, +11 natürlich)

TP 114 (12W10+48)

REF +9, **WIL** +4, **ZÄH** +12

Immunitäten wie Elementare, Elektrizität, Feuer

Schwächen Empfindlichkeit gegen Kälte, Empfindlichkeit gegen Wasser

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m (nur in geschmolzenem Fels)

Nahkampf 2 Hiebe +20 (1W6+8 plus Verbrennen)

Fernkampf Magmakugel +14 (1W6+8 plus Verbrennen)

Besondere Angriffe Todeszuckungen, Verbrennen (1W6 Feuer, SG 20)

SPIELWERTE

ST 26, **GE** 13, **KO** 18, **IN** 5, **WE** 10, **CH** 11

GAB +12; **KMB** +20; **KMV** 31

Talente Heftiger Angriff, Kampfflexe, Kein Vorbeikommen, Tödliche Zielgenauigkeit, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Magmaball)

Fertigkeiten Heimlichkeit +16 (in Magma +20), Schwimmen +31, **Wahrnehmung** +15; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit in Magma +4

Sprachen Ignal

LEBENSWEISE

Umgebung Vulkane oder Unterirdisch

Organisation Einzelgänger, Paar oder Strom (3–6)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empfindlichkeit gegen Wasser (AF) Sollte ein Lavalaurer von einer Menge Wasser, die grob dem Inhalt eines großen Eimers oder auch der mittels *Wasser erschaffen* erzeugten Flüssigkeit entspricht, oder auch dem Hieb eines Wasserelementars getroffen werden, muss er einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 ablegen, um nicht für 2W4 Runden den Auswirkungen des Zustandes Wankend zu unterliegen. Ein Lavalaurer, der in Wasser getaucht wird, ist automatisch wankend und muss jede Runde einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 ablegen, um nicht zu versteinern (der SG steigt mit jeder Runde um 1); sobald das Wasser wieder fort ist, nimmt er wieder seine Gestalt aus geschmolzenem Gestein an.

Todeszuckungen (AF) Wenn ein Lavalaurer getötet wird, implodiert sein Körper und erzeugt so ein feuerlöschendes Vakuum. Alle Kreaturen innerhalb eines 1,50 m-Explosionsradius

erleiden 8W6 Punkte Kälteschaden (Reflex, SG 20, halbiert). Ferner werden alle betroffenen Felder das Ziel von *Feuer löschen* mit ZS 10; der Effekt wirkt auch gegen alle Feuereffekte und magischen Gegenstände, die Flammen erzeugen und/oder kontrollieren. Sollte der Lavalaurer in einem Magmateich getötet werden, verfestigt sich das Gestein im Explosionsbereich. In einem aktiven Magmastrom oder einem ähnlich fast unerschöpflichen Quell geschmolzenen Felsens könnte abgekühltes Gestein erneut nach nur wenigen Augenblicken schmelzen. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Lavalaurer sind revierorientierte Geschöpfe, welche in den geschmolzenen Adern schwimmen, die Kreuzungspunkte zwischen den heißesten Tiefen der Welten der Sterblichen und der elementaren Ebene der Erde bilden. Sie beanspruchen aktive Magmaströme und die feurigen Seen aktiver Vulkane als ihr Zuhause. Die meisten von ihnen sind zufrieden damit, sich in solchen brennenden Tiefen aufzuhalten und bedrohen nur die Dummköpfe, welche solch offenkundig tödlichen Gefahren zu nahe kommen. Während vulkanischer Eruptionen und anderer explosiver geologischer Ereignisse werden Lavalaurer jedoch zuweilen aus ihren angenehmen Heimen fortgedrängt und zu unfreiwilligen Reisenden auf brennenden Stromschnellen. Solche Katastrophen stellen für die elementaren Lavalaurer nur selten eine Gefahr dar, allerdings werden die Kreaturen im Anschluss oft unangenehmer Kälte ausgesetzt oder – noch schlimmer – stranden in solch kalten Bereichen.

Die eher stumpfsinnigen Lavalaurer setzen nur zu gern Dinge in Brand und schleudern Magma um sich, da sie versuchen, ihre Umgebung für sich angenehmer zu gestalten, während sie quasi ziellos umherziehen auf der Suche nach nahen, warmen Orten wie Brennöfen oder Freudenfeuern – oder noch besser aktiven Lavaströmen.

Nichtelementare Kreaturen sind ihnen fast völlig egal, sie reagieren lediglich überrascht und genervt auf das Gekreische, welche diese Kreaturen von sich geben, wenn sie vom kleinsten Tropfen geschmolzenen Felsens getroffen werden.

Obwohl Lavalaurer in der Erde und inmitten der Flammen leben, geben sie im Tod einen eisigen, nach innen gerichteten Seufzer von sich. Im Tod verzehrt das belebte Feuer eines Lavalaurers nahe Flammen und erzeugt ein kurzfristiges Vakuum, das in der näheren Umgebung Feuer – zumindest vorübergehend - löscht. Zugleich verwandelt sich die Leiche des Lavalaurers in einen völlig ausgekühlten Felsklotz.



MONDSPINNE

Diese blasse, kugelleibige Spinne ist so groß wie ein Hund. In ihren blutroten Augen funkelt bössartige Intelligenz.

MONDSPINNE

HG 2



EP 600

NB Mittelgroße magische Bestie

INI +6; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 natürlich)

TP 22 (3W₁₀+6)

REF +5, WIL +3, ZÄH +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf Biss +4 (1W6+1 plus Gift)

Besondere Angriffe Gift, Spinnennetz (Berührungsangriff im Fernkampf, SG 19, 10 TP, SR 5/Hiebschaden)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 5; Konzentration +3)

3/Tag — Verhüllender Nebel

1/Tag — Gasförmige Gestalt

SPIELWERTE

ST 12, GE 15, KO 14, IN 5, WE 14, CH 7

GAB +3; KMB +4; KMV 16

Talente Fähigkeitsfokus (Gift), Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Heimlichkeit +10, Klettern +21, Wahrnehmung +10;

Volksmodifikatoren Heimlichkeit +4, Klettern +16, Wahrnehmung +4

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen)

Besondere Eigenschaften Mondspinnennetze

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Wälder

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kolonie (3–8)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (Ex) Biss — Verwundung; RW Zähigkeit, SG 15; Frequenz 1/Runde für 5 Runden; Effekt 1W3 ST-Schaden; Heilung 1 Rettungswurf.

Mondspinnennetze (AF) Die Spinnennetze einer Mondspinne sind besonders kräftig und klebrig.

Diese Kreaturen weben fangnetzartige Wurfgeschosse, um Gegner damit festzusetzen. Der Spinnennetzangriff einer Mondspinne ist ein Berührungsangriff im Fernkampf mit einem Volksbonus von +6 auf den SG des Rettungswurfes, um dem Netz zu entkommen oder aus ihm freizubrechen. Die Spinne hält zudem eine Fangleine fest, damit verstrickte Kreaturen nicht davonkriechen können, bis sie sich um sie kümmert.

Mondspinnen stellen Netzfallen oft in den Gebieten auf, die sie bevölkern. Wer ein

solches Mondspinnennetzfeld betritt, muss einen Reflexwurf gegen SG 13 ablegen, um nicht so verstrickt zu werden, als hätte ihn ein Spinnennetzangriff getroffen (allerdings ist die Falle nicht mit einer Fangleine verbunden). Sollte eine bereits verstrickte Kreatur ein Feld mit einem Mondspinnennetz betreten, muss sie einen weiteren Rettungswurf ablegen, um nicht den Zustand Ringend zu erhalten. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution. Ein Mondspinnennetz besitzt 10 TP und SR 5/Hiebschaden. Ein brennendes Netz nimmt jede Runde bis zu seiner Zerstörung zusätzliche 1W6 Punkte Feuerschaden.

Mondspinnen sind bössartige Riesenspinnen, welche im Echowald und in anderen Wäldern in den westlichen Tälern des Sellen umgehen. Sie sind weitaus intelligenter als die meisten anderen Spinnenarten – und auch wenn sie nicht so schlaue sind wie Menschen, verfügen sie dennoch über List, Tücke und magische Gaben, welche sie weitaus gefährlicher machen als andere Riesenspinnen. Sie gehen sogar gemeinsam auf die Jagd und teilen sich die Beute.

Mondspinnen weben Netze und erschaffen auf diese Weise oft gewaltige, klebrige Fallen. Eine Kreatur, welche ein Feld mit Mondspinnennetzen betritt, kann sich leicht darin verstricken oder sogar in eine Art Ringkampf verwickelt werden. Eine Mondspinne nutzt meistens *Verhüllender Nebel*, um sich irgendwo in ihren Netzen zu verbergen, wenn sich Beute nähert. Mittels ihres Erschütterungssinns verfolgt sie die Bewegungen der Beute und ihres Kampfes mit den Netzen.

Mondspinnen sprechen keine humanoide Sprache, sondern kommunizieren untereinander mit Klicklauten und Aufstampfen ihrer Beine auf dem Boden. Sie verstehen einfache Konzepte in der Gemeinsprache, so dass sie ihre Beute sogar belauschen und ihr Vorgehen – begrenzt – auf belauschte Informationen abstimmen können.



SCHATTENFEUERKREATUR

Diese geisterhafte Kreatur brennt in einer unheimlichen, purpurbläulichen Flamme. Sie hat eine grob humanoide Gestalt und ist fast 3 m groß.

GROSSER SCHATTENFEURELEMENTAR HG 7



EP 3.200

N Großer Externar (Elementar, Extraplanar, Feuer)

INI +10; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 13 (+1 Ausweichen, +6 GE, -1 Größe, +4 natürlich)

TP 60 (8W10+16)

REF +12, WIL +4, ZÄH +8

Immunitäten wie Elementare, Feuer, Kälte; **Resistenzen** Elektrizität 10; **SR** 5/—; **Verteidigungsfähigkeiten** Feuerabsorption, Körperloser Schritt, Mit Schatten verschmelzen (20% Chance, die Kreatur zu verfehlen, wenn sie sich nicht in hellem Licht aufhält); **ZR** 13

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf 2 Hiebe +13 (1W8+3 plus Schattengriff und Verbrennen)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Verbrennen (1W8 Feuer, SG 16), Schattengriff (1W6 negative Energie)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8; Konzentration +10)

1/Tag — *Schattengang*^{ABR}

(Ro, Ru) **Spielwerte**

ST 16, GE 23, KO 14, IN 6, WE 11, CH 15

GAB +8; KMB +12; KMV 29

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Eiserner Wille, Tänzender Angriff, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +15 (Springen +23), Einschüchtern +11, Entfesselungskunst +13, Klettern +10, Wahrnehmung +11, Wissen (Die Ebenen) +5; **Volksmodifikatoren** Akrobatik beim Springen +8

Sprachen Ignal

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Ebene des Feuers)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Trupp (3–8)

Schätze Keine

Schattenfeuerkreaturen werden mittels Rituale erschaffen, welche elementares Feuer mit der finsternen Verderbnis der Schatten verbinden. Solche Rituale hat der böse, von Yarrix (siehe Seite 103) geführte Kult durchgeführt. Die grausam ihrer wahren Gestalt beraubten Schattenfeuerkreaturen flackern beständig zwischen Sein und Nichtsein, zwischen der Wirklichkeit und der Auslöschung. Sie nähren sich von Schmerzen, Flammen und den Schreien derer, die es wagen, sich ihnen entgegenzustellen.

Eine Schattenfeuerkreatur erschaffen

„Schattenfeuerkreatur“ ist eine Schablone, welche jede Kreatur erhalten kann, die über die Schablone für Schattenkreaturen^{MHBIV} und 5 oder mehr Trefferwürfel verfügt; diese Kreatur wird im Folgenden als die Ausgangskreatur bezeichnet. Sie behält alle besonderen Fähigkeiten der Ausgangskreatur, sofern nicht anders vermerkt.

HG: Wie die Ausgangskreatur + 1.

Art: Die Schattenfeuerkreatur erhält die Unterarten Elementar und Feuer, sofern sie diese noch nicht besitzt. GAB, RW oder Fertigeränge werden nicht neu berechnet.

Verteidigungsfähigkeiten: Eine Schattenfeuerkreatur erlangt Immunität gegen Feuer und Kälte und verliert Empfindlichkeit gegenüber Feuer oder Kälte, so sie derartiges besessen hat. Ferner erlangt sie die folgenden Verteidigungsfähigkeiten:

Feuerabsorption (ÜF): Eine Schattenfeuerkreatur erhält 1 TP pro Punkt an Feuerschaden zurück, den sie durch normales Feuer, eine *aufflammende Waffe* oder magisches Feuer ohne ihre Immunität erleiden würde. Alle TP, die ihr TP-Maximum überschreiten, werden zu temporären Trefferpunkten, welche 5 Minuten bestehen bleiben.

Körperloser Schritt (ÜF): Wenn sich eine Schattenfeuerkreatur bewegt, erhält sie die Unterart Körperlos, die gleichnamige besondere Fähigkeit und einen Ablenkungsbonus auf ihre RK in Höhe ihres CH-Bonus eingeschlossen. Wenn sie sich nicht bewegt, verliert sie diese Vorteile wieder.

Besondere Angriffe: Eine Schattenfeuerkreatur erlangt den folgenden besonderen Angriff:

Schattengriff (ÜF): Die Berührung einer Schattenfeuerkreatur lässt das Ziel frösteln und raubt ihm die Lebenskraft. Alle Hieb- und Stichangriffe einer Schattenfeuerkreatur und Angriffe mit natürlichen Waffen verursachen lebenden Kreaturen zusätzlich 1W6 Punkte negativen Energieschaden.

Zauberähnliche Fähigkeiten: Eine Schattenfeuerkreatur kann den Zauber *Schattengang*^{ABR} ein Mal am Tag als zauberähnliche Fähigkeit nutzen, ihre effektive Zauberstufe entspricht der Anzahl ihrer Trefferwürfel. Sollte sie über 11 oder mehr TW verfügen, kann sie diese Fähigkeit drei Mal am Tag einsetzen.

Attributswerte: ST +2, GE +2, CH +4.



SMARAGDMASCHINENWESEN

Durch die Rüstungsnähte dieser mechanischen Kreatur dringt ein unheimliches, grünes Leuchten.

SMARAGDMASCHINENWESEN

HG 4



EP 1.200

N Mittelgroßes Konstrukt

INI +1; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0
Aura Elektrizität (1,50 m, SG 12)

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 16 (+1 GE, +6 natürlich)
TP 47 (5W₁₀+20)

REF +2, WIL +1, ZÄH +1

Immunitäten wie Konstrukte; SR 5/Adamant

Schwächen Magieabhängig

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Guisarme +10 (2W₄+7/x3) oder Langschwert +10
(1W₈+5/19-20), Hieb +5 (1W₄+2)

Angriffsfläche 1,50 m; Reichweite 1,50 m (3 m mit Guisarme)

SPIELWERTE

ST 20, GE 13, KO —, IN —, WE 11, CH 1

GAB +5; KMB +10 (Gegenstand zerschmettern +12); KMV 21 (23
gegen Gegenstand zerschmettern)

Talente Heftiger Angriff^B, Verbessertes Gegenstand zerschmettern^B

Besondere Eigenschaften Waffenumgang

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Trupp (3-8)

Schätze Gelegentlich (Guisarme, weitere Schätze)

(Ro, Ru) Besondere Fähigkeiten

Aura der Elektrizität (ÜF) Wird ein Smaragdmaschinenwesen auf die Hälfte seiner Trefferpunkte oder weniger reduziert, strahlt gefährliche Energie von seiner beschädigten magischen Batterie aus. Jede Kreatur, die nicht der Kategorie Konstrukt angehört und ihren Zug innerhalb von 1,50 m Entfernung zu einem beschädigten Smaragdmaschinenwesen beendet, erleidet 1W₁₀ Punkte Elektrizitätsschaden (Reflex, SG 12, keine Wirkung). Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Magieabhängig (ÜF) Ein Smaragdmaschinenwesen wird teilweise durch Magie angetrieben. Ohne diese Magie verhält es sich, als unterliege es den Auswirkungen des Zustandes Entkräftet. Die Magie des Maschinenwesens kann mittels Antimagie unterbrochen oder mittels *Magie bannen* oder *Magische Auftrennung* unterdrückt werden, als wäre es ein magischer Gegenstand.

Waffenumgang (AF) Ein Smaragdmaschinenwesen ist im Umgang mit allen einfachen Waffen und allen Kriegswaffen geübt.

Wie andere Konstrukte ist auch ein Smaragdmaschinenwesen eine geistlose, nichtlebendige Maschine, welche nur existiert, um die Anweisungen ihres Schöpfers zu befolgen. Es ist ein fähiger Soldat und kann nahezu jede Waffe führen, mit dem sein Schöpfer es versorgt; ein Smaragdmaschinenwesen kämpft, bis sein Ziel oder es selbst zerstört ist.

Im Kampf setzen Smaragdmaschinenwesen häufig Stangenwaffen ein und bedienen sich der Reichweite dieser Waffen. Wenn mehrere Maschinenwesen zusammen kämpfen, setzt eines häufig Gegenstand zerschmettern gegen den Schild eines Zieles ein, während die anderen das Ziel

gemeinsam angreifen. Aber selbst wenn man an der Stangenwaffe vorbeikommt, ist man noch nicht sicher. Diese Konstrukte sind recht stark und verfügen bei Bedarf über einen machtvollen Hiebangriff. Stark beschädigte Smaragdmaschinenwesen geben elektrische Funken grüner Energie ab, welche nahen Kreaturen starke Stromstöße zufügen können.

Konstruktion

Ein Smaragdmaschinenwesen wird auf der Basis eines eisernen Skeletts gefertigt. Die Teile dieses „Skeletts“ werden mit dicken Kupferdrähten verbunden und dann mit Plattenpanzerung bedeckt. Diese Materialien kosten mindestens 500 GM. Abschließend muss der Erschaffer einen faustgroßen Kristallsplitter aus der Smaragdspitze als Hauptbatterie in die Brusthöhle des Konstrukts einfügen.

SMARAGDMASCHINENWESEN

ZS 6; Preis 12.000 GM

KONSTRUKTION

Voraussetzungen

Konstrukt herstellen, *Schockgriff*, *Schwächerer Geas*; Erschaffer muss mindestens die 6. Zauberstufe besitzen; **Fertigkeit** Handwerk (Rüstung), SG 20; **Kosten** 6.500 GM



XIOMORN

Dieses hochaufragende, spindeldürre, vierarmige Wesen scheint aus Stein und Kristall zu bestehen, bewegt sich aber mit fließender Eleganz.

XIOMORN (GRUFTHÜTER)

HG 14



EP 38.400

RN Mittelgroßer Externar (Elementar, Erde, Extraplanar)

INI +8; Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 36 m; Wahrnehmung +23

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 19, auf dem falschen Fuß 19 (+1 Ausweichen, +8 GE, +9 natürlich)

TP 200 (16W10+112); Schnelle Heilung 5

REF +18, WIL +14, ZÄH +12

Immunitäten wie Elementare; SR 10/Adamant und Wuchtschaden; ZR 25

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m

Nahkampf 4 Klauen +24 (2W4+6/19–20 plus Kristallisation)

Besondere Angriffe Kristallexplosion, Kristallisation (SG 25), Zerreißen (2 Klauen, 2W4+9)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 16; Konzentration +23)

Beliebig oft — Erzählende Steine, Mächtiges Teleportieren (selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen), Magie bannen, Statue, Stein formen, Zerbersten (SG 19)

3/Tag — Stein befehligen (SG 26), Fleisch zu Stein (SG 23), Steindornen (SG 21), Steinwand

1/Tag — Monster herbeizaubern VII (nur Erdelementare), Symbol der Ausspähung^{ABR}

SPIELWERTE

ST 22, GE 27, KO 25, IN 27, WE 18, CH 24

GAB +16; KMB +22 (Gegenstand zerschmettern +24);

KMV 41 (43 vs. Gegenstand zerschmettern)

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Heftiger Angriff, Kampflexe, Tänzelder Angriff, Verbesserter Kritischer Treffer (Klaue), Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +20 (Springen +24), Handwerk (Bildhauerei) +15, Heilkunde +20, Heimlichkeit +27, Klettern +30, Magischen Gegenstand benutzen +26, Mechanismus ausschalten +24, Motiv erkennen +23, Wahrnehmung +23, Wissen (Arkanes) +27, Wissen (Die Ebenen) +27, Wissen (Geographie) +24, Wissen (Gewölbekunde) +24, Wissen (Natur) +24, Zauberkunde +27; Volksmodifikatoren Akrobatik beim Springen +4

Sprachen Terral; Telepathie 90 m

Besondere Eigenschaften Magische Gegenstandsmeisterschaft

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kalebale (3–6 plus 4–12 Pechs und 2–6 Erdelementare)

Schätze Doppelt

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Kristallexplosion (ÜF) Ein Xiomorn kann mit Hilfe einer Standard-Ak-

tion alle 1W4 Runden eine Explosion messerscharfer Kristalle mit einer Reichweite von bis zu 36 m hervorrufen. Diese Kristalle füllen einen Explosionsradius von 9 m und verursachen 12W6 Punkte Hieb- und Stichschaden (Reflex, SG 25, halbiert). Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Kristallisation (ÜF) Eine Kreatur, welche von der Klaue eines Xiomorn getroffen wird, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 25 bestehen oder 1 Punkt GE-Entzug erleiden. Bei einem kritischen Treffer verursacht die Klaue sogar 2 Punkte GE-Schaden, sollte der Rettungswurf misslingen. Solange eine Kreatur unter diesem Entzug leidet, wirken Teile ihres Körpers wie lebender Kristall und sie erhält die Kreaturenunterart Erde. Sollte eine Kreatur auf diese Weise auf 0 GE reduziert werden, verwandelt sie sich in eine grüne Statue, als wäre Fleisch zu Stein auf sie gewirkt worden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Magische Gegenstandsmeisterschaft (AF) Ein Xiomorn kann zauberauslösende und zauberwirkende Gegenstände stets so aktivieren, als befände sich der Zauber auf seiner Klassenliste. Hinsichtlich der Erschaffung magischer Gegenstände und Konstrukte wird er so behandelt, als besäße er alle Talente zur Herstellung von Gegenständen.

Stein befehligen (ZF) Diese Fähigkeit funktioniert wie Monster beherrschen auf der Stufe eines Zaubers des 9. Grades, betrifft aber nur Kreaturen der Unterart Erde oder Konstrukte, die aus Stein bestehen. Hinsichtlich Konstrukten überwindet diese Fähigkeit jede Zauberresistenz, wirkt aber nur für 1 Runde pro Stufe.

Das Volk der Xiomorner besteht aus zwei Kasten: den legendären Grufterbauern und den nichtlegendären Grufthütern. Die Grufterbauer herrschten einst über ihre weniger machtvollen Artgenossen, auch wenn beide zu den ältesten Lebensformen überhaupt zählen. Diese urzeitlichen Elementargeschöpfe reisen zu neuen, unberührten Welten auf der Materiellen Ebene, wo sie sodann seltsame ökologische Experimente mit der örtlichen Natur durchführen. Auf den von ihnen besuchten Welten bleiben fremdartige Ruinen an abgelegenen Orten und tief unterirdisch gewaltige, gruftartige Höhlen dort zurück, wo es eigentlich kein Leben geben dürfte. Xiomorner sind nur insoweit am Schutz des auf einer Welt einheimischen Lebens interessiert, wie dies ihren Experimenten förderlich ist. Häufig ziehen sie sogar gegen einheimische Reiche in den Krieg, wenn diese in ihre experimentellen Ökosphären vordringen.



LEGENDÄRER XIOMORN (GRUFTERBAUER) HG 20 (LG 8)

EP 307.200

RN Mittelgroßer Externar (Elementar, Erde, Extraplanar, Legende^{ABRV})

INI +10; Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 36 m; Wahrnehmung +26

Aura Unheimliche Ausstrahlung (9 m, SG 27)

VERTEIDIGUNG

RK 38, Berührung 21, auf dem falschen Fuß 27 (+1 Ausweichen, +10 GE, +17 natürlich)

TP 317 (19W10+213); Schnelle Heilung 5

REF +21, WIL +17, ZÄH +13

Immunitäten wie Elementare; SR 10/

Adamant, Episch und Wuchtschaden; Verteidigungsfähigkeiten Angriffe blockieren, Bollwerk (50%); ZR 31

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Graben 9 m, Klettern 12 m, Durch Erde gleiten Nahkampf 4 Klauen +29 (2W4+10/19–20 plus Kristallisation)

Besondere Angriffe Kristallexplosion (siehe Xiomorn), Kristallisation (SG 28, siehe Xiomorn), Legendäre Magie (3/Tag), Legendärkraft (10/Tag, Kraftschub +1W10), Xiomornmagie, Zerreißen (2 Klauen, 2W4+9)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 19; Konzentration +27)

Beliebig oft — Erzählende Steine, Mächtiges Teleportieren (selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen), Magie bannen, Statue, Stein formen, Zerbersten (SG 20)

3/Tag — Stein befehlen (SG 27, siehe Xiomorn), Fleisch zu Stein (SG 24), Steindornen (SG 22), Steinwand

1/Tag — Dauerhaftigkeit, Monster herbeizaubern VII (nur Erdelementare), Symbol der Ausspähung^{ABR}

Vorbereitete Magierzauber (ZS 19; Konzentration +28)

8. (1/Tag) — Irrgarten, Legendäres Erdbeben^{ABRV}, Metall oder Stein zurücktreiben

6. (1/Tag) — Legendäre Auflösung^{ABRV} (SG 24), Legendäres Fleisch zu Stein^{ABRV} (SG 24)

3. (1/Tag) — Legendäres Fliegen^{ABRV}

SPIELWERTE

ST 22, GE 31, KO 25, IN 29, WE 18, CH 26

GAB +19; KMB +25 (Gegenstand zerschmettern +31); KMV 46 (52 vs. Gegenstand zerschmettern)

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Eiserner Wille, Fähigkeitsfokus (Kristallisation), Heftiger Angriff, Kampfflexe, Legendärer Tänzender Angriff^{ABRV}, Legendäres Verbessertes Gegenstand zerschmettern^{ABRV}, Legendäre Waffenfinesse^{ABRV}, Tänzender Angriff, Verbesserter Kritischer Treffer (Klaue), Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Waffenfinesse, Zusätzliche Legendärkraft

Fertigkeiten Handwerk (Bildhauerei) +39, Heilkunde +23, Heimlichkeit +32, Klettern +33, Magischen Gegenstand benutzen +30, Mechanismus ausschalten +29, Motiv erkennen +26, Wahrnehmung +26, Wissen (Arkanes) +39, Wissen (Baukunst) +28, Wissen (Die Ebenen) +39, Wissen (Geographie) +28, Wissen (Gewölbekunde) +28, Wissen (Natur) +28, Zauberkunde +31; Volksmodifikatoren Handwerk (Bildhauerei) +8, Wissen (Arkanes) +8, Wissen (Die Ebenen) +8

Sprachen Terral; Telepathie 90 m

Besondere Eigenschaften Erbauer magischer Gegenstände, Geheimnis der Gruftsaat, Magische Gegenstandsmeisterschaft (siehe Xiomorn)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Fundament (2 plus 4–20 Grufthüter)

Schätze Dreifach

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Erbauer magischer Gegenstände (AF) Ein Legendärer Xiomorn kann magische Gegenstände mit einer Geschwindigkeit von 1.000 GM Wert pro Stunde (anstelle von 8 Stunden) erschaffen. Bei Gegenständen, welche hauptsächlich aus Kristall, Stein oder Erde bestehen, werden Zeitaufwand und Herstellungskosten halbiert.

Geheimnis der Gruftsaat (ÜF) Legendäre Xiomorne verfügen über ein angeborenes Verständnis für *Gruftsaaen* – jene magiereichen Artefakte, welche zu den unterirdischen Grüften der Xiomorne heranwachsen. Zu diesem Vorgang gehört auch die Suche nach den Rohkristallen auf der Ebene der Erde, aus denen die Saaten geformt werden, die Edelsteine zu schleifen und mittels Magie in Form zu bringen, sowie sie mit den richtigen Zaubern zu nähren, sobald sie in die unbehandelte Erde gepflanzt wurden, aus welcher die Gruft erwachsen wird.

Solange sich ein Legendärer Xiomorn in einer Gruft befindet, die er erschaffen hat oder bei deren Erschaffung er direkt geholfen hat, erhält er Regeneration 10. Diese Regeneration kann durch keine Art von Angriff außer Kraft gesetzt werden; ein Legendärer Xiomorn kann nur dann durch Trefferpunkteschaden getötet werden, sobald man ihn zuerst aus seiner Gruft entfernt hat.

Xiomornmagie (ÜF) Diese Fähigkeit funktioniert wie die allgemeine Legendenpfadfähigkeit Einfache Arkane Zauberkunst^{ABRV}, allerdings kann der Xiomorn seine Zauber jeden Morgen so auswechseln, als würde er Zauber vorbereiten. Er wählt dann eine Anzahl an Zaubern mit einem Gesamtgrad in Höhe seines doppelten HG. Jeder Xiomorn kennt eine Anzahl von Zaubern mit einem Gesamtgrad in Höhe seines dreifachen HG; er wählt aus den oben aufgeführten Zaubern und *Halbebene erschaffen*^{ABR}, *Legendäres Erde bewegen*^{ABRV} und *Terraformen*^{ABRV} aus.



Open Game License Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this license, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this license. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this license except as described by the license itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this license to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly identify which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Advanced Bestiary © 2004, Green Ronin Publishing, LLC; Author: Matthew Sernett.

Bunyip from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Dermot Jackson.

Dire Corby from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Jeff Wyndham.

Genie, Marid from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Iron Cobra from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Philip Masters.

Necrophidius from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Tillbrook.

Ooze, Magma from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene.

Pech from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Quikling from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Skulk from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Yellow Musk Creeper from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Yellow Musk Zombie from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Zombie, Juju from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pathfinder Module: The Emerald Spire Superdungeon © 2014, Paizo Inc.; Authors: Keith Baker, Richard Baker, Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, Ed Greenwood, Tim Hitchcock, James Jacobs, Nicolas Logue, Frank Mentzer, Erik Mona, Chris Pramas, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Michael A. Stackpole, Lisa Stevens, and James L. Sutter. Deutsche Ausgabe: Die Smaragdspitze von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo, Inc., USA.

HELDEN DER LEGENDEN!

Nicht alle Helden werden gleich erschaffen. Viele Abenteurer greifen in Notzeiten zum Schwert oder setzen fremdartige Kräfte ein, doch nur wenige werden vom Schicksal oder den Göttern ausgewählt, den Verlauf der Geschichte zu ändern. Diese jedoch sind legendäre Helden – Gestalten, bei deren Schritten der Himmel selbst erbebt. Mit den *Ausbauregeln V: Legenden* ist es nun auch dir möglich, die Welt zu verändern!

Wähle einen legendären Pfad und gewinne unglaubliche Kräfte, indem du legendäre Prüfungen bestehst, die mit der Geschichte deines Charakters in Verbindung stehen. Jeder legendäre Pfad wird parallel zu deiner Charakterklasse beschränkt und gestattet dir, deiner Berufung zu folgen, während du zugleich einem höheren Schicksal entgegenstrebst. Noch besser: Du kannst jederzeit beginnen, einen legendären Charakter zu spielen – sogar schon mit der 1. Stufe!

Die *Ausbauregeln V: Legenden* sind ein unverzichtbarer Begleitband zum *Pathfinder Grundregelwerk*. Dieses fantasievolle Rollenspiel basiert auf einer mehr als zehnjährigen Entwicklungszeit und einer öffentlichen Testphase, bei der über 50.000 Spieler an der Erschaffung eines modernen Rollenspiels mitgewirkt haben, um den Bestseller unter den Fantasy-Rollenspielen ins neue Jahrtausend zu holen.

Die *Ausbauregeln V: Legenden* enthalten:

- ◆ Vollständige Regeln für legendäre Charaktere, die einem von sechs unterschiedlichen Pfaden folgen: Erzmagier, Streiter, Wächter, Hierophant, Marschall und Trickser.
- ◆ Neue legendäre Talente für alle Klassen wie z.B. Legendäre Kraftvolle Tiergestalt, welches es Druiden gestattet, sich in gewaltige Tiere zu verwandeln, oder Legendärer Tödlicher Hieb, mit dem ein legendärer Charakter selbst einen formidablen Gegner mit einem Schlag zur Strecke bringen kann.
- ◆ Eine Sammlung neuer und mächtiger Zauber. Bring Burgen zum Einsturz mit einem Legendären Meteorschwarm oder lass jeder Erinnerung und Aufzeichnung über jemanden verschwinden mittels Legendärem Erinnerung verändern!
- ◆ Tonnenweise Monster, welche mittels legendärer Fähigkeiten verbessert wurden und nun bereit sind, sich deinen Helden zu stellen, darunter Drachen und Vampire!
- ◆ Ein Hort neuer magischer Gegenstände und Artefakte. Schwinde das Schwert des Inneren Feuers, das sogar elementare Kreaturen verbrennen kann, oder verwandle deine Gegner in Stein mit dem medusenköpfigen Schild Aegis!
- ◆ Ein komplettes Abenteuer für legendäre Charaktere der 7. Stufe.
- ◆ Ratschläge zum Leiten eines legendären Spiels und wie man die eigene Legende schmiedet.
- ◆ Und viel, viel mehr!

