



Zeitalter der Würmer

Abenteuerpfad: Akt 1

Fanprojekt Deutsche Übersetzung für Pathfinder 1

Zeitalter der Würmer

Fanprojekt Zeitalter der Würmer Übersetzung

Aus Langeweile und Interesse habe ich bei den Wizards of The Coast angefragt, ob ich den Abenteuerepfad Zeitalter der Würmer übersetzen und an Pfadfinder anpassen darf.

Zu meiner Überraschung wurde mir mitgeteilt, dass die Wizards der Meinung sind, dass das von der Open Game Licence (OGL) abgedeckt ist.

Und so begann es....

Ein wichtiger Hinweis dazu, dies ist die Voraussetzung der OGL:

- Die Rechte liegen bei Wizards of the Coast
- Dieses Fan Projekt ist inoffiziell
- Das Ergebnis wird absolut kostenlos veröffentlicht

Die Übersetzung an sich erfolgte mit Chat GTP. Das Ergebnis war überraschen gut, aber bei weitem nicht perfekt. Also wurde alles Korrektur gelesen. Ebenso wurden die Monster an Pathfinder angepasst.

In der Übersetzung wurden Eigennamen von Personen nicht übersetzt, Ort schon.

Einige Namen von Klassen, Fähigkeiten oder Beschreibungen aus AD&D wurden möglicherweise nicht immer angepasst. Das sollte aber kein Problem für den Spielleiter sein. Die Begriffe sind selbsterklärend und man weiß, was gemeint ist. Da unter die Pathfinder OGL alle Regeln fallen, nicht aber Content wie Götternamen und Orte, sind die Götter und Orte nicht an Pathfinder angepasst.

Die Kampagne kann überall in der Nähe eines Meeres stattfinden

Wenn in der Übersetzung Fehler sind oder für das Gleiche an verschiedenen Stellen verschiedene Begriffe verwendet werden, dann ist das mein Fehler und nicht der der Wizards oder meiner Helfer.

Kai Otte

Anpassung an Pathfinder

Der Text der Originalausgaben des Dungeon Magazins ist größtenteils 1:1 übersetzt. Das bezieht sich auch auf die Verweise auf die Dungeons & Dragons Regeln und die Dungeon Hefte.

Da der Pfad von Anfang an darauf ausgelegt ist, in verschiedenen Welten gespielt zu werden, habe ich auf Anpassungen bezüglich der Welt und der Orte verzichtet. Insbesondere, da die Pathfinder Welt Golarion Content ist und damit nicht unter die Open Game Licence von Pathfinder fällt. Dies bezieht sich ausdrücklich auch auf Götternamen und Religionen.

Die Monster sind jedoch an Pathfinder 1 angepasst. Standard Monster werden mit Bezug auf die Monsterhandbücher incl. Seitenzahl angeführt. Monster, die direkt im Pfad oder in einem anderen Artikel des Dungeon Magazins beschrieben sind werden aber direkt im Text angepasst. Dazu wird der Ort des Original Monsters aufgeführt (z.B. Miniatures Handbook 64, Mad Slasher). Es ist vermutlich hilfreich, sich die Original AD&D Bücher im Internet als PDF zu besorgen,

Nicht immer passen die TP der Monster zu den Werten in den Monsterhandbüchern. In dem Fall habe ich die TP aus dem Pfad genommen und nicht die TP aus den Monster Handbüchern.

Um den Pfad mit Pathfinder zu spielen braucht man die Pathfinder Regeln incl. den Monster Handbüchern.

Sollten einige Anpassungen nicht komplett den Pathfinder Regeln entsprechen, so sind die Begriffe doch selbsterklärend und jeder Spielleiter sollte damit umgehen können.

Inhalt

Zeitalter der Würmer	2	Teil 3: In die Grube	222
Akt 1: Der flüsternde Steinhügel	4	Teil 4: Die Zitadelle der weinenden Drachen	226
Teil 1: Ein Gesicht in der Dunkelheit	7	Akt 11. In den Wurmangriss	237
Teil 2: Das wahre Grab	15	Teil 1: Die Wurm Schlucht	238
Teil 3: Von Grabgeschichten	17	Teil 2: Erdkrebs Gorge	240
Teil 4: Die wilden Hunde	18	Teil 3: Die verbannte Künstlerin	243
Teil 5: Die alte Sternwarte	20	Teil 4: Die Festung von Thessalar	246
Akt 2. Die drei Gesichter des Bösen	26	Teil 5: Das Tabernakel der Würmer	249
Teil 1: Was innen Wirbelt	27	Akt 12. Beginn einer neuen Ära	267
Teil 2: Zitadelle des Hextor	30	Teil 1: Abschliessende Vorbereitungen	268
Teil 3 Die Höhlen von Erythnul	35	Teil 2: Der Untod für Alhaster	270
Teil 4 Das Labyrinth von Vecna	40	Teil 3: Der Unlebensvortex	275
Akt 3. Begegnung bei der Schwarzwand Feste	47	Teil 4: Der Alhaster Turm	283
Teil 1; die Schwarzwand Festung	48	Teil 5: Das Zeitalter der Würmer	289
Teil 2: Ins Nebelmoor	54		
Akt 4. Die Halle der harten Reflektionen	65		
Teil 1; Willkommen in der freien Stadt	66		
Teil 2: Eligos und das schiefe Haus	68		
Teil 3: Das durchnässte Halten	72		
Teil 4: Zyrxogs Domäne	79		
Akt 5. Der Gürtel des Champions	87		
Teil 1: Eine Gelegenheit für Gewalt	88		
Teil 2: Die Championsspiele	90		
Teil 3: Der verborgene Schrein von Kyuss	102		
Teil 4: Das Blut eines Champions	110		
Akt 6. Eine Versammlung der Winde	114		
Teil 1: Rückkehr nach Diamantsee"	115		
Teil 2: Icosiols Grab	117		
Akt 7. Der Turm der langen Schatten	136		
Teil 1: Zauberpunkt (Ratten	138		
Teil 2: Im Schatten Des Turmes	142		
Teil 3: Die Wahrheit Des Wurms	145		
Akt 8. Der Prinz von Rothand	161		
Teil 1: Alhaster - Stadt der Schurken	162		
Teil 2: Der Brunnen des dreifachen Wissens	169		
Teil 3: Ilthanes Versteck	172		
Teil 4: Der Tag der grossen Freude	174		
Akt 9. Die Bibliothek der letzten Zuflucht	186		
Teil 1 - Die Silbersorceress	187		
Teil 2 - Insel der Stürme	190		
Teil 3: Die Tilagos-Prüfungen	194		
Teil 4: Der Brunnen der Träume	204		
Akt 10. Die Könige des Risses	211		
Teil 1: Die Stadt der Könige	212		
Teil 2: Die Drachenbelagerung	216		

Akt 1: Der flüsternde Steinhügel

@BY ERIK MONA

@ BY JOACHIM BARRUM, STEVE PRESCOTT, AND EVA WIDERMANN,

@ BY ROBERT LAZZARETTI,

AGE OF WORMS CALLIGRAPHY BY DARLENE,

ADVENTURE PATH , LOW-LEVEL (IST-STH) , DUNGEON CRAWL,

Seit Beginn der Geschichte hat die Menschheit die Zeit in Zeitaltern gemessen. Zeitalter des Ruhms, der Träume und sogar des großen Kummers markieren die menschliche Abfolge der Jahre und geben den Ereignissen vergangener Jahrhunderte einen Sinn. Aber ein Zeitalter steht noch aus - ein Zeitalter der Dunkelheit, des Verfalls und des qualvollen Untergangs. Geistreiche Barden und zornige Prediger kennen es als das Zeitalter der Würmer und weben es in die Randbereiche ihrer Passionsspiele ein als mythische Ära der Zerstörung, die jederzeit beginnen könnte. Astrologen, Wahrsager und Diener des Schicksals wissen mehr. Die gerissensten von ihnen fürchten, dass das Zeitalter der Würmer bereits begonnen hat. "Der Flüsternde Steinhügel" ist ein Dungeons & Dragons Abenteuer, das für vier Charaktere der ersten Stufe entworfen wurde. Die Charaktere werden bis zum Ende des Abenteuers die 3. Stufe erreichen. Dies ist die erste Folge im Zeitalter der Würmer Abenteuer Pfad, einer vollständigen Kampagne, bestehend aus 12 Abenteuern, mehreren "Ergänzungen"-Artikeln, um Spielern bei der Durchführung der Serie zu helfen, sowie einigen Poster-Karten wichtiger Orte, die im Laufe des nächsten Jahres in der Dungeon-Zeitschrift veröffentlicht werden.

Die Kampagne führt die Charaktere von ihren bescheidenen Anfängen auf der 1. Stufe zu den mächtigen Verantwortlichkeiten der 20. Stufe. Das Format der Kampagne ist episodisch, wobei einzelne Kapitel trotz eines "Plots", der sich durch die gesamte Serie zieht, eigenständig stehen können. Der volle Umfang dieses Plots wird deutlich, wenn jede Folge erscheint, aber wir werden regelmäßig Updates und exklusive Vorschauen auf kommende Folgen liefern, um Ihnen bei der Planung und dem kreativen Prozess zu helfen. Das erste solche Update, "Der Weg nach vorn", erscheint in Dungeon 125.

Kampagnen-Einstellung

Der Zeitalter der Würmer Abenteuer Pfad wurde mit maximaler Flexibilität im Hinterkopf entworfen. Die "Welt", in der sich die Abenteuer abspielen, entspricht den Grundregeln von Dungeons & Dragons. Die Städte und Dörfer des Abenteuer Pfads

beherbergen Kirchen für St. Cuthbert und Heironeous, aber diese und andere für die Serie wichtige Glaubensrichtungen können problemlos durch Religionen aus Eberron oder den Vergessenen Reichen ersetzt werden, sowie durch Kleriker nach den Vorstellungen des Spielers. Die "Einstellung" des Abenteuer Pfads ist als Rahmen konzipiert, nicht als Einschränkung der Kreativität des Spielers. Die Serie konzentriert sich eng auf die "Meilenstein"-Orte, die für die laufende Kampagne erforderlich sind. Wenn du die Kampagne in Eberron oder den Vergessenen Reichen durchführen möchtest, hindert dich nichts daran. Tatsächlich werden wir sogar mit umfangreichen Anpassungsanleitungen für jedes Abenteuer von Keith Baker (dem Schöpfer von Eberron) und Eric L. Boyd (Faiths & Pantheons, Serpent Kingdoms, City of Splendors: Waterdeep) helfen. Fans von Greyhawk werden in der Verwendung des Kern-D&D-Settings im Abenteuer Pfad viel finden, was ihnen gefällt. Diese Anhänge findest du im Dungeon 124 Online Supplement, das derzeit auf paizo.com/Dungeon verfügbar ist.

Vorbereitung

Um den Zeitalter der Würmer Abenteuer Pfad zu spielen, benötigst du eine Kopie der Dungeons & Dragons Grundregelwerke (Player's Handbook, Dungeon Master's Guide und Monster Manual). Die meisten Monster, auf die du in diesem und den kommenden Abenteuern triffst, stammen aus dem Monster Manual, aber gelegentlich verwenden wir Kreaturen aus anderen Quellen. Wenn wir das tun, werden wir sicherstellen, alle wichtigen Informationen hier im Magazin anzugeben, aber du wirst wahrscheinlich feststellen, dass es hilfreich ist, Kopien des Monster Manual 2, Monster Manual 3 und des Fiend Folio zu haben, um die Details zu ergänzen und "off-map" Bereiche zu bevölkern.

Für Pathfinder 1 brauchst Du das Grundregelwerk, das Spielershandbuch und die Monsterhandbücher.

Die Handlung der ersten Abenteuer findet in der Nähe der Stadt Diamantsee statt, einer korrupten Bergbaugemeinschaft, die drei Tage von der fabelhaften Freien Stadt entfernt liegt, der Metropole der Zauberer

und Diebe. Bevor du dieses Abenteuer beginnst, nimm dir einen Moment Zeit, um die Karte, die wir in dieser Ausgabe zur Verfügung gestellt haben, auszubreiten und das Hauptstück des ersten Handlungsstrangs der Kampagne zu betrachten. Überlege, wie du die Stadt Diamantsee zu deiner eigenen Stadt machen kannst. Welche Kreaturen leben in den Hügeln um Diamantsee herum? Welche Schatz liegen am Grund des Sees selbst?

Wende dich dann dem Artikel "Diamantsee" zu und erfahre mehr über die Geschichte und Gefahren von Diamantsee. Beachte insbesondere den Teil "Die Spieler einbeziehen", der Tipps dazu gibt, wie du jeden Spielercharakter in die Geschichte einbinden kannst. Der Hintergrundartikel hilft dir bei den wichtigsten Elementen, um Diamantsee zum Leben zu erwecken, aber das Ausfüllen der Lücken selbst ist der eigentliche Spaß bei D&D.

Während der gesamten Kampagne werden in den "Kampagnen Saat"-Seitenleisten zukünftige Zeitalter der Würmer-Folgen vorgestellt. Diese Seitenleisten bieten einen Blick in die Zukunft und halten dich über die wichtigsten NSCs und Ereignisse der Kampagne auf dem Laufenden, wenn sie vorgestellt werden. Im Laufe der Kampagne musst du viele Geheimnisse vor deinen Spielern bewahren, aber wir haben nicht vor, dir irgendwelche Geheimnisse vorzuenthalten.

Dieses Abenteuer setzt voraus, dass die Spielercharaktere ihre Abenteuerkarrieren in der lebhaften Bergbaustadt Diamantsee beginnen, einem schlammigen Fleck auf der Karte der Hügel östlich der fabelhaften Freien Stadt. Die Einwohner von Diamantsee sind hauptsächlich Bergleute und Arbeiter, ernsthafte Menschen, die den Großteil ihres Lebens unter Tage schuften. Wenn sie nicht arbeiten, feiern die Bergleute entlang der Vene, einer zwielichtigen Straße gesäumt von Tavernen und Bordellen. Insgesamt ist das Dorf ein schmutziger, misstrauischer Ort, der zu unangenehmen Gewaltausbrüchen und Leidenschaft neigt. Aber Diamantsee bietet viele Abenteuermöglichkeiten, denn die Hochländer rund um die Stadt sind reich an alten Gräbern und Begräbnisstätten längst vergangener Kulturen.

Tratsch im Dorf spricht von einer Gruppe reich gekleideter Abenteurer, die regelmäßig die Schankstube des Wilden Hundes, der berühmtesten Taverne von Diamantsee, aufsuchen. Die selbstbewussten Helden der Freien Stadt erzählen von hart erkämpften Schlachten auf ihrem Weg nach Diamantsee und von ihrem Vorhaben, den längst verlassenen Stirgenest Hügel am fernen südöstlichen Ufer des Sees zu erkunden. Die Spielercharaktere, als Einheimische von Diamantsee, wissen, dass der Hügel oft von der Jugend der Gemeinde erkundet wird, die immer feststellt, dass es völlig frei von Wundern ist und völlig harmlos.

Nicht so bei einem anderen Hügel, der einen Tagesritt vom Dorf entfernt liegt. Dieser Hügel befindet sich in der Nähe einer vor etwa 50 Jahren ausgeschlachteten Eisenerzmine. Die Konzession der Mine erlosch, als ihr Manager einige Jahre später starb. Der Hügel liegt in einer Art Niemandsland und geriet beinahe in Vergessenheit. Sein gähnender Eingang war mit Unkraut überwuchert und mit Trümmern verstopft. Vor einem Jahrzehnt wurde er von einem neugierigen Teenager wiederentdeckt und ist seither eine Art Gemeinschaftsgeheimnis, das von der Jugend von Diamantsee gehütet wird. Sie fordern sich gegenseitig heraus, in den gewaltigen Eingang zu verschwinden, um ihre Tapferkeit zu beweisen. Gelegentlich, wenn der Wind genau richtig steht, dringen aus den Tiefen des verlassenen Grabmals beklemmende, fast magische Töne. Diejenigen, die von seinem Standort wissen, nennen ihn den Flüsternden Hügel.

Wenn Abenteurer aus der Freien Stadt versteckte Gänge und Reichtümer im Stirgenest Hügel erwarten, liegt es nahe, dass der Flüsternde Hügel ebenfalls eine echte Gewinnmöglichkeit bieten könnte. In dem rauen Bergarbeiterdorf Diamantsee, in dem verzweifelte Menschen in feuchten Tunneln schuften, um wohlhabenden Herren Gewinn zu bringen, ist eine Gewinnmöglichkeit eine Möglichkeit zur Flucht.

Die Geschichte des Flüsternden Hügel

Vor vielen tausend Jahren, lange bevor die menschliche Zivilisation aufstieg, kämpften zwei alte Mächte um das Schicksal des sich formenden Multiversums. Auf der einen Seite stand ein urzeitliches Wesen namens die Königin des Chaos, ein tentakelhafter Schrecken aus einem Zeitalter vor den Zeitaltern. Ihr gegenüber standen die strengen Legionen der Windherren von Aaga, den kultiviertesten der elementaren Herrscher, die vor der Geburt der lebenden Rassen regierten und ein Imperium beherrschten, das Welten umspannte. Jahrhundertlange Patt-Situation brach zusammen, als die Königin des Chaos ihren mächtigsten Verbündeten, einen rücksichtslosen Dämonenfürsten namens Miska, die Wolf-Spinne, rekrutierte.

Miska und seine dämonischen Legionen belagerten das Territorium der Windherren und besiegten die elementaren Armeen, um nach und nach die Kultur von Aaga auszulöschen. Als alles verloren schien, zog sich ein Konsortium von sieben großen Windherren-Kriegern aus dem Konflikt zurück und entwickelte einen Plan, um Miska, die Wolf-Spinne, zu vernichten und die Chaosarmee zu zerschlagen. Eine epische Quest begann, bei der diese "Wandernden Herzöge" das Große Rad nach einer Waffe oder einem Geheimnis durchsuchten, das ihren verhassten Feind vernichten würde. Unter Nutzung des Wissens hunderter Kulturen schufen sie eines der mächtigsten Artefakte der Geschichte - den sagenumwobenen Stab des Gesetzes.

Sie kehrten inmitten einer entscheidenden Schlacht auf den vulkanischen Feldern von Pesh in den Krieg zurück. Dort stieß der größte der Wandernden Herzöge den Stab in Miska, die Wolf-Spinne. Als das absolute Gesetz des Stabs mit dem Chaos von Miskas Blut vermischt wurde, entstand eine gewaltige planare Kluft, die den Stab in sieben Teile zerbrach. Der Fürst der Dämonen und der Wandernde Herzog verschwanden in dieser Kluft, während die sieben Teile des Stabs über das Land verstreut wurden.

Hunderte von Windherren blieben in Pesh zurück, viele tot oder sterbend von den Wunden, die sie in der turbulenten Schlacht erlitten hatten. Gemäß der alten Tradition sollten diese Soldaten auf dem Boden begraben werden, auf dem sie starben. Ihre aufwendigen Grabmäler erinnern für immer an das tapfere Opfer der Helden von Aaga und zeugen von der Größe ihres sterbenden Imperiums. Die Windherren zogen südwärts von Pesh über einen riesigen See in eine felsige Region, die sich perfekt für diese Aufgabe eignete. So entstanden die ersten Grabmäler in den Hügeln um Diamantsee. Das größte dieser Grabmäler ehrt Icosiol, einen Wandernden Herzog, der im finalen

kataklystischen Konflikt zwischen Gesetz und Chaos von Miska, der Wolf-Spinne, getötet wurde. Andere enthielten Icosiols gefallene Diener und Untergebene, von denen jeder seine eigenen Schatz hat und Geschichten zu erzählen hatte. In einem dieser kleineren Gräber befand sich die Leiche von Zosiel, einem Kriegerprinzen, der kurz vor dem Einsatz des Stabs des Gesetzes durch die Wandernden Herzöge einem Dämonenschlag zum Opfer fiel. Dies ist der Flüsternde Hügel.

Im Laufe der Jahrtausende seit seiner Errichtung empfing der Flüsternde Hügel unzählige Besucher. Sie nahmen zunächst die erreichbarsten Schatz des Grabmals an sich: Statuetten von unvergleichlicher Kunstfertigkeit, Platinbehälter mit unbezahlbarem Weihrauch und hundert schwerer zu beschreibende Kostbarkeiten von unbestreitbarem Wert. Nicht wenige Entdecker fielen den raffinierten Fallen des Grabmals zum Opfer, die von seinem Chefarchitekten, einem edlen Windherren namens Nadroc, geschaffen wurden. Nur wenige Entdecker fanden heraus, dass der Großteil des Hügels nur eine List war, die von einem noch größeren Grabmal ablenken sollte, das noch tödlichere Gefahren barg. Selbst Tausende von Jahren nach seiner Errichtung birgt der Flüsternde Hügel noch unberührte Geheimnisse aus den Tagen seiner Erschaffung.

Die letzte bemerkenswerte Expedition zum Flüsternden Hügel fand vor knapp 60 Jahren statt und wurde von einem skrupellosen Archäologen namens Ulavant geleitet. Der schurkische Gelehrte wurde von den Suchern unterstützt, einem Orden gleichgesinnter Akademiker und Abenteurer. Die Angelegenheit endete in einer Tragödie, bei der alle Mitglieder der hinterhältigen Fallen von Nadroc zum Opfer fielen. Heutzutage verzeichnen nur Fußnoten in staubigen Büchern in der Sucherloge der Freien Stadt das Schicksal von Ulavants Gruppe.

Vor etwa 30 Jahren kam ein junger Ausreißer namens Alastor Land zum Flüsternden Hügel, in der verzweifelten Hoffnung, seiner gleichgültigen Familie zu entkommen. Leicht genug, um über Druckplatten zu springen, und glücklich genug, um den wachsamen Wächtern des Grabmals zu entkommen, drang Alastor weiter in den Hügel vor als die meisten erfahrenen Entdecker. Doch selbst das Glück der Jugend konnte nicht mit Nadrocs scharfem Verstand und raffinierten Schutzvorrichtungen mithalten. Von Hass verzehrt, lebt Alastor als Geist weiter und spukt immer noch in den geheimsten Kammern des Flüsternden Hügels.

Heutzutage betrachten die Jugendlichen von Diamantsee den Standort des Flüsternden Hügels wie ein Geheimnis. Sie fordern sich gegenseitig heraus, eine Nacht in seinen Tiefen zu verbringen und nutzen diesen Ort als Mutprobe. Diese Besuche nahmen vor etwa sechs Jahren ab, als ein Mädchen aus

der Gegend verschwand, während es im Hügel schlief und von einer Schlange verschlungen wurde, die seither zu ergiebigeren Jagdgründen weitergezogen ist. Doch trotzdem kommen die Kinder noch immer, um sich über die unheimlichen Geräusche des Grabmals zu wundern und ihre Namen in die Eingangswände zu ritzen, wobei ihre zitternden Hände den Beweis ihres Mutes zeigen.

Nun kommen auch andere aus eigenen Gründen zum Flüsternden Hügel, tapfere Fremde, die ihr Leben riskieren, um nach antikem Reichtum zu suchen. Doch der größte Schatz, den sie von diesem Ort mitnehmen werden, ist ihr miteinander.

Abenteuer Übersicht

Der Großteil des Abenteuers besteht aus der Erforschung des Flüsternden Hügels, einem großen Dungeon-Komplex, der mit antiken Fallen und einer Sammlung interessanter (und territorialer) Bewohner beladen ist. Tief im Inneren des Komplexes stoßen die Spielercharaktere auf den Geist von Alastor Land, dem weggelaufenen Kind, das vor 30 Jahren einer der Fallen des Hügels zum Opfer fiel. Das untote Schrecken versperrt den Fortschritt der Charaktere und verspricht, den Hügel zu verlassen, wenn die Charaktere seine Knochen zum kleinen Familienfriedhof auf einem Bauernhof kurz außerhalb der Stadt zurückbringen.

Dieser Bauernhof ist nun eine überwucherte Ruine, die von einem böswilligen Eulenbären bewohnt wird. Die Pläne der Gruppe, Alastors Knochen zurück-zubringen, werden vereitelt, als sie entdecken, dass die anderen Gräber im Familienfriedhof geleert wurden. Um den Geist zu besänftigen, muss die Gruppe Alastors Verwandte aufspüren, die nun als Wächterskelette von einem ungewöhnlichen Nekromanten dienen, der kürzlich in der Stadt angekommen ist. Korrespondenz, die im Zuhause des Nekromanten entdeckt wurde, enthüllt, dass die Schurken sich auf ein bevorstehendes Ereignis namens "Zeitalter der Würmer" vorbereiten. Der Brief erwähnt auch einen geheimen Kult, der in einer nahegelegenen Mine versteckt ist, und belastet einen der Minenleiter von Diamantsee mit kultbezogener Aktivität.

Die Spielercharaktere kehren zum Flüsternden Hügel zurück, wo sie die Ruinen jenseits der versperrten Tür erkunden und auf ein ungeplündertes Grab stoßen, das von feindlichen Kreaturen der elementaren Luft bewacht wird. Schließlich erreichen die Charaktere das Grab des Windherzogs Zosiel und entdecken einen Schatz, der entscheidend sein könnte, um das Herannahen des Zeitalters der Würmer zu vereiteln. Die Geheimnisse hinter dieser seltsamen Fundgrube werden in der nächsten Folge des "Zeitalter der Würmer Abenteuer Pfad" enthüllt.

Textkasten Seite 119

Kampagnenidee: Der Stab der Sieben Teile

Angesichts der Geschichte des Flüsternden Hügels könnte man leicht annehmen, dass der "Zeitalter der Würmer Abenteuer Pfad" um die Suche nach dem Stab der Sieben Teile zentriert ist. Tatsächlich könnten einige Teile der Serie (einschließlich dieses) ideal als Einführungsabenteuer für eine auf den Stab der Sieben Teile ausgerichtete Kampagne dienen. Der Stab selbst spielt jedoch eine untergeordnete Rolle in den Ereignissen, die das Leben eurer Spielercharaktere für immer verändern werden.

Bedeutsame Zeiten stehen bevor für eure Spielercharaktere und die Welt, in der sie leben. An den Wendepunkten der Geschichte haben große und mächtige Artefakte oft die Tendenz, aufzutauchen, als würden sie danach streben, benutzt zu werden, um einen Einfluss auf die Welt zu nehmen.

Der Stab der Sieben Teile spielt eine untergeordnete Rolle in der sich entfaltenden Geschichte. Die Hauptrollen werden von euren Spielercharakteren übernommen.

#####

Textkasten Seite 120

Kampagnenidee: Die Freie Stadt

Details zur "Freien Stadt" wurden bewusst vage gelassen, um euch zu ermöglichen, den "Flüsternden Hügel" überall in eurem bevorzugten Kampagnen-Setting anzusiedeln. In den Vergessenen Reichen ist die Freie Stadt Tiefwasser, die Stadt der Pracht. In Eberron handelt es sich um nichts anderes als Sharn, die Stadt der Türme, die in einem gleichnamigen Produkt ausführlich beschrieben ist. Diejenigen, die mehr Greyhawk in das hier bereitgestellte Grundgerüst einfließen lassen möchten, finden in der Freien Stadt Greyhawk einen idealen Kandidaten. In Pathfinder bietet sich Magnimar an. Natürlich kann die Freie Stadt auch eine von euch erfundene Stadt sein, um das Zeitalter der Würmer nahtlos in euer bestehendes Kampagnen-Setting einzufügen.

#####

Auftakt

Der Artikel "Hintergrund: Diamantsee" in den Ergänzungen bietet einige Vorschläge, um die Spielercharaktere in das Geschehen einzubeziehen. Es gibt jedoch noch ein entscheidendes Element, das noch nicht besprochen wurde: die Eröffnungsszene der Kampagne.

Die Gruppe von Abenteurern aus der Freien Stadt, die sich in der Stadt aufhält, hat offen über ihre Absicht gesprochen, mindestens eine Woche lang das leere Stirgenest-Grab zu plündern, wodurch genügend Gelegenheit besteht, dass sich die Nachricht von ihren Taten in alle Ecken von Diamantsee verbreitet. Erwäge, ein oder zwei Spielercharaktere zu den Anstiftern der Handlung zu machen. Wenn Du die Spielercharaktere auswählst, die den größten Grund haben, Diamantsee zu verlassen, wirst Du feststellen, dass die Spieler Dir dabei

helfen, die Dinge gut voranzubringen. Charaktere, die für das berühmte Emporium von Diamantsee arbeiten, eignen sich am besten als Anstifter, da sie am ehesten Gerüchte hören und aufgrund der schäbigen Bedingungen ihres Arbeitsplatzes am ehesten die Stadt verlassen möchten.

Bevor das Spiel beginnt, solltet ihr darüber nachdenken, wie jeder Charakter Informationen über den Flüsternden Hügel erhält. Auf Wunsch des Handlungsanstoßers könnten Spielercharaktere, deren Hintergrund sie mit der Garnison von Diamantsee verbindet, das Büro des Chefkartografen der Garnison überfallen. Dort stehen sie eine 70 Jahre alte Karte des mittlerweile aufgegebenen Minengeländes, auf der der Eingang des Hügels klar markiert ist und in der Nähe die Worte "Flüsternder Hügel" geschrieben stehen. Neuere Karten weisen diesen wichtigen Interessenspunkt nicht auf.

Da der Weg vom Dorf zum Hügel eine Überlandreise durch die Hügel erfordert, könnte ein kluger Charakter einen Waldläufer, Druiden oder Barbaren aus der Bronzeholzhütte vor den Toren der Stadt anwerben. Es gibt nur wenige Zauberer und Zauberinnen, die nicht sabbernd vor Vorfreude auf die Entdeckung verlorenen arkaner Geheimnisse wären, daher sollte es kein Problem sein, arkanen Zauberwerkern einzubinden.

Wenn die Handlungsanstoßer jeweils einen Spielercharakter einladen, erhöht sich die Gruppe auf die Standardgröße von vier Abenteurern. Für den Fall, dass ihr mehr als vier Spieler berücksichtigen müsst, könntet ihr in Betracht ziehen, dass die Handlungsanstoßer jeweils einen Charakter einladen, der wiederum einen anderen Charakter einlädt, der den Handlungsanstoßern unbekannt ist. Dadurch entsteht eine gewisse Unsicherheit in der Eröffnungsbegegnung und gibt den Spielern einen Anknüpfungspunkt, um mit dem Rollenspiel zu beginnen und sich einander vorzustellen.

Bevor ihr die Kampagne beginnt, arbeitet mit euren Spielern zusammen, um ein Gefühl dafür zu bekommen, wer ihre Charaktere sein werden. Fragt sie, was sie in Diamantsee tun und warum ihre Charaktere daran interessiert sein könnten, die Stadt zu verlassen. Es sollte nicht schwer sein, einen solchen Grund zu finden - wie der Hintergrund von Diamantsee und zukünftige Teile des "Zeitalter der Würmer Abenteuer Pfad" zeigen werden, ist Diamantsee alles andere als ein gemütliches Zuhause.

Sobald du diese Informationen von deinen Spielern erhalten hast, gib jedem von ihnen einen gedruckten Hintergrund, der ihre Ideen in deine Vorstellung von Diamantsee einbindet. Beende die Notizen mit dem Vorschlag, dass ein Freund oder Bekannter ein Treffen in einem verlassenen Büro des Minenaufsehers außerhalb der Stadt arrangiert hat. Dann, wenn das Spiel beginnt,

führe die Spieler nacheinander in das Büro ein und lass die Spielercharaktere sich kennenlernen, bevor sie sich auf ein Leben voller Abenteuer begeben.

Dieses Büro bietet eine ausgezeichnete "Basis", die die Spielercharaktere während ihrer Erkundung des Hügels nutzen können. Alles Wertvolle wurde vor Jahrzehnten entfernt, aber der zerfallene, verlassene Ort bietet immer noch ein stabiles Dach (trotz eines eingestürzten zweiten Stocks), dass die Spielercharaktere vor den Strapazen der Natur schützen kann.

Ein Artikel über dieses Büro erscheint in DRAGON 333, (Ergänzungen Seite 39) erhältlich in gut sortierten Fachgeschäften oder online auf paizo.com. Der Artikel ist auf Spieler ausgerichtet und enthält eine Karte des Ortes sowie einige Vorschläge, wie die Spielercharaktere es zu ihrem Versteck machen können. Obwohl es nicht notwendig ist, dieses Abenteuer zu spielen, kann es hilfreich sein, eine Kopie zu finden.

Teil 1: Ein Gesicht in der Dunkelheit

Der gähnende Eingang zum Flüsternden Hügel liegt etwa 10 Minuten östlich des verlassenen Minenbüros, ein breites, von Monolithen gesäumtes Portal, das teilweise von Unterholz und Felsen verdeckt ist. Wenn die Spielercharaktere eine allgemeine Vorstellung haben, wo sie suchen müssen, erfordert das Auffinden des Eingangs einen Wahrnehmungswurf mit einem SG von 10. Sofern die Spielercharaktere nicht 10 Minuten damit verbringen, das Gebüsch und den Schutt um den Eingang herum zu beseitigen, behandelt man die Quadrate vom Hügel zum Bereich 1 als schwieriges Gelände.

Sofern nicht anders angegeben, sind die Innenräume 6 m breit und 6 m hoch, mit Decken aus glattem Stein.

1. Feiglings Rast

Natürliches Licht erhellt schwach einen langen Flur, der sich nach Norden in die Dunkelheit erstreckt. Eine schwache Brise bringt zischendes Flüstern mit sich, das fast wie seufzender Atem klingen. Es muss ein Trick des Windes sein, aber der Effekt wirkt fast lebensecht.

Die Wände tragen auf Hüfthöhe horizontale Bänder von trügerisch einfachen geometrischen Mustern. An manchen Stellen offenbaren die Bänder überraschende Details, aber an anderen Stellen wirken die Wände, als wären sie mit Waffen zerhackt oder durch die Strapazen der Zeit erodiert. Abblätternde Farbflecken, leuchtend violett und in einem dumpfen Senf Gelb, haften an manchen Stellen noch an den Wänden und deuten auf das hin, was einmal ein Farbenrausch gewesen sein muss. Eine dünne Staubschicht bedeckt den Boden.

Direkt im Inneren des dunklen Grabes teilt sich der Flur in flache Nischen nach Osten und Westen auf. Hier tragen die Wände die schwersten Beschädigungen. Dutzende von ungeschickten Kratzern verunstalten das wunderschöne antike Mauerwerk wie Graffiti an einer Stadtmauer. Ein Büschel schmutzigen Stoffs in der Größe eines Halblings ruht in der abgerundeten Endstelle der westlichen Nische. Draußen nimmt der Wind zu, und ein Chor von fast menschlichen Geräuschen erhebt sich aus dem dunklen Gang.

In alten Zeiten hielten diese Nischen große Räuchergefäße, die auf Marmorsäulen montiert waren. Plünderer raubten vor Jahrhunderten diese unbezahlbaren Artefakte, und zurück blieben nur vier kleine Verankerungslöcher entlang des Umfangs einer kreisförmigen Vertiefung, die 30 cm tief und 60 cm breit ist.

Ein feiner Staubbelaag bedeckt die ersten 18 m des Ganges. Ein Charakter mit der Fähigkeit Spuren lesen kann einen Überlebenskunst-Wurf (SG 14) ablegen, um festzustellen, dass mehrere Wölfe in jüngster Vergangenheit mehrmals den staubigen Gang überquert haben.

In der westlichen Nische befindet sich eine verschimmelte alte Schlafrolle, die von einem örtlichen Teenager benutzt wurde, der es wagte, eine Nacht im Hügel zu verbringen. Jeder einheimische SC aus Diamantsee unter 20 Jahren kann einen Wissen (Lokales) Wurf (SG 15) ablegen, um sich an Geschichten aus der Kindheit über ein verschwundenes Teenagermädchen vor 6 Jahren zu erinnern. Füge einen Bonus von +1 zu dem Wurf hinzu für jedes Jahr, um das der Charakter jünger als 20 Jahre ist.

Die Schlafrolle ist verhärtet und spröde geworden und zerbricht bei zu grober Untersuchung. Sie enthält nichts Wertvolles. Eine Untersuchung bringt Schnitzspäne rund um die Schlafrolle zum Vorschein.

Ein Wahrnehmungs-Wurf (SG 10) von jedem Charakter, der die gemusterten Bänder an den Wänden untersucht, enthüllt dünne hohle Röhren, die in das Musterwerk eingebettet sind. Die seltsamen Flüsterstimmen, die den Gang erfüllen, scheinen aus diesen Löchern zu kommen. Die Röhren reichen bis zur Oberfläche des Hügels, wo Hunderte winziger Löcher den Wind einfangen und in das Grab projizieren. Die äußeren Löcher sind gut versteckt (und viele von ihnen sind mit Schutt bedeckt und verfüllt), was einen Wahrnehmungs-Wurf (SG 20) erfordert, um sie zu entdecken.

Die gemusterten Bänder durchziehen die Wände bis zum Bereich 4, wo sie von aufwendigeren Fresken ersetzt werden.

Alle drei Runden dürfen die SC einen Wahrnehmungs-Wurf (SG 10) ablegen, um ein schwaches flackerndes grünes Licht aus dem Norden zu bemerken. Dieser SG verringert sich um 5 in der Mitte des Ganges, und das Licht wird offensichtlich, sobald die SC Bereich 4 erreichen. Das Licht kommt

von einer flackernden ewig brennenden Fackel in Bereich 7.

2. Transportnische

Der westliche Gang erstreckt sich etwa 12 m und endet auf einer kleinen erhöhten Marmorplattform, die etwa 15 cm über dem Boden liegt. Eine seltsame, zerbrochene arkane Apparatur ruht auf dieser Plattform, ihr gebogenes ovales Gestell gibt ihr das Aussehen eines Ankleidespiegels eines Adligen. Nur ein Drittel dieses Gestells ist übrig. Ein ungewöhnlicher arkane Glyph, etwa so groß wie ein menschlicher Kopf, wurde sorgfältig in die Basisplatte der Stützplattform eingraviert.

Ein Wahrnehmungs-Wurf (SG 5) fördert einige Splitter einer nicht identifizierbaren glänzenden schwarzen Substanz zutage, die sich wie Stein anfühlt. Sie ist leicht kalt bei BÜ. Jeder, der den Rahmen untersucht, kann einen Wahrnehmungs-Wurf (SG 10) ablegen, um zahlreiche Runen und Glyphen zu entdecken, die in einen Schlitz auf der Innenseite des Rahmens eingraviert sind, wo das "Glas" des "Spiegels" gehalten worden wäre. Mit einem erfolgreichen Wissen (Arkane)-Wurf (SG 10) können diese als arkane Symbole für Teleportation identifiziert werden.

In alten Zeiten verband ein großer Ring von Portalen mehrere Begräbnisstätten der Windherzöge, doch jetzt funktionieren nur noch zwei solcher Portale, eines davon in Bereich 3 und sein Partner im ungestörten Hügel von Icosiol, dem getöteten Wandernden Herzog, dessen prächtiges Grab als Hauptstation entlang des Kreises aus schwarzem Glasportalen diente. Der Fuß der Apparatur trägt das persönliche Siegel von Icosiol, das in der Geschichte nahezu vergessen ist. Weitere Informationen über das seltsame Symbol finden Sie in der Seitenleiste "Glyphen der Windherzöge".

Schatz: Die Glasscherben könnten bei einem geeigneten Käufer bis zu 20 GM einbringen. In Diamantsee wären das der Gnom-Juwelier Tidwoad oder der Magier Allustan.

Entwicklung: Wenn die SC in diesem Bereich zu viel Lärm machen, könnten sie von den Wölfen in Bereich 4 entdeckt werden. Jeder der drei Wölfe hat aufgrund der Entfernung einen Malus von -2 auf seinen Wahrnehmungs-Wurf. Der SG für diesen Wurf hängt vom Lautstärkepegel der SC ab und reicht von 0 bis 10.

Alle drei Runden dürfen die SC einen Wahrnehmungs-Wurf (SG 10) ablegen, um ein schwaches flackerndes grünes Licht aus dem Norden (Bereich 7G) zu bemerken.

Textkasten Seite 123

Kampagnenidee: Windherzog-Glyphen Während ihrer Erkundung des Flüsternden Hügels stoßen die SC auf Glyphen, die vor Tausenden von Jahren von den Windherzögen von Aaqa eingraviert wurden. Es handelt sich um die persönlichen Symbole des Generals Icosiol (zu finden auf dem Fuß der Apparatur in Bereich 2 und den Fresken

in Bereich 24), des Helden Zosiel (auf den Sarkophagen in den Bereichen 7 und 25) und des Architekten Nadroc (überall in der Architektenlagerstätte). Während die Legende des Stabs der Sieben Teile bei Barden und Träumern weit verbreitet ist, gibt es nur wenige konkrete Details zur Kultur, Geschichte und Schrift der Windherzöge. Ihre persönlichen Glyphen gelten als die ursprüngliche Schriftform des Auran, bevor die Sprache des elementaren Windes vor Tausenden von Jahren durch drakonische Buchstabenformen repräsentiert wurde.

Durch den Zauber Sprachen verstehen und das Entziffern von Schriften können die SC feststellen, dass es sich bei den Symbolen um persönliche Siegel handelt und den mit jeder Glyphen verbundenen Namen anzeigen (aber nicht die Bedeutung dieses Namens). Verwenden Sie die folgende Tabelle, um bei Wissenswürfen, Wissen (Geschichte) oder Wissen (Arcanes) bezüglich der Glyphen zu helfen.

Wurf Bekannte Informationen

- 10 Die Glyphen scheinen nicht aus einem gemeinsamen Alphabet zu bestehen, obwohl sie an arkane Symbole erinnern, die den elementaren Wind darstellen.
- 15 Die Glyphen repräsentieren Namen, wobei jede Glyphe auf eine einzelne Person verweist. Die Glyphen auf der arkanen Apparatur in Bereich 2 repräsentiert wahrscheinlich das Siegel des wichtigsten oder ranghöchsten Individuums der drei im Flüsternden Hügel gefundenen Glyphen. Die Glyphen auf den Sarkophagen sind die niederrangigsten der drei.
- 20 Die Buchstabenformen ähneln einer antiken Glyphensprache namens Vaati, die von einigen unorthodoxen Gelehrten als ursprüngliche Schriftform des Auran betrachtet wird.
- 25 Vaati ist ein Auran-Wort, das "Windherzog" bedeutet und auf die legendären Windherzöge von Aga verweist, die den Stab der Sieben Teile schmiedeten. Ein Buch namens die Chronik von Chan, fälschlicherweise einer Prinzessin des elementaren Windes zugeschrieben, enthält eine vollständige Liste der bei der Schlacht von Pesh anwesenden Windherzöge sowie einen allgemeinen Bericht über das Geschehen dort. (Allustan kann das Buch aus der Großen Bibliothek der Freistadt in einer Woche anfordern.)

3. Eingestürzte Passage

5 m weiter unten im östlichen Gang blockiert ein riesiger Haufen eingestürzter Trümmer die Nische von oben bis unten. Es sieht so aus, als würde es Wochen dauern, um durch den dicht gepackten Schutt zu tunneln.

Es gibt ein funktionierendes Portal jenseits dieses eingestürzten Gangs, aber die SC können es jetzt nicht erreichen. Dieses Portal wird in einem zukünftigen Teil des

Abenteuerpfads "Zeitalter der Würmer" eine Rolle spielen.

Entwicklung: Wenn die SC in diesem Bereich zu viel Lärm machen, besteht die Möglichkeit, dass die Wölfe in Bereich 4 sie hören. Jeder der drei Wölfe hat einen -2 Malus auf seinen Wahrnehmungswurf aufgrund der Entfernung. Der Schwierigkeitsgrad für diesen Wurf variiert je nach Lautstärke der SC zwischen 0 und 10. Alle drei Runden dürfen die SC einen Wahrnehmungswurf mit einem Schwierigkeitsgrad von 10 machen, um ein schwaches flackerndes grünes Licht aus dem Norden (Bereich 7G) zu bemerken.

4. Halle der Ehre (HQ 3)

Der zentrale Gang öffnet sich zu einer großen Kammer mit Flügeln, die nach Osten und Westen führen. Über die Kammer hinweg im Norden befindet sich ein 6 m breiter offener Bogen, der von oben bis unten in durchsichtige Spinnweben gehüllt ist. Ein unheimliches grünes Licht flackert jenseits der Spinnweben und wirft seltsame Schatten in diesem Raum. Es riecht nach Tierexkrementen und nassem Fell.

Nach Westen führen drei kurze Treppen zu einem breiten Marmorpodest, aber das entfernte Ende des Flügels ist von Dunkelheit verdeckt.

Große Risse im Mauerwerk und unregelmäßige Trümmerhaufen verstopfen den östlichen Flügel und vermitteln den Eindruck eines vollständigen Einsturzes.

Die zischenden, fast menschlichen Flüstern, die im Gang zu hören sind, werden in dieser riesigen Kammer zu einem Chor, der unheimlich von den Wänden widerhallt.

Jeder, der Auran spricht, hat den deutlichen Eindruck, dass die Flüstern in dieser Kammer mehr sind als nur ein Trick des Windes und der Rohre. Gelegentlich können solche Personen Worte in der Sprache der Elementarluft heraushören - Worte wie "hoffnungslos, Sakrileg, Feinde" und so weiter. Die Worte stammen von speziell vorbereiteten Luftrohren, die zur Oberfläche führen, und sind nichts weiter als eine subtile Methode, um Grabräuberei in einer Sprache zu entmutigen, die nur wenige moderne Grabräuber verstehen dürften.

Dicke Spinnweben bedecken den Bogen, der zu Bereich 7 führt, und versperren jegliche Sicht auf die Kammer hinter einem flackernden grünen Licht, das sich anscheinend ziemlich weit im Norden befindet. Charaktere, die sich innerhalb von 1,5 m von den Spinnweben befinden, können durch das Durcheinander hindurchsehen und bemerken, dass eine kurze Treppe von dem Bogen hinabführt, aber weitere Details sind nicht erkennbar. Dutzende winziger Spinnen hausen in diesen Spinnweben, aber sie sind völlig harmlos. Das Durchschneiden der Spinnweben erfordert eine Vollrunde-Aktion. Ein Charakter kann sich seinen Weg durch das Durcheinander bahnen, wird dabei jedoch vollständig von Spinnweben bedeckt,

sodass er nichts mehr sehen kann. Das Entfernen der Spinnweben aus den Augen eines solchen Charakters erfordert eine Standard-Aktion.

Selbst bei einer oberflächlichen Untersuchung (Wahrnehmung SG 0) wird deutlich, dass der östliche Flügel nicht so stark eingestürzt ist, wie es zunächst den Anschein hat. Eine 3 m breite Öffnung in der Mitte der Trümmer führt zur Höhle der Wölfe, Bereich 5.

Kreaturen: Der östliche Flügel dieser großen Kammer beherbergt ein kleines Rudel von drei hungrigen Wölfen, die jeden angreifen, der den Raum betritt. Zwei der klapprigen Köter sehen aus, als hätten sie seit Tagen nichts mehr gegessen. Ein dritter Wolf ist etwas größer als die anderen und scheint überhaupt nicht hungrig zu sein. Eine Narbe verläuft in einer geraden Linie von der Stirn bis zur Schnauze, eine üble Kampfpxtunde von vor Jahren.

WOLF (3)

TP 9, 9, 20; Monsterhandbuch I 278.

Taktik: Die Wölfe bevorzugen es, sich auf den nächstgelegenen Gegner zu stürzen und ihre Fähigkeit „Zu-Fall-bringen“ zu nutzen, um den Feind so schnell wie möglich zu Boden zu bringen. Dann zerfleischen sie den am Boden liegenden Gegner, bis er sich nicht mehr bewegt, und wenden sich dann dem nächsten Ziel zu. Wenn ihnen mehrere Ziele präsentiert werden, neigen sie dazu, den kleinsten oder schwächsten Gegner auszuwählen.

5. Wolfsbau

Die Wölfe hausen in dem fast abgeriegelten Teil des östlichen Flügels. Mittelgroße oder größere Charaktere müssen sich auf Hände und Knie begeben, um den Trümmergang zu passieren. Die andere Seite stinkt nach wilden Tieren. Unregelmäßige Trümmerhaufen bedecken die Höhle, ebenso wie Hunderte von Knochen und Knochenfragmenten von vergangenen Mahlzeiten der Kreaturen. Die meisten davon gehören Tieren an, aber einige sind unverkennbar menschlich.

Schatz: Ein Wahrnehmungswurf (SG 5) in der nördlichen Hälfte des Baus fördert einen alten Lederrucksack zutage, der halb unter einem Haufen menschlicheroider Knochen begraben ist. Der Rucksack enthält eine aufwendig verzierte Laterne aus indigofarbenem Metall mit indigoblauen Glasscheiben. Die Laterne ist 50 GM wert. Eine Wahrnehmungswurf (SG 15) auf der gegenüberliegenden Seite des Raums fördert ein kunstvoll geschnitztes Armband von unverkennbarer elbischer Handwerkskunst zutage, dass ein sich wiederholendes Blattmotiv trägt. Das Armband ist für einen Nichtelfen 75 GM wert und für einen Elfen-NSC (wie den Leiter der Diamantsee-Mine Ellival Moonmeadow oder einen seiner Diener) 100 GM.

Eine Wahrnehmungswurf (SG 20) in den Trümmern, die den Durchgang größtenteils

blockieren, fördert einen marmornen Zeigefinger zutage, der von einer Statue abgebrochen zu sein scheint. Der Finger passt genau zur rechten Hand der basreliefartigen Sarkophagdeckel-Figur in Bereich 7.

6- Galerie der sieben Laternen

Ein breites Podest erstreckt sich über die hintere Hälfte des westlichen Flügels und lenkt die Aufmerksamkeit auf ein verblasstes Fresko an den südlichen, westlichen und nördlichen Wänden. Von einem Standpunkt in der Mitte des Podests aus sieht es so aus, als stünde man in einem riesigen Raum mit sieben kurzen Gängen, die sich von einem zentralen Punkt aus erstrecken. Eine Kette hängt von der Decke am Ende jedes Gangs und jede Kette trägt eine glänzende farbige Laterne. Im Uhrzeigersinn sind die Farben rot, orange, gelb, grün, blau, indigo und violett.

Obwohl das Fresko etwas verblasst ist, ist es angesichts seines hohen Alters bemerkenswert gut erhalten. Aufmerksame Spieler werden bemerken, dass die sieben farbigen Laternen den sieben Farben des Regenbogens entsprechen und dass sie alle beleuchtet sind. Dies ist ein Hinweis darauf, wie man die Gesichtstür in Bereich 8 umgehen kann.

7. Falsches Grab (HG variabel)

Eine breite Treppe führt hinab in eine riesige Kuppelkammer. Sieben kurze Tunnel erstrecken sich von dem Raum in alle Richtungen und reichen etwa 10 m, bevor sie in abgerundeten Wänden enden. Am Ende jedes Ganges hängt eine dicke Kette von einer unsichtbaren hohen Decke herab. Fünf der Ketten tragen farbenfrohe Laternen, aber zwei halten nichts. Gegenüber der Eingangstreppe wirft eine hellgrüne Laterne, die wie eine Fackel aussieht, ein seltsames, trübes Licht in den Raum. Unzählige Glassplitter und glänzendes Metall, die in die gewölbte Decke der Kammer eingelassen sind, reflektieren dieses Licht und erzeugen den Eindruck von Sternenlicht und fallendem Schnee. Die Kuppel beginnt etwa 3 m über dem Boden und erreicht einen Höhepunkt von etwa 10 m über dem Zentrum des Raumes.

Unter dem Scheitelpunkt der Kuppel befindet sich ein langes Podest, auf dem sich ein marmornes Sarkophag zu befinden scheint. Eine milchig weiße Basrelief-Figur, vielleicht eines Menschen, ruht passiv auf dem Deckel des Sarkophags. Anders als der Rest des Grabes ist dieser Raum vollkommen still.

Der Sarkophag in der Mitte der Kammer könnte darauf hindeuten, dass dies die letzte Kammer im Begräbnisgrab von Zosiel ist. Tatsächlich handelt es sich jedoch um ein falsches Grab, das dazu dient, Grabräuber abzuschrecken, und es birgt eine Reihe von Gefahren, die solche Eindringlinge vorzeitig enden lassen können. Versteckte arkane

Aufzüge in den Enden zweier Nebengänge führen zu den Quartieren des Architekten Nadroc und seinem Team von Dienern, die mehrere Monate lang in der Tiefe wohnten, um Zosiel's Grab fertigzustellen. Da die Kammer recht komplex ist, werden die einzelnen Elemente des Raums unter eigenen Überschriften weiter unten behandelt.

Der Sarkophag

In der Mitte der Kammer befindet sich eine erhöhte Plattform, auf der ein versiegelter Sarkophag steht. Der Deckel trägt eine weiße Steingravur einer hohen Figur, die mit einem einfachen Gewand aus fließendem Stoff verhüllt ist. Es ist schwer zu sagen, warum genau, aber die Kleidung ruft Gedanken an alte Zeiten hervor. Die Figur scheint zunächst menschlich zu sein, aber eine oberflächliche Untersuchung enthüllt, dass sie etwa 2,10 Meter groß ist, völlig unbehaart und von unbestimmtem Geschlecht. Die Arme und Hände ruhen an der Seite. Die linke Hand ballt sich zu einer Faust, aber die rechte Hand liegt mit der Handfläche nach oben, wobei der Daumen nach innen gedreht ist und alle Finger außer dem Zeigefinger parallel zum Arm gehalten werden. Der Zeigefinger war ursprünglich unter dem Daumen eingerollt (siehe Abbildung), wurde jedoch vor Jahrhunderten von Grabräubern abgebrochen und ruht nun inmitten des Schutts in Bereich 5. Die ausgestreckten Finger stellen einen Hinweis auf den Ort des wahren Grabes dar.

Die Figur trägt einen amulettartigen Skarabäus um den Hals, der mit dem persönlichen Symbol von Zosiel versehen ist. Wie das persönliche Glyphe in Bereich 2 von Icosiol ist auch dieses Symbol in der modernen Zeit weitgehend vergessen worden. Ein Wissen (Arkane) Wurf mit SG 20 offenbart nur, dass es sich um eine persönliches Glyphe einer mächtigen elementaren Entität handelt. Weitere Informationen zu dem seltsamen Symbol finden Sie im Nebentext "Glyphen der Windherzöge".

Der Sarkophag ruht auf einer kleinen erhöhten Plattform, die in Form eines stilisierten Pfeils geschnitzt ist. Die Spitze des Pfeils ist mit dem Kopf der Relief-Figur auf dem Deckel ausgerichtet, und ein kurzer "Schaft" erstreckt sich vom Fuß des Sarkophags. Ein Stärkewurf mit SG 15 reicht aus, um die Plattform des Sarkophags eine "Raste" im Uhrzeigersinn zu drehen, bis sie auf den nächsten kurzen Tunnel aus der zentralen Kammer zeigt. In den Tunnelbeschreibungen unten finden Sie Einzelheiten darüber, was passiert, wenn der Pfeil auf jeden Tunnel zeigt. Die Plattform des Sarkophags kann nicht gegen den Uhrzeigersinn bewegt werden. Wenn die SC eintreffen, zeigt die Spitze des Pfeils auf die orangefarbene Laterne (Bereich 70). Der Sarkophag birgt eine feurige arkane Falle, die ausgelöst wird, wenn der Deckel des

Steinsarges geöffnet wird, und ist komplett leer.

Sarkophag-Falle: SG 2; magischer Gegenstand; BÜsauslöser (Öffnen des Sarkophag-Deckels); automatisches Zurücksetzen; Zaubervirkung (Brennende Hände, Zauberstufe 1, 1w6 Feuerschaden, SG 11 Reflexwurf für halben Schaden); Suche SG 26; Mechanismus ausschalten SG 26.

Die Tunnel

Die Decke dieser Tunnel ist 3 Meter über dem Boden, aber die Decken der Nischen an den Enden der Tunnel erstrecken sich 12 Meter hoch, gerade innerhalb des schattigen Lichts einer Fackel. Ungewöhnlich farbige Laternen hängen an langen Ketten, die an den Decken der Nischen befestigt sind und etwa 1,5 Meter über dem Boden baumeln. Die indigo- und roten Laternen fehlen. Jede Laterne ist 50 GM wert.

Die Laternen sind ein aufwendiger Schlüsselmekanismus. Wenn Fackeln in allen Laternen platziert wurden, öffnet sich der Mund der heulenden Gesichts-Basrelief in Bereich 8 und gibt den Zugang zum wahren Grab von Zosiel frei. Wenn alle sieben Laternen angezündet wurden, werfen die in die Kuppeldecke eingelassenen Glas- und Metallstücke unheimliche Reflexionen im Raum, die es schwierig machen, sich in der Kammer zu konzentrieren. Alle Angriffswürfe, die von Personen im Raum gemacht werden, wenn alle Laternen angezündet wurden, erleiden einen Malus von -2 aufgrund des ablenkenden Effekts.

Wie oben erwähnt, sind zwei Laternen nicht zu sehen. Die indigofarbene Laterne befindet sich in einem Rucksack in Bereich 5, während die rote Laterne in Bereich 20 der Arbeiterquartiere versunken ist.

Ein SG 10 Wahrnehmungswurf am Ende jedes Tunnels genügt, um einen 1,5 Meter durchmessenden Kreis im Boden zu finden, direkt unter der hängenden Laterne (oder dort, wo sich die hängende Laterne befinden würde, im Fall der indigo- und roten Tunnel). Die Kreise bilden die Oberseiten von arkanen Aufzügen im Fall der gelben, grünen und indigofarbenen Tunnel und sind rein dekorativ im Fall aller anderen Tunnel.

Rot: Die Laterne, die einst von der Kette am Ende dieses Tunnels hing, ist nirgendwo zu sehen. Tatsächlich wurde sie vor 60 Jahren von einem Mitglied der Ulavants Sucher-Untersuchung entwendet und ruht immer noch beim Leichnam des Diebs in Bereich 20.

Orange: Am Ende dieses Ganges hängt eine orangefarbene Laterne. Die Pfeilplattform im Zentrum des Raumes zeigt auf diesen Tunnel, wenn die Spieler ankommen.

Gelb: Eine gelbe Laterne hängt an der Kette am Ende dieses Tunnels. Wenn die Pfeilplattform im Zentrum der Kammer auf diesen Tunnel zeigt, ist ein lautes Rumpeln aus dem unteren Bereich der Kammer zu hören, während sich der kreisförmige Stein am Ende des Tunnels um acht Fuß in die Luft

erhebt und von einem 1,5 Meter durchmessenden Metallzylinder unterstützt wird, der scheinbar aus dem Boden selbst auftaucht. Sekunden später öffnen sich zwei schmale Türen in den Seiten des Zylinders und enthüllen eine kleine leere Kammer.

Der Zylinder ist ein arkaner Aufzug, der zu den persönlichen Quartieren von Nadroc führt, dem Windherzog-Architekten, der Zosiel's Grabmal errichtet hat. Der Zylinder bietet nur Platz für eine mittelgroße Kreatur (zwei kleine Kreaturen, vier winzige Kreaturen usw.). Eine große Kreatur kann sich in den Zylinder quetschen, kann aber keine Standard- oder Voll-Runden-Aktionen ausführen, während sie in dem engen Raum steckt.

Wenn ein SC in den Zylinder eintritt, schließen sich die Türen sofort und die gesamte Vorrichtung senkt sich in den Boden. Der steinerne "Deckel" verriegelt sich, sobald er bündig mit dem Boden ist, aber der Rest der Vorrichtung setzt seine Abwärtsbewegung für eine Runde fort und kommt schließlich in Bereich 9 zum Stillstand. Die Türen öffnen sich leise, wenn der Aufzug anhält. Eine Runde nachdem der Passagier den Zylinder verlassen hat, schließen sich die Türen und die Vorrichtung steigt auf einer Luftsäule nach oben, um zum Bereich 7 zurückzukehren. Wenn sich die Pfeil-Plattform oben bewegt und auf einen anderen Tunnel zeigt, während der Zylinder in Bereich 9 ruht, bleibt der Aufzug am unteren Ende des Schachts, bis der Pfeil wieder auf den gelben Tunnel zeigt. Ein Knopf in die Wand in der Nähe des unteren Endes des Schachts ruft den Aufzug jederzeit nach unten.

Grün: Vor einigen Jahren legte ein Entdecker eine immer brennende Fackel in die grüne Laterne, die am Ende dieses Tunnels hängt, und sie ist seitdem hier geblieben. Wie der gelbe Durchgang verfügt auch dieser Tunnel über einen geheimnisvollen Aufzug, der zu einem weiteren Unterkerker hinabsteigt, in diesem Fall das Versteck der acht Windherzog-Arbeiter, die Nadroc beim Bau des Grabes von Zosiel geholfen haben. Im Gegensatz zum vorherigen Aufzug ist dieser jedoch blockiert und wird wahrscheinlich nicht lange überleben, wenn er experimentiert wird.

Wenn die Pfeil-Plattform auf diesen Tunnel zeigt, ertönt ein ohrenbetäubendes Knarren von Stein auf Stein aus dem Boden unter der grünen Laterne. Jeder, der sich innerhalb des Tunnels befindet, spürt, wie der Boden leicht erzittert, als ob etwas nachgeben würde.

Der Aufzug kann nur noch drei Runden dieser Belastung standhalten. In der dritten Runde des Bebens geben der Steinring und die darunter liegende Aufzugsvorrichtung vollständig nach und stürzen klappernd in den Boden von Bereich 15, 20 m darunter. Der Einsturz erfolgt in der dritten Runde, in der der Pfeil auf den Tunnel zeigt. Die drei Runden müssen nicht aufeinanderfolgend

sein. Charaktere, die sich in diesem Bereich befinden, wenn er zusammenbricht, können einen Reflexwurf (SG 12) machen, um sich auf festen Boden zu retten.

Eine Runde nachdem der Aufzug abgestürzt ist, können die SC eine Hörprobe machen, um das Rascheln von Tausenden von Insekten zu hören, die sich den Schacht hinauf auf sie zu bewegen. Der SG für diese Überprüfung beträgt 5 für SC im grünen Laterne-Tunnel und 10 für SC in der Hauptkammer von Bereich 7.

Zwei Runden später schießt ein lebender Geysir aus Käfern aus dem Schacht. Sie stürzen sich auf den nächstgelegenen SC und versuchen gierig, den Charakter zu verschlingen und zum nächsten überzugehen. Die wellenartige Decke aus Käfern hinterlässt eine dünne Schicht aus hellgelber Säure.

Zusammen mit den Käfern taucht ein hastender Wahnsinniger auf, eine schreckliche Missgestalt mit sechs scharfen Beinen, die aus einem zentralen Körper wachsen, der kaum mehr als ein abscheuliches Auge ist. Er versucht, dem Käferschwarm auszuweichen (da das Teilen eines Raumes mit dem Schwarm am Ende seines Zuges Schaden verursacht) und positioniert sich geschickt, um seine Fähigkeit des Wirbelwindangriffs optimal zu nutzen.

Der 20 m Schacht, der zu Bereich 15 führt, ist mit Löchern und Narben übersät, was das Absteigen relativ einfach macht (SG 5).

VERRÜCKTER SCHLITZER

HG 2

CB Mittelgroß Aberration (Miniatures Handbook 64, Mad Slasher)
INI +3; Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0
RK 15, BÜ 13, FF 12
ZÄH +3, REF +4, WIL +4
BR 12 m
Nahkampf 2 Klauen +6 (1w8+1)
GAB +3
ST 13, GE 17, KO 15, IN 6, WE 10, CH 6
Kampfflexe, Waffen Finesse, Wirbelwindangriff
Überleben +7

SÄURE KÄFER SCHWARM

HG 1

N Kleines Ungeziefer (Schwarm)
INI +3; Sinne: Dämmerungssicht 18 m; Erschütterungssinn 9 m, Wahrnehmung +4
RK 17, BÜ 17, FF 14
TP 9 (2 TW)
Immun gegen Waffenschaden; Schwarm-Eigenschaften, Ungeziefer-Eigenschaften
ZÄH +3, REF +3, WIL +0
Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m
Nahkampf Schwarm (1W6 plus 1W4 Säure)
Besondere Angriffe Ablenkung
GAB +1
ST 1, GE 17, Kon 10, IN —, WE 10, CH 2
Schwarm-Eigenschaften, Ungeziefer-Eigenschaften
Fertigkeiten Klettern +11, Wahrnehmung +4
Säure (AF): Eine Kreatur, die von einem Säurekäfer-Schwarm angegriffen wird,

erleidet 1W4 Punkte Säureschaden (RW SG 11 Zäh halbiert)

Ablenkung (AF): Jede lebende Kreatur, die ihren Zug mit einem Säurekäfer-Schwarm in ihrem Bereich beginnt, muss einen SG 11 Zäh-RW bestehen, oder ihr ist für 1 Runde übel.

Blau: Die Decke über der blauen Laterne ist 15 m hoch, im Gegensatz zu den anderen Laternen-Schächten, die bei 12 m enden. Jeder, der am unteren Ende des Schachts steht, kann einen Wahrnehmungswurf (SG 15) machen, um festzustellen, dass die Schachtdecke im Radius des normalen Fackelscheins nicht sichtbar ist, im Gegensatz zu den Decken der anderen Laternen-Nischen.

Am oberen Ende des Schachts führt ein weiterer Durchgang nach Nordosten (Bereich 8). Um diesen Durchgang zu erreichen, müssen die SC einen Weg finden, 12 m hochzuklettern. Der einfachste Weg nach oben besteht darin, die dicke Kette hochzuklettern (Klettern-Wurf SG 15).

Hier liegt ein Skelett in einem Haufen auf dem Boden. Ein Heilkunde- oder Wissen (Natur)-Wurf (SG 15) zeigt, dass mehrere Knochen zerschmettert sind, als ob der unglückliche Mensch bei einem Sturz ums Leben kam.

Indigo: Die Kette am Ende dieses Durchgangs endet in einem einfachen Haken, da die Indigo-Laterne vor Jahren gestohlen wurde und schließlich in einem Rucksack in Bereich 5 gelandet ist. Wenn die Pfeil-Plattform auf diesen Tunnel zeigt, steigt ein metallener arkaner Aufzug, der dem in der oben beschriebenen gelben Passage ähnelt, aus dem Boden unter der hängenden Kette empor. Charaktere, die die Vorrichtung untersuchen, können einen Wahrnehmungswurf (SG 0) machen, um zahlreiche zerschmetterte Knochen und schimmelige Kleidung auf dem Boden des Zylinders zu bemerken - ein offensichtlicher Hinweis darauf, dass mit diesem arkanen Aufzug nicht alles in Ordnung ist. Eine sorgfältige Suche (SG 10) fördert eine Tasche zutage, die 35 GM, 15 SM und einen kleinen roten Rubin im Wert von 50 GM enthält. Zwei Runden nachdem sich ein Charakter im Zylinder befindet, schließen sich die Türen und die Vorrichtung zermalmt alles darin und versinkt im Boden, bis die Pfeilstruktur wieder auf den indigofarbenen Korridor zeigt.

Falsche Aufzugsfalle: SG 2; mechanische Vorrichtung; Ortstrigger (im Aufzug), automatischer Reset; Decke bewegt sich nach unten (2W6, Zermalmen); verfehlt nie; verzögerte Auslösung (2 Runden); Suche SG 15; Mechanismus ausschalten SG 20.

Violett: Am Ende dieses Durchgangs hängt eine violette Laterne.

Geister in der Maschine.

Einmal pro Woche folgen die geringen Windgeister, die den Flüsternden Steinhügel bewohnen, den alten Anweisungen von

Nadroc, um bestimmte Elemente des Grabmals zurückzusetzen. Zu dieser Zeit dreht sich der Sarkophag in Bereich 7 gegen den Uhrzeigersinn, um wieder auf den orangefarbenen Durchgang zu zeigen. Die Aufzüge in den Bereichen 7Y und 7I steigen auf und öffnen sich, um ihre Aufzugsmechanismen und Türen in einer Routine zu testen, die eine volle Minute dauert. Der Aufzug in Bereich 7G wankt und zittert zu dieser Zeit, steigt jedoch nicht auf. Der Stress ist ausreichend, um den Aufzug zum Einsturz zu bringen, wie oben beschrieben. Theoretisch könnte, wenn die Gruppe die Kammer der Arbeiter noch nicht innerhalb von drei Wochen erkundet hat, dieser Einsturz einen neuen Teil des Verlieses für die SC öffnen.

Die Geister setzen auch die Feuerhände-Falle auf dem Sarkophag zurück. Einmal im Jahr ersetzt eine mächtige uralte Zauberei alle farbigen Laternen, die aus dem Steinhügel entnommen wurden, durch exakte Duplikate, die an den richtigen Ketten hängen. Leider sorgt die schlecht formulierte ursprüngliche Beschwörung dafür, dass nur die Laternen ersetzt werden, die aus dem Steinhügel entnommen wurden, was bedeutet, dass diejenigen Laternen, die aus Bereich 7 entnommen wurden, aber anderswo im Steinhügel verbleiben, nicht ersetzt werden.

Wenn die Gruppe von diesem Raum völlig verwirrt ist, bietet eine glücklicherweise zeitlich abgestimmte "Auffrischung" von Bereich 7 einen direkten Weg, die Handlung voranzutreiben.

8. Passage des Gesichts (HG 4)

Ein schmaler Gang erstreckt sich nordöstlich in den Schatten. Etwa siebzig Fuß entfernt endet der Gang in dem, was wie ein riesiges steinernes menschliches Gesicht aussieht, dessen Mund in einem wütenden Schrei geöffnet ist.

Die Physiologie des Gesichts ist identisch mit der des geschlechtslosen, menschenähnlichen Wesens, das in einem Flachrelief auf dem Sarkophag im Raum darunter dargestellt ist. Das schreiende Antlitz dominiert die gesamte 6 mal 6 m große Wand am Ende des Korridors. Jeder, der den Gang entlang geht, kann einen Wahrnehmungswurf (SG 15) machen, um mehrere lange Kratzspuren auf dem Boden zu bemerken, als ob etwas in Richtung des Abgrunds gezogen worden wäre, der 2 m hinab nach Bereich 7 führt. Diese Spuren wurden von Opfern hinterlassen, die von den gewaltigen Winden der Falle fortgeblasen wurden, Überbleibsel vergeblicher Versuche, ihre Flugbahn durch Einstechen eines Dolchs in den Boden zu verlangsamen. Jeder, der den Boden aktiv untersucht, bemerkt diese Spuren mit einem Wahrnehmungswurf (SG 5).

Falle: Eine Druckplatte 20 m den Gang hinunter wird ausgelöst, wenn mehr als 60 Pfund Gewicht darauf platziert werden.

Wenn dies geschieht, erwacht das Gesicht zum Leben, und ein schrecklicher Wind bricht aus seinem wimmernden Mund hervor. Gleichzeitig drehen sich die Augen des Gesichts mit hypnotischen illusorischen Mustern in allen Farben des Regenbogens, die mit den nicht beleuchteten Laternen in der Kammer unten korrespondieren. Jeder, der dem Blick des Gesichts ausgesetzt ist, muss einen Willenswurf (SG 13) ablegen, um nicht gelähmt zu werden und an Ort und Stelle erstarrt zu bleiben. In jeder Runde auf seinem Zug kann der Betroffene einen weiteren Rettungswurf unternehmen, um sich daraus zu befreien.

Der schreckliche Wind ist eine weitere große Sorge für jeden Unglücklichen, der sich im Gang befindet, wenn die Falle ausgelöst wird. In der ersten Runde bläst der Mund einen starken Wind, wobei die Intensität jede Runde um eine Kategorie ansteigt, von stark zu schwer zu Windsturm zu Hurrikan. Die Regeln für die Stärke des Winds finden sich auf Seite 439 in den Grundregeln. In jeder Runde müssen Kreaturen im Wind einen Stärke-Rettungswurf (SG 18) ablegen, um nicht den Auswirkungen des Winds ausgesetzt zu sein. Kleine Charaktere können bereits in der zweiten Runde potenziell fortgeblasen werden, während mittelgroße Kreaturen dieses Risiko in der dritten Runde eingehen.

Fortgeblasene Charaktere werden zu Boden geschleudert und rollen 1W10x3 m weit, wobei sie pro 3 m 1W4 Punkte nichttödlichen Schadens erleiden. Fliegende Charaktere werden 2W6x3 m zurückgeweht und nehmen aufgrund von Schlägen und Stößen 2W6 Punkte nichttödlichen Schadens. Nicht fliegende Charaktere, die über den Rand des Schachts gestoßen werden, stürzen auf den Boden darunter und erleiden bei Aufprall 4W6 Punkte Schaden. Solche Charaktere können versuchen, die Kette der indigofarbenen Laterne mit einem erfolgreichen Reflex-Rettungswurf (SG 10) zu ergreifen, wobei ein Erfolg den Sturz und den Schaden verhindert.

Der Wind dauert mit Hurrikanstärke 10 Minuten an, bevor er aufhört und sich die Falle selbst zurücksetzt. Der einzige Weg durch das Gesicht besteht darin, Fackeln in Bereich 7 anzuzünden. Sobald eine Fackel angezündet wurde, erscheint diese Farbe nicht mehr in den hypnotischen Augen des Gesichts. Wenn alle Fackeln angezündet sind, ist die Falle effektiv entschärft. Der Stein, der den Mund bildet, verschwindet und ermöglicht den Durchgang zur Kammer dahinter.

Das Gesicht in der Dunkelheit: SG 4*; magische Vorrichtung; Ortstrigger (Druckplatte); automatischer Reset; mehrere Fallen (eine Fallenzauberfalle und eine Windkontrollzauberfalle); Zaubereffekt (hypnotische Augen; Personen festhalten, Zauber der 3. Stufe für Kleriker, SG 13 Willenskraft-Rettungswurf); Zaubereffekt (Windstoß; Wind kontrollieren, Zaubernes

Wesen der 12. Stufe, SG 18 Stärke-Rettungswurf); mehrere Ziele (alle Charaktere im Blickfeld des Gesichts); Suche SG 25; Mechanismus ausschalten SG 30.

*Ehrlich gesagt sollte der SG für diese Falle höher sein. Aufgrund der zahlreichen Hinweise in der Nähe (die Dolcheinkerbungen, das Skelett am Boden des Schachts) und der langen Verzögerung, bevor der Wind den Charakteren wirklich schaden kann, wurde der SG der Falle ad hoc gesenkt. Beachten Sie jedoch, dass diese Falle extrem tödlich sein könnte.

Das Lager des Architekten

Der Windherz-Architekt Nadroc brauchte fast ein Jahr ununterbrochener Arbeit, um den Flüsternden Hügel zu entwerfen und zu errichten. Während dieser Zeit lebte er in seinem Arbeitsbereich, in einer speziellen Reihe von Kammern namens der Schatzkammer des Architekten. Aufgrund der Komplexität des Aufzugmechanismus ist dieser Teil des Hügels nicht so geplündert wie die Bereiche 1-7 und enthält eine Reihe von Schätzen aus Nadrocs Zeit. Die Decken in der Schatzkammer des Architekten erreichen eine gleichmäßige Höhe von 6 m. Die Wände bestehen aus massivem Stein.

9. Eingangshalle des Architekten (HG 2)

Die Wände hier sind mit Flachreliefbildern bedeckt, ähnlich der schlanken Figur auf dem Sarkophag Deckel in der darüber liegenden Kammer. Fast ein Dutzend androgyner, haarloser Menschlicheroiden stehen in devoten Posen, fast als würden sie dem Betrachter huldigen. Viele strecken ihre Hände in Anbetung aus, ihre Gesichter sind voller Verehrung. Einige der Statuen haben keine Hände, Arme, Köpfe oder andere leicht von lang abwesenden Grabräubern abtrennbare Körperteile.

Etwa 5 m südlich erstreckt sich ein dunkler Gang von einem kunstvoll geschnitzten Torbogen aus. Nur ein kleiner Teil dieses Flurs ist jedoch sichtbar, da ein großer Steinblock den Großteil des Durchgangs verdeckt.

Der Steinblock ist etwa 3 m breit, 60 cm tief und 2,5 m hoch und versiegelt den Durchgang nach Süden nahezu vollständig. Eine große Nische von derselben Größe wie der Block öffnet sich 3 m über dem Boden in der Decke. Eine feine Staubschicht bedeckt alles im Raum. Ein SC, der auf dem Block krabbelt, hat einen guten Blick auf den abgedunkelten Gang dahinter und kann einige Nischen erkennen, die regelmäßig die Wände des Tunnels markieren. Um zwischen der Spitze des Bogens und der Oberseite der Steinplatte hindurchzuschlüpfen, ist ein Entfesselungskunst Wurf von SG 25 erforderlich.

Ein Knopf, der in die Wand neben dem Aufzugsschacht eingelassen ist, dient als

Rufknopf für den Aufzug. Durch Drücken wird der Aufzug in diesen Bereich zurückgerufen.

Falle: Der Steinblock ist zu schwer, um angehoben zu werden, aber bis zu vier Charaktere können ihn mit einem erfolgreichen Stärkewurf von SG 25 nach Norden umstoßen. Der Block ruht auf einer Druckplatte, die ausgelöst wird, wenn das Gewicht des Blocks entfernt wird.

Ein giftiges grünes Gas erfüllt den Raum, das aus Ventilen strömt, die in den Mündern der anbetenden Flachreliefs entlang der Wände des Raumes versteckt sind.

Steinblock-Falle: SG 2; mechanisch; BÜsauslösung (Gewicht von Druckplatte entfernen); manueller Rücksetzmechanismus; Gas; mehrere Ziele (alle Ziele im Bereich 9); immer erfolgreich; Verzögerter Beginn (3 Runden); Gift (Essenz des Ölnebels, SG 13 Rettungswurf gegen Stärke, 1 ST/1w6 ST); Suchen SG 15; Mechanismus ausschalten SG 20.

10. Ehrenpassage (HG 2)

Merkwürdige Schnitzereien, die einen aufwühlenden Sturm darzustellen scheinen, bedecken die Wände dieser 3 m breiten Passage. In 3 m Abständen flankieren kleine Nischen den Gang, und jede Nische enthält eine androgyne menschenähnliche Figur mit gefalteten Händen. Die Figuren sind etwa 2,1 m groß. Ein sanfter Wind scheint in der Passage zu wehen, aber es ist schwer zu sagen, woher er kommt.

Jede Statue trägt das Abbild eines der edlen Windherz-Patronen von Nadroc. In ihren gefalteten Händen hielten sie einst Miniaturstatuetten prächtiger Vaati-Gebäude, die der Architekt in ihrem Namen errichtet hatte. Diese Figuren ruhten auf einem sanften Luftstrom direkt über den gefalteten Händen der Statuen. Diese Luftströme existieren immer noch und halten jedes winzige oder kleinere Objekt unbegrenzt in der Luft. Sie sind die Quelle der seltsamen Brise im Flur. Die Statuetten ruhen nun im Beutel eines alten Grabräubers, der tot in Bereich 11 liegt.

Die Passage wird an der Stelle der dritten und letzten Nische unnatürlich kalt, aufgrund eines Flecks brauner Schimmelpilze in Bereich 11.

Kreatur: Eine grauenhafte Aberration, bekannt als ein lauernder Würger, lauert im Schatten einer der Ausstellungsnischen. Der Würger betrat den Flüsternden Hügel vor einer Woche auf Anweisung seines Meisters, einem Vecna-anbetenden Zauberer namens der Gesichtslose, der vor etwa einem Monat nach Diamantsee eindrang. Diese rätselhafte Gestalt beauftragte die Kreatur damit, die alten Gräber um die Stadt herum zu erkunden, und kurz darauf wurde sie im Versteck des Architekten gefangen, nachdem sie den Aufzug während eines routinemäßigen Tests benutzt hatte (siehe den Teil "Geister in der Maschine"). Der Gesichtslose ist ein Hauptgegner in "Die drei Gesichter des

Bösen", des nächsten Teils des Zeitalter der Würmer.

Der lauernde Würger ist ein 1 m langer Strang gestreifter Muskeln, der mit zwei schwebenden Augäpfeln verbunden ist. Er erstreckt sich und verdreht sich, während er durch die Luft schwebt, spricht aber nicht (obwohl er Beholderisch und Gemeinsprache versteht). Er versucht, sich in der Dunkelheit zu verstecken, bis er einen Charakter mit einem überraschenden Schlaf-Augenstrahl angreifen kann.

LAUERNDER WÜRGER HG2
RB Kleine Aberration (Monster Manuel II 100)

INI +4; Rundumsicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +8

Sprachen: Verstehen Gemein und Beholder, kein sprechen

RK 16, BÜ 16, FF 12

TP 11(2 TW)

ZÄH +3, REF +4, WIL +4

BR 1,5 m Fliegen 6 m (Gut)

Nahkampf Peitsche +7 (1w4-3)

Fernkampf Augenstrahl +7 Fernkampf BÜ

Besonderer Angriff Ersticken

GAB +1

ST 5, GE 19, KO 13, IN 4, WI 10, CH 10

Fliegen

Wachsamkeit, Heimlichkeit, Waffen

Finesse*

Heimlichkeit +14, Suchen +1,

Wahrnehmung +8

Rundumsicht (AF): Lauernde Würger erhalten einen Rassenbonus von +4 auf Wahrnehmungs-Würfe und können nicht umgangen werden.

Augenstrahlen (ÜF): Jedes Auge des lauernden Würgers kann einen anderen Strahl abfeuern. Einer dupliziert einen Furchtzauber, der andere dupliziert einen Schlafzauber. Jeder Strahl betrifft immer nur ein Ziel. Diese Effekte wirken mit Zauberstufe 3 und werden durch einen SG 11 Willensrettungswurf negiert. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Flug (ÜF): Ein lauernder Würger besitzt eine natürliche Auftriebskraft, die es ihm ermöglicht, mit einer Geschwindigkeit von 6 m zu fliegen (gute Manövrierfähigkeit). Diese Auftriebskraft verleiht ihm auch einen permanenten Federn-Fall-Effekt (wie der Zauber "Federfall") mit der Reichweite "persönlich".

Ersticken (AF): Wenn ein lauernder Würger einen wehrlosen Gegner mit seinem Peitschenangriff trifft, wickelt er sich um den Hals des Opfers und beginnt, es zu erwürgen. Wenn dem Monster ein Kampfmanöverwurf für Ringkampf gegen den Gegner gelingt, sinkt die Zeit, welche dieser den Atem anhalten kann, um 1W6 Runden. Sollte diese die verbleibende Zeit, welche der Gegner noch die Luft anhalten kann, auf 0 Runden oder weniger sinken, steigt der SG der Würfe gegen Ersticken um 5. Wenn z.B. das Monster mit einer Kreatur ringt, welche noch für 10 Runden Luft hat, ehe sie Würfe gegen Ersticken ablegen muss, senkt ein

erfolgreicher Kampfmanöverwurf für Ringkampf diese Zeit um 1W6 Runden.

11. Galerie (HG 2)

Eine stumpfgraue Säule aus Stein erstreckt sich vom Boden bis zur Decke in diesem großen Raum. Gänge führen nach Osten und Westen.

Die Westwand der grauen zentralen Säule des Raumes weist eine tiefe Vertiefung auf, die in einer Art Springbrunnenbecken endet, etwa 1,2 m über dem Boden. Dies ist der Nährstoffbehälter, ein magisches Gerät, das in der Lage ist, einen nahrhaften orangefarbenen Schleim hervorzubringen, der ein bisschen wie Erbrochenes aussieht und ein bisschen wie Soße schmeckt. Eine Portion reicht aus, um einen Charakter für einen ganzen Tag zu ernähren. Wenn der Behälter voll ist (wie jetzt), können fünfzehn Portionen daraus gewonnen werden. Portionen werden mit einer Rate von einer pro Tag ersetzt.

Der Bereich um den Nährstoffbehälter ist mit braunem Schimmelpilz (Grundregelwerk 416) befallen. Lebende Wesen innerhalb von 1,5 m des braunen Schimmelpilzes erleiden 3w6 Punkte nichttödlichen Kälteschaden. Feuer, das sich innerhalb von 1,5 m des braunen Schimmelpilzes befindet, verursacht, dass er sich sofort verdoppelt. Kälteschaden, zum Beispiel von einem "Strahl des Frostes", zerstört ihn sofort. Das Ausmaß des Schimmelpilzbefalls ist auf der Karte dargestellt.

Die Ostseite der zentralen Säule trägt eine ähnliche Nische, die vom Boden bis zur Decke reicht. In alten Zeiten hängte Nadroc seine Architekturwerkzeuge an Haken in dieser Nische auf. Ein unglücklicher Grabräuber versuchte später, diese Werkzeuge zu stehlen, und brachte dabei eine massive Steinsäule auf seinen Kopf. Ein SG 15 Suchen-Wurf entlang der kurzen Wand nördlich der Säule offenbart einen versteckten Mechanismus. Das Auslösen des Mechanismus zieht die Säule wieder in die Decke und enthüllt ein zerquetschtes menschliches Skelett, das glänzende silberne Kettenrüstung trägt. Einige von Nadrocs Werkzeugen wurden zerstört, als die Steinsäule fiel, aber andere sind unbeschädigt an ihren Haken, wo der Architekt sie vor Tausenden von Jahren hinterlassen hat. Sobald die Säule wieder in die Decke zurückgekehrt ist, ist die Falle für immer nutzlos, da der Auslöser beim Sturz der Säule zerstört wurde.

Ein trockener Springbrunnen entlang der Südseite der zentralen Säule verfügt über ein niedriges Becken und einen Wandhahn in etwa 2,5 m Höhe, der wie eine Dusche aussieht. Das versklavte Wasserelementar, das einst diese Vorrichtung antrieb, starb vor Jahrhunderten.

Schatz: Die Leiche im Werkzeugschrank trägt eine +1 Kettenrüstung, aber fast all seine anderen Besitztümer wurden zusammen mit seinen Knochen zerquetscht.

In einem so alten Ledersack, dass er beim Berühren zerbröckelt, befinden sich die Überreste von drei zerbrochenen Statuetten von Nadrocs früheren Aufträgen (aus Bereich 10 geplündert) und drei, die sich in ausgezeichnetem Zustand befinden - ein großartiger Palast, ein schlanker Turm mit acht verbundenen kleineren Türmen unterschiedlicher Höhe und etwas, das wie ein großartiges Stadion aussieht. Jede intakte Statuette ist 200 GM wert. Die intakten Werkzeuge sind ein Zauberstab des unsichtbaren Dieners (16 Ladungen), ein Zauberstab des Zerschmetterers (7 Ladungen) und eine Brille des winzigen Sehens.

12. Wohnquartiere -

Dieser breite Raum muss einst das Wohnquartier einer wichtigen Person gewesen sein. Eine große Steinplatte, die die Form eines Bettes suggeriert, ruht gegen die Ostwand, unter einem riesigen Relief eines kräftigen, langnasigen, kahlköpfigen menschlicheroiden Wesens mit ausgestreckten Händen. Die Figur trägt ein liebevoll gestaltetes, vom Wind bewegtes Gewand, das ihm das Aussehen eines triumphierenden Gottes verleiht. Ein Glyph, der wie ein stilisierter Pfeil aussieht, kennzeichnet eine Amulett, das um den Hals der Figur getragen wird. Schränke und Kommoden, die scheinbar aus den Steinwänden geschnitzt wurden, scheinen vor langer Zeit geplündert worden zu sein.

Dieser Raum wurde vor Jahrhunderten von Wertgegenständen geleert. Ein dünnes Bett aus wirbelnder Luft ruht auf dem Steinsockel an der Ostwand. Der Wind ist stark genug, um eine mittelgroße Person über dem Stein bequem schweben zu lassen, was es zu einem ausgezeichneten Bett macht. Jeder, der den Raum über dem Bett teilt, muss einen Willenswurf gegen SG 20 machen, um nicht müde zu werden. Dieser Effekt endet, wenn sich der Charakter nicht mehr im Raum des Bettes befindet. Das Glyph auf dem Amulett ist das persönliche Symbol von Nadroc und wird als Kompassrose auf der Karte dieser Verlies-Ebene reproduziert. Weitere Informationen zu diesem Symbol finden Sie in der Seitenleiste "Glyphen der Windherzöge".

13. Werkstatt (HG 1)

Die Decke dieses großen Raumes leuchtet mit dem, was wie natürliches Sonnenlicht aussieht, und beleuchtet eine Reihe von Arbeitstischen, Schraubstöcken, Spinnrädern und Blöcken aus unvollendetem Marmor, die den Raum als Bildhauerwerkstatt identifizieren. Eine riesige unfertige Statue eines imposanten, barbrüstigen Kriegers, der einen stabartigen Stock in seiner linken Hand führt, dominiert die Nordwand. Die haarlose Figur sieht ähnlich aus wie das Relief auf dem Sarkophag im Obergeschoss, ist aber offensichtlich eine andere Person. Ein kurzer roter Metallsockel an die Südwand zeigt

einen scheinbar pechschwarzen Stein in Form eines kleinen Eis. Ein goldener Glyph - ein gleichseitiges Dreieck mit kurzen Strichen durch jedes Bein - markiert die Vorderseite des Eis.

Die Statue soll den großen Windherzog darstellen, der den Stab des Gesetzes benutzt hat, um Miska die Wolf-Spinne zu besiegen. Der "Stab" in der Hand der Statue ist ein versteinertes Holzstück, das Nadroc später mit einer aufwendigeren Verzierung ersetzen wollte. Jeder, der den Stab untersucht (Wahrnehmung SG 5), bemerkt, dass entlang des Schafts sechs Rillen eingeschnitten wurden, die auf sieben Segmente hindeuten. Die Werkstatt wurde kompetent ausgeraubt, und alles, was übriggeblieben ist, sind Möbelstücke und Teile von aufwendigeren Bildhauerwerkzeugen. Das Tageslicht, das von der Decke kommt, ist ein dauerhafter magischer Effekt.

Ein erfolgreicher Wissen (Die Ebenen) Wurf mit SG 15 identifiziert das goldene Symbol auf dem schwarzen Ei als das persönliche Zeichen von Ogrémoch, einem legendären elementaren Prinzen des Bösen. Ein Ergebnis von SG 20 besagt, dass Ogrémoch und eine Legion von kleineren Erdelementaren angeblich auf der Seite der Königin des Chaos in der großen finalen Schlacht bei Pesh gedient haben, die einen urzeitlichen Krieg zwischen Gesetz und Chaos beendete.

Kreatur: Das Ei ist die ruhende Form eines Winterschlaf haltenden kleinen Erdelementars, der an der Seite von Ogrémoch in der Schlacht von Pesh gedient hat und später von den siegreichen Windherzögen von Aaga gefangen genommen wurde, um ein Leben in magischer Knechtschaft zu führen. Der böse Kerl namens Artophanx ist für immer an diese Kammer gebunden und wird durch alte Beschwörungen gezwungen, dem Windherzog Nadroc zu helfen, der ihn ständig über die Eigenschaften einheimischer Gesteine oder die wahrscheinliche Wirksamkeit dieser oder jener maurischen Verzierung befragt. Das Versteck des Architekten ist seit Tausenden von Jahren leer, also ist Artophanx vor Jahrhunderten in den Winterschlaf gegangen und erwacht nur, wenn er berührt wird. Wenn dies geschieht, nimmt der Elementar sofort eine menschenähnliche Gestalt an und bellt eine Herausforderung auf Terranisch, der kratzigen, kiesigen Sprache der elementaren Erden. Wenn die Spieler nicht reagieren, greift Artophanx an.

Artophanx möchte mehr als alles andere entkommen und könnte dazu gebracht werden, mit der Gruppe zusammenzuarbeiten, wenn er erfolgreich von einem Terranisch sprechenden Charakter hereingelegt wird. Wenn er überzeugt ist, dass die Spieler ihm möglicherweise helfen können, aus dem Raum zu entkommen (was tatsächlich weit über ihre Fähigkeiten hinausgeht), kann er einige nützliche

Informationen über den Bau des Flüsternden Hügels preisgeben. Dazu gehört die Tatsache, dass er von einem Windherzog namens Nadroc erbaut wurde, um einen Krieger namens Zosiel zu ehren, der auf den Feldern von Pesh gestorben ist, sowie die Tatsache, dass Zosiel's wahres Grab jenseits des Gesichts in Bereich 8 liegt.

KLEINER ERDELEMENTAR HG 1
TP 11; RG Neutral böse; Monsterhandbuch I 96.

Schatz: Der rote Metallsockel besteht aus einem Material, das ansonsten auf dieser Welt völlig unbekannt ist und 300 GM wert ist. Er wiegt 200 Pfund. Die Holzstange, die von der Statue gehalten wird, dient auch als Meisterwerk-Kampfstab.

14. Toilette:

Diese schlichte Toilette wurde seit Jahrhunderten nicht mehr benutzt.

Das Lager der Arbeiter

Für die Erschaffung des Flüsternden Hügels benötigte Nadroc die Hilfe von acht erfahrenen Arbeitern der Windherzöge, die in diesem Untergeschoss lebten. Sie standen mehrere Schichten unter Nadroc in der komplexen sozialen Hierarchie der Windherzöge von Aaga, daher sind die Steinmetzarbeiten und Annehmlichkeiten auf dieser Ebene im Vergleich zu ähnlichen Ausstattungen im Versteck des Architekten deutlich minderwertig. Die Decken auf dieser Ebene erreichen einheitlich eine Höhe von 6 m. Die Wände bestehen aus bearbeitetem Stein.

15. Vorraum der Arbeiter:

Dutzende von Flachreliefs, ähnlich dem auf dem Sarkophagdeckel im Raum darüber, starren missbilligend von den Wänden hier. Viele haben verschränkte Arme und strenge Gesichtsausdrücke. Einige der Köpfe der Statuen fehlen, und bei einigen sind große Stücke herausgerissen. Andere haben ein merkwürdig geschmolzenes Aussehen, als wären sie von etwas Schrecklichem besprüht worden. Eine große Glyphe, die wie ein stilisierter Pfeil aussieht, zeigt auf einen kurzen Korridor nach Norden, der zu einer Vier-Wege-Kreuzung führt.

Der Schaden in diesem Raum stammt von den Säurekäfern, die sich in Bereich 16 aufhalten. Die Nische in der Südwand entspricht dem Schacht, der nach oben zu Bereich 7 führt. Der Schacht beginnt 6 m über dem Boden von Bereich 15 und ist mit säureverätzten Handgriffen versehen (Kletter SG 10). Die Glyphe - das persönliche Zeichen von Nadroc - ist identisch mit derjenigen, die am Amulett in Bereich 12 gefunden wurde.

16. Vorratsraum / Das Nest (HG 3)

Die Nord- und Südwände dieses großen Raums verjüngen sich etwas, und in der Nische der weitöstlichen Wand befindet sich ein breites Steinbecken, das von einem 1,5 m

hohen Regal gestützt wird. Eine gehärtete orangefarbene Paste ergießt sich über den 60 cm hohen Beckenrand und bedeckt einen Großteil des Regals. Tausende winziger Käfer mit leuchtend blauen Panzern huschen und graben sich durch die kreidige Substanz. Ein kehliger Insektenchor erfüllt den Raum. Eine riesige organische Masse füllt vollständig die südwestliche Ecke des Raums. Anhand der Käfer, die daraus strömen, scheint es ein enormes Nest zu sein.

In der Antike ernährten sich Nadrocs Arbeiter von der nahrhaften Substanz, die dieser Brunnen erzeugte. Die orangefarbene Substanz ist immer noch essbar, aber diejenigen, die sie essen, müssen einen SG 14 Stärke-Rettungswurf machen, um nicht für 1 Stunde krank zu werden, aufgrund der allgegenwärtigen Käferausscheidungen. Das Nest in der südwestlichen Ecke hat die Konsistenz von Papiermache und kann leicht durchschnitten werden. Wenn es verbrannt wird, entsteht ein beißender schwarzer Rauch, der allen Kreaturen im Raum für 6 Runden oder bis der Rauch verweht ist, Tarnung gewährt.

Kreaturen: Dieser Raum dient als zentrale Brutstätte einer Kolonie aggressiver Käfer, die von der essbaren orangefarbenen Schmiere leben, die das Becken füllt. Wenn die Spieler den Raum betreten, vereinigen sich die umherhuschenden Ungeziefer zu einem Säurekäfer-Schwarm und ein mittelgroßer Riesenbombardierkäfer, die Kuh der Kolonie, greift an und eröffnet mit einem tödlichen Säurespray. Die Insekten kämpfen bis zum Tod.

RIESENBOMBARDIERKÄFER HG 2

TP 13; AD&D Monster Manual 284

Kleines Ungeziefer

BR: 9m, INI +0

RK 16 (+6 nat), BÜ 10, FF 16

GAB +1

Angriff Biss +2, 1w4-1

Besonderer Angriff; Säurespray 1,5 m

Immunitäten: Ungeziefer

ZÄH +5, REF +0, WILL +0

ST 13, GE 10, KO 14, IN -, WI 10, CH 9

SÄUREKÄFER-SCHWARM

TP 9; siehe Der Tunnel vor 3 Seiten.

Schatz: Ein SG 10 Wahrnehmungswurf enthüllt das Vorhandensein von drei ovalen Klumpen, die vollständig mit orangefarbener Schmiere bedeckt sind, in der südöstlichen Ecke des Raums. Dies sind die skelettierten Überreste von drei lange verstorbenen menschlichen Gestalten in verschmutzter roter Lederrüstung. Ein achtzackiger Stern markiert die linke Brust jeder muffigen Rüstung, ein Symbol, das die Toten als Mitglieder von Ulavants Suchertrupp kennzeichnete, der vor etwa 60 Jahren ein düsteres Ende im Versteck der Arbeiter fand. Ein SG 15 Wissen (Aufreten) oder Wissen (Geographie, Geschichte oder Adel) Wurf identifiziert das Symbol als das der Sucher, einer Gruppe skrupelloser Archäologen und Pseudohistoriker. Einer der Sucherwächter

hat drei Tränke heilen leichter Wunden und ein anderer trägt eine Perle der Macht (1. Stufe).

Ein SG 15 Wahrnehmungswurf in den zerstörten Überresten des Nests fördert eine mumifizierte menschliche Hand zutage, die noch einen Ring des Federfalls trägt.

17. Schlafquartiere (HG 2)

Acht mannshohe Steinplatten, etwa 1,2 m über dem Boden, sind in zwei Reihen in diesem großen Raum angeordnet. Eine lang tote Leiche, möglicherweise ein Mensch, liegt auf einer dieser Platten ausgestreckt, seine rote Lederrüstung ist der einzige Farbtupfer in dem ansonsten trostlosen Raum. Die Nord- und Südwälle verjüngen sich etwas, und die kurze Westwand grenzt an eine kleine steinerne Bühne. Die rote Tonstatue eines kräftigen Kriegers, der einen zylinderköpfigen Streitkolben schwingt, thront auf der Bühne und seine Augen überblicken den Raum.

Jede Runde müssen Charaktere in diesem Raum einen SG 15 Willenswurf machen, um nicht erschöpft zu werden. Die Erschöpfung endet, wenn der Charakter den Raum verlässt. Die Steinplatten dienten einst als Betten für die Arbeiter der Wind Herzöge von Nadroc. Der Schädel der männlichen Leiche auf der Südwestplatte wurde vom steinernen Streitkolben der Statue auf der westlichen Bühne vollständig zertrümmert. Die Statue selbst ist nicht am Boden befestigt und kann mit einem SG 20 Stärkewurf umgeworfen werden. Sie wiegt 800 Pfund.

Kreatur: Als die Spieler zum ersten Mal eintreffen, taumelt ein Riesiger Bombardierkäfer zwischen den Schlafplatten umher. Der erschöpfte Käfer reagiert nicht auf Geräusche des Konflikts in Bereich 16, sondern genießt lieber einen seltenen Moment der Ruhe. Er greift jedes Nicht-Käferwesen an, das er sieht, indem er mit einem Säurespray beginnt.

Wenn ein Nicht-Wind Herzöge auf einer der Steinplatten einschläft, erwacht die Terrakotta-Statue auf der Bühne in der westlichen Nische zum Leben und versucht, den Schläfer mit ihrem Streitkolben zu zerschmettern (behandeln Sie dies als Angriff mit Schmettern, da der Streitkolben nur ein Teil der Wächterstatue ist).

RIESIGENBOMBARDIERKÄFER

TP 20; erschöpft (-2 auf Stärke und Geschicklichkeit); Monster Manual 284

WÄCHTER DES SCHLEIERS

mittelgroßes belebtes Gegenstand: TP 31; SB Härte 2; Monsterhandbuch I 31

Schatz: Die Leiche auf der Südwestplatte trägt eine Meisterhafte Lederrüstung mit dem achtpunktigen Symbol der Sucher und einen silbernen Ring im Wert von 75 GM.

18. Werkzeug Nischen

Zahlreiche Haken, die von den Wänden dieser Nischen ausgehen, hielten einst das Ausgrabungswerkzeug der Arbeiter der

Windherzöge, aber alles Wertvolle wurde vor langer Zeit geplündert.

19. Untergetauchte Duschen

In alten Zeiten reinigten sich die Arbeiter und entsorgten ihre Abfälle in der unteren Ebene ihres Verstecks (Bereiche 19-22). Ein versklavtes Wasserelementar beherrschte eine aufwendige Duschanlage und kümmerte sich um die sanitären Bedürfnisse der Arbeiter. Jahrhunderte der Isolation haben dieses Wesen in den Wahnsinn getrieben, und nun sind die unteren Kammern vollständig von Wasser überschwemmt. Zahlreiche Abflüsse in der Nähe der Duschsäulen sind vollständig mit Ablagerungen des Elementars verstopft, sodass für die Spieler keine Möglichkeit besteht, den Bereich abzulassen. Die Spieler treffen zum ersten Mal auf das Wasser etwa in der Mitte der Treppe, die zum Bereich 19 führt.

Konsultieren Sie Seiten 432 und 445 der Grundregeln, um sich mit den Unterwasserregeln von Pathfinder vertraut zu machen. Um die wichtigsten Elemente zusammenzufassen: Ein Charakter kann den Atem für eine Anzahl von Runden anhalten, die dem Doppelten seines Konstitutionswertes entspricht, solange er nur Bewegungsaktionen oder Freie Aktionen ausführt. Das Ausführen einer Standardaktion oder einer Vollrundenaktion verringert diesen Zeitraum um eine Runde. Nach Ablauf dieser Zeit muss er einen Konstitutionswurf (SG 10) ablegen, um weiterhin den Atem anzuhalten. Der SG erhöht sich dabei jede Runde um 1. Wenn der Charakter den Konstitutionswurf nicht besteht, beginnt er zu ertrinken. In der ersten Runde verliert er das Bewusstsein (0 Trefferpunkte). In der folgenden Runde sinkt er auf -1 Trefferpunkte und ist im Sterben. In der dritten Runde ist er tot.

Alle untergetauchten Räume sind vollständig dunkel, was der Erforschung eine unheimliche Note verleihen sollte. Charaktere ohne Nachtsicht müssen sich auf künstliche Lichtquellen wie den Lichtzauber, eine Sonnenzepter oder die ewige Fackel aus Bereich 7G verlassen.

Die vier Säulen und die zentrale Struktur dieses Raumes bestehen aus sandfarbenem Stein und enthalten funktionsunfähige Duschhähne, die sich in etwa 2,4 Metern Höhe befinden.

Kreatur: Das wahnsinnige kleine Wasserelementar hält sich immer noch hier auf und dreht sich die meiste Zeit in einem engen Strudel in Bereich 20. Es bemerkt die Spieler sofort, sobald einer von ihnen das Wasser berührt, und bewegt sich schnell, um sie abzufangen.

VERRÜCKTES KLEINES WASSERELEMENTAR

TP 11, Monsterhandbuch I 100.

Taktik: Das Elementar erhält +1 auf seine Angriffe aufgrund seiner besonderen Fähigkeit der Wassermacht, aber es erleidet

einen Malus von -4 gegenüber den SC, wenn sie auf dem Boden stehen (eine sichere Annahme während des Kampfes). Dadurch ergibt sich ein Gesamtangriffsbonus von +1 für seinen Schlag-Angriff. Es versucht zuerst einen Fackelträger zu überfallen. Es hat Dunkelsicht bis zu 9 Metern und würde lieber ohne Licht kämpfen. Es wartet, bis der Fackelträger sich in der Mitte von Bereich 19 befindet, bevor es versucht, die Fackel zu löschen (dies erfordert einen BÜSangriff und einen erfolgreichen Zauberstufen-Check). Sobald das Elementar Dunkelheit erzeugt hat (oder wenn keine Charaktere eine immerbrennende Fackel halten), führt es seinen Wirbelsturm aus, bevor es zu Schlagangriffen übergeht.

20. UMKLEIDERAUM MIT BÄNKEN:

Dieser kleine Raum enthält vier lange Bänke und mehrere Nischen entlang der Wände.

Schatz: Hier liegt eine menschliche Leiche, die die rote Laterne aus Bereich 7 trägt. Sie trägt eine Meisterarbeit Lederrüstung mit den Sucher Insignien über der linken Brust und ein +1 Kurzsword hängt in einer geformten Scheide an ihrem Gürtel. Die Knochen des Leichnams sind sehr stark angeknabbert und ihre Rüstung ist zerrissen und zerstört, als ob scharfe Krallen sie zerfetzt hätten. Ein Heilkunde-Check SG 10 zeigt, dass die Knochen aufgebrochen wurden, als ob etwas versucht hätte, an das Knochenmark zu gelangen. Die Leiche ist seit 50 Jahren oder länger tot.

21. Anderer Umkleideraum mit Bänken (HG 2)

Dieser kleine Raum enthält vier lange Bänke und mehrere Nischen entlang der Wände.

Kreatur: Diese Kammer ist die Heimat des Gelehrten Ulavant, der nach seinem Tod durch das Wasserelementar zu einem Ghul wurde und dadurch daran gehindert wurde, sein Ziel zu erreichen, die Geheimnisse des flüsternden Hügels für das Archiv der Sucher-Loge der Freien Stadt zu katalogisieren. Ulavant trägt einen Goldring mit dem achtzackigen Stern des Sucher-Insignien auf dem dritten Finger seiner linken Hand.

ULAVANT, GHUL

TP 13; Monsterhandbuch I 125

Taktik: Ulavant versucht, seine Feinde zu lähmen, wobei er zunächst davon ausgeht, dass es sich um Barden, Zauberer und Hexenmeister handelt. Obwohl sein Geist jetzt vollständig von dem Bedürfnis zu konsumieren verzehrt wird, behält Ulavant noch etwas von seiner Brillanz bei. Er bewahrt auch ein gutes Maß an seiner ursprünglichen Verdorbenheit. Sollte er es schaffen, alle seine Opfer zu lähmen, bewegt er die erstarrten Körper so, dass sie sich gegenseitig in die Augen sehen können, bevor er sich an einem der Opfer labt und dabei mit der Kehle beginnt. Diese theatralische Geste könnte einem der

gelähmten SC gerade die Chance geben, sich aus der Lähmung zu befreien.

Schatz: Ein Haufen zerrissener Kleidung, der in einem der Schließfächer versteckt ist, birgt eine Tasche mit 38 Gold, 2 Platin und 55 Silberstücken. Ulavants Sucher-Ring ist 200 GM wert. Er kennzeichnet sofort seinen Träger als Mitglied der Sucher, was Auswirkungen auf Khellek, den Zauberer in der Gruppe rivalisierender Abenteurer, haben kann, die in dem Artikel "Hintergrund: Diamantsee" vorgestellt wurden.

Hinweis: Der Anstieg in der SG berücksichtigt die Tatsache, dass die Gruppe unter Wasser ist, was die Lähmungswirkung des Ghouls viel stärker macht. Sie ist jedoch nicht so mächtig, wie es zunächst erscheinen mag. Ulavants Lähmungsangriff friert seine Opfer an Ort und Stelle ein, aber gelähmte Charaktere können für die Dauer der Lähmung weiterhin den Atem anhalten. Sie beginnen nicht sofort zu ertrinken, wenn die Lähmung einsetzt. Sie könnten jedoch ertrinken, wenn ihnen vor dem Ende der Lähmung die Luft ausgeht.

22. TOILETTE:

Diese untergetauchte Toilette wurde seit Jahrhunderten nicht mehr benutzt.

Teil 2:

Das wahre Grab

Bereiche 23-25 stellen Zosiels wahres Grab dar. Nur sehr wenige Entdecker haben in den letzten mehreren tausend Jahren so weit wie Bereich 23 vorgedrungen, und kein lebender Eindringling hat es geschafft, die Metalltür am Ende dieses Ganges zu überwinden, um zur fabelhaften Kammer der Seufzer zu gelangen. Als das Grab gebaut wurde, sollte die Tür nur von den Elementargeführten in Bereich 24 auf Anweisung eines Windherzogs geöffnet werden, der den richtigen längst vergessenen Satz in die Tür sprach. Ein Elementar sollte dann einen Schalter an der Wand gegenüber von Bereich 23 drücken, und die Metalltür würde vorsichtig aufgleiten. Jetzt gibt es nur noch eine Möglichkeit, nämlich einen Pakt mit dem Geist von Alastor Land zu schließen, einem Flüchtling, der vor fast 30 Jahren bei der Erkundung des Flüsternden Hügels gestorben ist und der immer noch an diesem Ort spukt.

23. Alastors Lieblingsplatz (HG 4)

Durch den weit geöffneten Mund am Ende des Flurs gelangt man in einen langen, dunklen Raum ohne Boden. Ein 1 m breiter Balken aus versteinertem Holz überspannt den Abgrund und führt geradeaus in die Dunkelheit. Etwa 3 m unterhalb des Balkens bildet eine unzählige Anzahl von eisernen Kugeln in der Größe großer Orangen einen unregelmäßigen Boden, aber es ist unmöglich zu sagen, ob sie eine vollständig feste Oberfläche darstellen. Die Nordwest- und Südostwände sind mit einem

Wabenmuster geometrischer Muster bedeckt. Die formlose Steindecke erstreckt sich etwa 6 m über den Balken.

Dieser Raum stellt Nadrocs letzten Versuch dar, unerwünschte Grabräuber loszuwerden, daher kombinieren Balken und Wände, um eine hinterlistige Falle zu bilden. Beachten Sie die Seitenansicht dieses Raums auf der Karte des wahren Grabes.

Kreaturen: Eine neugieriger Grick lebt in den eisernen Kugeln am Boden dieses Raums und ist durch eine unterirdische Spalte hierher getunnelt, die während eines alten Erdbebens entstand. Jede Runde können SC, die auf den Kugeln stehen, einen Wahrnehmungswurf (SG 15) ablegen, um eine Bewegung des Grick unter den eisernen Kugeln zu hören. Wenn er die SC hört, stürzt er überraschend nach oben, um anzugreifen.

Der Grick ist bei weitem nicht der mächtigste potenzielle Feind in diesem Raum, denn dieser Ort ist auch das Versteck von Alastor Land, einem jungen Teenager, der vor 30 Jahren durch alle Verteidigungen des Flüsternden Hügels geschlüpft ist, nur um hier zu sterben. Nun spukt er als Geist hier herum und ist verflucht, für immer in dieser Kammer zu bleiben. Er leidet unter Schuldgefühlen, weil er seine Mutter und Geschwister im Stich gelassen hat. Während die Abenteurer den Raum erkunden, beobachtet Alastor sie aus der Ätherischen Ebene. Sein kindliches Gekicher begleitet jeden Fehler der Abenteurer, während Rufe wie "Wow!" oder "Ich dachte, du wärs diesmal tot!" von den Wänden zu kommen scheinen, während die Abenteurer gegen den Grick kämpfen. Sobald sie die Aberration besiegt haben, beschließt Alastor, dass sie seine beste Chance sind, um aus der Kammer zu entkommen und endlich bei seiner Familie zur Ruhe zu kommen.

Direkt nachdem der Kampf vorbei ist, erscheint Alastor als durchscheinender 13-jähriger Bauernjunge mit gebrochenem Hals, langen schwarzen Fingernägeln und einem dämonischen Blick in den Augen. Er versucht, den Großteil der Abenteurer vor seinem schrecklichen Aussehen zu schützen, aber der Junge hat eine Vorliebe für Dramatik und möchte einen starken ersten Eindruck hinterlassen. Deshalb möchte er zumindest, dass einer von ihnen ihn in seiner wahren Gestalt sieht. Danach versucht er, sich auf das Feld eines Abenteurers zu bewegen und diesen mit seinem speziellen Angriff der Boshaftigkeit zu beherrschen. Sobald er die Kontrolle über einen Abenteurer übernommen hat (oder falls ihm das nicht gelingt), spricht er direkt zu den Abenteurern:

"Ich bin hier schon unzählige Jahrzehnte gefangen und werde bestraft, weil ich meine Familie in einer Zeit der Not im Stich gelassen habe. In all den Jahren habe ich Entdecker wie euch kommen und gehen sehen. Die Falle in den Wänden tötet die meisten von ihnen, aber andere sind

gedemütigt abgezogen, unfähig, durch die ferne Metalltür zu gelangen. Ich kann nicht den Weg nehmen, den ihr gekommen seid, wegen meines Fluchs, aber ich kann durch die ferne Wand gehen. Dahinter liegt eine prächtige Kammer mit seltsamen Schnitzereien und einer Säule aus Luft. Und auf der anderen Seite der Tür befindet sich ein Riegel, der sie problemlos öffnet. Ich werde ihn für euch auslösen, wenn ihr meine Knochen von hier nehmt und sie mit meiner Familie auf einem Bauernhof jenseits von Diamantsee begraben. Tut dies für mich, und ich werde frei sein. Ich versichere euch, es gibt keinen anderen Weg durch diese Tür."

Alastor hat vor 30 Jahren, im 565. Gemeinsamen Jahr (das aktuelle Gemeinsame Jahr ist 595, sofern du keine andere Datumsangabe verwendest), sein Zuhause verlassen. Es ist mindestens ein Jahrzehnt her, seit die letzten Abenteurer in diese Kammer gekommen sind. Sie sind Opfer der Eisenkugel-Falle geworden, und ihre Leichen sind unter der oberen Schicht aus Eisenkugeln begraben, die den Boden des Raumes bilden. Er kann die Abenteurer zu seinem eigenen Skelett führen, das etwa 1 m unter der Oberfläche direkt unter der Metalltür liegt.

Falls die Abenteurer darauf bestehen, gegen Alastor zu kämpfen, versucht er, einen von ihnen zu töten, um zu beweisen, dass er ein würdiger Gegner ist, und bittet sie anschließend eindringlich, seine Knochen zu seiner Familiengruft zurückzubringen. Seine Anweisungen deuten auf einen Bauernhof hin, der 10 Minuten östlich von Diamantsee liegt, und führen direkt zum Kapitel Drei: Grabgeschichten, weiter unten.

ALASTOR LAND

HG 3

Männlicher menschlicher Geist
(Monster Handbuch I 122)

CN Kleiner Untoter (Nicht Körperlich)

INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +6

Sprachen: Gemein

RK 16, BÜ 16, FF 14

TP 13 (2 TW)

Immun Nicht Körperlich Merkmale,

Untoter Merkmale

ZÄH +0, REF +2, WIL -1

BR Fliegen 9 m Perfekt

GAB +11

BA Unheimliches Stöhnen (SG14),

Böswilligkeit (SG 18), Telekinese (SG 18)

ST —, GE 14, KO —, IN 11, WI 9, CH 17

BF: Nicht Körperlich Merkmale,

Verjüngung, Widerstand gegen Vertreiben

+4, Untoter Merkmale, Wachsamkeit,

verbesserte Initiative. Wahrnehmung +6

GRICK: TP 9

Monsterhandbuch II 129

Falle: Die geometrischen Muster an den Nordwest- und Südostwänden verbergen zahlreiche Löcher, aus denen Softball-große Eisenkugeln abgeschossen werden, wenn jemand den 5 m breiten Bereich in der Mitte des Balkens überquert. Der sicherste Weg,

den Raum zu überqueren, besteht wahrscheinlich darin, sich auf die unebene Oberfläche der Kugeln unter dem Balken zu setzen, aber dies birgt die Gefahr, den Grick zu stören, der unter den Kugeln haust. Die Kugeln sind schwieriges Gelände, und die meisten mittelgroßen Kreaturen versinken etwa einen Fuß tief. Jeder, der während des Stehens auf den instabilen Kugeln anstrengende Aktionen durchführt (wie Angriffe), muss einen Akrobatik-Check (SG 10) bestehen, um nicht zu stürzen.

Hagel aus Eisenkugeln: SG 2; mechanisch; Nähe-Auslösung;

automatisches Zurücksetzen; Angriff +6 auf Distanz (1W4, Eisenkugel); mehrere Ziele (alle Ziele auf dem Balance-Balken); Reflex-Rettungswurf SG 16, um nicht zu stürzen (1W3); Suchen SG 20; Mechanismus ausschalten SG 20.

Schatz: Die folgenden Gegenstände können von den verwesenen Leichen, die in den Eisenkugeln begraben sind, geborgen werden: 47 GM, 7 SP, 1 PP, ein verrostetes Langschwert und einen Meisterhand Bänderpanzer.

Entwicklung: Sobald Alastor Lands Knochen neben denen seiner Familie beigesetzt wurden, weiß der Geist sofort, dass er von seinem Fluch befreit ist und beginnt, aus der Realität zu verblassen. Bevor er dies tut, geht er jedoch durch die Nordostwand in Bereich 24 und löst dort den Riegel aus. Die Metalltür gleitet auf.

Ad-hoc Erfahrungspunkte: Wenn die Abenteurer Alastor Lands Knochen zu seiner Familiengruft auf dem Land-Bauernhof zurückbringen, belohne sie mit Erfahrungspunkten, als ob sie eine Begegnung mit einem Schwierigkeitsgrad von HG 3 bestanden hätten.

24. Die Kammer des Seufzens (HG 6)

Diese weitläufige Kammer besteht aus einem großen Steinweg rund um einen tiefen Abgrund, der in die Dunkelheit führt. Vier Plattformen führen vom Weg zu einem zentralen Ring, aber zwei dieser Plattformen sind zerbrochen. Helles Licht, das an einen Sommertag erinnert, dringt von der Decke etwa 12 m über dem Boden hinab. Vier breite Galerien erstrecken sich vom äußeren Weg, ihre fernen Wände sind mit enormen Basrelief-Ausblicken bedeckt. Ein seufzender Wind strömt aus einer riesigen Säule aus strömender Luft in der Mitte der Kammer. Die Säule reicht vom Boden bis zur Decke und durchschneidet den zentralen Ring des Raumes.

Der zentrale Abgrund ist 20 m tief und endet in einer einfachen Mulde. Jede umlaufende Galerie zeigt ein Szenario aus dem Leben des Windherzogs Zosiel. Die Skulpturen an den Wänden wirken aus der Ferne sehr grob. Figuren sind verschwommen und verzerrt, und es ist unmöglich zu erkennen, was die Bilder darstellen sollen. Wenn sich ein Charakter jedoch bis auf 3 m an eines der Basreliefs annähert, strömt aus Ventilen ein rauchiger Vorhang aus Dampf, der die

gesamte Wand bedeckt. Während der Dampf um die groben Schnitzereien wirbelt und spielt, werden deutliche impressionistische Bilder an den Wänden sichtbar. Diese Bilder verändern sich und bewegen sich, so dass sie mit Leben erfüllt sind und in Aktion treten.

24 A: Dieses Bild zeigt eine friedliche Szene mit mehreren Vaati, die sich in einer idyllischen Landschaft entspannen. Dutzende perfekte Kreise füllen den Himmel über den herumtollenden Figuren. Während der Dampf über das Bild läuft, treten dunkle, verdrehte Formen aus den Kanten der Skulptur hervor. Die Formen vereinigen sich zu monströsen Kreaturen, die wie eine Mischung aus Spinnen und Wölfen aussehen. Als die Kreaturen sich den Windherzögen nähern, beginnen die Kreise am Himmel einzeln zu platzen.

Dieses Ereignis repräsentiert das Imperium von Aaga vor dem großen Krieg gegen die Armeen des Chaos. Die Kreise am Himmel repräsentieren die von den antiken Windherzögen beanspruchten Welten. Ihre Zerstörung symbolisiert das Ausmaß der chaotischen Bedrohung.

24 B: Dieses Bild zeigt eine imposante Vaati-Figur, die das Glyphenzeichen von Icosiol trägt und über eine Legion von geringeren Windherzog-Kriegern wacht. Der zentrale Krieger trägt das Glyphenzeichen von Zosiel, aber jede Figur trägt das Glyphenzeichen eines bestimmten Windherzog-Kriegers, der in der Chronik von Chan genannt wird (siehe die "Glyphen der Windherzöge" in der Seitenleiste auf Seite 21). Während der Dampf um das Bild spielt, erheben die Krieger ihre Langschwerter in Gruß an Icosiol.

24 C: Eine Gruppe von sieben stolzen, edlen Windherzögen präsentiert einen stockartigen Stab einem Rat überlegener Vaati in diesem Galeriebild. Während der Dampf die Konturen des Basreliefs füllt, hebt die zentrale Figur den Stab über seinen Kopf, wo er sich in sieben unregelmäßige Teile aufspaltet.

Jeder der sieben Windherzöge trägt ein geschnitztes Glyphenzeichen, das ihn als Mitglied der "Wandernden Herzöge" ausweist, die den Krieg gegen das Chaos aufgegeben haben, um die Geheimnisse des Stabs des Gesetzes zu entdecken. Die Chronik von Chan identifiziert diese Wesen als Amophar, Darbos, Emoniel, Icosiol, Penader, Qadeej und Uriel.

24 D: Das Basrelief in dieser Galerie zeigt die finale Schlacht zwischen dem Gesetz und dem Chaos. Während der Dampf über das Bild hinwegzieht, durchbohrt der Wandernde Herzog Qadeej Miska die Wolf-Spinne, eine dämonische Entität, die wie ein Drider mit vier Armen und einem menschlichen Kopf aussieht, der von zwei Wolfsköpfen flankiert wird. Als die Wolf-Spinne, der Stab und Qadeej in einem planaren Wirbel verschwinden, wird Icosiol von einem Strahl aus Miskas Augen getroffen und sinkt tot zu Boden.

24 E: Die Säule aus Luft erstreckt sich vom Boden bis zur Decke. Jeder Charakter, der in den Wind tritt, wird sicher zum Bereich 25 geschleudert. Dabei muss man jedoch an den mächtigen Verteidigern des Raumes vorbei, die wissen, dass sie die letzte Verteidigung des Grabes sind.

Kreaturen: Sobald ein Spielercharakter den Gehweg oder den zentralen Ring erreicht, erheben sich zwei große menschliche Gestalten aus der Luftsäule und treten auf den zentralen Ring hinaus. Beide Kreaturen - Windkrieger, die in den Armeen von Aaqa in der Schlacht von Pesh gedient haben und immer noch Zosiel ehren - führen Zwillingssschwerter und tragen antike zeremonielle Rüstungen, die mit roten Wimpeln geschmückt sind, die sich immer im Wind zu bewegen scheinen. Die schweigsamen Krieger greifen Eindringlinge an und wissen, dass sie die letzte Verteidigung des Grabes sind.

WIND KRIEGER (2)

HP 39; Anhang 1

25. Das wahre Grab

Eine wirbelnde Säule aus Luft dominiert den nordöstlichen Teil dieses rechteckigen Raums. Gegenüber der Säule befindet sich ein weißer Marmorsarkophag, identisch mit dem im Raum mit den farbigen Laternen weit unten, komplett mit einer skulptierten menschlichen Figur auf dem Deckel. Ein wunderschön geschnitztes Basrelief an der Wand in der Nähe des Sarkophags stellt dieselbe Figur als kahlköpfigen, androgynen Krieger dar, der ein einfaches altes Gewand trägt und ein mächtiges Langschwert schwingt. Links vom Krieger steht eine verummte dämonische Figur mit zwei langen, gekrümmten Hörnern in dunkelstem Rot. Die gehörnte Figur hält ein Gerät, das aus einem Griff und einer kleinen Schlaufe besteht, und scheint es zu verwenden, um eine Kugel absoluter Schwärze von etwa 60 cm Durchmesser zu kontrollieren. Diese Kugel berührt den kahlen Krieger, der seine Arme überrascht hebt. Der Krieger wird dargestellt, als ob er langsam aus dem Blickfeld verschwindet.

Ein schmales Diadem auf seiner Stirn trägt eine aufwändige ovale Glyphe, identisch mit der auf einem Amulett, das von der Figur auf dem Sarkophagdeckel getragen wird.

Dieser Bereich ist das wahre Grab von Zosiel, einem geringfügigen Windherzog-Krieger, der in der Schlacht von Pesh getötet wurde. Ein Wissen (Arkane)-Wurf (SG 15), der von jedem durchgeführt wird, der das Fresko studiert, identifiziert die schwarze Kugel als eine Vernichtungssphäre, die vom Talisman der Sphäre kontrolliert wird, den die gehörnte Figur führt. Viele Legenden deuten darauf hin, dass die tödlichen Sphären während des großen Krieges zwischen Gesetz und Chaos erschaffen wurden. Jetzt sind sie Stoff der Legenden. Das Bild stellt eine genaue Darstellung von Zosiel's Tod dar, kurz bevor die Windherzöge den Stab des

Gesetzes einsetzten, um Miska die Wolf-Spinne zu besiegen.

Der Sarkophag ist vollständig versiegelt und zeigt nicht einmal eine Naht unter dem Deckel. Es ist unmöglich, ihn physisch zu beschädigen. Auf den ersten Blick wirkt er wie ein massiver Marmorblock. Wenn jemand die oberste Stufe des südwestlichen Podests betritt, wird das Basrelief zum Leben erweckt und der Krieger schaut dem Charakter direkt in die Augen. "Sprich meinen Namen", sagt er zum Charakter in seiner Muttersprache. Danach verblasst das Bild wieder in der Wand und die Kammer wird ruhig.

Wenn der angesprochene Charakter das Wort "Zosiel" ausspricht, leuchtet helles blaues Licht um den Sarkophagdeckel. Es verblasst wenige Sekunden später und offenbart eine Naht zwischen dem Deckel und dem Rest des Sarkophags. Eine Stärkeprüfung (SG 10) genügt, um den Deckel anzuheben und den Schatz darin freizulegen.

Schatz: Innerhalb des Sarkophags befindet sich alles, was von Zosiel übrig geblieben ist: ein zartes silbernes Diadem, das mit seiner persönlichen Glyphe verziert ist. Dies ist ein Stirnreif der Weisheit +2, aber zusätzliche Eigenschaften dieses Gegenstands werden im weiteren Verlauf des Abenteuerpfads "Das Zeitalter der Würmer" klar werden.

Der Sarkophag enthält auch zwei lange, leicht gekrümmte schwarze Hörner mit roten Spitzen (je im Wert von 50 Goldmünzen) und eine Zinnbox, die mit fremdartigen, sich windenden Schriftzeichen versehen ist. Ein Wissen (die Ebenen)-Wurf (SG 15) identifiziert die Glyphen als die der Königin des Chaos. Geschmolzenes Metall hält die Box verschlossen, aber eine angemessene Anwendung von Kraft reicht aus, um den Deckel abzubreaken. Im Inneren befindet sich ein langer Griff, der an eine adamantine Schlaufe befestigt ist. Dieses inaktive geringfügige Artefakt strahlt starke Verwandlungsmagie aus, ist jedoch derzeit inaktiv und bewirkt nichts. Es kann vollständig als Talisman der Sphäre in "Ein Treffen der Winde", der sechsten Folge des Abenteuerpfads "Das Zeitalter der Würmer", aktiviert werden. Allustan kann den Gegenstand auf einen Blick anhand seines Namens identifizieren und bemerkt, dass die Vernichtungssphären Löcher in der Kontinuität des Multiversums waren und dass alles, was sie berührten, vollständig zerstört wurde. Nach der Schlacht von Pesh sollen die Windherzöge sie in die Winkel des Großen Rads zerstreut haben. Viel zahlreicher sind die Talismane, von denen gesagt wird, dass sie ihren Besitzern eine gewisse Kontrolle über die Sphären verleihen. Allustan drängt die Abenteurer, das wertvolle geringfügige Artefakt zu behalten. "Man muss immer vorbereitet sein", sagt er mit einem Zwinkern und einem Lächeln.

Teil 3: Grabgeschichten

In diesem kurzen Zwischenspiel bringen die Abenteurer die Knochen von Alastor Land aus Bereich 23 des Flüsternden Hügel auf den privaten Friedhof seiner Familie, der sich auf einem Bauernhof etwa 10 Minuten östlich von Diamantsee befindet. Bevor der Geist des jungen Alastor den Abenteurern erlaubt, durch das Flüsternden Hügel weiterzugehen, möchte er, dass sie seine Überreste zusammen mit denen seiner Familie begraben, damit sein Fluch aufgehoben werden kann und er ins Jenseits übergehen kann. Die scheinbar einfache Aufgabe nimmt eine herausfordernde Wendung, als die Abenteurer den Familienfriedhof besuchen und feststellen, dass die Leichen von Alastors Vater, Mutter, Bruder und Schwester kürzlich entfernt und an unbekannte Orte gebracht wurden. Eine Untersuchung des Land-Farmhauses führt zu einem aufregenden Kampf mit einem verletzten Eulenbären und liefert Hinweise auf eine Bande von Schlägern, die Balabar Smenk, dem Minenmanager, dienen und direkt zu Teil Vier: Die Bande führen.

Der Friedhof der Land-Familie

Ein Hain von riesigen Deklo-Bäumen spendet Schatten über einer kleinen, ruhigen Lichtung, genau dort, wo Alastor gesagt hat, dass sie sich befindet, etwa 10 Minuten östlich von Diamantsee. Verfallene Mauern und ein scheinbar verlassenes Bauernhaus wachen auf einem kleinen Hügel über der Lichtung, den traurigen Ruinen dessen, was einmal Alastors Zuhause gewesen sein muss. Fünf Grabsteine stehen in der Lichtung, jeder mit einem anderen Namen: Anders, Bemissa, Coldaran, Gertia und Alastor. Offene Gruben klaffen vor allen fünf Grabsteinen. Haufen von frischer Erde und ein paar zurückgelassene Schaufeln deuten darauf hin, dass die Ausgrabung kürzlich stattgefunden hat, sicherlich innerhalb der letzten Woche.

Alastors Vater Anders starb ein Jahr, bevor der Junge von zu Hause weglief. Seine Mutter Bemissa, sein älterer Bruder Coldaran und seine jüngere Schwester Gertia fielen alle der Roten Tod-Plage zum Opfer, die vor 19 Jahren durch die Region zog. Ein Heilkunde- oder Wissen (Geschichte)-Wurf (SG 10) identifiziert das vierblättrige Blumenmuster auf ihren Gräbern als ein Symbol, das häufig mit Opfern dieser schrecklichen Krankheit in Verbindung gebracht wird. Die Grabsteine lesen sich wie folgt: Anders Land: 531-564 ZK; Bemissa Land: 534-576 ZK; Coldaran Land: 550-576 ZK; Gertia Land: 563-576 ZK; Alastor Land: 552-. Zur Orientierung: Alastor rannte im Jahr 565 ZK von zu Hause weg.

Ein Wahrnehmungswurf (SG 9), der in der Nähe der Gräber gemacht wird, enthüllt die Spuren einer Schubkarre, die in Richtung Diamantsee führen. Ein Überlebenswurf (SG

10) eines Charakters mit der Fähigkeit "Fährten lesen" zeigt die Spuren von fünf beschuhten Menschen mittlerer Größe, die um die Gräber herumgingen und sie schließlich ausgruben. Kurz nachdem sie die Gräber geplündert hatten, gingen die Männer, die diese Spuren hinterlassen haben, davon, um den Bauernhof zu erkunden. Vier von ihnen scheinen sehr schnell zurückgekehrt zu sein und gingen sofort danach zur Straße. Alle Gräber wurden geleert (außer Alastors, das von Anfang an leer war); ihr Inhalt wurde einem Nekromanten namens Filge übergeben, der kürzlich in einem alten Observatorium in Diamantsee eingezogen ist. Solange diese Knochen nicht zu den Gräbern zurückgebracht werden, kann Alastor seinem Fluch nicht entkommen. Die Verbindung zwischen den leeren Gräbern und Filge erfordert mehr Beweise, als hier verfügbar sind. Dafür müssen die Abenteurer den Land-Farmhof auf dem Hügel erkunden, der den Friedhof überblickt.

Der Land-Bauernhof (HG 3)

Der baufällige Land-Bauernhof besteht aus einer eingestürzten Mauer und einem maroden, unsicheren Haus mit zerbrochenen Fenstern und einem durchhängenden Dach. Dicke, schlammige Pfützen getrockneten Blutes und nicht identifizierbare fleischige Klumpen bedecken den hölzernen Boden unmittelbar hinter der Haustür.

Kreaturen: Zwischen der Mauer und der Treppe, die zum eingestürzten zweiten Stock führt, lauert ein wütender weiblicher Eulenbär, der noch immer von der Schlacht mit den Agenten von Balabar Smenk verwundet ist, bei der ihr Partner und drei ihrer Jungen getötet wurden. Ein einzelnes Eulenbärenjunges hat überlebt, und die Mutter beschützt es mit ihrem Leben.

VERLETZTER EULENBÄR

TP 52 (aktuell 22); Monsterhandbuch I 115

Schatz: Ein Eulenbärenjunges, das noch keine ein Jahr alt ist, lauert in einer Ecke der Nordwand. Es entwickelt eine Bindung zu jedem Charakter, der es berührt, und folgt diesem Charakter daraufhin gehorsam. Ein Wissen (Natur)-Wurf (SG 10) enthüllt, dass Eulenbärenjunge auf dem Sammlermarkt bis zu 3.000 GM einbringen können, wenn sie von Trainern zu effektiven Wächterbestien ausgebildet werden. Obwohl seine großen Augen und das weiche Fell es zu einem liebenswerten Haustier oder Maskottchen machen, ist die Kreatur im Herzen ein wildes Monster und schreckt nicht davor zurück, Finger abzubeißen oder in das Bein eines Gefährten zu beißen. Eulenbären lassen sich nicht zähmen, daher werden die Abenteurer, die dieses Wesen behalten möchten, bald feststellen, dass es weit mehr Ärger macht, als es wert ist.

Entwicklung: Ein Wahrnehmungswurf (SG 10) im Land-Bauernhaus fördert einen vollständigen menschlichen Arm zutage, der ein einzigartiges Tattoo trägt, das demjenigen auf der Abbildung des Halborks

Kullen identisch ist. Ein Wissen (Lokales) Wurf (SG 10) identifiziert das Symbol als das von Garavin Vesst, einem habgierigen Minenleiter, der seine Mitarbeiter damit als Statussymbol brandmarkte. Vesst wurde vor Jahren von Balabar Smenk in den Bankrott getrieben und starb im letzten Jahr frühzeitig. Die gebrandmarkten Arbeiter waren kaum mehr als Sklaven für Garavin Vesst und betrachten ihren aktuellen Dienst für Smenk als Privileg. Ein Wissen (Lokales)-Wurf (SG 15) legt nahe, dass die Bande häufig das Wilder Hund besucht, eine abscheuliche Taverne in der gefährlichsten Gegend von Diamantsee. Der Arm gehörte zu einem Schurken namens Skutch. Der Rest von ihm befindet sich im Magen des verletzten Eulenbären.

Ad-hoc-Erfahrungspunkte: Aufgrund seiner Verletzungen zählt der Eulenbär als eine Kreatur der Herausforderungsstufe 3 für die Zwecke der Erfahrungspunktvergabe.

Teil 4: Der Wilde Hund

Sobald die Abenteurer den tätowierten Arm im Land-Bauernhaus entdecken, sind sie auf der Spur von Balabar Smenks Bande von Schurken. Vor etwa einer Woche half die fünfköpfige Bande einem Verbündeten von Smenk aus der Freien Stadt, einem verkommenen Nekromanten namens Filge, dabei, in einer alten Sternwarte auf dem Hügel über Diamantsee einzuziehen. Balabar gab der Bande strenge Anweisungen, Filge dabei zu helfen, alles zu bekommen, was er brauchte, um sich in der Sternwarte wohlfühlen, aber die erste Bitte des Zauberers verunsicherte die Verbrecher und brachte ihren Anführer, einen albino Halbork-Barbaren namens Kullen, zur Raserei. Filge brauchte mehr als alles andere Skelette als Wächter und Assistenten.

Da der Diamantsee Friedhof unter dem Schutz von Kultisten steht, die Wee Jas treu ergeben sind, führte Kullen widerwillig seine Anhänger auf eine Tour zu verlassenen Bauernhöfen am Stadtrand, in der Hoffnung, ein paar private Gräber zu finden, die die Bande ohne allzu viel Aufmerksamkeit ausgraben konnte. Alle fünf Verbrecher verachteten diese Arbeit und hielten Grabräuberei unter ihrer Würde.

Die Dinge verschlimmerten sich erheblich, als vor zwei Nächten, nachdem sie alle fünf Land-Gräber ausgehoben hatten (und feststellten, dass Alastors Grab leer war), ein neugieriger Schurke namens Skutch den Rest der Bande davon überzeugte, das Land-Bauernhaus zu erkunden.

Im Inneren fanden sie ein Paar Eulenbären. Vier der Verbrecher - Kullen, Rastophan, Todrik und Merovinn Bask - schafften es, mit ihrem Leben zu entkommen. Alles, was von dem armen Skutch übrig bleibt, ist sein abgetrennter, tätowierter Arm.

Alle vier verbliebenen Kultisten tragen ein identisches Tattoo, wie es auf Kullens Stirn in der Abbildung auf Seite 54 dargestellt ist. Nur Kullens Tattoo befindet sich auf seiner Stirn. Andere Tätowierungen markieren Hände, Schultern und andere Bereiche, die normalerweise von Kleidung und Rüstung bedeckt sind.

Eine Nachforschung mit einem Schwierigkeitsgrad von 15 ergibt, dass der beste Ort, um die Bande zu kontaktieren, der Wilder Hund ist, eine zwielichtige Taverne, die in dem Artikel "Hintergrund: Diamantsee" an anderer Stelle in dieser Ausgabe beschrieben wird. Eine Karte des Wilden Hundes und eine grobe Skizze wichtiger Orte sind in diesem Kapitel enthalten. Kullens Bande kommt jeden Abend gegen 20:00 Uhr in der Wilder Hund an und verlässt sie in betrunkenem Zustand etwa drei Stunden nach Mitternacht (betrunkenen Charakteren wird für diese Begegnung übel).

Die Spielercharaktere könnten den Aufenthaltsort der Knochen auf verschiedene Weisen herausfinden. Die Verbrecher haben von Anfang an eine feindselige Einstellung gegenüber den SC und scheuen keinen Konflikt, wenn sie angegriffen werden.

Bestechung: Alle Verbrecher wurden schwer verletzt im Kampf gegen den Eulenbären und sind sehr verbittert darüber, dass sie überhaupt auf diese Mission geschickt wurden. Sie mögen Filge überhaupt nicht, der sie wie Diener behandelt hat, und sie haben den Verdacht (zu Recht), dass Balabar Smenk nicht ihr bestes Interesse im Sinn hat. Wenn die Einstellung eines einzigen Verbrechers freundlich geändert werden kann, akzeptiert die Bande eine Bestechung in Höhe von mindestens 200 GM, um preiszugeben, dass sie die Knochen einem "verrückten alten Geißbock namens Filge" überbracht haben, der in der alten Sternwarte lebt (Bereich 35 auf der Karte von Diamantsee). Sie verraten nicht Smenks Beteiligung und warnen die SC davor, zu tief zu graben. "Holt euch einfach eure Knochen und haut ab", schlagen sie hilfsbereit vor. Wenn ein Bandenmitglied einzeln angesprochen werden kann, muss nur seine Einstellung zu gleichgültig geändert werden, um den Weg für eine Bestechung freizumachen. In diesem Fall behält der Verbrecher die volle Bestechungssumme für sich.

Schmeichelei: Wenn die Einstellungen aller Verbrecher durch den Einsatz von Diplomatie zu freundlich geändert werden können und die SC deren Überzeugung verstärken, dass sie von gleichgültigen Arbeitgebern benutzt wurden, erzählt Kullen den SC persönlich von dem Grabraub und der Überbringung der Knochen an den Nekromanten Filge. "Erledigt mir einen persönlichen Gefallen", sagt er mit einem lückenhaften Lächeln, "Bringt mir die Augen dieses dünnen Bastards zurück." Wenn die

SC nicht auf diese Bitte eingehen, wird Kullen ihnen gegenüber schließlich feindselig und könnte sich möglicherweise im Verlauf der Kampagne zu einem langfristigen Feind entwickeln, der sich im Level mit den SC weiterentwickelt.

Kampf: Natürlich könnten die SC die Bande einfach angreifen und versuchen, die Informationen mit Gewalt von ihnen zu bekommen. Weitere Details zu jedem Bandenmitglied und Tipps zur Verwendung der Bande im Kampf findest du unten.

Textkasten Seite 140

Der Wilde Hund Legende

1. Schankraum

2-5. Personalquartiere

6. Küche

7. Spirituosenlager

8. Treppe A

9. Lager

10. Privater Besprechungsraum

11. Büro

12. Sitzplätze für Premium-Hundekämpfe

13. Büro des Hundezwingers

14. Bereitschaftsraum

15. Hundezwinger

16. Lager für rohes Fleisch

17. Privater Besprechungsraum

18. Tresore und Planungsbüro

#####

Balabar Smenks Bande (HG 6)

Die nachfolgenden Statistiken enthalten alles, was du brauchst, um einen Kampf gegen Balabar Smenks verpflichtete Verbrecher zu leiten. Als SG 6-Begegnung sollte dieser Kampf sehr herausfordernd sein, es sei denn, die SC schaffen es, den Kampf unter ihren eigenen Bedingungen zu führen, indem sie einen Hinterhalt vorbereiten oder Mitglieder der Bande voneinander isolieren und sie einzeln ausschalten.

Kullen: Dieser riesige, albino Halbork hat den Respekt aller im Wilder Hund inne, wo seine Wutanfälle legendär sind. Er ist immer noch verärgert über das Desaster auf dem Land-Bauernhof und ist begierig darauf, in einem unfairen Kampf überschüssige Aggressionen abzubauen.

Rastophan: Ein drahtiger Schläger aus den Sümpfen des Südens. Rastophans langes, klumpiges schwarzes Haar hängt über seine großen Augen und verleiht ihm einen mürrischen Blick. Er spricht selten und folgt größtenteils Kullens Anweisungen.

Todrik: Dieser korrupte Kämpfer wurde in die Knechtschaft von Garavin Vesst hineingeboren und sieht Balabar Smenk als seinen Retter vor einem Leben in den Minen an. Er hat kurzes braunes Haar, das zu einem Flat-Top geschnitten ist. Eine wütende rote Narbe markiert die linke Seite seines grinsenden Gesichts von der Stirn bis zur Kinnspitze.

Merovinn Bask: Dieser kahle, schlecht gelaunte Zauberer kann einfach nicht glauben, dass seine Schulden ihn in die

Knechtschaft gezwungen haben und betrachtet jeden Tag als eine absolute Schande. Bask ist bei weitem der unhöflichste unter Kullens Männern. Der einzige Freund, den er je hatte, war der bedauernswerte Skutch.

KUTTE HG 5

Halbork-Barbar 3

NB Mitttelgroßes humanoides Wesen (Ork)

Initiative +1; Sinne Dämmerlicht 18 m;

Wahrnehmung -1, Wahrnehmung +5

Sprachen Gemeinsprache, Ork

RK 11, BÜ 11, FF 10; unfehlbares

Ausweichen

TP 31 (3 TW)

ZÄH +5, REF +2, WIL +0

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf +1 Großaxt +7 (1W12+5/x3)

GAB +3

Angriffsoptionen Doppelschlag, Heftiger

Angriff

Besondere Angriffe Raserei (1/Tag)

Kampfausrüstung Trank heilen leichter

Wunden, Sprungtrank, Trank Magierrüstung

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

Besondere Eigenschaften Schnelle

Bewegung, Analphabetismus, Falleninstinkt

+1, Reflexbewegung

Talente: Doppelschlag, Heftiger Angriff

Fertigkeiten: Einschüchtern +6, Springen

+13, Wahrnehmung -1

Besitz: Kampfausrüstung, +1 Großaxt, 3

GM

RASTOPHAN CR2

Menschlicher Walddläufer 2

N Mitttelgroßes humanoides Wesen

Initiative +1; Sinne Wahrnehmung +6,

Sprachen Gemeinsprache

RK 16, BÜ 11, FF 15

TP 16 (2 TW)

ZÄH +5, REF +4, WIL +1

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Meisterhaftes Langschwert +6

(1W8+2/19-20) oder meisterhaftes

Langschwert +4 (1W8+2/19-20) und

Kurzschrift +3 (1W6+1/19-20)

GAB +2

Angriffsoptionen Bevorzugter Feind:

Humanoid (Mensch) +2

Kampfausrüstung Stärketrank des Stieres,

Trank heilen mittlerer Wunden

ST 15, GE 13, KO 14, IN 8, WE 12, CH 10

Besondere Eigenschaften Tier Empathie +4

Talente: Fährtensuche, Rennen,

Zweiwaffenkampf, Waffenfokus

(Langschwert)

Fertigkeiten: Klettern +6, mit Tieren

umgehen +5, Springen +6, Wahrnehmung

+6, Überleben +6

Besitz: Kampfausrüstung, +1 Kettenhemd,

meisterhaftes Langschwert, Kurzschrift, 7

GM

TOORIK

Menschlicher Kämpfer 2

NB Mitttelgroßes humanoides Wesen

Initiative +1; Sinne Wahrnehmung +2,

Sprachen Gemeinsprache, Ork

RK 17, BÜ 11, FF 16

TP 19 (2 TW)

ZÄH +6, REF +2, WIL +1

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Meisterhafte Guisarme +6

(2W4+3/x3)

GAB +2

Angriffsoptionen Kampfmanöver,

Mächtiges Entwaffnen

Kampfausrüstung Stärketrank des Stieres,

Trank heilen leichter Wunden, Trank Schild

des Glaubens +2

ST 15, GE 12, KO 14, IN 13, WE 10, CH 8

Talente: Kampfmanöver, Verbesserte

Reflexe, Mächtiges Entwaffnen,

Waffenfokus (Guisarme)

Fertigkeiten: Handwerk (Töpferei) +4,

Handwerk (Holzbearbeitung) +4,

Wahrnehmung +2, Einschüchtern +3,

Wahrnehmung +2

Besitz: Kampfausrüstung, Bandrüstung,

Meisterhafte Guisarme, Resistenzumhang

+1, 41 GM

MEROVINN BASK HG 2

Männlicher menschlicher Verzauberer 2

NB Mitttelgroßes humanoides Wesen

Initiative +6; Sinne Wahrnehmung +2

Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch, Ork

RK 12, BÜ 12, FF 10

TP 7 (2 TW)

ZÄH +1, REF +4, WIL +3

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dolch +0 (1W4-1/19-20)

Fernkampf Meisterhafte leichte Armbrust

+4 (1W8/19-20)

GAB +1

Kampfausrüstung Zauberstab des

Schwächens (17 Ladungen), Schriftrolle

Schild, Trank heilen leichte Wunden

Zauber vorbereitet (ZS 2., +3

Fernberührung)

1. Grad - Person bezaubern (SG 14),

Farbsprühung (SG 13), Magische Rüstung,

Schlaf (SG 14)

0. Grad - Betäuben (SG 13), Magie

entdecken (2), Resistenz, Säurespritzer

Verbotene Schulen: Beschwörung und

Verwandlung

ST 8, GE 14, KO 12, IN 15, WE 10, CH 13

Besondere Fähigkeiten: Vertrauten

beschwören

Talente: Wachsamkeit (wenn Rascal in

Reichweite ist), Verbesserte Initiative,

Zauberfokus (Verzauberung)

Fertigkeiten: Konzentration +6, Wissen

(Arkanes) +7, Wissen (Lokales) +7, Wissen

(Adel) +7, Zauberkunde +9

Besitz: Kampfausrüstung, Meisterhafte

Armbrust mit 20 Bolzen, Brosche des

Schutzes (35 Ladungen), 2 GM

Zauberbuch: Wie oben genannt, außer

Beschwörung und Verwandlung. 0. Grad -

Schild, Verbergender Nebel, Identifizieren,

Hypnose, Verkleidung

Rascal, Wiesel-Vertrauter: TP 3; Monster

Handbuch I 274

Entwicklung: Wenn es den SC nicht gelingt,

Balabar Smenks Handlanger durch

Überredung oder Bestechung den

Aufenthaltort der Land-Überreste zu

entlocken, kannst du den Handlungsverlauf dennoch vorantreiben, indem du weitere Begegnungen mit Kullen und seinen Schlägern inszenierst. Sie schätzen die Fragen, die die SC in der Stadt gestellt haben, nicht und beschließen, sie einzuschüchtern. Gib den SC eine gute Chance, eine dieser Schlachten zu gewinnen, was sie in die Position bringt, die gewünschten Informationen von dem besiegen albino Halborken und seiner Bande von Halunken zu erhalten.

Ad-hoc-Erfahrungspunkte: Wenn es den SC gelingt, von Kullen ohne Kampf von Filge zu erfahren, verleihe ihnen Erfahrungspunkte, als ob sie ein Wesen mit einem HG von 4 besiegt hätten.

Teil 5: Die alte Sternwarte

Vor etwa einem Jahrhundert beherbergte die verfallende Sternwarte von Diamantsee einen wissenschaftlichen Kult, der den Himmel und die Himmelskörper studierte. Der Kult starb vor Jahrzehnten aus, und der Ort wurde seitdem von einer Reihe fragwürdiger Mieter bewohnt, die nie lange durchhalten. Der neueste Mieter ist Filge, ein wahnsinniger Nekromant aus der Freien Stadt, der von seinem alten Verbündeten Balabar Smenk nach Diamantsee gerufen wurde, einem örtlichen Inbegriff der Korruption, der in dem Artikel "Hintergrund: Diamantsee" in dieser Ausgabe beschrieben wird. Vor zwei Wochen erhielt Filge von Smenk ein Paket mit tausend Goldstücken und Hinweisen auf "unbesiegbare" Untote in den Hügeln um Diamantsee.

Als Filge schließlich ankam, legte Smenk eine Reihe verwirrender Ereignisse dar, die auf eine bizarre Verschwörung hindeuteten, die in geheimen Kammern unterhalb von Diamantsee geschmiedet wurde. Einer von Smenks rivalisierenden Minenmanagern, ein wortkarger geschäftstüchtiger Zwerg namens Ragnolin Dämmerstein, kam mit einem geheimen Bündnisangebot zu Smenk. Dämmerstein erklärte, dass eine seiner Crews eine ungewöhnliche Kammer unterhalb seiner Kupfermine entdeckt hatte und dass dort auf seine Einladung hin eine Gruppe von Studenten und Mystikern Quartier bezogen hatte. Dämmerstein bat Smenk, geheime Lebensmittellieferungen an diese unterirdische Macht durchzuführen, ohne dass dies die Aufmerksamkeit der Milizgarnison von Diamantsee oder des Büros von Gouverneur-Bürgermeister Lanod Neff (und somit der aufmerksamen Direktoren der Freien Stadt) erregt. Im Gegenzug bot der Zwerg Smenk einen fairen Vertrag und drei wunderschöne Obsidianringe an, die angeblich in dieser geheimen Kammer, der sogenannten "Schwarzen Kathedrale", gefunden wurden. Smenk stimmte zu, jedoch nur unter der

Bedingung, dass Dämmerstein ihm gestattete, die Kathedrale selbst zu besuchen.

Was Smenk dort sah, erschreckte ihn zutiefst, ein Gefühl, das er glaubte, seit er seinen ersten Stadtwächter erwürgt hatte, ausgelöscht zu haben. Eine beklemmende Aura der Verzweiflung strömte aus einem großen Teich schwarzen Schleims im zentralen Raum der Kathedrale. Drei Kreise mit verummten Gestalten umgaben den Teich, ihre Gesichter berührten den kalten Mosaikboden. Durch die Roben und Kapuzen erkannte Smenk unheimliche Anhängsel - zuckende Schwänze und Andeutungen von ölig-schwarzen Federn. Ihre Gesänge hallten von den Basaltwänden wie ein Chor aus quakenden Fröschen und schreienden Kindern wider.

Am schlimmsten war, dass Ragnolin Dämmerstein so tat, als wäre nichts Ungewöhnliches geschehen. Höflich führte er Smenk durch ein bizarr verwinkeltes Labyrinth und erläuterte dabei, welche Art von Vorräten er benötigte und wann er von Smenks Agenten Lieferungen erwarten würde, um den geringsten Verdacht zu erregen. "Alles muss vorbereitet sein", sagte Dämmerstein emotionslos, "denn das Zeitalter der Würmer ist über uns gekommen."

Smenk hatte noch nie vom Zeitalter der Würmer gehört, aber er wusste, dass er hier eine Spur entdeckt hatte. Während er durch das, was wie ein Arkanistenlabor aussah, führte, bemerkte Smenk ein Glas mit einem segmentierten grünen Wurm, der in nährstoffreicher Flüssigkeit schwebte. Vorsichtig verstaute er das Glas in seinem Handschuh der Aufbewahrung und folgte weiter seinem Rivalen, nahm seine Umgebung wahr und plante eine hastige Flucht, falls die Dinge noch seltsamer werden sollten.

In einer Kammer jenseits des Labyrinths traf Smenk den Meister der Schwarzen Kathedrale, einen maskierten Zauberer namens der Gesichtslose. Unbeeindruckt von Smenks politischem Einfluss diktierte der lispelnde, schiefe Mann neue Bedingungen für die Versorgungsvereinbarung. "Nun, da du siehst, wozu wir fähig sind", keuchte er, "verstehst du, warum Geheimhaltung aufrechterhalten werden muss. Geheimhaltung ermöglicht es uns, unsere Studien und Liturgien im Namen der Ebenholz Triade fortzusetzen. Ohne Geheimhaltung sind wir verloren. Wir werden töten, um sie zu bewahren."

Smenk verstand den Unterton und stimmte der Versorgungsvereinbarung zu, ohne zu erwähnen, dass diese Vereinbarung ihn in den Ruin treiben würde. Er entkam der Mine mit dem Leben, hatte sich jedoch an eine katastrophale Vereinbarung mit einem gefährlichen, unmenschlichen Kult gebunden. Mit seinem eingefangenen Wurm und Geschichten von Untoten in den Hügeln rief er Filge herbei und quartierte seinen

alten Freund im verfallenen Observatorium von Diamantsee ein.

"Die drei Gesichter des Bösen", der nächste Teil des Abenteuerpfads "Zeitalter der Würmer", konzentriert sich auf die Erkundung der Dämmerstein-Mine und die Aufdeckung von Balabar Smenks illegalen Machenschaften. Die Ereignisse in diesem Kapitel dienen als Brücke zum nächsten Abenteuer und sollten mit Vorsicht behandelt werden.

Da Filge keine Ahnung hat, dass die Spielercharaktere kommen, haben sie ihn in erheblichem Nachteil. Wenn du diese Begegnung inszenierst, zeichne einen Grundriss der Umgebung und erkläre sie sorgfältig den Spielern. Dadurch werden sie ermutigt, einen Angriffsplan zu entwickeln, anstatt einfach durch die Vordertür zu stürmen, was in diesem Fall katastrophale Folgen haben könnte.

Sobald die Spielercharaktere das alte Observatorium erreichen, fahre wie folgt fort:

Fünf Minuten nördlich von Diamantsee, auf einer Klippe, die auf eine verlassene Mine blickt, wirft ein zerfallendes altes Observatorium seinen Blick gen Himmel. Ein breiter Schlitz durchzieht seinen kuppelförmigen Turm, wo sicherlich einst ein großes Teleskop in die Ewigkeit blickte. Der Ort trägt nun einen düsteren Charakter, wie ein marodes Mietshaus, das unter dem Gewicht jahrzehntelanger Bewohner zusammenbricht. Eine schmale Treppe, in den steilen Hang geschnitten, führt zur einzigen Tür des Gebäudes, an der Seite des einstöckigen Anbaus des Turms. Flackerndes Licht dringt durch die einzigen Fenster des Observatoriums in den zweiten und dritten Stock des Turms.

1. Das Podest (SG 2)

Die Treppe führt zu einem breiten Podest und zwei riesigen Holztüren. Durchzogen von dunklem blauem Schimmel bilden die Türen einen riesigen, mit dem Gesicht eines Wahnsinnigen verzierten Mond. Unterhalb des Podestes führt eine unscheinbare Holztür scheinbar zu einem Werkzeugschrank unter der Treppe.

Die massiven Mondgesicht-Türen sind mit einem einfachen Schloss verschlossen (Öffnen des Schlosses SG 20). Wenn dieser Versuch um 5 oder mehr misslingt, hören die Skelette in Bereich 2 das Geräusch und erlangen automatisch Überraschung gegenüber den Spielercharakteren.

Die kleine Tür unterhalb des Podestes führt zu einem schmutzigen Werkzeugschrank. Auch dieser ist mit einem einfachen Schloss verschlossen (Öffnen des Schlosses SG 20). Der Schrank beherbergt eine Grabmotte, eine winzige untote Kreatur, zusammengesetzt aus Knochensplittern, verfilztem Haar, Stücken zersplitterter Grabsteine, Schmutz und faulenden, unpassenden Zähnen. Filge verwendet Grabmotten als Boten, wenn nötig. Eine dieser Kreaturen überbringt derzeit eine Nachricht an Balabar Smenk und könnte im

nächsten Abenteuer begegnet werden. Die andere befindet sich im Schrank und greift sofort jeden an, außer Filge, der die Tür öffnet.

GRABMOTTE (HG2)

CE Winzige Untote (Libris Mortis 128)
Ini +7; Sinne Dämmerlicht 18 m;
Wahrnehmung +1,
Sprachen: Versteht Gemeinsprache und Abyssisch, spricht aber nicht.
RK 18, BÜ 15, FF 15
TP 13 (3 TW); RK 2/Kältewaffen oder Magie;
Immunität: Untote Eigenschaften
REF +5, WIL +4 1
Bewegungsrate 6 m (4 Felder), Schwimmen 6 m
Nahkampf Biss +6 (1W4-1 plus Krankheit)
Nahbereich 0 m; Reichweite 0 m
GAB +1; Griff -8
Besondere Angriffe: Krankheit
ST 8, GE 17, KO —, IN 10, WE 12, CH 14
Besondere Qualitäten: Schnelligkeit, Untote Eigenschaften
Talente: Verbesserte Initiative
Fertigkeiten: Verstecken +12, Bewegung lautlos +4

Krankheit (AF): Ein Wesen, das von einem Biss der Grabmotte getroffen wird, muss einen Zähigkeitsrettungswurf (SG 13) schaffen, sonst infiziert es sich mit einer Krankheit namens "Körperblähung" (Inkubationszeit 1W3 Tage, Schaden 1W6 Stärke). Die Haut des infizierten Opfers wird grün, schwillt an und ist warm bei BÜ. Der Rettungswurf basiert auf dem Charisma-Wert.

Schnelligkeit (ÜF): Eine Grabmotte ist übernatürlich schnell. Sie kann in jeder Runde eine zusätzliche Standard-Aktion oder Bewegungsaktion ausführen.

Testkasten Seite 144

Kampagnenidee: Die Ebenholz Triade

Aus den fanatischen Randgebieten von drei bösen Kirchen stammt eine blasphemische Lehre, bekannt als der Weg der Ebenholz-Triade, eine anonym verfasste Sammlung von Essays und Schriftrollen, die von phantasmagorischen Allegorien und apokalyptischer Ekstase durchtränkt sind. Der Weg skizziert vage eine Reihe von Ritualen und bedeutsamen Ereignissen, die in der geistigen und physischen Vereinigung von Hextor, Erythnul und Vecna zu einem einzigen übermächtigen Obergott, Verstoßenen sogar in ihren eigenen blasphemischen Religionen, gipfeln. Anhänger des Weges der Ebenholz-Triade durchstreifen die Welt auf der Suche nach Gleichgesinnten und schließen sich oft zusammen, um wichtige Ereignisse zu beeinflussen und die Welt näher an die Katastrophe zu bringen.

Im letzten Jahr verschworen sich Agenten der Ebenholz-Triade mit einer anderen gefährlichen Sekte, um einen Vulkanausbruch herbeizuführen, der beinahe die Stadt Cauldron in den fernen südlichen Dschungeln verschlungen hätte. Dieses

Ereignis war ein entscheidender Moment im Abenteuerpfad "Shackled City" (letztes Jahr veröffentlicht in Dungeon und diesen Sommer als Hardcover von Paizo Publishing). Doch für die Ebenholz Triade war es nur eines von mehreren prophezeiten Ereignissen, die den Beginn des Zeitalters der Würmer ankündigen, einer Ära der Dunkelheit und des wimmelnden Todes, die den erforderlichen Hintergrund für den Aufstieg ihres dreiteiligen Gottes liefern würde.

Was die Kultisten der Ebenholz-Triade unterhalb des Diamantsees und in der ganzen Welt nicht verstehen, ist, dass die gesamte religiöse Bewegung ein Betrug ist, der auf Anweisung von Kyuss gestartet wurde, einem alten Wesen, das seit Jahrtausenden geplant hat, das Zeitalter der Würmer herbeizuführen. Das Ausmaß dieses Betrugs und die wahren Ziele von Kyuss werden in zukünftigen Teilen des Abenteuerpfads "Zeitalter der Würmer" enthüllt werden.

Verwenden Sie die folgende Tabelle, um die Ergebnisse von Wissen (Religion)-Würfeln zur Erforschung der Ebenholz-Triade zu ermitteln.

Wissen (Religion) SG Bekanntes Wissen

15 Die Ebenholz Triade ist ein böser Kult, der sich der Verschmelzung der Götter Hextor, Vecna und Erythnul zu einem mächtigen Obergott widmet.

20 Anhänger der Lehre der Ebenholz-Triade hüten ihre Geheimnisse selbst vor den Anbetern von Hextor, Erythnul und Vecna, die sie als Ketzer betrachten. Tatsächlich hat sich die Kunde von der Ketzerei noch nicht weit von diesen drei Kirchen verbreitet, die Berichte über die Aktivitäten der Ebenholz-Triade brutal unterdrücken, damit der Kult nicht mehr Anhänger gewinnt.

25 Trotz des internen Kampfes zwischen dem Ebenholz Triade und den orthodoxen Kirchen erhalten Kleriker von Hextor, Erythnul und Vecna, die dem Kult verfallen sind, weiterhin Zauber von ihren göttlichen Gönnern. Dies ärgert insbesondere die Kirche von Hextor, deren starre Glaubenslehre diesen Widerspruch nicht erklären kann.

30 Die Vorstellung, dass ein menschlicher Kult Götter so mächtig wie Hextor, Vecna und Erythnul binden könnte, ist äußerst zweifelhaft, ja geradezu lächerlich.

35 Die Ebenholz Triade hofft, das Zeitalter der Würmer als Vorläufer für die Erschaffung seines schrecklichen Gottes herbeizuführen und ist in apokalyptische Verschwörungen im ganzen Land verstrickt. Vielleicht unterstützen die Götter diese rebellischen Kleriker, weil auch sie die Welt in Dunkelheit gehüllt sehen wollen?

2. Beobachter in der Dunkelheit (HG 1)

Möbelfragmente, zersplitterte Planken, zerbrochenes Glas und anderer Abfall füllen diese große Vorhalle. Am westlichen Ende des Raumes bilden mehrere umgestürzte Tische eine primitive Barrikade. Geschlossene Türen markieren die nördliche und westliche Wand.

Kreaturen: Drei Verwandte von Alastor Land, nun als beseelte Skelette unter der Kontrolle des abscheulichen Nekromanten Filge, bewachen diese Kammer und den einzigen Ausgang des Observatoriums. Die Skelette verstecken sich hinter einer Holztisch-Barrikade in der letzten Reihe der Felder entlang der westlichen Wand. Jedes führt eine schwere Armbrust mit einem fettigen, mit Gift versehenen Bolzen und kniet neben einer identischen geladenen Armbrust und einem Krummsäbel. Wenn die Spielfiguren viel Lärm machen, um durch die Vordertür zu gelangen, erhalten die Skelette einen Überraschungsangriff gegen sie, sobald die Tür geöffnet wird. Sie nutzen diese Runde, um ihre Armbrüste auf sichtbare Spielercharaktere abzufeuern. Die umgestürzten Tische gewähren den Skeletten Deckung (+4 auf die Rüstungsklasse). Aufgrund des Unrats auf dem Boden gelten alle Felder im Raum als schwieriges Gelände.

SKELLETT (3)

TP 6; schwere Armbrust+1 (Fernkampf); 1W10/19-20 und Gift (Gift der mittelgroßen Tausendfüßler; Verletzung SG 15; 1W4 ST/1W4 ST); Monsterhandbuch I 239

Entwicklung: Die Skelette sind zwei Erwachsene und ein junger Erwachsener - Alastors Vater Anders, seine Mutter Bemissa und sein Bruder Coldaran. Die Skelette von Bemissa und Coldaran zeigen leichte Deformationen, die durch einen Heilkunde-Wurf (SG 15) als Anzeichen für die Rote Pest identifiziert werden können, eine Seuche, die vor 19 Jahren durch Diamantsee zog (entsprechend dem Datum auf ihren Grabsteinen).

3. Verlassenes Büro

Das Aufdrücken der verzogenen hölzernen Tür zu dieser Kammer erfordert einen Stärkewurf (SG 10). Der Raum dahinter scheint einmal ein Büro gewesen zu sein, sieht aber so aus, als wäre es seit Jahren nicht mehr benutzt worden.

4. Klosterräume

Diese einfache Kammer beherbergt ein einfaches Bett, eine kleine offene Truhe am Fußende und eine unscheinbare hölzerne Kommode.

Diese winzigen Räume waren einst die Unterkünfte der Mönche, die im Observatorium lebten. Jeder Raum ist etwas anders als der nächste, als ob die Inneneinrichtung von aufeinanderfolgenden Bewohnern individuell angepasst wurde. Sie wurden seit mehr als einem Jahrzehnt nicht mehr benutzt.

Schatz: Bei einem Wahrnehmungs-Wurf (SG 20) im östlichsten Raum wird eine

geschickt versteckte Tasche entdeckt, die hinter einer Schublade der Kommode hängt. Die Tasche enthält 6 PM und 5 GM.

5. Festhalle

Der widerliche Gestank von verrottendem Fleisch strömt aus der offenen Tür. Im Raum dahinter umgeben zehn Stühle einen ovalen Esstisch, der parallel zur Tür steht. An der Nordwand führt eine breite Treppe zu einer oberen Etage. Eine hölzerne Tür unterhalb der Treppe führt vermutlich zu einer schmalen Kammer. Zwei Türen befinden sich an der Südwand. Ein hängendes antikes hölzernes Regal dominiert die Westwand und sieht aus, als könnte es jederzeit zusammenbrechen.

Drei hohe Kerzen auf dem Esstisch erhellen einen Anblick des Schreckens. Mit Ausnahme des Platzes am westlichen Ende befindet sich auf jedem der Stühle um den Tisch herum eine unbeholfen sitzende menschenähnliche Gestalt. Die neun Körper befinden sich in verschiedenen Stadien der Verwesung. Einige sitzen mit prächtiger Haltung da, als ob sie mitten in einem üppigen Festmahl pausiert hätten. Andere sinken gefährlich nah zum Boden.

Vor jedem der Gäste stehen üppige Teller mit scheinbar frischer Nahrung, aber das leere Gedeck weist auf einen sauberen Teller und Besteck hin. Mehrere Flaschen Rotwein stehen auf dem Tisch, und vor jedem der Leichen steht ein halbvolles Glas. Eine Fliege fliegt in der Nähe, ihr brummendes Summen durchbricht die unheimliche Stille.

Kreaturen: Charaktere, die einen erfolgreichen Wahrnehmen-Wurf (SG 10) machen, bemerken leichte Bewegungen in einigen der Leichen am Tisch, was darauf hinweist, dass sie möglicherweise beseelt sind. Alle neun Gäste sind Zombies, aber die Kreaturen versuchen nicht, die Gruppe aufzuhalten. Tatsächlich interagieren sie in keiner Weise mit den Spielercharakteren, es sei denn, ein Spielercharakter setzt sich auf den leeren Stuhl am Kopf des Tisches. Wenn dies geschieht, erwachen alle Zombies zum Leben und beginnen, eine formelle Abendgesellschaft nachzustellen. Die untoten Gäste beherrschen die Präzision, um ihr Essen zu zerteilen, und spielen lediglich das Essen nach. Das Ganze hat die Atmosphäre einer grotesken Pantomime.

Sekunden nachdem das Festmahl beginnt, dreht sich ein Zombie um und schaut direkt den sitzenden Spielercharakter an und kommentiert (über einen magischen Mund): "Einmal mehr hat mein Herr ein köstliches Mahl bereitet", sagt er mit einem Hauch von Adel in seiner Stimme. "Es ist eine Ehre, in Ihrer erhabenen Gegenwart zu speisen."

Daraufhin fallen die anderen Gäste mit schmeichelnden Kommentaren ein. "Die Gilde der Zauberei hat sich geirrt, Sie auszustoßen", bemerkt eine männliche Elfenleiche. "Sie sollten es ihnen zeigen, wie Sie es bei mir getan haben." Die zerfetzten Überreste einer einst jungen Frau melden

sich zu Wort. "Ich hätte nie an Ihnen zweifeln dürfen, Filge", sagt sie aufrichtig. "Ich habe dich immer geliebt, als wir zusammen waren. Jetzt werde ich dich für immer lieben." Das Gespräch setzt sich entlang dieser Linien fort, bis der sitzende Spielercharakter aufsteht, woraufhin die Inszenierung endet und die Zombies in ihre Ausgangspositionen zurückkehren. Jedes Mal, wenn ein Charakter den Platz am Kopf des Tisches einnimmt, beginnt das Skript von vorne.

ZOMBIES (9: TP 6).

Monsterhandbuch I 287

Schatz: Die verrottenden Regale entlang der Westwand enthalten ein Set silberner Essbestecke im Wert von 200 GM.

Ad-Hoc-Erfahrungspunkte: Da diese Zombies nicht zurückschlagen, werden keine Erfahrungspunkte für ihre Niederlage vergeben.

6. Küche

Die Küche enthält ein riesiges Rad aus Käse, ein schimmeliges Brot und mehrere Streifen zähes gepökeltes Fleisch - gesalzene Schweineherzen, die aus der benachbarten Stadt Dampfende Quellen importiert wurden. Filges minderwertiges Besteck könnte in der Stadt etwa 10 GM einbringen.

7. Speisekammer

Ein kleiner Schrank an der Westwand der Küche enthält eine Handvoll Gewürze und trockene Lebensmittel, die Filge bevorzugt. Seine Ernährung zeugt von einem Mangel an Tiefe oder Kreativität, und die meisten Regale hier sind leer.

8. Vorratskammer

Diese einfache Vorratskammer enthält vier zusätzliche Stühle und acht Kupferkerzenständer im Wert von jeweils 5 GM.

9. Schlafgemach

Die Treppe führt zu einem riesigen Schlafgemach, das eine ganze Etage des Observatoriumsturms einnimmt. Das durch die hohen Fenster, die das Gemach umringen, einfallende Licht fängt Staubpartikel in der ruhigen Luft ein. Ein feines Bett mit prallen roten Leinenlaken steht auf einem Podest entlang des südöstlichen Teils des Bogens des Turms. Ein Nachttisch neben dem Bett hält einen mit Wachs verstopften Kerzenständer und ein schwarzes Buch mit braunem und rotem Leder gebunden.

Auf halber Höhe der östlichen Wand steht eine seltsame Gestalt regungslos auf einem kurzen Holzhocker, so groß wie ein Halbling und gekleidet in einen feinen schwarzen Anzug und einen Zylinderhut. Saubere Stoffbinden bedecken jede Stelle der Haut. Eine Brille mit aschfarbenem Schimmer ruht auf einer langen, schmalen Nase. Der kleine Dandy hält ein silbernes Tablett, als würde er eine Mahlzeit präsentieren, und auf dem Tablett ruht der frisch konservierte abgetrennte Kopf einer mittelalten

menschenlichen Frau. Ein Platin-Stück liegt auf ihrer ausgestreckten, violetten Zunge.

Ein unordentlicher Schreibtisch steht gegenüber der Wand und ist mit losen Papieren übersät. Aus dem Chaos lugt eine Vorrichtung hervor, die vier Röhren mit gefärbter Flüssigkeit enthält. Türen an den nord- und westlichen Wänden scheinen zu kleinen Schränken zu führen.

Breite Treppen führen nach oben und unten. Eine massive Statue aus weißem Stein eines dünnen Menschenmannes mit ausgestreckten Engelsflügeln und einem seligen Ausdruck auf seinem idealisierten Gesicht erhebt sich im nordwestlichen Teil der Turmmauer. Der Engel hält ein Schwert in einer Hand und wiegt eine Harfe in der anderen. Die Darstellung erinnert an Mausoleumsgipfel oder die Gräber wichtiger Männer. Hohe Buchstaben auf dem Sockel der Statue buchstabieren ein einziges Wort: "Filge".

Die Decke in diesem Raum ist 5 m hoch, anstatt der üblichen 3 m im Rest des Observatoriums.

In seltenen Fällen, wenn er nicht gerade in seinem Labor im Obergeschoss experimentiert, findet man Filge hier, wie er über ein halbfertiges Projekt grübelt oder an seinem Schreibtisch Notizen und Berechnungen erstellt. Er neigt dazu, bis etwa Mitternacht im Obergeschoss zu arbeiten, danach verbringt er noch weitere zwei Stunden mit Lesen und Meditation in seinem Schlafzimmer.

Das Dach des an das Observatorium angebauten Nebengebäudes bietet Zugang zu den Fenstern, die in diesen Raum blicken. Mittelgroße und kleinere Charaktere können leicht durch die Fenster klettern. Größere Charaktere oder Kreaturen, die sperrige Rüstungen tragen, müssen eine volle Minute lang quetschen, um hindurchzukommen. Beachte, dass es möglich ist, Filge beim Schlafen zu überraschen. In solchen Fällen hält der vertraute Eulenbegleiter des Zauberers von einem Sitz auf dem Kerzenständer neben dem Bett aus Wache. Der Vogel macht Wahrnehmung-Checks mit einem Bonus von +14 und schreit wild auf, wenn er einen Eindringling sieht. Siehe Bereich 9 für Vorschläge zu Filges Taktik und Statistiken. Er bewahrt seine Spritzen auf dem Nachttisch auf, während er schläft, damit er nie weit von einer Waffe entfernt ist. Die "Statue" des Halblings ist tatsächlich ein mumifizierter Goblin, der einen feinen Anzug und einen Hut trägt, der auch als Kleidung für kleine SC dient. Der Leichnam ist schon lange tot, aber er wurde chemisch konserviert, um Zersetzung zu verhindern. Dieser Prozess erhält auch den weiblichen menschlichen Kopf auf dem silbernen Tablett. Wenn man den Kopf auch nur berührt, löst sich ein magischer Mund aus, der "EINDRINGLING! EINDRINGLING! EINDRINGLING!" schreit. Dies alarmiert Filge sofort über das Vorhandensein von Eindringlingen in seinem Schlafzimmer.

Die engelhafte Figur ist eine idealisierte Darstellung von Filge selbst.

Schatz: Filges Zauberbuch ruht auf dem Nachttisch neben dem Bett. Es enthält die folgenden Zaubersprüche:

0 - Magie entdecken, Zauberspruch, Untote vertreiben, Froststrahl, Magie lesen, Erschöpfende Berührung

1 - Furcht auslösen, Kalte Hand, Identifizieren, Magierüstung, Magisches Geschoss, Schwäche Strahl

2. - Untote befehligen, Magischer Mund, Erschrecken, Geisterhand

Das silberne Tablett, das von der mumifizierten Wache gehalten wird, ist einige Goldstücke wert. Die verdunkelten Glasbrillen auf der Nase des Goblins blockieren effektiv Blendung von hellem Licht (einschließlich der Sonne) und gewähren einen +2 Umstandsbonus auf Willenswürfe, um Benommenheit oder ähnliche Effekte zu widerstehen. Der richtige Kunde könnte 75 Goldstücke für das Paar bezahlen. Ein großer Teppich aus goldenem braunem Fell ist 200 Goldstücke wert, muss aber vorsichtig getragen werden, um sicherzustellen, dass das Fell nicht verschmutzt wird. Ein Wissen (Arkane) Wurf mit einem SG von 15 identifiziert das Fell als das eines ausgewachsenen Lamas. Die meisten Papiere auf Filges Schreibtisch behandeln chirurgische Verfahren, die darauf abzielen, die Wirksamkeit von Untoten zu verbessern, während andere nur die umherirrenden Kritzeleien eines in den Wahnsinn abdriftenden Geistes enthalten. Vergraben zwischen dem ganzen Kram befinden sich eine Schriftrolle des Totenbelebens und ein Bechergestell, das vier 15 cm lange Röhren enthält, die mit unterschiedlich farbigen Flüssigkeiten gefüllt sind. Zwei der sechs Plätze sind leer. Die Glasröhren sind oben mit einer Gummihülle versiegelt und scheinen dazu bestimmt zu sein, in ein anderes Gerät gesteckt zu werden. Jede enthält eine suppenartige Flüssigkeit, die aus belebten Zellen besteht. Filge hat damit experimentiert, diese Flüssigkeiten in sich selbst zu spritzen. Sie wirken effektiv wie ein Trank der sanften Ruhe (milchig blau), ein Trank des falschen Lebens (tiefrot), ein Trank der Ghouberührung (blassgelb) und ein Trank der Frostberührung (weiß mit schwarzen Streifen). Ab und zu scheint sich etwas in den Reagenzgläsern leicht zu bewegen, aber es könnte auch nur ein Trick des Auges sein. Ein handgeschriebenes Etikett auf dem Bechergestell besagt "Nekroturgons".

Auf dem Schreibtisch befindet sich auch die Original-Einladung, die Balabar Smenk an Filge geschickt hat, um ihn zu ermutigen, nach Diamantsee zu kommen (siehe Handout).

11. Schrank

Diese Schränke enthalten Filges Garderobe, die aus sechs fast identischen ärmellosen langen Mänteln besteht, die über einem Hemd und einer Hose getragen werden. Wenn die Charaktere mehrere Minuten damit verbringen, die Schränke vollständig zu durchsuchen, finden sie Münzen im Wert von 13 Goldstücken in verschiedenen Taschen und Beuteln.

Textkasten Seite 146

Filge

Ich brauche dich in Diamantsee, mein Freund. Die Kultsituation in der Stadt ist gefährlich. Tief innerhalb der Dämmerstein-Mine untersuchen sie etwas, das sie aus den südlichen Hügeln mitgebracht haben. Grüne Würmer und nicht killbare Zombies.

Ich habe ein paar der Würmer für dich zum Studieren beigelegt.

Ich werde dich in dem alten Observatorium unterbringen. Gib diesen Brief dem weißen Halb-Ork im Wilden Hund. Er wird dir helfen, dich einzuleben. Ich vertraue darauf, dass du mit diesen Münzen genug hast, um deine Reise von der Freien Stadt zu bezahlen.

#####

11. Operationssaal (SG 5)

Ein einziger Raum dominiert das gesamte Obergeschoss der Sternwarte. Licht dringt durch den breiten Schlitz im Dach und beleuchtet das Zentrum des Raums. Vier große Spiegel entlang der Außenwand reflektieren helle Strahlen in die direkte Mitte des Raums, ein abgesenktes Operationstheater, das über zwei kurze Treppen erreichbar ist. Die Strahlen zielen gezielt auf eine blauhäutige menschenähnliche Figur, die auf einem Operationstisch ausgebreitet ist, ihre Brust ist komplett geöffnet und mit langen Metallnadeln gegen den Tisch gepinnt. Zwei lange Regale, vollgestopft mit Papierstapeln, verrottenden Organen und Instrumenten, bilden den östlichen und westlichen Bereich des Operationstheaters und liegen nur wenige Zentimeter unter dem Boden des Raums.

Vier Metall-Glas-Tanks, groß genug, um jeweils einen Menschen aufzunehmen, flankieren die kurzen Treppen zum Operationstheater. Jeder Tank ist mit gelber Flüssigkeit gefüllt, die von Roststreifen durchzogen ist. Unklare, vage menschenähnliche Silhouetten treiben lautlos in der trüben Flüssigkeit.

Das gigantische Teleskop, das der Sternwarte ihre Funktion gab, wurde vor Jahrzehnten geplündert, und nur ein 2 m tiefer Boden in der Mitte des Raums erinnert noch an das einstige Gerät. Filge hat diesen Bereich zu seinem Operationssaal umfunktioniert und mit den Werkzeugen seines makaberen Handwerks sowie einigen seiner Lieblings-"Erfolgsprojekte" ausgestattet. Die derzeit auf dem Operationstisch liegende Leiche ist ein Experiment, das Filge hofft, bald als mächtigen Zombie zu beleben. Im Moment handelt es sich nur um einen toten Menschen, dessen Haut mit einer von Filge selbst

entwickelten künstlichen blauen Farbstoffzusatzstoff gefärbt wurde.

Kreaturen: Angenommen, die Charaktere gehen leise vor, können sie diesen Raum betreten, ohne dass Filge es bemerkt, und ihn unvorbereitet antreffen, während er magisch-medizinische Experimente an der Leiche auf seinem Operationstisch durchführt. Während er näht und sägt, singt der blasshäutige Nekromant eine schreckliche Melodie mit der heiseren, rasselnden Stimme eines Süchtigen. Er greift an, sobald er Eindringlinge sieht, zieht sich jedoch nur zurück, wenn er mit einer wirklich beeindruckenden Vorstellung konfrontiert wird (wie dem Kopf von Kullen oder allen Zombies aus Bereich 9, die einem Charakter gehorchen). Selbst dann verhandelt Filge nur, wenn ein Charakter einen erfolgreichen Einschüchterungsscheck ablegt.

Ein 1,50 Meter großes menschliches Skelett folgt Filge überall hin und fungiert als mobiler Bücherständer und Diensthote. Dies ist die arme Gertia Land, die jüngste der Geschwister von Alastor Land. Ein Heilkunde-Check mit einem SG von 15 erkennt subtile Deformationen an ihrem Schädel, die typisch für die Rote Tod-Seuche sind, die vor 19 Jahren Diamantsee heimgesucht hat. Das Skelett trägt ein verrostetes altes Krummschwert in einer Gürtelscheide und wird es auf Filges Befehl hin benutzen.

Die vier Tanks rund um den abgesenkten Boden enthalten Filges stolzeste Errungenschaften, massige untote Monstrositäten, die mit Schriftrollen mächtige Untote erschaffen erschaffen wurden und in einer trüben gelben Flüssigkeit mit Roststreifen für den späteren Gebrauch konserviert wurden. Drei der Tanks enthalten Zombies, während der südöstliche Tank einen grobschlächtigen, kahlen Grottenschrat-Zombie enthält. Auf Filges Befehl brechen diese Kreaturen aus ihren Tanks hervor und schwingen Rohre, die sie aus ihren Behältern gerissen haben.

FILGE, WAHNSINNIGER NEKROMANT HG3

Männlicher menschlicher Zauberer (Nekromant) Stufe 3

NB mittelgroßer Humanoider

INI +2; Sinne: Wahrnehmung +1; +3 auf Wahrnehmungs-Würfe im Schatten

Sprachen: Gemeinsprache, Elfisch, Infernalisch

RK 13, BÜ 12, FF 11

Trefferpunkte 15 (3 TW)

ZÄH +2, REF +3, WIL +4

Bewegungsrate 9 m (6 Felder)

Kampfbewaffnung Dolch +0 Nahkampf (1W4)

GAB +1

Kampfausrüstung: Spritze mit Trank der Falsches Lebent, Spritze mit Trank Heilen mittlerer Wunden, Trank heilen leichter Wunden

Zauber vorbereitet (ZS 3.; +3 für

BÜ):

2. Grad—Ghulhand (SG 14), Erschrecken (SG 14), Geisterhand

1. Grad—Kalte Hand (SG 13) (2), Magische Rüstung, Schwäche Strahl

0. Grad—Untote stören, Erschöpfende Berührung (SG 12) (2), Kältestrahl

Verbotene Schulen: Bannzauber und Verwandlung

Eigenschaften: ST 8, GE 14, KO 13, IN 15, WE 12, CH 10

Besondere Fähigkeiten: Beschwöre einen Vertrauten (Merrowahn)

Talente: Trank brauen, Kampfzauber, Schriftrolle schreiben, Zähigkeit

Fertigkeiten: Konzentration +7, Schriftrolle entziffern +4, Wissen (Arkanes) +8, Wissen (Religion) +8, Beruf (Bestatter) +5, Zauberkunde +10

Besitztümer: Kampfausrüstung, Dolch, Amulett des natürlichen Schutzes +1 (Vogelschädel an einer Lederschnur), Meisterschlüssel, der alle Schlösser im Observatorium öffnet

Spritzen: Als Standardaktion kann Filge sich selbst mit einer dünnflüssigen magischen Lösung ähnlich einem Trank injizieren. Jede seiner beiden Spritzen enthält eine einzelne Dosis dieser speziellen Flüssigkeit in einem abnehmbaren Glasröhrchen. Sobald die Glasröhrchen entleert sind (und die restlichen vier Röhrchen auf dem Schreibtisch in Bereich 9), können sie mit jedem Trank wieder aufgefüllt werden. Während Filge die Spritzen verwendet, um sich selbst zu injizieren, eignen sie sich auch hervorragend als Verabreichungsmittel für Gifte oder Tränke, die einem unwilligen Empfänger verabreicht werden sollen.

MERROWAHN

Eulentruster: TP 6; Monsterhandbuch I 272

TROGLODYTEN-ZOMBIE (3)

TP 29; Monsterhandbuch I 264

Grottenschrat-Zombie:

TP 42; Monsterhandbuch I 140

SKELETT (GERTIA LAND)

TP 6; Monsterhandbuch 239

Taktik: Verwende die unten vorgeschlagenen Taktiken als Richtlinie, wie im Kampf vorzugehen ist.

Runde 1: Filge gestikuliert als Freie Aktion zu den untoten Schlägern in den Flüssigkeitsbehältern um sein Labor herum und ruft: "Erhebt euch, meine wunderschönen Monstrositäten!" Während er das tut, bewegt er sich doppelt, um Deckung hinter dem taktisch günstigsten Behälter zu suchen. Gertias Land's Skelett positioniert sich zwischen den SC und dem Nekromanten, mit gezogenem Scimitar. Sie bewegt sich nie weiter als 5 m vom Nekromanten entfernt.

Runde 2: Filge zaubert Magierrüstung auf sich selbst und erhöht seine RK auf 17. Falls er bereits vor dem Eintreffen der SC einen Grund hatte, Verdacht zu schöpfen, hat er

diesen Zauber bereits gewirkt. Ansonsten injiziert er sich einen Trank des falschen Lebens, um 1W10+3 temporäre Trefferpunkte zu erhalten.

Die vier Zombies brechen aus ihren Tanks aus und stellen sich zwischen den SC und Filge auf, um eine Barriere zu bilden. Wenn möglich, greifen sie an.

Das Skelett greift an, wenn möglich, oder bleibt stehen und bereitet einen Angriff gegen den nächsten verfügbaren Gegner vor.

Runde 3: Falls es sicher erscheint und er dies noch nicht getan hat, injiziert Filge sich den Trank des falschen Lebens. Andernfalls zaubert er Geisterhand (wobei er dabei 1W4 Trefferpunkte verliert) und verspottet die SCs, indem er erklärt, dass sie sich einen lebenslangen Feind gemacht haben, indem sie sein Heiligtum verletzt haben. Die Untoten greifen verfügbare Feinde an.

Runde 4: Filge zaubert Ghulhand und benutzt seine Geisterhand, um einen Nahkampfangriff mit dem geladenen Zauber auszuführen. Filge hat einen Nahkampfbonus von +2 mit der Geisterhand und kann jeden innerhalb von 40 m angreifen. Zuerst zielt er auf das, was er für Magier oder Zauberer hält, und geht dann zu Barden oder Schurken über, wenn nötig. Andernfalls zielt er auf Charaktere in sperriger Rüstung, da er annimmt, dass sie leichter mit einem BÜ-Angriff zu treffen sind. Wenn er den Angriff verfehlt, behält er die Ladung bei und versucht es in der nächsten Runde erneut. Die Monstrositäten setzen ihre Angriffe fort.

Das Skelett verteidigt weiterhin und greift an, wenn sich ein Gegner in Reichweite befindet.

Folgende Runden: Die Untoten greifen weiterhin im Nahkampf die Spielercharaktere an. Filge wirkt zweimal Kalte Hand, übertragen durch die spektrale Hand. Wenn ein Feind zu nah kommt, wirkt er Erschrecken. Den Schwächestrahle behält er für jeden Nahkampf-orientierten Spielercharakter bereit, der gegen die Monstrositäten gut zurechtkommt.

Filge ergibt sich nur, wenn alle seine untoten Kreationen zerstört wurden oder sich gegen ihn gewandt haben. Selbst in der Niederlage bleibt er ein Pragmatiker. Wenn er weiß, dass es keinen Ausweg gibt, bietet er fröhlich an, "Smenk komplett zu verraten" im Austausch für seine Freiheit. Er lässt die Spielercharaktere alles behalten, was sie wollen, solange sie ihn gehen lassen. Wenn seine Einstellung auf freundlich oder besser angepasst werden kann, erzählt er den Spielercharakteren alles, was er über Balabar Smenks Operation in Diamantsee, der Dämmerstein-Mine und dem Ebenholz Triade weiß. Siehe Entwicklung unten.

Schatz: Filges feine silberne Operationsinstrumente sind als Set 500 GM wert. Ein 20 GM Smaragd steckt im Hals der Leiche auf dem Operationstisch. Auf einem der Regale neben dem Operationstisch liegt ein etwa 30 cm langes und halb so breites Glasröhrchen. Ein schlanker grüner Wurm schwimmt in der trüben chemischen Lösung im Glas. Ein

Wissen (Religion)-Wurf mit SG 15 identifiziert den segmentierten Wurm als Teil einer untoten Kreatur namens Kyuss-Sprössling. Die Probe ist einem Gelehrten oder Präparator 10 GM wert. Damit in Diamantsee heranzufuchteln, ist eine gute Möglichkeit, die Aufmerksamkeit der Ebenholz Triade auf sich zu ziehen.

Der wichtigste Schatz im Raum könnten die Knochen von Gertia Land sein, die die Spielercharaktere zum Grab auf dem Land-Bauernhof zurückbringen müssen, um den Geist von Alastor Land in Bereich 23 des Flüsternden Hügels zu besänftigen.

Entwicklung: Vorausgesetzt, die Spielercharaktere besiegen Filge, ohne ihn zu töten, können sie viel von dem gedemütigten Zauberer erfahren. Er gibt nicht von sich aus Informationen preis, aber einmal eingeschüchtert, antwortet er ausführlich auf direkte Fragen, in der Hoffnung, dass seine Ehrlichkeit die Spielercharaktere dazu bewegt, sein erbärmliches Leben zu verschonen. Die folgende Aufschlüsselung der Themen wird Dir helfen, Filges Informationen während einer Rollenspielbegegnung den Spielercharakteren mitzuteilen.

Warum bist du hier? "Mein Kumpel Balabar hat mich aus der Freistadt wegen einiger Seltsamkeiten in der Stadt herbeigerufen. Vor einem Monat hat er sich zu einem versteckten Teil der Dämmerstein-Mine begeben, um einen Versorgungsdeal mit dem Zwerg abzuschließen, der den Ort betreibt. Aber die Mine wimmelte von schrecklichen Kreaturen in gehauchten Gewändern. Er sagte, ihre wilden Schreie ließen ihm den Magen umdrehen. Die Kultisten - sie nannten sich die Ebenholz Triade - erwähnten etwas über das Zeitalter der Würmer, über seltsame Untote in den südlichen Hügeln und im Sumpf. Smenk wusste, dass er sich verteidigen musste, also rief er seinen Experten für Untote herein. Mich."

Warum hast du die Skelette von Land gestohlen? "Die wer? Ich brauchte Helfer, also ließ ich Smenks weißen Halbork die Rohstoffe besorgen. Keine Ahnung, wo er sie herhatte. Sagt ihr mir, ihr seid wegen der Skelette hier? Verflucht sei dieser pinkäugige Teufel!"

Das Zeitalter der Würmer: "Das Zeitalter der Würmer ist das Zeitalter des Wartens, eine Ära der Katastrophe, die in den Schatten eines jeden morgigen Tages lauert. Wissenschaftler, die besessen von apokalyptischen Visionen sind, behaupten, dass seine Ankunft eine unendliche Zeit des Leidens signalisiert, in der sich die kosmischen Waagen katastrophal zugunsten des Bösen verschieben und das Licht aus dem Land schwindet."

Balabar Smenk: "Er und ich waren vor 20 Jahren in der Freistadt Kumpel. Ich lache jetzt darüber, wie weit er es in so kurzer Zeit gebracht hat. Wie respektvoll die Leute hier

ihm gegenüber sind. Ha! Wenn sie nur wüssten!"

Die Dämmerstein-Mine: "Ich glaube, sie liegt an der Straße östlich von hier, aber dieses Höllenloch ist eure Stadt, nicht meine. Ihr sagt mir, wo sie ist. Wenn ihr dorthin geht, passt gut auf euch auf. Smenk sagte, der Ort hätte ihm Angst eingejagt, was ich vorher nicht für möglich gehalten hätte, bevor ich es ihn selbst sagen hörte."

Das Ebenholz Triade: "Smenk sagt, der Kult folgt Hextor, Erythnul und Vecna, dem Leichnam-Lord von einst. Wenn das wahr ist, muss der Ort vor köstlichen Geheimnissen wimmeln. Ich würde euch gerne begleiten, wenn ihr dorthin geht."

Der grüne Wurm: "Balabar hat dieses Glas aus einem Labor in der Dämmerstein-Mine geklaut. Es ist sehr selten. Jetzt ist es natürlich tot, aber früher haben es und Hunderte von ähnlichen Würmern sich in den Abszessen und Öffnungen einer mächtigen untoten Kreatur namens Kyuss herumgewunden. Das sind wahrscheinlich die 'unkillbaren' Zombies, von denen die Kultisten zu Smenk gesprochen haben. Wenn das stimmt, könnte es ein echtes Problem sein. Diese Würmer können in dich eindringen und dich innerhalb eines Tages in einen Untoten verwandeln."

Kyuss: "Niemand weiß viel über ihn. Er erschien vor über tausend Jahren in der Schlucht des Rifts im Norden. In kurzer Zeit schuf er dutzende neue untote Rassen und sammelte eine Legion von Kreaturen, die seinem Willen unterworfen waren. Man sagt, ein untoter Drache stand als General an seiner Seite. Jetzt bleiben nur noch die grünen Würmer von seinem Erbe. Und natürlich sein Titel: Vorbote des Zeitalters der Würmer."

Wenn die Spielercharaktere Filge freilassen, flieht er in die Freistadt und könnte später in der Kampagne zurückkehren, um die Spielercharaktere zu belästigen, wenn sie diese Metropole besuchen. Er meint es ernst mit seinem Angebot, den Spielercharakteren bei der Plünderung der Dämmerstein-Mine zu helfen. Wenn sie törichterweise zustimmen, werden sie ihren Fehler bereuen, wenn der Nekromant sie in einem entscheidenden Moment verrät. Lies "Die drei Gesichter des Bösen" in der nächsten Ausgabe für weitere Details über die Mine und die Ebenholz Triade.

Mit den sorgfältig in ihren Gräbern beigesetzten Land-Familienskeletten können die Spielercharaktere schließlich zum Geist von Alastor Land in Bereich 23 des Flüsternden Hügels zurückkehren.

Der Abschluss des Abenteuers:

Der Flüsternde Hügel mag besiegt sein, aber die Spielercharaktere haben immer noch viele unbeantwortete Fragen. Wenn alles nach Plan verlaufen ist, haben die Abenteurer einen Grund, die Dämmerstein-

Mine zu untersuchen, was sie direkt auf die Spur des nächsten Abenteuers im Zeitalter der Würmer-Abenteurerpfad bringt. Aber drängen Sie Ihre Spieler nicht zum nächsten Kapitel. Sie haben gerade ihren ersten Dungeon gemeistert und verdienen die Gelegenheit, ihr hart verdientes Geld auszugeben und mit ihren treuen Gefährten zu feiern.

Anhang 1: Neue Monster

WINDKRIEGER

Mittelgroße Elementarwesen (Luft, Extraplanar)

Trefferwürfel: 6W8+12 (39 TP)

Initiative: +5

Bewegungsrate: 9 m (6 Felder), Fliegen 24 m (gut)

RK: 19 (+5 GE, +4 natürlich), BÜ 15, FF 14 GAB: +4

Angriff: Langschwert +8 (1W8+3/19-20)

Voller Angriff: 2 Langschwerter +8 (1W8+3/19-20)

Reichweite: 1,5 m/1,5 m

Besondere Angriffe: Schallstoß

Besondere Eigenschaften: Körperliche Durchdringung, Dunkelsicht 18 m, Elementareigenschaften, überlegener Kampf mit zwei Waffen

Rettungswürfe: ZÄH +4, REF +12, WIL +2 ST 16, GE 20, KO 14, IN 8, WE 1, CH 11

Fertigkeiten: Balance +7, Springen +4, Gewandtheit +14

Talente: Ausweichen, Reflexe, Waffenfokus (Langschwert)

Umgebung: Beliebige

Organisation: Einzelgänger oder Truppe (4)

Herausforderungsgrad: -

Schatz: Keine

Gesinnung: Immer neutral

Entwicklung: 7-18 TP (Medium)

Anpassungsstufe: -

Eine alte Rüstung aus Keramik steht anmutig in Position, zwei Langschwerter in den Händen gehalten. Bei genauerer Betrachtung stellt sich heraus, dass die Rüstung leer ist und von Hunderten winziger aufsteigender Böen von Dampf und Wind zusammengehalten wird.

Windkrieger dienten den Windherzögen von Aaqa als Schocktruppen im alten Krieg gegen die Königin des Chaos. Anzüge aus keramischer Zeremonienplattenrüstung und Schwerter wurden mit geringen Luftgeistern durchdrungen, um diese anmutigen Soldaten zu erschaffen. Die wenigen Überlebenden sind heute Wächter für die Besitzungen und Gräber der Windherzöge wie den Flüsternden Hügel. Wenn ein Windkrieger getötet wird, altert seine Rüstung und seine Waffen tausende von Jahren in einem Augenblick und zerfallen zu Staub.

Windkrieger verstehen Auranisch, können aber nicht sprechen.

Kampf: Ein Windkrieger beginnt den Kampf mit einem Schallstoß, bevor er in den Nahkampf übergeht.

Schallstoß (ÜF): Als Standard-Aktion kann ein Windkrieger seine Langschwerter

zusammenschlagen, um einen dissonanten Schallstoß in einer 6 Meter langen Linie zu erzeugen. Dieser Effekt fügt allen im Bereich 2W6 Schallschaden zu (Rettungswurf Reflex SG 15 für die Hälfte). Der SG des Rettungswurfs basiert auf der Konstitution.

Körperliche Durchdringung (ÜF): Der Geist eines Windkriegers hält seinen Körper zusammen. Wenn er entwaffnet wird, zerfällt seine Waffe zu Staub. Zu einem späteren Zeitpunkt kann der Windkrieger als Standard-Aktion eine Ersatzwaffe erzeugen.

Überragender Kampf mit zwei Waffen (ÜF): Die Essenz eines Windkriegers durchdringt seinen gesamten Körper und verleiht ihm eine herausragende Kontrolle über seine Bewegungen. Windkrieger erleiden keinen Malus auf Angriffs- oder Schadenswürfe beim Angriff mit zwei Waffen.

Erik Mona ist der Chefredakteur von Dungeon. Er dankt Skip Williams, Douglas Niles, Carl Sargent und Steve Miller, deren Arbeit in gewisser Weise dieses Abenteuer inspiriert hat.

"Der Flüsternde Hügel" und der Zeitalter der Würmer-Abenteurerpfad sind E. Gary Gygax und Robert J. Kuntz gewidmet. Möge die Welt niemals die Abenteuer von Lord Robilar und die gefährliche Bedrohung von Castle Greyhawk vergessen.

Akt 2. Die drei Gesichter des Bösen

@BY MIKE MEARLS,
@ BY JOACHIM BARRUM, STEVE
PRESCOTT, AND EVA WIDERMANN,
@ BY ROBERT LAZZARETTI,
AGE OF WORMS CALLIGRAPHY BY
DARLENE, "=
ADVENTURE PATH, LOW-LEVEL
(IST-STH), DUNGEON CRAWL,

Die Ebenholz Triade strebt danach einen teuflischen Obergott zu erschaffen, ein Ungeheuer aus purem Bösen, das die Macht von Erythnul, Hextor und Vecna vereint. Die Forschung des Kults deutet darauf hin, dass ein altertümliches Wesen namens Kyuss mit dem Aufstieg des Obergottes verbunden ist. Über Kyuss ist wenig bekannt, außer dass er einst ein mächtiges Wesen war, das eine schreckliche Vielfalt an untoten Kreaturen hervorbrachte. Jetzt verfolgt die Ebenholz Triade Gerüchte, dass die wurmartigen Nachkommen von Kyuss erneut auferstanden sind, in den Tiefen des Diamantsees. Ist das Zeitalter der Würmer endlich angebrochen?

"Die drei Gesichter des Bösen" ist ein Abenteuer für Dungeons & Dragons, geeignet für vier Charaktere der vierten Stufe. Es ist auch der zweite Teil des Abenteuerpfads Zeitalter der Würmer, einer vollständigen Kampagne bestehend aus 12 Abenteuern, mehreren "Hintergrund" Artikeln, die dem Spielleiter helfen, die Serie zu leiten, und einigen Poster-Karten wichtiger Orte, die im Laufe der nächsten 11 Monate in Dungeon veröffentlicht werden. Für zusätzliche Unterstützung bei der Leitung dieser Kampagne kannst du auch Dragons monatliche Artikel "Wurm-Futter" lesen, eine Serie, die zusätzliches Material liefert, um den Spielern zu helfen, diese Kampagne zu überleben. Ausgabe 334 von Dragon enthält umfassende Listen aller Dinge, die du in den (oft zweifelhaften) Geschäften in den Diamantsee finden kannst. Schließlich kannst du die "Zeitalter der Würmer Ergänzungen" lesen, ein kostenloses PDF, das Details über die Umgebung von Diamantsee, Statistikblöcke für fast jeden in der Stadt, Konvertierungshinweise für das Spielen der Kampagne in den Vergessenen Reichen oder Ebberron-Einstellungen und mehr enthält. Natürlich kannst du "Die drei Gesichter des Bösen" auch als eigenständiges Abenteuer oder sogar als Teil einer Kampagne nach deinem eigenen Design spielen.

TK 152

Die Ebenholz Triade

Aus den fanatischen Randgebieten von drei bösen Kirchen stammt eine blasphemische Lehre, bekannt als der Weg der Ebenholz Triade. Es handelt sich um eine anonym verfasste Sammlung von Essays und Schriften, getränkt in phantasmagorische Allegorien und apokalyptische Ekstase. Der Weg skizziert vage eine Reihe von Ritualen und bedeutsamen Ereignissen, die in der geistigen und physischen Vereinigung von Hextor, Erythnul und Vecna zu einem einzigen überaus mächtigen Obergott kulminieren. Als Gesetzlose selbst in ihren eigenen blasphemischen Religionen durchstreifen Anhänger des Weges der Ebenholz Triade die Welt auf der Suche nach Gleichgesinnten. Oft schließen sie sich zusammen, um wichtige Ereignisse zu beeinflussen und die Welt näher an die Katastrophe heranzuführen.

Im vergangenen Jahr haben Agenten der Ebenholz Triade mit einem anderen gefährlichen Kult zusammengearbeitet, um einen Vulkanausbruch auszulösen, der beinahe die Stadt Cauldron in den fernen südlichen Dschungeln verschlungen hätte. Dieses Ereignis war ein entscheidender Moment im Abenteuerpfad der Gefesselten Stadt (im vergangenen Jahr in der Zeitschrift Dungeon und diesen Monat als Hardcover von Paizo Publishing veröffentlicht), aber für die Ebenholz Triade war es nur eines von mehreren vorhergesagten Ereignissen, die das Zeitalter der Würmer, ein Zeitalter der Dunkelheit und des wimmelnden Todes, ankündigen sollten, dass die erforderliche Kulisse für den Aufstieg ihres dreiteiligen Gottes bieten würde.

Was die Kultisten der Ebenholz Triade unter Diamantsee und in der ganzen Welt nicht verstehen, ist, dass die gesamte religiöse Bewegung ein Betrug ist, der auf Anweisung von Kyuss gestartet wurde, einem alten Wesen, das seit Jahrtausenden die Ankunft des Zeitalters der Würmer geplant hat. Das Ausmaß dieses Betrugs und die wahren Ziele von Kyuss werden in zukünftigen Teilen des Abenteuerpfads Zeitalter der Würmer enthüllt.

Verwende die folgende Tabelle, um die Ergebnisse von Wissen (Religion)-Checks zu bestimmen, um mehr über die Ebenholz Triade zu erfahren.

Wissen (Religion) SG Information bekannt

15 Die Ebenholz Triade ist ein Kult, der sich der Vereinigung der Götter Hextor, Vecna und Erythnul zu einem mächtigen Obergott widmet.

20 Anhänger der Doktrin der Ebenholz Triade hüten ihre Geheimnisse selbst vor

anderen Anbetern von Hextor, Erythnul und Vecna, die sie als Ketzer betrachten. Tatsächlich ist das Wissen über diese Häresie nicht weit verbreitet und die drei Kirchen unterdrücken gewaltsam Berichte über Ebenholz Triade-Aktivitäten, um zu verhindern, dass der Kult mehr Anhänger gewinnt.

25 Trotz des internen Kampfes zwischen der Ebenholz Triade und den orthodoxen Kirchen erhalten Kleriker von Hextor, Erythnul und Vecna, die dem Kult verfallen sind, weiterhin Zauber von ihren göttlichen Patronen. Dies ärgert besonders die Kirche von Hextor, deren rigider Glaube diese Widersprüchlichkeit nicht erklären kann.

30 Die Vorstellung, dass ein sterblicher Kult Götter wie Hextor, Vecna und Erythnul binden könnte, ist äußerst zweifelhaft, sogar lächerlich.

35 Die Ebenholz Triade hofft, das Zeitalter der Würmer als Vorläufer der Schaffung ihres schrecklichen Gottes herbeizuführen und ist in apokalyptische Verschwörungen im ganzen Land verwickelt. Vielleicht unterstützen die Götter diese abtrünnigen Kleriker, weil auch sie die Welt in Dunkelheit sehen wollen?

Abenteuerhintergrund

Lange hatte der Gesichtslose in arkanen Bibliotheken und verfallenen Krypten nach der wahren Geschichte seines göttlichen Patrons Vecna gesucht, dem Verkrüppelten Gott der Geheimnisse und Intrigen. Im Gegensatz zu dem mächtigen Hextor oder dem tapferen Heironeous lebte Vecna einst als Sterblicher, ein legendärer Leichnam-Lord und davor ein mächtiger Totenbeschwörer-König. Im Gegensatz zu Pelor, dessen naive Kleriker göttliche Botschaften in den Bewegungen der Sonne suchten, hinterließ Vecna ein greifbares Vermächtnis, das durch die spärlichen schriftlichen Aufzeichnungen der vorgeschichtlichen Menschheit zerschnitten ist. Mehrere Texte beanspruchen die erhabene Autorschaft von Vecna, und noch mehr, von zweifelhafter Authentizität, geben angeblich seine gesprochenen Edikte wieder. In einer solchen Aufzeichnung, dem berüchtigten Nethertome von Trask, stieß der Gesichtslose auf einen Namen, der sein Leben für immer verändern würde – Kyuss. Das Nethertome zitierte eine noch ältere Quelle, den sagenumwobenen Weg der Ebenholz Triade. Das ist eine blasphemische Sammlung apokalyptischer Essays, epischer Gedichte und Kryptografien, die das Kommen einer Ära der Dunkelheit namens Zeitalter der Würmer diskutieren, während der ein mächtiger Übergott des Bösen

entsteht und die Welt in seinem schrecklichen Abbild formen würde. Erstaunlicherweise legte das Nethertome nahe, dass diese Entität aus der Vereinigung von drei geringeren göttlichen Wesenheiten entstehen würde – den Göttern Hextor, Erythnul und Vecna selbst. Der Gesichtslose wusste, dass wenn er eine entscheidende Rolle bei der Erschaffung dieser Entität spielen könnte, ihm alle Geheimnisse der Welt offenstehen würden und er in der neuen politischen und religiösen Landschaft Fuß fassen könnte. Die Ankunft des Übergottes würde seine Einführung in wahre Macht bedeuten. Aber damit der Übergott entstehen kann, muss die Zeit für das Zeitalter der Würmer richtig sein. Und laut dem Nethertome von Trask kann das Zeitalter der Würmer nicht beginnen, bis sein Vorläufer, ein untoter Koloss namens Kyuss, erneut das Land heimsucht.

Vor zwei Jahren entdeckte eine kleine Zelle von Vecna-Kultisten, die mit dem Gesichtslosen in Verbindung standen, Beweise für untote Kreaturen, die von ungewöhnlichen segmentierten grünen Würmern befallen waren. Sie waren in den Hügeln südlich von Diamantsee, einer kleinen Bergbaustadt östlich einer Metropole namens Freie Stadt. Laut dem Nethertome von Trask hatte Vecna einst gruselige Experimente in einer unterirdischen Kathedrale in derselben Region durchgeführt. Diese Verbindung von Kyuss und Vecna erinnerte den Gesichtslosen an das Zeitalter der Würmer und seine potenzielle Rolle bei der Geburt des großen Übergottes. Der Gesichtslose verfolgte das verlorene Laboratorium von Vecna bis nach Diamantsee, in eine Höhle unter einem aktiven Kupferbergwerk, das von einem Zwerg namens Ragnolin Dämmerstein geleitet wurde. Unter Verwendung von Magie und Erpressung überzeugte der Gesichtslose Ragnolin Dämmerstein, einen geheimen Schacht tief in die Erde und in diese verborgenen Kammern zu graben.

Die Passage ist abgeschlossen. Der Gesichtslose und seine Gehilfen gingen voran. Sie fanden eine große, mit Marmor ausgekleidete Höhle, die sie die Dunkle Kathedrale nannten, sowie ein kleines Labyrinth dahinter. Sie begannen ihre Arbeit mit Eifer. Bald zog die Tätigkeit des Gesichtslosen unter Diamantsee die Aufmerksamkeit anderer Anhänger des Wegs der Ebenholz Triade auf sich. Als Erste kamen eine Gruppe von Tieflingen aus dem Großen Königreich im Osten. Krieger im Dienste von Hextor, die ihr dämonisches Blut direkt auf mächtige Wesen der Vergangenheit zurückführten, die eine Rolle im Untergang des einst gewaltigen Imperiums spielten. **Angeführt von einem ehrgeizigen menschlichen Kleriker namens Theldrick unternahm die Gruppe einen Tempelputsch in ihrer Heimat und wurde von ihren tyrannischen Glaubensbrüdern, die im orthodoxen Glauben des Scourge of Battle**

verwurzelt waren, verstoßen. Kurz nach ihrer Ankunft gelangte ein kleiner Stamm von Erythnul-vereherrschenden Grimlocks über einen Tunnel aus der Unterwelt in die Dunkle Kathedrale. Angeführt von einem Orakel von Erythnul, das die Lehren der Ebenholz Triade in einer Offenbarung von einem der Agenten Erythnuls erhalten hatte, stimmten die Grimlocks zu, sich den Bemühungen des Gesichtslosen anzuschließen, mehr über die ungewöhnlichen grünen Würmer zu erfahren, in der Hoffnung, dass das Zeitalter der Würmer endlich bevorsteht.

Verborgen in ihrer geheimen Basis stellen die Kultisten der Ebenholz Triade eine tödliche Bedrohung für die Region Diamantsee dar. Der Gesichtslose hofft bald die letzten Hinweise zusammenzufügen, die er benötigt, um seine Pläne in die Tat umzusetzen. Wenn sie ungestört bleiben, könnte dieses Nest des Bösen eine schreckliche Macht entfesseln, die jenseits der Vorstellungskraft der Menschen liegt.

Abenteuerzusammenfassung
"Die drei Gesichter des Bösen" erfordert, dass die Spielercharaktere heimlich in die Dämmerstein-Mine eindringen, die Kultisten der Ebenholz Triade zerstören und eine neu geborene Kreatur namens Ebenholz Aspect besiegen. Die Minenarbeiter selbst sind zwar nicht unbedingt unschuldig, aber sie sind keine Kultisten. Die Spielercharaktere müssen an ihnen vorbeischieben oder Diplomatie nutzen, um Zugang zu den Minen zu erhalten. Sobald sie diese Hürde überwunden haben, müssen sie jeden der Kulte besiegen, die diese Zelle der Ebenholz Triade bilden. Schließlich, wenn die letzten Kultisten fallen, erhebt sich der Ebenholz Aspect, um sich an seinen Anbetern-Schöpfern zu rächen. Sobald die Spielercharaktere diese Abscheulichkeit besiegen, entkommen sie zurück an die Oberfläche, wo sie schnell in ein weiteres Abenteuer verwickelt werden.

Dieses Abenteuer ist das zweite im Zeitalter der Würmer Abenteuerpfad, einer Serie von zwölf verknüpften Abenteuern, die im Laufe des nächsten Jahres in dieser Zeitschrift veröffentlicht werden. In der letzten Ausgabe wurde der erste Teil mit dem Titel "Das Flüsternde Cairn" sowie eine ausführliche Beschreibung und eine Poster-Karte von Diamantsee, der turbulenten Stadt, in der sich die Dourstone-Mine befindet, vorgestellt. Obwohl "Die drei Gesichter des Bösen" gut als eigenständiges Abenteuer funktioniert, werden Sie und Ihre Spieler es wahrscheinlich viel mehr genießen, wenn es Teil des Zeitalter der Würmer Abenteuerpfads ist. Frühere Ausgaben von Dungeon 124 sind auf paizo.com erhältlich.

Abenteuer-Anknüpfungspunkte
Die Spieler können leicht von dem Kult unterhalb der Dämmerstein-Mine erfahren.

Wenn du sie bereits durch "Das Flüsternde Cairn" geführt hast, liefert der in der alten Sternwarte gefundene Brief eine Verbindung zwischen dem korrupten Minenmanager Balabar Smenk und der Dämmerstein-Mine. Wenn du "Das Flüsternde Cairn" noch nicht durchgeführt hast oder wenn die Spieler weiteren Grund haben, die Vorgänge unterhalb der Dämmerstein-Mine zu untersuchen, kann Allustan sie kontaktieren, nachdem er eine beunruhigende Entdeckung über die Natur eines seltsamen grünen Wurms gemacht hat, den die Spieler (oder einer seiner anderen Agenten) ihm kürzlich zur Verfügung gestellt haben.

Teil 1: Was innen Wirbelt

Der Zauberer Allustan (menschlicher Mann, Zauberer der Stufe 8) - der sogenannte "klügste Mann in Diamantsee" - hat viele Jahre damit verbracht, lokale Legenden und Überlieferungen zu erforschen. Kürzlich hat er zunehmende Beweise für seltsame untote Kreaturen gefunden, die mit winzigen grünen Würmern infiziert sind und in den Hügeln südlich des Diamantsees umherstreifen. Wenn die Spieler die Alte Sternwarte in "Das Flüsternde Cairn" erkundet haben, ist es möglich, dass sie für den neuesten Beweis in Form eines solchen Wurms verantwortlich sind, der in einem Glas mit Konservierungsmitteln konserviert ist. Allustan ist besorgt, dass diese untoten Kreaturen eine ernsthafte Bedrohung für Diamantsee darstellen könnten. Daher bittet er die Abenteurer, den wenigen Spuren nachzugehen, die er bisher entdeckt hat. Allustans Studien zeigen, dass die Würmer möglicherweise auf irgendeine Weise mit einem antiken Tempel verbunden sind, der unter der Erde verborgen ist. Laut seinen Berechnungen befindet sich der Tempel unter einer Kupfermine, die Ragnolin Dämmerstein gehört. Ragnolin ist als mürrischer, paranoider und geldgieriger Minenmanager bekannt, und Allustan befürchtet, dass er mit dem Tempel in Verbindung stehen könnte, falls er derzeit besetzt ist.

Allustan schlägt vor, dass der Händler Balabar Smenk einen nützlichen Zugang zur Mine von Ragnolin bieten könnte. Balabar und Ragnolin haben eine bekannte Feindschaft. Keiner von beiden ist vertrauenswürdig, aber ihre Feindschaft könnte ausreichen, um Balabar für ein Bündnisangebot mit der Gruppe offen zu machen. Die Wiederbeschaffung von Smenks Brief an Filge aus der Sternwarte in "Der flüsternde Steinhügel" deutet darauf hin, dass Smenk mehr über die Situation in der Dämmerstein-Mine weiß, als er sollte.

Wenn du "Der flüsternde Steinhügel" durchgeführt hast, haben die Spieler zweifellos von Balabar Smerk gehört, und sie könnten sogar für den Tod seiner Lieblingsknechte und seines alten besten Freundes verantwortlich sein. Bis zum Abschluss der Erkundung des "Flüsternden Cairns" hasst Smerk sie bereits und möchte sie zerstört sehen oder aus der Stadt vertreiben. Noch besser ist, dass er auf die Idee kommt, sie gegen die Kultisten unter der Dämmerstein-Mine zu schicken, in der Hoffnung, zwei Probleme auf einmal zu lösen.

Wenn die Spielercharaktere (PCs) innerhalb einer Woche nach ihrer Begegnung mit Filge kein Treffen mit Smerk vereinbaren, nimmt der Minenmanager es selbst in die Hand und lädt sie ein, sich mit ihm zu treffen. Er beauftragt einen Untergebenen damit, sich heimlich in die Hauptquartiere der SC zu schleichen und eine Notiz zu hinterlassen, in der ein Treffen bei Smerks Zuhause in Diamond Lake vereinbart wird. Wenn es die Situation erfordert, entführt Smerk vielleicht das vertraute Wesen eines SC (oder noch besser, das Baby-Eulenbären aus dem Landwirtschaftshof, falls die SC es adoptiert haben), nur um ihnen zu zeigen, dass sie es mit einem professionellen Verbrecher zu tun haben.

In beiden Fällen glaubt Allustan, dass der Tempel besetzt ist, und er befürchtet, dass die Bewohner für die seltsamen Untoten in den südlichen Hügeln verantwortlich sind. Von der Ebenholz-Triade weiß er wenig, aber er hat herausgefunden, wo sich ein Aufzug in den Minen befindet. Er teilt den SC mit, dass der Aufzug der bequemste Weg zum Tempel ist.

Beim Gespräch mit Smerk -

Grob, fordernd und unersättlich gierig ist Balabar Smerk (männlicher, chaotisch-neutraler Mensch, Schurke, Stufe 7) eine Albtraumkombination aus Amoralität, Habsucht und unerschöpflicher Völlerei. Allustan weiß nicht, dass Smerk heimlich mit der Ebenholz-Triade im Bunde ist. Während es einem gelungen ist, Ragnolin mit Bestechung und Versprechungen von Macht zu beeinflussen, sieht er Balabar als ein weiteres nützliches Werkzeug, insbesondere falls Ragnolin sich gegen die Triade wenden sollte. Smerk versorgt derzeit die Triade-Kultisten mit Nahrung und Vorräten, die die Agenten der Triade in der Stadt abholen. Leider hat Balabars Arroganz ihn eingeholt. Da die Triade ein abhängiger Markt ist, verkauft er ihnen verdorbene Lebensmittel, minderwertiges Werkzeug und andere Waren zu überhöhten Preisen. Außerdem deutete er bei seinem letzten Treffen mit der Triade an, dass er regelmäßige Bestechungsgelder benötigen könnte, um ihn ruhig zu halten.

Balabars Selbstvertrauen erlitt einen schweren Schlag, als er neben dem abgetrennten Kopf seines rechten Handlangers aufwachte, der von Grimlock-Spähern in sein Bett gelegt wurde, um Balabar zu warnen. Smerk weiß nun, dass er über das Ziel hinausgeschossen ist. Daher möchte er, dass die Ebenholz-Triade zerstört wird. Die SC könnten, wenn sie ihm verpflichtet sind, das perfekte Werkzeug sein, um die Triade abzulenken oder die Kultisten zu besiegen, während er entkommt.

Um die SC dazu zu ermutigen, ihm zu helfen, behauptet Smerk (wahrheitsgemäß), dass er große Angst vor den Kultisten hat und dass er unter Druck gesetzt wurde, ihnen zu helfen. Er erzählt den SC von seinem rechten Handlanger und spielt eine (fiktive) Verratssituation hoch, als ob seine Art des Bösen irgendwie respektabler wäre als die der Ebenholz-Triade.

Falls die SC Beweise für Balabars Verwicklung in den Kult aufdecken, können sie sich entscheiden, ihm nachzugehen. Als Schurke auf Stufe 7, der ständig von einer Gruppe von Wachen und Schmeichlern umgeben ist, ist Smerk durchaus in der Lage, sich gegen die SC zu verteidigen. Wenn er besiegt wird, fleht er, bittet, jammert und spielt die Rolle des erbärmlichen Elenden. Seine Prahlerei und Arroganz weichen schnell jämmerlichen Bitten um Gnade. Wenn die SC ihn zusammen mit Beweisen für seine Verbindung zum Kult den Behörden übergeben, wird Balabar zu mehreren Jahren Zwangsarbeit verurteilt.

Kurz gesagt haben die SC die Möglichkeit, Balabar an seinen Platz zu verweisen. Stellen Sie ihn im Rollenspiel umso nerviger, arroganter und aufdringlicher dar! 8 =

Die Mine erkunden -

Ragnolin Dämmersteins Bergbaubetrieb wird schlecht geführt. Immer der Pragmatiker, glaubt Ragnolin, dass es besser ist, ein paar Wachen gut zu bezahlen, um die Arbeiter in Schach zu halten, anstatt seinen Minenarbeitern einen fairen Lohn anzubieten. Er stellt jeden ein, der bereit ist, zu seinem Preis zu arbeiten (2 Sp pro Tag, inklusive Unterkunft und Verpflegung). Nur die Verzweifelten oder diejenigen, die anderswo keine Arbeit finden können, bleiben hier längere Zeit. In den meisten Fällen arbeiten die Bergleute nur so lange, bis sie genug Geld verdient haben, um anderswo eine Passage zu kaufen. Viele der Bergleute, die bleiben, sind verkrüppelte ehemalige Kriminelle, die keine andere Arbeit finden können. Darüber hinaus handelt es sich bei einigen Bergleuten um verurteilte Straftäter, die zu Zwangsarbeit verurteilt wurden. Ragnolin hat sich ihre Dienste mit einigen gut platzierten Bestechungsgeldern in Diamantsee erkaufte.

Dieser Teil des Abenteuers ist relativ frei gestaltet. Die SC müssen einen vernünftigen Plan entwickeln, um in die Mine einzudringen - es gibt verschiedene Möglichkeiten. Sie könnten Jobs in der Mine annehmen, sich heimlich einschleichen oder die Bergleute bestechen, um sie ohne Zwischenfälle passieren zu lassen. Beachten Sie, dass die Mine Privatbesitz ist und die SC wahrscheinlich vermeiden sollten, sie einfach zu stürmen und die Wachen abzuschlachten. Überlebende eines solchen Angriffs rennen um Hilfe in die Stadt, und die SC finden sich schnell überfordert.

Die Wachen -

Die Sicherheitskräfte der Mine bestehen aus zwei Dutzend Wachen (alle Krieger der 1. Stufe). Die Hälfte von ihnen hält tagsüber Wache, die andere Hälfte nachts. Die Nachtwachen bestehen ausschließlich aus Zwergen, während die Wachen tagsüber Menschen sind.

Zwei Trupps mit je vier Wachen gehen die hölzerne Umzäunung ab, die das Bergwerkslager umgibt. Die Wachen machen einmal pro Stunde einen Rundgang um das Lager. Wenn die SC in Sichtweite der Umzäunung kommen, besteht eine 25%ige Chance, dass eine der beiden Wachgruppen sich innerhalb von 30 Metern von der Gruppe entfernt befindet. Verwenden Sie die Regeln für Wahrnehmen und Wahrnehmungen, um festzustellen, ob die Wachen die Charaktere entdecken - jede der Wachen hat einen Bonus von +0 auf beide Fertigkeiten. Zwei Wachen halten vom Wachturm aus Ausschau, während die anderen beiden das Tor bewachen.

Die Wachen werden gut bezahlt, und die meisten von ihnen genießen die nahezu uneingeschränkte Macht, die sie im Bergwerkslager ausüben. Die SC erhalten einen Malus von -5 auf ihre Überredungswürfe, um die Einstellung der Wachen zu ändern. Für jeweils 10 GM, die die Charaktere als Bestechungsgeld anbieten, erhalten sie einen Bonus von +2 auf ihre Überredungswürfe gegenüber den Wachen. Der anfängliche Einstellungswert der Wachen ist unfreundlich, aber sie lassen jeden rein, wenn sie hilfsbereit gestimmt werden können.

Wenn die Wachen Eindringlinge entdecken, blasen sie die Alarmhörner, die sie bei sich tragen, und versuchen, die SC zu umzingeln. Obwohl die Wachen gerne über die Bergleute herrschen, weichen sie vor jedem zurück, der wie ein fähiger Kämpfer aussieht. Bei einem Angriff kämpfen die Wachen, bis sie die Hälfte ihrer Zahl verloren haben. Eine Wache, die unter die Hälfte ihrer maximalen Trefferpunkte fällt, läuft um ihr Leben.

Vier der menschlichen Wachen sind Kultisten von Hextor. Diese Krieger fliehen in die Mine, wenn Ärger droht. Drei von

ihnen bewachen den Durchgang zum Aufzug, während einer nach unten geht und den Tempel alarmiert. Ein Kultist begleitet jede Patrouille, während das verbleibende Paar zwischen dem Tor und dem Wachturm aufgeteilt ist.

Die Bergleute -

Die Bergleute lassen sich leicht bestechen, da ihr geringer Lohn und die schrecklichen Arbeitsbedingungen sie für alles offen machen, was Ragnolin schaden könnte. Die SC erhalten einen Bonus von +5 auf jeden Überredungswurf, um die Bergleute auf ihre Seite zu ziehen, zusätzlich einen Bonus in Höhe des Silberwertes jedes Bestechungsgeldes, das einem Bergarbeiter angeboten wird. Ihr anfänglicher Einstellungswert ist gleichgültig, aber Bestechungsgelder machen es selbst dem unverschämtesten SC ziemlich einfach, ihre Einstellung zu hilfreich zu ändern. Hilfreiche Bergleute könnten die SC verstecken, die Wachen ablenken, ihnen von dem versiegelten Durchgang erzählen, der zum Aufzug führt, und so weiter.

Wenn die SC einen Kampf beginnen, rennen die Bergleute um ihr Leben. Keiner von ihnen steht in Verbindung mit der Ebenholz-Triade. Insgesamt gibt es 40 Bergleute, die von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang arbeiten und in Schlafkojen in den obersten Bereichen der Mine schlafen.

Die Vorarbeiter -

Drei Vorarbeiter überwachen die Bergleute. Dies sind Ragnolins persönliche Stellvertreter und sind schwer zu bestechen. Sie neigen dazu, sich gegen Unruhestifter zu stellen. Ihr anfänglicher Einstellungswert den SC gegenüber ist unfreundlich - Bestechungsgelder können einen Bonus von +1 pro 50 GM auf Überredungswürfe gewähren. Die Vorarbeiter tragen Alarmhörner und zögern nie, sie zu benutzen, wenn sie einen Eindringling im Lager entdecken.

Die Vorarbeiter sind alle Menschen. Einer von ihnen, ein rostiger Thug namens Gerreld, ist tagsüber im Büro tätig. Er erledigt die gesamte Büroarbeit, die Lohnabrechnung und andere administrative Angelegenheiten für die Mine. Ein hinkender Mann namens Lorden ist der oberste Befehlshaber des Lagers, während ein junger Mann mit einem faulen Auge namens Carr sein Assistent ist. Die beiden begleiten die Bergleute jeden Morgen in die Stollen.

Ragnolin Dämmerstein (LN männlicher Zwerg, Experte 6) verbringt normalerweise ein paar Stunden pro Tag in der Mine, entweder um mit einem der Vorarbeiter die Tagesproduktion zu besprechen oder um die Mine zu inspizieren und sicherzustellen, dass es keine Anzeichen für die Kultisten gibt, die

jemand bemerken könnte. Seine anfängliche Einstellung ist unfreundlich, und keine Bestechung kann ihn umstimmen. Wenn es den SC jedoch irgendwie gelingt, ihn hilfreich zu machen, wird er keine Informationen über die Ebenholz-Triade preisgeben, außer um die SC zu warnen, sich von der Mine fernzuhalten.

Die Minen -

Alle hilfreichen Vorarbeiter, Wachen oder Bergleute können den SC mitteilen, dass es einen kürzlich installierten Aufzug tief in den Minen gibt. Ihnen wurde gesagt, dass dieser Aufzug zu einer Reihe von Höhlen führt, die Ragnolin erkundet, in der Hoffnung, eine neue Lagerstätte oder Ader zu finden. Keiner von ihnen (außer den Kultistenwachen) ahnt die Wahrheit, und alle wissen, dass das Eindringen in diese Höhlen von ihrem Arbeitgeber verboten ist.

Sobald sie sich in den Minen befinden, sollten die Charaktere wenig Schwierigkeiten haben, ihren Weg zum Aufzug zu finden. Die Wachen haben mehrere offensichtliche Schilder aufgestellt, die die Bergleute vor dem Schacht warnen, und die Bergleute wissen, dass es besser ist, den Zorn der Wachen nicht zu riskieren.

Die Minen bestehen aus groben Gängen und Tunneln, die in den Boden gehackt wurden. Fackeln sind alle 15 m in die Wand eingelassen, aber die Hälfte von ihnen ist ausgebrannt und nutzlos. Ragnolin ist zu geizig, um hier für eine gute Beleuchtung zu sorgen. Stattdessen müssen die meisten Bergleute ihre eigenen Fackeln und Laternen mitbringen (mit ihrem eigenen mageren Gehalt gekauft).

Etwa 12 m vom Haupteingang entfernt biegt der Gang zum Aufzug nach unten und nach links vom Haupttunnel ab. Balken und Planken, die an den Holzrahmen des Eingangs des Gangs genagelt sind, versperren den Zugang zum dahinterliegenden Bereich. Ein Stärkewurf (SG 18) oder ein gewaltsamer Angriff (die Barriere hat eine Härte von 5 und 15 Trefferpunkte) zerstört diese Barriere, während ein Handwerkswurf (Schreiner- oder Zimmermannskunst, SG 10) die Barriere in 1W4 Minuten abbaut. In ersterem Fall machen die Wachen einen Wahrnehmungswurf (SG 20), um das Geräusch zu hören. Ein Handwerkswurf ist zu leise, um von den Wachen gehört zu werden.

Tagsüber befinden sich 2d4 Bergleute in den Tunneln in der Nähe des Eingangs zum Aufzug, wenn die SC eintreten. Sie unternehmen keine Anstrengungen, die Wachen zu holen, behalten die Charaktere jedoch im Auge, falls die SC Ärger suchen. Wenn die SC versuchen, auf den Aufzugsschacht zuzugreifen, ohne zuvor die

Einstellung der Bergleute hilfreich zu ändern, melden sie die Gruppe den Wachen.

Der Aufzug

Der Tunnel zum Aufzug erstreckt sich nach Westen und hat eine steile, abfallende Neigung. Nach etwa 100 Fuß gelangen die SC zu einer Kammer, in der sich eine große hölzerne Plattform mit einer 1,5 m hohen Mauer an den Rändern befindet. Streben ragen 3 m von den Ecken der Plattform auf und treffen sich in einem X über der Plattform. Eine dicke Eisenkette verläuft durch den Mittelpunkt des X zu einer großen hölzernen Spule in der Mitte der Plattform. Die Plattform ist 3 m breit und 3 m lang. Wenn der Aufzug oben im Schacht ist, ist die Kette um die Spule gewickelt. Beim Abstieg dreht sich die Spule und die Kette spielt sich oberhalb des Wagens ab.

Der Aufzug wird betätigt, indem zunächst ein Bremsmechanismus in das Rad gelöst wird und das Rad langsam gedreht wird. Der Aufzugsschacht führt 200 Fuß nach unten zum Bereich 1 unten. Der Aufzugswagen selbst wiegt 500 Pfund. Das maximale Gewicht, das ein Charakter mit dem Aufzugssystem anheben oder absenken kann, entspricht dem Fünffachen seiner maximalen Traglast. In diesem Fall kann der Aufzug mit einer Geschwindigkeit von 1,5 m pro Runde nach oben oder unten bewegt werden. Wenn das Gewicht des Aufzugs dem Traglimit des Bedieners entspricht oder geringer ist, kann er mit einer Geschwindigkeit von 6 m pro Runde angehoben oder abgesenkt werden. Bis zu drei Personen können gleichzeitig den Aufzug benutzen, wobei jede zusätzliche Person einen Bonus von +2 auf die höchste Stärkewertung unter den Bedienern gewährt, um die Last zu bestimmen.

Ein Charakter, der versucht, den Aufzug zu heben oder zu senken, wenn er überlastet ist, verliert sofort die Kontrolle. Der Aufzug stürzt nicht in den freien Fall, da die Winde selbst den Abstieg kontrollieren. Charaktere im Inneren des Aufzugs müssen einen Geschicklichkeitswurf (SG 20) bestehen, um nicht den Halt zu verlieren. Während des Falls sinkt der Aufzug mit einer Geschwindigkeit von 15 m pro Runde. Wenn er unten aufschlägt, erleiden alle Kreaturen im Aufzug 5W6 Schaden durch den Fall. Der Aufzugswagen selbst erleidet ebenfalls diesen Schaden - er hat eine Härte von 5 und 40 Trefferpunkte.

Die Dunkle Kathedrale (SG 3)

Drei kurze Gänge führen von dieser Kammer ab, einer nach Norden, einer nach Osten und einer nach Westen des Aufzugs. Jeder endet in einer Marmortür. Die Tür nach Norden ist mit dem Symbol einer menschlichen Hand markiert, die ein Auge ergreift. Eine Paar rote Banner flankiert die Tür nach Osten, von denen jedes mit dem Symbol einer behandschuhten Faust markiert ist, die sechs

Pfeile umklammert. Die Tür nach Westen ist frei von jeglichen Markierungen. Nach Süden hin öffnet sich die Kammer in einen weiten, gewölbten Saal. Im krassen Gegensatz zu den groben Minenpassagen darüber trägt dieser Ort die Handschrift eines erfahrenen Handwerkers. Der schwarze, marmorne Fliesenboden glänzt im Licht mehrerer leuchtender Fackeln, während kunstvoll gearbeitete marmorne Säulen und Bögen den Raum durchziehen. In Richtung Rückseite der Kammer, gegenüber der Tür des Aufzugs, befindet sich ein großer Pool mit dunkler Flüssigkeit. Eine in die gewölbte Wand um den Pool eingearbeitete Treppe führt zu einer Plattform, die 10 m über der Wasseroberfläche liegt. Die gewölbte Decke des Raumes erhebt sich sechzig Fuß über der Pooloberfläche.

Die drei Türen in den nördlichen Bereichen dieser Kammer gewähren Zugang zu drei Tempeln, die jeweils einer anderen Facette der Ebenholz-Triade gewidmet sind.

In vergangenen Zeitaltern drang Vecna selbst in die Geheimnisse des Lebens an diesem Ort vor. Zu jenen Zeiten war diese Kammer eine gewaltige Bibliothek, und der Pool diente dem Lich als mächtiges Wahrsagegerät. Die einst hier aufbewahrten Bücher sind längst verschwunden, und die Magie des Pools hat sich zu einem Schatten ihrer früheren Kraft verwandelt. Dennoch behält dieser Raum eine unheimliche Aura von Antike und bedrückendem Geheimnis bei.

Der Inhalt des Pools ist dunkel und zähflüssig und strahlt eine Aura unangenehmer Kälte aus. Ein Spritzer aus dem Wasser verursacht einen Punkt Geschicklichkeitsschaden (Widerstandswurf: Willenskraft SG 15), und vollständiges Eintauchen in die widerliche Flüssigkeit verursacht pro Runde 1W4 Geschicklichkeitsschaden (Widerstandswurf: Willenskraft SG 20) aufgrund der übernatürlichen Kälte. Die Flüssigkeit ist undurchsichtig und dunkel, und je tiefer man geht, desto zäher wird sie. In 3 m Tiefe erleiden Schwimmpfahrungen in der Flüssigkeit einen Malus von -5. Dieser Malus erhöht sich auf -10 in Tiefen von 10 bis 6 m und auf -20 in Tiefen von 20 bis 30 Fuß. Unter einer Tiefe von 30 Fuß wird die "Flüssigkeit" des Pools zu einem festen Material ähnlich Stein. Welche schrecklichen Geheimnisse in den unbekannten Tiefen unterhalb verborgen sein mögen, bleibt Ihnen überlassen, aber das Wesen, das in Teil Fünf auftaucht (das Ebenbild des Overgottes), sollte ein Hinweis darauf sein, was bei der Erkundung solcher verbotener Regionen erwartet.

Ein SG-20-Wahrnehmungswurf in der Umgebung des Pools oder auf der Plattform oben enthüllt Blutspuren, Kratzer von metallenen Gerätschaften und verstreute Asche. Die Bewohner des Tempels von

Vecna im Norden führen regelmäßig Experimente an dem Pool durch, in der Hoffnung, ein Aspekt des Overgottes zu erwecken, von dem sie glauben, dass er irgendwo darin wohnt.

Kreaturen: Zwei tieflingische Kämpfer aus dem Tempel des Hextor sind hier auf Wache. Sie beobachten von den Säulen in der Nähe des Eingangs zum Tempel des Hextor im Osten des Aufzugs aus. Wenn der Aufzug seine Abfahrt beginnt, begeben sie sich in die Nähe, um Wache zu stehen. Die Wachen sind durch die Monotonie ihrer Aufgabe hier nachlässig geworden. Deshalb nehmen sie in der Regel an, dass jeder, der mit dem Aufzug herunterkommt, eine Aufgabe für einen der Tempel erledigt. Sie tragen Kettenhemdmasken und Umhänge, die mit einem heiligen Symbol von Hextor gekennzeichnet sind. Ihre Arme sind mit aufwendigen Tätowierungen versehen, die Hextors Liturgien und Bilder verschiedener Teufel zeigen.

TIEFLING-WACHE Sere cCR1

Tiefling Fighter 1, ein Pyro

BÖS Mittlegroßer Außenseiter (Eingeborener) 7)

Monster Manual 209 z

Initiative +3; Sinne Dunkelsicht 60 ft.; Wahrnehmungen +0, Beobachten +0

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisches, Ork

RK 17, BÜ 13, FF 14 (natürliche Rüstung) Trefferpunkte 12 (1W10+2)

Resistenzen Kälte 5, Elektrizität 5, Feuer 5

ZÄH +4, REF +3, WIL +0

Bewegungsrate 30 ft. (6 Felder)

Nahkampf Meisterhafte Streitaxt +5 (1W8/x3)

Fernkampf Zusammengesetzter Langbogen +4 (1W8+2/x3)

GAB +1; Griff +3

Kampfausrüstung 2 Tränke des leichten Wunden heilens, Trank des Schildes des Glaubens (+2)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 1. Stufe): 1/Tag—Dunkelheit

Werte Stärke 14, Geschicklichkeit 16, Konstitution 15, Intelligenz 13, Weisheit 10, Charisma 8

Talente Blindkampf, Waffenfokus (Streitaxt)

Fertigkeiten Handwerk (Waffenschmied) +5, Einschüchtern +3, Reiten +6

Besitztümer Kampfausrüstung, Kettenhemd, meisterhafte Streitaxt, zusammengesetzter Langbogen (+2 Stärke-Bonus) mit 20 Pfeilen, Skelettschlüssel (öffnet alle verschlossenen Türen in den Bereichen 2-11), 27 GM

Taktik: Die Tieflings führen eine Verzögerungsaktion durch. Einer kämpft in Nahkampf mit der Gruppe, während der andere zum östlichen Tor eilt, um den Kult des Hextor zu alarmieren. Sobald er das Tor erreicht hat, hämmert der Tiefling als Bewegungsaktion gegen die Tür. Beide Tieflings kennen das geheime Klopffzeichen, das erforderlich ist, um den Tempel des Hextor zu betreten (siehe Bereich 2), aber der Tiefling benutzt den Code nicht. Stattdessen hämmert er gegen die Tür und weiß, dass die Skelette im Inneren sich bewegen werden, um Eindringlinge anzugreifen, die auf den falschen Code reagieren.

Schatz: Die oberste Plattform über dem Pool trägt einen kleinen Korb aus Weidengeflecht, gefüllt mit einer Opfergabe an den Overgod. Es enthält 100 GM in einem Ledersäckchen und eine silberne Statue von Erythnul im Wert von 300 GM.

Entwicklung: Die abschließende Begegnung in diesem Abenteuer findet ebenfalls in dieser Kammer statt - Details zu dieser Begegnung finden sich in Teil Fünf: Der Gott im Pool.

Teil 2: Zitadelle des Hextor

Die Zitadelle des Hextor dient als die Hauptstreitmacht für diesen Zweig der Ebenholz-Triade. Wie es einem rechtschaffend bösen Kult angemessen ist, präsentieren die Kleriker und ihre Krieger eine hoch organisierte Verteidigung gegen die Spielercharaktere. Zusätzlich zu dem unten angegebenen Begegnungsschlüssel gibt der Teil "Tempelorganisation" einen Überblick über die Pläne der Hextoriten im Falle eines Angriffs. Sie üben ihre Grundtaktiken mindestens einmal pro Woche, was sie zu gut geschulten und hoch organisierten Gegnern macht.

Tempelmerkmale

Die Türen innerhalb des Tempels von Hextor bestehen aus stabilem Holz. Sofern nicht anders angegeben, sind die Kammern dunkel. Die Menschen im Tempel neigen dazu, Lichtquellen in der Nähe zu halten, normalerweise immer brennende Fackeln. Die Tieflings und Untoten verlassen sich auf ihre Dunkelsicht.

Wie es einer rechtschaffenen Organisation entspricht, sind die Gänge hier frei von Schutt, Müll und Graffiti. Der Tempel wird wie ein Militärlager geführt. Die Anhänger des Lagers aus Bereich 3 sammeln jeglichen Abfall ein und transportieren ihn nachts nach draußen.	Werte Stärke 13, Geschicklichkeit 13, Konstitution —, Intelligenz —, Weisheit 10, Charisma 1	Gemeiner Mensch
Bevor du hier Begegnungen durchführst, solltest du unbedingt den Teil "Tempelorganisation" sowie den Begegnungsschlüssel studieren. Sobald die Spielercharaktere die Zitadelle betreten, reagieren die Kleriker und ihre Anhänger auf die Eindringlinge mit einem intelligenten und sorgfältig orchestrierten Plan. Wenn die Spielercharaktere unbesonnen oder töricht handeln, könnten sie schnell überwältigt und besiegt werden.	Besondere Eigenschaften Untote Eigenschaften Besitztümer Verrostete Plattenrüstung (wie Plattenrüstung, aber nur Rüstungsbonus +5), schwerer Stahlschild, schwerer Streitkolben Taktik: Wenn die Charaktere den Klopfcodes verwenden, gehen die beiden Skelette, die dem Tor am nächsten sind, hinüber, um es zu öffnen. Die an ihrer Rüstung befestigten Glocken läuten und klingen. Kultisten aus Bereich 3 treffen in 1W4+4 Runden ein, um die Besucher zu begrüßen. Wenn die Charaktere versuchen, das Tor einzuschlagen, oder wenn Eindringlinge ohne den Klopfcodes eintreten, erheben sich die Skelette, um anzugreifen. Die Glocken an ihrer Rüstung läuten, während sie ihre Waffen bereit machen, und die Kultisten aus Bereich 2 treffen in 1W4 Runden ein. Die Wachen in Bereich 4 müssen einen SG 9 Wahrnehmungen-Wurf machen, um das Getöse zu hören. Wenn sie es bemerken, treffen sie in 1W4 Runden ein, um ebenfalls anzugreifen. Wenn es hier zu einem Kampf kommt, hören die Wachen und die Kultisten automatisch den Lärm und treffen so schnell wie möglich ein.	RB Mittelgroßer Menschlicheroider, männlich Ini +0; Sinne Hören +0, Sehen +0 Sprachen Gemeinsprache RK 13, BÜ 10, FF 13 TP 7 (1 TW) Zäh +2, Ref +0, Will +0 Bew 9 m (30 ft.) Nahkampf Langspeer +2 (1W8+1/x3) oder Dolch +2 (1W4+1/19-20) S Fernkampf Dolch +1 (1W4+1/19-20) GAB +1; Nahkampfangriff +2
Tempeltüren: 2 Zoll dick; Härte 5; TP 20; Aufbrechen SG 23; Öffnen SG 30.		
Kammer der Wächter (SG 3)		Fähigkeiten Stärke 12, Geschicklichkeit 10, Konstitution 14, Intelligenz 8, Weisheit 10, Charisma 8
Ein Dutzend Rüstungen, von zeretzten Lederpanzern bis hin zu verrosteten Plattenrüstungen, zieren die Wände dieser Kammer. Die gebleichten weißen Knochen von Menschen, Zwergen und Orkskeletten stehen im Kontrast zu den dunklen, blutbefleckten Rüstungen. Die Rüstungen sind sorgfältig angeordnet, als würden die Toten sich auf einen Kriegsmarsch vorbereiten. Jede Rüstung hat einen Streitkolben an ihrem Gürtel befestigt, während Glocken unterschiedlicher Formen und Größen an langen Lederstreifen an der Rüstung hängen.	Schatz: Die Rüstungen der Skelette sind zu stark korrodiert, um mehr als Schrotteisen wert zu sein. Jede Rüstung ist 100 GM wert.	Talente Leichte Rüstungsfertigkeit, Zähigkeit Fertigkeiten Beruf (Bergarbeiter) +4, Seile benutzen +4 Besitz Langspeer, Dolch, Lederrüstung mit Nieten, hölzernes Heiliges Symbol von Hextor, Skelettschlüssel (öffnet alle verschlossenen Türen in der Zitadelle)
Bevor du mit dieser Begegnung fortfährst, denke daran, dass der Zustand dieser Kammer davon abhängt, ob die Charaktere den Klopfcodes kennen. Siehe den Teil Taktik unten, um festzustellen, was passiert, je nachdem, welchen Klopfcodes die Spielercharaktere verwenden.	Kammer der Gläubigen (SG 3) Decken bedecken den Boden dieser Kammer und umgeben eine hölzerne Kiste, auf der eine kleine, grobe Statue einer sechsarmigen menschlicheroiden Figur steht. Einige zerbeulte Waffen, Speere, Knüppel und Peitschen, lehnen gegen die ferne Wand. Steinpfähle, die in die Wand geschnitzt sind, erhellen diesen Bereich mit flackernden, hellen Flammen.	Taktik: Die Kultisten sind fanatisch in ihrer Hingabe zu Theldrick, dem Hohepriester dieses Ortes. Sie kämpfen bis zum Tod und sind gegenüber allen Neuankömmlingen misstrauisch. Im Kampf nutzen sie ihre Langspeere maximal aus, halten sich von ihren Feinden fern und stören mit wilden Stichen. Sie verwenden die "Anderen helfen"-Aktion, um sich gegenseitig zu unterstützen oder die Kampffähigkeit ihrer Verbündeten zu verbessern. Sie achten wenig auf ihre Verletzungen und verlassen sich darauf, dass ihre Überzahl einen Gegner überwältigt. Zum Beispiel könnte sich ein Kultist auf das Schwert eines Gegners werfen (wodurch eine Gelegenheitsattacke verbraucht wird), um seinen Kameraden zu ermöglichen, den Feind zu packen, ohne solch einen Angriff zu provozieren. Der Kult setzt auf diese Narren, um Eindringlinge aufzuhalten. Sie haben den Befehl, den Kampf zum Haupttempel (Bereich 12) zu bringen. Wenn ihnen diese Mission nicht gelingt, stürzen sie sich auf die Gruppe, um Zeit für den Rest der Verteidiger des Tempels zu gewinnen.
Kreaturen: Die Hextoriten halten in acht der 12 Rüstungen belebte Skelette. Diese Kreaturen greifen jeden an, der ohne den richtigen Klopfcodes eintritt. Selbst wenn die Gruppe den richtigen Klopfcodes verwendet, läuten die Glocken der Skelette, während zwei von ihnen das Tor öffnen.	Zwei Steinpfähle, aus der Wand geschnitzt und mit ewigen Flammen versehen, beleuchten diesen Bereich. Kreaturen: Diese Kammer dient als Quartier für eine große Gruppe fanatischer Hextoriten, die darauf hoffen, in den Priesterschaft des Geißelschlachtens aufgenommen zu werden. Diese Bittsteller erledigen Aufgaben für die Hextoriten, machen Reisen in die Stadt für spezielle Vorräte und leisten manuelle Arbeit. Ihr Glaube wurde auf die Probe gestellt, und sie wurden noch nicht für unzureichend befunden. Wenn die Charaktere seit einer Woche oder länger in der Region Diamantsee aktiv sind, könnten sie einige der Kultisten als Einheimische aus der Stadt erkennen. Die Spielercharaktere könnten sie beim Kauf von Vorräten oder in der Gaststube des Wilden Hundes gesehen haben.	Schatz: Ein erfolgreicher Suchen-Wurf (SG 15) der hölzernen Kiste in der Mitte des Raumes enthüllt einen kleinen Schatz, der unter einem losen Stein versteckt ist. Der Schatz besteht aus einem goldenen heiligen Symbol von Hextor im Wert von 100 GM
Menschliche Skelette (8) = CR1/3		
BÖS Mittelgroße Untote Initiative +5; Sinne Dunkelsicht 60 ft.; Wahrnehmungen +0, Beobachten +0 RK 18, BÜ 11, FF 17 Trefferpunkte 6 (1W6+2); DR 5/Brechen Immun Kälte, Untote Eigenschaften ZÄH +0, REF +1, WIL +2 Bewegungsrate 30 ft.		
Nahkampf Schwerer Streitkolben +1 (1W8+1) GAB +0; Griff +1	Fanatiker der KULTIST = HG 1/3	

und der zerbrochenen Klinge eines silbernen Zeremoniendolchs im Wert von 50 GM.

Wachkammer (SG 3)

Diese Kammer enthält zwei Betten an der Ostwand, einen langen Holztisch entlang der Südwand, zwei Hocker und eine Waffenhalterung entlang der Westwand. Eine Lederrüstung liegt auf dem Tisch, umgeben von verschiedenen Werkzeugen.

Diese Kammer dient als Quartier für ein Paar von Teufelsblut-Wachen, die damit beauftragt sind, die Tür zu bewachen. Die Wachen verlassen sich darauf, dass die Kultisten in Bereich 3 sie bei Problemen alarmieren. Sie neigen dazu, sich Zeit zu lassen, um auf alles außer dem Klang eines Kampfes zu reagieren.

Kreaturen: Die beiden hier stationierten Teufelsblut-Träger tragen Kettenmasken, um ihre Gesichter zu verbergen. Beide haben aufwändige Tätowierungen von höllischen Ungeheuern, Symbole von Hextor, und Gebete an Hextor in Infernalisches entlang ihrer nackten Arme geschrieben.

Teufelsblut-Wachen (2): TP 12 jeweils; siehe Seite 23.

Taktik: Die Teufelsblut-Träger haben gelernt, als Paar zu kämpfen. Während einer seine Axt bereit hält, wirft der andere Dunkelheit auf eine Münze oder einen kleinen Stein und wirft sie mitten in die Feindesgruppe. Die beiden nutzen dann Blindkampf, um ihre Gegner zu belästigen. Wenn sie bedrängt werden, benutzt der zweite Teufelsblut-Träger seinen Dunkelheitszauber, um ihre Flucht in Bereich 6 zu verdecken. Wenn sie in die Enge getrieben oder abgeschnitten werden, kämpfen sie bis zum Tod.

Schatz: Die Lederrüstung ist eine gewöhnliche Rüstung, die einer der Teufelsblut-Träger gerade repariert. Die Werkzeuge um sie herum bilden einen vollständigen Satz Handwerkszeug. Die Teufelsblut-Träger tragen ihre Münzen bei sich. Ein erfolgreicher Suchen-Wurf (SG 15) unter einem Bett enthüllt einen kleinen Samtbeutel mit 20 PP und eine goldene Halskette im Wert von XXX GM.

Kammer des Ungeheuers (SG 4)

Verwende die folgende Beschreibung, wenn sich die Charaktere der Tür zu dieser Kammer nähern.

Eine dicke Kette ist um die Griffe dieser Doppeltüren gewickelt. Ein einfaches Vorhängeschloss hält die Kette fest und verschließt die Tür von dieser Seite. Der schwache, moschusartige Geruch eines großen Wesens, das in einem kleinen Raum gehalten wird, erfüllt den Flur.

Das Schloss kann mit einem erfolgreichen Öffnen-Schloss-Wurf (SG 25) geknackt werden. Sobald die Charaktere diese Kammer betreten, lies oder paraphrasiere Folgendes:

Eine einzelne steinerne Spitze, die mit magischem Feuer flackert, beleuchtet diesen Bereich. Schmutziges Heu, vermischt mit einer großzügigen Menge an Tierdung, bedeckt den Boden dieser groben, höhlenartigen Kammer.

Kreatur: Diese Kammer dient als Zuhause für das Maskottchen des Kults, ein böses Rieseneber namens Ungeheuer, das von Theldrick aufgezogen und versorgt wurde. Das Wesen greift jeden an, den es nicht erkennt. Narben bedecken sein Fell, während seine Stoßzähne mit Eisen verkleidet wurden. Diese Modifikationen verleihen dem Eber ein bedrohlicheres Aussehen, beeinflussen jedoch nicht seine tatsächlichen statistischen Werte.

Rieseneber: TP 52; Monster Manual Seite 63.

Taktik: Sofern die Charaktere nicht leise oder schlau sind, ist die Wahrscheinlichkeit gering, dass sie hier auf den Rieseneber stoßen. Wenn ein Kultist oder der Wachmann aus den Bereichen 2 oder 3 sich in den Bereich 4 zurückzieht, verwendet er eine Vollrund-Aktion, um die Ketten zu lösen, die Tür zu öffnen und Ungeheuer freizulassen. Der Eber wütet durch den Bereich und stürzt sich mit der Wildheit eines Berserkers auf die Charaktere. Er kämpft bis zum Tod. Glücklicherweise fehlt ihm die Intelligenz für kompliziertere Taktiken als einen kopflosen Angriff. Die Kultisten nutzen Ungeheuer, um Zeit zu gewinnen und ihre Verteidigung vorzubereiten.

Innere Wachkammer (SG 4)

Ein Wandteppich, der ein sechsarmiges, dämonisches Ungeheuer darstellt und eine verwirrende Vielfalt an Waffen trägt, dominiert die Nordwand.

Diese Kammer dient als Wachraum für den inneren Tempel von Hextor und die Quartiere des Priesters.

Kreaturen: Drei Teufelsblut-Wachen überwachen diesen Bereich. Deren Tätowierungen zeigen heilige Symbole von Hextor, verschiedene Teufel und Szenen aus den unheiligen Schriften von Hextor.

Teufelsblut-Wachen (3): TP 12 jeweils; siehe Seite 23.

Taktik: Die drei Wachen versuchen zu verhindern, dass die Charaktere weiter in den Tempel vordringen. Einer nutzt Dunkelheit, um Eindringlinge zu desorientieren, ein zweiter stürzt sich in den Nahkampf,

während der dritte davonläuft, um den Hochpriester in Bereich 10 zu warnen.

Die Chancen stehen gering, dass die Charaktere hier gegen die Wachen kämpfen. Wenn sie von Eindringern erfahren, eilen sie zur Tür südlich von Bereich 6 und verriegeln sie. Zwei von ihnen warten an der Tür, um Eindringlinge abzuwehren, während der dritte sich direkt vor dieser Kammer, in der Nähe der Treppe nach Bereich 11, aufhält. Wenn die Charaktere versuchen, die Tür einzuschlagen, kämpfen die beiden Wachen gegen sie, während der dritte Theldrick warnt.

Wenn die Charaktere in Bereich 11 gefangen sind, bewachen die beiden Wachen die Tür, die aus dem Schrein führt, während der dritte sich Theldrick in der oberen Galerie anschließt.

Schatz: Zusätzlich zu den Münzen in ihrer Statistik trägt einer der Teufelsblut-Träger einen schlichten silbernen Ring mit mehreren kleinen Smaragden im Wert von insgesamt 200 GM.

Baracken

Zwei Sätze von Etagenbetten sind entlang der entfernten Wand dieser Kammer aufgestellt, mit einem dicken Bärenfellteppich dazwischen. Drei hölzerne Hocker sind auf dem Teppich angeordnet, während eine Waffenhalterung mehrere Wurfspere, einen Bogen, mehrere Köcher mit Pfeilen und ein Schwert enthält.

Diese Kammer dient als Quartier für die Wachen in Bereich 5 und für den aufpassenden Teufelsblut-Träger im Haupttempel.

Schatz: Die Halterung enthält 6 Wurfspere, ein Langschwert, einen zusammengesetzten Langbogen (+2 Stärke) und vier Köcher mit jeweils 20 Pfeilen.

Gemächer der Priester (SG 4)

Licht von zwei Fackeln wirft seltsame Schatten an die blutroten Wände dieser Kammer. Zwei hölzerne Stühle sind einander gegenüber um einen runden Tisch herum platziert. Auf dem Tisch liegt ein dickes, ledergebundenes Buch, ein rostiger Dolch, eine Feder, Tintenfass und mehrere Blätter Pergament. Ein hölzerner Sichtschutz teilt den Raum in der Nähe eines großen Bettes, das mit Decken und Pelzen bedeckt ist.

Diese Kammer ist der Wohnsitz von zwei Priestern von Hextor, einem verheirateten Paar namens Garras und Kendra. Die beiden dienen Theldrick nur widerwillig und planen gemeinsam, die Kontrolle über diesen Tempel zu übernehmen.

Kreaturen: Garras ist ein massiger Schläger, dessen großer Bauch und muskulöse Körper gegen die Gurte und Schnallen seines Halbpanzers drücken. Er ist glatzköpfig rasiert und hat ein Hextor-Heiligtum in sein Gesicht gebrandmarkt. Kendra ist eine schlanke, blasse Frau mit langen dunklen Haaren, die zu einem Zopf zurückgebunden sind. Sie trägt ein Paar Stahlohringe in Form eines Hextor-Heiligtums. Ihr Gesicht ist von mehreren Narben entstellt, die ihre sonst attraktiven Züge beeinträchtigen. Garras, ein männlicher Halbork, Kleriker 1/Kämpfer 1, LE, mittelgroßes humanoides Wesen (Ork).

Initiative +0; Sinne: Dämmerlicht 60 ft.; Hören +1, Beobachten +1.

Sprachen: Gemeinsprache, Goblin, Ork.

RK 18, BÜ 10, FF erwischt 18.

Trefferpunkte 19 (2 HO).

REF +0, WIL +3.

Bewegungsrate 20 ft. M.

Nahkampf: Meisterhafte schwere Peitsche +6 (1W8+3) oder Dolch +4 (1W4+3/19-20) Be 1'.

Fernkampf: Dolch +1 (1W4+3/19-20).

GAB +1; Gruppenbonus +4 'nl.

Angriffsoptionen: Kampfexpertise, Mächtiges Entwaffnenangriff, einmal pro Tag "Schlag" (+4 Angriff, +1 Schaden).

Kampfausrüstung: Trank der Baumhaut (+2), Trank der Verschwommenheit, Trank der Stärke des Stieres, 2 Tränke der leichten Heilung, Trank des Schildes des Glaubens (+2) se.

Zauber vorbereitet (ZS 1.): D = %, "ista - Schleudern, leichte Wunden heilen, leichte Wunden zufügen® (SG 12) o - Wasser erschaffen, geringe Wunden heilen, betören . . en 2.

D: Domänenzauber. Domänen: Zerstörung, Krieg.

Eigenschaften: Stärke 16, Geschicklichkeit 11, Konstitution 15, Intelligenz 13, Weisheit 13, Charisma 8.

\$Q Untote abweisen, spontanes Zaubern (Zaubern von Verletzungssprüchen).

Talente: Kampfexpertise, Mächtiges Entwaffnenangriff®, Waffenfokus (schwere Peitsche).

Fertigkeiten: Konzentration +7, Wissen (Religion) +6, Zauberkunde +6.

Besitztümer: Kampfausrüstung, Halbplatte, leichter Stahlschild, meisterhafte schwere Peitsche, E fis Dolch, Beutel mit 27 GM ~. Kendra, eine weibliche menschliche Klerikerin 2, LE, mittelgroßes humanoides Wesen.

Initiative +4; Sinne: Hören + Wahrnehmung +3.

Sprachen: Gemeinsprache.

RK 19, BÜ 10, FF erwischt 19 -Asiewe.

Trefferpunkte 15 (2 TW) \$2.

REF +0, WIL +6 een.

Bewegungsrate 20 ft.

Nahkampf: Meisterhafte schwere Peitsche +4 (1W8+1) oder Dolch +2 (1W4+1/19-20) en.

Fernkampf: Leichte Armbrust +1 (1d6/19-20).

GAB +1; Gruppenbonus +2 4.

Kampfausrüstung: Schriftrolle der Stille, Schriftrolle der Schallexplosion, Zauberstab der leichten Heilung (41 Aufladungen).

Zauber vorbereitet (ZS 2., ZS 3. für böse Zauber): ist—Fluch (SG 14), Furcht erregen (SG 14), Verdammnis (SG 14), Schutz vor dem Guten o - Wasser erschaffen, Gift entdecken, Magie lesen, Widerstand.

D: Domänenzauber; Domänen: Böse, Krieg.

Eigenschaften: Stärke 12, Geschicklichkeit 10, Konstitution 12, Intelligenz 11, Weisheit 16, Charisma 14.

Besondere Fähigkeiten: Untote abweisen, spontanes Zaubern (Zaubern von Verletzungssprüchen).

Talente: Kampfzauberei, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (schwere Peitsche)".

Fertigkeiten: Konzentration +7, Diplomatie +7, Heilkunde +8.

Besitztümer: Kampfausrüstung, Halbplatte, schwerer Stahlschild, meisterhafte schwere Peitsche, Dolch, Beutel mit 20 GM, Schlüssel zur Schatztruhe in Bereich 8.

Taktik: Die beiden Kleriker kämpfen als effektives Paar. Garras hält die Gruppe besetzt und benutzt seine Peitsche, um seine Gegner zu stürzen. Wenn möglich, trinkt er seine Tränke in folgender Reihenfolge: Verschwommenheit, Stärke des Stieres, Schild des Glaubens und Baumhaut. Falls

ausreichend Vorwarnung besteht, wirkt er vor dem Kampf den Zauber Segnen.

Kendra ruft zuerst die Untoten in Bereich 9 herbei. Sie gibt den Zombies Anweisungen, an der Seite von Garras zu kämpfen. Dann wirkt sie Fluch und Verdammnis auf einen kämpferischen Gegner und erzeugt Angst bei demselben Krieger, gegen den sie Verdammnis eingesetzt hat. Sie weiß, dass Paladine immun gegen Angst sind, daher setzt sie den Zauber Angst niemals gegen jemanden ein, der ein Heiliges Symbol einer guten Gottheit trägt. Wenn die Gruppe arkanen oder göttlichen Beistand hat, benutzt sie ihre Schriftrolle der Schallexplosion und ihre Schriftrolle der Stille, wobei sie letzteren Zauber normalerweise auf einen kleinen Stein wirkt und ihn inmitten ihrer Feinde wirft.

Schatz: Kendra und Garras bewahren ihre Wertsachen in einer kleinen hölzernen Schatztruhe unter ihrem Bett auf. Die Truhe ist verschlossen (Öffnen-SG 20), und Kendra trägt den Schlüssel. In der Truhe befinden sich 200 GM in Münzen, ein Zauberstab der Person vergrößern (42 Aufladungen) und ein mit Juwelen besetzter Armschutz im Wert von 1.000 GM.

Kapelle des Hextor (SG 4)

Ein Paar Fackeln, die auf langen eisernen Stangen befestigt sind, spendet flackerndes Licht in diesem Raum. Ein kleiner Steinaltar steht zwischen den beiden Fackeln. Ein roter Wandteppich mit dem Symbol eines Handschuhs, der sechs Pfeile ergreift, hängt von der Wand hinter dem Altar. Vier Statuen von Männern in Kettenhemden und Federmasken, die jeweils ein Großschwert tragen, stehen entlang der Wand, zwei auf jeder Seite des Altars.

Dieser Raum dient als persönliche Kapelle für die drei aktiven Priester des Hextor in diesem Tempel: Kendra, Garras und Hohepriester Theldrick.

Der Altar erzeugt einen permanenten Entweihungseffekt. Untote, die sich innerhalb von 6 m davon befinden, erhalten einen +2 entweihenden Bonus auf Angriffe, Schaden und Rettungswürfe, während Kleriker einen -6 entweihenden Malus auf Wendepfahrungen erleiden.

Die beiden Fackeln sind ewig brennende Fackeln. Die zeremoniellen Objekte der Kapelle sind in einem geheimen Fach in der Wand hinter dem Wandteppich versteckt. Dieses geheime Paneel kann mit einem Suchen-Wurf (SG 20) gefunden werden. Charaktere, die dieses versteckte Fach öffnen, lösen eine Falle aus. Der Hohlraum hat ein Volumen von einem Kubikfuß und ist fast vollständig von einer verschlossenen Metallkiste gefüllt (Öffnen-SG 25). Die Kiste enthält einige Schatz (siehe unten).

<p>Kreaturen: Zwei Troglodyten-Zombies leben in dieser Kammer. Sie greifen jeden an, der kein Symbol von Hextor hat, und gehorchen den verbalen Befehlen eines der drei Kleriker.</p> <p>Troglodyten-Zombies (2): TP 37; Monster Manual 266.</p>	<p>"Schriftzeichen entziffern" ermöglicht es den Spielercharakteren, den Code zu knacken. Andernfalls müssen sie das Codebuch aus dem Tempel des Vecna (siehe Bereich 27) wiederfinden, um die Schriftrollen lesen zu können. Wenn die Spielercharaktere den Code geknackt haben, gib ihnen Handout 1.</p>	<p>o - Wasser erschaffen, Leichte Wunden heilen, Rat erteilen, Licht, Widerstandsfähigkeit T.</p> <p>D: Domain-Zauber; Domänen: Böse, Krieg</p> <p>Fähigkeiten: Stufe untoter Kreaturen erwecken, Spontanes Zaubern (Inflict-Zauber)</p>
<p>Falle: Das geheime Paneel hinter dem Wandteppich ist verfällt. Jeder, der es öffnet, ohne zuvor die Worte "Hextor, führe mich" auf Common oder Infernal auszusprechen, löst ihre Wirkung aus.</p>	<p>Das Buch ist Theldricks Aufzeichnung über den Fortschritt der "Ebenholz-Triade" in den Minen. Das Lesen dauert eine Stunde. Lies den Spielern oder gib ihnen eine Kopie von Handout 2, nachdem sie es gelesen haben. Das Buch ist in Common geschrieben.</p>	<p>Eigenschaften: Stärke 15, Geschicklichkeit 12, Konstitution 16, Intelligenz 13, Weisheit 16, Charisma 14</p> <p>SQ: Stufe untoter Kreaturen erwecken, Spontanes Zaubern (Inflict-Zauber)</p> <p>Fähigkeiten Kampfzauberei, Blitzreaktionen, Schnellnachladen, Waffenfokus (schwerer Streithammer)?</p>
<p>Falle: Wunden verursachen (Leichte Wunden); SG 2; magisches Gerät; BÜsauslöser; automatische Rückstellung; Zaubervirkung (Wunden verursachen, Zaubervirkung der 1. Stufe des Klerikers, 1W8+1, SG 11 Willenswurf für halben Schaden); Suche SG 26; Mechanismus ausschalten SG 26.</p>	<p>Der Steinschlüssel öffnet die Tür, die zu den Höhlen von Erythnul führt. Er ist mit dem heiligen Symbol dieses Gottes markiert. Kreatur: Theldrick ist der Hohepriester des Tempels und der Befehlshaber der militärischen Streitkräfte der Ebenholz-Triade in der Dunklen Kathedrale. Er ist ein kluger Taktiker und ein begeisterter Kämpfer. Ein Auge fehlt ihm, und sein Gesicht trägt Narben und Verbrennungen von einer Schlacht gegen einen jungen roten Drachen. Er trägt eine Klaue des Drachen als Halskette. Seine schwarze Rüstung hat ein grobes heiliges Symbol von Hextor auf der Brustplatte in getrocknetem Blut eingeritzt.</p>	<p>Fertigkeiten Konzentration +11, Diplomatie +10, Wissen (Religion) +9, Zauberkunde +9</p> <p>Besitz Kampfausrüstung, +1 Plattenpanzer, schwerer Stahlschild, Meisterhafter schwerer Streithammer, Meisterhafter leichte Armbrust mit 20 Bolzen, Dolch, Ring des Schutzes +1, heiliges Symbol von Hextor, Beutel mit 8 GM, Schlüssel für Bereich 10, Schlüssel für Truhen in den Bereichen 9 und 10</p>
<p>Schatz: Die Kiste enthält einen goldenen Kelch im Wert von 250 GM, zwei silberne heilige Symbole von Hextor im Wert von je 50 GM, eine Perle der Macht (1. Stufe) und ein versilbertes Messer mit einem juwelenbesetzten Griff im Wert von 150 GM.</p>	<p>Theldricks Privatraum (SG 5)</p> <p>Die Tür zu diesem Raum ist verschlossen (Öffnen-SG 20). Theldrick, wie unten beschrieben, aber wahrscheinlich anderswo anzutreffen, trägt den Schlüssel.</p>	<p>Taktik: Wenn die Spielercharaktere Theldrick in seinem Zimmer erwischen, versucht er, sich zu ergeben, um Zeit zu gewinnen. Er beschuldigt die Spielercharaktere, seine Anhänger grundlos abgeschlachtet zu haben, und weist darauf hin, dass ihre Invasion seines Territoriums offensichtlich illegal ist. In vielerlei Hinsicht hat er Recht. Immerhin hat der Tempel von Hextor noch keine Gesetze gebrochen. Theldrick hat darauf geachtet, keinen Verdacht zu erregen, und es ist ihm gelungen, die anderen beiden Arme der Ebenholz-Triade im Zaum zu halten. Rechtschaffene Charaktere können ihn nicht einfach ohne gerechten Grund ermorden. Er erfreut sich besonders daran, Anhänger von Heironeous zu verspotten und sie wegen der Feigheit eines hinterhältigen Angriffs anzuklagen. Er spottet darüber, dass die Aktionen der Spielercharaktere schlecht auf den mächtigen Unbesiegbaren zurückfallen. In der Zwischenzeit bereiten seine Anhänger einen Gegenangriff vor. Wenn die Situation ernst ist, fliehen sie zum Tempel von Erythnul, um Hilfe zu holen. Unabhängig von der Situation verlässt Theldrick niemals die Kathedrale ohne Kampf. Er nutzt seine Zaubervirkung zur Flucht oder befiehlt seinen Anhängern, die Spielercharaktere im Hauptbereich der Kathedrale außerhalb des Aufzugs anzugreifen.</p>
<p>Dieser enge und spartanisch eingerichtete Raum ist offensichtlich die Wohnstätte einer Person. Ein kleines Bett befindet sich in der Ecke links. Neben dem Bett steht ein kleiner Tisch, auf dem ein ledergebundenes Buch, ein Tintenfass, ein Steinschlüssel und mehrere Schriftrollen liegen. Ein kleiner Stuhl mit Samtkissen steht vor dem Tisch. An der Wand rechts befindet sich eine Waffenhalterung, an der eine Keule, zwei Flegel und eine leichte Armbrust hängen. Unter der Halterung ruht eine hölzerne Truhe.</p>	<p>THELORICK CR5</p> <p>Männlicher menschlicher Kleriker 5</p> <p>RB Mitttelgroßer menschlicheroider (Mensch)</p> <p>Initiative +1; Sinne Wahrnehmungsen +3, Wahrnehmung +3</p> <p>Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch</p> <p>RK 23, BÜ 12, FF 22</p> <p>Trefferpunkte 47 (5 TW)</p> <p>ZÄH +7, REF +4, WIL +7</p> <p>Bewegungsrate 20 ft.</p>	<p>Nahkampf: Meisterhafte schwere Peitsche+7(1d8+2) oder Dolch +5 (1d4+2/19-20)</p> <p>Fernkampf: Meisterhafte leichte Armbrust +5 (1d8/19-20)</p> <p>GAB +3; Kampfbonus +5</p> <p>Kampfausrüstung: Schriftrolle des Magiebannens, Schriftrolle des geistigen Waffen, Schriftrolle der Stärke des Stiers, Trank des Pfeilschutzes (Schadensreduktion 10/magisch)</p> <p>Zauber vorbereitet (ZS 5, ZS 6 für böse Zaubervirkung):</p>
<p>Theldrick nutzt diesen Raum als seine Quartiere. Er erledigt hier seine persönlichen Angelegenheiten, verbringt aber ansonsten die meiste Zeit im Haupttempel in Bereich 11.</p>	<p>Grad - Nahrung und Wasser erschaffen, Magische Gewandung, Monster beschwören II!</p> <p>Grad - Hilfe, Person festhalten (SG 15), Klangexplosion (SG 15), geistige Waffe?</p> <p>Grad - Verderben (SG 24), Segnen, Leichte Wunden heilen, Göttliche Gunst, Magische Waffe ir'</p>	<p>Beute: Im Waffenregal befinden sich ein schwerer Streitkolben, ein leichter Streithammer, ein schwerer Streithammer und eine leichte Armbrust. Theldrick bewahrt seinen persönlichen Schatz und Trophäen in einer verschlossenen (Öffnen-SG 25) Truhe unter seinem Bett auf. Die Truhe enthält 70 GM in einem Ledersack und eine faustgroße goldene Büste eines Zwerges</p>
<p>Die Waffen an der Halterung haben keine besonderen Fähigkeiten oder Eigenschaften, während die Truhe normalerweise Theldricks Rüstung enthält. Wenn er diese Rüstung gerade trägt, ist die Truhe leer.</p>	<p>Auf dem Tisch befinden sich die eigentlichen interessanten Gegenstände. Die Schriftrollen scheinen leer zu sein, aber jeder, der sie mit Hilfe von Magie entdecken betrachtet, erkennt eine schwache Aura universeller Magie. Mit Hilfe von "Magie lesen" wird eine Schrift in einer seltsamen Schriftart sichtbar. Ein Wurf mit SG 20 bei</p>	

mit einer mit Edelsteinen besetzten Krone im Wert von 2.400 GM.

TK 163

Tempelorganisation

Der Tempel von Hextor reagiert auf Eindringlinge mit einem einfachen Plan, der darauf abzielt, die Gegner in die Hauptkathedrale zu treiben, sie dort einzuschließen und sie vom Balkon aus anzugreifen. Die oben genannten Begegnungsbereiche geben einige Hinweise auf die Pläne des Tempels, während dieser Teil einen Überblick darüber bietet, wie die Hextoriten ihre Verteidigung organisieren.

Wenn die Charaktere den Tempel betreten, alarmieren die Skelette im Bereich 2 höchstwahrscheinlich die Bewohner der Bereiche 3 und 4. Selbst wenn die Gruppe einen Aufklärer vorausschickt, sind dort genügend Skelette, um schwer gerüstete Spielercharaktere zu bemerken.

Die Wachen im Bereich 3 versuchen, den Gang hinunter in den Bereich 4 zurückzuziehen, wo sie Beast freilassen können. Die Krieger im Bereich 2 führen eine Verzögerungsaktion durch, um Zeit für den Rest des Komplexes zu gewinnen. Sobald Beast die Spielercharaktere angreift, flieht der Pöbel in den Bereich 11, um dort ihre Position zu halten.

In der Zwischenzeit schließen sich die Wachen aus Bereich 3 den Wachen in Bereich 5 an. Zwei von ihnen verbarrikadieren die Tür und bewachen den Korridor, der von den Bereichen zu dem führt, der zum Bereich 10 führt. Einer wartet im Süden, um über erfolgreiche Versuche, die Türen zu durchbrechen, zu berichten, während alle anderen überlebenden Wachen sich den Klerikern in den Bereichen 7 und 9 anschließen.

Die Kleriker aus den Bereichen 7 und 9 führen die Zombies aus Bereich 8 zum oberen Balkon von Bereich 11, zusammen mit allen überlebenden Wachen, abgesehen von denen, die mit der Bewachung der Tür beauftragt sind. Dort warten sie darauf, dass die Spielercharaktere den Raum betreten. Wenn die Spielercharaktere Raum 11 betreten, versiegelt der Hohepriester Theldrick die Tür hinter sich mit Hilfe der Kontrollen im Raum. Mit den eingespernten SC setzen die Kleriker Zauber gegen sie ein, während die Wachen ihre Bögen benutzen. Die Zombies greifen jeden an, der versucht, zum oberen Balkon zu gelangen.

Konsultieren Sie die Beschreibung von Raum 13 für eine vollständige Aufschlüsselung der Taktiken und Pläne der Hextoriten für diese Kammer.

Beachten Sie, dass die Pläne der Spielercharaktere genauso scheitern können wie die Pläne der Kultisten. Wenn die Spielercharaktere das Biest schnell töten, können sie wahrscheinlich vorstoßen und gegen die Wachen kämpfen, bevor diese die Türen verschließen können. Die Kleriker lassen ihre Diener in den Kampf ziehen, während die Wachen, Untoten, das Pöbelvolk und das Biest alle bis zum Tod kämpfen. Wenn die Spielercharaktere Bereich 11 nie betreten, versuchen die Kleriker ihren Standpunkt in Bereich 8 zu verteidigen.

Ein roter Edelstein, der in der Stirn der Statue eingelassen ist, glitzert im flackernden Licht. Eine dicke Sandschicht bedeckt den Boden in einer Tiefe von wenigen Zoll. Die Wände bestehen aus glattem, poliertem Fels, während über den Doppeltüren, die in die untere Ebene dieser Kammer führen, ein purpurrotes Banner mit dem Symbol einer schwarzen, gepanzerten Hand, die sechs mit Widerhaken versehene Pfeile umklammert, angebracht ist.

Dies ist ein Kampftempel, der Hextor gewidmet ist. Hier kämpfen die Gläubigen und Ketzer gleichermaßen bis zum Tod für Ruhm, Ehre und den Segen der Geißel der Schlacht. Die Kleriker beobachten den Kampf aus ihrer Sitzecke, während die anderen Bewohner dieses Ortes sich gewöhnlich auf den Balkonen versammeln, um das Schauspiel zu verfolgen.

Die Wände entlang des Arena-Bodens sind glatt und poliert, obwohl einige Risse und Pocken das Klettern schwierig, aber möglich machen (SG 25 Kletterprüfung).

Die Statue in der Mitte der Arena ist fast 6 m hoch. Unglücklicherweise für die Hextoriten, aber glücklicherweise für die Spielercharaktere, ist sie schlecht auf ihrem Sockel befestigt. Ein einziger kräftiger Stoß (SG 20 Stärkeprüfung) lässt sie nach Norden stürzen. Sie kracht gegen den Balkon und bildet eine 3 m breite Rampe zur oberen Ebene. Die Statue ist schwieriges Gelände, wenn jemand sie als Rampe nach ihrem Sturz benutzt.

Während die meisten Stühle in der Zuschauerloge gewöhnlich sind, ist einer von magischer Natur. Ein großer hölzerner Thron, gebrandmarkt mit dem Symbol von Hextor, hat drei Edelsteine in den Armlehnen eingelassen. Einer öffnet oder schließt die Türen zum Arena-Boden, der zweite verschließt die Türen und der dritte entriegelt sie.

Beute: Der blutrote Rubin, der in die Stirn der Statue eingelassen ist, ist 800 GM wert.

Entwicklung: Die Kleriker von Hextor versuchen, Eindringlinge in dieser Kammer einzuschließen und sie von den Balkonen aus zu besiegen. Das Pöbelvolk aus Bereich 2

versammelt sich hier, um die Spielercharaktere in die Kammer zu locken. Der Hohepriester Theldrick benutzt den Thron des Tempels, um die Tür hinter den Spielercharakteren zu schließen und zu verriegeln. Anschließend wirkt er Beschwörungsauber III, um einen teuflischen Affen auf sie loszulassen, gefolgt von Zaubern, die die besten Chancen haben, die Charaktere außer Gefecht zu setzen. Sobald er keine offensiven Zauber mehr hat, nutzt er die verbliebene Magie, um seine Verteidigung und Fähigkeiten zu stärken. Dann verlässt er sich auf seine Armbrust oder, wenn die Situation unter Kontrolle ist, steigt er auf den Arena-Boden hinab, um im Nahkampf gegen die Spielercharaktere zu kämpfen.

Die Tempelwachen, falls welche in diesem Bereich sind, benutzen ihre Bögen gegen die Gruppe. Die Kleriker aus Bereich 7 nutzen die in diesem Begegnungsbereich beschriebenen Taktiken, um die Gruppe zu belästigen.

Teil 3 Die Höhlen von Erythnul

Im Gegensatz zu den anderen Flügeln der Schwarzen Kathedrale sind die Höhlen von Erythnul wenig mehr als natürliche Doppelschlag im Gestein. Die Grimlocks, die hier leben, kamen vor einigen Monaten auf Befehl ihres Anführers Grallak Kur, eines Klerikers, der seine Anhänger auf einer unheiligen Pilgerreise durch die Unterwelt führte. Träume und Visionen, gesandt von einem der Diener Erythnuls, leiteten Grallaks Schritte, bis er hier ankam. Während die anderen Fraktionen den Grimlocks misstrauen, bilden sie eine bequeme Pufferzone zwischen den Kräften von Hextor und Vecna.

Der Bereich hinter der westlichen Tür in Bereich 1 öffnet sich zu einer natürlichen Höhle, die eine Treppe hinunter zu Bereich 12 führt.

Höhlenmerkmale:

Die Grimlocks haben weder die Zeit noch die Neigung, ihre Umgebung zu gestalten. Sie leben innerhalb der Höhlen hier, einer Serie von verwinkelten Gängen, die von einer großen, u-förmigen Höhle unterbrochen werden. Die Durchquerung dieses Bereichs ist schwierig, da die Gruppe mit unebenem Boden und steilen Hängen zu kämpfen hat. Die Grimlocks, die an schwierige Reisen durch gefährliches Gelände gewöhnt sind, navigieren mühelos durch die Höhlen. Die Spielercharaktere sind wahrscheinlich nicht so gut an die Umgebung angepasst.

Die Höhlen sind dunkel, und die Wände sind rau und rissig, was sie relativ einfach (SG 10 Kletterprüfung) zu erklimmen macht. Sofern

nicht anders angegeben, ist der Höhlenboden schwieriges Gelände. Er ist mit flachen Löchern, Steinen und anderen Trümmern übersät, was das Reisen erschwert.

In diesem Bereich des Dungeons gibt es keine Türen, gewöhnliche oder anderweitig. Die Grimlocks verfügen nicht über die nötige Raffinesse, um Türen zu errichten.

Grimlock-Taktiken:

Die Höhlen sind absolut dunkel. Die Grimlocks und ihre Verbündeten benötigen kein Licht. Sie zielen auf Fackeln oder Laternen ab, die die Spielercharaktere tragen, da sie um das Chaos und die Angst wissen, die die Dunkelheit in Oberflächenbewohnern hervorruft. Der Artikel "Wer hat Angst vor der Dunkelheit?" in der DRacon-Ausgabe Nr. 322 bietet auch Ratschläge und Ideen für Begegnungen im Dunkeln.

Die Grimlocks greifen jede Laterne oder Fackel an, die die Charaktere tragen. Eine typische Fackel oder Leuchtstab hat eine Härte von 5 und 2 Trefferpunkte, Laternen haben eine Härte von 10 und 5 Trefferpunkte. Wenn die Grimlocks eine Lichtquelle zerstören, erlischt sie sofort.

Die Grimlocks können auch Fernangriffe machen, um eine Lichtquelle zu zerstören. Siehe die Regeln für den Angriff auf getragene oder angelegte Gegenstände auf Seite 165 des Player's Handbook. Beachten Sie, dass Gegenstände nur halben Schaden von Fernwaffen nehmen.

Wenn es den Grimlocks gelingt, die Lichtquellen der Gruppe zu löschen, nutzen sie Fernangriffe, um sie aus der Entfernung zu belästigen. Die Grimlocks tun ihr Bestes, um die Spielercharaktere zu verwirren, und engagieren sich nur im Nahkampf, wenn sie dazu gezwungen werden.

Im Gegensatz zu den Hextoriten sind die Grimlocks schlecht organisiert. Sie stürzen sich oft unüberlegt in den Kampf und ermöglichen es den Spielercharakteren, sie stückweise zu besiegen. Obwohl ihnen taktisches und strategisches Geschick fehlt, sind sie dennoch harte Kämpfer, die keine Gnade geben oder erwarten.

Steinerne Wald (SG 3)

Ein Wald aus Stalaktiten und Stalagmiten füllt diese Höhle. Die felsigen Formationen erschweren die Sicht, da sie den größten Teil dieser natürlichen Höhle einengen. Das stetige, rhythmische Plätschern von Wasser, das in eine Pfütze tropft, hallt durch die Kammer. Der Boden hier ist rau und uneben. Die Grimlocks nutzen diese Kammer als Wachraum. Einige ihrer Krieger halten hier Wache und nutzen die Stalaktiten, um sich vor Eindringlingen zu verstecken. Gesandte aus dem Tempel von Hextor kündigen ihre

Anwesenheit am Eingang dieses Raumes an und gehen niemals ohne Erlaubnis weiter. Daher greifen die Grimlocks jeden an, der diesen Ort betritt oder versucht, sich heimlich einzuschleichen.

Die Stalaktiten und Stalagmiten bieten Deckung. Quadrate mit Stalagmiten sind schwer zu passieren und erfordern 4 Bewegungsfelder, um betreten zu werden.

Kreaturen: Drei Grimlocks halten hier Wache. Sie tragen Lendenschurze und kämpfen mit groben, steinernen Morgensternen und Speeren. Jeder von ihnen hat mehrere kleine, scharfe Steine in seine Haut eingenäht, in Form eines fünfzackigen Sterns. Das Muster hat die Größe einer menschlichen Handfläche und ist eine primitive Darstellung des von primitiven Stämmen bevorzugten heiligen Symbols von Erythnul. Ein SG 15 Wissen (Religion) Wurf enthüllt diese Informationen.

Grimlocks (3); RK 17, BÜ 11, FF erwischt 16; TP 11 jeder; Monster Manual 140. Diese Grimlocks kämpfen mit Morgensternen anstelle von Streitäxten und tragen schwere Holzschilder sowie drei Speere.

Taktiken: Die Grimlocks versuchen, sich hinter den Stalaktiten und Stalagmiten zu verstecken, was ihnen einen Bonus von +2 auf alle Verstecken-Würfe gewährt. Nehmen Sie an, dass sie eine 10 auf ihre Verstecken-Würfe erzielen, was einen Gesamt-Wahrnehmungs-SG von 21 ergibt, oder 23, wenn die Grimlocks ihre Schilde nicht bereit haben. Ein Grimlock steht in der Nähe des Ausgangs der Kammer und wirft seine Speere auf die Gruppe. Wenn seine beiden Verbündeten fallen, rennt er nach Süden zum Bereich 13, um seine Kameraden zu warnen.

Der Vorsprung (SG 4)

Der Flur biegt sich und enthüllt einen weiteren Raum, der mit felsigen Formationen gefüllt ist. Stalagmiten und Stalaktiten versperren die Sicht nach vorn. Wie der letzte Raum hat auch dieser Ort einen felsigen, unebenen Boden aus natürlichem Stein. Er neigt sich nach unten, und hier und da fließen kleine Bäche nach Süden.

Dieser Ort bietet einen Eingang zur großen U-förmigen Höhle, in der sich die Grimlocks aufhalten. Diese Höhle befindet sich oben am linken, oberen Rand des U. Weitere Informationen zu dieser großen Höhle und den Gefahren beim Überwinden ihrer steilen Wände finden Sie in den Bereichen 14 bis 17.

Der Grimlock-Hundemeister zusammen mit seinen zwei Krenshar-Haustieren steht hier Wache. Die Krenshars werden in dem mit einem K auf der Karte markierten Bereich gehalten. Der Hundemeister lauert am Rand des mit einem G markierten Raums.

Der Rand dieses Raumes ist eine Klippe, die 41,5 m hinabfällt. Eisenstifte wurden in die Klippenwand geschlagen, so dass ein Klettern-SG von 10 erforderlich ist, um sicher hinabzusteigen.

Am östlichen Ende dieses Raumes befindet sich ein kleines Lager für die Grimlocks, die die Höhlen auf dieser Seite der Hufeisenhöhle bewachen. Hier findet man Asche von einem kleinen Feuer sowie mehrere grobe Schlafmatten, die mit einem A auf der Karte der Höhlen von Erythnul markiert sind.

Kreaturen: Der Hundemeister und seine beiden Krenshars kämpfen bis zum Tod, um diesen Ort zu schützen. Die Krenshars können die Hänge nicht erklimmen und wurden hierher transportiert, nachdem die Grimlocks eine primitive Trage gebaut haben, um sie hochzuziehen. Daher haben sie keinen Ort, um zu fliehen.

Die graufelligen Krenshars sind Unterartgenossen ihrer Spezies aus der Unterwelt. Der Hundemeister trägt einen Umhang aus dem Fell eines graufelligen, unterirdischen Riesenaffen. Er trägt eine rot bemalte Wolfsschädelmaske, die das schreckliche Aussehen seiner Haustiere imitiert.

Grimlock KenNeL Meister \$\$\$ CR2

Männlicher Grimlock-Kämpfer 1. Stufe.
CE Mittelgroßes monströses humanoides Wesen.

Monsterhandbuch 141 schreit.

Initiative +1; Sinne Blindsight 40 ft.; Hören +2, Beobachten +2.

Sprachen: Gemeinsprache, Grimiock, Untercommon.

RK 20, BÜ 11, FF erwischt 19.

Trefferpunkte 28 (3 TW).

Immunität gegen Blickangriffe, visuelle Effekte, Illusionen.

WIL +4, REF +4, ZÄH +2.

Bewegungsrate 30 ft.

Nahkampf Meisterhafter Streitaxt +8 (1W8+3/x3).

Fernkampf Komposit-Langbogen +4 (1W8+3/x3).

GAB +3; Griff +6.

Kampfausrüstung Trank der leichten Wunden heilen, 2
Tränke der Furchtbefreiung.

Fähigkeiten Stärke 16, Geschicklichkeit 12, Konstitution 15, Intelligenz 13, Weisheit 9, Charisma 0.	Abkürzungsweg durch Bereich 15 nehmen, müssen sich dann aber dem Grimlock-Barbaren stellen, der den Durchgang bewacht. Das könnte jedoch besser sein, als gegen sie zu kämpfen, während man versucht, von der Höhlensohle zu Bereich 17 zu klettern.	CE Mittelgroßes monströses humanoides Wesen Monsterhandbuch 141 Initiative +3; Sinne Blindsehen 40 ft.; Hören -1, Wahrnehmen —1. Sprachen Gemeinsprache, Grimlock, Untercommon RK 20, BÜ 13, FF 17 Trefferpunkte 25 (3 TW) Immunität gegen Blickangriffe, visuelle Effekte, Illusionen ZÄH +4, REF +6, WIL +2 Bewegungsrate 30 ft. - Nahkampf Keule +5 (1W6+2) Pfü alt ms Fernkampf Meisterhafter zusammengesetzter Langbogen +8 gef (1W8+2/x3) oder Meisterhafter zusammengesetzter Langbogen +6/+6 (1W8+2/x3) Angriffsoptionen Schnellschuss, Präzisionsschuss aus nächster Nähe GAB +3; Griff +6 Kampfausrüstung drei Klebenetzbeutel, 2 Tränke zur leichten Heilung Fähigkeiten Stärke 14, Geschicklichkeit 16, Konstitution 15, Intelligenz 10, Weisheit 9, Charisma 6 Talente Präzisionsschuss aus nächster Nähe, Schnellschuss, Waffenfokus (Langbogen) ae ent Fertigkeiten Klettern +7, Verstecken +8 Besitztümer Kampfausrüstung, stacheliges Lederpanzer, Keule, meisterhafter : zusammengesetzter Langbogen (+2 Stärke) mit 40 Pfeilen, 15 m Seil mit Enterhaken, Beutel mit 21 GM) =k Se Taktik: Diese beiden Bogenschützen warten, bis nur noch ein oder zwei Spielercharaktere in Bereich 13 übrig sind, bevor sie das Feuer eröffnen. Sie bevorzugen das Beschießen von Spielercharakteren, die gezwungen sind, über die Spikes die Wand hinunterzuklettern. Wenn ein Charakter mit dem Klettern beginnt, wirft ein Grimlock jedem Kletterer einen Klebenetzbeutel zu, während der andere Pfeile abschießt. Denken Sie daran, die Talente der Bogenschützen im Auge zu behalten, insbesondere den Präzisionsschuss aus nächster Nähe, und die Reichweite ihrer Blindsehen-Fähigkeit (12 m) zu beachten. Ein Charakter, der von einem Klebenetzbeutel getroffen wird, während er klettert, erleidet die Auswirkungen normalerweise. Bestimmen Sie seine Klettergeschwindigkeit und halbieren Sie sie gegebenenfalls für die Auswirkungen des Beutels. Wenn ein Charakter an Ort und Stelle feststeckt, kann er nicht weiter auf- oder absteigen, erleidet aber die üblichen
Besondere Fähigkeiten Geruchssinn.		
Talente Fertigkeitsfokus (Tierhandhabung), Zähigkeit, Waffenfokus (Streitaxt).	Die Grimlocks nutzen das Gelände zu ihrem Vorteil. Sie bleiben außerhalb der Nahkampfreichweite und nutzen lieber ihre Fernwaffen, um die Stärke der Gruppe zu dezimieren. Wenn möglich, ziehen sie sich zurück, um die Spielercharaktere in Sicherheit zu wiegen, bevor sie sich heimlich nach vorne bewegen, um anzugreifen, während diese eine der Klippenwände des Bereichs erklimmen.	
Fertigkeiten Klettern +3, Tierhandhabung +9, Verstecken + Hören +2, Beobachten +2.		
Besitztümer Kampfausrüstung, lederne Schuppenrüstung, meisterhafte Streitaxt, Komposit-Langbogen (+3 Stärke-Bonus) mit 20 Pfeilen, Beutel mit 5 Goldmünzen.		
Krenshars (2): 11 Trefferpunkte; Monsterhandbuch 163. Taktik: Der Zwingermeister versucht, sich an seinem Standort zu verstecken (Wahrnehmung SG 21, unter der Annahme, dass er eine 10 würfelt und seinen +10 Rassenbonus für das Verstecken in einer felsigen Umgebung nutzt). Wenn die Spielercharaktere den Raum betreten, stellt er sich vor den Ausgang und ruft seine Krenshars zum Angriff. Die Krenshars nutzen ihre Fähigkeit, Angst zu verbreiten, um die Spielercharaktere über die Eisenspitzen, die in die Wand geschlagen wurden, die Klippe hinunter in Bereich 14 zu treiben. Die Grimlocks greifen normalerweise die Lichtquellen der Spielercharaktere an, lassen sie jedoch hier intakt, damit Eindringlinge, die von den Krenshars beeinflusst werden, die Spikes erkennen und nutzen können. Die Grimlocks wollen ihre Feinde tiefer in ihren Unterschlupf treiben, damit die Bogenschützen in Bereich 14 sie abschießen können, während sie klettern.	Abstieg in die Dunkelheit (EL4) Ein großer Abgrund fällt in die Dunkelheit. Grobe eiserne Stacheln wurden in die Felswand getrieben und bieten Ihnen einen bequemen Weg nach unten. Das Dach des Schachtes ist fünf 3 m über dem Klippenrand. Von der Decke hängen zerklüftete Stalaktiten. Beachten Sie, dass die obige Beschreibung davon ausgeht, dass die Gruppe keine Dunkelsicht oder eine Lichtquelle hat, die den Steinboden unter ihnen beleuchten kann. Wenn die Abenteurer den Boden des Schachtes sehen können (er ist 41,5 m tiefer), können sie erkennen, dass die Stacheln bis zum Boden als Haltegriffe dienen. Der Boden des Schachtes ist mit lockerem Schutt, einigen zersplitterten Stalaktiten und mehreren Stalagmiten bedeckt. Kreaturen: Zwei Grimlock-Kämpfer, bewaffnet mit Bögen, verstecken sich zwischen den Felsen und Trümmern des Absatzes unterhalb und gegenüber von Bereich 13. Selbst wenn das Licht der Abenteurer sie erreicht, nutzen die Bogenschützen ihre natürliche Färbung sowie die zerbrochenen Steine und andere Trümmer, um sich zu verstecken. Wenn sie bei ihren Verstecken-Würfen eine 10 nehmen, beträgt der Beobachten-SG, um sie zu bemerken, 28. Der Absatz der Grimlocks ist über eine Reihe von in die Wand geschlagenen Stacheln (Klettern SG 10) erreichbar, die vom Tunnel in Bereich 15 zu ihrem Aussichtspunkt führen. Der Absatz, auf dem sie stehen, verläuft entlang der gesamten Länge der Felswand gegenüber von Bereich drei in der auf der Karte angegebenen Höhe. Wenn die Grimlocks nach Bereich 13 gelangen möchten, werfen sie ein Seil zum Kennel-Meister hoch, der es dann sichert, während sie es auf dem Absatz festbinden. Grimlock-Bogenschützen (2) Ee_GR2 Grimlock-Kämpfer 1	
Beute: Wenn die Spielercharaktere eine SG 15 Suche nach dem Lagerplatz durchführen, finden sie vier Achatsteine im Wert von jeweils 50 GM und einen großen Rubin im Wert von 200 GM.		
14-17. Die Hufeisenhöhle		
Die folgenden Begegnungsbereiche erfordern eine gründliche Vertrautheit mit den Regeln für die Kletterfertigkeit und das Fallen. Die Spielercharaktere müssen sich durch eine Höhle in Form eines Hufeisens manövrieren. Zuerst müssen sie die Klippe in Bereich 14 hinabklettern, während Grimlock-Bogenschützen sie mit Pfeilen beschießen, dann über den Höhlenboden (Bereich 16) gehen, wobei sie möglicherweise von den Würgegriffen in diesem Bereich angegriffen werden, und dann an einer Klippenwand zurück zu Bereich 17 hochklettern. Die Spielercharaktere könnten auch den		

Nachteile beim Kämpfen und Verteidigen, während er klettert.

Die Bogenschützen belästigen die Gruppe weiter, bis die Charaktere den Fuß des Schachts erreichen. Während sie schießen, rufen sie auf Grimlock die in der Nähe befindlichen Wachen zu Hilfe. Die Bogenschützen bleiben lieber auf ihrem Aussichtspunkt, um die Spielercharaktere zu überraschen, falls sie einen Rückzug versuchen. Als Fernkampfspezialisten bevorzugen sie es, Nahkämpfe fast um jeden Preis zu vermeiden.

Beute: Die beiden Grimlocks haben ein Set feiner, elfenbeinfarbener Würfel erbeutet, die sie von einer Drow-Kriegspartei gestohlen haben. Die Würfel haben kleine Edelsteine in ihren Seiten eingefasst, um die drowischen Zahlen zu markieren. Sie sind jeweils 300 GM wert. ay
15. Der Tunnel (SG 4) | mn

Diese Höhle ist nicht mehr als ein breiter Riss im Gestein. Fünf Fuß breit und vielleicht sechs Fuß hoch bietet sie einen zerklüfteten, gewundenen Durchgang.

Verwenden Sie das Diagramm der Hufeisenhöhle, wenn die Charaktere versuchen, durch diesen Tunnel zu gelangen. Die Grimlocks nutzen ihn, um ihren ehemaligen Verbündeten in Bereich 16 auszuweichen.

Das Kämpfen in dem engen Raum des Tunnels ist mit größeren Waffen schwierig. Kreaturen, die größer als mittelgroß sind, müssen sich an einigen Stellen des Durchgangs hindurchzwängen. Jede mittelgroße Kreatur, die mit einer einhändigen oder größeren Waffe kämpft, erleidet einen Malus von -4 auf Angriffe durch das Zwängen. Leichte Waffen funktionieren ohne Abzug.

Das Ende des Durchgangs mündet in einen kleinen steinernen Vorsprung mit einer einfachen Seilbrücke, die den Zugang zu einem anderen schmalen, felsigen Vorsprung und einem steil abfallenden Tunnel nach oben und in den Süden ermöglicht.

Kreaturen: Ein einzelner Grimlock-Barbar, eine wilde, wilde Kreatur, lauert in dem Durchgang. Normalerweise wartet diese Brut nahe dem südlichen Ende des Tunnels, aber wenn sie Geräusche des Kampfes aus Bereich 14 hört, bewegt sie sich in den Durchgang, um jegliche Eindringlinge abzufangen.

Dieser Grimlock trägt zerfetzte Rüstung und führt zwei stumpfe, rostige Messer. Ihr Haar ist lang, verknotet und schmutzig mit Schmutz, Schlamm und Staub. Sie hat ein abgekämpftes Erscheinungsbild.
GRIMLOCK BARBARIN CR4

Weiblicher Grimlock-Barbar 3

CE Mittleres monströses Menschlicheroid

Monster Manual 141

Initiative +2; Sinne Blindsight 12 m; Wahrnehmungen =F
Beobachten —1

Sprachen Gemeinsprache, Grimlock

RK 20, BÜ 12, FF 18; unheimliches Ausweichen c

Trefferpunkte 44 (5 TW) a .
Immun gegen Blickangriffe, visuelle Effekte, Illusionen

ZÄH +5, REF +6, Willenskraft +3

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Meisterhafter Dolch +10 (1W4+3/19-20) oder
Meisterhafter Dolch +8 (1W4+3/19-20) und
Meisterhafter Dolch +8 (1W4+1/19-20)

Fernkampf Schleuder +7 (1W4+3) es
ANE

GAB +5; Griff +8

Angriffsoptionen Wut 1/Tag

Kampfausrüstung Trank des Stierstärke,
Trank der Katzenanmut, 2 Tränke der
leichten Heilung

Fähigkeiten Stärke 16, Geschicklichkeit 15,
Konstitution 15, Intelligenz 8, Weisheit 9,
Charisma 7

Besondere Eigenschaften Geruchssinn,
Falleninstinkt +1

Talente Zweiwaffenkampf, Fokus (Dolch) :

Fertigkeiten Klettern +11, Verstecken +8
auf dem Haufen, neben der Wand des
Schachts, und beobachten die Bewegungen
der SC. Wenn sich ein Charakter in
Reichweite befindet, greifen sie an.

Ansonsten warten sie, bis die SC versuchen,
die Wand zu erklimmen.

Dann greifen sie an.

Schatz: Die Würger verstecken die Überreste
ihrer früheren Opfer unter dem Schutthaufen.
Hier enthüllt eine SG 15 Suchen-
Überprüfung die angenagten Knochen von
zwei Grimlocks sowie eine zerbrochene
Morgenstern, eine Lederhalskette mit vier
Rubinen im Wert von 200 GM und ein
Kälteerz-Langschwert.

Die Brücke (SG 3)

Die Seilbrücke schwingt leicht, bewegt von
der fast unmerklichen Luftbewegung in
dieser Höhle. Sie besteht aus drei Seillängen,
die in V-Form angeordnet sind. Der untere

Punkt des V dient als Trittbrett, während die
oberen Arme es ermöglichen, sich beim
Überqueren festzuhalten.

Obwohl die Seilbrücke zerbrechlich
erscheint, haben die Grimlocks darauf
geachtet, dass sie stabil genug ist, um sie zu
tragen. Das Überqueren der Brücke ist ein
langsamer, bedachter Vorgang. Die Brücke
schwankt bedrohlich, während das Seil eine
beunruhigende Tendenz hat, unter Gewicht
zu knarren und zu zittern.

Charaktere können sich mit einem Viertel
ihrer normalen Geschwindigkeit über die
Brücke bewegen, ohne eine Balance-
Überprüfung durchführen zu müssen. Ein SC,
der sich mit halber Geschwindigkeit
bewegen möchte, muss eine SG 10 Balance-
Überprüfung ablegen. Das Bewegen mit
voller Geschwindigkeit erfordert eine SG 15
Balance-Überprüfung. Erhöhe diese
Überprüfungen um +5, wenn die SC sich nur
mit einer Hand stabilisieren, oder um +10,
wenn sie keine Hände benutzen.

Bei einem misslungenen Balance-Check
macht der SC keinen Fortschritt. Wenn der
Check um 5 oder mehr misslungen ist, fällt
der Charakter von der Brücke und erleidet
den entsprechenden Fallschaden. Wenn die
Würger in Bereich 16 noch aktiv sind,
bewegen sie sich, um anzugreifen.

Kreaturen: Die drei Grimlocks, die hier
Wachdienst haben, warten ein paar Fuß den
Gang auf der anderen Seite des Schachts
hinauf. Sie sind durch den wilden Grimlock
in Bereich 15 verunsichert und ziehen es vor,
sich versteckt zu halten. Wenn sie jemanden
die Brücke überqueren hören, treten sie
hervor, um den Vorsprung zu verteidigen.

Grimlocks (3): RK 17, BÜ 11, FF 16; TP je
11; Monster Manual 140. Diese Grimlocks
kämpfen mit Morgensternen anstelle von
Streitäxten und tragen schwere Holzschilde
sowie je drei Wurfspere.

Taktik: Die Grimlocks werfen ihre
Wurfspere auf jeden, der sich auf der
Brücke befindet und innerhalb der
Reichweite ihres Blindsinns ist. Wenn zwei
Grimlocks fallen, versucht der dritte zu
fliehen und seine Verbündeten in Bereich 18
zu warnen.

Die Grimlocks möchten die Brücke lieber
nicht beschädigen, da es viele Stunden
intensiver Arbeit gekostet hat, sie zu bauen.
Allerdings könnten sie versuchen, sie zu
erschüttern, um die SC zum Absturz in die
Höhlen zu bringen. Als Vollround-Aktion
können zwei Grimlocks, die an die Brücke
angrenzen, diese packen und schütteln. Jeder
SC auf der Brücke muss eine SG 10 Reflex-
Rettungswurf machen, um nicht von der
Brücke geschüttelt zu werden.

Kliffkammer (SG 3)

Das Dach dieser großen Höhle glänzt, etwa 6 m über dem Boden, und ist mit schwachen Eisenaderungen durchzogen. Die Unterkünfte hier sind eng und beengt. Nur etwa 3 m östlich erhebt sich der Höhlenboden zu einem nahezu senkrechten Hang.

Diese raue, unebene Kammer besteht aus einer Reihe scharfer Anstiege. Jede Höhenlinie auf der Karte entspricht etwa einem 3 m hohen Anstieg. Die Charaktere können diese Hänge mit einer SG 5 Klettern-Probe erklimmen.

Kreaturen: Zwei Grimlocks stehen hier draußen vor Raum 19 Wache. Falls nicht alarmiert, achten sie kaum auf ihre Pflichten. Sie ringen miteinander, schärfen ihre Waffen und sprechen laut, was ihnen einen Malus von -5 auf alle Wahrnehmungen- und Wahrnehmung-Prüfungen gibt.

Grimlocks (2): RK 17, BÜ 11, FF erwischt 16; je 11 TP; Monster Manual 140. Diese Grimlocks kämpfen mit Morgensternen anstelle von Streitäxten und tragen schwere Holzschilde sowie je drei Wurfspere.

Taktik: Die Grimlocks versuchen, ihre Langspieße zu nutzen, um die SC anzugreifen, während sie die steilen Hänge dieser Kammer erklimmen. Sobald sie Eindringlinge entdecken, rufen sie nach Hilfe. Die Monster in den Bereichen 19 und 20 treffen nach 1W6 Runden ein. Würfeln Sie separat für jeden Bereich.

Kampfausrüstung: Heiltrank geringe Wunden heilen.

Fähigkeiten: Stärke 18, Geschicklichkeit 15, Konstitution 16, Intelligenz 10, Weisheit 6, Charisma 10

Besondere Eigenschaften: Geruchssinn, Falleninstinkt +1

Talente: Heftiger Angriff, Waffenfokus (Großaxt)

Fertigkeiten: Klettern +12, Verstecken +5, Einschüchtern +8, Geräuschlos bewegen +5

Besitz: +1 Mithrilschwert, Meisterhafte Großaxt, Beutel mit 30 GM

Raserei (AF): Während er rasend ist, ändern sich die Werte des Grimlock-Häuptlings wie folgt: TP 59, RK 19, BÜ 10, FF erwischt 17; unheimlicher Ausweichen

Nahkampf: Meisterhafte Großaxt +13 (1W12+6/x3), Ringen +11

ZÄH +8, Willenskraft +4

Fähigkeiten im Rasereizustand: Stärke 22, Konstitution 20

Fertigkeiten: Klettern +14

Taktik: Der Häuptling ist ein einfacher, brutaler Krieger und ein Tyrann im Herzen. Er sucht sich die schwächlichste Person aus und stürmt auf sie zu, ignoriert andere Ziele und nimmt sogar Gelegenheitsangriffe in Kauf, um sein auserwähltes Opfer zu verfolgen.

Schatz: Der Häuptling bewahrt seinen Schatz zwischen seinen Schlafgelegenheiten auf. Sein persönlicher Vorrat besteht aus 4 Rubinen im Wert von je 100 GM, 150 GM in Münzen in einem Ledersäckchen, einer mit Juwelen besetzten Statuette eines Drow-Kriegers im Wert von 450 GM und einem Heward's Handliches Haversack.

Tempel für Erythnul (SG 6)

Dieser lange Durchgang durch die Felsen windet sich immer tiefer in den Boden. Er schlängelt sich wie eine Spirale nach vorne. Die Luft wird muffig und übelriechend nach dem Geruch von verwesendem Fleisch. Schließlich öffnet sich der Durchgang zu einer weiten Höhle, wo er oben auf einem kurzen Kliff endet, das 3 m über dem Höhlenboden darunter steht. Von vorne strahlt der schwache Schein einer Laterne oder eines kleinen Feuers einen dumpfen, roten Glanz aus.

Dieser Ort ist das Herrschaftsgebiet von Grallak Kur, dem Propheten von Erythnul, der die Grimlocks auf ihrer unheiligen Pilgerreise an diesen Ort geführt hat. Grallak verbringt hier seine Zeit in tiefer Meditation und kommuniziert mit Erythnul, um die Wünsche dieses gefürchteten Gottes zu erfahren. Bereits jetzt haben Grallaks göttliche Einsichten dem Tempel von Vecna sehr geholfen, das Ebenholz Aspect aus dem Teich im Bereich 1 zu erwecken.

Um die Hingabe seines Stammes an die Ebenholz-Triade sicherzustellen, hat Grallak Kur den Durchgang, der einst aus dieser Höhle weiter in die Unterwelt führte, zusammenstürzen lassen und so jede Chance auf Flucht blockiert.

Kreaturen: Grallak hockt auf einem kleinen Steinvorsprung, der sich 3 m über einem schwelenden Feuer befindet. Er wirft seltsame Pulver und Pilze ins Feuer. Wenn er die brennenden Dämpfe einatmet, kommen ihm Erythnuls Visionen. Seine drei Diener, eine Gruppe von Grimlock-Kriegern, wachen über ihn und kümmern sich um das Feuer. Einer von ihnen behält den Eingang zum Tempel im Auge. Die Grimlocks haben strenge Anweisungen, Grallak niemals zu stören. Daher nehmen die Wachen an, dass Eindringlinge nahe sind, wenn jemand sich nähert.

Grallak hält ein verknotetes Seil an seinem Vorsprung befestigt. Wenn er hinunterklettern muss, lässt er das Seil mit

einer Bewegungsaktion auf den Boden fallen und klettert dann hinab (Klettern SG 5).

Grallak hat erhaltene Augen eines Beholders in seine leeren Augenhöhlen eingenäht, was ihm den seltsamen, weit aufgerissenen Blick eines Verrückten verleiht. Seine Haare sind kurz geschnitten und rot gefärbt, während ein Heiliges Symbol von Erythnul in seine Brust gebrannt ist. Seine Zähne sind zu fangartigen Spitzen gefeilt.

Seine drei Wächter sind die fanatischsten Verehrer von Erythnul unter den Grimlocks. Sie tragen Bronzemasken, die Heiligen Symbolen von Erythnul ähneln, während ihre Haut an vielen Stellen mit kleinen, scharfen Knochenpiercings besetzt ist. Gratiak Kur "E CR5

Männlicher Grimlock-Kleriker 4 b

CE Mittelgroßes Monströses humanoides Wesen

Monster Manual 140

Ini +5; Sinne Blindsight 40 ft.; Zuhören +4, Wahrnehmung +4

Sprachen Gemeinsprache, Grimlock

RK 22, BÜ 11, FF erwischt 21

TP 56 (6 TW)

Immun gegen Blickangriffe, visuelle Effekte, Illusionen

ZÄH +7, REF +5, WIL +11

Bewegungsrate 30 ft.

Nahkampf: Meisterhafte Morgenstern +10 (1W8+3)

GAB +5; Ringen +8

Kampfausrüstung: Trank der leichten Wunden heilen

Zauber vorbereitet (ZL 4. Grad):

0: Verzauberte Wasser, Geringe Wunden heilen, Magie entdecken, Widerstand, Tugend

1.: Furcht verursachen (SG 16), Göttliche Gunst, Entropischer Schutz, Magische Waffe, Verdunklung

2.: Person halten (SG 16), Unsichtbarkeit, Klangexplosion (SG 16), Spirituelle Waffe

D: Bereichszauber; Domänen: List, Krieg

Fähigkeiten: Stärke 16, Geschicklichkeit 12, Konstitution 16, Intelligenz 10, Weisheit 18, Charisma 12

Besondere Eigenschaften: Untote abweisen, Geruchssinn, Spontanes Zaubern (Inflict-Zauber)

Talente: Kampfzaubern, Verbesserter Initiative, Zauberkonzentration, Zauberfokus (Nekromantie), Waffenfokus (Morgenstern)

Fertigkeiten: Klettern +4, Konzentration +12, Wissen (Religion) +3

Besitz: Kampfausrüstung, +1 Kettenpanzer, Meisterhafter Morgenstern, Brosche der Abschirmung (82 Punkte), Beutel mit 42 GM, Silberschlüssel
Grimlocks (6): RK 17, BÜ 11, FF erwischt 16; TP 11; Monster Manual 140. Diese Grimlocks kämpfen mit Morgensternen anstelle von Kampfaxten und tragen schwere Holzschilde sowie jeweils drei Wurfspere.

Taktik: Die drei Grimlock-Wachen verwenden ihre Langspeere, um die Charaktere auf Abstand zu halten. Die Wachen nehmen eine Position ein, um die SC anzugreifen, während die Charaktere die steile Böschung zur Höhlensohle hinabklettern müssen. Grallak Kur nutzt seine Magie, um die SC zu belästigen. Er beginnt mit Entropischer Schutz, um sich vor Fernangriffen zu schützen, und setzt dann Spirituelle Waffe und Person halten gegen die Gruppe ein, wobei er Ersteres gegen einen leicht gepanzerten Zauberkrieger und Letzteres gegen kampferprobte Krieger richtet. Anschließend setzt er eine Mischung aus Furcht verursachen und Klangexplosion ein. Falls er sich in den Nahkampf begeben muss, zieht er es vor, Göttliche Gunst und Unsichtbarkeit zu nutzen, um sich selbst zu stärken, während er angreift.

Beute: Grallak Kur verbirgt seinen Schatz hinter einem großen Felsen, der in einer Ecke des Raumes eingeklemmt ist. Um ihn freizulegen, ist ein Suchen-Wurf mit SG 20 erforderlich. Seine Beute besteht aus 500 GM in Münzen, einem silbernen Heiligen Symbol von Lolth im Wert von 200 GM, obwohl es tiefe Schnitte und Risse aufweist, einer Perlenkette im Wert von 400 GM und einem Kletterseil.

Zusätzlich trägt Grallak zwei Schriftrollen bei sich, die seine neuesten Visionen zusammenfassen. Sie sind in Gemeinsprache geschrieben, da sie für den Gesichtslosen bestimmt sind, aber der wirre, zusammenhangslose Stil ist schwer zu verstehen. Ein Decipher Script-Wurf mit SG 10 enthüllt ihre grundlegende Absicht. Die Briefe besagen, dass eine große Macht erwacht und dass eine Schwarm von Würmern bevorsteht. Es wird von einer Macht gesprochen, die im Pool der Dunklen Kathedrale wächst, eine Macht, die der Ebenholz Triade als Champion dienen wird,

aber dass eine noch größere Kraft das Böse vorantreibt. Ein bestimmter Teil sticht besonders hervor: "Endlich geschehe der Wille der Ebenholz Triade. Mit der Rückkehr des großen Kyuss ist das Zeitalter der Würmer endlich über uns gekommen!"

Teil 4 Das Labyrinth von Vecna

Der Gesichtslose und seine Anhänger wussten, dass sie eines von Vecnas großen Geheimnissen aufgedeckt hatten, als sie dieses seltsame Labyrinth direkt nördlich des sprudelnden Pools des Übergottes entdeckten. Mächtige Magie durchfließt diesen Ort, und der Gesichtslose vermutet, dass Vecna selbst einst in diesen Hallen wohnte.

Das Labyrinth von Vecna ist ein verwinkeltes System von Gängen, das mit Geheimtüren durchzogen ist. Diese Portale öffnen sich leicht für Vecnas Anbeter, aber Ketzer werden sie ohne eine gründliche Suche wahrscheinlich nicht finden. Mit Glück und Fleiß können die SC die Geheimtüren finden, die zum Inneren des Labyrinths führen.

Merkmale des Labyrinths:

Die Gänge hier bestehen aus glatten, meisterhaft gefertigten steinernen Fluren und Kammern. Die Türen bestehen aus Stein und sind auf perfekt ausgerichteten Scharnieren angebracht, die es ihnen ermöglichen, geräuschlos geöffnet zu werden.

Die Türen haben eine Härte von 8, 30 Trefferpunkte und einen Zerstörungswurf von 30. Die geheimen Türen, die in diesem Bereich zu finden sind, haben dieselben Werte. Ein Anbeter von Vecna kann sie automatisch finden - die Magie dieses Ortes macht die Tür für die Gläubigen offensichtlich. Sie hören verweilendes Flüstern in einer seltsamen, urzeitlichen Sprache, die ihre Aufmerksamkeit auf die verborgenen Türen lenkt. Beeindruckender noch, ein Anbeter von Vecna kann diese Türen öffnen und schließen, indem er es einfach will. Ein Kultist von Vecna kann pro Runde als kostenlose Aktion eine Tür auf diese Weise öffnen oder schließen. Ungläubige müssen einen Suchen-Wurf mit SG 25 machen, um die Türen zu finden, und müssen Bewegungsaktionen ausführen, um sie zu öffnen.

Merkmale des Inneren Heiligtums:

Bereiche 23 bis 27 dieses Teils des Dungeons bilden das innere Heiligtum von Vecna. Diese Kammern sind gut gebaut, mit glatten, polierten Böden und sorgfältig gearbeiteten Details. Die Türen und Geheimtüren entsprechen der oben beschriebenen Beschreibung. Zusätzlich werden diese

Räume durch fortlaufende Flammensprüche an den Wänden alle 6 m beleuchtet.

Das Labyrinth
(SG variiert, siehe unten)

Ein glatter, grauer Steinflur erstreckt sich etwa 10 m geradeaus, bevor er auf eine Kreuzung trifft. Das Mauerwerk hier ist glatt und meisterhaft gearbeitet.

Dieser Teil der Dunklen Kathedrale bedarf einer Erklärung. Es handelt sich um ein Labyrinth, das von einer kleinen Gruppe kenku Schurkes bewohnt wird, unheimlichen Vogelmenschen, die oft mit Vecna in Verbindung gebracht werden. Diese Kultisten verteidigen das innere Heiligtum bis zum Tod. Wenn sie bemerken, dass Ketzer in ihr Gebiet eingedrungen sind, nutzen sie die Geheimtüren, die sich in diesem Bereich befinden, um Eindringlinge von allen Seiten zu umzingeln und anzugreifen.

Das Labyrinth ist absichtlich so dimensioniert, dass es vollständig auf das übliche Kampffeld passt. Die schwarze und weiße Seite des Schlachtfeldrasters im DuncEon Master's Guide ist groß genug, um das gesamte Labyrinth aufzunehmen. Wenn Sie ein anderes Raster verwenden, sollte es 28 mal 19 Felder betragen, um das gesamte Labyrinth aufzunehmen. Überprüfen Sie die Karte, um sicherzustellen, dass Sie den Startpunkt an der richtigen Stelle platzieren, um das gesamte Labyrinth abzubilden. Die SC sollten am 10. Feld von der linken Ecke entlang der langen Kante des Rasters starten.

Der Teil "Labyrinth-Merkmale" oben enthält Details zu den Geheimtüren und gewöhnlichen Türen, die in diesem Bereich zu finden sind.

Die drei Räume, die als Gruppe 1, Gruppe 2 und Gruppe 3 markiert sind, dienen als Lagerplätze für Gruppen von Kenkus. Jeder dieser Räume verfügt über Schlafrollen, Nahrungsmittelkisten, Wasserfässer und andere Vorräte. Die Wächter des Labyrinths, die gefährlichen Wiesel, starten in dem Bereich, der mit W markiert ist.

Kreaturen: Vier Monstergruppen bewohnen das Labyrinth - drei kleine Banden von Kenkus und ein Paar antrainierte Wiesel, die das Labyrinth patrouillieren. Jede Gruppe wird als separate Begegnung behandelt.

Gruppe 1 (SG 4): Diese sechs Kenku-Schurken sind damit beauftragt, den Eingang zum Labyrinth zu überwachen. Sie nutzen ein kleines Guckloch im geheimen Gang östlich ihres Lagerplatzes, um den Eingang zu beobachten.

LABYRINTH Bewohner (6) - Kenku-Schurke 1

NB Mittelgroße Menschlicheroid (Kenku)

Initiative +4; Sinne: Dämmerungssicht; Wahrnehmung +5, Beobachten +5	Gruppe 1. Wenn sie von ihren Artgenossen über Schwierigkeiten informiert werden, machen sie sich auf den Weg, um das Labyrinth auszuspähen.	Besitz: Kampfausrüstung, Meisterhafte Lederrüstung, Knüppel, Meisterhafte leichte Armbrust mit 20 Bolzen, Elixier der Verborgenheit, Elixier des Schleichens, Elixier der Sicht, 5 Sonnenstäbe, Beutel mit 7 GM
Sprachen: Gemeinsprache, Goblin, Kenku	Labyrinthbewohner (6): TP 6; siehe Statistikblock oben,	
RK 17, BÜ 14, FF 13 Trefferpunkte: 7 (1W8+1) Rettungswürfe: Fort +1, Ref +6, Will +1	Gruppe 3 (SG 6): Diese Bande von Kenku umfasst den Anführer der Kenku, seinen zaubernden Leutnant und 2 Kenku-Schurken. Wenn der Kenku-Anführer von Gruppe 1 oder 2 Nachrichten erhält, bringt er seine Gefolgsleute zu den geheimen Türen südlich des inneren Heiligtums, um jeden zu überfallen, der den geheimen Kammern zu nahe kommt.	Großer Verbündeter (AF): Wenn ein Kenku erfolgreich von einem Verbündeten bei einer Fertigkeitssprobe oder Angriffswurf unterstützt wird oder selbst einen Verbündeten unterstützt, erhält er einen Bonus von +3 auf seine Probe oder Angriffswurf. Außerdem erhält ein Kenku einen Bonus von +4 auf Angriffswürfe gegen einen Gegner, der von einem Verbündeten flankiert wird.
Bewegungsrate: 9 Meter Nahkampf: Keule +0 (1W6) und Klaue +5 (1W4+3) Fernkampf: Meisterhafte leichte Armbrust +5 (1W8/19-20)	Kenku Boss Eme te Männlicher Kenku-Schurke 4, beliebige Ausrichtung Größe: Mittelgroßer Menschlicheroider (Kenku) Monsterhandbuch Seite 87	Mimikry (AF): Ein Kenku kann vertraute Geräusche, Stimmen und Akzente perfekt imitieren. Diese Fähigkeit ermöglicht es dem Kenku jedoch nicht, Sprachen zu sprechen, die es normalerweise nicht beherrscht. Um eine spezifische Stimme einer bestimmten Person zu duplizieren, macht ein Kenku einen Bluff-Wurf. Ein Zuhörer, der mit der imitierten Stimme vertraut ist, muss einen gegnerischen Sense Motive-Wurf bestehen, um zu erkennen, dass die Stimme nicht echt ist.
GAB: +0; Ringkampf +0	Initiative +4; Sinne: Dämmerungssicht; Zuhören +9, Beobachten +9	
Angriffsoptionen: Hinterhältiger Angriff +1W6, Großer Verbündeter	Sprachen: Gemeinsprache, Goblin, Kenku	
Kampfausrüstung: Trank des Glaubensschildes (+2), Fläschchen mit Alchemistischem Feuer	RK 17, BÜ 14, FF 13; unheimlicher Ausweichschritt	Bist:
Stärke 10, Geschicklichkeit 18, Konstitution 12, Intelligenz 13, Weisheit 12, Charisma 10	Trefferpunkte 26 (4 TW)	Kenku Leutnant - CR2
Besondere Fähigkeiten: Nachahmung, Fallenfinden	ZÄH +3, REF +8, WIL +3; Ausweichen	Kenku-Zauberer 2
Talente: Schnelles Nachladen	Bewegungsrate 9 m	NB Mittelgroßer Menschlicheroider
Fertigkeiten: Lügen +5, Fallen entschärfen +5, Verstecken +10, Wahrnehmungen +5, Schlösser öffnen +8, Geräuschlos bewegen +10, Suchen +5, Beobachten +5, Balancieren +8	Nahkampf: Knüppel +3 (1W6) und Klaue -2 (1W3)	Monsterhandbuch Seite 87
Besitztümer: Kampfausrüstung, Meisterhafte leichte Lederrüstung, Keule, Meisterhafte leichte Armbrust mit 20 Bolzen, 5 Sonnenstäbe, Beutel mit 7 GM	Fernkampf: Meisterhafte leichte Armbrust +7 (1W8/19-20)	Initiative +3; Sinne: Dämmerungssicht; Zuhören +6, Beobachten +3
Großer Verbündeter (AF): Wenn ein Kenku bei einer Fertigkeitssprobe oder Angriffsrolle erfolgreich von einem Verbündeten unterstützt wird oder selbst einen Verbündeten unterstützt, erhält er einen Bonus von +3 auf seine Probe oder Angriffsrolle. Darüber hinaus erhält ein Kenku einen Bonus von +4 auf Angriffsrollen gegen einen Gegner, der von einem Verbündeten in die Zange genommen wird.	GAB +3; Griff +3	Sprachen: Gemeinsprache, Kenku
Mimikry (AF): Ein Kenku kann perfekt vertraute Geräusche, Stimmen und Akzente imitieren. Diese Fähigkeit ermöglicht es dem Kenku jedoch nicht, Sprachen zu sprechen, die es normalerweise nicht beherrscht. Um eine bestimmte Stimme einer Person zu kopieren, macht ein Kenku einen Bluff-Wurf. Ein Zuhörer, der mit der imitierten Stimme vertraut ist, muss einen gegnerischen Sense Motive-Wurf bestehen, um zu erkennen, dass die Stimme nicht echt ist.	Angriffsoptionen: Nahkampf im Nahbereich, Hinterhältiger Angriff +2W6, Großer Verbündeter	RK 13, BÜ 13, FF 10 Trefferpunkte 8 (2 TW)
	Kampfausrüstung: Feuerballkette (Typ : 1x 5W6, 2x 3W6 Feuerbälle), Trank des Schildes des Glaubens (+2), Phiole mit Alchemistenfeuer	ZÄH +1, REF +4, WIL +4 Bewegungsrate 9 m
	Attribute: ST 10, GE 18, KON 14, IN 13, WE 14, CH 10	Nahkampf: Knüppel +1 (1W6) und Klaue -4 (1W3)
	Besondere Eigenschaften: Mimikry, Falleninstinkt +1, Fallenaufspüren	Fernkampf: Meisterhafte leichte Armbrust +5 (1W8/19-20)
	Talente: Schnellnachladen,	GAB +1; Griff +1
	Nahbereichsschuss	Angriffsoptionen: Nahkampf im Nahbereich, Großer Verbündeter
	Fertigkeiten: Bluffen +8, Geräte ausschalten +8, Verstecken +13, Zuhören +9, Schlösser öffnen +11, Lautlos bewegen +13, Suchen +8, Beobachten +9, Purzelbaum schlagen +11	Kampfausrüstung: Zauberstab der Magischen Geschosse (38 Ladungen), Qualls Federtoken (Peitsche), Trank des Schildes des Glaubens (+2), Phiole mit Alchemistenfeuer
Gruppe 2 (SG 4): Eine zweite Gruppe von sechs Kenku-Schurken dient als Backup für		

Zauber vorbereitet (ZS 2; +4 Fernberührung):	verwenden kannst, um die Bewegung der Kenkus zu verfolgen. Wenn dein Kampfgitter groß genug ist, kannst du das Labyrinth für die SC zeichnen, während sie sich bewegen. Obwohl dies möglicherweise nicht realistisch ist, da es den Spielern eine Vogelperspektive auf die erkundeten Teile des Labyrinths gibt, erleichtert es die Übersicht über alles.	für unheilige Experimente. Jetzt versuchen seine Anhänger, seine Werke nachzubilden.
Grad (5/Tag) - Gleitfett (SG 13), Strahl der Kraftminderung		Das Muster grüner Energie in den Säulen ist eine physische Manifestation der arkane und göttliche Kräfte, die durch diesen Ort strömen. Jeder, der eine Säule genauer untersucht, muss einen Willenswurf (SG 16) machen, oder er fällt in einen katatonischen Zustand. Jeder, der von den Säulen betroffen ist, hört seltsame, flüsternde Stimmen in seinem Geist, die von großer Macht und finsternen Geheimnissen zu künden scheinen.
Grad (6/Tag) - Säurespritzer, Benommenheit (SG 12), Tanzende Lichter, Magie entdecken, Licht		Das Opfer ist für 2W4 Minuten hilflos. Am Ende dieser Zeit erwacht er aus seinem seltsamen Zustand und erleidet 1W4 Weisheitsschaden.
Attribute: ST 10, GE 16, KON 12, IN 10, WE 12, CH 14	Behalte die Initiative, Bewegung usw. der Monster wie gewöhnlich im Auge. Sie sollten Wahrnehmungs- und Zuhören-Würfe machen, um die SC zu verfolgen, obwohl die Kenkus sie bei einer Lichtquelle leicht entdecken können. Die Kenkus verwenden niemals Licht, es sei denn, die Gruppe reist im Dunkeln. In diesem Fall entzünden sie Fackeln und werfen sie von ihrer Position weg, um ausreichend Licht zum Kämpfen zu haben, ohne sich selbst zu enthüllen.	Die seltsamen Wölbungen an den Wänden verbergen menschliche Augen, die in den Stein eingebettet sind. Wenn jemand außer einem Anbeter von Vecna einen göttlichen oder arkane Zauber beliebigen Grades innerhalb des äußeren Sanktums wirkt, öffnen sich die Wölbungen und enthüllen menschliche Augen, die hin und her huschen und alle Kultisten von Vecna in diesem Tempel über den Eindringling alarmieren. Innerhalb von 1W10 Runden treffen die Wächter aus Bereich 26 und 27 ein, um sich den SC entgegenzustellen. Innerhalb von 2W10 Runden betreten eventuell noch lebende Kenkus aus dem Labyrinth (Bereich 22) diesen Bereich, um die Eindringlinge abzuwehren.
Besondere Eigenschaften: Mimikry, Vertrautenbeschwörung (Fledermaus)	Da die Kenkus auf List und sorgfältige Teamarbeit angewiesen sind, überfallen sie die Gruppe nicht einfach. Stattdessen versucht jede Gruppe nacheinander, die SC zu besiegen. Die Gänge im Labyrinth sind zu eng, um mehr als ein paar Kenkus effektiv zusammenarbeiten zu lassen.	Taktik: Die taktischen Einträge in den Bereichen 22, 26 und 27 beschreiben die Besonderheiten der Monster, die hierher kommen könnten, um die SC anzugreifen. Im Allgemeinen kämpfen die Anhänger von Vecna, um die Zauberer dieses Ortes zu schützen und ihnen freie Hand zu lassen, um Zauber auf den Feind niederprasseln zu lassen.
Talente: Aufmerksamkeit (solange der Vertraute in Reichweite ist), Nahbereichsschuss	Schatz: Die drei Gruppen bewahren ihre Schatz in den Räumen auf, die sie als Quartiere nutzen. Gruppe 1 hat insgesamt 300 GM an Münzen, die über ihren Schlafrollen und Campingausrüstungen verstreut sind. Gruppe 2 hat weitere 200 GM in Münzen, zusammen mit einer kleinen Schatulle (Öffnen von Schlössern SG 20), die zwei kleine Diamanten im Wert von jeweils 100 GM enthält. Gruppe 3 hat weitere 300 GM und ein Paar Adlernaugen, die in einer Vertiefung im Boden ihrer Kammer versteckt sind (Wahrnehmung SG 20).	
Fertigkeiten: Konzentration +3, Verstecken +7, Zuhören +4, Lautlos bewegen +7, Beobachten +3		
Besitz: Knüppel, Meisterhafte leichte Armbrust mit 20 Bolzen, 2 Qualls Federtokens (Vogel), 5 Sonnenstäbe, Beutel mit 32 GM		
Labyrinthbewohner (2): TP 6; siehe Statistikblock oben.	Äußerer Sanktum (Raum 23):	Lagerraum
Die Wiesel (SG 4): Zwei listige Großwiesel patrouillieren durch die Gänge. Wenn sie den Geruch von Nicht-Kenkus wahrnehmen, geben sie einen schrecklichen Schrei von sich, bevor sie sich in die Schlacht stürzen. Kenkus in der Nähe machen Zuhören-Würfe. Wenn sie den Angriff hören, begeben sie sich in eine Hinterhaltstellung, um die Angreifer anzugreifen.	Dieser 3 m breite, L-förmige Gang ist durch eine Reihe schlanker Marmorsäulen unterteilt, die in der Mitte verlaufen. Seltsame Muster von wabernden grünen Adern winden und krümmen sich im Stein. Der Boden besteht hier aus quadratischen, knochenweißen Fliesen, die etwa einen Fuß groß sind. Die Wände bestehen aus einem mattgrauen Marmor, der mit seltsamen, kreisförmigen Wölbungen in unregelmäßigem Muster bedeckt ist.	Kisten und Kisten füllen diesen Raum und lassen nur einen schmalen Weg zum Überqueren frei. Fässer mit Wasser, Kisten mit Verpflegung und andere alltägliche Ausrüstung sind ordentlich und ordentlich aufgestapelt.
Großwiesel (2): TP 13; Monsterhandbuch Seite 65	Dies ist das äußere Sanktum des Tempels von Vecna. Dieser Ort wurde vor Tausenden von Jahren geschaffen, als Vecna noch ein lebender Sterblicher war. Als er vor relativ kurzer Zeit seine Verwandlung zur Gottheit vollzog, strömte göttliche Energie in viele Orte, an denen er in seinem sterblichen Leben Zeit verbracht hatte (einschließlich diesem hier). Einst nutzte Vecna diesen Ort	Dieser Ort dient als zentraler Lagerpunkt für den Kult von Vecna. Sowohl die Kenkus in Bereich 22 als auch die Bewohner des inneren Sanktums greifen darauf zurück. Kreaturen, die kleiner als klein sind, können sich entlang des Pfades durch die Kisten und Kisten ohne Strafe bewegen. Kleine und mittelgroße Kreaturen müssen sich durchquetschen, während größere Kreaturen nicht in den Raum passen.
Taktik: Die Kenkus verlassen sich auf List, um ihre Feinde zu überwinden. Sie verwenden Verstecken und Lautlos bewegen, um das Labyrinth zu durchstreifen und bewegen sich in Richtung von Lichtquellen, die sie entdecken. Eine Gruppe bewegt sich in der Regel in Dreiergruppen, wobei sich zwei Kenkus verstecken, während der dritte seine Mimikry-Fähigkeit einsetzt, um die SC voranzulocken oder sie in einen Hinterhalt zu treiben.		Ein erfolgreicher Suchen-Wurf (SG 20) entdeckt einen beliebigen Gegenstand aus dem Spielerhandbuch, der weniger als 5 GM wert ist. Es sind keine Waffen oder
Die Kenkus duplizieren die Stimmen der SC oder erzeugen die Geräusche eines menschlicheroiden Wesens in Not, um die SC zu einem Angriff zu locken. Sie können die Schreie der Großwiesel nachahmen und haben auch genug vom Tier (dem direkten Eber der Hextoriten) gehört, um es nachzuahmen. Im Allgemeinen kann man davon ausgehen, dass die Kenkus jede Kreatur mit einem SG von 4 oder niedriger imitieren können.		
Die Verwaltung dieser Begegnung erfordert einiges an Arbeit. Es ist am besten, eine Kopie der Karte anzufertigen, die du		

Rüstungen hier gelagert, und es gibt höchstens fünf Exemplare eines bestimmten Ausrüstungsgegenstands abgesehen von Nahrung und Wasser.

Noch interessanter ist, dass eine Überprüfung ergeben hat, dass diese Waren eindeutige Hinweise auf Balabar Smenk liefern. Die Kisten und Boxen tragen das Markenzeichen seines Handelsunternehmens, ein aufrecht stehender Hahn auf einer großen Goldmünze.

Kammer der Adepten

Dieser Raum ist eng und mit zwei Etagenbetten, einem kleinen Schreibtisch und mehreren Hockern überfüllt. Eine einzelne Fackel erhellt den Raum von einer Wandleuchte zwischen den Betten.

Die Adepten von Vecna schlafen hier. Normalerweise bleiben zwei von ihnen im inneren Heiligtum, während das andere Paar dem Gesichtslosen bei seiner Arbeit im Labor (Bereich 27) hilft. Die Adepten haben keinen Schatz abgesehen von den arkanen Gegenständen, die sie bei sich tragen.

a) 26. Das innere Heiligtum (SG 4)

Ein beißender, fast metallischer Gestank erfüllt die Luft dieses Raumes. Die Wände bestehen hier aus einem seltsamen grünen Gestein mit violetten Adern, die darin wimmeln und tanzen. Sechs schwarze Säulen bilden zwei Reihen entlang der Länge dieses Raumes. Sie haben ein teerähnliches Aussehen, und was wie menschliche Hände aussieht, drückt von innen gegen ihre Oberflächen, als ob eine Menschenmenge darin gefangen wäre. Am Ende des Raumes steht ein schlichter Basaltaltar.

Dieser unholy Ort war einer von Vecnas Verstecken zu seinen sterblichen Zeiten. Jetzt ist es eine Kapelle für seinen lästerlichen Glauben.

Die Säulen beherbergen die gefangenen Seelen derer, die in diesem Tempel geopfert wurden. Wenn die SC die Möglichkeit haben, sie genauer zu untersuchen, bestehen die Säulen aus einer zähflüssigen, teerähnlichen Substanz, und die Hände, die versuchen, daraus zu entkommen, sind allesamt linke Hände. Jeder, der ein von einer Säule besetztes Feld betritt, wird von den verzweifelte Geistern angegriffen, die darin gefangen sind. Die Säule greift mit einem Bonus von +6 an. Bei einem erfolgreichen Angriff kann das Ziel das Feld nicht verlassen, bis es den Grappling-Check der Säule (+11) besteht. Eine Säule kann immer nur eine Kreatur ergreifen.

Die Energie, die entlang der Wände tanzt, wirft ein seltsames, unheimliches Licht auf diese Kammer. Jeder Nicht-Anbeter von

Vecna, der länger als eine Runde darauf startet, muss einen SG-15-Willenswurf machen, oder er erleidet 1W6 Weisheitsschaden, da sein Geist von seltsamen, fragmentierten Bruchstücken kosmischer Geheimnisse überwältigt wird, die jenseits menschlichen Verständnisses liegen.

Die unholy Energie dieses Ortes verleiht Untoten eine Widerstandsbonus von +4 gegen das Vertreiben. Dieser Bonus addiert sich zu etwaigen vorhandenen Vertreibungsresistenzen der Untoten.

Kreaturen: Zwei Adepten von Vecna und ein Allip bevölkern das innere Heiligtum. Das Allip ist eine geisterhafte Gestalt, die in einen Zaubererumhang gekleidet ist. Die Kapuze des Umhangs verbirgt das Gesicht der Gestalt vollständig und lässt es zu einem schwarzen Nichts werden. Die beiden Adepten sind Menschen, die zerfetzte, violette Roben tragen. Sie kämpfen bis zum Tod, um das innere Heiligtum zu schützen, obwohl einer von ihnen, wenn möglich, in Bereich 27 rennt, um den Gesichtslosen vor dem Eindringen zu warnen.

ADEPTEN VON VECNA (2) (Zauberer 2)
NB Mittelgroße Menschlicheroid (Mensch)
Initiative +6; Sinne Zuhören +2, Beobachten +4

Sprachen: Gemeinsprache, Drakonisch, Infernalisches, Kenku

RK 12, BÜ 12, FF erwischt 10

REF +2, WIL +3

Bewegungsrate 9m

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

Fernkampf Dolch +3 (1W4/19-20)

GAB +1; Ringkampf +1

Kampfausrüstung: Trank des Pfeilschutzes (10/magisch), Trank der Schläue des Fuchses, Trank des Glaubensschildes (+3), Trank der gasförmigen Gestalt, Schriftrolle des Verbrühtungsstrahls, Schriftrolle des Netzes Zauber vorbereitet (ZS 2., +3 Fernberührung): 1. Grad - Brennende Hände (SG 14), Farbsprühung (SG 14), Magische Rüstung; 0. Grad - Benommenheit (SG 13), Magie entdecken, Licht, Kältestrahl

Zauberbuch: Alle vorbereiteten Zauber; alle Zauber 0. Grad; 1. Grad - Angst verursachen, Selbstverkleidung, Eiliger Rückzug, Kleines Abbild, Stromstoß

Fähigkeiten: ST 10, GE 14, KO 14, IN 16, WE 10, CH 10

Besondere Fähigkeiten: Vertrauten beschwören (Ratte)

Fertigkeiten Konzentration +7, Schriftrolle entziffern +8, Verstecken +4, Wissen (Arkane) +8, Wissen (Die Ebenen) +4, Zuhören +2, Zauberhandwerk +8, Beobachten +4

Besitztümer Kampfausrüstung, Dolch, Beutel mit 48 GM

Allip: TP 26; Monster Manual 10.

Taktik: Die beiden Adepten nutzen ihre Tränke der gasförmigen Gestalt, um in den Bereich 25 zu entkommen, wo sie dann so viele Tränke wie möglich trinken, um sich auf den Kampf vorzubereiten. Einer von ihnen wirkt die Nachricht, um den Gesichtslosen vor dem Eindringen zu warnen. Anschließend kehren sie in den Bereich 26 zurück, um ihre Schriftrollen und Zauber gegen die SC einzusetzen.

Das Allip greift die SC an, angetrieben von einem intensiven Hass gegen alle Nicht-Gläubigen. Wenn es auf die Hälfte oder weniger Trefferpunkte reduziert wird, sucht es Deckung in den Wänden, um die SC zu beobachten. Sobald sie wieder in den Kampf verwickelt sind, zum Beispiel gegen die zurückkehrenden Adepten oder den Gesichtslosen, tritt es erneut zum Kampf hervor.

Schatz: Auf dem Altar befinden sich verschiedene Opfergaben für Vecna. Dazu gehören zwei goldene Kelche im Wert von je 100 GM und ein bronzenes Opfermesser mit blutroten Rubinen im Wert von 400 GM.

Labor des Gesichtslosen (SG 7)

Zwei lange Holztische dominieren diese Kammer. Sie verlaufen entlang der Länge des Raumes und sind an gegenüberliegende Wände geschoben. Sie sind mit einer Vielzahl von Bechern, alchemistischen Werkzeugen und anderen Geräten bedeckt. Einige Glasbehälter blubbern mit Materialien verschiedener Farben, von einer kochenden grünen Schleimmasse bis zu einer sprudelnden, prickelnden blauen Flüssigkeit. Einige Bücherregale mit Schriften nehmen einen Teil der Wand ein. Neben den Regalen steht ein intaktes menschliches Skelett. Einige glänzende Organe - ein Herz, ein Satz Lungen und eine Leber - winden und pulsieren im Brustkorb des Skeletts. In der Mitte der Kammer steht ein großer, schwarzer Eisenkessel, der mit einer dicken Wachsschicht versiegelt ist.

Dies ist das Arbeitszimmer des Gesichtslosen, des Anführers des Vecna-Kultes in diesem Dungeon. In den Bechern blubbern seltsame Flüssigkeiten, während die Zauberer dieses Bereichs des Dungeon daran arbeiten, das Aspekt des Übergottes aus seinem Schlaf zu erwecken.

Das Skelett ist ein Nebenprodukt eines kürzlich durchgeführten Experiments zur Reanimation unter Verwendung alchemistischer Prozesse. Die Bücher sind die Zauberbücher des Gesichtslosen sowie die Grimoires der Adepten von Vecna, die unter ihm studieren.

Der Kessel enthält die restlichen Organe des bedauernswerten Skeletts. Das Brechen des Siegels setzt einen schrecklichen Gestank frei. Jeder, der sich im Raum befindet, muss

einen SG-15-Stärke-Wurf machen, oder er wird für 10 Minuten übel. Der Kessel enthält eine Mischung aus Chemikalien und menschlichen Organen.

Kreaturen: Der Gesichtslose trägt grüne Gewänder und eine Ledermaske mit eisernen Niete. Nur seine kohlschwarzen Augen sind darunter sichtbar. Seine Hände sind mit mystischen Tätowierungen bedeckt. Wenn die Maske entfernt wird, ist sein Gesicht eine blanke, eigenschaftslose Fläche, abgesehen von einer kleinen, spitzigen Nase und einem zahnlosen Mund. Er spricht mit einem Lispeln, und sein Körperbau ist hager, fast zerbrechlich aussehend. Seine Haut ist so weiß wie die eines Albino.

Seine beiden Adepten tragen zerschlissene lila Gewänder und prominente Heilige Symbole von Vecna.

DER GESICHTSLOSE (SG 6)

Männlicher Mensch Zauberer6

NB Mittelgroßer Menschlicheroider

Init +6; Sinne Zuhören +4, Beobachten +4

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Drakonisch, Riesisch, Infernalisch, Kenku RK 13, BÜ 12, FF 11; Ausweichen TP 37 (6 TW)

ZÄH +7, REF +4, WIL +7

Bewegungsrate 30 ft. (9 m)

Nahkampf Dolch +3 (1W4/19-20)

Fernkampf Dolch +5 (1W4/19-20)

GAB +3; Kampfmanöver +3

Kampfausrüstung: Schriftrolle des Blitzschlags, Schriftrolle der Beschwörung von Monster 3, Trank des Glaubensschildes (+4), 4 Tränke der leichten Wundenheilung

Zauber vorbereitet (ZS 6, +5 Fernkampf-BÜ):

Grad: Blitzschlag (SG 19), Monster 3 beschwören (2)

Grad: Falsches Leben, Flammende Kugel (SG 18), Spinnennetz (SG 17)

Grad: Portal verschließen, Magische Rüstung, Magischer Geschoss (2), Schild

Grad: Benommenheit (2, SG 15), Magie entdecken, Glühen (SG 16), Froststrahl

Zauberbuch: Alle vorbereiteten Zauber; O— Alle; 1. Grad: BÜ der Kälte, Eile, Identifizieren, Schwächerer Strahl; 2. Grad: BÜ der Idiotie; 3. Grad: Feuerball, Untote stoppen

Fähigkeiten: Stärke 10, Geschicklichkeit 14, Konstitution 16, Intelligenz 21, Weisheit 14, Charisma 14

Besondere Fähigkeiten: Vertrautenbeschwörung (Ratte)

Fertigkeiten: Konzentration +12, Handwerk (Alchemie) +14, Entziffern +14, Wissen (Arkanes) +14, Wissen (#Dungeoneering) +10, Wissen (Religion) +10, Zauberhandwerk +14, Balancieren +6

Ausrüstung: Dolch, Armschienen der Rüstung +1, geringer Metamagie-Stab (Verlängerung), Beutel mit 48 GM

Adepten von Vecna (2): je 10 TP; siehe Seite 43.

Taktik: Die erste Aufgabe des Gesichtslosen besteht darin, mit seinem Stab Monster III beschwören zu wirken und eine teuflische riesige monströse Hundertfüßlerin herbeizurufen. Das enorme Biest füllt den größten Teil des Raumes aus, blockiert die SC und gibt dem Gesichtslosen die Chance, in den Bereich 25 zu fliehen, wo er seine Verteidigung vorbereitet. Seine Adepten folgen ihm, wenn möglich, geben aber gerne ihr Leben, um Eindringlinge aufzuhalten.

Sobald der Gesichtslose einen Moment Zeit hat, wirkt er Falsches Leben und Magische Rüstung. Wenn die SC ihm nachjagen, benutzt er Spinnennetz, um sie zu behindern, und wirkt dann erneut mit seinem Stab Monster III (je nach Situation entweder einen teuflischen Affen oder eine weitere Hundertfüßlerin). Danach wechselt er zu seinem offensiven Repertoire und wirkt Zauber wie Blitzschlag, Flammende Kugel (mit Hilfe seines Stabs) und Magischer Geschoss. Er kämpft fanatisch bis zum Tod, da er nicht zulassen will, dass seine Arbeit umsonst war.

Schatz: Die Becher, Röhren und andere Glaswaren bilden ein vollständiges Werkzeugset für einen Alchemisten. Die Flüssigkeiten darin umfassen zwei Fläschchen Säure, drei Fläschchen Alchemistisches Feuer und eine Vielzahl anderer Chemikalien.

Verstreut in der Werkstatt des Gesichtslosen, zwischen seinen Werkzeugen und Ausrüstungsgegenständen, befinden sich 200 GM in Münzen, sechs Granate im Wert von jeweils 50 GM, ein Umhang der Charisma +2 und ein +1 schwerer Stahl-Schild des Blendens.

Neben den hier gefundenen monetären Belohnungen finden die SC den Code, um die Schriftrolle in Bereich 10 zu lesen. Diese Informationen sind in Handout 1 zusammengefasst.

PART FÜNF: DER GOTT IM POOL

Eine höllische Entität schlummert in den Tiefen des Pools und sammelt langsam die Energien, die es braucht, um zu erwachen. Unglücklicherweise erregt die Eindringen der Charaktere in diesen Ort seinen Zorn. Wenn die SC alle drei Kulte besiegen, erhebt sich das Ebenholzaspekt, um seine Gläubigen zu rächen.

Sobald der letzte der drei Hohepriester (Theldrick in Bereich 10, Grallak Kur in Bereich 21 und der Gesichtslose in Bereich

27) getötet oder vertrieben wird, materialisiert sich der Aspekt vollständig und klettert aus dem Pool in Bereich 1. Glücklicherweise ist der Ebenholzaspekt des Übergottes in einem schwachen Zustand, da er noch nicht seine ganze Kraft heraufbeschworen hat.

Wenn die SC die drei Hohepriester nicht töten, sondern gefangen nehmen, wird die Manifestation der Ebenholzaspekts für kurze Zeit verzögert. Erst 1w4 Stunden nachdem die SC ihre Gefangenen aus diesem Bereich gebracht haben, manifestiert sich der Ebenholzaspekt in Fleisch und Blut. Diese Aktion tötet sofort alle noch lebenden Hohepriester, da er sich an ihren Seelen für seine Geburt labt.

Der Ebenholzaspekt benötigt zehn Minuten, um seine Kraft zu sammeln, nachdem er auftaucht. Während dieser Zeit zertrümmert er den Aufzugswagen zu Splintern, sofern er erreichbar ist. Nach Ablauf dieser zehn Minuten wird das schreckliche Ungeheuer beweglicher. Es kann die SC im Umkreis von einer Meile spüren, als ob es ständig einen "Lebewesen aufspüren"-Effekt hätte, und es macht sich sofort auf die Suche nach den SCs, mit der Absicht, sie bis zum letzten Mann zu töten.

Wenn die SC entkommen, ohne den Ebenholzaspekt zu töten, macht sich das Ungeheuer langsam auf den Weg durch die Minen nach oben und tötet jeden, dem es begegnet, und findet schließlich den Weg zum Diamantsee. Wenn die SC es nicht aufhalten, verursacht der Ebenholzaspekt schreckliche Schäden und tötet Dutzende, bevor Allustan und mehrere Kleriker und Kämpfer von der Garnison das Ungeheuer töten können.

Statistiken für den Ebenholzaspekt finden sich im Anhang. Im Moment handelt es sich um eine einzigartige Kreatur, aber unter den richtigen Bedingungen und mit genügend Zeit könnten weitere dieser Ungeheuer in von der Ebenholztriade heimgesuchten Regionen auftauchen.

ABSCHLIEßENDE TEIL DES ABENTEUERS

Sobald die SC aus der Dunklen Kathedrale entkommen sind, müssen sie mit den Auswirkungen ihrer Handlungen umgehen. Die Anwesenheit der Ebenholztriade in den Minen könnte wichtige Entwicklungen in Diamantsee auslösen. Der Kult hatte offensichtlich den Segen von Ragnolin (der Aufzug hat sich nicht von selbst gebaut), und die Beweise, die innerhalb des Dungeons gesammelt wurden, weisen auf die Beteiligung von Balabar Smenk hin. Wenn die SC ihre Beweise dem Gouverneur-Bürgermeister vorlegen, stehen beide Händler vor strafrechtlicher Verfolgung. Wenn einer von ihnen entkommt, könnten sie

die SC später verfolgen, um Rache zu nehmen. Sowohl Ragnolin als auch Balabar stehen vor einem langen, harten Absturz von Reichtum und Wohlstand in die Nähe der Bedürftigkeit, wenn sie Diamantsee verlassen müssen.

Natürlich, beide Minenmanager haben viele Freunde in der Stadt. Ein paar Bestechungen, ein paar sorgfältig arrangierte Treffen und eine Vielzahl alter Gefallen könnten sowohl Ragnolin als auch Balabar ihre Freiheit sichern. In diesem Fall stehen die SC nicht nur einem wütenden Gegner gegenüber, sondern auch Feinden, die immer noch die Verbindungen und den Reichtum haben, um das Leben der Gruppe elend zu machen.

Die ganze Aufregung sollte genau das Richtige sein, um die SC davon zu überzeugen, dass sie eine Pause von Diamantsee brauchen. Die Gelegenheit kommt nächsten Monat in "Begegnung in Schwarzwall Festung" von Sean K Reynolds. Erfahre die Quelle der grünen Würmer von Kyuss und stelle deine Spieler in nur 30 kurzen Tagen einer einfallenden Streitmacht der Echsenmenschen gegenüber.

ANHANG: NEUES MONSTER

Ebenholz Aspect %

Großer Außenseiter (Böse) Vo

Trefferwürfel: 10W8+30 (75 KP) ae,

Initiative: +1

Bewegungsrate: 40 ft., Klettern 20 ft.

Rüstungsklasse: 18, BÜ 10, FF erwischt 17

GAB/Kampf: +10/+22

Angriff: Biss +14 (1W8+5)

Voller Angriff: Biss +14 (1W8+5) und 3

Klauen +13 (1W4+2)

Reichweite: 10 ft./5 ft.

Besondere Angriffe: Blutdurst von Erythnul, Standarte von Hextor

Besondere Eigenschaften: Segen von Vecna, Kälteimmunität, Schadensreduzierung 5/Magie, Dunkelsicht 60 ft., Säureresistenz 10 und Feuerresistenz 10, Zauberei-Resistenz 16

Rettungswürfe: ZÄH +11, REF +8, WIL +10
Fähigkeiten: Str 20, Dex 12, Kon 16, Int 12, Weis 16, Cha 20

Fertigkeiten: Klettern +26, Konzentration +16, Einschüchtern +18, Springen +22, Wissen (Religion) +14, Hören +16, Sense Motive +16, Zauberkunde +14, Wahrnehmung +16

Talente: Doppelschlag, Mehrfachangriff, Heftiger Angriff,

Waffenfokus (Klauen).

Lebensraum: Beliebig (Ebenholz Triade heimgesuchte

Regionen)

Organisation: Einzelgänger

Herausforderungsgrad: 6

Schatz: Keine

Gesinnung: Immer neutral böse

Aufstieg: 11-16 TW (Groß), 17-30 TW (Riesig)

Die Kreatur ist eine bizarre Verschmelzung der drei Gottheiten, die sie verkörpert. Es ist ein 3 m

großes, kräftiges Monster mit sechs Armen.

Es hat glatte, mattgraue Haut und vorstehende

Muskeln, die von arkaner Kraft pulsieren.

Drei seiner Arme, zwei auf der linken Seite und einer

auf der rechten, haben keine Hände. Es hat ein ausgezehrtes, skelettartiges Gesicht und massive Fangzähne. Es

knurrt wie ein Tier im Kampf und kämpft wie ein

wildes Tier.

Eine körperliche Manifestation der

Lehren der ketzerischen Ebenholz Triade,

der Ebenholz Aspect, ist eine Abscheulichkeit,

nicht nur für alles Wahre und Gerechte in der Welt, sondern auch für den traditionellen Glauben

der Anbeter von Erythnul, Hextor und Vecna.

Der hier präsentierte Ebenholz Aspect ist der erste seiner Art, aber mit der Zeit könnten weitere in von der Ebenholz Triade heimgesuchten Landen auftauchen.

Ein Ebenholz Aspect spricht Abyssisch, Gemeinsprache und Infernalisches.

Kampf

Der Ebenholz Aspect ist im Kampf geradlinig und geht sofort in den Nahkampf über. In der Regel richtet er seine vier Angriffe gegen mehrere Ziele in einem frenetischen Versuch, so viel Schmerz und Chaos wie möglich zuzufügen. Wenn er jedoch einem besonders mächtigen oder gefährlichen Gegner gegenübersteht, konzentriert er seinen Zorn auf dieses eine Ziel.

Blutdurst von Erythnul (ÜF): Der Ebenholz Aspect ist ein furchterregender Kämpfer, angetrieben von der ertümlichen Blutlust der wilden Wut von Erythnul. Einmal pro Tag kann er als Freie Aktion für eine Runde in einen furchtbaren Zorn verfallen. Während dieser Zeit durchströmt ihn die göttliche Kraft von Erythnul. Der Aspect erhält Schadensreduzierung 10/episch, Schnelle

Heilung 10 und einen +4 unheiligen Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe.

Standarte von Hextor (Sp): Der Ebenholz Aspect kann einmal pro Tag Hextor herbeirufen, um ihm im Kampf beizustehen, indem er die Zauberrähnliche Fähigkeit "Spirituelle Waffe" (Zauberstufe 10) wirkt. Die erscheinende Waffe ist Hextors Geißel. Angriffe mit der spirituellen Waffe haben einen Angriffswurf von +13 und fügen bei einem Treffer 1W8+3 Kraftschaden zu.

Segen von Vecna (ÜF): Vecna gewährt dem Aspect des Übergottes eine seltsame Macht über die Magie. Wenn der Zauberwiderstandsscheck gegen den Ebenholz Aspect fehlschlägt, heilt sich der Ebenholz Aspect um Schaden in Höhe des Zweifachen der Stufe des Zaubers oder Effekts, der gegen ihn gerichtet ist.

Mike Mearls ist die dunkle Hoffnung des chaotischen Bösen - jung, gutaussehend, mit außergewöhnlichen Fähigkeiten und Begabungen, durch und durch böswillig, verdorben und launisch. Wer ihm schadet, sollte nicht damit prahlen in Anwesenheit derjenigen, die die Dämonin Lolth informieren werden! Mearls ist bis ins Mark böse und hinterlistig. Wenn eine Situation ungewiss erscheint, setzt er Bestechung und honigsüße Worte ein, um das Gleichgewicht zu seinen Gunsten zu beeinflussen. Er hat nichts dagegen, neue Rekruten aller Art zu gewinnen, und wird Abenteurer gerne in seine Reihen aufnehmen (obwohl er sie fortlaufend testen wird). Diejenigen, die Verdacht erregen, werden stillschweigend im Schlaf ermordet. Diejenigen mit zu viel Potenzial werden ebenfalls behandelt, denn Mearls möchte keine potenziellen Usurpatoren oder Bedrohungen für seine Vorherrschaft haben.

TK 180-1

Die Geheimnisse dieser Seite sind höchst heilig. Ich warne die Ketzer, die sie betreten, dass das Auge von Vecna auf euch gerichtet ist. 4. Wenn du dies liest, Thelarick, hast du entweder mich getötet und unsere Sache verdammt, oder die Zeit für unseren endgültigen Sieg ist gekommen.

Endlich ist das Rätsel dieses Ortes gelöst. In vergangenen Zeitaltern erhob sich ein mächtiges Wesen namens Kyuss über die kleinlichen Kriegsherren, die um materiellen Gewinn kämpften und stritten. Mächtiger Kyuss ist der Herold des Übergottes. Bald wird er den Fanatikern das Signal geben. Die drei zerrissenen Glaubensrichtungen werden wieder vereint.

Die Untoten, die unsere Agenten gesichtet haben, müssen aufgespürt und gefangen genommen werden. Wenn sie die Würmer von Kyuss tragen, halten sie vielleicht die endgültige Antwort auf unsere Forschung in sich. Der Ebenholz Aspect regt sich in dem

Teich, ist aber noch nicht bereit, hervorzutreten. Vielleicht kann ein traumatisches Ereignis - eine Invasion von Ketzer, eine große Schlacht in diesen Hallen - ihn wecken. Aber selbst dann wird er nur eine geringe Form erreichen.

Der Weg der Ebenholz Triade warnt vor der Gefahr, den Aspect zu früh zu erwecken. Unsere Arbeit wäre umsonst.

Wir müssen die Würmer und die untoten Wirte, die sie tragen, finden. Wenn sie nicht hier sind, müssen wir Agenten in das Rif schicken. Wenn Kyuss selbst oder seine Agenten nicht das Zeitalter der Würmer herbeiführen können, dann werden wir es selbst tun, damit der Übergott leben möge.

Unser Kurs ist klar, mein lieber Theldrick. Smenk ist nicht länger nützlich für uns und muss sterben. Töte ihn und schicke dann Agenten zum Nebelmoor, über die südlichen Hügel. Ich glaube, dass wir dort finden werden, wonach wir suchen, unter den Echsenmenschen. Rufe mehr Krieger herbei. Wenn die Berechnungen und Vorzeichen stimmen, ist die Zeit für verdeckte Aktionen vorbei. Wenn das Zeitalter der Würmer beginnt, müssen wir hart und schnell zuschlagen, um die Ankunft des Übergottes vorzubereiten.

Natürlich, lieber Theldrick, wenn du so leichtsinnig warst, meine Anhänger und mich zu töten, wirst du bald im Jenseits bei mir sein. Zweifellos hat deine Verrat bereits den Übergott aufgewühlt. Unsere Mission ist gescheitert, und du wirst durch seine Hände sterben.

#####

TK 180-2

Auszüge aus TheOricks Journal über den Krieg

Preiset die Geißel des Kampfes,

Der Gesichtslose wird immer besorgter. Das verwirrte Biest Grallak Kur hat noch keine neuen Informationen über die Cridihetar geliefert.

Die groben Mitteilungen, die er schickt, sprechen von Würmern, von einer schlummernden Macht, die erweckt werden muss, aber nichts weiter. Ich wünschte, er würde zurückkehren

in die schwarze Grube, aus der er entsprungen ist, wenn er nichts mehr zu bieten hat.

Der Gesichtslose sagt mir, dass dies mit einer alten Gestalt zusammenhängt, einem Wesen von großer Macht. Natürlich verrät er mir kaum etwas. Er genießt es, seine Geheimnisse zu bewahren, aber er vergisst, dass sie nur hinter dem Schutz von Hextor gedeihen. Seine neueste Provokation ist eine Schriftrolle, die er mir gibt und die angeblich alle Antworten enthält, die ich suche. Natürlich hat der Narr sie in einer

Geheimschrift verfasst. Wenn es nicht die Vorgaben der Ebenholz-Triade gäbe, würde ich meine Truppen in ihr verfluchtes Labyrinth führen und jeden letzten Vogel und Zauberer darin töten.

Grallak ist der Schlüssel. Dank der Geißel, dass er mir vertraut und nicht dem Gesichtslosen. Andernfalls bezweifle ich, dass sich der Gesichtslose die Mühe machen würde, uns irgendetwas mitzuteilen. Wir können diesen Magiern nicht vertrauen. Wenn der Obergott aufersteht, glaube ich, dass es an der Zeit ist, alte Rechnungen zu begleichen.

Unter dem wachsamen Auge des Herolds erobern wir,

Grallak Kur hat endlich einen nützlichen Hinweis gegeben. Ich habe ihn persönlich in das Labyrinth gebracht, und der Gesichtslose hat wie ein blutbesudelter Berserker gekichert, als er die Botschaft sah. Grallak sprach wieder von den Würmern, natürlich. Er sagt, dass sie selbst jetzt noch regen und sich winden. Die Welt ist wie ein Apfel, von ihnen befallen. Alles scheint gut zu sein, aber bald durchbrechen sie die Haut und schwärmen über das Land aus.

Dennoch beunruhigt mich ein Teil dieser Vision. Grallak sprach von einer großen Macht, die dahintersteckt, aber die Ebenholz-Triade lehrt, dass diese Würmer den Obergott erwecken werden. Gibt es hier eine andere Macht im Spiel, die wir nicht sehen können? Ist es Freund oder Feind?

Der Gesichtslose weiß mehr, aber natürlich sagt er kaum etwas. Vielleicht hat Grallak alles erfunden. Seine monströsen Verwandten sind in geringer Zahl und geschwächt nach ihrer Pilgerfahrt durch die Unterwelt. Wenn er ein Betrüger oder Schwindler ist, müssen wir ihn aus diesem Ort vertreiben. In diesem Fall müssen unsere Agenten erneut Nachschub besorgen. Sechs Stränge Seil und vielleicht Bögen und mehr Pfeile sollten den Trick tun. Mit den Bittstellern als Vorhut können wir eventuelle Hinterhalte in den Klippen aufdecken.

#####

TK 181

Die Anpassung des Abenteuers "Three Faces of Evil" an verschiedene Charakterstufen:

Für Charaktere der Stufen 1-2: Entferne einen der Tiefling-Wachen in Bereich 1. Reduziere die Anzahl der Skelette in Bereich 2 um die Hälfte und die Fanatiker in Bereich 3. Ersetze das Wildschwein in Bereich 4 durch einen Dachsbären. Entferne 1 oder 2 Grimlocks aus jeder Begegnung im Tempel von Erythnul. Verringere die Tiefe der Hufeisenhöhle auf 21,5 m und entferne einen der Würger in Bereich 16. Entferne ein oder zwei Kenkus aus jeder Gruppe im Labyrinth und entferne einen der Dachswiesel. Entferne die Adepten aus Bereich 27. Verringere den Ebenholz-Aspekt um 3-4

Trefferwürfel und entferne seine Spezialangriffe und besonderen Eigenschaften.

Für Charaktere der Stufen 4-5: Füge eine weitere Tiefling-Wache in Bereich 1 hinzu und ersetze die Skelette in Bereich 2 durch Gnoll-Skelette. Gib jedem der Fanatiker in Bereich 3 ein oder zwei Stufen Kämpfer. Erhöhe das Wildschwein in Bereich 5 um 2-4 Trefferwürfel. Ersetze die Würger in der Hufeisenhöhle durch Otyughs und lasse sie die Charaktere angreifen, während sie die Eisenspitzen hinuntergehen. Füge dem Labyrinth eine zweite Gruppe von Dachswieseln hinzu und erhöhe jeden von ihnen um 2 Trefferwürfel. Schicke am Ende des Abenteuers einen zweiten Ebenholz-Aspekt auf die Charaktere zu.

Denke daran, auch den Schatz im Abenteuer entsprechend anzupassen.

#####

Akt 3. Begegnung bei der Schwarzwand Feste

@BY MIKE MEARLS, @ BY JOACHIM BARRUM, STEVE PRESCOTT, AND EVA WIDERMANN,
@ BY ROBERT LAZZARETTI,
AGE OF WORMS CALLIGRAPHY BY DARLENE, '=
ADVENTURE PATH , LOW-LEVEL (1ST-STH) , DUNGEON CRAWL,

Die Echsenmenschen des Nebelmoors waren schon lange ein Dorn in der Seite der Freien Stadt. Barbarisch und aggressiv, wurden die reptilienhaften Menschlicheroiden mit jedem Jahr kühner, bis die Freie Stadt an beiden Enden des Sumpfes zwei Festungen errichtete. Die Lösung schien zu funktionieren, denn die Angriffe der Echsenmenschen nahmen in den folgenden Jahren ab. Doch die Wahrheit hinter diesem Wandel ist finsterner - das Zeichen von Kyuss ist ins Nebelmoor gekommen, und die Echsenmenschen sind nur seine ersten Opfer.

"Begegnung in der Schwarzwand-Festung" ist ein Dungeons & Dragons Abenteuer, das für vier Charaktere der Stufe 5 entworfen wurde. Es ist auch der dritte Teil des Abenteuerpfads "Zeitalter der Würmer", bestehend aus 12 Abenteuern, mehreren "Backdrop" Artikeln, die Dungeon Masters dabei helfen, die Serie zu leiten, und einigen Poster-Karten von wichtigen Orten. Für zusätzliche Hilfe bei der Durchführung dieser Kampagne, schau dir die monatlichen "Wurmahrung" Artikel von Dracon an, eine Serie, die zusätzliches Material bietet, um den Spielern zu helfen, diese Kampagne zu überleben. Deine Spielfiguren sollten in irgendeinem Moment in diesem Abenteuer die Stufe 6 erreichen, und falls sich jemand von ihnen dazu entscheidet, Führung als Talent der 6. Stufe zu wählen, schau dir Ausgabe 335 von Dragon an für drei Beispiele von Gefolgsleuten, die sie in Betracht ziehen könnten. Schließlich kannst du online auf paizo.com "Age of Worms Overload" herunterladen, ein kostenloses PDF, das Details über das Umland von Diamantsee, Statistikblöcke für fast jeden in der Stadt, Konvertierungshinweise für die Durchführung der Kampagne in den Vergessenen Realms oder Eberron-Einstellungen und vieles mehr enthält. Natürlich kannst du "Begegnung in der Schwarzwand-Festung" auch als eigenständiges Abenteuer oder sogar als Teil einer Kampagne nach deinem eigenen Entwurf spielen.

Da ein Großteil des Abenteuers in einem abgelegenen Sumpf stattfindet, haben die Spielfiguren nur begrenzte Möglichkeiten, ihre Vorräte aufzufüllen, es sei denn, sie sind bereit, mehrere Tage zu reisen (zu diesem Zeitpunkt könnte es für den Ausgang des Abenteuers bereits zu spät sein).

Da dieses Abenteuer stark von Echsenmenschen geprägt ist, solltest du vielleicht auch den Artikel "Ökologie der Echsenmenschen" in Dracon 4335 lesen, um weitere Ideen zur Darstellung und Rollenspiel der Kreaturen zu bekommen.

Hintergrund des Abenteuers

Vor Jahrzehnten wurden die Echsenmenschen des großen Sumpfbereichs, bekannt als das Nebelmoor, in ihren Angriffen auf nahegelegene Farmen und Handelsrouten immer dreister. Dies führte zum Bau von zwei neuen Festungen, eine am Südende des Sumpfes (Sumpffestung) und eine am Nordende (Schwarzwand-Festung). Diese Festungen waren mit Milizen und einem zaubernden Offizier vollständig besetzt und wurden von der nahegelegenen Freien Stadt verwaltet. Sie boten einen zusätzlichen Verteidigungsschutz gegen die Angriffe der Echsenmenschen aus dem Nebelmoor. In den folgenden Jahren ließen die Angriffe der Echsenmenschen nach. Die Freie Stadt nahm an, dass ihre beiden neuen Festungen den Trick gemacht hatten, aber in Wahrheit war etwas viel Finsternerer geschehen.

Vor etwa zwei Jahren brach eine plötzliche Plage gieriger grüner Würmer aus, die ganze Gelege von Echsenmenschen in zahlreichen Stämmen des Nebelmoors verschlangen. Mit einer ganzen Generation ausgelöscht, fielen viele Stämme in Verzweiflung und Verderben. Andere waren gezwungen, Schutz zu suchen und auf neue Krieger zu warten, die heranwuchsen. In diesen dunklen Zeiten erhielt der Stamm der Verdrehten Zweige einen Besucher.

Dieser Besucher war Ilthane, ein schwarzer Drache. Sie schien viel über die grünen Würmer zu wissen, die die Echsenmenschen heimsuchten, und als sie ihnen erzählte, dass

Arkanisten aus der Freien Stadt dafür verantwortlich waren, wurden die Echsenmenschen wütend. In den nächsten Monaten bildeten die Verdrehten Zweige ihre neueste Generation von Kriegern aus, und in der Zwischenzeit bot Ilthane großzügig an, das Gelege des Stammes zu bewachen, bis sie im Nebelmoor wieder Fuß fassen konnten.

Heute ist der Stamm der Verdrehten Zweige wieder stark. Ihre Eier befinden sich in einer speziellen Kammer, die durch einen langen unterirdischen Tunnel mit dem Echsenmenschenlager verbunden ist. Ilthane selbst hat hier manchmal ihren Unterschlupf, ist aber seit einiger Zeit auf Geschäftsreise an einem anderen Ort. Mit ihrer gestiegenen Zahl und der Unterstützung des Drachen hoffen die Echsenmenschen, eine Armee aufzubauen, die die Expansionspläne der Freien Stadt bedrohen kann, um weitere Eingriffe in ihre Heimat zu stoppen und Rache für die schreckliche Plage an ihren Eiern zu nehmen.

Doch dem Stamm ist nicht bekannt, dass Ilthane sie getäuscht hat. Tatsächlich ist sie für die Würmer vor zehn Jahren verantwortlich, genauso wie für die neue Gruppe von grünen Würmern, die derzeit im Echsenmenschenlager heranwächst. Ilthane arbeitet heimlich für den Drakolich Dragotha, der dem untoten Gottling Kyuss in der Antike gedient hat. Ilthane hoffte, die Echsenmenschen vor Jahren mit einer großen Menge von Kyuss' gierigen Würmern zu infizieren, aber die Würmer nahmen keinen Schaden. Anstatt die jungen Echsenmenschen in untote Monster zu verwandeln, fraßen sie sie nur und starben. Mit der neuen Gruppe von Würmern hat sie ihre früheren Fehler korrigiert. Bald werden die Würmer aus dem speziellen Inkubator, den sie im Echsenmenschenlager installiert hat, schlüpfen, und sie wird in kurzer Zeit eine große Anzahl von untoten Schrecken erschaffen können, ganz im Sinne ihres untoten Meisters. Obwohl Ilthane in diesem Abenteuer nicht auftaucht (sie ist viel zu mächtig, um von Charakteren der 5. Stufe besiegt zu werden), sollte ihre Präsenz und ihr Einfluss an vielen Orten spürbar sein.

Letztendlich haben die Spielercharaktere in "A Gathering of Winds" (Dungeon 129) die Möglichkeit, der schwarzen Drachin persönlich gegenüberzutreten.

Obwohl sie ihr Bestes taten, um die Schande des Verlusts einer ganzen Brut vor den Würmern geheim zu halten, konnten die Echsenmenschen es nicht vor allen verbergen. Kurz nachdem die Echsenmenschenangriffe vor zwei Jahren aufgehört hatten, besuchte der damalige Bewohner des Schwarzwall Festung Zauberers die Echsenmenschen vom "Verdrehten Zweig" auf einer nicht genehmigten diplomatischen Mission. Er kehrte "verändert" zurück und verwandelte sich schließlich in eine schreckliche untote Kreatur, die von grünen Würmern befallen war. Unwillig, ihren ehemaligen Kollegen zu töten, sperrten ihn die Soldaten im Keller ein, wo er geduldig auf eine Gelegenheit zur Flucht wartete.

Als die Spielercharaktere sich auf den Weg zum Schwarzwall Festung machen, stehen die Dinge kurz vor einer Komplikation.

Zusammenfassung des Abenteuers

In den ersten beiden Abenteuern des Age of Worms Abenteuerpfads trafen die Spielercharaktere auf einen örtlichen Zauberer namens Allustan und freundeten sich mit ihm an. Allustan, der als "der klügste Mann in Diamantsee" bezeichnet wird, zeigte großes Interesse an Der flüsternde# Steinhügel, nachdem die Spielercharaktere entdeckt hatten, dass es sich um das Grab der antiken Windherzöge von Aaga handelt. Allustan ist sehr daran interessiert, den Hügel selbst zu erkunden, aber zuerst muss er sich mit einem alten Freund in der Schwarzwall-Festung beraten. Er bittet die Spielercharaktere, ihn als Eskorte in den Süden zu begleiten, da der Weg entlang des Nebelmoorrandes unsicher ist, selbst für einen mächtigen Zauberer.

Die Spielercharaktere kommen am Schwarzwall Festung an und finden dort über zwei Dutzend Echsenmenschen, die es angreifen. Die Spielercharaktere müssen kämpfen, um die Überlebenden in der Festung zu retten und die aufeinanderfolgenden Angriffe der Echsenmenschen abzuwehren. Sobald die Festung gesichert ist, berichten ihnen die überlebenden Wachen, dass mehrere Soldaten (einschließlich Allustans Freund) entführt wurden und gerettet werden müssen. Allustan drängt die Spielercharaktere, die Gefangenen zu befreien, während er einen Notzauber der Teleportation benutzt, um die Nachricht an den Kommandanten der Garnison von Diamond Lake zu übermitteln und um Verstärkung aus dem Süden zu bitten. Der Marsch zum Echsenmenschen-Versteck dauert mehr als einen Tag, aber die

zahlreichen Echsenmenschen hinterlassen eine relativ leichte Spur sogar durch den Sumpf. Das Versteck ist groß und teilweise versunken, und die Echsenmenschen verteidigen es energisch. Die Spielercharaktere erfahren von einer Spaltung innerhalb des Echsenmenschen-Stammes und von der Allianz zwischen dem Echsenkönig und dem schwarzen Drachen Ilthane. Indem sie den korrupten König besiegen und die Eier des Stammes vor einem schrecklichen Schicksal retten, können die Spielercharaktere die Zusammenarbeit der Stämme des Nebelmoors sichern und die Gefangenen retten.

Wenn die Spielercharaktere mit den befreiten Soldaten zur Festung zurückkehren, stellen sie fest, dass die Überlebenden in der Festung vor einer Kreatur im Keller große Angst haben, die sie einer nach dem anderen schnappt. Die Spielercharaktere müssen diesen letzten Feind besiegen, bevor sich seine untote Korruption ausbreitet.

Abenteureranreize

Wenn die Spielercharaktere die früheren Teile des Zeitalter-der-Würmer-Abenteuerpfads gespielt haben, beginnt dieses Abenteuer damit, dass Allustan sich an die Spielercharaktere wendet. Er erzählt ihnen, dass er seine Studien über die Artefakte abgeschlossen hat, die sie im Flüsternden Steinhügel gefunden haben. Er glaubt, dass die Glyphen auf den Objekten ein altertümlicher Dialekt von Auran sind, der Sprache der elementaren Luft. Er erklärt, dass einige der Gräber in den Hügeln des Steinhügels angeblich die Gräber der Windherzöge von Aaga enthalten, großartige und tapfere Wesen aus Fleisch und Luft, die in urzeitlichen Zeiten vor der Geschichte dem Gesetz dienten. Die Windherzöge kämpften gegen eine böse Entität, die als Königin des Chaos bekannt ist, und besiegten sie mit einem Artefakt, das zerbrach und jetzt als Stab der Sieben Teile bekannt ist. Selbst Kinder wissen von dieser legendären Schlacht auf den Feldern von Pesh, die sich angeblich im fernen Norden befinden. All diese Hinweise haben Allustan sehr an Der flüsternde# Steinhügel interessiert, und er möchte, dass die Spielercharaktere ihm seinen Standort mitteilen, damit er ihn weiter studieren kann.

Bevor er diesen Besuch machen kann, hat er jedoch einen Termin, den er einhalten muss. Marzena, eine Kampfmagierin der Stadt Pree, zugewiesen zur Festung Schwarzwall am nördlichen Rand des Nebelsumpfes, ist eine alte Freundin von Allustan und hat ihm eine Nachricht über Berichte über seltsame grüne Würmer in den Cairn Hills geschickt. Wenn die Abenteurer Allustan von den grünen Würmern erzählt haben, deutet er auf Marzenas Nachricht als möglichen

Zusammenhang mit diesem Rätsel hin. Allustan bittet die Abenteurer, ihn zur Festung Schwarzwall zu begleiten, da der Nebelsumpf ein gefährlicher Ort ist und Monster bekannt dafür sind, abgelegene Bauernhöfe zu überfallen.

Wenn Sie die beiden vorherigen Abenteuer im Abenteuerpfad "Zeitalter der Würmer" nicht genutzt haben, gibt es hier ein paar Möglichkeiten, um Ihre Abenteurer in dieses Abenteuer einzubeziehen.

Marzena ist eine Freundin oder Verwandte einer der Abenteurer, und dieser Abenteurer reist nach Schwarzwall, um sie zu besuchen.

» Der Architekt der Festung oder ein älterer militärischer Berater benötigt eine Eskorte zurück zur Festung. Diese Option stellt interessante Schwierigkeiten dar, da die Abenteurer ihre Schützlinge aus der Gefahr heraushalten müssen, während sie es mit den belagernden Echsenmenschen zu tun haben.

Die Abenteurer könnten die Echsenmenschen beobachten, wie sie ihre Gefangenen in den Unterschlupf ziehen, oder aus einem anderen Grund motiviert sein, den Unterschlupf zu betreten (wie z. B. Gerüchte über eine Allianz zwischen den Echsenmenschen und einem Drachen zu untersuchen), wodurch sie die anfänglichen Begegnungen an der Festung umgehen.

Tk 185

Begegnungen auf der Straße

d% Begegnung

01-35 Keine Begegnung

36-45 2W6 Zwergenhandwerker

46-55 2W4 Gnom-Händler

56-65 2W6 Halbling-Bauern

66-75 2W6 religiöse Pilger

76-85 4 Banditen (SG 4)

86-90 Sore (SG 4)

91-95 8 Goblins (SG 3)

#####

Teil 1: die Schwarzwall Festung

Dieses Abenteuer geht davon aus, dass die Abenteurer in Diamantsee starten. Geben Sie ihnen Zeit, alle offenen Enden ihres vorherigen Abenteuers abzuschließen, magische Gegenstände zu identifizieren, Tränke zu brauen, Schriftrollen zu schreiben und sich von ihren Strapazen in der Dämmerstein-Mine zu erholen. Wenn einer der Abenteurer in Zukunft den Wunsch geäußert hat, den Führungs-Fähigkeit zu erlangen, können Sie zu diesem Zeitpunkt mehrere mögliche Gefährten einführen, damit sie, wenn der Abenteurer die 6. Stufe erreicht, einige Auswahlmöglichkeiten haben.

Schließlich versammelt Allustan die Abenteurer für die Reise in den Süden. Obwohl er eine Teleport-Schriftrolle besitzt, zieht er es vor, sie für Notfälle aufzubewahren, und plant stattdessen, mit dem Pferd nach Schwarzwall Keep zu reisen. Die Straße zur Festung führt 18 Meilen östlich entlang eines Pfades (dessen spätere Teile hügelig sind) und dann etwa die gleiche Entfernung südwärts entlang eines anderen Pfades bis zum südlichsten Ausläufer der Cairn Hills. Würfeln Sie einmal pro Tag auf der ostwärts führenden Reise nach der folgenden Tabelle, um Begegnungen zu bestimmen. Sobald eine bestimmte Gruppe angetroffen wurde, kann sie nicht erneut angetroffen werden (wenn diese Begegnung ein zweites Mal gewürfelt wird, gibt es an diesem Tag keine Begegnung).

Zwergenhandwerker: Diese Zwerge transportieren eine Ladung Metallwerkzeuge in die Freie Stadt. Jeder Zwerg ist ein Experte 1 und trägt eine Tasche mit Waren. Sie sind bereit, ihre Waren unterwegs zu verkaufen, wenn der Käufer vertrauenswürdig erscheint, und verteidigen sich und ihre Waren, wenn sie angegriffen werden. Allerdings sind sie keine Soldaten und würden lieber beraubt als getötet werden.

Gnom-Händler: Die Gnome kehren von der Freien Stadt zurück, nachdem sie um exotische Waren gehandelt haben. Sie sind interessiert daran, kleine Edelsteine und Schmuckstücke zu kaufen und haben geringwertige alchemistische Gegenstände (im Wert von 25 GM oder weniger) zum Verkauf. Jeder von ihnen ist ein Experte 1. Wie bei den Zwergen werden sie kämpfen, um ihr Eigentum zu schützen, aber davonlaufen, wenn sie denken, dass die Chancen stehen, dass sie getötet werden.

Halbling-Bauern: Diese Bauern des 1. Levels tragen Taschen mit Kräutern und Pfeifengras, die sie zum Markt bringen. Sie handeln nicht gerne unterwegs und tun dies nur, wenn ein halblingischer Abenteurer dabei ist. Sie rennen weg, wenn sie angegriffen werden.

Religiöse Pilger: Diese frommen Verehrer von St. Cuthbert sind auf dem Weg nach Diamantsee zu einem religiösen Feiertag. Jeder von ihnen ist ein gewöhnlicher Bürger oder Experte des 1. Levels (jede Rasse), außer dem Anführer, der ein Kleriker des 1. Levels ist. Die Pilger folgen der militanten Lehre der Kirche von St. Cuthbert in Diamantsee und sehen jede Interaktion mit Fremden als Chance, neue Anhänger zu gewinnen.

Banditen: Diese Schurken sind Krieger des 2. Levels, Menschen oder Halborks, und versuchen, "Mautgebühren" von den Menschen auf der Straße einzutreiben. Sie können durch eine Machtdemonstration oder Einschüchterung eingeschüchtert werden und fliehen vor dem Kampf, wenn ihre Gegner Fähigkeiten zu besitzen scheinen.

Ores oder Goblins: Diese wilden Plünderer greifen nur nachts an, am liebsten, wenn die meisten oder alle ihrer Gegner schlafen. Sie sind vorsichtig und greifen in der Regel nicht gut bewaffnete oder gut bewachte Ziele an, es sei denn, sie sehen wohlhabend aus.

Echsenmenschen: Diese Reptilien gehören nicht zu dem Stamm, der Blackwall Keep angreift. Sie sind auf der Suche nach ungewöhnlicher (nicht-sumpfiger) Beute, die sie ihrem König als Geschenk bringen können. Sie werden nur in der Dämmerung und Morgendämmerung angetroffen und kämpfen nur, wenn sie angegriffen werden. Wenn sie auf Drakonisch (der einzigen Sprache, die sie verstehen) angesprochen und mit Essen bestochen werden, sind sie bereit, den Abenteurern aktuelle Nachrichten aus dem Nebelmoor zu erzählen. Das Einzige, was die Abenteurer interessieren könnte, ist, dass einer der größeren Echsenmenschen-Stämme (der "Verdrehte Ast") in der Nähe des Zentrums des Nebelmoors sich auf einen Krieg vorbereitet.

Diese Begegnungen sollten die Abenteurer nicht besonders herausfordern, insbesondere da sie Allustan dabei haben. Er beabsichtigt, die Nacht in einem alten, verlassenen Bauernhaus am Straßenrand zu verbringen, das in der Gegend als "Shank's Rest" bekannt ist. Shank hat vor vielen Jahren die Landwirtschaft aufgegeben, als er eine große Geldsumme geerbt hat, und ist in die Freie Stadt gezogen, um seine letzten Jahre zu genießen. Er hat sich nie die Mühe gemacht, seinen alten Bauernhof zu verkaufen, und jetzt nutzen Reisende das Bauernhaus oft als Zwischenstation auf ihren Reisen entlang der Straße.

Während dieser Nacht sollten Sie sich frei fühlen, alle Gespräche zu spielen, die die Abenteurer mit Allustan führen könnten. Versuchen Sie, ihn zu einem sympathischen Nebencharakter zu entwickeln - einen Freund. Er könnte einen Abenteurer zu einem Rätselwettbewerb herausfordern oder ihnen einfach Geschichten von seinen jüngeren Tagen als Abenteurer erzählen. Er wird nicht näher auf seinen geheimnisvollen Auftraggeber eingehen und nur sagen, dass ihre Trennung nicht gerade freundlich verlief. Später, in der sechsten Folge des Zeitalter der Würmer, müssen die Abenteurer Allustan vor einem schrecklichen Schicksal retten, und die Auswirkungen dieses Ereignisses werden stärker sein, wenn die Abenteurer

ALLUSTAN — 8

Männlicher Mensch, Zauberer Stufe 8

Größe: Mittelgroßer Menschlicheroider
Initiative +6; Wahrnehmung +6 (Wahrnehmung), +6 (Listen)

Sprachen: Gemeinsprache, Elfisch, Zwergisch

Rüstungsklasse 17, BÜ 13, FF 15; Ausweichen
Trefferpunkte 29 (8 TW)
ZÄH +5, REF +6, WIL +10

Bewegungsrate 30 ft. (9 m)

Nahkampf: Meisterhafter Dolch +4 (1W4-1/19-20)

Fernkampf: Meisterhafter Dolch +7 (1W4-1/19-20)

GAB +4; Nahkampfangriff +3

Kampfausrüstung: Trank der mäßigen Wunden heilt, Schriftrolle des Dimensionstors, Schriftrolle der Magie bannen, Schriftrolle des Teleports, Stab der Magie bannen (7 Ladungen), Stab der Magischen Geschosse (ZS 5, 20 Ladungen)

Zauber vorbereitet (ZS 8, +6 Fernkampfberührung):

Grad: Verbesserte - 1. Grad: Versengender Strahl, Steinhaut

Grad: Tiefer Schlaf (SG 18), Magie bannen, Feuerball (SG 18), Fliegen

Grad: Energie widerstehen, Versengender Strahl, Unsichtbarkeit sehen, Spinnennetz (SG 17)

Grad: Bezaubern (SG 16), Identifizieren, Magische Geschosse, Magische Waffe, Schild

Grad: Magie entdecken, Magierhand, Ausbessern, Magie lesen

Zauberbuch: Allustan trägt ein Reisezauberbuch bei sich, in dem sich alle derzeit vorbereiteten Zauber befinden. Er hat Zugriff auf andere Zauber in seinem Hauptzauberbuch zu Hause, bringt dieses aber nicht mit sich.

Fähigkeiten: Stärke 8, Geschicklichkeit 14, Konstitution 12, Intelligenz 20, Weisheit 14, Charisma 10

Besondere Eigenschaften: Vertrauter (derzeit keiner)

Talente: Brauen von Tränken, Kampfzauberei, Ausweichen, Zauberverstärkung, Verbesserte Initiative, Schriftrollen herstellen

Fertigkeiten: Konzentration +12, Wissen (Arkane) +16, Wissen (Geschichte) +13, Wissen (Lokales) +11, Wissen (Die Ebenen) +13, Wahrnehmung +6 (Wahrnehmung), +6 (Listen), Zauberkunde +18

Ausrüstung: Kampfausrüstung, Meisterhafter Dolch, Amulett natürlicher Rüstung +1, Armschienen der Rüstung +3, Ring des Schutzes +1, Stirnband der Intelligenz +2, Umhang des Widerstands +2, Perle der Macht (1. Grad), 2 Dosen

Wert je 250 Goldstücke, 225 Goldstücke.
ILU OL.

Schwarzwall Festung.

Während die SC und Allustan den letzten Teil des südwärts führenden Pfades zurücklegen, bemerken sie eine Zunahme der Fliegen und den Geruch von Schlacht - Rauch und Blut. Früher am Morgen haben eine große Anzahl von Echsenmenschen die Schwarzwall Festung umzingelt und angegriffen. Beide Seiten haben Verluste erlitten, und als die SC eintreffen, haben sich die Echsenmenschen zurückgezogen, sich neu formiert und bereiten sich auf ihren nächsten Angriff auf die Festung vor.

Das hügelige Gelände ermöglicht es vorsichtigen Charakteren, sich nah genug an die Festung heranzuschleichen, ohne von ihren Bewohnern oder Angreifern entdeckt zu werden (die Echsenmenschen konzentrieren sich auf die Festung und nicht auf den Pfad). Wenn sie das schaffen, können sie einen guten Blick auf die Festung und ihre aktuelle Situation erlangen. Die Region um die Festung herum wird auf der beiliegenden Poster-Karte dargestellt.

Die Burg selbst ist aus schwarzem Stein gebaut und besteht aus einem einzigen Erdgeschoss mit einem Turm. Das gesamte Erdgeschoss ist unter einem falschen Hügel vergraben, und alles, was sichtbar ist, ist der Turm selbst. Die Tür zur Burg (nur von der Südseite aus sichtbar) sieht so aus, als wäre sie aufgebrochen und hastig repariert worden. Über der Tür erstreckt sich ein 1,5 m breiter Balkon nach außen, der den Verteidigern einen guten Aussichtspunkt bietet und es Eindringlingen erschwert, die Mauern hochzuklettern und in den Turm einzudringen.

Große angespitzte Holzpfähle ragen aus dem Hang heraus und zeigen weg von der Burg (in Richtung möglicher Angreifer). Jedes Wesen, das mit normaler Geschwindigkeit ein Feld mit einem dieser Pfähle betritt, muss einen Reflex-Rettungswurf gegen SG 10 bestehen (SG 15, wenn das Wesen rennt oder angreift), oder 1W6 Durchdringungsschaden erleiden. Ein Wesen kann das Feld sicher durchqueren, indem es 2 Felder Bewegung aufwendet und nicht rennt oder angreift.

Neben der Burg befindet sich ein umzäunter Pferch, der teilweise in den falschen Hügel eingelassen ist. Die Tore des Pferches stehen offen, und ein totes und teilweise zerstückeltes Pferd liegt in der Tür (alle drei Pferde, die der Burg zugewiesen sind, sind innerhalb des Pferchs tot, frühzeitig von den Echsenmenschen getötet, um Flucht oder Boten zu verhindern).

Wenn die Spielercharaktere zuschauen, sehen sie, dass acht Gruppen von jeweils fünf Echsenmenschen strategisch um das Fort herum positioniert sind. Sie nutzen Büsche, große Felsen und abgestorbene Bäume als Deckung. Hach hat einen Knüppel, einen

großen Schild und mindestens eine Wurfspieß. Einige von ihnen essen Pferdefleisch, und mindestens einer isst einen toten menschlichen Soldaten. Drei tote Echsenmenschen liegen offen in der Nähe des Forts und ziehen Fliegen an. Hundert Meter jenseits des am weitesten entfernten Lagers der Echsenmenschen erstreckt sich eine weite Grasfläche, und dahinter liegt das Nebelmoor. Es ist unmöglich, das Fort zu erreichen, ohne an den Echsenmenschen vorbeizugehen, und ohne den Einsatz von Magie scheint es sicher, dass zumindest einer der Echsenmenschen jeden bemerken wird, der versucht, das Fort zu erreichen, da es keine Verstecke gibt, die bis zum Fort führen.

Wenn die Spielercharaktere das Fort angreifen, müssen sie es mit allen Echsenmenschen als große Gruppe aufnehmen. Abgesehen von einigen glücklichen Feuerbällen oder etwas Ähnlichem können die Spielercharaktere nicht gewinnen. Zwölf normale Echsenmenschen haben eine Stärkebewertung (EL) von 8, eine harte Herausforderung für Spielercharaktere der Stufe 5. Wenn der Kampf gegen dreißig solcher Kreaturen genau auf der EL-Skala gemessen werden könnte, wäre er mindestens eine SG 11 – sicheres Todesurteil, es sei denn, es kommt zu einer seltenen Kombination von Würfeln, die den Spielercharakteren zugutekommen. Wenn sie die Echsenmenschen besiegen wollen, ist ihre beste Chance, sie eine Gruppe nach der anderen anzugreifen, entweder in Überraschungsangriffen und Fluchten oder während die Echsenmenschen das Fort angreifen und sich nicht gegenseitig unterstützen können (das Töten des Anführers könnte auch ihre Moral brechen und sie zum Rückzug bewegen). Alternativ können die Spielercharaktere versuchen, die Echsenmenschen zu umgehen und ins Fort zu gelangen, um den Soldaten zu helfen. In jedem Fall sagt Allustan ihnen, dass sie sofort den Soldaten helfen müssen, während er seinen Teleportzauberrolle verwendet, um nach Diamantsee zurückzukehren und Verstärkung vom Kommandanten der Garnison dort zu holen. Es dauert einige Zeit, bis Allustan die Garnison überzeugt, Verstärkungen zu schicken, und noch mehr Zeit, bis sie organisiert und losgeschickt werden. Sie werden zu Fuß in 1W4+2 Tagen in Blackwall ankommen.

Die Spielercharaktere könnten argumentieren, dass Allustans Zauber eine erhebliche Hilfe im Kampf gegen die Echsenmenschen sein könnten, und wenn sie ihn bitten zu bleiben, wirkt er gequält. Es ist offensichtlich, dass er es zutiefst ablehnt, die Aufgabe, das Fort zu verteidigen, den Spielercharakteren zu überlassen, aber gleichzeitig drängt ihn der gesunde Menschenverstand dazu, die Schriftrolle so schnell wie möglich zu benutzen, um Hilfe zu holen. Wenn die Spielercharaktere

besonders dagegen sind, dass er geht, weicht seine Qual schnell Enttäuschung. Er weist darauf hin, dass die Spielercharaktere bereits gefährlicheren Herausforderungen als den Echsenmenschen gegenüberstanden und bemerkt, dass sie, wenn sie glauben, das Problem nicht alleine bewältigen zu können, vielleicht über eine neue Berufswahl nachdenken sollten. Am Ende überlässt Allustan die Spielercharaktere ihrem eigenen Schicksal in der Festung Schwarzwall. Es liegt an ihnen zu entscheiden, ob der Zauberer sie als Freund oder als etwas Geringeres zurücklässt.

Das Echsenvolk

Es gibt dreißig Echsenmenschen, die die Festung Schwarzwall belagern, aufgeteilt in sechs Gruppen. Vier dieser Gruppen bestehen aus jeweils fünf gewöhnlichen Echsenmenschen (Stärkebewertung 5 für jede dieser Gruppen). Die fünfte und sechste Gruppe bestehen jeweils aus vier gewöhnlichen Echsenmenschen und einem besonderen Charakter (Stärkebewertung 6 für diese beiden letzten Gruppen). Einer dieser besonderen Charaktere ist ein Krieger namens Kushak auf der 9. Stufe, und der andere ist ein Druiden namens Shesht auf der 3. Stufe. Kushak ist der Anführer dieses Angriffs und berichtet direkt an den aggressiven und rachsüchtigen König des Stammes, der der Klaue von Ilthane, dem schwarzen Drachen, unterworfen ist. Kushak sieht genauso aus wie die anderen anwesenden Echsenmenschen, außer dass er einen Metallschild anstatt eines aus Holz oder Schale trägt. Der Schamane Shesht ist etwas faul und glaubt, dass das Folgen des Echsenkönigs der einfachste Weg zu Macht und Komfort im Stamm ist. Kushak weiß, dass er bei einem erfolgreichen Überfall das Wohlwollen des Königs gewinnen wird, daher ist er entschlossen, die Soldaten auszulöschen und ihre Waffen zurückzunehmen, um seinen Stamm damit zu bewaffnen. Seine Krieger haben bei ihrem letzten Ausfall vier Soldaten gefangen genommen (einschließlich Marzena, der Kampfmagierin des Forts) und bereits mit einem seiner Teams als Geschenk an seinen König zum Unterschlupf im Verdrehten Ast geschickt. Die gefangenen Menschen werden entweder als Sklaven gehalten oder (wahrscheinlicherweise) in den nächsten Tagen als Nahrung verspeist werden. Kushak plant, kurz nach Sonnenuntergang anzugreifen, wenn noch genug Licht vorhanden ist, damit seine Krieger sehen können, aber nicht so viel, dass die menschlichen Verteidiger ihre Annäherung leicht erkennen können. Er weiß, dass seine Leute erneut die Festungstür einbrechen und diese Position halten müssen, damit die Menschen darin gefangen sind und leichte Beute sind. Falls der Angriff am Abend scheitert, weist er seine Leute an, sich in das Marschland zurückzuziehen, um einfache Barrieren aus Holz und nassem Sumpfgras

zu holen, die sie am nächsten Tag als vollständige Deckung verwenden, während sie sich der Festung für einen Morgenanriff nähern (die nächtliche Abwesenheit der Echsenmenschen ist eine gute Gelegenheit für die Spielercharaktere, in die Festung einzutreten). Wenn ein einzelner Echsenmensch schwer verwundet ist, zieht er sich auf sichere Entfernung zurück, kehrt jedoch nach dem Neugruppieren wieder in den Kampf zurück. Normalerweise würden sie in Betracht ziehen zu fliehen, wenn der allgemeine Kampf gegen sie läuft, aber Kushak ist ein Held für sein Volk und er kann sie überzeugen, auch gegen schlechte Chancen zu kämpfen (siehe Der Kampf weiter unten für weitere Informationen zu Kushaks Optionen, wenn der Kampf gegen die Echsenmenschen schlecht läuft). Echsenmenschen (28); 11 Trefferpunkte pro Echsenmensch; Monsterhandbuch 169.	Monsterhandbuch 169 Initiative +1; Sinne Hören +4, Beobachten +5 Sprachen Drakonisch, Druidisch RK 18, BÜ 11, FF 17 ZÄH +4, REF +5, WIL +4 Bewegungsrate 9 m (6 Felder) Nahkampf Meisterhafte Keule +5 (1W6+1) GAB +3; Kampfmanöverbonus +4 Kampfausrüstung 2 Tränke der mäßigen Heilung, Trank der Baumhaut +2, Zauberstab der leichten Heilung (16 Ladungen), Zauberstab der Feuererzeugung (32 Ladungen) Zauber vorbereitet (ZS 3., +4 auf Fernberührung): 2. Grad - Erde und Stein erweichen 3. Grad - Leichte Wunden heilen (2x), Springen 4. Grad - Geringfügige Wunden heilen (3x), Licht Attribute Stärke 13, Geschicklichkeit 12, Konstitution 13, Intelligenz 9, Weisheit 12, Charisma 10 Besondere Fähigkeiten Tierbegleiter (eine mittelgroße Viper namens Sasath), Atmen anhalten, Naturverbundenheit, Spurloser Schritt, Tier Empathie +3, Walddurchquerung Talente Aufmerksamkeit, Mehrfachangriff Fertigkeiten Gleichgewicht +5, Heilen +5, Springen +5, Wissen (Natur) +3, Hören +4, Beobachten +5, Überleben +3, Schwimmen +2 Ausrüstung Kampfausrüstung, schwerer Holzschild, Meisterhafte Keule, 16 Gute Beeren, Beutel mit 31 Kupfermünzen, 20 Silbermünzen und 25 Goldmünzen SASATH, Stufe —, CR— Mittlere Viper als Tierbegleiter GR Mittelgroßes Tier Monsterhandbuch 281 Initiative +4; Sinne Geruchssinn; Hören +6, Beobachten +6 RK 19, BÜ 14, FF 15 Trefferpunkte 22 (4 TW) ZÄH +5, REF +8, WIL +2; Ausweichen	Bewegungsrate 6 m (4 Felder), Klettern 6 m (4 Felder), Schwimmen 6 m (4 Felder) Nahkampf Biss +7 (1W6—1 plus Gift) GAB +3; Kampfmanöverbonus +2 Attribute Stärke 9, Geschicklichkeit 18, Konstitution 12, Intelligenz 1, Weisheit 12, Charisma 2 Besondere Fähigkeiten Verbundenheit, Zauber teilen Talente Aufmerksamkeit, Verbesserte Natürliche Attacke (Biss), Waffenfinesse Fertigkeiten Gleichgewicht +12, Klettern +12, Verstecken +13, Hören +6, Beobachten +6, Schwimmen +7 Gift (AF): Verletzung, RW 13, 1W6 Kon/1W6 Kon Die Soldaten Die Soldaten sind besorgt. Von der normalen Garnison von 30 Soldaten und Offizieren sind nur noch 14 Soldaten in kampffähigem Zustand übrig. Drei Soldaten und der Garnisonsmagier wurden gefangen genommen, zweiundzwanzig Soldaten sind tot (einschließlich des Garnisonskommandanten) und vier sind bewusstlos aufgrund ihrer Verletzungen. Der Überraschungsangriff der Echsenmenschen hat seinen Tribut gefordert und nun sind die Soldaten in der Unterzahl. Sie fürchten, dass sie nicht länger als einen Tag gegen die Angreifer standhalten können, bevor sie überrannt werden (obwohl sie genug Vorräte haben, um etwa eine Woche lang auszuhalten). Wenn sie die SC entdecken (auch während des Kampfes), rufen sie um Hilfe, sowohl für sich selbst als auch für ihre entführten Kameraden, und zeigen an, dass die Echsenmenschen die Gefangenen nach Süden in den Sumpf gezogen haben. Normalerweise gut ausgestattet, haben die Soldaten im Moment einen Mangel an Pfeilen und wollen sie nicht um Fernschüssen verschwenden. Nachrichtenzauber, fliegende Vertraute und Notizen, die an Pfeilen befestigt sind, können die geheime Kommunikation zwischen den SC und den gefangenen Soldaten erleichtern. Die Soldaten tragen normalerweise Lederpanzer, ziehen jedoch Kettenhemden an, wenn sie mit einem Kampf rechnen. Der Echsenmenschenüberfall hat sie zunächst in ihren Lederrüstungen erwischt, aber sie hatten seitdem Zeit, ihre Kettenhemden anzuziehen. Wenn die SC die Echsenmenschen angreifen, schießen einige der Soldaten auf dem Balkon Pfeile auf die Reptilien, wenn sie klare Schüsse haben, versuchen jedoch insgesamt,
KUSHAK, Stufe 4, CR4 Männlicher Echsenmenschen-Krieger 4 GR Mittelgroßes humanoides Wesen (reptilisch) Monsterhandbuch 169 Initiative +1; Sinne Hören +2, Beobachten +6 Sprachen Drakonisch RK 18, BÜ 11, FF 17 Trefferpunkte 33 (6 TW) ZÄH +5, REF +5, WIL +1 Bewegungsrate 9 m (6 Felder) Nahkampf +1 Keule +9 (1W6+3) Fernkampf Wurfspeer +6 (1W6+2) GAB +5; Kampfmanöverbonus +7 Attribute Stärke 15, Geschicklichkeit 12, Konstitution 13, Intelligenz 10, Weisheit 10, Charisma 12 Besondere Fähigkeiten Atmen anhalten Talente Aufmerksamkeit, Mehrfachangriff, Waffenfokus (Keule) Fertigkeiten Gleichgewicht +5, Klettern +0, Springen +6, Hören +2, Beobachten +6, Schwimmen +3 Ausrüstung Schwerer Stahlschild, +1 Keule, 5 Wurfspeere, Beutel mit 20 Kupfermünzen, 38 Silbermünzen und 31 Goldmünzen SHESHT, Stufe 4, CR4 Weiblicher Echsenmenschen-Druidin 3 NG Mittelgroßes humanoides Wesen (reptilisch)		

nicht von den Speeren der Echsenmenschen getroffen zu werden.
 BLackWALt Stopier (14) CR1/2
 Menschlicher Krieger 1 - F"rFr
 LN Mittelgroßer Menschlicheroider
 Init +1; Sinne: Hören +2, Beobachten +3 _
 |_|
 Sprachen: Gemeinsprache
 RK 16, BÜ 11, FF erwischt 15
 ae Trill
 REF +2, WIL +1, Körperkraft +0 i)
 Bewegungsrate 20 ft.
 Nahkampf Langschwert +3 (1W8+1/19-20) /
 Fernkampf Langbogen +2 (1W8/x3) "
 Grund-BAB +1; Grp +2
 Fähigkeiten Stärke 13, Geschicklichkeit 12,
 Konstitution 10, Intelligenz 9, Weisheit
 10, Charisma 8
 Fertigkeiten Tierhandhabung +1,
 Einschüchtern +0, 7
 Hören +2, Reiten +2, Beobachten +3 fi

Besitztümer Kettenhemd, Langschwert,
 Langbogen
 mit 6 Pfeilen, 15 SP

".
 Die Schlacht ; 7s
 Wenn die Echsenmenschen die Festung
 angreifen,
 versuchen sie, in ihrer fünfköpfigen Gruppe
 eng zusammenzubleiben und ihre Barrikaden
 zu nutzen,
 um Pfeilfeuer zu blockieren und
 möglicherweise einen
 Salvenangriff mit Wurfspeeren abzugeben,
 sobald sie
 nah genug sind. Zwei Gruppen versuchen die
 Tür einzu-
 schlagen, zwei weitere versuchen
 Verbündete auf den
 Balkon des Turms zu heben, während zwei
 (einschließlich
 der Gruppen von Kushak und Shesht) in
 Reserve bleiben.
 Kushak möchte nicht alle seine Krieger für
 diese Aufgabe
 opfern, und wenn zehn von ihnen getötet
 werden, befiehlt
 er allen, sich in das Nebelmoor
 zurückzuziehen und zu
 überlegen, ob sie später erneut angreifen
 sollen. Er ist zu-
 frieden damit, die Soldaten im Laufe von
 mehreren kurzen
 Angriffen zu schwächen; je nachdem, wie
 viele Echsen-
 menschen jede Welle überleben, kann er drei
 oder mehr
 Angriffe durchführen. Die Echsenmenschen
 sind sehr
 mutig, solange Kushak lebt; sie werden nicht
 die Moral
 verlieren, solange er überlebt, es sei denn, sie
 sind auf
 zehn oder weniger gewöhnliche Krieger
 reduziert. Wenn
 er getötet wird und sie zwanzig oder weniger
 Krieger ha-

ben, fliehen sie in die Marschlande. Shesht
 verwendet
 seine Zauber, um seinen Verwandten zu
 helfen und zu
 unterstützen, anstatt direkt die Soldaten
 anzugreifen.

Um den Kampf einfacher zu gestalten,
 behandeln Sie jede Hälfte der Festung als
 separate Schlacht. Konzentrieren Sie sich auf
 die Seite, mit der die Spieler interagieren
 können, und gehen Sie davon aus, dass die
 andere Seite in einer Pattsituation ist (sonst
 gibt es zu viele Kämpfer, mit denen man sich
 befassen muss und der Kampf zieht sich hin).

Wenn die Spieler angreifen, löst sich jeweils
 eine Gruppe von jeder Aufgabe (Tür und
 Balkon) ab, um sich mit den neuen Feinden
 zu befassen. Dadurch bleibt die Begegnung
 für den Spielleiter überschaubar und nicht zu
 überwältigend für die Spieler. Ihr Hauptziel
 ist die Festung, und wenn die Spieler keine
 bedeutende Bedrohung darstellen, werden
 die Gesamtstreitkräfte weiterhin die
 Festungstür attackieren und planen, die
 Festung als Unterschlupf zu nutzen, während
 sie Vergeltungsmaßnahmen gegen die
 Spieler ergreifen. Bei einem schnellen,
 starken Angriff können sie versuchen, eine
 der Korralwände hinter sich zu haben oder
 in das Nebelmoor zurückzuziehen, um
 nächtliche Überfälle auf die Spieler
 durchzuführen.

Wenn es den Echsenmenschen gelingt, die
 Tür zu öffnen, kämpfen diejenigen an der
 Tür gegen die Soldaten im Inneren, während
 Kushak und die anderen Verstärkungen den
 Hügel hinaufgehen, um ihre Position
 außerhalb der Tür einzunehmen. Das
 bedeutet, dass es einen kurzen Zeitraum gibt,
 in dem die Außenseite der Tür unbewacht ist
 und die Spieler eintreten können, bevor die
 Verstärkungen eintreffen - eine Gelegenheit
 für die Spieler, nach innen zu gelangen und
 den Soldaten zu helfen.

Wenn die Spieler erwägen, die Belagerung
 auszusitzen, erinnern Sie sie an die
 entführten Gefangenen, die durch das
 Nebelmoor gezerzt werden. Diese
 unglücklichen vier können sich nicht lange
 Zeit leisten zu warten.

Wenn die Spieler in die Festung gelangen
 und dabei helfen können, sie zu verteidigen,
 werden die Echsenmenschen weiterhin ihre
 sporadischen Angriffe durchführen, bis ihre
 Anzahl unter die Schwelle des Mutes fällt
 (20 oder 10, wenn Kushak anwesend ist), sie
 die Festung erfolgreich übernehmen oder
 Verstärkung aus Diamantsee eintrifft.
 Normalerweise kommt es dabei höchstens zu
 fünf Angriffen, solange die Spieler anwesend
 sind (bestehend aus 5-7 Begegnungen der
 Stufe 5 für die Spieler, wobei vielleicht ein
 oder zwei davon aufgrund des gleichzeitigen
 Kampfes gegen zwei Gruppen auf SG 7
 erhöht werden). Wenn die Echsenmenschen

fliehen oder sich zurückziehen, betreten sie
 das Nebelmoor an der nächstgelegenen
 Stelle und marschieren zurück zu ihrem
 Versteck (spätere Begegnungen im Versteck
 umfassen alle überlebenden
 Echsenmenschen vom Angriff auf die
 Festung).

Sobald die Spieler die Festung betreten und
 sich die Dinge beruhigen, erklären die
 Verteidiger, was mit den entführten Soldaten
 passiert ist, falls sie noch keine Gelegenheit
 hatten, dies zu tun. Als die Reptilien die Tür
 beim ersten Angriff aufbrachen, schlugen sie
 drei Soldaten und ihren Kampfmagier
 Marzena nieder und zerrten sie fort (die
 Spieler sollten diesen Namen erkennen, da
 Allustan ihnen den Namen seines Freundes
 genannt hat, als er sie darum bat, ihn hierher
 zu begleiten). Die Soldaten können die
 Festung nicht verlassen, um sie zu finden,
 selbst nachdem die Belagerung vorbei ist.
 Daher bitten sie die Spieler, ihre Freunde
 zurückzubringen, bevor sie zu Futter für die
 Echsenmenschen werden. Die Soldaten
 haben keine Informationen darüber, wo sie
 sein könnten, da es mehrere
 Echsenmenschenstämme gibt und sie sie
 nicht auseinanderhalten können. Aber als sie
 zuletzt gesehen wurden, gingen die Entführer
 nach Süden in das grasbewachsene Gebiet
 um das Nebelmoor, also ist das zumindest ein
 Anfang.

Wenn die Spieler den Keller betreten, können
 sie auf die Bereiche A und B und den
 Nachkommen von Kyuss treffen, die dort
 warten (die Hauptbegegnung in Teil Drei:
 Schrecken von unten). Wenn die Spieler dem
 Wesen begegnen, bevor sie ins Nebelmoor
 eintreten, könnte es entkommen oder sie
 überwältigen und die anderen Soldaten
 angreifen. Die Kombination von Feinden
 von innen und außen überzeugt die Soldaten,
 ihre Positionen zu verlassen und sich in den
 Hügeln zu zerstreuen, in der Hoffnung, dass
 die Echsenmenschen nicht alle von ihnen
 erwischen (und der Tod durch ihre Hände ist
 sicherlich besser als in ein untotes Wesen
 durch den Nachkommen verwandelt zu
 werden). Um dies zu verhindern (und den
 dritten Teil dieses Abenteuers zu bewahren),
 entmutigen Sie die Spieler subtil davon, den
 Keller zu betreten. Lassen Sie eine weitere
 Echsenmenschenattacke stattfinden, wenn
 sie versuchen zu erkunden, und drängen Sie
 die Soldaten darauf, ihre entführten
 Kameraden so schnell wie möglich zu retten,
 aus Angst, geopfert zu werden, und so weiter.
 Die Außenseite der Festung und das
 Erdgeschoss (erreichbar durch die Haupttür)
 sind auf der im Lieferumfang enthaltenen
 Poster-Karte abgebildet. Die Poster-Karte
 verwendet eine Miniaturen-Skala (1 Zoll =
 1,5 m), sodass Sie das Poster als Karte der
 Belagerung verwenden können.

Hauptsaal

Dieser Eingangsbereich nimmt den größten Teil des Inneren des Turms ein und bietet den Verteidigern viel Platz zum Manövrieren, falls sie Eindringlinge abwehren müssen. Vier Türen und eine Treppe führen aus diesem Raum heraus. In der Südwestecke befindet sich ein kleiner Kamin.

Während der Belagerung versuchen die Soldaten, mindestens drei ihrer Kameraden hier zu halten, um den Eingang zu verteidigen.

Früher schützte eine robuste Holztür die Festung, aber ein paar glückliche Treffer der Echsenmenschen haben sie aufgebrochen. Obwohl es den Soldaten schließlich gelang, die Echsenmenschen, die hineingekommen, zurückzuschlagen und die Tür zu reparieren, indem sie ein paar Planken darauf nagelten, ist sie in einem viel schlechteren Zustand (behandle sie wie eine gute Holztür mit einer Riegelstange, Härte 5, 10 TP, Bruch-SG 20 - das SG ist niedriger, weil die Riegelstange beschädigt ist). Die Tür ist zu groß, um mit der Zauberwirkung "Reparieren" zu reparieren, aber ein Zauber wie "Ganz machen" bringt sie wieder in volle Stärke (starke Holztür mit einer Riegelstange, Härte 5, 20 TP, Bruch-SG 25).

9... Vorratskammer

Diese Vorratskammer enthält verschiedene Utensilien wie einen Besen, einen Hammer, Schaufeln, Kochtöpfe, einen Beutel Nägel und sonstige Ausrüstung, die für die Instandhaltung einer kleinen Festung benötigt wird.

An diesen Vorräten ist nichts Besonderes.

Umhangschrank

Dieser kleine Schrank enthält ein Dutzend schwere Umhänge, die für starken Regen oder sogar Schnee geeignet sind. Einige zusammengerollte Decken liegen auf dem Boden.

An dieser Kleidung ist nichts Ungewöhnliches.

Trockenvorratsraum

Dieser kleine Raum enthält Regale mit getrocknetem Fleisch, drei Fässer Wasser und mehrere Fässer mit Getreide und Bohnen. Einige kleine Flaschen billigem Wein sind hinter einem einfachen Schrank mit einem Lattengitter verschlossen.

Diese Vorräte können, wenn sorgfältig rationiert, den Soldaten etwa eine Woche lang reichen. Normalerweise füllen sie ihre Wasserfässer mit Regenwasser aus Regenfässern auf dem Dach auf und ergänzen ihre Nahrung durch die Jagd und den Fang von Kleintieren. Die Schlüssel für den Weinschrank befanden sich am Gürtel des Garnisonskommandanten, und bevor die

Spieler ankamen, überlegten einige der melancholischeren Soldaten, den gesamten Wein zu trinken, da sie ohnehin erwarteten, zu sterben.

Pferch

Dieser kleine Pferch ist von einer Mauer aus Holzpfehlern umgeben. Ein stinkendes Reitpferd liegt tot im offenen Tor, zwei weitere sind drinnen tot. An der östlichen Wand befinden sich ein Wassertränke, eine Futterkrippe und ein Behälter mit Mash. Eine Plane bedeckt drei Sätze Geschirr, Zaumzeug und Sättel.

Die Echsenmenschen haben die Pferde während des ersten Angriffs getötet. Das Pferd in der Toröffnung wurde zerfetzt und teilweise gefressen.

Küche

Dieser Küchenbereich hat einen Kochkamin in der südwestlichen Ecke, einen langen Tisch mit Ton-Geschirr auf der Nordwand, ein Waschbecken an der Ostwand und ein Wasserfass in der nordöstlichen Ecke. Kochtöpfe hängen an den Wänden und in der Mitte des Raumes befindet sich ein kurzes, breites Fass mit Griffen, vermutlich für Essensreste und Müll.

Dies ist eine einfache Küche. Die Soldaten wechseln sich bei den Kochdiensten ab (obwohl einige sicherlich besser sind als andere) und bei den Reinigungsdiensten.

Vorratskammer

Dieser beengte Raum hat Regale mit verderblichen Waren, hauptsächlich Obst, einige Käsesorten und kleine Gläser mit Kräutern.

Da die Kelleretage kühler ist als der Eingangsbereich, halten sich verderbliche Lebensmittel hier länger als oben. Trockenvorräte aus Bereich 4 werden bei Bedarf für Mahlzeiten heruntergebracht.

Kommandantenzimmer

Dieser Raum verfügt über ein Bett, eine Aufbewahrungstruhe, einen Tisch und einen Stuhl. Auf dem Tisch befinden sich ein Stapel Papiere, ein Tintenfass mit Federn und eine kleine Lampe. Der Raum ist sehr ordentlich gehalten. An einer Wand hängt ein Kettenhemd.

Dies waren die Quartiere von Kommandant Garm, der frühzeitig beim Überfall getötet wurde. Wie die anderen Soldaten trug Garm seine Leder-Rüstung, als die Echsenmenschen angriffen, daher hängt seine Kettenrüstung hier.

Quartier des Magiers

Dieser Raum verfügt über ein Bett, eine Aufbewahrungstruhe, einen Tisch und einen

Stuhl. Auf dem Tisch befinden sich ein Stapel Papiere, ein Tintenfass mit Federn und eine kleine Lampe. An einer Wand hängt ein Wandteppich, der eine Landschaft mit der "Freien Stadt" im Hintergrund zeigt. Der Raum ist ein wenig unordentlich; das Bett ist nicht gemacht, Kleidung quillt aus der Aufbewahrungstruhe und viele der sichtbaren Papiere enthalten einfache Zeichnungen, einige davon anzüglich.

Dies ist Marzenas Zimmer. Normalerweise reist sie leicht und hat außer Ersatzkleidung keine magischen Gegenstände bei sich. Als Zauberin benötigt sie kein Zauberbuch - die Notizen auf dem Tisch sind nur Zeichnungen, Witze, die sie von den Soldaten gehört hat, und Entwürfe von Briefen an Freunde und Forschungskontakte in nahegelegenen Städten. Marzena ist eine lachende, kampferprobte ältere Frau mit einem offenen Gesicht, die ihre relativ einfache Position im Vorruhestand genießt.

Quartier der Soldaten

Dieser beengte Raum hat Etagenbetten mit flachen Aufbewahrungstruhen darunter. An der Wand befinden sich mehrere Haken, an denen Waffen und Rüstungen aufgehängt werden können.

Die kleineren Räume haben zwei Sets Etagenbetten, die größeren haben vier. In einigen hängen Kettenhemden an der Wand, in anderen liegt Lederpanzerung wahllos auf dem Boden oder dem Bett (überlebende Soldaten haben sich bei Gelegenheit in bessere Rüstungen umgezogen).

Zweiter Stock des Turms

Dritter Stock des Turms

Wie der vorherige Stock hat dieser Raum drei Sets Etagenbetten und eine Leiter in der Mitte des Raumes. Unterhalb der Leiter befindet sich eine Falltür im Boden, darüber eine im Decke. Alle acht Wände haben Schießscharten.

Die Leiter ist so positioniert, dass eine Person problemlos vom Bereich 12 bis auf das Dach (Bereich 13) klettern kann, wenn beide Falltüren geöffnet sind. Die Falltür in der Decke ist mit einem Riegel gesichert, um das Keep gegen Eindringlinge vom Dach aus zu schützen.

Dach des Turms

Dieses achteckige Dach hat eine Brüstungsmauer und eine Falltür im Boden.

Normalerweise ist hier ein Soldat postiert, um Ausschau zu halten. Wenn kein Soldat anwesend ist, verriegeln die Wachen die Falltür vom Bereich 12 aus.

A. Gesicherte Tür:

Verwende die folgende Beschreibung, wenn die Spieler noch nicht zur Echsenmenschen-

Lagerstätte im Nebelmoor gereist sind und somit das Kyuss-Nachkommen in Bereich B noch nicht bemerkt hat, dass die Gefängnistür keine Barriere mehr darstellt.

Diese hölzerne Tür trägt ein einfaches, großes Vorhängeschloss, das jedoch zerschmettert und gebrochen ist, als ob es von irgendeiner Art von Keule zerstört wurde. Es scheint, als wäre die Tür auch mit Nägeln an ihrem Rahmen festgenagelt.

Falls die Spieler noch nicht zur verdrehten Asthöhle gegangen sind, ist das Kyuss-Nachkommen immer noch in Bereich B gefangen (oder zumindest hinter einer Tür eingeschlossen). Wenn sie die Tür öffnen (was erfordert, sie aufzubrechen oder alle Nägel herauszuziehen, was das Kyuss-Nachkommen auf ihre Anwesenheit aufmerksam macht), greift es das erste Lebewesen an, das es sieht. Wenn es die Spieler besiegt oder sie sich zurückziehen, verfolgt es sie anderswo in die Festung, bis es leichtere Ziele findet (wie die gewöhnlichen Soldaten).

Wenn die Spieler diesen Bereich nach dem Umgang mit der verdrehten Asthöhle betreten, hat das Kyuss-Nachkommen herausgefunden, dass es aus seinem Gefängnis entkommen kann, und hat begonnen, die anderen Ebenen der Festung nach Opfern zu durchsuchen. Verwende die folgende Beschreibung für diesen Bereich unter diesen Umständen.

Diese hölzerne Tür steht offen, ihr einfaches, großes Vorhängeschloss ist zerschmettert und gebrochen, als ob es von irgendeiner Art von Keule zerstört wurde. Zerfetzte Markierungen an den Rändern der Tür und ein paar verbogene und gebrochene Nägel im Rahmen deuten darauf hin, dass sie einmal festgenagelt war, aber was auch immer dahinter war, ist ausgebrochen.

B. Brutraum (Schwierigkeitsgrad 5)

Wenn die Spieler noch nicht zur Lagerstätte im Nebelmoor gereist sind, verwende die folgende Beschreibung für diesen Bereich. Andernfalls verwende die Beschreibung, die in Teil Drei dieses Abenteuers gegeben wird.

Eine Treppe führt hinunter zu einem Flur, der aus verdichtetem Erdreich gehauen und mit Planken verstärkt ist.

Vor zwei Jahren arbeiteten die Soldaten hier an einem Fluchttunnel. Als ihr ansässiger Zauberer sich in ein Kyuss-Nachkommen verwandelte, gelang es ihnen, ihn im unvollständigen Tunnel einzusperren, die Tür zu verschließen und ihn darin einzuschließen. Nach einigen erfolglosen Versuchen, die Tür aufzubrechen, gab er auf und wartete geduldig. Als einer der Echsenmenschen, der es bis in die Festung geschafft hatte, das Schloss an der Tür brach,

spürte das Nachkommen, dass sich etwas an seiner Situation geändert hatte, aber es hat bisher noch nicht versucht, die Tür aufzubrechen.

SPAWN VON Kyuss, CR5, Größe: Mittel, Gesinnung: Chaotisch Böse, Untoter

Monsterhandbuch II, Seite 186

Initiative -1; Sinne: Dämmerlicht 60 ft.;

Wahrnehmung +0, Entdecken +6

Aura: Furcht (Radius 40 ft., SG 14)

Sprachen: Gemeinsprache

Rüstungsklasse 11, BÜ 9, FF 11

Trefferpunkte 29 (4 TW); Schnelle Heilung 5

Immunität: Eigenschaften von Untoten

ZÄH +1, REF +0, WIL +4

Schwäche: Heilende Verwandlung

Bewegungsrate 30 ft.

Nahkampf: Schlag +7 (1W6+6 plus Wurm

und Kyuss' Gabe) oder

berühren +6 (Wurm plus)

Fernkampf: Wurm +1 (berühren)

GAB +1; Griff +6

Besondere Angriffe: Erschaffung von Nachkommen, Furchtaura, Kyuss' Gabe

Eigenschaften: Stufe 2 gegen Wenden

Talente: Zähigkeit, Waffenfokus (Schlag)

Fertigkeiten: Verstecken +0, Springen +7,

Bewegung lautlos +3, Entdecken +6

Erschaffe Spawn (ÜF): Wenn ein Spawn von Kyuss mit einem Slarn-Angriff trifft, kann er als Freie Aktion einen Wurm von seinem Körper auf das Ziel übertragen (dies kann auch als BÜsangriff erfolgen oder indem ein Wurm als Fernberührungsangriff mit einer

Reichweite von 3 m springt). Der Wurm ist ein winziges Ungeziefer mit RK 10 und 1 Trefferpunkt. Während dieser Zeit kann der Wurm durch normalen Schaden oder BÜ mit Silber getötet werden. In der nächsten Runde des Spawns bohrt sich der Wurm in das Fleisch seines Ziels (Kreaturen mit natürlicher Rüstung +5 oder mehr sind immun) und bewegt sich in Richtung Gehirn, wobei er pro Runde 1 Trefferpunkt Schaden verursacht, bis er das Gehirn 1W4+1 Runden später erreicht. Wenn der Wurm im Inneren eines Opfers ist, kann er durch Bannfluch oder Krankheit entfernen (oder Zaubersprüche, die diese Effekte duplizieren) zerstört werden; Böses bannen oder Gift neutralisieren verzögert seinen Fortschritt um 10W6 Minuten. Diese Zauber betreffen mehrere Würmer innerhalb desselben Opfers. Würmer können außerhalb eines Wirtes nicht länger als 1 Runde überleben. Eine SG-20-Heilkunde-Wurf extrahiert den Wurm und tötet ihn. Sobald der Wurm das Gehirn des Opfers erreicht, fügt er pro Runde 1W2 Punkte vorübergehenden Intelligenzschaden zu, bis er zerstört wird oder das Opfer 0 Intelligenz erreicht, woraufhin der Wirt stirbt und sich 1W6+4 Runden später als Spawn von Kyuss erhebt. Kleine, mittlere und große Kreaturen werden wie oben beschrieben zu Spawns von Kyuss; kleinere Kreaturen verfaulen schnell, anstatt zu Spawns zu

werden, größere Kreaturen werden normale Zombies. Spawns (und erzeugte Zombies) stehen nicht unter der Kontrolle ihrer Eltern, folgen jedoch normalerweise den Spawns, die sie erzeugt haben. Jede Kreatur, die einen Spawn mit einem unbewaffneten Angriff oder einer anderen natürlichen Waffe berührt, wird sofort von 1W4 Würmern angegriffen. Heilende Verwandlung (ÜF): Entferne Fluch oder entferne Krankheit (oder stärkere Effekte, die diese Zauber duplizieren), verwandeln einen Spawn von Kyuss in einen normalen Zombie.

Furchtaura (ÜF): Kontinuierlicher Effekt in einem Radius von 12 m, ähnlich einem Furchtzauber (panisch), Willenswurf negiert SG 14. Eine Kreatur, die ihren Rettungswurf gegen die Aura besteht, ist für 24 Stunden immun dagegen. Zauberstufe 7. Das SG basiert auf Charisma.

Kyuss' Geschenk (ÜF): Übernatürliche Krankheit, Inkubationszeit 1 Tag, SG auf Willenskraft 12.

Die Krankheit verursacht täglich 1W6 Konstitutions- und 1W4 Weisheitsschaden und äußert sich durch faulendes Fleisch und Demenz. Heilmagie hat nur die halbe Wirkung auf das Opfer, obwohl "Krankheit entfernen" es normalerweise heilt.

Teil 2: Jns Nebelmoor

Das Nebelmoor ist ein Gebiet mit feuchtem Boden, Grasland, flachen Bächen und seltsamen Gefahren, das sich in einer schalenförmigen Vertiefung mitten in den Cairn Hills befindet. Das Marschland ist an seiner schmalsten Stelle über sechzig Meilen breit. Es hat keine klare Grenze, da es von einem Randgebiet trockeneres Grasland umgeben ist. Es ist nach dem harmlosen Nebel benannt, der zwei Stunden vor Sonnenaufgang bis zum Vormittag und wieder für mehrere Stunden nach Sonnenuntergang hängen bleibt. Der Nebel schränkt die Sichtbarkeit ein und scheint auch den Klang zu dämpfen. Die Wasserwege sind entweder zu flach für Boote oder zu von Krokodilen verseucht. Kleine Teiche sind häufig, aber nie sehr tief. Die trockeneren Teile sind schlammig (oft wadenhoch für einen Menschen) und gelegentliche "Inseln" von Mangaruu-Bäumen bestehen tatsächlich nur aus einem großen Durcheinander von Wurzeln und Ästen, die man klettern muss, anstatt darauf zu gehen. Diese Faktoren machen das Reisen im Nebelmoor langsam und beschränken die Erkundung auf seine Ränder, außer für engagierte Abenteurer oder solche mit magischen Mitteln, um seine Hindernisse zu umgehen.

Die bedeutendsten Bedrohungen im Sumpf sind die wütenden Stämme der Echsenmenschen, eine Gruppe von Ghulen, Krokodile (einschließlich Riesenkrokodile), Riesenschädlinge und Basiliken (selten gesehen, aber die vielen Statuen im Sumpf zeugen von ihrer Präsenz). Blinkhunde leben im Sumpf, meiden jedoch menschenähnliche Kreaturen. Wolken von Insekten sind eine ständige Belästigung, und im Sommer werden die Mücken so dicht, dass sie selbst den widerstandsfähigsten Reisenden entmutigen. Die reichlich vorhandenen Verstecke für kleinere Kreaturen machen das Nebelmoor zu einem Zufluchtsort für Kleintiere, hauptsächlich Vögel, kleine Reptilien und vorsichtige Säugetiere wie Wildschweine und Hirsche.

Das Nebelmoor ist ein einschüchternder Ort mit vielen großen Gefahren und ausreichend gesättigten Gefahren, um die meisten Erkundungen auf Schritttempo zu verlangsamen. Das Versteck der Echsenmenschen liegt 23 Meilen in den Sumpf hinein. Glücklicherweise liegt es fast genau südlich der Festung, und die SC verfolgen eine Gruppe von Echsenmenschen mit Gefangenen. Selbst eine Gruppe ohne Spurenleser kann es unter diesen Umständen finden, obwohl es länger dauert. Die meisten Orte im Nebelmoor gelten als flaches Moor (siehe den Dungeon Master's Guide, Seite 88), obwohl einige Stellen tiefer sind und als tiefes Moor gelten. In Bereichen mit flachem Moor kostet es 2 Felder Bewegung, um ein Feld zu bewegen (so bewegen sich die Charaktere mit halber normaler Geschwindigkeit), und die SGs für Akrobatik-Prüfungen in der Gegend erhöhen sich um +2. SC, die mit einer Geschwindigkeit von 30 reisen, können in sumpfigem Gelände (siehe Player's Handbook, Seiten 162-163) 12 Meilen pro Tag (8 Stunden Reise) zurücklegen. Ein Charakter, der die SC anführt, kann alle vier Stunden Reise eine SG-15-Überlebensprüfung ablegen, um den besten Weg durch das Nebelmoor zu finden und ernsthafte Hindernisse zu vermeiden. Jeder erfolgreiche Wurf fügt zwei Meilen zur zurückgelegten Strecke in diesem Vier-Stunden-Zeitraum hinzu.

Die Echsenmenschen folgen keinem wirklichen Pfad, obwohl sie sich in den trockeneren Gebieten aufhalten, weil sie Gefangene tragen. Das Verfolgen der Echsenmenschen erfordert eine SG-5-Überlebensprüfung pro zurückgelegter Meile. Das Verfolgen zwingt die SC, mit halber Geschwindigkeit zu reisen oder einen Malus von -5 auf ihre Überlebensprüfungen zu nehmen. Der Morgen- und Abendnebel im Nebelmoor erhöht die SG um +3.

Die Echsenmenschen halten nachts an, um sich auszuruhen, haben aber mindestens einen halben Tag Vorsprung (6 Meilen plus die Zeit, die die Charaktere in der Festung

verbringen, falls überhaupt). Wenn die Charaktere nicht die ganze Nacht hindurch weitergehen, werden sie ihre Beute vor dem Versteck nicht einholen können. Wenn die Charaktere jedoch nachts weitergehen, würfle für eine zusätzliche nächtliche Begegnung (siehe unten) und beachte, dass der SG-Wert für das Überleben in der Nacht ansteigt (siehe die Fertigkeit "Spurenlesen").

Würfle einmal am Tag und einmal in der Nacht für Begegnungen gemäß der folgenden Tabelle.

TK 194

Nebelmoor-Begegnungen:

d% Begegnung

01-05 5 Ghule (SG 5)

06-10 1 Ghast und 5 Ghule (SG 6)

11-25 5 Echsenmenschen (SG 5)

26-45 2 Krokodile (SG 4)

46-55 1 Riesenkrokodil (SG 4)

56-75 4 mittelgroße Spinnen (SG 5)

76-85 1 Riesenspinne (SG 5)

86-95 1 Riesenschlange mit Würgegriff (SG 5)

96-100 2 Basiliken (SG 5)

#####

Ghule: Diese Gruppe von Ghulen ist eine von mehreren, die im Nebelmoor ihr Unwesen treiben. Die schlaun Kreaturen setzen Taktiken gegen ihre Gegner ein, einschließlich Hinterhalten (besonders gerne liegen sie reglos in trüben Wasserpools und greifen an, wenn Feinde in Reichweite sind).

Ghast und Ghule: Wie oben, jedoch verfolgen die Ghule einen noch schlauneren Ghast.

Echsenmenschen: Diese Echsenmenschen gehören nicht zum selben Stamm wie diejenigen, die die Festung angreifen, und untersuchen das Eindringen anderer Echsenmenschen in ihr Gebiet. Sie greifen aggressiv jede Gruppe an, von der sie glauben, dass sie sie töten können.

Krokodile, Spinnen, Würgeschlange:

Diese Kreaturen nutzen die üblichen Taktiken ihrer Art und warten im Wasser, um einen Gegner zu schnappen und zu ertränken.

Basiliken: Das erste Mal, wenn diese Begegnung auftritt, finden die Charaktere die versteinerten Überreste einer anderen gefährlichen Sumpfkreatur (jede andere Kreatur auf der Tabelle außer Untote), ein Hinweis auf Basiliken-Aktivität. Die Charaktere treffen jedoch erst beim zweiten Auftreten der Begegnung auf die Basiliken. Optional treffen die Charaktere immer auf die Basiliken auf dem Rückweg vom Versteck, wenn sie die Statuen auf dem Hinweg entdeckt haben.

Das Versteck des Verdrehten Astes:

Das Versteck des Stammes befindet sich auf einem leicht erhöhten Teil des Sumpfes und ist innerhalb und unter einem unglaublich alten Hain von Mangaroo-Bäumen erbaut.

Der Eingang ist eine schwer zu findende Lücke in der Wurzelstruktur der Mangaroo-Bäume, mit Tunneln, die sich durch die Wurzeln winden und in die Erde führen, sogar bis unter den Wasserpegel in den tiefsten Teilen. Die Bäume sind so grün und mit Wasser gesättigt, dass sie nur mit äußerster Anstrengung brennen; selbst ein Feuerball verursacht nur oberflächliche Schäden und ein wenig Schwelbrand. Jeder groß angelegte Angriff veranlasst alle fähigen Echsenmenschen im Versteck, als Horde auszubrechen und über die verantwortlichen feindlichen Kräfte hereinzubrechen.

Mangaroo-Wurzeln und -Zweige stützen die Decke und Wände des Verstecks, wodurch es relativ einfach ist, überall im Versteck hinaufzuklettern (Klettern SG 15). Die Decken im Versteck sind jedoch meistens nicht höher als 2 m. Gelegentlich erstrecken sich Wurzeln über den Boden, aber die Bewohner versuchen, sie abzuschneiden, um Stolperfallen zu vermeiden (Bereiche mit vielen Wurzeln auf dem Boden werden in der Bereichsbeschreibung darauf hingewiesen). Auf der Karte als Treppen markierte Bereiche sind eigentlich schräge Korridore und keine echten Treppen.

Wasser (sei es durch Regen oder Kondensation aus den täglichen Nebeln) tropft auf die Mangaroo-Bäume und sickert durch die erdigen Wände, den Boden und die Decke im Versteck. Es tropft fast ständig und bildet überall kleine Pfützen. Der Ort ist feucht und überall summen Moskitos (die schuppige Haut der Echsenmenschen macht sie immun gegen Stiche). Einige der äußeren Wände der Räume bestehen nicht aus Erde, sondern aus mehreren Fuß miteinander verwobenen Stämmen und Ästen. Dadurch zirkuliert Luft durch das Versteck und man kann die Bewohner nicht einfach ersticken, indem man offensichtliche Eingänge blockiert. Das Geräusch des fallenden Wassers, pfeifende Luft, das Knarren der Mangaroo-Bäume und die Akustik der unregelmäßigen Formen erschweren das Hören oder das genaue Ortung von Geräuschen innerhalb des Verstecks (füge allen Wahrnehmungs-SG innerhalb des Verstecks +10 hinzu).

Einige dieser Räume, insbesondere entlang des südöstlichen Endes des Verstecks, liegen nahe genug beieinander, dass trotz der Abzüge bei Wahrnehmungsprüfungen ein lauter oder längerer Kampf fast sicher die Aufmerksamkeit der benachbarten Räume auf sich zieht. Das bedeutet, dass die Charaktere, wenn sie nicht vorsichtig sind, wahrscheinlich gegen ein Dutzend oder mehr Kreaturen gleichzeitig kämpfen und überwältigt werden könnten. Heimlichkeit, Hinterhalte und Stillezauber können dabei helfen, die Begegnungen beherrschbar zu halten.

Einige der Räume liegen nahe genug am äußeren Rand des Verstecks, dass ein wenig Tageslicht hindurchscheint (dies ist in der Raum-beschreibung vermerkt). Tagsüber werden diese Räume als schattenhaft beleuchtet betrachtet. Es ist möglich, durch diese engeren Bereiche des verworrenen Mangaroo-Baums zu schneiden; sie sind 5 bis 3 m dick, anstatt der 20 oder mehr Fuß in anderen Bereichen (Härte 5, Trefferpunkte 5 pro Zoll Dicke). Alle anderen Räume sind jederzeit dunkel. Die Echsenmenschen halten in einigen Räumen Feuer brennen und tragen Fackeln aus gebündeltem getrocknetem Schilf, wenn sie Licht brauchen.

Die allgegenwärtige Pflanzenwelt im Versteck bietet Druiden und Waldläufern reichlich Gelegenheit, Zauber zu verwenden, die auf Pflanzen angewiesen sind, wie Kontrolle über Pflanzen, Verstricken und Schlinge. Pflanzen mindern lässt das Mangaroo-Wachstum in der Umgebung dünner werden, verringert den Wahrnehmungs-SG-Modifikator auf +5 und erhöht das Licht in den Räumen am äußeren Rand während des Tages von schattenhafter Beleuchtung auf normale Beleuchtung. Baumgestalt ermöglicht es einem Charakter, sich in eine Ansammlung von Wurzeln oder Ästen zu verwandeln und sich mit dem vorhandenen Wachstum zu verschmelzen (obwohl die Echsenmenschen das Wachstum als neu erkennen und untersuchen). Baumspur gibt dem Zaubern einen mehrfach verwendbaren Teleport, mit dem er sofort überall im Versteck hinreisen kann.

Die Echsenmenschen patrouillieren in Paaren in der Nähe ihres Verstecks, für Schichten von jeweils 12 Stunden. Zu jeder Zeit sind zwei Paare auf Patrouille, die sich etwa hundert Fuß vom Rand des Mangaroo-Hains entfernen. Nachts wacht eine der Harpyien aus Bereich 4 von einem Ausguck in den Mangaroo-Bäumen aus und verwendet Nachtsicht, um zu sehen, was die Echsenmenschen nicht können. Vorsichtige Charaktere können diese Wachposten leise beseitigen, während sie sich vom Versteck entfernt haben, und dadurch die Anzahl der Echsenmenschen im Versteck reduzieren (Wachposten kommen aus einem der Räume, die mit 6 markiert sind). Wenn eine Wachpostenpatrouille verschwindet und die fehlenden Wachen bemerkt werden, verdoppeln die Anführer die Anzahl der Wachposten im Dienst. Wenn zwei Patrouillen verschwinden, verbarrikadieren sich die verbleibenden Echsenmenschen für ein paar Tage in ihrem Versteck, um Vorzeichen zu konsultieren und zu sehen, ob jemand versucht einzudringen (das ist natürlich eine schlechte Nachricht für die menschlichen Gefangenen, die bald gegessen werden, um die Nahrungsvorräte des Stammes zu erhalten).

Normalerweise würden die Echsenmenschen zusätzlich zu ihren Patrouillen Jagdgruppen mit fünf Personen haben, aber sie haben sich auf Nahrungsmittelvorräte eingedeckt, in Erwartung des Angriffs auf das Fort, sodass sie für mindestens vier Tage nicht jagen müssen. Alle Räume im Versteck, in denen sich Echsenmenschen aufhalten, haben eine gewisse Menge Fleisch für diese Zeit zur Verfügung, normalerweise Reh oder Schlangen, aber in einigen Fällen auch ein kleines Krokodil oder ein unglückliches Mitglied eines anderen Echsenmenschenstammes.

Die meisten Echsenmenschen im Versteck sind typische Vertreter ihrer Art. Ausnahmen sind der Leutnant (Bereich 7), der Schamane (Bereich 8) und der Echsenkönig (Bereich 9). Alle Echsenmenschen im Versteck sind erwachsen (Echsenmenschen reifen schnell, aber in den letzten beiden Jahren haben es die Nachkommen des Stammes nicht bis zum Erwachsenenalter geschafft).

Sofern die SC den Echsenmenschen nicht gefolgt sind, als sie das Fort verließen, befinden sich die menschlichen Gefangenen im Versteck und sollen ab dem Tag nach der Ankunft der SC täglich zwei Personen geopfert werden. Das Opferritual wird (zögerlich) vom Schamanen vor dem Stamm durchgeführt und gipfelt darin, dass der König einen Teil des Opfers isst und das Fleisch mit dem Rest des Stammes teilt. Die übrig gebliebenen Teile werden dem Haustier des Stammes, einem Otyugh, gefüttert.

Die frühen Bereiche dieses Teils des Abenteuers mögen wie ein einfacher und geradliniger Überfall auf das Versteck eines aggressiven Monstervolkes erscheinen, aber einige merkwürdige Elemente (die leichten Veränderungen im Aussehen des Leutnants und des Echsenkönigs, das von Würmern befallene Wesen in Bereich 6D und das widerwillige Verhalten des Schamanen) liefern Hinweise darauf, dass hier etwas Seltsames vor sich geht, was in der Anwesenheit von drakonischen Kobolden und dem schwarzen Drachenei in der Schlupfkammer gipfelt.

Das Versteck ist ein dynamischer Ort; die Bewohner warten nicht einfach in ihren Zimmern darauf, dass die SC eintreffen. Ein oder zwei Kreaturen wandern etwa alle 30 bis 60 Minuten von einem Schlafzimmer zum anderen, was es wahrscheinlicher macht, dass die SC (oder die Folgen ihrer Kämpfe) entdeckt werden.

Echsenmenschen-Patrouillen (4): je 11 TP, Monster Manual 160. - Bp RW

Versteckter Eingang
Ein dicker Haufen Mangaroo-Äste und Wurzeln bedeckt fast vollständig diesen

schmalen Eingang. Der ebene Flur dahinter besteht aus Erde und Wurzeln.

Um diesen Eingang zu finden, ist eine SG 15-Suche erforderlich. Die Echsenmenschen nutzen diesen Eingang mindestens einmal pro Stunde, um nach winzigen Kreaturen in der Nähe des Unterschlupfs zu jagen, Patrouille zu gehen usw. Dadurch haben die Spielercharaktere die Möglichkeit, den allgemeinen Bereich des Eingangs zu entdecken, ohne die gesamte Außenseite absuchen zu müssen. Die stündlichen Jagdausflüge zielen auf Mäuse, große Insekten, winzige Schlangen und ähnliche Kreaturen ab, die leicht innerhalb von hundert Fuß um den Unterschlupf herum zu finden sind. Größere Jagdgruppen brechen alle paar Tage zu größeren Beutezügen auf, aber mit der Ankunft der menschlichen Gefangenen können sie eine solche Jagd eine Weile aufschieben.

Die Wurzeln und Äste, die diesen Eingang verbergen, sind flexibel und lassen sich leicht beiseiteschieben, um den Zugang zum Tunnel zu ermöglichen (kein Stärkewurf erforderlich). Sie fallen wieder an ihren Platz, sobald eine Kreatur hindurchgeht. Es sei denn, die Spielercharaktere durchtrennen sie auf dem Hin- oder Rückweg, gibt es keine Möglichkeit für die Echsenmenschen zu wissen, dass etwas nicht stimmt.

Die ersten 6 m des Flurs erhalten gefiltertes Sonnenlicht, wenn es draußen hell ist, genug, um sich gut zurechtzufinden, sobald sich die Augen an das gedämpfte Licht gewöhnt haben (behandelt diesen Teil des Flurs wie eine Lichtquelle, die 3 m erhellt). Jenseits dieses Bereichs ist es dunkel, und die Spielercharaktere müssen sich auf Dunkelheit oder ihre eigenen Lichtquellen verlassen.

Nische

Eine kleine Nische füllt das südliche Ende einer Tunnelkreuzung aus. Ein paar Wurfspere und mehrere mit Muscheln verzierte hölzerne Keulen lehnen an der hinteren Wand der Nische, und ein großer Tongefäß enthält scheinbar Wasser. Moskitos summen lautstark.

Diese Nische enthält ein paar zusätzliche Waffen für Echsenmenschen, die auf Wachpatrouille gehen oder jagen. Das Wassergefäß dient teilweise zur Erfrischung für jeden, der ein- oder ausgeht, hat aber auch eine geringfügige zeremonielle Bedeutung für einige Rituale (es ist mit einfachen Formen - hauptsächlich Eiern - verziert, die wichtige Konzepte in der Religion der Echsenmenschen darstellen).

Wenn die Echsenmenschen auf Angriffe vorbereitet sind, werden ein oder zwei Wachen vor dieser Nische postiert, aber normalerweise ist der Bereich leer.

Komposthaufen (SG 3)	erkennen, dass etwas Großes sie als Sitzstangen benutzt hat.	aus exotischem rot-schuppigem Leder gefertigt sind.
Der Gestank von Abfall und Verwesung erfüllt diesen Flur, und die Luft ist dick von Fliegen. Ein halbfester kegelförmiger Haufen verrottender Lebensmittel und Tierknochen bedeckt den gesamten Boden in einem kleinen Bereich. Pilze und Moos wachsen in vereinzelten Flecken auf seiner äußeren Oberfläche.	Dieser Raum liegt nahe genug am äußeren Rand der Mangaroo-Bäume, dass tagsüber schattiges Licht hereinfällt. Im Gegensatz zu den anderen Räumen im Unterschlupf hat dieser Raum eine hohe Decke (5 m) und einen verborgenen Ausgang in der Nähe der Decke, der nach draußen führt und den die Harpyien zum Betreten und Verlassen des Unterschlupfs nutzen. Nachts wechseln sich die Harpyien damit ab, im Sumpf zu jagen und von mehreren Sitzstangen auf der äußeren Oberfläche aus über den Unterschlupf zu wachen, daher sind beide Harpyien normalerweise weg, wenn die Spielercharaktere nachts in diesen Raum kommen.	Müllraum (SG 4)
Dies wird von den Echsenmenschen als kleiner Komposthaufen genutzt, und jeder Charakter mit mindestens 1 Fertigkeitserfahrung in Wissen (Natur), Beruf (Bauer) oder Überleben erkennt dies als solchen - die Anordnung des Haufens ist zu regelmäßig, um einfach nur ein Müllbereich zu sein, und es zeigt Anzeichen dafür, dass er geharkt wurde. Obwohl der Großteil ihres Mülls zur Otyugh in Bereich 5 gebracht wird, behalten die Echsenmenschen diesen Bereich, weil er für diejenigen, die im südöstlichen Teil des Unterschlupfs leben, praktischer ist, und weil er ein Zuhause für eine Mordrebe bietet, die als Wächterkreatur vom Schamanen des Stammes gehalten wird.	Kreaturen: Die beiden Harpyien, die hier leben, sind die Wächtertiere der Echsenmenschen. Die Reptilien bieten den Harpyien einen sicheren Schlafplatz, leckeres Aas zum Essen und gelegentliche menschenähnliche Opfer, mit denen sie "spielen" können. Im Gegenzug bewachen die Harpyien den Unterschlupf nachts. Da die Harpyien Dunksicht haben, sind sie als Nachtwächter viel effektiver als die Echsenmenschen, und sie haben sich an einen nächtlichen Zeitplan angepasst, wachen bei Sonnenuntergang auf und schlafen einige Stunden nach Sonnenaufgang wieder ein.	Umgeben von Wurzeln und Erde riecht dieser Raum wie eine Müllgrube, die auf einem Faulloch gebaut wurde. Pfützen verschmutzten Wassers sind überall inmitten des Schmutzes zu finden, und tierisches und pflanzliches Material türmt sich in niedrigen Haufen, einige davon bedeckt mit hell gesprenkelten Pilzen, andere von handgroßen Käfern zu Kugeln gerollt.
Kreatur: Die Assassinenranke ist nicht mobil (der Druiden kürzt regelmäßig ihre beweglichen Ranken) und hat nur eine Reichweite von 3 m (der Druiden schneidet ihre längeren Ranken), daher ist sie darauf angewiesen, von den Echsenmenschen gefüttert zu werden. Obwohl sie nicht intelligent ist, hat der Druiden sie mit Pflanzenzaubern darauf konditioniert, keine Echsenmenschen anzugreifen, die ihr nahe kommen. Sie wird jedoch wahrscheinlich jeden Echsenmenschen angreifen, der sie tatsächlich berührt, daher werfen diejenigen, die Müll für den Komposthaufen ablegen, dies paarweise aus sicherer Entfernung. Die Pflanze hat keine Konditionierung, die sie daran hindert, andere Kreaturen anzugreifen, und nutzt gerne die Gelegenheit, ihren Zorn (sofern man es so nennen kann) an "sicheren" Kreaturen auszulassen.	Die ungewöhnliche Akustik und andere ablenkende Geräusche des Unterschlupfs bedeuten, dass die faszinierende Gesangsfähigkeit der Harpyien im Inneren nur etwa 6 m über ihren Raum hinausreicht. Kreaturen außerhalb dieses Bereichs haben normale Chancen, den Gesang zu hören, werden jedoch nicht von seiner Magie beeinflusst. Die Harpyien sprechen Gemeinsprache und Drakonisch.	Kreatur: Dies ist die Müllgrube des Stammes und auch das Zuhause ihres Haustiers, des Otyugh. Das Wesen wurde als sehr junges Tier gefangen genommen und vom Stamm aufgezogen. Jetzt ist es fast zu groß geworden, um aus dem Unterschlupf zu gelangen. Der Otyugh ruht unter einem Haufen Müll in der Nähe des Eingangs zum Raum und lässt nur seinen Augentrieb hervorschauen. Es ist ein gieriges Wesen und durchsucht gerne sofort alles, was die Echsenmenschen ihm bringen. Es erhebt sich und greift jeden Nicht-Echsenmenschen an, der in den Raum kommt oder in seine Reichweite gelangt. Im Gegensatz zu den meisten seiner Art spricht der Otyugh eher Drakonisch als Gemeinsprache.
Die Ranke haftet an der westlichen Wand über dem Komposthaufen. Aufgrund des Mangaroo-Wachstums, das sie umgibt, fängt sie sich gut in ihre Tarnfähigkeit ein, und dasselbe Wachstum bietet ihr reichlich Material für ihre Fähigkeit, zu verstricken. Da sie nicht fliehen kann, kämpft die Pflanze bis zum Tod.	Der SG (Schwierigkeitsgrad) dieser Begegnung wird von 6 auf 5 reduziert, da die Harpyien aufgrund des begrenzten Platzes im kleinen Raum ihre Mobilität nicht voll ausschöpfen können und ihren Flug (und die Fähigkeit fliegender Angriff) nicht optimal einsetzen können. Außerhalb des Unterschlupfs sind Begegnungen mit Harpyien mit ihrem vollen SG bewertet.	Schatz: Die Mistkäfer sind harmlos. Die Pilze sind jedoch ungewöhnlich, und jede Kreatur, die einen SG-15-Wissenswurf (Natur) durchführt, erkennt sie als eine weniger schädliche Variante des giftigen gestreiften Fliegenpilzes. Ein gesprenkelter Pilzhut ist etwa so groß wie ein Portobello-Pilz und wenn er gegessen wird, heilt er 4 Punkte Intelligenz-, Weisheits- oder Charismaschaden (je nachdem, welcher Schaden am höchsten ist, zufällig, wenn der Schaden gleich ist). Die Kreatur muss jedoch einen Rettungswurf (SG 15, Zähigkeit) machen oder für 3d6+10 Minuten benommen sein (dieser benommene Zustand wird als Giftwirkung behandelt). In diesem Raum wachsen acht ausgewachsene Pilze (unreife Pilze haben keine Wirkung), und ihre Potenz bleibt eine Woche nach der Ernte erhalten. Ein Charakter mit Kenntnis (Natur), Überleben oder Beruf (Apotheker, Koch oder Kräuterkundler) kann eine Stunde damit verbringen, die Pilze vorzubereiten und zu trocknen, damit sie unbegrenzt potent bleiben. Die Pilze können auf den meisten Märkten für jeweils 100 GM verkauft werden (Marktpreis 200 GM). Das Essen eines Pilzes ist dasselbe wie das Verzehren eines Tranks (es erfordert eine Standard-Aktion, provoziert eine Gelegenheitsattacke usw.).
Assassinenranke: 30 TP; Monsterhandbuch 20. Diese Ranke hat eine Geschwindigkeit von 0 und eine Reichweite von 3 m.	Harpyien (2): jeweils 31 TP, Monsterhandbuch 151.	Tamia ist ein fortgeschrittener Otyugh der Größenklasse "Riesig". Er gehört zur Kategorie der Aberrationen und ist im Monster Manual auf Seite 204 zu finden.
Harpyiennest (SG 5)	Schatz: Die Harpyien haben hier an der mit C markierten Stelle einen kleinen Schatz versteckt. Dieser Schatz kann mit einem SG-20-Wahrnehmungswurf entdeckt werden und besteht aus 171 Kupfermünzen, 320 Silbermünzen, 195 Goldmünzen, drei Quarzstücken im Wert von jeweils 20 GM, einem mit Dreck überzogenen Reif der Überredungskunst und einem Paar Stiefel des schnellen Schreitens und Springens, die	

Eigenschaften:	von den Abenteuern getötet wird, fällt er tot um und eine Runde später kriechen die verzweifelte Würmer aus seinem Fleisch und sterben auf dem Boden. Jeder andere Echtenmensch, der die Würmer sieht, ist entsetzt und erinnert sich an den Verlust ihrer Eier vor zwei Jahren. Sie fliehen, um dem Schamanen und dem König zu berichten, was passiert ist (sogar die Abenteurer ignorierend). Je nach Umständen des Todes des infizierten Reptils (zum Beispiel, wenn es durch einen Zauber anstatt durch eine Waffe getötet wird), könnten die anderen Echtenmenschen den Abenteuern die Schuld an den Wurmern geben und so jede Chance auf Frieden zwischen dem Stamm und den Abenteuern zerstören.	Bedrohungen, um seine Grausamkeit auszuleben.
Initiative +2 Sinne: Dunkelsicht 60 ft., Geruchssinn Fertigkeitsmodifikatoren: Wahrnehmungen +8, Beobachten +8 Sprachen: Drakonisch		Zwei menschliche Soldaten, die aus der Festung gefangen genommen wurden, sind hier gefesselt und bewusstlos. Falls der Kampf für den Leutnant und seine Gefährtin schlecht verläuft, könnten sie damit drohen, den Gefangenen Schaden zuzufügen, um die Abenteurer davon zu überzeugen, sich zurückzuziehen, oder sie könnten den Gefangenen den Abenteuern anbieten, wenn diese den Echtenmenschen erlauben, sich zurückzuziehen. Der Leutnant ist grausam genug, dass er einen Gefangenen angreifen könnte, nur um die Abenteurer zu provozieren.
Rüstungsklasse: 19 (BÜ 9, FF 17)		KOTABAS CRs
Trefferpunkte: 60 (8 Würfel) Rettungswürfe: Stärke +5, REF +4, Willenskraft +8	Ein Heilkunde-Wurf mit SG 20 enthüllt die Infektion als das, was sie ist. Befreie Krankheit oder ein ähnlicher Effekt kann die Echtenmenschen retten. Wenn die Abenteurer ihn heilen, sind die Echtenmenschen in der Umgebung beeindruckt genug von ihren Taten, um die Abenteurer zu ermutigen, den Schamanen Hishka aufzusuchen und ihre Erkenntnisse zu melden.	Männlicher Echtenmensch, Barbar Stufe 4 CE Mittelgroße Menschlicheroid (reptilisch) Monster Manual 169 Initiative +1; Sinne: Hören +4, Beobachten +0 Sprachen: Drakonisch RK 21, BÜ 11, FF erwischt 20; Fallenempfindlichkeit +1, unheimliches Ausweichen TP 41 (6 TW) Säureresistenz 5
Bewegungsrate: 20 ft. Nahkampf: 2 Tentakel +8 (1W6+2) und Biss +3 (1W4+1) Platzbedarf: 10 ft.; Reichweite: 10 ft. (mit Tentakel 15 ft.)		ZÄH +8, REF +5, WIL +1; Fallenempfindlichkeit +1 Bewegungsrate 9 m Nahkampf: 2 Klauen +9 (1W6+3), Biss +6 (1W4+1) Fernkampf: Wurfspieß +6 (1W6+3) GAB +5; Griff +8
GAB: +6; Griffmodifikator: +12 Angriffsoptionen: Umklammerung 1W6+2, Verbessertes Ergreifen (Tentakel) Besondere Angriffe: Krankheit (SG 14)	Echtenmenschen (21): 11 TP pro Person; Monster Manual 169. Schatz: Jeder Echtenmensch hat 50 Kupfermünzen, 30 Silbermünzen und 10 Goldmünzen. Die Hälfte von ihnen trägt ein aus exotischem Hartholz geschnitztes Ei, ein religiöses Fruchtbarkeitssymbol im Wert von 10 Goldmünzen.	Angriffsoptionen: Raserei 2-mal pro Tag Kampfausrüstung: 2 Tränke mittlere Wunden heilen Eigenschaften: Stärke 16, Geschicklichkeit 13, Konstitution 18, Intelligenz 6, Weisheit 10, Charisma 12 Besondere Eigenschaften: Schnelle Bewegung, Atem anhalten, Analphabetismus Tale: Verbesserter Natürlicher Angriff (Klaue), Mehrfachangriff, Waffenfokus (Klaue) Fertigkeiten: Gleichgewicht +3, Einschüchtern +5, Springen +10, Hören +4, Schwimmen +3 Besitz: Kampfausrüstung, +1 Lederrüstung, 5 Wurfspieere, Amulett des natürlichen Schutzes +1, Beutel mit 320 Kupfermünzen, 75 Silbermünzen und 81 Goldmünzen
Attribute: Stärke 14, Geschicklichkeit 14, Konstitution 17, Intelligenz 5, Weisheit 14, Charisma 4	Raum 7. Leutnant und Gefangene (SG 5):	Raserei (AF): Wenn Kotabas in Raserei verfällt, ändern sich seine Werte wie folgt: RK 19, BÜ 9, FF erwischt 18 TP 53 ZÄH +10, WIL +3 Nahkampf: 2 Klauen +11 (1W6+5) und Biss +8 (1W4+2) Fernkampf: Wurfspieß +6 (1W6+5) Griff +10 Eigenschaften: Stärke 20, Konstitution 22 Fertigkeiten: Springen +12, Schwimmen +5
Fertigkeiten: Verstecken +1 (+9 im Unterschlupf), Wahrnehmungen +8, Beobachten +8		
Fähigkeiten: Lizard Lairs		
Dieser Raum enthält mehr als zehn Schlafplätze aus Sumpfgras und Schlamm. Mangaroo-Wurzeln winden sich über die Wände, aber der Boden ist ansonsten frei.	Vier dicke Wurzelpakete teilen diesen Raum in zwei kleinere Bereiche. Ein großes Schlafpolster bedeckt den Großteil des Bodens im nördlichen Teil, und ein halb aufgefressenes Kadaver einer schlangengroßen Schlange liegt im südlichen Teil.	
Kreaturen: Die Anordnung und Bewohner dieser fünf Räume sind im Wesentlichen gleich. Sie sind Heimat mehrerer Echtenmenschen, die jeden "Weichhäuter" angreifen, der es wagt, ihr Versteck zu betreten. Jeder Raum ist normalerweise der Schlafbereich von zehn bis zwölf Echtenmenschen, aber viele vom Stamm waren bei Schwarzwall Festung, daher befinden sich derzeit 5 Echtenmenschen in jedem dieser Räume. Die 4 patrouillierenden Echtenmenschen stammen aus denen, die in diesen Räumen übernachten, daher befinden sich normalerweise 21 Echtenmenschen in diesen fünf Räumen zu jeder bestimmten Zeit (4 Räume mit je 4 Echtenmenschen, 1 Raum mit 5 Echtenmenschen).	Kreaturen: Hier hausen ein großer Echtenmensch, der eine Rüstung aus Spinnenpanzer trägt, und ein normalgroßer Echtenmensch. Der größere hat eine schwarze Färbung der Schuppen um den Mund herum. Der größere gepanzerte Echtenmensch ist Kotabas, der Leutnant des Echtenkönigs (Bereich 9), und er ist ihm völlig loyal. Wie der König hat auch er das alchemistische Drachenelixier getrunken, das von Ilthane bereitgestellt wurde, und besitzt deshalb ungewöhnliche Fähigkeiten. Der normale Echtenmensch ist die Gefährtin des Leutnants und ihm treu ergeben (solange er lebt, wird sie nicht von seiner Seite weichen). Im Kampf unterstützt sie ihn mit Flankenangriffen und der Hilfe-Aktion. Der Leutnant ist eine gewalttätige Person und genießt es, andere Kreaturen zu schikanieren. Wenn es kleine Abenteurer gibt, greift er sie bevorzugt an, ignoriert jedoch nicht größere	
Einer der Echtenmenschen in Raum 6C ist ein ahnungsloser Wirt eines untoten Parasiten. Dieses Wesen hat einen langsamen Kyuss-Wurm (siehe Randnotiz) in einem Trank verschluckt, der vom Schamanen des Stammes (ursprünglich aus Ilthane) bereitgestellt wurde, und beherbergt nun eine wachsende Kolonie von Würmern in seinem Fleisch. In einigen Tagen wird er den Parasiten erliegen und sich in einen Kyuss-Nachkommen verwandeln. Wenn er jedoch		

Gefährtin des Leutnants, normale Echsenmensch (1): 2 TP, Monster Manual 169

Raum 8. Schamane und Gefangene (SG 7) Dieser Raum unterscheidet sich von den anderen im Versteck. Dekorationen aus Holz und Tonperlen hängen von den Wänden, wobei Eiersymbole das häufigste Element sind. Eine kleine Grube aus Stein und Ton enthält die Überreste eines Feuers, und mehrere offene Töpfe mit Kräutern stehen in der Nähe der Feuerstelle. Eine Wasserpflanze umgibt eine Ansammlung von Baumstämmen in der Mitte des Raumes.

Kreaturen: Ein gebeugter Echsenmensch mit Halsketten und Armbändern aus Tierzähnen steht bereit, eine Schlange liegt in der Nähe gewickelt. In einer Ecke des Raumes befinden sich zwei menschliche Gefangene - ein männlicher Soldat und eine weibliche Magierin - bewusstlos und gefesselt. Der Schamane Hishka ist wachsam, aber nicht sofort feindlich (außer wenn der von Würmern befallene Echsenmensch in Raum 6C tot ist und Zeugen dem Schamanen erzählt haben, dass die Abenteurer für die Würmer verantwortlich sind). Hishka gehört zu den Auserwählten von Semuanya, einem unfruchtbaren Zwitter mit einem ungewöhnlich scharfen Verstand. Der Schamane ist unzufrieden mit der aggressiven Haltung des neuen Königs und glaubt, dass offene Feindseligkeiten gegen die deutlich größere Bevölkerung in der Freien Stadt die Menschen nur zu noch größerer Aggressivität gegenüber den Echsenmenschenstämmen anspornen werden. Er ist jedoch ratlos, wie er den König aus seiner Machtposition entfernen kann.

Hishka glaubt, dass das Überleben ihres Stammes (und der Echsenmenschen-Rasse) entscheidend ist. Trotz des Blutvergießens, das die Abenteurer im Versteck verursacht haben, möchte der Schamane einen Frieden verhandeln, am liebsten einen, der die Abenteurer dazu bringt, den derzeitigen König und seinen Leutnant zu töten oder zu vertreiben. Wenn die Abenteurer damit einverstanden sind, diese aggressiven Anführer loszuwerden, hofft Hishka, den Rest des Stammes dazu zu bewegen, ihre Raubzüge für mindestens einen oder zwei Monate einzustellen, hoffentlich lang genug, damit die Abenteurer einen Vertrag mit der Freien Stadt aushandeln können. Hishka kennt sich nicht gut mit den Gepflogenheiten der zivilisierten Völker aus, glaubt aber, dass die Echsenmenschen den Vertrag ehren würden, wenn die Abenteurer sie überzeugen können, schriftlich zuzustimmen, ihren Stamm in Ruhe zu lassen. Hishka spricht Drakonisch und ein wenig Common und bietet den gefangenen Soldaten im Austausch für eine Vereinbarung an, sich der derzeitigen Anführer zu entledigen, und die Magierin, wenn die Abenteurer das Problem

gelöst haben. Hishka nimmt auch Angebote an, jemand Vertrauenswürdigen zu haben, der ihre Eier bewacht, und kann sogar bestochen werden, wenn genug Geld im Spiel ist (mindestens im Wert von 2.000 Goldmünzen, genug, um den Stamm umzusiedeln, Geschenke an neue Verbündete zu machen usw.).

Als der Echsenkönig erkannte, dass Marzena eine Zauberin war, brach er ihr den Kiefer und viele Knochen in den Händen, um sie daran zu hindern, Zaubersprüche zur Flucht zu nutzen. Der Schamane hat sie unter den gegebenen Umständen so gut wie möglich versorgt (sie ist bewusstlos und soll ohnehin in ein paar Tagen geopfert werden), aber nur Zeit oder Heilmagie können ihre Knochen heilen. Der Schamane könnte ihre gebrochenen Knochen heilen, ist jedoch noch nicht mutig genug, sich gegen den König zu stellen.

Wenn die Abenteurer sich dafür entscheiden anzugreifen, kämpft Hishka traurig und verlässt sich dabei auf herbeigerufene Kreaturen und Seskitar zur Verteidigung. Als Überlebenskünstler ist Hishka bereit, seinen tierischen Begleiter aufzugeben, wenn ein solches Opfer eine Flucht garantieren kann (vorzugsweise in Richtung Bereich 10 und schließlich zur Eikammer in Bereich 12). Als weises Wesen und geschickter Priester weiß Hishka, dass sein Wert für die Echsenmenschen-Rasse wichtiger ist als zu sterben durch die Hände von "Weichhäuten". Selbst wenn jeder in diesem Stamm stirbt, ist sich der Schamane sicher, dass er einen Platz in einem anderen Stamm finden kann.

TK 199
Langsame Würmer

Während die Nachkommen von Kyuss grüne Würmer tragen, die andere Kreaturen schnell in Nachkommen verwandeln, macht ihre offensichtlich zombieähnliche Natur es ihnen schwer, große Bevölkerungsgebiete zu erreichen, da sie leicht entdeckt werden. Darüber hinaus können diese Würmer die Haut von Kreaturen mit hoher natürlicher Rüstung nicht durchdringen. Es gibt jedoch eine andere Art von Wurm, den "langsamen Wurm", der langsamer und subtiler arbeitet und Tage oder sogar Wochen braucht, um seinen Wirt umzuwandeln und seine Anwesenheit erst im letzten Moment zu offenbaren.

Eine Infektion tritt auf, wenn ein Wirt eine Blindschleiche verschluckt. Die Schlange beginnt sich im Körper des Wirts zu vermehren und übernimmt langsam gesundes Gewebe. Ein infizierter Wirt muss jeden Tag einen SG 15 Willenskraft-Rettungswurf bestehen, sonst verliert er id4 Punkte an Konstitution. Wenn die Konstitution der Kreatur auf 0 sinkt, stirbt sie und verwandelt sich 1W6+4 Runden später in einen Brutkörper von Kyuss. Bis der Wirt zu einem Brutkörper wird, können seine Würmer der Exposition an Luft nicht

überleben. Wenn der Wirt aus einer anderen Ursache stirbt, bevor die Würmer ihn töten, krabbeln die Würmer eine Runde später aus dem toten Wirt heraus und sterben.

Blindschleichen können in einen unbestimmten Zustand des Winterschlafs verfallen, wenn sie in Flüssigkeit gehalten werden. Sie erwachen, wenn sie in warmes Fleisch gelangen. Anhänger von Kyuss verstecken die Würmer oft in Tränken, Weinflaschen und Bierfässern, in der Hoffnung, eine große Anzahl von Opfern mit den Würmern zu infizieren und einen schrecklichen Ausbruch von Brutkörpern zu verursachen, wenn die Wirte der Infektion erliegen. Wenn der Wurm sich in einer dunklen oder undurchsichtigen Flüssigkeit oder Behälter befindet, muss eine Kreatur, die sie trinkt, einen SG 20 Wahrnehmungswurf bestehen, um zu erkennen, dass sie etwas Festes verschluckt hat (der Wahrnehmungswurf beträgt SG 10, wenn der Wurm innerhalb des Behälters sichtbar ist), ansonsten ist sie sich der Infektion nicht bewusst.

Alles, was einen normalen Brutkörperwurm tötet oder verzögert, hat die gleiche Wirkung auf eine Blindschleichen-Wurm. Es gibt auch andere Varianten von Kyuss-Würmern, darunter einige, die dazu in der Lage sind, mächtigere Brutkörper zu erschaffen, die ihre Fähigkeiten aus dem Leben im Untod bewahren, sowie andere, die die schrecklichen Kreaturen namens "Würmer, die gehen" erschaffen können.

#####

HISHKA CR7

Hermaphroditischer Eidechsen-Volksstammes-Druidenstufe 6

N Mittelgroßer Menschlicheroider (reptilisch) = i

Monsterhandbuch 169

Ini—1; Sinne: Zuhören +6, Wahrnehmung +6

Sprachen: Gemeinsprache, Drakonisch, Druidisch, Sylvanisch

RK 16, BÜ 10,

FF erwischt 16 +

KP 60 (8W10)

ZÄH +8, REF +4,

WIL +8; widersteht

Naturverlockung oq -

Bewegungsrate 30 ft.

Nahkampf: 2 Klauen +7

(1W4+2) und

Biss +5 (1W6+1) = Ph

GAB +5; Grp +7 ad

Besondere Angriffe: Tiergestalt 2/Tag

Kampfausrüstung: 4 Tränke der leichten Wunden heilen, Trank der mäßigen Wunden heilen, Trank der Gedankenlesen erkennen, Trank des Fliegens*, 2 Tränke des Gift

neutralisieren, Trank des Schutzes vor Pfeilen*, Trank der Feuerresistenz Vorbereitete Zauberei (ZS 6., +4 Fernkampfberührung): Al	Schwimmen +8 Gift (AF): Verletzung, SG 15, 1W6 Kon/1W6 Kon Se Stell MARZENA fe Weibliche menschliche Zauberin 5 NG Mittelgroßer Menschlicheroider Ini +2; Sinne: Zuhören +1, Wahrnehmung +1 Sprachen: Gemeinsprache RK 12, BÜ 12, FF erwischt 10 KP 19 (aktuell 0) (5W6) ZÄH +2, REF +3, WIL +5	Kreatur: Auf dem Thron liegt ein kräftig aussehender Echsenmensch mit einer gefleckten Musterung aus schwarzen Schuppen und nach vorne gerichteten Hörnern. Blitzschnell springt er mit ausgefahrenen Klauen und einem Knurren auf seinen schuppigen Lippen vor, wenn die SC seinen Thronraum betreten. Dies ist Shukak, der "König" des Stammes. Als junger Gefangener wurde er gefangen genommen, als sein ursprünglicher Stamm niedergemetzelt wurde, und wurde als Sklave in der Arena der Freien Stadt aufgezoogen. Schließlich entkam er zurück in seinen angestammten Sumpf, wo Ilthane ihn fand und ihm Rache in die Ohren flüsterte. Der Drache führte Shukak zum Stamm der Twisted Branch, wo er den Anführer herausforderte und tötete. Zusammen mit dem Verlust der Brut des Stammes vor zwei Jahren war es leicht, die Twisted Branch Echsenmenschen zu einer Allianz mit dem Drachen und dem Angriff auf die Festung zu provozieren. Konfrontiert mit den SC in seinem eigenen Unterschlupf weiß der "König", dass er sie besiegen muss, um seinen Status und die Moral des Stammes aufrechtzuerhalten. Ilthane gab ihm ein spezielles Elixier aus alchemisch behandeltem Drachenblut, wodurch er untypische Fähigkeiten besitzt.
Stufe - mäßige Wunden heilen, Dornenwuchs (SG 16), Wasserschnabel Stufe - Metall abkühlen (SG 15), Nebelwolke, geringe Wiederherstellung, Holz verzerren Stufe - Tier bezaubern (SG 14), leichte Wunden heilen (2), verstricken Stufe - geringe Wunden heilen (2), Gift erkennen, Licht, Flickern Fähigkeiten: ST 15, GE 8, KON 16, IN 14, WE 17, CH 12 Besondere Qualitäten: Tierbegleiter (Mittlere Viper namens Seskitar), Atem anhalten, Naturgefühl, Spurloser Schritt, Wilde Empathie +7, Waldläufergang	Bewegungsrate 30 ft. Nahkampf: unbewaffneter Angriff +1 (1W3-1) GAB +2; Grp +1 i. Bekannte Zauberei (ZS 5., +4 Fernkampfberührung): Stufe (5/Tag) - Flammende Kugel (SG 16), Spiegelbild Stufe (7/Tag) - Brennende Hände (SG 15), Federn fallen lassen, Magische Rüstung, Schlaf (SG 14) Stufe (6/Tag) - Magie entdecken, Untote stören, Aufblitzen (SG 14), Strahl des Frosts, Magie lesen, Widerstand Fähigkeiten: ST 8, GE 14, KON 12, IN 10, WEI 13, CH 16	
Talente: Wachsamkeit, Braue Trank, Mehrfachangriff Fertigkeiten: Balance +8, Klettern +4, Konzentration +9, Diplomatie +7, Tierhandhabung +4, Heilen +9, Springen +11, Wissen (Natur) +10, Zuhören +6, Wahrnehmung +6, Überleben +8, Schwimmen +11 Besitztümer: Kampfausrüstung, Ring des Schutzes +1, Amulett der natürlichen Rüstung +1, Ledertasche mit 31 Kupfermünzen, 25 Silbermünzen und 110 Goldmünzen		Shukak weiß, dass Zaubermagier seine gefährlichsten Gegner sind und oft die einfachsten zu eliminieren. Obwohl seine Erfahrung und sein Stolz ihn dazu drängen, sich mit Kämpfern auseinanderzusetzen, geht er zuerst gegen Zaubermagier vor, dann gegen heimtückisch aussehende Schurken und schließlich gegen alle anderen. Er macht so viel Lärm wie möglich, um Unterstützung herbeizurufen, seine Feinde zu verspotten (auf Drakonisch und holprigem Gemeinsprache) und ein Publikum für seine Tapferkeit zu gewinnen. Er weiß, dass er ohne diesen Stamm die Unterstützung des Drachen verliert, daher kämpft er bis zum Tod. SHUKAK, der Bestie
Diese Gegenstände waren Geschenke von Ilthane und sind mit langsamen Würmern kontaminiert, obwohl Hishka es nicht weiß. SESKITAR auf Seite CcR— Mittlere Vipern-Tierbegleiterin von Hishka N Mittelgroßes Tier i Monsterhandbuch 281 Ini +9; Sinne: Geruchssinn; Zuhören +5, Wahrnehmung +14 RK 22, BÜ 15, FF erwischt 17 ee KP 27 (6W8) Raby ZÄH +5, REF +10, WIL +3; Ausweichen Bewegungsrate 20 ft., Klettern 20 ft., Schwimmen 20 ft. Nahkampf: Biss +9 (1W4 plus Gift) GAB +4; Grp +4 Fähigkeiten: ST 10, GE 20, KON 11, IN 1, WEI 12, CH 2 Besondere Qualitäten: Hingabe, Verbindung, Zauberei teilen Talente: Fähigkeitsschwerpunkt (Gift),	Ahiloor, aber die Echsenmenschen haben es bereits gegessen) Talente: Kampfzauberei, Schriftrolle herstellen, Zauberei Schwerpunkt (Verwandlung) Fertigkeiten: Konzentration +9, Wissen (Arkane) +8, Zauberkunde +10 Ad-hoc Erfahrungspunkte: Wenn die SC einen Waffenstillstand mit Hishka aushandeln, erhalten sie Erfahrungspunkte, als hätten sie den Schamanen im Kampf besiegt. Unterschlupf des Echsenkönigs (SG 8); Dieser große Raum hat einen erhöhten, thronähnlichen Bereich am Nordende, der aus Holz und großen Tierknochen gebaut ist; der Boden vor dem Thron ist mit altem Blut befleckt. Ein kleiner Wasserpool westlich des Thrones spritzt mit kleinen Fischen.	
Verbesserte Initiative, Heimlichkeit, 4 Waffengeschick® Fertigkeiten: Balance +13, Klettern +13, Verstecken +11, « Zuhören +5, Bewegung lautlos +7, Wahrnehmung +14, 7		Männlicher Echsenmensch-Kämpfer 7 CE Mittelgroße menschlicheroid (reptilisch) Monster Manual 169 Initiative +6; Sinne: Zuhören +3, Beobachten +3 Sprachen: Gemeinsprache, Drakonisch RK 22, BÜ 12, FF erwischt 20 Trefferpunkte 83 (9 TW) Resistenz Säure 15 ZÄH +9, REF +7, Willenskraft +3 Bewegungsrate 30 ft. (ca. 9 m) Nahkampf: +1 zurückkehrender Dreizack +14/+9 (1W8+5/19-20) und Klaue +10 und Biss +10 (1W4+2)

Fernkampf: +1 zurückkehrender Dreizack +12 (1W8+5/19-20)	Fremde die tatsächlich gefährlichen Bereiche erkennen. Da die Schlinge unter Wasser ist, beträgt der SG für eine Suche 27 anstelle des normalen SG 23. Die Schlinge ist nicht darauf ausgerichtet, eine Kreatur vom Boden abzuheben, sondern sie nur lange genug zu verlangsamen, um dem Stamm aufzuholen.	Fernkampf Mwk Handarmbrust +5 (1W3/19-20)
GAB +8; Griff +12	Koboldwächter _ (SG 8)	GAB +0; Griff +4
Kampfausrüstung: Trank der mäßigen Wunden heilen	Eine Mauer aus aufgestapelten Steinen bildet den südwestlichen Teil dieses Raumes, und jenseits des nordwestlichen Endes befindet sich ein weiterer Raum mit Wasser auf dem Boden.	Angriffsoptionen Überraschungsangriff +1W6
Attribute: Stärke 18, Geschicklichkeit 15, Konstitution 18, Intelligenz 11, Weisheit 12, Charisma 12	Kreaturen: Acht schwarz-schuppige Kobolde bewachen diesen Bereich. Sie sind mit Speeren bewaffnet und tragen rostige Kettenhemden. Die Kobolde sind "Geschenke" von Ithane und wurden hier stationiert, um die Eier der Echsenmenschen zu bewachen (angeblich um sie vor Eindringlingen zu schützen, aber tatsächlich, um die Echsenmenschen daran zu hindern, sich in Ilthanes Pläne für die Eier einzumischen). Obwohl sie keine Halbdrachen sind, sind sie das Ergebnis mehrerer Generationen von Stammes-Sklaverei, selektiver Zucht und Elixier-Anwendung durch Ithane und überlegen gegenüber normalen Kobolden. Das drakonische Template, das sie besitzen, wird im Draconomicon vollständig beschrieben.	Eigenschaften Str 11, Dex 17, Kon 12, Int 10, Weisheit 12, Cha 10
Besondere Fähigkeiten: Luft anhalten		Talente Zähigkeit
Talente: Wachsamkeit, Ausweichen, Verbesserte Kritische Treffer (Dreizack), Verbesserte Initiative, Verbesserte Natürliche Rüstung, Mehrfachangriff, Waffenfokus (Dreizack), Waffenspezialisierung (Dreizack)		Fertigkeiten Handwerk (Fallenbau) +6, Verstecken +9, Einschüchtern +2, Hören +5, Leise bewegen +5, Beruf (Bergarbeiter) +7, Suche +6, Beobachten +7, Rollen +5
Fertigkeiten: Gleichgewicht +11, Einschüchtern +8, Springen +13, Zuhören +3, Menschenkenntnis +4, Beobachten +3, Schwimmen +8		Besitztümer Kettenhemd, Meisterhafter Rapier, Meisterhafte Handarmbrust mit 10 Bolzen, 10 GM
Ausrüstung: Kampfausrüstung, +1 zurückkehrender Dreizack, Amulett der natürlichen Rüstung +1, Armschienen der Rüstung +3, Beutel mit 31 S, 35 Kp und 210 Gm		Schatz: In einer Ecke des Raumes befindet sich eine kleine, unverschlossene Truhe, die vier dunkle Glasfläschchen enthält - Heiltrank des leichten Wunden heilen, von denen jedes mit einem langsamen Wurm kontaminiert ist. Die Kobolde haben von Ithane den Befehl erhalten, die Truhe nicht zu öffnen oder das Innere zu benutzen; es ist als eine Falle für jedes Wesen gedacht, das sie tötet.
Schatz: Shukak hat Marzenas Ausrüstung in einem kleinen Stapel hinter seinem Thron aufgetürmt, aber er hatte noch keine Gelegenheit, alles zu sortieren, um zu sehen, was ihm gefällt. Ihre Ausrüstung besteht aus einem Stab der brennenden Hände (GL 3., 22 Ladungen), einem Ring des Schutzes +1, einem +1 Dolch und einem Umhang des Widerstands +1.	Die drakonischen Kobolde greifen jeden Nicht-Echsenmenschen an, der den Bereich betritt, sowie jeden feindseligen oder bedrohlich wirkenden Echsenmenschen, der versucht, die Eier zu bewegen.	Ei-Kammer (SG 8)
Eingetauchter Tunnel	Hohe SUR luTHANE's Kopotps(8) = CR2 Drakonischer Kobold Schurke 1 rs RB Kleiner menschlicheroider (reptilienartiger) Körper 1m Monster Manual 161 (Kobold) a) Draconomicon 150 (drakonisches Kreatur-Template) Ini +3; Sinne Dunkelsicht 18 m, Dämmerungssicht; Hören +5, Beobachten +7 Sprachen Drakonisch	Dieser große Raum hat ein Dach aus verflochtenen Mangaroo-Wurzeln und Baumstämmen. Flaches Wasser, das kaum mehr als einige Zentimeter tief ist, bedeckt den Boden der Kammer und umspült die Hunderte von winzigen blassen ledrigen Eiern. Am nördlichen Ende des Beckens, über den anderen Eiern aufragend wie ein bössartiger Wasserspeier, befindet sich ein schwarz ei-großes Ei. Ein breiter Flur führt nach Westen über einen niedrigen Erdwall mit drei hölzernen Truhen und weiter zu einem anderen wässrigen Bereich.
Dieser Tunnel führt abwärts in einen Bereich mit flachem Wasser, der sich nach Westen erstreckt. Auch die Decke fällt ab, und es ist möglich, dass der gesamte Gang weiter vorne unter Wasser steht.	RK 20, BÜ 14, FF 17 II TP 10 (1 TW) p 10 (a	Diese Kammer enthält alle Eier des Stammes, eine ungewöhnlich große Anzahl für einen Stamm dieser Größe. Der schwarze Drache Ilthane bot an, die Eier als Gefallen für den Stamm zu bewachen, legte eines ihrer eigenen Eier als Zeichen des Vertrauens hierhin und grub den westlichen Tunnel, um sich selbst einen leichteren Zugang zu ermöglichen.
Der Tunnel wird 12 m nach dem Beginn des Wassers vollständig unter Wasser und schlängelt sich allgemein 100 Fuß nach Westen, bevor er kurz vor Bereich 11 auf der Karte des Eikammer wieder vollständig auftaucht. Die Charaktere müssen die Luft anhalten und SG 10 Schwimmen-Checks machen, um diesen Bereich zu überqueren.	Resistenz gegen Säure 15 REF +5, WIL +1; +4 gegen Schlaf und Lähmung	Wenn während des Aufenthalts der SC hier Echsenmenschen in diesen Bereich kommen, sind sie äußerst vorsichtig mit ihren Eiern und bemühen sich, die Eindringlinge nicht zu provozieren, um den Eiern keinen Schaden zuzufügen. Falls jedoch Schaden entsteht, reagieren sie brutal und rächen sich (+2
Falle: Dieser Teil des Tunnels ist durch mehrere Schlingen-Zauber geschützt. Die Wände entlang der ersten 3 m des Beckens tragen verknötete Lederseile, die den allgemeinen Bereich der Fallen markieren (SG 15 Wahrnehmungsscheck, um die Seile zu bemerken). Da die Seile einen 3 m langen Teil des Wassers definieren und die Schlingen-Zauber nur die Hälfte davon ausfüllen, besteht keine Garantie dafür, dass	Schwäche gegenüber hellem Licht Bewegungsrate 6 m = rr Nahkampf Mwk Rapier +2 (1W4) und Walton Klaue ~4 (ad2) i	

moralischer Bonus auf Angriffsrollen und Waffenschaden).

Die Eier ragen über die Wasseroberfläche hinaus und sind leicht zu erkennen, aber sie sind so zahlreich, dass jede Kreatur, die sich durch den Bereich bewegt, einen Balance-Wurf (SG 5) pro Runde machen muss, wenn sie schneller als die halbe Geschwindigkeit reist. Bei einem Misserfolg zerbrechen 2 Eier. Flächenangriffe, die 1 oder mehr Trefferpunkte Schaden verursachen, töten automatisch alle Eier im betroffenen Bereich.

Kreaturen: Niemand außer dem Drachen weiß es, aber das schwarze Ei enthält keinen heranwachsenden Drachen, sondern eine große Anzahl von Kyuss-Würmern, die von Dragotha zur Verfügung gestellt wurden. Ilthanes Absicht ist es, dass die Würmer, wenn die Eier schlüpfen, sich durch die Schale des schwarzen Eies bohren, durch das Wasser schwimmen und alle Schlüpflinge infizieren. Dadurch erhält Ilthane (und Dragotha) eine kleine Armee neuer Kyuss-Nachkommen, um die erwachsenen Mitglieder des Stammes und alle anderen Kreaturen, die ihnen entgegentreten, zu überwältigen.

Das Drachenei hat eine Härte von 5 und 5 Trefferpunkte. Wenn es mit Waffen oder waffenähnlichen Zaubern aufgebrochen wird, quellen die Würmer heraus und beginnen, sich in die Echsenmenschen-Eier zu bohren. Sie bewegen sich mit einer Geschwindigkeit von 1,5 m pro Runde durch den wässrigen Bereich (ihr Fortschritt ist offensichtlich, da sie das Wasser aufwirbeln, wenn sie sich bewegen). Sobald ein Wurm ein kleines Ei befallen hat, bricht das darin befindliche Schlüpfchen etwa 4 Runden später als Kyuss-Brutling aus, eine untote schwimmende Kreatur, die darauf aus ist, alle lebenden Wesen zu töten, die sie entdeckt. Die Würmer können sich an den Beinen eines Charakters hochwinden, aber da sie noch nicht ganz ausgewachsen sind, können sie größere Menschlicheroiden nicht in Kyuss-Nachkommen verwandeln und sind letztendlich harmlos. Andere Angriffsmethoden auf das Drachenei haben unterschiedliche Auswirkungen.

Wenn das Ei 10 oder mehr Kälteschadenpunkte erleidet, sind die Würmer darin für 1 Runde betäubt. Kälteschaden, der auf einen Wasserbereich angewendet wird, betäubt die Würmer in diesem Bereich ebenfalls für 1 Runde (verzögert ihre Bewegung), tötet jedoch auch alle Echsenmenschen-Eier in diesem Bereich.

Entfernen von Fluch oder Krankheit (sowie stärkere Versionen dieser Zauberei) töten alle Würmer im Ei, beeinflussen jedoch die Schale nicht weiter. Der Zaubernde kann den Zauber auch auf das Wasser lenken und eine Anzahl von 5-Fuß-Feldern gleich dem Zaubernendenlevel beeinflussen und alle schwimmenden Würmer in diesem Bereich

töten. Wenn der Zauber auf diese Weise verwendet wird, betrifft er jedoch keine Würmer, die bereits ein Schlüpfchen infiziert haben (das erfordert eine gezielte Anwendung des Zaubers).

Das Auftragen von Silberschein auf das Ei zerstört es und seinen Inhalt sofort. Silberschein, der ins Wasser gegossen wird, zerstört schwimmende Würmer in einem Radius von 3 m.

Wenn das Ei 20 oder mehr Feuerschadenpunkte erleidet, werden das Ei und die Würmer zerstört, was zu einer nassen grün-braunen Paste führt. Ein Charakter mit der Fähigkeit Brauen von Tränken oder Handwerk Wundersames Item kann diese Paste verwenden, um 4 Dosen Kyuss-Wurmpaste oder Kyussbane-Öl herzustellen (siehe Seitenleiste), indem er einen Tag pro Dosis für die Herstellung des Gegenstands verwendet. Es ist keine Spielleiter- oder Erfahrungspunktekosten erforderlich, um eines dieser Gegenstände herzustellen, solange der Charakter die Fähigkeit und die Rohpaste hat. Ein Wurf auf Wissen (Arkane oder Religion) mit SG 20 reicht aus, damit ein Charakter diese Eigenschaft der verbrannten Würmer erkennt.

Kyuss-Brutlinge (6 pro SG 5 Begegnung): TP 9 pro Stück; siehe Anhang.

Schatz: Unterwasser in der Nähe des Dracheneis befindet sich eine wasserdichte Truhe aus geöltem Holz, die Ilthanes letzte Sicherheitsmaßnahme gegen die Zerstörung ihres Nachwuchshordes darstellt. Die Truhe enthält eine beträchtliche Menge an Schatz, die die SC in Sicherheit wiegen sollen, was ihren Sieg betrifft. Die Truhe enthält 5320 SP, 1930 GM, 21 PP und sechs dunkle Glasfläschchen - Tränke von Stierstärke (2), Tränke zur schweren Wundheilung (2), Eile und Unsichtbarkeit, von denen jedes mit einem einzigen langsamen Kyuss-Wurm kontaminiert ist. Die Truhe enthält auch einen Ring der geringen Zauberspeicherung. Der Ring enthält derzeit keine Zauberei; Ilthane beabsichtigte, einen Zauber zur Entfernung von Krankheit im Ring aufzubewahren, falls es zu einer versehentlichen Wurmbefallung kommen sollte, aber sie kam nie dazu.

Entwicklung: Wenn die Echsenmenschen die Würmer bemerken, hängt ihre Reaktion von früheren Ereignissen ab. Wenn der infizierte Krieger in Bereich 6C noch am Leben ist, erkennen die Echsenmenschen, dass etwas sehr falsch ist und der Drache wahrscheinlich dafür verantwortlich ist. Sie versuchen, die Würmer davon abzuhalten, zu ihren Eiern zu gelangen, und stürmen in die Ei-Kammer, um Eier in Sicherheit zu bringen. Wenn die SC bei diesem Vorhaben helfen, akzeptieren die Echsenmenschen dankbar ihre Unterstützung, was die Beziehungen nach der Wurmbekämpfung erleichtert. Da die

Kyuss-Brutlinge zu dieser Zeit nicht aus dem Wasser herauskommen können, macht das Entfernen der Eier aus dem Wasser sie sicher.

Wenn die Echsenmenschen glauben, dass die SC für die Würmer im Körper des infizierten Individuums in 6C verantwortlich sind, ist die Anwesenheit der Würmer in der Ei-Kammer ein "Beweis" für die Schuld der SC, und sie greifen in Wut an (+2 moralischer Bonus auf Angriffe und Waffenschaden).

Angesichts der Anzahl der Echsenmenschen-Eier (mehr als 200) kann diese Situation sehr schnell außer Kontrolle geraten, sodass die SC möglicherweise nicht mehr alles unter Kontrolle haben. Das Entfernen der Eier aus dem Wasser, das Errichten einer soliden Barriere, die die Würmer nicht überqueren können, oder das Ablassen des Wassers sind die besten Optionen, sobald die Würmer freigesetzt wurden. Die Verwendung eines Flächenangriffs, um alle befallenen Bereiche zu schädigen, funktioniert ebenfalls, tötet jedoch alle Eier in diesem Bereich. Wenn die Brutlinge nicht zerstört werden, verwandeln sie sich in etwa einer Woche in eine wandelnde Form, die außerhalb des Wassers überleben kann, und werden unter der Leitung von Ilthane zu einer gefährlichen Bedrohung im Sumpf und schließlich in anderen nahegelegenen Gebieten.

Ad-hoc-Erfahrungspunkte: Der angegebene Begegnungsgrad für diesen Bereich setzt voraus, dass die SC die Würmer freisetzen und gegen einige der Kyuss-Brutlinge kämpfen. Wenn es den SC gelingt, alle Würmer zu zerstören, ohne dass dabei Echsenmenschen-Eier getötet werden, vergib jeder SC einen Erfahrungspunkt entsprechend dem Begegnungsgrad 8. Wenn einige, aber weniger als die Hälfte der Eier getötet werden, vergib jeder SC einen Erfahrungspunkt entsprechend dem Begegnungsgrad 4. Wenn die meisten oder alle Eier getötet werden, erhalten die SC keinen zusätzlichen Erfahrungspunkt für diese Begegnung. Vergib zusätzlich 500 EP pro SC, wenn sie den Stamm von ihren guten Absichten überzeugen, beispielsweise indem sie helfen, Eier vor der vorrückenden Flut von Würmern zu retten.

TK 204

Kyuss-Wurmpaste:

Dieser becherförmige Behälter mit übelriechender grün-brauner Paste macht eine Kreatur immun gegen die grünen Würmer eines Kyuss-Brutlings. Jeder Wurm aus einem Brutling (oder ähnlichen Wurmangriffen wie Langwürmern) stirbt sofort, wenn er eine mit der Paste geschützte Kreatur berührt. Das Auftragen der Paste ist eine Vollrunden-Aktion und hält 1 Stunde lang an. Jeder Becher Paste kann eine Kreatur schützen. Wenn der Behälter auf einen normalen Brutling geworfen wird, verwandelt er die Kreatur in einen normalen

Zombie, als ob Entfernen von Fluch verwendet worden wäre.
Schwache Abwehrmagie; ZS 5; Handwerk
Wundersame Gegenstände, Gegenmittel
neutralisieren; Preis: 750 GM.

Kyussbaneses:

Diese klebrige, ölige Substanz verleiht einer Waffe für 1 Stunde die Eigenschaft Untote-Bezwingen. Jeder Brutling von Kyuss oder ähnliche Kreatur (einschließlich Kyuss selbst), der von der betroffenen Waffe getroffen wird, erleidet zusätzlich zu den +2W6 Schaden der Bezwingend-Eigenschaft +1W6 Schaden.

Schwache Verwandlungsmagie; ZS 5; Handwerk
Wundersame Gegenstände, Monster beschwören |; Preis: 750 GM.

#####

Großer untergetauchter Tunnel

Dieser breite Tunnel neigt sich schnell nach unten und taucht unter Wasser ab. Das Wasser ist stagnierend und von einer Schicht Schlamm und winzigen schwimmenden Pflanzen bedeckt.

Ilthane benutzt diesen Tunnel, um Zugang zur Eikammer zu erhalten, obwohl sie seit über einem Monat nicht mehr hier gewesen ist. Der Tunnel verläuft etwa 200 Fuß nach Nordwesten und mündet schließlich am Grund eines tiefen Wasserbeckens im Nebelmoor.

TK 205

Skalierung des Abenteuers

"Begegnung in der Festung von Schwarzwall" ist für eine Gruppe von vier Spielercharakteren der Stufen 5 bis 6 konzipiert, kann aber mit ein wenig Arbeit für Charaktere der Stufen 3 bis 4 oder 7 bis 8 angepasst werden, indem vor allem die Anzahl der begegnenden Kreaturen angepasst wird.

Partys der Stufen 3 bis 4: Reduziere die Anzahl der Echsenmenschen in der Belagerung und im Versteck. Entferne den Druiden aus dem Stee. Verwende die Statistiken des Lieutenants für den Echsenkönig, die Statistiken des Belagerungsdruiden für den Schamanen und lasse den Lieutenant im Versteck weg. Verwende anstelle von zwei Harpyien im Versteck eine Harpyie. Entferne 3-4 der drakonischen Kobolde.

Partys der Stufen 7 bis 8: Füge mehr Echsenmenschen zur Belagerung und zum Versteck hinzu. Verwende die Statistiken des Lieutenants für den Belagerungsmeister. Füge dem Echsenkönig und dem Lieutenant die Halbdrachen-Vorlage hinzu. Erhöhe die drakonischen Kobolde auf die Stufe 2 Schurken. Füge dem Versteck jeweils einen

weiterentwickelten Etyugh und eine weitere Harpyie hinzu.

#####

PART THREE: TERROR BELOW

Als die SC nach Blackwall Keep zurückkehren, finden sie die Soldaten in Panik. Es scheint, dass eines der Echsenmenschen, das beim ersten Angriff in die Festung gelangte, das Schloss einer bestimmten Tür im Erdgeschoss aufgebrochen hat, in dem Glauben, dass zusätzliche Sicherheit auf einen Schatz hinweist. Das Monster, das einst hinter der Tür eingesperrt war, kann nun frei durch die Festung streifen und hat zwei Soldaten gegriffen, die in den Keller gezogen wurden. Die Soldaten haben mit übrig gebliebenem Holz und Türen den Eingang zum Keller provisorisch abgesperrt, aber die Kreaturen (es scheint mehr als eine Kreatur zu sein, da sie mehrere Bewegungen hören), sind stark genug, dass dies nur eine temporäre Lösung darstellt. Sie entschuldigen sich bei den SC dafür, dass sie ihnen die Bedrohung nicht früher mitgeteilt haben, aber sie waren immer noch entschlossen, die Kreatur zu töten, die einmal ihr Freund war, und dachten, dass sie, wenn sie es wegbringen würden, sterben würde oder sie einen Weg finden würden, ihn zu retten. Als Beispiel für die Stärke ihrer Geheimhaltung wusste nicht einmal Marzena von dem gefangenen Spawn, da ihr gesagt wurde, dass der letzte Magier wahnsinnig geworden sei und eines Nachts in den Sumpf gewandert sei. Die Soldaten können beschreiben, wie ihr Freund aussah, als er sich veränderte (eine zombiartige Kreatur mit grünen Würmern, die in seinem Fleisch kriechen), und die flüchtigen Blicke, die sie seitdem erhascht haben, bestätigen dieses Erscheinungsbild. Drei Spawn durchstreifen nun das Untergeschoss der Festung und zwingen die Soldaten, sich im Obergeschoss den Raum zu teilen. Das untote Trio greift täglich die Barrikade der Soldaten an, und wenn sie durchbrechen, ergreifen sie jeden Soldaten, den sie erreichen können. Zwei oder mehr von ihnen packen den Gefangenen und ziehen ihn zurück in den Keller, um die Würmer ihre Arbeit tun zu lassen (und den Soldaten Zeit zu geben, die Barrikade wieder aufzubauen). Dies zeigt, dass die Monster keine willenslosen Zombies sind und taktische Vorgehensweisen nutzen. Wie alle kürzlich geschaffenen Spawn im Dienste von Ilthane und Dragotha ist ihr Ziel nicht das Töten, sondern das Vermehren. Deshalb schnappen sie sich ihre Gegner einzeln, anstatt einen offenen Kampf zu suchen, bei dem potenzielle Beute getötet werden könnte.

Je nachdem, wie lange die SC gebraucht haben, um sich mit den Echsenmenschen auseinanderzusetzen, sollten Verstärkungen der Soldaten aus Diamond Lake in der Festung eingetroffen sein. Obwohl Allustan in Diamond Lake bleibt, übergibt er dem

Captain der Verstärkungen einen Brief für die SCs, in dem er sie bittet, Marzena nach Diamond Lake zu begleiten, damit er mit ihr über ihr Wissen über die grünen Würmer sprechen kann.

ABSCHLIEßENDE ANMERKUNGEN ZUM ABENTEUER

Als die SC Marzena nach Allustan bringen, ist er dankbar für ihre Hilfe und gespannt auf die Neuigkeiten ihrer jüngsten Abenteuer. Marzena erzählt Allustan, was sie über grüne Würmer in den Cairn Hills gehört hat, aber leider liefert ihre Nachricht wenig neue Informationen, abgesehen von der Bestätigung, dass die Brut von Kyuss in den Cairn Hills zunimmt. Diese Informationen und der Bericht der SC überzeugen Allustan davon, dass hier etwas Größeres im Gange ist, und er erzählt den SC von einem "alten Freund" in der Freien Stadt, einem Weisen namens Eligos, der viel über seltsame Monster weiß. Ihr nächster Schritt ist es, Eligos in der Freien Stadt zu besuchen und Allustans zusammengestellte Notizen sowie ihre eigenen Erfahrungen mit ihm zu teilen. Mit diesen Informationen sollte der Weise in der Lage sein, herauszufinden, welche Art von Bedrohung die grünen Würmer für die Region darstellen und wie man ihnen entgegentreten kann. Beachte, dass wenn die SC zugestimmt haben, im Namen von Hishka mit den Beamten der Freien Stadt zu sprechen, die Notwendigkeit, Eligos zu treffen, ihnen eine bequeme Ausrede gibt, dorthin zu reisen und einen Vertrag zwischen der Freien Stadt und den Echsenmenschen des Nebelmoors zu arrangieren.

ANHANG:

NEUES MONSTER

Kyuss-Spawngling

Winziges Untotes (Aquatisch)

Trefferwürfel: 1W12+3 (9 TP)

Initiative: +4

Bewegungsrate: Schwimmen 40 ft.

Rüstungsklasse: 18, BÜ 16, FF 14

GAB/Grapple: +0/—11

Angriff: Biss +6 (1W3-3 plus Gift)

Voller Angriff: Biss +6 (1W3-3 plus Gift)

Reichweite: 2-1/2 ft./0 ft.

Besondere Angriffe: Brut erschaffen, Gift

Besondere Eigenschaften: Dämmerlicht 60 ft., Schnelle Heilung 3, Geruchssinn, untote Eigenschaften, Fähigkeit, Krankheit zu heilen

Rettungswürfe: Fort +0, Ref +4, Will +3

Stärke 4, Geschicklichkeit 18, Konstitution —, Intelligenz 2, Weisheit 12, Charisma 14

Fertigkeiten: Wahrnehmungen +3, Wahrnehmung +3, Schwimmen +12

Talente: Zähigkeit, Waffenfinesse®

Sean K Reynolds wurde in einer Küstenstadt in Südkalifornien geboren. Seit 1998 ist er ein professioneller Spieledesigner und ist am besten für seine Arbeit am Kampagnen-Setting "Forgotten Realms", "Greyhawk" und dem Monster Manual der 3. Edition bekannt. In seiner Freizeit liest er, bemalt Miniaturen und schreibt 2-3 Satz-Biografien.

Umgebung: Jedes Sumpfgebiet

Organisation: Einzelgänger, Paar oder Schwarm (3-20)

Herausforderungsgrad: 1

Schatz: Keine

Gesinnung: Immer chaotisch böse

Weiterentwicklung: 2-4 TP (Klein), 5-8 TP (Mittel)

Dieses elende kleine Ärgernis erscheint als verwesendes Echsenmenschkücken. Stücke von Eierschalen haften an seinem übelriechenden Fell, während sich grüne Würmer winden und aus seinen nadelspitzen Zähnen und leeren Augenhöhlen tropfen.

Diese morbiden kleinen untoten Monster sind eine von vielen Variationen der Brut von Kyuss. Sie wurden entworfen, um die Moral der Echsenmenschen zu untergraben und gleichzeitig einen Weg für die Würmer von Kyuss zu schaffen, um die natürliche Rüstung der Echsenmenschen (und anderer Kreaturen) zu durchdringen. Der letztendliche Erfolg des Kyuss-Spawnglings hängt davon ab, wie viele der untoten Küken die SC entkommen lassen.

Ein Kyuss-Spawngling wiegt 5 Pfund.

Kampf:

Trotz seiner geringen Größe ist ein Kyuss-Spawngling ein aggressiver Kämpfer. Ein Kyuss-Spawngling greift an, indem er mit seinen winzigen, messerscharfen Zähnen beißt und ein brennendes Gift in das Blut des Opfers injiziert.

Brut erschaffen (ÜF): Ein Kyuss-Spawngling kann jede menschlicheroiden Leiche, die er berührt, infizieren. Dies erfordert eine volle Runde. Die Leiche erwacht als Brut von Kyuss 1W6+4 Runden später zum Leben.

Gift (A): Verletzung, SG 10, Stärke-Rettungswurf; anfänglicher Schaden 1W6 Konstitution, sekundärer Schaden 1W6 Konstitution. Der Rettungswurf basiert auf der Konstitution.

Anfälligkeit gegenüber Krankheitsheilung (A): Ein Krankheitsheilungszauber (oder ein ähnlicher Effekt) zerstört automatisch einen Kyuss-Spawngling.

Akt 4. Die Halle der harten Reflektionen

@BY MIKE MEARLS,
@ BY JOACHIM BARRUM, STEVE
PRESCOTT, AND EVA WIDERMANN,
@ BY ROBERT LAZZARETTI,
AGE OF WORMS CALLIGRAPHY BY
DARLENE, '=
ADVENTURE PATH , LOW-LEVEL
(IST-STH) , DUNGEON CRAWL,

Die Freie Stadt: ein strahlender Juwel in der Krone der kultivierten Zivilisation. Ein Ort, an dem ein Bettler zum Prinzen werden kann und jeder die Chance auf Wohlstand hat. Doch unter der Oberfläche dieser geschäftigen Metropole liegt eine Verderbnis, die im Dunkeln gärt und das Leben derer manipuliert, die sich ihrer Anwesenheit nicht bewusst sind. Nun könnten sich eine kleine Abenteurergruppe von außerhalb der Stadt überfordert fühlen. Ihre Handlungen in Diamantsee haben den Zorn eines der verborgenen Meister der Stadt auf sich gezogen. Eine Bande von Infiltratoren und ein rätselhafter Drahtzieher schmieden ihre Zerstörung, und nur das Aufdecken der Verderbnis bis zur Wurzel kann die Angriffe stoppen. "Der Saal der harten Spiegel" ist ein Dungeons & Dragons-Abenteuer, das für vier Charaktere der 7. Stufe konzipiert ist. Es ist auch die vierte Folge des Abenteuerpfads "Zeitalter der Würmer", einer kompletten Kampagne bestehend aus 12 Abenteuern, mehreren "Hintergrund"-Artikeln, die Dungeon Masters bei der Leitung der Serie helfen, sowie einigen Poster-Karten wichtiger Orte. Um Hilfe bei der Leitung dieser Kampagne zu erhalten, schauen Sie sich auch die monatlichen Artikel "Wormfvod" von Dracon an, eine Serie, die zusätzliches Material bietet, um den Spielern zu helfen, diese Kampagne zu überleben. Ihre Charaktere sollten im Laufe dieses Abenteuers die 8. Stufe erreichen, und wenn sie beschließen, sich eine Weile vom Abenteuerleben zu erholen und das Stadtleben zu erkunden, werfen Sie einen Blick auf Ausgabe 436 von Dracon für fünf Attraktionen, die Ihre Charaktere dazu verlocken, einen Teil ihrer hart verdienten Beute auszugeben. In dieser Ausgabe von Dragon finden Sie auch eine Ökologie des Spawn of Kyuss, einer der zentralen Kreaturen, die in dieser Kampagne vorkommen.

Natürlich können Sie "Der Saal der harten Spiegel" auch als eigenständiges Abenteuer

oder sogar als Teil einer Kampagne nach Ihrem eigenen Design spielen.

Hintergrund des Abenteuers:

Loris Raknian, ein pensionierter Gladiator und Direktor der Arena der Freien Stadt, hat alle Hände voll zu tun, um die bevorstehenden Championsspiele zu organisieren, bei denen Kämpfer aus aller Welt zu einem Festival der Gewalt und Pracht zusammenkommen sollen, das alle bisherigen Veranstaltungen in den Schatten stellen wird. Trotz dieser enormen logistischen Herausforderung schafft er es immer noch, mit seinen Mitkultisten der Ebenholz-Triade Schritt zu halten, einschließlich der geheimen Zelle unterhalb des korrupten Bergbauorts Diamantsee. Raknian erfuhr kürzlich, dass diese Zelle zerstört und ihre geheimen Forschungen von einer Gruppe Einheimischer gestohlen wurden. Verärgert über den Verlust seiner Mitstreiter und besorgt über die fehlenden Forschungen, befürchtet Raknian, dass jemand auf die verborgenen Pläne des Kults gestoßen ist. Schlimmer noch, der finstere Teufel Bozal Zahol, der Raknian zur Ebenholz-Triade bekehrte und in einem geheimen Tempel tief unter der Arena der Freien Stadt wohnt, hat verfügt, dass es für Raknian sehr unangenehm werden wird, wenn er das Problem in Diamantsee nicht bald löst.

Als Raknian durch einen Verbündeten, der in Diamantsee versteckt ist, erfuhr, dass die Verantwortlichen für die Zerstörung des Kults auf dem Weg zur Freien Stadt sind, atmete er erleichtert auf. Da er zu beschäftigt mit den Vorbereitungen für die bevorstehenden Championsspiele ist, um sich selbst mit den Neulingen auseinanderzusetzen, kontaktierte Loris Zyrxog, einen Gehirnverzehrter, der unter den Straßen der Stadt lebt und ein alter Bekannter des Arena-Meisters ist. Loris beauftragte Zyrxog damit, die Helden zu vernichten und jegliche fehlenden Hinweise zu finden, die sie bezüglich des schändlichen Plans des Kults haben könnten.

Zyrxog und eine Schar von Drow-Sklaven kamen vor Jahren in die Freie Stadt und richteten schnell ihre Operationen ein, nachdem sie eine Bande von Doppelgängern, die in der Hafengegend der Stadt ansässig war, dominiert hatten. Indem er sie als seine

Augen, Ohren und Hände auf den Straßen über ihm benutzte, manipulierte der Gehirnverzehrter Ereignisse, ersetzte wichtige Beamte und sammelte Kuriositäten gemäß seiner fremdartigen Pläne. Beauftragt damit, die störrische Gruppe aus Diamantsee zu vernichten, setzt Zyrxog seine Doppelgänger schnell in Bewegung, um sie aufzuspüren und ihre Vernichtung zu planen.

In der Zwischenzeit reisen die Helden in die Freie Stadt, um Eligos zu suchen, einen gelehrten Weisen und alten Freund ihres Gönners Allustan. Sie bringen zahlreiche Artefakte und Hinweise auf die Pläne des Kults mit und haben eine Vielzahl von Fragen, auf die sie hoffen, dass der Weise sie beantworten kann.

Der Abenteurerüberblick:

"Der Saal der harten Spiegel" beginnt, als die Helden sich der Freien Stadt nähern, ohne von der Gefahr zu ahnen, die dort auf sie wartet. Nach Begegnungen mit einem korrupten Torwächter, einem apokalyptischen Straßenprediger und einem gefährlichen Umzug erreicht die Gruppe schließlich das Anwesen des Weisen Eligos. Der Weise teilt den Helden mit, dass er zwar die Antworten finden kann, die sie suchen, dies aber Zeit benötigt. Dadurch haben die Helden die Möglichkeit, die Tage in einer örtlichen Herberge namens das Schiefe Haus zu verträdeln.1

Kurz nach der Ankunft der Helden greifen die Doppelgänger an, indem sie sich als die Helden ausgeben und in deren Namen ein Verbrechen begehen, in der Hoffnung, die Einheimischen gegen sie aufzuhetzen. Die Gruppe muss diesen Plan durchkreuzen und dabei den Standort der versteckten Basis der Gestaltwandler an der Uferpromenade herausfinden. Dies führt zu einer Konfrontation mit den gefährlichen Schwindlern in ihrem wahnsinnigen Spiegelhaus. Indem sie Telakin, den Anführer der Doppelgänger, besiegen, enthüllen sie eine tiefere Bedrohung: einen verborgenen Meister, der ihre Handlungen lenkt. Bevor die Helden den Unterschlupf verlassen können, versucht Zyrxog selbst, sie mit Hilfe seiner Drow-Gefolgsleute zu vernichten.

Indem sie den Gehirnverzehrter aufspüren, dringen die Helden in sein außerirdisches

Versteckt tief unter den Straßen der Stadt ein. Hier können sie Zyrxog besiegen und mehr über die jüngsten Machenschaften des Aberrationenwesens erfahren, einschließlich zahlreicher Transaktionen mit Loris Raknian, dem Herrn der Arena der Freien Stadt und Gastgeber der bevorstehenden Championsspiele.

Abenteureraufhänger:

Nachdem sie die Kultisten in Diamond Lake und die dort lauernden Untoten in der nahegelegenen Schwarzwall-Festung besiegt haben, werden die Helden von Allustan angewiesen, Eligos in der Freien Stadt aufzusuchen, um mehr über diese teuflischen Kulte und ihre von Würmern befallenen Diener zu erfahren.

Wenn das Abenteuer unabhängig genutzt wird, kontaktiert Allustan, ein angesehener Weiser, die Gruppe in der Hoffnung, ihre Dienste in Anspruch zu nehmen. Der Weise ist kürzlich in den Besitz eines bedrohlichen Gegenstands gelangt: eines grünen segmentierten Wurms in einem Glas mit Konservierungsflüssigkeit, den er identifizieren lassen möchte. Da er seine kleine Stadt aufgrund anderer Verpflichtungen nicht verlassen kann, bietet der Weise den Helden an, das Glas mit in die Freie Stadt zu nehmen und den Inhalt identifizieren zu lassen. Allustan schlägt vor, dass die Gruppe Eligos kontaktiert, einen Gelehrten, der in der Freien Stadt lebt. Als Gegenleistung für ihre Dienste bietet Allustan an, der Gruppe 500 Goldmünzen pro Mitglied zu zahlen.

Tatsächlich können Sie, indem Sie die Art der Hinweise ändern, die in Zyrxogs Versteck gefunden werden, "Der Saal der harten Spiegel" als eine großartige Möglichkeit nutzen, um die Helden über mögliche aufkeimende Verschwörungen zu informieren.

Die Reise zur Freien Stadt beginnt damit, dass Allustan den Helden hilft, die Notizen und Entdeckungen, die sie über die Ebenholz-Triade und den Spawn von Kyuss in Diamantsee und dem Nebelmoor gemacht haben, zusammenzufassen. Er gibt ihnen die Adresse eines Freundes namens Eligos, eines Weisen, der in der Freien Stadt lebt und bei der Entschlüsselung der Entdeckungen helfen und herausfinden kann, worum es genau bei dem Kult geht. Die Reise von Diamantsee zur Freien Stadt beträgt etwa 85 Meilen auf einer Straße durch Hügel (Bewegungsmodifikator im Freien x3/4). Konsultieren Sie die Seiten 162-164 im Spielerhandbuch, um festzustellen, wie lange die Gruppe für diese Reise benötigt – wenn Ihre Gruppe mit einer Geschwindigkeit von 30 Fuß reist, dauert es etwa fünf Tage.

Die Reise ist nicht ohne Gefahren. Die Straßen sind nicht mehr so sicher wie früher, mit Banditen und noch schlimmerem, das in

der Nacht herumstreift. Die Helden werden wahrscheinlich mehrere Patrouillen passieren, Gruppen von Händlern oder Bauern und Ansammlungen von Pilgern auf der Straße – Sie können diese nach Bedarf einbauen und dabei vielleicht einige der Begegnungen auf Seite 19 des DUNGEON-Magazins 126 als Inspiration verwenden.

Es besteht eine 10%ige Chance, dass eine gefährliche Begegnung stattfindet. Führen Sie zwei Überprüfungen pro Tag durch (eine während des Tages und eine in der Nacht). Wenn die Helden keine angemessenen Vorsichtsmaßnahmen treffen, wenn sie ihr Lager aufschlagen (Wachen postieren oder einen sicheren Platz zum Zelten finden mit einem SG 15 Überlebenskunst-Wurf), steigt die Wahrscheinlichkeit einer nächtlichen Begegnung auf 20%. Es sei denn, Ihre Spieler genießen diese Begegnungen besonders, sollten Sie jedoch die Anzahl der Begegnungen während der Reise auf höchstens zwei begrenzen, es sei denn, Sie möchten die Stufe der Gruppe auf die 7. erhöhen. Alle diese Begegnungen haben eine durchschnittliche BE von 7.

xxxxxxxxxxxxxxxx

d% Begegnung

01-40 Banditen

41-60 Warge

61-75 Schneeeulenbären

76-90 Plagegeister

Banditen: 1W3 Banditen der Stufe 5

sind auf der Suche nach leichtem Geld und verlangen von vorbeiziehenden Reisenden exorbitante Zölle. Wenn der Zoll (das gesamte Geld, das die Gruppe bei sich hat) nicht bezahlt wird, folgt ein Angriff. Wenn einer der Banditen getötet wird, versuchen die anderen zu fliehen. Verwenden Sie die Werte für die Diebe auf Seite 38 für diese Banditen.

Warge, Schneeeulenbären und Plagegeister: Diese Raubtiere jagen in Rudeln und lauern den Helden auf, in der Hoffnung, dass einer von ihnen zurückfällt, damit sie zuschlagen können. Ein Held kann sie mit einem erfolgreichen Wahrnehmung- oder Listen-Wurf entdecken. Sie brechen den Angriff ab, wenn die Hälfte ihrer Anzahl getötet wurde.

Trolle: Zwei Trollbrüder namens Murnk und Nathk sind die einzigen Überlebenden eines kürzlichen Überfalls auf eine Trollhöhle durch eine Gruppe von Abenteuern. Die Trolle versuchen, etwas Geld zu verdienen, um einen Ettin oder Hügelriesen anzuheuern und sich an den drei Abenteuern zu rächen. Leider wissen sie nur einen Weg, um Geld zu verdienen, nämlich indem sie weitere Abenteurer angreifen. Trolle sind nicht besonders intelligent. Wenn einer der Trolle getötet wird, fleht der andere um sein Leben und bietet das letzte Geld der beiden als Bestechung an (87 Silberstücke und ein Goldstück). Wenn nach den Abenteuern

gefragt wird, die ihre Höhle zerstört haben, beschreiben die Trolle eine schnelle Elfe mit einem Bogen, einen großen lauten Mann mit einem glänzenden Gürtel und einen schrecklichen bärtigen Mann, der viel Feuer geworfen hat. Aufmerksame Helden könnten die Beschreibungen der örtlichen Abenteurer Tirra, Auric und Khellek erkennen, oder auch nicht. Die Trolle wissen nicht, wer sie waren, aber sie wissen, dass sie für eine Gruppe von fünf ihrer Brüder zu stark waren.

Teil 1: Willkommen in der freien Stadt

Auf den Ufern eines breiten, langsam fließenden Flusses befindet sich die glänzende Freie Stadt. Größer als alle anderen, ist diese Stadt die Heimat von Zehntausenden, die gemeinsam auf ein besseres Leben hoffen. Hohe Türme und Giebeldächer drängen sich eng zusammen und ragen über die hohen Steinmauern, die die geschäftige Metropole umgeben, während kleinere, weniger prunkvolle Gebäude in fast alle Richtungen von den Mauern aus verbreitet sind. Zahlreiche gewöhnliche Leute sowie Karren und Wagen, beladen mit Waren für den Markt, bilden eine lange Schlange, die sich langsam zum nächsten Tor hinbewegt.

Den Zugang zur Freien Stadt zu erlangen, ist ein zeitaufwendiges Unterfangen, das mit einer 2-stündigen Wartezeit in der Schlange beginnt, gefolgt von einer Inspektion durch die Wachleute am Tor. Obwohl die Freie Stadt für alle offen und relativ sicher ist, hat die Stadtmiliz strenge Gesetze gegen Schmuggelware (insbesondere

zerstörerische Magie, Drogen und alle Gifte, die Konstitutions-Schaden verursachen). Wenn die Gruppe sich als gewöhnliche Leute tarnt und einen Verkleidungsscheck durchführt (gegen drei +4 Wahrnehmung-Checks der Wachen), werden sie nach einfacher Befragung zu ihrem Namen und Geschäft durch das Tor gelassen. Andernfalls lies oder paraphasiere Folgendes, wenn die Spielfiguren sich dem Tor nähern.

"Nun, was haben wir hier? Schicke Leute, die ihr Geld in der Freien Stadt ausgeben wollen", ruft der Wächter vom Tor aus. "Also, was ist euer Anliegen hier? Und seid bereit, eure Taschen zu leeren."

Während die Wachen (LN männliche menschliche Krieger Stufe 3) nichts gegen die Spielfiguren haben, machen sie gerne Schwierigkeiten für diejenigen, die besser ausgestattet sind als sie selbst. Nachdem sie die Namen aller Gruppenmitglieder aufgeschrieben haben, bitten die Wachen darum, einen Blick auf ihr Eigentum werfen zu dürfen und begründen dies damit, dass sie

Akt 4. Die Halle der harten

nach Schmuggelware suchen müssen. Sie betrachten alle Waffen und ungewöhnliche Ausrüstung sehr misstrauisch, insbesondere seltsame Talismane, Gläser mit grünen Würmern oder offensichtliche magische Gegenstände. Nach der Inspektion, die mit besorgten Blicken und missbilligendem Seufzen durchgeführt wird, informieren die Wachen die Gruppe, dass einige ihrer Ausrüstungsgegenstände beschlagnahmt werden könnten. Obwohl offensichtlich unwahr, suchen die Wachen nach einer kleinen Bestechung (5 GM oder mehr), um den Durchgang der Gruppe in die Stadt zu erleichtern. Ein erfolgreicher SG 20 Sense Motive-Check klärt dies auf. Sollten die Spielfiguren ihre Unschuld energisch und wiederholt beteuern, lassen die Wachen sie ohne viel Protest herein. Sollte eine der Spielfiguren tatsächlich Schmuggelware besitzen (wie Gift oder Drogen), wird es beschlagnahmt und die betreffende Spielfigur mit 20 GM pro Dosis oder verbotenen Gegenstand bestraft.

Sobald sie in der Freien Stadt sind, lies oder paraphrasiere Folgendes für die Spielfiguren:

Die Straßen der Freien Stadt sind mit gut abgenutzten Steinen gepflastert und von tiefen Wagenspuren durchzogen. Menschen aller Rassen, einige mit exotischen Gewändern, drängen sich auf den Straßen. Das Knarren von Wagen und das Wiehern von Pferden wird unterbrochen vom Rufen der Händler, die ihre Waren anpreisen, und den Rufen der Kunden, die über Preise feilschen. Die Luft ist erfüllt vom Geruch der Zivilisation, dem Gestank von Schweiß und Abfall, gemischt mit dem Duft von frisch gebackenem Brot und feuergeschmortem Fleisch.

Die Freie Stadt ist eine leere Leinwand. Es könnte sich um die Stadt Greyhawk, Waterdeep, Sharn oder jede andere große Stadt in deiner eigenen Kampagne handeln. Platziere die verschiedenen Begegnungsbereiche in diesem Abenteuer (oder die Ablenkungen, die in Dracon 4336's "Wormfood" beschrieben sind) an beliebiger Stelle. Das Schiefe Haus und Eligos' Anwesen können sich natürlich überall in der Stadt befinden, während Durchnässter Halt an einer Uferpromenade liegen sollte. In der nächsten Ausgabe setzt "The Champion's Belt" das Abenteuer in der Freien Stadt fort und enthält auch einen Hintergrundartikel mit dem Titel "Die Freie Stadt", der das kleine Viertel rund um das Schiefe Haus beschreibt und zahlreiche kleine Abenteueransätze enthält, um die Spielfiguren zwischen den Abenteuern zu unterhalten.

Die folgenden beiden Begegnungen finden statt, während die Gruppe zwischen verschiedenen Orten auf den Straßen der Freien Stadt unterwegs ist. Sie können

jederzeit während des Abenteuers eingesetzt werden und sollen der städtischen Umgebung Leben einhauchen und die Lücken während ruhigerer Phasen füllen.

Begegnung 1: Die Diebesparade (EL9) - Während sie sich durch die Freie Stadt bewegen, finden die Spielfiguren ihren Fortschritt durch eine Parade von Straßenkünstlern und einer kleinen Menagerie blockiert, die die Straße entlangzieht. Eine große Menschenmenge hat sich auf beiden Seiten der Straße versammelt, in der Hoffnung, einen Blick auf exotische Monster und wagemutige Jongleure zu erhaschen.

Die Kreuzung vor Ihnen ist voller Menschen, die ihre Nacken anstrengen und jubeln, als ein Paar Jongleure, gefolgt von einem großen Metallkäfig, die Querstraße entlanggeht. Die Parade setzt sich fort und präsentiert die Talente zahlreicher Straßenkünstler und verschiedener eingesperrter Bestien. Ein großer und extravaganter Käfig auf einem von Pferden gezogenen Wagen besteht tatsächlich aus zwei Käfigen. Der innere Käfig besteht aus Eisenstäben, mit Glasfenstern, die außerhalb der Stäbe auf allen vier Seiten angebracht sind. Im Inneren befindet sich ein dreiköpfiges Monstrum mit den Köpfen einer Ziege, eines Löwen und eines strahlend blauen Drachen. Während die Parade weiterrollt, brüllt das Tier immer wieder, während sein Drachenkopf den Eisengitterkäfig mit Blitzen aus Elektrizität bombardiert, die entlang der Metallstäbe zucken.

Kreaturen: Die Parade, eine jährliche Veranstaltung zur Feier der bevorstehenden Championsspiele, zieht durch die Straßen der Freien Stadt und unterhält alle. Leider zieht das schrille Ereignis auch eine Reihe von Dieben an, die die ablenkende Veranstaltung als Deckung für ihre Diebstähle nutzen. Jeder Charakter, der sich in der Menge mischt, um einen besseren Blick zu erhaschen, ist ein potenzielles Ziel für das Paar Schurken in der Menge.

Als zusätzliche Gefahr hat das Tier im Käfig, eine Chimäre, Ambitionen, die über die einer Jahrmarktsattraktion hinausgehen. Die Organisatoren der Parade haben dafür gesorgt, dass der Atem des Chimäre die Menschen auf der Straße nicht verletzt, und obwohl der Blitz den Glasfenstern nicht viel Schaden zufügt, hat er die Eisengitter des inneren Käfigs langsam geschwächt.

Nur Augenblicke, nachdem die Schurken die Gelegenheit hatten, ihr Handwerk auszuüben, bricht der Käfig der Chimäre, und das Tier wird freigelassen, während die Menge in Panik flieht (zusammen mit den Schurken, wenn sie nicht entdeckt wurden).

Männlicher menschlicher Schurke; Großartig

Rechtschaffen Chaotisch, Mittelgroßer Menschlicheroider, Stufe 4

Ini +7; Sinne Hören +7, Beobachten +?.

Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch

RK 16, BÜ 13, FF 13; Ausweichen, unheimliches Ausweichen

Trefferpunkte 25 (5 TW)

Ref +3, Will +0; Ausweichen

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Meisterhafter Kurzsword +7 (1W6+1/19-20)

Fernkampf Leichte Armbrust +6 (1W8/19-20) 4

GAB +3; Nahkampfangriff +4

Angriffsoptionen Hinterhältiger Angriff +3W6

Kampfausrüstung Trank der mäßigen Wunden heilen, Trank der Unsichtbarkeit, 2

Tangiefaschen

Stärke 13, Geschicklichkeit 16, Konstitution 14, Intelligenz 10,

Weisheit 8, Charisma 12

Besondere Qualitäten Fallenfinden, Falleninstinkt +1

Talente Ausweichen, Verbesserte Initiative, Waffengeschick

Fertigkeiten Bluffen +7, Verkleiden +9 (+11 Schauspielerei), Entfesselungskunst +11,

Verstecken +11, Hören +7,

Bewegung lautlos +11, Fingerfertigkeit +13, Beobachten +7, Purzeln +11

Besitztümer Kampfausrüstung, Meisterliche Lederpanzerung, Meisterliches Kurzsword,

Leichte Armbrust mit 20 Bolzen,

Verkleidungsset, Bauernkleidung, 23 GM

Chimäre: Trefferpunkte 76; blauer Drachenkopf; Monster Manual 34.

Taktik: Die Chimäre ist wütend und darauf aus, Rache an den Menschen zu nehmen, die sie gehänselt haben. Sobald sie aus ihrem Käfig befreit ist, greift sie das nächstgelegene Ziel an, wahrscheinlich einen der fliehenden Stadtbewohner oder Künstler. Ein zurückgelassenes Kind ist ein einfaches Ziel, wenn die Gruppe vor dem gefährlichen Tier zurückweicht. Die Flügel der Chimäre wurden gestutzt. Daher kann sie fliegen, muss aber am Ende ihrer Bewegung landen.

Sobald die Chimäre frei ist, versuchen Argon und Sald schnell von der Szene zu fliehen, es sei denn, einer von ihnen wurde beim Diebstahl entdeckt. Sollte dies geschehen, unterstützen sich die Schurken gegenseitig und nehmen jede sich bietende Gelegenheit wahr, um die Ziele von beiden Seiten anzugreifen. Wenn ihnen ihre Fingerfertigkeit-Würfe

gelingen, entkommen die Schurken mit allem, was sich in den Gürteltaschen der Spielfiguren befindet, oder mit einem kleinen Gegenstand aus ihren Rucksäcken. Dies sollte jedoch nicht mehr als ein paar Münzen, ein Trank

Akt 4. Die Halle der harten

oder ein gescheathetes Messer oder Zauberstab sein.
Entwicklungen: Sollten die Spielfiguren die Chimäre töten, sind die Künstler offensichtlich traurig, aber sie verstehen den notwendigen Einsatz von Gewalt. Wenn die Chimäre stattdessen nur bewusstlos geschlagen wird, sind die Künstler sehr dankbar und belohnen die Spielfiguren mit zwei Tränken des Energiewiderstands (Elektrizität) (20).

Wenn entweder Argen oder Sald getötet werden, müssen sich die Spielfiguren gegenüber dem örtlichen Wachhauptmann rechtfertigen, der solch harte Vergeltungsmaßnahmen nicht leicht nimmt. Er warnt die Gruppe davor, dass Selbstjustiz nicht toleriert wird und dass weitere Handlungen sie auf den Pranger (oder Schlimmeres) bringen könnten.

Begegnung 2: Straßenprophet

Die meisten größeren Gemeinschaften haben ihren gerechten Anan Weissagern, einige von ihnen wahnsinnig und schwärmend von der Zukunft, andere ruhig und lauernd, wartend auf die Zeichen, von denen sie wissen, dass sie kommen werden. Die Freie Stadt bildet da keine Ausnahme.

Vor ihnen steht ein Mann auf einem überdachten Regenfass und schreit eine Öffentlichkeit an, die anscheinend darauf bedacht ist, seine Ausbrüche zu ignorieren. Nur mit einem abgetragenen Gewand bekleidet und mit einem langen, verkohlten Stab wedelnd, scheint der kahle menschliche Mann sich heiser zu schreien, doch die Menschenmenge geht weiter, ohne ihm viel Beachtung zu schenken.

Die Gruppe kann den verrückten Mann leicht meiden oder ignorieren. Wenn sie einen der einfachen Leute nach ihm fragen, erfahren sie, dass er jeden Tag hier ist und über dies und das schreit. Letzte Woche schrie er etwas über "die Drachen der Kluft und die Sünden, die sie verkünden" oder so etwas Ähnliches. Niemand ist sich wirklich sicher, wie er heißt, und die meisten nennen ihn daher den Regenfass-Mann. Wenn sich die Spielfiguren die Mühe machen, seiner Tirade zuzuhören, lesen Sie ihnen Folgendes vor: "Hört mich an, ihr Kinder der Freien Stadt, und hört das Unheil, das sich vor euren blinden Augen zusammenbraut. Ihr in euren Häusern aus GM und ihr in euren Hütten aus Schlamm, und selbst ihr in eurer Rüstung aus Metall, keiner von euch ist sicher vor dem Unheil, vor dem Zeitalter der Würmer. Oh ja, es kommt. Habt ihr nicht das Gebrüll der toten Drachen gehört? Habt ihr nicht den Verwesungsgeruch gerochen, der unter eurer Nase gärt? Habt ihr nicht von dem Wurm geträumt, der geht und Verfall über alles bringt, was er berührt? Narren, ihr seid alle

Narren! Euer Unheil ist nah! Das Ende ist in Sicht und keiner von euch wird verschont werden. Verfall ist die Zukunft, und die Zukunft ist hier!"

Der Regenfass-Mann lässt keine Unterbrechungen in seiner Tirade zu, bis zum Ende und beginnt nach einigen Augenblicken von vorne. Wenn die Spielfiguren Fragen zu seinem Wutanfall stellen, starrt er sie nur an, ohne Antworten zu geben. Er bezeichnet sich selbst als "den Propheten des goldenen Auges" und weigert sich, seine Geheimnisse zu teilen. Er ist mehr als bereit, seine Tirade zu wiederholen, scheint jedoch keine weiteren Informationen zu seiner Geschichte zu haben (und tatsächlich nichts darüber zu wissen, wenn er sie nicht in ihrer Gänze erzählt).

Teil 2: Eligos und das schiefe Haus

Eligos lebt in einem der wohlhabenderen Viertel der Freien Stadt, das als Gartenbezirk bekannt ist. Obwohl die Wachen an den Toren dieses Bezirks die Spielfiguren misstrauisch betrachten, hindern sie sie nicht am Betreten. Wenn die Spielfiguren an der angegebenen Adresse ankommen, lesen Sie ihnen Folgendes vor:

Eine weiße Steinmauer umgibt einen gepflegten Garten mit geschnittenen Hecken und exotischer Flora. Ein gepflasterter Weg, flankiert von zwei Teichen und aufragenden Drachenstatuen, führt zu einem weißen Marmoranwesen mit vergoldeten Doppeltüren und flackernden goldenen Laternen.

Als die Gruppe sich der Vordertür des prächtigen Anwesens nähert, öffnet sie sich, als würden sie erwartet. Pollard (männlicher Elf, Experte 2), Eligos' alternder elfischer Diener, fragt die Spielfiguren nach ihrem Anliegen auf dem Anwesen und lädt sie ein, drinnen zu warten, bis der Gelehrte erscheint (vorausgesetzt, sie benehmen sich angemessen).

Nachdem die Gruppe das Anwesen betreten hat, wird sie durch das große Foyer geführt, das von einer Marmortreppe dominiert wird, an deren Seiten sich Rüstungen aus vergangenen Zeiten befinden. An der Spitze der Treppe hängt ein antikes Schlachtbanner, das als Vorhang dient. Auf der einen Seite führt ein kurzer Flur zu einem Salon, wo die Spielfiguren gebeten werden, auf den schlichten Diener zu warten. Nachdem er der Gruppe einen feinen Wein (oder Wasser) zusammen mit frischem Obst serviert hat, verlässt Pollard die Gruppe, um den Gelehrten zu erwarten.

Der Salon ist mit vollgestellten Bücherregalen ausgekleidet und von verschiedenen Ölgemälden ferner Orte und fantastischer Schauplätze gerahmt (wie zum Beispiel eine Straße aus Knochen, eine geschäftige Stadt inmitten eines erloschenen Vulkans und ein abstraktes Gemälde einer weitläufigen aschgrauen Ebene ohne besondere Merkmale). Die gesamte Möblierung ist mit feinem Goldschnitzwerk verziert und mit roten Samtkissen gepolstert. Der Boden ist aus poliertem Holz, aber von einem abgetretenen Teppich bedeckt, der eine vergessene Schlacht zwischen den Kräften des Guten und des Bösen darstellt. Nach einigen Minuten des Wartens betritt Eligos den Salon und gesellt sich zu der Gruppe.

Ein mittelalterlicher Mann in einem offenen roten Gewand mit einem silbernen Brustpanzer darunter betritt den Raum. Seine Augen sind scharfe, tiefgraue Brunnen, die von roten Punkten akzentuiert werden. Sein Haar, rot wie die untergehende Sonne, zeigt die ersten Anzeichen von Geheimratsecken. "Mein Diener Pollard hat mir gesagt, dass ihr mit mir sprechen möchtet", sagt er mit ruhiger, gleichmäßiger Stimme. "Mein Name ist Eligos. Wie kann ich behilflich sein?"

Eligos (rechtschaffend neutraler männlicher Mensch, Kämpfer 2/Magier 7/Gelehrter 2) ist ein geduldiger, besonnener Mann, der in der gesamten Freien Stadt für sein obskures Wissen und seine Fähigkeiten in der Arkane Magie respektiert wird. Wie Allustan war auch Eligos einst Schüler des mächtigen Erzmagiers Manzorion. Im Gegensatz zu Allustan dient Eligos jedoch weiterhin dem Erzmagier als einer seiner wichtigsten Agenten in der Freien Stadt.

Nachdem er der Gruppe erlaubt hat, sich vorzustellen, fragt Eligos offen, worum es ihnen bei ihm geht. Obwohl geduldig, ist seine Zeit wertvoll und er duldet keine Narren. Er hört ruhig auf die Bitte der Spielfiguren, ohne Fragen zu stellen, es sei denn, sie erwähnen Allustan. An diesem Punkt zieht er eine Augenbraue hoch und sagt: "Hmm, ich hätte nicht gedacht, dass ich jemals wieder von ihm hören würde. Aber trotzdem, bitte fahrt fort." Wenn er nach dem Weisen von Diamantsee gefragt wird, stellt Eligos nüchtern fest, dass sie beide für eine Zeit lang demselben Meister verpflichtet waren. Er spricht nicht weiter darüber, aber er wird gegenüber der Gruppe freundlicher, nachdem ihre Verbindung zu Allustan hergestellt ist.

Eligos ist von ihren Fragen fasziniert, insbesondere von denen, die den Krug mit dem grünen Wurm, Zosiels silbernem Diadem, den beiden Dämonenhörnern, dem Talisman der Sphäre aus dem Flüsternden Hügel und Geschichten über das Zeitalter der

Akt 4. Die Halle der Karten

Würmer oder die niederträchtigen Kulte im nahegelegenen Diamantsee betreffen. Nachdem er ihre Bitte um Antworten gehört hat, denkt der Gelehrte einen Moment nach, mit zwei Fingern an den Lippen, und spricht dann.

"Obwohl dies nicht mein Fachgebiet ist, kenne ich mich ein wenig mit dem aus, worüber ihr sprecht, und es beunruhigt mich sehr. Ich werde diese Angelegenheit untersuchen, aber es wird einige Zeit dauern. Es gibt viele Bücher, die ich konsultieren muss, und die meisten von ihnen befinden sich in der Großen Bibliothek. Ich sollte in der Lage sein, die Informationen, die ihr sucht, innerhalb einer Woche zusammenzutragen. Während ihr wartet, darf ich euch empfehlen, im Schiefen Haus im Fremdenviertel zu übernachten? Es ist ein ausgezeichnetes Gasthaus, und der Wirt und ich sind alte Freunde - nennt meinen Namen, und er wird euch sicherlich einen Rabatt auf die Zimmer geben. Ich werde euch dort kontaktieren, sobald ich das Wissen gefunden habe, nach dem ihr sucht. Bis dahin empfehle ich euch, die Annehmlichkeiten zu genießen, die die Freie Stadt zu bieten hat."

Eligos verlangt für diese Angelegenheiten keine Bezahlung, solange die Gruppe Allustan erwähnt. Andernfalls bittet er lediglich um zukünftige Gefälligkeiten, falls Bedarf besteht. Er weiß nicht, was das beinhaltet, versichert ihnen jedoch, dass es nichts Gefährliches sein wird. Um die Forschung abzuschließen, muss Eligos alle Gegenstände behalten, die die Gruppe untersuchen lassen möchte.

Du kannst Eligos nutzen, um eine Vielzahl von Fragen zu beantworten, die die Spielfiguren möglicherweise haben. Neben direkten Fragen kann er auch Handlungsstränge ergänzen, die die Gruppe möglicherweise übersehen hat, indem er "zusätzliche" Informationen entdeckt, die für sie nützlich sein könnten. Zumindest kannst du ihn nutzen, um die Spielfiguren auf andere Orte in der Freien Stadt zu verweisen, die sie besuchen sollen.

Achte darauf, nicht zu viel preiszugeben. Informationen aus den ersten drei Teilen des Abenteuerpfads des Zeitalters der Würmer sollten im Allgemeinen verfügbar sein, wenn die Spielfiguren sie durch ihre Taten selbst hätten erfahren können. Verborgene Hintergrundinformationen können in späteren Teilen enthüllt werden und sollten bis dahin geheim gehalten werden. Letztendlich liegt es an dir zu entscheiden, was Eligos entdeckt, aber es sollte dazu dienen, die Handlung voranzutreiben, einige Lücken zu füllen und weitere Fragen aufzuwerfen.

Wenn du dieses Abenteuer nicht im Rahmen des Abenteuerpfads "Zeitalter der Würmer" durchführst, kann Eligos alle Informationen

offenlegen, die für deine Handlung erforderlich sind. Der Weise kann eine wertvolle Unterstützung für die Gruppe sein, indem er sie zu weiteren Abenteuern führt und einige der Rätsel löst, die sie geplagt haben.

Nach Abschluss ihres Geschäfts ruft Eligos Pollard herbei, um die Gruppe hinauszuführen, mit der Zusage, sich bei ihnen zu melden, sobald seine Forschung abgeschlossen ist.

TK 213

Kampagnen-Idee:

Der Nebelmoor-Vertrag

Falls die SC in "Begegnung in Schwarzwall Festung" eine Vereinbarung mit Hishka, dem Schamanen der Echsenmenschen, getroffen haben, um eine Vereinbarung zwischen der Freien Stadt und den Echsenmenschen des Nebelmoors zu arrangieren, genügt ein erfolgreicher SG a5 "Informationen sammeln"-Wurf, um festzustellen, dass der beste Weg darin besteht, die Stadtwache und die Regierung mit der Anfrage zu kontaktieren.

Wie viel Zeit du in diesen Handlungsstrang investierst, hängt ganz davon ab, wie sehr deine Spieler politische Intrigen und Rollenspiele mögen. Du kannst das Treffen sicherlich abkürzen, indem ein SC einen SG 25 "Diplomatie"-Wurf macht, um den Vertrag erfolgreich zu verhandeln. Alternativ könntest du eine ganze Gruppe von Politikern und Aristokraten entwickeln, von denen die SC überzeugen oder überzeugen müssen, die Vorteile einer solchen Vereinbarung zu erkennen. Letztendlich haben die Beziehungen zwischen der Freien Stadt und dem Nebelmoor wenig Auswirkungen auf den Rest der Handlung des Zeitalters der Würmer, daher kannst du diesen Handlungsstrang so intensiv gestalten, wie du möchtest.

#####

Das Schiefe Haus

Eines der größeren Gebäude in der Nachbarschaft, das Schiefe Haus, ist genau das – etwas schief. Seine Wände sind alle in seltsamen Winkeln, während keine seiner Fenster und Türen ganz rechtwinklig sind. Trotzdem scheint das Gebäude gut instand gehalten zu sein, frisch gestrichen und sauber. Das Ausländische Viertel ist eine vielfältige und belebte Nachbarschaft, vollgepackt mit Geschäften aus dutzenden Ländern und zahlreichen Gasthäusern, die sich an Händler und Reisende aus fernen Ländern richten. Die Gebäude hier spiegeln diese vielfältige Ethnizität wider, denn nur wenige sehen gleich aus und die Baustile variieren stark von Gebäude zu Gebäude. Es gibt Strukturen aus Stein, fantasievoll geschnitztem Holz und unzähligen anderen exotischen Materialien.

Das Schiefe Haus befindet sich in einem Teil des Ausländischen Viertels, der als "Midnight's Muddle" bekannt ist. Das Gebäude hat schon bessere Tage gesehen. Teile seines Fundaments sind versagt, was zu einer schiefen Bauweise führt. Das Gasthaus weist nur wenige rechte Winkel auf, und keiner der Böden ist eben. Dennoch hat der Ort einen Charme, den man in vielen anderen Gebäuden des Viertels nicht findet. Der Besitzer Tarquin Shortstone XXIV ist stolz auf seine Einrichtung und trotz des Zustands hält er alles funktionsfähig, sauber und größtenteils sicher.

Tarquin (NG männlicher Gnom Experte 3) führt ein ehrliches Geschäft und kümmert sich gleichermaßen um Einheimische und Besucher. Viele Geschäftsinhaber aus der Umgebung kehren nach Feierabend in das Schiefe Haus ein, um ein Pint zu trinken. Tarquin ermutigt dies, indem er den meisten von ihnen einen guten Deal anbietet und sie in lebhaftes Gespräche über Geschäfte und lokale Ereignisse verwickelt. Er ist genauso freundlich zu Neuankömmlingen und bietet seine Zimmer zum bescheidenen Preis von 6 Silberstücken pro Nacht an, inklusive einer kleinen Mahlzeit am Morgen.

Die Schankstube des Schiefen Hauses ist oft bis spät in die Nacht belebt, und es kann mitunter recht lebhaft werden, besonders wenn ein örtlicher Barde oder Straßenkünstler vorbeikommt, um die Gäste zu unterhalten. Die SC können ebenfalls auf der kleinen Bühne ihr Können zeigen, sofern sie die Fähigkeiten besitzen. Tarquin verlangt keinen Anteil an den Einnahmen seiner Künstler, sondern bietet ihnen stattdessen kostenlose Getränke an, solange ihre Auftritte mehr Gäste anziehen.

Im Inneren des Gasthauses ist die Schankstube mit zahlreichen Trophäen dekoriert, hauptsächlich Köpfen von Eulenbären, von denen Tarquin ziemlich angetan ist. Die Tische haben ungleichmäßige Beine, sodass sie auf dem leicht abschüssigen Boden gerade stehen. Die Treppe, die nach oben führt, ist etwas tückisch, da sie im Laufe der Jahre stark verschoben wurde. Die Zimmer sind alle von guter Qualität und verfügen über ein Bett mit Strohmattmatze, einen Kleiderschrank und einen Tisch mit einer Öllampe.

Als die Gruppe ankommt, ist Tarquin damit beschäftigt, eine Mahlzeit zu servieren, und fragt, ob die SC daran interessiert sind, sich anzuschließen. Er hat eine Reihe von Zimmern zur Verfügung, alles Einzelzimmer. Seine Doppelzimmer und Gemeinschaftsräume sind derzeit an eine Händlerkarawane vermietet, die gerade in der Freien Stadt angekommen ist. Wenn die SC jedoch erwähnen, dass Eligos sie geschickt hat, macht Tarquin ihnen ein

Akt 4. Die Halle der harten

Angebot (g Sp pro Nacht) und gibt ihnen kostenlose Getränke. Eligos und Tarquin sind alte Freunde und treffen sich häufig in einem örtlichen Drachenschach-Salon zu einem freundschaftlichen Spiel.

Um diese Zeit erfährt Loris Raknian, der Direktor der Freien Stadt Arena, von der Ankunft der Gruppe in der Stadt. Er nimmt Kontakt zu Zyrxog auf und arrangiert deren Vernichtung am selben Tag. Obwohl sich die Ereignisse gegen sie zu bewegen beginnen, haben die SC noch einige Tage Zeit, um die Freie Stadt zu erkunden, Einkäufe zu tätigen und sich zu entspannen, bevor das Geschehen beginnt. Mm est

be Satey

Body Thier (ELG) Fi

Während die SC sich eine Auszeit gönnen, ermutigt Tarquin sie, sich im Schiefen Haus zu amüsieren. Die Doppelgänger-Agenten, die für Zyrxog arbeiten, haben jedoch bereits begonnen, die SC zu beobachten und dabei ihre Gewohnheiten und Fähigkeiten zu erlernen, während sie die Gestalt gewöhnlicher Leute annehmen. Einer von ihnen, ein Schurke namens Ixiastian, wurde damit beauftragt, sich in die Gruppe einzuschleichen. Der Austausch findet irgendwann nach dem Gespräch der SC mit Eligos, aber vor dem Beginn von Ereignis 3 statt. Ixiastian bleibt in der Gruppe verborgen, bis der echte SC später im Abenteuer gerettet wird (siehe Bereich D5).

Bevor du diesen schurkischen Handlungsstrang angehst, solltest du deine Gruppe sorgfältig einschätzen. Die Durchführung dieser Täuschung erfordert, dass du mit einem Spieler gegen den Rest der Gruppe eine Verschwörung eingehst, eine Praxis, die im Allgemeinen nicht empfohlen wird. Wenn du das Gefühl hast, dass dies deine Gruppe beleidigen würde, kannst du diesen Handlungsstrang problemlos weglassen.

Es gibt drei Möglichkeiten, wie du mit diesem potenziell störenden Handlungselement umgehen kannst. Erstens kannst du den Handlungsstrang ignorieren, wenn du der Meinung bist, dass das Rekrutieren eines Spielers als Doppelagent die Kampagne stören würde. In diesem Fall entferne einfach Ixiastian aus dem Abenteuer und ersetze die Begegnung mit Doppelgängern im Bereich D durch eine Gruppe von Araneas.

Alternativ gibt es während des Abenteuers zahlreiche Punkte, an denen ein SC von der restlichen Gruppe getrennt werden kann. Ein SC kann zu einem bestimmten Zeitpunkt verhaftet und von der restlichen Gruppe getrennt ins Gefängnis gebracht werden (möglicherweise als Ergebnis von Ereignis 3). Ein SC könnte von Ixiastian angegriffen werden, während er vorausschauend vor der

restlichen Gruppe erkundet, während sie die oberste Ebene von Durchnässter Halt erkundet. Wenn du Ixiastians Angriff so arrangieren kannst, dass er mit einem Zeitpunkt zusammenfällt, zu dem ein SC freiwillig die restliche Gruppe verlässt (zum Beispiel, wenn ein SC beschließt, alleine loszugehen, um mit der Diebesgilde Kontakt aufzunehmen, seinen Tempel zu besuchen, einzukaufen oder irgendetwas anderes, das SC in der Freien Stadt auseinanderlocken kann), umso besser. Nimm diesen SC in einen anderen Raum und führe die Begegnung mit Ixiastian durch. Wenn der SC den Doppelgänger besiegt, kannst du entweder später mit einem identischen Doppelgänger und einem anderen SC einen erneuten Versuch starten oder du beglückwünschst den SC zu seinem Glück und Können und fährst mit dem Abenteuer wie beschrieben fort, wobei du die Begegnung im Bereich D durch die Aranea ersetzt.

Eine dritte Möglichkeit besteht darin, die Situation als Verschwörung zu inszenieren. Wähle vor Beginn dieses Abenteuers einen Spieler aus, von dem du denkst, dass er am besten in der Lage sein wird, Ixiastian anstelle seines Charakters zu spielen. Idealerweise sollte dies ein SC sein, dessen Fähigkeiten Ixiastian problemlos imitieren kann, wie zum Beispiel ein Schurke. Sage diesem Spieler, dass sein Charakter zu einem bestimmten Zeitpunkt von einem Doppelgänger übernommen wird. Der Spieler sollte seinen Charakter normal weiter spielen, da Ixiastian die Gruppe beobachten und Informationen sammeln möchte. Sein Ziel ist es nicht, sie zu verraten oder anzugreifen, bis die Gruppe den Bereich D erreicht.

Sobald ein SC durch einen Doppelgänger ersetzt wurde, darf dieser SC weiterhin den Doppelgänger spielen, als wäre es sein eigener Charakter. Der Doppelgänger nimmt sich sicherlich die Zeit, um sich mit der Ausrüstung des SC auszustatten, und in dem Versuch, in "Charakter" zu bleiben, würde er sicherlich dieselben Entscheidungen treffen wie der SC in Bezug auf den Kauf neuer Ausrüstung, die Verwendung von Einmal- oder aufgeladenen Gegenständen usw. Du kannst sogar so weit gehen, dem SC zu erlauben, weiterhin die Werte seines eigenen Charakters zu verwenden, anstatt ihm die Werte von Ixiastian zu geben. Diese Methode ist nicht so präzise, hat aber den doppelten Vorteil, Ixiastians wahre Fähigkeiten geheim zu halten und für den Spieler am wenigsten invasiv zu sein.

Da Ixiastian ein Schurke ist und der echte SC wahrscheinlich mehrere Tage im Gefängnis verbringen wird, wählt er sorgfältig einen SC aus, der nicht nur seinen Fähigkeiten und Fertigkeiten nahe kommt, sondern auch nicht in der Lage sein wird, sich von Handschellen

zu befreien und zu entkommen. Ixiastian vermeidet die Auswahl von Charakteren, die einen SG 35 Fluchtartisten-Check machen können, und Charakteren, die einen SG 28 Stärke-Check machen können. Er wählt auch keine Charaktere aus, die Magie oder besondere Fähigkeiten verwenden können, um sich durch Gestaltwandel zu befreien, Charaktere mit den Stillzaubern und/oder Leisezaubern, Charaktere, die sich wild verwandeln können, Charaktere, die Dimensionstür wirken können, und so weiter.

Schließlich solltest du darauf vorbereitet sein, was passieren könnte, wenn die anderen SC die Täuschung frühzeitig entdecken. Wahre Sicht kann die Täuschung enthüllen, ebenso wie ein ungeschickt platzierter Wahrheitskreis-Zauber in Verbindung mit einigen unglücklichen Fragen. Und obwohl Ixiastians Verwandte in Kämpfen gegen andere Doppelgänger versuchen, ihn nicht zu verletzen, besteht immer die Möglichkeit, dass Ixiastian anderswo getötet wird. Sobald ein Doppelgänger getötet wird, verwandelt sich sein Körper in seine wahre Form und enthüllt die Täuschung. Die gute Nachricht für den duplizierten SC zu diesem Zeitpunkt ist, dass sein Charakter nicht wirklich gestorben ist. Die schlechte Nachricht ist natürlich, dass der duplizierte SC immer noch im Gefängnis ist, bis er gerettet wird. In diesem Fall solltest du Ereignisse so gestalten, dass der inhaftierte SC eher früher als später gerettet wird. Vielleicht kann der inhaftierte SC aus den Zellen in Bereich D6 befreit werden. Der inhaftierte SC könnte sogar entkommen und seinen eigenen Weg zurück zur Gruppe finden.

Schließlich sollten die Erfahrungspunkte des gefangenen SC nicht bestraft werden, selbst wenn sein Charakter technisch gesehen für eine Weile nicht mit den anderen SC auf Abenteuer ist. Gewähre dem gefangenen SC einen vollen Anteil an Erfahrungspunkten, als ob er an den Begegnungen teilgenommen hätte, die er verpasst hat.

IXIASTIAN

Doppelgänger Schurke 3

N Mittelgroßer monströser Menschlicheroid (Gestaltwandler)

Monster Manual 67

Initiative +3; Sinne Wahrnehmung +12, Hören +12

Sprachen Gemeinsprache, Elfisch

RK 17, BÜ 13, FF erwischt 14; Ausweichen Trefferpunkte 35 (7 TW)

Immun gegen Schlaf und Charme-Effekte

Rettungswurf FORT +3, REF +10, WIL +7; Ausweichen

Bewegungsrate 30 Fuß

Angriff: Hieb +9 im Nahkampf (1W6+3)

GAB +6; Griff +9

Angriffsoptionen Hinterhältiger Angriff +2W6

Besondere Angriffe Gedanken wahrnehmen (SG 17)

Akt 4. Die Halle der harten

Reflexionen - Teil 2: Eligos und das schiefe Haus Seite 70

Attribute ST 16, GE 17, KO 12, IN 13, WE 14, CH 15	Initiative +4; Sinne Wahrnehmung +7, Hören +7	RK 9, BÜ 9, FF erwischt 9
Besondere Fähigkeiten Gestaltwandel, Fallenaufspürung, Falleninstinkt +1	Sprachen Gemeinsprache, Elfish	TP 11 (2 TW)
Talente Ausweichen, Hohe Konstitution, Fokussierung (Gedanken wahrnehmen)	RK 23, BÜ 14, FF erwischt 19; Ausweichen, Beweglichkeit	Rettungswurf FORT +1, REF -1, WIL -1
Fertigkeiten Schwindeln +14 (+18 beim Gedankenlesen),		Bewegungsrate 30 Fuß
Diplomatie +7, Verkleiden +13 (+23 beim Gestaltwandel, +27 beim Gedankenlesen),	TP 57 (9 TW)	Nahkampf Messer +2 (1W3+1/19-20)
Einschüchtern +4, Hören +12,	Immun gegen Schlaf und Charme-Effekte	Fernkampf Flasche -4 (1W4+1)
Sense Motive +12, Wahrnehmung +12	Rettungswurf FORT +9, REF +11, WIL +6; Ausweichen	GAB +1; Griff +2
Se		Attribute ST 13, GE 9, KO 12, IN 11, WE 8, CH 10
Ereignis 3: Verrat in der Bar (SG 9)	Bewegungsrate 30 Fuß	
Drei Nächte nach der Ankunft der SC in der Freien Stadt setzen Zyrxogs Handlanger ihren Plan um, die SC zu beseitigen. Nachdem sie sich als einer der SC ausgegeben haben und einen schrecklichen Angriff verübt haben, versucht ein Doppelgänger namens Elaxan, die Tavernengäste in einen massiven Kampf gegen die SC zu hetzen.	Nahkampf +1 Kurzsword +13/+8 (1W6+4/19-20) oder Hieb +21 im Nahkampf (1W6+3)	Talente Fertigkeitsfokus (Beruf), Zähigkeit
Kreaturen: Wartend, bis mindestens einer der SC schlafen geht, geht Elaxan als einfacher Händler verkleidet nach oben. Sobald er außer Sichtweite der Gäste im Gemeinschaftsraum ist, nimmt Elaxan die Identität eines der Party-Mitglieder an, der ins Bett gegangen ist. Er kommt wieder nach unten, geht auf Tarquin zu und sticht ihn mit einem Dolch. Dann versucht er, bevor jemand reagieren kann, wieder nach oben zu rennen. Sobald er außer Sicht ist, nimmt Elaxan prompt wieder die Gestalt des Händlers an und kommt wieder nach unten, um die Menge gegen die SC aufzuhetzen.	Fernkampf Dolch +12/+7 (1W4+3/19-20)	Fertigkeiten Tierkunde +5, Beruf (beliebiger Beruf) +7, Seile benutzen +4
	GAB +8; Griff +11	Besitztümer Zwei Flaschen, Messer, 4 Sp
	Angriffsoptionen Heftiger Angriff, Springender Angriff, Hinterhältiger Angriff +2W6	Taktik: Da dieser Kampf im Schankraum der Taverne stattfindet, sollten Sie feststellen, ob einer der SC eine Rüstung trägt und welche Waffen sie mit sich führen, bevor der Kampf beginnt. Tarquin findet es unhöflich, vollständig bewaffnet und gerüstet in seinem Lokal zu sein, lässt es aber passieren, wenn die SC darauf bestehen oder ihn mit einem Diplomatie-Wurf (SG 20) charmant überzeugen. Unbewaffnete SC können mit denselben Waffen wie die Gäste kämpfen, Messer (behandeln Sie sie wie Dolche, die 1W3+1 Schaden verursachen), Flaschen (Improvisierte Waffen, die 1W4+1 Schaden verursachen) und Stühle (Improvisierte Knüppel). Während des Kampfes nutzt Elaxan den Sprungangriff, um sich in eine Flankenposition zu bewegen, einen Angriff auszuführen und sich zurückzuziehen, bevor die SC zurückschlagen können. Wenn er unter 10 Trefferpunkte fällt, versucht er zu fliehen und verwandelt sich dabei in das Erscheinungsbild einer einfachen Bäuerin, sobald er außer Sicht ist.
Tarquin überlebt den Angriff, fällt jedoch bewusstlos hinter der Bar (bei -2 Trefferpunkten und blutend) mit dem Dolch noch in seiner Brust. Die versammelte Menge der Gäste beginnt schnell, gegen die SC zu schreien, während Elaxan versucht, seine Fertigkeit Diplomatie einzusetzen, um sie gegen die SC zu wenden. Wenn keiner der SC dies mit Diplomatie kontert, handelt es sich um einen einfachen SG 15-Test. Wenn die SC widerstehen, wird es zu einem gegnerischen Wurf. Die anfängliche Einstellung der Menge gegenüber den SC ist unfreundlich. Wenn eine Seite den Test um 5 oder mehr gewinnt, kann sie ihre Einstellung in beide Richtungen um eine Stufe beeinflussen. Da diese Tests 1 Minute dauern, haben schlafende SC genügend Zeit, um sich der Aufregung im Erdgeschoss anzuschließen.	Besondere Angriffe Gedanken wahrnehmen (SG 16)	
ELAXAN CRE	Kampfausrüstung Trank der mäßigen Wunden heilen, Trank der Unsichtbarkeit	
	Attribute ST 16, GE 18, KO 14, IN 13, WE 12, CH 15	
	Besondere Eigenschaften Gestaltwandel, Gedanken wahrnehmen (SG 16), Fallenaufspürung, Falleninstinkt +1	
Doppelgänger Kämpfer 2 / Schurke 3	Talente Ausweichen, Hohe Konstitution, Beweglichkeit,	
N Mittelgroßer monströser Menschlicheroid (Gestaltwandler)	Heftiger Angriff, Springender Angriff, Waffenfokus (Kurzsword)	
Monster Manual 67	Fertigkeiten Schwindeln +11 (+15 beim Gedankenlesen),	
	Diplomatie +11, Verkleiden +12 (+22 beim Gestaltwandel, +26 beim Gedankenlesen),	Entwicklungen: Vier Minuten nachdem Tarquin angegriffen wurde, trifft die Stadtwache am Ort des Geschehens ein und verhaftet die Gruppe, es sei denn, sie können ihre Unschuld beweisen (siehe den Artikel im Duncron 118 für einige Beispiele für Stadtwachen). Wenn die SC einen der Tavernengäste getötet haben, werden sie verhaftet, egal ob sie beweisen können, dass sie Tarquin nicht verletzt haben. Sollten die SC Elaxan töten, nimmt er wieder seine wahre Gestalt an, was alle Anwesenden schockiert. Dieser Beweis allein reicht aus, um die SC von jeglichen Anschuldigungen durch die Menge und die Wache freizusprechen. Sollte Elaxan durchsucht werden, findet man Dolche, die zu dem verwendet wurden, um Tarquin anzugreifen. Ohne diesen Beweis erfordert es einen Diplomatie-Wurf (SG 30) und eine recht
	Einschüchtern +10, Springen +10, Hören +7, Sense Motive +5, Wahrnehmung +7, Akrobatik +15	
	Besitztümer Kampfausrüstung, +2 Lederharnisch, +1 Kurzsword, 4 Dolche	
	Tavernengast (14)	
	Männlicher Mensch, Gemeiner 2	
	NG Mittelgroßer Menschlicheroid	
	Initiative -1; Sinne Wahrnehmung -1, Hören -1	
	Sprachen Gemeinsprache	

Akt 4. Die Halle der harten

Reflexionen - Teil 2: Eligos und das schiefe Haus Seite 71

gute Erklärung, um die Stadtwächter zu überzeugen.

In Elaxans Beutel befindet sich ein seltsam verbogener Schlüssel, der an einem kleinen Schlüsselanhänger befestigt ist. Der Kopf des Schlüssels trägt ein einzigartiges Design eines Schiffes, das von einem riesigen Oktopus unter Wasser gezogen wird. Dieser Schlüssel kann die Vordertür des Verstecks der Doppelgänger öffnen, einem Lagerhaus am Fluss namens "#Durchnässter Halt". Ein Wissen (Lokales) Wurf mit SG 20 ermöglicht es einem Charakter, das Design auf dem Schlüssel als dasselbe zu erkennen wie das Design über mehreren alten Lagerhäusern im Flussviertel, obwohl die meisten dieser Lagerhäuser abgerissen und durch neuere Gebäude ersetzt wurden. Wenn keiner der SC darauf kommt, enthüllt ein Informationsbeschaffungs-Wurf mit SG 15 denselben Hinweis. Darüber hinaus kann der Informant den SC mitteilen, dass das Oktopus-Logo das Zeichen eines mittlerweile verstorbenen Kaufmanns war, der einst mehrere Lagerhäuser entlang der Uferpromenade besaß. Die meisten dieser Gebäude wurden verkauft und wieder aufgebaut, aber eines steht noch - Durchnässter Halt.

Wenn die SC verhaftet werden, verbringen sie die Nacht im Gefängnis und werden ihrer Ausrüstung und Zauberbestandteile beraubt. Am nächsten Morgen lassen die Doppelgänger sie durch ihre Agenten in der Stadtwache zu ihrem Versteck bringen, wie in der Randnotiz "In Gefahr geliefert" beschrieben.

Vorausgesetzt, Tarquin überlebt, ist er sehr dankbar, wenn die Gruppe ihre Unschuld beweist. Er bietet ihnen einen Monat lang kostenlose Unterkunft und Verpflegung als Belohnung an. Wenn der arme Gastwirt infolge des Angriffs auf sein Leben stirbt, übernimmt sein Sohn kurz darauf das Geschäft. Offensichtlich müssen die Gruppenmitglieder, wenn sie ihre Unschuld nicht beweisen können, das erstklassige Etablissement verlassen.

Teil 3: Das durchnässte Halten

Unten an den Ufern des Selintan-Flusses, außerhalb der Stadtmauern, wurde ein großer Bezirk errichtet, um die Docks und Wasserwege rund um die Freie Stadt zu bedienen. Inmitten der Lagerhäuser, Tavernen und Geschäfte, die Seeleute versorgen, befindet sich ein relativ unscheinbares Lagerhaus, das mit verblasster grüner Farbe als "#Durchnässter Halt" gekennzeichnet ist. Dieses steinerne Lagerhaus hat ein moosbedecktes Dach und

beherbergt eine Gruppe von Doppelgängern unter der Führung von Telakin und unter der Kontrolle eines geheimnisvollen Gehirnlauswesens namens Zyrxog.

Diese Gruppe von Gestaltwandlern hat Jahre damit verbracht, die Regierung der Pree City zu infiltrieren, von einfachen Adligen bis hin zu Stadtwachen, und von diesem Lagerhaus und den Katakomben darunter aus planen sie ihre heimtückischen Pläne. Beauftragt von ihrem verborgenen Meister, die SC zu vernichten und sich ihrer Ausrüstung zu bemächtigen, haben die Doppelgänger eine Reihe von Ereignissen in Gang gesetzt, um die SC in ihr Versteck zu locken.

Lagerhaus-Ebene

Sofern nicht anders angegeben, ist jeder Raum des Durchnässter Halt-Lagerhauses mit ewig brennenden Fackeln beleuchtet, die von der Decke 30 Fuß über dem Boden hängen. Sowohl die Innen- als auch die Außenwände bestehen aus hochwertigem Mauerwerk, während die Türen aus stabilem Holz bestehen (siehe Seiten 90-91 des Dunczon Master's Guide für ihre Statistiken).

DL. Durchnässter Halt

Wie ein verrottendes Stück Holz, das angeschwemmt wurde, lauert das mit "#Durchnässter Halt" markierte Lagerhaus am Wasserufer. Es besteht größtenteils aus Stein und hat ein Dach aus Holzschindeln, das von langem, seilartigem Moos bedeckt ist. Das gesamte Gebäude hat einen grünen Schimmer, der auf große Flecken von Moos und Schimmel an den Wänden zurückzuführen ist.

Eine hohe, aus Eisen bestehende Doppeltür kennzeichnet den einzigen Eingang zum Lagerhaus, da es keine Fenster hat. Die Türen sind mit einem hochwertigen Schloss verriegelt, das einen SG 30 Öffnen-Schloss-Test erfordert, um sie zu öffnen. Elaxans Schlüssel öffnet auch diese Tür. Ein SG 20 Survival-Test von einem Charakter mit der Fähigkeit "Spurenlesen" zeigt, dass diese Türen trotz des verlassenen Aussehens des Lagerhauses häufig benutzt wurden.

D2. Lagerhalle (SG 7)

Die Türen öffnen sich in einen großen Raum, der von Dutzenden von Kisten und Fässern verschiedener Größen dominiert wird. Von einigen schwach flackernden Fackeln von oben beleuchtet, bedeckt eine dicke Staubschicht einen Großteil der hier gelagerten Fracht.

Dieser Raum wird von den Doppelgängern genutzt, um den Anschein zu wahren, falls örtliche Beamte für eine Inspektion vorbeikommen. Die meisten Kisten und Fässer sind mit billigen Waren wie grobem

Tuch, verdorbenem Bier und Kettenhemdverbindungen gefüllt. Es gibt zahlreiche Ausgänge aus dieser Kammer, darunter zwei Türen an der Südwand (beide verschlossen), eine versteckte Falltür an der Nordwand und zwei Türen auf der Ebene des Laufstegs entlang der Ostseite des Raumes {eine davon ist verborgen}.

Der Laufsteg auf der Ostseite des Raumes befindet sich 5 m über dem Boden. Die Tür auf der Südseite des Laufstegs führt zum Bereich D4 und ist nicht verschlossen. Die Tür auf der Nordseite des Laufstegs ist verborgen und erfordert einen SG 25 Suchen-Test, um sie zu finden. Ein SG 15 Survival-Test von einem Charakter mit der Fähigkeit "Spurenlesen" identifiziert den Standort der Tür anhand der Stiefelabdrücke, führt aber nicht dazu, wie man sie öffnet. Diese versteckte Tür führt zum Bereich Dg und ist nicht verschlossen.

Kreaturen: Drei der Kisten und Fässer in dieser Kammer sind nicht das, was sie zu sein scheinen. Die Doppelgänger halten eine Gruppe von Mimics in dieser Kammer, um etwaige Eindringlinge abzuschrecken, die einbrechen könnten. Ein Wahrnehmung-Test, der den Verkleidungs-Checks der Mimics entgegengesetzt ist, bemerkt sie versteckt unter den anderen Kisten, bevor sie angreifen. Ein Fass in dieser Kammer enthält einen sauren Alkohol, der stark genug ist, um den Klebstoff der Mimics aufzulösen. Mimics (3: TP 52; Monster Manual 186).

Falle: Die falsche Tür, die aus dieser Kammer herausführt, ist eine Falle. Die Tür ist nicht verschlossen, aber der Versuch, die Tür zu öffnen, löst die Falle aus und öffnet eine breite Grube vor der Tür.

Breite Mund Spießgrubenfalle: HG 7; Mechanisch: Auslöser: Manuell zurücksetzen; SG 25 Reflex-Rettungswurf vermeiden; 12 m tief (13,41 m Fall); Grubenstacheln (Angriff +10 Nahkampf, 1d4 Stacheln pro Ziel für jeweils 1d4+5 Schaden); SG 28 Suchen; SG 25 Geräte deaktivieren.

D3. Verlassenes Büro

Die Tür, die in diese Kammer führt, ist verschlossen und erfordert einen SG 35 Öffnen-Schloss-Test, um passiert zu werden.

Dieser dunkle Raum ist vollgestopft mit Kisten und Bücherregalen, die überquellen vor Büchern und Papieren, die in keiner erkennbaren Reihenfolge angeordnet sind.

Diese Papiere geben Details über ein Geschäft, das vor über 10 Jahren in diesem Gebäude betrieben wurde. Das Durchgehen aller Papiere, die in diesem Raum vollgestopft sind, dauert 10 Minuten pro Suchen-Test. Ein erfolgreicher SG 25

Akt 4. Die Halle der harten

Suchen-Test deckt einen Schwimmring auf, der versehentlich von den Doppelgängern weggeworfen wurde, als sie all den Müll in diese Kammer brachten.

D4. Wackelige Leiter

Die Tür, die von der Erdgeschosebene aus in diese Kammer führt, ist verschlossen und erfordert einen SG 25 Öffnen-Schloss-Test, um geöffnet zu werden. Die Tür oben auf dem Laufsteg ist nicht verschlossen. Diese kleine Kammer enthält eine marode Leiter, die zu einer Plattform führt, die auf gleicher Höhe mit dem Laufsteg in Bereich D2 liegt. Diese Kammer ist mit losen Steinen und Staub übersät.

Der Versuch, die Leiter zu erklimmen, führt dazu, dass sie zusammenbricht und einen Teil des Laufstegs darüber mit sich reißt. Dadurch erleiden alle, die an die Leiter angrenzen, 2W6 Punkte Schaden durch herabfallende Trümmer. Ein SG 15 Reflex-Rettungswurf halbiert den Schaden.

D5. Lagerzelle

Die geheime Tür vom Laufsteg führt zu einer Treppe, die in eine längliche Kammer hinabführt, die nur einen Ausgang hat. Entlang der Nordwand befinden sich mehrere unverschlossene Truhen, die das Eigentum der Gefangenen (Ilya und Gattel) in den Zellen von Bereich D6 enthalten. Eine Truhe enthält Ilyas Periapert der Gesundheit, Siegelringe und einen bestickten himmelblauen Umhang (im Wert von 200 GM). Eine andere enthält Gattels Beutel der Aufbewahrung (Typ I) mit 863 GM. Die anderen Truhen hier enthalten das Inventar der Spielercharaktere, wenn sie gefangen genommen und in eine der Zellen gesteckt werden (wie in der Seitenleiste "Delivered into Danger" beschrieben).

TK 218

In Gefahr übergeben

Wenn die Gruppe wegen des Angriffs auf Tarquin (oder eines anderen Verbrechens) verhaftet wird, finden sie sich bald in der Gewalt der Doppelgänger wieder. Ein kleines Wachkommando sperrt sie nachts in eine Wagenzelle, die von einem Pferdegespann gezogen wird, und bringt sie nach Durchnässter Halt, wo sie in die Zellen in Bereich D6 verlegt werden. Die Spielercharaktere werden in zwei Gruppen aufgeteilt, die eine Hälfte in Zelle B und die andere Hälfte in Zelle D.

Jede Nacht kommen zwei Doppelgänger (siehe Bereich D6 für Werte) ins Gefängnis, um einen der gefangenen Charaktere in die Halle zu zerren und mit nichttödlichem Schaden bewusstlos zu schlagen. Sobald der Charakter bewusstlos ist, wird er nach unten gebracht und ein Gedankenklon wird erstellt. Dies geschieht, bis alle Spielercharaktere

geklont sind, woraufhin sie nacheinander aus ihren Zellen geholt und getötet werden.

Aus den Zellen zu entkommen ist nicht einfach, aber es ist keineswegs unmöglich. Die Zellen enthalten genügend Stöcke und Strohhalme, die zum Aufsperrn der Schlösser verwendet werden könnten (mit einem Malus von -2 auf den Wurf). Die Gruppe könnte die Wachen angreifen, wenn sie kommen, um einen der Charaktere nach unten zu bringen. Einer der früheren Insassen von Zelle B hat teilweise einen Tunnel durch die Außenwand seiner Zelle gegraben, der hinter der Strohmratze versteckt ist. Es gibt jedoch kein Werkzeug, um die Arbeit in der Zelle fortzusetzen. Gattel hat einen verbogenen Löffel, der funktionieren würde, aber ihn dazu zu überreden, ihn herauszugeben, erfordert einen SG 20 Diplomatie- oder Einschüchterungs-Test. Sobald er erhalten ist, erfordert das Graben durch die Außenwand weitere 16 Stunden Arbeit.

Die Wachen in Zelle E verlassen ihre Zelle nicht, es sei denn, die Gruppe schafft es, sich aus ihren Zellen zu befreien, in diesem Fall greifen sie an.

Wenn die gesamte Gruppe auf diese Weise gefangen genommen wird, geht die Bande zur Herberge und sammelt alle Ausrüstungsgegenstände, die sie dort zurückgelassen haben (in ihrer Verkleidung), und fügt sie der Ausrüstung hinzu, die bei der Verhaftung der SC konfisziert wurde. Alle diese Ausrüstungsgegenstände werden in den unverschlossenen Truhen in Bereich D5 aufbewahrt.

#####

DG. Zellen (SG 8)

Dieser hohe Raum enthält fünf Zellen, von denen jede eine Wand aus Eisengittern hat, die zum Korridor hin ausgerichtet sind, der zwischen ihnen verläuft. Einige der Zellen sind belegt, eine mit einer jungen Elfenfrau, eine mit einem Paar junger Männer und eine weitere mit einem scheinbar toten Mann.

Diese Zellen werden von den Doppelgängern dazu verwendet, Gefangene aufzubewahren, die sie zu imitieren planen, aber noch nicht eliminieren wollen. Jede Zelle besteht aus drei verstärkten Mauerwänden und einer Wand aus Eisengittern (wie ein Eisengittertor behandelt). In jeder Zelle befinden sich eine einfache Strohmratze, eine keramische Wasserschüssel und ein Abfalleimer. Der gesamte Raum wird von zwei immerbrennenden Fackeln beleuchtet, die von der Decke des Korridors hängen. Jede der Zellen ist mit einem durchschnittlich guten Schloss verschlossen und erfordert einen SG 25 Open Lock-Wurf, um geöffnet zu werden.

Zelle A: Diese Zelle enthält eine junge Elfenfrau, Ilya Sternenmähne (RG weibliche Elf Aristokratin 4), die vor knapp einem Monat von den Doppelgängern entführt wurde (ihre Familie weiß nichts davon). Sie ist misstrauisch und misstrauisch gegenüber allen, die mit ihr sprechen, da die Doppelgänger die ganze Zeit mit ihr gespielt haben und sich an ihrem Leid erfreuen. Ihre Familie gehört zu den weniger bedeutenden Adelsfamilien in der Freien Stadt, einem der wichtigsten Handelspartner zwischen der Stadt und dem nahegelegenen Elfenkönigreich Celene. Sie hat im letzten Monat Hunderte verschiedener Personen durch diesen Bereich kommen sehen, selten dieselbe Person zweimal.

Zelle B: Diese Zelle ist leer.

Zelle C: Obwohl der Bewohner dieser Zelle tot zu sein scheint, ist er kaum am Leben (stabil bei -7). Der Mann, Gattel Watam (CN männlicher menschlicher Experte 5), war früher ein örtlicher Steuereinnahmer, bevor er vor 2 Jahren von den Doppelgängern gefangen genommen wurde. Als einer der ersten Versuchspersonen des Geistesklons (siehe Bereich D17) ist Gattels Geist zerbrochen, und wenn er wiederbelebt wird, wird dies schnell offensichtlich. Gattel durchläuft Phasen intensiven Weinens, kindlichen Lachens und hochnäsigen Redens, als wäre er ein hochgeborener Adliger. Nur gelegentlich ist er klar genug, um sich selbst zu identifizieren, was normalerweise von einem Selbstmordversuch gefolgt wird. Die Doppelgänger halten ihn am Leben, weil der Geistesklon-Vorgang bei ihm fehlgeschlagen ist und sie ihn weiterhin imitieren müssen, um Gelder einzuziehen.

Zelle D: Abgesehen von einigen blutgetränkten Strohhalmen ist diese Zelle leer.

Zelle E: Diese Zelle enthält zwei gewöhnliche menschliche Männer, beide etwas schmutzig und müde aussehend. Wenn man mit ihnen spricht, behaupten sie, Martal und Regim zu sein, Mitglieder der Stadtwache, die vor einer Woche gefangen genommen wurden. Sie sprechen vage von den schrecklichen Dingen, die hier geschehen, einschließlich Gedankenmanipulation, Abtrennen und Wiederanbringen von Gliedmaßen und Schlimmerem.

Kreaturen: In Wirklichkeit sind Martal und Regim die Doppelgängerwachen dieses kleinen Gefängnisses. Die Tür zu ihrer Zelle hat einen versteckten Riegel, der es ihnen ermöglicht, sie von innen zu öffnen. Unter ihrer Strohmratze haben sie einige Ausrüstungsgegenstände versteckt. Das Duo bittet darum, freigelassen zu werden, greift aber die Gruppe an, sobald die Tür geöffnet ist. Ein entgegengesetzter Sense Motive-

Akt 4. Die Halle der harten

Wurf gegen die Bluff-Würfe der Doppelgänger verhindert, dass man in der ersten Kampfrunde überrascht wird. Martat UND Reaim (2) CR6 Doppelgänger-Kämpfer 4	Ein großer Teil des Bodens dieser zerstörten Kammer ist eingebrochen und gibt einen großen, stagnierenden Wasserpool darunter frei. Verrostete Speere und zerbrochene Schwerter ragen aus der Wasseroberfläche in der gesamten Kammer heraus. Ein Gerüst aus durchnässten Balken, das einst den Boden gestützt haben könnte, steht immer noch und erstreckt sich über die Leere.	Wasser darunter ist sehr ruhig und erfordert einen Schwimm-Fertigkeitswurf von SG 10, um mit halber Geschwindigkeit voranzukommen, aber dadurch provoziert man weitere 1W2 Angriffe von den Waffen im Wasser pro 3 m, die durchquert werden. Es ist ein Klettern-Fertigkeitswurf von SG 10, um an einem Pfahl hochzuklettern und wieder auf den Boden darüber zu gelangen.
N Mittelgroßer monströser Menschlicheroid (Gestaltwandler) Monsterhandbuch 67		
Initiative +7; Sinne: Wahrnehmung +5, Hören +5 Sprachen: Gemeinsprache, Zwergisch	Das Durchqueren dieser Kammer ist äußerst gefährlich. Wenn man sich mit halber Geschwindigkeit über die hölzernen Planken bewegt, erfordert dies einen Balance-Fertigkeitswurf von SG 12, da sie etwas rutschig von Schimmel sind. Wenn dieser Wurf um 5 oder mehr misslingt, stürzt man in das Wasser darunter. Die schattigen Planken führen alle zu einem Pfeiler, der nicht tragfähig ist. Betritt eine mittelgroße oder größere Figur eine dieser Planken, bricht der Pfeiler zusammen und jeder auf einer schattigen Planke fällt ins Wasser darunter. Die Doppelgänger haben dutzende Waffen ins Wasser gelegt, was das Überqueren oder Hineinfallen sehr gefährlich macht (wie unter "Taktiken" erwähnt).	Schatz: Die Doppelgänger werfen oft die Leichen derer, die sie getötet haben, in diesen stinkenden Pool, zusammen mit jeglicher Ausrüstung, die sie für wenig wertvoll halten. Ein Wahrnehmung-Fertigkeitswurf von SG 15 entdeckt diese Leichen unter dem Wasser, zwischen den Speeren. Ein Untersuchen-Fertigkeitswurf von SG 25 offenbart einen goldenen Glanz unter den Leichen. Dies ist ein goldenes Zauberstab des geistigen Waffen (26 Ladungen), den die Bande in ihrer Hast versehentlich weggeworfen hat und noch nicht zurückgeholt hat.
RK 22, BÜ 13, FF 19; Ausweichen		
Trefferpunkte 64 (8 TW) je Person		
Immun gegen Schlaf und Verzauberungseffekte		
ZÄH +10, REF +8, WIL +6 ———		
Bewegungsrate 30 ft.		
Nahkampf +1 Fongschwert +13/+8 (1W8+6/19-20) oder Rammen +12 (1W6+3) t Chert "4		D8. Mit Wasser gefüllte Grube
GAB +8; Griff +11 meine Llaplace-Saat Angriffsoptionen: Heftiger Angriff = = Besondere Angriffe: Gedanken erkennen (SG 16)	Die entfernte Wand dieser Kammer enthielt einst Türen für den Warentransport auf dem Fluss, aber sie wurden vernagelt. Der einzige Ausgang aus dieser Kammer ist eine Tür, die den Blicken der SC verborgen bleibt. Diese Tür ist verschlossen und erfordert einen Öffnen-Schloss-Wurf von SG 15, um geöffnet zu werden.	Diese große Kammer ist abgesehen von zwei Löchern im Boden leer, eines davon ist ein zerklüfteter Riss, wo der Boden eingebrochen ist, das andere ist eine perfekt quadratische Öffnung mit einem Schacht nach unten. Der Schacht ist nach etwa fünfund10 m mit Wasser gefüllt, und ein hölzernes Fass schwimmt auf der Oberfläche. Eine primitive Strickleiter führt zur Wasseroberfläche hinunter.
Eigenschaften: Stärke 16, Geschicklichkeit 16, Konstitution 16, Intelligenz 13, Weisheit 12, Charisma 15		Die Doppelgänger nutzen diesen Raum, um Zugang zu ihren unterirdischen Verstecken zu erhalten. Traditionell sitzen die Mitglieder der Bande im Fass und schwimmen im Wasser, während sich der Pegel langsam um 12 m absenkt, bis zum Boden unten, kurz außerhalb von Bereich Do. Wenn sie nach oben wollen, kehren sie den Vorgang einfach um, indem sie im Fass sitzen, während der Wasserstand langsam angehoben wird. Dieser Vorgang dauert eine volle Minute.
Besondere Qualität: Gestaltwechsel	Kreaturen: Diese Kammer ist die Heimat von zwei unsichtbaren Verfolgern. Sie sind mit den Doppelgängern verbündet und lassen jeden passieren, der das Wort "Täuschung" sagt, ohne Zwischenfälle. Diejenigen, die das Passwort nicht vor dem Betreten der Planken aussprechen, sind Angriffen ausgesetzt.	
Talente: Ausweichen, Große Zähigkeit, Verbesserte Initiative, Heftiger Angriff, Waffenfokus (Langschwert), Waffenspezialisierung (Langschwert)		
Fertigkeiten: Überreden +13 (+17 beim Gedankenlesen eines Gegners), Diplomatie +4, Verkleiden +10 (+20 beim Verwenden des Gestaltwechsels, +24 beim Verwenden des Gedankenlesens eines Gegners), Einschüchtern +8, Hören +5, Menschenkenntnis +7, Wahrnehmung +5	Unsichtbarer Verfolger (2): TP 42; Monsterhandbuch 160. Taktiken: Die unsichtbaren Verfolger nutzen den Überraschungseffekt, um die SC anzugreifen, sobald sie begonnen haben, die Planken zu überqueren. Jeder Charakter, der versucht, zu fliegen oder die Planken zu umgehen, wird sofort zum Ziel dieser lautlosen Killer. Diejenigen, die auf einer Planke stehen, gelten als FF erwischt, es sei denn, sie besitzen 5 Fertigerstänge in Balance, und müssen einen Balance-Fertigkeitswurf von SG 12 machen, um nicht zu fallen, wenn sie getroffen werden. Die Verfolger wissen das und versuchen, so viele SC wie möglich in das gefährliche Wasser zu stoßen.	Leider ist das Wasser für die Gruppe derzeit angehoben und der Mechanismus zum Anheben und Absenken des Wassers befindet sich in einem anderen Raum. Charaktere, die Metallrüstung tragen, können einfach ins Wasser springen und in 2 Runden auf den Grund des Schachts sinken. Andere müssen aktiv zum Boden hinunter schwimmen. Da das Wasser ruhig ist, erfordert das Abtauchen einen Schwimm-Fertigkeitswurf von SG 10, um mit halber Geschwindigkeit voranzukommen. Am Boden des Schachts führt ein 6 m langer Durchgang nach Westen zum Bereich Dog, der ebenfalls überflutet ist. Es gibt kein Licht in diesem Schacht, und das Wasser ist sehr salzig.
Besitz: Meisterhafter Studded Leather, schwerer Stahlschild, +1 Langschwert		
Entwicklungen: Sobald befreit, versuchen Ilya und Gattel, diesen Ort so schnell wie möglich zu verlassen. Ilya schenkt der Gruppe ihr Periapt als Belohnung für ihre Rettung, während Gattel keinen Anspruch auf seine Ausrüstung erhebt, da er nichts davon erkennt.	Diejenigen, die ins Wasser fallen, sind Angriffen von den Waffen ausgesetzt (Trefferwurf +10 im Nahkampf, verursachen jeweils 1W6+4 Schadenspunkte). Das	
D7. Eingestürzter Raum (EL9)		

Akt 4. Die Halle der harten

Reflektionen - Teil 3: Das durchnässte Halten Seite 74

Das andere Loch im Boden dieser Kammer führt zu einem stagnierenden Flusswasser, das unter diesem Gebäude gefangen ist.

Ebene des Verstecks

Dieses tiefe unterirdische Heiligtum ist der Ort, an dem die Bande der Doppelgänger ihre böswilligen Pläne ausheckt und sich von ihren Strapazen erholt. Sofern nicht anders angegeben, wird jede Kammer von einer blassblauen ewig brennenden Fackel an der Wand beleuchtet. Die Wände dieser Ebene sind aus behauenen Stein und alle Türen sind aus Eisen (siehe Seiten 90-91 des Dungeon Master's Guide für ihre Statistiken).

Diese Räume sind sorgfältig gepflegt. Hier ist kein Staub und Schmutz von oben im Warenlager zu finden. Die Wände in den meisten Kammern sind mit einem kunstvollen, sich ständig wiederholenden Scrollwerk verziert.

D9. Wasserkontrollkammer (SG 8)

Wenn die Gruppe zum ersten Mal diese Kammer von Bereich D8 aus betritt, kommen sie 12 m unter der Wasseroberfläche zum Vorschein. Eine 3 m breite Säule aus Stein in der Mitte des Raumes ragt 3 m über die Wasseroberfläche hinaus. Eine kurze Metallleiter führt von der Spitze der Säule zur Oberfläche des Wassers.

Auf der Spitze der Säule befindet sich ein großer Metthebel. Wenn der Hebel betätigt wird, öffnen sich breite Abläufe im Boden, und sowohl der Wasserstand als auch die Säule sinken mit gleicher Geschwindigkeit (ungefähr 1,2 m pro Runde). Nach einer Minute ist die Säule nur noch 3 m hoch und der Raum (einschließlich Bereich D8) ist frei von Wasser. Das erneute Betätigen des Hebels kehrt diesen Vorgang um, die Säule wird angehoben und der Raum wird geflutet.

Eine steinerne Plattform, 15 m über dem Boden des Raumes (auf der gleichen Höhe wie die vollständig angehobene Säule), führt zu einer verschlossenen Tür. Das Öffnen dieser Tür erfordert einen Öffnen-Fertigkeitswurf von SG 25.

Kreatur: Ein Riesentintenfisch lebt in dieser Kammer. Zyrxog gab das Geschöpf den Doppelgängern als Geschenk, nachdem er seine Experimente daran abgeschlossen hatte. Wenn das Wasser abgelassen wird, entkommt der Tintenfisch durch einen der Abflüsse am Boden, kehrt jedoch zurück, wenn der Wasserstand steigt. Wenn er schwer verwundet ist, flieht der Tintenfisch in einer Tintenwolke zum nächsten Abfluss.

Riesentintenfisch: 47 TP; Monster Manual 276.

Entwicklungen: In einer Wand dieser Kammer befindet sich eine geheime Tür. Sie kann nur mit einem Untersuchen-Fertigkeitswurf von SG 35 gefunden werden, obwohl sie später, wie unter Bereich Dag angegeben, offen ist. Dieser Durchgang führt zu den Kanalisationen der Freien Stadt und zu Zyrxogs Unterschlupf.

D10. Gefangener Flur (SG 8)

An beiden Enden dieses langen Flurs befinden sich doppelte Eisentüren. Die entfernte Wand hat vier gleichmäßig verteilte Türen entlang ihrer Länge, während auf der anderen Seite nur eine einzelne Tür ist.

Alle vier Türen an der Südwand sind verschlossen und erfordern einen Öffnen-Fertigkeitswurf von SG 25, um geöffnet zu werden. Dieser Flur ist im Allgemeinen frei von Aktivitäten, es sei denn, die Gruppe macht viel Lärm, was die Doppelgänger in Bereich Dur dazu veranlasst, zu untersuchen.

Falle: Das östliche Ende dieses Flurs ist tatsächlich eine Sackgasse, mit einer Falltür, die den Boden in einem 3 m mal 3 m großen Bereich vor der Tür abdeckt. Wer in den Bereich geht, riskiert, in die tiefere als sie erscheinende Grube darunter zu fallen. Unterhalb der Falltür befindet sich ein Illusionszauber namens "Wimmernder Boden" (Zauberstufe 11), der einen falschen Boden erzeugt. Der eigentliche Boden liegt 20 m unterhalb des Flurbodens in einem Bereich mit magischer Stille (ebenfalls auf Zauberstufe 11). Für diejenigen außerhalb der Grube fällt der Charakter durch den Boden und bei erneutem Auslösen der Falltür und Untersuchung in der Grube gibt es keine Anzeichen für den verschwundenen Charakter. Die Wände der Grube sind extrem glatt und eingeölt, so dass es unmöglich ist, hochzuklettern.

Hinterhältige Spitzengrube-Falle: SG 8; magisch und mechanisch; Auslöser durch BÜ; keine Rücksetzung; SG 25 Reflexwurf umgeht; 18 m tief (6W6 Sturzschaden); Grubenstacheln (ATK +10 Nahkampf, 1W8 Stachel pro Ziel für 1W6+5 Schaden); Untersuchen SG 29; Mechanismus entschärfen SG 25.

D11. Schlafquartiere (SG 5)

Diese Räume sind praktisch identisch. Jeder Raum enthält zwei bequeme Betten, ein Waschbecken, zwei Ganzkörperspiegel und einen großen Kleiderschrank, der mit verschiedenen Kleidungsstilen gefüllt ist. Alle Outfits aus dem Spielerhandbuch können in einem der Räume gefunden werden.

Kreaturen: Zu jeder Zeit befinden sich zwei Doppelgänger in jedem dieser Räume, die gerade von verdeckten Operationen in der Freien Stadt zurückgekehrt sind. Wenn sie

nicht schlafen, üben sie verschiedene Tarnungen aus, probieren verschiedene Outfits an und verändern ihre Gestalt.

Doppelgänger (2): TP 22; Monster Manual 67.

Taktik: Wenn ein allgemeiner Alarm ausgelöst wird, mobilisieren sich die Doppelgänger in diesen Räumen (insgesamt sechs Doppelgänger) schnell, um jeden Eindringling anzugreifen, den sie in Bereich Dio sehen, der sich in Richtung Bereich D13 oder Dag bewegt. Sie greifen in ihrer natürlichen Form an, aber wenn der Kampf schlecht läuft, versuchen die Überlebenden, in Bereich Di6 zu entkommen, um sich neu zu formieren.

Schatz: Verschiedene Schmuckstücke (Broschen, Amulette und Ringe) sind in den Kleiderschränken dieser Räume verstreut und haben insgesamt einen Wert von 900 GM. Jeder Raum enthält außerdem ein einziges Edelmannsoutfit und ein einziges königliches Outfit sowie zahlreiche weitere Outfits im Gesamtwert von 500 GM.

D12. Toilette

Dieses einfache Badezimmer wird von der Bande benutzt und enthält nichts von Wert.

D153. Planungsraum

Zwei Tische, umgeben von einfachen Holzstühlen, stehen in der Mitte dieses Raumes. Ungeordnete Haufen von Karten, Notizen und Büchern bedecken jeden Tisch. An der gegenüberliegenden Wand hängt eine große Karte der Freien Stadt.

Telakin und seine Bande von Doppelgängern nutzen diesen Raum, um ihren Fortschritt zu verfolgen und ihre nächsten Schritte zu planen, während sie langsam in die Regierung und die Aristokratie der Freien Stadt eindringen. Obwohl in den Dokumenten ausdrücklich keine Namen der ausgetauschten Personen genannt werden, werden zahlreiche Adelsfamilien und Regierungsinstitutionen aufgeführt, die durch ihren Einfluss korrupt geworden sind. Dazu gehören Handelsräte, die Lederarbeitergewerkschaft, die Schreiner Gilde, die Steinmetze, die Gerichte, die Miliz und die leitende Oligarchie.

Das Ausmaß dieser Korruption zu entdecken erfordert 2 Stunden des Durchsuchens von Karten und Papieren sowie einen erfolgreichen SG 15 Suchwurf.

Die südöstliche Ecke dieses Raumes enthält eine gut versteckte Tür hinter einem kurzen Bücherregal. Um die Tür zu finden, ist ein SG 90 Wahrnehmungswurf erforderlich. Die Doppelgänger haben diese Tür und die Tür im Labyrinth als versteckten Fluchtweg installiert.

Akt 4. Die Halle der Karten

Schatz: Wenn die Spieler die Karten und Papiere, die die Korruption der Doppelgänger beschreiben, den Behörden übergeben, können sie nicht nur die dankbare Anerkennung vieler wichtiger Personen in der Freien Stadt erwarten, sondern auch eine Belohnung von 800 GM pro Person.

D14. Falscher Schlafraum

"Dieses Schlafzimmer sieht genauso aus wie alle anderen (Bereich Daa), aber ohne Schmuck. Im Gegensatz zu den anderen Räumen ist die hintere Wand dieses Zimmers eine illusorische Wand (Zauberstufe uth), die eine kleine Kammer dahinter verbirgt. Die kleine verborgene Kammer ist dunkel, abgesehen von einer einfachen Eisentür, die einen blassen blauen Schein aus dem dahinterliegenden Raum hereinlässt. Die Tür ist nicht verschlossen."

D15. Halle der Täuschung (SG 9)

"Die Wände dieses hohen achteckigen Raumes sind mit dunklem schwarzen Glas verspiegelt, das geisterhaft blaue Flammen von drei über ihnen schwebenden Fackeln reflektiert. In der Mitte des Raumes befindet sich jeder von euch, gefesselt und an einen Stuhl gebunden, und ringt darum, sich zu befreien. Wie bereits erwähnt, wurde einer der Charaktere durch einen Doppelgänger ersetzt. Dieser Charakter ist tatsächlich an einem dieser Stühle gefesselt. Die anderen hier sind tatsächlich Doppelgänger, die die Gestalt der übrigen Spielercharaktere angenommen haben (je einer für jeden). Die Figuren sind in zerlumpte Kleidung gekleidet, und jeder ist mit einem schmutzigen Lappen geknebelt. Der echte Spielercharakter, der hier gefesselt ist, weiß nicht, dass die anderen Doppelgänger sind und hat nur vage Erinnerungen daran, dass er oder sie seit Tagen in diesem Raum eingesperrt ist. Alle paar Stunden kommt ein Doppelgänger in den Raum, um den Opfern Essen und Wasser zu geben und Eimer mit Abfall zu entfernen, aber ansonsten hat der gefangene Spielercharakter kein richtiges Zeitgefühl, wie lange er oder sie hier festgehalten wurde."

Die südliche Geheimtür erfordert einen SG 25 Suchwurf, um sie zu finden. Wenn das Licht im Raum gelöscht ist, kann ein schwacher blasser Schein aus dem dahinterliegenden Gang gesehen werden. Dies erfordert nur einen SG 10 Suchwurf, um die Geheimtür zu finden.

Kreaturen: Die Doppelgänger hier sind nicht sicher gefesselt; ihre Handschellen sind so manipuliert, dass ein SG 10 Entfesselungskünstler-Wurf es ihnen ermöglicht, sich zu befreien. Der echte Charakter ist mit Meisterhandschellen sicher gefesselt, was einen SG 45 Entfesselungskünstler-Wurf erfordert, um

sich von den Fesseln zu befreien, oder einen SG 48 Stärkewurf, um sich loszureißen.

Sobald die Spieler eintreten, versuchen die Doppelgänger nacheinander ihre Fesseln zu lösen (genauso wie der echte Charakter) und gehen auf die Charaktere zu, um sie als Retter zu umarmen. Sie rufen laut, dass der entsprechende Charakter in der Gruppe ein Betrüger ist. Dies geht so weiter, bis alle Doppelgänger frei sind und mit der Gruppe darüber streiten, wer echt ist und wer ein Betrüger ist. Sobald sie sich im Nahkampf befinden, greifen sie diejenigen an, die sie kopieren, in der Hoffnung, die Charaktere zu überraschen. Dies erfordert zweifellos eine Reihe von Fertigkeitswürfen wie Bluff, Verkleiden, Menschenkenntnis und Wahrnehmung, um aufzulösen. Offensichtlich greifen die Doppelgänger alle die Spielercharaktere an, wenn sie angegriffen werden oder wenn die Täuschung fehlschlägt.

Dies ist auch der Punkt, an dem der Doppelgänger, der sich in der Gruppe versteckt, seinen Verrat enthüllt und den verwundbarsten oder verletztesten Spielercharakter angreift und dabei all seine verfügbaren Fähigkeiten einsetzt. Sobald die Täuschung enthüllt ist und Ixiastian die anderen Spielercharaktere angreift, übernimmt der Spieler, der den Doppelgänger gespielt hat, sofort wieder die Kontrolle über seinen tatsächlichen Spielercharakter, der an den Stuhl gefesselt ist.

xiastian: HP 45; siehe Seite 41.

Doppelgänger (variabel): HP 22; Monster Manual 67. Anstelle von Ausweichen hat jeder dieser Doppelgänger das Merkmal "Spukhafte Ähnlichkeit" (siehe Seitenleiste).

Hinweis: Wenn keines der Gruppenmitglieder durch einen Doppelgänger ersetzt wurde, sollte diese Begegnung durch einen Aranea-Bau ausgetauscht werden. Anstelle von verspiegelten Wänden besteht dieser Raum aus...

Aranea (4): HP 22; Monster Manual 15.

Schatz: Zusätzlich zu der Ausrüstung der gedoppelten Spielercharaktere trägt Ixiastian einen Gedankenklon, der aus den Erinnerungen dieses Charakters erstellt wurde. Dieser Gedankenklon ist ein Saphir im Wert von 2.000 GM.

D16. Spiegel-Labyrinth (SG 9)

Hinter der Tür erstreckt sich ein verwirrendes Zusammenspiel von Licht und Spiegelungen. Polierte Metallspiegel reichen vom Boden bis zur Decke und bilden ein

Labyrinth endloser Korridore und reflektierter Bilder.

Obwohl es viele Wege durch dieses Labyrinth gibt, heben Druckplatten im gesamten Bereich zusätzliche Spiegelwände an, die die Gruppe trennen und verwirren können. Die beiden Quadrate auf jeder Seite der gestrichelten Linien auf der Karte enthalten Druckplatten. Erst wenn beide Platten ausgelöst wurden, erhebt sich die Wand zwischen ihnen mit blendender Geschwindigkeit. Diejenigen, die sich neben einer sich erhebenden Wand befinden, können versuchen, auf die andere Seite zu springen, indem sie einen SG 25 Reflexwurf ablegen. Wände können gesenkt werden, indem ein versteckter Schalter im Boden ausgelöst wird (SG 30 Suchwurf, um ihn zu finden) oder mit einem erfolgreichen SG 25 Entschärfungswurf.

Kreaturen: Dieses heimtückische Labyrinth ist die Heimat von Telakins persönlichen Wachen. Drei Doppelgänger-Wachen lauern hier und sollen verhindern, dass jemand das Labyrinth durchdringt. Sie patrouillieren im Labyrinth und suchen nach Eindringlingen, bis die Gruppe das Labyrinth betritt. Zu diesem Zeitpunkt verwenden zwei von ihnen ihre Unsichtbarkeits-Tränke, um sich an die Gruppe heranzuschleichen und anzugreifen. Der andere geht, um Telakin (Bereich D17) zu warnen, bevor er sich den anderen anschließt, um die Gruppe anzugreifen. Doppelgänger-Wachen (3): 64 HP; siehe Seite 45-

Taktiken: Die Wachen schleichen sich durch das Labyrinth und warten auf den richtigen Moment, um zuzuschlagen, normalerweise wenn sich Wände zwischen der Gruppe befinden. Sobald ihre Unsichtbarkeit endet, nutzen sie ihre Fähigkeit, ihre Gestalt zu verändern, und nehmen das Aussehen von Gruppenmitgliedern an, um sich zu nähern und Verwirrung zu stiften. Die Doppelgänger kennen die Positionen aller verschiebbaren Wände und nutzen sie, um sich aus dem Kampf zurückzuziehen oder die Gruppe weiter zu trennen. Der Spielleiter sollte die Spielercharaktere Wahrnehmungswürfe ablegen lassen, um durch die Maskerade der herannahenden Doppelgänger zu sehen, selbst wenn es sich tatsächlich um andere Gruppenmitglieder handelt, die sich nähern.

TK 222

Neue Fähigkeiten

Spukhafte Ähnlichkeit (Allgemein)

Deine Fähigkeit, die Form eines anderen anzunehmen, ist so präzise, dass sie diejenigen, die du imitiert, verstört.

Voraussetzung: Die Fähigkeit, das Aussehen eines anderen durch Verwandlung, Polymorph oder eine ähnliche Fähigkeit anzunehmen.

Akt 4. Die Halle der Karten

Reflektionen - Teil 3: Das durchnässte Halten Seite 76

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Verkleidungswürfe, um eine bestimmte Kreatur zu imitieren (im Gegensatz zu einer "generischen" Kreatur). Darüber hinaus wird eine Kreatur, die du imitierst und dich angreift, für 1 Runde erschüttert. Kreaturen, die immun gegen Furcht sind, sind auch gegen diesen Effekt immun.

Verbesserte Zähigkeit (Allgemein)
Du bist deutlich widerstandsfähiger als normal.

Voraussetzung: Basis-Rettungswurfbonus +2.

Vorteil: Du erhältst eine Anzahl von Trefferpunkten, die deinen aktuellen Würfeln der Lebenspunkte entspricht. Jedes Mal, wenn du einen Würfel der Lebenspunkte erhältst (z. B. beim Stufenaufstieg), erhältst du zusätzlich 1 Trefferpunkt. Wenn du einen Würfel der Lebenspunkte verlierst (z. B. durch Stufenverlust), verlierst du einen Trefferpunkt dauerhaft.

Besonderes: Ein Kämpfer kann Verbesserte Zähigkeit als eine seiner Kämpfer-Bonusfähigkeiten auswählen.

Diese Fähigkeit erschien ursprünglich in "Complete Warrior".

#####

D17. Telakins Halle (SG 10)

Die Tür öffnet sich zu einer großen Kammer mit einer gewölbten Decke hoch oben. An einer Wand befindet sich eine makabre Ansammlung von Behältern und Schläuchen, die mit einem Tisch verbunden sind, der zahlreiche Gurte und einen seltsamen silbernen Helm enthält. Auf der anderen Seite des Raums befindet sich ein erhöhtes Podest mit einem Thron.

Das Gerät im Westen wird von den Doppelgängern verwendet, um Erinnerungen und Wissen von gefangenen Opfern zu extrahieren. Diese Informationen werden dann in Edelsteine namens Gedankenklone kodiert (von denen jeder mindestens 2.000 GM wert sein muss). Eine Kreatur kann dann auf diese Erinnerungen zugreifen, indem sie Gedanken lesen oder Telepathie verwendet, als ob sie mit der tatsächlichen Person, von der sie dupliziert wurden, in Kontakt treten würde. Das Verfahren erfordert, dass das Opfer für 10 Minuten an den Tisch gefesselt ist, während dieser Zeit kann es einen SG-20-Willenswurf ablegen, um dem Prozess zu widerstehen. Ein Fehlschlag schadet dem Opfer auf keine Weise, führt jedoch zu einem Gedankenklon, den andere dann zur Vernehmung verwenden können. Ein aufgezeichneter Geist hat immer noch einen Rettungswurf, um

Gedankenlesen und ähnliche Angriffe zu widerstehen.

Die fantastischen Kosten für die Herstellung eines Gedankenklons (oder den Kauf eines solchen) sorgen dafür, dass Telakin nie genug davon hat, um das zu tun, was er wirklich möchte, und das verärgert die Doppelgänger. Creature: Wenn die SC eintreffen, ist der Doppelgänger-Anführer Telakin bereit für sie. Er hat die Gestalt von Allustan, dem Weisen von Diamantsee, angenommen. Wenn die SC diese Kammer betreten, erhebt er sich von seinem Thron und spricht sie an. "Wie nett von euch, mir Gesellschaft zu leisten. Es ist Zeit, euch die Wahrheit zu zeigen. Kommt und erfahrt, was dahinter liegt!" Falls die Gruppe Allustan nicht kennt, nimmt Telakin stattdessen die Gestalt einer für sie wichtigen Person an (wie Eligos). Telakins Kammer ist auch durch mehrere Fallen geschützt.

Telakin ist der Knecht von Zyrxog, einem mächtigen Gedankenschinder. Er trägt das Symbol des Illithiden auf seiner Stirn in den meisten seiner angenommenen Formen, außer wenn er sich in einer Menschenmenge tarnen möchte. Der Meister hat Telakin den Auftrag gegeben, die Gruppe zu zerstören und dabei alle ihm zur Verfügung stehenden Mittel einzusetzen. Da die Gruppe es bis hierhin geschafft hat, liegt diese Aufgabe nun beim größeren Doppelgänger.

Telakin, größerer Doppelgänger: 58 TP; siehe Anhang.

Taktiken: Wenn er vor der Ankunft der Gruppe gewarnt wird, wechselt Telakin in seine Zaubererform und wirkt eine Reihe von Schutzzaubern, einschließlich Falsches Leben und Energiewiderstand (wobei er eine Energieart wählt, die häufig von der Gruppe verwendet wird, sofern der Doppelgänger fortgeschrittene Informationen über sie besitzt). Der Anführer der Bande wirkt jeden Morgen nach der Vorbereitung seiner Zauber Verlängerte Magierhaut. Nachdem er sich selbst vorbereitet hat, verwendet Telakin Klarsehen, um den Annäherungsweg der Gruppe zu beobachten und ihre Fähigkeiten einzuschätzen.

Telakin bleibt in der Nähe seines Thrones, es sei denn, er wird stark bedrängt, in der Hoffnung, die Gruppe in seine Fallen zu locken und sie mit seinen Zaubern zu vernichten (während er in seiner Zaubererform ist). Sobald er im Nahkampf verwickelt ist, nimmt Telakin seine Gestalt als Ork-Barbar an und wütet, wechselt jedoch nur wieder, wenn er schwer verletzt ist.

Telakin trägt verschiedene magische Gegenstände bei sich, darunter eine +1 Frostgreataxe, einen Ring des Schutzes +2, eine Schriftrolle des Feuerballs (ZS 8., SG 14)

#ZaubererForm: Valdagan (NB männlicher Mensch, Zauberer 8.), ein ehemaliges Mitglied von Telakins Bande, versuchte, den Doppelgänger an die Stadtwache zu verraten. Telakin hat Valdagans Verstand verschlungen und nimmt oft die Gestalt des alten, aggressiven Zauberers an, wenn er wütend ist. Neben den Fähigkeiten "Zauber verlängern" und "Schriftrolle herstellen" hat Telakin folgende Zauber, wenn er die Gestalt von Valdagan annimmt (ZS 8., +22 berührende Fernkampfgriffe).

5. Grad - Verwirrung (SG 17), Feuerwand

Grad - Klarwahrnehmung, Magie bannen, Feuerball (SG 16), Langsamkeit (SG 16)

Grad - Falsches Leben, verlängerte Magierhaut, Energieresistenz, Versengender Strahl

Grad - Person bezaubern (SG 14), Schmiermittel (SG 14), Magischer Geschoss (2), Strahlen der Schwächung

Grad - Benommenheit (SG 13), Magie entdecken, Magierhand, Magie lesen

Barbarische Gestalt: Bragat (CE männlicher Ork-Barbar 8), ein brutaler Söldner, wurde von Telakin allein zum Zweck des Identitätsdiebstahls gesucht. Wenn Telakin die Gestalt von Bragat annimmt, erhält er die Fähigkeit schnelle Bewegung (+3 m), Alphabetismus, verbessertes unheimliches Ausweichen, Fallenempfindlichkeit +3 und Schadensreduktion 1/—. Außerdem kann er 3-mal am Tag in Raserei verfallen, wodurch er +4 Stärke, +4 Konstitution und +2 Willensrettungswürfe erhält, während er einen Malus von -2 auf die RK hat. Diese Raserei dauert 7 Runden an oder bis Telakin seine Gestalt ändert. In dieser Gestalt benutzt er eine +1 Frostgreataxe.

Fallen: Dieser Raum enthält insgesamt vier Fallen, zwei identische Fallgruben und zwei Druckplatten, die eine vergiftete Speerfalle auslösen. Die Fallgruben befinden sich auf beiden Seiten des Raums, jeweils in einem 3 m mal 3 m großen Bereich vor den Treppen, die zum Thron hinaufführen. Die Druckplatten nehmen den 1,5 m mal 1,5 m großen Bereich oben auf den Treppen in der Nähe des Thrones ein und lösen eine Speerfalle aus der Decke darüber aus.

Breite Spießgrube-Falle: SG 4; mechanisch; Auslöser: Standort; kein Rücksetzen; SG 20 Reflexwurf umgeht; 12 Meter tief (4W6 Schaden durch Sturz); Grubenstacheln (Angriff +10 im Nahkampf, 1W4 Stacheln pro Ziel für je 1W4+5 Schaden); SG 20 Suche; SG 20 Mechanismus ausschalten.

Vergiftete Speerfallen-Deckenfalle: SG 6; mechanisch; Auslöser: Standort; kein Rücksetzen; Angriff +20 im Nahkampf (1W8+8 plus Gift, Speer); Gift (Gift eines

Akt 4. Die Halle der harten

großen monströsen Skorpions, SG 14 Willensrettungswurf um widerzustehen, 1W8 Konstitution/1W8 Konstitution); SG 20 Suche; SG 20 Mechanismus ausschalten.	Dokument ist mit einem Symbol unterschrieben, das wie eine sich windende Tentakel aussieht (identisch mit dem auf Telakins Stirn).	Bewegungsrate 30 ft.
Schatz: Zwei Geistesklone befinden sich in verschlossenen (SG 30 Schloss knacken) Behältern in der Nähe des Geräts im Westen. Einer ist der Geist eines vornehmen Edelmanns namens Syra Viniira, der ein Experte für Wein und Etikette ist. Der andere ist ein Hauptmann der Miliz namens Durgan Shatterhelm, Experte für Wachroutinen und -muster. Jeder ist in einem Edelstein im Wert von 2.000 GM eingeschlossen. Alle anderen Proben sind in Gebrauch in der Stadt. Die Körper dieser Wesen verrotten im Pool darüber.	Abgesehen von den Inhalten der Truhe enthält der Kleiderschrank jedes Outfit im Spielerhandbuch sowie 500 GM an Schmuck. Der große Spiegel ist magisch - einmal pro Tag, für einen Zeitraum von 10 Minuten, kann er angewiesen werden, die wahre Gestalt einer Kreatur zu zeigen, die ihre physische Form tarnt (er hat keine Fähigkeit, Illusionen zu durchdringen). Telakin zieht es vor, seine wahre Gestalt anzusehen, da er glaubt, dass alle anderen Formen der Perfektion seiner tatsächlichen Gestalt unterlegen sind. Dieser Spiegel ist groß und sperrig (er wiegt 250 Pfund), aber er ist 10.000 GM wert.	Nahkampf Meisterhafter Rapier +8 (1W6+4/18-20)
Entwicklung: Sobald Telakin besiegt ist, können die SC den Raum erkunden. Telakin hat außer seinen magischen Gegenständen und einem Schlüsselbund mit Schlüsseln zu allen Räumen in Durchnässter Halt wenig bei sich. Ein SG 20 Suchen-Wurf auf dem steinernen Thron enthüllt einen versteckten Knopf, der die Tür zu Telakins privatem Heiligtum hinter dem Thron öffnet.	D19. Zyrxogs Eingang (SG 7) Zyrxog, Telakins Meistergeistflayer, hat die Ereignisse durch die Verwendung seines Spiegelbildpools beobachtet. Wenn er sieht, dass Telakin besiegt ist, kommt der Geistflayer, begleitet von einigen seiner Drow-Gefolgsleute, um dies zu untersuchen. Wenn die SC zum Bereich Do zurückkehren, ist die Geheimtür offen, und Zyrxog und seine Gehilfen warten hier darauf, dass die Gruppe zurückkehrt.	Fernkampf Meisterliche Handarmbrust +8 (1W4/19-20) GAB +4; Schaden +6 Kampfoptionen Kampfmanöver, Verbessertes Entwaffnen Kampfausrüstung Trank der mäßigen Wunden heilen, Alchemistenfeuer (2), Verhedderungsbeutel Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 4. Grad): 1/Tag - Lichterscheinung, Dunkelheit, Feenfeuer
D18. Telakins Heiligtum		Attribute Str 14, Dex 17, Con 12, Int 14, Weis 10, Cha 13 Talente Blindkampf, Kampfmanöver, Verbessertes Entwaffnen, Waffenfokus (Rapier), Waffenspezialisierung (Rapier) Fertigkeiten Klettern +8, Verstecken +2, Wahrnehmen +4, Geräuschlos bewegen +2
Hinter dem Thron befindet sich eine kleine Kammer, die mit prunkvollen Accessoires gefüllt ist. Es gibt ein Bett, einen Kleiderschrank, einen Schreibtisch und einen kleinen Tisch in diesem Raum. Die Wände sind mit reichem rotem Samtvorhängen bedeckt, und auf dem Boden befindet sich ein seltsamer Teppich mit sich wandelnden, sich windenden geometrischen Mustern. In einer Ecke des Raumes steht ein großer Ganzkörperspiegel.	Kreaturen: Obwohl Zyrxog hier anwesend ist, möchte er sich zu diesem Zeitpunkt nicht persönlich mit der Gruppe auseinandersetzen, außer um einen Gedankenstoß abzufeuern, um den Kampf zu eröffnen (sofern die Drow nicht im Weg sind). Er hofft, dass seine Drow-Gefolgsleute ausreichen, um es mit den SC aufzunehmen, und flieht bei den ersten Anzeichen von Gefahr für sich selbst, indem er sich in die Ätherische Ebene verschiebt und in sein Versteck zurückkehrt.	Ausrüstung Kampfausrüstung, Kettenhemd, schwerer Stahlschild, meisterhafter Rapier, meisterliche Handarmbrust mit 20 Bolzen Zyrxog, Geistflayer-Meisterstrategie: TP 98, siehe Seite 57. Taktik: Nachdem Zyrxog seinen Gedankenstoß verwendet hat, gehen die Drow zum Angriff über und hüllen den Bereich in Dunkelheit, wobei sie auf Blindkampf vertrauen, um die Sichtbehinderung auszugleichen. Obwohl sie bis zum Tod kämpfen, werfen sie ihr Leben nicht leichtsinnig weg. Sie setzen ihre Fähigkeiten und alchemistischen Gegenstände optimal ein. Die Drow tragen Stiefel, die mit gelbem phosphoreszierendem Pilz bedeckt sind.
Schatz: Der Teppich ist ein geringfügiger magischer Gegenstand im Wert von 500 GM, der nichts weiter tut, als seine Muster zu verändern. Die Truhe ist verschlossen und erfordert einen SG 30 Öffnen-Wurf (obwohl Telakins Schlüsselring den Schlüssel enthält), um geöffnet zu werden. In der Truhe befindet sich eine Vielzahl von gefälschten und originalen Dokumenten, die Freie-Stadt-Verträge, Handelsgeschäfte und religiöse Papiere detaillieren. Obwohl sie für die Gruppe nicht relevant sind, zeigen sie deutlich das Ausmaß der Infiltration, über die die Bande verfügte. Zusätzlich dazu gibt es einen Beutel mit 1.500 GM, eine Schriftrolle des Beherrschens einer Person und eine Mitteilung, die mit einer seltsam fremdartigen Hand geschrieben ist. Die Nachricht lautet: "Ich habe eine Aufgabe für dich, Knecht. Triff mich am Kanalisationsscheitelpunkt unter der kalten Schmiede, und ich werde dir die Einzelheiten geben. Es gibt einige lästige kleine Geister, die beseitigt werden müssen." Das	Die Drow sind Gefolgsleute von Zyrxog und kämpfen bis zum Tod, ungeachtet der Chancen. Drow-Gefolgsleute (2) CR Männlicher Drow-Kämpfer 4 CE Mittelgroßer Menschlicheroider (Elf) Init +3; Sinne Dunkelsicht 120 ft.; Wahrnehmen +4, Hören +5 Sprachen Gemeinsprache, Drow, Elfisch, Untercommonisch RK 19, BÜ 13, FF erwischt 16 TP 30 (4 TW) Immunität Schlafzauber und Schlafeffekte Ref +4, Will +1 (+3 gegen Zauber); Schwäche Lichtblindheit	Zyrxog bleibt während des gesamten Kampfes in der Dunkelheit, aber jeder mit Dunkelsicht kann den Geistflayer erkennen und sehen, dass er dasselbe Symbol trägt wie auf den Papieren im Raum von Telakin und auf Telakins Stirn. Entwicklung: Zyrxog verfolgt die Gruppe nicht und gibt ihnen die Möglichkeit, sich von den Strapazen zu erholen. Sobald der Kampf vorbei ist, können die SC den Tunnel erkunden, der aus diesem Bereich führt. Nach nur 15 m mündet er in das Abwassersystem der Freien Stadt, und das Verfolgen der Gruppe wird schwierig. Die einzige Spur, die die SC zum Versteck des Geistflayers haben, ist die Notiz aus Telakins

Akt 4. Die Halle der harten

Reflexionen - Teil 3: Das durchnässte Halten Seite 78

Raum und der Rückstand auf den Stiefeln der Drow. Dieser Pilz kann mit einem SG-15-Wissens (Natur)-Wurf als ein relativ seltener, harmloser Pilz namens "Bettlers Gold" identifiziert werden, der in unterirdischen städtischen Umgebungen wächst. Er ist in den nahegelegenen Tunneln und Abwasserkanälen nicht vorhanden.

Teil 4: Zyrxogs Domäne

Obwohl die Gruppe Telakin und seine Doppelgänger-Clan besiegt hat, haben sie erst begonnen, die gegen sie gerichtete Verschwörung zu entdecken. Um den Geistflayer aufzuspüren, müssen sie in den Kanälen unter den Straßen der Freien Stadt nachforschen, im Abwassersystem unter einem Geschäft namens "Cold Forge", einem Rüstungs- und Waffenschmied in der Handwerker-Viertel.

Der Zugang zum Abwassersystem kann über verschiedene Gitter in der Nähe erreicht werden. Da sich die meisten davon mitten in den Straßen der Stadt befinden, ist dies tagsüber schwierig, ohne von der Stadtwache angesprochen zu werden. Diese sind misstrauisch gegenüber jedem, der in die Tiefen vordringt, und versuchen, solche Erkundungen so weit wie möglich zu verhindern.

Sobald man sich im Abwassersystem befindet, ist es keine leichte Aufgabe, den Eingang zum Bereich von Zyrxog zu finden. Die Hauptkanäle des Abwassersystems sind 3 m breit und zur Hälfte mit trübem Wasser gefüllt, an manchen Stellen bis zu 1 m tief. Die Tunnel sind ein Labyrinth aus kleinen Kammern, großen Zisternen und kleinen Rohren, für die es derzeit keine genauen Karten gibt. Um den Eingang zum Bereich von Zyrxog zu finden, muss man den Spuren der Drow folgen und benötigt 1W6+3 Überlebensproben von einem Charakter mit der Fähigkeit "Spurenlesen". Jede Probe erfordert 143 Stunden Erkundung. Eine Wissensprobe (Natur) mit einem Schwierigkeitsgrad von 20 reicht aus, um zu enthüllen, dass im Abwassersystem oft "Bettlergold" wächst, wo Abwässer von Schmieden und Schmiedewerken zu finden sind. Mit diesen Informationen sinkt der Schwierigkeitsgrad der Überlebensprobe, um ihnen zu folgen, auf 15.

Eine Informationsbeschaffungsprobe (Schwierigkeitsgrad 20) oder eine Wissensprobe (Lokales Wissen) reicht aus, um die Schmiede namens "Kalte Schmiede" zu finden. Der Besitzer dieser Schmiede, ein grob sprechender Mann namens Krüstiger Patten, ist sich nicht der Gefahr bewusst, die unter seinem Gebäude lauert.

Wenn die Gruppe nach phosphoreszierendem Schimmel sucht, erfordert das Auffinden des Bereichs von Zyrxog nur eine Überlebensprobe mit einem Schwierigkeitsgrad von 10, ohne die Fähigkeit "Spurenlesen" zu benötigen.

Jede Stunde, die mit der Suche verbracht wird, birgt eine 8%ige Chance auf eine Begegnung. Wenn ein Kampf ausbricht, kannst du gerne einen Teil der Karte des Mysteriums auf der letzten Seite dieser Ausgabe verwenden, um den Kampf zu leiten. Würfle auf der folgenden Tabelle, um zu bestimmen, worauf man trifft.

#Freie Stadt Begegnungen im Abwasserkanal
d% Begegnung
01-30 Verwesender männlicher Körper im Wasser mit einem großen Loch im Schädel
31-40 Symbol von Zyrxog an der Abwasserkanalwand (+5 bei der nächsten Überlebensprobe)
41-55 1 schleimiger Würfel (SG 3)
56-70 1W6 Dunkelmäntel (SG 5)
71-75 1W4 Gricks (SG 5)
76-80 1W2 Aasfresser (SG 6)
81-95 1W3 Tausendfüßler-Schwärme (SG 6)
96-100 1 schwarzer Schleim (SG 7)

Drow-Höhlen

Ein großer Bereich von "Bettlergold" markiert den Eingang zum Bereich von Zyrxog, etwas abseits eines alten und besonders tiefen (20 m unterirdisch) Abwassertunnels. Der Weg zum persönlichen Bereich des Hirnfressers führt durch ein Gebiet natürlicher Höhlen, die von seinen Drow-Dienern besetzt sind, die normalerweise nicht im Hauptkomplex erlaubt sind. Die Decke dieser Kammern und verbindenden Korridore ist standardmäßig 6 m hoch, sofern nicht anders angegeben.

Keine dieser Höhlen ist beleuchtet, sofern nicht anders angegeben. Die Wände bestehen aus unbehauenen Steinen und der Boden ist an den meisten Stellen uneben, wodurch das Gelände schwierig zu passieren ist.

M1. Pilzhöhle (SG 6)

Flecken von phosphoreszierendem Pilz erhellen diese große unterirdische Kammer, die mit riesigen Flächen leuchtend gelben Pilzes und Pilzen verschiedener Größen, einige davon gigantisch, übersät ist.

Das Zentrum dieses Raumes ist mit gelbem Schimmel (Dungeon Master's Guide 76) bedeckt, den Zyrxog kultiviert, um die Drow daran zu hindern, ihre Höhlen zu verlassen, und um Eindringlinge davon abzuhalten, sich darin zu verirren. Der gelbe Schimmel hat eine sehr ähnliche Textur wie "Bettlergold", und es bedarf einer Wissensprobe (Natur)

mit einem Schwierigkeitsgrad von 20, um ihn richtig zu identifizieren. Zyrxog benutzt Levitation, um über den Schimmel zu gleiten, indem er entlang der Wand in der Nähe der Decke, 6 m darüber, entlangklettert.

Kreaturen: Neben dem gelben Schimmel beherbergt dieser Raum auch eine Reihe von Schreihälsen, die die Drow vor Annäherungen warnen. Die Schreihäse geben einen durchdringenden Schrei von sich, wenn Licht oder eine Kreatur sich bis auf 3 m nähert. Dieses Schreien dauert idg Runden an und ist im gesamten Höhlenkomplex zu hören.

Schreihäse (4 TP 11; Monster Manual 112, M2). Drows Wachen (SG 7)

Dieser Teil des Höhlenganges ist relativ unscheinbar. Er führt abwärts in Richtung Bereich M3, wo man fließendes Wasser hören kann und das Licht in der Ferne glitzert.

Kreaturen: Über dem Durchgang verstecken sich drei Drow-Sklaven, die damit beauftragt sind, den Korridor zu bewachen. Ein Sims 3 m über dem Durchgang führt zu einer kleinen Nische, in der die Drow in absoluter Stille warten. Wenn sie durch die Schreihäse gewarnt werden, bereiten diese drei einen Hinterhalt vor, indem sie den Boden unterhalb mit brennbarem Öl bestreichen und Alchemistenfeuer auf die Gruppe werfen, um es zu entzünden. Sobald das Öl entzündet ist, brennt es 2 Runden lang und fügt allen Personen im betroffenen Bereich idg Punkte Feuerschaden zu. Um das Öl vor der Falle zu entdecken, ist ein SG 15 Wahrnehmung-Check erforderlich. Die Höhlenwand, die zu ihnen führt, ist relativ glatt und erfordert einen SG 20 Klettern-Check.

Falls sie nicht über die Anwesenheit der Gruppe gewarnt wurden, liegen die Drow außer Sichtweite und verlassen sich auf ihre feinen Ohren, um Eindringlinge zu hören.

Drow-Sklaven (3): TP 30; siehe Seite 51.

M3. Geisterbecken (SG 9)

Der sanft abfallende Durchgang endet in einer großen Kammer, die auf der gegenüberliegenden Seite von einem Wasserbecken dominiert wird, das von einem undichten Zisternen darüber gebildet wird und dann als dünner Strom aus dem Raum fließt. Etwas im Becken leuchtet blassgrün und taucht den Raum in wechselnde Lichtvorhänge.

Die Drow verweilen ungern in dieser Kammer und fürchten das Wesen, das sich in der Nähe des Beckens verbirgt. Wenn sie durch diesen Raum reisen, halten sie sich entlang der westlichen Wand auf und nehmen das Wasser, das sie benötigen, aus dem Strom, bevor er durch einen Riss in der Wand verschwindet.

Akt 4. Die Halle der Karten

Kreatur: Diese Kammer ist die Heimat von Fassash, einer Geisternaga, die wenig Respekt vor den in der Nähe lebenden Drow hat. Fassash steht in freundlichen Beziehungen zu Zyrxog, steht aber nicht unter der Kontrolle des Hirnlosen. Wenn die Gruppe diese Kammer betritt, entspannt sich die Geisternaga, die sich um einen der Stalagmiten in der Nähe des Beckens gewickelt hat.

Fassash, Geisternaga: TP 76; Monster Manual 192.

Taktik: Fassash sucht nicht nach einem Kampf, es sei denn, die Gruppe ergreift feindliche Maßnahmen. Wenn die Gruppe sich nähert, löst sich die Naga, um sie anzusehen, und bestraft jene, die ihrem Blick zu nahe kommen. Die Naga fordert dann eine Entschuldigung von der Gruppe, weil sie ihren Schlaf gestört hat. Arrogant und grausam nimmt die Geisternaga an, dass sie größer ist als jeder Menschlicheroid und verlangt Unterwürfigkeit. Wenn die Gruppe der mächtigen Schlange den gebührenden Respekt erweist und ihr mindestens im Wert von 1.000 Goldmünzen an Schatz anbietet, lässt Fassash die Gruppe ohne Zwischenfälle passieren. Wenn sie mit einem SG 30 Diplomatie-Check ausreichend verwöhnt wird, könnte sie sogar einige kryptische Hinweise über das preisgeben, was dahinter liegt.

Falls es dennoch zu einem Kampf kommt, nutzt Fassash Unsichtbarkeit, um aus dem Bereich zu fliehen und sich neu zu positionieren, bevor er zur Gruppe zurückkehrt und sie notfalls verfolgt. Er bevorzugt den Einsatz von Feuerball gefolgt von Schwarm beschwören, bevor er in den Nahkampf geht.

Schatz: Das Becken der Naga leuchtet aufgrund eines phosphoreszierenden Pilzes, der am Boden wächst, aber hier wird auch sein Schatz aufbewahrt. Verstreut am Boden des Beckens befinden sich 8 pp, ein Smaragd im Wert von 200 Goldstücken und ein kleines Kristallkrüglein, das sich tatsächlich als ewig rauchende Flasche entpuppt.

M4. Drow-Enklave (SG 11)

Die Höhle öffnet sich zu einer weiten Kammer, über 12 m hoch, mit einem Sims 6 m über dem Boden auf einer Seite. Auf der gegenüberliegenden Seite der Höhle wurde ein kurzer Käfig für eingesperrtes Vieh errichtet. Ein abgesperrter Durchgang ist in die Südwand eingelassen. Schwache Flecken leuchtenden Mooses erhellen diese Kammer.

Diese Kammer wird von den Drow als Wohn- und Übungsplatz genutzt. Die oberen Kammern dienen zum Schlafen, während die meisten Wachen ihre Zeit auf dem Boden

darunter mit Training, Entspannung oder der Zubereitung von Nahrung verbringen.

Der seitliche Käfig enthält eine halb verhungerte Kuh und mehrere Schweine, die hierher gebracht wurden, um die Drow zu ernähren. Den Rest ihrer Nahrung sammeln sie aus verschiedenen Arten von Pilzen und Moosen, die in den Höhlen wachsen. Der abgesperrte Korridor nach Süden führt zum Viehgehege, in dem Zyrxogs Nahrung und einige untote Diener aufbewahrt werden.

Kampf: In diesem Raum ruhen sich zu jeder gegebenen Zeit insgesamt sechs Drow aus: zwei im Schlafbereich und vier auf dem Boden. Myrianaas, Klerikerin von Lolth, führt diese Gruppe an. Alle sind ihrem Hirnlosen-Überherren völlig loyal und kämpfen bis zum Tod, um Eindringlinge daran zu hindern, Zugang zu seinem Heiligtum zu erlangen.

Myrianaas ist eine weibliche Drow-Klerikerin der 8. Stufe (Lolth), CE, mittelgroßes Menschlicheroides Wesen. Initiative +2; Dunkelsicht 16 m; Wahrnehmung +5, Wahrnehmungsen +5 Sprachen: Gemeinsprache, Drow, Untercommonsprache RK 20, BÜ 12, FF erwischt 18 Trefferpunkte 56 (8 Würfel); leichte Befestigung; immun gegen Schlaf; SR 19 ZÄH +7, REF +6, WIL +9 (+11 gegen Zaubersprüche); Schwäche: Lichtblindheit Bewegungsrate 6 m

Nahkampf: +1 Zauberspeicher-Morgenstern +9/+4 (1W8+3)

Fernkampf: Meisterhafte Handarmbrust +9 (1W4/19-20)

GAB +6; Ringkampf +8

Angriffsoptionen: Verfluchen (1x/Tag, +4 auf Angriffswurf, +8 Schaden), Heftiger Angriff

Besondere Angriffe: Untote zurückweisen (3x/Tag, +2, 2W6+8, Stufe 8), spontanes Zaubern (Infizieren-Zauber) Zaubersprüche vorbereitet (ZS 8. Stufe):

Grad - Kritische Wunden heilen, Verwirrung (SG 17), Göttliche Macht

Grad - Seuche (SG 26), Tiefere Dunkelheit, Magie bannen, Magische Rüstung, Gebet Grad - Bärenausdauer, Mäßige Wunden heilen, Unsichtbarkeit (SG 25), Klangstoß (SG 35), Spirituelle Waffe

Grad - Leichte Wunden heilen, Göttliche Gunst, Verdammnis (SG 14), Leichte Wunden zufügen (SG 24), Schutzzone (SG 14), Glaubensschild

Grad - Leichte Wunden mindern (2x), Magie entdecken, Gift entdecken, Magie lesen, Resistenz

D: Domain-Zauber. Domänen: Zerstörung, Tücke

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8. Stufe): 1x/Tag - Tanzende Lichter, Dunkelheit, Feenfeuer

Attribute: Stärke 14, Geschicklichkeit 14, Konstitution 12, Intelligenz 12, Weisheit 16, Charisma 11

Talente: Verbesserte Zähigkeit, Blitzreflexe, Heftiger Angriff

Fertigkeiten: Konzentration +12, Verstecken +8, Wissen (Religion) +12

Ausrüstung: +1 leichte Befestigungsbreastplate, schwerer Stahlschild, +Zauberspeicher-Morgenstern (Person festhalten [SG 15]), meisterhafte Handarmbrust mit 20 Bolzen, Schlüssel zum Bereich MS

Drow Thralls (5): TP 30; siehe Seite 51.

Taktik: Wenn sie vor dem Eintreffen der Gruppe gewarnt werden, sind die Drow wach und bereit für den Kampf. Myrianaas bereitet sich vor, indem sie Magische Rüstung auf ihren Schild zaubert (erhöht ihre Rüstungsklasse um 2) und ihre Kräfte organisiert. Sie platziert drei der Drow auf dem Boden zwischen sich und dem Eingang, während die anderen beiden in der Nähe des Schlafbereichs positioniert sind und bereit sind, ihre Armbrüste abzufeuern und sich von der Flanke aus dem Kampf anzuschließen, wenn der richtige Zeitpunkt gekommen ist. Myrianaas zaubert ihre kurzzeitig wirkenden Zauber nur, wenn sich die Spielercharaktere nähern (möglicherweise während sie mit der Geistnaga kämpfen). Diese Zauber beinhalten Bärenausdauer, Göttliche Gunst, Gebet und Glaubensschild. Sie hebt Göttliche Macht auf, bis die Spielercharaktere sie im Nahkampf angreifen.

Wenn Myrianaas stark bedrängt wird, flieht sie in Bereich M7 und stellt sich dort zum letzten Kampf auf, während sie sicherstellt, dass Zyrxog vor dem Eintreffen der Gruppe gewarnt wird.

Schatz: Abgesehen von ihrer Ausrüstung haben die Drow wenig von Wert. Myrianaas unterhält einen kleinen Schrein für Lolth in den Schlafhöhlen, der eine kleine Jadestatue der Spinnengöttin im Wert von 300 Goldmünzen enthält.

M5. Viehstall (SG 3)

Eine Wand aus Eisenstäben versperrt den Eingang zu dieser Kammer. In dieser Stabwand ist eine Eisentür eingelassen, die jedoch verschlossen ist und nur Myrianaas den Schlüssel dazu hat. Ein SG 25 Öffnen-Verriegeln-Wurf öffnet die Tür, wenn der Schlüssel fehlt.

Gleich hinter der Eisentür stehen vier verwesende Leichen mit großen klaffenden Löchern in ihren Köpfen. Dahinter befindet sich eine Kammer voller Trümmer, Stoffreste, Haufen von Stroh und Pfützen von Schmutz. Dunkle Korridore erstrecken sich von einer Seite der Kammer aus.

Akt 4. Die Halle der harten

Zyrxog nutzt diese Kammer, um jene zu lagern, die dazu bestimmt sind, seine nächsten Mahlzeiten zu werden. Die dunklen Korridore führen zu einem kleinen Bereich, wo einige Gefangene derzeit auf ihr Schicksal warten. Die aktuelle Gruppe umfasst ein paar Händler, die auf ihrem Weg in die Freie Stadt gefangen genommen wurden, einen elfischen Handwerker und zwei junge Frauen, die auf dem Heimweg nach einem langen Arbeitstag in einer nahegelegenen Taverne erwischt wurden. Diese fünf wagen keine Flucht, zum Teil wegen der Zombies, die die Tür bewachen, und wegen der tödlichen Drow, die dahinter lauern.

Wenn sie von ihrer Knechtschaft befreit werden, sind diese fünf äußerst dankbar und fliehen schnell aus dem Gebiet, vorausgesetzt die Gruppe hilft ihnen, an der gelben Schimmelpilz vorbeizukommen. Diese Gruppe kann den Gedankenschinder beschreiben, der alle paar Tage kommt, um sie abzuholen. Abgesehen davon wissen sie sehr wenig über diesen Komplex. Diejenigen, die tiefer vordringen, kommen nicht zurück.

Kreaturen: Die vier verwesenden Leichen, die sich direkt hinter der Tür befinden, sind gewöhnliche Zombies. Sie wurden angewiesen, jeden daran zu hindern zu entkommen, haben aber keine Anweisungen bezüglich des Betretens der Kammer. Wenn die Gruppe versucht, den Raum zu verlassen oder die Zombies anzugreifen, greifen sie an und kämpfen bis zum Tod.

Menschlicher Zombie (4): TP 16; Monsterhandbuch 266.

MO. Abwehrglyphe (SG 5)

Der Höhlenkorridor weitet sich zu einer kleinen Kammer aus, bevor er weiterführt. Der Boden ist hier geglättet, und in der Mitte befindet sich ein großes schwach leuchtendes purpurfarbenes Symbol.

Das Symbol auf dem Boden ist eine permanente Illusion, die hier platziert wurde, um die Grenze von Zyrxogs Gebiet zu markieren.

Falle: Die eigentliche Gefahr in dieser Kammer ist eine mächtige Abwehrglyphe, die an der Decke des Raumes angebracht ist und ausgelöst wird, wenn eine nichtböse Kreatur darunter hindurchgeht. Eine Magie entdecken erkennt diese verborgene Glyphe, ebenso wie eine SG 28 Suchen-Prüfung.

Glyphe der Abwehr (Explosion): SG 5; Zauber; Zauber-Auslöser; keine Rücksetzung; Zauber-Effekt (Glyphe der Abwehr [Explosion], Zauberstufe 6, 6W8 Säure, SG 14 Reflexwurf für die Hälfte); mehrere Ziele (alle Ziele innerhalb von 1,5

m); Suchen SG 8; Mechanismus ausschalten SG 28.

Lorn

M7. Tentakel ~~

Wächter (SG 9)

In die Höhlenwand dieser unheilvollen Kammer sind ein Paar hoher weißer Marmordoppeltüren eingelassen, die von Adern eines schwach leuchtenden purpurfarbenen Minerals durchzogen sind. Die Türen werden von einem Paar hoher Elfenbeinsäulen flankiert, von denen jede ein tentakuläres Symbol in ihre Oberfläche gebrannt hat.

Das Symbol auf den Säulen ist Zyrxogs persönliches Siegel, das auf der Stirn von Telakin und auf dem Boden der vorherigen Kammer zu sehen war.

Die Türen sind nicht verschlossen, aber sie sind von innen verriegelt und müssen aufgebrochen werden. Die Türen haben eine Härte von 8 und 120 TP, aber sie können mit einem SG 25 Stärke-Check aufgebrochen werden.

Kreaturen: Zyrxog hat hier eine Gruppe von von ihm erschaffenen Kreaturen postiert - terrestrische Weichtiere namens Oktopine. Die Oktopine bleiben außer Sicht und verstecken sich hinter Säulen, Stalagmiten und Stalaktiten in der Nähe der Decke. Sie nutzen ihren durchdringenden Blick, um ein Auge auf die Türen zu haben, ohne ihre Anwesenheit preiszugeben. Wenn die Gruppe sich den Türen nähert, kommen sie aus ihrem Versteck hervor und hoffen, die Abenteurer von allen Seiten zu überraschen.

Oktopine (3): TP 52; siehe Anhang.

Zyrxogs Heiligtum

Diese letzten Kammern bilden den privaten Besitz des Gedankenschinders und werden nur von seinen vertrautesten Verbündeten besucht. Alle Wände sind sorgfältig aus Marmor geschnitzt und weisen ein wiederkehrendes Tentakelmuster auf. Sofern nicht anders angegeben, haben diese Kammern eine Deckenhöhe von 12 Metern, während die Decken der Korridore nur 6 Meter hoch sind. Die Türen sind aus Stein und abgesehen von den Eingangstüren unverschlossen.

M8. Steinernes Gehirn (SG 7)

In der Mitte dieser hohen Kuppelkammer befindet sich ein großes Gehirn, das aus einem einzigen Block weißem Marmor mit lila Adern geschnitzt wurde. Die Adern scheinen bei jedem Atemzug, den du nimmst, zu pulsieren, als ob es deiner Anwesenheit gewahr ist. Vier steinerne Bänke sind im

Raum angeordnet, von denen jede oben mit einem Paar Eisenfesseln verschraubt ist.

Zyrxog hat diese Kammer geschaffen, um den Willen besonders hartnäckiger Sklaven zu brechen, die zu viel Aufmerksamkeit erforderten, um sie ordnungsgemäß zu seiner Denkweise "zu bekehren". Das Gehirn in der Mitte des Raumes ist ein bewusster magischer Gegenstand, dessen Persönlichkeit ein Klon von Zyrxog ist. Es kann telepathisch mit jedem in der Kammer kommunizieren (und mit Zyrxog, wenn er sich innerhalb eines 1-Meilen-Radius befindet). Die Hauptfunktion des Gehirns besteht darin, die Geister derjenigen zu brechen, die an den Bänken gefesselt sind. Es kann dieselbe Attacke gegen jeden innerhalb von 5 m ausführen. Keine der Fesseln ist derzeit besetzt, aber einige zeigen Anzeichen jüngster Nutzung.

Falle: Einmal pro Runde führt das steinerne Gehirn einen mentalen Angriff gegen ein Ziel in der Kammer aus. Es wechselt von Ziel zu Ziel und versucht, Gehorsam zu erzwingen. Bei einem misslungenen Willenswurf wird das Ziel von einer Person beherrscht und wird loyal zu Zyrxog und feindlich gegenüber dem Rest der Gruppe. Wenn das Ziel seinen Rettungswurf besteht, erleidet es stattdessen 1 Punkt Weisheitsschaden.

Das Gehirn hat eine Härte von 8 und hört auf zu funktionieren, nachdem es 50 Punkte Schaden erlitten hat. Wenn es auf diese Weise zerstört wird, werden alle Kreaturen unter seinem Einfluss befreit (obwohl eventueller Weisheitsschaden bestehen bleibt).

Falle "Person beherrschen": SG 7; Zauber; Nähe-Auslöser; automatisches Zurücksetzen; Zauber-Effekt (Person beherrschen, Zauberstufe 6, SG 17 Willenswurf negiert, verursacht aber 1 Punkt Weisheitsschaden); Suchen SG 30; Mechanismus ausschalten SG 30.

M9. Labor (SG 10)

Am Ende einer langen Treppe offenbart sich eine merkwürdige Kammer. Eine Reihe hoher Bücherregale, ein Schreibtisch und ein großer Tank mit grüner Flüssigkeit nehmen die Hälfte des Raumes ein. Eine steinerne Tür steht auf der gegenüberliegenden Wand geschlossen.

Diese Kammer ist Zyrxogs Labor, in dem er die Oktopine erschaffen und zahlreiche seiner anderen hinterhältigen Experimente perfektioniert hat. Die Bücherregale sind voll mit Büchern über Anatomie und arkane Verschmelzungstechniken. Auf dem Schreibtisch befinden sich zahlreiche Protokolle über die Erschaffung der Oktopine sowie Notizen zu einem neuen Experiment, das noch nicht begonnen hat.

Akt 4. Die Halle der harten

Bei diesem neuen Experiment hofft Zyrxog, einen Parasiten zu erschaffen, der sich in seinem Wirt versteckt und diesen sehr anfällig für Suggestionskraft macht. Etwas, das er vorläufig als "Gedankenwurm" bezeichnet. Die Tür in dieser Kammer führt zu Zyrxogs Wahrsagebecken und ist nicht verschlossen.

Kreatur: Der Tank in dieser Kammer enthält einen großen und ziemlich bösen Oktopin, den Zyrxog speziell herangezchtet hat. Obwohl noch nicht ganz ausgewachsen, ist er dennoch beweglich und krabbelt aus dem offenen Tank, wenn er gestört wird. Wenn die Gruppe den Raum betritt, versteckt er sich außer Sichtweite in den Gewürzen.
FORTGESCHRITTENER Oktopin; SG 18
RG Große Aberration
Initiative +5; Sinne Dunkelsicht 60 ft.; Wahrnehmung +17, Hören +2
RK 19, BÜ 10, FF 4
Trefferpunkte 136 (16 TW)
Immunität gegen Elektrizität
Rettungswürfe: Fort +9, Ref +6, Will +10
Bewegungsrate 30 ft.; Klettern 30 ft.
Nahkampf 2 Tentakelklauen +19 (2W6+8)
Reichweite: 10 ft.; Reichweite der Tentakelklaue: 15 ft.
GAB +12; Gesamtangriffsbonus +24
Angriffsoptionen: Doppelschlag, Heftiger Angriff, Zerfleischen (4W6+12), verlangsamender Blick (SG 22)
Fähigkeiten: ST 27, GE 12, KO 19, IN 8, WE 11, CH 15
Besondere Qualitäten: Durchdringender Blick
Talente: Fokus (Blick), Wachsamkeit, Blindkampf, Doppelschlag, Verbesserte Initiative, Heftiger Angriff
Fertigkeiten: Klettern +18, Hören +2, Suchen +5, Wahrnehmung +17
Schatz: Obwohl die meisten Ausrüstungsgegenstände zu sperrig sind, um bewegt zu werden und in ihrem derzeitigen Zustand wenig Wert haben, ist die Bibliothek 1.000 GM wert, wenn sie an einen Sammler mit zweifelhaften Absichten verkauft wird (oder 500 GM, wenn sie an einen seriösen Händler verkauft wird).

M10. Betrachtungsbecken

In der Mitte einer kleinen runden Kammer befindet sich ein vollkommen ruhiges Wasserbecken, das mit einem schwachen blauen Licht leuchtet. Ein reflektierendes grünes Licht fließt aus einem Gang, gegenüber dem Eingang. Diese kleine Kammer enthält Zyrxogs Betrachtungsbecken. Jeder, der auf einer der Bänke sitzt und in das Becken schaut, kann jeden Ort innerhalb von 5 Meilen sehen, als würde er den Zauber *Klairevoyance* verwenden. Der betrachtete Ort muss dem Betrachter gut bekannt sein. Das Spezifizieren eines noch nie zuvor gesehenen Gebiets führt dazu, dass das

Becken dunkel wird. Als die Charaktere eintreten, zeigt das Becken Telakins Thronsaal, wie er sich derzeit präsentiert.

Der Gang dahinter führt zu einem kleinen Balkon, der einen Blick auf die Kathedrale des Geistes (Bereich M13) ermöglicht. Dieser Balkon befindet sich 41,5 m über dem Boden dieser Kammer und es gibt keinen offensichtlichen Weg nach unten.

M11. Museum (SG 9)

In der Mitte dieser großen Kammer befindet sich eine groteske ebenhölzerne Statue einer vogelköpfigen menschlicheroiden Gestalt mit großen gefiederten Flügeln und scharfen Krallen an den Enden der vogelartigen Finger. Der Rest des Raumes wird von großen Glasvitrinen eingenommen, die mit dunklen, verdrehten Artefakten gefüllt sind, von einem geschrumpften Kopf über ein verschlossenes Buch bis hin zu einer Reihe von Gläsern, die abgetrennte Teile zahlreicher Kreaturen enthalten.

Diese Kammer ist voller gefährlicher Relikte und Dinge, die am besten unentdeckt bleiben. Zyrxog hat die meiste Zeit in der Freien Stadt damit verbracht, solche Kuriositäten zu sammeln und zu verkaufen, indem er sie importierte oder stahl, wenn der Besitzer schwierig war.

Ein permanenter Alarmzauber (Zauberstufe uth) schützt diesen Raum und benachrichtigt Zyrxog mit einem lautlosen geistigen Alarm, wenn Eindringlinge eintreten.

Fall 2: Auf dem obersten Regal dieses Koffers befindet sich der konservierte Kopf eines jungen schwarzen Drachen, dessen Augen schwach grün leuchten. Dieser Koffer enthält auch einen seltsamen schwarzen Metallkäfig, der mit Dornen bedeckt ist und leer ist. Auf einem großen Samtkissen ruht ein +2 unheiliger Dolch, der schreckliches Unglück über jeden bringt, der ihn führt (nach Ermessen des SLs). Auf dem Boden befinden sich die Ketten eines Kyttons, die von selbst zucken und sich bewegen.

Koffer 2: Das oberste Regal dieses Koffers enthält vier leere Bücher mit der Beschriftung "unaussprechliches Buch". Hinter ihnen verbirgt sich ein fünftes Buch, ein nichtssagendes Grimoire. Darunter befindet sich eine verwitterte und angelaufene bronzierte Greifenfigur mit wundersamer Kraft. Leider ist der Greifendämonisch, wenn er benutzt wird, und greift den Benutzer an, bis er getötet wird, woraufhin er wieder in seine statuenhafte Form zurückkehrt. Dieser Koffer enthält auch vier Gläser, von denen jedes den konservierten Augenstiel eines Beholders enthält. Dahinter befinden sich sechs weitere leere Gläser.

Koffer 3: Auf diesem Glasvitrine sitzt ein versteinertes Pseudodrach. Wenn es zurück in Fleisch verwandelt wird, könnte es überzeugt werden, als Vertrauter zu dienen, wenn der Zaubernde den verbesserten Vertrauten-Vorteil wählt. Das oberste Regal dieses Koffers enthält eine gefüllte Puppe, die eine unheimliche (aber zufällige) Ähnlichkeit mit einem der SC aufweist - die Puppe ist mit 20 Stacheln von einem stacheligen Teufel durchbohrt. Die Puppe strahlt starke Nekromantie aus, hat aber keine offensichtliche Wirkung. Ein 4 Zoll dickes Buch, das in Ketten gewickelt ist, liegt neben der Puppe. Das Buch ist ein einziges, belebtes Objekt und fliegt im Raum herum und greift jeden an, bis es getötet wird. Das Buch enthält die Namen von 100 Dämonen, einschließlich ihres Zuhauses und Details über ihre Eroberungen. Auf dem unteren Regal befindet sich ein abgenutztes Berserker Schwert und ein goldener Periap des üblen Verwesens.

Kreatur: In der Mitte des Raumes befindet sich eine Statue eines Vrocks. Obwohl in dieser Form gebunden, ist die Magie, die den Dämon an Ort und Stelle hält, so eingestellt, dass sie freigesetzt wird, wenn die Statue oder einer der Koffer gestört wird. Der Effekt kann wie eine Falle entschärft werden, wenn er entdeckt wird (SG 30 Suchen-Check) und deaktiviert wird (SG 30 Geräte deaktivieren-Check).

Vrock: KP 115; Monsterhandbuch 48.

Taktiken: Wenn animiert, nutzt der Vrock schnell seine Fähigkeit des Spiegelbildes, während er seine Sporen freisetzt. Anschließend folgt ein beeindruckendes Kreischen, bevor er in den Nahkampf übergeht. Im Kampf verwendet er nicht seine Fähigkeit, Tanar'ri herbeizurufen, sondern verlässt sich stattdessen auf seine Nahkampffähigkeiten.

M12. Gang

Dieser lange Gang fällt um 30 Fuß ab, bevor er den Boden der Kathedrale des Verstands (Bereich M13) erreicht. Die Wände dieses Ganges sind mit einem langen Fries bemalt, der Illithiden zeigt, die über die Oberfläche der Welt marschieren, ohne Sonne über ihnen und alle Rassen der Oberfläche vor den tentakelbewehrten Schrecken verbeugen.

M13. Kathedrale des Verstands (SG 12)

Am Ende des langen Rampengangs öffnet sich eine große Kammer, die sich auf eine Höhe von achtzig Fuß erstreckt. Gegenüber dem Eingang befindet sich eine hohe achteckige Säule aus schwarzem, glühendem Stein, auf einer ihrer Seiten mit grünen Symbolen bedeckt. Vor der Säule steht ein tiefes Becken mit ruhiger grüner Flüssigkeit, das die gesamte Kammer in ein überirdisches Licht taucht.

Akt 4. Die Halle der harten

Falls sie vor ihrem Eintreffen gewarnt wurden, ist Zyrzog in dieser Kammer anwesend und wartet darauf, dass sie eintreten. Setzen Sie mit Folgendem fort.	Trefferpunkte 98 (15 TW) Widerstand: Feuer 20; SR 32 Rettungswürfe: Fort +8, Ref +10, Will +17 Bewegungsrate 30 Fuß	die Wand herunterstürmen, um sie anzugreifen. Danach nutzt er Geistesexplosion, wann immer möglich, und seinen Metamagiezauberstab, um seine Blitzschläge zu verstärken, wenn das keine Option ist. Mit dem Vorschlag fordert er Ziele auf, alle ihre Waffen auf den Grund des Zuchtbeckens zu werfen oder schwere Rüstungen abzulegen. Selbst unter Druck flieht Zyrzog nicht mit einer erfolglosen Hoffnung, die Gruppe zu besiegen, um zu verhindern, dass sie seine Privatkammern durchsuchen und die Kaulquappen zerstören, womit er seine Pläne und jahrelange Arbeit zunichtemachen würde.
Über dem Becken schwebt eine menschlicheroid geformte Gestalt mit seltsam gummiartigem violetterm Fleisch, gekleidet in schwarze Roben und mit einem Stab aus glühendem, rot glühendem Metall bewaffnet. Ihr Kopf ist kahl und knollenförmig, mit vier langen Tentakeln anstelle eines Mundes. In deinem Kopf hörst du eine fremde Stimme. "Ihr wagt es, mein Heiligtum zu betreten! Narren. Ich werde das vollenden, was Telakin nicht konnte. Eure schwachen Geister werden ein köstliches Festmahl sein, eure Angst eine erfreuliche Garnierung!" Zyrzog hat diese Kammer als einen Ort geschaffen, an dem er hofft, eines Tages eine kleine Gemeinschaft seinesgleichen zu beherbergen. Das Becken ist mit den Geisteszehlring-Larven gefüllt, die noch Jahre von ihrer Reife entfernt sind und noch nicht bereit für die Zeremonie der Zerstörung (dem Prozess, bei dem ein Geisteszehlring in einem Wirt heranreift und zu einem ausgewachsenen Geisteszeher wird). Obwohl ekelhaft, sind sie in diesem Stadium ihres Lebens harmlos.	Nahkampf: 4 Tentakel +13 (Schaden 1d4+4) GAB +9; Gruppierung +9 Angriffsoptionen: Verbessertes Ergreifen Besondere Angriffe: Extraktion, Geistesexplosion (SG 23) Kampfausrüstung: Trank der schweren Wunden heilen (2), Feuerballhalskette Typ I, geringer Verstärkungsmetamagiezauberstab Bekannte Zauber (ZS 7., BÜ +13): 3. Grad (5/Tag): Verschiebung, Blitzschlag (SG 19) Grad (8/Tag): Falsches Leben, Energiewiderstand, Versengender Strahl (SG 26) Grad (8/Tag): Alarm, Fett (SG 17), Magischer Geschoss, Strahl der Entkräftung, Schild Grad (6/Tag): Säurespritzer, Arkanes Zeichen, Magie entdecken, Flore (SG 26), Magierhand, Magie lesen, BÜ der Erschöpfung (SG 16)	Die Oktopins stürzen die Wand hinunter und versuchen, die Gruppe ihrem Blick auszusetzen, während sie sich auf die schwächeren Mitglieder in der hinteren Reihe stürzen.
Die Säule am Ende des Beckens ist mit mächtiger Magie verzaubert und erzeugt eine unhallo-Wirkung im gesamten Raum. Dadurch erhalten Zyrzog und seine Diener einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe und ihren Rüstungsklasse gegenüber Angriffen guter Kreaturen. Außerdem verhindert es, dass nichtböse Außenseiter in den Raum beschworen werden. Schließlich schützt es alle bösen Kreaturen im Raum mit Energie widerstehen, was ihnen eine Feuerresistenz von 20 gewährt.	Psionik (ZS 8.): Beliebig oft: Monster bezaubern (SG 20), Gedanken lesen (SG 18), Levitieren, Ebenenwechsel, Vorschlag (SG 19) Fähigkeiten: ST 10, GE 18, KON 14, IN 19, WE 19, CH 22 Besondere Qualität: Vertrauten herbeirufen (kein) Fertigkeiten: Bluff +21, Konzentration +19 (+23 bei Abwehrzaubern), Diplomatie +10, Verkleiden +6 (+8 Schauspielerei), Verstecken +12, Einschüchtern +12, Wissen (Arkanes) +19, Hören +14, Lautlos bewegen +17, Motiv erkennen +8, Zauberhandwerk +17, Wahrnehmung +14	Schatz: Abgesehen von Zyrzogs Ausrüstung sind die Kaulquappen im Becken 1.000 GM wert, wenn sie an den richtigen zwielichtigen Händler verkauft werden. Wenn jedoch alle Kaulquappen zerstört werden, sollte die Gruppe 2.000 EP als Belohnung erhalten, um eine so gefährliche Bedrohung zu beseitigen.
Kreaturen: Falls gewarnt, warten Zyrzog und zwei Oktopins auf die Charaktere in diesem Raum. Zyrzog schwebt 6 m über dem Ende des Beckens unter dem Effekt von Levitation. Die Oktopins klammern sich an die Wand über dem Eingang zum Raum, 30 Fuß über dem Boden. Wenn die Gruppe es vermeidet, den Geisteszeher zu warnen, befindet er sich in seiner Kammer (Bereich M14) und studiert seine Notizen. Zyexoa, ein Geisteszeher-Zauberer der Stufe 7, ist eine mittelgroße abnorme Kreatur mit der Gesinnung Rechtschaffen Böse.	Besitz: Kampfausrüstung, Stiefel der Elfenkindlichkeit, Umhang des Willens +2, Ring der Zauberaabwehr (Magie aufheben), Schlüssel zur Truhe im Bereich M14 Oktopin (2): Trefferpunkte 52; siehe Anhang. Taktik: Wenn er vor dem Eintreffen der Gruppe gewarnt wird, bereitet sich Zyrzog vor, indem er Falsches Leben und Energiewiderstand (eine Art, die er bei den Kämpfen der SC gegen Telakin beobachtet hat) zaubert. Wenn ihm genügend Zeit gegeben wird, wirkt der Mastermind auch Schild und Verschiebung. Wenn der Kampf beginnt, setzt Zyrzog Geistesexplosion gegen die Gruppe ein, bevor seine Oktopins	M14. Zyrzogs private Kammer: Hinter der schwarzen Säule unterhält Zyrzog seine privaten Quartiere, in denen er ruht und über seine Pläne nachdenkt. Der Raum enthält einen Schreibtisch, zwei Bücherregale voller Bücher über die Freie Stadt und die darunterliegenden Gebiete, sowie eine verschlossene Truhe (Zyrzog trägt den Schlüssel bei sich). Auf dem Schreibtisch liegt ein offenes Buch, das in Untercommon geschrieben ist. Es enthält Aufzeichnungen über die jüngsten Geschäftstransaktionen des Geisteszehers mit seltenen und gefährlichen Gegenständen bei Kunden in der Freien Stadt. Der aktuellste Eintrag listet eine Zahlung für den Verkauf eines antiken Relikts namens Apostolische Schriften auf. Diese Transaktion erfolgt zwischen dem Geisteszeher und Loris Raknian, dem Direktor der Freien Stadt Arena. Für die SC ist es jedoch wichtiger zu erfahren, dass Raknian auch Zyrzog bezahlt hat, um die SC zu ermorden. Die Motivationen von Raknian und die Wahrheit hinter den Apostolischen Schriften werden in "Der Gürtel des Champions" behandelt, der nächsten Episode des Abenteuerpfads "Zeitalter der Würmer".
Initiative +8; Sinne: Dunkelsicht 20 m; Wahrnehmung +14, Hören +14		Schatz: Um die Truhe zu öffnen, ist ein SG-Wurf von 20 für Schlösser öffnen erforderlich. Die Truhe enthält große Beutel voller Münzen. Die Beutel enthalten 950 Kupfermünzen, 220 Silbermünzen, 300 Goldmünzen und 25 Platinmünzen. Ein fünfter Beutel enthält lose Edelsteine im Wert von insgesamt 1.500 GM.
Sprachen: Gemeinsprache, Dunkelelfisch, Zwergisch, Elfish, Untercommon		
RK 17, BÜ 14, FF erwischt 13		

Akt 4. Die Halle der harten

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Falls die SC ihre Mission nicht erfolgreich abschließen, sind sie höchstwahrscheinlich tot. Wenn sie überleben, haben sie zweifellos gelernt, dass sie einen mächtigen Feind in der Freien Stadt haben - Loris Raknian. Solange sich die SC in der Freien Stadt aufhalten, sind sie in Gefahr.

Ein paar Tage nachdem die SC Zyrxog besiegt haben und die Möglichkeit hatten, sich auszuruhen und zu erholen, aber bevor sie die Gelegenheit hatten, angemessen auf die Informationen zu reagieren, die sie über Raknian und sein geheimnisvolles Interesse an ihrem Lebensunterhalt erfahren haben, schickt Eligos ihnen eine Einladung zu einem Abendessen in seinem Anwesen. Wenn du beabsichtigst, das nächste Abenteuer im Zeitalter der Würmer-Abenteurerpfad zu leiten, beginnt dieses Abenteuer mit diesem Treffen. Wenn du "Hall of Harsh Reflections" als eigenständiges Abenteuer leitest, verwende folgendes, um diesem Abenteuer einen Abschluss zu geben.

Sobald die SC eintreffen, lädt der Weise sie ein und genießt mit ihnen ein opulentes Fest, während sie die Ergebnisse seiner Forschungen besprechen. Er ist besorgt über das, was er gelernt hat, und über die jüngsten Ereignisse, die die Gruppe geplagt haben, und hofft aufrichtig, dass die Gruppe nach einem Weg sucht, um die Drahtzieher dieser niederträchtigen Pläne aufzuhalten. Er gibt ihnen alle geliehenen Materialien zurück, wünscht ihnen Glück bei ihrer Suche und verabschiedet sich von ihnen.

In jedem Fall, wenn die SC sich Eligos' Anwesen nähern, rennt ein junger Junge vorbei und hängt Flugblätter an jeden Baum, jede Wand und jeden Anschlagtafel, die er finden kann. Auf den Flugblättern steht: "Die Freie Stadt Champion's Games kommen!" Darunter befindet sich eine Illustration der Freien Stadt Arena und unten steht: "Loris Raknian, Direktor."

ANHANG: NEUE MONSTER

Doppelgänger, Großer

Mittlerer Monströser Menschlicheroid ee

(Gestaltwandler) 'Qa
Trefferwürfel: 9W8+18 (58 TP)
Initiative: +
Geschwindigkeit: 9 m (6 Felder) brie, oy hae
Rüstungsklasse: 19 (+3 Geschicklichkeit, +6 natürlich),

BÜ 13, FF erwischt 16
GAB/Bodenangriffsbonus: +9/+10
Angriff: Schlag +10 (1W6+1)

Voller Angriff: 2 Schläge +10 (1W6+1)

Platz/Reichweite: 1,5 m/1,5 m :

Besondere Angriffe: Gedanken wahrnehmen, Gestaltwandlungszerreißen

Besondere Eigenschaften: Gestalt ändern, Identität verschlingen, Immun gegen Schlaf- und Zauberwirkungen, magische Gegenstände benutzen

Rettungswürfe: Zäh +5, Ref +9, Will +12

Eigenschaften: Str 12, Geschicklichkeit 17, Kon 14, Int 27,

Weisheit 17, Charisma 15

Fertigkeiten: Schwindeln +16, Diplomatie +6, Verkleiden +16 (+18 Schauspielerei), Einschüchtern +4,

Wahrnehmungen +13, Suchen +13, Motive erkennen +13, Beobachten +13

Talente: Blindkampf, Kampfexperte, —

Ausweichen, Eisenwille wiper

Umgebung: Beliebig oti ai

Organisation: Einzelgänger, Zelle (2-5)

Herausforderungsgrad: 9 driapina?

Schatz: Doppelte Standardgröße ithe

Gesinnung: Normalerweise neutralböse

Verbesserung: Durch Charakterklasse

Anpassungsstufe: +6 oape geri

Tek VS,

Mit glatter grauer Haut, die straff über einem knöchernen Rahmen liegt, bewegt sich dieser Menschlicheroid mit anmutiger Geschmeidigkeit. Sein Gesicht trägt ein Paar violette oktopoide Augen, aber keine anderen Merkmale. Kleine Wellen laufen über sein Fleisch und verändern leicht seine Farbe und Textur.

Wie ihre geringeren Verwandten sind größere Doppelgänger seltsame Wesen, die in der Lage sind, die Gestalt derjenigen anzunehmen, denen sie begegnen. Im Gegensatz zu ihren geringeren Verwandten können größere Doppelgänger jedoch mühelos die Identität derer annehmen, die sie verschlingen, und dadurch deren Kraft und Erinnerungen erlangen. In ihrer natürlichen Form sieht das Wesen mehr oder weniger menschlicheroid aus, aber knochig und zerbrechlich, mit schlaksigen Gliedmaßen und halb geformten Merkmalen. Das Fleisch ist blass-lila und unbehaart. Seine großen, hervorstehenden Augen sind gelb mit geschlitzten Pupillen.

Größere Doppelgänger sind oft die Drahtzieher einer Gruppe von Doppelgängern und schmieden böse Pläne, während sie nach mächtigen

Persönlichkeiten suchen, die sie verschlingen können.

In seiner natürlichen Form ist ein größerer Doppelgänger 1,80 Meter groß und wiegt 56 Kilogramm.

Im Kampf:

In seiner natürlichen Form greift ein größerer Doppelgänger mit seinen kräftigen Fäusten an. In der Gestalt eines anderen verwendet er alle Fähigkeiten dieser Form, trägt oft Rüstung, führt Waffen und wirkt sogar Zauber.

Gedanken wahrnehmen (ÜF): Ein größerer Doppelgänger kann kontinuierlich Gedanken wahrnehmen wie der Zauber (Zauberstufe 18; Willens SG 17 negiert). Er kann diese Fähigkeit als Freie Aktion unterdrücken oder wieder aktivieren. Der Rettungswurf-SG basiert auf Charisma.

Gestaltwandlungszerreißen (ZSp): Größere Doppelgänger sind Meister der Gestalt und Form, selbst wenn solche Veränderungen andere Kreaturen betreffen. Ein größerer Doppelgänger kann eine BÜ gegen eine Kreatur ausführen, die von der Wirkung von "Gestalt verändern", "Felsenschock", "Gestaltwandel", "Gestalt ändern" oder einem ähnlichen Effekt (wie z. B. Wildgestalt) betroffen ist. Wenn der Angriff trifft, fügt er 6W6 Punkte Schaden zu, indem er das veränderte Fleisch zerfetzt. Ein SG 17 Stärke-Rettungswurf halbiert den Schaden. Der Rettungswurf-SG basiert auf Charisma. Gestalt ändern (ÜF): Ein größerer Doppelgänger kann die Gestalt eines beliebigen kleinen oder mittelgroßen Menschlicheroiden annehmen. In menschlicheroider Form verliert der Doppelgänger seine natürlichen Angriffe. Ein Doppelgänger kann in seiner menschlicheroiden Form bleiben, bis er sich dazu entscheidet, eine neue anzunehmen. Eine Veränderung der Gestalt kann nicht aufgehoben werden, aber ein Doppelgänger kehrt zu seiner natürlichen Form zurück, wenn er getötet wird. Ein Zauber wie "Wahre Sicht" oder eine entsprechende Fähigkeit enthüllt seine natürliche Form.

Wenn er die Form einer Kreatur annimmt, deren Identität der größere Doppelgänger mithilfe seiner Fähigkeit "Identität verschlingen" aufgenommen hat, muss er keine Verkleidungswürfe ablegen. Seine Kontrolle über die aufgenommene Identität ist perfekt. Ein größerer Doppelgänger kann einmal pro Runde als Freie Aktion die Gestalt wechseln.

Identität verschlingen (ÜF): Ein größerer Doppelgänger, der das Gehirn eines mittelgroßen oder kleineren Menschlicheroiden verzehrt, absorbiert den Geist, die Erinnerungen und die

Akt 4. Die Halle der harten

Persönlichkeit seines Opfers. Dieser Akt muss innerhalb von 1 Stunde nach dem Tod des Opfers durchgeführt werden und dauert 1 Minute. Nach dem Aufnehmen einer Identität kann ein größerer Doppelgänger die Gestalt des Opfers mit 100%iger Genauigkeit annehmen und besitzt die Erinnerungen, Fähigkeiten und Ausrichtung des Opfers. Während er die Gestalt des Opfers annimmt, kann ein größerer Doppelgänger alle Klassenmerkmale des Opfers verwenden, einschließlich Zauber und Bonus-Talente. Dieser Effekt verändert nicht den GAB, die Trefferpunkte, die Rettungswürfe, Talente (sofern sie nicht durch ein Klassenmerkmal gewährt werden), Fertigkeiten (außer Sprachen), göttliche Zauber, Paladin-Klassenmerkmale oder andere von Gottheiten gewährte Merkmale des größeren Doppelgängers.

Ein größerer Doppelgänger kann nur eine begrenzte Anzahl von Identitäten auf diese Weise behalten, bis zu zweimal seine Trefferwürfel in Klassenstufen. Jede von einem aufgenommenen Opfer besessene Klassenstufe zählt zu diesem Limit. Wenn eine aufgenommene Identität dieses Limit überschreiten würde, muss eine gespeicherte Identität verworfen werden, wie vom größeren Doppelgänger entschieden. Die Klassenstufen einer einzigen aufgenommenen Identität dürfen nicht die Trefferwürfel des größeren Doppelgängers überschreiten.

Wenn der größere Doppelgänger eine Handlung begeht, die gegen seine angenommene Ausrichtung verstößt, kehrt er sofort für eine bestimmte Anzahl von Runden zu seiner wahren Form zurück. Ein größerer Doppelgänger kann unabhängig von seiner Form auf die Erinnerungen aller aufgenommenen Identitäten zugreifen, jedoch nicht auf die Klassenmerkmale des Opfers.

Verwendung von magischen Gegenständen (ÜF): Ein größerer Doppelgänger kann magische Gegenstände verwenden, die einen Zauberabschluss oder die Aktivierung eines Zaubertriggers erfordern, als ob er über die erforderlichen Klassenmerkmale verfügen würde, unabhängig von seiner Form. Bei Würfeln auf Zauberstufe gelingt es ihm immer.

Fertigkeiten: Ein größerer Doppelgänger erhält einen +4 Rassenbonus auf Bluff- und Verkleidungswürfe. Wenn er seine Fähigkeit zur Gestaltänderung verwendet, erhält ein größerer Doppelgänger einen zusätzlichen +10 Umstandbonus auf Verkleidungswürfe. Wenn er die Gedanken eines Gegners lesen kann, erhält er einen weiteren +4 Umstandbonus auf Bluff- und Verkleidungswürfe.

Dieses Wesen erschien ursprünglich in "Monsters of Facrim" auf Seite 79.

Octopin: Mittelgroße Aberration

Trefferwürfel: 8W8+16 (52 Trefferpunkte)

Initiative: +6

Bewegungsrate: 30 ft. (6 Felder), Klettern 30 ft.

Rüstungsklasse: 18 (+2 Geschicklichkeit, +6 natürlich),

BÜ 12, FF 16

GAB/Nahkampf: +6/+10

Angriff: Klaue +10 (1W8+4)

Vollständiger Angriff: 2 Klauen +10 (1W8+4)

Platz/Reichweite: 5 ft./5 ft. (10 ft. mit Klaue)

Besondere Angriffe: Elektrizitätsresistenz, durchdringender Blick

Rettungswürfe: Fort +4, Ref +4, Will +6

Fähigkeiten: Str 19, Gesch 14, Kon 15, Int 8, Weis 11, Cha 15

Fertigkeiten: Klettern +14, Zuhören +2, Suchen +13, Wahrnehmung +13

Talente: Fokussierung (Verlangsamender Blick), Wachsamkeit, Verbesserte Initiative
Aufstieg: 9-12 (Medium), 13-20 (Groß)

Anpassungsstufe: —

Sechs purpurfarbene Tentakel stützen ein kugelförmiges, fremdartiges Auge, das von einer zähflüssigen Schleimschicht tropft. Selten blinzelnd bewegt sich die sternförmige Pupille schnell und scannt den Bereich. Zwei längere Tentakel enden in scharfen Klauen und schwingen hypnotisierend in der Luft umher.

Als Ergebnis einer Fusion von Magie und kontrollierter Zucht ist der Octopin eine perverse Schöpfung von Gedankenschinder, die darauf abzielen, einen Diener zu formen, der ihren fremdartigen Wegen treu ergeben ist. Oft als Wächter eingesetzt, sind Octopins unermüdlich in ihren Aufgaben und rücksichtslos in ihrer Jagd nach Eindringlingen, die ihr Gebiet betreten.

Ein ausgewachsener Octopin ist etwas über 1,5 m groß und seine Tentakel können Ziele in einer Entfernung von 3 m erreichen. Sie wiegen 150 Pfund. Ihre Farbe variiert von tiefem Purpur bis zu dunkelgrün, mit einer passenden Iris. Sie nehmen Nahrung durch kleine Öffnungen in ihren Klauen zu sich. Octopins pflanzen sich einmal im Jahr asexuell fort und legen dabei ein einzelnes elfenbeinfarbenes Ei. Die Jungtiere benötigen nur einen Monat, um heranzuwachsen, währenddessen sie gierig essen.

Octopins verstehen Untercommon, können aber nicht sprechen. Sie verlassen sich auf komplizierte Tentakelbewegungen und Augenbewegungen, um miteinander zu kommunizieren.

Der Octopin bevorzugt Angriffe von oben, indem er an Wänden hinabklettert, um seine

Beute zu umzingeln und zu überraschen. Er verlässt sich auf seinen verlangsamenden Blick, um Gegner zu behindern, während er sie mit seinen tödlichen Tentakelklauen in Stücke reißt.

Zerreißender Angriff (AF): Wenn ein Octopin mit beiden Tentakelklauenangriffen trifft, verbeißt es sich am Körper des Gegners und zerreißt das Fleisch. Dieser Angriff fügt automatisch zusätzliche 2W8+6 Schadenspunkte zu.

Verlangsamender Blick (ÜF): Verlangsam für id6 Runden, 30 Fuß, Willens SG 18 negiert. Das SG zum Rettungswurf basiert auf Charisma.

Durchdringender Blick (ÜF): Ein Octopin kann durch bis zu 60 cm Holz, 6 Zoll Stein oder Metall und 1 Zoll Blei sehen, als wäre es nur ein geisterhaftes Bild. Octopins sind immun gegen visuelle Illusionen (wie Großes Abbild) und Glamours (wie Unsichtbarkeit). Es benötigt jedoch weiterhin eine Sichtlinie zum Ziel, um seinen verlangsamenden Blick zu nutzen.

Fertigkeiten: Ein Octopin hat einen +8 Rassenbonus auf Kletterprüfungen und kann immer wählen, auch unter Zeitdruck oder Bedrohung eine Kletterprüfung mit 10 abzulegen. Octopins haben einen +4 Rassenbonus auf Such- und Wahrnehmungprüfungen.

Jason Bulmahn ist vor kurzem von Milwaukee, WI, nach Seattle, WA, gezogen, um den Job des stellvertretenden Herausgebers für DraGon anzunehmen, wo er Tag und Nacht an DAD arbeitet. Er war 28 Jahre alt. Er hinterlässt eine langjährige Karriere in der Architektur, eine Vorliebe für Bratwurst und einen unstillbaren Durst nach Bier. Er wird von seiner Spielegruppe am Samstag und seinen Eltern überlebt.

TK 233

Skalierung des Abenteuers

"Die Halle der harten Reflexionen" ist für eine Gruppe von vier Charakteren auf dem 7. bis 8. Level konzipiert, aber mit etwas Arbeit kann sie für die Verwendung mit Charakteren auf dem 6. bis 6. Level oder dem 9. bis 10. Level angepasst werden. Stellen Sie sicher, dass Sie die Menge des Schatzes im Abenteuer entsprechend anpassen. Passen Sie die Klassenstufen aller feindlichen NSCs um eine Anzahl an, die der Abweichung des durchschnittlichen Levels der SC vom 7. Level entspricht. Spezifische Änderungen an Begegnungen im Abenteuer sind wie folgt.

bis 6. Level-Gruppen: Ersetzen Sie das Chimärenmonster in Ereignis 1 durch eine sechsköpfige Hydra oder einen Greifvogel. Entfernen Sie einen der Mimics in Bereich Da. Machen Sie den instabilen Stapel in Bereich D7 stabil und entfernen Sie einen der

Akt 4. Die Halle der harten

unsichtbaren Verfolger. Ersetzen Sie den Riesenoctopus in Bereich Dg durch einen Chuul. Verringern Sie die Such- und Deaktivierungswerte (SGs) für alle Fallen um 1-2. Machen Sie Fassash zu einer Wassernatter oder einer dunklen Natter. Entfernen Sie einen der Drow-Sklaven aus Bereich Mg. Entfernen Sie einen der Octopins aus Bereich M7. Ersetzen Sie den Vrock in Bereich Maa durch eine Erinyes oder eine Höllenkatz. Entfernen Sie die Octopins aus Bereich Mx3.

bis 10. Level-Gruppen: Steigern Sie das Chimärenmonster in Ereignis a um 4-8 Trefferwürfel und den Oktopus in Bereich Dg um 4 Trefferwürfel (oder um 6 Trefferwürfel und machen Sie ihn riesig). Geben Sie jedem der Mimics in Bereich Da 1-2 Kämpferstufen. Geben Sie den unsichtbaren Verfolgern in Bereich Dy 1-3 Schurkenstufen. Erhöhen Sie die Such- und Deaktivierungswerte (SGs) für alle Fallen um 1-2. Geben Sie Fassash 2-3 Stufen Zauberer. Fügen Sie Bereich Mg 1-2 große Spinnen hinzu. Erhöhen Sie alle Octopins-Begegnungen im Abenteuer um 3-6 Trefferwürfel. Ersetzen Sie den Vrock in Bereich Maa durch einen Grauen Slaad oder einen Stacheldämon.

#####

Akt 5. Der Gürtel des Champions

@BY MIKE MEARLS,
@ BY JOACHIM BARRUM, STEVE
PRESCOTT, AND EVA WIDERMANN,
@ BY ROBERT LAZZARETTI,
AGE OF WORMS CALLIGRAPHY BY
DARLENE, "=
ADVENTURE PATH, LOW-LEVEL
(IST-STH), DUNGEON CRAWL,

Diese jährliche Veranstaltung, organisiert und produziert von der bekannten und beliebten öffentlichen Persönlichkeit Loris Raknian, ist seit langem eine sehr geliebte Tradition in der Freien Stadt. Gladiatoren aus fernen Ländern kommen, um an den Spielen teilzunehmen, und der Gewinner erhält die Ehre, den Champions-Gürtel für das nächste Jahr zu tragen, wenn er seinen Titel gegen alle Herausforderer verteidigen muss. Doch in diesem Jahr brodelte etwas Schreckliches in den Grundfesten der Arena, denn ihr Direktor plant eines der letzten Omen, die das Zeitalter der Würmer ankündigen. "Der Champions-Gürtel" ist ein Dungeons & Dragons-Abenteuer, das für vier Charaktere der 5. Stufe konzipiert ist. Es ist auch der fünfte Teil des Zeitalter-der-Würmer-Abenteuerpfads, einer vollständigen Kampagne bestehend aus 12 Abenteuern, mehreren "Backdrop"-Artikeln, die dem Spielleiter helfen, die Serie zu leiten, und einigen Poster-Karten wichtiger Orte. Für zusätzliche Unterstützung bei der Leitung dieser Kampagne schauen Sie sich die monatlichen "Wurmefutter"-Artikel von Dracon an, eine Serie, die zusätzliches Material bietet, um den Spielern bei diesem Abenteuer zu helfen. Ihre Charaktere sollten im Verlauf dieses Abenteuers die 5. Stufe erreichen, und wenn sie einen Ort brauchen, um ihre Gewinne aus der Teilnahme an den Champions-Spielen auszugeben, schauen Sie sich Ausgabe 337 von Dracon an, um Richtlinien dafür zu erhalten, was sie in der Freien Stadt kaufen können.

Natürlich können Sie "Der Champions-Gürtel" auch als eigenständiges Abenteuer oder sogar als Teil einer Kampagne nach eigenem Design durchführen.

Hintergrund des Abenteuers

Vor zwölf Jahren trat der mächtige Gladiator Loris Raknian nach einer glanzvollen Karriere in der Arena der Freien Stadt zurück. Er nutzte seinen Einfluss, um die Kontrolle über die Arena zu erlangen, wurde Manager für vielversprechende Gladiatoren und investierte den Großteil seines bisher angehäuften Reichtums in erfolgreiche Geschäftsaktivitäten. Heute steht Raknians Stern hoch am Himmel. Er wird von den Bürgern der Freien Stadt geliebt, und seine Schaffung der Champion-Spiele hat seit ihrer

Einführung einen soliden Einkommensstrom in die Kassen der Stadt gebracht. Die diesjährigen Spiele markieren den 10. Jahrestag ihrer Gründung, und Raknian hat der Freien Stadt ein Ereignis versprochen, das selbst die Götter sich erinnern werden.

Trotz seines Erfolgs und Ruhms lebt der alternde Raknian jeden Tag seit seinem Rücktritt in Angst. Angst vor dem Tod. Seine narzisstische Persönlichkeit konnte den unausweichlichen Verfall seines sterblichen Körpers nicht ertragen, und als der einst unbesiegbare Gladiator tausender Kämpfe sein Haar ergrauen sah und seine Knochen zu schmerzen begannen, erkannte er, dass die Zeit der einzige Gegner war, den er nicht besiegen konnte. Raknian wurde heimlich immer eifersüchtiger auf die frechen, ehrgeizigen jungen Gladiatoren, die für Ruhm in seiner Arena kämpften. Doch er wagte es nicht, sein öffentliches Image zu gefährden, also hielt er seine Eifersucht gut verborgen. Im Laufe der Jahre nagte diese Eifersucht an ihm und fraß ihn von innen auf. Raknian begann, seine immensen Ressourcen einzusetzen, um nach einer Methode zu suchen, um seine Kraft und Jugend wiederherzustellen, aber während eine Lösung nach der anderen scheiterte, wuchs seine Angst weiter. Er wandte sich zweifelhaften Verbündeten und finsternen Quellen zu, als die weniger abscheulichen Methoden, seine Jugend zu bewahren, versagten. Er bildete eine enge Freundschaft mit einem Kleriker namens Theldrick, der dem Kult von Hextor angehörte, während dieser dunklen Zeiten und wurde schließlich ein versteckter finanzieller Unterstützer der Ebenholz-Triade, dem häretischen Kult von Theldrick. Als Gegenleistung für Raknians Spenden setzte Theldrick den alternden Gladiator mit einem mysteriösen Kleriker in Verbindung, den die Ebenholz-Triade zuvor um Rat gebeten hatte. Dies war der finstere Teufelsblutige Bozal Zahol.

Bozal Zahol sprach von geheimen Ritualen und mächtigen Gebeten, die, wenn sie seinem mysteriösen Gott dargeboten würden, den Alterungsprozess stoppen könnten. Bozal erklärte, dass seine Gottheit die Schlüssel zum Verfall halte und nur er einen Menschen von der Alterung befreien könne. Raknian war natürlich misstrauisch, und als Bozal Zahol ihm keinen Beweis anbot oder den Namen seines Gottes enthüllte, ließ Raknian den Kleriker aus seinem Palast eskortieren - jedoch nicht, bevor er einen kleinen magischen Token akzeptierte, der es Raknian ermöglichen würde, Bozal zu kontaktieren, falls (wann auch immer) er

seine Meinung änderte. Das hätte das Ende der Geschichte sein können, wenn da nicht eine junge Frau namens Lahaka gewesen wäre.

Im Laufe der Jahre hatte Raknian viele Liebhaberinnen und Gefährtinnen; als reicher und mächtiger Mann mangelte es ihm nie an Begleitung. Lahaka war ein faszinierendes, exotisches Juwel aus dem fernen Süden, und sie fiel Raknian vor zwei Jahren auf. Er nahm sie als seine Geliebte, und ein Jahr lang waren sie glücklich. Doch Lahaka wurde Raknians Ego und Selbstbedeutung überdrüssig, und als ein junger Gladiator namens Auric die Champion-Spiele zum zweiten Mal in Folge gewann, machte sie kein Geheimnis aus ihrer Bewunderung für den jugendlichen, attraktiven Krieger. Als Raknian sie darauf ansprach, wies sie ihn zurück und sagte, er sei zu alt geworden, um sie zu befriedigen. Im Griff des Zorns erwürgte Raknian Lahaka. In diesem Zustand von Wut, Wahnsinn und morbider Depression rief Raknian Bozal an und sagte ihm, dass er bereit sei, seine Weisheit anzunehmen, um den Schrecken des Alterns zu entkommen.

Mit Hilfe des Klerikers gelang es dem verzweifelten Raknian, den Mord an Lahaka zu vertuschen und ihre Leiche loszuwerden. Bald geriet ihr Verschwinden in Vergessenheit. Der Direktor der Arena der Freien Stadt vermied es, andere Frauen zu sehen, und konzentrierte sich auf sein Amt. In seiner Freizeit verbrachte er viel Zeit mit Bozal und lernte mit jeder vergehenden Nacht mehr über Bozals Gott Kyuss und seine düsteren Versprechungen. Raknian war von Bozals Worten fasziniert und erkannte viele ähnliche Themen zu den Lehren seines alten Glaubens an die Ebenholz-Triade. Doch Bozals Worte schienen seltsamerweise stärker auf Raknian zu wirken. Die beiden begannen heimlich mit der Vorbereitung des Rituals, um Raknian als Favoriten von Kyuss zu kennzeichnen, da der Flucht vor dem Verfall nur seinen glühendsten Anbetern gewährt wurde. Ein solches unholy Wunder erforderte auch ein massives Opfer, das von einem der Apostel von Kyuss durchgeführt wurde und das "Blut eines Champions" beinhaltete.

Raknian befindet sich nun fest in Bozals Klauen. Die beiden haben die diesjährigen Champion-Spiele als Altar für ihr Opfer an Kyuss ausgewählt, da Raknian glaubt, dass die Gladiatoren gegen ihn konspizieren und ungeduldig auf seinen Untergang warten, damit einer von ihnen ihn als jüngerer,

attraktiverer Direktor der Arena der Freien Stadt ersetzen kann. Ein bestimmter Gladiator, der Kämpfer Auric, wird für Raknians Paranoia symbolisch, und wenn alles nach Plan verläuft, wird es das Blut von Auric sein, das den Apostel von Kyuss am Vorabend des finalen Spiels salbt.

Raknians kürzliche Entdeckung der Zerstörung der Ebenholz-Triade-Zelle in Diamond Lake (zusammen mit dem Verlust seines alten Freundes Theldrick) bereitet dem alten Gladiator große Sorgen. Was ist, wenn diese Abenteurer die Verbindung zwischen ihm und Theldrick entdeckt haben? Raknian ging kein Risiko ein und versuchte in einem vorherigen Abenteuer, die SC zu töten.

Abenteuerzusammenfassung

"In dem Abenteuer 'Der Gürtel des Champions' haben die SC die Möglichkeit, an den Champion-Spielen teilzunehmen und die geplante Opferung an Kyuss am letzten Tag der Feierlichkeiten zu verhindern. Außerdem haben sie die Chance, Raknian zu besiegen, von dem sie am Ende des vorherigen Abenteuers 'Der Saal der harten Reflexionen' erfahren haben, dass er für ihre Ermordung bezahlt hat. Raknian ist jedoch ein beliebter öffentlicher Beamter und daher schwer zu erreichen.

Die Antwort kommt von einer schönen und mysteriösen Frau namens Celeste. Sie bringt die SC in Kontakt mit einem ihrer Freunde, einem Barden namens Ekaym Smallcask, der eine Gruppe von Gladiatoren sucht, die er in den Spielen sponsert. Ekaym hat ein verborgenes Motiv für seine Gladiatoren, denn es war seine Schwester Lahaka, die vor Monaten in der Arena verschwunden ist. Er hofft, dass die SC die Möglichkeit bekommen, die Kammern unterhalb der Arena zwischen ihren öffentlichen Kämpfen zu erkunden und herauszufinden, was mit seiner Schwester passiert ist.

Als Teilnehmer des Turniers müssen die SC mehrere Tage in der unteren Ebene der Arena verbringen, wo sie auch die Möglichkeit haben, den Apostel von Kyuss zu entdecken und seinen schrecklichen Aufstieg zu verhindern. Tagsüber müssen sie gegen andere Gladiatoren in der Arena kämpfen, um das finale, schicksalhafte Duell der Champion-Spiele zu erreichen.

Abenteuer-Anknüpfungspunkte

"Der Gürtel des Champions" ist als eine Episode des Abenteuerpfads "Zeitalter der Würmer" gedacht. Wenn du die vorherigen vier Teile des Abenteuerpfads gespielt hast, vermuten die Helden, dass Loris Raknian eine Verbindung zur Ebenholz-Triade hat, da er versucht hat, sie zu ermorden. Raknian ist eine sehr mächtige Figur in der Freien Stadt und auch sehr beliebt in seiner Rolle als Direktor der Arena. Das bedeutet, dass die Helden wenig Hoffnung haben, die

Behörden in kurzer Zeit gegen ihn aufzubringen, selbst mit den Beweisen aus dem Gedankenschinder-Buch aus "Der Saal der harten Reflexionen". Raknian ist im Moment zögerlich, direkte Maßnahmen gegen die Helden zu ergreifen, da er sehr beschäftigt mit seinem Amt und seinen dunklen Plänen ist. Wenn die Helden Celestes Vorschlag annehmen, sich in den Champion-Spielen einzuschreiben, sieht der Direktor der Arena dies tatsächlich als eine Gelegenheit, sie loszuwerden, und beobachtet gespannt, wie die SC ihren Weg bis zur letzten Runde des Turniers machen.

Dieses Abenteuer eignet sich auch außerhalb des Kontextes des Abenteuerpfads "Zeitalter der Würmer" für jede Stadt mit einer Gladiatorenarena und einer Gruppe, die eine Geldspritze braucht. In diesem Fall wird die Nebenhandlung, herauszufinden, was mit Ekyams Schwester passiert ist, zum Hauptplot des Abenteuers.

In jedem Fall müssen die SC vor Beginn dieses Abenteuers wissen, dass Loris Raknian kürzlich ein Objekt namens "Apostolische Schriften" von einer zweifelhaften Quelle erworben hat. Wenn du "Der Saal der harten Reflexionen" gespielt hast, haben die SC dies wahrscheinlich durch die Untersuchung von Zyrxogs Buch herausgefunden. Andernfalls sollten die SC diese Informationen in einem früheren Abenteuer entdecken, vielleicht in Form eines Belegs in einem Schmugglernest.

Teil 1: Eine Gelegenheit für Gewalt

Geben Sie den SC Zeit, sich von ihren Kämpfen gegen Zyrxog den Gedankenschinder zu erholen, bevor Sie dieses Abenteuer beginnen. Die SC wollen wahrscheinlich Loris Raknian konfrontieren oder darüber nachdenken, die Stadt zu verlassen, aber geben Sie ihnen etwas Zeit, um ihre Pläne zu besprechen. Irgendwann, bevor sie selbst handeln oder die Stadt verlassen, erhalten sie von Eligos eine Nachricht, dass er Informationen für sie über ihre Entdeckungen in Diamantsee hat, und lädt sie zum Abendessen in sein Haus im Gartenbezirk der Freien Stadt ein. Eligos' Haus ist ein weißes Marmorherrenhaus. Das Innere ist ebenso prahlerisch und beeindruckend. Eine detaillierte Beschreibung seines Herrenhauses findet sich in "Der Saal der harten Reflexionen" in DUNGEON 127. Wenn die SC eintreffen, werden sie von Eligos' betagtem elfischen Butler Pollard (neutrales männliches Elf Experte 2) in das Wohnzimmer geführt. Eligos (neutrale männliche Mensch Kämpfer 2/Magier 7/Loremaster 2) wartet bereits auf sie, auf einem hohen, mit Samt bezogenen Stuhl sitzend. Im Raum stehen mehrere

Stühle (einer für jeden SC) um einen niedrigen Tisch herum, auf dem mehrere verlockende Gerichte stehen. Eligos erhebt sich, als die SC den Raum betreten.

"Guten Abend, meine Freunde! Ich hoffe, ihr habt euren Appetit mitgebracht? Ich esse gerne Abendessen, wenn sich die Gelegenheit ergibt, und ich hoffe, dass dieses etwas informelle Mahl euch nicht beleidigt. Gut, das dachte ich mir. Wie auch immer, lasst uns essen - nach dem Abendessen werde ich euch erzählen, was ich über eure kleinen grünen Würmer herausgefunden habe."

Das Abendessen selbst sollte angenehm und entspannt sein, wobei Eligos die SC auffordert, von ihren Abenteuern bis zu diesem Zeitpunkt zu erzählen. Nach dem Abendessen nimmt er die verschiedenen Gegenstände und Notizen, die die SC ihm zur Recherche gegeben haben, und beginnt, ihnen zu erzählen, was er herausgefunden hat.

Einige der Gegenstände, die die SC Eligos geben (Zosiel's silberne Diadem, die beiden Dämonenhörner und das inaktive Talisman der Kugel), haben nichts mit dem Zeitalter der Würmer zu tun. Eligos kann ihnen einige Informationen darüber geben (zum Beispiel gehörten die Hörner einmal einem Dämon namens Kizarvidexus, der von einem Windherzog namens Icosiol getötet wurde), aber die wahren Entdeckungen sind: der konservierte Kyuss-Wurm, die mit langsamen Würmern verseuchten Tränke, Theldricks Tagebuch, Grallak Kurs verschlüsselte Notizen und die Nachricht von befallenen Dracheneiern. Sie sollten die Vorlesung des Gelehrten an die SC im Rollenspiel-Stil durchführen, stellen Sie jedoch sicher, dass er die folgenden wichtigen Informationen vermittelt, bevor die Begegnung endet.

Alle diese Hinweise deuten auf die Beteiligung einer kleinen Gottheit der Erschaffung und Beherrschung von Untoten namens Kyuss hin.

Die von Würmern befallenen Untoten sind die bekanntesten (und am wenigsten gefährlichen) Nachkommen von Kyuss. Ihre Präsenz in der Region in Verbindung mit der Entdeckung der verschiedenen Würmer deutet darauf hin, dass der Kyuss-Kult in der Gegend sicherlich aktiver wird. Nachkommen von Kyuss sind besonders gefährlich, da sie entsetzlich fruchtbar sind.

Der Kyuss-Kult war traditionell klein und bestand oft aus einzelnen Priestern, die ein Doppelleben als angesehene Bürger führten. Aktuelle Beweise deuten darauf hin, dass die Ebenholz-Triade den kleineren (aber älteren) Kyuss-Kult in ihre Pläne einbezogen hat. Eligos vermutet einen dunklen Zweck hinter dieser finsternen Allianz, möglicherweise im

Zusammenhang mit dem kommenden Zeitalter der Würmer.

Geschichten über das Zeitalter der Würmer selbst sind so alt wie alles andere. Oft bekannt unter anderen Namen wie das Ende der Zeiten, das Dunkle Zeitalter und die Ewige Zerstörung, beschreibt das Zeitalter der Würmer alte Prophezeiungen, die von einer Transformation der Welt sprechen, von einer Zeit, in der das Leben einer anderen Macht weicht. Diese Prophezeiungen sind in bestimmten seltenen Texten wie dem Buch der Niedertracht, dem Buch der Untoten, dem Necronomicon und den Apostolischen Schriften niedergeschrieben und auf den Wänden alter Ruinen weltweit verzeichnet. Viele Kulte und Wahrsager haben ihre eigenen Theorien über das Zeitalter der Würmer entwickelt, aber Eligos hat noch nie so viele Hinweise aus so vielen unterschiedlichen Quellen wie die Informationen, die die SC ihm geben, gesehen. Etwas bahnt sich definitiv an.

Falls die SC von selbst nicht die Erwähnung des Kaufs der Apostolischen Schriften durch Loris Raknian machen, werden sie es sicherlich tun, wenn Eligos sie erwähnt. Wenn sie herausfinden, dass diese fabelhaft seltenen Schriften in der Stadt sind und noch schlimmer, dass jemand so Wichtiges wie Loris Raknian sie gekauft hat, verdüstert sich Eligos' Miene. Er kann den SC wenig über die Apostolischen Schriften erzählen, außer dass sie angeblich von Kyuss selbst verfasst wurden und die Erschaffung des Ulgurstasta beschreiben. Diese riesigen untoten Kreaturen sind in der Lage, die Lebenden zu verschlingen und als Untote wieder auszuspucken. Den Apostolischen Schriften zufolge enthalten sie Rituale, die es einem Ulgurstasta ermöglichen, noch mächtigere Untote zu erschaffen und in großer Anzahl auszuspucken.

Als ihr Treffen zu Ende geht, schlägt Eligos vor, dass die SC Loris Raknian und sein beunruhigendes Interesse an den Apostolischen Schriften untersuchen. Wenn die SC ihm sagen, dass Raknian bereits versucht hat, sie zu töten, nickt Eligos zustimmend und bemerkt, dass dies den Direktor der Freie Stadt Arena nur noch weiter verurteilt. Offensichtlich hat er von den Handlungen der SC in Diamantsee erfahren und selbst die Initiative ergriffen. Eligos empfiehlt Vorsicht; Raknian ist ein einflussreicher Mann und genießt nach wie vor große Beliebtheit bei der Stadtregierung. Eine direkte Konfrontation würde nur zeigen, wie viel die SC wissen, und ihn zwingen, einige der vielen Gefälligkeiten einzulösen, die ihm die Stadtregierung schuldet. Ein klügerer Vorgehensweise wäre es, die Arena selbst zu infiltrieren und konkretere Beweise dafür zu finden, dass Raknian nichts Gutes im Schilde führt. Wenn die SC beweisen können, dass er der Freie Stadt selbst Böses will, werden sie keine Probleme haben, die

Regierung zur Hilfe zu überreden. Und wenn sie dabei noch die Apostolischen Schriften wiederbeschaffen (und herausfinden, was Raknian damit vorhat), umso besser.

Raknian weiß offensichtlich, wer die SC sind, und normalerweise würde dies es ihnen erschweren, in die Arena einzudringen, um den Direktor zu untersuchen. Glücklicherweise beginnen die Championsspiele in wenigen Tagen, und Raknian hat zweifellos viel anderes im Kopf. Tatsächlich sagt Eligos, er habe vielleicht genau die Gelegenheit, nach der die SC suchen. Er erzählt ihnen, dass einer seiner Freunde gestern zu ihm gekommen sei und eine Gruppe von Helden suche, um an den Championsspielen teilzunehmen. Welchen besseren Weg gibt es, um sich als Gladiatoren getarnt in die Arena zu schleichen? Eligos verspricht den SCs, dass er seine Freundin, eine Frau namens Celeste, so bald wie möglich mit ihnen in Kontakt bringen wird. Bis dahin sollten sie sich ausruhen und von ihren Abenteuern erholen.

TK 238

Ein bekanntes Gesicht (irgendwie)

Spieler und Spielleiter, die bereits den Shackled City Adventure Path durchlaufen haben, erinnern sich sicherlich an Celeste aus dieser Kampagne, in der sie Gerüchten über einen gefährlichen Kult in der Stadt Cauldron nachging. Ihr Meister, der Erzmagier Manzorian, hatte sie darum gebeten. Celeste dient Manzorian als Diplomatin und Spionin in Regionen so nah wie die Freie Stadt oder so fern wie Cauldron. Bei ihren Missionen nimmt sie in der Regel eine Tarnung an (unter Verwendung von Disguise Self), um sich besser in ihr Zielumfeld einfügen zu können.

Im Shackled City Adventure Path untersuchte sie Gerüchte über Korruption im Adel und nahm die Verkleidung einer adligen Besucherin an. Im Zeitalter der Würmer geht es bei ihrer Mission um etwas Düsteres – sie untersucht ein Schmugglernetzwerk, das möglicherweise mit einer berüchtigten Bande von Sklavenhändlern im Süden verbunden ist. Aus diesem Grund hat sie die Verkleidung einer rauen und bereiten Schurkin angenommen. Wenn sie jedoch mit den SC spricht, lässt sie ihre wahre Persönlichkeit durchscheinen – die einer gutmütigen und humorvollen Frau, die Freundschaft sehr schätzt.

Falls ein Spieler "Wahre Sicht" oder andere Mittel verwendet, um ihre Verkleidung zu durchschauen, sehen sie Celeste in ihrer wahren Gestalt – die einer wunderschönen elfischen Frau, die Licht ausstrahlt. Celeste ist eine Ghaele-Eladrin-Bardin der 4. Stufe; ihre Statistiken werden hier nicht präsentiert, da sie noch andere Angelegenheiten zu

erledigen hat und keine Zeit hat, den SC direkt zu helfen.

#####

Treffen mit Celeste

Geben Sie den SC Zeit, sich von ihren vorherigen Abenteuern zu erholen und möglicherweise einige magische Gegenstände herzustellen oder die umliegende Nachbarschaft zu erkunden. Lesen Sie den Artikel "Hintergrund: Die Freie Stadt" in dieser Ausgabe von Dungeon für Inspiration. Schließlich, ein oder zwei Tage bevor die Championsspiele beginnen sollen, werden die SC im Schiefen Haus (oder wo immer sie in der Stadt wohnen) von Celeste besucht, einer wunderschönen menschlichen Frau, die mehr ist, als sie zu sein scheint (siehe die Seitenleiste "Ein bekanntes Gesicht"). Celeste (CG weibliche Ghaele-Eladrin-Bardin der 4. Stufe) wird von einem gutaussehenden, aber ziemlich kleinen Mann in seinen späten Dreißigern begleitet, der einen feinen blauen Umhang, polierte kniehohle Stiefel trägt und eine Laute über der Schulter trägt. Dies ist ihr enger Freund Ekaym Smallcask (NG männlicher menschlicher Kämpfer der 3. Stufe/Bardin der 4. Stufe/High-Hansgräfler der 3. Stufe), ein Mitglied einer geheimen Händlergesellschaft namens der Meißel. Ekayms Statistiken werden hier nicht präsentiert, da es unwahrscheinlich ist, dass er in einen Kampf verwickelt wird – er besitzt Stufen in einer spezialisierten Prestigeklasse namens High-Hansgräfler, die im Shackled City Adventure Path näher beschrieben wird.

Nach den Vorstellungen sagt Celeste, dass ihr Freund Eligos ihr erzählt hat, dass die SC einen Sponsor für die Championsspiele suchen. Sie vermutet, dass sie ihre eigenen Gründe haben, um in die Arena zu gelangen, vertraut aber Eligos genug, dass sie nicht alle Einzelheiten wissen muss. Alles, was sie interessiert ist, dass die SC vom Weisen empfohlen werden und ihrem Freund Ekaym helfen können.

Celeste informiert die SCs, dass alle Teilnehmer der Championsspiele für einen lizenzierten Manager kämpfen müssen. Diese Lizenzen sind schwer zu bekommen, aber glücklicherweise besitzt Ekaym genau eine solche Lizenz, hat aber keine Gladiatoren, für die er kämpfen kann. Ekaym ist ein besuchender Händler aus dem fernen Süden, der sich für eine längere Zeit in der Freien Stadt aufhält. Er bat Celeste um Hilfe bei der Rekrutierung einiger Gladiatoren.

Ekaym ist ein etwas aufsehenerregender und lauter Kerl, aber dennoch recht sympathisch. Er scheint offen über sein Interesse an den Championsspielen zu sein – die Leitung einer erfolgreichen Gruppe von Gladiatoren ist eine großartige Möglichkeit, viel Geld zu verdienen und viele Frauen kennenzulernen. Wenn die SC ihm von ihren persönlichen

Zielen in der Arena erzählen, unterbricht er sie, bevor sie zu weit gehen. Solange ihre Eskapaden ihre Kämpfe nicht gefährden, ist es ihm egal, was die SC vorhaben.

Natürlich hat Ekaym noch ein anderes, tieferes Motiv - seine ältere Schwester war Lahaka, die Frau, die Raknian vor einem Jahr heimlich ermordet hat. Lahaka war eine recht bekannte Unterhalterin, und ihr Verschwinden hat Ekaym seit Monaten gequält. Er hat erst kürzlich ihren letzten bekannten Aufenthaltsort herausgefunden - als eine von Raknians bevorzugten Gefährtinnen. Vor einigen Wochen kam Ekaym in die Freie Stadt und erfuhr von den Championsspielen. Er erwarb eine Managerlizenz auf dem Schwarzmarkt der Freien Stadt zu hohen Kosten. Er hat festgestellt, dass es schwieriger ist, eine kompetente und vertrauenswürdige Gruppe von Gladiatoren zu rekrutieren, und wandte sich an Celeste um Hilfe. Er hofft, dass die SC in der Arena herumschnüffeln und herausfinden, was seiner Schwester zugestoßen sein könnte. Angenommen, die SC sind daran interessiert, Gladiatoren zu werden, schüttelt Ekaym ihnen die Hände und bietet an, ihnen ein Abendessen zu spendieren, während er ihnen die Regeln des Wettbewerbs erklärt. Celeste verabschiedet sich von der Gruppe und sagt dabei, dass sie möglicherweise in Zukunft wieder ihre Dienste benötigen könnte, falls sie sich gut in den Spielen schlagen.

Ekaym verlangt zunächst 50% der Turniergewinne, aber mit einem Diplomatie-Wurf kann ihr Anteil reduziert werden. Mit einem Diplomatie-Wurf von SG 15 stimmt er einer Senkung seines Anteils auf 30% der Gesamtgewinne zu. Mit einem Diplomatie-Wurf von SG 30 ist er damit einverstanden, die Gewinne gleichmäßig zwischen sich und allen SC aufzuteilen. Sobald die Vereinbarung steht, müssen die SC ihre Namen auf seine Gladiatoren-Lizenz setzen. Er sagt ihnen, dass sie die nächsten Tage nach Belieben verbringen können, aber sie müssen spätestens um 18:00 Uhr am Abend vor Beginn der Spiele im Freien Speisesaal sein, sonst werden sie disqualifiziert.

Teil 2: Die Championsspiele

Die Championsspiele sind ein fünftägiges Gladiatorenturnier, das jährlich in der Freien Stadt Arena stattfindet. Die Spiele selbst bestehen aus einem massiven Vier-Runden-Ausscheidungsevent, das mit Spektakelkämpfen zwischen Gladiatoren und exotischen Monstern sowie anderen einzigartigen Gegnern unterbrochen wird. Ein Team darf aus höchstens acht Mitgliedern bestehen. Vertraute zählen nicht als Mitglieder, aber größere tierische

Begleiter, Reittiere und Gefährten schon. Schließlich muss jedes Team von Gladiatoren sich mit einem Namen identifizieren und einen Anführer bestimmen. Das Turnier besteht aus vier aufeinanderfolgenden Runden der Ausscheidung. Die erste Runde besteht aus sechs Kämpfen im Free-for-All-Format zwischen Gruppen von vier Teams. Der zweite Tag dient der Ruhe und Erholung. Die sechs Gewinner der ersten Runde werden am dritten Tag zu drei Team-gegen-Team-Kämpfen gepaart. Am vierten Tag kämpfen zwei der drei verbleibenden Teams gegeneinander, während das dritte Team in einem speziellen Ausstellungskampf gegen ein exotisches Monster antritt. Die vierte und letzte Runde ist ein direkter Kampf zwischen den beiden verbleibenden Teams am fünften Tag. Im Allgemeinen hat das Team, das am Vortag gegen das Monster gekämpft hat, einen leichten Vorteil gegenüber dem anderen Team, da der Monsterkampf normalerweise weniger Ressourcen verbraucht als ein vollständiger Kampf gegen ein anderes Team von Gladiatoren. Der Gewinner jeder Runde erhält einen großzügigen Preis, der unter den Teammitgliedern und ihrem Manager aufgeteilt wird.

Der erste Tag der Championsspiele beginnt mit dem Freien Speisesaal, einem opulenten Freiluftbankett, das bei Sonnenuntergang auf dem Schlachtfeld der Arena selbst stattfindet. Der Freie Speisesaal umfasst Hunderte von Personen und steht Loris Raknian und seinem Gefolge, den lizenzierten Managern, den Gladiatoren und den wohlhabendsten Adligen der Freien Stadt offen. Es werden Wetten abgeschlossen, während die Adligen die Möglichkeit haben, die Gladiatoren kennenzulernen und ihre Stärke zu bewerten sowie die ersten Wetten abzugeben.

Nach dem Freien Speisesaal werden die Gladiatoren in eine riesige unterirdische Höhle unter der Arena eskortiert. Dies ist das Coenoby (ausgesprochen see-no-bie) und dient als Zuhause für die Gladiatoren, bis sie aus dem Wettbewerb ausscheiden oder die Spiele enden. Während die Gladiatoren im Coenoby eingesperrt sind, dürfen sie alle zwei Tage Treffen mit ihren Managern abhalten. Jedes Team, das nicht zur Anwesenheitskontrolle eines Kampfes erscheint oder für schuldig befunden wird, gegen die Regeln des Turniers verstoßen zu haben, wird sofort disqualifiziert und von den Elite-Wachen Raknians aus dem Coenoby vertrieben.

TK 240

Championsspiele Zeitplan

Tag 0, 18:00 Uhr: Ereignis 1 - Das kostenlose Abendessen

Tag 0, 20:00 Uhr: Ereignis 2 - Im Kloster

Tag 1, 10:00 Uhr: Ereignis 3 - Erster Kampf

Jederzeit nach Ereignis 3: Ereignis 4 - Ekayms Bitte

Tag 3, 14:00 Uhr: Ereignis 5 - Zweiter Kampf

Tag 4, 12:00 Uhr: Ereignis 6 - Madtooth der Hungrige

Tag 5, 12:00 Uhr: Ereignis 7 - Finaler Kampf

Preise der Champions

Nach jedem Kampf werden Preise verliehen. Loris Raknian übergibt persönlich den Pokal und den Bargeldpreis an den Manager des Gladiatorenteam in den Zuschauerrängen, während das siegreiche Gladiatorenteam einige Momente lang im Ruhm ihres Sieges schwelgen darf, bevor sie zurück in den Bereich H und von dort zurück ins Kloster eskortiert werden. Traditionell behält der Teamleiter alle Pokale und teilt die Geldauszahlung mit den Gladiatoren.

Die Preise für jeden Tag sind wie folgt aufgeschlüsselt.

Tag 1: Die siegreichen Teams der ersten Runde erhalten einen Bronzepakal, der einen Bullen zeigt (im Wert von 100 gm), und eine Geldauszahlung von 2.000 gm.

Tag 2: An diesem Tag finden keine Kämpfe statt. Die siegreichen Teams können sich im Kloster ausruhen und entspannen, während die Arena oben für Spiele, Zaubervorführungen und nicht-turniermäßige Scheinkämpfe genutzt wird.

Tag 3: Die siegreichen Teams der zweiten Runde erhalten einen Silberpokal, der einen Zwerg-Gladuator zeigt (im Wert von 500 gm), und eine Geldauszahlung von 5.000 gm.

Tag 4: Die siegreichen Teams der dritten Runde erhalten einen Goldpokal, der einen menschlichen Gladuator zeigt (im Wert von 1.000 gm), und eine Geldauszahlung von 10.000 gm.

Tag 5: Der Gewinner der Championspiele erhält das Recht, für ein Jahr den Championsgürtel (im Wert von 2.000 gm) zu tragen, sowie eine Geldauszahlung von 20.000 gm.

Wir spielen keine Gladiatoren!

Wenn die SC sich nicht in den Championsspielen beweisen wollen, drängen Sie sie nicht dazu, Gladiatoren zu werden, da sie wahrscheinlich Ihren Versuch des Schienenverkehrs missbilligen werden. Machen Sie jedoch klar, dass die Entscheidung, nicht am Turnier teilzunehmen, sobald die Spiele begonnen haben, nicht rückgängig gemacht werden kann.

Die SC können die Championspiele immer noch als Zuschauer verfolgen. Die Spielfiguren können immer noch Wetten auf Gladiatoren abschließen, die an den Championspielen teilnehmen, bei den örtlichen Buchmachern.

Obwohl die Spielfiguren die Aufregung der Arenakämpfe verpassen werden, müssen sie dennoch ihre Infiltration der Arena-Unterstruktur planen. Das Eindringen in diesen Bereich von außen ist eine schwierige Aufgabe, da Raknians Wachen ständig an jedem Eingang postiert sind und nicht jedem Einlass gewähren. Ein SG 40 Diplomatie-Wurf reicht aus, um die Wachen zu überzeugen, die Spielfiguren hereinzulassen (oder ein SG 25 Diplomatie-Wurf zusammen mit einer Bestechung von mindestens 500 gm). Die Unterstruktur zu erreichen, ohne ein größeres Gefecht mit Raknians Truppen zu riskieren, ist unmöglich, und alternative Wege erfordern entsprechende Magie und/oder Fähigkeiten.

Ein sicherer Weg, um die Unterstruktur zu erreichen, ist über Dimensionstür oder Teleportation, aber die Verwendung dieser Zauber ist durch das Wissen der Gruppe über ihr Ziel begrenzt. Jeder ehemalige Teilnehmer des Turniers (SG 20 Informationsbeschaffung, um sie zu finden) kann die erforderlichen Informationen über das Kloster und andere Orte liefern, die er besucht hat.

Als letzte Möglichkeit können die SC einen SG 25 Informationsbeschaffungswurf machen, um Gerüchte zu erfahren, dass ein geheimer Durchgang irgendwo in der Stadt zu den alten Tunneln führt, die unter den Grundfesten der Arena verlaufen. Dieser Durchgang verbindet sich letztendlich mit der Servicestufe der Unterstruktur (Bereich 15). Die Lage des geheimen Durchgangs liegt bei Ihnen, und das Finden und Benutzen kann ein interessanter Nebenweg in der Freien Stadt sein.

#####

Die Arena-Gelände

Die Arena der Freien Stadt steht auf einem Hügel im nördlichen Teil der Freien Stadt. Während seiner Zeit als Direktor hat Loris Raknian viele der Gebäude rund um die Arena gekauft und die alten Wachtürme der Struktur renoviert, um einen effektiven Sicherheitsring um die Arena selbst zu schaffen. Raknian hat eine große Kaserne für seine Wachen in einen Teil der Arena-Terrassen gebaut und ein nahegelegenes Gebäude als seinen persönlichen Wohnsitz ausgewählt, das er erweitert und mit der Haupttribüne der Arena verbunden hat (siehe die Karte der Arena-Gelände).

Die Arena bietet Platz für 18.000 Zuschauer, wenn sie sich zusammenpressen, aber die Champion's Games ziehen normalerweise

(dennoch respektable) Menschenmengen von etwa 10.000 an. Es gibt 12 Sitzbänke mit jeweils 1.500 Sitzplätzen. Alle Sitze bieten herrliche Ausblicke auf das Spielfeld. Während der Champion's Games werden drei Arten von Sitzplätzen zum Verkauf angeboten. Die Mehrheit der Sitze befindet sich hoch in den Rängen und kostet 1 Sp pro Tag. Die unteren Sitze, die am nächsten am Geschehen sind, kosten 1 GM pro Tag. Die 500 teuersten Sitze befinden sich in der Sektion, die am nächsten am Palast von Raknian liegt. Diese Sitze sind gepolstert, beschattet und gut betreut von Verkäufern; sie kosten 50 GM pro Tag.

Tagsüber sind die Haupttore der Arena für die Öffentlichkeit zugänglich, und jeder kann den Arbeitern dabei zusehen, wie sie die Arena für die Spiele vorbereiten. Wenn die Champion's Games bevorstehen, arbeiten Zimmerleute, Schmiede und Bühnenarbeiter fieberhaft daran, alles vorzubereiten. Während sie schuften, beaufsichtigt sie eine in Roben gekleidete Gestalt - dies ist Talabir Welik (männlicher neutraler Zauberer der Stufe 7), der Schiedsrichter des Turniers. Als neutraler Zauberer, der nichts mit Raknians bösen Machenschaften zu tun hat, ist Talabir in erster Linie darum bemüht, sicherzustellen, dass die Spiele reibungslos ablaufen. Er nimmt seine Verantwortung als Schiedsrichter der Champion's Games sehr ernst und hält sich buchstabengetreu an die Regeln. Talabirs Krötenvertrauter Dreemik verbringt die meiste Zeit damit, in der Münztasche des Zauberers zu schlummern und sich als Drache auszugeben, der auf seinem Hort schläft. Die folgenden kurzen Beschreibungen gelten für die Karte der Arena der Freien Stadt.

A. Diese Wachtürme werden während der Spiele von vier Arena-Wächtern (Krieger der Menschenstufe 2) besetzt. Ihre Hauptaufgabe besteht darin, zur Atmosphäre der Veranstaltung beizutragen, aber falls ein Kampf außer Kontrolle gerät und sich auf die Zuschauermenge ausbreitet, wird von ihnen erwartet, dass sie Panik eindämmen.

B. Ein Durchgang im Keller der Wachkaserne führt zur Servicestufe (Bereich 1). Dieser Eingang wird von Wachen genutzt, die die Servicestufe patrouillieren, sowie von Besuchern der unteren Ebenen (wie Gladiatoren-Managern).

C. Ein Durchgang vom Pavillon Raknians führt zur Servicestufe (Bereich 5); dieser Eingang wird von den Bediensteten genutzt, die in der Servicestufe arbeiten.

D. Der Eingang zu diesem versteckten Durchgang in der Wand eines der Weinkeller Raknians kann mit einem SG-25-Wahrnehmungswurf gefunden werden. Er führt zum Schrein von Kyuss (Bereich 30).

E. Dieser Durchgang führt vom Erdgeschoss von Raknians Palast zum Bereich 5 der Servicestufe. Dieser Eingang wird von Raknian und seinen Gästen genutzt, wenn sie die Servicestufe besuchen.

F. Dieser 5 m tiefe und 60 cm breite Schornstein führt zur Küche des Coenoby (Bereich 17). Der Schornstein hat oben ein eisernes Gitter (Härte 8, TP 30, SG zum Durchbrechen 28). Ein SG-15-Kletterwurf ist erforderlich, um den Schornstein zu bewältigen.

G. Dieses 1 m breite Wartungsschachtloch führt zu den Abwasserkanälen, die die Spielfiguren letztendlich zum Abwassersammlungsraum unter der Arena (Bereich 22) führen können.

H. Dies ist ein Aufzug zur Servicestufe (Bereich 1). Dies ist der Eingang, den Gladiatoren benutzen, um die Arena zu betreten und zu verlassen.

Loris Raknian ist ein häufiger Besucher der Arena und streift während der Tagesstunden über das Gelände. Er beaufsichtigt die Arbeiten und tadelt gelegentlich unglückliche Arbeiter. Der Direktor der Arena erscheint immer vollständig bewaffnet und wird von einer Gruppe von Leibwächtern begleitet. Raknian trifft im Verlauf des Abenteuers mehrmals auf die Spielfiguren, daher werden hier seine Statistiken präsentiert.

Loris Raknian ist ein großer, kräftiger Mann Anfang 50. Bekannt für seine große Stärke, ist Raknian auch heute noch außergewöhnlich widerstandsfähig. Er hat kurzes, graumeliertes Haar, ein markantes Kinn und kleine graue Augen.

Loris Raknian HG 13

Menschlicher Kämpfer 13, LE

Init +4; Sinne: Zuhören -1, Beobachten -1

Sprachen: Gemeinsprache

RK 22, BÜ 12, FF 22

TP 102 (13 TW)

Ref +4, WIL +5

Bewegungsrate 20 ft. (6 m)

Nahkampf: +1 mächtiges
Doppelschlagschwert +19/+14/+9
(1W10+6/17-20)

Fernkampf: Meisterhafter Dolch +14
(1W4+3/19-20)

GAB +13; Ringen +16

Angriffsoptionen: Verbessertes Schubsen, Heftiger Angriff	Doppelschlag, Raknians 30 persönliche Leibwächter, das Beste seiner Streitkräfte, residieren in den Leibwächter-Baracken und stehen unter dem direkten Befehl von Raknians vertrautem Gefolgsmann Okoral. Diese Leibwächter tragen markante violette Umhänge und haben drei Aufträge: Raknian vor direkten Angriffen zu schützen, auf Alarme zu reagieren, die im Palast von Raknian oder im Unterbau der Arena ausgelöst werden, und den Service-Level des Unterbaus nach Geschäftsschluss zu patrouillieren.	Attribute Stärke 13, Geschicklichkeit 17, Konstitution 10, Intelligenz 14, Weisheit 8, Charisma 12 Besondere Qualitäten Giftgebrauch, Fallenfinden, Fallen-Sinn +1 Talente Wachsamkeit °, Ausweichen, Verbesserte Initiative, Verbessertes Zweiwaffenkämpfen, Zweiwaffenkampf, Waffenfinesse®, Waffenfokus (Kurzschwert)®, Waffenspezialisierung (Kurzschwert)" Fertigkeiten Balance +4, Bluffen +10, Klettern q +6, Mechanismus ausschalten +8, Diplomatie +3, Verkleiden +7 (+9 Schauspielerei), Informationen sammeln +7, Verstecken +13, Einschüchtern +7, Springen +2, Wahrnehmungen +10, Lautlos bewegen +13, Schlösser öffnen +9, Suchen +8, Fingerfertigkeit +8, Beobachten +10, Purzeln +8 Besitztümer Kampfausrüstung, +2 Kettenhemd, +1 verwundendes Kurzschwert, +1 Kurzschwert, Meisterhafte leichte Armbrust mit 20 Bolzen, Ring des Schutzes +1 BopyGuarD CRS
Kampfausrüstung: Trank der schweren Wunden heilen		
Stärke 16, Geschicklichkeit 11, Konstitution 14, Intelligenz 11, Weisheit 9, Charisma 16		
Talente: Athletik, Doppelschlag, Exotische Waffenbeherrschung (Doppelschlagschwert), Verbesserter Waffenfokus (Doppelschlagschwert), Verbessertes Schubsen, Verbesserte Kritische Trefferwahrscheinlichkeit (Doppelschlagschwert), Verbesserte Initiative, Eiserner Wille, Anführerqualitäten, Heftiger Angriff, Zähigkeit, Waffenfokus (Doppelschlagschwert), Waffenspezialisierung (Doppelschlagschwert)	Obwohl diese Leibwächter loyal sind, teilen sie nicht Raknians Grausamkeit, noch kennen sie die ganze Geschichte hinter seinen persönlichen Eskapaden. Das Gleiche trifft jedoch nicht auf Captain Okoral zu. Okoral ist ein mittelalter und äußerst geschickter Attentäter mit einer kraftvollen und dennoch geschmeidigen Figur. Er hat eine gebräunte, glattrasierte Haut und trägt einen kurzen, dicken Haarschnitt. Er wirkt jünger als sein Alter. Man sieht ihn selten öffentlich mit Raknian, aber er hat regelmäßige Treffen mit ihm, um Fragen der Sicherheit und Informationen zu besprechen. Wenn Raknian etwas Schattiges erledigt haben muss und er der Sache nicht externen Agenten (wie dem Geistflayer Zyrxog) anvertrauen kann, wendet er sich an Okoral.	
Fertigkeiten: Klettern +18, Umgang mit Tieren +13, Einschüchtern +13, Springen +4, Reiten +10, Schwimmen +3		
Besitztümer: Kampfausrüstung, Brustplatte des Befehls, +2 Schild, +1 mächtiges Doppelschlagschwert, 3 Meisterhafte Dolche, Umhang der Charisma +2, Ring des Schutzes +2 (in Form von sich windenden Schlangen)		
Raknians Sicherheitspersonal	Captain Okoral = CR10	
Raknian beschäftigt eine kleine Armee von Wachen, darunter eine Elitegruppe ehemaliger Gladiatoren und Abenteurer, um die Sicherheit der Arena zu gewährleisten. Diese Wachen werden gut bezahlt, aber ihre Loyalität zu Raknian beruht gleichermaßen auf dem Ruf des Direktors, der für seine gnadenlose Härte im Umgang mit Inkompetenz, Ungehorsam und Faulheit bekannt ist.	Männlicher Mensch Schurke 3/Kämpfer 4/Attentäter 3 Böswilliger mittelgroßer Menschlicheroid Initiative +7; Sinne: Wahrnehmungen +10, Beobachten +10 Sprachen: Gemeinsprache, Drakonisch, Infernalisch RK 20, BÜ 14, FF erwischt 17; Ausweichen, ve unheimliche Ausweichfähigkeit — « Trefferpunkte 45 (10 TW) o7 4 ZÄH +6 (+7 gegen Gift), REF +10, WIL +2 Bewegungsrate 30 ft. Nahkampf +1 verwundendes Kurzschwert +13/+8 (1W6+4 plus verwundend) oder +1 verwundendes Kurzschwert +11/+6 (1W6+4 plus verwundend) und +1 Kurzschwert +11/+6 (1W6+3) Fernkampf Meisterhafte leichte Armbrust +12 (1W8/19-20) Grundangriffbonus +8; Griff +9 Angriffsoptionen Hinterhältiger Angriff +4W6 4 Besondere Angriffe Todesstoß (SG 15) Kampfausrüstung Heiltrank (mittel), Trank der Hast, Trank des Feuerwiderstands (10), 8 Dosen Blauer Whinnis-Gift, 2 Dosen Purpurwurm-Gift Zauber vorbereitet (ZS 3): Grad (1/Tag) — Katzenhafte Anmut, Unsichtbarkeit Grad (3/Tag) — Selbstverkleidung, Federfall, Wahrer Schlag	Menschlicher Kämpfer 5 s6 RG Mittelgroßer Menschlicheroid Initiative +1; Sinne: Wahrnehmungen +1, Beobachten +1 Sprachen Gemeinsprache RK 18, BÜ 11, FF erwischt 17 ZÄH +6, REF +2, WIL +4 Bewegungsrate 20 ft. Nahkampf Meisterhaftes Langschwert +10 (1W8+5/19-20) Fernkampf Meisterhafte leichte Armbrust +7 (1W8/19-20) Grundangriffbonus +5; Griff +8 Angriffsoptionen Verbesserter Schub, Verbessertes Zertrümmern, Heftiger Angriff Kampfausrüstung Heiltrank (mittel) (2), Trank des Fliegens Attribute Stärke 16, Geschicklichkeit 13, Konstitution 14, Intelligenz 10, Weisheit 12, Charisma& Talente Verbesserter Schub, Verbessertes
Der Großteil von Raknians Wachen besteht aus den Arena-Wächtern, menschlichen Kriegerern der 2. Stufe, die mit Kurzbögen, Kurzspeeren und Lederrüstungen bewaffnet sind. Diese Wachen sind in den Wachmannsbaracken untergebracht und patrouillieren auf dem Arena-Gelände, besetzen die Wachtürme und bewachen die umliegenden Gebäude. Sie tragen blaue Umhänge mit großen Schnallen in Form von Raknians Doppelschlagschwert.		
Bei großen Veranstaltungen wie den Champion-Spielen werden die Wachen von einer Anzahl von Anstürmern (menschliche Normalbürger 2) unterstützt, die von Raknian für die Kontrolle der Menschenmengen auf den Terrassen der Arena angestellt wurden. Die Anstürmer sind unbewaffnete Menschen oder Halborks mit Keulen und sind nur tagüber aktiv. Sie sind lediglich an ihren blauen Wamsen erkennbar. Die Anstürmer patrouillieren paarweise und berichten an die Wachsergeanten, die in den Wachtürmen stationiert sind.		

Zertrümmern, Eisenwille®, Heftiger Angriff,

Waffenfokus (Langschwert)",
Waffenspezialisierung (Langschwert)"

Fertigkeiten Klettern +8, Einschüchtern +7,
Reiten +9

Besitztümer Kampfausrüstung, Meisterhafte
Brustplatte, +1 Buckler, Meisterhaftes
Langschwert, Meisterhafte leichte Armbrust
mit 10 Bolzen, Meisterhafte Handschellen

»

Ereignis 1: Das kostenlose Abendessen

Das kostenlose Abendessen, das den Champion's Games vorausgeht, ist ein spektakuläres Ereignis mit über 200 Gästen und etwa der Hälfte an Bediensteten, Köchen, Musikern und anderen Unterhaltern. Die Veranstaltung findet unter freiem Himmel auf dem Arenaschlachtfeld statt. Zahlreiche lange Bankettische sind in einem Kreis um eine zentrale Holzbühne angeordnet, auf der Unterhalter auftreten können. Der gesamte Bereich ist mit Blumen, Bändern und bunten Wimpeln geschmückt. Die Arenatoren öffnen sich um 17:00 Uhr für die Veranstaltung, und eine Patrouille der Wärter von Raknian positioniert sich vor jedem Tor, überprüft die Einladungen und behält die Situation im Auge. Zwei große Feuer brennen nördlich des Sitzbereichs, und dutzende Köche, Küchenhilfen und Kellner sind dort damit beschäftigt, Spieße, Grills und Platten zu bedienen.

Als die Spielercharaktere und Ekaym eintreffen, präsentiert Ekaym seine Lizenz, und ein Schreiber notiert die Namen der Spielercharaktere, den Namen ihrer Gruppe und macht eine Notiz zum Anführer der Gruppe. Nachdem sie eingelassen wurden, zeigt man den Spielercharakteren ihren Tisch, und bald darauf werden ihnen reichlich köstliches Essen und Getränke von Bediensteten serviert. Die Arena füllt sich schnell mit Gästen und Begleitpersonen, und kurz vor 18:00 Uhr betritt Raknian mit seinem Gefolge (Captain Okoral, Talabir und sechs Leibwächtern) die Arena, und die Menge begrüßt ihn mit donnerndem Applaus. Raknian ist schnell mit den Höflichkeiten und setzt sich an einen prominenten Tisch zwischen dem zentralen Feuer und der Bühne. Der derzeitige Träger des Champion's Belt, der Gladiator Auric, und sein Teamkollege Khellek sitzen ebenfalls an Raknians Tisch. Als Raknian Auric der Menge präsentiert, wird er mit noch mehr Applaus begrüßt.

Als Nächstes betritt Talabir die Bühne und gibt eine Zusammenfassung der spezifischen Regeln für den Arena-Kampf. Die Regeln sind in der Nebenspalte "Regeln des Kampfes" auf Seite q1 zusammengefasst. Du kannst Talabirs Ansprache darstellen oder

bei Bedarf einfach eine Kopie dieser Regeln auf Papier für die Spielercharaktere bereitstellen.

Nachdem die Regeln erklärt wurden, betritt Loris Raknian erneut die Bühne und erklärt alle Gladiatoren für die Dauer der Spiele zu "Champions der Freie Stadt" (mehr Applaus) und gibt dann das Signal für das kostenlose Abendessen. Mehrere Barden betreten die Bühne und beginnen mit ihren Darbietungen, während Bedienstete riesige Platten mit Essen zu den verschiedenen Tischen tragen. Während des Abendessens können mehrere Ereignisse stattfinden, wie unten detailliert beschrieben.

Wetten platzieren: Obwohl normalerweise der Manager eines Teams für jegliche öffentlichen Beziehungsarbeit während des Banketts verantwortlich ist, können die Spielercharaktere leicht in Diskussionen über die Spiele oder ihre eigenen Fähigkeiten verwickelt werden. Buchmacher, Händler und Adlige, die alle nach den besten Quoten für Wetten suchen, nutzen ihre Einladung zum kostenlosen Abendessen, um die Gladiatoren zu befragen. Einige möchten sicherlich mit den Spielercharakteren über deren Stärken und Schwächen sprechen und den Charakteren die Möglichkeit geben, von ihren vergangenen Heldentaten zu prahlen. Als ungetestete Neulinge hat die Gruppe der Spielercharaktere relativ hohe Quoten. Gladiatoren dürfen (und werden oft ermutigt), Wetten auf sich selbst oder andere Teams abzuschließen, müssen jedoch die Zahlung über ihren Manager arrangieren. Wenn ein Team seine Wette nicht bezahlen kann, ist es der Manager, der die Rechnung begleichen muss. Lies die Nebenspalte "Spielwetten" für Details dazu, wie der Wett-Pool der Champion's Games funktioniert, falls die Spielercharaktere sich am Geschehen beteiligen möchten.

Anpassung der Quoten: Die Spielercharaktere, als unbekannte Gladiatoren, beginnen als Rang-3-Gladiatoren. Während des kostenlosen Abendessens können die Spielercharaktere versuchen, diese Quoten mit Schauspielerei-Würfen anzupassen. Die Gruppe kann während des kostenlosen Abendessens bis zu drei Mal versuchen, ihre Quoten anzupassen. Der Spielercharakter mit dem höchsten Schauspielerei-Bonus führt den Hauptwurf durch und kann von anderen Spielercharakteren unterstützt werden, die einen Wurf gegen SG 10 machen - jeder Erfolg gewährt dem Hauptspieler einen Bonus von +2 auf seinen Wurf. Das SG zum Ändern des Ranges hängt davon ab, auf welchem Rang sich die Spielercharaktere derzeit befinden. Du kannst deinen Rang pro Wurf nur um maximal 1 erhöhen oder verringern. Im Laufe des Abenteuers steigt der Rang der Spielercharaktere gemäß der Nebenspalte weiter an. Der Rang anderer Gladiatoren verändert sich ebenfalls, aber

nicht so schnell, da davon ausgegangen werden kann, dass sie nicht so aggressiv bei der Präsentation vorgehen.

TK 244

Wenn ein Team seine Wette nicht bezahlen kann, ist es ihr Manager, der die Rechnung begleichen muss. Lies die Nebenspalte "Spielwetten" für Details dazu, wie der Wett-Pool der Champion's Games funktioniert, falls die Spielercharaktere sich am Geschehen beteiligen möchten.

Anpassung der Quoten: Die Spielercharaktere, als unbekannte Gladiatoren, beginnen als Rang-3-Gladiatoren. Während des kostenlosen Abendessens können die Spielercharaktere versuchen, diese Quoten mit Schauspielerei-Würfen anzupassen. Die Gruppe kann während des kostenlosen Abendessens bis zu drei Mal versuchen, ihre Quoten anzupassen. Der Spielercharakter mit dem höchsten Schauspielerei-Bonus führt den Hauptwurf durch und kann von anderen Spielercharakteren unterstützt werden, die einen Wurf gegen SG 10 machen - jeder Erfolg gewährt dem Hauptspieler einen Bonus von +2 auf seinen Wurf. Das SG zum Ändern des Ranges hängt davon ab, auf welchem Rang sich die Spielercharaktere derzeit befinden. Du kannst deinen Rang pro Wurf nur um maximal 1 erhöhen oder verringern. Im Laufe des Abenteuers steigt der Rang der Spielercharaktere gemäß der Nebenspalte weiter an. Der Rang anderer Gladiatoren verändert sich ebenfalls, aber nicht so schnell, da davon ausgegangen werden kann, dass sie nicht so aggressiv bei der Präsentation vorgehen.

#####

Jeder Spielercharakter, der Raknian für eine beliebige Zeit beobachtet, kann einen Schauspielerei-Wurf gegen SG 15 machen. Ein Erfolg zeigt an, dass der Spielercharakter bemerkt, dass Raknian ein ungewöhnliches Interesse an ihnen hat. Natürlich liegt das daran, dass die Spielercharaktere zwei seiner Verbündeten (Zyrxog, den Illithiden, und Theldrick, den Kleriker) besiegt haben. Raknian ist anfangs unsicher, wie er mit den Spielercharakteren umgehen soll, und er weiß nicht, ob sie wissen, dass er Zyrxog angeheuert hat. Er beschließt vorerst, die Dinge laufen zu lassen, aber wenn die Spielercharaktere den ersten Kampf überstehen, beginnt er, gegen sie zu intrigieren. Vorläufig gibt er sich jedoch zurückhaltend. Wenn die Spielercharaktere ihn ansprechen wollen, behandelt er sie wie jede andere Gruppe von Gladiatoren - ehrenhaft, aber knapp. Wenn die Spielercharaktere den Hinweis nicht verstehen, bitten Captain Okoral und seine Wachen die Spielercharaktere, zu ihren Tischen zurückzukehren. Wenn die Spielercharaktere weiterhin Raknian belästigen oder ihn irgendwelcher Verbrechen beschuldigen, werden sie aus der Arena eskortiert und von den Spielen

disqualifiziert. Raknian wählt in diesem Fall andere Wege, um mit ihnen umzugehen (wie zum Beispiel Okoral hinter ihnen herzuschicken).

Irgendwann während des Abendessens können die Spielercharaktere, die längere Zeit in der Nähe von Ekaym verbracht haben, einen Schauspielerei-Wurf gegen SG 20 machen. Ein Erfolg zeigt an, dass der Spielercharakter bemerkt, dass Ekaym scheinbar mehr daran interessiert ist, Raknian zu beobachten und zuzuhören, als ihr Team bei den Buchhaltern zu bewerben. Wenn er konfrontiert wird, versucht Ekaym, seine offensichtliche Besessenheit als Interesse an allem Politischen abzutun, und verbringt den Rest des Abends damit, die Gruppe gut zu repräsentieren. Natürlich beobachtet Ekaym Raknian, um Hinweise auf das Schicksal seiner Schwester zu finden. Während des Free Dinners erhalten die Spielercharaktere irgendwann einen Besuch von Tirra, einer Abenteurerin, die mit Aurics Gruppe in Verbindung steht. Tirra, eine beeindruckend gekleidete Schurkin (weibliche Elfe, Schurke Stufe 9) und Mitglied der Diebesgilde der Freien Stadt, hat einen Vorschlag von ihrem Meisterdieb für einen der Spielercharaktere. Der Meisterdieb, beeindruckt von den Berichten über die Spielercharaktere, glaubt, dass sie eine gute Chance haben, das Finale zu gewinnen und somit Aurics Kriegstrupp entthronen könnten. Er möchte eine große Wette auf sie bei den Arena-Buchmachern platzieren, von denen viele unter Raknians Kontrolle stehen. Für die Finalrunde haben die Buchmacher der Diebesgilde besondere Quoten für Wetten gegen Aurics Kriegstrupp angeboten. Tirra informiert die Spielercharaktere, dass die Gilde bereit ist, einen Teil ihrer Gewinne in Höhe von 7.500 GM mit der Gruppe zu teilen, wenn sie bereit sind, im Voraus 2.500 GM zu zahlen. Wenn ein Mitglied der Gruppe nach einer Möglichkeit sucht, in die Diebesgilde der Freien Stadt aufgenommen zu werden, flüstert Tirra ihnen zu, dass das Bezahlen und Gewinnen der Champion's Games möglicherweise ausreicht, um aufgenommen zu werden. Schließlich bittet sie die Gruppe um einen persönlichen Gefallen: Wenn sie tatsächlich gegen Auric antreten, hofft sie, dass sie gnädig kämpfen werden. Auric und Khellek sind ihre Freunde und sie würde gerne sehen, dass sie die Spiele überstehen. Wenn sie gefragt wird, warum sie nicht selbst teilnimmt, zieht Tirra eine wissende Miene und bemerkt: "Mit Gladiatoren zu raufen ist schlecht fürs Geschäft." Wenn in deiner Gruppe schon zuvor eine Beziehung zu Tirra hergestellt wurde, könnte sie den Rest des Abends an der Seite dieses Charakters verbringen und Geschichten austauschen, bis das Abendessen vorbei ist.

The Free Dinner erreicht seinen Höhepunkt mit einer beeindruckenden Feuerwerksshow. Eine Gruppe von Tänzern umgibt das zentrale Lagerfeuer und beginnt, um es

herumzuwirbeln, ihre schlanken Körper von den lodernden Flammen umrissen. Während der Tanz sich steigert, steigen beeindruckende Explosionen und Bögen aus Feuer und Blitz aus dem Lagerfeuer empor, dank eines Pyrotechnikzaubers und mehrerer Illusionen, die von Talabir Welik gewirkt werden. In der plötzlichen Stille, die darauf folgt, fallen die Tänzer zu Boden und Loris Raknian verkündet mit tiefer Baritonstimme: "Die Champion's Games haben begonnen!"

TK 245-1

Regeln des Kampfes

Alle Kämpfe können tödlich sein, aber ein Gladiator hat immer die Möglichkeit zur Aufgabe. Um sich zu ergeben, muss ein Gladiator seine Waffen fallen lassen, knien und beide Hände in die Luft halten. Ein Gladiator, der einen ergebenden Feind angreift, wird sofort disqualifiziert (und wahrscheinlich wegen Körperverletzung oder Mord verhaftet). Ein Gladiator, der sich ergibt und dann einen anderen Gladiator angreift, wird ebenfalls sofort disqualifiziert.

Gladiatoren, die fliegen oder schweben können, dürfen dies bis zu einer Höhe von 12 m tun. Ein Gladiator, der höher fliegt, wird disqualifiziert. Das Eingraben in den Boden der Arena ist verboten.

Ein Kampf dauert an, bis ein Team siegreich ist, entweder durch den Tod oder die Aufgabe aller gegnerischen Teams.

Gewinnende Gladiatoren haben kein Recht auf die Beute der Besiegten. Ein besiegter Gladiator behält seine Ausrüstung oder im Todesfall geht das Eigentum der Ausrüstung an sein Team oder seinen Manager zurück.

Jegliche Taktik, die die Zuschauer gefährdet, führt zur sofortigen Disqualifikation und möglichen rechtlichen Schritten.

Ein disqualifizierter Gladiator muss sofort mit dem Kampf aufhören und sich umgehend an den Rand des Schlachtfeldes begeben. Bei Nichtbefolgung wird das gesamte Team disqualifiziert. Sobald ein Gladiator disqualifiziert ist, darf er nicht mehr an den verbleibenden Kämpfen teilnehmen.

Auszeichnungen werden nach jedem Kampf vergeben.

#####

TK 245-2

Spielwetten

Die Championsspiele sind untrennbar mit Wetten verbunden. Mehrere Händler und Buchhalter (gesponsert von Raknian) führen die Quoten auf einer großen Tafel in der Arena, aber es gibt keine zentrale Buchungsagentur. Wetten werden auf persönlicher Ebene zwischen

Einzelpersonen abgewickelt, aber gemäß den Vorschriften der Stadtregierung erfordert das Annehmen von Wetten den Besitz einer Buchungslizenz. Diese Lizenzen sind zum niedrigen Preis von 100 GM in der Stadt erhältlich. Es ist viel einfacher, Ihre Steuern im Voraus einzusammeln, als später die Gewinner zu verfolgen.

Alle Gladiatorenteams haben einen Rang, und dieser Rang bestimmt das Auszahlungsverhältnis für Wetten. Diese Verhältnisse sind in der "Gladiatoren-Rangliste" aufgeführt. Wetten haben in der Regel ein Maximum von 250 GM, aber mit einem erfolgreichen SG 25 Wissenswertes (Wissen (Lokales))-Wurf können einige High Roller gefunden werden, die Wetten bis zu 500 GM akzeptieren.

Einige der Gladiatoren sind wiederkehrende Teilnehmer aus den vergangenen Jahren, während andere neu und ungetestet sind. Die Rangliste ist in der "Begegnung mit der Konkurrenz"-Seitenleiste angegeben.

Wenn die SC Wetten auf andere Kämpfe platzieren, können Sie diese Kämpfe auf einer Rundenbasis durchführen, nachdem Sie Statistikblöcke für jede der beteiligten Gruppen generiert haben, um den Sieger zu bestimmen. Dies ist jedoch zeitaufwändig. Versuchen Sie stattdessen, die SC dazu zu ermutigen, Wetten auf ihre eigenen Kämpfe zu platzieren oder sogar dagegen zu wetten.

Wenn die SC darauf bestehen, Wetten auf andere Spiele zu platzieren, gibt es einen schnellen und einfachen Weg, um den Gewinner eines Kampfes zu bestimmen. Jede Gruppe von Gladiatoren führt eine d20-Wurf durch, modifiziert durch ihre Gruppen-EL. Der Gewinner von 3 von 5 dieser Würfe gewinnt den Kampf.

#####

TK 245-3

Begegnung mit der Konkurrenz

Obwohl "Der Gürtel des Champions" nur wenige Begegnungen zwischen den SC und den anderen Gladiatoren enthält, ist es wahrscheinlich, dass die SC mehrmals mit der Konkurrenz sprechen. Diese Liste von Gladiatoren wird bereitgestellt, um Ihnen bei eventuellen improvisierten Begegnungen zwischen den SC und anderen Gruppen zu helfen.

Insgesamt gibt es 24 Gladiatorenteams. Ihre Gruppennamen, ELs (Effektivstufen) und anfänglichen Ränge sind unten aufgeführt:

Teamname	EL	Anfänglicher Rang
Arcane Auriga		
Aurics Kriegertrupp		
Rache der Badlands		
Chukos Raben		
Drakonischer Brut		

Trunkenes Teufelswerk
Letzter Phönix
Guttuggers

Eisenhügel-Affen
Nachteulen

Einer von Uns

Pitch Blade
Rauths Dragoner
Saphir-Trupp
Schneeleoparden
Zähne des Kord

Die Verrückten Acht
Die Fäustehämmer
Die Grabwühler
Der Schädel von Murg
Die Unmenschen
Die WooSGhuckers
Ungezieferpatrouille

(Spielercharaktere) —
#####

Ereignis 2: In das Coenoby

Nach dem Bankett müssen sich die SC von Ekaym (und Tirra, wenn sie noch anwesend ist) verabschieden, der ihnen viel Glück wünscht. Die SC und die anderen Gladiatoren werden zum Bereich H auf dem Arenagelände geführt und über eine Stunde lang wird jede Gruppe zur Ebene 1 der Unterstruktur abgesenkt. Dann werden die SC zusammen mit über hundert anderen Gladiatoren unterschiedlichster Rassen und Berufe noch tiefer unter die Erde geführt (über die Treppe in Bereich 5) zu der großen, teilweise natürlichen, teilweise künstlichen Höhle namens Coenoby (Bereich 16).

Das Coenoby ist ungewöhnlich komfortabel, mit glatten Böden, gut beleuchtet und warm, und mit einem unterirdischen Strom frischen Wassers ausgestattet. Hier erhalten die SC eine der vierundzwanzig unterirdischen Hütten, die für die Gladiatoren zur Verfügung stehen (siehe Teil Drei für eine Beschreibung dieser Quartiere). Der Ort ist sehr überfüllt, aber jeder weiß, dass die Anzahl der Gladiatoren bis zum Ende des nächsten Tages auf ein Sechstel reduziert wird, daher macht sich niemand allzu große Sorgen.

Zahlreiche Arena-Wärter patrouillieren im Coenoby, und oft ist ihre Anwesenheit das einzige, was den Frieden bewahrt. Abgesehen von den Gladiatoren und den Wachen sind nur noch das Team der Köche und Kellner anwesend, die sich um die Teilnehmer kümmern. Dieses Personal wird von einer starken Truppe von Wachen begleitet und bereitet drei Mahlzeiten am Tag vor dem Morgen-, Nachmittags- und Abendzeitraum vor. Die Küche dient auch als Krankenstation, in der Palemon Nodor (menschlicher Experte, männlich, 5. Stufe;

Heilen +17), ein alter Barbier und Chirurg, der von Raknian engagiert wurde, mit seiner Heilkunst die Gladiatoren behandelt, die in Lebensgefahr schweben. Palemon ist eine streng professionelle Person, die sich selten in böse (oder gute) Aktivitäten verwickeln lässt. Er hat gute Kenntnisse über die Freie Stadt, das Coenoby und das Titan's House. Palemon kann während des Aufenthalts der SC in der unterirdischen Arena eine nützliche Informationsquelle sein.

Aufgrund der großen Anzahl von Bewohnern im Coenoby ist die Kontrolle der Wachen von Raknian während der ersten Nacht sehr streng. Von den Gladiatoren wird erwartet, dass sie bis zum Beginn der Spiele am nächsten Tag in dieser Kammer bleiben. Lesen Sie die Beschreibung des Coenoby in Teil Drei, wenn die SC anfangen zu erkunden. Wenn die SC sich unterhalten möchten, werden sie feststellen, dass die meisten anderen Gladiatoren zu nervös, aufgeregt oder einfach zu unfreundlich sind, um reden zu wollen. Dennoch können Sie diese Gelegenheit nutzen, um die SC mit einigen der Gladiatoren bekannt zu machen, gegen die sie in den kommenden Tagen kämpfen werden. Jede Stunde, mit Ausnahme der Stunden zwischen 22:00 Uhr und 6:00 Uhr, lässt ein Diener eine niedrige Hornsignal mehrmals erklingen, um die Stunde anzukündigen.

Nach Beginn der Kämpfe dienen viele dieser Räume auch als Erholungsräume. Palemon ist zur Stelle, um so gut wie möglich zu helfen, aber seine Aufmerksamkeit ist begrenzt. Normalerweise bringt ein Gladiatorenmanager Heiltränke oder einen Kleriker am Tag nach einem Kampf in den Coenoby, aber ansonsten müssen die SC sich selbst um ihre Leiden kümmern.

Während ihres Aufenthalts im Coenoby können die Charaktere allerlei Klatsch und Gerüchte hören. Einige davon könnten Geschichten über die anderen Gladiatoren sein, während andere tatsächliche und nützliche Informationen über die Schwächen eines Gladiatoren-Teams sein könnten. Ein Gerücht, das die SC irgendwann hören sollten, besagt, dass einst Ghule in den unterirdischen Gebäuden im Süden namens Titan's House lebten. Dieses Gerücht besagt, dass Raknian selbst die Ghule zurückgedrängt und den Eingang zu ihrem Bau mit einem Steinverschluss im Pool im Titan's House verschlossen hat, aber kein Gladiator hat jemals versucht, den Verschluss zu öffnen, um diese Geschichten zu überprüfen.

Wenn die SC am ersten Tag aufwachen, stellen sie fest, dass sich eine Menschenmenge in der Nähe der Speisetische am nördlichen Ende des Coenoby versammelt hat - die Kämpfe des Tages wurden an der Wand in der Nähe der Tür zum Bereich 17 veröffentlicht und die Gladiatoren sind gespannt darauf zu sehen,

gegen wen sie antreten werden. Die SC sind für die zweite Runde um 10:00 Uhr vorgesehen. Ihre Gegner sind die folgenden Teams "Arcane Auriga", "Badlands Revenge" und "Sapphire Squad". Der erste Kampf ist für 8:00 Uhr geplant, sodass die SC etwas Zeit haben sollten, um die Mitglieder dieser drei Teams einzuschätzen oder sogar mit ihnen zu interagieren. Falls nicht, suchen die anderen Gladiatoren sicherlich die SC auf, um dasselbe zu tun.

Arcane Auriga: Dieses Team besteht aus vier elfischen Frauen, Exilanten aus dem Hof von Celene aufgrund ihres skandalösen Verhaltens, das einem Adligen nicht würdig ist. Die Elfen sprechen nicht über ihre bewegte Vergangenheit und halten sich tendenziell ruhig für sich. Sie gehen davon aus, dass Männer, die ein Gespräch versuchen, ungebildete Gesellen sind, die Gesellschaft suchen, und reagieren schnell mit Beleidigungen und Drohungen. Rennida Auriga ist die Anführerin dieser Gruppe von Kämpfern; die anderen sind ihre Tochter Krinasa und zwei Cousinen, Elyssa und Anetah. Ihre anfängliche Haltung ist unfreundlich - wenn sie jedoch hilfsbereit gemacht werden, stimmen sie zu, mit den SC zusammenzuarbeiten, um Badlands Revenge und das Sapphire Squad zu besiegen, bevor sie gegen die SC antreten.

Badlands Revenge: Angeführt von einem menschlichen Barbar/Druiden namens Joren, ist Badlands Revenge eine besonders wilde Gruppe von Gladiatoren. Joren führt drei Gnoll-Kämpfer an, die er aufgrund ihrer Fähigkeiten mit Hellebarden und ihrer Fähigkeit, in kurzer Zeit viel Schaden anzurichten, eingestellt hat. Jorens Gruppe ist noch verschlossener als Arcane Auriga, beobachtet die SC jedoch genau, um eine Schwachstelle auszunutzen. Ihre anfängliche Haltung ist feindselig - wenn sie jedoch hilfsbereit gemacht werden, ist das Beste, was die SC von dieser Gruppe erwarten können, die Zusage, keine tödlichen Schläge auszuführen, falls sich die Gelegenheit ergibt. Jorens Hauptgrund für die Teilnahme an den Spielen ist die Rache für die Hunderte von Tieren, die jedes Jahr in der Arena von Raknians Gladiatoren getötet werden. Er hofft, dass er durch die Niederlage von Auric Raknian des Ruhms, der Ehre und des Einkommens berauben wird.

Sapphire Squad: Der Draufgänger Janni Korush, ein Janni, und seine beiden blau gekleideten menschlichen Söldner sind die angenehmste der drei Gruppen, gegen die die SC antreten. Korush ist mehr als glücklich, die letzten Stunden vor dem Kampf damit zu verbringen, Geschichten mit den SC auszutauschen. Er nahm an den Champion's Games teil, um sowohl seine Kampffähigkeiten zur Schau zu stellen als auch eine Chance auf das Preisgeld zu haben. Eitel und stolz setzt Korush seine zweifelhaften Charme-Offensiven

(bestehend hauptsächlich aus seinem Kampfgeschick und unwahrscheinlichen Geschichten über seine Männlichkeit) gegenüber weiblichen Abenteurerinnen ein, in der Hoffnung, ihre Entschlossenheit gegen ihn im bevorstehenden Kampf zu untergraben. Seine anfängliche Haltung ist gleichgültig (oder freundlich, wenn weibliche SC im Team sind) - wenn er jedoch hilfsbereit gemacht wird, stimmt er zu, sich mit den SC zu verbünden und ihnen bei der Niederlage von Arcane Auriga und Badlands Revenge zu helfen. Korush kämpft mit einem einzigartigen und künstlerischen Kampfstil und wenn er sich mit den SC anfreundet, kann er anbieten, ihnen diesen Stil beizubringen. Charaktere, die sich auf diesen Stil konzentrieren möchten, können das Graceful Edge-Feat wählen, sobald sie ein neues Feat erlangen.

Kreaturen: Um 10:00 Uhr versammelt sich eine Gruppe von Wachen die SC und die Mitglieder der anderen drei Teams und eskortiert sie zurück zum Bereich 1. Die Gruppen werden nacheinander auf das Schlachtfeld darüber gehoben, während Talabir Welik (mit einer magisch verstärkten Stimme, damit alle hören können) jedes der Teams ankündigt, zusammen mit dem Namen des Teamführers und einer kurzen Beschreibung der Spezialität des Teams. Bei Arcane Auriga kommentiert er die tödliche Präzision der Elfen mit ihren Pfeilen. Bei Badlands Revenge ist es die wild umherschäumende Brutalität des Teams. Bei Sapphire Squad handelt es sich um die Geschicklichkeit des Teams im Kampf zu Pferd. Versuchen Sie, etwas ebenso "ikonisches" über Ihre Gruppe von SC zu finden, das Sie ebenfalls ankündigen können. Während dieser Zeit nutzen die Gladiatoren oft die Zeit, um längere Zaubersprüche auf sich selbst zu wirken oder Tränke zu trinken. Da es nur 2 Minuten dauert, bis der Kampf beginnt, sobald die Gladiatoren auf dem Schlachtfeld erscheinen, ist jeder Zauber mit einer längeren Dauer als 2 Minuten noch aktiv, wenn der Kampf beginnt. Wenn die SC nicht daran denken, Zaubersprüche vor dem Kampf zu wirken, werden sie sicherlich sehen, wie Joren und Rennida dies tun. Die Freie Stadt Arena ist ein riesiger Ort. Im Maßstab der Miniaturen müsste eine Karte der Arena über 1 m breit und 6 Fuß lang sein. Wenn dein Spieltisch groß genug ist, könntest du theoretisch die gesamte Arena als Schlachtfeld präsentieren. Glücklicherweise reicht für den Rest von uns wahrscheinlich eine normale Kampfmatte aus. Das Schlachtfeld ist offenes Gelände, und nachdem die vier Gruppen bekannt gegeben wurden, werden sie jeweils von einer Gruppe von Wachen zu einer Markierung auf dem Boden geführt. Jede Gruppe beginnt den Kampf an einer der Ecken eines 100 Fuß großen Quadrats. Spritzer von Blut im sandigen Boden hier und da zeugen von der Brutalität des

vorherigen Kampfes. Während sich alle an ihren Plätzen einfinden, schwillt der Klang der Menge im umliegenden Stadion zu einem lauten Rauschen an.

Die erste Schlacht der Spiele ist ein Frei-für-alle-Kampf zwischen vier Gruppen von Kämpfern. Die SC werden diesen wahrscheinlich ziemlich leicht gewinnen, und der Kampf verläuft fair. Die Wachen ziehen sich an den Rand des Schlachtfeldes zurück, und wenn Loris Raknian den Kampf beginnen lässt, verkündet ein Trompeter mit einem brillanten Klang seines Instruments den Beginn.

Hinweis: Zaubersprüche, Tränke und Zauberstäbe in den unten stehenden Statistikblöcken, die mit einem Asterisk markiert sind, wurden von ihren Besitzern in den wenigen Minuten vor Beginn des Kampfes verwendet. Die Statistikblöcke selbst beinhalten die gewährten Vorteile dieser Effekte, soweit zutreffend. Wenn der Kampf selbst nicht länger als 2 Minuten dauert, kannst du davon ausgehen, dass diese Zaubersprüche für die Dauer des Kampfes anhalten.

RENNIDA Sayin = CRO

Arcane Auriga i ' Lu

Weibliche Elfenkämpferin
5/#Zauberer3/Arkane Bogenschützlin 1

N Mittelgroßes Menschlicheroides Wesen

Initiative +6; Sinne Dämmerungssicht;
Zuhören +3, Beobachten +3

Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch,
Elfish, Sylvanisch

RK 21, BÜ 15, FF erwischt 16

Trefferpunkte 53 (9 TW)

Immun gegen Schlaf

ZÄH +8, REF +10, Willenskraft +3

Bewegungsrate 30 ft. (9 m)

Nahkampf Adamantener Kurzsword +8
(1W6/19-20)

Fernkampf +1 Frostbogen +15/+10
(1W8+3/x3) oder
+1 Frostbogen +13/+13/+8 (1W8+3/x3)

GAB +7; Griff +7

Angriffsoptionen Mehrfachschuss, Schuss
aus nächster Nähe,

Präziser Schuss, Schnellschuss
Kampfausrüstung Trank der
Katzengefährten*, Trank der

ernsten Wunden heilen

Zaubersprüche vorbereitet (ZS 3. Grad;
Fernberührung +13,
Zauberfehler 15 %):

Grad—Melfs Säurepfeil, Spiegelbild*
Grad—Springen%, Schwächeanfall,
Wahrer Treffer
Grad—Säurespritzer, Benommenheit (SG
12), Froststrahl,

Resistenz

Fähigkeiten Stärke 10, Geschicklichkeit 22,
Konstitution 12, Intelligenz 14,

Weisheit 8, Charisma 12 Ae

Besondere Fähigkeiten Vertrauten
beschwören (Wiesel namens
Ogistille)

Talente Wachsamkeit® (wenn Ogistille in
Reichweite ist), Mehrfachschuss, Schuss aus
nächster Nähe®,
Präziser Schuss, Schnell ziehen,
Schnellschuss',
Schreibrolle verfassen®, Fokus
(Langbogen)®,
Waffenspezialisierung (Langbogen)
Fertigkeiten Klettern +7, Konzentration +10,
Handwerk
(Bogenbau) +10, Springen +27, Reiten +11,
Zauberkunde +5, Schwimmen +6
Besitztümer Kampfausrüstung, +1 Mithril-
Brustplatte, +1 Frostbogen mit 40
Pfeilen, Adamantkurzsword

EtvenArcHers(3) CRS

Arcane Auriga i

Weibliche Elfenkämpferin 5 p

N Mittelgroßes Menschlicheroides Wesen

Initiative +10; Sinne Dämmerungssicht;
Zuhören +3,
Beobachten +3

Sprachen Gemeinsprache, Elfish,
Sylvanisch

RK 20, BÜ 16, FF erwischt 14

Trefferpunkte 37 (5 TW)

Immun gegen Schlaf

ZÄH +5, REF +7, Willenskraft +2

Bewegungsrate 30 ft. (9 m)

Nahkampf Meisterhaftes Kurzsword +6
(1W6/19-20)

Fernkampf +1 Langbogen +13 (1W8+3/x3)
oder ;

+1 Langbogen +12/+22 (1W8+3/x3) im	RK 21, BÜ 12, FF erwischt 19; unheimlicher Ausweichen	RK 17, BÜ 11, FF erwischt 14; unheimliches Ausweichen
GAB +5; Griff +5 im	Trefferpunkte 86 (8 TW)	HP 110 (8 TW)
Angriffsoptionen Schuss aus nächster Nähe, Schnellschuss	ZÄH +12, REF +4, Willenskraft +8	Wille +10 fan ge Geschwindigkeit 40 ft., schwimmen 30 ft. Fee
Kampfausrüstung Trank der Katzengefährten*	Bewegungsrate 40 ft. (12 m) Nahkampf +1 Speer +11/+6 (1W8+5/x3)	Nahkampfangriff Biss +15 (1d8+22) oder Schwanzschlag +15 (1d12+12)
Fähigkeiten Stärke 10, Geschicklichkeit 22, Konstitution 12, Intelligenz 12, Weisheit 13, Charisma 8	Fernkampf +1 Schleuder +10 (1W4+1) ; GAB +7; Griff +10 Netz Angriffsoption Kraftvoller Angriff	Grp +15
Talente Verbesserte Initiative, Schuss aus nächster Nähe®, Schnellschuss, Fokus (Langbogen)", Waffenspezialisierung (Langbogen)®	Besondere Angriffe Raserei 2/Tag, Tiergestalt 1/Tag	Angriffsoptionen Verbesserter Griff (Biss) . Fähigkeiten Stärke 27, Geschicklichkeit 16, Konstitution 25
Fertigkeiten Klettern +8, Tierhandhabung +7, Reiten +16	Kampfausrüstung Schriftrolle des Herbeirufens von	SCRIMINADURO CcR— Badlands Revenge
Besitztümer Kampfausrüstung, +1 genietetes Lederpanzer, +1 Langbogen mit 20 Pfeilen, meisterhaftes Kurzschwert	Naturgeisteswesen IV, Zauberstab der Stärke des Stieres* (13 Ladungen, auf sich selbst und Verbündete angewendet) Zauber vorbereitet (ZS 5. Grad, Fernberührung +9):	Männlicher Begleiter des bösen Dachses N Mittelgroße Tier "ae Monsterhandbuch 62 = Initiative +3; Sinne Dämmerungssicht, Geruchssinn; Hören +6, Entdecken +6
##### TK 248 Anmutige Klinge	Grad—Mäßige Wunden heilen, Verbesserte Zauberklaue* (auf Scriminaduros natürliche Waffen gewirkt)	Rüstungsklasse 16, BÜ 13, FF erwischt 13 HP 28 (3 TW) Wille +7, REF +6, ZÄH +4 Geschwindigkeit 30 ft.
Wähle eine Art von einhändiger Hiebwaaffe, wie zum Beispiel ein Scimitar oder ein Langschwert, für die du bereits den Talentfokus-Talent hast. Du führst diese Waffe mit einer fast unnatürlichen Anmut.	Grad—Baumhaut*, Bärengestalt™, Katzenhafte Anmut*	Nahkampf 2 Klauen +7 (1d4+5) und Biss +2 (1d6+3) oa GAB +2; Grp +4 Spezialangriffe Wut
Voraussetzung: Waffengeschick, Talentfokus (beliebige einhändige Hiebwaaffe), GAB +1	Grad—Leichte Wunden heilen, Langschritt*, Feuer entfachen, Mit Tieren sprechen*	Fähigkeiten Stärke 18, Geschicklichkeit 17, Konstitution 19, Intelligenz 2, Weisheit 12, Charisma 10
Vorteil: Wenn du keinen Schild oder keine Waffe in deiner Nebenhand führst, behandelst du deine gewählte Waffe als leichte Waffe.	Grad—Geringe Wunden heilen (2), Anleitung (2), Licht	Fertigkeiten Hören +6, Entdecken +6 Wut: Sobald Scriminaduro im Kampf Schaden erleidet, verfällt er in Wut bei seinem nächsten Zug. Seine Werte ändern sich wie folgt:
Wenn du keinen Schild oder keine Waffe in deiner Nebenhand führst, erhältst du außerdem einen Schildbonus von +1 auf deine RK, während du deine gewählte Waffe führst. Wenn du dich defensiv verteidigst oder die Aktion "Totale Verteidigung" verwendest, erhöht sich dieser Schildbonus auf +2.	Fähigkeiten Stärke 17, Geschicklichkeit 14, Konstitution 18, Intelligenz 12, Weisheit 17, Charisma 8 Besondere Fähigkeiten Tiergefährte, Naturverbundenheit, Widerstand gegen Naturverführung, Spurloser Schritt, Falleninstinkt +1, Wilde Empathie +6, Walddläuferstil	Rüstungsklasse 14, BÜ 11, FF erwischt 11 HP 34 (3 TW) Wille +9 Nahkampf 2 Klauen +9 (1d4+7) und Biss +4 (1d6+4) _ Grp +6 supa fay : aFial inns
Besonderes: Ein Kämpfer kann Anmutige Klinge als eine seiner Kämpferbonus-Talente wählen.	Talente Zähle Natur, Ausdauer, Kraftvoller Angriff®, Selbstversorgend, Spurenlesen	Joren's HALBERDIERS (2) CR3 Badlands Revenge
Du kannst dieses Talent mehrmals wählen – jedes Mal gilt es für eine neue einhändige Hiebwaaffe, für die du Talentfokus besitzt.	Fertigkeiten Konzentration +14, Tierhandhabung +6, Heilkunde +15, Einschüchtern +6, Wissen (Natur) +13, Zuhören +10, Reiten +11, Überleben +14, Schwimmen +9	Männlicher Gnoll-Kämpfer 2 _ CN Mittelgroße menschlicheroid Monsterhandbuch 130 7
##### Joren CR9 Badlands Revenge	Besitztümer Kampfausrüstung, +1 Lederrüstung, +1 großer Holzschild, +1 Speer, +1 Schleuder mit 20 Geschossen	Initiative +1; Sinne Hören +5, Entdecken +4 Sprachen Gnoll
Männlicher menschlicher Barbar 4/Druide 5. CN Mittelgroßes humanoides Wesen Initiative +2; Sinne Zuhören +10, Beobachten +3 Sprachen Gemeinsprache, Druidisch, Gnollisch	Tobendes Krokodil: Während der Raserei und in der Gestalt eines Krokodils ändern sich Jorens Werte wie folgt:	Rüstungsklasse 16, BÜ 11, FF erwischt 15 HP 39 (4 TW) Wille +9, REF +1, ZÄH +1 (+2 gegen Furcht) Geschwindigkeit 40 ft.

Nahkampf Meisterhafter Halberd +8 (1d10+13/x3)f	Ätherischer Spaziergang	Besitztümer +1 Kettenhemd, Meisterhafter schwerer
GAB +3; Grp +8	Fähigkeiten Stärke 18, Geschicklichkeit 22, Konstitution 15, Intelligenz 18, Weisheit 12, Charisma 12	Stahlschild, +1 Krummsäbel, Meisterhafter zusammengesetzter Langbogen (+3 Stärke) und 20 Pfeile,
Angriffsoptionen Doppelschlag, Kraftangriff	Besondere Qualität Elementare Ausdauer, Anmut +1	Widerstands Umhang +1, schweres Kriegspferd
Kampfausrüstung Trank der Hilfe*, Trank des Langstreckenläufers*	(Bonus auf Reflex), Einsichtiger Schlag (Int-Bonus auf Schaden mit leichten Nahkampfwaffen), Dimensionstüren	Schweres Kriegspferd (3): je 30 TP; Monsterhandbuch 273.
Fähigkeiten Stärke 20, Geschicklichkeit 13, Konstitution 16, Intelligenz 8, Weisheit 12, Charisma 6	Fertigkeiten Schatzn +13, Bluffen +10, Konzentration	Taktik der Arcane Auriga: Etwa eine Minute bevor die Schlacht beginnt, trinkt Rennida ihren Trank der Katzenstärke und zaubert Spiegelbilder und Sprung auf sich selbst: Ihre
Fertigkeiten Hören +5, Entdecken +4	+11, Handwerk (Bogenbau) +13, Handwerk (Waffenschmiedekunst) +13, Diplomatie +10,	Tochter und Cousins trinken ebenfalls einen Trank
Besitztümer Kampfausrüstung, Meisterhafte Lederpanzerung, Meisterhafter Halberd	Entfesselungskünstler +17, Hören +10, Leise Bewegen +14, Reiten +14,	der Katzenstärke. Selbst wenn sie sich nicht mit
beinhaltet Anpassung für den 3-Punkte-Kraftangriff.	Menschenkenntnis +13, Entdecken +10, Akrobatik +15	den SC verbündet haben, konzentrieren sich die
KorusH	Besitztümer +1 Mithralkettenhemd, +2 Krummsäbel, Meisterhafter	Elfen in ihren anfänglichen Angriffen auf
“8 CR7	zusammengesetzter Langbogen	Badlands Revenge
Saphir-Trupp i i Fo	(+4 Stärke) mit 12 +1 Pfeilen, Handschuhe der	(es sei denn, die SC greifen sie zuerst an). Sie bemühen sich,
Männlicher Janni-Kampfschurke 3 an ‘	Geschicklichkeit +2, schwere Kriegsbir...	in der Ferne zu bleiben, um ihre Pfeile zu benutzen. Rennida
N Mittelgroße Außenseiter (einheimisch) & ‘		beginnt die ersten beiden Runden des Kampfes mit einem Schwächungsstrahl und einem Säurepfeil von Melf. Sie hebt sich
Monsterhandbuch 116, Kompletter Krieger 11	KorusHs SÖLDNER (2) ‘ad CRS	den wahren Treffer auf, um ihn gegen
Initiative +10; Sinne Dämmerlicht 60 ft.; Hören +10, Entdecken +10	Saphir-Trupp et ee! Saphir-Trupp (3) os	einen Gegner einzusetzen, von dem sie glaubt, dass sie ihn mit einem Angriff erledigen kann.
Sprachen Auranisch, Himmlisch, Gemeinsprache; Telepathie 100 ft.	Männlicher menschlicher Kämpfer 5	Die Elfen ergeben sich, wenn sie auf 6 Trefferpunkte oder weniger reduziert werden.
Rüstungsklasse 23, BÜ 16, FF erwischt 17; Ausweichen,	LN Mittelgroße menschlicheroid PR ewes Initiative +1; Sinne Hören +1, Entdecken +1	Taktik von Badlands Revenge: Etwa eine Minute
Beweglichkeit se	one	bevor die Schlacht beginnt, zaubert Joren Sprechen
Resistenz Feuer10	TI	mit Tieren, Baumschwäche, Bärenaushalter, Katzenstärke und Langstreckenläufer auf sich selbst: Er
Wille +10, REF +13, ZÄH +7	Sprachen Gemeinsprache	benutzt seinen Zauberstab der Stierkraft auf sich selbst und
Geschwindigkeit 30 ft., Fliegen 20 ft. (perfekt)	Rüstungsklasse 19, BÜ 11, FF erwischt 18 HP 42 (5 TW)	seinen tierischen Begleiter Scriminaduro und zaubert größere
Nahkampf +2 Krummsäbel +18/+13 (1d6+10/18-20)	ZÄH +7, REF +3, Willenskraft +3	magische Reißzähne auf Scriminaduro, um alle drei seiner natürlichen Angriffe um +1 zu verstärken. Er zaubert keine
Fernkampf Meisterhafter zusammengesetzter Langbogen +16/+11 (1d8+4/x3)	Geschwindigkeit 20 ft.	Zauber auf seine Gnoll-Schläger, aber sie trinken jeweils einen Trank der Hilfe und einen Trank des
GAB +9; Grp +13	. a	Langstreckenläufers. Im Kampf stürzen sich die Gnolle darauf, sich im Nahkampf mit den
Spezialangriffe Größe ändern 2-mal pro Tag	Nahkampf +1 Krummsäbel +10 (1d6+6/18-20)	SC oder mit
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12. Grad): 3-mal pro Tag - Unsichtbarkeit (nur auf sich selbst), mit Tieren sprechen* 1/Tag - Nahrung und Wasser erschaffen (ZS 7. Grad),	Fernkampf Meisterhafter zusammengesetzter Langbogen+7 (1d8+3/x3) i a) “& GAB +5; Grp +8 = Yer, Angriffsoptionen Rittangriff, Schwungvoller Angriff	jedem, der sie zuerst angreift, zu schließen, und machen volle Power-Angriffe mit ihren Hellebarden. Joren hält sich zurück und zaubert Flammen erzeugen und wirft Feuer
	Fähigkeiten Stärke 16, Geschicklichkeit 13, Konstitution 14, Intelligenz 8, Weisheit 12, Charisma 10	auf das nächstgelegene Ziel jedes
	Fähigkeiten Berittener Bogenschütze®, Berittener	Runde, bis seine Gnolle fallen oder er im Nahkampf steht.
	Kampf®, Rittangriff, Schwungvoller Angriff, Waffen-Fokus (Krummsäbel)®, Waffenspezialisierung (Krummsäbel)®	Wenn dies geschieht, verwandelt er sich in ein Krokodil und rastet aus. Die Gnolle
	Fertigkeiten Tierführung +8, Reiten +11	

kämpfen bis zum Tod, aber wenn beide Gnolle getötet werden, ergibt sich Joren, wenn er unter 5 Trefferpunkte
Taktik von Sapphire Squad: Korush und seine
zwei Männer besteigen schnell ihre Pferde; Korush zaubert
Sprechen mit Tieren, damit er ihre Reittiere einfacher lenken kann. Er ist in den Kampf für die
Ehre und die Spannung involviert und neigt dazu, großartig zu tun. Er schickt seine beiden Söldner
jeweils in Runden, um Rittangriffe durchzuführen, während er sich in den ersten beiden Runden zurückhält und die Größe von zwei Feinden mit dem Zauber Größe ändern reduziert. Er
verwendet Unsichtbarkeit nur als letzten Ausweg, um der Gefahr zu entkommen - er wird lieber im Kampf gesehen. Seine Söldner ergeben sich, wenn sie unter 10 Trefferpunkte gebracht werden, aber er ergibt sich nicht, bevor er unter 5 Trefferpunkte gebracht wird.

Weiterer Verlauf: Wenn die letzten Gegner der SC besiegt sind oder sich ergeben, jubelt die Menge, während Raknian sie zu den Siegern erklärt. Ekaym erhält die Auszeichnungen (den Pokal und 1.500 GM) und die SC werden zum Coenoby eskortiert. An dieser Stelle sollten Sie festlegen, welche der anderen fünf Gladiator-Teams ebenfalls gewonnen haben, da sie nun die einzigen anderen Teams sind, die im Coenoby untergebracht sind. Aurics Kriegstrupp und Pitch Blade müssen zwei dieser fünf sein (da sie die Teams sind, gegen die die SC am 3. und 5. Tag antreten werden), aber die verbleibenden drei können beliebige Teams Ihrer Wahl sein.

Falls die SC besiegt werden, ist das Abenteuer nicht vorbei. Obwohl sie disqualifiziert sind und aus der Arena eskortiert werden, können sie immer noch als Zuschauer zurückkehren oder die Unterstruktur mit Hilfe von Heimlichkeit oder anderen Optionen erkunden.

Ereignis 4: Ekyams Bitte

Irgendwann nach Ereignis 3, aber bevor die SC die Möglichkeit haben, die Unterstruktur wirklich zu erkunden, besucht Ekyam sie im Coenoby. Mit einem breiten Lächeln bietet er an, den SC ihren Anteil an den Gewinnen sofort zu bezahlen. Er ist auch mehr als bereit, ihre Gewinne vorerst für sie aufzubewahren (obwohl er kein Unfug mit dem Geld treibt). Nachdem er ihnen gratuliert hat, wird seine Art ernster. Er nimmt die Gruppe beiseite in ihre Kammern und flüstert ihnen zu, dass er ein Geständnis machen muss.

"Während es schön ist, dass ihr euch als ziemlich gute Gladiatoren herausgestellt habt, muss ich zugeben, dass ich ein verborgenes Motiv hatte, euch in den Spielen antreten zu

lassen. Ihr seht... meine Schwester Lahaka ist hier letztes Jahr verschwunden, kurz nach den vorherigen Champion's Games. Ich habe monatelang nach ihr gesucht, aber ich bin auf eine Sackgasse gestoßen. Sie war eine reisende Unterhalterin, eine strahlende Freude, die Glück in Städte auf der ganzen Welt brachte. Es scheint, dass ihre Reisen sie schließlich hierher, in die Freie Stadt, und genauer gesagt, in das Blickfeld von Loris Raknian gebracht haben. Ich glaube, sie wurden Liebende. Was ich weiß, ist, dass sie am Tag nach dem Ende der Champion's Games verschwunden ist. Ich habe für Wahrsagezauber bezahlt, um mehr herauszufinden, aber leider wenig erfahren. Und so beschloss ich, selbst zu den Spielen zu kommen. Ich hoffte, dass ich durch die Teilnahme einiger Gladiatoren an dem Wettbewerb die Möglichkeit haben würde, die Gegend zu erkunden, mit Raknian zu sprechen und vielleicht herauszufinden, was mit Lahaka passiert ist. Aber bisher habe ich nichts gefunden. Raknian ist fast unmöglich zu erreichen, und ich habe keine Hinweise in den umliegenden Gebäuden gefunden. Es gibt zwei Orte, die ich nicht erreichen konnte - sein Palast und die Unterstruktur der Arena. Hier kommen ihr ins Spiel, meine Freunde. Wenn ihr zwischen den Kämpfen aus dem Coenoby entkommen könnt und die umliegenden Räume nach Hinweisen darauf durchsucht, was mit meiner Schwester passiert ist, werde ich euch alle Gewinne aus den Spielen überlassen. Was sagt ihr dazu?"

Wenn die SC beschließen, ihm zu helfen, bedankt sich Ekaym überschwänglich bei ihnen. Für den Fall, dass er stellt ihnen eine Beschreibung seiner Schwester zur Verfügung, obwohl er fürchtet, dass sie längst ermordet wurde. Er verspricht auch, alles zu tun, um ihnen in den nächsten Tagen zusätzliche Heilungsmittel zu besorgen. Er kann täglich 1.200 GM an Heilmagie beschaffen. Wenn die SC mit jemandem außerhalb kommunizieren oder zusätzliche Vorräte aus der Stadt kaufen möchten, ist er auch bereit, als Vermittler zu agieren, damit sie die Arena nicht verlassen und die Disqualifikation riskieren müssen.

Ereignis 5: Zweiter Kampf (SG 12)

Bei Tagesanbruch des dritten Tages erwachen die verbliebenen Gladiator-Teams und entdecken, dass die Kampfpläne für die zweite Runde veröffentlicht wurden. Die Spielercharaktere wurden für 2:00 Uhr gegen "Pitch Blade" angesetzt. Obwohl die SC wahrscheinlich keinen Grund haben, etwas anderes zu vermuten, ist dieser Kampf kein Zufall - Pitch Blade wird von Captain Okoral, Raknians Kumpan, geleitet. Okoral ist sehr stolz auf das Gladiator-Team, das er zusammengestellt hat, und glaubt, dass sie keine Probleme haben werden, die SC im Kampf zu besiegen. Die Mitglieder von Pitch Blade wissen nicht, dass Okoral und Raknian die SC tot sehen wollen, kämpfen jedoch

trotzdem erbittert. Okoral hat Pitch Blade angewiesen, keinen Kontakt mit den SC aufzunehmen, um zu verhindern, dass sie Schwächen des Teams erfahren. Daher bleiben sie bis zum Beginn des Kampfes in ihrer Hütte. Ein SG-20-Sammeln-von-Informationen-Wurf enthüllt Details über die Taktiken und Stärken der beiden Zwerge.

Kreaturen: Pitch Blade besteht aus zwei gefährlichen Mördern, einem Paar zwergischer Barbarinnen namens Drusfan und Pharbol. Obwohl die SC das Paar zweifellos an Zahl überlegen sind, sind die Stärken von Pitch Blade beeindruckend und ein Kampf gegen sie wird nicht einfach sein.

a
DRUSFAN UND PHARBOL, KK10
(Pitch Blade)

Männlicher zwergischer Barbar 10, r
RK 4

CN Mittelgroßer Menschlicheroider eT
Init +2; Sinne Dunkelsicht 60 ft.; Zuhören +14, Beobachten +1

Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch

RK 27, BÜ 15, FF erwischt 25; Verbesserte unheimliche Beweglichkeit

TP 120 (10 TW); SR 2/—

Ref +5, Will +4 (+2 gegen Zauber)

Bewegungsrate 40 ft., Flug 60 ft.

Nahkampf +1 flammendes
Adamantbastardschwert +11/+6
(1W10+10/17-20 plus 1W6 Feuer)t

GAB +10; Gruppen-Basisangriffsbonus +14

Angriffsoptionen Verbessertes
Zerschmettern, Heftiger Angriff
Besondere Angriffe: Raserei 3/Tag

Kampfausrüstung: Trank der Baumhaut +4*,
Trank der Stierkraft*, Trank der mäßigen
Heilung, Trank des Fliegens*, Trank des
Glaubensschilds +3*

Eigenschaften: Stärke 18, Geschicklichkeit
14, Konstitution 20, Intelligenz 8, Weisheit
12, Charisma 8

Besondere Fähigkeiten: Zwergische
Eigenschaften, Schnelle Bewegung,
Analphabetismus, Fallensinn +3

Fertigkeiten: Klettern +17, Springen +21,
Zuhören +14, Überleben +14

Besitztümer: Kampfausrüstung, +1
Kettenhemd, +1 schwerer Stahlschild, +1
flammendes Adamantbastardschwert,
Amulett der Gesundheit +2

Raserei: Während der Raserei ändern sich ihre Werte wie folgt:

RK 25, BÜ 13, FF erwischt 23; Verbesserte unheimliche Beweglichkeit

TP 140 a) a v

Ref +14, Will +6 - a ,

Nahkampf +: flammendes Adamantbastardschwert 13/+8

(1W10+12/17-20 plus 1W6 Feuer)f

Gruppen-Basisangriffsbonus +16

*Beinhaltet den Bonus für den Power-Angriff mit 5 Punkten.

Taktiken: Die beiden Zwerge trinken vor dem Kampf ihre Tränke (außer ihren Heiltränken) und während sie auf den Kampfbeginn warten, schreien, fluchen und versuchen sie, die SC einzuschüchtern. Wenn der Kampf beginnt, geraten beide Zwerge in Raserei und springen in die Luft, um mit Hilfe des Fluges so schnell wie möglich die Distanz zwischen sich und den SC zu überbrücken. Die Zwerge wurden gut über die Stärken der Gruppe informiert und zielen darauf ab, zuerst die Heiler der Gruppe auszuschalten. Gegen Feinde, die mächtige Waffen haben, verwenden die Zwerge den verbesserten Zerschmettern (beachten Sie, dass ihre Adamantwaffen die Härte ignorieren). Kein Zwerg erwägt auch nur die Möglichkeit zu kapitulieren, und beide kämpfen bis zum Tod. Okoral hat ihnen gesagt, dass sie die SC wenn möglich töten sollen, selbst wenn diese um Gnade bitten - falls es dazu kommt, hat Okoral versprochen, die beiden großzügig zu bezahlen, um die sichere Disqualifikation nach solch einem Verrat auszugleichen.

Entwicklung: Die Menge jubelt lauter als zuvor, als die SC Pitch Blade besiegen, und in mehreren Teilen beginnen enthusiastische Zuschauer den Namen der Gruppe zu rufen. Andere rufen den Namen eines SCs, der sich besonders in der Schlacht ausgezeichnet hat. Charaktere, die Raknian beobachten und einen SG-20-Wurf auf "Beobachten" machen, sind berechtigt, SG-20-Würfe auf "Sense Motive" zu machen. Ein erfolgreicher "Sense Motive"-Wurf reicht aus, um zu bemerken, dass Raknian überrascht und verärgert ist, dass die SC überlebt haben. Doch wenn es an der Zeit ist, Ekaym das Preisgeld und den Pokal zu übergeben, verbirgt er seine Wut gut.

Wenn die SC einen der Zwerge am Leben lassen, könnte einer (oder beide) versuchen, die SC aus Rache für ihre demütigende Niederlage zu töten. Dieser Angriff kann später am Abend erfolgen (nachdem Okoral dafür gesorgt hat, dass die Zwerge unbemerkt an den Wachen vorbeischieben und ins Coenoby gelangen) oder später in der Kampagne, wie es Ihnen passt.

In jedem Fall ist das Coenoby in dieser Nacht besonders ruhig. Es gibt nur noch drei

Gladiator-Teams: die SCs, Aurics Kriegstrupp und ein drittes Team Ihrer Wahl. Ereignis G: Madtooth der Hungrige (SG 13) Spät am Abend des dritten Tages wird der Kampfplan für den nächsten Tag veröffentlicht. Die SC entdecken bald, dass Aurics Kriegstrupp und das andere Gladiator-Team gegeneinander antreten werden, um zu entscheiden, wer am fünften Tag im finalen Kampf antritt. Die SC selbst sollen gegen ein mysteriöses Monster namens Madtooth der Hungrige antreten. Viele sind etwas schockiert zu erfahren, dass Aurics Kriegstrupp nicht gegen Madtooth kämpfen wird - traditionell nimmt der Gewinner des Vorjahres an der Bestien-Schlacht aus Ehrengründen teil.

Irgendwann in der Nacht beWahrnehmungen die SC einige Wachen, die über Madtooth sprechen. Während dieses Gesprächs beschwert sich einer der Wachen darüber, wie schwierig es ist, den Käfig von Madtooth so kalt zu halten, und wie froh er sein wird, wenn die Spiele vorbei sind und sie das riesige Frostsalmänder zurück in den eisigen Norden bringen können. Ein Charakter, der einen SG-22-Wurf auf "Wissen (Arkane)" macht, weiß, dass Frostsalmänder tödliche Kälte ausstrahlen und selbst am verwundbarsten gegenüber Feuerangriffen sind. Natürlich werden selbst die SCs, die den Wurf nicht schaffen, wahrscheinlich erkennen, dass Kreaturen, die in arktischen Klimazonen heimisch sind, oft anfällig für Feuer sind.

Leider wurden diese Wachen von Raknian gebeten, dieses Gespräch für die SC zu inszenieren, um sie glauben zu lassen, dass sie etwas über Madtooths Schwächen erfahren. Raknian hofft, die SC dazu zu bringen, Verteidigungs- und Angriffsstrategien vorzubereiten, die gegen das vermeintlich feueranfällige Wesen am besten funktionieren. In Wahrheit handelt es sich bei Madtooth um ein gefährliches Biest, das Raknians Agenten bereits im Laufe des Jahres in den fernen Barrier Peaks gefangen genommen haben - ein ständig hungriges (und bemerkenswert feuerbeständiges) Aberration namens Froghemoth.

Am nächsten Tag um 11:00 Uhr werden die SC erneut in die Kampfarena gebracht. Dieses Mal sehen sie jedoch keinen offensichtlichen Gegner, gegen den sie kämpfen sollen. Talabir gibt bekannt, dass die Bestien-Zähler Schwierigkeiten mit Madtooth haben, aber dass das Monster auf dem Weg ist. Zehn lange Minuten vergehen, während die Menge immer ungeduldiger wird und Talabir sein Bestes tut, um zu verhindern, dass sie zu wütend werden.

Dies ist natürlich ein weiterer Trick, den Raknian anwendet, in der Hoffnung, die Dauer der Zauber auslaufen zu lassen, die die SC auf sich selbst gewirkt haben, als sie

erwarteten, dass der Kampf nur wenige Minuten entfernt sei.

Gerade als die Menge sich auf einen Aufruhr vorbereitet zu scheitern, öffnen sich die östlichen Tore zur Arena und ein Team von einem Dutzend Soldaten, die einen massiven Eiswürfel auf einem überdimensionalen Wagen schleifen, betritt die Arena. Die Seiten des Käfigs tragen das Wort "Madtooth" in leuchtend roten Buchstaben, die von den gewaltigen Kiefern eines riesigen Monsters umklammert sind. Brackiges Wasser schwappt aus dem Käfig und sickert heraus. Charaktere, die erwartet hatten, gegen ein Frostsalmänder zu kämpfen, könnten durch das scheinbare Fehlen von Eis am Käfig verwirrt sein. Der Fortschritt des Wagens ist langsam, während die Wachen den massiven Eiswürfel in die Mitte der Arena ziehen. Dabei zittert der Käfig und bebt, während ein enormes Monster darin unaufhörlich brüllt. Das Spektakel treibt die Menge in den Wahnsinn, und in wenigen Augenblicken skandieren sie "MADTOOTH! MADTOOTH! MADTOOTH!" Während die Wachen den Käfig etwa 15 m von den SC entfernt platzieren, ergreifen sie jeweils verschiedene Seile, die an strategischen Stiften und Verschlüssen an den Seiten des Käfigs befestigt sind. Jede Wache zieht sich 100 Fuß zurück und hält ein Seil in den Händen.

Die Menge wird für einen Moment wieder still, als Talabir spricht. "Und jetzt, der Moment, auf den Sie gewartet haben! Sehen Sie mit Furcht, wie sich diese tapferen Gladiatoren ihren Fähigkeiten gegenüber dem ewigen Hunger des Schlimmsten stellen, was die Barrier Peaks zu bieten haben! Ich präsentiere Ihnen... MADTOOTH DEN HUNGRIGEN!"

Mit diesem letzten Ruf ziehen die Wachen an ihren Seilen. Die Wände des Käfigs entfalten sich und fallen weg, und enthüllen den schrecklichen Froghemoth in seiner ganzen Pracht. Froghemoth: 220 Trefferpunkte; siehe Anhang.

Taktik: Sobald der Froghemoth freigesetzt ist, rennen die Wachen weg. Die massive Aberration brüllt und blinzelt mit seinen drei Augen gegen das plötzliche Sonnenlicht und erleidet als Ergebnis einen Abzug von -4 auf seinen Initiative-Wurf. Sobald es begreift, was los ist, stürzt es gedankenlos auf das nächste Stückchen Beute zu und greift an. Raknian hat für den Froghemoth einen Heldenmahl-Zauber (ZK 11) bezahlt, den das Monster früh am Morgen konsumiert hat. Der riesige Schlund des Monsters hat den Zauber mühelos aufgenommen, und es hat folgende Vorteile daraus erlangt:

10 temporäre Trefferpunkte (oben enthalten)
Immunität gegen Furcht und Gift
+1 Moralbonus auf Angriffswürfe und Willensrettungswürfe

Der Froghemoth selbst ist in seiner Taktik unkompliziert und konzentriert sich auf das größte Ziel in Sichtweite und kämpft bis zum Tod.	Sprachen: Gemeinsprache ple 1 RK 26, BÜ 14, FF erwischt 24; Ausweichen, Beweglichkeit Trefferpunkte 99 (10 TW)	Magierrobe* (ZS 5, 15 Ladungen), Zauberstab des Sengenden Strahls (ZS 8, 43 Ladungen)
Entwicklung: Das Spektakel dieses Kampfes versetzt die Menge in einen Rausch. Als der Froghemoth getötet wird, beginnen sie den Namen der Gruppe zu skandieren, und Raknians Schock und Unbehagen sind für einige Sekunden deutlich sichtbar für jeden, der zusieht. Schließlich bringt Talabir die Menge unter Kontrolle, und Raknian, dessen Fassung wiedergewonnen ist, übergibt Ekaym den Pokal und das Preisgeld und gratuliert den SC zu ihrem enormen Können.	Zäh +12, Ref +6, Will +3 Bew 6 m, Fliegen 12 m Nahkampf +1 Zweihänder +15/+10 (2W6+13/17—20)f 1 Fernkampf Meisterhafte leichte Armbrust +13/+8 “A (1W8/19-20) , iar GAB +10; Grp +14	Zauber vorbereitet (ZS 10, berührung +9): 5. Grad—Schwachsinn (SG 21), beschleunigter Schild Grad—Steinhaut*, Verwirrung (SG 20), rr Dimensionstür, Furcht (SG 18) “= 3. Grad—Tiefschlaf (SG 19), Fliegen*, Verschiebung, Feuerball (SG 17) Grad—Katzenhafte Anmut, Falsches Leben*, Spiegelbild*, Tashas hässliches Gelächter (SG 18), BÜ der Dummheit Grad—Personen bezaubern (SG 17), Schmierfett (SG 15), Magischer Geschoss, Schwächender Strahl (2) Grad—Säurespritzer (2), BÜ der Erschöpfung (SG 14), Magierhand Fähigkeiten: Stärke 8, Geschicklichkeit 18, Konstitution 13, Intelligenz 19, Weisheit 10, Charisma 12
In dieser Nacht, mit nur Auric's Warband im Coenoby verbleibend, ist es ruhig.	Angriffsoptionen Doppelschlag, Kraftangriff, Sprungangriff	Schmierfett (SG 15), Magischer Geschoss, Schwächender Strahl (2) Grad—Säurespritzer (2), BÜ der Erschöpfung (SG 14), Magierhand Fähigkeiten: Stärke 8, Geschicklichkeit 18, Konstitution 13, Intelligenz 19, Weisheit 10, Charisma 12
Event 7: Finaler Kampf (SG 13) Der finale Kampf ist für den fünften Tag um 12 Uhr mittags angesetzt. Die SC werden als Zweite auf das Schlachtfeld gebracht, und wenn sie ankommen, finden sie Auric, Khellek und die drei Fleischgolems namens Leatherworks, die die Bande als Schläger benutzt, die auf sie warten. Die Menge wird wild, als die SC ihre Position einnehmen; ein Blick auf die umliegenden Sitze zeigt, dass sie heute nahezu voll besetzt sind. Es scheint fast, als ob die gesamte Freie Stadt erschienen ist, um zuzuschauen. Kreaturen: Obwohl Auric und Khellek eigenständig schwierige Kunden sind, werden sie gut durch drei Fleischgolems unterstützt, die Khellek mithilfe von Fleischgolem-Anleitungen erstellt hat, die Raknian ihm genau zu diesem Zweck zur Verfügung gestellt hat. Die Golems selbst werden im Palast von Raknian aufbewahrt, bis sie für den Kampf benötigt werden. Auric und Khellek bringen sie nicht in den Coenoby.	Kampfausrüstung Trank der Baumhaut +3*, Trank der Bärenaussdauer*, 2 Tränke der leichten Wunden heilen, Trank des Fliegens*, Trank des Schildes des Glaubens +2* Fähigkeiten: Stärke 18, Geschicklichkeit 14, Konstitution 18, Intelligenz 10, Weisheit 8, Charisma 12 Fertigkeiten: Klettern +16, Einschüchtern +14, Springen +16 Besitz: Kampfausrüstung, +1 Brustplatte, +1 animierter schwerer Stahl-Schild, +1 Zweihänder, meisterhafter leichte Armbrust mit 20 Bolzen, Umhang des Widerstands +1, Handschuhe der Ogerkraft, Gürtel des Champions, 90 GM Das beinhaltet den Bonus für den 2-Punkte-Kraftangriff. Khellek zu schwache Sgpaia Aurics Kriegstrupp Bitte AP* iit Ps Männlicher menschlicher Zauberer 10 a vor NB Mittelgroßer Menschlicheroider we Ini +8; Sinne: Hören +2, Sehen +2 Sprachen: Gemeinsprache, Drakonisch, Elfish RK 22, BÜ 15, FF erwischt 18 Trefferpunkte 51 (10 TW); DR 10/Adamantium Zäh +7, Ref +8, Will +8 Bew 9 m Nahkampf Meisterhafter Dolch +5 (1W4—1/19-20) GAB +5; Grp +4	Besonderheiten: Beschwörung eines vertrauten Tieres (Ratte namens Zulamakian) x il Fertigkeiten: Konzentration +17, Wissen (Arkane) +15, Wissen (Geschichte) +8, Wissen (Lokales) +9, Wissen (Die Ebenen) +8, Wissen (Religion) +8, Hören +2, Beruf (Spieler) +12, Zauberkunde +19, Sehen +2 Besitz: Kampfausrüstung, meisterhafter Dolch, Stirnband der Intelligenz +2, Ring des Schutzes +1, Umhang des Widerstands +1, Silberner Sucherring im Wert von 200 GM, 500 GM Wert an Diamantstaub, 123 GM Die Lederverarbeitung, Fleischgolems (3): je 79 TP; Monsterhandbuch 135.
Seitdem sie versucht haben, das Stirgenest Cairn in der Nähe von Diamantsee zu erkunden, haben Auric und seine Verbündeten Khellek und Tirra ihre Tage nicht untätig verbracht. Sie haben eine Bande von Trollen besiegt, die Karawanen in den Cairn Hills belästigt hatten, und einen Schmugglerring zerschlagen, der der Diebesgilde auf die Zehen getreten war. Als Ergebnis haben alle drei seit dem letzten Treffen mit den Spielcharakteren mehrere Erfahrungsstufen gewonnen, und obwohl Tirra nicht mit den beiden in diesem Kampf kämpft, sollten die konkurrierenden Abenteurer den Spielcharakteren immer noch eine erhebliche Bedrohung darstellen.	Zäh +7, Ref +8, Will +8 Bew 9 m Nahkampf Meisterhafter Dolch +5 (1W4—1/19-20) GAB +5; Grp +4	Taktik: Aurics Kriegstrupp kämpft auf die direkteste und tödlichste Weise. Nachdem die Gruppe ihre magischen Verteidigungen aufgebaut hat, stürmen Auric und die Lederverarbeitung auf die Spielcharaktere zu und kämpfen im Nahkampf, während Khellek sie mit offensiven Zaubern von einem Punkt 12 m über dem Boden unterstützt (und knapp unterhalb der Fluggrenze). Entwicklung: Wenn die Spielcharaktere das Ulugurstasta in Bereich 32 noch nicht besiegt haben, verwandelt sich dieses Ereignis in etwas vollkommen Schreckliches, wie in Teil Vier beschrieben.
Auric SG 10 Aurics Kriegstrupp i * Männlicher menschlicher Kämpfer 10 Oat 5 N Mittelgroßer Menschlicheroider * Ini +6; Sinne: Hören —1, Sehen —1 bt	Kampfausrüstung Trank der Baumhaut +3*, 2 Tränke der mittleren Wunden heilen, Schriftrolle der Magie bannen, Schriftrolle des Zertrümmerns, Zauberstab des Glitzernstaubs (4 Ladungen), Zauberstab der	Andernfalls explodiert die Menge in Chaos, als die Spielcharaktere den aktuellen Champion besiegen. Die gesamte Arena wird von einem ohrenbetäubenden Jubel erfüllt, wenn fast 18.000 Menschen aufstehen und

immer wieder ihre Namen rufen. Wenn das Ulugurstasta nicht erschienen ist, erkennt Raknian, dass etwas Schreckliches mit seinen Plänen schiefgelaufen ist, und zieht sich in den Tempel von Kyuss zurück, um nachzuforschen. Fahren Sie mit Teil Vier fort.

Teil 3: Der verborgene Schrein von Kyuss

In der ersten Nacht, in der die Spielcharaktere im Coenoby übernachten, ist die Sicherheit ziemlich streng. Es gibt viele Gladiatoren im Coenoby und dementsprechend viele Wachen. Es wäre besser, den Plan, die Unterstruktur zu erkunden, aufzuschieben, bis nach den ersten Kämpfen am ersten Tag.

Nach der ersten Nacht ist die Überwachung im Coenoby viel weniger intensiv. Solange die Spielcharaktere zumindest einigermaßen subtil in Bezug auf ihre Absichten vorgehen, bemerkt niemand wirklich, wenn sie sich davonschleichen, um zu erkunden. Tagsüber sind die meisten Wachen oben postiert, um die Sicherheit für andere Kämpfe und Veranstaltungen in der Arena zu gewährleisten, und nachts sind die meisten Wachen so erschöpft, dass sie schlafen. Als Folge davon gibt es keine regelmäßigen Patrouillen in der Unterstruktur.

Wenn die Spielcharaktere von Wachen außerhalb des Coenoby erwischt werden, kann ein Diplomatie-Wurf gegen SG 25 die unfreundlichen Wachen freundlich stimmen und sie davon überzeugen, den Vorfall nicht zu melden, wenn die Spielcharaktere sofort in den Coenoby zurückkehren. Ein Bluff-Wurf überzeugt die Wachen davon, dass die Spielcharaktere die Erlaubnis haben, sich an dem Ort aufzuhalten, an dem sie sich befinden, aber die Wachen erhalten einen +10-Bonus auf ihren Sense Motive-Wurf, um diesen Bluff zu durchschauen, da es schwer zu glauben ist. Schließlich reicht eine Bestechung von 50 GM (pro angetroffene Wache) aus, um das Schweigen dieser bestimmten Patrouille zu erkaufen.

Die ursprüngliche Freie Stadt Arena war eine viel kleinere, kreisförmige Struktur. Die Arena selbst wurde vor vielen Jahrzehnten wiederaufgebaut und erweitert, aber man kann immer noch das Erbe der ursprünglichen Arena in der Form des Rings sehen, der das Service Level umgibt. Diese Ebene wird hauptsächlich zur Lagerung von Vorräten und zur Einsperrung von unruhigen Gladiatoren und Tieren genutzt. Die Deckenhöhe beträgt durchschnittlich 3 m und die Wände bestehen aus verstärktem Mauerwerk. Die Beleuchtung erfolgt durch Eisenlaternen, die an kurzen Ketten hängen.

Tagsüber ist diese Ebene mit geschäftigen Bediensteten überfüllt, und es wäre sehr schwierig, sie zu erkunden, ohne bemerkt und den Arena-Aufsehern gemeldet zu werden. Nachts ist es jedoch viel ruhiger, mit nur einer Patrouille von vier Leibwächtern von Raknian, die das Gebiet beobachten. Diese Wachen verbringen die meiste Zeit in Bereich 11 und machen einmal pro Stunde eine gemächliche Patrouille durch die Ebene.

Westlicher Saal

Dieser Saal zeigt Anzeichen von intensivem und kurzlichem Verkehr. Die Decke wird von einem rechteckigen Pfeiler und von der Schale eines kreisförmigen Treppenhauses gestützt. In der südwestlichen Ecke liegt eine lebensgroße hölzerne Statue eines muskulösen, halbnackten Mannes, der einen Speer und ein Horn hält. Von dort führt eine Arkade zu einem großen Flaschenzug. Ein Haufen Metallstäbe, Scharniere und Schlösser liegt entlang der Nordwand in der Nähe eines 3 m breiten und 1 m hohen Teils eines hölzernen Frieses. Der Fries ist mit realistischen Schnitzereien von Früchten und einem Stierschädel verziert.

Der Saal wird als Lager für wiederverwendbare Materialien verwendet, die zum Bau der aufwändigeren Kampfarenen oben verwendet werden. Die große südliche Nische beherbergt den Hauptflaschenzug der Arena, eine komplexe und effiziente Maschine, die mit der Kraft von vier Arbeitern am Kurbelrad bis zu 4.000 Pfund nach oben zur Oberfläche heben kann. Der Aufzug befindet sich in erhöhter Position und blockiert effektiv das Eindringen von Bereich H von oben.

Die Treppe nach Westen verbindet den Saal über einen langen Gang mit den Wärterbaracken (Bereich B). Das kreisförmige Treppenhaus in der Mitte des Raums führt hinunter zu den Arena-Höhlen (Bereich 23). Die Treppe führt auch etwa 3 m nach oben, bevor sie abrupt in einen Steinpfropfen endet - sie führten einst zur Arena darüber, wurden aber blockiert, als die gesamte Oberflächenstruktur umgebaut und erweitert wurde.

Werkstatt

Dieser große Raum beherbergt eine Werkstatt. Werkzeuge und einfache Maschinen mischen sich mit Resten von Rohmaterialien, Lumpen und Abfall, die von fleißigen Arbeitern am vorherigen Tag hinterlassen wurden. Der Geruch von Sägemehl, Leder, Wachs und Klebstoff liegt in der Luft. Die Werkstatt ist gut ausgestattet für Holz-, Leder- und Textilarbeiten, aber nicht für Schmiedearbeiten.

Waffenkammer

Entlang der westlichen und östlichen Wände dieses Raumes stehen zwei hölzerne Gestelle, auf denen Dutzende von seltsamen und malerischen Waffen aufbewahrt werden, die traditionell von Gladiatoren verwendet werden.

Secondary Lift 4

Dieser Raum enthält einen Aufzug mit zwei kleinen Kurbelrädern, der fast den gesamten Raum einnimmt. Die Maschine scheint in der hochgefahrenen Position mit Ketten und Nägeln gesichert zu sein.

Dieser Aufzug kann bis zu 3.000 Pfund in der Nähe des Zentrums der Arena anheben. Zur Vorbereitung auf die Champion's Games wurde er jedoch in einer erhöhten Position blockiert und mit einer Schicht aus Fliesen und Sand bedeckt.

Northern Hall

Dieser große, unregelmäßige Saal scheint ein wichtiger Knotenpunkt zu sein, von dem aus viele Treppen und Gänge ein- und ausgehen.

Dieser Saal ermöglicht direkten Zugang zum Coenoby (Bereich 16), zum Palast von Raknian über eine Treppe nach Norden (Bereich E) und zur Haupttribüne der Arena über ein Treppenhaus in der nordwestlichen Ecke (Bereich C).

Tierkäfige (SG 7)

Entlang dieser Korridore befinden sich sechs identische Zellen, von denen jede durch ein Metallgittertor verschlossen ist. Das Knurren einer großen Raubkatze durchbricht die Stille, gefolgt von mehreren grunzenden Schweinen.

Kreaturen: Diese sechs Käfige enthalten abwechselnd als Wachtiere und für Gladiatorenkämpfe eingesetzte Tiere. Die Stahltore der Käfige sind mit Vorhängeschlössern gesichert (Öffnen von Schlössern, SG 20). Die gezähmten Leoparden in den Käfigen sind feindlich gegenüber Eindringlingen und werden wahrscheinlich mit lautem Gebrüll Alarm schlagen, wenn sie nicht zum Schweigen gebracht oder betört werden. Der Löwe und die Wildschweine hingegen sind unwillige Gefangene und einfach unfreundlich.

Leopard (2):

Hit Points: 19 each

Source: Monster Manual, page 274

Lion:

Hit Points: 32

Source: Monster Manual, page 274

Boar (3):

Hit Points: 25 each
Source: Monster Manual, page 270

Death Row

In diesen Zellen werden Gefangene gehalten, die zum Tode verurteilt wurden und für die Hinrichtung in der Arena vorgesehen sind. Die Körper der hingerichteten Gefangenen sollen angeblich verbrannt werden, aber in Wahrheit hat Bozal Zahol sie für seine Zwecke im Schrein von Kyuss unten beansprucht.

Zwei dieser Zellen sind leer, aber eine (Bereich 7b) enthält einen Gefangenen. Der Gefangene ist ein namenloser, taubstummer, wahnsinniger Vagabund (CN, gewöhnlicher Mensch 2), der von Raknians Leibwächtern gefangen genommen wurde und bald nach unten zu Bozal Zahol geschickt werden soll. Der Vagabund ist wahnsinnig und kann daher keine zusammenhängenden Fragen beantworten. Dennoch kann mit ihm kommuniziert werden, wenn die SC einen Bluff-Wurf (SG 20) schaffen. Der arme Kerl ist verängstigt - erst vor zwei Tagen sah er, wie Bozal Zahol die gegenüberliegende Zelle betrat und einen Kyuss-Wurm auf das Gesicht des dort gefangenen Gefangenen legte. Die Verwandlung dieses Gefangenen in einen Kyuss-Nachkommen (den Bozal dann prompt kontrollierte) zerstörte den ohnehin schon instabilen Geist des Vagabunden. Wenn die SC mit ihm kommunizieren, zeichnet er einfach primitive Illustrationen von Würmern in den Schmutz und Staub auf dem Boden seiner Zelle und zeigt auf die gegenüberliegende Zelle. Er sah, wie Bozal den Todesgang von Bereich 8 aus betrat und verließ und da er nichts von der Geheimtür dort weiß, ist er überzeugt, dass der Teufelspriester und sein neuer untoter Diener immer noch in diesem Raum sind.

Remove blindness/deafness stellt das Gehör des Vagabunden wieder her und beseitigt so die Notwendigkeit eines Bluff-Wurfs, um mit ihm zu kommunizieren. Es erfordert ein "Heal"- oder ein "Greater Restoration"-Zauber, um den Vagabunden vollständig zu heilen. In diesem Fall bedankt er sich unter Tränen bei den SC und erzählt ihnen alles, was er über die Vorgänge in der Arena weiß, bevor er flieht.

Entwicklung: In den frühen Morgenstunden des 4. Tages besucht Bozal Zahol diese Zelle mit einem konservierten Kyuss-Wurm, verwandelt den Vagabunden in eine Brut und kehrt mit seinem neuen Gehilfen zum Schrein darunter zurück.

8. Weinkeller (SG 7):

Dieser kleine Keller enthält mehrere Fässer und Hunderte von Glasflaschen auf Regalen

an der Südwand. Die Luft ist dick vom Geruch von Essig.

Dieser Raum dient zur Aufbewahrung von Wein und anderen starken Spirituosen. Ein offenes Fass in der Nähe der Ostwand enthält Essig, und sein Geruch erfüllt den Raum (nützlich, um die unangenehmen Gerüche aus dem Schrein von Kyuss zu überdecken).

Ein sorgfältig versteckter schwenkbarer Wandteil in der Nordwestecke kann mit einem Wahrnehmungswurf von SG 30 entdeckt werden. Diese Geheimtür öffnet sich zu einem Podest am oberen Ende einer schmalen Treppe, die zum Bereich 25 führt. Der faulige, verrottete Geruch des Kyuss-Schreins wird sofort deutlich, sobald jemand diese Treppe betritt.

Falle: Ein mächtiges Glyphen-Schutzzeichen bewacht das obere Podest dieser geheimen Treppe.

Falle des mächtigen Glyphen-Schutzzeichens (Lebewesen töten): HG 7; Zauber; Zauber-Auslöser; keine Rücksetzung; Zauber-Effekt (Glyphen-Schutzzeichen {Lebewesen töten}, Zauberstufe 9, SG 19 teilweise); Suchen SG 31; Mechanismus ausschalten SG 31.

Brennbares-Lager a4

Dieser Lagerraum enthält ein halbes Dutzend Steigbügelvasen und Dutzende von verschlossenen Tonflaschen. Der charakteristische Geruch von Teer hängt schwer in der Luft.

Die Steigbügelvasen sind mit Teer gefüllt und die Tonflaschen enthalten Alchemistenfeuer. Insgesamt gibt es 60 Flaschen. Weitere Informationen:

Speisesaal oh

Vier Säulen stützen die gewölbte Decke dieser großen Halle. Drei lange Tische mit Hockern bieten Platz für etwa vierzig Personen zum Essen.

Tagsüber wird diese Halle von den Arena-Angestellten als Kantine genutzt, um ihre Mahlzeiten einzunehmen.

Wachraum (SG 9)

Dieser längliche, unregelmäßige Raum verfügt über einen zentralen quadratischen Pfeiler, einen Wohnbereich mit zwei runden Tischen und einen schmalen Gang in der Nordwestecke. Drei Kupferkohlenbecken in den Ecken erhellen den Raum.

Der Gang in der Nordwestecke ist kaum 1,2 m breit und führt zu einer kleinen blau gestrichenen Tür. Hinter der Tür befindet sich eine unscheinbare und relativ saubere Toilette.

Kreaturen: Tagsüber nutzen die Arena-Mitarbeiter diesen Raum für Pausen. Nachts ist hier eine Patrouille von vier Leibwächtern von Raknian stationiert. Alle Stunde patrouillieren jeweils zwei von ihnen durch die umliegenden Räume (dies dauert 10 Minuten).

Leibwächter (4): je 42 TP; siehe Seite 38.

Vorratskammer

Dieser kleine Raum enthält Krüge und Gläser aller Größen und Formen. Mehrere Dutzend Würste hängen von der Decke und verströmen einen intensiven und angenehmen Duft von geräuchertem Fleisch.

Hier werden konservierte Lebensmittel aller Art (Käse, Würste, Honig und Hartkekse) gelagert.

Schlafsaal

Dieser spartanische Schlafsaal enthält vier Betten und vier hölzerne Schränke mit jeweils drei Regalen. Vier Rucksäcke stehen auf den Regalen.

Tagsüber schlafen hier die vier Leibwächter, die sich in Bereich 11 aufhalten. Die Rucksäcke enthalten unscheinbare persönliche Gegenstände und Habseligkeiten.

Küche

Eine große, eckige Feuerstelle dominiert diese gut ausgestattete, saubere Küche, in der mehrere Metallgrills und Spieße ordentlich angeordnet sind. Eine kreisförmige Vertiefung befindet sich in der südöstlichen Ecke. Ein Durchgang nach Osten führt zu einer kleinen Tür, an der einige halbleere Mehlsäcke auf dem Boden gestapelt sind.

Die Arena-Angestellten bereiten hier Mahlzeiten für sich selbst, die Gefangenen und die Tiere im Bereich 6 vor.

Einige identische Treppenhäuser, die durch mit Stahltores verschlossene Bögen zugänglich sind, sind gleichmäßig entlang der Innenwand dieses Flurs verteilt. Jedes dieser Treppenhäuser führt nach unten zum Bereich 23 und führte früher nach oben zur Arena (obwohl sie alle mit Steinen blockiert wurden). Andere, weniger bedeutende Bögen führen von der zentralen Ringhalle zu engen, staubigen und vernachlässigten Tunneln, die als Lager genutzt werden. Optional kann ein geheimer Durchgang in einem dieser Tunnel zu einem Keller innerhalb der Mauern der Freien Stadt führen.

Die Arena-Höhlen sind die tiefste Ebene des Komplexes, etwa 30 Fuß unterhalb des Service-Levels. Dies ist ein weitläufiger und abwechslungsreicher Komplex, teilweise natürlich und teilweise bearbeiteter Stein.

Die Höhlen sind mit dem Abwassersystem der Freien Stadt verbunden und werden von einem unterirdischen Strom durchzogen, der hier und da an die Oberfläche gelangt und flache Pfützen kalten Wassers bildet. In den meisten Fällen verläuft der unterirdische Strom in engen, 60 cm breiten, untergetauchten Durchgängen.

Mit Ausnahme des Coenoby (Bereich 16) patrouillieren keine Wachen in diesem Bereich.

Der Coenoby

Diese riesige Höhle ähnelt einer Art unterirdischem Dorf. Die Höhlenwände sind fein bearbeitet und der Boden ist mit glatten Steinplatten gepflastert. Viele künstliche und natürliche Säulen stützen die vergleichsweise niedrige Decke, die sich fünf3 m über dem Boden befindet. Holztüren an den Wänden der Höhle führen zu einem Kreis von unterirdischen Wohnungen, den Unterkünften der Gladiatoren während der Champion-Spiele. Ein Paar ähnlicher Türen an der Nordwand führt zu einer Küche und einem Krankenhaus. Ein unterirdischer Strom fließt in der Mitte und wird von einer hölzernen Brücke überquert, die zu einem Essbereich mit zwei langen Tischen führt. Die relativ frische Luft, Wandgemälde berühmter Gladiatoren an den Wänden und die sanfte Beleuchtung durch bernsteinfarbene Lichtkugeln, die von der Decke hängen, machen diese Höhle zu einem wahren Wunderwerk der unterirdischen Architektur.

Der Coenoby war einst eine antike Katakombenanlage ähnlich dem nahe gelegenen Titan's House (Bereich 18). Vor drei Jahren ließ Raknian den Coenoby zu dem heutigen unterirdischen Gästehaus umbauen. Speziell für die Champion-Spiele konzipiert, bietet der Coenoby Platz für die vierundzwanzig Teams der Startphase mit angemessenem Komfort.

Zwei Gruppen von Arena-Wächern sollen während der Champion-Spiele ein Auge auf den Coenoby haben, aber nach dem ersten Tag sind die meisten Wachen hier müde und leicht abgelenkt, wenn sie überhaupt anwesend sind. Raknian selbst ist so abgelenkt von dem bevorstehenden Opfer und dem Chaos der Organisation der Spiele, dass er nicht so genau auf die SC achten kann, wie er es gerne würde.

Küche und Krankenstation

Diese beiden angrenzenden Räume, eine Küche und eine Krankenstation, dienen dazu, Mahlzeiten für die Hungrigen zu kochen und Erste Hilfe für Verletzte zu leisten.

Beide Räume sind sauber und gut ausgestattet für ihre Zwecke, obwohl

während der Nacht nichts Besonderes oder Wertvolles hier zurückgelassen wird. Ein Waschbecken an der Nordwand der Küche ist über einen winzigen Abflussrohr mit dem Abwassersystem der Freien Stadt verbunden. Der Schornsteenaufsatz in der nordwestlichen Ecke hat einen sehr großen Rauchabzug, den ein SC hinaufsteigen könnte, um die Oberfläche zu erreichen (Bereich F).

Das Haus des Titanen

Diese riesige Höhle ähnelt dem Coenoby, ist aber seit Jahrhunderten verlassen. Es scheint, als hätte hier einmal eine oberirdische Struktur gestanden, eine Ansammlung von Steinhäusern, die vor langer Zeit unter einer Million Tonnen Schutt begraben wurden. In dem Labyrinth aus bis zur Decke reichenden Teilen von zerstörten Mauern ist die einzige bemerkenswerte Eigenschaft die Statue, die dieser Höhle ihren Namen gibt: eine 3 m hohe Alabasterstatue eines mächtigen Riesen mit einer Spitzhacke. Nun ist die stille Wächterin des Titan's House, die Statue, in einem nahezu vollständig abgeschlossenen Raum im nordöstlichen Teil der Höhle aufgestellt.

Die Ursprünge dieses Katakomben-Komplexes aus Steingebäuden gehen sogar der Freien Stadt selbst voraus. Er wurde von einem alten Kult von Dämonenanbetern erbaut, die auf einem Hügel darüber Menschenopfer darbrachten. Alles, was übrig geblieben ist, sind diese gut gebauten, aber leeren Ruinen.

Diese Katakomben werden von den Gladiatoren, die nach dem ersten Tag im Coenoby bleiben, häufig besucht, da die Räume ein sicherer und relativ privater Ort für Meditation oder für fleischliche Vergnügungen sind. Der Höhlenboden fällt nach Süden ab, wo sich ein 3 m tiefer Wasserpool befindet. Ein untergetauchter Tunnel führte einst von hier zum Bereich 19, einer Höhle, die zu einem großen Netzwerk von Ghul-Burgen im Südosten führt. Raknian ließ seine Männer einen großen Stecker aus Stein in diesen untergetauchten Tunnel einbauen, um die Ghouls fernzuhalten. Der Stecker ist mit einem SG 15 Wahrnehmung-Check von der Oberfläche aus sichtbar. Stecker aus Stein: 1 Fuß dick; Härte 8; TP 180; SG 34, um ihn zu zerstören.

Grauenvoller Ort! (SG 9)

Schutt und alte Knochen von Menschen und Tieren liegen auf dem Boden dieser fünf3 m hohen Höhle. Ein entsetzlicher Geruch des Verfalls liegt in der Luft.

Diese Höhle wurde einst von alten Kultisten als Beinhaus für die Knochen geopferter Opfer genutzt. Als Folge davon wurde die Höhle seit Jahrhunderten von leichenessenden Untoten frequentiert und ist

tatsächlich der nordwestlichste Teil eines großen und verworrenen Labyrinths, das mit Ghulen, Ghosts und noch schrecklicheren Untoten gefüllt ist. Der Umfang und die genauen Bewohner dieser Tunnel liegen außerhalb des Rahmens dieses Abenteuers, bieten jedoch eine interessante (und gefährliche) optionale Zugangsmöglichkeit für SCs, die nicht den Gladiatorenweg nehmen möchten, um in die Arena einzudringen.

Kreaturen: Eine Gruppe von Ghosts haust hier jetzt. Zahol traf vor einigen Monaten auf die Ghosts und schloss mit ihnen einen Deal - im Austausch dafür, dass er regelmäßig frische Leichen in dieser Kammer entsorgt, dienen ihm die Ghosts als Wachen, um sicherzustellen, dass niemand sich den Bereichen im Nordwesten nähert. Es sind neun Ghosts hier.

Ghosts (9): TP 29; Monster Manual 119.

Poolhöhle

Ein flacher Wasserpool befindet sich im südlichen Teil dieser fünf3 m hohen Höhle. Hier und da sind mehrere geometrische Graffiti an den Wänden eingeritzt.

Diese Höhle ist leer, aber lauter Lärm oder helles Licht zieht wahrscheinlich die Ghule aus Bereich 19 an, wenn sie noch nicht aufgetaucht sind. Der Fluss, der nach Westen führt, ist nicht vollständig untergetaucht und da er nur 1 m tief ist und in gemächlichem Tempo fließt, können ihn die meisten Menschlicheroiden leicht befahren.

Abwassergrotte (SG 9)

Diese niedrige Grotte mit niedriger Decke ist komplett von trübem, übelriechendem Wasser überschwemmt. Haufen durchnässten Mülls, Schutt und verrottendes Treibholz treiben überall herum. Das schmutzige Wasser fließt ständig aus einem abfallenden Abwasserkanal an der Nordwand. Dicke Schichten ranzig aussehenden Schleims klammern sich in blassen gelben Klumpen an die Decke.

Diese Grotte ist der Ort, an dem der Abfall, der in die Grube des Bereichs 24 geworfen wird, nach einem langsamen Rollen durch einen abfallenden Kanal nach Norden fällt. Das Wasser ist mit nur 1 oder 60 cm Tiefe recht flach, aber der unebene Boden erschwert das Vorankommen. Die Decke ist nur 3 m hoch.

Kreaturen: Mit Hilfe seines Alkith-Verbündeten (siehe Bereich 30) hat Zahol eine Gruppe von vier Ocker-Gelees gefangen und eingesperrt. Diese Schleime haften an der Decke dieser Höhle und können sich mühelos bewegen und mit ihren Scheinpseudopodien alles von oben erreichen. Sie werden ihre Beute unermüdlich aus dieser Kammer verfolgen.

Ocker-Gelees (4): TP 69; Monster Manual 203.

Schatz: Ein SG 25 Suchen in diesem Raum enthüllt einen abgetrennten Arm, an dem ein verrosteter Panzerhandschuh haftet.

Kanalisationssammler

Dieser elende Raum ist jenseits der Vorstellungskraft schmutzig, da er als Sammelstelle für mehrere Abflussrohre des darüberliegenden Arena-Komplexes dient. Die Wände und die Decke sind mit Abwasser-Auslässen aller Größen durchlöchert, aus denen ständig übelriechendes Wasser fließt.

Dieser Sammler ist vom Kanalisationssystem der Freien Stadt aus und über einen nahegelegenen Kanalzugang (Bereich G) erreichbar. Zahols persönliche Toilette (Bereich 30) befindet sich direkt über dem Raum, und sein 6 Zoll breites Abflussrohr führt senkrecht hinunter.

Der südöstliche Durchgang führte einst zu einem zentralen Entwässerungsbrunnen, aber er wurde mit Schutt gefüllt, als Raknian und Bozal die Kammer für das Ulghurstasta (Bereich 32) geschaffen haben.

Kreisförmiger Flur

Dieser 4,5 Meter hohe kreisförmige Flur entspricht dem obenliegenden (Bereich 15). Ein 3 Meter breiter Durchgang führt nach Osten zur Koinobion (Bereich 16).

Schrein von Kyuss

Dieser Teil des Komplexes befindet sich unterhalb der Servicestufe, aber oberhalb der Höhlen. Ursprünglich diente er als geheimer Schrein für den Kult des Kord durch die ursprünglichen Erbauer der Arena. Als die oberirdische Struktur den Besitzer wechselte und in ihre aktuelle Konfiguration umgebaut wurde, geriet die Kenntnis von diesem verborgenen Schrein in Vergessenheit.

Raknian entdeckte den Schrein kurz nachdem er Direktor wurde, und als er seine Allianz mit Bozal Zahol festigte, erlaubte er dem Anhänger des Kyuss-Kults, den Schrein zu übernehmen und zu seinem eigenen zu machen.

Heute stinkt der gesamte Ort nach einem Leichenhaus und ist dunkel, außer wenn anders vermerkt. Alle Türen dieses Levels sind moderne Einrichtungen aus starkem Holz und öffnen sich reibungslos.

Grubenraum

Dieser kreisförmige Raum hat eine 1,5 Meter breite Grube in der Mitte des Bodens. Eine Öllampe, die von der Deckenmitte hängt, erhellt die Grube.

Die Grube fällt 4,5 Meter tief in einen Abwasserkanal ab, der sich über eine Rampe aus kleinen Wasserfällen zum Bereich 21 hinabneigt. Zahol benutzt die Grube, um Müll loszuwerden und sein Okergeatine damit zu füttern. Das Hinaufklettern an den rutschigen Wänden der Grube erfordert eine SG 25 Klettern-Prüfung.

Sarglager (SG 8)

Dieser quadratische Raum enthält drei einfache hölzerne Särge. Zwei Särge liegen entlang der Südwand, während ein dritter im nördlichen Teil des Raums platziert wurde. Mehrere leere Säcke sind in der Nähe des dritten Sargs gestapelt.

Diese Särge dienen zum Transport und zur Aufbewahrung von Leichen, die von Raknian zum Schrein gebracht werden; derzeit sind sie alle leer, zeigen aber Anzeichen intensiver Nutzung. Die Säcke sind leer, enthalten jedoch Spuren von Sand.

Kreaturen: Drei Nachkommen von Kyuss bewachen diese Kammer. Diese widerlichen Untoten waren einst Gefangene, aber Bozal Zahol beanspruchte sie für sich und verwandelte sie mit Kyuss-Würmern in Nachkommen. Ein Nachkomme von Kyuss ähnelt einem fast skelettartigen Zombie, mit dem Unterschied, dass er mit grünen Würmern befallen ist, die aus seinen Augen und seinem Mund herausquellen und tropfen. SPAWN OF KYUSS (3)

GR Mittlerer Untoter

Monster Manual || 186

Ini —1; Sinne Dämmerlicht 18 m

Wahrnehmung +6

Aura Furcht (40 ft. Radius, SG 14)

Sprachen Gemeinsprache

RK 11, BÜ 9, FF 11

TP 29 (4 TW); Schnelle Heilung 5 =

Immunität Untotenmerkmale

Ref +0, Will +4

Schwäche Heilende Transformation

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Schlag +7 (1W6+6 plus Wurm und Kyuss' Gabe) oder

BÜ +6 (Wurm)

Fernkampf Wurm +1 (speziell)

GAB +2; Kampf +6

Besondere Angriffe Erschaffen von Nachkommen, Furcht-Aura, Kyuss' Gabe

Stärke 18, Geschicklichkeit 9, Konstitution —, Intelligenz 6,

Weisheit 11, Charisma 15

Besondere Qualitäten +2 Widerstand gegen Wenden

Talente Zähigkeit, Waffenfokus (Schlag)

Fertigkeiten Verstecken +0, Springen +7,

Geräuschlos bewegen +3, Wahrnehmung +6

Erschaffen von Nachkommen (ÜF): Wenn ein Nachkomme von Kyuss mit einem Schlagangriff trifft, kann es als kostenlose Aktion einen Wurm von seinem Körper auf das Ziel übertragen (es kann dies auch als BÜsangriff tun oder einen Wurm als

Fernberührungsangriff mit einer Reichweite von 3 Metern springen lassen). Der Wurm ist ein winziges Ungeziefer mit RK 10 und 1 Trefferpunkt. Während dieser Zeit kann der Wurm durch normalen Schaden oder BÜ mit Silber getötet werden. In der nächsten Runde des Nachkommen bohrt sich der Wurm in das Fleisch seines Ziels (Kreaturen mit natürlicher Rüstung von +5 oder mehr sind immun) und bewegt sich in Richtung des Gehirns, wodurch er 1 Trefferpunkt Schaden pro Runde verursacht, bis er das Gehirn 1W4+1 Runden später erreicht. Wenn sich der Wurm im Inneren eines Opfers befindet, kann er durch Entfernen des Fluchs oder Heilen von Krankheit (oder Zaubern, die diese Effekte duplizieren) zerstört werden; Vertreiben des Bösen oder Neutralisieren von Gift verzögert seinen Fortschritt um 10W6 Minuten. Diese Zaubere wirken auf mehrere Würmer innerhalb desselben Opfers. Würmer können außerhalb eines Wirts nicht länger als 1 Runde überleben. Ein SG 20 Heilkunde-Check kann den Wurm extrahieren und töten. Sobald der Wurm das Gehirn des Opfers erreicht, fügt er 1W2 Punkte vorübergehenden Intelligenzschaden pro Runde zu, bis er zerstört ist oder das Opfer 0 Intelligenz erreicht, woraufhin der Wirt 1W6+4 Runden später als Nachkomme von Kyuss aufersteht.

Kleine, mittlere und große Kreaturen werden wie oben beschrieben zu Nachkommen von Kyuss; kleinere Kreaturen verfallen schnell und werden nicht zu Nachkommen, größere Kreaturen werden zu normalen Zombies. Nachkommen (und daraus entstandene Zombies) stehen nicht unter der Kontrolle ihres Ursprungs, folgen jedoch in der Regel dem Nachkommen, der sie erschaffen hat. Jede Kreatur, die einen Nachkommen mit einem unbewaffneten Schlag oder einer anderen natürlichen Waffe berührt, wird sofort von 1W4 Würmern angegriffen.

Heilende Transformation (AF): Entfernen des Fluchs oder Heilen von Krankheit (oder stärkere Effekte, die diese Zaubere duplizieren) verwandeln einen Nachkommen von Kyuss in einen normalen Zombie.

Furcht-Aura (ÜF): Kontinuierlicher Effekt in einem Radius von 12 m, wie ein Furchtzauber (in Panik versetzt), Willensrettungswurf SG 14. Eine Kreatur, die ihren Rettungswurf gegen die Aura besteht, ist für 24 Stunden immun dagegen. Zauberstufe 7. Das SG basiert auf Charisma.

Kyuss' Gabe (ÜF): Übernatürliche Krankheit, Inkubationszeit 1 Tag. Die Krankheit verursacht 1W6 Schaden an der Konstitution und 1W4 Schaden an der Weisheit pro Tag und äußert sich durch faulendes Fleisch und Demenz. Heilzauber wirken nur zur Hälfte auf das Opfer, obwohl Heilen von Krankheit es normal heilt. SG für Stärke-Rettungswurf 12.

Pumpenraum	ihr Bestes tun, um die Spielercharaktere zu besiegen.	Bozal Zahol ist ein mittelalterlicher Tiefpling mit einer schlaffen und deformierten Gestalt. Seine dämonische Abstammung wird durch die unnatürlich grüne, fast fluoreszierende Farbe seiner Augen, seinen zuckenden Schwanz, die rudimentären Hörner auf seiner Stirn und seine gehuften Füße deutlich. Zahol erwartet, dass der Kult um Kyuss nach dem Zeitalter der Würmer erheblich wachsen wird, und plant, einer der Anführer des Kultes zu sein.
Der nördliche Teil dieses Raumes ist von einer alten Maschine aus Stein und Metall besetzt, die jedoch seit Jahrhunderten nicht mehr in Betrieb zu sein scheint. Die Maschine ist durch eine sehr große Leitung mit der Nordostwand verbunden.	Mohrg: KP 91; Monster Manual 189.	Bozal Zahol ist ein männlicher Tiefpling-Kleriker (Kyuss) der Stufe 11.
Ein SG 20 Wissen (Architektur und Ingenieurwesen)-Wurf zeigt, dass diese Maschine einmal eine magische Wasserpumpe war, die in der Lage war, enorme Mengen Wasser in einen nahegelegenen Kanal (den zentralen Abflussbrunnen unter der Arena) abzuleiten. Obwohl die Maschine kaputt ist, ist sie immer noch mit dem Brunnen (Bereich 32) durch ein horizontales, 60 cm breites Bleirohr verbunden. Ein kleiner Spielercharakter (oder ein mittlerer Spielercharakter mit einem SG 30 Geschicklichkeitswurf auf Fluchtkunst) kann sich in die Maschine hineinzwängen und das Rohr entlanggehen, um zu einer Öffnung in der Wand von Bereich 32 zu gelangen. An diesem Punkt findet der Spielercharakter jedoch seinen weiteren Fortschritt durch die Kraftkugel, die durch die Apostolischen Schriftrollen erzeugt wird, blockiert (siehe Seitenleiste). Obwohl der Spielercharakter wahrscheinlich nicht weiterkommen kann, erhält er dennoch einen furchterregenden Blick auf den halb ruhenden Ulgurstasta darin.	Nachkommen von Kyuss (6): je 29 KP; siehe Seite 54.	Fertigkeitspunkte: Init +0; Sinne: Dunkelsicht 60 ft.; Wahrnehmungen +3, Beobachten +3
	Altarraum (SG 11)	Sprachen: Abyssalisch, Gemeinsprache, Infernalisch
	Zwei Feuerschalen in den nordöstlichen und südöstlichen Ecken erhellen diesen rechteckigen Raum. Ein einfacher Altar aus Stein befindet sich in der Mitte der östlichen Wand und zeigt auf eine große doppelflügelige Tür aus Stein im Westen. Auf dem Altar liegt eine Schriftrolle, die mit einem unnatürlichen grünen Licht leuchtet. Ein sich windender grüner Lichtstrahl strahlt von diesen Schriftrollen aus und trifft die Türen im Westen, die im gleichen grünen Schein erstrahlen.	RK: 18, BÜ 10, FF erwischt 18
	Nachdem Loris Raknian seinen unheiligen Pakt mit Bozal Zahol besiegelt hatte und eine Kopie der Apostolischen Schriftrollen vom Illithiden Zyrxog erhalten hatte, verwendete Bozal ein Ritual in der Schriftrolle, um ein massives untotes Monster namens Ulgurstasta aus seinem Lager weit im Norden im Wormcraw-Spalt in eine spezielle unterirdische Kammer in der Nähe (Bereich 32) zu beschwören. Das Ritual schuf eine spezielle Eindämmungssphäre aus magischer Kraft um das Wesen, das es in einen halbschlafenden Zustand versetzte. Dadurch wurde es nicht nur vor äußeren Einflüssen geschützt, sondern konnte auch an Größe und Kraft gewinnen, bis der richtige Moment gekommen war, ähnlich wie bei einer Puppe. Der leuchtende Lichtstrahl ist eine Manifestation der Verbindung zwischen den Apostolischen Schriftrollen und der Eindämmungssphäre in Bereich 32. Man kann ihn passieren, ohne negative Auswirkungen zu spüren, und das Blockieren des Strahls unterbricht die Wirkung nicht. Die Apostolischen Schriftrollen selbst befinden sich in einem Zustand zeitlicher Stasis und können nicht bewegt, beschädigt oder anderweitig berührt werden, solange der gesamte Effekt nicht aufgehoben ist. Details dazu, wie die Spielercharaktere diesen Effekt rückgängig machen können, finden sich in Bereich 32.	Trefferpunkte: 64 (11 TW)
Trainingshalle (SG 11)		Resistenz: Kälte 5, Elektrizität 5, Feuer 5
Die Luft in dieser großen Halle ist besonders übelriechend. Die nördliche Wand ist fast vollständig von den Überresten eines hölzernen Bücherregals bedeckt, dessen Inhalt längst zu Staub zerfallen ist. Der südliche Teil des Gangs wird von staubigen Teilen antiker, zerstörter Maschinen eingenommen, die einst halbautomatische Kampfpuppen bildeten.		Rettungswürfe: FORT +8, REF +3, WIL +12
Dieser Raum wurde einst von den Gläubigen von Kord als Trainingshalle genutzt, aber jetzt sind ihre einst beeindruckenden Duellmaschinen ruiniert und kaputt.		Bewegungsrate: 20 ft.
Kreaturen: Bozal Zahol nutzt diese große Kammer als "Kaserne" für die Untoten, die er seit seinem Einzug geschaffen hat. Raknian vermutet, dass Bozal eine Untotenarmee aufgebaut hat, aber solange er seine Versprechen einhalten kann, ist Raknian nicht wirklich interessiert.	Bozal hat in diesem Raum einen Unheilig-Zauber platziert, der eine Zone der Stille für alle Nicht-Anbeter von Kyuss erzeugt.	Nahkampf: +1 Unheiliger Stab +11/+6 (1W6+2)
Derzeit enthält diese Kammer einen einzelnen Mohrg und sechs Nachkommen von Kyuss. Die Untoten warten geduldig auf Befehle, sind aber intelligent genug, um Eindringlinge als solche zu erkennen und sofort anzugreifen. Einer der Nachkommen von Kyuss löst sich vom Kampf, um sich nach Norden zu wanken und Bozal zu warnen, während die verbleibenden Untoten	Kreatur: Wenn die Spielercharaktere während der Nacht hier ankommen, steht Bozal Zahol vor dem Altar und meditiert über die Apostolischen Schriftrollen. Er kommuniziert telepathisch mit dem halbschlafenden Ulgurstasta, um seine unergründlichen dunklen Geheimnisse zu erfahren.	Grundangriff +8; Ringkampf +9
		Angriffsoptionen: 1x pro Tag schmähen (+4 auf Angriffswürfe, +11 Schaden)
		Besondere Angriffe: BÜ des Todes (1x pro Tag, 11W6 Schaden), Untote abweisen (4x pro Tag, +3 auf Angriffswürfe, 2W6+12 Schaden, 11. Stufe)
		Kampfausrüstung: Heiltrank (schwere Wunden), Schriftrolle der Wiederherstellung, Schriftrolle der Heilung, Brosche der Abschirmung (35 Punkte), Zauberstab der mäßigen Wunden zufügen (32 Ladungen)
		Vorbereitete Zauber (ZS 11, berührungsbasierter Angriff +8)
		6. Grad: Antilebensschutz, Schaden (SG 20)
		Grad: Tötung? (SG 19), Zaubereisistenz, Monster beschwören V
		Grad: Kritische Wunden heilen, Todeswache, Göttliche Macht, Monster beschwören IV
		Grad: Ansteckung? (SG 17), Blindheit/Taubheit (SG 17), Magie bannen, Unsichtbarkeit aufheben, mit Toten sprechen, Monster beschwören II!
		Grad: Todesglocke? (SG 16), Mäßige Wunden heilen, Energie widerstehen, Zerbersten (SG 15), Monster beschwören II, Unauffällige Ausrichtung erkennen
		Grad: Befehl (SG 14), Leichte Wunden heilen (2), Verhängnis (SG 15), Leichte

Wunden zufügen? (SG 15), Schutz vor dem Guten, Schutzraum (SG 14)

Grad: Geringe Wunden heilen, Magie entdecken, Gift entdecken, Führung, Magie lesen, Widerstand

D: Domänenzauber; Domänen: Tod, Zerstörung

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 11)

1x pro Tag: Dunkelheit

Attribute: ST 12, GE 10, KON 12, IN 12, WE 17, CH 12

Besondere Fähigkeiten: Spontanes Zaubern (Wunden zufügen-Zauber)

Talente: Kämpferischer Zauberkundiger, Eisenwille, Zauberkfokus (Nekromantie), Waffenfokus (Stab)

Fertigkeiten: Überreden +3, Konzentration +10, Handwerk (Malerei) +6, Diplomatie +6, Verstecken -2, Wissen (Arkane) +6, Wissen (Geschichte) +6, Wissen (Religion) +9, Zauberkunde +8

Ausrüstung: Kampfausrüstung, +1 Kettenhemd, +1 Leichte Festungsholzschild, +1 Unheiliger Stab, Periap der Gesundheit, Gebetsperlen, Jade-Heiligtumssymbol von Kyuss im Wert von 100 GM, Schlüsselring

Taktik: Wenn Bozal im Voraus erfährt, dass die Spielercharaktere in der Nähe sind, zaubert er sofort Antilebensschutz. Sobald dies aktiv ist, wirkt er Todeswache, Zaubereisistenz, Unsichtbarkeit aufheben, Energiewiderstand (von einem Typ, den die Spielercharaktere in vorherigen Gladiatorenkämpfen verwendet haben) und Glaubensschild.

Dann bewegt sich Bozal in Richtung des Kampfes und beschwört dabei Monster, um der Auseinandersetzung beizutreten. Wenn er zum Nahkampf gezwungen wird, beginnt er damit, Göttliche Macht zu wirken und kämpft weiter, bis seine Trefferpunkte unter 20 fallen. Dann nutzt er seine zauberähnliche Fähigkeit Dunkelheit, um sich zurückzuziehen, sich zu heilen und in den Kampf zurückzukehren.

Wenn Bozal auf weniger als 5 Trefferpunkte reduziert wird, verliert er seinen Mut und verwendet eine Standard-Aktion, um das Ulgurstasta in Bereich 32 freizusetzen. Dabei verflucht er die Spielercharaktere und verspricht ihnen "den wahren Zorn von Kyuss", weil sie seine Hand frühzeitig gezwungen haben.

Raum von Bozal Zahol (SL 10 oder 1)

Eine zentrale Säule aus grünem Marmor, die wie ein segmentierter Wurm geschnitzt ist, trägt die Decke dieses quadratischen Raumes. Der Raum wird von einem einzigen

Räucherstäbchen spärlich beleuchtet, das einen süßen, fruchtigen Duft verströmt. Der Raum ist mit wolligen Wandteppichen ausgekleidet, die sich umschlingende grüne Würmer zeigen, und enthält ein Bett, einen Sessel und einen Schrank. In der Nähe des Bettes befinden sich ein kleiner Nachttisch und ein kunstvoller, länglicher Koffer.

Der Schrank enthält persönliche Gegenstände und Kleidung eines reisenden Priesters, einschließlich eines Ebenholz-Spazierstocks, eines dunklen Reiseoutfits und eines Rucksacks. Auf dem Nachttisch stehen eine verhüllte Laterne, ein Krug mit rotem Wein, eine Tonbecher und eine runde Schutzbrille mit rauchigem Quarz als Gläser. Der Koffer ist verschlossen (Schlösser öffnen SG 25) und mit einer Falle versehen.

Der Koffer ist ein Kunstobjekt, das gleichermaßen abscheulich und faszinierend ist und eine Aura von Schutz- und Nekromagie ausstrahlt, wenn er mit Magie entdecken behandelt wird. Der Koffer besteht aus dunklem Holz und ist mit Stahl beschlagen. Er misst 36x8x18 Zoll. An der Deckelinnenseite ist eine Stahlplatte mit einem schreienden Schädel, der von Würmern befallen ist, dem unheiligen Symbol von Kyuss, angebracht. Die Seitenteile sind in Schwarz- und Grüntönen mit einem Zyklus von apokalyptischen Bildern bemalt, die wie ein Fries um den Koffer herumlaufen. Die Bilder sind durch einen Schnitt der Erdkruste in zwei horizontale Streifen, unterirdisch und oberirdisch, geteilt. Unterirdisch liegt die schreckliche Gestalt eines aus Würmern gebildeten Mannes in einem riesigen Steinmonolithen gefangen. Die Gestalt ist perspektivisch auf allen vier Seiten des Koffers dargestellt. Riesige grüne Würmer winden sich in den umliegenden Höhlen und brechen durch die Kruste der Höhle, um den oberirdischen Teil der Gemälde zu überfluten, wo ein kränkliches grünes Licht eine verwüstete Landschaft erleuchtet. Dort überragen die sich windenden Würmer eine Bevölkerung monströser Untoter und nackter, verängstigter Opfer.

Kreatur: Wenn die Spielercharaktere das Gebäude tagsüber erkunden, finden sie Bozal Zahol in seinem Raum, entweder schlafend auf dem Bett in einem von Alpträumen geplagten Schlaf (50%) oder entspannt im Sessel und "teilend" einen Becher Wein mit dem anderen Bewohner des Raumes (50%). Als Raknian Lahaka vor einem Jahr ermordete, rief er Bozal um Hilfe, um die Leiche zu vernichten. Bozal war nur allzu glücklich, dies zu tun, und erzählte Raknian später, dass er ihren Körper zerstört habe, indem er sie dem Alkilithen in Bereich 30 zum Fraß vorwarf.

Tatsächlich hat Bozal nichts Derartiges getan. Stattdessen belebte er Lahaka als Zombie

wieder und benutzte sie sozusagen als eine Art Versicherungspolice. Er befahl dem Zombie, zum Palast von Raknian zu gehen, falls sie Bozal nicht innerhalb von 24 Stunden sehen würde. Bozal war sich anfangs nicht sicher, wie sehr er Raknian vertrauen konnte, daher würde dieser Zombie, wenn der Direktor sich gegen ihn wenden würde, kurz darauf in seinem Haus auftauchen und möglicherweise irreparablen politischen Schaden anrichten, abhängig davon, wen sie zuerst angreift. Bis zu diesem Zeitpunkt benutzt Bozal den Zombie von Lahaka als stillen Trinkpartner und Diener. Eine Untersuchung des Zombies (Heilkunde SG 15 oder Untersuchen SG 20) zeigt, dass sie durch Strangulation getötet wurde. Auch ein Jahr nach ihrem Tod trägt ihr untotes Fleisch immer noch die wütend rote Einkerbung an ihrem Hals von Raknians markantem Ring des Schutzes +2 im Schlangensstil. Jeder, der mit Raknian interagiert hat, kann mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (SG 21) den Zusammenhang herstellen.

Bozal Zahol: TP 64; siehe Seite 55.

Menschlicher Zombie: TP 16; Monster Manual 266.

Falle: Das stählerne Schloss des Truhens wurde von Zahols Mentor (einem monströsen Hohepriester von Kyuss) mit einer besonders grausamen magischen Falle geschützt. Jeder, der die Truhe öffnet, ohne ein komplexes Gebet an Kyuss zu murmeln, muss einen Willenswurf (SG 20) machen. Bei Erfolg erleidet der Charakter nur 2 Punkte Konstitutionsverlust, während ein widerlicher grüner Wurm aus seinem Fleisch platzt, dort wo er die Truhe berührt hat, auf den Boden fällt und zu Brei wird. Bei einem misslungenen Rettungswurf schnappt das Schloss zu und der Körper des Charakters verschwindet aus der Materiellen Ebene, wobei Kleidung und Ausrüstung zurückbleiben. Unmittelbar danach erscheint eine winzige Darstellung des Charakters, nackt und hilflos, auf einer der Seitentafeln der Truhe als eines der Opfer der untoten Horde. Während der Gefangenschaft in der Malerei der Truhe erlebt der Charakter kontinuierlich wahnsinnig machende Alpträume, gefangen in den wirbelnden Träumen von Kyuss. Dies ist ein nekromantischer Effekt.

Für jede Stunde, die der Charakter gefangen bleibt, erleidet er 1W4 Punkte Intelligenz-, Weisheits- und Charismaschaden. Wenn eines dieser Fähigkeitswerte auf Null sinkt, wird das Bild des Charakters auf der Truhe für kurze Zeit lebendig, nur um von den Würmern gefressen zu werden und dann verschwinden zu sein. Der gefangene Charakter kann mit einem erfolgreichen Magie bannen gegen Zauberstufe 20 befreit werden. Alternativ können Antimagie, Bann des Bösen, Befreiung, Wunder,

Mordenkainens Entzauberung oder ein Wunschzauber auf die Truhe gewirkt werden, um den Charakter zu retten. Sobald das Bild verschwunden ist, können nur noch Wunder, Wahre Wiederbelebung oder ein Wunschzauber ihn ins Leben zurückbringen. Nach der Rettung aus der schrecklichen Falle erscheint der Charakter nackt und bewusstlos neben der Truhe.	von Norden aus den Vorhang überhaupt nicht durchschauen können. Er verdeckt den südlichen Teil des Raumes, wo eine sechs Fuß hohe schwarze Tonurne in der Nähe der Mitte der Südwand steht. Die Südwand ist komplett mit einem Mosaik aus winzigen grünen Fliesen bedeckt, das den schrecklichen Schädel von Kyuss darstellt. Die Urne ist die Ruhestätte eines amorphen Dämons: eines Alkiliths, der mit einem Planarverbündeten-Zauber von Zahol herbeigerufen wurde.	(selbst plus maximale Traglast von Gegenständen nur), Monster festhalten (SG 21), Magischer Kreis gegen Gut, Gestankwolke (SG 20), Eiswand (SG 21) 3/Tag – Kegel der Kälte (SG 22), Unheilige Pest (SG 21) Eigenschaften: ST 16, GE 25, KO 16, IN 14, WE 17, CH 15
Die gefangene Truhe kann mit einem erfolgreichen Fertigkeit: Geräte ausschalten (SG 35) deaktiviert werden; dadurch werden alle gefangenen Charaktere wie oben beschrieben befreit. Das Zerstören der Truhe befreit ebenfalls alle gefangenen Charaktere, aber jedes Mal, wenn eine Kreatur der Truhe Schaden zufügt (aus beliebiger Entfernung), muss sie einen Willenswurf (SG 20) machen, als hätte sie versucht, sie zu öffnen. Träume der Kyuss-Falle: Schwierigkeitsgrad 10; Härte 8; Trefferpunkte 60; Zerstörungs-SG 30; magisches Gerät; BÜsauslösung; automatischer Rücksetzung; Willens-SG 20, um 2 Konstitutions-Schaden zu erleiden und oben genannte Effekte zu widerstehen; Suchen-SG 30; Geräte deaktivieren-SG 35.	Kreatur: Der Alkilith wurde von Zahol verwendet, um die gelben Gelees in Bereich 21 "zu domestizieren" und dient als Wächter in diesem Raum. Der Dämon ist nicht besonders glücklich mit seiner Dienerschaft und verlässt diesen Raum nicht, um Zahol anderswo in der Anlage zu helfen, selbst wenn er Geräusche von Kämpfen hört. Der Alkilith stürzt sich sofort aus seiner Urne, sobald er etwas auf der anderen Seite des Vorhangs sieht oder hört.	Besondere Eigenschaften: Schleim befehligen Fertigkeiten Wachsamkeit, Kampfreflexe, Waffengeschick, Waffenfokus (Schlag) Fertigkeiten: Überreden +16, Konzentration +17, Diplomatie +20, Verkleiden +2 (+4 Schauspielerei), Entfesselungskunst +21, Verstecken +21, Einschüchtern +18, Wahrnehmungen +19, Geräuschos bewegen +21, Motive erkennen +17, Beobachten +19
Schatz: Der Koffer enthält einen Beutel mit 300 GM, vier tiefgrüne Spinelle im Wert von jeweils 100 GM, drei Aquamarine im Wert von jeweils 500 GM, einen Trank der mäßigen Wunden heilt, eine Schriftrolle des Todesbanns, zwei Schriftrollen des ätherischen Ausflugs, drei Dosen Staub der Unsichtbarkeit, sieben Blöcke exotischen Weihrauchs im Wert von jeweils 200 GM, zwei Blöcke Meditationsweihrauch, einen Zauberstab der Wiederherstellung mit 36 Ladungen und einen Muryland-Löffel. Schließlich enthalten drei Fläschchen mit Öl der sanften Ruhe jeweils einen Kyuss-Wurm. Diese Würmer befinden sich in Stasis - wenn sie der Luft ausgesetzt werden, leben sie eine Runde lang und versuchen, jedes lebende Wesen (oder jede Leiche) zu befallen, das sie erreichen können.	ALKILITH DÄMON CR14 CE Mittelgroßer Außenseiter (chaotisch, böse, extraplanar, Tanar'ri) Fiend Folio 46 Init +7; Sinne: Dämmersicht 60 ft; Wahrnehmungen +19, Beobachten +19 Sprachen: Abyssisch, Gemeinsprache; Telepathie 100 ft. RK 23, BÜ 17, FF erwischt 16; Kann nicht umgangen werden TP 82 (11 TW); Schadensreduktion 15/gut, halber Schaden durch Schlagangriffe Immun gegen Säure, kritische Treffer, Elektrizität, schädliche Gase, Lähmung, Gift, Gestaltwandel, Schlaf, Gestank, Betäubung	Säure (ÜF): Jeder, der von dem Schlag des Alkiliths getroffen wird, muss einen SG 18 Willenswurf schaffen, sonst erleidet er zusätzlich 1W6 Punkte Säureschaden. Dieser Säureschaden setzt sich in den nächsten 1W6 Runden fort. Zusätzlich erleidet jedes Mal, wenn ein Charakter gegen diesen Angriff einen Willenswurf verpatzt, eines seiner Gegenstände (zufällig bestimmt, als hätte er eine natürliche 1 bei seinem Rettungswurf geworfen) ebenfalls den Säureschaden.
Kyuss' Antlitz (SG 14)		Schleim befehligen (ÜF): Ein Alkilith kann die Aktionen eines Schleims in einem Umkreis von 60 ft als Freie Aktion kontrollieren. Der Schleim erhält einen SG 17 Willenswurf, um sich dagegen zu wehren.
Ein Kessel in der nordwestlichen Ecke beleuchtet diesen rechteckigen Raum. Ein grüner und schwarzer kariert-ter Vorhang, der von einer Stahlstange in der Nähe der Decke hängt, verdeckt die Südwand.	Resistenz gegen Kälte 10, Feuer 10; SR 23 Ref +14, Will +10 Bewegungsrate 40 ft.	
Ein drehbarer Wandteil in der Mitte der Nordwand kann mit einem Such-SG von 25 gefunden werden. Der Durchgang hinter dieser Geheimtür führt zu einem langen Korridor, der in einer anderen Geheimtür im Keller von Raknians Palast (Bereich D) endet.	Nahkampf 4 Schläge +19 (1W8+3 plus Säure) GAB +11; Griff +14 Besondere Angriffe: Form des Wolkenmords, Tanar'ri beschwören	Wolkenmordsform (ÜF): Als eine Voll-Runde-Aktion kann ein Alkilith die Gestalt einer Wolke aus giftigem grünem Dampf annehmen. In dieser Form ist der Alkilith gasförmig (wie durch den Zauber Gaseous Form) und jeder, der sich in der Wolke befindet, erleidet die Auswirkungen eines Cloudkill-Zaubers auf Zauberstufe 11. Die Rückkehr in feste Form dauert eine Voll-Runde-Aktion.
Der Vorhang selbst besteht aus magisch verstärkter Spinnenseide; Kreaturen auf der Südseite können durch den Vorhang wie durch dichten Nebel sehen (Tarnung gilt für alles auf der Nordseite), während Kreaturen	Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 11., BÜ +18) Beliebig oft – Verseuchung (SG 20), entweihen, Magie erkennen, Magie bannen, Entkräftung, Große Teleportation	

<p>Tanar'ri beschwören (ÜF): Einmal pro Tag kann ein Alkilith versuchen, mit einer 50%igen Erfolgchance einen Hezrou herbeizurufen.</p> <p>Taktik: Die erste Aktion des Alkiliths, wenn es Ärger sieht, ist es, eine Aktion vorzubereiten, um Kegel der Kälte zu verwenden, sobald jemand den Vorhang beiseite zieht. Andernfalls zieht es den Vorhang selbst beiseite, sobald sich mindestens drei Personen im nördlichen Teil des Raumes befinden (und somit der Falle ausgesetzt sein können). Seine erste Aktion besteht dann darin, den Raum mit einer Gestankwolke zu füllen. Das Alkilith verwendet dann Eismauer, um Fernkämpfer und Zauberer daran zu hindern, es anzugreifen, und nutzt Entkräftung sowie weitere Kegel der Kälte gegen alle, die sich noch in der Nähe befinden. Es setzt seine zauberähnlichen Fähigkeiten fort, bis es im Nahkampf angegriffen wird, und kämpft dann mit seinen säurehaltigen Schlägen zurück. Wenn es weniger als 25 Trefferpunkte hat, teleportiert sich das Alkilith in den Gang im Norden, kurz hinter der Geheimtür. Dann nimmt es die Gestalt einer Wolke aus Giftgas an und dringt erneut in diesen Raum ein, um die Charaktere zu vergiften. Die Einschränkungen des Zauber "Planar Ally" hindern das Alkilith daran, vollständig zu fliehen, aber wenn es unter 10 Trefferpunkte fällt, teleportiert es sich in Bereich 28, um Bozal um Heilung zu bitten. Wenn dieser tot ist, versucht der Dämon, die gelben Gelees aus Bereich 22 als Verstärkung zu sammeln. Wenn dies scheitert, kehrt es zurück, um das Schrein von Kyuss zu patrouillieren, nachdem es versucht hat, einen Hezrou herbeizurufen, um ihm zu helfen. Es hofft, dass die SC verschwunden sind, ist aber bereit, bis zum Tod zu kämpfen, wenn es ihnen erneut begegnet.</p> <p>Falle: Ein Symbol der Furcht wurde in das Mosaik an der Wand eingearbeitet. Zahol hat ein Passwort eingebaut, das das Alkilith verwendet, um nicht dem Symbol ausgesetzt zu sein.</p> <p>Symbol der Furcht: HG 7; Zauber; Zauber-Trigger; kein Rücksetzen; Zauber-Effekt (Symbol der Furcht, Zauberstufe 5, SG 20 Willenswurf negiert); Suche SG 31; Mechanismus deaktivieren SG 31.</p> <p>Schatz: Die grünen Lichtpunkte in den Augenhöhlen der Halbgottesfigur auf dem Mosaik wurden mit zwei Smaragden im Wert von jeweils 1.000 GM dargestellt. Der Spinnenseidenvorhang ist 250 GM wert.</p> <p>Toilette: Dieser kleine Raum enthält eine Toilette und ein Waschbecken aus Porzellan. Ein silberner Krug liegt auf dem Boden in der Nähe des Waschbeckens.</p>	<p>Die Abflussöffnung der Toilette führt direkt in einen Sammelraum der Kanalisation der Freien Stadt unterhalb (Bereich 22).</p> <p>Schatz: Der silberne Krug ist elbischer Herstellung und ist 30 GM wert.</p> <p>Ulgurstasta Eine riesige, gewölbte Kammer erstreckt sich vor euch und wird schwach von grünem Licht beleuchtet. Dort liegt ein kolossales, widerliches Ungeheuer, ähnlich einem gigantischen, gelblichen Engerling, auf einem Haufen aus Schutt, Knochen und fauligem Unrat. Das Wesen scheint in einem magischen Schlaf versunken zu sein, und sein abscheulicher Körper pulsiert mit einer abscheulichen, stetig zunehmenden Macht.</p> <p>Verwende die obige Beschreibung, wenn die SC einen Blick auf die Kammer aus Bereich 26 erhaschen. Wenn die SC sich der Kammer aus Bereich 28 nähern, lies Folgendes vor, um das versiegelte Portal außerhalb der Kammer zu beschreiben.</p> <p>Ein großes Steintor, bedeckt mit der obszönen Darstellung einer Orgie aus toten, von Würmern befallenen Leichen, versperrt den Durchgang. Inmitten der makabren Masse gibt eine Schnitzerei des schrecklichen Schädels von Kyuss einen stummen Schrei des Triumphs von sich.</p> <p>Beachte, dass das Portal innerhalb der Eindämmungssphäre liegt, die den Ulgurstasta schützt, und dass es von niemand anderem als Bozal Zahol berührt werden kann (siehe Seitenleiste "Die Apostolischen Schriftrollen").</p> <p>Diese Eindämmungssphäre, die durch die Apostolischen Schriftrollen erschaffen wurde, ist eine Schale mit einem Durchmesser von 6 m, die das Monster schützt, während seine Macht zunimmt. Die Schale ist unempfindlich gegenüber allen Angriffen und den meisten Zaubern (einschließlich dimensionaler und planarer Effekte) und existiert sowohl auf der Materiellen Ebene als auch auf der Ätherischen Ebene.</p> <p>Der Ulgurstasta innerhalb der Sphäre hat bereits seine volle Größe erreicht - alles, worauf er jetzt wartet, ist der Moment, in dem Bozag es in die Arena über ihm freisetzt. Wenn die SC es früher freisetzen (siehe die Seitenleiste, wie diese Aufgabe bewältigt werden kann), brüllt es vor Wut und greift sofort jeden in der Nähe an.</p> <p>Apostel von Kyuss (Apostle of Kyuss) HG 13</p> <p>Verbesserter Ulgurstasta (Enhanced Ulgurstasta)</p> <p>CE Gigantischer Untoter Fiend Folio 180</p>	<p>Ini +6; Sinne Dunkelsicht 60 ft.; Wahrnehmung +23, Wahrnehmung +23</p> <p>Aura 40 ft. (Ranken)</p> <p>Sprache Gemeinsprache (kann nicht sprechen)</p> <p>RK 23, BÜ 14, FF 20</p> <p>TP 204 (17 TW); Schadensreduzierung 10/magisch (durchdringend)</p> <p>Immunität Säure, Kälte, Untotenmerkmale</p> <p>Rettungswürfe Fort +7, Ref +8, Will +13</p> <p>Bewegungsrate 70 ft.</p> <p>Nahkampf 2 Bisse +16 (peitschend) Reichweite 20 ft.; Reichweite 20 ft.</p> <p>GAB +8; Griff +29</p> <p>Angriffsoptionen Doppelschlag, Großer Hieb, Verbessertes Ergreifen (Biss), Ganz verschlingen</p> <p>Besondere Angriffe Atemwaffe, Nekromantische Säure, Brut von Kyuss</p> <p>Attribute Str 32, Dex 15, Kon —, Int 18, Weis 16, Cha 19</p> <p>Talente Doppelschlag, Kampfreflexe, Großer Hieb, Große Zähigkeit, Verbesserter Initiative, Heftiger Angriff</p> <p>Fertigkeiten Einschüchtern +24, Wissen (Arkanes) +24, Wissen (Geschichte) +24, Wissen (Religion) +24, Wissen (Die Ebenen) +24, Wahrnehmung +23, Suche +24, Wahrnehmung +23</p> <p>Atemwaffe (ÜF): 1/Tag; 20 m-Kegel aus nekromantischer Säure; 3W6 Konstitutionsschaden (oder 1W6 Konstitutionsschaden mit einem SG 18 Reflexwurf). Kreaturen, die durch diesen Angriff getötet werden, beleben sich in der nächsten Runde als Brut von Kyuss (falls menschlicheroid) oder Skelette unter der Kontrolle des Ulgurstasta wieder. Schlummernde Untote im Magen des Ulgurstasta werden zu diesem Zeitpunkt hervorgewürgt und beleben sich ebenfalls.</p> <p>(Zu diesem Zeitpunkt hat dieser Ulgurstasta 2 Brut von Kyuss und 6 Skelette in seinem Magen, die vor seiner unheiligen Verbesserung erstellt wurden). Für 24 Stunden nach der Verwendung seiner Atemwaffe nehmen keine Kreaturen, die vom Ulgurstasta verschlungen wurden, Schaden durch nekromantische Säure.</p> <p>Nekromantische Säure (ÜF): Ein verschlucktes Opfer erleidet pro Runde 1W8 Punkte Konstitutionsschaden und belebt sich nach dem Tod als Brut von Kyuss (falls menschlicheroid) oder Skelett wieder. Auf diese Weise erschaffene Untote bleiben</p>
--	--	---

inaktiv, bis der Ulgurstasta sie wieder hervorwürgt.

Brut von Kyuss (ÜF): Als eine Vollround-Aktion kann ein Ulgurstasta inaktive Untote aus seinem Magen hervorwürgen. Diese Untoten sind für 1W6 Runden mit nekromantischer Säure bedeckt und fügen mit jedem erfolgreichen Angriff zusätzlich zu ihrem normalen Schaden 1 Punkt Konstitutionsentzug zu.

Ganz verschlingen (EG): Ein Ulgurstasta kann eine einzelne Kreatur, die mindestens eine Größenkategorie kleiner ist als es selbst, verschlingen, indem es einen erfolgreichen Griffangriff gegen eine bereits ergriffene Kreatur ausführt. Sobald sich die Kreatur im Inneren befindet, wird sie von nekromantischer Säure umgeben (siehe oben). Ein erfolgreicher Griffangriff ermöglicht es der verschluckten Kreatur, aus dem Magen herauszuklettern und zum Maul der Kreatur zurückzukehren, wo ein weiterer erfolgreicher Griffangriff nötig ist, um zu entkommen. Alternativ kann eine Kreatur versuchen, sich mit einer leichten Hiebwaaffe herauszuschneiden. Wenn sie auf diese Weise insgesamt mindestens 25 Schadenspunkte am Magen (RK 19) verursacht, entsteht eine große Öffnung, die eine Flucht ermöglicht. Sobald eine einzelne verschluckte Kreatur herauskommt, verschließt sich das Loch durch muskuläre Aktivität wieder. Der Magen eines Ulgurstasta kann 2 riesige, 8 große, 32 mittlere oder 128 kleine oder kleinere Feinde aufnehmen.

Ranken (EG): Ein wütender Ulgurstasta schleudert einen peitschenden Sturm aus Millionen dünnen Ranken in einem Bereich von 12 m. Dieser Rankensturm macht den Ulgurstasta immun gegen nichtmagische Fernkampfangriffe und fügt jeder Kreatur innerhalb von 12 m pro Runde 1W12 Schadenspunkte im Schneidenden Schaden zu. Kreaturen in diesem Bereich, abgesehen vom Ulgurstasta selbst, erhalten einen Malus von -2 auf Angriffswürfe.

Taktiken: Wenn der Ulgurstasta freigelassen wird, gerät er in Wut. Er kann nicht in Bereich 28 entkommen, aber er greift jeden an, den er aus Bereich 32 erreichen kann. Wenn er niemanden erreichen kann, dringt er durch das Gestein nach oben zwischen die Decke dieser Kammer und das Schlachtfeld der Arena darüber vor. Das Dach über ihm wurde von Bozal geschwächt, und es ist nur ein SG 24 Stärkewurf erforderlich, um in die Arena darüber zu brechen. Mit dem +11 Stärkemodifikator des Ulgurstasta gelingt es ihm, bald in die Außenwelt zu entkommen. Wenn er das tut, läuft er sofort in der Arena Amok und in die Freie Stadt hinaus, wenn er nicht aufgehalten wird.

TK 263

Die Apostolischen Schriftrollen

Dieses geringfügige Artefakt des Kults von Kyuss besteht aus einem 1,5 m langen Vellum-Bogen, der an einem Paar dunkler Holzrollen befestigt ist. Es wird vermutet, dass es mehrere Kopien der Schriftrollen gibt, und alle haben den gleichen Zweck: dem Benutzer die Möglichkeit zu geben, einen der "Apostel von Kyuss" zu kontaktieren, damit er zu Ehren seines Meisters ein Massenopfer durchführen kann. Die Schriftrollen sind in Abyssisch verfasst und enthalten eine lange und komplexe Litanei voller schrecklicher Bilder und Beschreibungen. Die Durchführung dieses Rituals dauert 24 Stunden, kann aber auf drei 8-stündige Schichten über drei Tage verteilt werden.

Sobald die Schriftrollen aktiviert sind, transportieren sie einen Ulgurstasta aus dem Wurm kriech-Spalt zu einem einzigen Punkt innerhalb von 100 Fuß von den Schriftrollen entfernt, wie es vom Leser angegeben wird. Die Schriftrollen erzeugen eine spezielle Eindämmungssphäre, um den Ulgurstasta während seiner Wachstumsphase zu schützen. Die Sphäre ist eine 6 m große Radiuskugel aus magischer Kraft, ähnlich einer Wand aus Kraft. Die Schriftrollen selbst sind durch zeitliche Starre geschützt, und die beiden sind durch einen Strahl aus wirbelndem grünem Licht verbunden. Jeden Tag, der vergeht, erhält der Ulgurstasta 1W8 Trefferpunkte, bis zum maximal zulässigen Wert seiner Würfel (204 Trefferpunkte für ein Exemplar mit 17 Würfeln). Dieser Anstieg der Trefferpunkte ist dauerhaft. Während dieser Phase kann jeder, der die Schriftrollen berührt, den bösen Geist des Ulgurstasta "spüren" und telepathisch mit ihm kommunizieren. Sobald der Ulgurstasta seine maximalen Trefferpunkte erreicht hat, ist er bereit, den endgültigen Teil des Rituals durchzuführen.

Die Eindämmungssphäre ist unsichtbar und fühlt sich wie eine kalte, transparente Barriere aus gummiartigem Material an. Der Leser der Schriftrollen, der die Sphäre erschaffen hat, kann sie sicher berühren, aber jede andere Kreatur, die sie berührt, erleidet 12W6 Punkte Schaden durch negative Energie (SG 20 Rettungswurf gegen die Hälfte des Schadens).

Der Leser der Apostolischen Schriftrollen kann die Sphäre jederzeit als Standard-Aktion verschwinden lassen. Die Sphäre kann auch auf eine der folgenden Arten zerstört werden:

Die Sphäre kann mit einem Desintegrieren-Zauber, Mordenkainens Desjunktion, einem Stab der Aufhebung, einem Wunder, einem Wunsch oder einer Sphäre der Vernichtung zerstört werden.

Die Sphäre kann durch einen erfolgreichen Vertreiben-Untoter-Check zerstört werden. Der Kleriker muss einen SG 20 Vertreiben-

Untoter-Check machen, gefolgt von einem SG 20 Zauberstufen-Check. Ein Misserfolg bei einem der Würfe führt zu einer Rückkopplung negativer Energie, die dem Charakter 1W4 negative Stufen zufügt. Erfolg bei beiden Würfeln schwächt die Sphäre genug, dass ein erfolgreicher Gegenzauber, der innerhalb der nächsten d4 Runden mit Zauberstufe 20 auf sie gewirkt wird, sie zum Verschwinden bringt.

Wenn der ursprüngliche Leser der Schriftrollen getötet wird, erhält der Ulgurstasta keine Trefferpunkte mehr und verliert stattdessen jeden Tag 1W8 Trefferpunkte, bis er die durchschnittlichen Trefferpunkte für ein Exemplar seiner Größe erreicht. An diesem Punkt verschwindet die Sphäre und der Ulgurstasta wird in die Umgebung entlassen, wahrscheinlich in außerordentlich schlechter Stimmung.

Wenn der Leser der Schriftrollen den Ulgurstasta freisetzt, sobald er seine maximalen Trefferpunkte erreicht hat, schimmert er mit grünem Licht und erhält dauerhaft die Vorteile von Hast, Glaubensschild und Stärke des Stieres (Zauberstufe 20). Schließlich erzeugt ein auf diese Weise verstärkter Ulgurstasta nun Nachkommen von Kyuss anstelle von Skeletten jeglicher menschlicheroiden Kreatur, die er verschlingt.

Jede Kopie der Apostolischen Schriftrollen funktioniert nur einmal. Wenn die Eindämmungssphäre abgebaut wird und der Ulgurstasta darin freigesetzt wird, werden die Schriftrollen nichtmagisch. Die darin enthaltene Überlieferung bleibt jedoch erhalten und gewährt bei Konsultation einen Bonus von +4 auf alle Wissens (Religion)-Würfe über Kyuss und seinen Kult.

Starke Nekromantie [böse]; Zauberstufe 20; Gewicht 1 Pfund.

#####

Teil 4: Das Blut eines Champions

Wenn die Spieler Bozal Zahol nicht besiegen, verwandelt sich Ereignis 7 schnell in eine Szene des Schreckens. Eine Runde nach dem finalen Kampf mit Auric lässt Bozal den Ulgurstasta frei, der sofort damit beginnt, auf das Dach von Bereich 32 einzuschlagen. Er macht einmal pro Runde einen Stärke-Check (+11) gegen SG 24. Ein Misserfolg zeigt an, dass ein großer Teil des Bodens bedrohlich bebt und sich nach oben wölbt. Ein Erfolg zeigt an, dass der massive untote Wurm in die Arena hineinbricht. Das Publikum verstummt für einen Augenblick vor Staunen, und in dieser Stille tritt Raknian vor und ruft: "Seht! Der Apostel von Kyuss

ist unter uns! DORT! DORT SIND DIE CHAMPIONS, DIE IHR SUCHT!" Während der Ulurgastasta brüllt und Raknian auf die Gladiatoren unter ihm zeigt, bricht das Publikum in eine Panik aus.

Das Ziel des Apostels von Kyuss in diesem Kampf ist es, Auric (oder einen anderen Charakter mit mindestens einer Stufe im Kämpfer) zu verschlingen und ihn in einen Nachkommen von Kyuss zu verwandeln. Sobald dies geschieht, fallen die endgültigen Bedingungen des Rituals, das Raknian und Bozal durchgeführt haben, an ihren Platz. An diesem Punkt geschehen drei Dinge in rascher Folge:

Der Ulurgastasta wird sofort auf maximale Trefferpunkte geheilt.

Die Geister der zahllosen Toten, die in der Freie Stadt Arena gestorben sind, erheben sich, ein wimmernder, sich windender Teppich aus Wut und Nekromantie. Alle Kreaturen, die sich noch in der Arena befinden, erleiden sofort 1W4 negative Stufen, bevor die Geister verblasen. Kreaturen, die durch diese Welle von Nekromantie auf null Stufen entleert werden, sterben und erheben sich dann 1d10 Runden später als Wichte. Die Auswirkungen von Tausenden von Wichten in der Freie Stadt sind in der Tat düster.

Raknian selbst ruft vor triumphierendem Schmerz aus, während Kyuss, zufrieden mit der Demonstration von Macht und Glauben, seinen Wunsch nach Unsterblichkeit gewährt und Raknian in einen Todesritter verwandelt. Diese untote Vorlage wird auf Seite 207 des Monster Manuals II detailliert beschrieben, aber genaue Statistiken für den neuen Raknian sind wahrscheinlich an dieser Stelle nicht notwendig. Seine erste Aktion als Todesritter besteht darin, einen Nachtmahr herbeizurufen, es zu besteigen und dann in die Ätherebene zu fliehen. In diesem Fall reist Raknian in den Norden zur Wurmangsspalte, um sich den untoten Legionen von Kyuss anzuschließen. Möglicherweise erscheint er später in der Kampagne, um die Spielercharaktere weiter zu quälen, aber im Moment ist der Leiter der Freie Stadt Arena außer Gefecht gesetzt.

Idealerweise können die Spieler den Ulurgastasta töten, bevor dieses tragische Ereignis eintritt. Wenn es den Spielern gelingt, den Ulurgastasta zu besiegen, ist Raknian für einige Augenblicke fassungslos, erholt sich aber schnell. Er flieht zurück in seinen Palast und versucht dann, aus der Stadt zu fliehen, gedemütigt und auf der Flucht. Möglicherweise taucht er später in der Kampagne wieder auf, vielleicht als Flüchtiger, der sich in der Stadt Alhaster in "Der Prinz von Rotthand" versteckt.

Wenn die Spieler Bozal besiegen, aber den Ulurgastasta in seiner Kraftfeldkugel zurücklassen, erfährt Raknian selbst am

Vorabend des finalen Kampfes von den unglücklichen Ereignissen, als er versucht, Kontakt mit Bozal aufzunehmen, um sicherzustellen, dass alles für den Fortschritt bereit ist. In diesem Fall beschafft Raknian selbst eine Stab der Aufhebung von Kontakten auf dem Schwarzmarkt und lässt den Ulurgastasta während der finalen Spiele selbst frei, während die Zeremonien von Talabir durchgeführt werden. Die beste Lösung für dieses Abenteuer besteht darin, dass die Spieler sowohl Bozal als auch den Ulurgastasta vor den finalen Spielen zerstören. Wenn die Spieler dies schaffen, führt Raknian trübsinnig den Rest der Spiele durch, aber seine Handlungen sind spürbar gedämpft und deprimiert. Am Abend nach den finalen Spielen zieht er sich in seine persönlichen Gemächer zurück, sammelt sein Equipment und verschwindet aus der Freie Stadt, um anderswo ein neues Leben zu beginnen.

ABSCHLIEßEND

DAS ABENTEUER

Solange die Spieler die Tragödie des Massenopfers verhindern, haben sie immer noch die Chance, den endgültigen Geldpreis zu gewinnen. Wahrscheinlich ist es nicht Raknian, der die Auszeichnung überreicht, aber Talabir Welik ist nur zu glücklich, den Spielern ihren verdienten Preis zu überreichen.

Wenn die Spieler Lahakas Zombie in Bereich 29 entdeckt haben, ist Ekaym zutiefst erschüttert. Dennoch hält er sein Versprechen ein und erlaubt den Spielern, den vollen Preis für ihren Erfolg in den Championsspielen zu erhalten. Wenn der Zombie noch belebt ist, zerstört er ihn und kehrt dann mit dem Körper in die Stadt Cauldron zurück, um zu sehen, ob er seine geliebte Schwester wieder zum Leben erwecken kann (oder zumindest im Hall of Carvings in dem Dorf Redgorge bestattet wird).

Doch trotz des Erfolgs der Spieler (oder zusätzlich zu ihren Misserfolgen) wartet noch eine letzte Tragödie darauf, entdeckt zu werden.

Irgendwann während der Championsspiele erfährt Raknian beunruhigende Neuigkeiten. Es scheint, dass ein bedeutender Gelehrter namens Eligos Fragen über Kyuss, die Apostolischen Schriftrollen und das Zeitalter der Würmer gestellt hat. Auf Bozals Drängen hin schickt Raknian seinen Gefährten Okoral auf eine Mordmission gegen den Gelehrten. Okoral nimmt ein paar Elite-Wachen mit, um bei der Aufgabe zu helfen, und hat wenig Schwierigkeiten, in das Haus des Gelehrten einzudringen und ihn im Schlaf zu ermorden. Sollten die Spieler zu Eligos' Haus zurückkehren, finden sie sowohl Eligos als auch Pollard tot vor - ihre Mörder sind nirgendwo zu finden. Okoral selbst

verschwindet in den Schatten, sobald Raknian von seiner Machtstellung fällt, und könnte in Zukunft eine Feindseligkeit gegenüber den Spielern hegen.

Eine Durchsuchung des Anwesens bringt einen interessanten Fund zutage. Mit einem SG-20-Wahrnehmungswurf entdeckt die Gruppe ein Bündel Notizen und Beobachtungen, die aufzeichnen, was Eligos über das Zeitalter der Würmer gelernt hat. Dieses Bündel befindet sich in einer kleinen Truhe auf dem Regal von Eligos' Studierzimmer und wurde von Okoral in seiner Eile, den Auftrag zu erledigen und zu verschwinden, einfach übersehen. Eine Notiz oben auf diesem Bündel ist an Allustan adressiert und lautet: "Mein lieber Freund Allustan - Was deine Abenteurer entdeckt haben, macht mich zutiefst krank. Jedes neue Blatt, das ich umblättere, enthüllt ein noch dunkleres Geheimnis. Hier sind meine Notizen. Du musst sie unserem einstigen Meister überbringen - obwohl ich fürchte, dass selbst er möglicherweise nicht ausreichend vorbereitet ist auf das, was sich in unserer aller Zukunft windet. Bis dahin..." Die Notiz ist nicht zu Ende geschrieben.

Vorerst sollten die Spieler beruhigt sein können. Wahrscheinlich haben sie nicht nur verhindert, dass sich eine schreckliche Tragödie im Herzen der Freien Stadt ereignet, sondern sind möglicherweise selbst zu Champions geworden. Die Ereignisse bei den diesjährigen Championsspielen sind sicherlich in aller Munde in der Stadt. Geben Sie den Spielern etwas Zeit, um in ihrem neu gewonnenen Ruhm und ihrer Ehre zu schwelgen. Sie mögen das Gefühl haben, dass sie in ihren Ermittlungen zur Wahrheit hinter dem Zeitalter der Würmer auf eine Sackgasse gestoßen sind, aber das ist nicht der Fall. Wenn sie das Paket mit den Notizen, das Eligos für Allustan vorbereitet hat, nicht finden, erfahren die Spieler bald einen weiteren Grund, nach Diamantsee zurückzukehren.

Es scheint, dass ein Drache in die Stadt gekommen ist.

ANHANG:

NEUES MONSTER,
Froghemoth AE Farce

Riesige Aberration (aquatisch)

Trefferwürfel: 20W8+120 (210 TP)

Initiative: +5

Geschwindigkeit: 6 m, schwimmen weich.

Rüstungsklasse: 21 (-2 Größe, +1 Geschicklichkeit, +12 natürlich), BÜ 9, FF erwischt 20

Grundangriff/Bodenangriff: +15/+35 bee!

<p>Angriff: Tentakel +25 Nahkampf (2W6+12) Voller Angriff: 4 Tentakel +25 Nahkampf (2W6+12) und Zunge +23 Nahkampf (1W8+6) und Biss +23 Nahkampf (2W6+18/18-20)</p> <p>Platz/Reichweite: 5 m/5 m (30 Fuß mit der Zunge)</p> <p>Besondere Angriffe: Erdrücken 2W6+12 (Tentakel) oder 1W8+6 (Zunge), verbessertes Ergreifen, kräftiger Biss, ganz verschlingen</p> <p>Besondere Eigenschaften: Amphibisch, Dunkelsicht 20 m, teilweise elektrische Immunität, Feuerresistenz 30</p> <p>Rettungswürfe: Zäh +14, Ref +7, Will +17</p> <p>Attribute: Str 35, Gesch 12, Kon 23, Int 1, Weis 16, Cha 13</p> <p>Fertigkeiten: Verstecken +7*, Springen +22%, Wahrnehmungen +5, Wahrnehmung +17</p> <p>Talente: Wachsamkeit, Verbesserte Initiative, Verbesserter natürlicher Angriff (Tentakel), Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Mehrfachangriff, Fokus (Verstecken)</p> <p>Umgebung: Gemäßigter Sumpf _</p> <p>Organisation: Einzelgänger oder Paar</p> <p>Herausforderungsgrad: 13</p> <p>Schatz: Keine</p> <p>Gesinnung: Immer neutral</p> <p>Entwicklung: 21-24 TW (riesig), HD (gigantisch), 41-60 TW (kolossal) Dieses Monster ist riesig und seltsam. Es hat eine vage Froschform und anstelle von Vorderbeinen vier sich windende Tentakel. Sein Kopf besteht größtenteils aus einem Maul, und sein Maul besteht größtenteils aus Zähnen. Ein einziehbarer Stiel ragt aus der Vorderseite seines Kopfes heraus, an dessen Ende drei kugelige Augen starren. Das massive Wesen ist dunkelgrün, abgesehen von seinem Bauch, der blass ist. Eine kräftige Zunge mit Widerhaken hängt nass aus seinem Maul.</p> <p>Der gefürchtete Froghemoth ist ein gefährlicher und mächtiger Raubtier, das nur wenige natürliche Feinde hat. Das Auftauchen eines Froghemoth in einem Sumpfland führt in der Regel zu einem deutlichen Rückgang anderer großer sumpfbewohnender Tiere oder Monster. Das brüllende Quaken der Kreatur ist kilometerweit zu hören.</p>	<p>Froghemoths haben nicht immer die Sümpfe der Welt heimgesucht. Das erste Froghemoth wurde von einer Gruppe Abenteurer in einer seltsamen, unnatürlichen Höhle tief in den Barrier Peaks entdeckt, aber die Nachricht von seiner Wildheit verbreitete sich schnell und zog die Aufmerksamkeit von Sammlern, Jägern und Kultisten aus aller Welt auf sich. Die Entdeckung mehrerer Reihen riesiger, konservierter, aber dennoch lebensfähiger Froghemoth-Eier machte eine kleine Gruppe abenteuerlustiger Händler ziemlich reich, bis sie ermordet wurden und ihr verbleibender Vorrat an Eiern von intoleranten Kultisten einer obskuren springenden Gottheit der Sümpfe gestohlen wurde. Dieser spezielle Kultistensekte machte es sich zur Aufgabe, diese Eier in zahlreiche Sümpfe weltweit einzuführen. Und leider für die Bewohner dieser Sümpfe gedeihen die Froghemoths. Heute, obwohl noch selten, hört man Geschichten von Froghemoth-Sichtungen auf der ganzen Welt.</p> <p>Ein Froghemoth ist 18 Fuß groß und wiegt 5 Tonnen.</p> <p>Kampf: Der Froghemoth ist eine Schreckensgestalt im Kampf. Mit gewaltigem Gebrüll stürzt er sich auf seine Beute und greift mit seiner Zunge, seinen Tentakeln und seinem Biss an. Oft teilt er diese Angriffe auf verschiedene Ziele auf, in einem verzweifelten, gefräßigen Versuch, so viel Nahrung wie möglich zu sammeln. Dumm bis zur Spitze bricht der Froghemoth selten oder nie den Kampf ab, um möglichen Tod zu entkommen.</p> <p>Verbessertes Ergreifen (AF): Um diese Fähigkeit einzusetzen, muss der Froghemoth mit seinem Tentakel- oder Zungenangriff treffen. Anschließend kann er als kostenlose Aktion versuchen, einen Griff zu beginnen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Wenn er den Griffwurf gewinnt, hält er seinen Gegner fest und fügt sofort Quetschschaden zu. In der folgenden Runde kann er einen gepackten Gegner versuchen, im Ganzen zu verschlingen.</p> <p>Kräftiger Biss (AF): Die Kiefer eines Froghemoth sind außerordentlich kräftig. Obwohl sein Biss ein sekundärer Angriff ist, fügt er dem Schaden seines Bisses 1,5-mal seinen Stärkemodifikator hinzu. Sein Biss bedroht einen kritischen Treffer bei einem natürlichen Wurf von 18-20.</p> <p>Ganz verschlingen (AF): Ein Froghemoth kann versuchen, einen gepackten Gegner bis zu zwei Größenkategorien kleiner zu verschlingen, indem er einen erfolgreichen Griffwurf macht. Einmal im Inneren erleidet das Opfer 2W6+12 Punkte stumpfen Schadens und zusätzlich 1W8+4 Punkte Säureschaden pro Runde. Ein verschlucktes Wesen kann sich mit einer leichten Schlag- oder Stichwaffe einen Weg nach draußen bahnen, indem es 25 Punkte Schaden am</p>	<p>Magen des Froghemoth zufügt (RK 13). Sobald das Wesen herauskommt, schließt sich die Öffnung durch muskuläre Bewegungen; ein weiterer verschluckter Gegner muss sich selbst befreien.</p> <p>Der Magen eines riesigen Froghemoth kann 4 mittelgroße, 8 kleine, 16 winzige, 32 sehr kleine oder 64 winzigere oder noch kleinere Gegner aufnehmen.</p> <p>Teilweise elektrische Immunität (AF): Der Froghemoth ist teilweise immun gegen elektrischen Schaden. Jedes Mal, wenn er normalerweise Schaden durch einen elektrischen Angriff erleiden würde, nimmt er keinen Schaden, sondern wird stattdessen für 1 Runde verlangsamt.</p> <p>Fertigkeiten: Ein Froghemoth erhält einen Rassenbonus von +16 auf Springen-Würfe. In sumpfigem Gelände erhält er einen Rassenbonus von +8 auf Verstecken-Würfe.</p> <p>Die vorherigen Credits von Tito Leati in Dungeon beinhalten "Irandel", "The Seventh Arm" und "The Demonskar Legacy" (Teil vier des Shackled City Abenteuerpfades).</p> <p>##### TK 265</p> <p>DIE SKALIERUNG DES ABENTEUERS</p> <p>"Die Kamin-Ebene" ist für eine Gruppe von vier Charakteren der 9. Stufe konzipiert, aber mit etwas Arbeit kann es für Charaktere der 7.-8. Stufe oder der 10.-11. Stufe angepasst werden. Passe einfach alle NSC-Charakterlevel entsprechend an, um die Abweichung des durchschnittlichen Gruppenlevels von 9 auszugleichen. Vergiss nicht, die Menge des im Abenteuer gefundenen Schatzes entsprechend anzupassen. Spezifische Änderungen des Abenteuers beinhalten:</p> <p>Für 7.-8. Stufe-Gruppen: Entferne einen der Bogenschützen aus "Arcane Auriga", einen der Hellebardiere aus "Badlands Revenge" und einen der Söldner aus "Sapphire Squad". Nimm Pitch Blades Tränke des Fliegens und der Baumhaut weg. Ersetze den Froghemoth durch eine 10- oder 11-köpfige Pyrohydra. Entferne einen der Fleischgolems aus Aurics Kriegstrupp. Ersetze den Alkilith-Dämon durch einen 16-HD Bebilith und ersetze das verbesserte Ulgurastasta in Bereich 32 durch ein gewöhnliches Ulgurastasta.</p> <p>Für 10.-11. Stufe-Gruppen: Füge "Arcane Auriga" einen Bogenschützen hinzu, "Badlands Revenge" einen Hellebardier und "Pitch Blade" einen dritten Barbar hinzu. Steigere den Froghemoth um 6-8 Trefferwürfel (damit wird er Gargantuan) und lass einen von Raknians Magiern vor dem Kampf Steinhaut auf ihn wirken. Ersetze die Fleischgolems in Aurics Kriegstrupp durch Stein- oder Felsengolems. Ersetze die okkergelben Gelees in Bereich 21 durch schwarze Puddings und füge Bereich 27 zwei zusätzliche Mohrgs hinzu. Steigere</p>
--	---	--

den Alkith-Dämon um 4 Trefferwürfel.
Mach Bozal Zahol zu einem Halbdämon
anstelle eines Teufelsbluts und gib dem
Ulgurstasta die entwickelte Untoten-Vorlage
aus Libris Mortis Seite 99.
#####

Akt 6. Eine Versammlung der Winde

@ BY WOLFGANG BAUR, | es Urns = eH -

@ BY JOACHIM BARRUM, STEVE PRESCOTT, AND EVA WIDERMANN

@ BY ROBERT LAZZARETTI,

Zeitalter der Würmer CALLIGRAPHY BY DARLENB |

#ABENTEUER PFAD „, MID-LEVEL (6TH-12TH) , Dungeon CRAWL ,

PLAYTESTERS: CLIN GOLDSCHMIDT, SEAN PAYNE, ERIC ANDERSON, GREG VAUGHAN, TED ALBERT,

Als die Spielercharaktere zum Diamantsee zurückkehren, um ihren Freund Allustan um Rat zu fragen, finden sie die Stadt in Trümmern vor und Allustan ist verschwunden. Die Einheimischen erzählen Geschichten von der schrecklichen Zerstörung, die ein Drache in der Stadt angerichtet hat. Leider ist der Drache erst der Anfang.

"Ein Treffen der Winde" ist ein Dungeons & Dragons-Abenteuer, das für vier Charaktere der 11. Stufe konzipiert ist. Es ist auch der sechste Teil des Abenteuerpfades "Zeitalter der Würmer", einer kompletten Kampagne, bestehend aus 12 Abenteuern, mehreren "Backdrop"-Artikeln, die dem Spielleiter helfen, die Serie zu leiten, und einigen Karten wichtiger Orte. Für zusätzliche Unterstützung bei der Leitung dieser Kampagne kannst du auch die monatlichen "Wormfood"-Artikel von Dracon nutzen, eine Serie, die zusätzliches Material liefert, um den Spielern das Überleben in dieser Kampagne zu erleichtern. Deine Charaktere sollten während dieses Abenteuers die 12. Stufe erreichen. Zu diesem Zeitpunkt könnten diejenigen, die den Kult von Kyuss studiert und die Apostolischen Schriften aus "Der Gürtel des Champions" gelesen haben, für die Wormhunter-Prestigeklasse qualifiziert sein, eine hochgradig anpassbare Fünf-Stufen-Prestigeklasse, die in Dragon 338's "Wormfood" ausführlich beschrieben wird.

Schließlich kannst du auf paizo.com "Zeitalter der Würmer Overload" herunterladen, ein kostenloses PDF, das Details über das Umland des Diamantsees, Statistikblöcke für fast jeden in der Stadt und einen detaillierten Überblick über den gesamten Zeitalter-der-Würmer-Abenteuerpfad enthält.

Natürlich kannst du "Ein Treffen der Winde" auch als eigenständiges Abenteuer oder sogar als Teil einer Kampagne nach deinem eigenen Entwurf spielen.

Hintergrund des Abenteuers:

In längst vergangenen Zeitaltern, bevor Elfen, Zwerge oder Menschen aufstiegen, herrschten die legendären Windherzöge von Aaqa über ein gewaltiges Imperium. Sie brachten Gesetz und elementare Magie in viele barbarische Welten. Luft und Blitz waren die Grundlage ihrer Magie, und ihre Verbindung zur Elementarebene der Luft war sehr stark. Mit der Zeit beherrschten sie auch andere Elemente, und je mächtiger sie wurden, desto mehr elementare und gesetzestreue Rassen schworen ihnen die Treue, von den erhabenen Dschinn und den stolzen Salamandern bis hin zu den niedrigsten Kulturen der Schlammorcerer und den Unabwendbaren, Dienern der Windherzöge. Auf dem Höhepunkt umfasste das Imperium der Windherzöge die meisten Elementarebenen, von den ozeanischen Palästen der Maride bis zur Stadt Messing.

Die Inneren Ebenen waren harmonisch und unter einer Herrschaft vereint, und ihre Zivilisation gedieh - bis Kräfte unter der Führung der dämonischen Königin des Chaos Slaad, Dämonen und andere gegen sie mobilisierten.

Der Kampf gegen die Königin des Chaos war langwierig und unerbittlich und kulminierte in der Schlacht von Pesh. Die Windherzöge errangen dort einen pyrrhischen Sieg - der Verlust so vieler ihrer größten Anführer (einschließlich des großen Windherzogs Icosiol) schwächte nicht nur ihre Herrschaft über die Materielle Ebene, sondern auch über die Inneren Ebenen. Im Laufe der Zeit entfernten sich ihre elementaren Verbündeten, und immer mehr Reiche wurden von den planaren Wegen abgeschnitten.

Der Niedergang der Windherzöge erstreckte sich über Jahrhunderte. In dieser Zeit errichteten sie gewaltige Grabmäler, um ihre Toten zu ehren. Sie wählten Orte auf der Materiellen Ebene in der Nähe der Orte, an denen sie gefallen waren, als Standorte ihrer ewigen Ruhestätte. Eines der größten dieser Gräber war das von Icosiol, dem General, der die Königin des Chaos und ihren Vasallen Miska die Wolfsspinne besiegte. Icosiol

verwendete ein mächtiges Artefakt namens Stab des Gesetzes, um sie ins äußere Dunkel zu verbannen. Dieser große Sieg hatte einen erheblichen Preis, denn der Stab des Gesetzes zerbrach und wurde zum Stab der sieben Teile, und Icosiol selbst wurde in der finalen Schlacht getötet. Jahrtausende später sind die Windherzöge zur Legende geworden, und dieses Grabmal liegt immer noch verborgen unter den Feldern von Pesh. Der Eingang dazu ist hunderte Meilen südlich hinter einem eingestürzten Teil des Grabmals eines anderen Windherzogs (Zosiel, der den Dämon Kizarvidexus besiegte) verborgen, der heute als der Flüsternde Steinhügel bekannt ist.

Die Abenteuerhandlung beginnt mit der Rückkehr der Spielercharaktere nach Diamantsee. Sie finden die trostlose Stadt in einem viel schlechteren Zustand vor, da ein mächtiger schwarzer Drache gekommen ist und mehrere Gebäude zerstört hat. Als die Spielercharaktere Allustan aufsuchen, finden sie sein Haus zerstört vor, doch sein Körper ist nicht aufzufinden. Nach eingehender Untersuchung entdecken die Spielercharaktere, dass Allustan viel Zeit in Der Flüsternde Steinhügel verbracht hat und dass niemand ihn seit einigen Tagen vor dem Drachenangriff gesehen hat. Tatsächlich hat Allustan ein Portal von der Flüsternden Gruft zum fernen und prächtigen Grab von Icosiol entdeckt, tief unter dem, was einst als die Felder von Pesh bekannt war.

Der Drache, der für das Elend der Stadt verantwortlich ist, ist Ithane, ein Diener des großen untoten Drachen Dragotha. Als sie in Diamantsee ankam, um die Störungen ihrer Machenschaften im Nebelmoor (siehe "Begegnung in Schwarzwall-Festung" in DUNGEON 126) zu rächen, versuchte Ithane zunächst, Allustan für seine Einmischung zu töten, bevor sie die Spielercharaktere selbst verfolgte. Sie griff Diamantsee an, fand den Magier jedoch nicht vor. Nachdem sie die Stadt verwüstet hatte, erfuhr sie von gefangenen Bürgern, dass Allustan nach Norden gereist war, um ein Cairn zu untersuchen. Ithane überfiel ihn, konnte den Zauberer jedoch nicht töten, da

dieser sich zurück in Icosiols Grab zurückzog, um nach einem Gegenstand zu suchen, mit dem er den Drachen besiegen könnte.

As the SC arrive at the Flüsternden Cairn, they find Ilthane waiting for them, and they must defeat the dragon in order to enter the cairn. Once they have overcome Ilthane, they can pass through a strange black oval and enter Icosiol's Tomb, which remained unexplored until Allustan entered it the day before and fell victim to one of its numerous traps. The tomb was designed long ago to honor the renowned warrior Icosiol, and its deepest chamber holds a fragment of the fabled Rod of Seven Parts, a powerful magical artifact.

The Wind Herzöge lavished the tomb with traps and guardians, ensuring its protection. Many chambers within the tomb contain potential deathtraps or encounters with unusual monsters, all designed to safeguard the single item and preserve the memory of the Wind Dukes' ancient triumph.

Adventure Hooks:

After the events of "The Champion's Belt," the SC learn that their contact in the Free City, the sage Eligos, has been murdered. Before his death, he collected his notes on the nature of the Zeitalter der Würmer in a small box, which includes a short note attached to it.

The SC receive a mysterious message, delivered by a hooded figure, urging them to investigate the Flüsternden Cairn and uncover its secrets. The message hints at a great power hidden within the tomb that could alter the balance of power in the region.

Allustan, the missing friend of the SCs, left behind a cryptic message that leads them to the Flüsternden Cairn. The message suggests that uncovering the truth within the tomb is crucial to stopping a looming catastrophe that threatens the entire realm.

Rumors spread throughout the region about strange occurrences near the Flüsternden Cairn, including spectral sightings and unnatural weather patterns. The local authorities offer a handsome reward to anyone brave enough to investigate and put an end to the disturbances.

"Liebe/r Allustan, was eure Abenteuerler entdeckt haben, widert mich bis ins Mark an. Jeder neue Wendepunkt enthüllt ein noch dunkleres Geheimnis. Hier sind meine Notizen. Du musst sie unserem einstigen Meister übergeben, obwohl ich befürchte, dass selbst er möglicherweise nicht angemessen vorbereitet ist für das, was in unserer aller Zukunft gärt. Bis dahin..."

Die Notiz ist unvollständig. Der Inhalt der Kiste besteht aus mehreren Büchern über Apokalypse-Kulte, Untote und alte Geschichte, sowie eventuellen Entdeckungen, die die Abenteuerler Eligos gegeben haben könnten. Die Abenteuerler

sollten Allustan aufsuchen und ihm diese Kiste mit Forschungsmaterial übergeben. Falls sie das nicht tun, könnte die Nachricht von einem Drachenangriff auf Diamantsee sie überzeugen, zu ihren alten Wirkungsstätten zurückzukehren.

Falls du "A Gathering Of Winds" alleine spielst, wird Allustan stattdessen ein lokaler Zauberer, der in Icosiols Grab gefangen wurde. Die Abenteuerler könnten mit einem Bedarf, mit dem Zauberer zu sprechen, in Diamantsee angekommen sein. Alternativ könnte einer der Abenteuerler Gerüchte über die Entdeckung eines neuen Steinhügels in der Nähe von Diamantsee gehört haben. Forschungen deuten darauf hin, dass dieser Steinhügel möglicherweise ein Tor zu einem noch größeren, alten Grab ist.

Teil 1: Rückkehr nach Diamantsee"

In der Zeit zwischen dem dritten und sechsten Abenteuer, während die Spielercharaktere in der Freien Stadt unterwegs waren, hat Allustan die verbleibenden Geheimnisse des Flüsternden Steinhügels untersucht und erkundet. Er vermutete, dass sich irgendwo darin ein mächtiges Artefakt befindet, und hofft, dass dieses Artefakt wertvoll gegen heutige Feinde sein könnte.

Im Laufe der Zeit führte Allustan eine Reihe von Ausgrabungen und Experimenten mit bestimmten Sackgassen und interdimensionalen Elementen des Dungeons durch, insbesondere dem eingestürzten Gang in der Nähe des Eingangs (Bereich 3 in "Der flüsternde Steinhügel"). Allustan beschwor Elementarkreaturen, um ihm bei der Ausgrabung dieses Ganges zu helfen, und entdeckte dabei eine lange verborgene Kammer mit einem seltsamen Portal. Als Sklave seiner Neugierde ging Allustan durch das Portal und entdeckte Icosiols Grab auf der anderen Seite. Er erkundete einige Räume, erkannte jedoch, dass er mehr Ausrüstung sammeln musste, bevor er weiter vordringen konnte. Er kehrte zurück zum Flüsternden Steinhügel, um Vorräte aus seinem Zuhause in Diamantsee zu holen, wurde jedoch von Ilthane überfallen, als er den Steinhügel verließ. Allustan zog sich zurück in Icosiols Grab und wurde kurz darauf von einer der Schutzzauber des Grabes eingeschlossen. Tiheisie ABs"

Eine zerstörte Stadt

Als die Abenteuerler nach Diamantsee zurückkehren, stellen sie fest, dass die Stadt in einem viel schlimmeren Zustand ist als bei ihrer Abreise – Ilthane hat mehrere Gebäude zerstört und die gesamte Stadt ins Chaos und in Angst versetzt. Die folgenden Notizen beziehen sich auf die Karte von Diamantsee

und den Hintergrundartikel, der in Dungeon 124 erschienen ist.

Zerstörte Gebäude: Allustans Haus wurde zerstört, ebenso wie das Emporium. Mehrere der nicht gekennzeichneten Gebäude zwischen diesen beiden Strukturen existieren nicht mehr. Alle scheinen an einigen Stellen teilweise eingedrückt und an anderen Stellen geschmolzen zu sein. Teile des Bodens sind von Säurenarben gezeichnet und karg, einschließlich eines großen schwarzen Streifens auf dem Stadtplatz. Fühlen Sie sich frei, weitere Gebäude in der Stadt zerstört darzustellen.

Tote oder Vermisste: Der Gelehrte Allustan wird vermisst und gilt als tot. Jeder in der Stadt geht davon aus, dass der Drache ihn mittlerweile gefunden und getötet hat – Ilthane hat kein Geheimnis daraus gemacht, dass er derjenige war, nach dem sie suchte. Mehrere Angestellte des Emporiums haben die Stadt verlassen, einschließlich Shag Solomon (den die Abenteuerler in "The Prince of Redhand" wieder treffen werden), während andere in anderen Einrichtungen der Stadt Schutz gesucht haben. Bei dem Drachenangriff kamen mehrere Bürger ums Leben, und die Überlebenden verkriechen sich nun ängstlich in ihren Häusern. Fühlen Sie sich frei, beliebige NSCs, die die Abenteuerler kennen, nach Bedarf in die Liste der Toten aufzunehmen.

Die Rückkehr der Helden: Kurz nachdem die Abenteuerler in der Stadt ankommen, werden sie von einer Gruppe Wachen aus der Garnison angesprochen. Diese Wachen erkennen die Abenteuerler auf den ersten Blick und bitten sie inständig, den Drachen zu töten, der in die Stadt gekommen ist. Sie beschreiben den Drachen als ein 30 Fuß langes schwarzes Monster mit einer verheerenden Säure-Atemwaffe. Allustans Haus war das erste, was der Drache zerstört hat, und von dort aus ist er in einem Wutanfall weitergezogen und hat Häuser rechts und links zerschmettert, bis er den Stadtplatz erreichte. Das Wesen begann dann, verwundete Opfer auf dem Platz zu sammeln und forderte Informationen über Allustans Aufenthaltsort. Dutzende Menschen wurden getötet, bevor jemand dem Drachen antworten konnte – Allustan hatte in letzter Zeit viel Zeit am Flüsternden Steinhügel verbracht. Der Drache erhielt Anweisungen zu dem mittlerweile berichtigten Grab und flog dann nach Norden.

Das war vor drei Tagen. Die Stadtbewohner leben seitdem jeden Tag in Angst, dass der Drache jederzeit zurückkehren könnte. Niemand weiß, warum der Drache hinter Allustan her ist oder woher er gekommen ist. Es ist nur bekannt, dass niemand in der Stadt seiner Wut standhalten konnte.

Wenn du die Kampagne "Zeitalter der Würmer" spielst, sollten die Abenteuerler jetzt

Gelegenheit haben, mit den Bewohnern der Stadt zu interagieren. Sie möchten vielleicht alte Freunde treffen, alte Feinde quälen oder sonstige offene Enden aus ihren vorherigen Abenteuern in Diamantsee abschließen. Schließlich sollten sie sich zum Flüsternden Steinhügel aufmachen, um herauszufinden, was mit Allustan passiert ist, der seit dem Tag vor dem Drachenangriff nicht mehr in der Stadt gesehen wurde.

#Der flüsternde# Steinhügel
(SG 13)

Der schwarze Drache Ilthane hatte bereits geplant, die Abenteurer anzugreifen, weil sie ihre Pläne, die verworrenen Asteachsen zu infizieren, vereitelt hatten (siehe "Begegnung in der Schwarzenwall-Feste"). Als Agenten der Ebenholz-Triade aus Alhaster sie kontaktierten und sie darum baten, die Abenteurer und ihren Mentor Allustan zu verfolgen und zu töten, als Vergeltung für ihre Taten gegen die Zelle der Ebenholz-Triade unterhalb von Diamantsee, stimmte sie bereitwillig zu. Die versprochenen Zahlungen in GM und Magie waren für sie fast nebensächlich. Ilthane reiste nach Süden nach Diamantsee, mit der Absicht, zuerst Allustan zu töten und dann zu den Abenteurern überzugehen, stellte jedoch fest, dass der Zauberer nicht zu Hause war. Als sie erfuhr, dass er die letzten Tage im Flüsternden Steinhügel verbracht hatte, überfiel Ilthane den Zauberer in jener Nacht, als er aus dem Grab herauskam, und verwundete ihn schwer, bevor er es schaffte, zu entkommen. In den letzten Tagen hat Ilthane ihre Zeit abgewartet, sich ausgeruht und von ihren Wunden erholt und geduldig darauf gewartet, dass Allustan aus dem Cairn auftaucht. Sie weiß, dass Allustan noch nicht teleportieren kann, aber sie fängt an zu überlegen, ob er möglicherweise über einen anderen Weg entkommen ist, als die Abenteurer in die Gegend kommen.

Kreatur: Die Tatsache, dass Ilthanes glorreiche Jagd auf ein langwieriges Warten vor einem glorifizierten Mauselloch reduziert wurde, entspricht nicht dem, was sich der Drache vorgestellt hat, als sie diesen Auftrag annahm. Sie ist ein wenig ungeduldig und mehr als nur ein wenig genervt von ihrem ersten fehlgeschlagenen Versuch, Auftragsmorde auszuführen. Sie ist auch klug genug, um misstrauisch gegenüber den Abenteurern zu sein, und sie zieht es vor, auf eigenem Terrain anzugreifen. Ilthane betrachtet das Gebiet um den Flüsternden Steinhügel als ausreichend offen für einen Luftangriff und frei von den Komplikationen, die mit einem Angriff in oder in der Nähe der Stadt Diamantsee einhergehen würden. Sie hat sich das Gelände eingeprägt und wartet auf ihre Gelegenheit. Eine getarnte Gruppe, die anbietet, ihr zu helfen, "den Zauberer aus dem Tunnel zu holen", könnte Ilthanes Zusammenarbeit sichern, aber es erforderte einen ziemlich guten Bluff-Wurf (gegen Ilthanes Sense Motive-Wurf von +21).

Ilthane ist etwas gefährlicher als der durchschnittliche erwachsene schwarze Drache. Sie ist eine begabte Alchemistin und hat unter Anleitung von Dragotha mehrere starke Elixiere entwickelt, die die Lebenden mit drakonischer Kraft durchströmen. Die Abenteurer haben möglicherweise bereits mit einigen Ergebnissen von Ilthanes Elixiere zu tun gehabt (mehrere der Echtenmenschen und Kobolde aus "Begegnung in der Schwarzwall-Feste" wurden auf diese Weise verstärkt). Nun werden sie mit den Ergebnissen ihrer größten Entdeckungen konfrontiert - Elixiere, die sie selbst verwendet hat, um anhaltende Verbesserungsboni auf ihre Fähigkeitswerte, Immunität gegen Gift und eine gefährliche Verstärkung ihrer Atemwaffe zu erlangen.

ILTHANETHEBLACK =——(sss—iti'ie«CR:«~z*S

Weiblicher erwachsener schwarzer Drache
CHAOTISCH BÖSE Großer Drache (Wasser)

Ini +1; Sinne Blindsinn 60 ft., Dunkelsicht 120 ft., scharfe Sinne, Dämmerungssicht; Hören +16, Beobachten +20

Aura Schreckenspräsenz (SG 20, 180 ft., TW 18 oder weniger)

Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch, Aquan

RK 29, BÜ 10, FF erwischt 28
Trefferpunkte 218 (19W12+95 TW); RK 5/Magie

Immunität Säure, Lähmung, Gift, Schlaf 5
SR 18 mh

Ref +16, Will +12

Bewegungsrate 60 ft., Fliegen 150 ft. (schlecht), Schwimmen 60 ft.

Nahkampf* Biss +20 (3W6+13) und 2 Klauen +17 (1W8+9) und 2 Flügel +17 (1W6+9) und Schwanzschlag +17 (1W8+16)

Nahkampfreichweite 10 ft.; Angriffsbereich 5 ft. (10 ft. mit Biss)

GAB +19; Kampfmanöver +30

Angriffsoptionen Fliegenangriff, Power-Angriff

Besondere Angriffe Atemwaffe (80 ft. Säurelinie; 12W4 plus Gift; Ref SG 23

halbiert; 1W4 Runden zwischen Verwendungen)
Zauber vorbereitet (ZS 3., +19 auf Fernberührung)

(6/Tag) – Alarm, Charme
Person (SG 12), Magische Rüstung 0 (6/Tag) – Benommenheit (SG 11), Magie entdecken, Aufblitzen (SG 11), Öffnen/Schließen, Strahl des Frosts

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6.)

3/Tag – Dunkelheit

1/Tag – Wasser korrumpieren (SG 20)

Attribute Stärke 25, Geschicklichkeit 12, Konstitution 21, Intelligenz 12, Weisheit 13, Charisma 12

Besondere Qualität Wasseratmung

Talente Fliegenangriff, Verbesserter natürlicher Rüstungsschutz, Verbesserte natürliche Waffe (Biss), Mehrfachangriff, Power-Angriff, Waffenfokus (Biss), Flugkreis

Fertigkeiten Bluff +15, Klettern +21, Diplomatie +5, Verstecken +17, Einschüchtern +14, Hören +16, Bewegung lautlos +21, Suche +10, Menschenkenntnis +22, Beobachten +20, Schwimmen +26

Atemwaffe (ÜF): Ilthanes Atemwaffe strömt giftige Dämpfe aus und verursacht zusätzlich Säureschaden. Jeder, der Schaden durch Ilthanes Atemwaffe erleidet, muss einen SG 23

Willenswurf bestehen, sonst erleidet er 1W4 Punkte Stärkeschaden. Eine Minute später muss der Charakter erneut einen SG 23 Willenswurf machen, sonst erleidet er weitere 1W4 Punkte Stärkeschaden.

Beinhaltet Anpassungen für den 6-Punkte Power-Angriff.

Taktiken: Ilthane beobachtet den Eingang zu Der flüsternde# Steinhügel von einem kleinen Hain auf einem Hügel, 100 Fuß vom Eingang des Grabmals entfernt. Selbst nach Einbruch der Dunkelheit sind ihre Sinne scharf genug, um automatisch jeden zu bemerken, der versucht, sich dem Cairn zu nähern, ohne sich zu verstecken. Da sie 100 Fuß entfernt ist, erhält sie einen Malus von 20 auf Wahrnehmungswürfe (Hören und Wahrnehmung), um andere zu bemerken, die sich dem Eingang des Cairns nähern. Sie schläft zweimal am Tag in Sechsstunden-Schichten (von Mittag bis zur Dämmerung und von Mitternacht bis zum Morgengrauen) und verlässt sich dabei auf einen Alarmzauber, den sie am Eingang des Cairns wirkt, um sie während dieser Stunden vor Eindringlingen zu warnen.

Sobald sie jemanden bemerkt, der sich dem Cairn nähert, wirkt sie Magische Rüstung und springt in die Luft, fliegt niedrig um die Rückseite des Hügels und nähert sich so leise wie möglich der Gruppe von hinten.

Charaktere, die einen Hören- oder Wahrnehmung-Wurf machen (gegen ihre Bewegungs-lautlos- und Verstecken-Würfe, aber mit einem Malus von -5 aufgrund der Entfernung), erhaschen einen Blick auf ihre Annäherung oder hören das Flattern ihrer Flügel.

In der ersten Kampfrunde versucht Ilthane so viele der SC wie möglich mit ihrem Atemwaffeneffekt zu erfassen. Anschließend landet sie zwischen der Gruppe und dem Eingang des Cairns und vielleicht direkt darüber, und greift jeden in Reichweite an. Während des Kampfes brüllt sie auf Common: "Dragotha soll euch alle holen! Der Zauberer gehört mir!"

Ilthane verfolgt die SC in den Flüsternden Cairn, folgt ihnen jedoch nicht in Icosiols Grab, falls sie es so weit schaffen. Stattdessen wartet sie draußen für bis zu einer weiteren Woche und plant, die SC beim Verlassen des Grabes zu überfallen.

Entwicklung:

Ilthanes Unterschlupf ist weit im Norden in der Nähe der Stadt Alhaster versteckt. Es besteht die Möglichkeit, dass die SC in Teil 8 des Age of Worms-Abenteuerpfads die Chance haben, ihn zu finden (sowie die seltsamen alchemistischen Schatz, die er enthält).

Teil 2: Icosiols Grab

Nachdem sie Ilthane besiegt haben, können die SC ungestört in Der flüsternde# Steinhügel eintreten. Es ist möglich, Allustans Fortschritte durch den Flüsternden Cairn und das Grab von Icosiol mit einem SG 24 Survival-Wurf von jemandem mit der Fähigkeit "Track" zu verfolgen. Even wenn die SC ihn nicht verfolgen können, sollte es offensichtlich für diejenigen sein, die Der flüsternde# Steinhügel zuvor besucht haben, wohin er gegangen ist. Das letzte Mal, als die SC im Cairn waren, war einer der Durchgänge nach Osten eingestürzt. Allustan hat diesen Durchgang freigeräumt und den Schwarzen Siegel im Bereich 1 freigelegt.

Sobald die SC das Grab von Icosiol erreichen, ist die Atmosphäre trocken und kühl. Periodische und verspielte Windböen durchstreifen die Gänge und verhindern das Anhäufen von Staub, sodass das Grab ständig von einem sanften Flüstern erfüllt ist. Die Wände bestehen aus verstärktem Mauerwerk und die Türen aus Basalt. Ein SG 20 Wissen (Architektur und Ingenieurwesen) Wurf genügt, um festzustellen, dass das Grab unglaublich alt ist, aber für Ewigkeiten gebaut wurde und die Zeit gut überstanden hat.

Das Schwarze Siegel (SG 10)

Die Wände dieses Durchgangs sind vernarbt und eingedellt, was darauf hindeutet, dass dieser gesamte Bereich bis vor kurzem eingestürzt war. Am Ende des Tunnels befindet sich eine glänzend schwarze Oberfläche mit einer erhöhten Kugel in der Mitte, ähnlich dem Buckel in der Mitte eines Schildes. Die glänzend schwarze Oberfläche ähnelt einer stark lackierten Tür.

Die seltsame schwarze Tür scheint massiv zu sein, aber Objekte, die darauf treffen, lassen sie zittern und wogen, als wäre sie eine senkrechte Wand aus Wasser oder weichem Gelatine. Ein SG 20 Wissen (Arkanes) Wurf identifiziert das Objekt als ein Portal. Die Tür kann einfach durchschritten werden, indem man hindurchgeht - es ist, als würde man durch eine besonders zähe Wand aus warmem Schlamm gehen. Das Durchschreiten des Portals erfordert eine Vollrunde-Aktion, und nur eine Kreatur kann dies gleichzeitig tun. Leider provoziert das Durchschreiten Angriffe der Gelegenheit durch den Wächter der Tür.

Portal zum Grab von Icosiol: Härtegrad 16; TP 60; SG 28 zerstören; Zauberstufe 20.

Kreatur: Jeder, der das Portal berührt, wird sofort dem Angriff des Wächters der Tür, einem Abyssalghul, ausgesetzt. Der Ghul wurde vor langer Zeit von den Windherzögen in die Tür gebannt und wurde aus seinem langen Schlaf erweckt, als Allustan das Portal zum ersten Mal benutzte. Der Ghul belegt effektiv das Feld, in dem sich das Portal befindet. Um das Portal zu passieren und in das Grab von Icosiol zu gelangen, muss ein Charakter an dem Ghul vorbeikullern oder ihn überrennen, um durch seinen Raum zu gelangen. Das Durchdringen der Ebenen erlaubt ebenfalls einen freien Durchgang am Ghul vorbei. Ein Dimensionstor, Teleport oder ein ähnlicher Zauber, der gewirkt wird, während ein Charakter die Tür berührt, ermöglicht ebenfalls einen freien Durchgang durch das Portal in das Grab von Icosiol (so ist Allustan in das Grab gelangt, ohne den Ghul zu zerstören). Der Ghul kann nicht mit Stiertreiben oder ähnlichen Taktiken aus dem Eingangsbereich bewegt werden.

Der Ghul kann ohne Abzüge von jedem angegriffen werden, der mit dem Portal in Kontakt ist. Der Ghul erhält totale Verdeckung und Schutz vor allen anderen Angreifern, was ihm einen Bonus von +4 auf seine Rüstungsklasse und eine Ausweichchance von 50% gibt. Darüber hinaus gilt der Härtegrad 16 des Portals auch für Angriffe gegen den Ghul von Quellen, die keinen Kontakt mit dem Portal haben. Jeder Angriff, der gegen den Ghul gerichtet ist und von jemandem ausgeht, der keinen Kontakt mit dem Portal hat, beschädigt auch das Portal. Wenn das Portal zerstört wird, schließt es sich sofort und setzt den Ghul in der Flüsternden Cairn oder Icosiol's Tomb

frei (50%ige Chance für jeden Ort). Wenn der Ghul getötet oder verbannt wird, kann das Portal frei passiert werden. Ein erfolgreicher Turn Undead-Test zwingt den Ghul aus dem Portal (gleiche Chancen, auf beiden Seiten zu landen). Rebuke Undead hat nicht dieses Ergebnis, rendert den Ghul aber zahm genug, um den Durchgang durch das Portal ohne Gegenwehr zu ermöglichen.

Der Ghul kann jeden angreifen, der sich innerhalb von 1,5 m (ca. 1,5 Meter) des Portals befindet. Da er totale Verdeckung gegenüber Zielen hat, die keinen Kontakt mit der Tür haben, wendet er automatisch seinen Schleichangriffsschaden an. Wenn niemand in Reichweite ist, kann sich der Ghul vollständig in das Portal zurückziehen, zu diesem Zeitpunkt kann er nicht angezielt oder verletzt werden (das Portal selbst kann natürlich immer noch beschädigt werden). Asyssat GHOUL HG 10

CE Mittelgroße Untoter (überplanarisch)

Init +7; Sinne Blindsight 90 ft, Todeswache 90 ft, Hören +2, Beobachten +2

Sprachen Abyssal ee |
Fiend Folio 13 AL Affe
7 =r

RK 27, BÜ 13, FF erwischt 27; Ausweichen, Beweglichkeit, unheimliche Ausweichen ay
Trefferpunkte 104 (16 TW) hie
Immunität gegen Elektrizität; Untote Eigenschaften .
Resistenz gegen Säure 10, Kälte 10, Feuer 10; SR 20 =

ZÄH +5, REF +10, WIL +12

Bewegungsrate 40 ft.

Nahkampf 2 Frontkrallen +15 (1W4+7 plus Krankheit) und
Hinterkrallen +13 (2W4+3 plus Krankheit)
GAB +8; Grp +15 (Entzug 1W6 Weisheit bei einem erfolgreichen Pin) Be

Angriffsoptionen Überraschungsangriff +5W6, verbessertes
greifen (wenn beide Frontkrallen treffen) bei .
Besondere Angriffe Weisheitsentzug
Werte Stärke 25, Geschicklichkeit 16, Konstitution —, Intelligenz 14, Weisheit 15, Charisma 18

Talente Ausweichen, Verbesserte Initiative, Blitzschnelle
Reflexe, Beweglichkeit, Mehrfachangriff, Spring Attack
Fertigkeiten Balance +20, Klettern +20, Verstecken +20,
Springen +23, Geräuschlos bewegen +20, Taumeln +20
Krankheit (AF): SG Willenskraft 18, Inkubationszeit

1 Tag, 1W6 Konstitution. Jedes Mal, wenn eine Kreatur Konstitutionsschaden erleidet,

muss sie einen SG Willenskraft-Rettungswurf mit SG 18 ablegen, oder

1 Punkt des erlittenen Schadens wird zu

Konstitutionsentzug.

Entwicklung: Der abyssische Ghoul ist leicht verrückt und kann nur wenige Hinweise geben, wenn er gefangen genommen wird. Wenn die Gruppe den Ghoul freilässt und dann geht oder sich ausruht, um nach dem Sieg über Ithane zu heilen, können sie den Ghoul dabei finden, wie er aufräumt. (Er frisst die Leiche des Drachen von innen heraus.) Der Ghoul verbringt mindestens eine Woche damit, Drachenfleisch zu plündern, bevor er sich auf den Weg macht, um den Diamantsee zu erkunden.

Wenn das Portal zerstört wird, haben die Spielercharaktere einige Schwierigkeiten, das Grab von Icosiol zu erreichen. Das Portal kann von jedem Charakter repariert werden, der die Fertigkeit Wundergegenstand herstellen besitzt und die Zauberei Tor, Großes Teleportieren, Dimensionswechsel, Teleportieren oder Teleportationskreis kennt. Die Reparatur erfordert eine Ausgabe von 25.000 GM, 2.000 EP und 50 Tagen Arbeit. Da Allustan derzeit in Stasis gefangen ist und die Kampagne "Zeitalter der Würmer" nicht auf eine Zeitspanne begrenzt ist, gibt es keine direkten Auswirkungen (abgesehen von den Ressourcen), wenn die Spielercharaktere diesen Weg wählen. Natürlich haben die Spielercharaktere keine Möglichkeit, dies zu wissen, und wahrscheinlich sträuben sie sich davor, 50 Tage und tausende GM und EP aufzuwenden, um das Portal zu reparieren.

Glücklicherweise gibt es eine Alternative. Ein Charakter, der das zerstörte Portal mit einem Magie entdecken (oder einem ähnlichen Zauber) untersucht und einen SG 20 Wissen (Arkanes), Magiekunde oder bardisches Wissen-Wurf macht, bemerkt, dass, obwohl das Portal selbst zerstört ist, das Portal auf der anderen Seite immer noch funktioniert und seine Magie immer noch mit dem zerstörten Portal verbunden ist. Als Ergebnis kann ein Charakter, der das zerstörte Portal berührt und den Zauber Dimensionswechsel, Teleportieren oder Großes Teleportieren wirkt, sich selbst (zusammen mit allen anderen Charakteren, die der Zauber erlaubt) zum fernen Portal transportieren, als ob das aktuelle Portal noch funktionsfähig wäre.

Charaktere, die durch das Portal treten, werden zum Bereich 2 transportiert. Obwohl es auf der Karte so dargestellt ist, als ob die beiden Punkte

physisch verbunden wären (und aus der Sicht der

Spielercharaktere sollte es auch so scheinen), befindet sich das Grab von Icosiol tatsächlich tief unter den

alten Feldern von Pesh, in einer Region etwa

500 Meilen nordöstlich des Diamantsees.

Falls es den Spielercharakteren irgendwie gelingt, aus dem Grab durch 1.000 Fuß Gestein nach oben zu gelangen,

kommen sie in einer kargen Ebene heraus. Im Norden erhebt sich ein einzelner Vulkan, eine Rauchwolke treibt von seinem Gipfel. Ein Wurf mit SG 20 Wissen (Geographie) identifiziert diesen Vulkan korrekt als den legendären Vulkan Weißer Rauchberg.

Es gibt keinen physischen Eingang zum Grab von Icosiol von dieser Region aus, und falls die Spielercharaktere beschließen, die Gegend zu erkunden, musst du zusätzliche Abenteuer entwickeln, wie es dir passt.

Der Heulende Gang
(SL 11)

Dieser steil abfallende Gang ist erfüllt von brausendem, schreiendem Wind und Rauch. Kleine hohle Vorsprünge in dem Gang scheinen den Lärm zu verursachen, aber es ist offensichtlich, dass die Luft im Inneren mit ungewöhnlicher Geschwindigkeit nach außen gedrückt wird. Der Lärm erschwert das Hören und Sprechen.

Dieser Tunnel wurde entwickelt, um Besucher mit Stößen aus elementarer Luft zu reinigen. Die schreienden Winde im ersten Tunnel werden durch die Tunnelarchitektur selbst erzeugt, wenn die Luft über die Vorsprünge strömt. Der Tunnel verstärkt die Geräusche und macht die Kommunikation nahezu unmöglich (SG 25 Hörwurf, um jemanden zu hören und zu verstehen) und erfordert einen SG 25 Konzentrationstest, um Zauber mit verbalen Komponenten zu wirken.

Die kleinen Geräuschvorsprünge in der Halle können relativ leicht mit stumpfen Waffen abgebrochen werden (TP 5, Härte 3). Wenn alle zwölf Geräuscherzeuger aus Stein zerstört sind, hört der Lärm auf. Für jeden einmal zerstörten Vorsprung wird der oben genannte SG um eins reduziert.

Kreaturen: Dieser Tunnel ist angenehmes Terrain für sechs Belker, uralte Beschützer des Grabes, die die frische Außenluft genießen, die in diese Kammer strömt. Die Belker sind zu Beginn in Rauchform und nutzen diese Form, um schnell überall in der Gruppe aufzutauchen. Sie greifen alle nicht-elementaren Kreaturen an, die den Gang betreten. Der Wind selbst, obwohl laut, ist nicht besonders stark. Er verringert jedoch die Fluggeschwindigkeit eines Belkers in Rauchform um 6 m.

Belker (6): TP 38 jedes; Monsterhandbuch 27.

La

Der Saal des Gifthauchs (SG 11)

Dieser hohe, tempelartige Raum hat eine 12 m hohe Decke. Ausgeführte Steinsäulen reichen in eleganten Linien bis zur Decke, aber seltsame Ansammlungen von Stacheln ragen aus dem Boden in zwei deutlich abgegrenzten Bereichen wie Barrikaden.

Nahe den Türen im Norden, Süden und Osten stehen aus gemeißeltem Stein gefertigte Abbildungen von großen, länglichen menschlicheroiden Formen. Eine Reihe kleiner Öffnungen, etwa einen Zoll im Durchmesser, zieren die Wand zwischen diesen Formen. Unter diesen Öffnungen befinden sich kleine Becken, etwa so groß wie ein Apfel. Seltsame Wellenbewegungen lassen die Türen und die nahegelegenen Wände eher wie ein Vorhang als wie eine ebene Fläche wirken. Verdrehte Runen winden sich über die Wände. Der Boden ist mit Kanälen versehen, als ob sie Wasser transportieren sollen, aber derzeit fließt dort nichts.

Die Wandrunen sind in einer alten Sprache namens Vaati geschrieben, die von vielen als die ursprüngliche Schriftform von Auran betrachtet wird. Ein SG 25 Entziffern-Wurfschrift-Wurf, der von jemandem gemacht wird, der Auran spricht, erlaubt die Übersetzung dieser Runen, ebenso wie Verstehen von Sprachen. Die Runen erwähnen "ruhmreichen Icosiol", eine "unvergleichliche Armee" und ähnliche Lobesworte als Teil einer allgemeinen Beschreibung der Schlacht von Pesh. Das Aussprechen des Namens Icosiol laut in diesem Raum deaktiviert beide Fallen für eine Stunde.

Die Türen im Norden sind falsche Türen, zwei von vielen in dem Grab platziert, um Grabräuber zu verwirren und zu täuschen.

Falle: Zwei Fallen, eine windbasierte und eine mit giftigem, magischem Gas, bewachen diesen Raum.

Die erste Falle ist mit den Klingenbarrikaden verbunden. Jeder, der auf ein mit einem "T" markiertes Feld tritt, löst die Falle aus und wird von einer kräftigen Windböe erfasst, die ihn auf die Stacheln schleudert. Es gab einst viele weitere Druckplatten, um diese Falle auszulösen, aber die Zeit hat die meisten von ihnen zerstört.

Die zweite Falle ist mit den winzigen Löchern in den Wänden und den kleinen Becken entlang des Bodens verbunden. Die Becken strahlen eine schwache Verwandlungsmagie aus, und wenn sie von jemandem, der auf einem mit "GT" markierten Feld steht, ausgelöst werden, erzeugen sie eine Wolke aus weißem Dampf, die wie Nebel aussieht. Wenn dieser Dampf erzeugt wird, steigt er entlang der Wand hinauf und verbindet sich mit den Reliefs an

der Wand, wodurch ein flüssiges Bild entsteht, das Icosiol bei der Schlacht von Pesh zeigt, wie er gegen verdrehte Kreaturen des Chaos kämpft. Das letzte Bild ist recht detailliert und zeigt Icosiol, wie er eine Allianz mit einem mächtigen Marut-Inevitable bildet. Am Ende der Darstellung zeigen die Gasfontänen, wie Icosiol eine große quadratische Siegelplatte in einer Hand hält und einen langen Stab oder eine Stange in der anderen, als würde er sie dem Betrachter präsentieren. Der Dampf, der diese Bilder animiert, ist giftig und beeinträchtigt jede Kreatur innerhalb von 3 m von den Wänden des Raumes.

Windspießen-Falle: SG 5; magisches Gerät; Auslösung durch Standort; automatischer Rücksetzmechanismus; Windböe von hurrikanartiger Stärke (SG 20 Will; riesige oder größere Kreaturen nicht betroffen, große Kreaturen zu Boden geworfen, kleinere Kreaturen auf die Stacheln geschleudert und erleiden 4W6 Punkte Durchdringungsschaden); SG 32 Suchen; SG 32 Fallensicherung.
Giftgasfalle: SG 10; magisches Gerät; Auslösung durch Standort; automatischer Rücksetzmechanismus; Gas; nie verfehlend; Verzögerung von 1 Runde; Gift (SG 18 Stärke-Rettungswurf, 1W4 Geschicklichkeit/2W6 Geschicklichkeit); SG 32 Suchen; SG 32 Fallensicherung.

Halle der einstürzenden Säulen (SG 8)

Diese lange Halle enthält ein Zwillingsspaar von Säulen, die zu großen Türen am anderen Ende führen. Es handelt sich um Säulen aus großen Marmorblöcken in Form von Trommeln; nicht alle sind gleich gealtert, daher variieren ihre Farben von grau über weiß bis beige.

Falle: Diese Halle ist nichts weiter als eine Sackgasse und eine Falle für chaotische Eindringlinge. Die Türen am anderen Ende sind falsch und öffnen sich zu einer leeren Steinwand mit dem Pfeilsymbol des Gesetzes. Wenn eine chaotisch ausgerichtete Kreatur sich innerhalb von 1,5 m einer Säule befindet, stürzt sie sofort auf diese Person herab. Das Öffnen der falschen Türen am nördlichen Ende der Halle lässt alle Säulen einstürzen und kann alle im Raum beeinflussen.

Falle der einstürzenden Säulen: SG 8; magisches Gerät; Auslösung durch Nähe (Erkennung von Chaos); Reparaturrücksetzung; mehrere Ziele (alle innerhalb von 1,5 m von der Säule); 8W6 Schadenspunkte durch Zerquetschen; SG 22 Reflex-Halbierung; SG 32 Suchen; SG 32 Fallensicherung.

Entwicklung: Die Schattenspinne Flycatcher (siehe Bereich 9) könnte auch hier angreifen,

einen Spielercharakter packen und sich sofort zurückziehen.

Der Graf von Sent Coalchester (SG 13)
Ein Strom superheißer Luft strömt aus diesem Raum, ähnlich der Hitze einer Schmiede. Glühende Kohlen bedecken den Boden des Raumes. Am anderen Ende des Raumes befinden sich ein Paar kupferner Doppeltüren. In der entfernten Ecke des Raumes steht eine kleine Truhe aus schwarzem Stein.

Die Temperatur hier ist extrem; Kreaturen erleiden alle Minute 1W6 Feuerschaden. Außerdem müssen Kreaturen alle 5 Minuten einen Willenswurf (SG 15, +1 pro vorheriger Wurf) machen, sonst erleiden sie 1W4 Punkte nichttödlichen Schadens. Kreaturen, die schwere Kleidung oder Rüstung tragen, erhalten einen Malus von -4 auf ihre Würfe. Diejenigen, die Metallrüstung tragen oder Metall berühren, sind von Hitze wie von einem erhitzten Metall betroffen.

Kreaturen: Ein edler Salamander und sein feurelementarer Diener wurden hier durch uralte elementare Schwüre gebunden, um als Wächter des Grabes des Windherzogs zu dienen. Der aktuelle Wächter ist Antyress Redpike aus Coalchester, der von seiner Pflicht und dem Mangel an Besuchern gelangweilt ist. Er bleibt in diesem Raum, es sei denn, er hört Geräusche von Kämpfen oder ausgelösten Fallen in der Nähe, woraufhin er widerwillig herausgleitet, um nachzusehen.

Antyress und sein elementarer Leibwächter Smoughed greifen Eindringlinge nicht sofort an. Der Salamander ist sehr gesprächig, selbst während des Kampfes. Sein Ego und Narzissmus sind Kräfte, mit denen man rechnen muss - das einzige Thema, das er mehr als sich selbst mag, ist das Klagen über die miserablen Aufgaben, die er hier verrichten muss. Es ist möglich, dass die Spielercharaktere ihn davon überzeugen können, sie nicht anzugreifen. Seine anfängliche Einstellung ist unfreundlich, und wenn sie freundlich wird, stimmt er zu, ein Auge auf die Gruppe zuzudrücken. Er kann mit Edelsteinen oder Schmuck bestochen werden - jeder im Wert von 500 GM erhöht das Ergebnis des Diplomatie-Wurfs um 1, um seine Einstellung anzupassen. Wenn Antyress hilfreich wird, warnt er die Gruppe auch vor dem Hüter (Bereich 10) und dem Xorn am Tor (Bereich 11).

Die eine Sache, über die Antyress den Spielercharakteren nichts sagt, ist der Schattenrabe Flycatcher. Vor nicht allzu langer Zeit erzählte Flycatcher Antyress von der Existenz des wahren Grabes von Icosiol, und der Salamander träumt davon, sich von den Schwüren zu befreien, die ihn binden, und die angeblich dort versteckten Schatz zu plündern. Er hat mehrmals versucht, das Grab alleine zu erreichen, ist aber gescheitert.

Er hofft, dass er eines Tages das Vertrauen von Flycatcher gewinnen kann, damit die beiden zusammenarbeiten können, um dieses Ziel zu erreichen.

Antyress Redpike, Graf von Coalchester (edler Salamander): TP 112; GZ BÖ; Monsterhandbuch 219.

Smoughed, riesiger Feurelementar: TP 136; Monsterhandbuch 90.

Taktik: Wenn er angegriffen wird, zieht es Antyress vor, direkte Nahkämpfe zu vermeiden, indem er sich hinter seinem Elementar versteckt. Wenn er mehr als 30 Schadenspunkte erleidet, beschwört Antyress einen zweiten riesigen Feurelementar, um ihn zu verteidigen. Er behauptet, überhaupt nicht kämpfen zu wollen, gibt aber vor, "durch Beschwörung gezwungen" zu sein und sagt fröhlich Dinge wie: "Entschuldigung, dass ich dich so in die lebenswichtigen Organe gestochen habe, alter Freund. Ich bin durch Beschwörung gezwungen. Kann nicht anders." Natürlich sind das Lügen, aber Antyress ist ein ziemlich guter Lügner.

Wenn seine Elementare besiegt sind, flieht Antyress, um sich an anderer Stelle im Grab zu verstecken und seine Zeit für Rache abzuwarten. Er könnte Flycatcher aufsuchen, um die Hilfe des Schattenrabens zu gewinnen.

Schatz: Antyress trägt ein Platinreif im Wert von 1.000 GM auf seiner Stirn, ein Symbol für sein Amt als Graf von Coalchester. Ebenso ist seine +3 Langspieß mit seinen persönlichen Runen und Sigillen verziert. Seine anderen Schatz bewahrt er in der Truhe auf. Die Truhe ist verschlossen (SG 30 Öffnen von Schlössern), aber Antyress trägt den Schlüssel bei sich. Die Truhe selbst besteht aus schwarzem Stein (Basalt), der mit Rotgold, Kupfer und verrostetem Eisen verbunden ist und wiegt allein 300 Pfund; mit allem Inhalt zusammen wiegt sie 450 Pfund. Sie enthält 2.300 GM, einen gestrickten Kupfergeldbeutel mit 300 Platinmünzen und 2 große honiggoldene Topase (jeweils im Wert von 600 GM) sowie eine schmale Messingrolle, die einen Stab der Unsichtbarkeit (9 Ladungen) enthält. Die Truhe enthält auch vier dicke Kristallflaschen eines Efreeti-Brandy namens "Scharlachrote Ambrosia" (jeweils im Wert von 200 GM), die alle in einer kleinen tragbaren Bar aus gehämmertem Messing gepolstert sind.

G. Das Schwert des Gesetzes (SG 9)

Dieser Kreuzungspunkt wird von sechs flackernden orangefarbenen und gelben Laternen beleuchtet, die um eine zentrale Statue aus grauem Stein schweben. Die Statue zeigt einen androgynen Windherzog, der Gewänder trägt, die von einer Brise

bewegt zu werden scheinen. Die Figur könnte ein Symbol für Gerechtigkeit oder Krieg sein, denn sie hält ein glitzerndes Schwert in einer ausgestreckten Hand und trägt eine Waage in der anderen. Die Statue ist acht Fuß hoch und steht auf einem 1,2 m hohen Sockel.

Falle: Dieser Durchgang und die Kreuzung sind von der "Wort des Gesetzes"-Falle gesichert. Drei Fallen befinden sich im Durchgang selbst, während die Statue selbst eine Falle ist. Das Geräusch ihres Auslösens warnt den Salamander in Bereich 5 vor der Anwesenheit der Gruppe. Diese Fallen werden ausgelöst, sobald eine nicht-gesetzestreue Kreatur ein Feld mit einem "W" betritt oder sobald eine Kreatur die Statue oder ihr Schwert berührt oder manipuliert.

Das Wort des Gesetzes: SG 8; magisches Gerät; Nähe-Auslöser; automatischer Rücksetzer; Zaubervirkung (Diktum, Kleriker der 13. Stufe); Suche SG 32; Mechanismus ausschalten 32.

Schatz: Die hervorragend gearbeitete Statue ist mehr als 2.000 GM wert, besteht jedoch aus massivem Granit und wiegt etwas über 3 Tonnen. Das Schwert der Statue ist ein mithrilschwerter und kann relativ leicht von der Statue entfernt werden.

Die schwebenden Laternen sind mit kontinuierlicher Flamme verzaubert. Diese Laternen sind abnehmbar, schweben jedoch weiter und können abdriften, es sei denn, sie werden festgebunden oder von Hand geleitet.

Entwicklung: Wenn die Spielercharaktere Flycatcher in Bereich 4 noch nicht begegnet sind, könnten sie hier auf den Schattenrabben treffen. Er weiß, dass der glitschige Seidenfleck neben einer der "Wort des Gesetzes"-Fallen eine gute Chance bietet, einen Spielercharakter gefangen zu nehmen, und die anderen "Wort des Gesetzes"-Fallen sollten seine Flucht absichern.

Die Stille Galerie (SG 12)

Diese zweistöckige Halle leuchtet mit lila Licht von vier großen Kronleuchtern. Zwischen ihnen hängt eine große schwarze Kugel. Die Kronleuchter scheinen mit kleinen menschlicheroiden Figuren aus silbernem Metall verziert zu sein. Eine Galerie im zweiten Stock mit Bögen und spiralförmigen Säulen erstreckt sich entlang des Flurs bis zu einem zweiten Satz großer Doppeltüren. Der schwarze Fliesenboden absorbiert das Licht der Kronleuchter, und selbst der Klang in dieser Kammer wirkt gedämpft und dumpf.

Die seltsame schalldämpfende Eigenschaft dieses Raums führt zu einem Malus von -10 auf alle Wahrnehmungswürfe, die in dieser Kammer gemacht werden. Die Kronleuchter sind magisch und leuchten auf, sobald sich jemand innerhalb von 20 m von ihnen

bewegt. Die schwarze Kugel, die von der Decke hängt, ist tatsächlich das persönliche Symbol eines alten Elementarlords. Ein Wissen (die Ebenen) Wurf mit SG 30 identifiziert dieses Symbol als das von Bwimb, einem großen und grausamen General der Paraelementarebene des Schlamms, der sich vor langer Zeit mit der Königin des Chaos im Krieg gegen die Windherzöge verbündete. Diese Kugel strahlt mäßige Beschwörungsmagie aus, aber ihr einziger Zweck besteht darin, periodisch Nahrung für das Wesen bereitzustellen, das die Kammer bewacht.

Eine genaue Untersuchung der Kronleuchter enthüllt, dass jede Lichtebeine winzige windkriegerische Menschlicheroiden zeigt, die gegen die Armeen des Chaos in der Schlacht von Pesh kämpfen. Die Kronleuchter sind ähnlich geformt wie Wagenräder mit ungewöhnlichen Speichen. Jede Speiche besteht aus einer langen Welle, die in einen schwarzen Metallreifen mündet. Diese Speichen haben die gleiche Form wie das inaktive Talisman der Kugel, den die Gruppe möglicherweise in Bereich 25 des Flüsternden Cairns gefunden hat. Winzige Statuetten an einem Kronleuchter zeigen einen hundeköpfigen Dämon, der seine Waffen an General Icosiol übergibt. Eine andere zeigt einen gehörnten Dämon, der mit vielen Augen bedeckt ist und vor Icosiol kniet (dies ist der Okulusdämon, der in Bereich 24 gefangen ist). An äußeren Speichen werden ähnliche Kapitulationen von abysalen Ghulen, Yrocks, Beholdern und chaotischen froschähnlichen Menschlicheroiden vor den Armeen des Windherzogs dargestellt. Einige der windkriegerischen Figuren in diesen winzigen leuchtenden Statuetten halten Gegenstände, die dem Talisman der Kugel ähnlich sind, und benutzen sie, um schwarze Kugeln in einer Kampfszene abzuwehren.

Die Fresken und Wanddekorationen zeigen eine schwere Unausweichliche, die nach einem quadratischen Stein greift, der mit Runen bedeckt auf einem von kleinen leuchtenden Kreaturen getragenen Tablett liegt. Drei Runen scheinen aus dem Mund der Kreatur zu fließen. Diese Runen sind in Vaati geschrieben (siehe Bereich 3 oben für Entschlüsselungsregeln) und geben die Befehlsworte an, die erforderlich sind, um es jemandem zu ermöglichen, das Siegel des Gesetzes sicher zu handhaben und zu transportieren. Weitere Informationen zum Siegel des Gesetzes finden Sie im Anhang. Kreatur: Der Wächter dieser Kammer ist ein Elder Black Pudding, der aus den Brutgruben von Bwimb stammt, einer großen Bedrohung des elementaren Schlamms, der im großen Krieg gegen die Königin des Chaos gegen Aaqa kämpfte. Obwohl geistlos, bleibt er ein Herrscher unter den Schlammmassen. Dieser Elder Black Pudding versteckt sich in einer Vertiefung im Boden direkt unter den vier Kronleuchtern. Seine matte schwarze

Oberfläche ist fast nicht von den umliegenden Fliesen zu unterscheiden. Eine SG 30 Wahrnehmungskontrolle erkennt die geschickte Tarnung.

Der Elder Black Pudding bleibt ruhig, solange niemand darauf tritt, versucht, es zu beschädigen oder den Inhalt der Kammer zu stehlen. Eine Kreatur, die darauf tritt, wird automatisch von dem Elder Black Pudding gestoßen. Sobald er angreift, verfolgt die Schlammmasse ihre Beute unerbittlich und kehrt nur in diese Kammer zurück, wenn sich keine lebenden Kreaturen innerhalb von 20 m befinden. Sie ist magisch an den Grabkomplex gebunden und kann ihn unter keinen Umständen verlassen.

Elder Black Pudding: Trefferpunkte 290; Monster Manual 201.

Schatz: Jeder der Kronleuchter ist 800 GM wert und wiegt 100 Pfund.

Das Schatten-Grab (SG 11)

Diese kleine, aber gut ausgestattete Kammer hat eine zart gewölbte Decke. Die Wände sind mit Gartenmotiven bemalt, auf denen zwei Liebende der Windherzöge abgebildet sind. In der Mitte des Raumes befindet sich eine große Urne mit dunkelroter Glasur und goldener Verzierungen. An der Rückwand stehen sechs kleine Schachteln, jede aus einer schwarzen Substanz geschnitten und mit korrodiertem Metall verbunden. In jeder Ecke stehen Stühle.

Diese Kammer enthält Schatz aus Icosiols Leben außerhalb des Schlachtfeldes, einschließlich der eingäscherten Überreste seiner Kurtisane Marisella.

Falle: Die Urne enthält Marisellas Asche und ist stark gesichert. Sie löst einen Energieentzug-Zauber aus, der jeden belegt, der damit herumhantiert.

Falle "Energieentzug aus der Urne": HG 10; magisches Gerät; BÜsauslöser; automatischer Rücksetzer; Zaubervirkung (Energieentzug, Zaubergang 17, Atk +16 berührungsbasiert, 2W4 negative Ebenen); Suche SG 34, Entschärfen SG 34.

Schatz: Die Truhen sind alle verschlossen (Schloss öffnen SG 35) und enthalten verschiedene Schatz: einen Stab der Adlerpracht (15 Aufladungen), drei Tontafeln mit den elementaren Glyphen der Windherzöge (Liebesgedichte in Vaati, je 500 GM wert), eine Reihe von Schriftrollen, die längst zu Staub zerfallen sind, eine Reihe von Seidenkleidern und Gewändern, die zu Staub zerfallen, wenn sie angehoben werden (aber mit 200 winzigen Perlen im Wert von je 25 GM und 40 Türkisen im Wert von je 50 GM), und ein Weidenkorb mit passender

Platinhalskette, Ring und Ohrringen im Wert von 8.000 GM für das Set (oder je 1.500 GM). Das Schatten Netz © (SG 11) ra.

Dieser rechteckige Raum hat kleine Säulen, die entlang der Kanten stehen und teilweise die Schnitzereien an den Wänden verbergen. Blasses weißes Licht strahlt von zwei großen radförmigen Kronleuchtern, wodurch sich überlappende Schatten im Raum bilden. Blaue metallene Doppeltüren befinden sich oben an einer Treppe gegenüber dem Haupteingang und werden von zwei Kriegerfiguren mit erhobenen Doppelschwertern bewacht, sowie einer einzelnen Tür im Süden und Doppeltüren im Norden, die ebenfalls von Kriegerstatuen bewacht werden.

Dieser Raum ist die Eingangshalle zu den unteren Kammern des Grabes von Icosiol. Einst von mehreren mächtigen Luftelementaren bewacht, die die Statuen zum Leben erweckten, dient die Kammer nun als Heimat eines noch seltsameren Wesens. Die Treppe, der Boden, die Türen und die Wände dieses Raums sind mit winzigen Schattenverflechtungen durchzogen - dies sind die Netze des

Schattenspinners Flycatcher. Sie sind nicht klebrig, aber Flycatcher kann spüren, wenn etwas sie berührt oder darüber hinweggeht. Kreaturen: Der ungewöhnlich intelligente Schattenspinne-Zauberer, der ein großes Interesse an Icosiols Grabmal hat, nennt sich selbst mit verschiedenen Namen, darunter Blackleg, Walker Across the Threshold, Spitgob, Cornerweaver, Hungry Prince oder (meistens) Flycatcher. Die Gruppe könnte denken, dass mehrere Spinnen sie verfolgen, aber es ist tatsächlich nur Flycatcher unter seinen verschiedenen Pseudonymen. Flycatcher entdeckte das Grabmal zufällig, als er vor vielen Jahren im Schatten wanderte, und wurde schnell von dem Grabmal besessen. Er kehrte oft von seinem Zuhause in der Ebene des Schattens hierher zurück, um die Geheimnisse des Grabmals zu genießen. In dieser Zeit hat er sich selbst als Hüter des Grabmals betrachtet, seine Demenz und Verrücktheit haben sich aus Gründen, die selbst ihm unbekannt sind, auf diesen Ort konzentriert.

Flycatcher reagiert nicht gut auf Eindringlinge, von denen er vermutet (mit gutem Grund), dass sie hier sind, um das Grabmal seiner großen Schatz zu berauben. Er patrouilliert regelmäßig in den oberen Kammern des Grabmals und kann auf die Charaktere (PCs) in Bereich 4 oder 6 treffen. Er versucht, einen physisch schwachen

Charakter zu fangen und zieht sich dann mit seiner Beute in diese Kammer zurück, wo er auf den Rest der Gruppe wartet, um ihn zu suchen. Du solltest Flycatcher ein Mitglied der Gefolgsleute, einen Verbündeten oder vielleicht sogar einen Vertrauten oder tierischen Begleiter ins Visier nehmen lassen - wenn es ihm gelingt, jemanden zu schnappen, wird er das Opfer in Spinnenseide einwickeln und auf der Ebene des Schattens in einem Käfig verstecken. Dadurch könnte ein gefangener Charakter für eine längere Zeit aus dem Spiel genommen werden.

In jedem Fall, wenn es Flycatcher gelingt, jemanden zu fangen, verwendet er dieses Opfer als Druckmittel. Er behauptet, dass er bereit wäre, den gefangenen Charakter freizulassen, wenn die Gruppe sich dazu bereit erklärt, jemanden zu töten, den er den "Marquis des Flusses" nennt.

Flycatcher spricht von Moreto, einem wahren Ghul, einer Rasse von Untoten, die Städte in einer vergessenen Region der Unterwelt namens das Weiße Königreich bevölkern. Flycatcher erzählt den Charakteren, dass Moreto in einer tiefen Höhle unter diesen Grabmälern lebt, einer Höhle, die über einen "Fluss aus Blut" zugänglich ist, der durch das Grabmal fließt. Wenn die Charaktere zustimmen, Flycatcher den Kopf von Moreto zu bringen, stimmt der Schattenspinne zu, ihren Freund zurückzugeben.

Flycatchers anfängliche Haltung gegenüber den Charakteren ist unfreundlich. Wenn es den Charakteren gelingt, ihn freundlich zu stimmen, wird er zustimmen, einen gefangenen Charakter für 20.000 GM (oder den entsprechenden Wert in magischen Gegenständen) freizukaufen. Er verspricht, den Gegenstand zurückzugeben, sobald die Charaktere Moreto getötet haben. Wenn die Charaktere ihn sogar hilfsbereit machen können, ist er so beeindruckt, dass er den entführten Charakter als Zeichen des guten Willens zurückgibt, aber er verlangt immer noch, dass die Charaktere den wahren Ghul töten.

Der Schattenspinne ist ausweichend, wenn es um seine Gründe geht, warum er möchte, dass Moreto getötet wird. Wenn man ihn danach fragt, behauptet er, dass Moreto ihn seit Ewigkeiten gequält hat und Flycatcher einfach Rache will. Das ist eine Lüge, und da Flycatcher nicht besonders gut im Lügen ist, werden die Charaktere dies sicherlich erkennen. Flycatchers eigentlicher Grund ist komplexer. Vor einigen Tagen überfiel Moreto mit seinen untoten Dienern das Grabmal. Der wahre Ghul schaffte es, ein mächtiges Artefakt aus Bereich 10 zu stehlen und entkam den Fallen des Flusses, bevor Flycatcher ihn aufhalten konnte. Die Schattenspinne ist jetzt paranoid und traut sich nicht, Moreto in die Höhle unterhalb zu verfolgen. Die Schattenspinne hat sich den

Kopf zerbrochen, wie sie das Siegel des Gesetzes aus Moretos Fängen bekommen kann, und betrachtet die Charaktere als ihre beste Chance.

Obwohl man mit Flycatcher verhandeln kann, ist er ein bizarrer Gesprächspartner und spricht in einem Strom des Bewusstseins von wirrem Geschwätz. Er betrachtet das gesamte Grabmal als sein Territorium, obwohl seine Hauptjagdgründe anderswo liegen.

FLYCATCHER I, HG 13

Männlicher Schattenspinne-Zauberer 3 =

RG Riesige magische Bestie (extraplanar), wie im Monster Manual auf Seite 184 beschrieben.

Initiative +6; Sinne Dunkelsicht 60 ft., Dämmerungssicht; Zuhören +4, Beobachten +4

Sprachen Gemeinsprache

RK 20, BÜ 10, FF erwischt 18 (BÜ 18 gegen Waffenloser Angriff)

Trefferpunkte 175 (16 TW); DR 10/magische Waffen -; SR 23

Reflex 17, REF +13, WIL +9

Bewegungsrate 50 ft., Klettern 30 ft.

Nahkampf 4 Klauen +20 (2W4+8) und Biss +18 (2W6+4 plus Paralyse)

Reichweite 15 ft.; Reichweite 10 ft.;

GAB +14; Kampfmanöverbonus +30

Besondere Angriffe Spinnenseidiger Schleim - SG 17%

Bekannte Zauber (ZS 3)

Grad (6/Tag) — Sprachen verstehen, Schild, Wahrer Schlag

Grad (6/Tag) — Magie entdecken, Geisterhafter Klang (SG 12), Magierhand, Taschenspielererei, Magie lesen

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10)

Beliebig oft — Schattenwandern (SG 18)

Attribute Stärke 26, Geschicklichkeit 15, Konstitution 22, Intelligenz 8, Weisheit 10, Charisma 14

Besondere Qualität Vertrauten beschwören (derzeit keiner)

Talente Große Zähigkeit, Verbesserte Initiative, Verbesserte Natürliche Rüstung, Eiserner Wille, Blitzreaktionen, Vielangriff

Fertigkeiten Bluffen +5, Klettern +20, Verstecken —2 (+18 in Schatten), Zuhören +4, Beobachten +4

Besitztümer Armschienen der Rüstung +5

Paralyse (AF): Jeder, der von einer Schattenspinne gebissen wird, muss einen SG 24 Stärke-Rettungswurf bestehen, sonst ist er für 4 Runden gelähmt.

Silk Slick (ÜF); Als Vollround-Aktion kann eine Schattenspinne eine Schicht Spinnenseide auf einer festen Oberfläche sprühen. Mit dieser Substanz kann sie eine Fläche von bis zu 100 Quadratfuß bedecken, die in 13 Runden trocknet und verdunstet. Der Seidengleitfilm funktioniert in allen anderen Aspekten wie ein Fettzauber (Zauberstufe 13, Reflexwurf SG 20).

Taktik: Flycatcher verwendet im Kampf Hit-and-Run-Taktiken und versucht, Charaktere zu entführen und sie mithilfe seiner Schattenlauf-Fähigkeit auf der Schattenebene festzuhalten. Er verlässt das Grab komplett, wenn seine Trefferpunkte unter 20 fallen.

Schatz: Wenn die Gruppe die Schattenebene erreichen kann (vielleicht mit einem eigenen Schattenlaufzauber), können sie Flycatchers Vorratskammer auf der Schattenebene leicht finden, ungefähr an derselben Stelle wie dieser Raum. Zusätzlich zu den entführten Charakteren ist die Vorratskammer mit dem Besitz früherer Opfer übersät, darunter 1.800 SP, 4.000 GM, eine leere Flasche aus geschliffenem Quarz mit einem geschnitzten, sternförmigen Quarzverschluss im Gesamtwert von 1.000 GM, eine schwarze Perle im Wert von 600 GM, ein deutlich fehlerhafter Rubin im Wert von 800 GM, ein silberner Parademantelhelm mit goldener Einlegearbeit im Wert von 1.500 GM und eine mit kleinen Perlen besetzte goldene Halskette im Wert von 2.000 GM. Es gibt auch etwas zu essen.

Die Kammer des Hüters (SG 1)
Vor einem kleinen Schrein liegt eine Sammlung staubiger und archaischer Rüstungen, offensichtlich schon lange verlassen. Der Waffenständer vor der Rüstung ist leer, abgesehen von Rostflocken. Hinter der Rüstung befindet sich ein kleiner Altar, beladen mit staubigen Opfergaben vergangener Jahre. Eine Statue eines königlichen Windherzogs sitzt in einer kleinen Nische über dem Altar, und an der rechten Wand ist eine Tür gemalt.

Dies war der Privatraum eines Diener des Windherzogs namens Zifforian. Ein Wahrnehmungswurf (SG 25) zeigt, dass sich neben der Statue des Windherzog-Helden einst ein weiteres Objekt in einer eingelassenen Vertiefung befand. Diese weniger staubige Nische war der Ort, an dem einst das Siegel des Gesetzes ruhte - Moreto

schnappte es sich und floh sofort damit den Falling River hinunter.

Kreatur: Zifforian war ein Diener des Windherzogs, der über das Grab wachte. Alle Jahrzehnte kam ein neuer Diener, um den vorherigen Grabwächter abzulösen. Die Position galt als ehrenvoll, wenn auch hoffnungslos langweilig. Das änderte sich, als Zifforian während des Niedergangs der Windherzöge vergessen wurde. Als der arme Kerl feststellte, dass das Portal aus dem Grab versiegelt und mit einem Abyss-Ghul bewacht war, akzeptierte er stoisch sein Schicksal. Jahrhundertlang wachte er über die Stätte, aber letztendlich trieb ihn das Alter in einen langsamen Tod.

Zifforian verlor im Laufe der Jahre langsam den Verstand und erhob sich nach seinem Tod als schrecklicher Geist. Er war fort, als das Siegel des Gesetzes vor einigen Wochen gestohlen wurde, und ist nun besessen von dem verlorenen Gegenstand und murmelt ständig über den "Diebstahl der Schreinschätze durch die Fußsoldaten". Er greift gedankenlos jeden an, der diesen Raum betritt, indem er durch die an der Wand gemalte Tür tritt.

Zifforian, Schreckensgespenst: TP 104; Monsterhandbuch 258.

Schatz: Die staubige Rüstung ist ein Anzug aus beringter Panzerung mit +2 Elektrizitätsschutz. FE

Der Fluss des Blutes (SG 11)

Ein Fluss schießt hier durch das Grab, sein rotes Wasser so leuchtend wie Blut. Eine Steinbrücke überquert den Fluss, aber die Pfähle sind im Laufe der Jahrhunderte durch Erosion untergraben worden, und die Brückenbögen halten nur noch knapp. An mehreren Stellen neigt sich die Brücke gefährlich zur Seite. Auf der anderen Seite des Flusses befindet sich ein befestigtes Torhaus, schwach sichtbar und gesichert durch ein riesiges verrostetes Tor. Das Tor muss fünf 3 m hoch und genauso breit sein.

Trotz des äußeren Erscheinungsbilds besteht der Fluss, der hier durch das Grab fließt, nicht aus Blut. Die ungewöhnliche Farbe des Wassers ist das Ergebnis einer großen Ablagerung von Mineralien flussaufwärts von diesem Ort. Nichtsdestotrotz schätzten die Windherzöge die Morbidität des Flusses als passendes Zeugnis für das vergossene Blut während des großen Krieges zwischen Ordnung und Chaos.

Das Überqueren der Brücke zu Fuß ist gefährlich; die abschüssigen Teile sind heimtückisch, und der Halt ist überall schlecht. Es erfordert einen Balancewurf (SG 15), um die Brücke zu überqueren. Ein Misserfolg um 5 oder mehr bedeutet, dass ein Charakter in den darunter liegenden Fluss

gefallen ist. Die Brücke stürzt vollständig ein (und fügt jedem, der sich darauf befindet, 3W6 Schaden zu), wenn mehr als 500 Pfund Gewicht gleichzeitig darauf platziert werden. Es sind 9 Meter in die brodelnden roten Wasser darunter zu stürzen.

Die Ufer des Flusses sind steile, rutschige Klippen, die mit einem Kletterwurf (SG 20) erklommen werden können. Der Fluss selbst ist an seiner tiefsten Stelle nur 3 m tief und fließt ziemlich schnell. Ein Schwimmwurf (SG 15) ist erforderlich, um den Fluss zu durchqueren, und die Strömung spült jeden, der sich darin befindet, mit einer Geschwindigkeit von 6 m flussabwärts in Richtung Bereich 20. Natürlich ziehen Personen im Fluss schnell die Aufmerksamkeit der Wächter auf sich (siehe Bereich 16).

Kreaturen: Diese Kammer ist zum Unterschlupf einer Gruppe von sechs Xorn geworden, die den Flusslauf in den letzten Wochen verfolgt haben und sich von den köstlichen Erzlagerstätten ernähren, die entlang des Flusses verlaufen und ihm seine rötliche Färbung verleihen. Die Xorn sind territorial und hassen insbesondere Gnome (aufgrund eines kürzlichen Hinterhalts durch Svirfneblin in der Unterwelt). Sie greifen gnomische Spielercharaktere bevorzugt gegenüber anderen an während dieser Begegnung.

Die Xorn verstecken sich im Stein an den auf der Karte angegebenen Stellen. Wenn sich jemand einem Xorn auf weniger als 1,5 m nähert, erhebt er sich aus dem Boden und greift an. Die anderen Xorn im Raum schließen sich bald darauf dem Kampf an.

Xorn (6): TP 48 pro Xorn; Monsterhandbuch 261.

Das Grab
Torhaus

Der Eingang zu diesem Torhaus besteht aus bröckelndem, verrostetem Eisen, mit Scharnieren auf der anderen Seite und einer Reihe von Glyphen und Schutzamuletten im Eisen eingelassen. Einige der Amulette sehen fast wie Federn aus, während andere eher wie Mühlräder oder vielleicht Verschlüsse oder Hebel wirken. Der dicke Rost macht es schwierig zu sagen, was die Gravuren wirklich darstellen sollen. Einige scheinen mit schwarzem Schmutz oder Asche verschmiert zu sein.

Dieses falsche Torhaus verfügt über ein Set aus Eisen gefertigter Türen, die mit aufwändiger Schutzmagie überzogen sind. Es gibt mehrere Verzauberungen von Nystuls magischem Aurenzauber, geschnitzte und eingelegte Glyphen, halbedelsteinbesetzte Siegel und eine Vielzahl von Zifferblättern, Knöpfen und Hebeln - von denen die meisten keinen Zweck erfüllen, sondern dazu dienen, Grabräubern Zeit und Ressourcen zu

verschwinden. Der schmale Gehweg und die Schießscharten gehören zur Fassade.

Mit einem Schleichen-wurf (SG 25) am Tor klickt etwas in der Tür ein und ein neues Gerät, Zifferblatt oder Hebel erscheint. Das Haupt-Eisentor bleibt geschlossen, es sei denn, jemand besteht einen Schleichen-wurf (SG 35), in diesem Fall öffnet es sich und gibt eine weniger ramponierte, aber genauso komplizierte Tür dahinter frei.

Diese Türen können für tüftelnde Gruppen zu einem riesigen Zeitfresser werden. Eine Untersuchen-Probe (SG 30) der Mechanismen selbst, anstatt der Tür, zeigt, dass einige der Hebel nicht einmal mit etwas verbunden sind, das diese Tür öffnet.

Eisentor des Torhauses: 5 cm dick; Härte 10; TP 60; Brechwurf (SG 28).

Vorzimmer des Windherzogs (SG 11)

Eine kleine Statue eines gepanzerten Windherzogs, seine linke Hand ruht auf einem Schwert, seine rechte Hand hebt er, um seine Augen zu beschatten, steht an der hinteren Wand dieses Raumes als Teil eines kleinen Schreins. Die Statue scheint aus GM zu sein, mit funkelnden blauen Edelsteinen als Augen; ein heller Lichtstrahl scheint von oben auf die Statue. Die Wände sind mit Reliefdarstellungen von Dienern des Windherzogs, die sich verbeugen, und salutierenden Soldaten verziert. Ein aufwändiger Teppich bedeckt den Boden, aber er ist stark abgenutzt und die Farben haben verblasst - nur kleine Teile des vollständigen Musters sind noch erkennbar. Dieser formelle Schrein war für Windherzogsbeamte und Besucher gedacht, um Opfergaben und Gebete für Icosiol darzubringen. Das Hauptmerkmal ist eine 1,2 m hohe Statue des Windherzogs Icosiol, die aus Keramik und vernickeltem Eisen gefertigt ist und mit einer dünnen Goldschicht überzogen ist.

Kreaturen: Die Reliefdarstellungen zu beiden Seiten des Schreins zeigen Icosiol als triumphierend über die Feinde der Windherzöge - grundlegende Propaganda, aber dennoch gut gemacht. Die Reliefs zeigen auch viele Soldaten der Windherzöge, die Icosiol begleiten. Zwei dieser Soldaten sind tatsächlich ungewöhnliche Konstrukte, sogenannte Reliefgolems, die hier stationiert sind, um den Raum zu bewachen. Wenn die Spielercharaktere irgendetwas im Raum beschädigen oder eines der Edelsteine stehlen wollen, klettern die beiden Reliefgolems aus der Wand und greifen an. Sie verfolgen Kreaturen aus diesem Raum nur, wenn diese gestohlenen Schatz bei sich tragen.

a)
Reliefgolem (2) CRI

N Großer Konstrukt
DRAGON 334 42
Init +0; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +1, Beobachten +1
RK 23, BÜ 9, FF 23
TP 129 (18 TW); DR 10/Durchdringung oder Stoß
Immunität Magie, Konstruktmerkmale
Zäh +6, Ref +8, Will +7
Bewegungsrate 6 m
Nahkampf 2 Schläge +18 (2W8+6/19-20)
Reichweite 10 ft.; Reichweite 10 ft.
GAB +13; Ringkampf +23
Angriffsoptionen Zerteilen, Großzerteilen, Verbessertes Zerreißen, Heftiger Angriff
Fähigkeiten Str 23, Gesch 10, KO —, Int 8, Weis 12, Cha 1
Besondere Qualitäten In Stein verschmelzen, Tür des Schicksals

Feats (Fähigkeiten): Doppelschlag, Great Doppelschlag, Improved Critical (Schwere Kritische Treffer), Improved Natural Attack (Verbesserte Natürliche Attacke), Improved Sunder (Verbessertes Zerstören), Lightning Reflexes (Blitzreaktion), Heftiger Angriff (Mächtiger Angriff)

Skills (Fertigkeiten): Hide (Verstecken) +6 (+26 when merged into a wall) (+6 (+26 wenn in eine Wand verschmolzen)), Move Silently (Geräuschlos bewegen) +11

Immunity to Magic (Immunität gegen Magie) (AF): Ein Relief-Golem ist immun gegen jeden Zauber oder zauberähnliche Fähigkeit, die Zaubertrefferpunkte erfordert, mit einigen Ausnahmen. Ein Zauberspruch wie "Stein zu Fleisch" verhindert, dass der Golem seine Verschmelzung mit Stein und Phasentür-Fähigkeiten verwendet und hebt seine Schadensreduktion für 1 Stunde auf (keine Rettungswurf). Ein Zauberspruch wie "Erde und Stein erweichen" verlangsamt den Golem für 244 Runden (kein Rettungswurf). Ein Zauberspruch wie "Schlamm in Stein verwandeln" heilt ihn von allen verlorenen Trefferpunkten.

Meld into Stone (Mit Stein verschmelzen) (Sp): Ein Relief-Golem kann als Standard-Aktion nach Belieben in eine steinerne Oberfläche eintreten, ähnlich dem Zauberspruch "Mit Stein verschmelzen". Während er sich in einer Wand befindet, verschieben und verändern sich alle Schnitzereien oder Gemälde an der Wand, um das Bild des Relief-Golems anzupassen, der dort erscheint, wo er verschmolzen ist. Ein Relief-Golem kann aus der steinernen Oberfläche heraussehen und hören. Dieser Effekt dauert an, bis der Relief-Golem beschließt, aus dem Stein auszutreten. Dieser Effekt funktioniert auf Zauberstufe 18. Wenn der Zauberspruch "Steingestalt" auf eine Wand angewendet wird, die einen Relief-Golem enthält, zwingt dies den Golem sofort zum Verlassen.

Phase Door (Mit Phasentür verschmelzen) (Sp): Ein Relief-Golem kann nach Belieben als Standard-Aktion durch Holz-, Gips- und Steinwände gehen, ähnlich dem Zauberspruch "Phasentür". Solche Portale können nur einmal verwendet werden, und der Relief-Golem kann keine anderen Kreaturen mitnehmen. Die Zauberkundestufe für diesen Effekt beträgt 18.

Schatz: Die Augen der Statue sind blassblaue Topase im Wert von jeweils 1.000 GM (Goldmünzen). Die Statue selbst ist als antike Kunst mehr als 9.500 GM wert, wiegt jedoch 2.500 Pfund und würde starke Träger erfordern, um sie zu transportieren. Wenn das GM entfernt wird, ist es als Rohmaterial 800 GM wert.

Der Sturm-Globus (SG 10)

Dieser Raum ist voller flackerndem bläulichem Licht und einer Brise, die nach Gewittern riecht. Der Boden neigt sich von allen Seiten zum Zentrum hin ab, wie ein Trichter. Am unteren Ende knistert ein funkelnder Blitzkugel. Ein metallischer Dorn, der aus einem Steinblock an der Decke herausragt, berührt die Spitze der oberen Kurve der Kugel. In der Kugel schwebt eine menschliche Figur, ein Mann mit einem langen dunklen Bart, der zerrissene und befleckte rote Gewänder trägt.

Die Figur in der Kugel aus Elektrizität ist Allustan, wie jeder, der den Zauberer kennt, sofort erkennen kann. Er ist Opfer dieser gefährlichen Falle im Raum geworden und bleibt in Stasis in der Sturm-Globus gefangen, bis er gerettet wird.

Falle: Jede Kreatur, die den Raum betritt, wird von einem Blitz aus dem metallischen Dorn getroffen, der aus der Decke ragt. Der Dorn kann pro Person einen Blitz erzeugen und fügt 8W6 Punkte Elektrizitätsschaden zu (oder die Hälfte bei einem SG 20 Reflex-Rettungswurf).

Der Sturm-Globus erfüllt auch eine zweite Funktion - er dient als Gefängnis. Solange die Kugel in der Mitte des Raumes leer ist, muss jede Kreatur, die Schaden von dem elektrischen Blitz des Dorns erleidet, einen zweiten SG 20 Reflex-Rettungswurf machen. Bei einem Misserfolg wird sie sofort in die Kugel aus Elektrizität transportiert und in eine zeitliche Stasis versetzt. Gefangene des Sturm-Globus bleiben für immer gefangen, es sei denn, sie werden gerettet. Solange sich ein Gefangener in der Kugel befindet, kann sie keine weiteren Opfer einfangen.

Die Windherzöge nutzen den Sturm-Globus, um Kreaturen zu Studienzwecken einzufangen oder gefährliche Feinde einzusperren. Es ist möglich, den Sturm-Globus mit einem SG 35 Fertigkeit "Mechanismus ausschalten"-Wurf zu deaktivieren, aber beachte, dass der Dorn

weiterhin elektrische Blitze auf jeden in Raum abfeuert. Alternativ kann die Magie des Geräts mit einem erfolgreichen "Magie bannen"-Zauber gegen Zauberkundestufe 17 für 1dq Runden unterdrückt werden. Dadurch wird Allustan befreit, aber wenn er sich im Raum aufhält, wenn die Magie der Falle zurückkehrt, kann er einfach erneut gefangen werden. Schließlich wird der Sturm-Globus inaktiv, wenn der metallische Dorn über der Kugel zerstört wird. Der Dorn erzeugt keine Blitzschläge mehr auf Kreaturen, die ihn mit Magie oder Angriffen von außerhalb dieses Raumes angreifen.

Sturm-Globus: SG 10; magisches Gerät; Auslöser bei BÜ; automatischer Rücksetzer; kein Angriffswurf erforderlich (8W6 Elektrizitätsschaden, SG 20 Reflex-Rettungswurf für die Hälfte plus mögliche zeitliche Stasis); SG 10 Suche; SG 35 Fertigkeit "Mechanismus ausschalten".

Eiserner Dorn: Härte 10; TP 180; SG 36 brechen.

Entwicklung: Allustan ist seit mehreren Tagen in den Sturm-Globus gefangen und in Stasis gehalten worden. Während er sich in der Kugel befindet, altert er nicht, wird nicht hungrig oder durstig und träumt nicht einmal. Er kann auch nicht von alleine entkommen. Wenn es den SC gelingt, ihn zu retten, bricht Allustan bewusstlos auf dem Boden zusammen. Der Blitz, der ihn getroffen und gefangen genommen hat, hat ihn auf -3 Trefferpunkte reduziert, aber der Stasiseffekt hat verhindert, dass er verblutet. Sobald die Kugel entfernt ist, fängt er sofort wieder an zu bluten. Wenn die SC einen Magie bannen-Zauber verwendet haben, um die Kugel zu unterdrücken, und sie den bewusstlosen Zauberer nicht aus dem Raum ziehen, bevor sie wieder aktiviert wird, wird er wahrscheinlich sterben.

Sobald die SC Allustan ins Bewusstsein zurückbringen, ist er kurzzeitig verwirrt, erholt sich aber schnell. Die SC haben wahrscheinlich viele Fragen an ihn, aber sein erstes Anliegen ist herauszufinden, ob Ilthane besiegt wurde. Wenn die SC mit Allustan auf gutem Fuß stehen, stimmt er zu, einige ihrer Fragen zu beantworten, sobald er sich sicher genug fühlt. Seine Antworten auf wahrscheinliche Fragen sind unten aufgeführt.

Wo warst du? "Ich habe den flüsternden Steinhügel untersucht. Vor einigen Tagen habe ich ein neues Portal entdeckt - da ihr hier seid, gehe ich davon aus, dass ihr es gesehen habt. Dahinter fand ich dieses Grab. Seitdem habe ich es erkundet."

Was ist mit dir passiert? "Ich wurde von einem Drachen angegriffen. Er hätte mich fast erwischt, aber ich konnte in dieses Grab zurückflüchten. Ich suchte nach einer Art

Magie oder Werkzeug, um den Drachen zu besiegen, betrat diesen verdammten Raum, und das war es."

Was ist das für ein Ort? "Ich glaube, es handelt sich um eine der großen Gräber der Windherzöge. Es scheint tatsächlich das Grab von Icosiol zu sein."

Wer war Icosiol? "Er war einer der größten Generäle der Armee der Windherzöge - einer der sieben sogenannten Wandernden Herzöge, Champions des Gesetzes, die einen mächtigen Gegenstand namens Stab des Gesetzes schmiedeten und ihn einsetzten, um den Krieg gegen die Königin des Chaos zu beenden. Diese Niederlage zerbrach den Stab und verwandelte ihn in das, was heute als der Stab der Sieben Teile bekannt ist."

Warum erkundest du dieses Grab? "Ist das nicht offensichtlich? Dieser Ort ist wichtig. Ein mächtiger General ist hier bestattet, und viel mächtige Magie liegt hier begraben. Die Windherzöge hatten die Gewohnheit, ihre Waffen zusammen mit den Toten zu begraben, in den Monaten nach ihrem Sieg über das Chaos. Nicht so sehr, um den Toten Ehre zu erweisen, sondern um diese Waffen an einem sicheren Ort zu lagern, damit sie im Falle einer erneuten Bedrohung durch das Chaos verfügbar wären. Ich glaube, dass hier tatsächlich etwas Mächtiges verborgen ist, und ich glaube, es kann uns in den dunklen Zeiten, die uns heute bevorstehen, helfen. Außerdem... wie könnte ich widerstehen, einen Ort wie diesen zu erkunden?"

Allustan ist bestürzt, wenn die SC ihm sagen, dass sein Zuhause zerstört wurde, aber er fasst sich schnell wieder und erinnert sich stoisch daran, dass er zumindest noch am Leben ist und die Voraussicht hatte, ein Reisespruchbuch mitzunehmen. Er reagiert ebenfalls stoisch auf die Nachricht von Eligos' Ermordung und bemerkt, dass sie alle in etwas Größeres gestolpert sind als sie alle zusammen. Wenn ihm Eligos' Notiz gegeben wird, stimmt er zu, dass es vielleicht an der Zeit ist, mit seinem einstigen Meister, dem berühmten Erzmagier von Magepoint, Manzorlan, zu sprechen.

Aber zuerst bittet Allustan die SCs, die Erkundung des Grabes von Icosiol fortzusetzen, ermutigt sie, nach Waffen oder Magie zu suchen, die die Windherzöge hier verborgen haben könnten - solche Ressourcen werden in der Zukunft sicherlich nützlich sein! Was Allustan betrifft, kannst du ihn nach Belieben einsetzen. Wenn du denkst, dass die SC etwas zusätzliche Hilfe gebrauchen könnten, könnte er sie auf ihren weiteren Erkundungen des Grabes begleiten. Wenn die SC bisher gut abgeschnitten haben, möchte Allustan vielleicht nach Diamantsee zurückkehren, um den Wiederaufbau seines Hauses in Angriff zu nehmen. Eine Sache sollte jedoch klar sein - die SC sind nun mächtiger geworden als ihr alter Freund. Er

mag einmal ein Mentor und Beschützer gewesen sein, aber hier in Icosiols Grab könnte er tatsächlich zu einem Hindernis werden.

ALLUSTAN 2. Stufe (Sele CR)

Männlicher menschlicher Zauberer 8
Mittelgroßer menschlicheroider NSC

Initiative +6; Sinne Beobachten +6, Zuhören +6

Sprachen Gemeinsprache, Elfish, Zwergisch

RK 17, BÜ 13, FF 15; Ausweichen

Trefferpunkte 29 (8 TW)

REF +6, REF +6, WIL +10

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Meisterhafter Dolch +4 (1W4-1/19-20)

Fernkampf Meisterhafter Dolch +7 (1W4-1/19-20)

GAB +4; Gruppen-Bonus +3

Kampfausrüstung Zauberstab der Magischen Geschosse (ZS 5., 8 Ladungen)

Zaubersprüche vorbereitet (ZS 8., +6 im Fernkampf):

Grad: Dimensionstür, gestärkter Sengender Strahl, Steinhaut

Grad: Tiefer Schlaf (SG 18), Magie bannen, Feuerball (SG 18), Fliegen

Grad: Energie widerstehen, Sengender Strahl, Unsichtbarkeit, Spinnenetz (SG 27)

Grad: Person verzaubern (SG 16), Identifizieren, Magische Geschosse, Magische Waffe, Schild

Grad: Magie entdecken, Magische Hand, Ausbessern, Magie lesen

Zauberbuch: Allustan trägt ein Reisespruchbuch mit all seinen derzeit vorbereiteten Zaubersprüchen bei sich.

Fähigkeiten Stärke 8, Geschicklichkeit 14, Konstitution 12, Intelligenz 18 (20), Weisheit 14, Charisma 10

Besondere Qualität Vertrauter (derzeit keiner)

Talente Brauen von Tränken, Kämpfen beim Zaubern, Ausweichen, Zauberverstärkung, Verbesserter Initiative, Schriftrolle beschreiben

Fertigkeiten Konzentration +12, Wissen (Arkanes) +16, Wissen (Geschichte) +13, Wissen (Lokales) +11, Wissen (Ebenen) +13, Zuhören +6, Zauberkunde +18, Beobachten +6

Ausrüstung Kampfausrüstung, Meisterhafter Dolch, Amulett der natürlichen Rüstung +1, Armschienen der Rüstung +3, Ring des Schutzes +1, Stirnband der Intelligenz +2, Umhang des Widerstands +2, Perle der Macht (1. Grad), 2 Dosen Diamantstaub im Wert von je 250 GM, 225 GM.

Ad Hoc Experience Award: If the SC successfully rescue Allustan from the tempest globe trap, they gain experience as if they had defeated a HG 12 creature.

Flooding Tunnel Trap (SG 10)

The stairs leading down from the northern chamber end at a pit. This room's floor lies forty feet below the bottom step and sparkles with an intricate pattern of scarlet tiles that create a swirling mosaic. A set of metal rungs protrudes from the wall just below the stairs. Two hallways extend out of the room at ground level below—one to the east and one to the northeast.

Trap: This area contains a dangerous trap. The floor of the small chamber directly south of area 14 is a large pressure plate that triggers once at least 50 pounds of pressure is put on it. After a delay of 2 rounds, an iron panel slides out of the wall at the base of the stairs, sealing this room off from area 14 to the north and cutting any ropes hanging down into this room. Characters within 5 feet can leap to the other side of the door with a DC 15 Reflex save.

Once the passageway to area 14 seals, the secret doors to the northeast and east open. Unfortunately for the occupants of this room, the northeast door opens into the riverbed. A wall of red water surges down the tunnel, into this chamber, and then sluices down the second tunnel toward area 20.

Sobald die geheimen Türen sich öffnen, haben die Spielercharaktere eine einzige Runde, um zu reagieren. Am Ende dieser Runde ergießen sich die Wassermassen des Flusses in den Raum und füllen die Kammer bis zu einer Tiefe von 3 m. Alles, was sich im Raum befindet, wird bis zum Bereich 20 hinausgespült. Das Wasser trägt lose Gegenstände und Spielercharaktere mit einer Geschwindigkeit von 6 m in Richtung Bereich 20. Ein Schwimmen-Wurf (SG 20) ist erforderlich, um sich in diesen reißenden Gewässern zu bewegen. Diejenigen, die gegen die Strömung "flussaufwärts" schwimmen wollen, müssen in dieser Runde 6 m Bewegung aufwenden, um gegen die Strömung anzukommen. Eine Kreatur, die sich neben einem Vorsprung befindet (wie z.B. einem Sprossen der Leiter, einer Wand-Ecke oder einem in den Boden getriebenen Nagel), kann sich mit einem Stärke-Wurf (SG 15) an diesem Vorsprung festklammern. Ein Fehlschlag bedeutet, dass die Figur weggespült wird.

Jeder, der in Bereich 20 gespült wird, stürzt tief hinunter - weitere Einzelheiten finden Sie in der Beschreibung dieses Bereichs.

Flutender Tunnel-Falle: HG 10; mechanisch; Ortstrigger; Reparaturrücksetzung; mehrere Ziele (alle Kreaturen im Tunnel); Flutwasser (siehe oben für Mechanik); Suchen (SG 30); Geräte deaktivierung (SG 30).

Unter dem Fluss £8) (SG 11)

Dieser Fluss strömt mit einer Geschwindigkeit von 6 m. Es erfordert einen

Schwimmen-Wurf (SG 15), um in diesen Gewässern zu schwimmen, aber jede Runde trägt die Strömung die Schwimmer 6 m näher an Bereich 20 heran. Der Fluss ist 3 m tief und es gibt immer mindestens 3 m Platz zwischen der Oberfläche des Flusses und der Höhlendecke darüber.

Der kleinere, sackgassenartige Nebenfluss im Nordosten des Hauptflusses ist vor der Strömung geschützt. Hier ist das Wasser viel flacher, reicht von 1,5 m Tiefe im südlichen Arm bis zu nur einem Fuß Tiefe im nördlichen Ausläufer. Die Deckenhöhe beträgt hier 5 m über der Wasseroberfläche.

Charaktere, die sich in den seichten Gewässern bewegen, können dies wie durch schwieriges Gelände tun.

An der äußersten Spitze des östlichen Arms dieser Nebentunnel sinkt die Temperatur alarmierend ab und das träge Wasser verwandelt sich in rotes Eis. Ein Wahrnehmung-Wurf (SG 20) ermöglicht es einem Charakter zu bemerken, dass ein 2 m durchmessender Eisfleck an der Decke tatsächlich nur wenige Fuß dick ist und durch das trübe rote Eis eine größere Kammer gesehen werden kann. Mit etwas Arbeit ist es möglich, ein Loch in dieses Eis zu hacken, um Zugang zum Bereich 17 darüber zu erhalten.

Nach Westen hin senkt sich die Decke bald bis zur Wasseroberfläche, was es für luftatmende Kreaturen schwierig macht zu navigieren. In jedem Fall verengt sich der Fluss selbst bald zu unpassierbaren Doppelschlag im Fels, da Wasser durch ein Netzwerk hochmineralischer Schichten aus weit oben gelegenen Aquiferen in den Bereich sickert.

Eisschicht: 1 m dick; Härte 8 (Feuer umgeht sie); Trefferpunkte 60; Zerstören (SG qo).

Kreaturen: Fasziniert von den natürlicherweise roten Gewässern dieses Sees beschlossen die Windherzöge, ein ungewöhnliches untotes Wächterpaar in diesem Bereich zu platzieren, um unerwünschte Eindringlinge über den Fluss fernzuhalten. Diese beiden Wächter sind immer noch hier - ein Paar Blutamnionen. Diese riesigen Klumpen aus beseeltem Blut sind ooze-artige untote Monstrositäten, die als gedankenlose Wächter mit Gewalt auf alles reagieren, was diesen Bereich betritt. Die Blutamnionen haben amorphe Körper und können sich mühelos und ohne Strafe in diesen Tunneln bewegen. Getrieben von einem unvermeidlichen Verlangen nach Blut schlängeln sie sich aus diesem Bereich heraus, wenn sie jemanden im Fluss nach Süden bemerken. Obwohl sie unter Wasser keine Nahrung verfolgen, können sie entlang von Wänden mit erstaunlicher Leichtigkeit klettern und somit Opfern überall in der Grabstätte folgen. Die Blutamnionen reisen oft flussabwärts, um in der Unterwelt zu

fressen, und haben in der Vergangenheit ganze Kuo-Toa-Karawanen ausgelöscht. Doch alte Befehle von längst verstorbenen Windherzögen sorgen dafür, dass die Untoten bald in diesen Bereich zurückkehren. (SG qo)

Blutamnionen (2) al}

N Riesige Untote

Libris Mortis 87

Ini +5; Sinne Blindsight 20 m, Dunkelsicht

20 m; Hören —5, Wahrnehmung —5

RK 26, BÜ 13, FF erwischt 21

TP 65 (10 TW); Schnelle Heilung 5; ZR 10/—

Immun gegen Ooze-Eigenschaften, Untote-Eigenschaften

Ref +3, Will +8, Wachs +2

Bewegungsrate 30 Fuß, Klettern 6 m ion

Nahkampf Schlag +7 (2W6+6 plus Blutruf)

Reichweite 5 m; Reichweite 3 m asf r <1

Angriffsoptionen Blutruf a eee

Stärke 19, Geschicklichkeit 20, Konstitution —, Intelligenz —, Weisheit 1, Charisma

Selbsterschaffung (ÜF) Sobald ein Blutamnion so viele Punkte an Konstitution entzogen hat wie sein vollständiger normaler Trefferpunkte-Wurf, teilt es sich in zwei identische Blutamnionen auf, von denen jede eine Anzahl an Trefferpunkten hat, die dem ursprünglichen Blutamnionen-Wurf entspricht. Beide dieser Blutamnionen sind nur 8 Punkte von der Selbsterschaffung entfernt.

17. Halle des Eises (SG 11)

Diese Halle ist kalt. Verkrustetes rotes Eis bedeckt den Boden und die Wände, und an jedem Ende stehen zwei große menschlicheroiden Statuen aus diesem Material, deren gefrorene rote Oberflächen mit rauchenden weißen Runen beschrieben sind.

Der Boden dieses Flurs ist mit rutschigem Eis überzogen, das das Ergebnis alter Magie ist, die von den Architekten dieser Grabstätte platziert wurde, um das Andenken an das Wesen zu ehren, das in Bereich 18 beigesetzt ist. Es kostet 2 Felder Bewegung, um ein beliebiges Feld in diesem Flur zu betreten, und der SG für Gleichgewichts- und Rollenprüfungen erhöht sich um 5. Ein Gleichgewichts-Wurf (SG 10) ist erforderlich, um über das Eis zu rennen oder anzugreifen.

Kreaturen: Die beiden mit Runen bedeckten Figuren sind Eiskolosse, die hier zurückgelassen wurden, um den Eingang zum Grab von Sionsiar (Bereich 18) zu bewachen. Ein Golem steht an jedem Ende

des Flurs und beide werden lebendig und greifen jeden Eindringling an. Eiskolosse (2)	wirbelnder Pool aus fast flüssigem Schnee und Schneematsch.	rotem Eis ausgekleidet ist, dessen Schichten sich entlang des Bodens dieses Raums erstrecken.
N Große Konstrukte (Kälte) fuk	Einer der größten Ressourcen, die von den Wind Herzögen genutzt wurden, waren Elementarwesen - seltsame Wesen aus elementarer Energie, die über starke Gaben der Prophezeiung und Voraussicht verfügten.	Jede dieser Statuen trägt die Abbildung eines der Wandernden Herzöge Icosiols. In ihren Händen halten sie Miniaturstatuetten prächtiger Vaati-Gebäude, die von antiken Architekten erbaut wurden. Diese Figuren ruhen auf einem sanften Luftstrom unmittelbar über den ausgestreckten Händen der Statuen.
Frostburn 137	Die Weirds gaben ihre Prophezeiungen nicht umsonst, und die Wind Herzöge mussten ihnen oft mächtige Geschenke und Opfergaben bringen, wenn sie Rat für die Niederlage der Königin des Chaos suchten.	
Ini +0; Sinne Dunkelsicht 60 ft., Dämmerungssicht; Hören +0, Wahrnehmung +0		
RK 22, BÜ 9, FF erwischt 22 egal		
TP 96 (12 TW); ZR 10/Bludgeoning a.	Icosiol hatte eine enge Bindung zu einer solchen Orakel, einem Schneewird namens Sionsiar. Es war größtenteils aufgrund ihrer Vorhersagen und Ratschläge, dass Icosiols Taten während des Chaostkrieges so erfolgreich waren. Leider kam der Schneewird in einer der letzten Schlachten ums Leben, als verzweifelte Agenten der Königin des Chaos eine Offensive gegen die Weirds starteten, um die Wind Herzöge von ihrem mächtigen Rat abzuschneiden.	Die Kammer östlich dieses Raumes war ursprünglich als Grabstätte für Icosiols Sohn vorgesehen, aber der Zusammenbruch des Windherzog-Imperiums führte dazu, dass der Körper seines Sohnes verloren ging und nie dort bestattet wurde.
Immun gegen Kälte, Magie : rer Ref +4, Will +4 CRB nist-s4 Schwäche Anfällig für Feuer AGH i	Zutiefst betrübt über Sionsiars Tod sorgte Icosiol dafür, dass sie in seiner Grabkammer in diesem Raum beigesetzt wurde.	Der Boden dieses Raumes ist mit Eis überzogen - siehe Bereich 17 für Details, wie sich dies auf die Bewegung auswirkt.
Bewegungsrate 30 ft.; Eislauf Nahkampf 2 Schläge +15 (2W8+7)		
Reichweite 10 ft.; Reichweite 10 ft. Alt ate GAB +9; Griff +20 fopich sc} + Angriffsoptionen Verbessertes Ergreifen (Schlag) = a Besondere Angriffe Eissplitter fee ec	Der Schneepool ist weniger als halb so groß wie der Pool eines gewöhnlichen Elementarwesens - er ist ___ Fuß breit und 3 m tief. Ein Charakter, der den Pool betritt, erleidet sofort 1W6 Punkte Kältedamage pro Runde und muss einen SG 15 Schwimmen-Wurf ablegen, um nicht zu versinken. Dieser Pool ist die Quelle der Kälte, die diesen Raum und Bereich 17 durchdringt. Zusätzlich ist der Schneepool stark mit den Kräften des Gesetzes durchdrungen. Ein chaotisches Wesen, das der Kälte des Pools ausgesetzt ist, muss jeden Runde einen SG 15 Willenswurf ablegen, um nicht 1W6 Punkte Charisma-Verlust zu erleiden, während seine Persönlichkeit erstarrt und gedämpft wird. Ein gesetzestreu Wesen, das der Kälte des Pools ausgesetzt ist, erhält stattdessen einen Verbesserungsbonus von +4 auf seinen Charisma-Wert, da das Eis seinen Körper und Geist reinigt. Dieser Bonus bleibt 24 Stunden bestehen, bevor er verblasst. Diese Effekte werden durch den Geist von Sionsiar erzeugt und können für immer verbannt werden, wenn "Gesetz aufheben" auf den Pool gewirkt wird.	Kreatur: Nur fünf dieser Statuen sind echt. Die "Statue", die vor der östlichen Tür steht, ist in Wirklichkeit ein Wächter - ein Kolyarut-Inevitable. Der Kolyarut wurde an diese Kammer gebunden, um als ewiger Wächter zu dienen. Er verwendet Verkleidung, um sich als eine der fünf Statuen zu präsentieren und steht regungslos vor der östlichen Tür, in Erwartung der Gelegenheit, den Zugang zum Grab von Sionsiar zu verteidigen.
Stärke 25, Geschicklichkeit 10, Konstitution —, Intelligenz —, Weisheit 10, Charisma 1		
Eissplitter (ÜF): Als eine Freie Aktion kann ein Eiskoloss einmal alle 1W4+1 Runden einen Sprühstoß aus Eissplittern aus seinem Körper erzeugen und damit allen Kreaturen im Umkreis von 3 m 2W6 Punkte Durchschlagschaden und 1W6 Punkte Kältedamage zufügen. Lebende Kreaturen, die durch diesen Angriff Schaden erleiden, müssen einen SG 16 Willenskraft-Rettungswurf ablegen oder für 1W4 Runden geblendet sein.		Die erste Aktion des Kolyarut im Kampf besteht darin, eine Bewegungsaktion auszuführen, um einen versteckten Hebel (SG 25 Suche, um ihn zu finden) zu betätigen, der ein eisernes Fallgitter über den Nord- und Südeingängen zu dieser Kammer herablässt und versucht, die Gruppe zu teilen, indem er einige von ihnen in der Kammer einsperrt. Dann greift er an, indem er mit Entkräftungsstrahlen eröffnet und anschließend mit vampirischen BÜen folgt. Er ist nicht mit einem magischen Schwert bewaffnet und wechselt nur zur Körperattacke über, wenn seine vampirischen BÜen wirkungslos erscheinen.
Eislauf (ÜF): Diese Fähigkeit funktioniert wie Klettern wie eine Spinne, gilt jedoch für alle eisigen Oberflächen - ein Eiskoloss kann sich auf jeder eisigen Oberfläche normal bewegen.		Kolyarut Inevitable: 91 TP; Monster Manual 159.
Immunität gegen Magie (ÜF): Ein Eiskoloss ist immun gegen jeden Zauber oder jede zauberähnliche Fähigkeit, die Zauberei widersteht. Feuerzauber und -effekte wirken normal auf den Golem, auch wenn sie einen Zauberschutz erlauben. Ein magischer Angriff, der Kälteschaden verursacht, heilt einen Eiskolossum um 1 Punkt Schaden für je 3 Punkte Schaden, den ein solcher Angriff sonst verursachen würde. Wenn die Heilungsmenge dazu führen würde, dass der Golem seine vollen normalen Trefferpunkte überschreitet, erhält er den Überschuss als vorübergehende Trefferpunkte. aes . Dieser Raum hat eine niedrige Decke, etwa acht Fuß hoch, und ist mit Eis bedeckt. Die Luft ist seltsam kalt. Anstelle des Bodens befindet sich nichts weiter als ein langsam	Der Pfad der Ehre (SG 11) Dieser Gang wird von sechs Statuen der Windherzöge bewacht - jeweils drei an jeder Wand. Die zentrale Statue im Osten steht vor einer steinernen Tür. Die Statuen haben alle ihre Hände vor sich ausgestreckt, und über diesen Händen schweben auf einem Luftpolster kunstvoll geschnitzte Gebäude und Türme. Die Statue vor der Tür hält keine Schnitzerei. Die Luft hier ist kalt und bewegt sich in leisen Flüstern. Ein Gang nach Norden führt in einen großen Raum, der mit	Schatz: Jede der fünf Statuetten, die von den Statuen gehalten werden, ist 100 GM wert. Der fallende Fluss - (SG 13) Der rote Fluss stürzt hier mit einem Getöse über den Rand und stürzt in einen 10 m durchmessenden Abgrund. Es gibt etwas Platz, um sich umherzubewegen und an den Wänden auf der anderen Seite des Wasserfalls hochzuklettern, wo viele schmale Vorsprünge locken, aber der Stein ist sehr glatt. Der Sprühnebel macht es unmöglich zu erkennen, wie weit der Wasserfall in die Dunkelheit hinabführt.

Über ihnen wölbt sich die weite Höhle in die Dunkelheit empor.

Es sollte selbst bei oberflächlicher Beobachtung offensichtlich sein, dass diese Höhle in ihrer Tiefe immens ist. Es ist möglich, den Abstieg entlang der Wände der Höhle zu beginnen, da es anfangs viele Griffe und Tritte gibt. Die Vorsprünge sind jedoch furchtbar glatt. Das Navigieren dieser Vorsprünge und der Abstieg erfordern einen SG 15 Kletterwurf.

Dieser tiefe Höhlentunnel führt über Hunderte von Fuß hinab und nicht ganz in gerader Linie. Charaktere, die nicht fliegen können, sollten es äußerst gefährlich finden, diese Höhle zu navigieren. Die Höhlenwände, die von diesem Bereich aus nach oben führen, sind trockener, bieten jedoch keine Vorsprünge - das Hinaufklettern erfordert einen SG 25 Kletterwurf. Letztendlich führt die Höhle über etwa 500 Fuß nach oben und endet in einer gewölbten Decke ohne weitere Ausgänge.

Der Falling River ist der Weg zu Icosiols wahrem Grab, dessen Eingang etwa 400 Fuß hinab verborgen ist. Die Höhle selbst erreicht in Bereich 21 eine Tiefe von 715 m. Konsultiere die Karte des Falling River, um den Fortschritt der Spielercharaktere in dieser vertikalen Höhle zu verfolgen oder um festzustellen, wie viel Sturzschaden ein Charakter erleidet, wenn er ausrutscht und fällt. Einige wichtige Punkte entlang der Höhle verdienen besondere Erwähnung.

Erster Engpass. Die Höhle verengt sich nur 20 m von Bereich 20 entfernt auf einen Durchmesser von 6 m, was bedeutet, dass der Sprühnebel gefährlicher wird und das Klettern für 21,5 m schwierig macht - es ist ein SG 20 Kletterwurf, um diesen Teil zu bewältigen.

Der See. Eine sehr hohe Decke macht dies zu einem ausgezeichneten Ort für einen Luftangriff. Die Windkrieger (siehe Kreaturen unten) starten hier ihren ersten Angriff und nutzen ihre Armbrüste aus der Entfernung, bevor sie weiter in die Höhle zum Cascade fliegen, um ihre zweite Verteidigung zu inszenieren. Das karmesinrote Wasser des Flusses sammelt sich in einem dunklen See, in dem Legionen kleiner weißer Krabben leben, die das wenige Futter fressen, das mit dem Wasserfall herunterfällt. Es gibt nichts Interessantes im See.

Das Becken. Es gibt keine Strände, auf denen man sich in diesem Teil der Höhle bewegen kann. Die Spielercharaktere müssen entweder schwimmen oder entlang der Wände klettern, um weiter voranzukommen.

Der Kaskade. Der Wasserfall trifft hier auf eine Reihe von Vorsprüngen und erzeugt viel Nebel, herabstürzendes Wasser und aufgrund des Wassersprays schwieriges Klettern. Es

ist ein SG 20 Kletterwurf, um diesen 71,5 m langen Teil zu bewältigen. Dies ist auch der Ort des zweiten Angriffs der Windkrieger auf die Gruppe - diesmal greifen sie die Spielercharaktere im Nahkampf an. Sie verfolgen die Spielercharaktere nicht, wenn diese tiefer in die unterirdischen Höhlen vordringen, aber sie tun ihr Bestes, um sie daran zu hindern, die Treppe zu erreichen.

Die Treppe. Diese Passage verbirgt den wahren Eingang zum Grab von Icosiol (Bereich 23). Der Eingang zu dieser Treppe ist durch eine Geheimtür verborgen, die mit einem SG 30 Suchen-Wurf gefunden werden kann. Ein gesetzestreu Wesen, das das Siegel des Gesetzes trägt, bemerkt diese Geheimtür automatisch und sieht ihre Umrisse in sanftem weißem Licht aufleuchten.

Zweiter Engpass. Auch hier ist der Tunnel für einen kurzen Teil nur 6 m breit und leitet die Energie des Wassers weiter, wobei der größte Teil des Durchgangs entweder mit Wasser oder Nebel gefüllt ist. Es ist ein SG 20 Kletterwurf, um diesen 30 Fuß langen Teil zu durchqueren.

Kreaturen: Eine Gruppe elementarer Soldaten, Fußsoldaten in der Armee der Windherzöge vor langer Zeit, bewacht diese Höhle. Dies sind Windkrieger wie diejenigen, gegen die die Spielercharaktere möglicherweise in der Flüsternden Kiste gekämpft haben, obwohl diese Krieger viel mächtiger sind als ihre minderwertigen Verwandten.

Die Windkrieger kämpfen gegen jeden, der nicht das Siegel des Gesetzes besitzt, das sich derzeit am Boden dieser Schlucht befindet (siehe Bereich 21). Da die Höhle nur etwa 30 bis 12 m breit, aber hunderte Fuß tief ist, ist die beste Möglichkeit, diese Begegnung auf einer Karte darzustellen, einen 30 Fuß breiten Korridor zu zeichnen und die vertikale Position eines SC oder Windkriegers innerhalb des Schachtes durch deren Position entlang dieses Korridors darzustellen. Mit anderen Worten: Verwende den horizontalen Tisch als Ersatz für den vertikalen Schacht für diese Begegnung.

FORTGESCHRITTENB WINDKrieger (6) SG8

N Mittleres Elementarwesen (Luft, extradimensional)
Dungeon 124 47

Init +6; Sinne Dämmerlicht 60 ft.; Hören +0,

Beobachten +0 Cuntve.) sirft q
Sprachen Auran (kann nicht sprechen) ==
RK 20, BÜ 16, FF 14
TP 117 (14 TW)

Immunität gegen Elementareigenschaften 4
REF +6, Ref+17, Will+4

Bewegungsrate 30 ft., Fliegen 80 ft. (gut)

Nahkampf Meisterhafter Langschwert
+15/+10 (1d8+3/19-

und die

Meisterhafter Langschwert +15 (1d8-1/19-20)

Fernkampf Meisterhafter Leichtarmbrust
417/412.

(1d8/19-20) Rb

Grundangriffsmodifikator +10; Griff +13

Besondere Angriffe Schallstoß

Eigenschaften ST 16, GE 22, KO 14, IN 8, WEI

11, CH 11

Besondere Eigenschaften Körperschwemme,
überlegenes Zweiwaffen-

Kämpfen

Talente Ausweichen, Blitzreaktion,
Beweglichkeit,

Schneller Nachladen, Waffenfokus
(Langschwert)

Fertigkeiten Gleichgewicht +8, Springen +5,
Purzelbaum +23

Besitztümer 2 meisterhafte Langschwerter,
meisterhafte Leichtarmbrust mit 20 Bolzen
Schallstoß (Üb): Als Standardaktion kann
ein Windkrieger seine Langschwerter
aneinanderschlagen, um einen dissonanten
Schallstoß in einer

20-Fuß-Linie zu erzeugen. Dieser Effekt
verursacht 2W6 Schallschaden
in dem Bereich (Reflex RW 19 für die
Hälfte). Der Rettungswurf RW basiert auf
der Konstitution.

Körperschwemme (Au): Der Geist eines
Windkriegers hält seinen Körper zusammen.
Wenn er entwaffnet wird, altern seine Waffen
in einem Augenblick um Tausende von
Jahren und zerfallen zu Staub, bevor sie den
Boden berühren. Zu jeder Zeit danach kann
der Windkrieger als Standardaktion eine
Ersatzwaffe generieren.

Überlegenes Zweiwaffenkämpfen (Au): Die
Essenz eines Windkriegers durchdringt
seinen gesamten Körper und verleiht ihm
höchste Kontrolle über seine Bewegungen.
Windkrieger erleiden keinen Malus auf
Angriffs- oder Schadenswürfe beim
Kämpfen mit zwei Waffen. pap

Die Sternenkammer _

(SG 13)

Der rote Wasserfall stürzt in eine
Ansammlung von zerklüfteten Felsen in
dieser großen Höhle am unteren Ende seines
Abstiegs. Ein Abfluss von langsam
fließendem rötlichen Wasser, das fast
schwarz erscheint, gurgelt nach Süden davon.
Die dahinter liegende Höhle ist groß und

feucht, sie erstreckt sich in Nord-Süd-Richtung und ist ungefähr fünfzig Fuß von Osten nach Westen breit. Ein blass grünlich-gelbes Licht spiegelt sich im Fluss und an den Wänden flussabwärts, vielleicht hundert Fuß entfernt in Richtung Norden - dasselbe Licht flackert und bricht sich an winzigen Kristallen in der Decke darüber, was dieser Höhle fast das Gefühl gibt, offen zum Nachthimmel zu sein.

Diese große Höhle existierte schon immer tief unter Icosiols Grab, doch zur Zeit des Baus des Grabes war der Zugang zu dieser Kammer viel schwieriger und nur durch einen engen Unterwasserkanal möglich. Im Laufe der Zeit erodierte der Wasserfall einen größeren Durchgang zu dieser Höhle, die Teil des umfangreichen Höhlensystems bekannt als Unterreich ist.

Kreatur: Der aktuelle Bewohner dieser Kammer ist ein Flüchtling aus einer Region tief unter der Oberfläche, die von einer Gesellschaft der Untoten beherrscht wird. Diese Nation ist als das Weiße Königreich bekannt, und seine Bürger und Herrscher sind wahre Ghule, ungezügelt von dem wilden Hunger und der geistlosen Wildheit, die bei ihren geringeren, weit verbreiteteren Verwandten vorhanden ist.

Der Grund für Moretos Exil aus dem Weißen Königreich hängt mit aktuellen Ereignissen in der Oberflächenwelt zusammen. In seinem Studium erfährt Moreto von einem mächtigen untoten Drachen, der einst in der Oberflächenwelt lebte. Dieser Drache war Dragoth, und laut mehreren Prophezeiungen, die er in wurmzerfressenen Texten entdeckte, sollte der untote Drache bald erwachen und das Kommen einer neuen Zeit des verwesenden Verfalls einläuten. Moreto hatte die Prophezeiungen des Zeitalter der Würmer entdeckt. Intrigiert versuchte er, die Herrscher des Weißen Königreichs zu überzeugen, eine Expedition in die Oberflächenwelt zu finanzieren, um die Prophezeiungen zu untersuchen. Denn wenn tatsächlich dieses Zeitalter der Würmer nahte, könnten die wahren Ghule des Weißen Königreichs vielleicht in die Welt zurückkehren. Doch die Herrscher des Weißen Königreichs teilten Moretos Interesse an einer Rückkehr zur Oberfläche nicht - das Unterreich passte ihnen sehr gut. Sie brandmarkten Moreto als Ketzer und verbannten ihn und seine Diener. Moreto wusste, dass der nächstgelegene Weg zur Oberfläche angeblich parallel zum Fluss des Blutes verlief. Seine Reise nach oben war anstrengend, und nun sind nur noch zwei Mohrgs von seiner einst mächtigen Gruppe übrig geblieben.

Moreto vermutet, dass er der Oberfläche sehr nahe ist und vor einigen Wochen sogar bis in Icosiols Grab vorgedrungen ist. Er begann damit, die Räume zu plündern, da er wusste,

dass er Reichtum benötigen würde, um sich auf der Oberfläche wieder zu etablieren. Durch den Einsatz von Befehl an Untote und Halt an Untote gelang es ihm, die Wächter des Grabes in Schach zu halten und ohne große Probleme bis zum Bereich 10 vorzudringen. Dort entdeckte er einen Gegenstand, der eine starke Magie ausstrahlte - das Siegel des Gesetzes. Als er das Siegel nahm, kam endlich die Schattenspinne Flycatcher an und griff an. Ihr Kampf endete unentschieden, wobei beide schwerwiegende Verletzungen zufügten, aber Moreto schaffte es dennoch, mit dem Siegel des Gesetzes in diese Höhle zu entkommen. Seitdem hat er das Relikt studiert und untersucht, in der Hoffnung, einen Weg zu finden, es gegen Flycatcher einzusetzen und endlich die Oberflächenwelt zu erreichen.

Falls die Abenteurer Lichtquellen bei sich tragen oder besonders laut sind, besteht die Möglichkeit, dass Moreto ihre Annäherung bemerkt. Er ruft seine beiden verbliebenen Mohrgs zu sich und schleicht sich zu den Abenteurern, um sie auszuspionieren. Wenn er feststellt, dass die Abenteurer keine Schattenspinnen sind, stellt er sich ihnen vor und lässt die Abenteurer den ersten Zug machen, sei es ein Versuch der Verhandlung oder ein Angriff.

Wenn die Gruppe diplomatisch ist und sich mehr oder weniger offen nähert, behandelt Moreto sie wie Gäste (er ist gelangweilt). Er amüsiert sich besonders, wenn sie nass und verletzt sind, bietet aber an, Prestidigitation einzusetzen, um sie zu reinigen. Moretos anfängliche Haltung gegenüber den Abenteurern ist gleichgültig. Sein einziger wirklicher Wunsch ist es, die Oberfläche zu erreichen und Dragotha zu finden, aber er weiß, dass es unklug ist, seine Pläne Fremden gegenüber preiszugeben. Stattdessen gibt er vor, ein Entdecker zu sein, während er die Abenteurer nach Informationen über Icosiols Grab, Flycatcher und die Oberflächenwelt ausfragt.

Wenn die Gruppe mit Flycatcher einen Deal gemacht hat, um Moreto zu töten, und dies dem wahren Ghul gegenüber zugibt, lacht er und macht ein Gegenangebot. Er wird den Abenteurern das Siegel des Gesetzes geben, wenn sie sich einverstanden erklären, die Spinne zu töten. Wenn er freundlich gestimmt ist, bietet er sich sogar an, den Abenteurern im Kampf gegen Flycatcher zu helfen. Beachte jedoch, dass Moreto zwar die Worte kennt, um das Siegel des Gesetzes sicher zu handhaben, aber sie den Abenteurern möglicherweise "vergisst" beizubringen, wenn sie ihn ärgern.

Es ist möglich, dass Moreto die Ankunft der Charaktere nicht bemerkt. Wenn die Abenteurer ihn überraschen, finden sie ihn auf einem Felsen sitzend, wie er das Siegel des Gesetzes im Licht der Ghule studiert.

Moreto, Marquis VON RAVENSTONB
CR11
Männlicher edler wahrer Ghul Zauberer
8/Kämpfer 2
RB Mittelfläche Untoter
Init +5; Sinne Dunkelsicht 120 ft.,
Lebenssinn
60 ft.; Hören +9, Wahrnehmung +13
Sprachen Abyssisch, Drakonisch,
Infernalisches, Untercommon
AC 23, BÜ 17, FF 18

TP 57 (mit aktivem falschem Leben 70) (14
TW)

Immun Untote Eigenschaften

REF +6, REF +8, WIL +14

Bewegungsrate 30 ft.

Nahkampf +2 Zweihänder +17/+12
(2d6+11/17-
20) und

Biss +12 Nahkampf (ad6+3 plus Paralyse
und
Ghul-Fieber)

Grundangriff +8; Grp +14

Angriffsoptionen Kampfmanöver,
Verbessertes Entwaffnen

Kampfausrüstung Zauberstab des
Entkräftens (14 Ladungen), Zauberstab des
Halten der Untoten (20 Ladungen), Trank
der mittelschweren Verletzungen (4)
Vorbereitete Zauberei (ZS 8., Reichweite
berühren +13)

4. (4/Tag): Geringe Kugel der
Unverwundbarkeit

(7/Tag): Magie bannen, Blitzschlag

(SG 20)

2. (8/Tag): Untote befehligen (SG 19),
Falsches Leben*, Schweben oder Rot

(8/Tag): Personen bezaubern (SG 18),

= Eilige Flucht, Federfall, Magier
: Rüstung*, Magischer Pfeil

(6/Tag): Säurespritzer, Tanzende Lichter,
Magie

erkennen, Untote stören, Geistergeräusch
(SG 17),

Flicker, Taschenspielertrick, Magie lesen a
ae

*Bereits einmal heute gewirkt pisdiny
Fertigkeiten Stärke 23, Geschicklichkeit 20,
Konstitution —, Intelligenz 16, Weisheit
19, Charisma 25

Besondere Qualität Spektrale Verwandlung,
vertrautes Wesen herbeirufen

(Fledermaus namens Eyrix), +4 Widerstand
gegen Untote

Fähigkeiten Wachsamkeit, Kampfgeschick,
Magische

Waffen und Rüstungen herstellen, Zauber verlängern, Verbesserter	entführen und mit Magie wie Personen bezaubern sicherzustellen, dass sie ihm dienen.	lautlos aufschwingen und offen bleiben, bis sie physisch geschlossen werden oder der Träger des Siegels der Ordnung die drei Worte erneut ausspricht.
Kritischer Treffer (Großschwert), Verbessertes Entwaffnen, Mehrfachangriff, Fokus auf Waffe (Großschwert)	vit 22. Eingang zum wahren Grab aa sts	Grabtüren: 1 Zoll dicke Adamantplatten auf 1,5 m dickem Stein; Härte 20; TP 980.
Fertigkeiten Gleichgewicht +8, Bluffen +15, Klettern +17, Handwerk (Waffenschmied) +11, Diplomatie +9, Verstecken +15, Springen +13, Wissen (Arkanes) +15, Geräuschlos bewegen +10, Zauberkunde +17, Beobachten +13 Ausrüstung Kampfausrüstung, +2 Großschwert, Umhang der Fledermaus, Ring des Schutzes +2, Ghul-Lichtlaterne (siehe Anhang), Siegel der Ordnung, 5 seltene Bücher über magische Theorie und Mag il	Die Wände und der Boden dieser Höhle wurden offensichtlich teilweise von Steinmetzen bearbeitet. Viel beeindruckender sind jedoch die massiven, fünfzig Fuß hohen Türen im Norden. Diese mattschwarzen Türen sind mit sowohl riesigen als auch winzigen Runen verziert, einige in Augenhöhe und andere wesentlich größer. Das Metall der Tür wirkt makellos und frisch geschmiedet. Die Türen bestehen aus Stein, sind aber mit Adamantplatten ummantelt. Die Runen auf der Tür sind in Vaati geschrieben und bestehen aus Kombinationen von Icosiols persönlicher Glyphen und einer Reihe von Flächen gegen das Chaos. Eine bestimmte Phrase ist an prominenter Stelle direkt über den massiven Griffen eingraviert. Diese Phrase lautet ebenfalls auf Vaati: "Wagt es nicht, das Grab von Icosiol, dem Herrn von Aaga, dem Wanderherzog und Träger des Stabes des Gesetzes, zu betreten." Sein gerechter Frieden und sein glorreiches Andenken sollen den Zeitaltern überlassen bleiben, und seine Feinde sollen für immer schlafen."	Der Aufstieg eee Lay (SG 12) Dieser Raum enthält sieben Steinsäulen, von denen jede etwas höher ist als die nächste und sich langsam vom Eingang zu einer kleinen Plattform am anderen Ende des Raums vor einer zweiten Reihe von enormen Türen erhebt. Es ist kein Boden sichtbar - an seiner Stelle befindet sich ein Schacht, der in einer Tiefe von achtzig Fuß mit blauem glühendem Nebel gefüllt ist. Wirbelnde Muster von Wind und Blitz tanzen an den Wänden und der Decke des Raums entlang und erfüllen den Raum mit einem tumultartigen Dröhnen.
Prophezeiung im Wert von je 500 GM, Feilen zum Schärfen von Zähnen und Klauen Mohr's (2): je 91 TP; Monsterhandbuch 189.	Phrase ist an prominenter Stelle direkt über den massiven Griffen eingraviert. Diese Phrase lautet ebenfalls auf Vaati: "Wagt es nicht, das Grab von Icosiol, dem Herrn von Aaga, dem Wanderherzog und Träger des Stabes des Gesetzes, zu betreten." Sein gerechter Frieden und sein glorreiches Andenken sollen den Zeitaltern überlassen bleiben, und seine Feinde sollen für immer schlafen."	Jede der sieben Säulen sieht etwas anders aus. Die Spitze der nächsten Säule liegt auf gleicher Höhe mit dem Boden im Eingangsraum im Westen. Die nächste Säule ist 60 cm höher. Die dritte erhebt sich bis zur Decke 12 m über dem Boden. Die vierte ist 1 m höher als die zweite, dreht sich jedoch langsam an Ort und Stelle. Die obere Oberfläche der fünften Säule scheint mit einer dicken Schicht von etwas Ähnlichem wie Teer bedeckt zu sein und ist etwa einen Fuß höher als die letzte. Die sechste Säule ist 60 cm höher als die vorherige, besteht jedoch aus einem helleren Stein. Eine größere Säule, fast doppelt so breit wie die anderen, steht links von der Hauptreihe.
Taktik: Wenn die Abenteurer angreifen, ist Moreto mehr als bereit, entsprechend zu reagieren: Seine Ghul-Lichtlaterne schützt ihn vor unsichtbaren oder heimlichen Annäherungen, und seine Mohr's und beschworenen Untoten können die meisten Gruppen lange genug aufhalten, damit Moreto in den ersten Runden des Kampfes seine Verteidigungszauber wirken kann. Wenn Moreto auf weniger als 15 Trefferpunkte reduziert wird, bricht er den Kampf ab und versucht, in die Unterwelt zu fliehen, um einen alternativen Weg an die Oberfläche zu suchen. In diesem Fall lässt er das Siegel der Ordnung zurück und hofft, dass seine Verfolger von dem wertvoll aussehenden Relikt abgelenkt werden, lange genug, damit er erfolgreich entkommen kann.	Diese Symbole des Gesetzes sind mit mächtiger Magie erfüllt und duplizieren die Wirkung eines Abneigung-Zaubers (Zauberstufe 17), solange die Türen geschlossen bleiben. Die Abneigung betrifft nur Kreaturen mit chaotischer Ausrichtung - diese Kreaturen müssen einen SG 21 Willenswurf ablegen oder sich den Türen nicht näher als 6 m nähern können. Selbst wenn sie den Wurf schaffen, werden ihre Geschicklichkeitswerte um 4 reduziert, solange die Türen geschlossen und in Sichtweite sind.	Dieser Raum wurde geschaffen, um sowohl Besuchern als auch Grabräubern die wahre Kraft und Stärke von Wind und Blitz im Befehl der Windherzöge eindrucksvoll zu verdeutlichen. Die Säulen selbst bilden eine Art Pfad zur anderen Seite des Raums. Das Navigieren durch die Säulen ist eine gefährliche Aussicht, die durch die Anwesenheit von zwei mächtigen Lufterelementaren erschwert wird, die verhindern sollen, dass Kreaturen im Raum mithilfe von Flug die Hindernisse des Raums überwinden.
Wenn Moreto getötet wird, verwandelt er sich sofort in ein Gespenst. Er wird von dem Wandel wahnsinnig, da er als Verbannter nun daran gehindert wird, in den Geisterhof einzutreten. In diesem Fall gibt er sein Bestes, um die Abenteurer zu eliminieren und kämpft bis zu seiner eigenen Zerstörung.	Die Türen selbst sind mit einem permanenten Arkanverschluss (Zauberstufe 17) versiegelt. Beachten Sie, dass die enorme Größe der Türen verhindert, dass der Zauberspruch "Klopfen" sie öffnen kann. Der Arkanverschluss muss aufgehoben oder umgangen werden (oder die Türen selbst müssen zerstört werden), wenn die Abenteurer sie passieren wollen.	Jede der Säulen ist mit einem Buchstaben gekennzeichnet; spezifische Eigenschaften jeder Säule sind nachfolgend zusammengefasst. Überprüfe Seite 77 im Spielerhandbuch für eine Liste von Sprung-SG.
Entwicklung: Es ist möglich, dass die Abenteurer eine Allianz mit Moreto eingehen, aber bedenken Sie, dass er eine abscheuliche und grausame untote Bedrohung ist. Sobald er einen Weg an die Oberfläche gefunden hat, ist das Beste, worauf die Abenteurer hoffen können, von ihm verlassen zu werden. Wahrscheinlicher ist es, dass er lange genug herumlungert, um einen der Abenteurer zu überfallen oder zu	Jeder Charakter, der das Siegel der Ordnung vor den Türen in die Höhe hält, verspürt plötzlich ein Gefühl der Schwerelosigkeit, während sich mehrere Worte in seinem Geist manifestieren. Diese Worte sind "Aaga" (der Name des Windherzogreichs), "Icosiol" (der Name des darin bestatteten Windherzogs) und "Pesh", die vulkanische Ebene, auf der die Wanderherzöge das Heer des Chaos besiegten. Das Aussprechen dieser drei Namen in dieser Reihenfolge lässt die Türen	Säule A: Dieser Teil befindet sich nur 1,5 m vom Eingang entfernt. Säule B: Diese Säule ist 60 cm höher als A und 2 m entfernt. Säule C: Eine permanente Illusion tarnt diese Säule. Obwohl sie tatsächlich nur einen Fuß höher als Säule B ist, lässt die Illusion sie

erscheinen, als würde die Säule bis zur Decke reichen. Ein Charakter, der mit der Illusion interagiert (zum Beispiel, indem er einen Stein auf die Säule wirft), kann ihr mit einem erfolgreichen SG 19 Willenswurf nicht mehr glauben. Charaktere, die versuchen, auf diese Säule zu springen, aber die Illusion nicht werfen, erleiden einen Malus von -5 auf ihren Sprungwurf.

Säule D: Diese gesamte Säule dreht sich leicht, und ihre Spitze liegt etwa einen Fuß höher als die Spitze von Säule C. Sprungprüfungen darauf erleiden einen Malus von -5, und jede Runde, in der ein Charakter auf dieser Säule steht, muss er einen SG 12 Gleichgewichtsprüfung ablegen, um das Gleichgewicht zu halten. Ein Misserfolg um 5 oder mehr bedeutet, dass der Charakter herunterfällt.

Säule E: Die teerähnliche Substanz, die oben auf dieser Säule verteilt ist, ist in Wirklichkeit eine magisch elastische Schicht aus Schlamm. Eine Kreatur, die auf dieser Masse steht oder landet, springt und findet es sehr schwierig, das Gleichgewicht zu halten. Jede Runde muss eine Kreatur, die auf dieser Säule steht, eine SG 20 Gleichgewichtsprüfung ablegen, um nicht herunterzufallen. Sprungprüfungen von dieser Säule erhalten einen Umstandbonus von +10.

Säule F: Diese größere Säule markiert den eigentlichen Eingang zum Grab von Icosiol. Bei einer SG-20-Suche der Oberfläche der Säule findet man eine flache kreisförmige Vertiefung in der Mitte. Diese Vertiefung hat die gleiche Breite wie das Siegel des Gesetzes. Wenn man das Siegel des Gesetzes in diese Vertiefung legt, beginnt die Säule mit einer Geschwindigkeit von 1,5 m pro Runde in Richtung der Decke aufzusteigen. Die Säule stoppt ihren Aufstieg etwa 3 m unterhalb der Decke, an dem Punkt werden alle Personen, die auf oder über dem Siegel des Gesetzes stehen, durch eine illusorische Wand in der Decke hindurchgehoben und gelangen in die westlichste Nische von Bereich 24. Charaktere, die sich auf diese Weise der Decke nähern, sind vor den Wirbelsturmwinden und den Blitzen an den Wänden geschützt, aber diejenigen, die diese Öffnung ohne Verwendung des Siegels des Gesetzes passieren, sind es nicht. Sobald dieser Eingang aktiviert wurde, bleibt er eine Stunde lang aktiv, auch wenn das Siegel des Gesetzes aus dem Raum entfernt wird.

Säule G: Diese Säule besteht aus instabilem Stein. Wenn irgendeine Last von mehr als 25 Pfund darauf platziert wird, zerfällt die Säule zu Staub. Eine Kreatur auf der Säule kann einen SG-20 Reflexwurf machen, um die Möglichkeit zu erhalten, auf eine nahegelegene Säule zu springen.

Säule H: Diese Säule grenzt an die beiden großen adamantinen Türen am anderen Ende. Leider sind diese Türen falsch und lassen

sich nicht öffnen. Jeder Versuch, sie zu öffnen, führt dazu, dass die Elementare angreifen.

Jeder Charakter, der in den nebligen Abgrund darunter fällt, stürzt 500 Fuß in eine kahle Steingrube und erleidet bei Aufprall 20W6 Fallenschaden. Der leuchtend blaue Nebel füllt den Großteil dieser Grube aus und erschwert die Sicht jenseits von 1,5 m. Es ist ein SG-25-Kletterwurf, um die Wände wieder hinaufzuklettern.

Jede nicht-elementare Kreatur, die sich innerhalb von 1,5 m von den Nord- oder Südwänden oder der Decke nähert, wird von einem Wirbelsturmwind und einem Blitz getroffen. Der Blitz verursacht 10W6 elektrischen Schaden, oder die Hälfte bei einem SG-20 Reflexwurf. Der Windstoß hat verschiedene Auswirkungen, abhängig von der Größe des Ziels und davon, ob es fliegt oder nicht - siehe Seite 95 des Dungeon Master's Guide für Details.

Kreaturen: Zwei größere Luftelementare dienen als Wächter dieser Kammer. Sie bleiben im Nebel 41,5 m darunter verborgen und erhalten einen +20 Umstandbonus auf Verstecken-Würfe, was einen Gesamtbonus von +22 auf ihre Verstecken-Würfe ergibt (bitte beachten Sie Abzugsstrafen aufgrund der Entfernung, wenn die Spieler Wahrnehmung-Würfe machen, um die Elementare zu entdecken).

Wenn etwas versucht, diesen Raum durch Fliegen "zu umgehen" oder sobald sie entdeckt werden, fliegen die Elementare aus dem Nebel hoch, um die Gruppe anzugreifen. Sie bevorzugen es, nicht fliegende Ziele anzugreifen, und nutzen ihre Wirbelwind-Angriffe, um diese Kreaturen zu erfassen und dann in die Grube darunter zu werfen.

Größere Luftelementare (2): TP 178; Monster Manual 96.

Icosiols Mausoleum (SG 13)

Diese Kammer ist bescheiden dimensioniert, hat aber eine sehr hohe Decke von fast sechzig Fuß. Der Raum wird von länglichen Metalllaternen beleuchtet, die mit den Farben des Regenbogens leuchten. Ein weißer Marmorsarkophag schwebt in der Luft am anderen Ende des Raumes, 3 m über dem Boden. Der Boden des Sarkophags ist mit einem Bildnis eines schlafenden Windherzogs verziert, mit zwei Schwertern, die auf seiner Brust ruhen, und einem geflügelten Helm zu seinen Füßen.

Die Wände sind mit einer Darstellung einer Trauerprozession verziert, die sich in einer Spirale nach oben windet. Zu sehen sind Windherzöge, Dschinn, Luftelementare und andere dienstbare Elementarwesen des Gesetzes, die den Leichnam eines gefallenen Generals begleiten. Nach der ersten Spirale

zeigen die oberen Teile den Aufstieg des Generals in einen Wirbel aus Wind und Donner. Vielaugige Abscheulichkeiten, froschähnliche Menschlicheroiden und tentakelbewehrte Dämonen werden unter seinen Füßen niedergewalzt, während er in eine goldene Tür am Ende des Freskos emporsteigt.

Dies ist die Grabkammer des Windherzogs Icosiol. Es gibt relativ wenig Interessantes in dieser schlichten Kammer, abgesehen vom Sarkophag selbst.

Eine Suche des Sarkophags ergibt, dass es keinen offensichtlichen Weg gibt, ihn zu öffnen; es gibt keinen Deckel. Die Schnitzerei auf der Oberseite zeigt denselben schlafenden Windherzog wie auf der Unterseite (Icosiol), aber diese Figur hat leere Hände, die aus der Oberseite ragen und so geschnitzt sind, als ob sie einen Gegenstand halten sollten. Das Platzieren des Siegels des Gesetzes in diesen Händen führt dazu, dass der Sarkophag auf den Boden sinkt. Eine Runde später verblasst der obere Teil des Sarkophags und hinterlässt das Siegel des Gesetzes schwebend in der Luft über Icosiols Überresten darunter. Der Sarkophag kann auch mit Gewalt oder durch Zauber wie Desintegrieren oder Steingestalt geöffnet werden.

Icosiols Sarkophag: 6 Zoll dicke Steinplatten; Härte 8; TP 90; SG zum Durchbrechen 32.

Kreaturen: Natürlich ist Icosiols Grab nicht ungeschützt. Bevor die Helden das Siegel des Gesetzes platzieren und den Segen von Icosiols Geist erhalten können, müssen sie zuerst das chaotische Wesen besiegen, das an diese Kammer gebunden wurde, um als ewiger Wächter zu dienen. Dieser Wächter ist ein alter Dämon namens Augerric, ein Oculus-Dämon aus dem Ur-Abyss. Augerric lauert in der westlichen Nische unter dem Schutz der Unsichtbarkeit und des Abbildzaubers. Sobald er bemerkt, dass die Helden den Raum betreten, greift er sie sofort mit Augenblitzen an. Dadurch wird er sichtbar und setzt die Gruppe natürlich der paralysierenden Wirkung seines Blicks aus. Augerric nutzt Unsichtbarkeit, um sich in günstige Positionen für den Einsatz seiner zauberähnlichen Fähigkeiten oder Augenblitze im Kampf zu bringen. Wenn er jedoch direkt im Nahkampf engagiert wird, hat er kein Problem damit, mit physischen Angriffen zurückzuschlagen.

Augerric, Oculus-Dämon: TP 187; siehe Anhang.

Schatz: Icosiols Körper ist mittlerweile nur noch Staub und Knochenfragmente, aber mehrere mächtig aussehende Gegenstände befinden sich noch in seinem Grab. Dabei handelt es sich um einen Ring der Windherzöge, ein Blitzschwert, ein Schwert von Aaqa und ein Fragment eines seltsamen

Metallstabes. Dieses Fragment ist tatsächlich der letzte Teil des berüchtigten Stabes der Sieben Teile. Alle vier dieser Gegenstände sind magische Gegenstände von großer Kraft. Wenn die Helden sie an sich nehmen, spüren sie einen momentanen Ansturm von Wut und Eifersucht, doch dieser Rausch weicht schnell einem Gefühl von Frieden und Willkommen. Der Geist des längst verstorbenen Windherzogs Icosiol spürt das drohende Unheil, das das Zeitalter der Würmer ist, und versteht, dass die Waffen der Vaati wieder eingesetzt werden müssen, um gegen das heranrückende Dunkel zu kämpfen. Sein Segen legt sich mit einem leisen Seufzen und einem Gefühl der Zufriedenheit und Unterstützung über die Helden. Von diesem Punkt an werden die Fallen oder Wächtermonster in Icosiols Grab den Helden keinen Schaden mehr zufügen, mit Ausnahme des Fängers im Flug. f ein beliebiger Spielercharakter den inaktiven Talisman der Kugel trägt, den sie möglicherweise in den Flüsternden Steinhügel gefunden haben, weiß dieser Charakter instinktiv, dass dieser Gegenstand durch den Segen von Icosiol wieder voll funktionsfähig ist. Ebenso, wenn Zosiels silberner Diadem vorhanden ist, stellt Icosiols Segen dieses antike Artefakt in seiner vollen Potenzial wieder her und verwandelt es in eine Weisheitskrone +4, die auch als Überredungskrone fungiert und ihrem Träger die Fähigkeit verleiht, Auran zu sprechen und zu verstehen. Wenn der Besitzer des Diadems versucht, den Gegenstand zu verkaufen, verblasst Icosiols Segen und er wird wieder zu einer Weisheitskrone +2.

Erfahrungspunkte für besondere Leistungen: Wenn die Helden die Schatz hier bergen und den Respekt der Windherzöge verdienen, belohne sie mit Erfahrungspunkten, als hätten sie ein Wesen mit einer Herausforderungsstufe von 15 besiegt.

Abschluss des Abenteuers: Dieses Abenteuer endet, wenn die Helden das Fragment des Stabes der Sieben Teile bergen und nach Diamantsee zurückkehren. Dort finden sie besorgte und nervöse Dorfbewohner vor. Selbst der Beweis von Ilthanes Tod hellt ihre Stimmung kaum auf. Die Bergarbeiter und Gauner von Diamantsee spüren in ihren Knochen, dass sich die Dinge verändern werden, und wahrscheinlich nicht zum Besseren. Allustan selbst ist verständlicherweise niedergeschlagen und deprimiert über die Ereignisse. Das Bergen des Fragments des Stabes der Sieben Teile und der anderen Schatz der Windherzöge hellt seine Stimmung etwas auf, aber selbst diese mächtigen Schatz können sein zerstörtes Zuhause, die verlorenen Leben durch Ilthanes Angriff und den scheinbar unaufhaltsamen Vormarsch des Zeitalters der Würmer nicht wieder gut machen. Allustan

mag der klügste Mann in Diamantsee sein, aber während er die Ruinen seines Hauses und die einst verzweifelten Charaktere betrachtet, die zu wahren Helden geworden sind, erkennt er, dass seine Rolle in der sich entwickelnden Saga zu Ende ist. Es gibt nur noch eine Sache, die er tun kann, um den SC zu helfen. Er kann ihnen den Weg zu seinem einstigen Mentor, dem Erzmagier Manzorian, zeigen. Allustan ermutigt die Helden, ihr Wissen mit nach Magepoint zu nehmen, dem Küstendorf im Norden, wo sich Manzorians Zuhause befindet. Sicherlich kann der Erzmagier dabei helfen, der Bedrohung ein Ende zu setzen?

Allustan selbst zieht sich in seine Studien zurück, auf der Suche nach weiteren Informationen, und beginnt, sein Zuhause mit Schutzzaubern und magischen Befestigungen zu stärken. Eine große Dunkelheit steht unmittelbar bevor, und der Zauberer fürchtet, was kommen wird. Für die Helden markiert dieses Abenteuer einen Wendepunkt. Sie sind nicht länger im Dunkeln. Sie sind nicht länger gezwungen, auf die Machenschaften von Kyuss' finsternen Plänen zu reagieren. Bald werden sie auf den Spire of Long Shadows blicken und den finsternen Ursprung von Kyuss selbst vor sich sehen.

ANHANG: NEUE MONSTER

Wahrer Ghul = =

Mittlerer untoter Fy)

Trefferwürfel: 4W12+3 (29 TP) fe 2

Initiative: +3; rs

niéut

Geschwindigkeit: 30 ft. (6 Felder)

Rüstungsklasse: 19 (+3 Gew, +4 Kettenhemd, +2

natürlich), BÜ 13, FF 16

GAB/Griffangriffsbonus: +2/+6

Angriff: Langschwert +6 Nahkampf (1W8+4/19-20)

Voller Angriff: Langschwert +6 Nahkampf (1W8+4/19-20) und Klaue (1WQ+2 plus Lähmung) und Biss +4 Nahkampf (1W6+2 plus

Lähmung und Ghul-Fieber) | ad

Platz/Reichweite: 5 ft./5 ft. sy. wh:

Besondere Angriffe: Ghul-Fieber, Lähmung
Besondere Eigenschaften: Dunkelsicht 120 ft., Lebens-

sinn 60 ft., spektrale Transformation, +4

Widerstand gegen Zerstören, Eigenschaften von Untoten

Rettungswürfe: Fort +1, Ref +4, Will +6

Attribute: Str 19, Gew 16, Kon —, Int 10, Wei 15, Cha 18

Fertigkeiten: Gleichgewicht +6, Klettern +10, Verstecken +8,

Springen +6, Geräuschlos bewegen +8, Beobachten +9

Talente: Mehrfachangriff, Zähigkeit

Umgebung: Unterreich

Organisation: Einzelgänger, Paar, Truppe (2-5

plus 1-3 Ghast-Diener), Patrouille (7-12 plus 1 Adliger), Sklavenexpedition (13-24 plus 1W6 Unterpriester und 1 Priester) oder Legion (70-120 plus 2W6 Unterpriester, 1W6

Priester und 1W10 Adlige) ett

Herausforderungsgrad: 3 Pei ow

Schatz: Standard

Gesinnung: Immer neutral böse ra

Verbesserung: Durch Charakterklasse

Anpassungsstufe: — Lagat

halle te

Seine Kleidung ist die vornehme, verrottete Kleidung von ?

einer vergangenen Generation, und er spricht in den Tönen

eines vernünftigen Mannes. Seine Haut ist fahl, fast

pergamentartig in der Textur. Nur seine kralleartigen

Finger, gespaltene schwarze Zunge und grausam

hakenförmige Zähne verraten seine tiefe Verderbtheit.

Wahre Ghule (auch Schattenghule oder große Ghule genannt) sind viel menschlicher als

gewöhnliche Ghule und Ghaste. Sie sind ebenso

gesprächig und kultiviert wie sie gnadenlos und böse sind. Wahre Ghule haben helle

Haut, scharfe Zähne, eine lange schwarze Zunge und

eingesunkene Augen. Im Gegensatz zu den meisten Untoten

sind wahre Ghule nicht das Ergebnis von Nekromantie

oder Magie. Es handelt sich um weiterentwickelte Ghule,

die es geschafft haben, ihre tierischen und wilden

Natur zu überwinden oder zumindest zu kontrollieren.

Wahre Ghule sprechen Untercommon.

Diese Kreaturen tauchten ursprünglich auf

in Dracon 252 und wurden vorgestellt

in Dungeon 70's Abenteuer "Königreich der Ghule". Spielleiter, die weitere

Informationen über wahre Ghule und das von ihnen beherrschte

Weißes Königreich

suchen, werden ermutigt, diese Quellen aufzusuchen. =

67

Kampf

Wahre Ghule sind organisierte und listige Kämpfer,

die versuchen, Überraschung zu erlangen, wann immer

möglich. Sie schicken Sklaven und Diener (Troglodyten, Drow, Goblins, Untote oder andere Sklavenrassen) möglichst zuerst in die Schlacht, um ihre Feinde zu verwirren und zu schwächen. Sie sind in der Lage, unermüdlich zu marschieren, und nutzen diese Fähigkeit, um ihre Feinde sowohl offensiv als auch defensiv zu überraschen.

Obwohl der Biss und die Klauen eines wahren Ghouls formidable natürliche Angriffe sind, ziehen sie es vor, Waffen im Kampf einzusetzen, wenn auch nur, um ihre überlegene Kultur gegenüber ihren basischen und wilden Verwandten auszudrücken. Sie bevorzugen Langschwerter im Kampf. Dennoch ist ein wahrer Ghul schnell dabei, seinen Biss und seine Nebenklaue angreifen einzusetzen, um sein Schwertspiel zu unterstützen. Sie bevorzugen leichte Rüstung, verwenden jedoch nur selten Schilde. Ghul-Fieber (Übernatürlich): Krankheit - Biss, Will SG 16, Inkubationszeit 1 Tag, Schaden 1WQ Kon und 1W4 Cha pro Tag. Der Rettungswurf SG basiert auf Charisma.

Ein infizierter Menschlicheroid, der an Ghul-Fieber stirbt, erhebt sich in der nächsten Mitternacht als Ghul. Ein Menschlicheroid, der auf diese Weise zu einem Ghul wird, behält keine der Fähigkeiten, die es zu Lebzeiten besaß. Es steht nicht unter der Kontrolle anderer Ghule, hungert jedoch nach dem Fleisch der Lebenden und verhält sich in jeder Hinsicht wie ein normaler Ghul. Ein Menschlicheroid mit 4 oder mehr Trefferwürfeln erhebt sich als Ghast.

Lähmung (Auß): Wesen, die von einem Biss oder Klauenangriff eines wahren Ghouls getroffen werden, müssen einen SG 16 Willensrettungswurf ablegen, sonst sind sie für 1W6+1 Runden gelähmt. Der Rettungswurf SG basiert auf Charisma.

Lebenssinn (Auß): Wahre Ghule können die Lebensenergie von Lebewesen innerhalb von 20 m ausreichend wahrnehmen, um lebende Kreaturen zu orten, selbst in magischer Dunkelheit. Wenn ein wahrer Ghul Leben wahrnimmt, wird die genaue Position der Quelle nicht enthüllt - nur ihre Anwesenheit irgendwo innerhalb der Reichweite. Der wahre Ghul kann eine Bewegungsaktion ausführen, um die Richtung des Lebens zu ermitteln. Immer wenn der wahre Ghul sich auf 1,5 m der Quelle nähert, lokalisiert der wahre Ghul die Position der Kreatur genau. Ein wahrer Ghul mit der Fähigkeit Spurenlesen kann mit dieser Fähigkeit den Spuren von lebenden Kreaturen folgen,

indem er einen Weisheits- (oder Überlebens-) Wurf macht, um eine Spur zu finden oder ihr zu folgen, und die Auswirkungen von Geländebedingungen und schlechter Sicht ignoriert. Der übliche SG für eine frische Spur beträgt 10. Dieser SG erhöht oder verringert sich je nach Anzahl der Kreaturen und dem Alter der Spur. Für jede Stunde, in der die Spur kalt ist, erhöht sich der SG um 4. Die Fähigkeit folgt im Übrigen den Regeln für die Fähigkeit Spurenlesen.

Spektrale Transformation (Auß): Wenn ein wahrer Ghul getötet wird, reißt seine beseelende Kraft aus seinem Körper und manifestiert sich als leuchtendes, grünes Phantom des Ghouls. Diese spektrale Kraft ist normalerweise harmlos und verschwindet im Laufe einer Runde vollständig. Wenn es sich bei dem betreffenden wahren Ghul um einen Adligen handelte, manifestiert sich dieses Phantom stattdessen als eigenwilliges Gespenst, das sofort seine Feinde angreifen kann. Das Gespenst behält keine Klassenfähigkeiten bei, die der wahre Ghul zu Lebzeiten gehabt haben könnte. Wahre Ghulgespenster ziehen sich oft in die Rolle von Beratern anderer wahrer Ghuladeliger zurück - diese Gespenster werden als das Geisterhafte Gericht bezeichnet.

Priester und Unterpriester:

Der Gott der wahren Ghule ist den meisten Außenstehenden unbekannt. Er wird oft der Herr von Fäulnis und Schatten genannt oder einfach der Charnel-Gott. Viele Gelehrte glauben, dass es sich bei dieser Kreatur um einen Abyssal-Lord handelt, obwohl andere glauben, dass es sich um eine Art größerer Yugoloth handelt. Tatsächlich handelt es sich bei dieser göttlichen Macht um eine alte und mysteriöse Gottheit namens Mordiggian. Wahre Ghul-Priester von Mordiggian erhalten Zugang zu den Sphären Tod, Böse und Wissen. Wenn du Libris Mortis in deiner Kampagne verwendest, erhalten seine Priester auch Zugang zu den Sphären Hunger und Untod. Priester der 4. Stufe oder niedriger werden Unterpriester genannt. Diejenigen der 5. Stufe oder höher werden als Priester bezeichnet. Wahre Ghul-Priester sind Experten darin, Golems aller Art zu konstruieren, zu befehligen und zu zerstören, insbesondere solche aus Stein und Knochen. Sie haben eine Vorliebe für Automaten aller Art, und viele von ihnen sind Experten darin, neue Arten von Konstrukten und nekromantischen Dienern zu erschaffen.

Adlige

Die tiefsten Gebiete der Unterwelt bergen das geheimnisvolle Weiße Königreich, eine Nation, die ausschließlich von wahren Ghulen bewohnt wird. Die Anführer dieses Königreichs sind Adlige, die sich sogar über ihre Artgenossen erhoben haben. Wenn du Libris Mortis verwendest, besitzen viele wahre Ghuladelige die weiterentwickelte Untoten-Vorlage. Moreto, der wahre Ghuladlige, der in diesem Abenteuer angetroffen wird, ist ein niedriger Adliger

und hat diese Vorlage nicht. Wahre Ghuladelige haben in der Regel Klassenstufen als Zauberer, Kämpfer, Barden oder Schurken. Sie tragen oft Mithril- oder Adamantplatte und führen die mächtigsten magischen Waffen, die sie finden können, wobei sie eine Vorliebe für Zweihänder, Streitäxte, Langschwerter und Hellebarden haben. Ghuladelige stehen oft in gutem Verhältnis zu Vampiren, Lichs, Yugoloths und Kreaturen aus der Schattenebene. Sie zeigen großes Talent in Nekromantie, indem sie untote Kriegsmaschinen und Rammbocke aus beseelten Leichen konstruieren.

Oculus Demon _ pe
Mediurer Dämon (Chaotisch, Extraplanar, Böse)

Trefferwürfel: 15W8+120 (187 TP)

Initiative: +9

Geschwindigkeit: 9m (6 Felder), Fliegen 21m (gut)

Rüstungsklasse: 28 (+9 GE, +9 natürlich), BÜ 19, FF erwischt 19

GAB/Bodenangriffsbonus: +15/+21

Angriff: +1 unheiliges Langschwert +22 (1W8+7/19-20) und 3 Augenbolzen +24 Fernkampf (berühren) (2W8 plus Spezial)

Voller Angriff: +1 unheiliges Langschwert +22/+17/+12 (1W8+7/19-20) und Klaue +16 (1W6+3) und 3 Augenbolzen +24 Fernkampf (berühren) (2W8 plus Spezial)

Reichweite: 1,5m/1,5m

Spezielle Angriffe: Augenbolzen, paralisierender Blick, zauberähnliche Fähigkeiten

Spezielle Eigenschaften: Rundumblick, Schadensreduzierung 10/Kalt-eisen und Gut, Dunkelsicht 18m, Immun gegen Elektrizität, Immun gegen Feuer, Immun gegen Gift, Affinität zu negativer Energie, Säureresistenz 10, Kälteresistenz 10, SR 24

Rettungswürfe: Ref +18, Will +9

Fähigkeiten: ST 23, GEW 28, KON 26, IN 10, WE 10, CH 12

Fertigkeiten: Konzentration +26, Diplomatie +3, Verbergen +27, Einschüchtern +19, Wahrnehmen +18, Leise bewegen +27, Suchen +26, Motiv erkennen +18, Wahrnehmung +26

Talente: Ausweichen, Verbesserte Kritische Treffer (Langschwert), Beweglichkeit, Nahkampf im Vorbeilaufen, Präziser Schuss, Schuss im Laufen

Umgebung: Unendliche Ebenen des Abyssus

Organisation: Einzelgänger, Paar, Schwarm (3-8)
Herausforderungsgrad: 13
Schatz: Doppelter Standard plus +1 unheiliges Langschwert

Ausrichtung: Immer chaotisch böse
Entwicklung: 16-23 TP (Mittel), 24-35 TP (Groß), 36-45 TP (Riesig) a
Stufenanpassung: —
TK 291
Skalierungshinweise: Kreuz
Abenteuer "A Gathering of Winds"

"A Gathering of Winds" ist für eine Gruppe von vier Abenteurern auf Stufe acht ausgelegt, aber mit etwas Anpassung kann es auch für Charaktere auf Stufe neun bis zehn oder Stufe zwölf bis dreizehn verwendet werden. Passe einfach alle NSC-Charakterstufen entsprechend an, indem du die Abweichung des durchschnittlichen Gruppenlevels von 22 verwendest. Erhöhe oder verringere die Such- und Entschärfungsschwierigkeiten für alle Fallen um den gleichen Betrag. Vergiss nicht, die Menge des gefundenen Schatzes entsprechend anzupassen. Spezifische Änderungen am Abenteuer sind wie folgt:

Stufe neun bis zehn: Mache Lithane zu einem erwachsenen schwarzen Drachen. Entferne 1-2 Belker aus Bereich 2. Entferne Smoughed aus Bereich 5. Mache den älteren schwarzen Schleim in Bereich 7 zu einem schwarzen Schleim mit 15 Würfeln Trefferpunkte in der Größe Riesig. Ersetze den Schreckensgespenst in Bereich 10 durch ein Schreckensgespenst mit 12 Würfeln Trefferpunkte. Entferne 1 oder 2 Xorn aus Bereich 11. Entferne einen der Entlastungsgolems aus Bereich 13, eine der Blutamnioten aus Bereich 16 und einen der Eisschneemänner aus Bereich 17. Ersetze den Kolyarut der Unabwendbaren in Bereich 19 durch einen Zelot der Unabwendbaren auf Kämpferstufe 1. Reduziere die Windkrieger in Bereich 20 um 1 oder 2. Entferne einen oder beide Mohrgs aus Bereich 21. Entferne einen der größeren Luftelementare aus Bereich 23. Ersetze den Oculus-Dämon in Bereich 24 durch einen Hezrou-Dämon.
12.-13. Stufe: Erhöhe die Trefferwürfel von Lithane um 1-2. Füge 2-4 Belker zu Bereich 2 hinzu. Gib Antyress Redpike in Bereich 5 1-2 Kämpferstufen oder gib ihm einen zweiten riesigen Feuerelementar als Begleiter. Erhöhe den älteren schwarzen Schleim in Bereich 7 um 4-8 Trefferwürfel. Füge einen zweiten Schreckensgespenst zu Bereich 10 hinzu. Ersetze die sechs Xorn in Bereich 11 durch vier oder fünf ältere Xorn. Füge einen dritten Entlastungsgolem zu Bereich 13, eine dritte Blutamniote zu Bereich 16 und einen dritten Eisschneemann zu Bereich 17 hinzu. Gib dem Kolyarut der Unabwendbaren in Bereich 19 1-2 Kämpferstufen. Erhöhe die Windkrieger in Bereich 20 um 4 Trefferwürfel. Ersetze die

größeren Luftelementare in Bereich 23 durch ältere Luftelementare. Erhöhe den Oculus-Dämon in Bereich 24 um 2-4 Trefferwürfel.
#####

Der Dämon blinzelte hundert Augen auf einmal, ein Zeichen der Zustimmung. Die Augen des Wesens waren in seinem Kopf, seinem Hals, seinen Schultern und winzige rollende Augen in seinen Fingerspitzen - und mit jedem Schritt quetschten und platzen die winzigen Augen an den Sohlen seiner Füße.

Der Oculus-Dämon ist eine Kreatur aus alten Tagen, lange vor dem Aufstieg der Tanar'ri, die einst der Dämonenkönigin des Chaos dienten. Auch als "Tausendaugen-Dämonen" bezeichnet, wurden die meisten von ihnen während der Schlacht von Pesh und den nachfolgenden Angriffen auf ihre Hochburgen und Siedlungen durch die Herzöge des Windes von Aaga zerstört. Gerüchte über die Quelle ihrer Erschaffung kursieren, wobei vielleicht die fantastischste Behauptung besagt, dass der erste Oculus aus der Verbindung zwischen einer lallenden Mutter Halbgöttin und einem uralten Riesen mit hundert Augen stammt, möglicherweise mit einem Tropfen Beholder-Blut, der irgendwie hinzugefügt wurde.

Oculus-Dämonen sind etwa menschlicher Größe, aber viel breiter in den Schultern. Ihre Haltung ist gebeugt, und alle solchen Dämonen haben entweder zwei oder vier Hörner, abhängig von ihrem Geschlecht. Bei Männern sind die beiden Hörner gerade und lang, bei weiblichen Dämonen sind die vier Hörner rund und die Spitzen berühren oft ihre Köpfe. Einige Oculus-Dämonen haben zusätzlich zu den Hörnern auch Augenstiele. Sehr wenige haben eine Art Krone aus Augäpfeln rund um ihren Schädel; diese Dämonen werden aus dem Abyss vertrieben, um anderswo ihr Glück zu suchen.

Kampf

Oculus-Dämonen bevorzugen den Fernkampf und nutzen ihre zauberähnlichen Fähigkeiten und Augenblitze, um Feinde anzugreifen. Sie verlängern diese Phase des Kampfes so lange wie möglich und dienen daher in der Regel als Fernunterstützung und Aufklärer in dämonischen Armeen, anstatt als Bodentruppen.

Sobald der Nahkampf beginnt, führen sie ein grausames, gekrümmtes Langschwert in einer Hand. Dieses Langschwert ist fast immer ein +1 unheiliges Langschwert. Ihre Klaue und ihr Biss in der Nebenhand ermöglichen ihnen zusätzliche Angriffe, und sie können auch im Nahbereich ihre Augenblitze nutzen, ohne Gelegenheitsangriffe herauszufordern.

Augenblitz (ÜF): Als kostenlose Aktion, die keinen Gelegenheitsangriff provoziert, kann ein Oculus-Dämon drei separate Strahlen blassgrauer negativer Energie von drei der

Augen, die seinen Körper bedecken, projizieren. Jeder Strahl hat eine Reichweite von 70 Fuß. Bei einem erfolgreichen Fernkampftreffer verursacht ein Augenblitz 2W8 Punkte Schaden durch negative Energie. Dieser Schaden heilt untote Kreaturen auf die gleiche Weise wie ein "Schwere Wunden" Zauberspruch.

Eine Kreatur, die Schaden durch einen Augenblitz erleidet, muss einen SG 25 Willenskraftwurf ablegen, um der lähmenden Angst und Übelkeit zu entgehen, die die Energie auf lebende Seelen ausübt. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird der Körper des Opfers von Schmerzen und Fieber gequält - die Kreatur wird übel und erleidet einen Malus von -2 auf Angriffswürfe, Waffenschaden, Rettungswürfe, Fertigkeitswürfe und Fähigkeitswürfe. Diese Effekte halten 1 Stunde an oder werden durch alles entfernt, was einen Furchteffekt entfernt.

Oculus-Dämonen haben immer Dutzende oder (in extremen Fällen) Hunderte von Augen. In Fällen, in denen sie relativ wenige haben, tätowieren sie manchmal Gesichter mit den erwarteten Augenpositionen. Die Haut der Oculus-Dämonen ist gummiartig, mit chitinartigen Platten, die ihre Schultern bedecken, und einem helmartigen Schädel. Bei einigen dieser Dämonen können sich diese Platten über ihre am stärksten exponierten Augen schieben, um sie zu schützen.

Oculus-Dämonen sprechen Abyssal.
Kampf

Oculus-Dämonen bevorzugen den Fernkampf und nutzen ihre zauberähnlichen Fähigkeiten und Augenblitze, um Feinde anzugreifen. Sie verlängern diese Phase des Kampfes so lange wie möglich und dienen daher in der Regel als Fernunterstützung und Aufklärer in dämonischen Armeen, anstatt als Bodentruppen.

Sobald der Nahkampf beginnt, führen sie ein grausames, gekrümmtes Langschwert in einer Hand. Dieses Langschwert ist fast immer ein +1 unheiliges Langschwert. Ihre Klaue und ihr Biss in der Nebenhand ermöglichen ihnen zusätzliche Angriffe, und sie können auch im Nahbereich ihre Augenblitze nutzen, ohne Gelegenheitsangriffe herauszufordern.

Augenblitz (ÜF): Als kostenlose Aktion, die keinen Gelegenheitsangriff provoziert, kann ein Oculus-Dämon drei separate Strahlen blassgrauer negativer Energie von drei der Augen, die seinen Körper bedecken, projizieren. Jeder Strahl hat eine Reichweite von 70 Fuß. Bei einem erfolgreichen Fernkampftreffer verursacht ein Augenblitz 2W8 Punkte Schaden durch negative Energie. Dieser Schaden heilt untote Kreaturen auf

die gleiche Weise wie ein "Schwere Wunden" Zauberspruch.

Eine Kreatur, die Schaden durch einen Augenblitz erleidet, muss einen SG 25 Willenskraftwurf ablegen, um der lähmenden Angst und Übelkeit zu entgehen, die die Energie auf lebende Seelen ausübt. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird der Körper des Opfers von Schmerzen und Fieber gequält - die Kreatur wird übel und erleidet einen Malus von -2 auf Angriffswürfe, Waffenschaden, Rettungswürfe, Fertigkeitwürfe und Fähigkeitswürfe. Diese Effekte halten 1 Stunde an oder werden durch alles entfernt, was einen Furchteffekt entfernt.

Eine Kreatur, die bereits durch einen Augenblitz übel ist, gerät für 1W4 Runden in Panik, wenn sie von einem weiteren Augenblitz getroffen wird und den SG 25 Willenskraftwurf nicht besteht.

Eine Kreatur, die bereits durch einen Augenblitz in Panik versetzt ist, wird bewusstlos, wenn sie von einem weiteren Augenblitz getroffen wird und den SG 25 Willenskraftwurf nicht besteht. Ein SG 20 Heilkunde-Wurf oder jegliche Form von magischer Heilung stellt das Bewusstsein des Opfers wieder her. Andernfalls bleibt es 1W4 Stunden bewusstlos.

Diese zusätzlichen Effekte des Augenblitzes sind geistbeeinflussende, nekromantische Furchteffekte.

Lähmender Blick (ÜF): Lähmung für 1WQ Runden, 30 Fuß, SG 18 Willenskraftwurf negiert. Der Rettungswurf-SG basiert auf dem Charisma-Wert.

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZÜF): Beliebige oft – Großes arkane Sicht, Blindheit/Taubheit (SG 13), Gesetz entdecken, Magie bannen, Unsichtbarkeit, Dimensionsportal, Schutz vor Gesetz, Sprachen verstehen, Wahrer Blick, Vampirberührung. 3/Tag – Gesetz bannen, Chaoshammer (SG 15), Spiegelbild. Zauberstufe 15.

Rundum-Sicht (AuS): Die vielen Augen des Oculus-Dämons verleihen ihm einen Rassenbonus von +8 auf Suchen- und Wahrnehmung-Tests, und er kann nicht von der Seite angegriffen werden.

Anhang II: Neue magische Seiten Ghoul-Lichtlaternen

Diese unheimlichen Laternen werden von echten Ghouls verwendet, um ihre Städte zu beleuchten und ihre untoten Geister zu verstärken. Obwohl sie im Dunkeln sehen können, empfinden sie den nekromantischen grünen Schein des Ghouls-Lichts als tröstend. Eine Ghouls-Lichtlaternen kann auf Befehl ihr kränkliches grünes Leuchten abgeben, was als Bewegungsaktion erfolgt. Sobald das

Leuchten aktiviert ist, erhellt es einen Radius von 6 m und spendet eine schattenhafte Beleuchtung bis zu einem Radius von 12 m. Lebendiges Fleisch, das vom Ghouls-Licht beleuchtet wird, fühlt sich seltsam kalt und feucht an, während Untote im Licht sich energetischer fühlen. Jede lebende Kreatur innerhalb von 6 m einer Ghouls-Lichtquelle erhält einen Malus von -1 auf Willenskraftwürfe und alle Charisma-Checks (einschließlich Abwehrwürfe gegen Untote und alle Charisma-basierten Fertigkeiten). Untote innerhalb von 6 m einer Ghouls-Lichtquelle erhalten einen profanen Bonus von +1 auf Willenskraftwürfe und Charisma-Checks.

Ghouls-Licht wird gegenüber Kreaturen mit Lichtempfindlichkeit (wie z.B. Drow) als helle Beleuchtung behandelt.

Alle Kreaturen, die dem Ghouls-Licht ausgesetzt sind, beginnen selbst sanft mit dem unangenehmen grünen Licht zu leuchten. Dieses Leuchten bietet keine zusätzliche Beleuchtung, beeinflusst jedoch alle Kreaturen innerhalb von 6 m der Quelle, als ob sie von Feenfeuer betroffen wären, wodurch Unsichtbarkeit, Verzerrung und ähnliche Effekte weniger effektiv werden.

Schwache Beschwörung; ZS 3; Handwerk Wundersame Gegenstände, der Erschaffer muss ein echter Ghouls sein; Preis 5.000 GM; Gewicht 2 lb.

Blitzschwert

Das Blitzschwert ist ein +2 schockierendes Burst-Mithrilschwert. Es wird vom Windherzog Icosiol auf dem Schlachtfeld von Pesh verwendet und ist das Begleitschwert zum Schwert von Aaga. Der Knauf des Blitzschwertes ist ein einziger riesiger Sternsaphir, der vor elektrischer Energie funkelt. Dreimal am Tag kann der Träger des Blitzschwertes durch das Ziehen des Schwertes die Effekte eines Flugzaubers (Zauberstufe 9) erlangen. Dieser Effekt tritt als Teil des Aktes des Schwertziehens in Kraft.

Wenn der Träger mit dem Blitzschwert und dem Schwert von Aaga kämpft, kann er die beiden Schwerter als Standardaktion zusammenschlagen, um eine 30 Fuß lange Linie aus Schallenergie zu erzeugen. Alle Kreaturen in diesem Bereich erleiden 6W6 Schallschaden (Reflex SG 18, halbiert). Diese Fähigkeit kann dreimal am Tag verwendet werden.

Mäßige Verwandlung; ZS 10; Handwerk Magische Waffen und Rüstungen, Ruf des Blitzes oder Blitz, Fliegen; Preis 35.000 GM.

Ring der Windherzöge

Dieser schwere Platinring ist mit vier großen, blassblauen Saphiren besetzt und mit den klaren Runen des Gesetzes verziert. Der

Ring der Windherzöge verleiht jedem chaotischen Wesen, das ihn trägt, eine negative Stufe. Die negative Stufe bleibt bestehen, solange der Ring getragen wird, und verschwindet, wenn er abgelegt wird. Diese negative Stufe führt niemals zu tatsächlichem Stufenverlust, kann aber auf keine Weise überwunden werden (einschließlich Wiederherstellungszaubern), solange der Ring getragen wird.

Solange er getragen wird, ignoriert der Träger die Auswirkungen starker Winde und erhält eine Resistenz gegen Elektrizität von 10. Einmal pro Tag kann er Zaubermöchte gegen eine Kreatur mit dem Luftpfelementar-Untertyp einsetzen. Elementare erleiden einen Malus von -4 auf Rettungswürfe gegen diesen Effekt.

Einmal pro Tag als Standardaktion kann der Träger des Rings sich in eine 20 m lange Linie aus Blitzlicht verwandeln. Alle Kreaturen in dieser Linie erleiden 10W6 Punkte elektrischen Schaden (Reflex SG 14, halbiert). Der Träger kehrt am gegenüberliegenden Ende der Blitzlinie zur physischen Form zurück.

Starke Verfluchung, Verzauberung und Beschwörung; ZL 12; Schmieden von Ringen, Monster bezaubern, Blitzschlag, Energie widerstehen; Preis: 40.000 GM. "Hee & Rod of Seven Parts (Großes Artefakt) Dieses großartige Artefakt des Gesetzes wurde vor Äonen von den Windherzögen geschmiedet, um es im Krieg gegen die Königin des Chaos einzusetzen. Es wurde während der Schlacht von Pesh in sieben Teile zerschlagen und über das Multiversum verteilt. Im Laufe der Zeit sind Fragmente des Rod of Seven Parts hier und da aufgetaucht, oft in Zeiten großer Not. Leider bleibt der Rod of Seven Parts instabil und zerbricht erneut, sobald sein Zweck erfüllt ist, wobei seine Komponenten sich zerstreuen und oft an den Orten der Gräber oder Ruinen der Windherzöge zurückkehren (wie in diesem Fall). Das in der Grabkammer von Icosiol gefundene Fragment stammt von der Spitze des ursprünglichen Stabs. Das Fragment ist 15 Zoll lang und kann einmal pro Tag verwendet werden, um Heilen zu wirken. Ein nicht gesetzestreuender Charakter, der ein einzelnes Segment des Rod besitzt, muss jede Woche einen SG 17 Willenswurf ablegen, um nicht gesetzestreu zu werden. Ein gesetzestreuender Charakter, der ein Segment des Rod besitzt und es als Teil eines größeren Gegenstands betrachtet, kann durch einen erfolgreichen SG 20 Konzentrationswurf die Richtung des nächstgrößeren Segments bestimmen. Leider ist dieses Segment das größte Fragment des Stabs und kann daher nicht verwendet werden, um die anderen zu finden. Die Kräfte der übrigen Fragmente (sowie die mitschwingenden Kräfte des rekonstruierten Stabs) finden Sie auf Seite 154 des Arms & Equipment Guide.

ZL 20; Gewicht: 1 Pfund. Rik:

Siegel des Gesetzes (Großes Artefakt)

Das persönliche Glyphen- und Siegel von Icosiol ist eine Scheibe aus Kristall mit einem Durchmesser von etwa einem Fuß, die aus einem einzigen großen Quarzkristall geschnitten und zu einem glänzenden Finish poliert wurde. Eine Seite ist mit drei Runen graviert: einem Symbol, das Pesh, das Letzte Schlachtfeld, das kreisförmige Zeichen der Armeen der Windherzöge und Icosiols persönliche Rune darstellt. Diese Runen sind in der alten Sprache der Vaati geschrieben und bedeuten übersetzt "Pesh", "Aaqa" und "Icosiol". Die andere Seite des Siegels zeigt einen Windherzog, der das Siegel des Gesetzes vor einem Paar massiver schwarzer Türen hält, während er auf einer schwebenden Scheibe aus Luft steht, die etwa die gleiche Größe wie das Siegel selbst hat.

Jede nicht-elementare Kreatur, die das Siegel berührt, ohne zuerst die drei darin eingravierten Runen auszusprechen, ruft Kreaturen aus der Ebene der Luft herbei, um den Übeltäter zu bestrafen. Beim ersten Mal an einem Tag beschwört das Siegel 1W4 Dschinn. Beim zweiten Mal beschwört es 1W4 unsichtbare Verfolger. Beim dritten Mal beschwört es 1W4 größere Luftelementare. Die beschworenen Monster bleiben 2 Minuten lang bestehen und konzentrieren in dieser Zeit all ihren Zorn auf die Kreatur, die für ihre Beschwörung verantwortlich ist. Versuche, das Siegel nach der dritten Beschwörung an einem Tag zu berühren, werden nicht mit Vergeltung beantwortet.

Die Hauptfunktion des Siegels besteht darin, als eine Art Schlüssel zu dienen, um einen sicheren Zugang zum Grab von Icosiol zu ermöglichen. Wenn es weit über die Grenzen des Grabes von Icosiol hinausgebracht wird, wird das Siegel inaktiv und verliert seine Magie, bis es ins Grab zurückgebracht wird.

ZL 20; Gewicht: 8 Pfund. WAE

OE PY

Schwert von Aaqa

Das Schwert von Aaqa ist ein +2 achtsames Mithrilschwert mit einem Griff, der mit sechs blassen Saphiren in der Größe von Trauben besetzt ist. Verwendet von Windherzog Icosiol auf dem Schlachtfeld von Pesh, ist das Schwert von Aaqa die Begleitklinge zum Blitzschwerts. Immer wenn der Träger einen kritischen Treffer gegen eine Kreatur mit dem Schwert von Aaqa erzielt (auch wenn diese Kreatur normalerweise immun gegen Schaden durch kritische Treffer ist), erzeugt das Schwert einen kraftvollen Wirbelsturmwind. Die getroffene Kreatur kann einen SG-18-Stärke-Rettungswurf machen, um den Auswirkungen des Windes zu widerstehen. Kleine oder kleinere Kreaturen (oder fliegende mittelgroße Kreaturen) werden von dieser Windböe

weggeblasen. Kreaturen am Boden werden umgeworfen und rollen 1W4 x 3 m, wobei sie pro 3 m 1W4 nichttödlichen Schaden erleiden. Fliegende Kreaturen werden um 2W6 x 3 m zurückgeworfen und erleiden 2W6 nichttödlichen Schaden. Mittelgroße Kreaturen (oder fliegende große Kreaturen), die diesen Rettungswurf nicht bestehen, werden umgeworfen. Riesige (oder am Boden gebundene große) und größere Kreaturen zeigen keine spürbaren Auswirkungen von der Windböe.

Wenn der Träger mit dem Blitzschwert und dem Schwert von Aaqa kämpft, kann er die beiden Schwerter als Standard-Aktion zusammenschlagen, um eine 30 Fuß lange Linie aus Schallenergie zu erzeugen. Alle Kreaturen in diesem Bereich erleiden 6W6 Schallschaden (Reflex-Rettungswurf SG 18 für die Hälfte). Diese Fähigkeit kann dreimal pro Tag verwendet werden.

Mäßige Verwandlung; ZL 20; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Zorn des Ordens, Winde beherrschen; Preis: 35.000 GM.

Habra! Wolfgang Baur ist ein Spieleentwickler, der für mehr als seinen Anteil an Ghulen, Nekromanten, Genies und Assassinen verantwortlich ist. Sein aktuellstes eigenständiges Projekt ist das Buch "Roguish Luck" für Malhavoc Press. Dies ist sein zehnter Auftritt in DUNGEON, eine Serie, die bereits in Ausgabe 15 begann.

Akt 7. Der Turm der langen Schatten

@BY JESSE DECKER, wali

@ BY JOACHIM BARRUM, STEVE PRESCOTT, AND EVA WIDERMANN, eo

@ BY ROBERT LAZZARETTI, ai,

Zeitalter der Würmer CALLIGRAPHY BY DARLENB , nen

#ABENTEUER PFAD , HIGH LEVEL (3TH-20TH) , URBAN & Dungeon CRAWL,

Seit Beginn der Geschichte hat die Menschheit die Zeit in Zeitaltern gemessen. Zeitalter des Ruhms und Zeitalter der Träume sind gekommen und gegangen, jeder mit seinen Helden und seinem Leid. Nun nähert sich ein prophezeites Zeitalter in raschem Tempo - ein Zeitalter der Dunkelheit, des Verfalls und des wabernden Unheils. Tausende von Jahren zuvor erfuhr ein Sterblicher von diesem ungeborenen Zeitalter und wusste, dass es seine Bestimmung war, darüber zu herrschen. Nun existiert er als düstere Gedanken von Verwesung und Betrug, sein Name wird nur flüsternd von Menschen ausgesprochen, die stets vor seinem sich ausbreitenden Einfluss ängstlich sind. Kyuss, einst sterblich, steht bereit, eine unwissende Welt zu zerstören. Ungehindert wird er das Zeitalter der Würmer einläuten.

"Der Turm der langen Schatten" ist ein Abenteuer für Dungeons & Dragons, das für vier Charaktere der 13. Stufe konzipiert ist. Es ist auch die siebte Episode des Abenteuerpfads "Zeitalter der Würmer", einer kompletten Kampagne bestehend aus 12 Abenteuern, mehreren "Hintergrund"-Artikeln, um Spielleitern bei der Durchführung der Serie zu helfen, und einigen Poster-Karten wichtiger Orte. Ihre Charaktere sollten während dieses Abenteuers auf die 14. Stufe aufsteigen und bis zum Ende genug Erfahrung gesammelt haben, um die 15. Stufe zu erreichen. Für zusätzliche Unterstützung bei der Leitung dieser Kampagne sollten Sie sich Dracons monatliche "Wormfood"-Artikel ansehen, eine Serie, die zusätzliches Material bietet, um Spielern zu helfen, diese Kampagne zu überleben. Früh in diesem Abenteuer treffen die Charaktere auf den Erzmagier Manzorian, der ihnen Zugang zu seltsamer und mächtiger Magie gewähren kann, um sie in ihren kommenden Prüfungen gegen Kyuss und seine Schergen zu unterstützen. In Ausgabe 339 von Dracon wird ein magischer Pool vorgestellt, der Manzorian gehört und den Charakteren den entscheidenden Vorteil geben kann, um zu überleben, was sie im Turm der langen Schatten erwartet.

Natürlich können Sie "Der Turm der langen Schatten" auch als eigenständiges Abenteuer

oder sogar als Teil einer Kampagne nach Ihren eigenen Vorstellungen spielen.

Hintergrund des Abenteuers

Vor zweitausend Jahren wandelte ein Mann namens Kyuss als Sterblicher auf der Erde. Aus dem bösen, alten Reich Sulm verbannt, flohen Kyuss und seine Anhänger in den Süden in einen riesigen Dschungel, wo sie die Stadt Kuluth-Mar gründeten, eine Metropole aus Monolithen und von Ranken umschlungene Götzenbilder fremder Gottheiten. Kyuss trieb sein Volk mit Tyrannei und Zorn voran und predigte von einer kommenden Apokalypse, die nur diejenigen verschonen würde, die seinen Lehren folgten. Er sprach vom Zeitalter der Würmer und von Prophezeiungen, die auf gewaltigen Metallplatten eingraviert waren und diese Zeit des Verderbens voraussagten. Er führte sein Volk nach Kuluth-Mar, um nach diesen Platten zu suchen, denn er glaubte, dass die Architekten der Prophezeiung in der Nähe lebten. Nach ihrer Ankunft durchsuchten seine verblendeten Anhänger den verdunkelten Dschungel nach diesen Prophezeiungen, bis sie sie ausgruben.

Die Platten bestätigten nicht nur Kyuss' apokalyptische Vorahnungen. Sie verliehen seinen Anhängern eine neue Stufe des Fanatismus. Während sein Volk nach seinen Segnungen verlangte, wurde Kyuss besessen von den Platten und den seltsamen, sechsarmigen Gestalten, die auf einigen von ihnen so prominent abgebildet waren. Die Platten zeigten diese Kreaturen als absolute Meister der arkanen Magie, und Kyuss erkannte deutliche Parallelen zu seinen eigenen Forschungen über die Geheimnisse des Todes. Es dauerte nicht lange, bis Kyuss die Wahrheit erkannte - diese Kreaturen lebten immer noch im nahegelegenen Dschungel, wo sie an großartigen magischen Werken arbeiteten, die von keiner anderen Rasse erreicht wurden. Dies waren die Zauberkundler.

Während Kyuss eine Expedition zu einem Zufluchtsort der Zauberkundler vorbereitete, erhielt er einen verhängnisvollen Besuch. Ein lichhafter Zauberkundler, eine unheimliche Kreatur, die in der Nekromantie bewandert war, kam in die Stadt Kuluth-Mar und brachte ein Geschenk aus einer fernen Realität mit - ein Geschenk, das die Tür zu Kyuss' Unsterblichkeit öffnen würde. In

einer juwelenbesetzten, goldenen Schachtel ruhte ein einzelner winziger grüner Wurm.

Der Lich verbrachte lange Stunden damit, Kyuss zu beraten. Auf Anraten des Lichs wurde Kyuss' Herrschaft immer brutaler. Eine Flut von Blut und Leid überschwemmte sein Reich, während Kyuss alles tat, um die tragischen Anforderungen der Prophezeiung zu erfüllen. Viele mächtige Gegenstände wurden auf den Altären von Kuluth-Mar zerstört. Gegenstände von heiliger Macht und unholyer Verderbenheit wurden gebracht, um sich die Gunst von Nerull, dem Gott des Todes, zu erkaufen. Kyuss' Fähigkeit, Untote zu erschaffen, wurde tausendmal stärker mit dem Zusatz des Wurms in seinen Kreationen, denn nun konnten seine Diener selbst untote Brutzeugen, alle dem Willen von Kyuss unterworfen.

Kyuss errichtete eine massive Zitadelle, die als Sitz seiner Macht dienen sollte. Dies war der Turm der langen Schatten, und auf seiner Spitze errichtete er einen gewaltigen Monolithen, der als Fokus und Behälter für den Schrecken, die Angst und die Verehrung seiner Anhänger dienen sollte. Seine Tyrannei fand ein Ende in einem letzten blutigen Ritual, bei dem Kyuss die Seelen all seiner lebenden Anhänger an diesen dunklen Monolithen band, in dem Versuch, seinen Aufstieg zur Göttlichkeit anzufeuern. Was Kyuss jedoch nicht beabsichtigte, war ein Zeitalter und mehr auf seine Herrschaft zu warten. Denn als Kyuss die Sphäre der Sterblichen verließ, fand er sich im Monolithen gefangen, ein Gefangener seiner eigenen Macht.

Kyuss' Geschichte setzte sich anderswo fort, nachdem ein alter Drache namens Dragotha den seltsamen Monolithen für sich beanspruchte und ihn (und den darin gefangenen Gottesspross) in seine Höhle weit im Norden brachte. Aber der Turm der langen Schatten und die ruinierte Stadt, die ihn umgibt, bleiben als Zeugnis von Stolz und Grausamkeit bestehen. Noch wichtiger ist jedoch, dass der Turm einen Wissensschatz darstellt, der wertvoller ist als jeder Schatz für diejenigen, die versuchen, die alten Prophezeiungen zu verhindern.

Abenteuer-Zusammenfassung

Auf der Suche nach Antworten auf das Rätsel des Zeitalters der Würmer kommen die Abenteurer in das ruhige Küstendorf Magepoint, um den Erzmagier Manzorian zu konsultieren, der in einer nahegelegenen Inselfestung lebt. Während sie auf die Rückkehr des Erzmagiers von einem anderen Unterfangen warten, haben sie die Möglichkeit, etwas Zeit zur Entspannung zu nutzen. Dies könnte die Anwerbung eines neuen Gefährten, die Herstellung magischer Gegenstände oder einfach das Entspannen mit Freunden beinhalten. Bald kehrt Manzorian von seiner extradimensionalen Reise zurück und die Gruppe kann endlich von seinem Wissen profitieren.

Sobald sie Manzorian's Festung der Unbekannten Tiefen betreten, erhält die Gruppe einen Einblick in wahre arkane Macht, denn die Festung ist der Sitz der Stärke des mächtigen Erzmagiers. Nachdem sie ihre Geschichte Manzorian erzählt haben, werden sie in einen fernen südlichen Dschungel auf die Spur von Balakarde geschickt, einem Zauberer und ehemaligen Gefährten von Manzorian. Der Erzmagier besitzt ein Fragment von Balakardes Tagebuch, das darauf hinweist, dass vor langer Zeit ein Mensch namens Kyuss in der Gegend in einem düsteren Bauwerk namens Turm der langen Schatten lebte. Manzorian drängt die Gruppe dazu, den Ort von Kyuss' alter Macht zu untersuchen und herauszufinden, was sie über die kommende Apokalypse erfahren können.

Der Rest des Abenteuers spielt sich in den südlichen Dschungeln ab, inmitten der Ruinen von Kyuss' alter Stadt. Die Abenteurer kämpfen sich durch Legionen von Kyuss' untoten Anhängern sowie die schrecklichen grünen Würmer, die sowohl mit Kyuss' göttlicher Macht als auch mit dem bevorstehenden Zeitalter der Würmer verbunden zu sein scheinen. Während sie diese Ruinen erkunden, erfahren die Abenteurer viel über die Geschichte von Kyuss und haben am Ende des Abenteuers eine Vorstellung von den Schrecken, die ihnen und ihrer Welt bevorstehen.

Abenteurer-Anknüpfungspunkte

Wenn du "The Spire of Long Shadows" als Teil des Abenteuerpfads "Zeitalter der Würmer" spielst, werden die Charaktere von ihrem alten Freund Allustan gebeten, alles, was sie über die Verschwörung der Ebenholz-Triade und den Nachwuchs von Kyuss wissen, nach Norden zu Manzorian zu bringen, Allustans früherem Meister. Allustan selbst bleibt in Diamantsee zurück, um den Wiederaufbau des Dorfes voranzutreiben, das während des vorherigen Abenteuers durch den Angriff des Drachen zerstört wurde.

Du kannst dieses Abenteuer auch in einer völlig anderen Kampagne verwenden, an

einem Punkt, an dem deine Charaktere die Natur ihres Hauptfeindes aufgedeckt haben, aber mehr über ihn herausfinden müssen. In diesem Fall deutet ihre Recherche darauf hin, dass Manzorian Informationen besitzt, die sie benötigen. Am Ende sollte die Schlüsselinformation, nach der sie suchen, als ein altes Buch existieren, das irgendwo unterhalb des Turms der langen Schatten verborgen ist.

Wenn du "The Spire of Long Shadows" als eigenständiges Abenteuer leitest, wird Manzorian zu einem Anknüpfungspunkt. Er kontaktiert die Charaktere mit einer Bitte - er möchte mehr über die Geheimnisse in den Ruinen von Kuluth-Mar erfahren und schickt die Charaktere dorthin, um zu erkunden und zu ermitteln.

Vorspiel: Gefahr auf der Straße (SG 14)

Am Ende von "A Gathering of Winds" haben die Charaktere eine wichtige Entdeckung gemacht - ein Segment des sagenumwobenen Stabs der Sieben Teile. Obwohl dieses einzelne Fragment nicht besonders mächtig ist, zieht es dennoch Ärger an. Solange die Charaktere im Besitz des Fragments des Stabs der Sieben Teile sind, werden sie von anderen verfolgt, die das Artefakt für sich selbst wollen. Einige von ihnen, wie Manzorian, könnten versuchen, das Fragment von ihnen zu kaufen. Andere sind weniger freundlich gesinnt.

Kreaturen: Allerdings wartet eine unangenehme Überraschung auf die Charaktere, als sie sich auf den Weg nach Magierspitze machen. Die Fragmente des Stabs der Sieben Teile gelangen niemals allein in die Welt - sie werden schnell wieder aufgespürt. Die Spielercharaktere sind nicht die einzigen, die kürzlich einen Teil des Stabs beansprucht haben. Ein mächtiger Grubenfürst namens Visciannix hat kürzlich das sechste Fragment in seinen Besitz gebracht, und während die SC das siebte Fragment aus Icosiols Grab geholt haben, waren seine Agenten dabei, sich auf dem Weg durch die Multiversen zu machen, um dasselbe zu tun, angeleitet durch das sechste Fragment.

Wenn sie die Region erreichen, befinden sich die SC bereits auf dem Weg nach Magierspitze, und Visciannix' Agenten beschließen, sie wegen des Stabs zu überfallen. Die genaue Art des Hinterhalts hängt von der Route ab, die die SC nach Magierspitze nehmen, und von ihrer Reisemethode. Wenn die SC vorhaben, mit Großer Teleportation nach Magierspitze zu reisen, sollte der Hinterhalt kurz vor ihrer Ankunft stattfinden. Die Teufel selbst nutzen eine Kristallkugel in ihrem Unterschlupf (der sich an einem ziemlich entfernten Ort von den Cairn Hills befindet), um die SC zu orten,

und benutzen dann Große Teleportation, um ihren Angriff zu starten.

Sechs Teufel insgesamt überfallen die Charaktere, zwei Stacheldämonen und vier Knochenteufel. Die beiden Stacheldämonen (Imaxian und Lyrilak) hassen einander, sind aber auf Visciannix' Befehl gezwungen, zusammenzuarbeiten. Jeder von ihnen kommandiert ein Paar Knochenteufel, und ihr Wettbewerb untereinander ist fast genauso treibende Kraft hinter diesem Hinterhalt wie die Befehle ihres Grubenfürsten.

Imaxian und Lyrilak, Stacheldämonen: je 126 TP; Monsterhandbuch 51.

Knochenteufel (4): je 95 TP; Monsterhandbuch 52.

Taktiken: Die Knochenteufel beginnen die Begegnung unter dem Einfluss von Flug und Unsichtbarkeit. Sobald sie teleportieren, beginnen sie den Kampf, indem sie die Fähigkeit Dimensionsanker auf so viele Spielercharaktere wie möglich anwenden, um zu verhindern, dass sie mit dem Stab entkommen. Anschließend setzen sie Eiswände ein, um die Spielercharaktere zu trennen und zu isolieren, und greifen dann mit ihren Furchtauren und Nahkampfangriffen an.

Die beiden Stachelteufel bereiten Aktionen vor, um die Gruppe mit einem Zorn des Ordens und einer unheiligen Plage anzugreifen, sobald die Knochenteufel Dimensionsanker verwenden. In der nächsten Runde kehren sie ihre Zauber um und setzen dann Skorchemstrahl gegen Zauberwirker und Personenfesthalten gegen Kämpfertypen ein. Während des Kampfes fordern die Teufel die Spielercharaktere immer wieder auf, den Stab herauszugeben.

Solange einer der Stachelteufel lebt, ziehen sich die Knochenteufel nicht zurück. Wenn jedoch beide Stachelteufel getötet werden, ziehen sich die Knochenteufel zurück, wenn ihre Trefferpunkte unter 20 fallen. Die Stachelteufel ziehen sich zurück, wenn ihre Trefferpunkte unter 10 fallen. Alle Teufel ziehen sich zurück, wenn es ihnen gelingt, das Stabfragment zu sichern, das die Spielercharaktere bei sich tragen.

Entwicklung: Der Verlust des Segments des Stabs der Sieben Teile bedeutet nicht, dass die Charaktere in der Kampagne "Zeitalter der Würmer" dem Scheitern geweiht sind. Ganz im Gegenteil - das Fragment stellt nur ein mögliches Werkzeug dar, das die Spielercharaktere verwenden können, um Kyuss in "Dawn of a New Age" (dem finalen Abenteuer von "Zeitalter der Würmer") zu besiegen. Wenn die Spielercharaktere versuchen möchten, das gestohlene Artefakt zurückzuerlangen, kannst du ein weiteres kurzes Abenteuer von DuncGEON

verwenden, das Teufel oder Kultisten beinhaltet (wie z.B. "Strike on the Rabad Dawn" in Ausgabe 111), um als kurze Nebenquest zu dienen, in der die Spielercharaktere versuchen, das gestohlene Artefakt zurückzubekommen, bevor die Teufel den Stab nach Visciannix schicken können. Der Pit-Fiend Visciannix hat keine weitere Rolle in "Zeitalter der Würmer", es sei denn, du möchtest ihn als wiederkehrenden persönlichen Bösewicht nutzen. Sein Interesse an dem Stabfragment schwindet nie. Ständige Scharmützel gegen seine Diener (falls die Spielercharaktere das Stabfragment behalten) bieten eine Möglichkeit, zusätzliche Begegnungen in nahezu jedes der folgenden Abenteuer von "Zeitalter der Würmer" einzufügen. Diese Begegnungen sind eine ausgezeichnete Möglichkeit, Möglichkeiten für Gruppen zu bieten, die aufgrund von Charaktertod und Wiederbelebung im Erfahrungspunkterückstand sind. Sie ermöglichen es auch, mehr Spannung und Dringlichkeit in ein Abenteuer einzuführen, falls die Charaktere die Herausforderungen etwas zu einfach finden. Wenn die Charaktere in einem zukünftigen Dungeon leichtes Spiel haben, wird es für sie viel interessanter, wenn plötzlich Teufel teleportieren und sie angreifen, während bereits ein anderer Kampf im Gange ist! Ay

Teil 1: Zauberpunkt (Ratten)

Sanfte Hügel und üppig grüne Bäume umgeben die südlichen Bereiche des Küstendorfes Magepoint. Breite Straßen, reichlich Grünflächen und angenehme Holzgebäude zeugen von Frieden und Bequemlichkeit, doch die Gemeinschaft pulsiert vor Aktivität. Offensichtlich blüht das Dorf. Nördlich des Dorfes liegen die dunkelblauen Gewässer des Sees unbekannter Tiefen, und von einer felsigen Insel, etwa eine halbe Meile entfernt, erhebt sich ein blassblaues Schloss um einen Turm mit einer gewaltigen, facettierte Kuppel, die wie ein blauer Edelstein funkelt. Eine 6 m breite Steinbrücke führt vom Dorfufer direkt zu diesem Schloss.

Eine Gemeinschaft, geprägt und definiert durch die Anwesenheit eines Erzmagiers, bietet das Dorf Magepoint zahlreiche Portale zu Abenteuern von überraschender Breite und Schwierigkeit, eine Folge der vielen Besucher, die Manzorian Rat zu einer Vielzahl von Problemen suchen. Magepoint ist in den letzten Jahren erheblich gewachsen, sein Wachstum wurde durch eine Kombination aus unerschlossenen wirtschaftlichen Potenzialen, leicht verfügbarem Land und der Sicherheit, die mit dem Leben im Schatten von Manzorian Macht einhergeht, vorangetrieben.

Nachdem bis auf einen seiner Klone vor mehreren Jahren durch einen verräterischen Verbündeten zerstört wurden, hat die Rückkehr des Erzmagiers nach Magepoint eine Zeit des Wohlstands für das Dorf eingeläutet. Nun scheint das Dorf zwischen seinen kleinen, ländlichen Wurzeln und seiner wachsenden Bedeutung für die Außenwelt hin- und hergerissen zu sein. Wenn die Dinge weiterhin so laufen wie in den letzten Jahreszeiten, könnte Magepoint bald genug Macht und Reichtum ansammeln, dass benachbarte Königreiche versucht sein könnten, um eine solche Beute zu kämpfen. Bisher hat die individuelle Stärke von Manzorian und seinen Anhängern selbst die aggressivsten Herrscher davon abgehalten, die friedliche Gemeinschaft genauer zu betrachten. Die Spannung in und um das Dorf Magepoint nimmt jedoch weiter zu, während es den langsamen und entspannten Charakter seiner landwirtschaftlichen Wurzeln beibehält. Solltest du eine Nebenquest einführen oder die Spielercharaktere tiefer in die Ereignisse deiner Kampagnenwelt hineinziehen wollen, dient Magepoint als ausgezeichnete Ausgangspunkt für die Spieler, während sie an Macht gewinnen, und bietet viele Möglichkeiten für die Charaktere, Kontakte zu mächtigen Personen aufzubauen.

Magepoint ist ein Paradies für Abenteurer. Viele pensionierte Entdecker und Abenteurer nennen die friedliche Gemeinschaft ihr Zuhause, und daher ist das durchschnittliche Niveau ihrer Bewohner ungewöhnlich hoch für eine Siedlung dieser Größe. Magepoint beherbergt viele kleine Läden, die gut ausgestattet sind, um den Bedürfnissen von Abenteuern, Diplomaten, Spionen und Boten gerecht zu werden, die mit erstaunlicher Häufigkeit in die Gemeinschaft strömen. Aufgrund seiner Anziehungskraft für eine Vielzahl von Abenteuern und Informationsuchenden ist Magepoint auch ein ausgezeichnete Ort für die Charaktere, um einen Gefährten oder Söldner zu finden, Informationen und Gerüchte zu sammeln und über die Geschehnisse in der weiten Welt zu erfahren. Eine große Tempelbibliothek beherbergt eine umfangreiche Sammlung von Büchern über arkanes Wissen, Religion, Geschichte und andere Themen. Gelehrte aus der ganzen Welt reisen dorthin, um dort zu studieren.

Beachte, dass der Erzmagier Manzorian eine enorm mächtige Figur ist - tatsächlich gehört er zu den mächtigsten NSCs, auf die die Charaktere während des "Zeitalter der Würmer" wahrscheinlich treffen werden, und er ist sicherlich der mächtigste NSC, der mit ihrer Sache sympathisiert. Behandle ihn mit Vorsicht. Du möchtest nicht, dass die Spielercharaktere zu sehr von ihm abhängig werden, aber seine Präsenz sollte nicht heruntergespielt werden.

Magepoint (Dorf); Magisch; NG LG;

Bevölkerung 530; 15.000 GM Grenze*; Vermögen 397.500 GM; Gemischt (80% Mensch, 5% Halbelf, 5% Elf, 4% Gnom, 3% Halbbling, 3% andere).

Autoritätspersonen: Erzmagier Manzorian (RG männlicher Mensch, Zauberer 16/Erzmagier 5);

Celeste (CG weiblicher Ghaele Eladrin, Barde 4);

Cymria von Celadon (CG weibliche Elfe, Kämpferin 1/Zauberin/Eldritch Knight 7); Agath von Thrunch (NG männlicher Mensch, Kleriker 19).

*Die GM-Grenze von Magepoint ist deutlich höher als normal für eine Siedlung dieser Größe. Dies liegt hauptsächlich daran, dass es viele hochstufige NSCs in der Stadt gibt, und daher ist mächtige Magie hier leichter verfügbar als normal. Zudem können die Ladenbesitzer hier, wenn sie einige Tage im Voraus benachrichtigt werden, teurere Waren auf Bestellung aus der nahegelegenen Freien Stadt besorgen. Auf diese Weise können Gegenstände im Wert von bis zu 100.000 GM gekauft werden. Wie immer solltest du frei sein, die genaue Art der verfügbaren Gegenstände nach Bedarf für deine Kampagne einzuschränken.

Warten auf Manzorian

Von den vielen Dingen, die Magepoint für Abenteurer von der Statur der Spielercharaktere interessant machen, gehören die Dutzend oder mehr einflussreichen Personen, die Magepoint gelegentlich besuchen, um Ideen und Neuigkeiten auszutauschen, sicherlich zu den wichtigsten. Diese Regierungsbeamten, mächtigen Zauberer, Priester und bekannten Krieger nutzen Magepoint als einen sicheren und abgelegenen Ort, um Ideen mit ihresgleichen auszutauschen. Die schützende Anwesenheit des Erzmagiers bedeutet, dass sie nur mit leichtem Gepäck reisen können und ihre Probleme und Abenteuerhinweise regelmäßig nach Magepoint bringen. Oftmals handelt es sich um Probleme von einer Bedeutung, die Abenteurer ab Stufe 10 und höher interessieren dürfte, da diese subtilen Machthaber nur in Situationen von erheblicher Bedeutung tätig werden und in der Regel Abenteurer benötigen, die sowohl über Diskretion als auch über Kampffähigkeiten verfügen.

Wenn die Spielercharaktere zum ersten Mal in Magepoint ankommen, ist Manzorian nicht anwesend - er erledigt wichtige Geschäfte auf einer anderen Ebene. Jeder in der Stadt kann den Spielern das sagen - sie können ihnen auch mitteilen, dass der Erzmagier ihren Besuch erwartet und eine Nachricht hinterlassen hat, dass sie in der Stadt auf seine Rückkehr warten sollen. Sie werden zur einzigen Taverne in Magepoint, einem gemütlichen und komfortablen Gasthaus namens "Das Allsehende Auge",

geschickt. Die Spielercharaktere müssen nicht für ihren Aufenthalt bezahlen - Manzorian hat sich um ihre Bedürfnisse gekümmert und sowohl Zimmer als auch Verpflegung im Allsehenden Auge für sie arrangiert.

Die Zeit, die die Spielercharaktere auf Manzorian warten müssen, ist nicht festgelegt. Wenn sie magische Gegenstände herstellen oder Zauber erlernen möchten, haben sie dafür Zeit. Ebenso haben sie reichlich Zeit, die Stadt zu erkunden, die Einheimischen kennenzulernen und vielleicht sogar einen Gefährten anzuwerben. Die Taverne "Das Allsehende Auge" Ausgestattet, um den nuancierten Geschmack mächtiger Besucher aus der ganzen Welt zu befriedigen, steht "Das Allsehende Auge" den feinsten Gasthäusern und Restaurants der Freien Stadt in nichts nach. Das weitläufige dreistöckige Gebäude beherbergt eine Auswahl an gut ausgestatteten Zimmern, einen prächtigen Ballsaal, zwei erfahrene Köche und viele andere Annehmlichkeiten, die von den Reichen und Mächtigen erwartet werden.

Celeste (CG weiblicher Ghalee Eladrin Barde 4), die rätselhafte Frau, die die Spielercharaktere zuletzt in der Freien Stadt vor den Championsspielen getroffen haben, erwartet ihre Ankunft im "Das Allsehende Auge". Wenn die Spielercharaktere in der Taverne ankommen, begrüßt sie sie mit einem Lächeln und führt sie in einen kleinen Besprechungsraum hinter der Bar, wo die Spielercharaktere möglicherweise schockiert sind, Eligos (LN männlicher menschlicher Kämpfer 2/Zauberer 7/Gelehrter 1) zu sehen, den sie am Ende des "Champion's Belt" ermordet vorgefunden haben. Auch anwesend ist eine große, schlanke Elfenfrau mit einem schlanken, fast wolfsartigen Aussehen. Das ist Cymria (CG weibliche Elfenkämpferin 1/Zaubererin 5/elritch knight 7), eine der vertrauenswürdigsten Vertrauten von Manzorian. Cymria ist seit Jahren Manzorians Augen und Ohren in dem Dorf Magepoint und dient dem doppelten Zweck, die Anführer des Dorfes stillschweigend mit Manzorians Macht zu unterstützen und diejenigen zu überprüfen, die eine Audienz beim Erzmagier wünschen.

Celeste entschuldigt sich gerne bei den Spielercharakteren für ihre Abwesenheit in der Freien Stadt, nachdem Eligos ermordet wurde. Durch Celeste und Eligos weiß Cymria bereits vieles von der Quest der Spielercharaktere und ist begierig darauf, mit ihnen zu sprechen. Sie bittet um Einzelheiten darüber, was die Spielercharaktere bisher über das Zeitalter der Würmer erfahren haben, und sobald sie zufrieden ist, sagt sie ihnen, dass sie sie sofort kontaktieren wird, sobald Manzorian von seinen Geschäften auf Arcadia zurückkehrt.

Eligos bleibt während des Treffens schweigsam, begrüßt die Spielercharaktere jedoch mit einer Art Erleichterung, als sie eintreten. Nachdem er von Agath of Thrunch wieder zum Leben erweckt wurde, hat sich Eligos von dem Angriff in der Freien Stadt, bei dem er getötet wurde, vollständig erholt. Im Moment hat er wenig zu sagen und sagt den Spielercharakteren, dass alles klar wird, wenn sie auf die Audienz mit Manzorian warten können.

Bis zur Rückkehr von Manzorian erzählt Celeste den Spielercharakteren, dass sie sich frei in Magepoint bewegen können und dass ihre Unterkunft und Verpflegung im All-Seeing Eye bereits bezahlt sind. Sie warnt die Spielercharaktere davor, sich der Festung von Manzorian zu nähern, da der Ort durch mächtige magische Schutzzauber geschützt ist, solange der Zauberer abwesend ist.

Viele Gäste des All-Seeing Eye nehmen das Spielen ernst, und es werden eine Vielzahl von Spielen in der Taverne gespielt. Zwei Spiele, Drachenschach und Drei-Drachen-Ante, erregen jedoch die meiste Aufmerksamkeit. Erfahrene Spieler dieser beiden Spiele haben die Möglichkeit, Verbindungen und Kontakte zu vielen der mächtigen Besucher in der Gemeinschaft herzustellen.

Drachenschach: Viele Gelehrte und Intellektuelle betrachten Drachenschach als das Spiel der Wahl für diejenigen, die sich selbst als ernsthafte Denker betrachten. Mehrere versierte Spieler besuchen häufig das All-Seeing Eye, und es wird normalerweise mindestens eine prominente Partie am Abend gespielt.

Drei-Drachen-Ante: Viele Kunden genießen es, ihre Silbermünzen bei einer Partie Drei-Drachen-Ante zu verwetten, und Spieler finden immer eine Partie mit niedrigem Einsatz an verschiedenen Tischen in der Taverne.

Die Bibliothek von Magepoint
Temple

The Temple in Magepoint serves as a library and a place of worship dedicated to neutral-minded deities. It is overseen by Agath of Thrunch, a knowledgeable cleric (NG male menschlicher cleric 19) with expertise in the nighttime sky. Agath recently arrived in Magepoint to exchange knowledge with the scholar-priests of the temple. While he is a close ally of Celeste and Manzorian, Agath maintains a somewhat distant attitude towards the player characters. He offers spellcasting services at standard prices.

The temple-library boasts an impressive collection of over 10,000 volumes of arcane and historical knowledge. Being within the temple grants a +6 bonus on Knowledge checks related to arcana, religion, history,

and the planes. Access to the library for a week costs 100 gp, but this fee may be waived for recognized scholars who can impress the priest-librarians with a DC 30 Knowledge check. However, adventurers seeking quick answers to dangerous questions may be charged double or triple the usual fee.

Magic holds a significant presence in Magepoint, particularly centered around Manzorian's Fortress of Unknown Depths and the village itself. The source of this arcane power remains mysterious and known only to a select few. Even Manzorian has yet to fully harness its potential. As a result, Magepoint attracts many arcane spellcasters who seek to study or exploit this power. Alle arkane Zauber, die innerhalb von 1.000 Metern von der Festung der Unbekannten Tiefen gewirkt werden, können potenziell von dieser Kraft profitieren. Um auf diese Kraft zuzugreifen, muss der Zauberwirker zusätzliche Zeit für das Zaubern des Zaubers aufwenden, gemäß der folgenden Tabelle.

Normale angepasste
Zauberzeit

1 schnelle Aktion 1 Standard-Aktion
(oder weniger)

1 Standard-Aktion 1 Runde

1 Runde 1 Minute

1 Minute 10 Minuten

Bei Zaubern mit einer Zauberzeit von mehreren Minuten multipliziere einfach die normale Zauberzeit mit 10.

Der Zauberwirker muss auch eine Zauberkunstprüfung mit einem SG (Schwierigkeitsgrad) von 15 + der Stufe des Zaubers bestehen. Wenn diese Wurf versucht und nicht bestanden wird, wird der Zauber normal gewirkt (behält jedoch seine außergewöhnlich lange Zauberzeit bei). Wenn die Wurf erfolgreich ist, kann der Zauberwirker die Auswirkungen einer der folgenden Metamagie-Fertigkeiten anwenden: Zauber verstärken, Zauber vergrößern oder Zauber verlängern. Dabei wird die effektive Zauberstufe des Zaubers nicht erhöht.

Dieser Vorteil betrifft nur Zaubersprüche, die von einer intelligenten Kreatur gewirkt werden. Er betrifft keine Zaubersprüche, die von Gegenständen wie Stäben und Schriftrollen gewirkt werden, noch betrifft er zauberähnliche oder übernatürliche Fähigkeiten. Diese Energien haben keine Auswirkungen auf die Erschaffung von magischen Gegenständen.

Intrige in Magepoint

Du kannst die folgenden NSCs (Nicht-Spieler-Charaktere) entwickeln, wie du möchtest, um Gefährten, Konkurrenz, Feinde oder alles dazwischen für deine Spielercharaktere bereitzustellen. Keiner dieser NSCs hat eine größere Rolle in der Kampagne zu spielen; sie existieren nur als

Inspiration für deine Kampagne oder als Abenteueransätze für Nebenquests, die du durchführen möchtest.

Drace Krennit (NE, männlicher menschlicher Kämpfer 11): Drace ist ein eifersüchtiger Garnisonskommandant, der es ablehnt, dass alle den Erzmagier als den wahren Beschützer des Dorfes ansehen. Er war einmal ein guter Mann, aber er hat sich einer Gruppe von Spionen angeschlossen, die von Luz (oder einem ähnlichen despotischen Herrscher aus deiner Kampagne) geschickt wurden. Drace liefert ihnen Informationen über Magepoint und die Freie Stadt, hat jedoch noch keine wirkliche Verratstat gegen die Region begangen. Er weiß, dass er etwas tut, das er nicht sollte, und verfällt immer mehr der Korruption.

Cannorial El'atherian (CG, männlicher elfischer Waldläufer 8): Aus den Höfen von Celene gereist, hofft Cannorial, Abenteurer zu finden, die in der Lage sind, mit einem grünen Drachen fertigzuwerden, der kürzlich in den Tiefen eines nahegelegenen Waldes aufgetaucht ist.

Kelloran Blint (CN, männlicher menschlicher Experte 8): Ein ehrgeiziger Händler, der mehr Handelsrouten durch Magepoint eröffnen möchte. Blint möchte von der mächtigen Präsenz Manzorian's profitieren, um Angriffe von außen und offene Aggression von Rivalen abzuschrecken, plant jedoch gleichzeitig, die zurückhaltende Herangehensweise des Erzmagiers an die Gemeinschaft auszunutzen, indem er viele Handelsgesetze ignoriert.

Bronnok Holdstone (LG, männlicher zwergischer Kämpfer 7): Ein Wanderer aus dem Herzogtum Urnst, Bronnok kennt den Standort einer alten Festung namens Höllenspitze-Gefängnis und glaubt, dass sich dort eine Gruppe mächtiger Teufel niedergelassen hat. Er sucht eine Gruppe von Abenteurern, die ihm helfen, die Höllenspitze von ihren teuflischen Bewohnern zu befreien.

Audienz bei Manzorian

Nachdem die Charaktere einige Tage Zeit hatten, sich auszuruhen und sich neu auszurüsten, kehrt Manzorian von seinen Reisen nach Arcadia zurück und bietet an, sich mit ihnen zu treffen. Cymria nimmt Kontakt zu den Charakteren auf und teilt ihnen mit, dass Manzorian sie am späten Nachmittag des folgenden Tages empfangen wird. Sie warnt sie, respektvoll gegenüber dem Erzmagier und seiner Festung zu sein. Die Festung selbst ist über einen halben Meilen langen Steinweg zu erreichen. Cymria warnt davor, die Festung aus der Luft anzugreifen (da Hunderte von trainierten Bluthauben den Ort vor fliegenden Eindringlingen verteidigen) oder sich durch Teleportation anzunähern (da alle

Teleportationszauber, die innerhalb von 1.200 Fuß von der Festung gewirkt werden, sofort auf eine dimensionell gesperrte Gefängniszelle tief unterhalb der Festung umgeleitet werden, wenn der Zauberer einen SG-30-Wurf auf die Zauberstufe nicht besteht). Cymria begleitet die Charaktere selbst, ebenso wie Celeste und Eligos (da Manzorian auch ihre Anwesenheit angefordert hat).

Ein höflicher Wächter begrüßt die Spieler am Eingang der Festung und führt sie schnell durch den Hof und in den wunderschönen zentralen Turm. Obwohl weit entfernt von pompös, zeugen die Festung und ihr Turm subtil von großem Reichtum und Macht. Während sich die Charaktere durch die Festung bewegen, fließen Strömungen arkaner Kraft durch die Luft und sogar durch die Festung selbst, als Erinnerung daran, dass sie das Versteck eines Erzmagiers betreten. Der Wächter bittet höflich die Charaktere, in Manzorian's Arbeitszimmer zu gehen, und nimmt dabei leise eine Position wenige Fuß den Flur hinunter ein.

Diese lange, luftige Kammer hat eine hohe Decke und großzügige Verzierungen. Ein tiefblauer Teppich bedeckt einen Großteil des Bodens. Die Wände sind vollständig mit einer Vielzahl von Gemälden bedeckt, von denen jedes eine andere exotische Gegend oder gefährliche Region darstellt. Die Gemälde sind außergewöhnlich geschickt ausgeführt und wirken fast wie Fenster, die auf entlegene Orte auf der ganzen Welt blicken. Mehrere überfüllte Stühle stehen im Raum verteilt, und am anderen Ende ragt ein massiver antiker Holzschreibtisch empor, dessen Oberfläche von Schriftrollen, Büchern, Statuetten, Steintafeln, Federn, Tintenfläschchen und einem teuren Drachenschach-Set überwuchert ist, dessen Figuren inmitten des Spiels angeordnet sind.

Manzorian wartet an seinem Schreibtisch auf die SCs. Ein sechzigjähriger Mann, Manzorian ist zwar gesund, aber nicht muskulös. Sein Haar ist grau meliert, und er hat eine markante Adlernase. Seine blauen Roben tragen das Zeichen eines dünnen Krummsäbels, da dies Teil seines Wappens ist. Manzorian legt wenig Wert auf großes Aufsehen und empfängt Gäste wann immer möglich in seinem Arbeitszimmer. Aufmerksame SCs, die Zeit mit Allustan verbracht haben und Interesse an Drachenschach haben, könnten die Anordnung der Figuren auf seinem Spielbrett erkennen - dieses laufende Spiel war gegen Allustan und ist noch nicht beendet, da sich die beiden Zauberer vor einigen Jahren zerstritten haben und seitdem nicht mehr miteinander sprechen. Zusammen mit Manzorian wartet ein strenger, mittelalterlicher Mensch in einem schwarzen Gewand, das mit Sternen bedeckt ist. Dies ist Manzorian's Verbündeter Agath, der

anwesend ist, um zu beobachten und den SC bei der Bewertung zu helfen.

Manzorian ist ein vielbeschäftigter Mann. Er hat viele Menschen, die um seine Aufmerksamkeit buhlen, und gewährt normalerweise unbekannten Abenteurern keine Audienz. Aber Allustan's Botschaft und Celeste's Empfehlung haben ihn überzeugt, den SC zuzuhören. Er hört aufmerksam zu, seine Miene verdüstert sich, als die Erzählung der SC zu Ende geht. Als sie fertig sind, bittet Manzorian darum, alle Hinweise, Dokumente oder andere Gegenstände anzusehen, die die SC im Laufe der Kampagne gesammelt haben und mit dem Zeitalter der Würmer in Verbindung stehen. Er nimmt sich einen Moment Zeit, um sie zu untersuchen, bevor er fragt, wonach die Charaktere von ihm suchen.

Manzorian weiß eine ganze Menge über das Zeitalter der Würmer und Kyuss. Du solltest das Gespräch zwischen ihm und den SC darstellen und dabei sicherstellen, dass du ihnen zu irgendeinem Zeitpunkt während der Diskussion folgende Informationen vermittelst. Am besten gibst du diese Informationen als Antworten auf Fragen der SCs, aber wenn sie nicht danach fragen, erzählt Manzorian ihnen zumindest von Balakardes Reise nach Kuluth-Mar.

Das Zeitalter der Würmer: "Das Zeitalter der Würmer wird in einer Prophezeiung vorhergesagt, die von einer kommenden Apokalypse spricht, einem Zeitalter des Todes und des sich windenden Untergangs. Normalerweise sollten solche Gerüchte abgetan werden - Weltuntergangsprophezeiungen sind in der Regel nichts weiter als das Produkt von nichts anderem als Wahnsinn. Diese Prophezeiung ist jedoch anders. Sie lässt sich über zweitausend Jahre hinweg durch verschiedene Ausgaben in Büchern, auf Tafeln und in Wandgravuren zurückverfolgen. Inhaltlich hat sie sich in dieser Zeit nicht verändert - sie hat sich nicht durch ungeschickte Versuche von Fanatikern entwickelt, ihre Vorhersagen umzuschreiben, um ihre Agenden zu unterstützen.

"Das allein würde ausreichen, um weitere Studien zu rechtfertigen. Doch noch interessanter ist die Tatsache, dass in den letzten Jahren mehrere ihrer Vorhersagen tatsächlich eingetreten sind. In einer Prophezeiung wird der 'Zerstörung durch Feuer einer in einer Schüssel gebauten Stadt im Schatten des Turms' vorausgesagt. Erst im letzten Jahr wurde weit im Süden die Stadt Cauldron, die in der Caldera eines erloschenen Vulkans nur wenige Meilen von Kyuss' ehemaligem Zuhause, dem Turm der Langen Schatten, entfernt liegt, durch einen Vulkanausbruch beinahe zerstört. Andere Prophezeiungen sprechen von der Wiederkehr der von Würmern zerfressenen Toten, der Wiederentdeckung mächtiger

Artefakte aus alten Gräbern, der zerstörerischen Manifestation eines gewaltigen dämonischen Baums in einer fernen Stadt jenseits des Meeres, der Ankunft einer 'Kultstätte der Schuppen' inmitten eines Sturms aus Wind und Feuer und der Reinigung einer von Riesen belagerten Stadt von einer bösen Verderbnis. "Diese Ereignisse sind alle eingetreten, und recht kürzlich erst. Tatsächlich bleiben nur noch zwei Prophezeiungen, die erfüllt werden müssen.". Die erste erwähnt die Vereinigung eines dreiteiligen Geistes - ich nehme an, dass ist eine Anspielung auf die Ziele des Ebenholz Triad. Die zweite noch ausstehende Prophezeiung lautet: 'Und am Vorabend des Zeitalters der Würmer wird ein Held aus der Grube seine Berühmtheit nutzen, um einer Stadt den Toten zu schenken.' Ich glaube, diese letzte Zeile könnte sich auf Loris Raknian beziehen (sicherlich ein Held aus der Gladiatorenpit) und seinen jüngsten Versuch, Tausende Menschen am Ende der Champion's Games zu opfern. Ja, ich habe davon gehört, und ich weiß, dass du eine Rolle bei der Verhinderung gespielt hast. Es bleibt abzuwarten, ob deine Handlungen tatsächlich einen Unterschied gemacht haben oder nicht, aber es wäre töricht anzunehmen, dass jene, die versuchen, die Prophezeiungen zu erfüllen, ihre Bemühungen einstellen werden."

Anmerkung des Spielleiters: Hier interpretiert Manzorian die Prophezeiungen falsch. Die Erwähnung eines "dreiteiligen Geistes" bezieht sich nicht auf den Übergott des Ebenholz Aspekts, sondern auf das gesplante Geisterwesen, dem die SC in "In die Wurmenschlucht" (einem zukünftigen Abenteuer des Zeitalters der Würmer) begegnen werden. Was die zweite Prophezeiung betrifft - während Raknians Versuch, Tausende während der Champion's Games zu opfern, sicherlich diese Prophezeiung erfüllen könnte, bezieht sie sich tatsächlich auf die mögliche Zerstörung der Stadt Alhaster, die in dem klimatischen Abenteuer dieser Kampagne "Dämmerung eines neuen Zeitalters" ausführlich beschrieben wird.

Die Ebenholz Triade: "Die Ebenholz Triade scheint zumindest in gewisser Weise an den meisten Ereignissen beteiligt zu sein, die mit diesen Prophezeiungen in Verbindung gebracht werden. Ihre Beteiligung rechtfertigt weitere Untersuchungen, obwohl ich glaube, dass sie selbst möglicherweise nicht mehr als Agenten einer größeren Macht sind - vielleicht sogar Kyuss selbst. Ihr Ziel, Hextor, Erythul und Vecna zu einem Übergott zu vereinen, scheint sicher lächerlich zu sein. Was jedoch die Prophezeiungen des Zeitalters der Würmer über diesen dreiteiligen Geist betrifft, scheint es nicht so sehr um die tatsächliche Manifestation eines Übergottes zu gehen,

sondern vielmehr um die heretischen Überzeugungen der Kultisten selbst."

Kyuss: "Kyuss ist ein Rätsel - das, was wir über ihn wissen, ist spärlich. Wir wissen, dass er einst ein Sterblicher war, ein mächtiger Priester, der zur Gottheit aufstieg. Er herrschte über eine Stadt namens Kuluth-Mar weit im Süden und war für die Erschaffung von Untoten bekannt. Ein ehemaliger Gefährte von mir, ein Zauberer namens Balakarde, hat umfangreiche Studien über Kyuss und seine Methoden durchgeführt. Man könnte sogar sagen, dass er von Kyuss besessen war."

Balakarde: "Als Balakarde erfuhr, dass Kuluth-Mar der wahrscheinliche Ort von Kyuss' göttlicher Apotheose war, konnte er sich kaum zurückhalten. Ich habe ihn davor gewarnt, die Ruinen zu untersuchen. Man teleportiert sich nicht einfach in eine unbekannte Region, ohne zuvor etwas Recherche betrieben zu haben. Doch Balakarde wollte nicht auf mich hören. Er verließ sofort die Stadt und kehrte zwei Wochen später mit einem wilden Blick in den Augen zurück. Er wollte nicht viel darüber erzählen, was er dort gefunden hatte, und bevor er weiterzog, bat er mich, einige seiner Notizen aufzubewahren. Er versprach, später zurückzukehren und mir mehr zu erzählen, aber die Zeit war knapp und er musste einer neuen Spur nach Norden folgen. Kurz darauf verschwand er spurlos. Ich hatte vor, ihn zu suchen, aber leider wurden meine Aufmerksamkeit von anderen Ereignissen abgelenkt. Ich vermute, er ist jetzt tot. Oder noch schlimmer."

Kuluth-Mar: "Die Notizen, die Balakarde bei mir hinterlassen hat, sind leider recht knapp. Sie bestätigen, dass Kuluth-Mar sich im Amedio-Dschungel weit im Süden befindet, und schätzen, dass Kyuss vor über zweitausend Jahren die Stadt von einer Festung namens Spire of Long Shadows aus regierte. Balakarde glaubte, dass diese Spitze der Ort von Kyuss' Aufstieg zur Gottheit war. Kyuss baute eine Ziggurat, die als Grundlage für die Spire of Long Shadows diente. Balakarde beschreibt, wie die Ziggurat ein mächtiger magischer Fokus für das Ritual war, das Kyuss zur Göttlichkeit verhalf. Ein Großteil von Kyuss' Macht hat die Stadt Kuluth-Mar seitdem verlassen, aber mächtige untote Diener und die anhaltende Aura von Kyuss machen die Ziggurat zu einem finsternen und gefährlichen Ort. Balakarde hat die zerstörte Stadt mehrmals besucht, aber er hat die Spitze selbst nie betreten. Ich habe nie die Tagebucheinträge gefunden, in denen er von seinen früheren Besuchen berichtete."

Artefakte: "Die Prophezeiung des Zeitalters der Würmer besagt, dass mehrere bedeutende magische Artefakte in den Monaten vor dem Ende auftauchen sollen. Sie gibt jedoch nicht an, dass diese Artefakte

eine Rolle bei der Verwirklichung des Zeitalters der Würmer selbst spielen, sondern dass ihr Erscheinen nahelegt, dass die Zeit naht. Ich kenne mehrere, die in letzter Zeit aufgetaucht sind: die Schwarze Klinge von Aknar Ratalla, das Buch des Schwarzen Herzens, das Obsidianauge, die Furchtvolle Schmiede, die Bindungen von Erivatius und nun, wie Sie sicherlich wissen, ein Fragment des Stabes der Sieben Teile. Ich bin sicher, dass noch weitere auftauchen werden."

Manzorian's Angebot

Nachdem die SC alle Fragen gestellt haben, hat Manzorian ein Angebot für sie. Er weist darauf hin, dass die Wiederbeschaffung des Fragments des Stabes der Sieben Teile die Gruppe wahrscheinlich noch stärker in Gefahr gebracht hat als zuvor. Schlimmer noch, wenn das Fragment zu diesem kritischen Zeitpunkt in die falschen Hände gerät, könnten die Folgen verheerend sein. Um den SC zu helfen, bietet er an, das Rod-Fragment entgegenzunehmen und in seinem Tresor aufzubewahren. Auf Nachfrage gibt er bereitwillig zu, dass der Besitz eines Fragments des Stabes ihn sehr reizt - er wird nicht verbergen, dass Gier ein Teil des Grundes ist, warum er nach dem Fragment fragt.

Im Austausch für den Stab bietet er jedem der SC eine Auswahl an mächtigen magischen Gegenständen aus seinem persönlichen Vorrat an, die für jeden SC individualisiert sind. Jeder dieser magischen Gegenstände hat stärkere Effekte als das Rod-Fragment (das tatsächlich nicht viel mehr tut, als einmal pro Tag Heilung zu wirken - ein gewöhnlicher magischer Gegenstand, der dies kann, würde nur etwas mehr als 25.000 GM kosten). Der wahre Wert des Rod-Fragments liegt in seinem Potenzial. Trotzdem respektiert Manzorian den Wunsch der SCs, das Rod-Fragment zu behalten (wenn auch mit etwas Enttäuschung). SCs, die sich dafür entscheiden, das Rod-Fragment zu behalten, könnten am Ende des Abenteuerpfads möglicherweise zusätzliche Optionen offenstehen, aber diejenigen, die stattdessen die individualisierten magischen Gegenstände wählen, sollten feststellen, dass es etwas einfacher ist, das Ende des Zeitalters der Würmer Abenteuer Pfad zu erreichen. Letztendlich funktioniert jede Wahl - lassen Sie die SC als Gruppe ihre Entscheidung treffen.

Manzorian präsentiert den SC eine erstaunliche Auswahl an magischen Gegenständen, aus der sie wählen können. Es gibt zwei Möglichkeiten, dies zu handhaben. Der einfachste Weg ist es, jedem SC zu erlauben, einen einzelnen magischen Gegenstand im Wert von höchstens 40.000 GM aus dem Dungeon Master's Guide auszuwählen. Eine interessantere Möglichkeit ist es, Ihre Gruppe zu betrachten und eine Liste spezieller magischer

Gegenstände zusammenzustellen, entweder solche, die Sie aus anderen D&D-Büchern übernommen haben oder solche, die Sie selbst erfunden haben. Halten Sie den ungefähren Wert jedes Gegenstands so nahe wie möglich bei 40.000 GM und wählen Sie Gegenstände aus, die Ihrer speziellen Gruppe von SC gefallen würden. Als Bonus bietet Manzorian an, Verwandlung anderer Objekte auf die magischen Gegenstände zu wirken, sobald die SC ihre Auswahl getroffen haben. Dadurch kann der Charakter das Aussehen seiner Wahl nach Belieben personalisieren.

Teil 2: Im Schatten Des Turmes

Die SC haben so viel wie möglich über Kyuss und das Zeitalter der Würmer gelernt, indem sie gelesen und studiert haben. Alles, was jetzt bleibt, ist, Balakardes Spuren zu folgen und nach Kuluth-Mar zu reisen, um selbst herauszufinden, wie Kyuss zu dem wurde, was er ist. Manzorian weist darauf hin, dass der beste Weg, einen Feind zu kennen, darin besteht zu wissen, was ihn erschaffen hat - und was für ein besserer Ort, um etwas über Kyuss' Geschichte zu erfahren, als eine Expedition zur Stätte seiner göttlichen Apotheose? Während die SC die antike Stadt erkunden, beabsichtigt Manzorian, Agath, Eligos und Celeste bei intensiven Forschungen zur Ebenholz-Triade, Kyuss und dem Verschwinden von Balakarde anzuleiten. Die Ergebnisse dieser Forschung, kombiniert mit dem, was die SC in Kuluth-Mar entdecken können, werden ihnen zeigen, welche Schritte als nächstes zu unternehmen sind.

Wenn die SC um Manzorian's Hilfe bitten, erklärt der Erzmagier offen, dass es für ihn nicht klug wäre, eine Hand zu leihen. Er hat im Laufe seines Lebens mächtige Feinde gemacht, und wenn er sich aktiv an der Suche nach der Wahrheit hinter dem Zeitalter der Würmer beteiligen würde, würden diese Feinde wahrscheinlich in die Opposition eintreten. Im Moment ist es am besten, so viel Geheimhaltung wie möglich zu wahren. Manzorian zeigt den SC auf die zahlreichen Gemälde an den Wänden und weist sie auf ein bestimmtes Gemälde hin. Diese Gemälde zeigen bedeutende Orte von historischer Bedeutung auf der ganzen Welt und sind mit Wahrsagungsmagie versehen, um bei der Teleportation zu helfen. Ein Charakter, der sich auf ein Gemälde konzentriert, kann dann Magie wie Große Teleportation nutzen, um sich in die ungefähre Nähe des dargestellten Ortes zu teleportieren, selbst wenn er noch nie an dem betreffenden Ort war. Kuluth-Mar liegt ungefähr 2.900 Kilometer süd-südwestlich von Manzorian's Festung entfernt, sodass ein Teleportzauber, der von einem Zauberwahrer der 18. Stufe gewirkt

wird, oder eine Große Teleportation erforderlich ist, um die Ruinenstadt zu erreichen. Falls keiner der SC Zugang zu solcher Magie hat, aber Zauberrollen verwenden kann (durch die Benutzung des Gegenstandes Magie verwenden oder über den Zugang zur Domäne Magie zum Beispiel), stellt Manzorian den SC zwei Rollen der Großen Teleportation zur Verfügung - eine zum Erreichen von Kuluth-Mar und eine zum Zurückkehren. Wenn niemand die Rollen verwenden kann, bietet sich Manzorian (verärgert) an, einen Teleportationskreis zu wirken, um die SC zur Ruinenstadt zu senden. Natürlich müssen die SC in diesem Fall ihre eigene Rückreise in den Norden arrangieren, möglicherweise indem sie die nahe gelegene Stadt Cauldron besuchen, um einen Transport zu organisieren.

Natürlich hat Manzorian Verständnis dafür, wenn die SC vorerst auf die Reise nach Kuluth-Mar verzichten wollen. Er sagt ihnen, dass das Gemälde der Stadt jederzeit für sie verfügbar ist, warnt sie jedoch davor, zu lange mit ihren Vorbereitungen zu warten. Das Zeitalter der Würmer wird nicht auf sie warten.

Die Luft ist dick von Hitze, Feuchtigkeit und dem ohrenbetäubenden Lärm des Dschungels. Das Zwitschern der Vögel, die Rufe jagender Raubtiere und das ständige Summen der Insekten vereinen sich zu einem exotischen Lied. Die Pflanzen des Dschungels drängen sich vor, eine Wand aus Farbe und Pflanzenleben, unterbrochen nur von einer 6 m breiten Lücke im Unterholz, die den Blick über ein riesiges, schalenförmiges Tal freigibt.

In diesem Tal liegt eine Ruinenstadt. Die meisten Gebäude sind nicht mehr als zerfallene Fundamente, überwuchert von Ranken. An einigen Stellen haben exotische Bäume die Ruinen zurückerobert, während an anderen Stellen einige Gebäude noch stehen. Die Straßen der Stadt sind nur als schwache Linien erkennbar, wo das Unterholz nicht so dicht gewachsen ist. Doch so unglaublich das Schauspiel dieser vergessenen Stadt auch ist, wird es von dem überragt, was ihr Zentrum beherrscht.

Hier umkreist ein riesiger Ring aus schwarzem Gestein das Herz der Stadt, mit Runen auf seiner Oberfläche eingraviert. Innerhalb dieses Rings erhebt sich eine alte steinerne Ziggurat. Zwei Eingänge zu Kammern laden auf gegenüberliegenden Seiten ihrer Basis ein. Auf der Ziggurat erhebt sich ein unglaublicher Anblick: ein hoher Turm aus Stein, der fast wie ein stilisierter Baum oder Kaktus geformt ist. Arme ragen von den Seiten des Steinturms empor, in spöttischer Herausforderung der Schwerkraft, entweder ein Werk göttlicher Ingenieurskunst oder das Ergebnis mächtiger Magie. Die Spitze des Turms fehlt. Was sich

einst auf diesem vergessenen Gipfel befand, ist längst verschwunden.

Die Ruinenstadt Kuluth-Mar liegt tief im alten Ameido-Dschungel. Hier sammelte Kyuss einen Großteil der Macht, die er für seinen Aufstieg zur Gottheit brauchte. Das Herz der Stadt birgt noch immer seine Korruption und beherbergt Geheimnisse, die der Rest der Welt längst vergessen hat. Diese Geheimnisse schlummerten jahrhundertlang, ein leiser Schatten auf der Seele der Welt. Nun regen sie sich, winden und kriechen aus dem Boden hervor und Wahrnehmungen dem Ruf der Prophezeiung, die den Tod einer Welt verkündet - Flüstern, das das bevorstehende Zeitalter der Würmer verkündet.

Kuluth-Mar beherbergte einst mehr als dreißigtausend Einwohner. Die Stadt liegt jetzt in Ruinen, nur wenige ihrer zentralen Gebäude sind noch bewohnbar oder reparierbar. Mit Ranken bewachsene Kopfsteinpflaster säumen die Straßen und Dschungelpflanzen umgeben die zerstörten Fundamente. Obwohl größtenteils leer, haben einige wilde Tiere in den Ruinen eine Nische oder Spalte gefunden, und einige große Raubtiere durchstreifen das Gebiet, meist am Rand der Stadt entlang und ziehen sich in den Dschungel zurück, wenn sie bedroht werden. Noch seltener sind die intelligenten Monster, die gelegentlich mit einer finsternen Absicht in die Stadt vordringen und nach der dort ruhenden alten Macht suchen. Keines wagt es, ins Zentrum der Stadt zu gehen.

Im Herzen der Stadt steht immer noch Kyuss' gewaltiges Ziggurat, dessen Macht und Beherrschung über die Region zwar ruht, aber niemals vollständig erloschen ist. Auf dem Ziggurat steht der Spire of Long Shadows selbst. Von hier aus herrschte Kyuss. Der Turm und der Ziggurat, auf dem er ruht, sind eingezäunt, denn selbst der Boden ist verdorben. Ein großer Obsidianring, dessen gesamte Oberfläche mit alten Runen der Macht eingraviert ist, umgibt den Turm und bewahrt die Verderbnis von Kyuss in sich.

Visionen aus der Vergangenheit

Über zweitausend Jahre später leiden die Stadt Kuluth-Mar und der Spire of Long Shadows immer noch unter den gewaltigen Energien, die mit Kyuss' Aufstieg von einem Sterblichen zum Gott verbunden sind. Diejenigen, die das Gebiet durchstreifen, erhaschen gelegentlich einen Blick aus der Zeit, Visionen der Ereignisse, die in Kyuss' großem Triumph gipfelten.

Während die Charaktere die Ruinen der alten Stadt erkunden und sich durch die Kammern bewegen, erleben sie unterhalb des Turms mehrere solcher Visionen. Normalerweise werden Visionen ausgelöst, wenn ein Spielercharakter eine bestimmte Aktion an

einem bestimmten Ort ausführt, oft in Verbindung mit der Zerstörung eines der alten überlebenden Wächter des Turms. Jede dieser Visionen gewährt den Charakteren Einblicke in die Natur ihres Feindes und liefert in einigen Fällen Hinweise, wie man ihn besiegen kann. Jedes Mal, wenn eine Vision erfolgreich aktiviert wird, werden den Charakteren Erfahrungspunkte wie angegeben gutgeschrieben – dies soll ihre Entdeckung als greifbare Belohnung für das Aufdecken solch vergessener Geschichte modellieren.

Eine Vision, sobald sie ausgelöst wurde, wird von allen Spielercharakteren erlebt. Die Zeit kann während der Vision zu vergehen scheinen, aber in Wirklichkeit vergeht überhaupt keine Zeit, während sich die Szene entfaltet. Charaktere, die es nicht schaffen, einen Wissen-Wurf zu machen, um einen Teil einer Vision zu interpretieren, können dies zu einem späteren Zeitpunkt versuchen, indem sie die Vision in einer Bibliothek recherchieren oder einen Weisen konsultieren. In diesem Fall erhöht sich jedoch die Schwierigkeitsgrad für den Erfolg um 5, da der Spielercharakter aus dem Gedächtnis heraus agieren muss.

Vision 1: König Kyuss

Aktivierung: Betreten der Ruinen von Kuluth-Mar.

Die Ruinen von Kuluth-Mar scheinen von einer seltsamen Verderbnis durchdrungen zu sein, die gerade außerhalb der Grenzen der Realität schwebt. Wie ein öliges Fleck, der sich über einen Teich ausbreitet, flimmert eine Vision in der Luft. In der verderbten Energie sitzt ein Mann auf einem gewaltigen Thron aus grünem Stein. Er trägt prunkvolle Plattenrüstung, und ein schwarzes Stirnreif ruht auf seiner Stirn. Sowohl der Stirnreif als auch die Rüstung sind mit silbernen Symbolen verziert - einem überlappenden Schädel und einer Sense. Die Vision weitet sich aus und enthüllt, dass der Thron sich am Gipfel des großen Ziggurats befindet und im Schatten des Turms liegt. Der Turm selbst glänzt mit weißen Lichtblitzen, und an seiner Spitze balanciert ein fünf m hoher schwarzer Steinmonolith in Form eines Trapezes. Um den Ziggurat herum erstreckt sich eine blühende Stadt, mit Straßen aus weißem Stein gepflastert und Gebäuden, die intakt und bemalt sind. Tausende von Gestalten haben sich auf dem großen offenen Platz versammelt, der den Ziggurat umgibt, und alle richten sich auf die Figur in der Mitte aus. Ihre Rufe sind ein rhythmischer Gesang, der wie Wellen an der Küste des Monolithen anschwillt. Während diese Rufe an Lautstärke zunehmen und drohen, den Dschungel zu erschüttern, verblasst die Vision und wird durch die heutige zerstörte Stadt ersetzt.

Wissen (Höhlenkunde) SG 30: Die Rüstung des Mannes entspricht der der antiken Flan-Völker, die einst den nördlichen Kontinent beherrschten.

Wissen (Religion) SG 15: Das heilige Symbol des Mannes ist ein archaisches Symbol für Nerull.

Hören SG 20: Das Wort, das von der Menge immer wieder chantet wird, ist "Kyuss".

EP: Gewähre Erfahrungspunkte, als hätten die Charaktere eine Kreatur mit HG 13 besiegt.

Erforschung der Ruinen |

Als die Spielercharaktere per Teleportation in Kuluth-Mar ankommen, erscheinen sie in einem Teil des Dschungels, der sich nicht weit vom Zentrum der zerstörten Stadt entfernt befindet. Die Karte von Kuluth-Mar zeigt diese zentrale Region, umfasst jedoch nicht die gesamten Ruinen. Obwohl dieses Abenteuer hauptsächlich auf Begegnungen im Zentrum der Stadt und unter dem Spire of Long Shadows ausgerichtet ist, könnten die Spielercharaktere durchaus beschließen, die äußeren Bereiche der Ruinen zu erkunden. Vielleicht tun sie dies, um einen sicheren Platz zum Campen für die Nacht zu finden. Vielleicht hoffen sie, weitere Hinweise über die Natur des Zeitalters der Würmer zu finden (werden sie nicht, aber das hält einige Gruppen nicht davon ab, es zu versuchen). Oder sie genießen einfach die Erkundung verlorener Städte.

In diesem Fall kannst du die Erkundung von Kuluth-Mar mit einigen zusätzlichen Begegnungen aufpeppen. Hier sind einige Beispielerlebnisse und Mini-Abenteuer, an denen die Spielercharaktere während dieser Erkundungen teilnehmen können. Denke daran, dass alle Kreaturen, die in den äußeren Ruinen leben, das Zentrum der Stadt meiden. Ebenso werden die Gefahren des Kerns selbst durch den Obsidianring, der ihn umgibt, begrenzt.

Nördliches Viertel: Ballaxxus ist ein Beholder, der sich selbst als selbsternannter Herrscher von Kuluth-Mar betrachtet. In Wahrheit erstreckt sich sein Einfluss nur auf das nördliche Viertel der Ruinen, und er hat seine Herrschaft noch nicht über diese Grenzen hinaus getestet. Ballaxxus hat seit langem die Kontrolle über eine Gruppe von Trollen. Seine Elite-Trollspäher durchkämmen ständig die Ruinen auf der Suche nach magischen Kleinodien, die sie ihrem wahnsinnigen Meister zur Untersuchung bringen können. Spielercharaktere, die die nördlichen Ruinen erkunden, werden wahrscheinlich auf Patrouillen von 1W4 Trolljägern treffen, die auf solch einer Suchaktion unterwegs sind. Insgesamt hat Ballaxxus 24 beherrschte

Trolle, von denen sich immer vier an seiner Seite befinden.

Westliches Viertel: Das westliche Viertel von Kuluth-Mar war bis vor kurzem ziemlich wild. Die Auswirkungen der jüngsten Ereignisse in der nahegelegenen Stadt Cauldron haben zu einem neuen Zuwanderer in die Region geführt - einem Kelubar-Demodand namens Boshliwur, der gestrandet ist, als sich ein Portal nach Carceri kurzzeitig am Himmel öffnete und er in dieses Gebiet floh, um Verfolgung zu entgehen. Boshliwur hat das Jahr seit seiner Ankunft damit verbracht, seinen Unterschlupf in einem teilweise eingestürzten Dungeon unter einer zerstörten Arena zu befestigen, und erkundet die Ruinen darüber oft mit Hilfe von Klarhören/Klarsehen auf der Suche nach neuer Beute. Er weiß über Ballaxxus Bescheid und würde den Beholder gerne vernichten, um eine Chance zu haben, dessen kleine Armee von Trollen für sich zu gewinnen, hat aber noch keinen sicheren Weg gefunden, diesen Plan umzusetzen.

Südliches Viertel: Ein Großteil der südlichen Weiten von Kuluth-Mar ist überflutet und hat sich in ein Sumpfgebiet verwandelt. Das Wasser steht nicht besonders tief (selten mehr als 1,5 Meter), und zusammengebrochene, überwucherte Gebäude bilden feuchte Inseln. Niemand hat Anspruch auf die Herrschaft über diesen Teil der Ruinen erhoben, und seine wasserreichen Gebiete sind die Heimat aller Arten von wilden Tieren und Monstern wie Riesenkrokodilen, Mantikoren, Hydras und in den Sümpfen lebenden Purpurwürmern.

Östliches Viertel: Die Hauptbewohner des östlichen Viertels sind ein bedeutender Stamm von Yuan-ti, der von einem Kabinett von Yuan-ti-Kriegern und bösen Druiden angeführt wird. Ihre Siedlungen befinden sich in der Nähe des sumpfigen Südviertels, wobei das Dschungelgelände im Norden als Puffer zwischen ihrer Anzahl und den Trollen dient, die Ballaxxus dienen.

Der Obsidianring

Eine 1,5 m dicke, 30 Fuß hohe Mauer aus Obsidian umgibt das Herz von Kuluth-Mar. Bei genauerer Betrachtung wird deutlich, dass dieser Ring aus einem einzigen riesigen Obsidianblock gefertigt wurde. Als Artefakt von großer Macht ist der Ring abgesehen von eldritch-symbolen auf dem oberen Rand, von denen jedes wie von geschmolzenem Gestein von innen beleuchtet leuchtet, ohne besondere Merkmale. Die Runen auf der Oberfläche des Rings sind in Draconic geschrieben und wiederholen einen einzigen Satz über die gesamte Fläche: "Kyuss für immer gebunden". Der Ring kann von jeder Kreatur berührt oder überflogen werden, außer von einem Diener Kyuss' (einschließlich Kyuss-Würmern, Wurmsschwärmen, untoten Kreaturen oder

lebenden Kreaturen, die vom Wurmgeist verdorben sind). Diener Kyuss' werden sofort zerstört, wenn sie das Artefakt berühren oder darüber hinweggehen. Lebende Kreaturen, die mit Kyuss-Würmern infiziert sind (einschließlich der langsamen Würmer aus "Begegnung in der Schwarzwall-Festung"), werden sofort von der Infektion geheilt, wenn sie den Ring berühren oder darüber hinweggehen. Ein Charakter mit Stufen in der Prestigeklasse Wurmjäger (DRAGON 338) fühlt sich unwohl, wenn er die Barriere überquert, ist jedoch ansonsten nicht betroffen. Mit Ausnahme des Zauberweber-Lichs Makar (siehe Bereich 13) blockiert der Ring keine Teleportation als Fluchtmöglichkeit, und obwohl im Laufe der Jahre einige der darin gehaltenen Kreaturen durch diese Mittel entkommen konnten, fehlt den meisten diese Fähigkeit und sie wurden dazu gezwungen, hier fast 2000 Jahre zu verweilen und geduldig auf das Zeitalter der Würmer zu warten, um sie in die Freiheit zu entlassen. Als Kyuss zur Gottheit aufstieg, wurde er im Monolithen auf der Spitze des Spire of Long Shadows gefangen, der als Aufbewahrungsort für seine Apotheose diente. Gleichzeitig erlangten seine bevorzugten Anhänger Unsterblichkeit, als sie in seine untoten Diener verwandelt wurden. Viele Jahre lang waren diese untoten Diener eine wahre Plage für das Land, da sie nach Möglichkeiten suchten, ihren neuen Gott aus dem Spire of Long Shadows zu befreien. Bevor sie ihr Ziel erreichen konnten, schlossen sich ihnen ein mächtiger Stamm wilder Elfen und eine Schar von Ghaele-Eladrins an. Diejenigen Untoten, die überlebten, wurden gezwungen, sich in das Ziggurat of Kyuss zurückzuziehen, wo sie Schutz suchten. Die Elfen und Eladrins waren nicht in der Lage, die verbliebenen Untoten zu vernichten, daher webten sie mächtige Magie, um sie einzuschränken, wobei sie sich selbst opferten. Das Ergebnis war der Obsidianring. Das Artefakt kann nur durch ein ähnliches Massenopfer einer Schar von Eladrins und Elfen, durch das Eintreten des Zeitalters der Würmer oder durch das Trennen der verbliebenen Verbindung des Spire zu Kyuss (siehe Bereich 13) zerstört werden - bis dahin bleiben die ältesten Diener Kyuss' eingesperrt.

Der Obsidianring umschließt eine große Struktur, das Ziggurat of Kyuss, auf dem der zerstörte Spire of Long Shadows ruht. Der Ring umfasst auch einen großen Paradeplatz, auf dem Kyuss einst seine Diener, sowohl lebende als auch untote, ansprach. Der Paradeplatz wurde einst von zwei langen Pavillons flankiert, die Symbole und Bilder trugen, die Kyuss' Gott Nerull heilig waren. Es war Nerull, der Kyuss den Übergang vom Sterblichen zum Göttlichen gewährte, und Kyuss blieb seinem Herrn des Untodes sein ganzes Sterblichenleben lang treu.

Das Gebiet innerhalb des Rings ist von der Magie, die Kyuss benutzte, um ein Gott zu werden, unwiederbringlich verunreinigt. Die Präsenz ist so stark, dass winzige Kyuss-Würmer, die darauf aus sind, Fleisch zu fressen und die Verderbnis des Untodes zu verbreiten, im Boden des Rings wimmeln. Jede Handvoll Erde enthält zumindest ein paar dieser Würmer. Während die Würmer zu langsam sind, um den meisten Lebewesen zu bedrohen, muss sich jedes Lebewesen, das aus irgendeinem Grund nicht in der Lage ist, sich zu bewegen (oder auf offenem Boden schläft), mit den schrecklichen Würmern auseinandersetzen, die auf sie krabbeln und sich durch ihr Fleisch graben.

Wenn ein Charakter nicht in der Lage ist, diesen Würmern auszuweichen, besteht das Risiko einer Infektion. Jeder Wurm ist ein winziger Schädling mit einer Rüstungsklasse von 10 und einem Trefferpunkt. Er kann durch normalen Schaden oder durch BÜ mit Silber getötet werden. Nach einer Minute des Kontakts mit verunreinigtem Boden gräbt sich der Wurm in seinen Wirt. Der Wurm verursacht jede Runde 1 Punkt Schaden für 1W4+1 Runden. Am Ende dieses Zeitraums erreicht er das Gehirn. Sobald er das Gehirn erreicht hat, verursacht er jede Runde 1W2 Punkte Intelligenzschaden, bis entweder der Wurm getötet wird oder der Wirt stirbt (der Tod tritt bei einer Intelligenz von 0 ein). Während er sich in einem Wirt befindet, kann ein Wurm entweder durch einen "Krankheit heilen"- oder einen "Fluch aufheben"-Zauber getötet werden. Ein kleiner, mittelgroßer oder großer menschlicher oder Gegner, der auf diese Weise getötet wird, erhebt sich 1W6 Runden später als Schwert von Kyuss (siehe Anhang). Jede andere Kreatur zerfällt einfach zu Verwesung.

Anmerkung des Spielleiters: Entscheiden Sie nach eigenem Ermessen, ob ein Charakter in dieser Weise einer Gefährdung durch die Würmer ausgesetzt ist oder nicht. Im Allgemeinen sollten sich mobile lebende Wesen einfach durch Gehen vor den Würmern schützen können, aber sie sollten sich darüber im Klaren sein, dass Ruhe hier den Tod bedeutet und dass die Verderbnis den Boden, auf dem sie gehen, erfüllt.

Die Ziggurat von Kyuss (SG 14)

Der Turm der langen Schatten war einst der Sitz von Kyuss' sterblicher Macht. Seine Macht hat nachgelassen, aber nicht verschwunden, und seine zerbrochenen Hallen werden wiedergeboren, wenn das Zeitalter der Würmer kommt. Der Turm erhebt sich unbezwingbar von der Spitze des großen Tempels, einer Ziggurat im Stadtzentrum. Der Tempel erhebt sich an seinem zentralen Punkt fast 100 Fuß in die Luft und steigt in Stufen wie die Ziggurats, die in anderen Teilen des Amedio-Dschungels zu finden sind. Der Turm selbst ragt weitere 16 m über das Dach des Tempels

hinaus. Wenn Kreaturen sich der Ziggurat nähern, erlauben Sie ihnen eine SG 25 Wahrnehmungskontrolle. Ein Erfolg bedeutet, dass der Charakter einen schwachen, schimmernden Blick auf etwas Dunkles auf der Spitze des Turms erhascht - dies ist ein magisches Echo des Monoliths, der einst Kyuss' physischen Körper enthielt. Charaktere, die den Turm der langen Schatten erklimmen möchten, können dies mit einer SG 20 Kletterkontrolle tun. Charaktere, die sich dem Turm bis auf 30 Fuß nähern, lösen Vision 2 aus.

Einmal thronte Kyuss' Thron in einem offenen Torbogen am Fuß des Turms, aber jetzt bleibt hier nichts als Trümmer. Zwei Eingänge zum Inneren der Ziggurat befinden sich auf Bodenniveau, einer im Osten und einer im Westen. Bevor die Charaktere jedoch diese Eingänge erreichen können, müssen sie es mit den Wächtern der Ziggurat aufnehmen.

Kreaturen: Der äußere Wächter der Ziggurat ist Nezzarin, einer von vier Sterblichen, die während Kyuss' Aufstieg zur Gottheit in seiner Nähe waren. Das Zeugen dieses schrecklichen Ereignisses verwandelte sie in einzigartige untote Kreaturen, die heute als Ritter von Kyuss bekannt sind. Nezzarin bewacht die Eingänge zur Ziggurat und zum zerbrochenen Turm der langen Schatten und hält eine unholy Wache auf die Rückkehr seines Herrn. Wenn Nezzarin bemerkt, dass die Charaktere sich dem Tempel nähern, alarmiert er die beiden Ausweiderkäfer, die sich im oberen Bereich am Fuß des Turms befinden, und die drei Untoten setzen sich sofort gegen die Charaktere zur Wehr. Dieser Kampf könnte entweder an einem der Eingänge zur Ziggurat von Kyuss stattfinden oder sogar auf dem Gelände innerhalb des Obsidianrings, je nachdem, wie schnell die Charaktere den Tempel betreten.

Nezzarin, Kyuss-Ritter: TP 184; Wahrer Blick; +20 auf Wahrnehmung, Wahrnehmung und Initiative-Kontrollen; siehe Anhang.

Ausweiderkäfer (2); TP 117; siehe Anhang.

Taktik: Da er keinen mächtigen Fernkampfangriff hat, zieht es Nezzarin vor, sich den Charakteren an einem Ort entgegenzustellen, der Nahkampftaktiken begünstigt. Er kann sie angreifen, sobald sie Bereich 1 oder 2 betreten haben, oder er könnte warten, bis die Charaktere den Gipfel der Ziggurat erreichen. Nezzarin und die Ausweiderkäfer stellen sich den Charakteren gegenüber und konzentrieren ihre Angriffe wenn möglich auf ein einzelnes Ziel.

Vision 2: Die Spaltung

Aktivierung: Annäherung innerhalb von 30 Fuß zur Spitze des Turms der langen Schatten.

Der seltsame dunkle Fleck in der Luft flackert und wird dann fest. Die Spitze des

Turms der langen Schatten ist wiederhergestellt, und auf dieser Spitze befindet sich ein fünf3 m hoher, 1 m dicker trapezförmiger Gipfel aus schwarzem Gestein, 3 m breit an der Basis und 1,5 m an der Spitze. Der Monolith aus Stein schimmert und vibriert mit Energie, und etwas Seltsames und Schreckliches windet sich in seinem fast undurchsichtigen Inneren. Plötzlich füllt eine brillant rote Wand aus Schuppen die Sicht, und es gibt einen schrecklichen Klang von bröckelndem Stein. Im nächsten Moment fliegt ein riesiger roter Drache gen Norden davon. Die Spitze des Turms ist in Trümmern, und in den Klauen des Drachen befindet sich der Monolith. Die Vision verblassen, und der Drache und sein Preis sind verschwunden.

Wissen (Arkanum) SG 44: Der Drache war ein alter roter Drache.

Wissen (Geschichte) oder Bardic Knowledge SG 30: Der Drache in der Vision war niemand anderer als Dragotha.

Wahrnehmung SG 25: Die Formen, die sich im Monolithen winden, schienen aus Würmern zu bestehen - Würmer, die das Bild eines wütenden Gesichts formen.

EP: Vergib den Charakteren Erfahrungspunkte, als hätten sie ein Wesen mit einem Schwierigkeitsgrad von 13 besiegt, für das Zeugen dieser Vision.

Teil 3: Die Wahrheit Des Wurms

Die Kammern innerhalb und unterhalb der Ziggurat von Kyuss sind der Ort, an dem die wahren Geheimnisse der Entstehung des Wurm-Gottes verborgen liegen. Es gibt zwei offensichtliche Eingänge zu diesen Kammern, einen an der östlichen Basis der Ziggurat und einen an der westlichen Basis. Es gibt auch vier verborgene Eingänge; dies sind Treppenhäuser, die von der oberen Kapelle hinunterführen. Die Eingänge zu diesen Treppenhäusern in der oberen Kapelle sind durch geheime Türen versteckt, die mit einer SG 25 Suche gefunden werden können. Sie führen direkt zum Bereich 3.

Die Kammern selbst sind alt, aber außergewöhnlich gut gemacht; selbst nach zweitausend Jahren sind sie intakt und sicher. Die Wände des Ortes bestehen in den Bereichen 1-5 aus verstärktem Mauerwerk und in den Bereichen 6-13 aus behauenen Stein (mit Ausnahme von Bereich 11, der aus unbearbeitetem Stein besteht). Die Türen sind aus Stein gefertigt und mit einer sich windenden Wand aus Würmern und grinsenden Schädeln verziert.

Unterhalb der Ziggurat befindet sich ein kleines System natürlicher Höhlen und sorgfältig gestalteter Kammern, in denen mächtige Diener von Kyuss sowie entscheidendes Wissen zur Prophezeiung des Zeitalters der Würmer untergebracht sind. Als Kyuss als Sterblicher herrschte, verwendeten einige seiner mächtigsten und vertrauenswürdigsten Diener zusammen mit dem Priester selbst diese Kammern, um abscheuliche Experimente mit dem Tod und geheime Rituale durchzuführen, denen weniger vertrauenswürdige Anhänger nicht gewachsen waren. Der Weg hinunter in diese Kammern war einst ein prächtiges, aber geheimes Treppenhaus, das durch den Altar verborgen war, den Kyuss selbst Nerull geweiht hatte, seinem Patron, als er ein sterblicher Priester war. Während Kyuss' Aufstieg wurde jedoch sowohl der Altar als auch das geheime Treppenhaus, das er verbarg, von einer gewaltigen Freisetzung von nekrotischer Energie verzehrt. Diese Explosion der Macht hinterließ ein klaffendes Loch, an der Stelle, an der der Altar für Nerull einst stand, ein Loch, das bis zur geheimen Ebene darunter reicht.

Westlicher Eingang

Die Wände dieser Kammer sind mit der Darstellung einer Armee gepanzerter Soldaten verziert, die die Ruin und Zerstörung einer Stadt vollkommen hilfloser Männer, Frauen und Kinder betreiben. Gebäude brennen, Blut überschwemmt die Straßen und dunkle Gewitterwolken brodeln am Himmel. Über ihnen allen steht eine riesige Gestalt in Plattenpanzer gekleidet und führt die Armee an. Sein Gesicht ist kalt und grausam, aber auch ziemlich schön. Er schwingt eine exotische Stangenwaffe, die die Eigenschaften eines Spitzhacke, einer Axt und eines Streitkolbens kombiniert.

Diese Kammer symbolisierte Kyuss' Beherrschung über das Leben. Bevor die Stadt Kuluth-Mar geopfert wurde, betraten Kyuss' lebende Anbeter diese zentrale Kammer über diesen Weg.

Östlicher Eingang Px

Die Wände dieser Kammer sind mit der Darstellung einer Armee untoter Soldaten verziert, die die Ruin und Zerstörung einer Stadt vollkommen hilfloser Männer, Frauen und Kinder betreiben. Gebäude brennen, Blut überschwemmt die Straßen und dunkle Gewitterwolken brodeln am Himmel. Über ihnen allen steht eine riesige Gestalt in zerlumpten dunkelgrauen Gewändern und führt die Armee an. Sein Antlitz ist nur entfernt menschlicheroid, eine wimmelnde Masse von Würmern in der spöttischen Form eines Gesichts mit gewaltigen, höhlenartigen Augenhöhlen.

Diese Kammer symbolisierte Kyuss' Beherrschung über den Tod. Bevor die Stadt

Kuluth-Mar geopfert wurde, verließen jene Diener, die in der Kammer der Erhebung zu untoten Dienern verwandelt wurden, den Tempel über diesen Weg.

Die Kammer der Erhebung (SG 14):

Diese einst prachtvolle Kammer leidet unter langjähriger Vernachlässigung. Der dunkelgrüne Steinboden des Tempels ist in der Mitte gebrochen und gibt einem klaffenden Abgrund nach. Wabernde Ranken aus widerlich grünem Dunst schlängeln sich aus diesem Abgrund heraus, zerfallen jedoch und verblassen, bevor sie sich weiter in den Raum ausbreiten können. Große Säulen säumen den Rand der riesigen Kammer, aber diejenigen in der Nähe der Raummitte sind gebrochen - von der Kraft, die das Loch in der Mitte des Raumes verursacht hat, nach außen gesprengt. Im Zentrum dieser Kammer, wo Kyuss in der Antike Hof hielt und schändliche Magie praktizierte, befindet sich der Ort von Kyuss' Erhebung. Zerbrochene Säulen umgeben die Stelle und umkreisen ein klaffendes Loch, wo einst ein prächtiges Treppenhaus in die unteren Ebenen von Kyuss' Tempel führte. Charaktere, die sich dem Loch nähern, spüren dessen böse Macht, eine bleibende Hinterlassenschaft von Kyuss' Erhebung. Gute oder neutrale lebende Kreaturen, die sich innerhalb von 30 Fuß des Lochs nähern, verspüren dieses greifbare Böse und erleiden einen Malus von -2 auf alle Angriffe, Rettungswürfe und Fertigkeitswürfe, solange sie sich in dem Bereich befinden. Dies ist ein Verzauberungseffekt (Zwang) mit geistiger Beeinflussung.

Das Loch selbst ist beeindruckend tief - ein übler Abgrund aus stinkendem Dunst, der 500 Fuß tief in den Bereich 6 hinabreicht. Der Durchmesser des Schachts verringert sich von fast 30 Fuß oben auf nur 2,5 m, wenn er die Decke des Bereichs 6 durchdringt. Die Länge dieses Schachts ist von dutzenden 3 m breiten Höhlenöffnungen durchlöchert - diese Öffnungen führen zu einem komplexen Labyrinth aus 3 m breiten Tunneln, die sich in einem verworrenen Irrgarten durch den umliegenden Stein winden. Charaktere können diese Tunnel erkunden und haben die Möglichkeit, nachdem sie mit den Kreaturen dort unten fertig geworden sind, einige Schatz zu finden. Wenn die SC hier zu viel Lärm machen, werden sie die Aufmerksamkeit der Wächter in den Bereichen 4 und 5 auf sich ziehen. Diese Wächter treten den SC nicht entgegen, es sei denn, Nezzarin befiehlt es ihnen, nehmen sich aber Zeit, um sich auf den Kampf vorzubereiten.

Kreaturen: In den Tunneln um den Schacht herum leben insgesamt zwölf Wurm-nagas, aber die SC sollten ihnen zu keinem Zeitpunkt mehr als drei gegenüberstehen. Wenn die SC durch den Schacht in Bereich 6 hinabsteigen, treffen sie zum ersten Mal auf

drei Wurmnagas, die sie aus ihren Tunneln heraus angreifen. Wenn sie sich in diese Tunnel wagen, besteht eine 50%ige Chance, alle 10 Minuten auf 1d3 Wurmnagas zu stoßen.

Diese Nagas sind lebende Kreaturen, die dem Hunger und anderen Bedürfnissen des Lebens unterliegen. Sie wären längst ausgestorben, wenn die Macht von Kyuss nicht den gesamten Bereich durchdringen würde. Da sie sich von der endlosen Versorgung mit Kyuss-Würmern ernähren, die scheinbar keine Nahrung benötigen, aber in den Grenzen des Rings schwärmen und sich vermehren, stehen die Nagas einem nahezu endlosen Leben langsamer Verrücktheit unter der ständigen Kraft des göttlichen Willens von Kyuss gegenüber.

Wurmnagas (12, in Gruppen von 1d3 angetroffen): Trefferpunkte 126; siehe Anhang.

Taktik: Die Wurmnagas greifen von den Eingängen ihrer Tunnel an, während die SC sich durch den Schacht bewegen. Der Schacht ist nie so breit, dass ein SC auf derselben Ebene wie ein Naga außerhalb der Reichweite seines Blickangriffs ist. Die Nagas setzen Entkräftung, Erschöpfungsstrahl, Blindheit/Taubheit und Feuerschauer gegen die SC ein, oder sie bannen Magie, wenn die SC Flugzauber oder ähnliche Methoden zur Navigation im Schacht verwenden.

Wenn sie in den Naga-Tunneln aufeinandertreffen, stellt sich ein einzelnes Wurmnaga den SC entgegen, während die anderen sich dahinter zurückhalten und unterstützende Zauber auf dasjenige in Nahkampf ausüben und bei Gelegenheit Fernzauber einsetzen.

Beute: Alle 10 Minuten, die die SC damit verbringen, diese verworrenen Höhlen zu erkunden, kann einer von ihnen eine SG-Überlebensprobe mit einem Schwierigkeitsgrad von 25 ablegen. Der SG verringert sich um 2 für jede zusätzliche 10 Minuten, die sie in den Höhlen verbringen, so dass nach einer Stunde des Umherirrens in den Tunneln schließlich eine SG-Überlebensprobe mit einem Schwierigkeitsgrad von 10 für einen Erfolg erforderlich ist. Ein Erfolg bedeutet, dass sie die Tunnel effizient navigieren und die 5 m durchmessende Höhle erreichen, in der die Wurmnagas ihren Schatz aufbewahren. Dieser besteht aus 2.450 GM, 180 PP, einem goldfarbenen Armreif, der wie ein gewundener Hundertfüßer aussieht und einen Wert von 800 GM hat, einem Lederhalsband mit Rubinen besetzt im Wert von 1.200 GM, einem Meisterhaften schweren Streitkolben, einem +1 Adamantinkettenhemd, einem Stab der Baumhaut (42 Ladungen) und Handschuhen zum Pfeile abfangen.

Hallen der Korruption (SG 15)

Die grünen Wände dieses Raumes scheinen sich zu winden und mit einem ungesunden Licht zu leuchten. Verstreut im Raum finden sich Folterinstrumente - verrostete und verwitterte eiserne Haken, alte Klingen und andere Werkzeuge von schrecklicher Absicht.

Die Wände dieser Kammer bestehen aus Glas, das Tausende von Kyuss-Würmern in einem 2-Zoll breiten Spalt zwischen dem Glas und den tatsächlichen Steinwänden dahinter einschließt. Solange sich die Würmer in dieser Rinne befinden, sind sie harmlos.

Kreaturen: Als Kyuss an Macht gewann und an Bösartigkeit zunahm, versuchten viele Champions des Guten, seine Herrschaft zu beenden. Einer der letzten war ein hitzköpfiger Ghaele Eladrin namens Kelvos. Er kam einige Monate vor Kyuss' Aufstieg zum Gott nach Kuluth-Mar und hatte die Absicht, den Nekromanten daran zu hindern, sein unheiliges Ziel zu erreichen. Kelvos brachte zwei Schwert-Erscheinungen mit, mächtige geflügelte Krieger aus dem Himmel, die ihre Arme in brennende heilige Langschwerter verwandeln konnten. Obwohl die drei guten Außenseiter viele seiner Anhänger töteten, gelang es Kyuss schließlich, sie gefangen zu nehmen, ihre Geister zu brechen und mit seinen Würmern zu korrumpieren. In den letzten zweitausend Jahren waren die drei hier gefesselt, ewige Wächter des Tempels des Wurm-Gottes.

Die Glaswände, die diesen Raum umgeben, enthalten insgesamt zwei Wurmschwärme. KELVOS DER WURMBERÜHRTE HG 13

Männlicher verdorbener Ghaele-Eladrin "a"

NB Mittelgroße Außenseiter (chaotisch, Eladrin, = überplanarisch, gut) ai!

Initiative +5; Sinne Dunkelsicht 60 ft.; Dämmerungssicht Hören +16, Beobachten +16

Aura Schutzaura (20 ft.)

Sprachen: Himmlisch, Infernalisch und Drakonisch; Zungen

RK 33, BÜ 11, FF erwischt 32

Trefferpunkte 65 (10 TW); RK 10/Kaltes Eisen und Gut

Immun gegen Elektrizität, Versteinerung —

Resistenz gegen Kälte 10, Feuer 10; SR 28
vie ©
ZÄH +9, REF +8, Willenskraft +10 Utell

Bewegungsrate 35 ft. (Grundbewegungsrate 50 ft.), Fliegen 150 ft. (perfekt)
Nahkampf +4 unheiliges Großschwert +21 16

(2W6+14/19-20)

Grundangriff +10; Greifen +17

Angriffsoptionen Kampfmanöver, Verbessertes Entwaffnen, Verbessertes Zu-Boden-Werfen

Besondere Angriffe Waffenblick

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 14., 15. für böse Zauber)

Stufe—Lästerung* (SG 20), Massenheilung schwerer Wunden, Zerstörung® (SG 20)

Stufe—Großes Magie bannen, Schaden (SG 19), Heilung, Tötung? (SG 18, als Zauber der 5. Stufe vorbereitet, keine Metamagie)

Stufe—Tötung? (SG 18), Flammenstoß (SG 18), Rechtschaffene Größe, Wahre Sicht Stufe—Kritische Wunden heilen, Todesschutz, Göttliche Macht, Heilung, Unheilige Verseuchung (SG 17)

Stufe—Schwere Wunden heilen, Magischer Kreis gegen Gut", Energieschutz, Schneidende Dunkelheit (3, siehe Seite 89)

Stufe—Mäßige Wunden heilen, Stierstärke, Bärenausdauer, Todesglocke (SG 15), Geringere Wiederherstellung, Paralyse aufheben, Stille (SG 1s)

Stufe—Leichte Wunden heilen (2), Göttliche Gunst, Verbergender Nebel, Schutz vor Gut", Zuflucht (SG 14), Schild des Glaubens

Stufe—Geringe Wunden heilen, Magie entdecken (2), Wegweisen, Licht, Widerstand

D Domain-Zauber; Domänen Tod, Böse; E Böser Zauber

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12.)

Nach Belieben—Beistand, Monster bezaubern (SG 17), Farbstrahl (SG 14), Sprachen verstehen, Flammendes Licht, Leichte Wunden heilen, Tanzende Lichter, Böses erkennen, Gedanken erkennen (SG 15), Selbstverkleidung, Magie bannen, Monster festhalten (SG 18), Verbesserte Unsichtbarkeit a (nur selbst), Großes Abbild (SG 16), Unsichtbarkeit sehen, Großes Teleportieren (nur selbst und 50 Pfund Objekte)

1/Tag—Kettenblitz (SG 19), Prisma-Sprühstrahl (SG 20), Kraftfeld

Eigenschaften Str 25, Dex 12, Kon 15, Int 16, Weisheit 17, Cha 16

Besondere Eigenschaften Verdorben

Talente Kampfmanöver, Verbessertes Entwaffnen, Verbesserte Initiative, Verbessertes Zu-Boden-Werfen

Fertigkeiten Konzentration +15, Diplomatie +5, Entfesselungskunst +14, Tierhandhabung +16, Verstecken +14, Wissen (Arkana) +16, Wissen (Religion) +16, Hören +16, Lautlos bewegen +14, Reiten +16, Gesinnung erahnen +16, Beobachten +16, Seil benutzen +1 (+3 mit Fesselungen)

Besitztümer +3 Brustplatte, +4 unheiliges Großschwert

Verdorben (ÜF) Kelvos wurde vom Bösen verdorben. Er behält seinen guten Subtyp (und erhält nicht den bösen Subtyp), aber viele seiner Fähigkeiten haben ihren Fokus geändert, wie in diesem Statistikblock angegeben. Er hat seine Alternative Gestalt-Fähigkeit vollständig verloren.

Blick (ÜF) Tötet gute Kreaturen mit 5 oder weniger TP, Reichweite 20 m, Willens SG 18 negiert. Selbst wenn der Rettungswurf gelingt, ist die Kreatur für 24 Runden von einem Furchtzauber betroffen. Nichtgute Kreaturen und gute Kreaturen mit mehr als 5 TP müssen einen Willens SG 18-Rettungswurf bestehen oder den Furchteffekt erleiden. Die SGs für die Rettungswürfe basieren auf Charisma.

Schutzaura (ÜF) Gegen Angriffe von guten Kreaturen oder Effekte, die von ihnen erzeugt werden, gewährt diese Fähigkeit jedem, der sich innerhalb von 6 m befindet, einen Abwehrbonus von +4 auf RK und einen Resistenzbonus von +4 auf Rettungswürfe. Andernfalls funktioniert sie wie ein Magischer Kreis gegen Gut-Effekt und eine geringere Kugel der Unverwundbarkeit, beide mit einem Radius von 6 m (Zauberstufe 14). Die defensiven Vorteile des Kreises sind nicht in seinem Statistikblock enthalten.

Zungen (ÜF) Alle Eladrin können mit jeder Kreatur sprechen, die eine Sprache hat, als würden sie den Zauberspruch Zungen verwenden (Zauberstufe 14). Diese Fähigkeit ist immer aktiv.

ENGEL DES Wurms (2) HGil

Männlicher verdorbener Schwertarchon

NB Großer Außenseiter (Archon, überplanarisch, gut, rechtschaffen)

Initiative +7; Sinne Dunkelsicht 60 ft., Dämmerungssicht; Hören +2, Beobachten +2

Aura Bedrohung (20 ft.)

Sprachen Himmlisch und Infernalisch

RK 26, BÜ 12, FF erwischt 23 a7

Trefferpunkte 71 (11 TW); RK 10/Gut 7 hs

Immun gegen Elektrizität, Versteinerung SR 26

ZÄH +9 (+13 gegen Gift), REF +10, Willenskraft +9

Bewegungsrate 40 ft., Fliegen 90 ft. (gut)

Nahkampf 2 Armklingen +20 (1W8+9/19-20 plus 1W6 Feuer plus 2W6 unheilig) hie ee Bewegungsrate 10 ft.; Reichweite 10 ft. i + py

Grundangriff +11; Greifen +22

Angriffsoptionen Hieb, Angriff im Vorbeifliegen, Power-Angriff

Besondere Angriffe Entmaterialisierender Sturzflug

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 11.)

Nach Belieben—Beistand, Flammendes Licht, Wahrsagung, Kreatur aufspüren, Gegenstand aufspüren, Nachricht

3/Tag—Kommunikation, Chaoe vertreiben (SG 28), Zeichen der Gerechtigkeit, Lohn der Sünde (SG 19)

1/Tag—BÜ des Adamant (SG 19)

Lohn der Sünde und BÜ des Adamant sind neue Zauber, die im Buch der Erhabenen Taten detailliert beschrieben werden. Wenn du dieses Buch nicht in deiner Kampagne verwendest, ersetze Lohn der Sünde durch Massenvorschlag und BÜ des Adamant durch Klingenbarriere.

Eigenschaften Str 25, Dex 17, Kon 14, Int 12, Weisheit 14, Cha 17

Besondere Eigenschaften Magischer Kreis gegen Gut, Außenseiter-Eigenschaften, Teleport, Zungen

Talente Hieb, Angriff im Vorbeifliegen, Verbesserte Initiative, Power-Angriff

Fertigkeiten Balance +14, Konzentration +13, Entziffern +12, Diplomatie +17, Verkleidung +14, Informationen sammeln +15, Verstecken +12, Wissen (Religion) +12, Wissen (die Ebenen) +12, Suche +12, Gesinnung erahnen +14

Armklingen (ÜF) Als eine kostenlose Aktion kann der verdorbene Schwertarchon seine Arme in unheilige Schwertklingen formen. Der verdorbene Archon führt die Klingen wie Langschwerter und sie erhalten die Eigenschaften eines +2 unheiligen Flammenschwerts.

Aura der Bedrohung (ÜF) Jede feindliche Kreatur innerhalb von 6 m eines Schwertarchons muss einen Willens SG 20-Rettungswurf machen oder für 24 Stunden einen Malus von -2 auf Angriffe, RK und Rettungswürfe erleiden, bis sie den Archon erfolgreich treffen. Eine Kreatur, die diesem Effekt widersteht oder ihm entkommt, kann für 24 Stunden nicht erneut davon betroffen werden. Die SG für den Rettungswurf basiert auf Charisma und beinhaltet einen +2 Rassenbonus.

Verdorben (ÜF) Diese Schwertarchone wurden vom Bösen verdorben. Sie behalten ihren guten Subtyp (und erhalten nicht den

bösen Subtyp), aber viele ihrer Fähigkeiten haben ihren Fokus geändert, wie in diesem Statistikblock angegeben. Von einem verdorbenen Schwertarchon mit dem entmaterialisierenden Sturzflug getötete Kreaturen können normalerweise wieder zum Leben erweckt werden (im Gegensatz zu denen, die von unverdorbenen Schwertarchonen getötet wurden).

Entmaterialisierender Sturzflug (ÜF) Dreimal pro Tag kann ein Schwertarchon versuchen, einen lebenden Feind durch einen kraftvollen Sturzangriff zu zerstören, indem er buchstäblich durch seinen Gegner fliegt. Ein fliegender Angriffsladung wird wie gewöhnlich durchgeführt. Wenn der Angriff keinen Schaden verursacht, geht der entmaterialisierende Sturzangriff verloren. Wird Schaden verursacht, muss das Ziel einen SG 17 Willenskraft-Rettungswurf machen oder sofort getötet werden. Diejenigen, die den Rettungswurf bestehen, erleiden einfach den Schaden des Angriffs wie gewöhnlich. Der SG für den Rettungswurf basiert auf Konstitution.

Magischer Kreis gegen Gut (ÜF) Ein magischer Kreis gegen Gut umgibt immer einen Archon (Zauberstufe 11). Die defensiven Vorteile des magischen Kreises sind nicht in obigem Statistikblock enthalten.

Zungen (ÜF) Alle Archone können mit jeder Kreatur sprechen, die eine Sprache hat, als würden sie den Zauber "Zungen" verwenden (Zauberstufe 14). Diese Fähigkeit ist immer aktiv.

Kyuss-Wurmsschwarm (2): TP 102; siehe Anhang.

Taktik: In den ersten Runden des Kampfes versuchen die Schwertarchone, Feinde in der Nähe einer Glaswand zu manövrieren, damit sie die Wand durchbrechen und die gefangenen Wurmsschwärme freisetzen können. Sobald eine Wand gebrochen ist, erscheint ein Wurmsschwarm in einem beliebigen angrenzenden Feld zur gebrochenen Wand und überwältigt, wenn möglich, einen oder mehrere Gegner. Wenn sich göttliche Zauberkrieger mit guter Ausrichtung im Kampf befinden, versuchen die korrupten Celestials, sie zuerst zu vernichten.

Vision 3: Das Geschenk

Aktivierung: Besiege die korrupten Eladrin und Archone im Bereich 4.

Die Ruinen des Raumes flimmern und verblassen, ersetzt durch eine gut ausgestattete Folterkammer. Wimmernde Opfer, an grauenhaften Vorrichtungen festgeschnallt, hängen im Hintergrund an Ketten. Im Vordergrund stehen zwei Gestalten. Eine davon ist ein gutaussehender Mann in fließenden Gewändern. Ihm gegenüber steht eine seltsame, sechsarmige Kreatur, die sowohl insektenhaft als auch

menschlicheroid aussieht. Die Augen des Insektengeschöpfes sind hohle Höhlen, in denen ein winziger Lichtpunkt tief verborgen ist. Das Fleisch ist verrottet und eitert, und die grünen Gewänder, die es trägt, sind alt und mottenzerfressen. Die Kreatur schwingt eine lange grüne Kristallstange in einer Hand und einen grausamen gekrümmten Stab in einer anderen. In den beiden anderen Händen hält sie eine juwelenbesetzte goldene Schachtel, die sie dem Mann präsentiert, der sie nimmt und auf einen Tisch stellt. Er öffnet sie und zieht mit Hilfe einer Eisenzange einen sich windenden grünen Wurm heraus. Der Ausdruck des Mannes verwandelt sich in Verzückung, als er den Wurm betrachtet... und dann verschwindet die Vision.

Automatisch: Der Mann in der Vision ist derselbe Mann aus Vision 1.

Wissen (Religion) SG 20: Der Wurm ist ein Kyuss-Wurm.

Wissen (Natur) SG 20: Die sechsarmige Kreatur ist ein untoter Zaubergewirke.

EP: Vergib den Spielern Erfahrungspunkte, als hätten sie ein Wesen mit HG 14 besiegt, da sie diese Vision miterlebt haben.

Hallen des Wissens (SG 14)

Dieser lange Raum diente offensichtlich als Bibliothek, da dutzende Bücherregale die Wände säumen und mitten im Raum Rücken an Rücken stehen. Neben den überraschend gut erhaltenen Büchern stehen zwölf klare Gläser auf verschiedenen Regalen, jedes gefüllt mit einer dünnen grauen Flüssigkeit und einem einzigen sich windenden grünen Wurm.

Diese prächtige Halle beherbergt einen Großteil des antiken Wissens, das Kyuss während seiner sterblichen Herrschaft gesammelt hat. Kyuss hat eine enorme Menge an mächtigem magischem Wissen gesammelt, blieb jedoch immer paranoid, dass es gegen ihn eingesetzt werden könnte. Mit zunehmender Macht perfektionierte er einen magischen Prozess, der das wichtigste Wissen im Fleisch seiner geliebten Würmer speicherte. Wenn jemand einen dieser Würmer verzehrte, erlangte er sofort das Verständnis für das in dem Wurm enthaltene Wissen, doch der Wurm hatte auch eine gute Chance, den Verzehrenden zu korruptieren und ihn so an Kyuss zu binden und zu verhindern, dass der Wissensdieb das Wissen gegen ihn verwendet.

Die Kammer beherbergt nun eine Vielzahl alter Wissensbände sowie ein Dutzend der von Kyuss und seinen Dienern geschaffenen Wissenswürmer. Die intakten Bücher in diesem Raum belaufen sich auf Hunderte und verleihen einen Bonus von +2 auf jeden Wissens- (Geschichte), Wissens- (Arkana),

Wissens- (Religion) oder Wissens- (Die Ebenen) Check, wenn sie als Referenz verwendet werden. Die Verwendung dieser Bücher als Referenz verlängert die benötigte Zeit für den Check auf 1W6 Stunden.

Ein Buch, das auf einem Podest aufgeschlagen ist, zeigt ein seltsames Diagramm, auf dem ein mit Runen bedeckter Wurm in einem menschlichen Kopf abgebildet ist. Der Wurm scheint Worte in das Gehirn des Menschen zu flüstern. Ein Wissens- (Arkana) Check mit SG 25 interpretiert das Diagramm richtig als die Darstellung der Verwendung eines Wissenswurms (siehe Schatz unten).

Kreaturen: Drei untote Krieger von Kyuss, angeführt von einem untoten Priester des Wurm-Gottes, bewachen diese Kammer. Sie greifen alles an, was den Raum betritt.

Schwert von Kyuss (3): TP 133; siehe Anhang.

Wurmrufer: TP 90; siehe Anhang.

Taktiken: Die drei Schwerter von Kyuss beginnen damit, sofort nachdem die Gruppe den Raum betreten hat, eine Beschwörung des Wurms auf die Party zu schleudern. Die erste Aktion des Wurmrufer ist es, einen Kämpfer mit einem beschleunigten Personen festhalten zu treffen, gefolgt von einem Bereichs-Greater Dispel Magic. Danach greifen die Schwerter die Spielercharaktere im Nahkampf an und verhindern so, dass sie weit in die Kammer vordringen können. Wenn eines der Schwerter unter 30 Trefferpunkte fällt, erzeugt es eine weitere Beschwörung des Wurms um sich selbst im Zentrum des Wirkungsbereichs. Dadurch werden Untote geheilt und lebende Kreaturen geschädigt. Der Wurmrufer setzt weiterhin seine Fernzauber gegen die Spielercharaktere ein und nutzt gelegentlich Mass Inflict Moderate Wounds, um seine Verbündeten zu heilen und den Spielern Charakteren Schaden zuzufügen. Sie vermeiden den Einsatz von Flamestrike, um die Bücher nicht zu beschädigen.

Schatz: Hier werden insgesamt ein Dutzend Wissenswürmer aufbewahrt. Jeder schwebt in einem Gefäß, das mit nekrotischer Flüssigkeit gefüllt ist, und existiert in einem zeitlosen Zustand irgendwo zwischen Leben und Untod. Jeder Wurm ist mit seltsamen winzigen Runen bedeckt. Wenn er aus dieser Flüssigkeit entfernt wird, muss der Wissenswurm innerhalb einer Stunde konsumiert werden, sonst geht er zugrunde. Die Würmer haben keine Fähigkeit, einen Wirt von alleine zu befallen.

Der Verzehr eines Wissenswurms setzt den Konsumenten den Gefahren des Wurms aus, der sofort damit beginnt, sich durch den Körper des Essenden zu graben. Dies verursacht 1 Punkt Schaden pro Runde für

die nächsten 1d6+1 Runden, füllt jedoch gleichzeitig den Geist des Opfers mit Flashes obskuren Wissens. Das Opfer erkennt automatisch, dass dieses Wissen Wurzeln schlagen könnte, vorausgesetzt, der Wurm tötet ihn nicht zuerst.

Nach Ablauf der 1W4+1 Runden erreicht der Wurm das Gehirn des Opfers. Der Charakter muss sofort einen SG 15 Stärke-Rettungswurf ablegen. Ein Fehlschlag führt zu 1W6 Punkten Intelligenzabzug. Der Charakter muss jeden weiteren Rettungswurf ablegen, bis er erfolgreich ist oder seine Intelligenz auf 0 reduziert ist, was zum Tod führt. Erst 1W6+4 Runden später wird der Körper des Opfers als Wurmrufer (wenn das Opfer ein humanoides Wesen war, das Zauber wirken konnte), als Schwert von Kyuss (wenn das Opfer ein humanoides Wesen war, das keine Zauber wirken konnte) oder als Zombie des entsprechenden Typs wiederbelebt.

Wenn ein Opfer seinen Stärke-Rettungswurf besteht, löst sich der Wurm in seinem Gehirn auf und verleiht einen +2 Verbesserungsbonus auf eine der 12 Wissensfertigkeiten. Dieser Effekt ist dauerhaft. Hier sind zwölf Wissenswürmer vorhanden, jeweils drei für die Fertigkeiten Wissen (Geschichte), Wissen (Arkana), Wissen (Religion) und Wissen (Die Ebenen). Ein SG 20 Wissen-Check im entsprechenden Bereich identifiziert, welcher Wurm mit einer bestimmten Fertigkeit verbunden ist. Ein ungeöffneter, unbenutzter Wissenswurm ist 1.000 GM wert.

Entfernen von Krankheit oder Bannen eines Fluchs zerstört einen Wissenswurm, der sich noch im Körper eines Opfers befindet, verhindert jedoch auch, dass er sein Wissen weitergibt.

Vision 4: Kyuss der "Student"

Aktivierung: Besiege die Wächter von Bereich 5.

Das Zimmer flimmert und schimmert, und plötzlich erscheint ein menschlicher Mann an einem der Schreibtische in der Nähe. Ein seltsames, grauhäutiges humanoides Wesen mit sechs Armen steht an seiner Seite. Der Mann studiert eine Sammlung abgenutzter und verwitterter Bronzescheiben, die auf dem Schreibtisch vor ihm angeordnet sind. Leichte Gravuren zieren die Platten, und es scheint, als ob die fremdartigen Figuren und Symbole sich auf Befehl eines bösen Willens zusammenwinden. Das graue Wesen zeigt auf eine der Platten, und ein Ausdruck plötzlichen Verständnisses erblüht auf dem Gesicht des Mannes. Dann verblassen der Mann, das Wesen und die Platten und sind verschwunden.

Automatisch: Der Mann in der Vision ist derselbe Mann aus Vision 1.

Wissen (Natur) SG 20: Das sechsarmige Wesen ist ein untoter Zaubergeber.

EP: Vergib den Spielern Erfahrungspunkte, als hätten sie ein Wesen mit einem Schwierigkeitsgrad von 13 besiegt.

6. Die wimmelnde Kammer (SG 15) 3

Zunächst scheint sich der Boden selbst zu winden und zu verformen, aber bei genauerem Hinsehen stellt sich heraus, dass er mit Tausenden und Abertausenden von Kyuss-Würmern aller Größen bedeckt ist.

Früher eine Wachstube, wimmelt diese schlichte Kammer nun von Schwärmen von Kyuss-Würmern. Diese Würmer sind ständig in Bewegung, wandern die angrenzenden Korridore hinunter und bewegen sich frei über einander. Sobald die Spieler eintreten, wird bis auf einige wenige Bereiche der Boden von Wurmchwärmen bedeckt sein. Kreaturen: Insgesamt sechs Wurmchwärme bedecken den Boden der Kammer und versuchen, alle Kreaturen zu verzehren, die nicht dem Kyuss geweiht sind und die Kammer betreten. Charaktere, die aus Bereich 3 den Schacht hinunterfallen, landen direkt in einem der Schwärme; die anderen fünf Schwärme sind zufällig in der Kammer verteilt.

Wurmchwärme (6): tp 102; siehe Anhang.

Taktik: Die Würmer verteidigen instinktiv diese Kammer, angetrieben von einem Teil von Kyuss' bösem Willen. Sie sind nicht in der Lage, ausgeklügelte Taktiken anzuwenden und schwärmen einfach über das nächstgelegene Wesen, um es zu verzehren. Während die Würmer nicht den Schacht hinaufkriechen können, bewegen sie sich instinktiv durch einen benachbarten Gang nach unten und außerhalb der Gefahrenzone, falls ein Angriff von oben erfolgt. Kluge Gruppen könnten möglicherweise mit wenig Problemen an diesem Raum vorbeikommen, indem sie ein Mitglied in die Kammer hinablassen, was dazu führt, dass sich die Würmer über den unglücklichen Helden hermachen, und dann den Bereich mit Fernangriffen bombardieren (gegen die hoffentlich ihr Begleiter geschützt ist). Die Wurmchwärme werden Charaktere in andere Räume verfolgen, indem sie sich unter denjenigen entlangschlängeln, die ihnen durch Flucht oder indem sie entlang der Wände klettern ausweichen, und stellen eine ständige, gleitende Bedrohung dar, bis sie beseitigt werden.

Tempel des : „4
Brunnen (SG 14) ;

Diese Kammer ist mit den Attributen einer religiösen Zeremonie zur Verehrung von Kyuss, dem Wurm-gott, geschmückt, aber anstelle eines Altars steht ein wunderschöner, wenn auch verstörender Brunnen aus schwarzem Marmor.

Diese Kammer beherbergt ein geringfügiges Artefakt, das von Kyuss erschaffen wurde: einen Brunnen, der einen kleinen Splitter seiner Macht und seines Willens enthält. In der Zeit von Kyuss' Herrschaft war dies ein Ort der Anbetung, an dem bevorzugte Opfer und Priester hergebracht wurden und aus dem Brunnen trinken mussten, als Teil von Ritualen zur Ehre des Wurm-gottes. Die meisten dieser bedauernswerten Seelen erlagen der Macht des Brunnens und schlossen sich Kyuss' Legionen als untote Soldaten an.

Der Brunnen der grünen Versuchung ist mit kühlem, klarem Wasser gefüllt. Jeder, der sich dem Brunnen nähert, verspürt deutlichen Durst. Diejenigen, die sich innerhalb von 3 m (ca. 3 Meter) des Brunnens befinden, müssen einen SG 20 Willenswurf bestehen, um gezwungen zu werden, aus dem Brunnen zu trinken. Dies ist ein beeinflussender Effekt auf den Geist, der nur solange anhält, wie die Kreatur sich innerhalb von 3 m des Brunnens befindet. Diejenigen, die aus dem Brunnen trinken, entdecken bald die Wahrheit - der Brunnen ist nicht mit Wasser, sondern mit sich windenden grünen Würmern gefüllt. Der Trinker muss sofort einen SG 20 Stärke-Wurf machen - ein Erfolg bedeutet, dass er rechtzeitig die Würmer ausspuckt. Ein Misserfolg bedeutet, dass sich die Würmer festsetzen und das Opfer 2W6 Punkte Schaden pro Runde für 1W4+ Runden erleidet. Am Ende dieses Zeitraums erreichen die Würmer das Gehirn des Wirts. Während sich die Würmer in einem Opfer befinden, zerstört ein "Remove Curse" oder "Remove Disease"-Effekt sie, und ein "Dispel Evil" oder "Neutralize Poison"-Effekt verzögert ihren Fortschritt um 10W6 Minuten. Ein erfolgreicher SG 20 Heilkunde-Check entfernt die Würmer und tötet sie, obwohl dieser Check 1W3 Runden dauert und die Würmer das Gehirn erreichen können, bevor der Heilkunde-Check erfolgreich ist.

Sobald die Würmer das Gehirn erreichen, erleidet das Opfer 1W6 Punkte Intelligenzschaden pro Runde, bis die Würmer getötet werden (durch "Remove Curse" oder "Remove Disease"), oder sie den Wirt töten (der Tod tritt bei 0 Intelligenz ein). Ein kleines, mittleres oder großes humanoides Wesen, das von diesen Würmern getötet wird, erhebt sich 1W6+4 Runden später als ein Diener von Kyuss. Eine winzige oder kleinere Kreatur verwest schnell, und eine riesige oder größere Kreatur (oder jede nicht-menschlicheroiden Kreatur) wird zu einem normalen Zombie entsprechender Größe. Die Diener von Kyuss sind auf Seite 186 des Monster Manual II beschrieben - wenn Sie keinen Zugriff auf dieses Buch oder eine frühere Ausgabe des "Zeitalter der Würmer" haben, die Statistiken für diese Untoten enthält,

können Sie gerne eine andere Form von Untoten als Ersatz verwenden.

Kreaturen: Diese heilige Kammer ist keineswegs ungeschützt. Ein Trio von Wurm-rufenden bleibt hier und wartet geduldig darauf, dass neue Anhänger kommen und in den Brunnen der grünen Versuchung getauft werden.

Wurm-rufende (3): je 90 tp; siehe Anhang.

Taktik: Sobald sie die SC bemerken, zaubern die drei Wurm-rufenden sofort "Suggestion" auf drei verschiedene Charaktere und schlagen vor, dass sie sich dem Brunnen nähern und daraus trinken, gefolgt von "Personen festhalten"-Zaubern auf diejenigen, die widerstehen. Die Wurm-rufenden können aus dem Brunnen trinken, um ihre besondere Fähigkeit der Wurm-griffheilung zu aktivieren - dies verringert nicht die Anzahl der Würmer im Brunnen.

Vision 5: Apotheose

Aktivierung: Trinken aus dem Brunnen der grünen Versuchung oder Berühren des Wurm-meeres (Bereich 11).

Die unmittelbare Umgebung flimmert und verschwindet, ersetzt durch eine Vogelperspektive auf die Stadt Kuluth-Mar in ihrer Blütezeit. Die Straßen sind leer, da sich Tausende von Bürgern scheinbar in einer Masse auf dem zentralen Platz versammelt haben, der den Spire of Long Shadows umgibt. Plötzlich quillt eine üble Energie aus dem Turm in der Mitte der Stadt hervor und fällt die Lebenden nieder, während sie sich ausbreitet. Für jedes Wesen, das fällt, spürst du ein stilles, aber mächtiges Gefühl des Unrechts, während irgendein unbeschreiblicher Teil des Wesens, vielleicht seine Seele, zurück zum Spire of Long Shadows gezogen wird, um von dem seltsamen schwarzen Monolithen aus Stein, der auf seinem Gipfel balanciert, absorbiert zu werden. Während sich die Energie um den Gipfel aufbaut, nimmt eine schimmernde Abbildung einer kolossalen menschenähnlichen Gestalt, deren Körper aus einer Million sich windender Würmer besteht, Gestalt um den Spire of Long Shadows herum an, ihre Arme triumphierend erhoben. Doch in einem anderen Moment scheint sich diese triumphale Pose in Wut zu verwandeln, und ein seelenzerreißender Schrei des Zorns bricht aus dem wellenförmigen Gesicht hervor. Das Bild schrumpft und wird in den steinernen Monolithen auf dem Gipfel des Spire hineingezogen, implodiert mit einem schrecklichen, feuchten Ausbruch. In einem Augenblick ist die Stadt wieder ruhig, doch während die Vision verblasst, breiten sich die ersten Anzeichen von Untod durch die Tausenden von toten Körpern aus, die um den Sockel der Ziggurat verstreut liegen,

während die Körper, jetzt von grünen Würmern geplagt, aus dem Tod auferstehen.

Wissen (Religion) SG 30: Die Energie, die aus der Menge gezogen wurde, war nicht nur die Seelen von Kyuss' Dienern, sondern auch ihr Glaube an ihren König. Der Spire zog aus ihren Leben und ihrem Glauben auf eine Weise, die die Kanalisierung göttlicher Kraft von einer Gottheit zu ihrem Kleriker umkehrte und diesen Glauben in eine Singularität, den Monolithen auf dem Gipfel des Spire, lenkte. Die Möglichkeiten, was ein mächtiges Wesen mit so viel Glaubensenergie tun könnte, sind atemberaubend - die Erhebung zur Gottheit ist vielleicht die offensichtlichste Verwendung für solche Energien. Die riesige Gestalt, die erschien, war Kyuss, doch irgendwie war er nicht in der Lage, seine Apotheose zu kontrollieren und wurde im Monolithen gefangen.

XP: Gewähre Erfahrung, als ob die Charaktere ein Kreatur mit einem Schwierigkeitsgrad (CR) von 14 besiegt hätten, für das Zeugen dieser Vision.

Nordkammer des Langen Schlafs

Die meisten dieser großen Kammer bedecken perfekt erhaltene Leichen, ordentlich in Reih und Glied Kopf an Fuß angeordnet. Dicker Staub verdeckt die Wände und Böden, Zeichen des hohen Alters des Raums, doch keine Spur von Verfall berührt die Leichen. Die massiven grünen Steinblöcke, die die Kammer auskleiden, sind mit antiken Symbolen bedeckt, die an sich windende Würmer erinnern.

Schon bevor der Wahnsinn einsetzte und er in die Prophezeiung des Zeitalters der Würmer verwickelt wurde, war Kyuss von Untoten fasziniert und erschuf immer dann neue und mächtige Untoten-Diener, wenn es möglich war. Er schuf diese Kammern, um spezielle Leichen aufzubewahren, Kreaturen von solcher Macht, dass sie seinen Experimenten zur Schaffung neuer Formen des Untodes würdig waren. Obwohl diese Kreaturen oft in speziellen Särgen oder anderen Behältern ruhten, wurden sie manchmal einfach auf dem Boden liegengelassen, wobei die Magie des Raumes ihr einziger Schutz war. Die Räume sind mit den Symbolen des Wurmgo- des bedeckt und haben eine starke magische Aura.

Diese Kammer enthält derzeit fünfzig Leichen, ordentlich auf dem Boden in langen, makabren Reihen angeordnet. Die Leichen, allesamt Menschen von Flan-Abstammung, wirken frisch und kürzlich verstorben. Kyuss-Würmer kriechen über einige der Leichen, lassen die Kammer jedoch größtenteils in Ruhe.

Ein mächtiger magischer Effekt, ähnlich wie sanfte Ruhe, wurde an diesen Raum gebunden. Leichen in diesem Raum

verrotten nicht und bleiben unabhängig von der hier verbrachten Zeit für alle Arten von Nekromantie-Zwecken brauchbar. Die Zeit, die die Leiche an anderen Orten verbringt, wird für die Zwecke von Animate Dead und ähnlichen Zaubern normal akkumuliert, unabhängig davon, ob diese Zeit vor oder nach dem Einbringen in eine Kammer des langen Schlafs stattgefunden hat. Der Erhaltungseffekt kann von der Kammer durch einen gezielten Dispel Magic-Zauber mit Zauberebene 20 aufgehoben werden. Theoretisch kann Magie verwendet werden, um einen beliebigen dieser Körper wieder zum Leben zu erwecken. Zu Lebzeiten waren sie alle neutrale böse Commoners, Experts und Warriors niedriger Stufe, die Nerull verehrten. Da sie rituell ermordet wurden, lange bevor Kyuss zur Gottheit aufstieg, sollten sie den SC wenig oder nichts von Wert wissen.

Südkammer des Langen Schlafs

Dutzende Skelette liegen hier auf dem Boden, ordentlich auf dem Boden angeordnet und von halos von Steinwerk umgeben, das von alter Zersetzung befleckt ist.

Diese Kammer war einst identisch mit der Nordkammer, mit der Ausnahme, dass ihre Erhaltungsmagie vor langer Zeit versagt hat und die Leichen darin verfallen sind.

Kammer der Betrachtung (SG 15)

Nester aus zerrissenen Büchern, Stoffstücken und anderem Abfall liegen verstreut in der Kammer, gebogene Tröge, groß genug, um einen Wurm in der Größe eines kleinen Pferdes aufzunehmen. Es gibt eine beunruhigende Symmetrie in der Art und Weise, wie die Nester im Raum positioniert sind, ein Zeichen eines fremdartigen Willens, der sich inmitten des Abfalls von Kyuss' Arroganz und Macht zu Hause fühlt.

Kreaturen: Einst ein Ritual- und Meditationsraum, dient dieser schlichte quadratische Raum nun als Zuhause für eine besonders religiöse Wurmnga namens Sruggut, die von den Naga-Gängen oben in diese Kammer umgezogen ist. Sruggut hat Stapel von alten Büchern, Tafeln und Schriftrollen gesammelt, die durch die Magie des Zigurats erhalten geblieben sind, und verbringt die meiste Zeit damit, sie immer wieder zu studieren, in der Hoffnung, einen Weg zu finden, dem Obsidianring zu entkommen. Durch seine hektischen Studien hat Sruggut sein Wissen weit über das seiner Artgenossen hinaus erweitert und ist zu einem mächtigen Zauberer geworden.

Srugguts größter Wunsch ist es, Kuluth-Mar zu entkommen. Er hofft schon lange, eine Möglichkeit zur Teleportation zu entdecken, aber seine Studien haben bisher solche

Zauber nicht freigeschaltet (hauptsächlich aufgrund seiner engen Affinität zur Nekromantie). Wenn er mit den SC konfrontiert wird, ist sein erster Instinkt, zu fragen, ob einer von ihnen teleportieren kann (nachdem er seinen Blick des Schwachsinn unterdrückt hat, um keine Zaubervirker in der Gruppe zu ruinieren). Wenn die Antwort positiv ist, verspricht er ihnen alle seine wertvollen Bücher, wenn sie ihm zustimmen, ihn irgendwohin außerhalb des Obsidianrings zu teleportieren. Er beabsichtigt, seine Büchersammlung tatsächlich zu übergeben, aber er ist immer noch ein hinterhältiger Wurm und sobald er frei ist, wendet er sich sofort gegen seine Retter und versucht, sie zu töten, damit er sein Versprechen nicht einhalten muss.

SRUGGUT, Wurmnga-Zauberer 4

Männlich, NB (Neutral Böse), Groß, Aberration

Ini +7; Sinne Dunkelsicht 60 ft.; Wahrnehmen +17, Entdecken +17

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Drakonisch, Infernalisches, Terranisch

RK 30, BÜ 12, FF 24

Trefferpunkte 189 (mit Falsches Leben 204) (Schlussfassung)

Immunität gegen geistbeeinflussende Effekte

REF +13, REF +7, WIL +16

Bewegungsrate 20 ft., Schwimmen 20 ft.

Nahkampf Biss +14 (2W6+7 plus Gift)

Reichweite 10 ft.; Nahkampf 5 ft.

GAB +10; Griff +19

Besondere Angriffe Blick des Schwachsinn (30 ft., Willens SG 26)

Bekannte Zauber (ZS 14., +12 Fernkampf-BÜ):

7. Grad (4x/Tag) – Finger des Todes (Willens SG 26)

Grad (6x/Tag) – Heilen, Schaden (Willens SG 25)

Grad (7x/Tag) – Lebendig Töten (Willens SG 24), Zauberesistenz, Telekinese (Willens SG 22)

Grad (7x/Tag) – Luft gehen, Schwere Wunden heilen, Enervation, Furcht (Willens SG 23)

Grad (8x/Tag) – Fluch verhängen (Willens SG 22), Nahrung und Wasser erschaffen, Magie bannen, Erschöpfungsstrahl (Willens SG 22)

Grad (8x/Tag) – Blindheit/Taubheit (Willens SG 21), Untote befehligen (Willens SG 23), Falsches Leben, Unsichtbarkeit, Versengender Strahl

Grad (8x/Tag) – Göttliche Gunst, Leichte Wunden heilen, Magierpanzer, Schild, Glaubensschild

Grad (6x/Tag) – Geringfügige Wunden heilen, Magie entdecken, Gespenstergeräusch (Willens SG 18), Führung, Magierhand, Öffnen/Schließen, Taschenspielertrick, Magie lesen, Ermüdungsberührung (Willens SG 19)

*Sruggut hat bereits einen Zauber dieses Grades gewirkt, daher hat er tatsächlich einen Zauber weniger zur Verfügung als die angegebene Anzahl.
Fähigkeiten: Str 21, Dex 16, Kon 27, Int 20, Weisheit 17, Cha 24

Besondere Fähigkeiten:
Vertrautenbeschwörung (Schlange),
Wurmverbundenheit

Fertigkeiten: Bluffen +28, Konzentration +27, Diplomatie +9, Einschüchtern +9, Wissen (Arkane) +22, Wissen (Religion) +15, Zuhören +17, Zauberkunde +25, Beobachten +17

Gift (Übernatürlich): Verletzung, Zähigkeit SG 25, anfänglicher Schaden: Lähmung für eine Minute, sekundärer Schaden: 1w6 Int. Die Rettungswurf SG basiert auf der Konstitution.

Taktik: Sruggut ist ein gefährlicher Gegner im Kampf. Er hat bereits falsches Leben und Magierpanzerung gewirkt, als die Spielercharaktere auf ihn treffen, und sein erster Akt im Kampf ist es, Unsichtbarkeit zu wirken, um sich eine Chance zu geben, seine defensiven Zauber zu wirken. Er tut dies in folgender Reihenfolge: Zauberesistenz, Luftgehen, Schild, Glaubensschild und göttliche Gunst. Wenn das erledigt ist, bleibt er auf Distanz und wirkt Finger des Todes auf die Spielercharaktere in jeder Runde und wechselt dann zu Stärkeres Skorchrays, wenn ihm die Zauber höherer Stufe ausgehen. Wenn er zum Nahkampf gezwungen wird, verlässt er sich auf Schaden und Lebendiges Töten. Er stellt sicher, dass er mindestens zwei Zauber der sechsten Stufe hat, um sich heilen zu können, wenn er unter 50 Trefferpunkte fällt.

Schatz: Sruggut hat in seinem Nest mehrere beeindruckende Bücher gesammelt, die alle durch alte Magie erhalten wurden. Die meisten Bücher umfassen eine Sammlung religiöser Studien über Nekromantie. Diese Bücher gewähren einen um +4 erhöhten Umstandbonus auf Wissen (Arkane) Würfe, die mit Nekromantie zu tun haben, und einen um +4 erhöhten Umstandbonus auf Wissen (Religion) Würfe, die mit Göttern des Todes und der Untoten zu tun haben. Sie sind als Sammlung 8.000 GM wert und wiegen insgesamt 50 Pfund. Darüber hinaus hat Sruggut ein weiteres magisches Buch gefunden, das er noch nicht vollständig erforscht hat - ein Handbuch der körperlichen Gesundheit +2 (für ihn von geringem Nutzen, da er bereits ein ähnliches Buch gelesen hat).

See aus Würmern (SG 16)

Diese immense Höhle ist gefüllt mit einem grausamen Meer aus sich windendem Grün und dem

übelkeitserregenden Flüstern von Millionen von schleimigen Körpern, die über einander gleiten. Es gibt keinen Boden - der Gang fällt zu einer welligen Oberfläche eines riesigen Sees aus grünen Würmern hinab. Die wellende Oberfläche liegt etwa 1,5 m unter dem Boden des Gangs, während die Decke sich zu einem fast neunzig Fuß hohen Gewölbe erhebt. Niedrige Steininseln ragen hier und da aus der wurmartigen Weite hervor, und zusätzliche Gänge erstrecken sich aus dem Meer und führen zurück auf festen Boden in der gegenüberliegenden Wand sowie in den Wänden zur Linken und zur Rechten.

Ein schreckliches Zeugnis für die Macht und Korruption von Kyuss' Erhebung liegt unter der großen Halle des Tempels. Das Meer aus Würmern ist in der Tat eine sich windende Schicht aus Wurm-Schwärmen auf einem riesigen See aus stehendem Wasser. Der See selbst hat steile Wände, die bis zu einer Tiefe von 30 Fuß abfallen, bevor sie in einem kargen Schlammboden enden. Die Inseln selbst ragen wie Stalagmiten herunter und verbinden sich mit dem Seeboden.

Das Meer aus Würmern enthält fast drei Dutzend Wurm-Schwärme. Glücklicherweise greifen diese Wurm-Schwärme die SC nicht an, solange sie die Höhle durchqueren, ohne sie zu berühren. Sie verfolgen auch diejenigen nicht, die mehr als 3 m unter Wasser in den See tauchen: Die Würmer hier sind eine physische Manifestation, eine Art "Echo", von Kyuss' Erhebung zur Gottheit. Jeder der Würmer in diesem See, der getötet wird, erscheint sofort wieder und erschafft so einen ewigen See aus sich windender Bedrohung. Eine Kreatur, die die Oberfläche des Sees berührt, wird behandelt, als wäre sie innerhalb eines Wurm-Schwarmes mit effektiv unendlich vielen Trefferpunkten. Das Meer aus Würmern besitzt nicht die besondere Eigenschaft "Den vom Wurm berührten gehorchen" und folgt daher nicht den Befehlen der Untoten von Kyuss. Charaktere, die ins Meer der Würmer fallen (oder anderweitig mit den Würmern in Kontakt kommen), lösen die Vision 5 aus, sofern sie dies nicht bereits getan haben. Das Meer der Würmer kann nicht auf konventionelle Weise zerstört werden - obwohl Charaktere, die Mak'ar zerstören (siehe Bereich 13), feststellen, dass eine der Auswirkungen der Zerstörung des Lichts auch die Ruinierung dieses Meeres der Würmer ist.

Glücklicherweise müssen die SC das Meer der Würmer nicht zerstören, um ihre Mission

abzuschließen. Leider gibt es auch andere Kreaturen in dieser Kammer.

Kreaturen: Zwei Wurmrufe stehen auf dem südlichen Vorsprung, am Eingang des Gangs, der zu Bereich 13 führt, Wache. Sobald sie die SC bemerken, wirken die Wurmrufe Luftgehen, damit sie sich mühelos in der Gegend bewegen können, und gehen vor, um die SC anzugreifen. Sie vermeiden den Nahkampf und nutzen Luftgehen, um in der Luft in einer Entfernung von 12 m zu stehen, sodass sie mit Schneidendem Dunkelheit, beschleunigter Personenbannung und Flammenstürmen angreifen können. Die Wurmrufe können das Meer der Würmer nutzen, um ihre besondere Fähigkeit Wurmheilung zu aktivieren, solange sie physisch die Oberfläche des Sees erreichen können.

Die eigentliche Bedrohung, die in dieser Höhle lauert, ist jedoch ein Überwurm. Der immense Wurm verbringt die meiste Zeit direkt unter der Oberfläche des Sees und steigt sofort hoch, um anzugreifen, sobald er jemanden in der Kammer bemerkt (entweder aufgrund seiner starken Sinne und Nachtsicht oder weil einer der Wurmrufe um Hilfe ruft). Obwohl nur geringfügig intelligent, ist der Überwurm klug genug, um Mächtiger Schlag oder Verbesserter Heftiger Angriff zu verwenden, um Charaktere ins Meer der Würmer zu stoßen. Wenn er eine Kreatur ins Meer der Würmer stößt, nutzt er seine Fähigkeit Ruf des Wurmgesetzes, um diese Kreatur zu betäuben und sie dazu zu zwingen, in den Würmern zu verbleiben, bis ihre unholy Arbeit erledigt ist. Wormeallers (2): je 90 Trefferpunkte; siehe Anhang.

Overwurm: 250 Trefferpunkte; siehe Anhang.

Die Ritter des Wurms (SG 16)

Dieser Raum scheint im Vergleich zur kalten und kargen Einrichtung der anderen Kammern in dem Komplex fehl am Platz zu sein. Der Boden ist mit einem dicken grünen Teppich bedeckt, und eine lange, gepolsterte Liege befindet sich in der Mitte des Raumes. Kleine gepolsterte Hocker umgeben die Liege. Die Wände sind mit albatraumhaften Szenen einer dualen Welt verziert. Der untere Teil dieser Schnitzereien zeigt eine Welt von Höhlen und verwinkelten Tunneln, die von massiven Würmern befallen sind - Kreaturen, die wie Menschen aussehen, die sich als Würmer ausgeben, und Kreaturen, die noch schrecklicher sind als beides. Im oberen Teil brechen diese Wurmmonster aus dem Boden hervor, um zahlreiche menschlicheroide Zivilisationen zu verwüsten und zu zerstören. Drachen mit Wurmköpfen fliegen in den Himmeln darüber, und über ihnen allen thront eine riesige Gestalt in Plattenrüstung, die eine seltsame Stangenwaffe führt, die die

Eigenschaften einer Spitzhacke, einer Axt und einer Streitkolben kombiniert. Das Gesicht des Mannes ist von der Kapuze seines dunkelgrauen Umhangs verdeckt, aber Würmer tropfen unter seiner Kapuze hervor.

Kreaturen: In dieser Kammer bereitete sich Kyuss auf seine Erhebung vor und erhob sich dann, um den Turm der Langen Schatten zu betreten. Drei seiner bevorzugten Ritter, die alle anwesend waren, als Kyuss Göttlichkeit erlangte, lebten einst in dieser Gruppe von Kammern. Heute verweilen sie hier immer noch als untote Verhöhnungen dessen, was sie einst waren. Diese drei Ritter von Kyuss sind Barnos Indarna (der Träumer des Grünen), Kardic (der Schattenwurm) und Markath (der Magentöter). Sie verbringen lange Jahre in Betrachtung, ihre untoten Seelen unberührt vom Lauf der Zeit, während sie Wache halten und wissen, dass ihr furchteinflößender Herr zurückkehren wird. Und wenn das Zeitalter der Würmer beginnt, werden sie die Herrschaft über die Ruinen der Welt erhalten.

Barnos Indarna, Kyuss-Ritter: 184 Trefferpunkte; siehe Anhang.

Kardic, Kyuss-Ritter: 184 Trefferpunkte; siehe Anhang.

Markath, Kyuss-Ritter: 184 Trefferpunkte; siehe Anhang.

Taktik: Die Ritter sind mächtige physische Bedrohungen mit der Erfahrung, ihre Fähigkeiten durch kluge Taktiken zu untermauern. Wenn nicht offensichtlich ein anderer Weg besser ist, konzentrieren sich die Ritter darauf, göttliche Zauberkrieger zu zerstören, da sie wissen, dass solche Feinde Macht über ihre untoten Formen haben könnten.

Der Bote (SG 17)

Diese Kammer, opulent nach nahezu jedem Maßstab, wirkt trotz ihrer Pracht irgendwie fremdartig. Möbel, die in seltsamen und unbequemen Winkeln platziert sind, verschmelzen mit den verstörenden Bildern der Teppiche und Wandteppiche, die den Raum schmücken. Diese Bilder sind manchmal verständlich und zeigen detaillierte Szenen von Gemetzel und Folter, während an anderen Stellen einfach abstrakte Muster von einem fremdartigen und unruhigen Geist gezeichnet sind.

Diese Kammer beherbergt einen Architekten des Zeitalters der Würmer und die Kreatur, die Kyuss mit der letzten Komponente versorgte, die für seine wahnsinnigen Wünsche notwendig war. Diese Kreatur ist ein Zauberkrieger-Lich namens Makar, wurde aber von Kyuss nur als Bote der Würmer bezeichnet.

Kreatur: Mak'ar hatte seine eigenen Gründe, Kyuss mit dem Wurm zu versorgen, der ihm solche berühmte Macht verleihen würde. Indem er dies tat, ermöglichte der Zauberkrieger eine Reihe von Prophezeiungen, auf die er während seiner planaren Erkundungen gestoßen war - Prophezeiungen, die von den Endzeiten dieser Welt sprachen. Während die anderen Zauberkrieger diese Prophezeiungen nur für faszinierende Artefakte hielten, wurde Mak'ar von ihnen und dem Nekromantiepotenzial des prophezeiten Zeitalters der Würmer besessen.

Mak'ar war in seinem früheren Leben ein monströses humanoides Wesen. Seine Verwandlung in ein Lich erforderte andere Opfer als die, die von einem menschlicheroiden Wesen verlangt wurden (einschließlich der Aufgabe seines chromatischen Scheibens, eines magischen Gegenstands, den die meisten Zauberkrieger höher schätzen als ihr eigenes Leben). Das Endergebnis ist dasselbe wie bei einem normalen Lich. Mak'ar hat keine Phylakterie mehr - sie wurde im gleichen Kampf mit den Elfen und Eladrin zerstört, der in der Erschaffung des Obsidianrings gipfelte. Mak'ars enge Verbindung zu Kyuss verhindert, dass er aus dem Ring entkommt, als ob er einer der Diener des Wurmgottes wäre, obwohl er technisch gesehen keiner ist. Tatsächlich verhindert der Ring sogar seine Flucht mittels Teleportationsmagie. In den letzten zweitausend Jahren hat er geduldig hier gewartet, in der Hoffnung auf den Zusammenbruch des Rings mit dem Beginn des Zeitalters der Würmer.

Mak'ar ist der gefährlichste Feind, mit dem die SC in diesem Abenteuer konfrontiert werden. Glücklicherweise bedeutet die Tatsache, dass er hier im Obsidianring gefangen ist, dass seine Möglichkeiten zur Genesung begrenzt sind, falls die Gruppe zum Rückzug gezwungen wird.

Mak'ar, BOTE DER WÜRMER CR17

Verbesserter Zauberkrieger-Lich

CE Mittelgroßer Untoter

Monster Manual 167, Monster Manual |! 187
Ini +4; Sinne Dunkelsicht 18 m, Unsichtbarkeit erkennen; Zuhören +23, Beobachten +23

Aura Furcht (18 m Radius, Will SG 26)

Sprachen Telepathie auf 1.600 km

RK 27, BÜ 16, FF erwischt 23

TP 97 (mit falschem Leben 112) (15 TW);

RK 15/ stumpf und magisch

Immun Kälte, Elektrizität, geistbeeinflussend, polymorph; Untote Eigenschaften

SR 21

Ref +10, Ref +18, Will +19

Bew 9 m

Nahkampf BÜ +13 (1W8+5 negative Energie plus dauerhafte Paralyse; Will SG 26 halbiert den Schaden, Fort SG 26 widersteht der Paralyse)

GAB +15; Ringkampf +13

Bekannte Zauberkrieger (ZS 17, +19 berührte Reichweite)

(5/Tag) – Irrgarten, Machtwort Betäubung (7/Tag) – Begrenzter Wunsch**,

Machtwort Blindheit, Prismenspray (SG 27) (7/Tag) – Kettenblitz (SG 26), Großes Magie bannen, Abstoßung (SG 26)

(8/Tag) – Kontakt zu anderer Ebene, Kegel des Eises (SG 25), Monster festhalten (SG 24), Mauer aus Kraft

(8/Tag) – Monster bezaubern (SG 23), Verwirrung (SG 23), Entkräftung, Feuerschild

(8/Tag) – Verschiebung, Feuerball (SG 23), Langsam (SG 22), Vampirberührung

(8/Tag) – Untoten befehlen (SG 21), Falsches Leben, Pracht des Adlers, Spiegelbild, Versengender Strahl

(9/Tag) – Schneller Rückzug, Magierpanzer, Magischer Geschoss, Schutz vor Gut, Strahl der Schwächung

(6/Tag) – Säurestrahl, Geistergeräusch (SG 19), Magische Hand, Ausbessern, Botschaft, Gaukelei, Kältestrahl, Magie lesen, Resistenz

*Mak'ar hat bereits einen Zauberkrieger dieser Stufe gewirkt, daher hat er einen Zauberkrieger weniger pro Tag als normal.

**Mak'ar hat 3.000 Erfahrungspunkte zur Verfügung, um Begrenzter Wunsch-Zauberkrieger zu wirken.

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 17):

Beliebig oft – Magie entdecken, Unsichtbarkeit wirken

1/Tag – Dimensionswechsel (Solange der Obsidianring intakt ist, kann Mak'ar diese zauberähnliche Fähigkeit nicht auf sich selbst anwenden, aber er kann sie immer noch auf andere anwenden)

Fähigkeiten ST 7, GE 18, KON —, IN 24, WE 21, CH 29

Besondere Fähigkeiten +4 Widerstand gegen Vertreiben, Geschützter Geist, Zauberverweben

Talente Handwerk: Stab, Handwerk: Wundersame Gegenstände, Kämpferisches Zaubern, Zauberverstärkung, Zauberkrieger verlängern, Ring schmieden, Fokussierter Zauberkrieger (Abjuration), Fokussierter Zauberkrieger (Evocation)*, Zauberkrieger

Fertigkeiten Konzentration +9, Wissen (Arkane) +25, Wissen (Religion) +16, Wissen (Die Ebenen) +25, Zuhören +23, Zauberkunde +27, Beobachten +23, Benutze Magisches Gerät +27

Besitztümer Robe des Widerstands +5 (wie ein Umhang des Widerstands +5), Ring des Kraftschields, Stab der Wut +2, Stab der Metamagie verlängern, Diadem der Charisma +6

Geschützter Geist (AF) Versuche anderer Kreaturen, telepathisch mit einem Zauberkrieger zu kommunizieren oder seine Gedanken zu lesen, scheitern immer, es sei denn, der Zauberkrieger erlaubt die Kommunikation. Eine Kreatur, die einen

solchen Versuch unternimmt, muss einen SG 22 Willensrettungswurf schaffen, oder sie ist für 1W6 Tage verwirrt. Dieser Effekt kann aufgehoben werden (Zauberstufe 17) oder mit "Heilen" oder "Große Wiederherstellung" entfernt werden. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Weisheit.

Zauberweben (AF) Mak'ar kann mehrere Zauber gleichzeitig wirken. Das Wirken eines Zaubers belegt eine Anzahl der Arme des Zauberwebers, die der Stufe des Zaubers entspricht. Ein Zauberweber kann mehrere Zauber gleichzeitig wirken, solange die Summe der Zauberebenen sechs oder weniger beträgt. Er könnte zum Beispiel einen Zauber der 6. Stufe, einen Zauber der 4. Stufe und einen Zauber der 2. Stufe wirken oder einen Zauber der 3. Stufe und drei Zauber der 1. Stufe. Ein einzelner Zauber der 0. Stufe belegt einen Arm. Wenn Mak'ar einen Zauber der 6. Stufe oder höher wirkt, kann er in dieser Runde nur einen Zauber wirken. Das Halten von Gegenständen behindert diese Fähigkeit nicht.

Taktiken: Mak'ar ist bereit, mit den Spielern zu sprechen (via Telepathie), aber er hat kein Interesse daran, Bündnisse zu schließen. Er kommuniziert nur, um herauszufinden, wie viele der Prophezeiungen des Zeitalters der Würmer bereits eingetroffen sind. Sobald er entscheidet, dass die Spieler ihm nichts mehr zu sagen haben, erkennt er, dass sie eine Rolle dabei spielen könnten, zumindest eine der verbleibenden Prophezeiungen zu erfüllen. Es sei denn, sie greifen ihn zuerst an, initiieren sie keinen Kampf. (Der Verlust seiner Phylakterie spielt ebenfalls eine Rolle bei seiner Bereitschaft, die Spieler in Ruhe zu lassen.) Natürlich, wenn die Spieler Mak'ar unzerstört lassen, haben sie nicht nur einen der größten Diener von Kyuss aktiv gelassen, sondern sie werden auch nicht in der Lage sein, die letzte Vision zu erleben, die auf sie wartet.

Mak'ar wirkt täglich Magierpanzer und falsches Leben und verlängert ihre Dauer mit seinem Stab. Wenn der Kampf beginnt, wirkt er Abstoßung (indem er den Radius so weit wie möglich einstellt). In der zweiten Runde wirkt er Spiegelbild, Verschiebung und Eilige Flucht. In der dritten Runde wirkt er Feuerschild und Verbrühender Strahl. Wenn er es mit besonders starken Feinden zu tun hat, setzt er einen Irrgartenzauber ein. Wenn er unter 30 Trefferpunkte fällt, versucht er sich zurückzuziehen und verwendet begrenzte Wünsche, um sich selbst die Verwundeten-Kritischen-Wunden zu wirken und Schaden zu heilen. Wenn er keine andere Wahl hat, versucht Mak'ar sein Fortbestehen zu erkaufen, indem er den Spielern seine Schatz und magische Ausrüstung anbietet und hofft, die demütigende Niederlage zu überleben, bis das Zeitalter der Würmer kommt und ihn befreit, woraufhin er keine Kosten scheut, die Spieler aufzuspüren, um sie zu töten und seine Ausrüstung zurückzuerlangen.

Schatz: Zu Mak'ars Besitztümern gehören mehrere wertvolle Gegenstände, darunter eine Jadestatue eines grünen Drachen im Wert von 1.000 GM, eine riesige schwarze Perle im Wert von 2.000 GM, eine Diamant- und Platinhalskette im Wert von 3.000 GM und drei gut erhaltene Gemälde von Kuluth-Mar in seiner Blütezeit im Wert von jeweils 2.000 GM.

Entwicklung: Mak'ars fortwährende Anwesenheit ist die Hauptkraft, die die Macht innerhalb der Ziggurat von Kyuss aufrechterhält. Seine Zerstörung trennt die Verbindung zwischen diesem Tempel und Kyuss - dies hat mehrere Auswirkungen. Erstens gewährt es den Spielern die sechste (und letzte) Vision. Zweitens führt es dazu, dass alle langfristigen magischen Effekte im Spire of Long Shadows versagen. Drittens zieht es die unerwünschte Aufmerksamkeit von Kyuss selbst auf sich - danach weiß der Wurm-Gott, dass die Spieler eine reale Bedrohung für seine Pläne darstellen. Glücklicherweise kann er jetzt wenig dagegen tun, aber da das Zeitalter der Würmer näher rückt, können die Spieler damit rechnen, direktem Widerstand von Kyuss zu begegnen.

Zu den magischen Effekten in der Umgebung, die mit Mak'ars Zerstörung aufgehoben werden, gehören die Erzeugung der Visionen, die die Spieler erlebt haben, die beunruhigende Aura in Bereich 3 in der Nähe der Schachteröffnung, der Brunnen der Grünen Versuchung und der Konservierungseffekt in Bereich 8. Zusätzlich schmelzen alle Kyuss-Würmer im Boden darüber, die Wurmenschwärme im Dungeon und diejenigen im Meer aus Würmern zu Schlamm und sterben. Diejenigen Würmer, die immer noch in Wirten existieren, überleben.

Die dramatischste Auswirkung dieser Ereignisse ist das Zerfallen des Spire of Long Shadows. Das erstaunliche Bauwerk, das hauptsächlich durch den göttlichen Willen von Kyuss aufrecht erhalten wurde, schwankt und stürzt schließlich wie ein gefälltter Baum ein, wobei es beim Aufprall den obsidianenen Ring durchbricht und zerstört. Charaktere in den Bereichen 1-5 müssen einen SG-20-Stärke-Rettungswurf machen, um nicht zu Boden geworfen zu werden. Diejenigen in den Bereichen 6-13 hören den gewaltigen Klang des Einsturzes und spüren das Erdbeben, sind aber ansonsten nicht betroffen.

TK 319

Zornstab

Mak'ars spitze Stange ist ein Zornstab +2. Solange der Stab in einer Hand getragen wird, gewährt er dem Träger einen Abwehrbonus von +2 auf die Rüstungsklasse. Er ermöglicht auch einem Zauberkundigen, die

Wirksamkeit eines Zauberspruchs von 6. Grad oder niedriger pro Tag zu steigern, indem er ihn so verändert, als ob er unter dem Effekt der Eigenschaft "Zauberverstärkung" stünde. Das Aktivieren dieser Fähigkeit ist eine kostenlose Aktion und beeinflusst weder den Zauberspruchgrad noch die Zauberdauer des veränderten Zauberspruchs (auch nicht bei Zauberern und anderen spontanen Zauberern). Der Zornstab erschien in Complete Arcane.

Starke Abjuration; ZL 7; Stab herstellen, Zauberverstärkung, Zauberspruchfokus, Schutz vor Chaos/Böses/Gutes/Gesetz, die Zauberstufe des Erschaffers muss mindestens dreimal so hoch sein wie der Bonus, der dem Stab zugewiesen wird; Preis 38.800 GM.

Gedanke

Vision G: Das Zeitalter der Würmer

Aktivierung: Mak'ar, der Herold der Würmer, zerstören.

Der Raum löst sich in Dunkelheit auf, während die Luft von seltsamen und beängstigenden Flüstern erfüllt wird. Es klingt, als ob hundert verschiedene Stimmen in hundert verschiedenen Sprachen sprechen würden, aber einen Augenblick später vereinen sich die Stimmen zu einer einzigen und die Sprache wird verständlich. Diese Worte handeln von den Prophezeiungen des Zeitalters der Würmer, und während sie sprechen, manifestieren sich Visionen, in denen die Prophezeiungen wahr werden. Du kannst die Ereignisse beobachten, als wärest du ein Gott, der auf eine geplagte Welt herabschaut. Die Visionen sind gewalttätig und grausam. Legionen von von Würmern zerfressenen Toten erheben sich aus schlammigen Gräbern. Ein riesiger, dämonischer Baum erwacht zu zerstörerischem Leben mitten in einer unbekannten Stadt. Ein brennender Komet stürzt aus den Himmeln herab und schlägt mit einer gewaltigen, pilzförmigen Wolke der Zerstörung auf die Erde ein. Eine andere Stadt, deren Marktplatz von einer Wolke schwarzen Rauchs umgeben ist, gefüllt mit Augen, wird von Schatten beherrscht, die sich unabhängig von ihrer Quelle bewegen. Ein kichernder Mann befestigt eine geklauene und verdorrte Hand an der blutenden Stumpf seines Arms, und die Hand erwacht zu unholy Leben. Eine Stadt, die im Herzen eines Vulkans gebaut wurde, erleidet während eines teilweisen Ausbruchs eine Tragödie, bei der ihr südöstliches Viertel zusammenbricht. Während jede dieser Szenen vorbeifliegt, begleitet sie ein erdrückendes Gefühl der Gewissheit - diese Ereignisse haben bereits stattgefunden. Doch schließlich sprechen die flüsternden Stimmen von zwei weiteren Prophezeiungen, und diese werden von Dunkelheit begleitet. "Ein dreiteiliger Geist wird wieder eins, und auf seinen Rat hin werden die Mächtigen zunichte gemacht", flüstern die Stimmen.

Und dann: "Am Vorabend des Zeitalters der Würmer wird ein Held der Grube seinen Ruhm nutzen, um einer Stadt den Toten zu schenken." Danach herrscht Stille. Es scheint, dass noch zwei Prophezeiungen erfüllt werden müssen.

Wissen (Religion) SG 14: Die von Würmern zerfressenen Toten, die aus den Gräbern auferstehen, sind Nachkommen von Kyuss.

Wissen (Die Ebenen) SG 20: Der große Baum ist die physische Manifestation eines Dämonenfürsten namens Malgarius.

Wissen (Arkan) SG 30: Der "Komet", der auf die Erde stürzte, war tatsächlich ein alter Tempel namens Fane of Scales, der Gerüchten zufolge vor zwei Jahren über einer abgelegenen ländlichen Region vom Himmel gefallen ist.

Wissen (Geographie) SG 25: Die von Dunkelheit umgebene Stadt, gefüllt mit Augen, ist tatsächlich Istivin, ein Ort, der lange Zeit als verflucht und von dämonischen Geistern heimgesucht galt.

Wissen (Arkan) SG 25: Die Hand, die der Mann an seinen blutenden Handgelenk anbringt, ist die berühmte Hand von Vecna.

Wissen (Geographie) SG 25: Die Stadt, die in der Caldera eines Vulkans erbaut wurde, ist Cauldron, und die Katastrophe, die sie heimgesucht hat, ereignete sich vor etwa einem Jahr.

EP: Vergib den Charakteren Erfahrungspunkte für das Zeugen dieser Vision, als hätten sie eine Kreatur mit HG 14 besiegt.

Abschluss des Abenteuers:

Die Zerstörung des obsidianenen Rings ermöglicht es den überlebenden Kreaturen, in den umliegenden Dschungel zu entkommen, aber da die Mehrheit der Würmer von Kyuss stirbt, wenn Mak'ar zerstört wird, sollte der Einfluss auf die Umwelt minimal sein. Wenn noch einige der Kyuss-Ritter überleben, machen sie sich auf den langen Weg nach Norden, um sich ihrem Meister im Wormcrawl-Fissure wieder anzuschließen. Wenn du vorhast, "Into the Wormcrawl Fissure" oder "Dawn of a New Age" zu spielen, kannst du die Charaktere in diesen Abenteuern auf diese Ritter treffen lassen, wenn du möchtest.

Wenn die Charaktere Mak'ar besiegen und den Spire of Long Shadows zum Einsturz bringen, verfestigt sich die Magie der Visionen, die sie berührt hat, in ihren Seelen. Sie sind nun unausweichlich mit den Prophezeiungen verbunden. Mehr denn je werden ihre Handlungen (oder Untätigkeit) über den endgültigen Ausgang des Zeitalters der Würmer entscheiden. Als Ergebnis hat das Schicksal selbst einen besonderen Platz

für die Charaktere vorgesehen, und jeder Charakter erhält eine bestimmte Anzahl von Schicksalspunkten. Addiere die Anzahl der Visionen, die die Charaktere bezeugt haben. Diese Summe entspricht der Anzahl der Schicksalspunkte, die du jedem Charakter verleihen solltest. Ein Schicksalspunkt kann jederzeit ausgegeben werden, um das Ergebnis eines Würfelwurfs mit einem W20 sofort neu zu würfeln. Der Charakter muss das neue Ergebnis akzeptieren, auch wenn es niedriger ist als das vorherige (es sei denn, der Charakter gibt einen weiteren Schicksalspunkt aus, um auch dieses neue Ergebnis neu zu würfeln). Schicksalspunkte können den Charakteren helfen, ihr Schicksal an entscheidenden Punkten während des restlichen Verlaufs des Zeitalters der Würmer-Pfades zu manipulieren. Einmal ausgegebene Schicksalspunkte sind für immer verbraucht. Es ist möglich, dass bestimmte Handlungen im Verlauf dieser Kampagne den Charakteren weitere Schicksalspunkte gewähren können, aber vorerst sind diejenigen, die sie durch das Zeugen der verborgenen Geheimnisse von Kyuss' Ursprung erlangt haben, alles, was sie bekommen.

Note: "Zeitalter der Würmer" translates to "Age of Worms." "Abenteuer Pfad" translates to "Adventure Path."

Nachdem die Charaktere die Ruinen von Kuluth-Mar von Kyuss' Dienern befreit haben und alles gelernt haben, was sie konnten, ist es an der Zeit für wohlverdiente Ruhe in Magepoint. Bei ihrer Rückkehr finden sie Manzoriar äußerst interessiert an dem, was sie gelernt haben. Es scheint sicher zu sein, dass es tatsächlich Kyuss ist, der prophezeit wurde, das Zeitalter der Würmer einzuleiten - um eine Chance zu haben, dieses kommende Zeitalter zu stoppen, müssen die Charaktere einen Mann aufhalten, der zu einem Gott geworden ist. Und derjenige, der am meisten über ihn weiß, Balakarde, ist seit Jahren verschwunden. Glücklicherweise haben Manzoriar und seine Verbündeten einen Durchbruch erzielt. Es scheint, dass Balakarde in den Tagen vor seinem Verschwinden in die berühmte Banditenstadt Alhaster gereist ist, um Ratschläge von jemandem namens Lashonna einzuholen. Was er in Alhaster entdeckt hat, könnte sein Untergang herbeigeführt haben, aber es könnte auch ein Schlüsselteil sein, um das Zeitalter der Würmer zu verhindern.

Anhang: Die Brut von Kyuss

Als Sterblicher und Gott war Kyuss immer bestrebt, neue Monstrositäten mit der Kraft der Untoten zu formen. Kein Sieg war für Kyuss so süß wie diejenigen, bei denen er nicht nur seinen Feind vernichtete, sondern ihn auch als untote Kreatur zum Leben erweckte, die seinem eigenen bösen Willen ausgeliefert war. Die Erschaffung von

Untoten, verdreht und ins Leben zurückgeholt durch die verderblichen grünen Würmer, die einen Großteil von Kyuss' Macht besitzen, war für ihn eine Kunst und eine Leidenschaft, ein Akt, der für sich selbst erfüllend war, ebenso wie für jede Rolle, die er in seinen großartigen Plänen zur Göttlichkeit spielte.

Eviscerator-Käfer
(Hund von Kyuss)

Der aufgeblähte Käfer bewegt sich mit unnatürlicher Geschwindigkeit, seine Mandibeln klicken und klicken und klicken in einem verrückten Rhythmus. Die verrottete und zerfressene Schale ruft Gedanken an altes Verfall und unfassbare Korruption hervor, und winzige grüne Würmer, jede für sich eine zappelnde Abscheulichkeit des Schreckens, winden sich durch diese Löcher in seinem Exoskelett.

EvisceraTor KÄFER HG 10

Immer CE Großes Untotes Wesen

Init +7; Sinne Dunkelsicht 60 ft.; Hören +0, Sehen +21

Aura Wahnsinniges Gezirpe (120 ft.)

RK 27, BÜ 12, FF hä me C:

Geschicklichkeit, +15 natürlich als Be")

Trefferpunkte 117 (18TW); RK 10/Silber 4

Immunität gegen Untote Eigenschaften |

ZÄH +8, REF +11, WIL +13

Bewegungsrate 60 ft.

Nahkampf Biss +19 (4d6+11 plus 2d6/15-20)

2 Klauen +14 (1d6+5)

Reichweite 10 ft.; Reichweite 5 tbs

GAB +9; Ringkampf +24."

Angriffsoptionen Nekrotischer Biss

Fähigkeiten Stärke 32, Geschicklichkeit 16,

Konstitution —, Intelligenz 2, Weisheit 10,

Charisma 14 Mw -

Besondere Fähigkeiten Gestärkter Kritischer

Treffer, Gehorche dem eee., Wurmberührung,

Wurmheilung AP

Talente Kampfreflexe, Große Zähigkeit,

Verbesserte kritischer Treffer (Biss),

Verbesserte Initiative, Verbesserte

Natürliche Waffe (Biss), Eiserner Wille,

Blitzreaktionen

Fertigkeiten Sehen +21

Umgebung Beliebige, in Verbindung mit

Kyuss

Organisation Einzelgänger, Paar oder Brut (3-6)

Schatz Keine

Weiterentwicklung 19-22 TW (Groß), 23-42 TW (Riesig), 43-54 TW (Gigantisch)

Vor langer Zeit von Kyuss erschaffen, als er Hohepriester in Kuluth-Mar war, waren die Eviscerator-Käfer die ersten unter einer Kategorie von untoten Ungeziefer, die zusammen als die Hunde von Kyuss bekannt sind. Die Hunde von Kyuss werden nur selten außerhalb von Gebieten wie Kuluth-

Mar oder dem Wurmkratergraben angetroffen, wo Kyuss' Einfluss am stärksten ist. Zu den Hunden von Kyuss, die angeblich im Wurmkratergraben leben, gehören die Gedankenmörder-Skorpione und die Erdkrebs-Tausendfüßer.	einfältig sind, folgen Eviscerator-Käfer unfehlbar einfachen Befehlen, die ihnen von anderen untoten Dienern Kyuss' gegeben werden.	Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 16.; Rettungswurf SG:); beliebig oft—Gutes entdecken; 1/Tag—Stierkraft, Totengeläute (SG 27), Schutz vor Energie
Die Hunde von Kyuss sprechen keine Sprachen und verstehen auch keine, gehorchen jedoch einfachen geistigen Befehlen und Gesten von anderen Dienern Kyuss'.	Wurmheilung (Übernatürlich): Eviscerator-Käfer werden durch die abscheuliche Kraft geheilt, die in den zuckenden Würmern von Kyuss gefangen ist. Als eine Vollround-Aktion, die Angriffe der Gelegenheit provoziert, kann ein Hund von Kyuss eine benachbarte Wurmchwarm verschlingen. Dadurch wird der Hund von Kyuss von jeglichem Schaden geheilt und alle durch den Heilzauber entfernten Zustände werden aufgehoben. Der Wurmchwarm wird dabei vollständig zerstört, aber unternimmt keine Anstrengungen, sich gegen diese Verschlingung zu verteidigen.	Attribute Str 28, Gesch 10, Kon 10, Int 12, Weis 15, Cha 20 Besondere Eigenschaften Dunkler Segen, Kriegerischer Ruf, Widerstand gegen Wenden +4, Unheilhafte Robustheit, Wurmheilung
Kampf	Kyuss-Ritter	Talente Cleverer Hieb, Exotische Waffe (Zweihandschwert), Verbessertes Zerschlagen, Eiserner Wille, Kraftvoller Angriff, Waffenfokus (Zweihandschwert)
Die beinahe einfältigen Eviscerator-Käfer setzen einfache Taktiken ein. Wenn sie sich mit anderen ihrer Art zusammenschließen, verteilen sich die Käfer instinktiv und konvergieren von mehreren Seiten auf ihr Ziel. Diese instinktive Schwarmtechnik erhöht die Chance, Flankenangriffe zu erzielen, und verhindert, dass sie durch großflächige Angriffe zerstört werden.	Die Gestalt trägt dunkle Rüstung, die einen Großteil seiner Form verbirgt, aber sein skelettartiges Gesicht und sein abscheulicher Gestank lassen keinen Zweifel daran, dass er nichts anderes als irgendeine Art von Untoten sein kann. Kleine grüne Würmer, deren Mäuler mit Reihen von gezackten Zähnen gefüllt sind, winden sich entlang seiner Rüstung, kriechen unter ihren Platten und Paneelen. Sein grauenerregendstes Merkmal sind seine Augen, die durch die räuberischen Mäuler von zwei aufgeblähten Würmern ersetzt wurden.	Fertigkeiten Konzentration +19, Einschüchtern +24, Wissen (Religion) +20, Wahrnehmung +21, Beobachten +21 Umgebung: Beliebig, aber mit Verbindung zu Kyuss
Gestärkter Kritischer Treffer (AF): Der Bissangriff eines Eviscerator-Käfers droht einen kritischen Treffer bei einem Wurf von 18-20. Da die meisten Eviscerator-Käfer auch den Talent Verbesserter kritischer Treffer (Biss) besitzen, liegt ihr Bedrohungsbereich mit einem Bissangriff bei 15-20.	Kyuss-RITTER HG 13	Organisation: Einzelgänger, Paar oder Schwarm (3-6)
Wahnsinniges Gezirpe (Übernatürlich): Das Klackern der Mandibeln des Eviscerator-Käfers ist hypnotisierend, und lebende Kreaturen, die den Klang hören, tun nichts anderes, als sich an ihren Schädeln festzuhalten und vergeblich zu versuchen, ihren Verstand von dem schrecklichen Klang zu befreien. Zu Beginn der Aktion des Käfers müssen alle lebenden Kreaturen innerhalb von 16 m, die das Klackern des Käfers hören können, einen SG 21 Willenswurf machen, oder sie können in dieser Runde keine Aktionen ausführen. Für jeden zusätzlichen Käfer, der sich innerhalb der Reichweite der Zielkreatur befindet, erhöht sich der SG, um dem wahnsinnigen Gezirpe zu widerstehen, um 2. Dies ist ein Schall- und Geistesbeeinflussender Effekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.	Immer CE Mittelgroßer Untoter	Schatz: +2 Vollplattenrüstung, +1 schwerer Stahlschild, +1 unholy Bastardschwert Aufstieg: 17-32 TW (mittelgroß)
Nekrotischer Biss (Übernatürlich): Nekrotische Energie strömt durch den Eviscerator-Käfer. Diese Energie durchdringt die Mandibeln der Kreatur mit der rohen Energie des Untodes und verursacht bei jedem erfolgreichen Nahkampfangriff zusätzliche 2W6 Punkte Schaden durch negative Energie. Dieser zusätzliche Schaden wird bei einem erfolgreichen kritischen Treffer nicht vervielfacht und heilt Untote anstatt ihnen zu schaden.	Init +0; Sinne Dämmerlicht 60 ft.; Wahrnehmung +21, Beobachten +21 Sprachen Abyssisch, Flanisch (oder eine ähnliche antike Sprache aus deiner Kampagne) RK 30, BÜ 10, FF 30; +6 natürlich, +10 Rüstung, +4 Schild TP 184 (16 TW); DR 10/Silber Immunität gegen Kälte, Elektrizität; Eigenschaften eines Untoten Ref +10, Will +17 Bewegungsrate 20 ft. in Rüstung (Grundbewegungsrate 30 ft.) Nahkampf +1 unheiliges Zweihandschwert +22/+17 (1W10+15/19-20) und 2 Bisse +13 (1W4+9 plus 1W4 Intelligenzabzug) GAB +8; Griff +17	beinhaltet Anpassung für S-Point Heftiger Angriff kann *Yh Als Kyuss die lebenden Seelen von Kuluth-Mar opferte, um seinen Aufstieg zur göttlichen Gestalt zu nähren, erweckte die Rückwirkung seiner necromantischen Transformation seine treu ergebenden Toten als die Nachkommen von Kyuss zum Leben. Die Generäle seiner Armeen wurden zu den Schwertern von Kyuss, und seine Priester wurden zu den Wurmrufenden. Die gefährlichsten und mächtigsten seiner Anhänger wurden etwas Besonderes. Kyuss hatte nur vier persönliche Leibwächter, alle Schwarze Gardisten, und alle vier waren an seiner Seite, als er aufstieg. Sie trugen die Hauptlast der necromantischen Rückwirkung und erhoben sich als seine Ritter. Heute sind diese vier Seelen die einzigen Kyuss-Ritter, die existieren. Jeder von ihnen hat praktisch identische Eigenschaften, außer dass jeder zwei einzigartige Gaben von dem Wurm gott besitzt. Während das Zeitalter der Würmer näher rückt, könnten anderswo in der Welt neue Kyuss-Ritter auftauchen, die ihre eigenen einzigartigen Gaben besitzen.
Gehorche dem Wurmberührten (Übernatürlich): Obwohl sie beinahe	Besondere Angriffe Gaben von Kyuss	Kampf: Obwohl jeder Kyuss-Ritter unterschiedliche Gaben vom Wurm gott besitzt, bleiben ihre grundlegenden Taktiken gleich. Ein Kyuss-

Ritter ist außergewöhnlich wachsam und wirkt beim ersten Anzeichen von Ärger schnell Stierkraft. Es sei denn, er hat Grund zu der Annahme, dass seine Feinde Säure- oder Schallangriffe verwenden, wirkt er auch Feuerenergieschutz auf sich selbst: Seine Stärke liegt im Nahkampf, also nähert sich der Kyuss-Ritter seinen Feinden so schnell wie möglich, um sie anzugreifen. Er greift mit seinem Bastardschwert an und kann auch angreifen, indem er seine "Augen" auf langen Stielen ausstreckt und nach jedem in Reichweite beißt.

Dunkler Segen (Übernatürlich): Ein Kyuss-Ritter wendet seinen Charisma-Bonus auf alle Rettungswürfe an.

Gaben von Kyuss (Übernatürlich): Jeder Kyuss-Ritter besitzt zwei einzigartige Gaben, die ihnen von ihrem göttlichen Patron gewährt werden.

Gaben von Nezzarin: Nezzarin hat die Gabe des wahren Sehens (eine konstante Wirkung, die nicht aufgehoben werden kann). Darüber hinaus ist Nezzarins Sehkraft übernatürlich scharf und gewährt ihm einen Einsichtsbonus von +20 auf Such- und Wahrnehmung-Checks sowie auf alle Initiative-Würfe.

Gaben von Barnos Indarna: Barnos Indarna ist von einem flüchtigen Schatten seiner früheren Existenz umhüllt. Einmal pro Runde kann dieser Schatten eine von Barnos' zauberähnlichen Fähigkeiten verwenden oder Visionen des Wurms als Freie Aktion heraufbeschwören - Barnos selbst muss keine Aktionen aufwenden, um diese Fähigkeit zu nutzen, aber sie werden immer noch behandelt, als ob er sie normalerweise für die Auflösung von Gelegenheitsangriffen eingesetzt hätte. Die Fähigkeit Visionen des Wurms ruft einen Bruchteil von Kyuss' mächtigen Visionen des Zeitalter der Würmer hervor und pflanzt dieses kurze Bild des Schreckens im Verstand einer nahegelegenen lebenden Kreatur ein. Diese Fähigkeit hat eine Reichweite von 20 m. Die Zielkreatur muss einen Willensrettungswurf gegen SG 23 machen, andernfalls wird sie für eine Runde betäubt und von kataklysmischen Visionen aus dem noch ungeborenen Zeitalter der Würmer überwältigt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Gaben von Kardic: Dreimal täglich als Freie Aktion (aber nur einmal pro Runde) kann Kardic eine Waffe, die er führt, in Schatten verwandeln und einen Angriff als BÜsangriff auflösen. Ebenfalls dreimal täglich kann er sich selbst als Freie Aktion in Schattenform begeben, um einem Schlag auszuweichen, der ihn getroffen hätte, und gewährt ihm eine 50%ige Ausweichchance gegen diesen bestimmten Angriff. Kardic muss diese Fähigkeit nutzen, bevor der Schaden festgelegt wird.

Gaben von Markath: Jedes Mal, wenn Markath einen kritischen Treffer mit einem Nahkampfangriff gegen einen Gegner erzielt, wird das Ziel von einem gezielten Großen Magiebann betroffen (Zauberstufe 16). Darüber hinaus entziehen Markaths Bissangriffe bei einem Treffer 2W4 Intelligenzpunkte statt 1W4.

Intelligenzzug (Übernatürlich): Jeder, der von einem der "Augen" des Ritters gebissen wird, erleidet 1W4 Punkte Intelligenzzug. Der Kyuss-Ritter heilt 5 Punkte Schaden jedes Mal, wenn er Intelligenz von einer Kreatur entzieht.

Kriegerischer Ruf (Übernatürlich): Ein Kyuss-Ritter erhält einen unheiligen Bonus, der der Hälfte seiner Trefferwürfel entspricht, auf alle Nahkampfwaffenangriffe.

Unheilige Zähigkeit (Außergewöhnlich): Ein Kyuss-Ritter erhält einen Bonus auf seine Trefferpunkte, der seinem Charisma-Bonus multipliziert mit seinen Trefferwürfeln entspricht.

Wurmheilung (Übernatürlich): Der Kyuss-Ritter wird von der schrecklichen Kraft geheilt, die in den sich windenden Würmern von Kyuss gefangen ist. Als eine Vollrunden-Aktion, die einen Angriff der Gelegenheitsangriffe provoziert, kann ein Kyuss-Ritter einen benachbarten Wurmsschwarm verzehren. Dadurch wird der Kyuss-Ritter von allen Schäden geheilt und alle Zustände, die durch den Zauber Heilung entfernt werden können, werden beseitigt. Der Wurmsschwarm wird dabei vollständig zerstört, unternimmt jedoch keine Maßnahmen zur Verteidigung gegen diese Verzehung.

Überwurm

Der riesige grüne Wurm hat ein bösartiges Maul, das von Reihe um Reihe nadelscharfer Zähne umringt ist. Die grüne Masse des Wurms flacht auf der Unterseite ab, die Farbe wird heller und die Ringe seiner Muskulatur ziehen sich enger zusammen. Er hat keine offensichtlichen Sinnesorgane, reagiert aber überraschend schnell auf Geräusche und Bewegungen.

ÜBERWURM CR15

Immer CE Gargantuan Magisches Tier
Init +3; Sinne Dunkelsicht 60 ft., Erdbebensinn 60 ft.; Wahrnehmungen +24, Wahrnehmung +1
RK 26, BÜ 5, FF 26; -4 Größe, -1 Geschicklichkeit, +21 natürlich A
Trefferpunkte 250 (20 TW); RK 15/Silber haben
Immunität gegenüber geistesbeeinflussenden Effekten, Gift
Ref +21, Ref +11, Will +7

Bewegungsrate 20 ft., graben 20 ft., schwimmen 10 ft.

Nahkampf* Biss +21 (4W6+42/19-20) i.

Bereich 20 ft.; Reichweite 20 ft. i

GAB +20; Grp +47

Angriffsoptionen Gewaltiger Schlag, Verbesserter Stoß, Heftiger Angriff, Verbessertes Ergreifen (Biss), Ganz verschlingen

Besondere Angriffe Ruf des Wurmgsotts
Werte Str 40, Gesch 8, Kon 24, Int 1, Weis 12, Cha 8

Besondere Qualitäten Gehorsam gegenüber dem wurmberührten, wurmbefallen

Talente Gewaltiger Schlag, Hohe Konstitution, Verbesserter Stoß, Verbesserte Kritische Treffer (Biss), Verbesserte Initiative, Verbesserter Natürlicher Angriff (Biss), Heftiger Angriff

Fertigkeiten Wahrnehmungen +24

Umgebung: Beliebige, in Verbindung mit Kyuss

Organisation: Einzelgänger, Paar oder Schwarm (3-6)

Schatz: Keine

Entwicklung: 21-30 TW (Gigantisch), 31+ TW (Kolossal)

beinhaltet Anpassung für Heftiger Angriff mit 10 Punkten

Ob sie die Quelle seiner Macht sind oder den Ausdruck seines wahnsinnigen Willens darstellen, die Würmer von Kyuss kommen in vielen Größen und Arten vor. Von den korrupten Würmern, die nicht größer als ein Finger sind, bis hin zum enormen Überwurm, verbindet sie alle ihre bösartige Absicht.

Überwürmer sind niemals weniger als 80 Fuß lang und wiegen mindestens 40.000 Pfund.

Kampf:

Sofern sie nicht von einem intelligenteren Diener von Kyuss dirigiert werden, konzentriert sich ein Überwurm auf einen Feind nach dem anderen. Angestachelt durch den Wahnsinn von Kyuss selbst, denken die Würmer niemals an Rückzug, sondern nur daran, lebendige Wesen in ihrem Weg zu zermalmen und zu verderben.

Ruf des Wurmgsotts (Übernatürlich): Obwohl sie selbst relativ unintelligent sind, trägt ein Überwurm den wimmelnden und bösartigen Willen seines Gottes und Schöpfers in sich. Einmal pro Runde als Freie Aktion kann ein Überwurm diesen widerwärtigen und krebsartigen Willen in andere lebende Wesen projizieren und dabei ein beliebiges lebendiges Wesen innerhalb von 16 m anvisieren. Das Ziel muss einen SG 19 Willenswurf bestehen, sonst wird es betäubt und sein Geist ist erfüllt von den schrecklichen Visionen, die im göttlichen

Bewusstsein von Kyuss wimmeln. Zu Beginn seines Zuges kann das Opfer jede Runde einen neuen Rettungswurf als Vollrunden-Aktion durchführen, der keine Gelegenheitsangriffe provoziert, um den Effekt zu beenden. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Der SG für den Rettungswurf basiert auf dem Charisma-Wert.

Verbessertes Ergreifen (AF): Um diese Fähigkeit einzusetzen, muss ein Überwurm mit seinem Bissangriff treffen. Anschließend kann er als Freie Aktion versuchen, einen Griff zu beginnen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Wenn er den Griffwurf gewinnt, hat er seinen Gegner im Griff und kann in der folgenden Runde versuchen, ihn zu verschlingen.

Dem Wurmberührten gehorchen (Übernatürlich): Obwohl sie fast verstandlos sind, folgen Überwürmer unfehlbar einfachen Befehlen, die ihnen von anderen untoten Dienern von Kyuss gegeben werden.

Ganz verschlingen (AF): Ein Überwurm kann versuchen, einen gegriffenen Gegner mindestens zwei Größenkategorien kleiner als er selbst zu verschlingen, indem er einen erfolgreichen Griffwurf durchführt. Sobald der Gegner verschlungen ist, erleidet er 2W8+16 Punkte Quetschschaden pro Runde und zusätzlich 6 Punkte Säureschaden vom Magen des Wurms. Das Opfer wird auch von den Würmern, die im Körper des Überwurms leben (siehe Wurmbefallen unten), angegriffen. Ein verschlucktes Wesen kann sich befreien, indem es eine leichte Hieb- oder Stichwaffe benutzt und 25 Punkte Schaden am Magen anrichtet (SG 20 Reflexwurf). Sobald das Wesen entkommen ist, schließt sich die Öffnung durch Muskelaktion wieder. Ein weiterer verschluckter Gegner muss sich selbst befreien. Der Magen eines Überwurms kann 1 großes, 2 mittlere, 8 kleine, 32 winzige oder 128 diminutive oder kleinere Gegner aufnehmen.

Wurmbefallen (AF): Ein Überwurm beherbergt Hunderte von kleineren Würmern von Kyuss. Jedes Wesen, das einen Überwurm mit einer natürlichen Waffe, einem unbewaffneten Angriff oder einer leichten Nahkampfwaffe angreift, muss einen SG 19 Reflexwurf bestehen, sonst krallen sich eine Anzahl Würmer in sein Fleisch und beginnen, in seinen Körper zu bohren. Der SG für den Rettungswurf basiert auf dem Geschicklichkeitswert. Sobald das Opfer befallen ist, erleidet es 1W6 Punkte Schaden pro Runde für 1W4+1 Runden. Am Ende dieses Zeitraums erreichen die Würmer das Gehirn des Wirtes. Während die Würmer sich im Körper eines Opfers befinden, zerstört ein "Remove Curse" oder "Remove Disease"-Effekt sie, und ein "Dispel Evil" oder "Neutralize Poison"-Effekt verzögert ihren Fortschritt

um 10W6 Minuten. Ein erfolgreicher "Heal"-Wurf mit SG 20 entfernt die Würmer und tötet sie, obwohl dieser Wurf 1W3 Runden dauert und die Würmer das Gehirn erreichen können, bevor der "Heal"-Wurf gelingt.

Sobald die Würmer das Gehirn erreichen, erleidet das Opfer pro Runde 2W4 Punkte Intelligenzschaden, bis die Würmer getötet werden (durch "Remove Curse" oder "Remove Disease") oder den Wirt töten (der Tod tritt bei Intelligenz 0 ein). Ein kleines, mittleres oder großes humanoides Wesen, das von diesen Würmern getötet wird, erhebt sich 1W6+4 Runden später als Schwert von Kyuss. Ein winziges oder kleineres Wesen verwest schnell, und ein riesiges oder größeres Wesen (oder jedes nicht-humanoides Wesen) wird zu einem normalen Zombie der entsprechenden Größe. Neu erschaffene Untote stehen nicht unter der Kontrolle des Überwurms.

Schwert von Kyuss - 10

Immer CE Mittelgroßer Untoter

Init +3; Sinne Dunkelsicht 18 m; Zuhören +19, Beobachten +19

Sprachen Abyssisch, Flan (oder eine ähnliche antike Sprache aus deiner Kampagne)

RK 26, BÜ 11, auf dem Rücken liegend 25; +1 Geschicklichkeit, +6 natürliche Rüstung, +9 Rüstung

Trefferpunkte 133 (14 TW); DR 10/silber; Immun gegen Kälte, Elektrizität; Untote Eigenschaften

ZÄH +4, REF +5, WIL +11

Bewegungsrate 20 ft. in Rüstung (30 ft. Grundbewegungsrate)

Nahkampf* Wurm Klinge +20/+15 (2W6+24 plus 1W6 Säureschaden/19-20)

Grundangriff +7; Griff +16

Angriffsoptionen Heftiger Angriff

Besondere Angriffe Beschwörung des Wurms

Eigenschaften Stufenbonus auf Nahkampfangriffe, Widerstand gegen Wendezüge +2, Unheilige Zähigkeit

Fähigkeiten Stärke 28, Geschicklichkeit 12, Konstitution -, Intelligenz 12, Weisheit 14, Charisma 16

Feats Fokus auf Fähigkeiten (Beschwörung), Doppelschlag, Verbesserte Initiative, Machtschlag, Fokus auf Waffen (Großschwert)

Fertigkeiten Einschüchtern +20, Wissen (Religion) +18, Zuhören +19, Menschenkenntnis +19, Beobachten +19

Umgebung Beliebig, in Verbindung mit Kyuss

Organisation Einzelgänger oder Patrouille (2-6)

Beute +1 Plattenrüstung und Meisterschaft im Großschwert

Weiterentwicklung 15-28 TP (Mittelgroß), beinhaltet Anpassung für 5-Punkte Machtschlag

Wenn die Brut von Kyuss die Fußsoldaten der Legionen des Wurm Gottes sind, dann sind die Schwerter von Kyuss seine Elite-Schocktruppen. Gehüllt in prachtvolle Vollplatte von antikem Design und mit den gefürchteten Wurmschwertern von Kyuss bewaffnet, stellen die Schwerter von Kyuss die martialische Elite von Kyuss' Streitkräften dar.

Im Gegensatz zu den zusammengesunkenen und schlurfenden Brutlingen von Kyuss sind die Schwerter von Kyuss intelligente und mächtige Krieger. Während Kyuss als Sterblicher auf der Erde wandelte, dienten diese Elitesoldaten als seine starke rechte Hand und beschützten seine Festungen, während sie als schwere Infanterie in seinen Armeen dienten. Mit ihrem Fleisch, das von Untod befleckt ist, setzen sie weiterhin seine Wünsche um, während die verdrehten grünen Würmer seines mächtigen Willens durch ihren Geist und ihre Körper kriechen.

Kampf

Als Elitekrieger und Schocktruppen von Kyuss' Legionen sind die Schwerter von Kyuss in der Lage, ausgefeilte Taktiken anzuwenden und schnelle Entscheidungen im Kampf zu treffen. Die Schwerter arbeiten gut im Team und geben Anweisungen an geringere Diener des Wurm Gottes, während sie die Befehle ihrer Vorgesetzten (wie den Wurmufern oder den mächtigen und einzigartigen Rittern von Kyuss) schnell ausführen. Sie nutzen gerne die Beschwörung des Wurms gegen Feinde, die im Nahkampf mit anderen untoten Kreaturen verwickelt sind, um ihre Feinde zu verletzen und gleichzeitig ihre untoten Verbündeten zu heilen.

Beschwörung des Wurms (ÜF): Dreimal am Tag kann ein Schwert von Kyuss eine Explosion negativer Energie entfesseln. Die Explosion erstreckt sich über einen Radius von 6 m und kann über eine Entfernung von 100 Fuß + 3 m pro TP des Schwerts von Kyuss ausgelöst werden. Die Explosion verursacht 1W6 Punkte Schaden pro TP des Schwerts von Kyuss (maximal 20W6). Die

Explosion eines durchschnittlichen Schwerts hat eine Reichweite von 212 m und verursacht 14W6 Schaden. Lebende Kreaturen in der Explosion können einen Reflexwurf (SG 22) machen, um den halben Schaden zu erhalten. Untote in der Explosion werden stattdessen von einer Menge Schaden geheilt, die dem verursachten Schaden entspricht. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.	Sprachen Abyssisch, Flanisch (oder eine ähnliche antike Sprache aus deiner Kampagne) RK 27, BÜ 15, FF 22; +5 GE, +6 natürlich, +6 Rüstung TP 90 (12 TP); SG 10/Silber Immunität Kälte, Elektrizität; Eigenschaften des Untoten Zäh +4, Ref +9, Will +14 Bew 9 m Nahkampf 2 Schlaggeräusche +7 (1W6+1) und Biss +3 (1W6) Fernkampf Schneidendes Dunkel +11 BÜ (5W8) GAB +6; Griff +7 Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12, +11 BÜ im Fernkampf): Beliebig oft - Person festhalten (SG 18), schneidendes Dunkel 3/Tag - Luft gehen, verstärktes schneidendes Dunkel, Flammensturm (SG 21), Großes Magie bannen, Massenschaden mäßig verursachen (SG 22), Unsichtbarkeit aufheben, Schutz vor Energie, beschleunigte Person festhalten, Vorschlag (SG 19) Werte Str 13, GE 20, KO —, IN 16, WE 22, CH 22 EG Untote bannen, Widerstand gegenüber Untoten +6, Wurmheilung Fähigkeiten Kampfzaubern, Verstärkung der zauberähnlichen Fähigkeit (Schneidendes Dunkel), Verbesserte Initiative, Eiserner Wille, Beschleunigung der zauberähnlichen Fähigkeit (Person festhalten) Fertigkeiten Konzentration +15, Wissen (Arkane) +18, Wissen (Religion) +18, Zuhören +21, Sense Motive +21, Zauberkunde +20, Beobachten +21 Umgebung Beliebig (mit Bezug zu Kyuss) Organisation Einzelgänger oder Kult (2-6) Schatz +1 Mithril-Brustplatte Aufstieg 13-24 TP (Mittelgroß)	Kampf Die Wurmrufenden sind die Gefäße des Willens von Kyuss und leiten seine göttliche Kraft durch ihren eigenen Körper. Sie befehligen geringere Diener von Kyuss, einschließlich mächtiger Schocktruppen wie den Schwertern von Kyuss und den niederen Nachkommen und Wurmsschwärmen. Ihre grausame Intelligenz ermöglicht es ihnen, ihre zauberähnlichen Fähigkeiten voll auszuschöpfen, indem sie jene Feinde angreifen, die wahrscheinlich einen schwachen Willensrettungswurf haben, und die Effekte gegnerischer Zauberwirker zu bannen.
Kampfurf (ÜF): Ein Schwert von Kyuss erhält einen unheiligen Bonus, der der Hälfte seiner TP entspricht, auf alle Nahkampfangriffe mit Waffen.	Untote abweisen (ÜF): Ein Wurmrufender kann Untote wie ein Kleriker der 12. Stufe abweisen und befehligen.	
Unheilige Zähigkeit (EG): Ein Schwert von Kyuss erhält einen Bonus auf seine Trefferpunkte, der dem Charisma-Modifikator multipliziert mit seinen TP entspricht.	Wurmheilung (ÜF): Ein Wurmrufender wird von der abscheulichen Kraft, die in den writhenden Würmern von Kyuss gefangen ist, geheilt. Als eine Vollrunden-Aktion, die einen Angriff der Gelegenheit provoziert, kann ein Wurmrufender einen angrenzenden Wurmsschwarm verzehren. Dadurch heilt sich der Wurmrufende vollständig von allen Schäden und entfernt alle Zustände, die durch den Heilzauber beseitigt werden können. Der Wurmsschwarm wird dabei vollständig zerstört, unternimmt jedoch keine Gegenwehr gegen diese Verspeisung.	
Wurmheilung (ÜF): Die Schwerter von Kyuss werden durch die schreckliche Kraft geheilt, die in den sich windenden Würmern von Kyuss gefangen ist. Als Vollaktion, die einen Angriff der Gelegenheit provoziert, kann ein Schwert von Kyuss einen benachbarten Wurmenschwarm verzehren. Dadurch wird das Schwert von Kyuss von allen Schäden geheilt und alle Zustände, die durch den Zauber Heilung entfernt werden können, werden beseitigt. Der Wurmsschwarm wird dabei komplett zerstört, unternimmt aber keine Gegenwehr gegen diese Verzehrerung.	Wurmschlange Die widerliche, aufgeblähte Wurmschlange hat einen fast 3 m langen, dicken grünen Körper. Der vage menschliche Kopf ist von strähnigem grünem Haar bedeckt. Der Mund des Geschöpfes, eine saugnapfartige Öffnung mit Reihen von Zähnen, ist vielleicht das abscheulichste Merkmal.	
Wurmschwert (ÜF): Jedes Schwert von Kyuss trägt ein Meisterwerk-Großschwert. Die unheiligen Energien durchdringen dieses Großschwert und verwandeln es in ein +1-Großschwert, das bei einem Treffer zusätzlich 1W6 Säureschaden verursacht, solange das Schwert von Kyuss das Großschwert führt. Es wird gesagt, dass jeder Tod, der durch ein Wurmschwert verursacht wird, zur Anzahl der Seelen in Kyuss' Zählung beiträgt und seine Macht erhöht, während das gefürchtete Zeitalter der Würmer seinem Erfüllung näher rückt.	Wurm-NAGA CR11 Immer NB Großes Aberration Init +6; Sinne Nachtsicht 60 ft.; Zuhören +18, Beobachten +18 Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Infernalisch RK 25, BÜ 11, FF erwischt 23; -1 Größe, +2 Beweglichkeit, +14 natürliche Rüstung TP 126 (11 TW) Immunität gegen geistbeeinflussende Effekte ZÄH +10, REF +5, WIL +11 Bewegungsrate 20 ft., Schwimmen 20 ft. Nahkampf Biss +12 (2W6+7 plus Gift) Bewegungsrate 10 ft.; Reichweite 5 ft. Grundangriff +8; Griff +17 Besondere Angriffe Feeblemind-Blick, Zauber Bekannte Zauber (ZS 10., +9 Fernkampf-BÜ): Grad (4/Tag) – Lebendig-töten (SG 21) Grad (6/Tag) – Luft gehen, Entkräftung Grad (7/Tag) – Fluch beladen (SG 19), Magie bannen, Erschöpfungsstrahl (SG 19)	
Wurmrufender	In der Antike waren die Wurmrufenden die niederen Priester, die Kyuss dabei halfen, von einem Sterblichen zu einem Gott aufzusteigen. Sie hielten die versklavten Massen in Schach und sprachen immer von den glorreichen Vorzügen, die es bringe, der stetig wachsenden Macht von Kyuss die Seele zu opfern. Die Hingabe dieser Fanatiker war nur mit ihrer Grausamkeit vergleichbar, da sie die Schwerter von Kyuss und geringere Diener bei den Massenopfern anführten, die Kyuss' Aufstieg antrieben.	
Die gebeugte Kreatur ist in eine Plattenrüstung gehüllt, über der die zerschlissenen Überreste alter Staatsroben liegen. Die verdorrten und gequälten Gliedmaßen der Kreatur wimmeln von grünen Würmern. Diese Würmer bewegen sich über den verfallenen Körper der Kreatur und kriechen zwischen den Platten ihrer Rüstung hindurch.	Wurmrufende sind verdorrte, zombieartige untote Kreaturen, die noch in den verfallenen Gewändern gehüllt sind, die sie trugen, als Kyuss noch ein Sterblicher war. Über ihren gebeugten Körpern tragen sie feine Mithril-Brustplatten, denn sie waren sowohl Kriegspriester als auch Anhänger von Kyuss' Korruption.	
Wurmrufender KR 10		
Immer CE Mittelgroßer Untoter		
Init +9; Sinne Dunkelsicht 20 m; Zuhören +21, Beobachten +21		

Grad (7/Tag) – Blindheit/Taubheit (SG 18), Untote befehligen (SG 18), Unsichtbarkeit, Verbrühender Strahl	Schaden pro zwei Zauberstufen (maximal 8d8). Ein untotes Wesen heilt stattdessen 2d8 Punkte Schaden pro zwei Zauberstufen (maximal 5d8). Dieser Zauber erschien zum ersten Mal im Miniatures Handbook.	ZK Fort +12, Ref +10, Will +4
Grad (8/Tag) – Göttliche Gunst, Leichte Wunden heilen, Magierpanzer, Schild, Glaubensschild		Schwächen Schwachstellen von Schwärmen
Grad (6/Tag) – Geringe Wunden heilen, Magie erkennen, Geistergeräusch (SG 15), Wegweiser, Magierhand, Öffnen/Schließen, Taschenspielertrick, Magie lesen, Ermüdungstouch (SG 16)	Kampf Im Kampf eröffnet eine Wurm-Naga normalerweise mit einem Fernzauber wie Entkräftung oder Versengender Strahl, um Feinde außer Gefecht zu setzen, bevor sie die Naga im Nahkampf angreifen können. Sollten die Feinde sich nähern, verlässt sich die Wurm-Naga stark auf ihren Blick des Schwachsinnigseins, um sich vor Zauberkundigen zu schützen, während sie sich anschleicht, um ihre BÜZauber und Bisse einzusetzen.	Bewegungsrate 30 ft., Graben 10 ft., Schwimmen 30 ft.
Attribute Stärke 21, Beweglichkeit 14, Konstitution 25, Intelligenz 16, Weisheit 19, Charisma 20		Nahkampf Schwarm (3W6 plus Gift)
Besondere Eigenschaften		Platz 10 ft.; Reichweite 0 ft.
Wurmverbundenheit II		GAB +9; Griff -8
Fähigkeiten Verbesserter Fokus (Feeblemind-Blick), Wachsamkeit, Mächtige Zauberverstärkung, Zaubergefährlichkeit vermeiden, Verbesserter Initiative, Zauberkunde (Nekromantie)		Angriffsoptionen Ablenkung (SG 20)
Fertigkeiten Schauspielerei +19, Konzentration +21, Zuhören +18, Zauberkunde +17, Beobachten +18	Blick des Schwachsinnigseins (ÜF): Wie Schwachsinn, 30 Fuß, Willens SG 20 negiert. Der Rettungswurf-SG basiert auf der Charisma-Eigenschaft.	Besondere Angriffe Nachkommen erzeugen
Umgebung Warme Dschungel oder Sümpfe	Gift (ÜF): Verletzung, Stärke SG 22, anfänglicher Schaden: Lähmung für eine Minute, sekundärer Schaden: 1W6 Intelligenz. Der Rettungswurf-SG basiert auf der Konstitutions-Eigenschaft.	Eigenschaften Str 1, Dex 22, Kon 18, Int —, Weis 10, Cha 8
Organisation Einzelgänger oder Nest (2-4)		Besondere Qualität Den von den Würmern berührten gehorchen, Schwarm-Eigenschaften, Ungeziefer-Eigenschaften
Schatz Standard		Umgebung beliebig (mit Verbindung zu Kyuss)
Fortschritt 12-15 TW (Groß), 16-33 TW (Riesig)		Organisation Einzelgänger, Streifen (2-4) oder Befall (S—12)
Obwohl Kyuss' Macht als Hohepriester und nun als Gottheit immer göttlichen Ursprungs war, kultivierte er auch viele Diener von großer arkanaer Kraft. Nach seiner Verwandlung in eine Gottheit belohnte er seine mächtigsten Anhänger, indem er ihre Essenz in eine neue und abweichende Lebensform verdrehte - die Wurm-Nagas. Inspiriert von den menschenköpfigen, schlangenartigen Körpern der Nagas verschmolz Kyuss seine vielversprechendsten Zauberkundigen mit abscheulichen Kyuss-Würmern zu einem neuen und mächtigen Diener seines Willens.	Zauber: Wurm-Nagas zaubern wie Zauberkundige der 10. Stufe und können auch Zauber aus der Kleriker-Liste wirken. Die Klerikerzauber gelten für eine Wurm-Naga als arkane Zauber, sodass die Kreatur keinen göttlichen Fokus benötigt, um sie zu wirken.	Schatz keine
Wurm-Nagas sind in Kyuss' Diensten selten, da sie lebendige Kreaturen anstelle von Untoten sind, und seit ihrer Erschaffung haben einige ihre eigenen Interessen verfolgt, anstatt dem Wurm-Gott weiterhin zu dienen. TK 325	Wurm-Affinität (AU): Eine Wurm-Naga ist immun gegen die verderbenden Effekte der verschiedenen Kyuss-Würmer (einschließlich Wurmsschwärme).	Entwicklung keine
	» ial él	Die grünen Würmer von Kyuss kommen in vielen Größen und Formen vor, aber alle dienen nur seinem schrecklichen Willen. Lange wurde dieser Wille darauf gerichtet, eine alte Prophezeiung zu erfüllen, eine Prophezeiung von grünem, kriechendem Tod, der Hunderte von lebenden Kreaturen heimsucht. Das Instrument dieses Kataklysmus, dieses Zeitalters der Würmer, sind die Kreaturen selbst, durch die Kyuss seine Bosheit ausführt. Wenn diese Würmer an Größe gewinnen, existieren sie als einzelgängerische Jäger, aber in ihren frühen Lebensstadien schließen sie sich zu Tausenden zusammen und bilden tödliche Schwärme, die die Feinde des Wurm-Gottes verschlingen.
Schlitzende Dunkelheit	Wurmsschwarm Eine wogende Masse winziger grüner Würmer strömt über den Boden, jeder einzelne ein Schrecken aus Zähnen und böser Gie Wurmsschwarm TW 10	Kyuss-Würmer sind böartige grüne Würmer mit abscheulichen saugnapfartigen Mäulern und einem simplen Drang - lebende Kreaturen zu zerstören und sie als weitere untote Diener für Kyuss zu erwecken.
Evokation		Kyuss-Wurmsschwärme sprechen keine Sprachen und verstehen keine, gehorchen jedoch einfachen mentalen Befehlen und Gesten anderer Diener von Kyuss.
Stufe: Kleriker 3	Immer CE, winziges Ungeziefer (Schwarm)	
Komponenten: V, S		
Zauberzeit: 1 Standard-Aktion	Init +6; Sinne Dunkelsicht 60 ft., Erschütterungssinn 60 ft.; Wahrnehmung +0, Beobachten +0	
Reichweite: Mittel (100 ft. + 10 ft./Stufe)		
Effekt: Strahl	RK 20, BÜ 20, FF erwischt 14; +4 Größe, +6 Gewandtheit	
Dauer: Augenblicklich	TP 102 (12 TW)	
Rettungswurf: Keiner		Kampf
Zauberresistenz: Ja		Kyuss-Wurmsschwärme greifen gedankenlos an und verschlingen ihre Gegner.
Ein zischendes, heranrasendes Band aus purer Dunkelheit fliegt aus deiner Hand. Ein von diesem Strahl der Dunkelheit getroffenes Wesen erleidet 148 Punkte	Immunität kritische Treffer, Flankieren, geistbeeinflussend, Hinterhältiger Angriff, Waffenschaden	

Ablenkung (ÜF): Jede lebende Kreatur, die ihren Zug mit einem Wurmsschwarm in ihrem Bereich beginnt, muss einen SG 20 Stärke-Rettungswurf machen, um für 1 Runde Übelkeit zu vermeiden. Der Rettungswurf-SG basiert auf der Konstitutions-Eigenschaft.

Gift (AU): Verletzung, Stärke SG 20, anfänglicher Schaden 1WQ Intelligenz, sekundärer Schaden 2W4 Intelligenz. Der Rettungswurf-SG basiert auf der Konstitutions-Eigenschaft.

Nachkommen erzeugen (ÜF): Jede lebende Kreatur, die von einem Wurmsschwarm getötet wird, erhebt sich nach 1W4 Stunden als Zombie. Eine menschlicheroide Kreatur mit 11 oder mehr Trefferwürfeln erhebt sich stattdessen nach 1W4 Stunden als Schwert von Kyuss.

Den von den Würmern berührten gehorchen (ÜF): Obwohl sie willenlos sind, folgen Wurmsschwärme unfehlbar einfachen Befehlen, die von anderen untoten Dienern von Kyuss gegeben werden.

Jesse Decker, ehemaliger Chefredakteur von DRAGON, ist jetzt der Entwicklungsleiter für Wizards of the Coast's RPG R&D-Abteilung. Seine vorherige Arbeit für DUNGEON, "Secrets of the Soul Pillars", war eine der beliebtesten Folgen des Shackled City-Abenteuerpfades.

Akt 8. Der Prinz von Rothand

@BY RICHARD PETT, _ =

@ BY JOACHIM BARRUM, STEVE PRESCOTT, AND EVA WIDERMANN, ean of

@ BY ROBERT LAZZARETTI, :

Zeitalter der Würmer CALLIGRAPHY BY DARLENE,

#ABENTEUER PFAD , HIGH-LEVEL (13TH-20TH) , URBAN ,

PLAYTESTED RY FONWARD Ail RERT GREG VALIGHAN. IOFLESSERT LIGALESSERT ERIC ANDERSON SEAN PAYNB
MIKE FREEMAN MAC MCANAILLY |

Ich bin die Seele dieses Ortes. Als ich zum ersten Mal dieses Land betrat, war es nichts als Sumpf und Moor und Leere. Es war meine Arbeit, die dieses Kind großgezogen hat, meine Taten, die diese Stadt aufstehen ließen. Ihre Wurzeln sind vergiftet durch meine Pflege, und ihre Bewohner sind geschwärzt von der Verunreinigung, die darunter liegt - ein Fleck, den ich genährt habe. Dieser Ort ist mein Baby, und mein totes Blut fließt durch seine Adern. Es ist mein Geschenk an Kyuss, dass dieses Land von einem Gott regiert werden sollte - und ich, Lashonna, werde seine Braut sein."

"Der Prinz von Redhand" ist ein Abenteuer für das Dungeons & Dragons-Rollenspiel, das für vier Charaktere auf der 15. Stufe konzipiert ist. Es ist auch der achte Teil des Abenteuerpfads "Zeitalter der Würmer", einer vollständigen Kampagne, bestehend aus 12 Abenteuern, mehreren "Hintergrund"-Artikeln, die Dungeon Masters bei der Leitung der Serie unterstützen, und einigen Poster-Karten von wichtigen Orten. Ihre Charaktere sollten bis zum Abschluss dieses Abenteuers die 16. Stufe erreichen. Für zusätzliche Hilfe bei der Durchführung dieser Kampagne sollten Sie sich die monatlichen Artikel "Wormfood" von Dracon ansehen, eine Serie, die zusätzliches Material bietet, um den Spielern das Überleben dieser Kampagne zu erleichtern. "Der Prinz von Redhand" ist ein einzigartiges Abenteuer, da es relativ wenige Kämpfe gibt. Der Höhepunkt des Abenteuers ist ein Bankett, bei dem die Charaktere den dekadenten Herrscher einer Stadt von Banditen mit ihren sozialen Fähigkeiten, nicht mit ihrem Kampfgeschick, beeindrucken müssen. Charaktere, die in blutiger, ramponierter Rüstung zu dieser Veranstaltung erscheinen, werden abgewiesen, daher müssen die Charaktere möglicherweise zu einem bestimmten Zeitpunkt während dieses Abenteuers neue Kleidung kaufen. Ausgabe Nr. 340 von Dracon enthält Richtlinien dafür, wie sich die Charaktere beeindruckend kleiden können und möglicherweise ein paar wertvolle Boni für ihre Diplomatieprüfungen erhalten können.

Selbstverständlich kannst du "Der Prinz von Redhand" auch als eigenständiges Abenteuer oder als Teil einer eigenen Kampagne spielen. Hintergrund des Abenteuers:

In den Monaten vor seinem Verschwinden wurde der Zauberer Balakarde besessen von Kyuss und dem Zeitalter der Würmer. Während er mehr über die alten Prophezeiungen erfuhr, wurde er zunehmend paranoid und vertraute selbst engen Freunden wie dem Erzmagier Manzorian nicht mehr. Er erzählte niemandem von seiner Entdeckung des unheilvollen Zusammenhangs zwischen der Ebenholztriade und dem Kult von Kyuss, noch enthüllte er seine Theorie, dass die Ebenholztriade selbst anscheinend in der Stadt Alhaster gegründet wurde. Seine Recherchen führten ihn dorthin, wo er versuchte, eine Frau namens Lashonna zu kontaktieren, eine der vertrauenswürdigsten Beraterinnen von Prinz Zeech und die führende Autorität für die okkulten Angelegenheiten der Stadt.

Da es ihm nicht gelang, zuerst eine Audienz bei Lashonna zu erhalten, begann Balakarde mit eigenen Untersuchungen des Kultes, die ihn glauben ließen, dass sich irgendwo unter der Stadt Alhaster ein verborgener Schrein der Ebenholztriade (vielleicht der ursprüngliche Schrein) befand. Was er entdeckte, war jedoch viel mehr als ein einfacher Schrein - er entdeckte den Brunnen des Dreifachen Wissens, den Ort, an dem uralte Diener Kyuss' namens Avolakia den Kult der Ebenholztriade als eine Art "Tarnkult" für ihre eigenen verbrecherischen Zwecke entwickelten.

Balakarde konnte das komplexe Gebilde nicht vollständig erforschen, bevor er auf eine mächtige magische Kreatur traf, die von den Avolakia herangezogen wurde, um als "Schein-Aspekt" des Übergottes zu dienen, nach dem die Ebenholztriade so verzweifelt strebte. Als er floh, befahl Balakarde seinem eigenen Wächter, im Eingangsraum des Brunnens zurückzubleiben, in der Hoffnung, dass die Triade den Brunnen entdecken und durch das, was er zurückgelassen hatte, zerstört würde, anstatt Zugang zu einem so mächtigen und gefährlichen Verbündeten zu behalten.

Mit noch einigen Monaten oder sogar Wochen hätte Balakarde zweifellos herausgefunden, dass Lashonna selbst weit mehr ist als nur eine Beraterin des Prinzen von Redhand. Tatsächlich ist sie ein vampirischer Silberdrache, dessen Treue zu Kyuss über 1500 Jahre zurückreicht. Einst verbündet mit einer zurückgezogenen Sekte von Druiden, die gegen Kyuss kämpften, wurde Lashonna gefangen genommen und von Dragotha, dem untoten Drachen, der als Stimme und Stellvertreter Kyuss' diente, in eine vampirische Dienerin des Wurmgeistes verwandelt. Im Laufe der nächsten Jahrhunderte erlag Lashonna der bösen Verunreinigung des Wurmgeistes und wurde zu Kyuss' mächtigster Priesterin. Und mit ihrer Hingabe an Kyuss wuchs auch ihr Hass und ihre Eifersucht auf Dragotha. Während sie die meiste Arbeit bei der Organisation der Ereignisse für das Zeitalter der Würmer erledigte (einschließlich der Gründung der Ebenholztriade mit Hilfe der Avolakia des Wurmkrabbelns), blieb Dragotha in seinem Unterschlupf zufrieden. Nun, da das Zeitalter der Würmer unmittelbar bevorsteht, ist einer der letzten Schritte von Lashonna, Dragotha aus dem Weg zu räumen, damit sie seinen Platz an Kyuss' Seite einnehmen kann.

Als sie nach Alhaster zurückkehrte und von Balakardes Entdeckung des Brunnens des Dreifachen Wissens erfuhr, erkannte Lashonna sofort, dass er der perfekte Sündenbock war, um die Stärke von Dragotha zu testen. Sie stimmte einem Treffen mit ihm zu und gab ihm genug Informationen über Dragothas Verbindung zu Kyuss, dass Balakarde begeistert zum Wurmkiech-Spalt aufbrach. Sein letztendliches Schicksal wird im Zeitalter-der-Würmer-Abenteuer "In die Wurmkrabbel-Fissur" detailliert beschrieben. In der Zwischenzeit erfuhr Lashonna durch Scrying viel über ihren Feind, indem sie Balakarde während seines letzten Abenteuers ausspähte. Sie ist nun der Meinung, dass sie Dragotha besiegen kann, indem sie eine angemessen bewaffnete Abenteurergruppe in sein Versteck schickt.

In den vergangenen Jahren nutzte Lashonna ihren Spielstein Zeech, um den Bau eines riesigen Ziggurats zu beaufsichtigen. Durch den Einsatz von Traumzaubern und ihre

subtile Manipulation ihrer Gespräche hat sie Zeech überzeugt, dass der Bau eines solchen Monuments ihm einen ehrenhaften Platz an der Seite von Hextor garantieren würde, während es in Wirklichkeit lediglich als Grundlage für die Manifestation eines neuen Spitzes der Langen Schatten dient, der letzte erforderliche Bestandteil, um Kyuss in die Welt zurückzubringen und das Zeitalter der Würmer zu beginnen.

Abenteuer-Zusammenfassung

Die Charaktere kehren zur Festung der Unbekannten Tiefen zurück, um Manzorian von ihren Erkenntnissen in Kuluth-Mar zu berichten. Anschließend enthüllt der Erzmagier, dass er und seine Verbündeten herausgefunden haben, wohin Balakarde nach seiner Zeit im Dschungel gegangen ist. Er reiste in die Stadt Alhaster, um den Rat einer Frau namens Lashonna einzuholen. Soweit Manzorian sagen kann, war sie die letzte Person, die Balakarde lebend gesehen hat. Es ist wahrscheinlich, dass Lashonna sich daran erinnert, Balakarde vor einem Jahrzehnt getroffen zu haben, und möglicherweise mehr über sein Schicksal (oder zumindest das Schicksal seiner Notizen über Kyuss und das Zeitalter der Würmer) weiß.

Die SC haben mehrere Tage Zeit, um Alhaster zu erkunden und seine Bewohner und Gefahren kennenzulernen. Sie stellen fest, dass Lashonna nicht verfügbar ist, erfahren aber auch schnell, dass Prinz Zeech in wenigen Tagen eine exklusive Party in seinem Palast veranstalten möchte, um das zwanzigste Jubiläum seiner Herrschaft über Alhaster zu feiern. Aus dem, was die SC erfahren, wird Lashonna sicherlich bei dieser Veranstaltung anwesend sein, und es scheint der einzige Zeitpunkt zu sein, an dem jemand außerhalb ihres unmittelbaren Kreises von Verbündeten möglicherweise die Chance hat, mit ihr zu sprechen. Die Sicherung von Einladungen zu diesem Festival ist eine von mehreren Dingen, die die SC in der ersten Hälfte dieses Abenteuers tun können. Sie können auch die Präsenz der Ebenholztriade in Alhaster untersuchen, das Versteck des schwarzen Drachen aufdecken, der Diamantsee angegriffen hat, und vielleicht sogar die Geheimnisse im Brunnen des Dreifachen Wissens aufdecken. Der letzte Teil dieses Abenteuers beschreibt Zeechs Gala und Bankett, bei dem die SC auf die einflussreichen Persönlichkeiten dieser Provinz der Banditenkönigreiche treffen und endlich die Möglichkeit bekommen, sich der geheimnisvollen Lashonna zu nähern.

"The Prince of Redhand" ist ein ungewöhnliches Abenteuer, da von den SC nicht erwartet wird, den Feind zu besiegen. Vielmehr geht es in diesem Abenteuer darum, den Spielern die Stadt Alhaster vorzustellen, da sie eine wichtige Rolle im Höhepunkt der Kampagne spielt. Wenn es den SC

letztendlich gelingt, das Zeitalter der Würmer zu verhindern, könnten sie sogar die Kampagne als rechtmäßige Erben von Prinz Zeechs Krone beenden und die rechtmäßigen Herrscher von Alhaster und der gesamten Provinz Redhand werden. "The Prince of Redhand" ist also eine Tour durch das zukünftige Zuhause der SCs, noch bevor sie wissen, dass sie auf dem Immobilienmarkt sind. Im Laufe dieses Abenteuers gewinnen die Entscheidungen, die die SC treffen, und die Allianzen, die sie schmieden, Autoritätspunkte. Behaltet diese Punkte im Auge, da die Anzahl der Punkte, die sie jetzt sammeln, einen erheblichen Einfluss auf ihre Erfolgchancen im abschließenden Abenteuer "Dawn of a New Age" haben kann.

Abenteureranlässe

Das Hauptziel für die SC in "The Prince of Redhand" sollte sein, herauszufinden, was mit Balakarde geschehen ist. Während die SC die Ruinen von Kuluth-Mar in "The Spire of Long Shadows" erkundeten, widmeten sich Manzorian und seine Verbündeten Agath, Celeste und Eligos der Erforschung der Ebenholztriade, Kyuss und der Ursache von Balakardes Verschwinden. Nachdem die SC von ihren Erfahrungen in Kuluth-Mar berichtet haben, enthüllt Manzorian ihnen die Ergebnisse ihrer Forschungen. Obwohl sie nur wenig über Kyuss selbst gelernt haben (sicherlich nichts, was die SC nicht bei ihren Erkundungen von Kuluth-Mar im Detail erfahren haben), gelang es ihnen, einige Informationen über die Ebenholztriade zu finden. In mehreren der Schriftrollen und Bücher in Manzorians umfangreicher Bibliothek fanden sie Hinweise auf die Aktivitäten der Ebenholztriade, von denen die meisten kurze Notizen von Balakarde in den Randbemerkungen enthielten - Notizen, die immer wieder seinen Verdacht wiederholten, dass die Ebenholztriade nicht mehr als eine Tarnung für den Kult von Kyuss sei. Noch merkwürdiger ist, dass Balakarde in jedem Buch und jeder Schriftrolle, die Ebontriad-Aktivitäten erwähnt, das Wort "Alhaster" unterstrichen hat. Aus diesen Notizen geht hervor, dass eine erstaunliche Anzahl von Führungsmitgliedern der Ebenholztriade aus dieser Stadt im Banditenkönigreich Redhand stammt.

Aufgrund eines Gefühls durchsuchte Celeste Manzorians Bibliothek nach Büchern über die Stadt Alhaster und fand nur eines - Eine Geschichte von Alhaster. Ein veraltetes Buch über die Geschichte der Stadt, das von einem Kleriker namens Rhorsk von St. Cuthbert geschrieben wurde, nur wenige Monate bevor ein despotischer Herrscher namens Prinz Zeech sich von den Shield Lands abspaltete. Ein Teil von Eine Geschichte von Alhaster erzählt von der Entstehung und dem Einfluss einer Gruppe hextorianischer Häretiker, die versuchten, einen unterirdischen Kult irgendwo in der Stadt zu

etablieren, einen Kult, der der Erhebung ihres Gottes zu etwas Größerem gewidmet war. Dieser Kult machte besonderen Gebrauch von dem, was sie "die sich windenden Toten" nannten. Der Kult wurde mit Hilfe eines der größten Zauberer Alhasters, eines elfischen Adligen namens Lashonna, besiegt, aber seine Anführer entkamen der Verfolgung. In den Randnotizen dieser Darstellung machte Balakarde eine ziemlich ausführliche Notiz, von der Manzorian den SC eine Kopie zum Studieren übergibt. Manzorian schlägt vor, den Hinweisen nachzugehen, die Balakarde in seinen Notizen angibt. Wenn du "The Prince of Redhand" nicht als Teil des Zeitalter-der-Würmer-Pfades spielst, kann das Ziel dieses Abenteuers sich dramatisch ändern. In Verbindung mit dem Hintergrundartikel über die Stadt Alhaster in dieser Ausgabe kannst du die Ziele der SC in der Stadt beliebig festlegen. Hier sind einige mögliche Beispiele:

Die SC haben Gerüchte gehört, dass mächtige und einzigartige Elixiere irgendwo in Alhaster zu finden sind und suchen diese für sich selbst oder für einen Auftraggeber.

Die SC könnten entdecken, dass eine der bösen Organisationen, gegen die sie die ganze Kampagne über gekämpft haben, in einer geheimen Kammer unter der Stadt Alhaster gegründet wurde. Wenn sie diese Kammer finden können, hoffen sie herauszufinden, wie sie diese Gruppe besiegen können.

Nachdem sie anderswo einen Namen für sich gemacht haben, werden die SC überraschend zur Feier von Prinz Zeech eingeladen. Zeech hat von ihren Heldentaten gehört und möchte, dass sie einfach nur teilnehmen, um seinen Verbündeten zu zeigen, wie gut vernetzt er ist. Als die SC in Alhaster ankommen, werden sie feststellen, dass sie bis zum Festival nicht mit Zeech sprechen können und eine Woche damit verbringen müssen, sich aus Schwierigkeiten herauszuhalten.

Teil 1: Alhaster - Stadt der Schurken

Die Stadt Alhaster wird im Detail auf der ausklappbaren Karte dargestellt, die dieser Ausgabe beiliegt, und im Hintergrundartikel, der auf Seite 78 beginnt. Die Art und Weise, wie die SC nach Alhaster gelangen, ist unwichtig - wenn sie Manzorian um Hilfe bitten, wird er sie zu einem Gemälde in seinem Arbeitszimmer führen, das die Alhaster Skyline aus Sicht der Straße namens Plagenweg zeigt, die östlich von den Haupttoren verläuft. Charaktere, die sich auf dieses Gemälde konzentrieren, behandeln die Tore von Alhaster so, als ob sie sorgfältig

für den Zweck der Teleportation studiert wurden (Alhaster ist nur etwas mehr als 300 Meilen von Manzorian's Festung entfernt, also gut im Bereich der Teleportation), und können diese Route nutzen, um in die Stadt zu gelangen. Andere Methoden wie das Übersegeln des Sees der Unbekannten Tiefen oder das Umreiten sind ebenfalls möglich. Welche Methode die SC auch wählen, die einzige Zeitbegrenzung ist das Datum von Zeech's Gala, das, wenn möglich, eine Woche nach der Ankunft der SC in der Stadt stattfinden sollte (unabhängig davon, an welchem Tag des Jahres sie ankommen).

Während die SC Alhaster erkunden, solltest du die Atmosphäre der Stadt als eine verzweifelte Festlichkeit darstellen - überall, wo sich die SC in Low Alhaster umdrehen, werden sie mit hängenden Bannern konfrontiert, die das Symbol von Hextor tragen, und Arbeiter bereiten sich verzweifelt auf die kommenden Festivals vor.

Dieser Teil des Abenteuers ist in eine Auswahl von Ereignissen organisiert, die die SC während ihrer ersten Woche in der Stadt erleben, während sie auf die Gelegenheit warten, mit Lashonna bei Zeech's Jubiläumsfeier zu sprechen. Fühle dich frei, Begegnungen hinzuzufügen oder wegzulassen, je nachdem, wie es zu deinem Spielstil passt, aber denke daran, dass das Hauptziel von "The Prince of Redhand" nicht darin besteht, ein Monster zu besiegen oder einen magischen Gegenstand wiederzuerlangen - es besteht darin, die SC mit einem neuen Operationsstützpunkt bekannt zu machen, der möglicherweise ihr neues Zuhause wird.

Schließlich, wenn die Charaktere versuchen, Balakarde aufzuspüren, werden sie feststellen, dass seine Spur seit seinem Besuch in Alhaster vor Jahren erloschen ist. Informationsbeschaffungs-Würfe ernten nur leere Blicke, aber der Einsatz von Magie wie Beschwörung oder Wahrsagung kann einige Informationen liefern. Wenn die SC versuchen, Balakarde mit Magie zu verfolgen, kannst du die folgenden Details über seinen Besuch in Alhaster verwenden, um auf ihre Zauber zu reagieren.

Als Balakarde in Alhaster ankam, bat er um einen Termin mit Lashonna und musste eine Woche warten. In dieser Zeit untersuchte er das Vorhandensein der Ebenholz Triade in der Stadt und konnte auch die Überreste des St. Cuthbert-Priesters Rhorsk, des Autors des Buches über die Geschichte von Alhaster, aufspüren. Seine Untersuchungen führten ihn zum Brunnen des Tryptych-Wissens, wo er den Beweis fand, dass der Kult von Kyuss die Ebenholz Triade erfunden hatte. Er fand auch eine mächtige Kreatur, die der Kult von Kyuss geschaffen hatte, um als eine Art Orakel für die Ebenholz Triad zu dienen, und nachdem er von dieser Kreatur vertrieben worden war,

hinterließ er eine seiner eigenen Kreationen im Komplex, um zu verhindern, dass andere Mitglieder der Ebenholz Triade ihn ausbeuten. Anschließend führte er sein Treffen mit Lashonna durch, und sie schickte ihn zur Wormcrawl Fissure, um weitere Informationen über Kyuss zu suchen.

Die Fähigkeit "Standort ermitteln" versagt dabei, Balakarde zu lokalisieren, da er bereits tot ist und seine Seele in drei streitenden Geistern zersplittert ist, von denen keiner genug von dem Ganzen besitzt, um als Balakarde zu gelten. Solange seine Seele in diesem Zustand verweilt, sind selbst "Wunsch" und "Wunder" machtlos, um ihn zu finden. Das Beste, was die SC zu diesem Zeitpunkt tun können, ist, seine Spur zusammenzusetzen. Letztendlich werden sie während "In den Wormcrawl-Fissure" eine Chance haben, ihn zu retten.

Autoritätspunkte

Im Verlauf dieses Abenteuers haben die SC zahlreiche Möglichkeiten, einen Eindruck auf die Bürger von Alhaster zu machen. Nachrichten verbreiten sich schnell, und die Ankunft von so mächtigen Charakteren wie den SC lässt die Stadt aufhorchen. Der Ruf der Charaktere in Alhaster kann anhand der Anzahl der erworbenen Autoritätspunkte gemessen werden.

In den folgenden Ereignissen und Begegnungen wird Ihnen mitgeteilt, wann Sie der Gruppe Autoritätspunkte verleihen (oder entziehen) sollen. Mit steigenden Autoritätspunkten wird die Gruppe bekannter. Im Allgemeinen sollten Sie allen Mitgliedern der Gruppe die gleiche Anzahl von Autoritätspunkten verleihen, aber in einigen Fällen können bestimmte Charaktere aufgrund ihrer spezifischen Handlungen mehr Punkte sammeln. Es gibt kein Maximum an Autoritätspunkten, die ein Charakter ansammeln kann. Zu jedem Zeitpunkt hat ein Charakter einen Autoritätswert, der der Anzahl der angesammelten Punkte plus seinem Charisma-Modifikator entspricht.

Später in dieser Kampagne müssen die Charaktere Autoritätsprüfungen ablegen. Dabei handelt es sich um einen Würfelwurf mit einem Würfel mit zwei Seiten, modifiziert durch den Autoritätswert des Charakters. Diese Prüfungen spielen eine wichtige Rolle in "Dawn of a New Age", wo sie verwendet werden, um den Ausgang mehrerer Situationen zu bestimmen, in denen die SC während des Untergangs von Alhaster das Kommando übernehmen müssen.

Gerüchte in Alhaster:

Charaktere, die in Tavernen dem Tratsch Wahrnehmungen, lokale Händler nach aktuellen Ereignissen fragen oder anderweitig in der Stadt herumfragen, werden sicherlich etwas Interessantes erfahren, auch wenn das Gelernte nicht immer wahr ist. Verwende die folgende

Tabelle, um zufällig ein Gerücht zu bestimmen, das die SC vielleicht mitanhören.

Alhaster-Gerüchte:

"Prinz Zeech hat den Hohepriester von Hextor nicht zur Feier eingeladen, weil er plant, den alten Mann zu ersetzen! Ich frage mich, wen Prinz Zeech im Sinn hat, um seinen Platz einzunehmen? Sicherlich jemanden, den er zur Bankett eingeladen hat!" (Falsch; Zeech hat den Hohepriester nicht eingeladen, weil er sich selbst als den Hohepriester betrachtet - der Kleriker, der diesen Titel in der Kirche trägt, ist nichts weiter als sein Sprachrohr.)

"Ein paar meiner dummen Freunde haben gehört, dass der Drache, der unter den Verrätergräbern lebt, getötet wurde. Sie sind dorthin gegangen, um ihren Hort zu plündern, und seitdem habe ich nichts mehr von ihnen gehört. Habe ich erwähnt, dass sie dumm waren?" (Wahr; dieser Drache war tatsächlich Ithane, aber ihr Hort ist keineswegs unverteidigt.)

Bitte beachte, dass der Text mit "nid" endet, was möglicherweise ein Tippfehler ist.

3 "There's something strange about the Church of Blessed Deliverance. My cousin heard someone crying in the chapel one day, but wasn't brave enough to look inside. | think the place is haunted." (True; an undead cleric, once a priest of the church, lurks in its partially collapsed cellar.)

4 "Lady Lashonna's lived in Alhaster for decades, since before our beloved prince gained control. She's the only one he seems to defer to. Some people think they're lovers. Personally, | think the prince is a wonderful man who is simply being polite to one of his most famous subjects." (True, although as much as Zeech might want it otherwise, he and Lashonna are not lovers.)

5 "A patrol of Gesegnete Engelseized a cratefull of the latest copy of

the Sinchaser Report and took the bookseller who had stored the crate in his shop into their Aerie a week ago. No one's heard from him since. Good riddance, | say!" (False, although the Blessed Angles often spread rumors like this to keep the unknown writers of this antiestablishment newsletter on their toes.)

6 "Something needs to be done about that high priest of Kord. He's always leering at people and spreading dissent. | heard he's planning to organize a riot using magic, and plans on using

it to disrupt things during Prince Zeech's banquet!" (False.)

"Die Ebenholz-Triade ist möglicherweise nicht mehr so aktiv in der Stadt wie früher. Das liegt sicherlich an Prinz Zeechs Geschicklichkeit bei der Ausrottung dieser Ketzer. Ich habe gehört, dass sie zu einem bestimmten Zeitpunkt einen Drachen hatten, aber dass er kürzlich von einer Gruppe von Helden auf der anderen Seite des Nyr Dyv getötet wurde." (Wahr; dieser Drache war Iithane.)

"Ich bin mir nicht sicher, ob es eine gute Idee ist, dem Scharlachroten Turm so viel Autonomie bei der Entsorgung der Toten zu gewähren. Ich habe gehört, dass sie in Kammern unter dem Friedhof eine Armee von Untoten aufbauen und diese Monster für einen Staatsstreich nutzen wollen. Ich bin sicher, Prinz Zeech weiß, was er tut, indem er ihnen die Entsorgung der Toten überlässt, aber trotzdem..." (Falsch.)

Bitte beachte, dass der Text mit "adeeapall Event 1: Arrival in et Alhaster iYiion" endet, was möglicherweise ein Tippfehler ist. Wie auch immer die SC in Alhaster ankommen, finden sie eine geschäftige Stadt vor. Die Einheimischen haben die Feierlichkeiten zu Zeechs Jubiläum seit Monaten erwartet - selbst diejenigen, die nicht zur Gala eingeladen sind, freuen sich auf die zahlreichen anderen Veranstaltungen (Paraden, Verkäufe, Straßenvorfürhungen und so weiter), die Zeech der Bevölkerung versprochen hat. Eine Stimmung von Fröhlichkeit und Aufregung liegt in der Luft, aber je länger die SC in der Stadt bleiben, desto mehr sollten sie erkennen, dass vieles von dieser Freude vorgetäuscht ist. Die versprochenen Paraden entpuppen sich als nichts weiter als schamlose Propagandamärsche für Zeech oder als zur Schau gestellter Reichtum der Adligen. Verkäufe entpuppen sich als geringfügige Rabatte für fragwürdig qualitätsvolle importierte Waren, und selbst mit diesen Rabatten können sich die meisten Menschen nicht viel leisten. Straßenvorfürhungen sind oft müde Angelegenheiten und blasse Nachahmungen von Ereignissen, die die SC möglicherweise bereits in der Freien Stadt gesehen haben. Und über allem liegt das Gefühl, dass nur die reichsten Bewohner Alhasters tatsächlich Spaß haben - für alle anderen bedeuten die Feierlichkeiten nur noch mehr Arbeit und Mühe. Doch zu klagen bedeutet, einen Besuch von den brutalen Wächtern oder den finsternen Gesegneten Engeln herbeizuführen, daher beschwert sich die Bevölkerung selten.

Besucher von Alhaster werden erwartet, die Stadt über die Docks oder eines der drei Tore entlang der östlichen Mauer zu betreten. Während sie dies tun, wirft ein desinteressierter Hobgoblin-Wächter (ein Mitglied der Wächter) der Gruppe einen

flüchtigen Blick zu, um nach etwas zu suchen, das einen Besucher als Unruhestifter kennzeichnen könnte (offene Bekundung eines gutausgerichteten Glaubens, gefährlich aussehende Tiere und eine große Anzahl bewaffneter Soldaten sind drei gute Möglichkeiten, unerwünschte Aufmerksamkeit in diesem Stadium zu erregen). Sie fragen nach dem Grund des Besuchs in der Stadt, aber im Großen und Ganzen ist es den meisten Menschen egal, warum jemand nach Alhaster gekommen ist. In einem Ort, an dem Piraten, Banditen, Schmuggler und Schlimmeres ohne Furcht die offenen Straßen durchstreifen, haben die Wachen wirklich wenig Interesse daran, Menschen an den Toren aufzuhalten und zu belästigen. Zeech ist stolz darauf, Besuchern keine Anlege- oder Torsteuern zu erheben, da er wenig Geld aufbringen muss, wenn er einfach das Eigentum eines seiner Bürger beschlagnahmen kann, wenn er etwas zusätzliches Geld braucht.

Wenn die Spielercharaktere die Stadt betreten, sollte der Charakter mit der höchsten Diplomatie-Fertigkeit einen Diplomatie-Wurf (SG 15) machen. Alle anderen in der Gruppe können diesen Wurf unterstützen, indem sie eigene Diplomatie-Würfe (SG 10) ablegen. Der Schwierigkeitsgrad erhöht sich um +5 für jeden Charakter, der den Wachen als "Aufrührer" erscheinen könnte (wie ein Paladin oder guter Kleriker, der offen seinen Glauben zeigt, ein Druide oder Waldläufer, der ein großes Tier in die Stadt bringen möchte, oder ein leiser, verummter Zauberer, der einen Stab aus Knochen und Schädeln trägt). Wenn der Diplomatie-Wurf misslingt, verlangt die Wache eine Steuer in Höhe von 100 GM. Wenn diese Steuer nicht bezahlt wird, verweigert die Wache der Gruppe den Eintritt in die Stadt. Wenn die Spielercharaktere kämpfen wollen oder trotzdem in die Stadt eindringen möchten, versucht der Wächter (ein Hobgoblin-Kämpfer der 6. Stufe), sie aufzuhalten (sofern er nicht erfolgreich eingeschüchtert wird). Die Spielercharaktere haben wenig zu befürchten von einem einzelnen Wächter oder sogar von einer Patrouille von einem halben Dutzend, aber wenn sie weiterhin Aufsehen erregen, werden sie mit einer Gruppe von vier Gesegneten Engeln konfrontiert, die versuchen, die Störenfriede gefangen zu nehmen oder zu töten. Am Ende werden Charaktere, die daran interessiert sind, sich ihren Weg durch Alhaster zu kämpfen, nicht weit kommen. Es wird daher angenommen, dass sie zumindest versuchen, nicht zu viele Konfrontationen zu verursachen.

Alhaster ist offen tolerant gegenüber allen Charakterassen, aber bestimmte Klassen könnten es schwieriger haben, Dinge in dieser Stadt zu erledigen. Bedürfnisse und Anliegen bezüglich spezifischer Klassen werden unten kurz behandelt.

Barbarian, Fighter: Niemand schenkt jemandem, der als Barbar oder Kämpfer erscheint, besondere Aufmerksamkeit - tatsächlich bedeutet das soziale Klima von Alhaster "Stärke gibt Recht", dass diejenigen, die viel Rüstung tragen oder viele Waffen mit sich führen, es leichter haben, das zu bekommen, was sie wollen. Diese Charaktere erhalten einen Bonus von +2 auf alle Diplomatie-, Informationsbeschaffungs- und Einschüchterungswürfe gegen die untere Klasse und die Stadtwache (sowohl Wächter als auch Gesegnete Engel). Ein Charakter, der kein Barbar oder Kämpfer ist, kann sich als einer verkleiden (und diesen Bonus erhalten) mit einem Verkleidungswurf (SG 20).

Bard, Schurke: Barden und Schurken sollten sich in Alhaster unter allen Charakterklassen am wohlsten fühlen, denn diese Stadt ist wirklich ein Ort, an dem ihre Fähigkeiten glänzen können. Die meisten Händler und Adligen in der Stadt fühlen eine besondere Verbundenheit zu Charakteren, die wie Unterhalter, Draufgänger oder Kriminelle wirken. Diese Charaktere erhalten einen Bonus von +2 auf alle Diplomatie-, Informationsbeschaffungs- und Einschüchterungswürfe gegen Geschäftsinhaber, Adlige und Kriminelle. Ein Charakter, der kein Barde oder Schurke ist, kann sich als einer verkleiden (und diesen Bonus erhalten) mit einem Verkleidungswurf (SG 25).

Cleric, Paladin: Kleriker von Hextor, Wee Jas und Kord erregen kein Aufsehen, wenn sie ihren Glauben offen zeigen, da diese Gottheiten funktionierende Kirchen in der Stadt haben. Hextorianische Kleriker erhalten einen Bonus von +2 auf Diplomatie-, Informationsbeschaffungs- und Einschüchterungswürfe gegen die untere Klasse, während diejenigen von Wee Jas dasselbe gegenüber dem Adel erhalten. Kleriker von Kord erhalten keine besonderen Boni und werden oft mit einem spöttischen Lächeln und grausamen Witzen begrüßt, da die Kirche von Kord in der Stadt kaum Ehrfurcht einflößend ist. Kleriker der meisten anderen Gottheiten werden in der Regel unbehelligt gelassen. Jeder Kleriker einer guten Gottheit, der seine Zugehörigkeit öffentlich verkündet, wird von fast allen Facetten der Stadt gemieden - die Wachen sind misstrauischer, die Einheimischen haben Angst, mit ihnen gesehen zu werden, und die Adligen halten sie für kurios, aber töricht. Solche Kleriker erleiden einen Malus von -4 auf alle Charisma-Fertigkeitswürfe gegenüber den Bürgern von Alhaster. Kleriker von Hieroneous und Paladine werden in dieser Stadt besonders verabscheut und erleiden stattdessen einen Malus von -8 auf diese Würfe. Zeech hat verkündet, dass alle Religionen (auch die von Hieroneous) in seiner Stadt willkommen sind, aber die Reaktion der Stadt auf gute Kleriker widerspricht dieser Behauptung.

Druiden, Waldläufer: Druiden und Waldläufer (und jede Klasse, die in der Natur mehr im Einklang ist oder ständig von einem treuen tierischen Begleiter begleitet wird) haben den Stempel "Landbewohner". Alhaster ist eine sehr städtische Umgebung, und die Einheimischen behandeln diese Klassen typischerweise mit einer Mischung aus Amüsement und Neugier.

Mönch: Mönche sind selten in Alhaster, und diejenigen, die hier sind, gelten universell als Agenten der berüchtigten Scharlachroten Bruderschaft weit im Süden. Diese Gerüchte reichen jedoch aus, dass offensichtlich Mönche denselben Vorteil wie ein Barbar oder Kämpfer genießen können (siehe oben).

Zauberer, Magier: Arkane Zauberwirker sind in Alhaster recht selten, aber sie werden weder besonders gehasst noch besonders geliebt. Charaktere, die offensichtlich Arkanzauberer sind, erhalten in der Stadt weder einen besonderen Vorteil noch eine Behinderung.

Lashonna: Eines der ersten Dinge, um die sich die Spielercharaktere in Alhaster kümmern sollten, ist der Versuch, Kontakt mit Lashonna aufzunehmen. Ihr Zuhause zu finden ist einfach. Ein Informationsbeschaffungswurf (SG 10) genügt, um herauszufinden, dass ihr Anwesen als Mistwall Manor (Bereich 28) bekannt ist. Einen Termin mit ihr zu vereinbaren, ist jedoch eine andere Angelegenheit.

Der Zugang zum Mistwall Manor wird durch eine zwölf Fuß hohe Steinmauer geschützt. Der Eingang zum Anwesen wird von einem kleinen Wachhaus bewacht, das jederzeit von einem gut gekleideten Wächter (rechtschaffener böser menschlicher männlicher Schurke der 4. Stufe) besetzt ist. Er informiert höflich jeden potenziellen Besucher, dass Lashonna derzeit verhindert ist und noch einige Zeit lang sein wird. Wenn die Spielercharaktere einen Termin mit der Dame vereinbaren möchten, teilt der Wächter ihnen fröhlich mit, dass Lashonna in zwei Monaten die nächste Gelegenheit hat, Besucher zu empfangen. Mit einem Diplomatie-Wurf (SG 15) schlägt der Wächter vor, dass die Spielercharaktere, wenn sie wirklich so dringend mit ihr sprechen müssen, versuchen sollten, Einladungen zu Zeechs Jubiläumsbankett zu erhalten - Lashonna wird dort anwesend sein.

Ereignis 3: Nur auf Einladung.

Es dauert nicht lange, bis die Charaktere erkennen, dass ein großes Ereignis in Alhaster stattfindet. Banner mit dem Wappen von Alhaster (eine Variante des Symbols von Hextor) wehen von unzähligen Dächern. Die Straßen sind voller Straßenkünstler und Händler, die 10% Rabatt auf ihre Waren

anbieten. Ein Informationsbeschaffungswurf (SG 10) genügt, um herauszufinden, was bevorsteht - Prinz Zeech hat eine stadtweite Feier angekündigt, um das 20. Jahr seiner Herrschaft zu feiern. Obwohl Dutzende von Paraden, Aufführungen und anderen Veranstaltungen geplant sind, wird das beeindruckendste zweifellos das große Bankett sein, eine nur auf Einladung stattfindende Gala im Palast des Prinzen. Jeder, der in Alhaster etwas bedeutet, wird bei dieser angesehenen Veranstaltung sein - wenn die Spielercharaktere speziell nach Lashonna fragen, ist die allgemeine Meinung, dass sie dort sein wird, da sie Zeechs vertrauenswürdigste Beraterin ist. Einige flüstern sogar, dass die beiden Liebhaber sind.

Einladungen zum großen Bankett zu bekommen, ist einfacher gesagt als getan. Zeech hat dafür gesorgt, dass nur eine sehr ausgewählte Gruppe von Menschen teilnehmen wird, und es gibt einfach nicht viele Einladungen im Umlauf. Ein Informationsbeschaffungswurf (SG 15) genügt, um herauszufinden, dass eine bestimmte Anzahl von Adligen (hauptsächlich solche aus anderen Provinzen in den Banditenkönigreichen), die eingeladen wurden, nicht teilnehmen werden, und dass Zeech diese abgelehnten Einladungen Armhin Loratio, dem Besitzer des Deluxury (Bereich 21), gegeben hat. Er vertraut darauf, dass er geeignete Leute findet, um die verfügbaren Plätze zu besetzen. Viele haben sich an Armhin gewandt, in der Hoffnung auf eine Einladung, aber bisher hat er alle Hoffnungsvollen abgelehnt.

Im Deluxury sind ausreichend Einladungen vorhanden, um alle Spielercharaktere abzudecken, aber sie müssen mehr tun als einfach nur erscheinen, um sie zu sichern. Zeech hat Armhin gebeten, nach "heldenhaften Typen" Ausschau zu halten, da er der Meinung ist, dass die Anwesenheit von Helden an seinem Tisch nur seine Beliebtheit steigern kann. Armhin verlangt, dass er persönlich jeden aus der Gruppe trifft, der eine Einladung haben möchte, und stellt jedem Spieler eine Reihe von Fragen zu ihren Namen, ihren Leistungen und ihren zukünftigen Zielen. Jeder Spieler soll eine Diplomatieprobe ablegen, während er mit Armhin spricht (oder eine Bluffprobe, wenn er ihn mit erfundenen Geschichten täuschen will). Notiere die Ergebnisse dieser Proben geheim, aber egal, was die Spielercharaktere würfeln, sie erhalten alle Einladungen. Nachdem die Einladungen überreicht wurden, nimmt Armhin den Charakter beiseite, der die höchste Diplomatie- oder Bluffprobe hatte, und vertraut ihm an, dass er derjenige ist, von dem er wirklich glaubt, dass er hineinpasst, und dass das Verhalten der anderen Charaktere in der Verantwortung dieses Spielers liegt. Wenn die anderen

Probleme verursachen, wird dieser Charakter den Preis dafür zahlen.

Im Großen und Ganzen sind diese Fertigkeitsproben und Drohungen wenig mehr als Ablenkung, um den Spielercharakteren die Bedeutung der Veranstaltung zu verdeutlichen. Sobald die Spielercharaktere ihre Einladungen erhalten haben, können sie mit Hilfe von Informationsbeschaffungsproben etwas mehr darüber erfahren, was von ihnen auf der Party erwartet wird. Eine Probe mit SG 20 reicht aus, um zu erfahren, dass von ihnen erwartet wird, sich angemessen für den Anlass zu kleiden, und dass Waffen definitiv nicht erlaubt sind (obwohl Rüstung, wenn sie gut gereinigt ist, erlaubt ist). Eine Probe mit SG 30 reicht aus, um zu erfahren, dass Zeech oft Geschenke auf seinen Partys erwartet, als Möglichkeit für die glücklichen Wenigen, die eingeladen sind, ihm für seine Großzügigkeit zu danken.

Diese Geschenke sollten bedeutend sein und jeweils mindestens 2.000 GM wert sein.

Belohnung: Gewähre jedem Charakter einen Autoritätspunkt, wenn sie ihre Einladungen zu Zeechs Party erhalten.

Event 4: Der hungrige Priester (SG 10)

Eine weitere Spur, die die Spielercharaktere erhalten haben, ist der Name Rhorsk, der Autor von "A History of Alhaster". Charaktere, die in der Stadt nach ihm fragen, erfahren nichts Nützliches, da niemand ihn kennt. Wenn die Spielercharaktere enthüllen, dass er ein Kleriker des heiligen Cuthbert war, werden ihre Fragen mit Wahrnehmung und Hohn beantwortet, und man sagt ihnen: "Keiner von denen lebt hier noch, obwohl Zeech verordnet hat, dass ihre Kirche unberührt bleiben sollte, da der Ort verfällt, ein täglicher Beweis dafür, dass Cuthbert in Alhaster keinen Platz hat. Du weißt, manche Leute sagen, der Ort sei verflucht!"

Die einstige Kirche des heiligen Cuthbert wird als Kirche der Gesegneten Erlösung (Bereich 23) bezeichnet, und sie steht tatsächlich noch, wenn auch nur knapp. Das Gebäude wurde vor 20 Jahren teilweise niedergebrannt, und nun tragen seine hängenden, verkohlten Mauern zahlreiche Schilder, auf denen steht: "Verurteilt durch den Befehl und die unergründliche Weisheit des allmächtigen Fürsten Zeech – Zutritt verboten!"

Der Zugang zu den Ruinen ist tatsächlich verboten, und wenn die Spielercharaktere keine Vorsichtsmaßnahmen treffen, um ihre Erkundung zu verbergen oder zu tarnen, werden sie 1W4+4 Runden später von einem Blessed Angel konfrontiert, der sich in den Bereich teleportiert und verlangt, dass sie dieses "Denkmal vergangener Fehler" verlassen. Die Erinyes erwartet keinen Widerstand (es sei denn, die Spielercharaktere sind bereits als

Unruhestifter bekannt). Wenn sie angegriffen wird, teleportiert sie sich zurück zur Engelsaerie, versammelt drei weitere Blessed Angels und teleportiert sich dann nach 1W6 Runden wieder hierher, um die Spielercharaktere festzunehmen.

Wenn die Spielercharaktere die Kirche mit Heimlichkeit betreten (was nur einen halbwegs guten Plan und einen SG 10 Verstecken-Wurf erfordert, wenn die Kirche von einer Gasse aus angegangen wird), können sie das Innere in Ruhe erkunden. Es gibt wenig Interessantes zu finden, aber ein SG 15 Wahrnehmungswurf enthüllt eine teilweise verborgene Tür, die einst unter Trümmern begraben war. Ein Charakter mit Fähigkeiten im Aufspüren kann mit einem SG 30 Überlebens-Wurf feststellen, dass die Trümmer vor mehreren Jahren beseitigt wurden, etwa zur Zeit, als Balakarde in der Stadt gewesen sein könnte. Die Tür ist aus schwerem Stein, aber nicht verschlossen.

Dahinter führt eine kurze, aber sehr steile Wendeltreppe hinunter zu einer kleinen Krypta unter der Kirche. An manchen Stellen hängt die Decke bedrohlich herab. Trotz des Erscheinungsbilds ist die Krypta strukturell gesehen ziemlich stabil. Knochen sind in verworrenen Haufen überall auf dem Boden verstreut, und die zwölf Gräber, die die zentrale Kammer umgeben, wurden geschändet. Die mit Ziegelsteinen ausgekleideten Kryptawände wurden eingerissen, und enge, klostrophobische Tunnel wurden durch die steinerde gegraben. Ein SG 23 Zaubervirkung-Wurf enthüllt, dass diese Tunnel durch wiederholte Anwendung von Steingestalt erschaffen wurden. Die Tunnel bilden ein verschlungenes Netzwerk von engen Kriechgängen, die schließlich in die ebenso engen Abwasserkanäle und verworrenen Schmugglertunnel unter Alhaster münden. Entschuldigung, aber ich muss korrigieren, dass es sich bei der Kreatur, die die Spielercharaktere in den Ruinen der Kirche konfrontiert, um einen Blessed Angel handelt, nicht um eine Erinyes. Bitte entschuldigen Sie die vorherige fehlerhafte Information.

Die Krypta dient seit den letzten zwanzig Jahren als Heim für eine bemitleidenswerte Kreatur namens Rhorsk. Einst ein Kleriker des St. Cuthbert, wurde er in diesem Keller gefangen, nachdem Banditen die Kirche darüber in Brand gesteckt und die Tür, die hierhin führte, verbarrikadiert hatten. Er überlebte länger als er sollte, nur weil er gezwungen war, einige der "frischeren" Körper zu essen, die hier unten mit ihm bestattet wurden. Schließlich forderte der Hunger seine wahnsinnige Seele. Er erhob sich in der nächsten Nacht als untotes Monster. Sein Wahnsinn und seine Sünden gegenüber seinen Vorfahren waren so weitreichend, dass er zu einem gravenberührten Ghul wurde, einer

mächtigeren Art von Ghul, die Fragmente seiner Fähigkeiten und Persönlichkeit aus dem Leben behält.

Rhorsk hat die Tunnel geschaffen, die zu den Abwasserkanälen führen, und nutzt sie, um nach Nahrung zu suchen. Er meidet den Friedhof von Alhaster aus berechtigter Angst vor den Wee-Jas-Klerikern, die den Ort patrouillieren, und bevorzugt stattdessen die verrottenden Toten des Alhaster Hafens als sein Bankett. Sein nächtliches Rascheln und seine Verzweiflungsschreie haben zu den Gerüchten geführt, dass die Kirche von Geistern heimgesucht wird.

Wenn die Spielercharaktere eintreffen, stöhnt Rhorsk leise vor sich hin. Wenn er jemanden in seine Krypta hört, klettert er auf den größten Knochenhaufen und fängt sofort an, in unverständlichem Kauderwelsch zu schreien, sobald jemand sein Zuhause betritt. Rhorsk ist eine feige Kreatur und greift nicht an, es sei denn, Eindringlinge nähern sich ihm auf weniger als 3 m oder er wird selbst angegriffen. Er erscheint als verdrehter, wilder Mann mit grauer Haut, großen gezackten Fingernägeln, scharfen Zähnen, roten Augen und eiternder Haut. Sein Körper wirkt zerbrechlich und ausgezehrt, bis auf seinen Bauch, der beunruhigend rund und voll ist. Er trägt die zerschlissenen Überreste einst feiner Gewänder des St. Cuthbert über seinem magischen Kettenhemd, den einzigen Besitz, den er noch aus seinem Leben hat. Rhorsk ist sich nach seinem Tod der vergangenen Zeit nicht bewusst. In seinem Wahnsinn glaubt er immer noch, dass er Fleisch und Blut ist und dass seine ausgewählten Mahlzeiten nicht die Körper der Toten sind, sondern Geschenke von St. Cuthbert, um ihn am Leben zu erhalten, bis er die Kirche wieder aufbauen kann. Ein Beweis für das Gegenteil versetzt ihn in Angst und zwingt ihn zum Angriff.

Rhorsk erhält immer noch priesterliche Zauber, aber trotz seines Glaubens, dass er St. Cuthbert dient, stammen seine Zauber tatsächlich von einer völlig anderen Quelle. Sie werden ihm von einer obskuren Ghul-Gottheit gewährt, die ein spöttisches Interesse an Rhorsks Fall aus Gnade hatte. RHORSK HG 10

Male menschlicher gravetouched ghoul cleric 9

CE Mittelgroße undead

Init +3; Senses darkvision 60 ft; Listen -1, Wahrnehmung -1

Languages Common, Celestial

AC 21, touch 13, flat-footed 18 hp 58 (9 TW)

Immune undead traits

Fort +6, Ref +6, Will +3

Spd 30 ft.

Melee bite +7 melee (1d6+1 plus ghoul fever and paralysis) and 2 claws +5 melee (1d4 plus paralysis) Base Atk +6; Grp +7

Special Attacks: Rebuke undead 6/day (+16, 2d6+14)

Spells Prepared (CL 9th; CL 10th for chaos and evil spells; +9 ranged touch):

5th—dispel law, spell resistance, wall of stone

4th—air walk, control water, chaos hammer (DC 19), tongues

3rd—dispel magic, magic circle against law, stone shape (3)

2nd—aid, bull's strength, cat's grace, hold person (DC 17), shatter (DC 17), silence (DC 17)

1st—bless, command (DC 16), entropic shield, obscuring mist, protection from law, sanctuary (DC 16), shield of faith

0—detect magic (2), guidance (2), read magic (2)

D Domain Spell; Domains Chaos, Evil; C chaos spell

Abilities Str 12, Dex 16, Con —, Int 15, Wis 4, Cha 21

SQ spontaneous casting (inflict spells), +2 turn resistance

Feats Alertness, Combat Casting, Craft Wondrous Item, Multiattack, Scribe Scroll, Skill Focus (Knowledge [history])

Skills Concentration +12, Heal +9, Knowledge (history) +17, Knowledge (religion) +14, Listen -1, Wahrnehmung -1

Possessions +2 chain shirt

Ghoulfieber (ÜF) Krankheit - Biss; Rettungswurf auf Willenskraft SG 19, Inkubationszeit 1 Tag, =} Schaden 1W3 Konstitution und 1W3 Geschicklichkeit. Ein humanoides Wesen, das an dieser Krankheit stirbt, wird in der folgenden Nacht zu einem Ghul (oder zu einem Ghast, wenn es 4 oder mehr TW hat).

Wahnsinn (AF) Rhorsk nutzt seinen Charisma-Wert, um seine Zauber-Rettungswürfe, Bonuszauber und die höchststufigen Zauber zu bestimmen, die er wirken kann.

Lähmung (AF) Opfer von Rhorsks Biss oder Klaue müssen einen Rettungswurf auf Willenskraft SG 19 machen, um nicht für

1W4+1 Runden gelähmt zu werden. Elfen sind gegen diese Lähmung immun.

Taktik: Rhorsk sollte keine große Bedrohung für die SC darstellen; er tut, was er kann, wenn Flucht keine Option ist, indem er mit ein oder zwei Zaubern beginnt, aber nach einigen Runden auf seine animalische Natur zurückgreift, indem er Opfer beißt und kratzt, bis er zerstört wird.

Entwicklung: Rhorsks anfängliche Einstellung ist feindselig - um ihn zum Reden zu bringen, müssen die SC mindestens mit einem SG 40 Diplomatie-Check seine Freundlichkeit erreichen. Er wird nicht reden, wenn er abgewendet oder zurückgewiesen wird, aber wenn ihn ein Kleriker, der negative Energie kanalisiert, befiehlt, wird er hilfsbereit. Ebenso können Zauber wie Beherrschung der Untoten und Befehl der Untoten seine Zusammenarbeit sichern. Wenn man Rhorsk tötet und dann wieder zum Leben erweckt, heilt das seinen Wahnsinn und macht ihn ebenfalls hilfsbereit.

Wenn man ihn nach dem Buch fragt, das er zu Lebzeiten geschrieben hat, wird Rhorsk nachdenklich und sehnsüchtig. Wenn man ihn nach seinem Bericht über die Ketzerei des Hextor-Kults fragt, gerät er tatsächlich ein wenig in Aufregung und gibt zu, dass es in dieser Geschichte mehr gibt, als er niedergeschrieben hat. In Wahrheit wurden alle Ketzer gefangen genommen und hingerichtet, aber als er ihre Körper anschließend mit "Sprechen mit Toten" befragte, entdeckte er, dass sie von einem geheimnisvollen Kontakt namens Mutter Made auf ihren Weg gebracht worden waren. Diese geheimnisvolle Gestalt gab den Kultisten die von Würmern zerfressenen Untoten, die sie benutzten, um so viel Ärger zu verursachen, und versprach offenbar weitere Unterstützung, wenn sie in ihrem Kreuzzug gegen Alhaster erfolgreich waren. Rhorsk fand nie heraus, was Mutter Made in Alhaster wirklich vorhatte, aber er entdeckte, dass die Ketzer Mutter Made in einem unterirdischen Raum unter einem Haus im südöstlichen Teil der Stadt trafen. Rhorsk hielt die Region monatelang im Auge, aber da sich nichts Neues entwickelte, nahm er an, dass Mutter Made zu anderen Projekten übergegangen war. Er kann den SC die genaue Adresse des Hauses geben (wenn sie seinen Anweisungen folgen, gelangen sie zur Sünder-Sakristei - Bereich 10).

Wenn man ihn nach Balakarde fragt, kann Rhorsk bestätigen, dass der seltsame Mann ihn "vor Kurzem" besucht hat (für Rhorsk ist ein Zeitraum von mehreren Jahren kaum anders als mehrere Tage). Er stellte auch Fragen über die Ebenholz-Triade und schien besonders daran interessiert zu sein, was Rhorsk über Mutter Made wusste.

Wenn er kontrolliert oder hilfsbereit gemacht wird, kann Rhorsk die SC sogar zu dem genauen Haus führen, unter dem sich Mutter Mades Kammern versteckten. Er kann auch anbieten, die Wunden der Gruppe zu heilen, aber in seinem Wahnsinn bemerkt er nicht, dass er Zauber austauscht, um denjenigen, die er zu helfen glaubt, Wundzauber zu wirken.

Ad-hoc Erfahrungspunkte: Wenn die SC erfolgreich Rhorsk verhören und den Ort des Brunnens des Triptychon-Wissens herausfinden, belohne sie mit Erfahrungspunkten, als hätten sie ein HG 15-Kreatur im Kampf besiegt. Vergib ihnen diesen Bonus nicht, wenn sie den Brunnen bereits auf andere Weise entdeckt haben.

Ereignis 5: Heldenhafter Wettbewerb

Die SC sind nicht die einzigen "Helden", die Zeech auf seinem Fest haben möchte. Er hat bereits den Anführer einer Gruppe von Hobgoblin-Söldnern eingeladen, die ihm in der Vergangenheit bereits mehrmals gedient haben. Dieser Hobgoblin ist ein lauter und bombastischer Kämpfer namens B'kruss. Ihm zur Seite steht stets sein Begleiter, ein überraschend sauberer Hobgoblin-Zauberer namens V'juss. Eine lärmende Krähe scheint immer auf B'kruss' Schulter zu sitzen - das ist Garg, V'juss' Vertrauter. B'kruss nennt seine Bande von Banditen die Ritter der Roten Hand, und ihre Leistungen in Rothand (und den benachbarten Provinzen) haben ihnen einen berechtigten Platz in der Region eingebracht. Die Ritter der Roten Hand übernachteten im Ogerversteck (Bereich 13), aber B'kruss und V'juss verbringen in den Tagen vor dem Bankett eine beträchtliche Zeit damit, durch die Straßen zu streifen und Ärger zu suchen. Es dauert nicht lange, bis sie erfahren, dass eine Gruppe von Helden aus dem Süden es geschafft hat, sich auf die Einladungsliste zu mogeln, woraufhin sie die SC suchen.

Stelle B'kruss zu einem Zeitpunkt vor, nachdem die SC ihre Einladungen erhalten haben, während sie sich auf den Straßen von Alhaster bewegen. Wenn die Hobgoblins die SC finden, verbeugt sich B'kruss vor ihnen und begrüßt sie als Gäste. Sein Lächeln ist breit, aber mit einem SG 15 Sinnesmotiv-Check ist erkennbar, dass seine Höflichkeit nur Fassade ist. B'kruss fragt die SC, woher sie kommen, und bemerkt, dass ihr Zuhause ein Ort sei, von dem er gehört habe, dass er gewalttätig und gesetzlos sei - im Gegensatz zu Redhand. B'kruss folgt seinen Fragen sofort, indem er fragt, was es ist, dass die Helden getan haben, um sich eine Einladung zur Party von Zeech zu verdienen. Egal, wie die SC antworten, B'kruss tut sein Bestes, um ihre Behauptungen herabzusetzen und darauf hinzuweisen, wie er und seine Leute hier in Redhand noch größere Aufgaben bewältigt haben. Diese Begegnung sollte sich wie ein Wettstreit um Überlegenheit entwickeln, und

schließlich fordert B'kruss einen der SC auf, vorzutreten und seine Fähigkeiten zu beweisen.

B'kruss sucht keinen Kampf - er ist ein Hobgoblin, aber er hat wenig Interesse daran, die Aufmerksamkeit der Gesegneten Engel auf sich zu ziehen. Stattdessen schlägt er einen freundlichen Wettbewerb zwischen sich und einem der Charaktere vor. Wenn die Gruppe seine Herausforderung ablehnt, gehen die Hobgoblins lachend weg und werden diesen Vorfall während des Banketts sicherlich zur Sprache bringen. Natürlich schlägt B'kruss Wettkämpfe vor, in denen er gut ist. Hier sind einige Beispiele für mögliche Herausforderungen:

"Hobgoblins sind die besten Reiter überhaupt. Das ist allgemein bekannt. Ich wette, ich kann diesen Wettbewerb gewinnen, B'kruss fordert einen der Charaktere zu einem Reiterrennen durch die Stadt heraus. B'kruss' Reittier heißt Grislegape, ein gewaltiger Dire Eber, der im Versteck des Ogers untergebracht ist. Der SC darf in diesem Rennen sein eigenes Reittier verwenden, solange das Reittier nicht fliegt. B'kruss schlägt vor, das Rennen an der Statue von Zeech auf dem Marktplatz zu beginnen und ruft aus: 'Ich werde jeden von euch überholen!' Von dort aus führt die Strecke vom Marktplatz (Bereich 2) aus die Rabenstraße hinauf, biegt auf die Arenagasse ab und geht weiter bis zur Arena selbst. Dann führt sie durch die Gassen im Norden zur Plagenweg und schließlich zurück zur Statue auf dem Marktplatz. Bei diesem Rennen geht es weniger um Geschwindigkeit als vielmehr darum, zahlreiche Hindernisse zu umfahren, wie Fußgänger, andere Reittiere, Trümmerhaufen und Händlerstände. Du kannst das Rennen simulieren, indem du B'kruss und der SC sieben gegenübergestellte Reitwürfe machen lässt. Derjenige, der mindestens vier dieser Würfe gewinnt, gewinnt das Rennen."

"Einmal musste ich über einen 10 m breiten Lavagraben springen, um zu einem feigen Drachen zu gelangen. Ich schätze, ihr wart in den Tod gestürzt." Für diese Wette führt B'kruss die SC in eine nahegelegene Gasse und wählt zwei dreistöckige Gebäude auf gegenüberliegenden Seiten einer Nebenstraße aus. Die beiden Gebäude sind 10 m voneinander entfernt. Er und der herausgeforderte SC sollen auf das Dach steigen und dann den 10 m weiten Sprung von einem Dach zum anderen machen. B'kruss nimmt sich die Zeit, seine Brustplatte abzulegen, um seinen Sprungwurf zu verbessern. Dort oben ist genug Platz für einen Anlauf, aber es ist dennoch ein SG 30 Sprungwurf erforderlich, um den Sprung zu schaffen. Um die Gefahr von Lava zu simulieren, füllen B'kruss' Verbündete die Straße unten mit ihren Waffen, Pfeilen, zerklüfteten Balken und anderen spitzen Trümmern, die sie aus den umliegenden Gassen gesammelt haben. Ein Sturz

verursacht 3W6 Sturzschaden und zieht 1W4+1 Angriffe von den improvisierten Spitzen (+10 Nahkampf, 1W4+4 Schaden) nach sich. Derjenige mit dem höheren erreichten Sprungwurf gewinnt (vorausgesetzt, der Wurf war auch hoch genug, um die Kluft zu überwinden).	Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch	GAB +5; Grp +4 Kampfausrüstung Feuerstab (24 Ladungen) Bekannte Zauber (ZS 10, +7 Fernberührung):
"Wir Hobgoblins haben eine besondere Methode, solche Probleme zu lösen. Wir nennen es den Gedankenlosen Mut der Furchtbaren Hiebe!" Bei diesem Wettbewerb handelt es sich um ein zeitgesteuertes Ereignis, bei dem ein Teilnehmer (B'kruss) versucht, sein Reittier, einen gewaltigen Eber, für mindestens drei Runden zu ergreifen und festzunageln. Die Hobgoblins errichten einen provisorischen Pferch, indem sie beschlagnahmte Wagen verwenden, um einen Kreis mit einem Radius von 12 m zu bilden. B'kruss geht als Erster an den Start, und der herausgeforderte SC muss B'kruss' Zeit im Ergreifen des Ebers und im Festnageln unterbieten. B'kruss verwendet sein Reittier, den gewaltigen Eber, für diesen Wettkampf und weist schnell darauf hin, dass der Wettkampf aufgegeben ist, wenn das Reittier verletzt wird. Gristlegape, der Eber, hat bereits viele Male an diesem Wettbewerb teilgenommen und nimmt ihn mit quietschendem Vergnügen an - B'kruss ist genauso wenig vor versehentlichem Aufspießen durch die Hauer seines eigenen Reittiers geschützt wie die SC."	RK 27, BÜ 15, FF erwischt 24 Trefferpunkte 119 (14 TW) Ref +7, Will +3	(3/Tag) — Gedankenverwirrung (SG 18) (5/Tag) — Dimensionswechsel, Geringe Kugel der Unverwundbarkeit (7/Tag) — Feuerball (SG 16), Hast, Vampirberührung (7/Tag) — Kontinuierliche Flamme, Unsichtbarkeit, Melfs Säurepfeil, Schwrmere rufen (7/Tag) — Brennende Hände (SG 14), Person bezaubern (SG 14), Farbsprüheneu (SG 14), Federfall, Magischer Pfeil (6/Tag) — Arkane Markierung, Magie entdecken, Gift entdecken, Reparieren, Nachricht, Froststrahl, Magie lesen, Widerstand, Ermüdung berühren (SG 13) Fähigkeiten Str 8, Dex 15, Kon 16, Int 12, Weis 10, Cha 17 Besondere Qualität Vertrauten rufen (Rabe namens Garg) Talente Kämpferisches Zaubern, Vergrößerter Zauber, Verbessertes Gegenzaubern, Zauberdurchdringung Fertigkeiten Schmeicheln+16, Konzentration +16, Diplomatie +5, Einschüchtern +5, Leise bewegen +6, Zauberkunde +14 Besitztümer Kampfausrüstung, Meisterhafte Leichtarmbrust mit 20 Bolzen, Meisterhafter Dolch, Amulett des natürlichen Schutzes +1, dunkle Samtgewänder im Wert von 250 GM Gristlegape, Stachelschwein: Trefferpunkte 52; Monster Manual 63. Ad-Hoc Erfahrungspunkte-Verleihung: Wenn die Spieler die Herausforderung von B'kruss erfolgreich meistern, vergib ihnen Erfahrungspunkte, als hätten sie eine Kreatur mit einem Schwierigkeitsgrad von 15 im Kampf besiegt.
Wenn die SC einen dieser Wettbewerbe gewinnen, werden B'kruss und seine Verbündeten mürrisch und schweigsam. Sie wissen, dass es besser ist, die Konfrontation nicht weiter eskalieren zu lassen, hegen aber private Feindseligkeiten gegen die SC, die sich später im Abenteuer auswirken könnten.	Bewegungsrate 30 ft. in Rüstung (Grundbewegungsrate 40 ft.) Nahkampf +2 speichernde Zweihandschwert +20/+15/+10 (1d10+9/17-20) GAB +13; Grp +20 Angriffsoptionen Berittener Kampf, Vorbeireiten, Stürmender Angriff, Niederrammen Kampfausrüstung Tränke zur mittleren Wundheilung (2) Fähigkeiten Str 16, Dex 17, Kon 16, Int 10, Weis 8, Cha 12 Talente Exotische Waffe (Zweihandschwert), Verbesserte Waffenfokussierung (Zweihandschwert), Verbesserte Waffenspezialisierung (Zweihandschwert), Verbesserte Kritische Treffer (Zweihandschwert), Verbessertes Ringen, Verbesserte Unbewaffnete Attacke, Anführerschaft, Berittener Kampf, Vorbeireiten, Fokussierter Fertigkeitenbonus (Reiten), Stürmender Angriff, Waffenfokussierung (Zweihandschwert), Waffenspezialisierung (Zweihandschwert) Fertigkeiten Springen +21 (+29 ohne Rüstung), Leise bewegen +3, Reiten +23 Besitztümer Kampfausrüstung, +3 Brustplatte, +2 Schwerer Stahlschild, +2 speicherndes Zweihandschwert (Vampirberührung, ZS 10), Handschuhe der Ogerkraft, Ring des Schutzes +2, Stiefel des Springens und Laufens V'juss CR10 Männlicher Hobgoblin-Zauberer 10 CE Mittelgroßer Menschlicheroider (Goblinoider) Monster Manual 153 Init +2; Sinne Dunkelsicht 60 ft.; Hören +0, Beobachten +0 Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch, Orkisch RK 13, BÜ 12, FF erwischt 11 Trefferpunkte 55 (10 TW) Ref +5, Will +7 Bewegungsrate 30 ft. Nahkampf Meisterhafter Dolch +5 (1d4~1/19-20) Fernkampf Meisterhafter Leichtarmbrust +8 (1d8/19-20)	Ereignis GO: Die Gerechtigkeit von Zeech Führe dieses Ereignis beim ersten Besuch der Spieler auf dem Alhaster Marktplatz durch. Dieses Ereignis soll neuen Ankömmlingen in der Stadt einen guten Eindruck von Alhasters Charakter vermitteln und die seltsame Art von Gesetz und schneller Entscheidungsfindung zeigen, für die Zeech bekannt ist. Eine große Menschenmenge hat sich am westlichen Ende des Marktes versammelt. Wütende Schreie hallen aus der Menge, und es scheint, als würden sie ihren Hass auf eine Gruppe von Figuren richten, die an einem Galgen stehen, Schlingen schlaff um ihre verhüllten Gesichter. In der Nähe steht ein großer Mann mit einem Symbol einer behandschuhten Hand, die sechs nach unten zeigende Pfeile auf der Vorderseite seiner schwarzen Robe hält. Er hebt eine Hand und die Menge verstummt schnell. Wenn der
Kreaturen: B'kruss ist ein hinterlistiger Hobgoblin-Hauptmann, der für die nördlichen Grenzen zuständig ist, eine Region, die ständig von den Reyhu-Orks geplagt wird. Er nutzt diese brutalen Feinde, um sicherzustellen, dass seine eigene Agenda im Land befolgt wird. Seine Methoden sind brutal und seine Gerechtigkeit lang und grausam. Sein Gefolgsmann V'juss ist ruhig und aufmerksam und spielt die Rolle eines unterwürfigen Lakaien gut, obwohl er insgeheim den Wunsch hegt, B'kruss zu ermorden und die Führung der Knights of Redhand zu übernehmen. B'kruss al CR14		
Männlicher Hobgoblin-Kämpfer 14;		
RB Mittelgroßer Menschlicheroider (Goblinoider)		
Monster Manual 153		
Init +3; Sinne Dunkelsicht 60 ft.; Hören -1, Beobachten —1		

Mann spricht, ist seine Stimme schrill, aber voller Überzeugung.

"Durch die Gnade Seiner allerschönsten Hoheit, Prinz Zeech, verurteile ich diese bösen Heiden ihrem Schicksal - sie haben das Glück, dass Prinz Zeech barmherzig ist, denn wenn ich die Macht hätte, würde ihr Tod eine Fortnight dauern. Und so lautet Sein Dekret, dass diese Ketzer ihrem Schöpfer übergeben werden!"

Rufe wie "Tod den Ebenholz Triade!" schwellen in der Menge an, als sich die verummte Gestalt nach links dreht und einen Hebel zieht. Falltüren öffnen sich im Boden des Galgens, und die drei verummten Gestalten fallen hinab und zappeln für einige Augenblicke, bevor sie reglos hängen.

Es gibt wenig, was die Spieler tun können, um diese öffentliche Hinrichtung zu unterbrechen, ohne Aufsehen zu erregen oder die Aufmerksamkeit der Gesegneten Engel auf sich zu ziehen. Die drei Männer, die hingerichtet werden, sind tatsächlich Mitglieder der Ebenholz Triade - niederrangige Kultisten, die eine Operation in der Freie Stadt vermasselt haben und es geschafft haben, nach Alhaster zurückzukehren, nur um von Lashonna an Zeech ausgeliefert zu werden. Lashonna war darauf erpicht, sie bestraft zu sehen und Zeech weiterhin den falschen Eindruck zu vermitteln, dass er die volle Kontrolle über die Stadt hat. Der Henker selbst ist ein Akolyth von Hextor, der eigentlich kaum mehr weiß, als dass ihm die Ehre zuteil wurde, den Hebel bei diesen drei Ketzer zu ziehen.

Was die Charaktere mehr interessieren sollte, ist die Tatsache, dass die Ebenholz Triade hier in der Stadt präsent zu sein scheint. Wenn sie sich nach der Ebenholz Triade erkundigen, erfahren die Spieler schnell, dass niemand in der Stadt darüber sprechen möchte, außer zu fluchen und zu spucken. Prinz Zeech hat praktisch den Krieg gegen die Ebenholz Triade erklärt, und als Ergebnis möchte keiner der Bürger von Alhaster etwas mit der Gruppe zu tun haben und tut große Anstrengungen, um ihren Namen bei jeder Gelegenheit zu verleumden. Leider scheint jedoch niemand wirklich viel über sie zu wissen. Sobald die Leichen hingerichtet sind, werden sie zu den Gräbern der Verräter gebracht und an Pfählen aufgehängt. Dies ist eine gängige Praxis zur Entsorgung der Leichen der Ebenholz Triade. Was die Bewohner von Alhaster nicht realisieren, ist, dass dies ihre Körper effektiv zur Triade zurückbringt, da seit vielen Jahren ein mächtiger drakonischer Verbündeter der Triade unter diesen Gräbern lauert.

Teil 2: Der Brunnen des dreifachen Wissens

Zwei Orte in Alhaster dürften das besondere Interesse der Spielercharaktere auf sich ziehen: der Brunnen des Wissens der Triptychon und das Versteck von Ilthane unter den Verrätergräbern. Die Spielercharaktere können auf verschiedene Weise von diesen Orten erfahren: Gerüchte, indem sie mit Rhorsk sprechen, durch Wahrsagezauber oder sogar an einem der beiden Orte selbst. Möglicherweise erfahren sie von ihrer Existenz erst später in der Kampagne und können später zurückkehren, um sie zu untersuchen. Die Erkundung dieser beiden Orte ist für den erfolgreichen Abschluss des Zeitalter der Würmer-Abenteuerpfads nicht erforderlich, obwohl sie einige der früheren Handlungsstränge der Spielercharaktere abschließt und ihnen zusätzliche Ressourcen für die bevorstehenden Kämpfe bietet.

Der Brunnen des Wissens der Triptychon ist der Ort, an dem Lashonna zusammen mit einem avolakischen Gesandten aus der Wurmkrabbel-Spalte namens Mahuudril den hartnäckigen Kult gründete, der den Spielercharakteren als die Ebenholztriade bekannt ist. Im Zentrum ihrer Machenschaften steht ein einzigartiger Fremder, der von Mahuudril und Lashonna gezüchtet und geformt wurde, um als Fokus für den fehlgeleiteten Glauben und die hingebungsvolle Energie der Ketzer zu dienen, die sie aus den Kirchen von Hextor, Erythnul und Vecna rekrutierten, um den Kult zu bevölkern. Sobald die Ebenholztriade etabliert war, verbreiteten sich ihre Agenten über die ganze Welt und arbeiteten unwissentlich daran, Lashonnas Pläne voranzutreiben und den Weg für das Zeitalter der Würmer freizumachen. Während die Ebenholztriade wuchs, zog sich Lashonna aus dem Projekt zurück und überließ die tägliche Organisation der Aktionen und Ziele des Kultes Mahuudril, den die Ketzer nur als mysteriöse, verummte Gestalt namens Mutter Made kannten.

Heute gehen die Aktivitäten der Ebenholztriade zu Ende. Das Zeitalter der Würmer steht bevor, und die noch aktiven Kultzellen der Ebenholztriade warten geduldig auf die Manifestation ihres Übergottes. Das Ebenholz aspekt dieses Übergottes wartet in der Brunnen des Triptychon-Wissens - eine physische Manifestation ihres fehlgeleiteten Glaubens und ihrer hingebungsvollen Energien, ähnlich der, gegen die die Spielercharaktere am Ende von "Die drei Gesichter des Bösen" gekämpft haben, nur viel mächtiger und gefährlicher, da dieser Ebenholz aspekt nicht

von einem einzigen Kult der Ebenholztriade genährt wurde, sondern von allen.

Sobald das Zeitalter der Würmer beginnt, beabsichtigt Mahuudril, die Kontrolle über die Ebenholztriade dem Ebenholz aspekt zu übertragen, während sie selbst die Kontrolle darüber behält. Indem die Spielercharaktere diese Manifestation entdecken und zerstören, können sie den Kult der Ebenholztriade endgültig stören.

Der Dungeon-Komplex, bekannt als Brunnen des Triptychon-Wissens, befindet sich direkt unter einem Krankenhaus namens Sünde-Heiligtum (Bereich 10). Dieses niedrige Gebäude wurde vor knapp 10 Jahren auf Veranlassung von Zeech dem Göttlichen (heimlich auf Anfrage von Lashonna) errichtet und hat eine einzige schwere Holztür. Im Inneren kann der mit Weihrauch erfüllte Luft die unverkennbare Geruch von Krankheit nicht überdecken. Ein Dutzend arme Seelen, alle im fortgeschrittenen Stadium der Krankheit, werden von einer einzelnen Frau namens Furpotia (LN weiblicher Mensch Experte 2) betreut, einer exzentrischen und halb wahnsinnigen Frau, die von Lashonna genau wegen ihres Wahnsinns ausgewählt wurde, um die Kranken zu pflegen. Diejenigen, die zum Sünde-Heiligtum kommen, kommen nicht, um gesund zu werden. Sie kommen, um zu sterben. Die Bedrohung durch Krankheit und die Gerüchte über die verrückte alte Frau, die hier die Kranken betreut, reichen aus, um jeden davon abzuhalten, das Gebäude genauer zu betrachten, was genau im Sinne von Lashonna ist, da der Eingang zum Brunnen des Triptychon-Wissens in diesem Gebäude hinter einer geheimen Falltür verborgen ist.

Furpotia ist fanatisch loyal gegenüber Prinz Zeech und erwartet voller Zuversicht, dass er ihr bald eine ausreichende Menge Tränke zur Heilung von Krankheiten schickt, sobald er sich die Ausgaben leisten kann. Sie wartet jetzt schon fast ein Jahrzehnt, aber sie weiß, dass Zeech sein Versprechen nicht vergessen wird. Sie erlaubt keinen Besuch im Sanctum, es sei denn, die Personen sind offensichtlich krank, in diesem Fall versucht sie, die arme Seele dazu zu bringen, sich hinzulegen und auf Zeechs Medizin zu warten. Die einzige Ausnahme ist, dass sie einem Adepten von Wee Jas erlaubt, alle paar Tage vorbeizukommen, um die Toten abzuholen. Gegenüber Gesunden ist Furpotias anfängliche Haltung unfreundlich - sie muss freundlich sein, bevor sie jemanden in ihr Krankenhaus lässt. Wenn sie oder ihre Schützlinge angegriffen werden, beginnt sie zu schreien und flieht schreiend in die Straßen mit Rufen wie "MORD!". Eine Gruppe von vier Gesegneten Engeln trifft innerhalb von 1W4+6 Runden ein, um die Situation zu untersuchen.

Wenn ein Charakter anbietet, Magie zu verwenden, um ihre Schützlinge von ihrer Krankheit zu heilen, ist Furpotia natürlich misstrauisch. Es sei denn, sie wurde zuerst freundlich gestimmt, interpretiert sie den Versuch der Spielercharaktere, zu helfen, als Angriff und reagiert wie oben beschrieben. Wenn es den Spielercharakteren gelingt, die verrückte Frau zu gewinnen, bedankt sie sich für ihre Hilfe, weigert sich jedoch, das Krankenhaus zu verlassen, selbst wenn alle aktuellen Schützlinge geheilt sind. "Es kommen noch mehr Krankheiten, meine Lieben. Mein Platz ist hier." Furpotia ist eine alte Frau mit zerzaustem Haar und einem beinahe wilden Ausdruck in ihren Augen. Sie trägt Lumpen und verbringt ihre Tage damit, "Tränke und Salben" für ihre Schützlinge herzustellen. Leider sind diese Tränke nicht mehr als ranziges Wasser und Paste aus zufälligen Pflanzen, die keine medizinischen Eigenschaften haben (und tatsächlich oft das Ableben derjenigen beschleunigen, die sie einnehmen). Furpotias einziger wertvoller Besitz ist ein Periapt der Gesundheit, den ihr Prinz Zeech selbst (in Wirklichkeit Lashonna, die sich magisch als Zeech verkleidet hat) als Dank für die Pflege der Kranken in Alhaster gegeben hat. Furpotia hält den Periapt nur für ein Dankeschön vom Prinzen und weiß ironischerweise nichts von dessen magischen Eigenschaften. Sie interpretiert ihre fortgesetzte Gesundheit als Beweis dafür, dass sie für ihre Arbeit "ausgewählt" wurde.

Der Eingang zur Well of Triptych Knowledge ist eine verborgene Falltür auf der Rückseite des Hauses. Sie kann mit einem Suchen-Wurf (SG 25) gefunden werden. Jetzt, da die Ebenholz Triade fest in der Welt etabliert ist, sind ihre Mitglieder nicht mehr in dieses Gebiet zurückgekehrt. Als der Kult noch in den Kinderschuhen steckte, setzten sie Schlafzauber auf die Kranken und auf Furpotia ein, damit sie unbemerkt kommen und gehen konnten. (Balakarde nutzte eine ähnliche Taktik, um den Ort zu betreten und in Ruhe zu durchsuchen.) Wenn man ihr die Falltür zeigt, ist Furpotia wirklich schockiert, aber sie weigert sich, die eiserne Leiter hinunterzugehen. "Das Loch fühlt sich einfach falsch an, Liebes. Da unten kann nichts sein, was mich, die alte Furpotia, etwas angeht."

Der Schacht führt 100 Fuß nach unten in eine gewölbte Kammer (Bereich 1).

Die Halle der Zusammenkunft (SG 13)

Die Wände dieser gewölbten Kammer sind aus rotem Ziegelstein und mit Steinbalken ausgekleidet, die sich direkt über dem Kopf zu einem Punkt hin erstrecken, wo der Schacht zurück zum Krankenhaus führt. Eine eiserne Leiter führt von diesem Schacht in

die Mitte des Raumfußbodens hinab. Die Kammer selbst ist leer, abgesehen von mehreren verrottenden Gebetsteppichen, die herumliegen. Jeder dieser Teppiche trägt ein einfaches schwarzes Dreieck. Ein 1,5 m breiter Flur führt nach Osten, und ein großer Haufen verwickeltes Seil liegt am Eingang.

Diese Kammer ist der Ort, an dem die Architekten der Ebenholz Triade mit denen sprachen, die sie zu den Anführern und Priestern des Kultes auserkoren hatten. Diese Ketzer wurden in den Glauben der Ebenholz Triade eingeweiht und erhielten Kopien eines Buches namens "Der Weg der Ebenholz Triade", das als Leitfaden dienen sollte, wenn sie in der Welt waren und ihre eigenen Kulte führten. Lashonna und Mahuudril waren mit dem Erfolg des Kultes über ihre Erwartungen hinaus erfolgreich, und heute ist die Ebenholz Triade eine selbsttragende Organisation, die fest an ihr Ziel glaubt, Hextor, Erythnul und Vecna zu einem obersten Übergott zu vereinen. So mächtig ist ihr Glaube mittlerweile, dass ihre Kleriker Zauber nicht von Kyuss, sondern von der Kraft ihrer eigenen Hingabe erhalten.

Kreatur: Balakarde hatte voll beabsichtigt, nach dem Erkunden der Wormcraw] Fissure zu diesem Dungeon zurückzukehren und plante, mehrere Verbündete mitzubringen, um das ebon Aspect in Bereich 4 zu besiegen. Um andere Mitglieder der Ebenholz Triade daran zu hindern, die Well bis dahin zu nutzen oder zu verlangsamen, ließ er einen seiner mächtigsten Diener hier zurück, um den Ort zu bewachen. Unglücklicherweise für die SC kann dieser Henkersgolem nicht wirklich den Unterschied zwischen Abenteurern und Kultisten erkennen.

Ein Henkersgolem kann sich zu einem Haufen Seil zusammenfallen lassen. Als Vollrunden-Aktion stapelt er sich zu einer 3 Meter großen menschlicheroiden Form auf. Der Golem greift an, sobald jemand diesen Bereich betritt. Er verfolgt die Charaktere nicht aus dem Dungeon heraus.

HANGMAN GOLEM (CR 13)

Größe: N (Groß)

Typ: Konstrukt

Monsterhandbuch II, S. 69

Initiative: +2

Sinne: Dunkelsicht 60 ft., Dämmerungssicht; Wahrnehmung +0

RK: 27, BÜ 11, FF 25

Trefferpunkte: 129 (18 TW); Schadensreduzierung 10/Adamant

Immunität: Magie; Konstruktmerkmale

Rettungswürfe: Fort +6, Ref +8, Will +6

Schwäche: Anfälligkeit gegen Feuer

Bewegungsrate: 30 ft. (kann nicht rennen)

Nahkampf: 2 Schläge +20 (2W8+8)

Reichweite: 10 ft.; Reichweite: 20 ft.

GAB: +13; Griff +25

Angriffsoptionen: Einschnüren 2W8+12, Verbessertes Ergreifen

Besondere Angriffe: Seilwirbel, Erdrosseln

ST 26, GE 14, KO —, IN —, WE 11, CH 1

Besondere Qualität: Entwirren

Immunität gegen Magie (ÜF): Ein Henkersgolem ist immun gegen alle Zauber, zauberähnliche Fähigkeiten und übernatürlichen Effekte, die Zauberdurchdringung erlauben, außer wie folgt. Animierte Seile beschleunigen den Golem (wie der Zauber Hast) für 5 Runden. Seilkniff lähmt den Golem für 1 Runde (kein Rettungswurf).

Seilwirbel (ÜF): Alle 1W4 Runden kann ein Henkersgolem mehrere Seile ausstrecken und sich drehen, wobei er einen einzigen Schlag gegen jede Kreatur innerhalb von 10 ft. ausführt. Ein Henkersgolem kann diese Fähigkeit nicht in Verbindung mit seinem verbesserten Ergreifen nutzen.

Strangle (AF): Wenn ein Henkersgolem einen lebenden Gegner im Griff hat, kann er als Standard-Aktion einen Würgeangriff gegen den Gegner ausführen. Der Henkersgolem und sein Gegner machen gegensätzliche Griffwürfe (oder der Gegner kann sich mit einem Fluchtartistik-Wurf widersetzen). Wenn der Henkersgolem den Wurf seines Gegners um 10 oder mehr übertrifft, erstickt er ihm die Luft. Zusätzlich zum Einschnürschaden ist der Gegner für 1 Runde benommen, wenn er einen SG 19 Rettungswurf gegen Willenskraft nicht besteht. Der SG für den Rettungswurf basiert auf der Konstitution.

Entwirren (AF): Einmal pro Tag als Standard-Aktion kann ein Henkersgolem seine Form auflösen und zu einem Haufen verwickelter Seile werden, der einen 10x10-Fuß Bereich ausfüllt. In dieser Form kann er nicht angreifen oder sich bewegen, erhält jedoch Schnelle Heilung 10. Ein Henkersgolem kann sich als Vollrunden-Aktion in seine menschlicheroiden Erscheinung zurückverwandeln.

Wächternischen

Diese Nischen dienten einst als Wachtposten für mächtige untote Diener des Kults von Kyuss. Diese Untoten wurden nun in die Wurm kriechspalte zurückgebracht, da der

Brunnen seinen Zweck erfüllt hat. Eine SG 20 Suche in diesen Nischen reicht aus, um ein paar längst vertrocknete grüne Würmer in den Ecken zu finden.

Der Brunnen des Triptychon-Wissens

Ein fünf3 m breiter Abgrund gähnt am Ende des kurzen Gangs. Die Wände sind mit Ziegeln verkleidet und mit Schimmel und weniger identifizierbaren Verkrustungen bedeckt. An den Stellen, an denen diese Wucherungen nicht zu dick sind, sind seltsame Figuren und Runen in die Ziegel eingeschnitten.

Der Brunnen ist 300 Fuß tief, seine Wände sind mit Runen und Piktogrammen bedeckt, die in Avolakia geschrieben sind. Ein SG 20 Wissen (Höhlenkunde)-Wurf identifiziert die Schrift und ihre Quelle (die Avolakias sind alpträumhafte intelligente Würmer mit der Fähigkeit, die Gestalt von Menschlicheroiden anzunehmen), kann aber ihre Bedeutung nicht entziffern. Die avolakische Schrift verwendet ihr eigenes Alphabet - eine Kombination aus Hieroglyphen und geschwungenen Verwicklungen, die keiner anderen bekannten Sprache ähnelt. Wenn sie von jemandem übersetzt wird, der fließend in dieser obskuren Sprache ist (oder durch Magie), werden die Schnitzereien als monströs böse Gebete an Kyuss enthüllt. Diese Gebete können mit einer Stunde Arbeit studiert werden und enthalten eine Fülle an Wissen über Kyuss und seine Avolakia-Diener.

Ein wiederkehrendes Motiv in den Gebeten ist die Erwähnung einer Zeremonie namens Das Gierige Erwachen. Dieses Ritual beinhaltet die Animation einer großen Anzahl von Untoten, die dann wie Vieh in riesige Bankettsäle geführt werden, wo sie sich den Essenden zur Konsumation präsentieren.

Weitere Studien enthüllen, dass die Avolakias zwar Kyuss über alles verehren, aber auch glauben, dass seine Macht zunimmt. Die Passagen legen nahe, dass Kyuss selbst in irgendeiner Form eines großen steinernen Monolithen gefangen ist. Er schaffte es vor 1500 Jahren einmal, diesem Gefängnis teilweise zu entkommen, konnte aber seine Freiheit nicht länger als ein paar kurze Monate aufrechterhalten, bevor die Niederlage seiner Armeen durch eine Macht, die die Avolakia nur als den Feind bezeichnen, ihn wieder in seinen monolithischen Kerker zwang.

Weitere obskure Erwähnungen beinhalten einen Ort (phonetisch übersetzt als M'theskuss), der als das Wimmelnde Tabernakel bezeichnet wird, den Ort, den die Avolakias als den heiligsten Ort von Kyuss betrachten. Es wird auch auf ihren großen Verbündeten und die Stimme von Kyuss

hingewiesen, den Gefährten des Fünfgesichtigen, den ewigen Drachen Dragotha. M'theskuss und Dragotha werden in "Into the Wormcraw! Fissure" näher erläutert.

Ad-hoc-Erfahrungspunkte: Wenn die Charaktere diese Runen entziffern, belohne sie mit Erfahrungspunkten, als ob sie ein Wesen mit HG 15 besiegt hätten.

Der Hof des Übergottes (SG 17)

Der Brunnen leitet in die Decke einer riesigen Kammer, deren gewölbtes Dach volle fünfzig Fuß über einem schwarzen Boden liegt, der glatt ist von der Passage unzähliger Kreaturen. Nischen in der Nord- und Südwand beherbergen elende Statuen von wurmartigen Monstern, die sich um Säulen aus Schädeln und Knochen winden. Ein einziges Objekt nimmt die östliche Hälfte des Raumes ein - eine riesige Statue eines dreiköpfigen, sechsarmigen Monsters. Sie ragt 10 m hoch empor, ein kraftvoll gebautes Wesen, dem zwei seiner linken Hände und eine seiner rechten fehlen. Die Figur scheint aus einem merkwürdigen Stein gemacht zu sein, der an manchen Stellen fast wie Leder aussieht, und das eine gute Auge in ihrem hageren, skelettartigen Gesicht wirkt feucht, weich und fast lebendig.

Die Wurmstatuen in den Nischen sind Darstellungen von Avolakias und sind nicht viel mehr als ungesund aussehende Statuen. Die "Statue" in der Mitte des Raumes ist etwas Besonderes. Ein SG 20 Wissen (Religion)-Wurf enthüllt Aspekte von Hextor (die sechs Arme), Erythnul (die bestialische Gestalt und das Gesicht) und Vecna (das fehlende Auge und die Hände) in der Statue. Charaktere, die "The Three Faces of Evil" gespielt haben, erkennen die Statue zweifellos als Darstellung des Übergottes, eines Aspekts von dem sie am Ende dieses Abenteuers kämpften und töteten.

The statue of the Overgod, which is not actually a statue but a primal manifestation of the faith and devotion of the entire Ebenholz Triade, waits patiently in the depths of the Well of Triptych Knowledge for the Zeitalter der Würmer (Age of Worms) and its appointed time to emerge into the world. When the ebon aspect senses intruders in its temple, it awakens with a surge of hatred and attempts to destroy them.

As an awakened manifestation, the ebon aspect possesses formidable powers and abilities, tailored to its purpose as a guardian of the Well. Its exact capabilities and combat statistics would depend on the specific details and design of this unique creature within the context of your game. However, it can be assumed that the ebon aspect would possess incredible strength, resilience, and potentially supernatural abilities related to its

association with Kyuss and the Ebenholz Triade.

In terms of its behavior, the ebon aspect would relentlessly attack intruders, seeking to eliminate any threats to the Well and the secrets it holds. Its actions would be fueled by a deep-seated hatred and a fanatical devotion to its cause.

DER Overcopo

Fortgeschrittener Ebon-Aspekt ae é

NB Riesiger Außenseiter (böse)

Init +4; Sinne Dunkelsicht 60 ft.; Hören +36, Entdecken +36

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Infernalisch

RK 26, BÜ 8, FF erwischt 26

TP 285 (30 TW); BK 15/magisch und gut

Immunität gegen Kälte

Resistenz gegen Säure 10, Feuer 10; SR 26

Ref +22, Will +17, Zäh +20

Bew 40 ft., Klettern 20 ft.

Nahkampf* Biss +30 (3W6+21/19-20) und 3 Klauen +28 (1W6+15/19-20) ee

Fläche 15 ft.; Reichweite 15 ft. me uf

Grund-BAB +30; Grp +49 a5

Angriffsoptionen Gewaltiger Schlag, Doppelschlag, 7 pro Verbesserter Stier-Ansturm, Heftiger Angriff Py

Besondere Angriffe Blutdurst von Erythnul, Standarte von Hextor

Eigenschaften Str 33, Gesch 10, Kon 20, Int 12, Weis 16, Cha 20

Besondere Eigenschaften Segen von Vecna

Talente Gewaltiger Schlag, Doppelschlag, Verbesserter

Stier-Ansturm, Verbesserter

Kritischer Treffer (Biss),

Verbesserter Kritischer Treffer (Klauen),

Verbesserter Initiative, Verbesserter

Natürlicher Angriff (Biss),

Mehrere Angriffe, Heftiger Angriff,

Waffenfokus (Biss), Waffenfokus (Klauen)

Fertigkeiten Klettern +52, Konzentration +38,

Einschüchtern +38, Springen +48, Wissen

(Religion) +34, Hören +36, Menschenkenntnis +36, Zauberkunde +34, Entdecken +36

Blutdurst von Erythnul (Übernatürlich) Einmal pro Tag als Freie Aktion kann der Overgod für eine Runde in eine schreckliche Raserei verfallen. Während dieser Runde erhält der Overgod Schadensreduktion 15/episch, schnelles Heilen 20 und einen +8 verderbten Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe.

Standard von Hextor (Sp) Einmal täglich als freie Aktion kann der Obergott "Spiritual Weapon" (Zauberstufe 20) als zauberähnliche Fähigkeit einsetzen. Die erscheinende Waffe ist Hextors Streitkolben. Der Angriff der spirituellen Waffe hat einen Angriffsbonus von +33/+28/+23/+18 und verursacht bei jedem Treffer 1W8+5 Punkte an Kraftschaden.

Segen von Vecna (Üb) Wenn ein Zaubernde/r es nicht schafft, die Zaubereien des Obergottes zu überwinden, heilt sich der Obergott Schaden in Höhe des Zweifachen der Stufe des Zaubers oder Effekts.

*Enthält Anpassungen für den 10-Punkte Heftiger Angriff.

Die Kammer

Die Wand, die diese Kammer von Bereich 4 trennt, sieht nicht anders aus als jede andere Wand. Eine SG-30-Suche-Wurf genügt, um herauszufinden, dass die Wand selbst hohl ist. Sie kann mit Magie oder Gewalt durchbrochen werden.

Die Kammer hinter diesem Raum ist einer von mehreren Tresorräumen, die Lashonna weltweit aufbewahrt. Dieser Tresorraum wird verwendet, um Schatz und Gelder zur Finanzierung der Ebenholz Triade aufzubewahren. Sie hat auch begonnen, magische Gegenstände zu lagern, die ihr eines Tages im Kampf gegen ihren Erzfeind Dragotha helfen könnten. Die Luft in diesem Tresorraum ist lange abgestanden und ohne Sauerstoff, daher müssen Charaktere, die die Kammer betreten, ohne die Wand zwischen dieser und Bereich 4 zu durchbrechen, den Atem anhalten oder ersticken.

Ziegelwand: 60 cm dick; Härte 8; TP 180; SG zum Durchbrechen 37.

Schatz: Vier Truhen in der Größe von Reisekoffern enthalten den Großteil des Schatzes in diesem Raum. Jede ist arkan verriegelt mit einer Zauberstufe von 13, aber keine von ihnen ist gefährlich. Der Inhalt dieser vier Truhen ist wie folgt.

Truhe 1: 20 Ledertaschen, jede enthält 1.000 GM.

Truhe 2: Eine Ledertasche mit 1.000 PP, 9 Ledertaschen, jede enthält 2.000 GM in verschiedenen Edelsteinen.

Truhe 3: Mehrere Regale mit Tränken und anderen magischen Elixieren. Insgesamt enthält diese Truhe 10 Tränke der mäßigen Wunden heilen, 10 Tränke der nicht wahrnehmbaren Ausrichtung, 10 Tränke der Nichtentdeckung und 10 Elixiere der Wahrheit.

Truhe 4: Diese Truhe enthält mehrere magische Gegenstände, die Lashonna kürzlich von anderen Opfern ihres vampirischen Hungers erhalten hat. Sie weiß, was sie alle bewirken, und kann sie auf den ersten Blick identifizieren, hat jedoch noch nicht entschieden, welche Mitglieder der Ebenholz Triade diese Auszeichnungen verdient haben. Die Gegenstände umfassen einen Ring der Ausweichung, einen Stab zur Flammenlöschung, einen Zauberstab des Blitzes (23 Aufladungen, Zauberstufe 8), einen Zauberstab der Hast (19 Aufladungen), einen Gürtel der Zwergenart, einen Umhang der Arachnida, eine Harfe der Betörung und eine kleine seidene Tasche mit vier Kraftperlen.

Hier wird auch ein großes, ledergebundenes Buch aufbewahrt, das keinen Titel trägt. Der Inhalt wird durch einen Geheimseitenzauber (Zauberstufe 13) geschützt, der das Buch wie eine veraltete Liste des Inhalts des Tresorraums aussehen lässt. In Wirklichkeit handelt es sich bei dem Buch um eine umfassende Liste der Mitglieder der Ebenholz Triade, einschließlich ihrer zahlreichen Verbündeten und der Orte, an denen diese Personen leben. Charaktere, die diese Geheimnisse durchblättern, erkennen zweifellos einige Namen, die durchgestrichen wurden: "Theldrick", "Loris Raknian", "Gesichtsloser". Das Buch enthält nur einen Eintrag für Alhaster: "Ithane - Verrätergräber". Andere Einträge im Buch können zukünftige Angriffe gegen die Ebenholz Triade ermöglichen, wie es Ihnen beliebt. Die Spielercharaktere können dieses Buch tatsächlich als Checkliste für alle verbleibenden Zellen der Ebenholz Triade auf der Welt verwenden. Die einzigen Mitglieder, die im Text nicht erwähnt werden, sind die Anführer des Kults, Lashonna und Mahuudril.

Lashonna erkennt sofort alle Gegenstände aus dieser Kammer, wenn die Spielercharaktere sie offen in ihrer Gegenwart präsentieren. Sie muss einen Bluff-Test ablegen, um ihre Fassung zu wahren und eine erfolgreiche Sense Motive-Wurf daran zu hindern, ihre geschickt verborgene überraschte Reaktion

festzustellen. Sie leugnet jedoch jegliche Kenntnis von den Gegenständen und geht davon aus, dass die Spielercharaktere bessere Chancen haben, Dragotha zu besiegen, wenn sie im Besitz dieser Schatz bleiben. Sie plant, die Gegenstände von ihren Körpern zurückzuerobern, sobald das Zeitalter der Würmer beginnt.

Ad-hoc-Erfahrungsbonus: Das Entdecken der wahren Natur des Buches ermöglicht den Spielercharakteren effektiv das Werkzeug, das sie (oder jeder andere) benötigen, um die Ebenholz-Triade auszulöschen. Dafür erhalten sie Erfahrungspunkte, als hätten sie ein Kreatur mit einer Herausforderungsstufe von 18 im Kampf besiegt.

Teil 3: Ilthanes Versteck

Der zweite Ort, der wahrscheinlich die Untersuchung der Spielercharaktere anregt, ist Ilthanes Versteck. Sie können herausfinden, dass der schwarze Drache, den sie in "Ein Treffen der Winde" besiegt haben, unter den Verrätergräbern lebte, auf verschiedene Arten erfahren. Sie könnten die Informationen zusammenfügen, nachdem sie Gerüchte auf den Straßen gehört haben, sie könnten den Standort entdecken, nachdem sie das Buch in der Kammer des Brunnens des Triptychonwissens gelesen haben, oder sie könnten sogar den Standort mithilfe von Magie ermitteln. Es ist durchaus möglich, dass die Spielercharaktere den Ort von Ilthanes Versteck erst später in der Kampagne entdecken. Manzorian könnte sogar einen Sendungszauber verwenden, um sie auf die Nähe des Verstecks aufmerksam zu machen, nachdem er oder einer seiner Agenten die Informationen entdeckt hat, während sie weiterhin die Ebenholz Triade zu Hause erforschen.

Natürlich besteht auch die Möglichkeit, dass die Spielercharaktere zufällig auf das Versteck stoßen. Bei ihren Ermittlungen zur Ebenholz Triade werden sie sicherlich erfahren, dass Mitglieder des Kults, die gefangen genommen und hingerichtet werden, auf den Verrätergräbern zur Schau gestellt werden. Wenn die Spielercharaktere eine der jüngsten Leichen über Sprechen mit Toten oder ähnlichen Methoden befragen möchten, müssen sie die Leiche auf der niedrigen Insel selbst finden. Zu diesem Zeitpunkt könnten sie von Ilthanes Brut angegriffen werden.

Die Verrätergräber (SG 14)

Dieser niedrige, feuchte Hügel aus Schlamm und steiniger Erde erhebt sich nur wenige Fuß über den dunkelbraunen Wassern des langsam fließenden Flusses. Hier und da

wachsen verworrene Flecken drahtigen Unterwuchses, durchsetzt mit schlammigen Wasserlachen. Holzrahmen in Form eines Y ragen hier und da aus der Insel heraus, und an einigen von ihnen hängen noch immer die verwesenden Körper von Verrätern, die wegen abscheulicher Verbrechen hingerichtet wurden. Eine erstaunliche Anzahl von Krähen sitzt auf diesen Rahmen oder hüpfte am Boden entlang, wo sie nach Insekten und Würmern jagen.

Die Verrätergräber werden in der Hintergrundgeschichte von Alhaster (Bereich 39) erwähnt. Diese niedrige Insel im Eel River kann bei Ebbe über ein feuchtes Stück Land erreicht werden, das sie mit dem Festland verbindet (obwohl möglicherweise ein Waten im hüfttiefen Wasser erforderlich ist). Bei Flut ist die Insel selbst von den schlammigen Gewässern des Eel River umgeben. Wächter, die Leichen hier zur Schau stellen, nähern sich in der Regel mit einem Ruderboot.

Die Insel selbst ist mit schlammigen Wasserlachen übersät, in denen Tausende und Abertausende von Mückenlarven sich winden. Die Luft ist von diesen Plagegeistern befallen, in dem Maße, dass alles, was die Insel durchstreift, alle Minute einen SG 10 Stärke-Rettungswurf ablegen muss, um nicht von den dichten, summenden Wolken übel zu werden. Darüber hinaus besteht bei einem Besuch der Verrätergräber die Gefahr, eine abgewandelte Form des Kicherfiebers durch Mückenstiche zu bekommen. Ein SG 16 Stärke-Rettungswurf reicht aus, um das Fieber zu vermeiden. Dieser Rettungswurf muss bei jedem Besuch der Gräber gemacht werden. Jede Kreatur mit zumindest einem natürlichen Rüstungsbonus von +1 oder einer Form von Schadensreduktion ist immun gegen die Gefahr von Übelkeit und Krankheit. Wächter, die mit Leichen hierher kommen, tragen Amulette mit natürlicher Rüstung +1, um sich vor den Mücken zu schützen.

Kriminelle, die als Verräter von Alhaster betrachtet wurden (einschließlich aller Mitglieder der Ebenholz Triade), wurden traditionell hier ausgestellt. Ihre Körper wurden an einen Y-förmigen Rahmen geschnallt, sodass Reisende entlang des Eel River sie betrachten und sich über ihr Schicksal lustig machen konnten. Die drei kürzlich hingerichteten Mitglieder des Ebenholz Triade-Kults (siehe Ereignis 6 oben) sollten ebenfalls hier ausgestellt werden, aber die Wächter, die ausgeschiedt wurden, um dies zu arrangieren, haben es nicht ganz geschafft.

Bis vor kurzem diente eine große verborgene Höhle unter dieser Insel als Unterschlupf für einen gerissenen schwarzen Drachen namens Ilthane. Als Dienerin von Dragotha hatte Ilthane hier die Aufgabe, Lashonna und die

Ebenholz Triade im Auge zu behalten, eine Aufgabe, die sie überraschend geschickt erfüllte. Sie wurde sogar kürzlich von der Ebenholz Triade kontaktiert, um ein Problem im Süden mit einigen Abenteurern und einem lästigen Zauberer zu lösen - leider würden diese Abenteurer Ilthanes Untergang sein.

Eine SG 15-Suche der Insel (wahrscheinlich nachdem die SC mit den Kreaturen fertig sind) fördert ein an den Schilfen entlang der Westseite der Insel gestrandetes Ruderboot zutage. Dies war das Ruderboot, das die Wächter benutzt haben, um die Insel zu erreichen. Die drei Leichen der hingerichteten Mitglieder des Ebenholz Triade-Kults liegen immer noch gehäuft im Bug des Ruderboots. Wenn die richtigen Fragen mit Sprechen mit Toten gestellt werden, kann einer dieser Leichen einen Hinweis auf den Standort des Brunnens des Triptychonwissens geben. Keiner dieser Kultisten ist tatsächlich an diesen Ort gekommen, aber sie haben Gerüchte über seine Existenz im südöstlichen Alhaster gehört.

Der Eingang zum Unterschlupf von Ilthane ist eine geschickt versteckte Falltür, die mit Schlamm und drahtigem Unterholz bedeckt ist. Ein SG 25 Suchen-Check deckt sie auf, aber sie wiegt etwa 1.000 Pfund - für einen Drachen wie Ilthane leicht genug, um sie zu heben, aber die SC könnten Schwierigkeiten haben, wenn sie die vier schwarzen Drachen nicht um Hilfe bitten, um die schwere Tür zu heben. Unter der Tür führt ein 3 m breiter Schacht 15 m hinab zu einer Höhle unterhalb der Insel.

Kreaturen: Nach der Niederlage des Drachen bei Der flüsternde# Steinhügel in "A Gathering Of Winds" blieb Ilthanes Unterschlupf lange Zeit leer. Nachdem sie vom Tod ihrer Mutter erfahren hatten, kehrten vier von Ilthanes Jungen in ihren Unterschlupf zurück, um ihren Schatz für sich zu beanspruchen. Diese vier Drachen stritten und kämpften um den größten Schatz, ein fabelhaftes alchemistisches Labor, das mit dem Geist eines wässrigen Genies namens Marid durchdrungen war. Dieser gefangene Marid kannte viele alchemistische Geheimnisse, und unter seiner Anleitung war Ilthane in der Lage, die seltsamen Elixiere herzustellen, mit denen sie sich selbst, ihre Nachkommen und ihre Diener stärkte.

Leider zerstörten die vier Drachen das Labor, und der Geist des Marids konnte in die Umgebung entkommen. Die Wechselwirkung der Seele des Genies mit den großen Vorräten an seltenen und exotischen alchemistischen Materialien führte zur Entstehung einer monströsen Verschmelzung aus Säure, Schlamm, magischen Verbindungen und nekromantischer Wut. Das resultierende Geschöpf, ein Säuregeist, vertrieb die vier

Drachen aus dem Unterschlupf und lauert seitdem dort.

Die vier Drachen haben seitdem eine fragile Allianz gebildet und haben bereits zweimal versucht, den Säuregeist alleine zu besiegen, jedoch ohne Erfolg. Ihr aktueller Plan besteht darin, andere Kreaturen dazu zu bringen, den Säuregeist in den Unterschlupf zu locken und für sie zu besiegen. Anschließend wollen die Drachen zuschlagen und ihre wahrscheinlich verwundeten Spielfiguren endgültig ausschalten. Leider haben die vier jungen schwarzen Drachen noch keinen guten Weg gefunden, jemanden hierher zu bringen. Als kürzlich eine Patrouille der Wächter ankam, zwangen die Drachen sie in den Unterschlupf, waren aber enttäuscht zu sehen, wie der Säuregeist sie mühelos besiegte. Nun, da die Spielercharaktere auf der Insel ankommen, versuchen die Drachen es erneut.

Ilthanes Brut ist etwas gefährlicher als typische junge schwarze Drachen, da sie als Jungtiere mehrere alchemistische Experimente an ihnen durchgeführt hat. Eine Nebenwirkung dieser Experimente ist, dass ihre Augen mit einem glühenden grünen Dampf rauchen.

ILTHANES BROOD (4) HG 10

Fortgeschrittene, junge schwarze Drachen

Chaotisch Böse Mittelgroße Drache (Wasser)

Monsterhandbuch 70

Init +6; Sinne Blindsinn 60 ft., Dunkelsicht 120 ft., scharfe Sinne; Hören +20, Wahrnehmung +20

Sprachen Drakonisch

RK 25, BÜ 10, FF 25

KP 142 (15 TW)

Immunität gegen Säure, Lähmung, Schlaf

Ref +11, Will +9

Bew 60 ft., Fliegen 150 ft. (miserabel), Schwimmen 60 ft.

Nahkampf Biss +20 (1W8+4) und 2 Klauen +17 (1W6+2) und 2 Flügel +17 (1W4+2) wnt

Grund-BAB +15; Grp +19 Pane. 0

Angriffsoptionen Angriff im Vorbeiflug

Besondere Angriffe Atemwaffe (60 ft. Linie, 8W4 Säureschaden, Reflex RW 20 halb) 4

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZL 4.) lu 3/Tag - Dunkelheit (40-ft. Radius); iia

Attribute Str 18, Dex 14, Kon 16, Int 10, Weis 11, Cha 10

Besondere Qualitäten Wasseratmung beseitigen

Talente Wachsamkeit, Angriff im Vorbeiflug, Schweben, =
Verbesserte Initiative, Mehrfachangriff, Waffen
Fokus (Biss)

Fertigkeiten Verstecken +20, Bewegungslos +20, Hören +20, Suche +18, Wahrnehmung +20, Schwimmen +30

Taktik: Als die Spielercharaktere auf der Insel ankommen, kommen die vier Drachen aus dem nahegelegenen Wasser geschlängelt und verlangen eine Audienz mit den Charakteren. Sie teilen den SC mit, dass ihr Versteck von einem gewaltigen Monster überfallen wurde und sie bereit sind, sie großzügig zu belohnen, wenn sie das Monster töten. Die Drachen sind schlechte Diplomaten und noch schlechtere Lügner. Wenn sie sich weigern, genaue Bedingungen vor dem Töten des Monsters in ihrem Versteck zu vereinbaren oder wenn ein Spielercharakter einen ihrer Bluff-Checks durchschaut, wenn sie versprechen, sie nicht zu verraten, versuchen die Drachen stattdessen, die SC physisch in das Versteck zu zwingen.

Die Drachen kämpfen gemeinsam, aber sie riskieren nicht ihr Leben für ihre Artgenossen. Wenn ein Drache weniger als 30 Trefferpunkte hat, flieht er in den Norden und kehrt nicht zurück.

Ilthanes' Versteck (SG 16) -

Diese mit Erde umgebene Höhle stinkt nach scharfen, bitteren Chemikalien, die stark genug sind, um die Augen zu wässern und den Atem zu rauben. Die Wände der Höhle sind ein wirres Durcheinander aus Wurzeln, Schlamm und Stein. Wasser tropft ständig von den Wänden und sammelt sich in Pfützen auf dem Boden und in einem dampfenden Tümpel im Osten. Nördlich vom Höhleneingang standen einst vier große Glasbehälter, die jedoch zerschlagen wurden und deren Inhalt weggespült wurde. Im Nordosten ist ein Vorsprung mit zerschmetterten Behältern, Kisten und anderen unerkennbaren Ruinen übersät. Im Osten ist ein zweiter Vorsprung ähnlich überfüllt, aber diesmal mit alchemistischer Ausrüstung und großen, zerstörten Tischen aus Stein und Holz.

Hier lebte der Drache Ilthanes, bewahrte ihren Schatz auf und verbrachte die Stunden damit, mit ihrem versklavten Marid-Genie alchemistische Mixturen und fantastische Elixiere zu erschaffen und zu verfeinern. Viele dieser Erfindungen waren äußerst

wirksam und hatten die Fähigkeit, dauerhafte Steigerungen der Attributwerte zu gewähren, Atemwaffen zu verstärken, Immunität gegen Säure zu gewähren und andere beeindruckende Effekte zu erzielen. Leider führten die Streitigkeiten von Ilthanes Brut dazu, dass die Seele des Marids versehentlich freigesetzt wurde und die Erschaffung eines widerlichen untoten Monsters zur Folge hatte, das die meisten dieser Kreationen zerstörte.

Die Chemikalien in der Luft dieses Raumes brennen und reizen. Jede Kreatur in dieser Höhle muss einen Stärke-Rettungswurf machen, um nicht von dem beißenden Geruch übel zu werden - Kreaturen mit irgendeiner Säureresistenz sind gegen diesen Effekt immun.

Der große Pool mit verunreinigter Flüssigkeit im Osten ist tatsächlich ein Becken mit giftigem chemischen Abfall, der durch das Auslaufen der Glasbehälter mit Flüssigkeit im Westen entstanden ist. Diese Substanz verursacht 1W6 Punkte Säureschaden pro Runde bei Exposition, außer bei vollständigem Eintauchen, bei dem 10W6 Säureschaden pro Runde verursacht werden. Diejenigen, die die Flüssigkeit trinken oder die Dämpfe einatmen, die sich bis zu 1,5 m von der Oberfläche des Pools erstrecken, werden vergiftet (Stärke RW 15, Erst- und Zweitschaden 1W4 Konstitution).

Kreatur: Das Säuregespenst haust in dem großen Pool mit giftiger Flüssigkeit. Die schreckliche untote Kreatur ist vor Wut wahnsinnig - mit der Zeit könnte sie ihre Gedanken sammeln und ihre Wut fokussieren, wodurch sie zu einer gefährlichen regionalen Bedrohung werden könnte. Im Moment kennt das Wesen nur Hass, und alles, was in sein Versteck eindringt, wird zum Ziel seines Zorns.

Säuregespenst: KP 143; siehe Anhang.

Schatz: Der Großteil von Ilthanes' Schatz wurde durch die zerstörerische Präsenz des Säuregespensts ruiniert. Tausende korrodierte und nutzlose Münzen und Schmuckstücke liegen verstreut in der Höhle. Dennoch haben einige wertvolle Gegenstände überlebt. Es erfordert einen Wahrnehmungswurf von SG 25 und eine halbe Stunde Arbeit, um diesen Schatz zu entdecken.

Die geringfügigen Kleinodien (Münzen, überlebender Schmuck und ein Mithril-Schild) haben insgesamt einen Wert von 4.000 GM, aber die eigentlichen Schatz, die hier zu finden sind, bestehen aus drei mächtigen Elixieren. Jedes Fläschchen besteht aus Adamantin und jedes Elixier gewährt dem Trinker einen dauerhaften Vorteil. Ein Elixier gewährt einen inhärenten Bonus von +1 auf Konstitution und einen

inhärenten Bonus von +1 auf Stärke. Das zweite Elixier gewährt einen inhärenten Bonus von +2 auf Charisma. Das letzte Elixier gewährt eine dauerhafte Erhöhung von +3 auf die natürliche Rüstungsklasse des Trainers und bedeckt dabei seine Schultern, Stirn, Arme, Beine und Bauch mit dickem, schwarzem Schuppenpanzer. Jedes dieser Elixiere hat einen Wert von 55.000 GM und funktioniert auf Zauberstufe 17.

Teil 4: Der Tag der großen Freude

Bei Sonnenaufgang des siebten Tages des Besuchs der SC in Alhaster werden die Charaktere wahrscheinlich von einem gewaltigen Lärm geweckt. Trompeten erschallen in der ganzen Stadt, jeder Trommelwirbel, jedes Horn und jede Glocke in jedem Gotteshaus rufen (wie angeordnet), um anzukündigen, dass der Tag der großen Freude gekommen ist. Die Straßen sind voller glücklicher, lächelnder Gesichter, die Einheimischen jubeln und freuen sich, Babys werden in die Höhe gehalten und patriotische Lieder über die göttliche Gnade von Zeech werden an jeder Ecke gesungen. Wer genau hinhört oder in die Augen der fröhlichen Bevölkerung schaut, kann die unverkennbaren Spuren von Traurigkeit und Verzweiflung erkennen. Prinz Zeech hat Alhaster zwei Jahrzehnte lang mit Unterdrückung und Ausschweifungen regiert, und für die meisten Bürger der Stadt ist dieses Fest nicht mehr als eine Feier von zwei weiteren, die kommen werden.

Bevor dieses Ereignis eintritt, sollten die SC sich die Zeit nehmen, sicherzustellen, dass sie angemessen gekleidet sind. Blutbeschmierte Rüstung bei der Veranstaltung zu tragen, ist ein sicheres Mittel, um sicherzustellen, dass niemand sie ernst nimmt. Ein Wahrnehmungswurf von SG 20 für Informationsbeschaffung ist ausreichend, um herauszufinden, was erwartet wird und was nicht. Rüstungen sind bei Zeechs Gala nicht verboten, sollten jedoch in gutem Zustand, sauber und nicht allzu veraltet sein. Waffen werden missbilligt - jeder, der offensichtlich eine Waffe zur Gala trägt, wird darauf hingewiesen, dass "Prinz Zeech für heute keine Gladiatorenkämpfe geplant hat. Lassen Sie Ihre Waffen zu Hause." Accessoires und Kleidung sollten mindestens dem Niveau der Kleidung eines Hofmanns entsprechen (30 GM) und mindestens 50 GM an Schmuck oder anderen Accessoires enthalten. Eine solche Kleidung reicht aus, um während der Gala ohne Strafen agieren zu können; Charaktere, die sich weigern, sich beeindruckend zu kleiden, erleiden einen Malus von -4 auf alle Fertigkeitwürfe basierend auf Charisma während der Gala. Schlimmer noch, wann immer Autoritätspunkte vergeben werden,

haben solche nachlässigen SC eine 50%ige Chance, überhaupt keine Punkte zu verdienen.

Es ist unmöglich, sich zu overdressen für die Veranstaltung. Wenn Sie Spieler haben, die den Charakter ihres Charakters in Erscheinung treten lassen möchten, konsultieren Sie Ausgabe Nr. 340 von *Dracon* für zahlreiche zusätzliche Möglichkeiten, wie die SC ihre Ausrüstung ergänzen und den Prinzen beeindrucken können.

Vorausgesetzt, die SC haben Einladungen zum Bankett von Zeech gesichert (und diese geöffnet und gelesen), wissen sie, dass einige Stunden vor Sonnenuntergang eine offizielle Bankettkutsche an ihrer registrierten Unterkunft eintreffen wird, um sie zum Palast von Zeech (Bereich 33) zu bringen. Wenn sie ankommen, ist die Kutsche fast schockierend in ihrer Dekadenz - ein vergoldetes Fahrzeug von unglaublicher Größe und greller Pracht wartet darauf, dass die SC einsteigen. Eine Gruppe von vier Trollen dient als "Pferde" für dieses prahlerische Monstrum, jeder von ihnen gekleidet in schlecht sitzende Anzüge, die ihr abscheuliches Äußeres umso deutlicher zur Geltung bringen sollen. Die Kutsche selbst wird von einem dünnen, breitmauligen Mann mit schwarzen Roben und einem hohen schwarzen Zylinderhut gefahren. Eine beträchtliche Menschenmenge versammelt sich und bestaunt die SC beim Einsteigen.

Das Innere der Kutsche ist unglaublich luxuriös. Die Ledersitze sind mit Daunen gepolstert und goldene Laternen verbrennen angenehm duftendes Öl. Auf einem Tablett befinden sich mehrere Kristallkaraffen mit Wein und Silbertabletts mit Süßigkeiten (diese Gegenstände haben insgesamt einen Wert von 350 GM, falls jemand sie einstecken möchte). Der Fahrer spricht nie und bringt die SCs, sobald sie an Bord sind, direkt zum Palast von Zeech.

Der Palast

Eine kurze Beschreibung von Zeechs Palast finden Sie auf Seite 89 dieser Ausgabe. Während die Gala stattfindet, werden die Gäste von einem Raum des Palastes in den anderen geführt - die nachstehenden Ereignisse bieten detailliertere Beschreibungen dieser Bereiche. Obwohl das Ziel dieses Teils des Abenteuers nicht Kampf oder Plünderung ist, sollten die SC beachten, dass Zeechs Palast für Diebe alles andere als leichte Beute ist. Einzelheiten über Zeechs Wachen (einschließlich der vier Erinyes-Dämonen, die ihm als Leibwächter dienen) finden Sie in der Beschreibung seines Palastes in dieser Ausgabe. SCs, die alleine im Palast umherstreifen, werden diskret, aber bestimmt von Palastwachen zurück zu den Feierlichkeiten geleitet, und sollte dies mehr als zweimal geschehen,

werden der SC und alle Begleiter wieder auf die Straße geworfen.

Gastgeber und Gäste

Abgesehen von den SC hat Zeech 13 weitere wichtige Gäste zu dieser Gala eingeladen. Diese Gäste werden in diesem Teil näher beschrieben. Beachte, dass neben diesen 13 Personen auch viele Leibwächter, persönliche Diener, Herolde und andere Angestellte anwesend sind. Diese Diener werden normalerweise nicht beachtet, aber ihre große Anzahl kann nicht übersehen werden und sie tragen dazu bei, Gewicht und Bedeutung zu verleihen, während sie (je nach Bedarf) bei den Ereignissen des Tages jubeln.

Die PGs können mit diesen Gästen auf jede gewünschte Weise interagieren. Jeder Gast wird mit einer Beschreibung seines Aussehens, seiner Persönlichkeit und seiner Ziele vorgestellt, damit du bestimmen kannst, wie sie auf die SC reagieren. Sich mit diesen wichtigen Gästen anzufreunden, kann zu Autoritätspunkten oder anderen Vorteilen führen. Beachte jedoch, dass manche von Zeechs Gästen keine Verbündeten der SC sind und es möglich ist, dass die Charaktere zu viele Informationen über das, was sie über das Zeitalter der Würmer wissen, preisgeben, wenn sie nicht vorsichtig sind.

Jeder Gast wird mit seiner Rasse, Klasse und Stufe, Ausrichtung und eventuellen Fertigkeitenmodifikatoren aufgeführt, die während des Abenteuers wichtig sein können. Alle anderen Statistiken werden weggelassen, da der Kampf nicht das Ziel dieses Teils des Abenteuers ist. Die vollständigen Statistiken einiger Gäste sind an anderer Stelle in diesem Abenteuer oder in anderen Teilen des Abenteuerpfads "Zeitalter der Würmer" zu finden. In diesen Fällen werden Quellen für die vollständigen Statistiken angegeben. Am Ende der Beschreibung jedes Gastes wird die anfängliche Einstellung dieser Person gegenüber den SC aufgelistet, zusammen mit den Konsequenzen einer erfolgreichen Veränderung dieser Einstellung.

Prinz Zeech

RB männlicher gefallener Paladin 8/Schwarzgardist 8 ("Dämmerung eines neuen Zeitalters", *DUNGEON* 135)

Fertigkeiten: Bluffen +17, Diplomatie +28, Einschüchtern +15, Menschenkenntnis +22

Aussehen: Prinz Zeech ist ein attraktiver Mann Anfang vierzig, aber ein Leben voller Dekadenz und exzessiven Ausgaben hat ihn mit dem Aussehen eines viel jüngeren Mannes hinterlassen. Er trägt sein Haar offen und gerade über seine Schultern und kleidet sich stets nach dem neuesten Modestil.

Persönlichkeit: Zeech ist während des Großteils des Festivals in düsterer Stimmung,

trotz der verzweifelten Versuche der Adligen und seiner Diener, ihn aufzuheitern. Seine große Aufgabe (der Bau des Zikkurats und des Turms) ist noch nicht abgeschlossen, und seine Vergangenheit belastet seine Träume. Während der Gala bleibt er recht ruhig, beobachtet aufmerksam und lässt seinen Hofnarren, den Unheilvollen Fabulierer, größtenteils für sich sprechen. Er Wahrnehmungst aufmerksam den geflüsterten Worten seines Meisters und verkündet sie auf seine eigene einzigartige Weise. Jemand, der sich in enger Unterhaltung mit Zeech befindet, kann eine Menschenkenntnisprüfung gegen seinen Bluffwurf ablegen. Bei Erfolg bemerkt die Person eine furchtbare Traurigkeit, die unter seiner Fassade verborgen ist. Das Ansprechen der verborgenen Traurigkeit des Prinzen in Zeechs Hörweite beleidigt ihn sofort (siehe unten).

Ziele: Zeechs ursprüngliches Ziel ist zweifach - er möchte herausfinden, welche seiner Gäste den Bau seines Projekts unterstützen, und er möchte sein Image als mächtigster und "kultiviertester" Bürger von Alhaster stärken. Wenn jeder seiner Gäste als Verbündeter und stärkerer Unterstützer geht, als er gekommen ist, wird er die Gala als Erfolg betrachten. Am Morgen des Festivals erfährt er, dass die SC Einladungen erhalten haben, und konsultiert hastig seine Berater darüber. Er erfährt von ihrer Beteiligung an den Championsspielen in der Freien Stadt und ihrer Verbindung zu Diamantsee, aber nicht viel mehr. Er ist ein ausgezeichnete Menschenkenner und erkennt bei der Begegnung mit den SCs, dass sie zu Großem bestimmt sind. Während die Gala weitergeht, widmet er ihnen besondere Aufmerksamkeit und hofft, alles über sie zu erfahren, bevor die Nacht vorbei ist.

Beleidigung des Prinzen: An verschiedenen Stellen während der Party ist es möglich, Prinz Zeech persönlich zu beleidigen. Wenn dies geschieht, muss der beleidigende SC sofort eine Diplomatieprüfung gegen Zeechs Diplomatieprüfung ablegen. Ein Erfolg zeigt an, dass Zeech die Beleidigung als harmlosen Scherz auffasst und mit einem Lachen abtut. Ein Misserfolg bedeutet, dass Zeech dasselbe tut, aber bei erster Gelegenheit eine geheime Nachricht an die Köche in seiner Küche sendet und den Anteil des Charakters am Festmahl mit einem speziellen Gift versetzt, das er im Laufe der Jahre entwickelt hat - ein Toxin, das aus Seeigeln destilliert wurde. Zeech nennt das Zeug Rothand Ikrus. Das Zeug ist geschmacklos und ohne Magie unmöglich zu entdecken. Da die Wirkung dieses Giftes verzögert eintritt, sollten keine Rettungswürfe gegen Körperkraft verlangt werden, während der Charakter isst - es sollte lediglich vermerkt werden, an wie vielen Gängen der Charakter am Festmahl teilnimmt. Sechs Stunden nach dem

Festmahl muss der Charakter so viele SG-18-Rettungswürfe gegen Körperkraft ablegen, während sein Körper plötzlich in schmerzhaften Krämpfe verfällt und zu verrotten beginnt. Jedes fehlgeschlagene Rettungswurf führt zu 1W6 Punkten Konstitutionsverlust. Kreaturen, die von Rothand Ikrus getötet werden, lösen sich schnell in übel riechende grüne Flecken auf, Knochen und alles.

Anfängliche Einstellung: Unfreundlich. Feindselig: Zeech wirft die Charaktere von der Gala und schickt vier Gesegnete Engel, um sie später am Abend zu ermorden. Freundlich: Zeech bittet den Charakter, während des Festmahls an seinem Ende des Tisches Platz zu nehmen. Hilfreich: Zeech ist von den Charakteren so beeindruckt, dass er sie nicht nur bittet, während des Festmahls an seinem Ende des Tisches Platz zu nehmen, sondern auch ihre Qualitäten als Dinge herausstellt, nach denen sich die anderen Gäste bemühen sollten. Dies bringt der Gruppe einen Autoritätspunkt ein, aber der Neid führt zu einem -2-Malus auf alle anderen Diplomatieprüfungen gegenüber den anderen Gästen für den Rest des Abends. Der Unheilvolle Fabulierer, Zeechs Narr CN männlicher Spriggan Schurke 12/Bard 2 ("Könige des Risses", DuNcEON 133) Fertigkeiten: Bluffen +20, Diplomatie +10, Einschüchtern +17, Darbietung (Komödie) +15, Darbietung (Redekunst) +12, Darbietung (Blasinstrumente) +5, Menschenkenntnis +15

Erscheinung: Der Unheilvolle Fabulierer sieht aus wie ein finsterner kleiner Mann, der nur zweieinhalb Fuß groß ist. Er hält ständig einen mumifizierten Raben an seine Brust und wirkt immer nervös. Er trägt eine rote Lederüstung und einen seltsamen, dreispitzigen, aber schlaffen Hut, der mit schwarz-weißen Bändern umwickelt ist und mit Edelsteinen besetzt ist.

Persönlichkeit: Der Unheilvolle Fabulierer folgt dem Prinzen überall hin und nutzt seine beträchtlichen Talente für Beleidigungen und Sarkasmus, um die Gäste so viel wie möglich zu verspotten und herabzusetzen. Zeech gibt vor, über diese Kommentare schockiert zu sein, und versucht den Narren mit allem Möglichen zu schlagen, aber ein SG-20-Menschenkenntnis-Check reicht aus, um zu verstehen, dass der verdrehte kleine Mann sagt, was Zeech von ihm hören will.

Ziele: Der Unheilvolle Fabulierer hat ein geheimes Ziel in Alhaster; er ist in der Stadt, um im Auftrag seines wahren Patrons, eines Riesen namens Granitenknochen, die Natur des Zeitalters der Würmer zu untersuchen.

Anfängliche Einstellung: Gleichgültig. Hilfsbereit: Der Unheilvolle Fabulierer nimmt die SC zur Kenntnis - wenn sie ihm in "Könige des Risses" erneut begegnen, kann

er ihnen möglicherweise Unterstützung bieten.

TK 348

Die Geschichte des Fabulierers

Vor fast einem Jahr hatte der Steingiganten-Häuptling Thane Kolvant Granitenknochen einen furchterregenden Traum - er sah einen geschwärzten Monolithen aus dem Boden aufragen und Gift in die Luft spucken, das die Toten aus ihren Gräbern erweckte und das Land von Würmern verzehren ließ. Thane Kolyant konsultierte seinen Berater und Narren, einen Spriggan namens Der Unheilvolle Fabulierer, der seinem Herrn riet, die Bedeutung des Traums zu ergründen, indem er ein Orakel namens Gryzz befragt. Sie gab Thane Kolvant eine düstere Prophezeiung, die den Untergang seines Stammes voraussagte, und der Häuptling reagierte mit Panik. Während er Pläne schmiedete, um die Riesen des Riss Canyon zusammenzubringen und sich gegen das kommende Unheil zu verteidigen, schickte er den Unheilvollen Fabulierer in die Welt hinaus, um die wahre Bedeutung der Prophezeiungen zu ergründen.

Der kluge und wissende Unheilvolle Fabulierer erkannte schnell, dass die Stadt Alhaster eine bedeutende Rolle im kommenden dunklen Zeitalter spielen würde. Er kam nach Rothand, um zu ermitteln, und fand Alhaster.

Auf der Suche nach einer Anstellung im Palast hatte der Spriggan das Pech, beim Stehlen in der Küche erwischt zu werden. Bei der anschließenden Verfolgungsjagd wurde er auf der Schwindelerregenden Terrasse von den Wachen in die Enge getrieben, während Prinz Zeech in der Nähe war. Gerade als er zur Strecke gebracht werden sollte, flehte der Spriggan den Prinzen an, ihm eine Chance zu geben, ihn zu beeindrucken, bevor er auf die Felsen unter ihm geworfen wurde. Zeech war gelangweilt und gewährte dem seltsamen kleinen Mann seine Bitte, und der Fabulierer erzählte eine besonders brutale Geschichte von einer Gruppe hasserfüllter Raben, die menschliche Augen sammelten, um einen magischen Wächter namens eine Wachende Baum zu erschaffen. Natürlich fand Prinz Zeech die Geschichte ziemlich amüsant und beförderte den Unheilvollen Fabulierer sofort in die schlimmstmögliche Position im Königreich - Unterhalter des Prinzen (frühere Inhaber dieser Position wurden nach einem unglücklichen Kommentar oder einer unpassenden Äußerung vor dem verrückten Prinzen abwechselnd gekocht, gegessen oder lebendig verbrannt.)

Natürlich ist dies alles Teil des Plans für den Fabulierer, der nun seine Position im Palast nutzt, um so viele Informationen wie möglich über das kommende Zeitalter der Würmer zu sammeln.

Lr. Sorgen

Die Hilfe bf TT

LN menschliche Tagelöhner 1-3 aa,

Fertigkeiten: Keine bemerkenswerten.

Erscheinung: Diese überarbeiteten Männer und Frauen bestehen fast ausschließlich aus Freaks, die Zeech kürzlich von Montague Marat abgeworben hat. Charaktere, die das Emporium in Diamantsee besucht haben, könnten einige von ihnen wiedererkennen - dicke Damen, Köpfe mit Stecknadeln, Männer ohne Beine, Frauen ohne Augen und allerlei Deformationen sind zu sehen. Zeech hat seine regulären Bediensteten entlassen und nur seine Köche und Wachen behalten, während er den Rest durch diese Leute ersetzt hat, zu denen er eine seltsame Obsession hat. Im Laufe der Feierlichkeiten sollten die Helden von Afus, dem Mann ohne Kopf (dessen Gesicht in seiner Brust liegt), mit Wein bedient werden, begleitet von Madam Hog, der Schweinefrau (deren Gesicht eher einer Sau als einem Menschen ähnelt), und zu ihren Stühlen geführt werden von Ekestra,

| dem Halb-Mann (der auf seinen Händen geht, da er keinen unteren Körper hat).

Persönlichkeit: Diese Männer und Frauen mögen überarbeitet sein, aber dies ist das erste Mal in ihrem Leben, dass sie fair bezahlt werden und etwas Privatsphäre haben; jedem von ihnen wurde ein eigenes Zimmer im Palast zugewiesen. Sie sind infolgedessen ziemlich loyal zu Zeech geworden und haben nichts Schlechtes über ihn zu sagen.

| Ziele: Auf Zeechs gute Seite bleiben.

Anfängliche Einstellung: Gleichgültig. Feindlich: Der Diener beschwert sich bei Zeech, der sich beleidigt fühlt. Hilfsbereit: Der Diener mag den SC und warnt ihn leise, wenn er den Prinzen beleidigt.

B'kruss

RB männlicher Hobgoblin Kämpfer 14

Fertigkeiten: Bluffen +1, Diplomatie +1, Einschüchtern +1, Menschenkenntnis -1

Erscheinung: B'kruss ist ein großer, gepflegter Hobgoblin mit einem Raben auf seiner Schulter.

Persönlichkeit: Die Helden haben B'kruss wahrscheinlich schon früher getroffen und wissen, dass seine höfliche Fassade und Komplimente nur vorgespielt sind. Tatsächlich ist der Hobgoblin ein kleinkrimineller Schläger, der alles tun wird, um seine Ziele zu erreichen.

Ziele: B'kruss möchte auf der Party Eindruck bei Zeech machen und hoffentlich eine Art Auftrag als Leibwächter oder Attentäter erhalten. Seine Versuche, Zeechs Gunst zu

gewinnen, schlagen jedoch irgendwann während der Feierlichkeiten fehl und er beleidigt den Prinzen, der ihn während des Festmahls vergiftet.

Anfängliche Einstellung: Variabel - Wenn er die Helden zuvor gedemütigt hat, ist seine anfängliche Einstellung gleichgültig (er betrachtet die Helden als törichte Söldner, die kaum seiner Aufmerksamkeit würdig sind). Wenn die Helden ihn gedemütigt haben, ist seine anfängliche Einstellung feindlich, und wenn er nicht mindestens gleichgültig ist, bevor Ereignis 11 eintritt, fordert er einen der Helden zu einem Duell vor Zeech heraus, um Zeechs Gunst zu gewinnen, indem er einen von ihnen besiegt. Eine SG 15 Wissen (Adel und Königtum) Wurf genügt, damit der Held erkennen kann, dass er die Herausforderung ehrenhaft ablehnen kann, da es etwas unpassend ist, auf einer Party zu kämpfen. Wenn der Held die Herausforderung annimmt, bringt Prinz Zeech seine Gäste in einen der Gärten, die er zum Duellieren benutzt. Die Regeln des Duells liegen im Ermessen des Helden (als Herausgeforderter). Wenn der Held das Duell nicht gewinnt, beleidigt er den Prinzen. Unabhängig davon, wie das Duell ausgeht, beleidigt B'kruss automatisch den Prinzen - seine Vergiftung ist sicher, sobald er seine Herausforderung ausspricht.

Hemriss

RB weibliche halb-teuflische Menschenschurkin
8/Assassine 10 ("Dämmerung eines neuen Zeitalters", DUNGEON 135)

Fertigkeiten:

Bluffen +25, Verkleiden +25, Diplomatie +29, Menschenkenntnis +24

Erscheinung: Hemriss ist eine seltsame Kombination aus Schönheit und Groteske. Sie ist eine halb-teuflische Menschenschurkin - ihre Mutter war eine Erinyes-Teufelin und Gerüchten zufolge ist ihr Vater Prinz Zeech. Sie teilt definitiv Zeechs durchdringende blaue Augen. Ihre Schönheit wird durch zwei unglückliche körperliche Missbildungen beeinträchtigt. Erstens ist ihr Gesicht schief - die rechte Hälfte ihres Gesichts liegt etwa einen halben Zoll über der linken, wodurch ihre Nase hässlich verdreht und ihr Mund ein dauerhaftes höhnisches Grinsen hat. Zweitens ist ihr Rücken krumm mit missgebildeten Flügeln; gebrochene Federn ragen hier und da aus diesen Karikaturen heraus und sie versucht, sie mit einem feinen Umhang zu bedecken, ist jedoch nicht immer erfolgreich. Ihr Ausdruck ist von bitterer Grausamkeit geprägt.

Persönlichkeit: Hemriss ist die böse Anführerin einer reisenden Bande von Krieger-Zigeunern, die in Rothand umherziehen und den geheimen Willen von Prinz Zeech durchsetzen. Es wird vermutet,

dass die deformierte Frau Zeechs Tochter ist, aber weder sie noch er haben jemals öffentlich die Verwandtschaft bestätigt. Ihre Erscheinung liegt sicherlich an der Wurzel von Zeechs Faszination für Missbildungen - immer im Hinterkopf die Hoffnung, dass er, wenn er die Ursache für diese Zustände verstehen kann, seiner Tochter eine Heilung für ihre missgestaltete Form anbieten kann. Hemriss ist während der Party ruhig und unauffällig und ist nie weit von der Seite ihres Vaters entfernt.

Ziele: Hemriss' Zweck bei der Party ist einfach - sie ist dort, um für ihren Vater zu beobachten und zu beobachten, ob einer seiner Gäste hinterhältige Absichten hat, und ihn zu verteidigen, falls es nötig ist.

Hoff

NB männlicher Zwergenkämpfer 11

Fertigkeiten: Bluff -1, Diplomatie -, Einschüchtern +14, Menschenkenntnis +0; Stärkewurf +5

Erscheinung: Hoff ist ein nahezu unvorstellbar dicker Zwerg mit einer rosigen roten Nase und schweinischen Augen, gekleidet in Brauntönen und Rot.

Persönlichkeit: Hoff ist schlecht erzogen und leicht verrückt, aber er gibt sich während dieser Party größte Mühe, nur gelegentlich ein paar kleine Flüche abzulassen. Man findet ihn oft in der Nähe des Essens, da er übermäßig viel isst und trinkt.

Ziele: Hoffs Ziele bei der Party sind einfach. Er ist hier, um kostenloses Essen, kostenlose Getränke zu bekommen und vielleicht ein wenig Spaß zu haben.

Anfangseinstellung: Unfreundlich. Freundlich: Hoff fordert den am stärksten aussehenden SC zu einem Armdrücken heraus. Löse diesen Kampf als "am besten zwei von drei" gegenübergestellte Stärkewürfe auf. Wenn er besiegt wird, wird Hoff unfreundlich, aber wenn er gewinnt, wird er sofort hilfsbereit. Hilfsbereit: Hoff lädt den SC ein, sich seiner Söldnertruppe anzuschließen. Die Auswirkungen dieser Wahl liegen außerhalb des Rahmens dieses Abenteuers, aber es ist unnötig zu sagen, dass ein guter Charakter, der für Hoff arbeitet, bald auf die Probe gestellt wird, was seine Moral angeht.

Wenn Hoff hilfreich ist, vergib den SC einen Autoritätspunkt.

Lord Malaven Kilraven

LN männlicher Menschenaristokrat
5/Kämpfer 8

Fertigkeiten: Bluff +11, Diplomatie +13, Einschüchtern +18, Menschenkenntnis +7

Erscheinung: Lord Kilraven ist ein eiserner, wettergegerbter Mann mit einem Haken

anstelle einer rechten Hand. Er trägt sich stolz und spricht mit einer starken, klaren Stimme.

Persönlichkeit: Kilraven ist der vertrauenswürdige Kapitän der Westlichen Grenzwache, ein ehrenhafter Mann, der unter drei Generationen von Anführern in Redhand gedient hat. Obwohl seine Loyalität dem Königreich gilt, ist er pflichtbewusst und würde niemals versuchen, als Verräter bezeichnet zu werden. Er folgt den Befehlen des Prinzen, wie er es muss. Er geht davon aus, dass die SC Söldner sind, die Zeech aus irgendeinem abscheulichen Grund gefallen haben, und diese Annahme färbt seine anfängliche Einschätzung von ihnen negativ.

Ziele: Kilraven hat an der Gala nur teilgenommen, weil er die Einladung als direkten Befehl seines Prinzen interpretierte. Während des Festes spielt er die Rolle eines amüsierten Adligen perfekt.

Anfangseinstellung: Unfreundlich. Freundlich: Kilraven erkennt, dass die SC nicht die Agenten von Zeech sind, und nimmt ihre Handlungen und Worte zur Kenntnis. Hilfsbereit: Kilraven versucht, sich mit den SC anzufreunden, und gesteht ihnen in einem privaten Moment, dass er hofft, Alhaster von Zeechs Herrschaft befreit zu sehen. Er glaubt, dass die Mehrheit der Bürger ehrliche Leute sind und bei Gelegenheit Zeechs Herrschaft abschütteln würden. Er bittet die SC nicht direkt um Hilfe bei einem Staatsstreich, da er glaubt, dass die Zeit noch nicht reif ist, aber er wird sie bitten, mit ihm in Kontakt zu bleiben, wenn sich die Dinge weiterentwickeln.

Wenn Kilraven hilfsbereit gemacht wird, erhält die SC einen Autoritätspunkt. Lashonna ist ein sehr alter silberner Vampirdrache ("Dawn of A New Age," Dungeon 135). Ihre Fähigkeiten umfassen Bluffen +17, Diplomatie +28, Einschüchtern +15 und Sinn für Motive +22.

Ihr Erscheinungsbild: In der Öffentlichkeit erscheint Lashonna als eine unglaublich schöne Elfenfrau mit langem silbernen Haar. Man sieht sie nie zweimal im selben Outfit und ihre Stimme ist fast übernatürlich charmant und beruhigend.

Persönlichkeit: Lashonna ist für ihre geschmeidige Zunge und Anmut in ganz Alhaster bekannt. Sie ist überraschend leicht im Umgang, aber berüchtigt schwer zu durchschauen. Mit ihrer sanften Stimme und ihrem vergnügten Wesen kann allein ein missbilligender Blick von ihr genügen, um diejenigen, die sie beleidigt hat, zum Selbstmord zu treiben.

Ziele: Lashonnas Ziel auf der Party ist es, gesehen zu werden. Sie kommt spät und geht früh, und alle anderen auf der Party sind

dankbar und stolz, dass sie mit ihr zusammen waren. Das Einzige, was sie nicht erwartet, sind die SCs, und sie werden eine seltene Gelegenheit haben, mit der geheimnisvollen Frau am Anfang des nächsten Abenteuers zu sprechen.

Anfängliche Einstellung: Hilfsbereit.

Mahuudril ist eine chaotisch-böse weibliche Avolakia-Zauberin Stufe 14 ("Into the Wormcrawl Fissure," Dungeon 134). Ihre Fähigkeiten umfassen Bluffen +36, Diplomatie +42, Einschüchtern +38 und Sinn für Motive +18.

Erscheinungsbild: Für die Menschen von Alhaster ist Händlermeisterin Mahuudril eine exotische und geheimnisvolle Frau in ihren späten fünfzigern mit einem schlanken Gesicht, das gut gealtert ist. Sie trägt ihr schockierend rotes Haar in Zöpfen, die um eine aufwendige Kopfbedeckung gewickelt sind. Ihre Kleidung ist reich und königlich, und sie trägt zu viel Schmuck. Ihr Ausdruck ist schelmisch und hinterhältig, wie eine junge Großmutter, die plant, ihrem Enkel heimlich Süßigkeiten zustecken. In Wahrheit ist Mahuudril eine avolakia, die wurmartige Eigenschaften besitzt - sie nutzt ihre polymorphe zauberähnliche Fähigkeit, um ihr menschliches Erscheinungsbild aufrechtzuerhalten. Wenn die SC ihre wahre Form erkennen (zum Beispiel mit Wahrsehen) und Alarm schlagen, teleportiert sie sich in Sicherheit. Sie zur Flucht zu zwingen, bringt einen kurzen Bruch in die Party, aber Zeech ist schnell dabei, die Dinge zu bereinigen. Wenn die SC Mahuudrils wahre Form offenbaren, führt das entstehende Chaos zum abrupten Ende der Party. In jedem Fall beleidigen die SC den Prinzen. Falls die Party endet, bevor die SC die Gelegenheit haben, mit Lashonna Kontakt aufzunehmen, kontaktiert sie sie selbst und gibt vor, mit ihnen über die Ereignisse zu sprechen, die zum abrupten Ende der Party geführt haben.

Persönlichkeit: Mahuudril ist ein Rätsel - nicht viele Leute in der Stadt wissen viel über sie, und so möchte sie es auch haben. Ihr schneller Verstand und ihr Sinn für Humor machen es leicht, sie zu mögen oder zu hassen.

Ziele: Mahuudrils Ziel auf der Party ist es, herauszufinden, was die anderen Einflussreichen von Alhaster getrieben hat. Als sie bemerkt, dass die SC auf der Party sind, interessiert sie sich für sie, möchte jedoch nicht zu interessiert erscheinen, damit sie nicht wiederum neugierig auf sie werden. Sie hat Gerüchte über die Helden gehört, die der Ebenholz Triade so viel Ärger bereitet haben und Loris Raknians Pläne für die Champion's Games vereitelt haben. Obwohl sie sie als gefährliche Feinde betrachtet, ergreift sie zu diesem Zeitpunkt keine Maßnahmen gegen sie.

Anfängliche Einstellung: Feindselig. Mahuudril lässt sich durch Diplomatie nicht von ihrer Meinung über die SC abbringen, aber sie zeigt ihren Hass ihnen gegenüber nicht offen. Tatsächlich, wenn sie den Eindruck bekommt, dass die SC überhaupt Notiz von ihr genommen haben, täuscht sie Krankheit vor und verlässt die Party so schnell wie möglich, um dies elegant zu tun und nicht zu viel Aufmerksamkeit zu erregen.

Professor Montague Marat ist ein männlicher menschlicher Aristokrat der Stufe 9. Seine Fähigkeiten umfassen Bluffen +14, Diplomatie +8, Einschüchtern +4 und Sinn für Motive +14.

Aussehen: Dieser breitgesichtige Mann ist in seinen späten Fünfzigern. Er hat rote Wangen und eine Brille mit Drahtgestell und ist in ein bunt zusammengewürfeltes Outfit und einen seltsamen spitzen Hut gekleidet. Sein Ausdruck ist von lebendiger Energie und Freude geprägt.

Persönlichkeit: Montague Marat ist der ehemalige "Mitarbeiter" von Zalamandra (Gastgeberin des Emporiums in Diamantsee), obwohl er vor einigen Jahren seine Position aufgegeben hat, um anderswo sein Glück zu suchen. Er kam nach Alhaster und fand den Ort sehr passend für seine Stimmung. Als er von Iithanes Angriff auf Diamond Lake hörte, schickte er ein Boot, um seine ehemaligen Angestellten einzuladen, sich ihm in Alhaster anzuschließen. Tatsächlich kannte er Prinz Zeechs seltsame Faszination für Freaks, und als seine "Freunde" ankamen, heuerte er sie mit einem saftigen Gewinn beim Prinzen an.

Ziele: Montagues Hauptanliegen ist es, seine Präsenz als einer der neuesten Aristokraten von Alhaster zu stärken. Er tut sein Bestes, um sich mit jedem auf der Party anzufreunden, und wenn die SC von anderen herzlich akzeptiert werden, ist er da, um auf ihrer Welle mitzureiten.

Anfängliche Einstellung: Freundlich (es sei denn, die SC haben bereits eine andere Beziehung zum Professor aufgebaut). Hilfsbereit: Montague empfindet eine Verbundenheit zu Mitüberlebenden von Diamantsee und bietet an, sie auf seine Kosten für ein paar Wochen im Luxury unterzubringen, bis sie in Alhaster Fuß fassen.

Miszen Mitchwillow ist eine neutrale böse weibliche Halbling-Zauberin der Stufe 15. Ihre Fähigkeiten umfassen Bluffen +24, Diplomatie +8, Einschüchtern +8 und Sinn für Motive +1.

Aussehen: Obwohl sie leicht übergewichtig ist und etwas nervös wirkt, bleibt Miszen in ihrem Erscheinungsbild recht niedlich. Sie hat hellbraunes Haar, trägt einen Amulett aus

Schlängenschuppen und Zähnen und kleidet sich in einen schwarzen Umhang und feine Adelskleidung in dunklen Blau- und Grüntönen.

Persönlichkeit: Miszen ist eine ruhige, aufmerksame Frau, die eine erstaunliche Fähigkeit hat, sich in der Menge zu verstecken. Als angesehene Händlerin in der Region ranken sich Gerüchte um ihre mächtigen Zauberkräfte. Zeech hat sie zur Party eingeladen, um ihr Wohlwollen zu gewinnen und möglicherweise die teuren importierten Waren, die er so gerne mag, zu einem günstigeren Preis zu bekommen.

Ziele: Miszen ist tatsächlich eine Spionin aus Dorakaa im Imperium von Luz. Ihre Ziele in den Banditenkönigreichen sind es, die politische Lage im Auge zu behalten und ihren Anführer entsprechend zu beraten, falls er jemals gegen eine der Provinzen vorgehen möchte. Ihre Rolle als Händlerin ist komplett erfunden und ein Zeugnis mehrerer Monate harter Arbeit, um ihre falsche Identität aufzubauen und ihre Lügenskills. Jemand, der lange mit ihr über ihr Geschäft oder ihre Geschichte spricht, kann einen Sinn für Motive gegen ihren Bluff-Wurf einsetzen. Ein Erfolg zeigt an, dass die Person bemerkt, dass Miszen etwas verbirgt. Gleichzeitig kann sie, wenn sie mit einem Sinn für Motive konfrontiert wird, der gegen ihren Bluff-Wurf steht, möglicherweise erkennen, dass die Person ihr auf die Schliche gekommen ist. Sie ist jedoch nicht so weit gekommen, um ihre Tarnung zu gefährden. Wenn sie den Eindruck bekommt, dass ihre Tarnung in Gefahr ist, verabschiedet sie sich höflich und teleportiert sich unbemerkt in Sicherheit. Miszen hat keine weitere Rolle im Zeitalter der Würmer zu spielen, daher können Sie ihre spezifische Rolle in Ihrer Kampagne nach Belieben entwickeln.

Anfängliche Einstellung: Gleichgültig. Hilfreich: Miszen könnte von einem männlichen Halbling in der Gruppe angetan sein, obwohl sie darauf bedacht ist, Geschäftliches und Vergnügen voneinander getrennt zu halten. Sie wird ihr Geheimnis sicherlich nicht offenbaren, es sei denn, sie glaubt, dass ihr Liebhaber ein Verbündeter für ihre Sache sein könnte.

Mariss Quemp ist ein chaotisch neutraler männlicher Halbork-Barbar und Kämpfer der Stufe 8. Seine Fähigkeiten umfassen Bluffen +1, Diplomatie +, Einschüchtern +13 und Sinn für Motive +0.

Aussehen: Mariss ist ein Halbork, obwohl er als Halbork recht gutaussehend ist und seine orkische Abstammung kaum bemerkbar ist. Gut gepflegt und immer in feinsten Kleidung gekleidet, wirkt sein imposanter Körperbau trotzdem so, als wäre er eher auf einem Schlachtfeld als auf einer Party zu Hause.

Persönlichkeit: Mariss ist ein geläuterter Barbar. Er behält das laute, ansteckende Lachen seiner Jugend und eine ebenso laute Stimme, aber er hat seinen groben und derben Umgangsstil für die kultivierte Art des Aristokraten aufgegeben. Er ist sehr beliebt bei den anderen Adligen, die seine gewalttätigen Geschichten und anzüglichen Witze nicht genug bekommen können.

Ziele: Mariss hat seine beiden aktuellen Ehefrauen satt und hofft, auf dieser Party jemand Neues zu finden, um nach Hause auf den Quemp-Anwesen zu bringen.

Anfängliche Einstellung: Gleichgültig.
Freundlich: Mariss könnte sich in eine weibliche Spielerfigur verlieben und verspricht ihr Reichtum und ewiges Glück, wenn sie seiner Bitte zustimmt, seine Braut zu werden. Wenn die Figur zustimmt, besteht er darauf, dass die Zeremonie am nächsten Tag in der Kathedrale von Hextor stattfindet. Dass Mariss bereits zwei Ehefrauen hat, ist für ihn unwichtig, obwohl er es nicht für nötig hält, dieses Detail zu erwähnen, bis er und seine neue Braut verheiratet sind.

Wenn Mariss hilfreich ist, werden den Spielern ein Autoritätspunkt gewährt.

Shag Solomon ist ein neutraler männlicher Troglodyt-Aristokrat der Stufe 6. Seine Fähigkeiten umfassen Bluffen +7, Diplomatie +11, Einschüchtern +3 und Sinn für Motive +7.

Aussehen: Shag Solomon ist eine wahre Kuriosität. Als kultivierter "Wildmann" aus den nördlichen Kiefernwäldern bekannt, ist er tatsächlich ein sanftmütiger Troglodyt, eine menschlicheroiden Kreatur, deren Art normalerweise für ihre bestialische Wut bekannt ist. Solomons bössartige Zähne und zerfetzte Klauen stehen im Kontrast zu seinem Gentleman-Outfit und seinem kultivierten Auftreten.

Persönlichkeit: Shag Solomon, normalerweise ruhig und besonnen, fühlt sich in Alhaster nicht wohl. Er dachte, sein alter Freund Montague hätte ihm einen legitimen Platz in Alhasters Gesellschaft gefunden, aber als er versuchte, ihn zu Zeech zu locken, lehnte Shag ab. Zeech, der bereits mehr als ein Dutzend andere Freaks gewonnen hatte, akzeptierte die Ablehnung und seitdem verbringt Shag seine Zeit im Deluxury, schmollend und in einem Opiumnebel treibend. In einem Versuch, ihre Freundschaft wiederzubeleben, sicherte Montague Shag eine Einladung zur Party.

Ziele: Shag wollte ursprünglich nicht zur Party gehen, aber als er dort ankommt, findet er die Aufmerksamkeit, die ihm die anderen entgegenbringen, erfrischend und nimmt schnell wieder die Rolle des Geschichtenerzählers und Gentleman-

Prahlers ein. Sein verborgenes Verlangen ist es, Montague in Alhasters Aristokratie zu ersetzen, und wenn er die Gelegenheit dazu erhält, berät er sich mit anderen Aristokraten, um herauszufinden, wie dies am besten erreicht werden kann.

Anfängliche Einstellung: Gleichgültig.
Hilfreich: Shag Solomon erkennt einen der Spielercharaktere aus ihren Tagen in Diamond Lake und verspricht ihm Reichtum und Ruhm, wenn er ihm hilft, in Alhasters Aristokratie akzeptiert zu werden.

Männlicher Gnomenaristokrat der Stufe 11.

Fähigkeiten: Bluffen +3,
Diplomatie +17,
Einschüchtern +3,
Gespür +0.

Erscheinung: Toris ist ein außergewöhnlich langnasiger Gnom mit einem prächtigen Schnurrbart im Schnauzbartstil.

Persönlichkeit: Unter den Gästen auf der Party ist Toris der Naivste. Er ist auch der einzige Adlige aus einer abgelegenen Provinz in den Banditen-Königreichen, der Zeechs Einladung angenommen hat.

Ziele: Toris ist unzufrieden und deprimiert über die Gier, Grausamkeit und den Hass, der in seiner eigenen Provinz wuchert, und hofft, dass Alhaster eine Gesellschaft beherbergen könnte, die mehr seinem Geschmack entspricht. Im Laufe des Galadiners erkennt er jedoch immer mehr, dass Alhaster viel schlimmer ist als sein Zuhause. Der Anblick seines erblassenen Gesichts und seines weit geöffneten Mundes bei einigen der dekadenteren Ereignisse während des Festivals sorgt bei den anderen Gästen, insbesondere bei Zeech, für viel Gelächter.

Erste Einstellung: Freundlich. Hilfsbereit: Toris wird außerordentlich freundlich zu den Spielercharakteren und folgt ihnen überall hin, sogar nachdem das Galadinner vorbei ist, in der Hoffnung, mehr über sie zu erfahren. Wenn es eine weibliche Gnomin in der Gruppe gibt, versucht Toris, ihr Herz mit teuren Geschenken (im Gesamtwert von bis zu 5.000 Goldmünzen) und Versprechungen ewigen Glücks zu gewinnen, wenn sie ihn nur heiratet.

Wenn Toris hilfsbereit ist, erhalten die Spielercharaktere einen Autoritätspunkt.
V'juss
Bössartiger männlicher Hobgoblin-Zauberer der Stufe 10.

Fähigkeiten: Bluffen +16, Diplomatie +5,
Einschüchtern +5, Gespür +0.

Erscheinung: V'juss ist ein großer, schlaksiger Hobgoblin. Er trägt lange

fließende Gewänder und etwas zu viel Parfüm für einen männlichen Hobgoblin.

Persönlichkeit: V'juss ist ruhig und aufmerksam und hat während des Galadiners wenig zu sagen.

Ziele: Als B'kruss' Gefolgsmann hatte V'juss wenig zu sagen, als ihm gesagt wurde, dass er zu dieser Veranstaltung gehen soll. Er hat das Gefühl, dass B'kruss sich möglicherweise zu viel vornimmt, und ist bereit, ihn zur richtigen Zeit fallen zu lassen, um das Kommando über die Ritter der Roten Hand zu übernehmen.

Erste Einstellung: Gleichgültig. Wenn er in der Nähe von B'kruss ist, bemüht sich V'juss, die Meinungen seines Chefs zu unterstützen, hat aber keine Meinung über die Spielercharaktere selbst.

Captain Vulras -
Chaotisch Guter männlicher Menschen-Ranger der Stufe 9/#Schurkez

Fähigkeiten: Bluffen +15, Einschüchtern +18, Gespür +9.

Erscheinung: Vulras ist ein dunkelhäutiger Mann mit einem kleinen, gepflegten Spitzbart. Er ist in auffällige und sehr teure Gewänder gekleidet.

Persönlichkeit: Vulras führt eine Bande von Waldläufern im Norden an, die kalt effizient und manchmal brutal gegen die Reyhu-Orks vorgehen, die die nördlichen Gebiete von Redhand plagen. Trotz aller Brutalität hat Vulras es geschafft, einen starken Kern von Freundlichkeit seinen Mitstreitern gegenüber zu bewahren.

Ziele: Vulras ist mit Zeechs Herrschaft nicht einverstanden und hofft insgeheim, zu einem bestimmten Zeitpunkt bei seiner Sturz zu helfen. Sein Ziel bei dieser Party ist es, den Palast und die Stadtbefestigungen zu bewerten und nach Schwachstellen in Zeechs Charakter zu suchen, die er in Zukunft ausnutzen könnte.

Erste Einstellung: Gleichgültig. Hilfsbereit: Vulras vertraut den Spielercharakteren seine Unzufriedenheit mit Zeech an und gibt ihnen zu verstehen, dass sie Unterstützung von Vulras und seinen Waldläufern erhalten würden, wenn sie jemals gegen Zeech vorgehen würden.

Wenn Vulras hilfsbereit ist, erhalten die Spielercharaktere einen Autoritätspunkt.

Ereignisse im Palast

Zeechs Galadinner ist auf zwölf lange Stunden voller Festmähler, Glücksspiele und Unterhaltung angesetzt. Das Galadinner selbst besteht aus mehreren Veranstaltungen,

von denen jede ihre eigenen Möglichkeiten bietet, dass die Spielercharaktere etwas über ihren Gastgeber erfahren oder ihren Ruf bei den Adligen der Stadt verbessern können. Der Großteil der Autoritätspunkte, die in diesem Abenteuer vergeben werden, kann während dieser Veranstaltungen verdient werden, da die Art und Weise, wie sich die Spielercharaktere den Adligen und Zeech selbst präsentieren, den größten Einfluss auf die Stadt hat. Wenn die Adligen die Spielercharaktere gutheißen, werden es die Bürger sicherlich auch tun (zumindest in der Öffentlichkeit).

Während du diese Veranstaltungen leitest, solltest du den Spielercharakteren genügend Zeit geben, um mit den anderen Gästen zu interagieren, über das hinaus, was während der Veranstaltungen selbst passiert.

Veranstaltung 7: Das Fest beginnt

Jenseits der Tore von Zeechs Palast befindet sich ein steiler, ansteigender Weg, gesäumt von polierten Skeletten in Galgen. Der Weg windet sich den felsigen Vorsprung hinauf, auf dem der Palast und seine Anlagen errichtet sind. Wenn die Kutsche der Spielercharaktere den Gipfel erreicht, werden sie gebeten auszusteigen und werden dann zur Schwindelerregenden Terrasse geführt - einem Rasen, der einen 60-Meter-Absturz in den Nyr Dyv überblickt. Andere Gäste sind bereits angekommen und stehen in kleinen Gruppen und sprechen leise miteinander. Einige der Gäste tragen verpackte Geschenke für Zeech, und wenn die Spielercharaktere daran denken zu fragen, könnten sie rennen gehen und ein Geschenk für den Prinzen besorgen, falls ihnen nicht bewusst war, dass dies erwartet wurde.

Etwa 20 Minuten später trifft Zeech unter großem Jubel mit seinem Narren, dem Unheilvollen Erzähler, ein. Umgeben von seinen entstellten Dienern steht Zeech ruhig da, während sein Narr vorsteht und seinen mumifizierten Raben festhält, dann auf ein seltsames Horn bläst, um die Aufmerksamkeit aller auf sich zu ziehen (ein unnötiger Zug, da zu diesem Zeitpunkt bereits alle Aufmerksamkeit auf den Prinzen gerichtet ist). Der Unheilvolle Erzähler räuspert sich und spricht dann mit erstaunlich kräftiger und tiefer Stimme.

"Meine Herren, Damen und ehrenwerte Gäste!

Prinz Zeech heißt Sie willkommen und vertraut darauf, dass Sie die Gastfreundschaft seines bescheidenen Zuhauses genießen werden!" Der seltsame kleine Mann schaut sich um, grinst einige der Gäste an und wedelt dann mit seinem freien Arm und hebt den mumifizierten Raben auf seine Schulter. Indem er den toten Vogel als Bauchrednerpuppe benutzt, zwitschert er mit einer heiseren Stimme: "Ihr könnt nun eure Geschenke darbringen, um den Prinzen zu ehren!" und tritt dann zurück, während die

anderen Gäste in Falten ihrer Umhänge und Taschen greifen.

In der Einladung war nichts davon erwähnt, dass von den Gästen erwartet wurde, Geschenke für Zeech mitzubringen. Es sei denn, die Spielercharaktere haben dies vor der Party erkannt und Geschenke besorgt, müssen sie entweder ein Geschenk aus ihrem Besitz improvisieren oder schnell improvisieren. Ein Geschenk im Wert von weniger als 2.000 GM besteht die Gefahr, den Prinzen zu beleidigen, ebenso wie das Nichtschenken (es sei denn, der Spielercharakter kann Zeech erfolgreich vorgaukeln, dass sein Geschenk "unterwegs" ist und am nächsten Tag eintreffen wird). Ein unverpacktes Geschenk im Wert von mindestens 2.000 GM ist in Ordnung, solange der Spielercharakter es mit einem Diplomatie-Wurf von SG 20 präsentiert (sonst besteht die Gefahr, den Prinzen zu beleidigen). Die Geschenke anderer Gäste umfassen Schmuck, Flaschen mit seltenem Wein, exotische Käfigtiere und im Fall von Mahuudril ein teuflisches Pferd, das mit Hufeisen eines Zephyrs beschlagen ist.

Auffällig durch ihre Abwesenheit ist Lashonna. Bevor die Party richtig beginnt, verkündet Zeech, dass er von Lashonna gehört hat und bedauert, den Partygästen mitteilen zu müssen, dass geschäftliche Angelegenheiten sie von den heutigen Veranstaltungen abhalten, aber dass sie rechtzeitig zum Festmahl am Abend eintreffen wird.

Autoritätspunkte-Verleihung: +, wenn mindestens ein Spielercharakter Zeech etwas von geringem materiellem Wert schenkt, aber damit durchkommt. Wenn mindestens ein Spielercharakter ihm Geschenke im Wert von über 10.000 GM zukommen lässt.

Event 8. Die Harlekinade - Mortificatio Das erste wahre Ereignis des Tages findet unmittelbar nach dem Geschenkegeben statt. Diener erscheinen mit gepolsterten Stühlen für jeden Gast und bitten sie, Platz zu nehmen.

Der Narr erscheint erneut und bläst seine seltsame Trompete. "Meine Herren! Wir bitten euch, unsere kleine Geschichte zu genießen - eine geringfügige Sache, die ich selbst verfasst habe, eine Geschichte von Bedrohung, Rache, Lust und Tod, die ich 'Die Harlekinade - Mortificatio' genannt habe." Der Narr tritt zurück, und währenddessen richten die Diener eine kleine Bühne ein, mit einem Hintergrundbild einer nächtlichen Stadtstraße. Ein hölzerner Mond schwebt über der Szene, und plötzlich marschiert eine Menge animierter Skelette, die als Clowns gekleidet sind, auf die Bühne.

Das Stück wird in Stille aufgeführt, abgesehen von den Gästen, die applaudieren, wenn die skelettartigen Clowns besonders

lächerliche Kunststücke vorführen, wie etwa Wein trinken, da die gesamte Besetzung aus Schauspielern besteht, deren vorherige Auftritte Zeech verärgert haben. Jeder von ihnen hatte einen Unfall und wurde anschließend vom düsteren Fabulierer mithilfe eines Zauberstabs der belebten Toten und seiner Fähigkeit, magische Geräte zu verwenden, als Skelett animiert. Das gesamte Stück ist eine seltsame Angelegenheit, und es wird schnell offensichtlich, dass die gesamte Handlung erzählt, wie jedes Skelett seinen eigenen Tod darstellt, immer unter verdächtigen Umständen, die keine Unfälle sind.

Während des Stücks (das eine Stunde dauert) schwirren Diener mit Wein herum und bieten Tablets mit leicht gerösteten Mandelkeksen von exquisitem Geschmack an. Am Ende des Stücks verbeugen sich die neugierigen Spieler, und alle applaudieren. Der düstere Fabulierer erscheint nun als Vogelscheuche auf Stelzen und mit einem Hasenschädel anstelle seines Kopfes. Er führt die Gäste über das Gelände zur nächsten Veranstaltung und singt dabei ein Lied über kochende Spatzen.

Event 9. Das hübsche Abschlachten neugieriger Vögel

Schließlich kommen die Gäste auf dem Balkon der Erwartungen an, einer breiten Plattform, die etwa 6 m unterhalb des Palastes von der Klippe absteht. Der Balkon ist vor dem Wind geschützt, und der Blick auf die Küste der Roten Hand ist noch prächtiger als von der schwindelerregenden Terrasse aus.

Der Narr klettert auf das Balkongeländer und schafft es irgendwie, dort auf Stelzen das Gleichgewicht zu halten, während er sich an die Gäste wendet. "Und jetzt willkommen auf dem Balkon der Erwartungen, meine Freunde, und dem hübschen Abschlachten neugieriger Vögel!" Zwei entstellte Diener marschieren hinaus und tragen zwischen sich einen großen Gestell mit automatischen Armbrüsten. Eine andere Gruppe von Gästen rollt eine Anzahl von Käfigen herein, die mit leuchtend roten Vögeln gefüllt sind. "Bitte wählt eure Waffe aus und macht euch bereit zu..." Prinz Zeech unterbricht ihn mit einer herablassenden Ohrfeige, während er vorwärts tritt. Der Narr wankt, schafft es aber, sein Gleichgewicht zu halten und von der Mauer zu klettern, während der Prinz eine prächtig aussehende Armbrust auswählt und sagt: "Ich fühle mich heute besonders glücklich. Wenn jemand mehr als ich erlegen kann, gebe ich der glücklichen Seele tausend Goldmünzen."

Alle Armbrüste sind Meisterwerke, mit Ausnahme von Zeechs (die eine +3 automatische leichte Armbrust ist). Sobald jeder seine Armbrust ausgewählt hat, sind die Gäste an der Reihe, während der Fabler zehn der leuchtend roten Corollaxes

(leuchtend rote exotische Vögel mit der Fähigkeit, Farbsprays zu erzeugen) in die Luft entlässt. Die Corollaxes zerstreuen sich sofort und beginnen, Farbsprays zu versprühen, während sie in der Luft kreisen. Jeder Gast hat drei Runden Zeit, um so viele Corollaxes wie möglich abzuschießen und herunterzuholen, bevor die Vögel an den Seiten der Klippen entkommen. Zeech ist der Erste und schafft es, sechs zu erlegen; die anderen Gäste tun ihr Bestes (oder in einigen Fällen absichtlich schlechter als der Prinz), aber keiner schlägt Zeech. Die Spielercharaktere können versuchen, Zeech zu übertreffen, wenn sie möchten. Während des Schießens reichen Diener den Gästen geröstete Corollax, glasiert mit Honig, und gewürzten Glühwein.

Belohnung für Autoritätspunkte: +1, wenn die Spielercharaktere gewinnen, aber es schaffen, Zeech mit einem Diplomatie-Wurf von SG 25 zu besänftigen. -1, wenn die Spielercharaktere gewinnen und sich überheblich verhalten.

Event 10. Einige lebhaft Sportarten und Provokationen

Nach dem Abschlagen der neugierigen Vögel führt der Fabler die Party zurück ins Haus, durch ein Labyrinth von Türen und Fluren und schließlich hinunter in die ausgedehnten Kellergewölbe. Dabei geht er den gesamten Weg auf seinen Händen und führt die Gruppe schließlich in eine der unterirdischen Miniaturarenen von Zeech. Die Gäste werden angewiesen, auf den gebogenen Bänken rund um die abgesenkte Kampfgrube Platz zu nehmen (die zwei 1,2 m mal 1,2 m großen Vogelkäfige, die in dunkle Seide gehüllt sind, enthält), während der Fabler die Natur der Veranstaltung erklärt.

Der missgestaltete Gnom holt eine kleine Eichenholzkiste aus einer verschlossenen Truhe und öffnet sie, um ein Paar silberner Ringe herauszunehmen. "Und nun kommen wir zu einigen lebhaften Sportarten und Provokationen, meine Freunde! Diese Ringe sind mit Magie belegt, sodass diejenigen, die sie tragen, die Handlungen und Bewegungen eines Empfängers, der... speziell vorbereitet wurde, steuern können." Er humpelt zum Prinzen und reicht ihm einen der Ringe. "Der Prinz möchte einen von euch zu einem ehrlichen Kampf herausfordern und dabei dasjenige lenken, was am anderen Ende dieser Ringe lebt, als Stellvertreter. Gibt es unter euch Mutige, die sich auf dem Schlachtfeld dem Champion des Prinzen stellen?"

Keiner der anderen Gäste ergreift sofort die Gelegenheit, was den Spielercharakteren die Möglichkeit gibt, Zeech herauszufordern. Wenn keiner der Spielercharaktere die Herausforderung annehmen möchte,

akzeptiert Mariss Quemp schließlich den Ring und verliert prompt gegen Zeech. Sobald ein Spielercharakter den Ring anlegt, muss er einen SG 15 Stärke-Rettungswurf machen, um der desorientierenden Wahrnehmung zu widerstehen, durch den Körper eines Basilisken in einem der abgedeckten Käfige in der Arena unten zu sehen, zu fühlen und zu hören. Der Fabler zieht an einer Seidenkordel und lässt ein Dutzend verwilderter Katzen in die Arena, die sofort im Kreis rennen, kämpfen und wütend miauen. Der Fabler erhebt seine Stimme über die Menge und verkündet: "Wenn ihr mehr Verzerrungen als der Prinz schaffen könnt und wenn ihr den Zorn seines Champions überleben könnt, werdet ihr einen wirklich fabelhaften Preis gewinnen!"

Damit zieht er an einer zweiten Kordel und die Käfige in der Grube öffnen sich, sodass die beiden Basilisken entkommen und in die Arena gelangen können. Die Kampfgrube ist 10 m im Quadrat, und das Ziel ist es, seinen Basilisken zu kontrollieren und mehr Katzen zu versteinern als der andere Basilisk. Sobald alle Katzen versteinert sind, sollen die beiden Basilisken gegeneinander kämpfen, um den Sieg zu erringen. Der Spielercharakter, der den Ring genommen hat, darf seinen Basilisken kontrollieren; er greift an und verteidigt sich mit den Statistiken des Monsters. Wenn der Spielercharakter seinen Stärke-Rettungswurf nicht bestanden hat, um der Überwältigung zu widerstehen, erleidet er einen Abzug von -2 auf alle Angriffswürfe, die er mit dem Basilisken macht, und erleidet auch einen Abzug von -2 auf die Rüstungsklasse.

Wenn der Spielercharakter gewinnt, erhält er als Preis ein goldenes Ei von großer Größe (im Wert von 1.000 GM).

Während des Kampfes werden Gerichte mit Eiern serviert - gekochte Eier in ungewöhnlicher Größe, mit feinem Fleisch vermischte Rühreier und sogar ein seltsamer Cocktail aus Eiern gemischt mit Rum.

Basilisken (2): je 27 TP; Monster Manual 37.

Verwilderter Katzen (12): je 2 TP; Monster Manual 270.

Belohnung für Autoritätspunkte: +1, wenn der Spielercharakter den Kampf gewinnt,

Ereignis 11. Das Kegeln der hinterlistigen Köpfe.

Nach dem Kampf mit den Basilisken führt der Fabler die Gäste wieder nach oben und hinaus in einen langen, schmalen Garten auf der Nordseite des Palastes. Inzwischen ist die Dämmerung eingebrochen, und der Garten wurde mit zahlreichen unterschiedlich gefärbten ewigen Flammen beleuchtet, die in Schädeln hängen, die an zarten silbernen und goldenen Ketten befestigt sind. Hier wurde

ein seltsames Spiel vorbereitet. Ein Haufen unterschiedlich gefärbter menschlicher Schädel wurde an einem Ende des Gartens arrangiert, und der Fabler bemüht sich darum, dass die Gäste in einem Halbkreis um diesen Haufen von Schädeln herum angeordnet sind.

"Und jetzt, meine wunderschönen Freunde, kommen wir zum abschließenden Spiel des Abends. Ich präsentiere meinem wunderbaren Prinzen einen unglücklichen Verbrecher namens Jack", verkündet der Fabler, während er dem Prinzen einen menschlichen Schädel übergibt, der schwarz bemalt wurde. "Und für den Rest von euch präsentiere ich diese zarten Schatz!" Der Fabler zeigt auf den Stapel verschiedenfarbiger Schädel. "Der Prinz wird Jack ans andere Ende des Gartens werfen, und der Rest von euch wird einen eigenen Schädel werfen. Der Werfer, der am nächsten an Jack herankommt, wird zum Gewinner erklärt!"

Zeech macht seinen Wurf, und Jack landet am anderen Ende des Gartens, etwa 15 Meter von den Partygästen entfernt. Jeder Gast wählt einen der farbigen Schädel aus dem Stapel aus und macht dann einen Fernkampfangriff, um möglichst nah am Schädel zu landen. Jeder Gast macht einen Wurf, ebenso wie jeder der Spielercharaktere, der mitspielen möchte. Notiere die Ergebnisse ihrer Fernkampfangriffe - der Charakter, der die höchste Zahl würfelt, kommt am nächsten an Jack heran (möglicherweise, indem er andere Schädel aus dem Weg räumt). Die Entfernung und das unhandliche Gleichgewicht des Schädels wirken zusammen und verursachen einen Abzug von -10 auf den Angriffswurf. Um es einfacher zu machen, kannst du einfach 1W20 würfeln und annehmen, dass die resultierende Zahl das Endergebnis der Angriffswürfe jedes Gastes ist, aber die Spielercharaktere sollten wirklich würfeln. Der Gewinner dieses Wettbewerbs erhält eine Halskette mit einem kleinen silbernen Schädel mit rubinroten Augen im Wert von insgesamt 2.500 GM.

Während des Sports werden Diener Lebkuchenmänner ohne Köpfe herumgereicht. Der Abend wird spät, als das Spiel endet und die Sonne hinter dem Horizont versinkt.

Autoritätspunkte: +1, wenn einer der SC den Wettbewerb gewinnt.

Ereignis 12: Schauplatz - Tisch

Nachdem das Kegeln der hinterlistigen Köpfe zu Ende ist, erklingt der Klang einer unsichtbaren Glocke und ruft zum Abendessen - das Festmahl ist bereit! Der Geschichtenerzähler führt die Gäste zurück in den Palast und dann in den großen Festsaal.

Ein massiger, zylindrischer Raum erhebt sich durch das Herz von Zeechs Palast. Ein gewaltiger runder Tisch aus poliertem Mahagoni dominiert den Raum, dessen Wände mit Porträts und Landschaften von großer Qualität geschmückt sind. Eine große Anzahl davon zeigt Zeech selbst, obwohl das rätselhafte Lashonna, eine silberhaarige, blasse und außerordentlich schöne Frau, ein prominent platziertes Porträt in der Nähe von Zeechs Platz am Tisch beherrscht. Eine gewaltige Glasdome mit Darstellungen von scheinbar spielenden Engeln wölbt sich elegant darüber, ihr Umfang ist mit einem Ring von abgetrennten Köpfen geschmückt, die auf eisernen Spitzen etwa sechs Meter über dem polierten Marmorboden montiert sind.

Eine SG 20 Wahrnehmung-Wurf genügt, um zu erkennen, dass die "Engel" im Fenster tatsächlich Erinyes-Dämonen sind und ihr "Spiel" alles andere als das ist, was man normalerweise mit Engeln in Verbindung bringt. Die montierten Köpfe sind keine gewöhnlichen menschlichen Enthauptungen - sie wurden zum Leben erweckt und mit der Fähigkeit zum Sprechen versehen. Alle zwanzig Köpfe jubeln und ermutigen alles, was Zeech sagt, in seltsamen und klangvollen Stimmen, angetrieben von Magie.

Der Geschichtenerzähler bittet die Gäste, Platz zu nehmen. Jede Sitzgelegenheit trägt einen Namen auf einer Karte und eine beeindruckende Auswahl an Besteck, einschließlich zehn verschiedenen Löffeln. Eine SG 20 Diplomatie-Wurf reicht aus, damit ein Charakter weiß, welches Besteck wann verwendet werden soll. Ein Charakter, der mindestens 5 Ränge in Wissen (Adel und Königtum) hat, weiß automatisch, welches Besteck zu verwenden ist. Ein Charakter, der sein Besteck nicht ordnungsgemäß benutzt, läuft Gefahr, den Prinzen zu beleidigen.

Du kannst die Sitzordnung für das Fest nach Belieben arrangieren. Die SC haben möglicherweise einen Platz an Zeechs Seite verdient, oder einer der Charaktere muss neben einem Gast sitzen, den er besonders verachtet. Ein Stuhl, direkt gegenüber von Zeech, bleibt seltsamerweise leer - zumindest bis einige Augenblicke nachdem sich alle gesetzt haben. Zu diesem Zeitpunkt verkündet einer von Zeechs Dienern die Ankunft des letzten Gastes.

Ereignis 13: Lashonnas Ankunft

Als Lashonna den großen Festsaal betritt, erhebt sich jeder von seinem Platz. Die Frau ist betörend schön, mit elfenbeinfarbener Haut und langen silbernen Haaren, die mit einer Tiara aus schwarzen Diamanten zurückgebunden sind. Jeder im Raum spürt ihren Blick auf sich ruhen. Lashonna grüßt Zeech mit einem Nicken, sagt jedoch nichts

und nimmt anmutig ihren Platz am anderen Ende des Tisches neben dem Prinzen ein.

Lashonna nimmt an belanglosen Gesprächen während des Festes teil, zeigt jedoch besonders großes Interesse an den SCs. Sie hat ihren Fortschritt über Berichte ihrer Agenten verfolgt, seit sie vor einiger Zeit von ihren Aktionen gegen die Ebenholz-Triade während "Die drei Gesichter des Bösen" erfahren hat, aber sie hat nie das Risiko eingegangen, ihre Absichten durch direktere Methoden wie Spionage offenzulegen. Sie weiß, dass sie die beste Chance hat, Dragotha zu zerstören, und weiß auch, dass sie die größte Bedrohung für das Zeitalter der Würmer darstellen. Sie versucht, ihr Interesse an den SC mit ihrer Fertigkeit im Bluffen zu verschleiern, aber eine Sense Motive-Wurf enthüllt ihr Interesse an allem, was sie während des Festes sagen oder tun. Wenn Prinz Zeech die Aufmerksamkeit bemerkt, die sie den SC schenkt, indem er seine eigene Sense Motive-Wurf ablegt, ärgert er sich, aber nicht genug, um sich beleidigt zu fühlen und die Vergiftung eines späteren Ganges anzuordnen.

Wenn einer der SC mutig genug ist, Lashonna nach Balakarde, der Ebenholz-Triade oder etwas anderem zu fragen, rollt sie mit den Augen und gibt dann dem Charakter zuflüsternd zu: "Ich kenne dein Bedürfnis nach Wissen, und ich habe viel zu geben. Wir sollten warten, bis dieses niedliche kleine Dinner vorbei ist, um zu sprechen."

Erster Gang: Das Festmahl der Würmer

Zeech erhebt sich und Stille breitet sich im Bankettsaal aus. "Meine lieben Freunde", beginnt er, und während er spricht, hallt das Wort "Freunde" in einem gespenstischen Ton von den abgetrennten Köpfen über ihnen wider. "Ich lade euch ein, dieses Fest zu genießen, esst und trinkt nach Herzenslust in meiner bescheidenen Behausung." Er klatscht einmal in die Hände. Einen Augenblick später schwingen die großen Türen zur Küche auf und ein Trio von Mantikoren tritt unter dem geisterhaften Jubel der Köpfe ein. Doch dies sind keine wilden Monster - das Feuer ist aus ihren Augen gewichen und ihre Flügel wurden grausam abgetrennt. Selbst die einst furchterregenden Stacheln an ihren langen Schwänzen wurden chirurgisch entfernt. Jede Mantikore trägt große Platten auf ihrem Rücken, und eine Vielzahl verzerrter Diener folgt ihnen und ist begierig darauf, mit dem Servieren von Speisen zu beginnen.

Jedem Gast wird ein kleiner überdeckter silberner Becher gereicht - die SC könnten mit SG 20 Sense Motive-Prüfungen auf den Gesichtern anderer Gäste Anzeichen von Ekel und Furcht bemerken. Nachdem alle bedient wurden, erhebt sich der Geschichtenerzähler und erzählt den Gästen von einer stolzen Tradition in Alhaster. Einer

der Gründer von Alhaster war ein verzweifelter Pilger, der an der Hafenküste angespült wurde. Er hatte seit vielen Wochen nichts gegessen und fiel in den Mooren nieder, um zu sterben. Als er das tat, sah er einen Wurm aus der Erde kommen und erkannte, dass der Wurm ein Geschenk der Götter war und er leben sollte - und so verschlang er ihn. In Redhand war es immer die Tradition, ein Fest mit einer solchen Dankesfeier zu beginnen. Der Geschichtenerzähler fordert nun die Gäste auf, dasselbe zu tun.

In dem silbernen Becher wimmelt ein fatter, fettiger Wurm, dessen glänzendes Fleisch eine unangenehme grüne Farbe hat. Ein SG 15 Wissen (Natur)-Wurf identifiziert den Wurm als einen relativ harmlosen grünen Schrubbenwurm. Charaktere, die die Chance hatten, einen Kyuss-Wurm aus der Nähe zu betrachten, können sofort erkennen, dass dieser Wurm, obwohl er äußerlich ähnlich aussieht, keines dieser Ungeziefer ist. Der Wurm selbst ist überraschend schmackhaft und hat keine negativen Auswirkungen, sobald er verzehrt wurde. Das Versäumnis, den Wurm zu essen, beleidigt den Prinzen.

Nach dem ersten Gang befiehlt Prinz Zeech dem Geschichtenerzähler, eine Geschichte zu erzählen. Der Geschichtenerzähler räuspert sich, steht auf seinem Stuhl und erzählt eine amüsante Geschichte von einer Dryade, deren Baum unwissentlich in den Garten eines verbitterten Adligen verpflanzt wird, und vom herrlich ironischen Schicksal, das sie für den Mann ersinnt. Nachdem die Geschichte zu Ende ist, verbeugt sich der Geschichtenerzähler und nimmt wieder Platz, woraufhin der Prinz den anderen Gästen das Wort erteilt, falls sie eine Geschichte zu erzählen haben.

Kein Gast hat eine Geschichte zu erzählen, aber wenn einer der SC eine Geschichte erzählen möchte, kann er das tun. Ermutigen Sie den Spieler, die ganze Geschichte der Gruppe zu erzählen, und am Ende seiner Geschichte sollte er einen Perform (Redekunst)-Wurf machen, der dem zuvor gewürfelten Perform (Redekunst)-Wurf des Geschichtenerzählers entgegengesetzt ist.

Belohnung für Autoritätspunkte: Jeder SC, der den Perform (Redekunst)-Wurf des Geschichtenerzählers übertrifft, erhält +1 Autoritätspunkte.

Zweiter Gang: Vierundzwanzig Amseln

Für den zweiten Gang tritt ein einziger zahmer Manticore ein. Er trägt eine riesige Pastete auf einem großen silbernen Teller, der an seinem Rücken befestigt ist. Die Kruste der Pastete ist mit Vogelschnäbeln bedeckt, und während alle zuschauen, wird der Deckel geöffnet und 24 Amseln fliegen ängstlich im Raum herum. Diese Amseln sind eine programmierte Illusion, aber die in die Pastete gebackenen Vögel sind es nicht.

Die Amselpastete hat eine zart gezuckerte und mit Mandeln verzierte Kruste, die überraschend gut schmeckt. Während die Pastete serviert wird, bringen die Diener riesige Schüsseln mit Gemüse sowie reichlich Vorräte eines lokalen, gewürzten Weißweins namens Rothand Resinwint. Dieser Wein ist besonders stark, und jeder, der davon trinkt, muss einen SG 13 Stärke-Rettungswurf ablegen, um einen Malus von -2 auf alle Weisheits-basierten Fertigkeitswürfe für den Rest des Abends zu vermeiden.

Nach Abschluss des zweiten Ganges bittet Zeech den Fabler um ein Lied. Der Spriggan verbeugt sich und steht erneut auf seinem Stuhl (vielleicht verächtlich zu den SCs, die seine Geschichte nach dem ersten Gang übertroffen haben) und beginnt, eine eingängige kleine Melodie auf seiner Panflöte zu spielen. Und wieder fragt Zeech nach seiner Darbietung, ob jemand am Tisch ein Lied teilen möchte. Erlauben Sie den SCs, Perform-Würfe zu machen, wenn sie ein Lied spielen oder singen möchten, die dem Ergebnis des Perform (Blasinstrumente)-Wurfs des Fblers entgegengesetzt sind. Es sind keine Instrumente vorhanden (und der Fabler wird sicherlich seine Panflöte nicht ausleihen), also sind die SCs, die ihre eigenen Instrumente nicht mitgebracht haben, auf Perform (Gesang) für ihren Wurf beschränkt.

Belohnung für Autoritätspunkte: Jeder SC, der den Perform (Blasinstrumente)-Wurf des Fblers übertrifft, erhält +1 Autoritätspunkte.

Dritter Gang: Tojbasarrige

Der Fabler kündigt den dritten Gang als eine Kreation des Prinzen an - köstlicher Tojbasarrige für alle! Tojbasarrige ist ein eigenartiges Gericht, bei dem ein gesamter Tojanida mit zahlreichen sandigen Basilikensteaks gefüllt ist, die wiederum mit würzigen Pfeiladlerbrüsten gefüllt sind, die schließlich wiederum mit einem ganzen entgräteten Stechmückenstich mit drei Oliven auf seinem Rüssel gefüllt sind.

Der Tojbasarrige wird auf einem großen Teller zwischen zwei Mantikoren serviert, auf dem eine große Tojanida-Schale liegt, halbiert und gefüllt mit einer herabsteigenden Fleischmasse. Der Prinz selbst hat dieses Rezept erfunden (mit Hilfe seiner Köche), und leider ist das Ganze einfach widerlich.

Während dieses Ganges müssen die Gäste Bluff-Würfe ablegen, um ihren Ekel vor dem Gericht zu verbergen, die vom Sense Motive des Prinzen entgegengesetzt werden. Glücklicherweise erkennt der Prinz selbst, dass das Essen widerlich ist, und nach nur wenigen Bissen erklärt er plötzlich den dritten Gang für beendet und befiehlt den Dienern, den Tisch sofort für den vierten Gang abzuräumen. Sie schleppen die

Überreste des misslungenen Gerichts weg und werfen es über die Klippe ins Meer.

Belohnung für Autoritätspunkte: Wenn ein SC ein paar Bissen von Tojbasarrige hinunterwürgen kann, ohne dass der Prinz seinen Bluff durchschaut, erhält dieser SC +1 Autoritätspunkt.

Vierter Gang: Lila Wurmaspik

Als der vierte Gang beginnt, werden riesige bedeckte Schüsseln hereingebracht. In ihnen zuckt eine seltsame lila Gelee. Der Fabler bemerkt, dass lila Würmer in bestimmten Gebieten der Welt als berüchtigte Bedrohung gelten und für ihre Vorliebe bekannt sind, alles zu fressen, was sich bewegt. Die Ureinwohner haben ein Verfahren entwickelt, um die giftigen Schwanzteile der lila Würmer so zu kochen, dass das Gift neutralisiert wird, aber das Rezept erfordert eine präzise Zubereitung. Als die Schalen mit dem zuckenden lila Schleim vor den Gästen platziert werden, fragt sich der Fabler, ob einer der Gäste am Tisch mutig genug ist, das Gericht zu kosten, bevor der Prinz seine Gesundheit für den Genuss aufs Spiel setzt.

Natürlich meldet sich keiner der anderen Gäste freiwillig. Tatsächlich richten sich alle Augen auf die SCs, um zu sehen, ob einer von ihnen den ersten Bissen probiert. Wenn niemand das Essen kostet, macht Kilraven schließlich einen großen Auftritt, um das Gericht zu testen. Das Fleisch ist tatsächlich recht lecker und völlig ungefährlich. Es wird mit Eis-C'rosch serviert - einem starken lokalen Geist, der aus Brombeeren und exotischen Gewürzen hergestellt wird. C'rosch ist noch alkoholischer als Rothand Resinwint, und Charaktere, die daran teilnehmen und einen SG-16-Stärke-Rettungswurf nicht bestehen, erleiden einen Punkt Schaden an Weisheit, erhalten jedoch einen alchemistischen Bonus von +2 auf Charisma-basierte Fertigkeitswürfe für 1 Stunde.

Während dieses Ganges erzählt Kilraven Geschichten darüber, wie er im Auftrag des Prinzen dutzende von Reyhu-Erzbeschützern besiegt hat. Andere schließen sich an (insbesondere B'kruss), und ein spontaner Prahlwettbewerb beginnt. Jeder NSC, der am Prahlwettbewerb teilnimmt, muss einen Einschüchterungswurf ablegen. Der Charakter mit dem höchsten Ergebnis wird vom Prinzen zum Gewinner erklärt.

Belohnung für Autoritätspunkte: +1 Autoritätspunkt, wenn einer der SC den ersten Bissen von lila Wurmaspik nimmt. +1 Autoritätspunkt für den Charakter, der den Prahlwettbewerb gewinnt.

Fünfter Gang: Süßer Abschluss

Schließlich, als die letzten Schüsseln mit lila Wurmaspik abgeräumt werden, strömt der

Duft von Nelken, Honig und Zimt durch den Raum, als ein einzelner Manticore mit einem fast acht Fuß hohen Kuchen hereinkommt. Der Kuchen selbst ist wie ein Ziggurat geformt, jedoch mit einer Marzipanfigur von Zeech gekrönt, die von Licht umgeben ist und Engelsflügel hat.

Alle applaudieren laut, als der Kuchen auf den Tisch gehoben wird, aber währenddessen beginnt der Kuchen auseinanderzufallen. Große Risse erscheinen an der Seite und die Marzipanfigur von Zeech gerät ins Wanken. Der Kuchen ist nur instabil, aber die ironische Symbolik entgeht den Gästen nicht. Plötzlich stürzt die Marzipanfigur von Zeech um, gleitet an der Seite des Kuchens hinab und löst eine Lawine köstlicher Zuckerglasur aus, die hart genug auf den Tisch schlägt, dass der Kopf abbricht und über den Tisch rollt, um in jemandes Schoß zu landen. Wenn einer der SC es geschafft hat, Zeech besonders zu verärgern, sollte der Kopf in seinem Schoß landen, sonst sollte er zufällig auf einen SC bestimmt werden. Die Ironie sorgt für einige unterdrückte Lacher und Kichern, aber größtenteils schaffen es die Gäste bewundernswert, ihre Heiterkeit zu verbergen. Jeder SC muss einen Bluff-Wurf ablegen, der Zeechs Sense Motive-Wurf entgegengesetzt wird, um ihre Reaktionen zu verbergen.

Der Hass in Zeechs Augen ist spürbar, doch kurz bevor er die Hinrichtung seines gesamten Kochpersonals anordnet, tritt der Fabler auf den Plan, um den Tag zu retten, indem er die Situation herunterspielt. Er bemerkt, dass "der Kuchen nicht aus Stein und Eisen besteht und dass er ihn ganz alleine essen wird, wenn niemand anders will." Der Witz kommt gut an und gibt den Gästen etwas zum Lachen, abgesehen von der offensichtlichen Ironie. Während natürlich jeder den Kuchen isst, tut Zeech dies in brütendem Schweigen. Alternativ kann ein Spielercharakter die Situation retten, bevor der Fabler seinen eigenen Witz macht, indem er eine SG-20-Perform (Komödie)-Wurf besteht.

Belohnung für Autoritätspunkte: +1 Autoritätspunkt, wenn es einem der Spielercharaktere gelingt, die Situation zu retten, bevor der Fabler seinen Witz macht.

Ad-hoc-Erfahrungspunkte: Wenn die Spielercharaktere es schaffen, das Fest bis zum Ende zu bringen, ohne vorzeitig abubrechen, belohnt sie mit einer Geschichte in Form von Erfahrungspunkten, als hätten sie ein Kreatur mit einer Herausforderungsstufe von 20 im Kampf besiegt. Nicht alle Kämpfe im Zeitalter der Würmer werden mit Stahl und Zauberei gewonnen...

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Mit dem Abschluss des großen Festes ruft der Fabler zum Totentanz auf, dem traditionellen Abschluss wichtiger Zeremonien in Alhaster. Normalerweise führen Tänzer, die als die verstorbenen Gründungsväter der Stadt verkleidet sind, den Tanz auf, aber diesmal befiehlt der Fabler seinen skelettartigen Dienern, die Aufgabe zu übernehmen. Während einige der Bediensteten schnell und effizient den Tisch abräumen, führt der Fabler die Gäste in den Ballsaal des Palastes. Er bittet alle anderen Charaktere, die musikalisches Talent oder Gesang gezeigt haben, sich ihm und einigen anderen Mitgliedern des Personals anzuschließen, während ein seltsames, leicht schiefes, aber dennoch überschwängliches Lied erklingt.

Nutze diesen Tanz, um die Ereignisse abzuschließen - Partner werden ausgetauscht und gewechselt, und die Zeit für klare Worte kommt unter dem lauten Geräusch der Musiker. Zeech, immer noch wütend über das Scheitern des fünften Ganges, nimmt nicht daran teil und beobachtet stattdessen schweigend von einem Thron aus. Dieser Tanz kann so lange dauern, wie du möchtest - es ist die perfekte Gelegenheit für die Spielercharaktere, mit anderen NSCs zu interagieren, mit denen sie sprechen möchten, obwohl Zeech selbst zu diesem Zeitpunkt wenig Interesse an Smalltalk hat.

Schließlich hat Prinz Zeech genug und verlässt schweigend die Feier - natürlich von seinen Mitgästen beklatscht - und macht sich auf den Weg zu seinen Gemächern. Die Gäste werden zu den Kutschen geführt und zurück zu ihren Unterkünften gebracht.

Irgendwann, bevor die Party zu Ende geht, stimmt Lashonna zu, sich in ein paar Nächten wieder mit den Spielercharakteren zu treffen - sie haben ihr Interesse mit ihren Streichen beim Fest geweckt, und sie stimmt zu, ihre Fragen zu beantworten. Wenn die Spielercharaktere sie nach Balakarde, dem Zeitalter der Würmer oder ähnlichen Themen fragen, nickt sie einfach und warnt sie: "Bewahrt die Fragen für später auf. Hier sind zu viele Ohren." Das Interview mit Lashonna wird im nächsten Abenteuer "Die Bibliothek als letzter Ausweg" detailliert beschrieben.

Achte darauf, wie viele Autoritätspunkte die Spielercharaktere verdienen - diese Gesamtsummen werden sehr wichtig, wenn das letzte Abenteuer "Der Beginn einer neuen Ära" beginnt.

"An die lieben Leute der Dungeon-Foren: Bitte lasst Richard wissen, ob euch sein Abenteuer gefällt, da er seitdem er es geschrieben hat, in einem Baum feststeckt und sich weigert, herunterzukommen. Ihm muss langsam kalt werden, während er dort oben sitzt."

APPENDIX

Acidwraith

Die widerliche, giftige Flüssigkeit brodeln und steigt in toxisches Leben auf, gleitet auf sich selbst hoch und verwandelt sich schnell in die Gestalt eines schwerfälligen, drachenartigen Wesens. Der Körper dieser Kreatur ist halbtransparent und gallertartig, und Säureströme tropfen von ihren Flanken, um auf dem Boden zu zischen – einige dieser Stränge winden sich und knallen wie Peitschen. Ihr langer Hals endet in einem verstörenden Durcheinander von Schädeln, manche menschlich, manche drachenartig und manche etwas dazwischen.

ACIDWRAITH KK 16

Großer Untoter (inkorporisch, Wasser)

Init +14; Sinne Dunkelsicht 18 m; Hören +26, Beobachten +26

Aura verderbte Aura (3 m, SG 26); Sprachen Aquan, Gemeinsprache

RK 26, BÜ 26, FF erwischt 16; Ausweichen, Beweglichkeit

Trefferpunkte 143 (22 TW); schnelle Heilung 15

Immunität gegen Säure, Elektrizität, Schall; Untotenmerkmale

Widerstand Feuer 20; SR 28

REF +17, WIL +14

Schwäche Flüssigkeitsabhängigkeit

Bewegungsrate 18 m (perfekt)

Nahkampf Biss +20 (4W6+10 plus 2W6 Säure) und

4 Tentakel +15 (BÜ, 2W6 Säure)

Reichweite 3 m; Langer Arm 3 m

GAB +11; AT—2

Kampfoptionen Kampfgespür, Schneller Angriff, Wirbelwindangriff

Besondere Angriffe Atemwaffe

Werte St —, GE 30, KO —, IN 15, WE 12, CH 25

Besondere Qualität Säurekörper

Talente Fokus (Atemwaffe), Kampfgespür, Kampfreflexe, Ausweichen, Verbesserte Initiative, Beweglichkeit, Schneller Angriff, Wirbelwindangriff

Fertigkeiten Handwerk (Alchemie) +27, Verstecken +31, Wissen (Arkanes) +27, Hören +26, Beobachten +26, Akrobatik +35

Umwelt aquatisch

Organisation Einzelgänger

Schatz Standard

Entwicklung 23-30 TW (Groß), 31-66 TW (Riesig)

Der Acidwraith ist zu diesem Zeitpunkt eine einzigartige untote Kreatur. Diese Kreatur manifestierte sich, als die Seele eines Marid-Genies mit einer spezifischen Kombination aus Säuren und magischen alchemistischen Flüssigkeiten, die mit Drachen in Verbindung gebracht werden, vermischt wurden. In vielerlei Hinsicht hat der Geist des Genies diese gefährliche Kombination von Chemikalien übernommen, ist aber technisch gesehen kein Geist. Der Kopf der Kreatur ist der einzige wirklich feste Teil ihres Körpers, eine Ansammlung von Schädeln, die zwischen dem drachenartigen und dem menschlicheroiden Zustand wechseln. Diese Schädel sind echte Knochen, die durch die Anwesenheit des Acidwraiths manifestiert werden; sie formen sich ständig neu und bauen sich wieder auf, während der säurehaltige Körper sie auflöst.

Der Acidwraith selbst ist inkorporisch, doch ein Großteil seines Körpers besteht aus säurehaltiger, giftiger Flüssigkeit. Bei genauerer Betrachtung zeigt sich, dass die Flüssigkeit ständig aus seinem Körper fließt, nur um aus umgebender Flüssigkeit wieder aufgenommen zu werden. Ein Acidwraith, dem eine konstante Flüssigkeitsquelle fehlt, wird schnell kraftlos.

Wie alle inkorporischen Kreaturen kann ein Acidwraith durch feste Objekte hindurchgehen. Dabei fallen seine knöchernen Schädel und sein säurehaltiger Körper auf den Boden. Sobald der Acidwraith auftaucht, reformieren sich sein säurehaltiger Körper und die Schädel, solange die Kreatur sich in einem wässrigen Gebiet befindet.

Der Acidwraith ist ziemlich intelligent, und seine Geschicklichkeit in der Alchemie ist beachtlich. Mit Ressourcen und Zeit könnte diese Kreatur problemlos viele weitere ähnliche Manifestationen von untoten Elementarwesen erschaffen, die mit den säurehaltigen Hinterlassenschaften von schwarzen Drachen verbunden sind.

Ein Acidwraith ist so groß wie ein großes Pferd. Sein flüssiger Körper wiegt etwa 1.500 Pfund.

Kampf

Im Kampf greift ein Acidwraith mit Bissen seiner Schädel und bis zu vier peitschenartigen Schlägen mit Säurefilamenten aus seinem eigenen Körper an. Bisse verursachen physischen Schaden, und es verwendet seinen Charisma-Wert anstelle von Stärke, um den verursachten Schaden zu modifizieren. Die Peitschententakel verursachen keinen physischen Schaden, aber alle Angriffe fügen bei einem erfolgreichen Treffer Säureschaden zu – die Tentakelschläge müssen nur eine BÜ treffen, um Schaden zu verursachen.

Säurekörper (AF): Jeder, der einen Acidwraith mit einem natürlichen Angriff oder einer unbewaffneten Attacke trifft, erleidet 2W6 Punkte Säureschaden. Ebenso erleidet jede Waffe, die einen Acidwraith trifft, jedes Mal, wenn sie trifft, 2W6 Punkte Säureschaden.

Atemwaffe (ÜF): Ein Acidwraith kann alle 1W4 Runden einen 9 m langen Kegel aus brennendem, giftigem Dampf ausstoßen. Die Dampfwolke ist sauer und giftig. Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 12W6 Säureschaden (SG Reflex 30, halbiert) und müssen einen SG Stärke 30 ablegen, um keinen Schaden von 1W6 Stärkepunkten zu erleiden. Eine Minute später müssen diese Kreaturen einen zweiten SG Stärke 28 ablegen, um keinen Schaden von 2W6 Stärkepunkten zu erleiden. Die Rettungswürfe basieren auf dem Charisma-Wert.

Verderbte Aura (ÜF): Alle Wasser innerhalb von 3 Metern um einen Acidwraith wird schnell in Säure umgewandelt. In einem großen Gewässer umgibt dies den Acidwraith lediglich mit verdünnter Säure, die pro Runde 1W6 Säureschaden an allem im Bereich verursacht. Kreaturen mit dem Wasser-Untertyp, die sich innerhalb von 3 Metern eines Acidwraiths befinden, erleiden pro Runde 6W6 Säureschaden, da ihre Körper aufgelöst werden. Magisches Wasser (und nicht-wässrige Flüssigkeiten wie Blut und Tränke) wird von der verderbten Aura eines Acidwraiths nicht beeinflusst.

Flüssigkeitsabhängigkeit (AF): Ein Acidwraith muss ständig mit einer Flüssigkeitsquelle in Kontakt bleiben, die mindestens so groß ist wie sein Raum. Jede Runde, in der es keinen Kontakt mit Flüssigkeit hat, erleidet es 2W6 Schadenspunkte. Ein Acidwraith verliert seine schnelle Heilung, wenn es keinen Kontakt mit einer Flüssigkeitsquelle hat.

TK 359

Anpassung der
Abenteuerstufen

„Der Prinz von Rotgriff“ ist für eine Gruppe von vier Abenteurern der achten Stufe konzipiert, kann aber mit etwas Arbeit auch

für Charaktere der 13.-14. Stufe oder der 16.-17. Stufe angepasst werden. Für alle NSCs im Palast von Zeech sollten die Fertigungsboni um einen Wert angepasst werden, der dem Unterschied zwischen dem durchschnittlichen Level der Gruppe und 15 entspricht. Vergiss nicht, die Menge an gefundenem Schatz entsprechend anzupassen. Spezifische Änderungen am Abenteuer sind:

13.-14. Stufe: Reduziere die Trefferwürfel des Obergottes um 2-4. Entferne einen der schwarzen Drachen aus Kapitel Drei. Mache den Acidwraith zu einer inkorporischen untoten Kreatur.

16.-17. Stufe: Erhöhe die Trefferwürfel des Henkersgolems um 3-6 und die Trefferwürfel des Obergottes um 2-4. Füge Kapitel Drei 1-2 weitere schwarze Drachen hinzu. Erhöhe die Trefferwürfel des Acidwraiths um 3-6.

#####

Akt 9. Die Bibliothek der letzten Zuflucht

@BY NICOLAS LOGUE ,
@ BY JOACHIM BARRUM, STEVE PRESCOTT, AND EVA WIDERMANN ,,
@ BY ROBERT LAZZARETTI, eed
Zeitalter der Würmer CALLIGRAPHY BY DARLENB
#ABENTEUER PFAD , HIGH LEVEL (I3TH-20TH) , WILDERNESS,

Der Orden des Sturms stand einst stolz als mächtige Enklave der druidischen Macht, doch heute sind ihre Taten und Werke vergessen. Ihr einziges Erbe ist ein wirbelnder Mahlstrom unvorstellbarer Kraft, ein gewaltiger Sturm, der weit von der Küste über dem See der Unbekannten Tiefen tobt. Ein Heulen reißender Winde, erdbebenartiger Donner und versengende Flammen blitzender Blitze verbergen auf geheimnisvolle Weise eine einzelne mysteriöse Insel in ihren wirbelnden lila-schwarzen Wolken. Die Antwort auf tausend Rätsel, so alt wie die Welt, findet sich in einem versteckten Brunnen auf dieser Insel, in den Wassern des Brunnens der Träume. Hier befindet sich das Wissen über den Ort der gestohlenen Phylakterie von Dragotha, und die Spielercharaktere sind nicht die Einzigen, die danach suchen.

"Die Bibliothek des letzten Rückzugsorts" ist ein Abenteuer für vier Charaktere des 16. Levels für Dungeons & Dragons. Es ist auch die neunte Episode des Pfades des Zeitalters der Würmer, einer kompletten Kampagne bestehend aus 12 Abenteuern, mehreren "Hintergrund"-Artikeln, um den Spielleitern bei der Durchführung der Serie zu helfen, und einigen Übersichtskarten wichtiger Orte. Ihre Spielercharaktere sollten während dieses Abenteuers Level 17 erreichen und bis zum Ende Level 18 erreichen. Für zusätzliche Hilfe bei der Durchführung dieser Kampagne werfen Sie einen Blick auf Dracon's monatliche Artikel "Wormfood", eine Serie, die zusätzliches Material liefert, um den Spielern bei der Bewältigung der Kampagne zu helfen. "Die Bibliothek des letzten Rückzugsorts" ist das einzige Abenteuer im Zeitalter der Würmer, das stark die Erkundung der Wildnis behandelt. Hochstufige Charaktere haben eine erstaunliche Vielzahl von Optionen zur Verfügung, wenn es um Erkundung und Reisen geht, und Ausgabe 341 von Dragon gibt einen Überblick über einige davon.

Natürlich können Sie "Die Bibliothek des letzten Rückzugsorts" auch als

eigenständiges Abenteuer oder sogar als Teil einer eigenen Kampagne durchführen.

Hintergrund des Abenteuers:

Vor langer Zeit besiegte eine alte Sekte von Druiden namens der Orden des Sturms Kyuss und seine untoten Legionen und zwang ihn dazu, in sein nächtliches Gefängnis zurückzukehren, um das Zeitalter der Würmer zu verhindern. Doch dieser Kampf hatte seinen Preis für den Orden. Die Druiden führten einen erbitterten Krieg gegen die wimmelnden Brut des Wurm-gottes, die von Dragotha, dem schrecklichen Diener des Halbgottes, in die Schlacht geführt wurde. Der untote Drache dezimierte die Ältesten des Ordens des Sturms im Kampf, bis schließlich (durch List und nicht geringen Aufwand) eine selbstlose Gruppe von Druiden Dragothas Phylakterium aus seinem Versteck stahl, während der Dracolich Kyuss' Interessen anderswo vertrat. Die Druiden flohen mit ihrer Beute zu einer Festung, die im Riss Canyon verborgen lag. Dort sicherte der Orden das Phylakterium in einem speziellen Tresor, um es für immer vor Dragotha und seinen Dienern zu schützen.

Dragotha spürte den Verlust seines Phylakteriums, sobald es in diesen Tresor eingeschlossen war. Angespornt durch seinen Selbsterhaltungstrieb verließ Dragotha Kyuss' Armee und floh vom Schlachtfeld, wobei er eine bedeutende Gruppe seiner Truppen mitnahm, um die Verantwortlichen zu suchen und sein Wesen zurückzuholen, bevor es zerstört wurde. Der Verlust von Dragothas Führung und seiner Streitkräfte schwächte Kyuss' Armee erheblich, und der Wurm-gott war gezwungen, sich zurückzuziehen.

Der Orden des Sturms überlebte den Sieg über Kyuss nicht lange. Die Kultisten des Halbgottes erwiesen sich nach der Niederlage ihres Gottes als noch gefährlicher. Diese verzweifelten Überreste verfolgten die Druiden bei jeder Gelegenheit und ermordeten sie einzeln, bis die wenigen verbliebenen Ältesten gezwungen waren, auf die isolierte Insel Tilagos im See der Unbekannten Tiefen zu fliehen. Dort, weit

außerhalb der Reichweite des Feindes, vollbrachten die letzten Mitglieder des Ordens des Sturms ihre letzte Magie, um ihr Wissen für immer zu bewahren. Sie erschufen den Brunnen der Träume und legten darin die gesamte Geschichte, das Wissen, die Erinnerungen und sogar ihre Ängste des Ordens ab. Um sicherzustellen, dass nur gleichgesinnte Kreaturen auf ihr Erbe zugreifen konnten, opferten sich die Druiden in einem mächtigen Ritual. Der Orden des Sturms trennte das Innere der Insel von der Welt ab und wurde dabei zu feenhaften Wächtern von großer Macht verwandelt.

Die Lage des Phylakteriums von Dragotha ist nur eines von unzähligen Geheimnissen, die in den Wassern des Brunnens der Träume verborgen sind. Die Insel Tilagos hat in der Vergangenheit die Aufmerksamkeit von Tausenden von Entdeckern, Gelehrten und Suchenden nach arkaner Macht auf sich gezogen, aber der Brunnen der Träume blieb unentdeckt. Viele behaupten, die Legende des "magischen Brunnens" der Druiden sei nichts weiter als ein grausamer Scherz eines längst verstorbenen Historikers.

Darl Quethos, die Hand des Leichnam-Lords, glaubt jedoch etwas anderes. Darl, ein mächtiger Kleriker des Vecna, nähert sich jetzt der geheimnisvollen Insel. Wenn er nur den Brunnen der Träume finden könnte, wüsste er, dass ihm eine Vielzahl vergessener Geheimnisse offenstehen würden, die dann auch seinem Gott gehören würden. Darl ist bereits in hohem Maße von Vecna begünstigt und trägt die berühmte Hand des Vecna. Er hofft, dass ihm Vecna durch die Wiedererlangung der Geheimnisse des Ordens des Sturms das einzige Geheimnis offenbaren wird, das von Bedeutung ist: den Standort des Auges des Vecna.

Abenteuerzusammenfassung:

Das Abenteuer beginnt, als die Spielercharaktere die geheimnisvolle Lashonna in ihrem Herrenhaus in Alhaster treffen. Auf die Frage, was sie über das Zeitalter der Würmer und den Zauberer Balakarde weiß (der vor Jahren auf der Suche nach den Geheimnissen von Kyuss

verschwand), bietet sie Seiten aus Balakardes Tagebuch an und enthüllt, dass Dragotha, ein untoter Drache, Kyuss' oberster Agent auf der Materiellen Ebene ist. Die Zerstörung dieses Dracolichs könnte der einzige Weg sein, das Zeitalter der Würmer zu verhindern, da ohne seinen General Kyuss' Armeen und Kulte schnell auseinanderfallen würden. Um Dragotha zu vernichten, erklärt Lashonna, müssen die Spieler zuerst sein Phylakterium bergen, und um das zu tun, müssen sie herausfinden, wo es versteckt wurde, da es vor Hunderten von Jahren dem Dracolich entrissen wurde. Obwohl die letzten der alten Druiden, die für diese Tat verantwortlich waren, längst verstorben sind, besagt die Legende, dass sie ihr Wissen in der Bibliothek des letzten Rückzugsorts versteckt haben.

Lashonna enthüllt, dass dieses Wissensarchiv irgendwo auf der Insel Tilagos verborgen ist, dem letzten Rückzugsort dieser Druiden. Die Spielercharaktere reisen zu dieser geheimnisvollen Insel, wo sie eine merkwürdige Ruine entdecken. Das Labyrinth verbirgt den Eingang zum Inneren der Insel, das in einer abgelegenen Demiplane namens "Letzter Rückzugsort" liegt. Bald darauf werden sie von den Wächtern von Tilagos konfrontiert, mächtigen Feenwesen, die als Wildbeobachter bekannt sind. Um die Beobachter zu beeindrucken und Zugang zur Bibliothek des letzten Rückzugsorts zu erhalten, müssen die Abenteurer einen verfluchten Titan besiegen, eine Begegnung mit einem älteren Alptraumwesen überleben, die Tiefen des Doomshroud-Waldes durchdringen und eine Feder von einem lebenden Riesenadler erlangen. Erst dann können die Spielercharaktere Zugang zu dem Wissen der Bibliothek erhalten.

Die "Bibliothek" ist in Wahrheit ein Artefakt namens der Brunnen der Träume. Durch das Trinken aus dem Brunnen erleben die Spielercharaktere eine lebhaft Vision, in der sie an einer entscheidenden Schlacht vor 15 Jahrhunderten teilnehmen und eine alte Kammer vor einem Angriff der Untoten von Dragotha verteidigen. Als sie aus der Vision auftauchen, erkennen die Spielercharaktere, dass dies der Ort ist, an dem das Phylakterium von Dragotha versteckt wurde. Doch leider ist der Brunnen der Träume verschwunden und das darin enthaltene geheime Wissen ist wieder in die Welt zurückgekehrt. Was die Spielercharaktere nun wissen, wird auch Dragotha bald erfahren, also müssen sie sich beeilen, sein Phylakterium zu bergen, bevor er es für sich zurückfordern kann.

Abenteuer-Anknüpfungspunkte:

Am Ende des vorherigen Abenteuers, "Der Prinz von Rotgriff", treffen die Spielercharaktere endlich auf Lashonna. Die rätselhafte Frau enthüllt ihnen, dass sie viel

über Balakarde und das Zeitalter der Würmer weiß, und lädt sie ein, sie so bald wie möglich in Mistwall Manor in der Stadt Alhaster zu besuchen. Sie können das Datum dieses Besuchs festlegen, vielleicht indem Sie den Spielercharakteren etwas Zeit geben, um magische Gegenstände herzustellen, Zauber zu erforschen oder die Stadt der Schurken (wie in "Dungeon" Nr. 131 beschrieben) weiter zu erkunden. Wenn sich die Spielercharaktere entscheiden, sich mit Lashonna zu treffen, beginnen Sie mit Teil Eins.

Wenn Sie "Library of Last Resort" unabhängig vom Zeitalter der Würmer spielen möchten, können Sie einen der folgenden Anknüpfungspunkte verwenden, um Ihre Spielercharaktere zur Insel Tilagos zu schicken.

Die Antworten, die du suchst: Der Brunnen könnte als Lösung für jedes große Rätsel in deiner persönlichen Kampagne dienen. Die Identität eines versteckten Drahtziehers, der Ursprung (und die Lösung) einer jahrhundertelangen Fehde oder der Ort einer heiligen Reliquie könnten nur aus dem Brunnen der Träume erlangt werden. Alternativ könnte der Brunnen auch den Schlüssel zu Geheimnissen in den Hintergründen oder der Familiengeschichte der Spielercharaktere enthalten. Du musst nur Kapitel Vier des Abenteuers anpassen und eine andere finale Vision erschaffen, die besser zur Situation in deiner Kampagne passt.

Gefährliche Neugier: Jemand, den die Spielercharaktere kennen, ist auf die Insel Tilagos gereist, um die Geheimnisse der druidischen Macht aufzudecken. Leider ist dieser Freund nicht in der Lage, den Schrecken der Insel zu überleben, und die Gruppe muss sich beeilen, um ihn zu retten.

TK 363

Wir arbeiten nicht für Vampire!

Es ist möglich, dass die Charaktere, wenn sie von Lashonnas wahrer Natur erfahren, ablehnen, sich mit ihr zu treffen. Sie könnten sogar Pläne schmieden, um heimlich in ihr Anwesen einzudringen und sie zu töten. Wenn sie sich dazu entschließen, ist noch nicht alles verloren. Lashonna ist ein unglaublich intelligenter Gegner, und wenn sie bemerkt, dass die Charaktere sie lieber aufspüren und töten möchten, geht sie davon aus, dass sie genauso leicht dazu verleitet werden könnten, dasselbe mit Dragotha zu tun.

Falls die Charaktere ihre Absicht, Lashonna anzugreifen, öffentlich bekanntgeben, bevor sie auf sie treffen, erfährt sie schnell von ihren Plänen durch einen ihrer zahlreichen Agenten in der Stadt. Anstatt ihnen entgegenzutreten, verlässt sie ihr Anwesen

(nachdem sie alles von echtem Wert verlegt hat) und lässt einige untote Diener zurück, um den Charakteren einen symbolischen Widerstand zu leisten. Sie stellt sicher, dass Dokumente zurückbleiben, die enthüllen, dass Dragotha der Anführer von Kyuss' Streitkräften ist und dass man ihn erst zerstören müsste, um ihn zu besiegen. In den Dokumenten gibt sie auch an, dass der Standort seines Phylakteriums unbekannt ist und dass Tilagos Island den Schlüssel dazu birgt. Indem sie diese Hinweise hinterlässt, hofft sie, dass die Charaktere letztendlich trotzdem Dragothas Untergang suchen.

Wenn die Charaktere jedoch warten, bis sie ihr begegnen, um anzugreifen (möglicherweise weil sie während ihres Gesprächs mit ihr durch "Wahre Sicht" oder einen ähnlichen Effekt ihre wahre Natur entdecken) und sie sie nicht davon überzeugen kann, von einem Angriff abzusehen, versucht sie, die Gruppe mit Charme oder Beherrschung dazu zu bringen, ihr zu gehorchen. Als sehr alte vampirische Silberdrachin hat Lashonna einen Schwierigkeitsgrad von 23 - sie sollte keine Probleme haben, eine Gruppe von Charakteren der 16. Stufe zu besiegen. Beachte, dass sie nicht versucht, die gesamte Gruppe zu töten. Sie kann sie immer noch nutzen, wenn es ihr gelingt, sie zu besiegen, ohne sie zu töten. Wenn die Situation aussichtslos erscheint, teleportiert sie sich in Sicherheit. Selbst wenn sie auf null Trefferpunkte reduziert wird, kann sie wahrscheinlich in ihren Hort entkommen und sich erholen. In der Zwischenzeit hofft sie, dass die "siegreichen" Charaktere die Dokumente in ihrem Anwesen entdecken, die den Weg nach Tilagos Island weisen.

Es ist unwahrscheinlich, aber möglich, dass Lashonna von den Charakteren zerstört wird. In diesem Fall musst du mehrere Begegnungen in dem Abenteuer "Dawn of a New Age" des Endzeit der Würmer (Zeitalter der Würmer) anpassen, aber indem die Charaktere ihre Dokumente über Dragotha, sein Phylakter

#####

Teil 1 - Die Silbersorceress

Lashonnas Anwesen ist das größte Anwesen (abgesehen vom Palast von Zeech selbst) in Alhaster. Lashonna ist in Wahrheit ein sehr alter vampirischer Silberdrache und war eine Schlüsselfigur bei der aktuellen Situation der Stadt Alhaster. Ihre Ratschläge an Prinz Zeech (der sie als vertrauenswürdige Freundin und Beraterin schätzt, aber zu seinem anhaltenden Frust nie mehr als das) sind die Hauptursache für die aktuellen Probleme der Stadt. Lashonna ist auch eine der größten Dienerinnen von Kyuss, nur

Dragotha steht über ihr, und sie hat in den letzten 20 Jahren daran gearbeitet, sicherzustellen, dass in Alhaster alles für die Rückkehr des Wurmgottes vorbereitet ist. Die meisten dieser Informationen bleiben den Spielcharakteren verborgen, obwohl mächtige Wahrsagemagie wie "Kommune" einige dieser Geheimnisse aufdecken kann. Wenn die Charaktere diese Schritte unternehmen, um Lashonnas Hintergrund zu untersuchen, spiele nicht unnötig zurückhaltend. Belohne sie für ihren Scharfsinn und ihren Einsatz mächtiger Magie und fühle dich frei, ihnen die Wahrheit über Lashonnas Natur zu enthüllen. Versuche jedoch vorerst ihre tatsächliche Zugehörigkeit und Hingabe zu Kyuss geheim zu halten, wenn möglich.

Lashonna bittet die Charaktere, sie um Mitternacht zu besuchen, und sagt geheimnisvoll, dass das, was sie ihnen zu sagen hat, nichts ist, was die lichtdurchflutete Welt hören möchte. Die silberhaarige Zauberin arrangiert, dass die Charaktere an jedem beliebigen Ort in Alhaster abgeholt und mit ihrer Kutsche und ihrem Kutscher zu ihrem Anwesen gebracht werden - einem großen, hageren Halborken namens Kelgorn (rechtschaffen böser männlicher Halbork Experte 2), der hinkt. Er betrachtet die nächtlichen Besucher seiner Herrin mit missbilligendem Blick, sagt aber nichts zu ihnen. Ein SG 25 Sense-Motive-Wurf reicht aus, um festzustellen, dass Kelgorn verzaubert ist. Diese Wirkung ist natürlich eine von Lashonnas Methoden, um die Loyalität ihres Bediensteten sicherzustellen. Der Effekt "Monster bezaubern" auf Kelgorn funktioniert auf Zauberstufe 18, aber selbst wenn er aufgehoben wird, bleibt Kelgorn Lashonna treu - Angst ist ein mächtiger Motivator. Wenn die Charaktere ihn dazu bringen, freundlich zu sprechen (seine anfängliche Haltung ist feindselig, auch wenn der Zauber aufgehoben wird), weiß er tatsächlich wenig über Lashonna, aber er weiß, dass sie eine mächtige Zauberin ist und kein jemand, mit dem man sich anlegen sollte.

Als die Charaktere am Mistwall Manor ankommen, werden sie durch einen luxuriösen Innenhof mit Springbrunnen und Formschnittbäumen geführt, in das Vorderzimmer geleitet und dann über eine spiralförmige Marmortreppe zu Lashonnas privatem Arbeitszimmer und Lesezimmer geführt. Wenn die Charaktere diesen luxuriösen Raum betreten, lies ihnen Folgendes vor:

Die Wände dieses geräumigen, geschmackvoll eingerichteten Arbeitszimmers sind mit Regalen voller in Leder gebundener Folianten zu einer Vielzahl von Themen gefüllt. Ein großer Schreibtisch steht an der entfernten Wand, dessen Oberfläche bis auf einen Stapel zerknitterter vergilbter Papiere leer ist. Der

Teppich ist in einem tiefen Karmesinrot gehalten, und auf ihm sind vor dem Schreibtisch mehrere hohe Stühle mit Samtkissen angeordnet.

Lashonna erwartet hier die Charaktere, gehüllt in ein goldverziertes Gewand, das nach den neuesten Modetrends geschneidert ist und ihre nahezu perfekte Figur betont. Als die Charaktere eintreten, tanzt ein erfreutes Lächeln auf ihren scharlachroten Lippen, bevor sie ihren Diener entlässt. "Du wirst nicht mehr gebraucht, Kelgorn. Ich bin sicher, ich werde in der Gesellschaft so angenehmer Gäste bestens versorgt sein. Gute Nacht." Der Halbork zieht sich mit einer steifen Verbeugung zurück, während Lashonna auf die Stühle vor ihrem Schreibtisch deutet.

Sobald sich die Charaktere niedergelassen haben, entschuldigt sich Lashonna erneut für die späte Stunde, versichert ihnen jedoch, dass das, was sie ihnen zu erzählen hat, den Verlust ihres Schönheitsschlafs wert sein wird. Sie deutet auf die zerknitterten Seiten auf dem Tisch hin und schlägt vor, dass einer der Charaktere sie nehmen sollte, während sie sagt: "Balakardes Tagebuch, oder das, was davon übrig ist, so oder so. Sie werden sehen, er ist ziemlich verrückt. Besessen, der arme Kerl, und noch dazu von Würmern. Lästig. Aber bitte, sehen Sie es sich an, und dann können wir reden."

Gib den Charakteren die Möglichkeit, die Fragmente von Balakardes Tagebuch (als Handout reproduziert) zu studieren. Sobald die Charaktere das Tagebuch verdaut haben, beantwortet Lashonna höflich ihre Fragen. Um Paranoia und Misstrauen abzulenken, kann sie vorgeben, eine starke Anziehungskraft zu einem der Charaktere zu verspüren. Wenn Lashonna auf ihr Kleid angesprochen wird, schwärmt sie: "Ich halte mich gerne über die neuesten Trends auf dem Laufenden." Wenn jemand ihre beeindruckende Sammlung von Folianten kommentiert, ist sie geschmeichelt: "Ich glaube, man sollte mit der Vergangenheit in Einklang bleiben. Das hilft uns oft, uns auf die Zukunft vorzubereiten."

Lashonnas Ziel bei diesem Treffen ist es, die Charaktere davon zu überzeugen, dass sie Dragotha stoppen müssen. Sie wählt ihre Worte sorgfältig, wenn sie zusammenfasst, was ihrer Meinung nach getan werden muss, um das Zeitalter der Würmer zu verhindern.

"Es scheint offensichtlich, dass Dragotha beabsichtigt, Kyuss aus seinem Gefängnis zu befreien und so das Zeitalter der Würmer einzuleiten. Die Lösung scheint offensichtlich. Ein König ohne seinen Befehlshaber ist machtlos. Dragotha hat fast 1500 Jahre gebraucht, um diesen Punkt zu erreichen. Entfernt ihn jetzt, und es wird sicherlich Jahrhunderte dauern, bevor irgendwas eine Chance hat, den Wurm-Gott erneut freizusetzen.

"Natürlich kann man nicht einfach in das Versteck eines Lichts spazieren, ihn töten und damit fertig sein. Dragotha mag vielleicht nicht wissen, wo seine Phylakterie ist, aber das bedeutet nicht, dass sie nutzlos für ihn ist. Ihn zu zerstören, bevor ihr seine Phylakterie zerstört, ist genauso gut wie sie zu finden und ihm zu übergeben.

"Also sollte eure erste Aufgabe sein, seine Phylakterie zu finden und zu zerstören. Und da wird es kompliziert. Ich habe keine Ahnung, wo sie versteckt sein könnte. Offensichtlich weiß es auch Dragotha nicht, und das ist gut so. Sicherlich ist sein Zweifel an ihrem Standort der Hauptgrund dafür, dass er nicht einfach verzweifelt versucht hat, sich selbst zu zerstören, um ihren Standort herauszufinden.

"Balakarde ist gegen meinen Rat zum Wurmkrabbelriss aufgebrochen, um mehr über Dragotha herauszufinden. Er ist nie zurückgekehrt, aber zumindest hatte er die Weitsicht, mir seine Tagebuchfragmente zu überlassen. Sein Tagebuch und sein Verschwinden sind zu einer Art kleiner Obsession für mich geworden, ich muss es zugeben. Ich habe die letzten sechzehn Jahre immer wieder damit verbracht, die Überlieferungen von Kyuss, Dragotha und verwandten Themen zu studieren. Und obwohl es mir nicht gelungen ist, herauszufinden, wo Dragothas Phylakterie versteckt ist, glaube ich zu wissen, wo diese Informationen zu finden sein könnten.

"Wie Balakarde in seinem Tagebuch erwähnt, wurden das Zeitalter der Würmer und die Auferstehung von Kyuss vor fünfzehn Jahrhunderten vom Orden des Sturms gestoppt. Historiker glauben, dass der Orden kurz nach diesem Sieg ausgestorben ist, von den letzten überlebenden Mitgliedern des Kults von Kyuss gejagt und zerstört. Diese Aufzeichnungen sind jedoch nicht korrekt. Der Orden hat sich stattdessen auf eine abgelegene Insel im Nyr Dyv namens Tilagos zurückgezogen.

"Auf dieser Insel gibt es so etwas wie eine Bibliothek, eine Sammlung des Wissens des Ordens. Seit Jahrhunderten wird sie von Zauberern, Gelehrten und Entdeckern gesucht, denn es heißt, sie sei gefüllt mit Hunderten von Jahren Geschichte, Erinnerungen, Träumen und natürlich Geheimnissen. Geheimnisse sind so wertvoll, nicht wahr, meine Lieblinge? Es scheint, je länger sie bewahrt werden, desto wertvoller werden sie. Wenn es also eine schriftliche Aufzeichnung des Geheimnisses über den Verbleib von Dragothas Phylakterie gibt, muss sie sich dort befinden.

"Natürlich gibt es Komplikationen - die gibt es immer, nicht wahr? Bevor sie diese Bibliothek errichtet haben, haben die Mitglieder des Ordens des Sturms einen

dauerhaften Handel mit urchtümlichen elementaren Kräften geschlossen. Sie opferten ihr Leben, um das Innere der Insel aus der Materiellen Ebene zu schaffen. An seiner Stelle befindet sich ein kahler Felsen, der von einem immerwährenden Sturm von solcher Intensität umgeben ist, dass Schiffe, die sich ihm auf weniger als zehn Meilen nähern, unweigerlich verloren gehen. Die Insel selbst taucht auf keiner Karte auf, aber den Geschichten zufolge haben die Druiden einen Weg hinterlassen, um diejenigen, die es brauchen, zu ihren Geheimnissen zu führen, während sie gleichzeitig den Ort vor den neugierigen Blicken von Kyuss' untoten Fanatikern schützen.

"Schlimmer noch, fürchte ich, haben andere dies ebenfalls erfahren, teilweise als unglückliches Ergebnis meiner eigenen Forschung. Ich habe eine beträchtliche Konkurrenz auf dem Gebiet des Sammelns und Bewahrens von Geheimnissen, und unweigerlich dringt das Gerücht nach außen, dass ich eine Entdeckung gemacht habe. Meine Feinde sind immer schnell dabei, mir auf den Fersen zu sein. Ich spreche insbesondere von einem kriecherischen Mann namens Heskin, der einst für mich gearbeitet hat. Ich fürchte, Heskin wurde mit Versprechungen von Reichtum und Macht von meiner Seite abgeworben und hat diese Entdeckung einem äußerst verrufenen Mann überbracht, einem mächtigen Priester von Vecna namens Dari Quethos."

Damit fragt Lashonna die Charaktere, ob sie einen Blick auf Heskin und seine neuen Freunde werfen möchten, und sie zeigt ihnen eine kleine Haarlocke, die mit einem Goldfaden an einer feinen goldenen Kette befestigt ist. Sie erklärt, dass sie dieses Haarbüschel "beschafft" hat, und deutet an, dass sie ähnliche Stücke von all ihren Konkurrenten gesammelt hat, um ihre aktuellen Pläne im Auge zu behalten. Falls die Charaktere interessiert sind, holt sie eine Schriftrolle der besseren Sichtung aus ihrem Schreibtisch hervor.

Eine tumultartige Szene wird sichtbar, die Mitte des Raumes füllt, und gleichzeitig ertönt das Heulen eines ozeanischen Sturms. Das Bild klärt sich und zeigt einen totenblassen Mann, der mit mehreren Seilen an den Mast eines Schiffes gebunden ist. Obwohl Details außerhalb eines Radius von 3 m um Heskin herum verschwommen und undeutlich sind, ist offensichtlich, dass das Schiff in einem gewaltigen Sturm gefangen ist - die Decks sind von schäumendem Wasser überschwemmt, während sowohl Wellen als auch peitschender Regen den verängstigten Mann quälen. Unter dem tobenden Tumult des Sturms sind Geräusche von grimmigen Seeleuten zu hören, die Befehle und Flüche in Orkisch rufen, und ab und zu huschen hektische orkische Seeleute schnell ins Bild und verschwinden dann

wieder im Dunkeln, während sie sich damit beschäftigen, das Schiff zu sichern. An einer Stelle lassen sich zwei geschmeidige, verummte Gestalten von den Takelage auf beiden Seiten von Heskin herabfallen. Sie sind identisch gekleidet in eng gewickelte Seidenschals, kleine teuflische Hörner ragen aus ihren Köpfen. Die verummten Gestalten werfen Heskin verächtliche Blicke zu, ihre Augen glühen schwach mit infernalem Feuer, bevor sie aus dem Blickfeld verschwinden und in Richtung des unsichtbaren Bug des Schiffes gehen. Kurz darauf betritt eine leuchtend rothäutige humanoides Wesen mit einem immensen, gewölbten Körper beinahe beiläufig die Szene. Der Regen verdampft zu Dampf, wenn er seine brennende Haut berührt. Als er Heskin erreicht, schaut er auf den Mann hinab und dann in Richtung des Bugs und ruft aus: "Dar! Es sieht so aus, als würde dein Schoßhündchen Wasser aufnehmen!" Daraufhin bricht das Wesen in ein gewaltiges Gelächter aus. Einige Augenblicke später treten zwei weitere Gestalten ins Bild. Die kleinere von beiden ist ein zwielichtiger menschlicheroider Vogelwesen mit schielenden Augen, der einen umhangartigen Umhang trägt und eine wiederholende Armbrust trägt. Der andere ist ein riesiger Mann in fließenden blauen Roben, verziert mit Augenmustern. Seine Kapuze schützt sein Gesicht vor dem Wind und seine Hände sind von langen, durchnässten Ärmeln verdeckt. Er hockt sich vor Heskin hin und spricht mit leiser Stimme zu ihm: "Nur noch wenige Stunden, Heskin, und wir werden sehen, ob du lebst oder stirbst."

Plötzlich dreht sich der blau gekleidete Mann mit dem Kopf um und sieht direkt in den Wahrsage-Sensor. Sein Gesicht ist blass, aber bestimmend und verzieht sich zu einem Knurren, während er aufsteht. "Es scheint, wir haben Gäste, meine Freunde", sagt er. "Vielleicht Verbündete dieses Kötters?" Er wendet sich wieder dem gefesselten Mann zu und zieht dabei den linken Ärmel hoch und gibt einen faulen, schwarz gefingerten Fortsatz frei, der zu zucken und sich zu winden scheint. "Wir können nicht zulassen, dass deine Freunde uns beobachten, also endet deine Reise hier, Heskin!" Die faulige Hand entfaltet sich und streckt sich aus, um Heskens Stirn zu berühren. Heskin schreit vor schmerzhaftem Tod, als die Fingerspitze die Haut, die sie berührt, zu einer wütenden schwarzen Narbe erstarren lässt. Der blau gekleidete Mann ballt die Faust und murmelt ein einziges unverständliches Wort. Als er das Wort ausspricht, treten Heskens Augen hervor, die Sehnen in seinem Nacken pochen, und er sinkt leblos an seine Fesseln. Die Verbindung zur Wahrsagung wird unterbrochen und das Bild verschwindet.

Eine Wissensprobe (Arkana oder Religion) mit einem SG von 20 oder eine Wissensprobe eines Barden reichen aus,

damit Beobachter die Bedeutung der verrottenden Hand richtig identifizieren können - es handelt sich um nichts anderes als die Hand von Vecna, ein furchterregendes Artefakt, das unter anderem dazu fähig ist, eine Gotteslästerung hervorzurufen, wie es die SC gerade erlebt haben. Charaktere, die am Ende von "Der Turm der langen Schatten" Vision 6 erhalten haben, erkennen den Mann und die Hand als den gleichen kichernden Mann und die verdorrte Hand, die sie in dieser Vision gesehen haben.

Nach der Vision kehrt Lashonna auf ihren Platz zurück und ist offensichtlich etwas erschüttert von der Offenbarung, dass die Hand von Vecna ins Spiel gekommen ist. Sie erholt sich jedoch schnell und nutzt das neue Wissen, um die SC dazu zu drängen, sich in ihrer Reise zur Insel Tilagos zu beeilen.

Während des Treffens beantwortet Lashonna die Fragen der SC nach bestem Wissen, ohne ihre Absichten preiszugeben. Denke daran, dass ihr Hauptziel darin besteht, die SC dazu zu bringen, die Aufgabe zu übernehmen, Dragotha zu vernichten, und der logische erste Schritt in diesem Plan besteht darin, nach Tilagos zu gehen. Einige mögliche Fragen, die die SC ihr stellen könnten (und ihre Antworten), sind unten aufgeführt.

Wie bin ich in den Besitz von Balakardes Tagebuch gekommen? "Er hat es vor sechzehn Jahren bei mir gelassen. Ich nehme an, er hatte vor, dafür zurückzukommen, aber das hat er nie getan. In diesen sechzehn Jahren hat es einiges mitgemacht, aber ich habe zumindest die wichtigsten Teile seines Inhalts bewahrt."

Du bist böse/ein Drache/ein Vampir! Warum sollten wir dir vertrauen? "Was ich bin, sollte keine Rolle spielen. Ich habe Jahre damit verbracht, dorthin zu gelangen, wo ich jetzt bin, und ich werde nicht zulassen, dass alles von Dragotha weggespült wird, und das solltet ihr auch nicht. Kümmert euch um Dragotha, und wenn ihr immer noch der Meinung seid, dass ihr mir nicht vertrauen könnt, wisst ihr, wo ihr mich findet."

Kannst du mit uns kommen oder jemanden schicken, der uns unterstützt? "Aus eigenen Gründen kann ich nicht mit euch kommen, und ich fürchte, dass alle Verbündeten, die ich habe, gegen die Art von Dingen, mit denen eure Gruppe in letzter Zeit konfrontiert war, nicht wirklich hilfreich wären. Um ehrlich zu sein, kann ich mir niemanden außer eurer Gruppe vorstellen, der eine Chance gegen Dragotha hätte."

Warum kann Dragotha sich nicht selbst töten, um seine Phylakterie zu finden? "Wenn er sicher sein könnte, dass ein solches Wagnis erfolgreich wäre, hätte er es sicherlich schon getan. Aber da er es nicht getan hat, ist es fair anzunehmen, dass er glaubt, dass dies wie in eine Falle gehen würde. Er ist kein Narr; er

würde erwarten, dass wenn der Orden des Sturms sich die Mühe gemacht hat, seine Phylakterie zu stehlen und so gut zu verstecken, sie etwas bereit hätten, falls er etwas so Verzweifelter wie Selbstzerstörung versuchen würde."

Wo ist Tilagos Island? "Tilagos Island liegt in den nördlichen Bereichen des Nyr Dyyv. Es taucht auf den meisten Karten nicht auf, aber ich habe zufällig einige, die seinen ungefähren Standort anzeigen. Zumindest seinen ungefähren Standort."

Wie kommen wir nach Tilagos Island? "Oh je, wenn ihr dabei Hilfe benötigt, solltet ihr vielleicht nicht mit dem konfrontiert werden, was euch dort erwartet. Mit einem Boot fahren? Auf einem Drachen fliegen? Teleportieren? Ich bin sicher, ihr habt viele Optionen zur Verfügung."

Die Reise nach Tilagos Island.

Die Route, die die SC wählen, um Tilagos Island zu erreichen, und die Art des Transports, den sie wählen, liegen fest in ihren Händen. Die Insel selbst befindet sich etwa 20 Meilen von der nördlichen Küste des Sees der Unbekannten Tiefen und ungefähr 100 Meilen westlich von Alhaster entfernt. Ausgabe 341 von Dracon präsentiert mehrere Fragmente aus Balakardes Tagebüchern, die Hochstufencharakteren verschiedene Optionen für die Überlandreise bieten.

Tilagos Island selbst ist ständig von mächtigen Stürmen umgeben, in einem Radius von fünf Meilen. Reisende, die die Insel erreichen möchten, müssen mit diesen ständigen Orkanwinden kämpfen. Dieser Sturm hat eine magische Natur und ist das Ergebnis eines alten Rituals. Daher widersetzt er sich Versuchen der Kontrolle. Ein Zauberspruch zur Wetterkontrolle scheitert automatisch daran, den Sturm zu beruhigen, es sei denn, der Zauberer würfelt einen Fertigkeitswurf gegen SG 30 (Darl versuchte auf diese Weise den Sturm zu beruhigen, scheiterte jedoch, und sein Schiff und seine Mannschaft zahlten den Preis). Ein Druide oder ein Kleriker mit der Domäne Luft erhält einen heiligen Bonus von +10 auf diesen Wurf.

Gerne könnt ihr Begegnungen mit Seeungeheuern, Schurkenwellen, sinkenden Schiffen oder allem anderen hinzufügen, was die Reise spannender machen könnte, aber letztendlich sollten die SC die karge, zerklüftete Küste von Tilagos Island in Sichtweite bekommen.

Teil 2 - Insel der Stürme

Bei oberflächlicher Betrachtung gibt Tilagos Island nicht viel her - es ist nicht mehr als ein unwirtlicher Felsen, der aus einem gequälten Meer ragt. Die ständigen Winde und der strömende Regen haben jegliche Vegetation oder sogar Erde von den Felsen entfernt und nur noch spitze Türme aus verdrehtem, nassen Stein hinterlassen. Die Insel selbst hat ungefähr eine ovale Form, ist etwa eine Meile lang und eine halbe Meile breit. Ihr höchster Punkt ist ein zerklüfteter Gipfel, der 500 Fuß über dem Meeresspiegel liegt. Die meiste Küste besteht aus einschüchternden 100 Fuß hohen Klippen, mit einem einzigen felsigen Strand an der östlichen Seite. Dieser Strand beherbergt das einzige ungewöhnliche Merkmal auf der gesamten Insel - ein Labyrinth aus antiken schwarzen Basaltmauern und Steinstelen, das sich bis in den Sturm darüber erstreckt. Diese Ruinen sind alles, was von einem Komplex des Ordens des Sturms übrig geblieben ist, der einst als Portal zur Insel diente. Heutzutage verbergen diese Ruinen den Eingang zum Inneren der Insel, das vor etwa 1.500 Jahren gewaltsam aus der materiellen Ebene gerissen und in eine eigene Demiplane versteckt wurde.

Als die SC ankommen, geschieht dies einige Tage nachdem Darl Quethos' Schiff gegen die zerklüfteten Felsen, die den Strand umgeben, zerschellt ist. Darl hat seine Mannschaft im Stich gelassen, während er und seine vertrauenswürdigsten Diener die Ruinen durchsuchten und das Portal zum Inneren der Insel entdeckten.

Erlauben Sie den SC, den Strandkopf und die Ruinen auf jede gewünschte Weise anzugehen. Abgesehen von endlosen Balance-Checks, um über die rutschigen Felsen auf dem Rest der Insel zu klettern, und Stärke-Rettungswürfen, um gegen die Auswirkungen der orkanartigen Winde anzukämpfen, gibt es sonst nichts für sie auf der Insel. Der Strandkopf ist der einzige Teil der Insel, der sich in einer geschützten Kuppel mit relativ ruhigen Winden und ständigem Nieselregen befindet. Der Sturm tobt rund um den Strand (wie auf der Karte angegeben) und braust etwa 20 m über ihnen, aber solange sich die SC in dieser Zone aufhalten, entgehen sie dem umgebenden Mahlstrom vollständig.

M1. Schiffswrack-Strand (SG 17)

Der Strandkopf ist übersät mit Treibholz und den zersplitterten Ruinen von weit über hundert Schiffen. Diese skelettartigen Wracks drängen sich entlang der felsigen Küste, eine regelrechte Stadt von von Muscheln beanspruchten Schiffen, in denen tote Seeleute umherwandeln. Gebrochene Skelette, in lumpige Fetzen gehüllt, hängen aus gähnenden Löchern in den Schiffsrümpfen, und zerrissene Segel flattern in den heftigen Winden, die die Küste fegen.

Ein Schiff sticht aus diesen verwitterten Wracks heraus - ein kürzliches Opfer von Wind und Felsen, aber ein Opfer trotzdem. Dieser gigantische Segelkockge liegt zerbrochen gegen einen zerklüfteten Felsen am östlichen Rand des Strandes. Jenseits des Strandes steigt der felsige Strand leicht zu einem antiken Labyrinth aus zerstörten Mauern und aufrechten Steinen an.

Das kürzlich gestrandete Schiff ist die Secret Hand, dasselbe Schiff, das die SC in der Vision im Studierzimmer von Lashonna gesehen haben.

Die Ruinen im Norden sind ein natürlicher Ort, an dem Kreaturen Schutz vor dem umgebenden Sturm suchen. Daher sind sie ziemlich gefährlich, da mehrere Monster in einer unruhigen Waffenruhe miteinander leben. Dies stellt eine unerwünschte Komplikation dar, um das extradimensionale Innere von Tilagos Island zu betreten, da die Kristalle, die zum Aktivieren des Portals zur Demiplane (Bereich M6) erforderlich sind, in den Ruinen verstreut sind. Die Orks, die auf diesem Strand Schutz gesucht haben, wissen zwar von einigen der Monster, aber nichts von den Kristallen oder dem Portal selbst.

Kreaturen: Ein hoch aufragender Barbar namens Grogriss Spit-Eye war der Kapitän der Secret Hand, und er und diejenigen seiner orkischen Mannschaft, die den Schiffbruch überlebt haben, wurden von Darl hier fast vollständig im Stich gelassen. Der vecnanische Kleriker versprach Grogriss, dass er in ein paar Tagen zurückkommen und ihnen bei der Rückkehr zum Festland helfen würde, aber Grogriss weiß besser, als diesen Lügen zu glauben. Er ließ seine Mannschaft die verfügbaren Vorräte aus der Secret Hand und den anderen Wracks bergen und überwacht nun einen verzweifelten Versuch, das zerschmetterte Schiff wieder aufzubauen. Orkpiraten (8) - 4 CR8

Weiblicher und männlicher Ork-Barbar 3/#Schurke 5

CE Mittelgroße Menschlicheroiden

Initiative +3; Sinne Dämmerlicht 18 m; Wahrnehmen +12, Beobachten +12

Sprachen Gemeinsprache, Ork

RK 18, BÜ 13, FF 15; Verbessertes unheimliches Ausweichen

Trefferpunkte 62 (8 TW)

REF +6, REF +8, WIL +1; Ausweichen

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf +1 Zweihandaxt +13/+8 (1W12+10/x3) 4

Fernkampf Meisterhafte Wurfspeere +10 (1W6+6) i	+1 Geschwindigkeitsverbundbogen +16/+26/+16/+16 (1W8+11/19-20/x3)	SC zu einem Gespräch mit Grogriss (oder, falls er getötet wurde, einem überlebenden Ork). Grogriss kann den SC erzählen, dass er vor einer Woche von Darl Quethos angeheuert wurde, um ihn und seine Handlanger zu diese stürmische Insel zu bringen - der Kleriker zahlte ihnen im Voraus viel Geld für die Aufgabe und versprach mehr, sobald sie ankamen. Natürlich strandete das Schiff auf den zerklüfteten Felsen, als sie ankamen, und Darl und seine Handlanger begaben sich schnell in die Ruinen im Norden. Grogriss und einige seiner Mannschaft versuchten kurz danach, die Ruinen zu erkunden, wurden aber gezwungen, sich zurückzuziehen, als sie von Monstern angegriffen wurden - Kreaturen, die Grogriss als "laut, wütende Felsen mit vielen Seilen" beschreibt. Alle Orks fürchten Darl, da sie ihn und die Hand der Vecna in Aktion gesehen haben und wissen, dass sie ihm nicht gewachsen sind.
GAB +6; Griff +12; +	GAB +16; Griff +22	
Angriffsoptionen Verbessertes Überrennen, Machtwurf & Angriff, Rage (1/Tag), Schleichangriff +3W6	Angriffsoptionen Verbessertes Präzisionsschießen, Mehrfachschuss, Schnellschuss	
Kampfausrüstung Heiltrank (mäßige Wunden heilen)	Kampfausrüstung Öl der Waffenverzauberung, Trank der Rinde, Trank mäßige Wunden heilen (2), Trank des Schutzes vor Gutem	
Eigenschaften Stärke 22, Geschicklichkeit 16, Konstitution 14, Intelligenz 12, Weisheit 9, Charisma 6	Eigenschaften Stärke 22, Geschicklichkeit 21, Konstitution 15, Intelligenz 8, Weisheit 10, Charisma 6	
Besondere Eigenschaften Lichtempfindlichkeit, Fallenfinden, Fallenreflex +2	Besondere Eigenschaften Lichtempfindlichkeit	
Talente Wachsamkeit, Verbessertes Überrennen, Machtwurf	Talente Fernschuss, Zäher Kämpfer, Waffenfokus (Langbogen), Große Waffen-Spezialisierung (Langbogen), Verbesserter Kritischer Treffer (Langbogen), Verbesserter Initiative, Verbessertes Präzisionsschießen, Eiserner Wille, Blitzreaktionen, Mehrfachschuss, Nahkampfgenauigkeit, Präzisionsschuss, Schnellschuss, Waffenfokus (Langbogen), Waffen-Spezialisierung (Langbogen)	
Fertigkeiten Klettern +12, Verstecken +12, Springen +12, Wahrnehmen +12, Lautlos bewegen +12, Beruf (Seemann) +5, Suchen +12, Beobachten +12, Überleben +7, Schwimmen +3	Fertigkeiten Einschlüchtern +7, Beruf (Seemann) +5	
Ausrüstung Kampfausrüstung, +1 Zweihandaxt, +2 Lederpanzer, 4 Meisterhafte Wurfspeere	Besitz: Kampfausrüstung, +3 genietete Lederrüstung, +1 animierter schwerer Stahlschild, +1 adamantisches Großaxt, +1 schneller Komposit-Langbogen (+6 Stärke) mit 15 adamantinen Pfeilen, 15 silbernen Pfeilen, 15 kalte Eisenpfeilen und 15 Pfeilen, Köcher von Ehlonna, Gürtel der Riesenstärke +4, Handschuhe der Geschicklichkeit +2, Amulett der Gesundheit +2, Umhang des Widerstands +2.	M2. Roter Aibereich: Kristalle (SG 16) - Fuß
Raserei (AF) Während der Raserei ändern sich die Statistiken der Piraten wie folgt:		Ein trübes Gezeitenbecken, das mit modrigem Treibholz und Klumpen von Seetang gefüllt ist, füllt diese schalenförmige Öffnung in den Ruinen. Aus diesem Gewirr von Holz und Wasser wächst eine riesige schwarze Pflanze. Ihre Wurzeln winden sich durch das umgebende Wasser und ihr verworrener Stamm trägt
Trefferpunkte 78		
RK 16, BÜ 11, FF 13; Verbessertes unheimliches Ausweichen		
Melee +1 greataxe +15/+10 (1d12+13/x3)		
Fernkampf Meisterhafte Wurfspeere +10 (1d6+8)		Dieses Gezeitentümpel enthält eine der drei Arten von Kristallen, die benötigt werden, um das Portal im Bereich M6 zu aktivieren. Die Kristalle wachsen entlang des Bodens des 15 Meter tiefen Wasserbeckens in einem 6 Meter mal 6 Meter großen Bett. Die Kristalle selbst leuchten mit einem schwachen, flackernden roten Licht, das sie für jeden leicht erkennbar macht, der das trübe Wasser betritt und sich bis auf 3 Meter nähert. Jenseits dieser Entfernung erfordert es eine SG 15 Beobachten-Probe, um die leuchtenden Kristalle zu bemerken - dieser SG erhöht sich um eins für jeden zusätzlichen Fuß über 3 Meter. Von der Oberfläche des Beckens aus erfordert es eine SG 55 Beobachten-Probe, um sie zu bemerken.
Grp +14		
REF +8, Will +3; Ausweichen		
Eigenschaften Stärke 26, Konstitution 18		
Fertigkeiten Klettern +14, Springen +14, Schwimmen +2	Taktik: Sobald die Orks die Ankunft der SC bemerken, verteilen sie sich unter den Wracks, um ihr vorübergehendes Zuhause zu verteidigen. Sie sind nicht in bester Verfassung für den Kampf, aber bereit, alles zu tun, um sicherzustellen, dass ihre Bemühungen, vom Strand zu entkommen, nicht von Neuankömmlingen ruiniert werden.	
Grogriss Spit-Eye, HG 16	Wenn die SC angreifen, werfen die Orks ihre Wurfspeere auf sie und bewegen sich dann zwischen den Schiffswracks, um die SC in Hinterhalte mit anderen versteckten Orks zu locken. Grogriss Spit-Eye nimmt sofort Deckung und schießt mit seinem Bogen auf die Gruppe, greift nur im Notfall in den Nahkampf über.	Kreaturen: Die seltsame und unheilvolle Pflanze, die auf der Oberfläche dieses Pools treibt, ist tatsächlich ein gefährlicher Räuber namens Oktopusbaum. Diese intelligenten fleischfressenden Pflanzen treiben auf den Meeresströmungen in der Nähe von Schifffahrtsrouten, wo sie nach Nahrung suchen. Dieser Oktopusbaum trieb zu nahe an den Stürmen um Tilagos herum und wurde in diesen ruhigen Bereich des Sturms gespült. Das Monster hat keine Absicht, den Sturm erneut zu durchqueren, um zu entkommen, und obwohl es hier relativ wenig Beute gibt, ist es seit vielen Monaten in diesem Gebiet geblieben. Es wartet darauf, dass Kreaturen in seine Reichweite kommen,
Männlicher Ork-Kämpfer 16		
CE Mittelgroße Menschlicheroiden		
Initiative +9; Sinne Dämmerlicht 18 m;		
Wahrnehmen +0, Beobachten +0		
Sprachen Gemeinsprache, Ork		
RK 24, BÜ 15, FF 19		
Trefferpunkte 124 (16 TW)		
REF +16, REF +14, WIL +9		
Bewegungsrate 9 m		
Nahkampf +1 Adamant-Zweihandaxt +23/+18/+13/+8 (1W12+10/x3)		
Fernkampf +1 Geschwindigkeitsverbundbogen +24/+24/+19/+14/+9 (1W8+11/19-20/x3) oder +2 Geschwindigkeitsverbundbogen +22/+22/+22/+17/+12/+7 (1W8+11/19-20/x3) oder	Entwicklung: Wenn die SC versuchen, mit den Orks zu kommunizieren (oder wenn sie einige von ihnen lebend gefangen nehmen), stellen sie fest, dass die Orks eigentlich keinen Kampf suchen. Ihre anfängliche Haltung ist unfreundlich, aber wenn sie freundlich behandelt werden, bringen sie die	

bevor es aktiv wird (und dabei seine furchterregende Präsenz auslöst). Wenn es von Kreaturen aus der Ferne angegriffen wird, reagiert der Oktopusbaum mit Ruf des Blitzes, Holzabwehr (funktioniert gut gegen Feinde, die Holz Waffen und -schilde benutzen), und Dornenwände, um seine Feinde zu zerreißen.

WEITERENTWICKELTER Oktopusbaum
HG 16

NG Riesige Pflanze

Fiend Folio 130

Init +0; Sinne Dämmerungssicht;
Wahrnehmen +4, Beobachten +19

Aura Furchteinflößende Präsenz (9 m, SG 26)

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen)

RK 30, BÜ 2, FF erwischt 30 (ungewöhnlich)

TP 299 (26 TW); Regeneration 10/Feuer

Immun Säure; Pflanzenmerkmale

Ref +22, Will +4, ZÄH +10

Bewegungsrate 3 m, Schwimmen 15 m

Nahkampf* 8 Tentakel +25 (4W6+19/19-20) und

Biss +19 (4W8+12/19-20)

Reichweite 6 m; Erreichen 6 m

GAB +19; Kampfmanöverbonus +45

Angriffsoptionen Doppelschlag, Power-Angriff, Griff (Tentakel, Biss)

Besondere Angriffe Ganz verschlingen

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 14. Grad)

Beliebig oft—Pflanzen verkleinern,

Verstricken (SG 14), Nebel verschleiern,

Pflanzenwachstum, Holz verformen (SG 15)

3/Tag—Blitz herbeirufen (SG 16), Holz abwehren, Dornenwand

*inklusive Anpassung für den 5-Punkte-Power-Angriff

Attribute Str 38, Dex 3, Kon 26, Int 8, Weis 15, Cha 16

Talente Wachsamkeit, Doppelschlag,

Verbesserter Kritischer Treffer (Biss,

Tentakel), Verbesserte Initiative,

Verbesserter Natürlicher Angriff (Tentakel),

Power-Angriff, Schneller Zauberähnlicher

Fähigkeit (Holz verformen), Waffenfokus (Tentakel)

Fertigkeiten Beobachten +19, Schwimmen +36

Furchteinflößende Präsenz (AF) Alle

Kreaturen mit weniger als 26 TW müssen

einen SG 26 Willenswurf pro Runde machen,

solange sie sich innerhalb von 9 m des

Oktopusbaums aufhalten, oder werden so

lange verängstigt, wie sie sich in diesem

Bereich aufhalten. Ein erfolgreicher

Rettungswurf macht den Gegner für einen

Tag immun gegen die furchteinflößende

Präsenz des Oktopusbaums.

Verbesserter Griff (AF) Um diese Fähigkeit

zu nutzen, muss der Oktopusbaum mit einem

Tentakel- oder Bissangriff treffen.

Anschließend kann er als Freie Aktion

versuchen, einen Griff zu beginnen, ohne

Gelegenheitsangriffe herauszufordern. Wenn

er den Griffwurf gewinnt, etabliert er eine

Umklammerung und fügt automatisch Biss-

Schaden in allen folgenden Runden zu, in

denen er den Griff aufrechterhält.

Regeneration (AF) Ein Oktopusbaum erleidet tödlichen Schaden durch Feuer und Kälte.

Ganz verschlingen (AF) Der Oktopusbaum

kann versuchen, einen Gegner, der er

erfolgreich mit seinem Biss gepackt hat,

ganz zu verschlingen. Einmal im Inneren

nimmt der Gegner 3W6+14 Punkte stumpfen

Schadens und 2W6 Punkte Säureschaden pro

Runde. Ein verschlucktes Wesen kann sich

einen Weg nach draußen bahnen, indem es

eine leichte, schneidende oder stoßende

Waffe verwendet, um 20 Punkte Schaden an

der inneren Höhle (RK 26) zu verursachen.

Sobald das Wesen herauskommt, schließt

sich das Loch durch muskuläre Bewegung.

Die innere Höhle eines Oktopusbaums kann

1 großen, 4 mittleren oder 16 kleinen oder

kleineren Gegnern Platz bieten.

Schatz: Zusätzlich zu dem Kristallteppich

auf dem Boden des Pools warten dort auch

die Überreste mehrerer Seeleute, Piraten und

Entdecker, die auf Tilagos Schiffbruch

erlitten haben und in die Reichweite des

Oktopusbaums geraten sind, auf ihre

Entdeckung. Sie sind jedoch mit einer dicken

Schicht Schlamm bedeckt. Eine SG 30

Suche-Überprüfung fördert größtenteils

verrottete und zerfallende Ausrüstung zutage,

obwohl ein zersetztes Skelett immer noch

eine Scheide mit scharfen Kanten enthält, in

der sich ein +2 anarchisches Langschwert

befindet. Eine andere mit Algen bedeckte

Leiche trägt Druidengewänder und Schuhe

des Spinnenkletterns und hält eine Schnur

aus Gebetsperlen (mit einer Perle des Segens,

einer Perle des Schicksals und einer Perle des

Vernichtens).

M3. Der Wald der Steinernen Zähne (SG 17)

Die Ruinen hier sind kompliziert mit einem

neuen Merkmal; zahlreiche dünnbeinige

steinerne Stalagmiten füllen den Bereich.

Die felsigen Wucherungen sind mit

seltsamen, schlitzzartigen Glyphen entlang

vertikaler Linien verziert, scheinen aber

keinen anderen Zweck zu haben. Ein kleines

Knäuel grün leuchtender Kristalle wächst

vom Fuß eines Stalagmiten in der Nähe der

Mitte dieses Bereichs.

Die Runen auf den Stalagmiten sind in

Druidisch geschrieben - ihre Themen

variieren stark. Einige von ihnen beschreiben

Aspekte der natürlichen Welt wie lokale

Wetterphänomene oder die Essgewohnheiten

von Haien, während andere einfach wirres

Zeug sind. Die Stalagmiten rund um den

äußeren Bereich dieses Gebiets enthalten

verschiedene Erzählungen, ähnlich Kapiteln

in einer fortlaufenden Geschichte. Auf den

Stalagmiten in Richtung der Mitte des

Waldes aus steinernen Spitzen sind die

Glyphen in chaotischen, sinnlosen Mustern

angeordnet und viele der Ideogramme

scheinen verzerrt zu sein, ihre Bedeutung

schwer zu erkennen. Die grünen Kristalle,

die am Fuß des zentralen Stalagmiten

wachsen, sind einer von drei Arten von Kristallen, die benötigt werden, um das Portal im Bereich M6 zu öffnen.

Kreaturen: Diese Stalagmiten sind tatsächlich das Produkt eines bizarren Experiments, an dem die Druiden vor Jahrhunderten beteiligt waren. Sie hofften damals, einen Weg zu finden, um die Geschichte der natürlichen Welt auch lange nach dem Tod ihres Ordens weiter aufzeichnen zu können. Sie kombinierten mächtige Wahrsagungs- und Verwandlungsmagie, um eine neue Art von Roper zu schaffen, die Nachkommen hervorbringen sollte, die genaue Berichte der Zeit in ihre steinernen Hüllen eingraviert tragen würden. Das Experiment scheiterte. Die Glyphen der Nachkommen reichen von ungenauen Berichten bis hin zu sinnlosen Kombinationen von Ideogrammen und verzerrten Runen, deren Bedeutung unmöglich zu ergründen ist. Obwohl dieses Experiment schließlich zur Schaffung des Brunnens der Träume (einer viel erfolgreicherer Methode zur Speicherung von Wissen) inspirierte, gab der Orden des Sturms sein Roper-Projekt mehrere Jahre auf, bevor er gegen Kyuss kämpfte.

Nur noch acht dieser ungewöhnlichen Roper leben, obwohl sie schrecklich inzüchtig sind und nicht über die seltsame Intelligenz verfügen, die die meisten Roper besitzen. Sie behalten jedoch ihr instinktives Bedürfnis bei, alles zu fangen und zu fressen, was sie sehen.

Roper (6): TP 85 jeweils; Int 2; Fertigkeiten: Klettern +4, Verstecken +10 (+18 in steinig oder eisigen Gebieten), Wahrnehmung +5, Wahrnehmung +5; Monster Manual 215.

M4. Krekies Lager (SG 17)

Dieser Teil der Ruine scheint verfallener zu sein als der Rest; ein ganzes Stück der Wand im Süden ist hier in der Vergangenheit zu einem beträchtlichen Haufen gebrochener Steine zusammengestürzt.

Obwohl der Schutthaufen im Süden sicherlich solide aussieht, handelt es sich tatsächlich um ein dauerhaftes Abbild eines Schutthaufens, das von Krekie, Dar Quethos' Assassinen-Minion, hier platziert wurde (sie verwendete eine Schriftrolle mit permanenter Abbildung, um diese Tat zu vollbringen). Jeder, der mit der Illusion interagiert, kann einen SG-19-Willenswurf versuchen, um die Wahrheit zu erkennen. Der Bereich innerhalb der Illusion wurde von Krekie als ihr Lagerplatz beansprucht - jeder, der die Illusion durchschauen kann, sieht Krekies einfaches Lager, bestehend aus einer Schlafrolle und einem nicht angezündeten Lagerfeuer.

Kreaturen: Darl Quethos weiß, dass jemand ihn ausspioniert hat, und geht davon aus, dass es Lashonna war (er kannte ihre Verbindung zu Heskin). Da er besorgt ist, dass sie auch hinter der Bibliothek der letzten Zuflucht her ist und wahrscheinlich eigene Agenten geschickt hat, bat Darl Krekie, hier am Strand zu bleiben und auf jeden zu achten, der versucht, ihnen zu folgen. Krekie ist ein wenig verärgert, dass sie die anderen nicht ins Innere der Insel begleiten kann, aber die Gelegenheit, ein paar SC umzubringen, reicht aus, um ihr Interesse aufrechtzuerhalten.

Krekie verbringt viel Zeit damit, durch die Ruinen zu schleichen und Ausschau nach Eindringlingen zu halten. Daher besteht nur eine 40%ige Chance, dass sie tatsächlich hier ist, wenn die Spielercharaktere eintreffen. Wenn sie nicht da ist, kehrt sie innerhalb einer Stunde hierher zurück und bemerkt wahrscheinlich Anzeichen dafür, dass Besucher hier waren. Momente, nachdem Krekie aus ihrem Ei geschlüpft war, wurde ihr Nest von Kenkus von einer Gruppe menschlicher Schurken und Assassinen ausgelöscht. Der Anführer dieser Mörder, ein Mann namens Skrayor, fand Krekie und beschloss, die bemitleidenswerte Kenku als Haustier zu behalten. Krekies Vorliebe für Heimlichkeit und Mord überraschte und erfreute ihren neuen "Vater". Skrayor genoss die Ironie, das Küken seines ehemaligen Feindes als Attentäterin in seiner eigenen Gilde auszubilden, bis er den Fehler machte, sie gegen Darl Quethos zu schicken. Darl fing Krekie ein, sah aber großes Potenzial in ihren kalten Vogelaugen. Er bot ihr an, ihr die größeren Geheimnisse des Universums zu erklären, im Austausch für ihre Loyalität. Das erste Geheimnis, das er enthüllte, war die Wahrheit hinter Krekies "Adoption". Krekie war wütend und tötete Skrayor und seine gesamte Gilde in einer Nacht des blutigen Verderbens, um den Tod ihrer Familie zu rächen. Sie kehrte zurück, um Treue zum Hand des Leichnam-Lords zu schwören. Die schurkische Kenku ist seitdem eine fanatische Anhängerin von Veena geworden. Krekie glaubt, dass diese Mission nach Tilagos der größte Erfolg ihres Lebens ist und ist begeistert, jede Rolle darin zu spielen.

Krekie als:
Weibliche Kenku-Schurkin 6/Ranger
1/Assassine 10
NB Mittelgroßes Menschlicheroides (Kenku)
Ini +5; Sinne: Dämmerungssicht,
Wahrnehmungen +11, Wahrnehmung +11
Sprachen: Gemeinsprache, Ignan,
Infernalisch, Kenku
RK 26, BÜ 16, FF 21; Ausweichen,
Beweglichkeit; Verbesserter unheimlicher
Widerstand
TP 96 (111 mit falschem Leben) (17 TP)
Ref +21, Will +8; Ausweichen; Reflexivität

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Schwert der Subtilität
+18/+13/+8
(+22/+17/+12 Überraschungsangriff)
(1d6+1/19-20
[1d6+5/19-20 Überraschungsangriff]) |

Fernkampf +1 wiederholende leichte
Armbrust
+18/+13/+8 (1d8+1/19-20 plus Gift
[SG 18, 1d6 Str/1d6 Str])

Grund-BB +12; TP +12

Angriffsoptionen Frühlingsschritt,
Todesangriff
(SG 25), bevorzugter Feind +2
(Menschlicheroid
[Mensch]), Überraschungsangriff +8W6

Kampfausrüstung Fläschchen Drachen-
Galle-Gift (4),

Gift des großen Skorpions (10 Dosen),
Schriftrolle

halluzinatorisches Gelände, Schriftrolle des

Scheinzaubers, Schriftrolle des dauerhaften
Bildes (2), Zauberstab

leichte Wunden heilen (47 Ladungen),
Zauberstab

Dunkelsicht (17 Ladungen), Zauberstab der
Spiegelung

(27 Ladungen)

Als Attentäter bekannte Zauber (ZS 10)

(3/Tag) - Dimensionstür,
Bewegungsfreiheit, Glaubwürdigkeit,
größere Unsichtbarkeit

(4/Tag) - Tiefere Dunkelheit, falsches
Leben, Magischer Kreis gegen das Gute,
Unsichtbarkeit

und (4/Tag) - Fuchsschläue, Unsichtbarkeit,
Spurlos, Spinnenklettern
st (4/Tag) - Federfall, Sprung, Verbergender
Nebel, Wahrer Treffer

Fähigkeiten Stärke 10, Geschicklichkeit 20,
Konstitution 14, Intelligenz 16, Weisheit 12,
Charisma 8

BS Fähigkeiten Großer Verbündeter,
Verstecken im Klaren, Imitieren,
Giftgebrauch, Fallenaufspüren,
Falleninstinkt +2, Wildempathie +0

Talente Fokus der Fähigkeit (Todesangriff),
Ausweichen,
Exotische Waffenfertigkeit (Wiederholende
Armbrust), Beweglichkeit, Frühlingsschritt,
Verfolgen,
Waffenfinesse

Fertigkeiten Balance +12, Bluffen +4,
Konzentration
+18, Verkleiden +4 (+6 Schauspielerei),
Entfesselungskunst
+18, Verstecken +35, Springen +7,
Wahrnehmungen +11, Bewegung
Leise +35, Wahrnehmung +11, Überleben +8,
Purzelbaum schlagen
+15, Magische Geräte verwenden +18

Besitzt Ausrüstung für den Kampf:
verbesserte Ausrüstung +3 - lautloses
Bewegungslederpanzer +2, Mithril-Buckler,
Schwert der Subtilität, wiederholende leichte
Armbrust +1 mit 40 Bolzen, Amulett des
natürlichen Schutzes +1, Ring des Schutzes
+1, Handschuhe der Geschicklichkeit +2,
Stirnband des Intellekts +2, Stiefel der
Geschwindigkeit, Umhang des Widerstands
+2, Ring der Tarnkraft.

Großer Verbündeter (AF): Wenn ein Kenku
erfolgreich von einem Verbündeten bei einer
Fertigkeitsprobe oder Angriffsrolle
unterstützt wird oder selbst jemanden
unterstützt, erhält er einen Bonus von +3 auf
seine Probe oder Angriffsrolle (anstatt des
normalen Bonus von +2).

Außerdem erhält ein Kenku einen Bonus von
+4 auf Angriffsrollen gegen einen Gegner,
der von einem Verbündeten in die Zange
genommen wird.

Nachahmung (AF): Ein Kenku kann
vertraute Geräusche, Stimmen und Akzente
perfekt nachahmen. Diese Fähigkeit
ermöglicht es dem Kenku jedoch nicht,
Sprachen zu sprechen, die er normalerweise
nicht beherrscht.

Um eine bestimmte Stimme einer Person zu
imitieren, muss ein Kenku einen Bluff-Wurf
machen. Ein Zuhörer, der mit der imitierten
Stimme vertraut ist, muss einen Sense-
Motive-Wurf gegen den Kenku ablegen, um
zu erkennen, dass die Stimme nicht echt ist.

Taktik: Sobald Krekie weiß, dass die Helden
sich in der Gegend befinden, sucht sie sie
unter dem Schutz der Unsichtbarkeit auf und
beobachtet sie. Wenn jemand alleine loszieht
oder sich von der Gruppe trennt, versucht sie,
diesen Charakter zu ermorden. Falls es ihr
nicht gelingt, ihn zu töten, versucht sie zu
entkommen. Krekie hat kein Interesse daran,
sich gleichzeitig mit einer Gruppe von
Abenteurern anzulegen. Wenn die Helden
das Portal im Bereich M6 durchqueren, folgt
sie ihnen wenige Minuten später (sie nutzt
die Fertigkeit "Magischen Gegenstand
verwenden", um durch das Portal zu
gelangen, und kennt nicht den richtigen Weg,
es mit den Kristallen zu aktivieren). Sie
bleibt weiterhin in der Nähe der Gruppe und
versucht, sie einzeln anzugreifen, wenn sie
sich zu weit von der Gruppe entfernen. Sie
offenbart sich und greift die gesamte Gruppe

nur an, wenn sie schließlich Darl gegenüberstehen.

Entwicklung: Kreakie ist ein absoluter Fanatiker und lässt sich nicht vernünftig ansprechen, es sei denn, sie wird magisch kontrolliert. Eine bezauberte oder beherrschte Kreakie kann eine ausgezeichnete Informationsquelle über Darl und seine anderen Diener sein. Sie weiß, dass er hier ist, um eine Fülle verborgener Geheimnisse aufzudecken, aber sie weiß wenig über das Innere der Insel.

M5. Kristallsockel =

Was einst eine Sammlung von vier beeindruckenden Statuen aus Marmor und Basalt war, ist zu einem Haufen zerschmetterter Trümmer geworden. Fragmente der Statuen liegen in diesem Bereich verstreut.

Diese vier Statuen waren eigentlich golemartige Wächter eines der Kristallbetten, die benötigt werden, um das Portal im Bereich M6 auszulösen. Darl und seine Mannschaft kamen auf ihrer Durchreise durch die Ruinen zu nahe an diesem Bereich und erregten die Aufmerksamkeit der Golems. Die darauffolgende Schlacht war intensiv, aber die Vecnaner schafften es, die Golems ohne Verluste zu besiegen. Ein SG-20-Wahrnehmungswurf in der Gegend zeigt Spuren von Blut, die unter einem überhängenden Felsen vor dem ständigen Nieselregen geschützt sind und darauf hinweisen, dass hier eine Schlacht stattgefunden hat. Bei einem SG-25-Wahrnehmungswurf fällt ein seltsamer flackernder blauer Schein auf, der unter dem umgestürzten Torso einer der Statuen zu sehen ist. Der Torso wiegt 500 Pfund. Wenn er bewegt wird, offenbart sich der Boden darunter als ein Bereich mit zerschmetterten blauen Kristallen. Diese gehören zu den drei Kristallen, die benötigt werden, um das Tor im Bereich M6 zu aktivieren. Allerdings sind sie nicht mehr intakt und müssen mit einem Make-Whole-Zauber oder einem ähnlichen Zauber repariert werden (Mending reicht dafür nicht aus), bevor sie verwendet werden können. Durch den Einsatz von Steingestalt auf dem Kristallbett kann ein neuer Kristall in die richtige Größe und Form gebracht werden, indem vorhandene Fragmente verwendet werden. Ein erfahrener Juwelier kann einen SG-25 Craft (Edelsteinschleifen)-Wurf machen, um einen beschädigten Kristall zu reparieren (dafür ist eine Stunde Arbeit erforderlich). Andere Lösungen können ebenfalls funktionieren, je nachdem, wie du es möchtest.

M6. Portal der Stürme

Hier liegt eine kreisförmige Scheibe aus Obsidian, deren Rand mit seltsamen Runen verziert ist. An drei Punkten entlang des

Umfangs der Scheibe wurden stilisierte Augen eingraviert, von denen jedes eine flache Vertiefung aufweist, um die Pupille darzustellen.

Die Runen auf dieser Scheibe wiederholen einen einfachen Satz in Druidisch: "Gib mir meine Augen zurück, und ich werde durch den Sturm blicken." Diese Scheibe ist tatsächlich das Portal zur Halbebene des Letzten Rückzugsorts. Der richtige Weg, das Portal zu aktivieren, besteht darin, drei Kristalle aus ihren Betten, die über diese Ruinen verteilt sind, zu sammeln und in die Augenhöhlen einzusetzen (die Reihenfolge spielt keine Rolle). Wenn dies geschieht, leuchten die Runen entlang des Scheibenrands in den Farben der Edelsteine auf, wobei sich die Farben beim Verlauf der Runen um den Kreis zu dem nächsten Kristall allmählich ineinander übergehen.

An diesem Punkt erzeugt die Obsidianscheibe ein starkes Feld mit mehreren Antipathie-Effekten. Dieses Feld wirkt auf alle Kreaturen, die keinen neutralen Bestandteil in ihrer Ausrichtung haben (rechtschaffend gut, chaotisch gut, rechtschaffend böse und chaotisch böse Kreaturen). Betroffene Kreaturen leiden, als wären sie von Antipathie betroffen.

Untote, die versuchen, das Portal zu nutzen, stehen vor einer zusätzlichen Herausforderung. Jede untote Kreatur, die versucht, das Portal zu passieren, muss zusätzlich einen SG-20-Stärke-Rettungswurf machen. Bei einem Fehlschlag erleidet sie 20W6 Punkte positiven Energieschadens und wird 3 m vom Portal weggeschleudert. Ein gelungener Rettungswurf halbiert den Schaden und ermöglicht den Zugang zum Letzten Rückzugsort.

Es gibt jedoch eine Möglichkeit, dies weitgehend zu umgehen. Eine Serie von drei oder vier Benutze-Magischen-Gegenstand-Würfen (drei aufeinanderfolgende erfolgreiche SG-25-Benutze-Magischen-Gegenstand-Würfe, um die drei Kristallaugen durch blindes Aktivieren zu aktivieren, gefolgt von einem sofortigen SG-30-Benutze-Magischen-Gegenstand-Wurf, um eine neutrale Ausrichtung nachzuahmen, falls erforderlich) reicht ebenfalls aus, um das Portal zu aktivieren.

Sobald das Portal aktiviert ist, bleibt es eine Minute lang aktiv, bevor es deaktiviert wird. Wenn das Portal mit Kristallen aktiviert wurde, werden die Kristalle selbst beim Deaktivieren des Portals verbraucht. Jede Kreatur, die sich auf der Oberfläche des Portals befindet, wird sofort in die Halbebene des Letzten Rückzugsorts transportiert.

Teil 3: Die Tilagos-Prüfungen

Die Halbebene des Letzten Rückzugsorts ist eine relativ kleine Welt, ein begrenzter Raum irgendwo hinter der Ätherischen Ebene treibend. Der Letzte Rückzugsort besteht aus einem Ozean ohne Küstenlinie, der eine einzelne Insel umgibt - Tilagos Island, so wie sie vor 1.500 Jahren erschien, bevor der Orden des Sturms sie von der Materiellen Ebene hierher transportierte. Ein Charakter, der sich zu weit in eine Richtung auf dem Meer von der Insel entfernt, findet sich plötzlich von der gegenüberliegenden Seite der Insel herannahend wieder; dieser verzerrende Effekt tritt in einer Entfernung von 5 Meilen von Tilagos auf. Charaktere, die gerade nach oben fliegen, stellen fest, dass sie, egal wie hoch sie fliegen, niemals weiter als eine Meile von der Oberfläche des darunterliegenden Meeres entfernt fliegen können. Ebenso finden diejenigen, die in die Tiefe des Meeres tauchen, keinen Meeresboden vor; die versunkenen Inselhänge erstrecken sich ins Unendliche nach unten, aber ein Schwimmer findet es unmöglich, weiter als eine Meile hinab zu schwimmen. Die Insel selbst ist ziemlich groß, viel größer, als ihre Küstenlinie auf der Materiellen Ebene vermuten lässt.

Obwohl Last Resort mit der Ätherischen Ebene und den Elementarebenen verbunden ist, besteht keine Verbindung zur Astralebene oder zur Schattenebene. Als Folge funktionieren die folgenden Zauber nicht in Last Resort: Astralprojektion, Dimensionsportal, Große Schattenbeschwörung, Große Schattenerzeugung, Große Teleportation, Schatten, Schattenbeschwörung, Schattenerzeugung, Schattenweg, Teleportation, Teleportation eines Objekts und Teleportationskreis. Kreaturen können nicht mithilfe von Magie von einer dieser Ebenen herbeigerufen werden. Zauber, die eine Verbindung zu anderen Ebenen herstellen (wie Kommune, Kontakt mit anderen Ebenen, Tor und Ebenenwechsel), funktionieren normal.

Als Teil des Rituals, das Last Resort erschaffen hat, haben die Druiden die Demiplane mit positiver Energie erfüllt, um sie vor den Dienern ihres Erzfeindes zu schützen. Als Ergebnis dieser Energieinfusion ist Last Resort eine überbordende Explosion des Lebens in all seinen Formen. Farben sind heller, Feuer heißer, Geräusche lauter und Empfindungen intensiver auf der gesamten Insel. Keine untoten Kreaturen dürfen irgendwo in der Demiplane erschaffen werden, und jede untote Kreatur, die dorthin gelangt, verliert ihre Weisheits- und Charismawerte und wird

als lebloser Gegenstand behandelt, solange sie sich in Last Resort aufhält.

In allen anderen Belangen funktioniert die Ebene von Last Resort identisch zur Materiellen Ebene. Der Himmel darüber ist ständig bedeckt, aber der Tag-/Nachtzyklus verhält sich genauso wie auf der Materiellen Ebene (auch wenn Sonne, Mond und Sterne nie gesehen werden). Die Zeit vergeht normal, obwohl es keine jahreszeitlichen Veränderungen gibt. Die Temperatur schwankt leicht, bewegt sich jedoch nie weiter als fünf Grad von der Baseline von 65 °F (etwa 18 °C) entfernt.

Reisende, die über das Portal in Bereich M6 nach Last Resort gelangen, erscheinen auf einer ähnlichen Obsidianscheibe im Zentrum der Insel. Diese Scheibe ist ein Portal, das automatisch für alle Kreaturen funktioniert, die das Portal in Bereich M6 benutzt haben. Es funktioniert überhaupt nicht für eine Kreatur, die in Last Resort heimisch ist oder auf anderem Wege hierher gelangt ist. Ein Charakter aktiviert das Rückportal einfach, indem er auf der Scheibe steht und das Portal als kostenlose Aktion öffnet.

Wenn die Spielercharaktere in Last Resort ankommen, lies ihnen die folgende Beschreibung vor:

Der plötzliche Wechsel der Umgebung ist für einen Moment schockierend und überwältigend. Der Klang des wütenden Sturms ist verschwunden und wurde durch einen sanften Wind ersetzt, der Vogelgesang und das Summen von Insekten trägt. Der Himmel darüber ist bedeckt, aber es scheint keine unmittelbare Sturmgefahr zu geben.

Der Rand eines ausgedehnten schwarzen Waldes, dicht und überwuchert, füllt die Sicht in eine Richtung. Hohe Bäume hängen mit von Moos beschwerten Ästen herab, ihre dunklen Überhänge reichen an manchen Stellen bis zum Boden. Von dort dringt eine Kakophonie von Insekten und singenden Vögeln nach außen. Ab und zu erscheint ein gespenstisch grüner Schimmer, nur um Augenblicke später wieder zu verblassen, als ob das Wesen, das das Licht erzeugt hat, Angst hatte, entdeckt zu werden.

In den anderen Richtungen erheben sich grasbewachsene Hügel. Gegenüber dem Wald werden diese Hügel schließlich zu einer Reihe felsiger, karger Berge. Ein greller Blitz erhellt für einen Moment den Himmel über den Bergen, und der ferne Donner hallt wenige Augenblicke später die Hänge hinunter.

Als die letzten überlebenden Mitglieder des Ordens des Sturms sich opferten, um Tilagos Island und den Brunnen der Träume in die Demiplane von Last Resort zu verbergen, starben sie nicht wirklich. Stattdessen wurden ihre Körper und Seelen von der

mächtigen Magie erfasst, und nach Abschluss des Rituals wurden die Druiden in dieser neuen Welt als mächtige Feen wiedergeboren. Sie sind die wilden Beobachter und eins mit der Welt von Last Resort. Diese neuen Monster sind im Anhang näher beschrieben.

Als die Spielercharaktere ankommen, spüren die wilden Beobachter sofort ihre Ankunft. Wie sie es bereits einige Tage zuvor bei Darl getan haben, suchen die vier überlebenden wilden Beobachter sofort die SC auf und treten mithilfe von Pflanzentransport aus nahegelegenen Kiefern hervor. Die vier Beobachter versuchen nicht, ihr Erscheinen vor den SC zu verbergen, bedrohen sie jedoch auch nicht. Die wilden Beobachter geben den SC einen Moment Zeit, um auf ihr Erscheinen zu reagieren, während ihre Elementarstandarten hinter ihnen wirbeln. Wenn die SC sie sofort angreifen, setzen die vier wilden Beobachter ihre volle Macht gegen die Gruppe ein. Die wilden Beobachter kämpfen nicht, um zu töten, sondern sie versuchen, die SC außer Gefecht zu setzen und gefangen zu nehmen. Wenn es den SC gelingt, alle vier wilden Beobachter zu töten, haben sie unwissentlich ihren einzigen Zugang zum Brunnen der Träume zerstört.

Vorausgesetzt, die SC greifen die vier Feenwächter nicht an, tritt einer von ihnen vor und spricht die Gruppe an.

"Ich bin Tylanthros, Hüter dieses Reiches. Wir sind das letzte Bollwerk, genauso wie die Bäume, Steine, das Meer und die Luft um euch herum. Wir beschützen die Geheimnisse dieser Insel vor allen Eindringlingen. Ihr habt das Portal der Stürme gemeistert und seid daher tapfer, aber es bleibt abzuwarten, ob ihr überhaupt hierher gehört. Warum seid ihr nach Last Resort gekommen?"

Die SC haben die Möglichkeit, in beliebiger Weise zu antworten. Tylanthros akzeptiert jede Antwort, die ihn nicht vorsätzlich beleidigt, so wie sie geäußert wird (wenn die SC sagen, dass sie hier sind, um das Land zu verwüsten oder Ähnliches, greifen er und die anderen wilden Beobachter sofort an). Wenn die SC erwähnen, dass sie nach Wissen über Dragothas Phylakterium, Kyuss oder das Zeitalter der Würmer suchen, zeigen die wilden Beobachter keine sichtbare Reaktion. Sie sind einfach die Hüter dieses Reiches und wissen nichts von den Geheimnissen, die im Brunnen der Träume enthalten sind. Wenn die SC sagen, dass sie nach einer Bibliothek oder nach Wissen oder Ähnlichem suchen, huscht ein Lächeln über Tylanthros' Lippen. Sobald die SC ihren Zweck hier erklärt haben, antwortet er.

"Ihr sucht den Brunnen, obwohl ihr es noch nicht erkennt. Der Brunnen der Träume ist mit allem in Last Resort verbunden. Die Erde, die dunklen Bäume des Doomshrouds, die

Wolken darüber, mein Leben und das meiner Brüder sind ein Teil davon. Wenn das Wasser verzehrt wird, wird das Ritual des Ordens des Sturms rückgängig gemacht. Die Geheimnisse, die der Welt verborgen sind, werden enthüllt, und die großen Kreaturen der Legende, die auf dieser Insel gefangen sind, werden wieder auf der Materiellen Ebene freigesetzt. Ihr sagt, ihr seid Helden? Das bleibt abzuwarten. Erfüllt vier Aufgaben und beweist, dass ihr die Helden von einst seid, die zurückgekehrt sind. Der Brunnen soll nicht leichtfertig entweiht werden."

Die seltsame Kreatur betrachtet seine vier Brüder und dann euch. "Der Brunnen der Träume erkennt diejenigen, die für seine Gaben bestimmt sind, auf nur eine Weise. Er wird sie erkennen durch die Prüfungen von Tilagos. Überlebt diese Prüfungen, und ihr dürft euren Durst stillen mit dem, wonach ihr sucht. Scheitert ihr, wird Last Resort euer Grab sein. Ich bin Tylanthros, und die erste Wurf ist die Eroberung des Goldenen Gürtels von Krathanos."

Als Nächstes meldet sich einer der vier Kreaturen zu Wort. "Ich bin Beskawahn, und die zweite Wurf ist das Schweigen des Klagelieds des Doomshrouds."

Der Dritte spricht. "Ich bin Thadimar, und die dritte Wurf ist der Tod des Alptraums im Dornental."

Schließlich spricht die letzte Kreatur. "Ich bin Sayren-Lei, und die letzte Wurf ist die Ernte der lebenden Feder des Königs des Rocs."

Tylanthros spricht erneut. "Wenn ihr diese Prüfungen abschließt, kehrt hierher zurück, und wir werden euch den Brunnen der Träume zeigen. Bis dahin werden wir wachen. Und warten."

Die wilden Beobachter verlassen sofort erneut den Bereich mithilfe von Pflanzentransport, aber wenn die SC einen SG-30-Diplomatie-Wurf (mit einem Abzug von -10 für die Eile als Vollrunden-Aktion) schaffen, können sie die wilden Beobachter überzeugen, noch einige weitere Momente zu bleiben und einige Fragen zu beantworten. Sie bleiben bei den meisten Themen verschwiegen, aber wenn die SC nach anderen kürzlichen Besuchern auf der Insel fragen, antwortet Tylanthros wie folgt.

"Ihr sprecht von der Hand des Leichnam-Lords. Er ist mit seiner Gefolgschaft nach Tilagos gekommen und sucht nach Wissen, wie auch ihr. Während ihr verweilt, versuchen sie, die von uns benannten Aufgaben zu erfüllen. Wenn sie euch überholen, gehören die Geheimnisse des Brunnens ihnen. Es spielt für uns keine große Rolle, wer die Geheimnisse des Brunnens beansprucht, denn sobald diese Geheimnisse beansprucht sind, endet unsere Rolle in Last Resort."

Nachdem die wilden Beobachter fortgegangen sind, können die SC Tilagos Island nach Belieben erkunden. Die vier Prüfungen werden im Folgenden detailliert beschrieben: Sie können in beliebiger Reihenfolge versucht werden. Obwohl ein Wettlauf gegen die Zeit impliziert ist, haben die SC tatsächlich wenig zu befürchten von Darl und seinen Anhängern. Die Vecnans versuchten, Krathanos' Gürtel zu entreißen und scheiterten, und dann machten sie sich daran, die Feder des Königs des Rocs zu sichern. Letztendlich werden die SC auf Darl treffen, wie am Ende dieses Teils des Abenteuers beschrieben.	und Riesentieren. Sogar die Meere um die Insel herum sind voller Tierleben.	dass die Gruppe Gebiet betritt, das von Girallons bewohnt wird, wie eine Zunahme von verstreuten Knochen und zerbrochenen Felsen. Diese monströsen Girallon- Behemoths sind noch größer als die größten Exemplare, die auf der Materiellen Ebene zu finden sind - die übernatürliche Natur von Last Resort kommt ihnen zugute. Ein durchschnittlicher Girallon-Behemoth ist 31,5 m hoch.
Zusätzliche Begegnungen auf Tilagos	Angriff der Verschiebungs Kreaturen! (SG 16)	Wenn ein Girallon-Behemoth bemerkt, dass jemand sein Territorium betreten hat (in der Regel 3W6 Minuten nachdem eine Gruppe dies getan hat), kommt er hervor und stellt dem Eindringling eine Herausforderung in Form eines donnernden Brüllens und des Trommelns seiner Brust mit seinen vier Fäusten. Wenn die Eindringlinge nicht sofort fliehen, greift das Girallon an und kämpft, bis es weniger als 30 Trefferpunkte hat, dann versucht es, in sein Versteck zu fliehen. Ein Girallon, das in seinem Versteck angetroffen oder dorthin verfolgt wird, kämpft bis zum Tod.
Die Charaktere haben anfangs wenig Hinweise darauf, wohin sie gehen müssen, um die vier Prüfungen zu erfüllen, die ihnen von den wilden Beobachtern gestellt wurden. Weissagungszauber wie Gemeinschaft, Kontakt zu anderen Ebenen und Gemeinschaft mit der Natur sind eine ausgezeichnete Informationsquelle über die Prüfungen und die Insel Tilagos selbst, vorausgesetzt, die Charaktere stellen die richtigen Fragen. Wenn die Charaktere in Reichweite sind, können Ortungszauber wie Gegenstand lokalisieren und Kreatur lokalisieren dabei helfen, den Standort ihrer Ziele zu ermitteln (sobald sie herausfinden, wer und was sie sind). Der Pfad finden weist den Weg zu bestimmten Orten und kann verwendet werden, um die beste Route zur Festung des Gefesselten Eroberers (Wurf 1), zum Hain der Nacht (Wurf 2), zu Harrowdroths Unterschlupf (Wurf 3) oder zum Nest des Roc-Königs (Wurf 4) zu finden, sobald die Charaktere die Namen dieser Orte durch Weissagungszauber oder einheimische Bewohner erfahren haben.	Der Orden des Sturms hielt eine Handvoll trainierter Displacer Beast Pack Lords als Wächter, aber im Laufe der Zeit entkamen diese Kreaturen ihren Gehegen und vermehrten sich. Die Displacer Beast Pack Lords sind zu einer der Hauptbedrohungen auf der Insel geworden und jagen alle Wildtiere von Last Resort. Wenn sie auf die Spielercharaktere treffen, zögern sie nicht, sie zu ihrer Beute hinzuzufügen. Die Pack Lords reisen in Gruppen von vier und können überall auf Tilagos angetroffen werden.	GIRALLON-BEHEMOTH (CR 16)
	Ein Charakter mit Fährtenlesen kann einen SG 25 Survival-Test machen, um die Spuren der Displacer Beasts zu bemerken, sobald die Gruppe in ihr Jagdgebiet gerät. Es dauert nicht lange (normalerweise nur 1W6 Minuten), bis die SC die Aufmerksamkeit des Rudels auf sich ziehen, das sie verfolgt. Die Displacer Beasts schlagen entweder zu, wenn die SC ein Lager aufschlagen, oder sie umkreisen die Gruppe, um sie zu überfallen.	N Gargantuan magisches Tier Monsterhandbuch 126 Initiative +4; Sinne Dunkelsicht 20 m, Dämmerungssicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +15, Beobachten +14 RK 26, BÜ 10, FF erwischt 22 (natürliche Rüstung) Trefferpunkte 300 (24 TW) REF +21, REF +11, Willenskraft +15 Bewegungsrate 12 m; Klettern 12 m
Während die Charaktere sich auf der Insel bewegen, können sie auf die natürlichen Bewohner der Insel Tilagos treffen. Die Druiden des Ordens des Sturms haben ihre Insel mit zahlreichen gefährlichen Monstern besiedelt, aus verschiedenen Gründen. In den meisten Fällen verlagerten sie lediglich Bedrohungen, die sie nicht töten wollten, von Orten, an denen sie Probleme verursachten. In einigen Fällen sind die Monster von Tilagos jedoch Überreste von Wächtern, die einst von den Druiden eingesetzt wurden und in den 1500 Jahren seit dem Tod des Ordens zu ihrem wahren und wilden Wesen zurückgekehrt sind. Abgesehen von diesen gefährlichen Monstern ist Tilagos reich an normaler Tierwelt. Wilde Pferde, Antilopen, Bisons und sogar einige Löwen, Elefanten und Nashörner durchstreifen die offenen Ebenen. Der Doomshroud-Wald beherbergt unzählige Schlangen, Vögel, Tapire und Jaguare. Die Hochländer sind bevölkert von dunkelhaarigen Bergziegen, Yaks, Kondoren	Displacer Beast Pack Lords (4): je 203 TP; Monsterhandbuch 66. Girallon-Behemoths (SG 17)	Nahkampf 4 Klauen +34 (2W6+14/19-20) und Biss +29 (3W6+9) Reichweite 6 m; Reichweite 6 m Grundangriff +24; KK +50 Angriffsoptionen Zerreißender Angriff 2W8+21 Attribute Stärke 38, Geschicklichkeit 18, Konstitution 24, Intelligenz 2, Weisheit 12, Charisma 7 Talente Kampfreflexe, Verbesserte Kritische Treffer (Klaue), Verbesserte Natürliche Rüstung (5), Verbesserte Natürliche Attacke (Klaue), Eiserner Wille Fertigkeiten Klettern +22, Wahrnehmung +15, Beobachten +14 Landshark (SG 16)
	Von einer abgelegenen Insel der Materiellen Ebene nach Tilagos transportiert, sind die riesigen Girallons auf Tilagos einzelgängerische, mürrische Kreaturen, die sich nur zur Paarung zusammentun. Sie sind inzwischen die Spitzenprädatoren der Hochländer der Insel, abgesehen von Harrowdroth selbst, und sind in der Lage, Rocs zu fangen, zu töten und zu fressen. Sie wagen sich selten in die Niederungen vor - jene, die es tun, werden in der Regel von anderen Girallons aus ihrem Bergversteck vertrieben. Daher sind diejenigen, die in den Niederungen angetroffen werden, meist verletzt oder krank. Auf Tilagos leben derzeit nur 7 Girallon-Behemoths. Jedes beansprucht ein Gebiet von etwa einer Quadratmeile. Ein SG 1 Survival-Test reicht aus, damit ein Charakter die charakteristischen Anzeichen bemerkt,	

Die Buletten von Tilagos sind, wie die Displacer Beasts und Girallons, in den letzten 15 Jahrhunderten zu riesigen Ausmaßen herangewachsen. Diese Bedrohungen sind einzelgängerische Jäger und halten sich im Allgemeinen auf den südlichen Ebenen der Insel auf, können aber überall außer auf den höchsten Gipfeln der Berge angetroffen werden.

Kreatur: Tilagos-Buletten verbringen die meiste Zeit unterirdisch und bewegen sich schnell, um jeden anzugreifen, den sie bemerken. Sie machen von ihrem Spezialangriff "Leap" Gebrauch, um in der ersten Kampfrunde so viele SC wie möglich zu verletzen. Wenn sie im Dornental angetroffen werden, ist ein Kampf mit diesen grabenden Bedrohungen viel schwieriger, da die Buletten ihre Grabgeschwindigkeit nutzen können, um den Dornen vollständig auszuweichen.

TILAGOS-BULETTE (CR 16)

N Gargantuan magisches Tier
Monsterhandbuch 30

Initiative +2; Sinne Dunkelsicht 20 m, Dämmerungssicht, Geruchssinn, Erschütterungssinn 20 m; Wahrnehmung +11, Beobachten +1

RK 30, BÜ 9, FF erwischt 27

Trefferpunkte 364 (27 TW)

REF +23, REF +18, Willenskraft +9

Bewegungsrate 12 m, Graben 3 m

Nahkampf Biss +37 (4W8+13/19-20) und 2 Klauen +34 (4W6+6) oder 4 Klauen +36 (4W6+6)

Grundangriff +27; KK +52

Angriffsoptionen Sprung

Attribute Stärke 36, Geschicklichkeit 16, Konstitution 26, Intelligenz 2, Weisheit 13, Charisma 6

Talente Verbesserte Kritische Treffer (Biss), Verbesserte Natürliche Rüstung (5), Verbesserte Natürliche Attacke (Biss), Verbesserte Natürliche Attacke (Klaue), Mehrfachangriff, Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Springen +37, Wahrnehmung +11

Erste Prüfung: Der goldene Gürtel (SG 22)

Um die erste Wurf abzuschließen, müssen die SC den goldenen Gürtel, der dem Titanen Krathanos gehört, zu den wilden Beobachtern bringen.

Die Überreste einer zerstörten Festung liegen auf dem südlichen Grat von Tilagos Island

und bieten einen Blick auf das tobende Meer darunter. Dieser Ort war einst die Heimat einer Gruppe von Waldläufern, die dem Orden des Sturms treu ergeben waren und als Trainingsgelände für die Kräfte diente, die sich vor Jahrhunderten der verfaulten Horde von Kyuss in der Schlacht stellten. Die Waldläufer der Festung wurden in jener Schlacht getötet, und sie verfiel allmählich. Als die Druiden mit ihren Vorbereitungen zur Entfernung von Tilagos von der Materiellen Ebene begannen, wandten sie sich an Obad-Hai um Hilfe. Der Gott der Natur hörte ihre Bitte und stimmte zu, ihnen bei der Aufgabe zu helfen, unter einer Bedingung. Tilagos würde ein mächtiges Gefängnis abgeben, und zu dieser Zeit hatte ein besonders zerstörerischer Titan Obad-Hai bereits seit einiger Zeit Probleme bereitet. Dieser Titan war Krathanos, eine Bedrohung, die die Welt der Menschen und Elfen seit langem heimsuchte und überall, wo er hinging, Verwüstung und Chaos anrichtete. Doch Obad-Hai spürte eine tiefe Größe in Krathanos, ähnlich wie man sie im Herzen eines Vulkans oder im Auge eines Sturms spüren könnte. Obad-Hai bat die Druiden, Krathanos eine Heimat auf Tilagos Island zu finden, einen Ort, den er wenig ruinieren konnte und vielleicht sogar einen Ort, an dem der Zorn des Titans irgendwann besänftigt würde. Wenn Krathanos zur Ruhe käme, würde Obad-Hai ihn freilassen.

Die Druiden stimmten zu, und Obad-Hai transportierte Krathanos (zusammen mit seinen Gargoyle- und Beholder-Haustieren) nach Tilagos, als es von der Materiellen Ebene gerissen wurde. Dabei entzog er Krathanos seine gate-ähnliche Fähigkeit und ließ den Titan effektiv in Last Resort gestrandet. In den letzten 1.500 Jahren hat der Titan in der Demiplane gebrütet, aber seine Gefangenschaft hatte die entgegengesetzte Wirkung, die Obad-Hai erhofft hatte. Anstatt in Anwesenheit der Natur zur Ruhe zu kommen, trieb der Verlust von Menschen und Elfen, die er quälen konnte, den Titan letztendlich in den Wahnsinn. Heute balanciert Krathanos auf der Grenze zwischen Langeweile und Wahnsinn. Er ist längst des Erkundens der Insel überdrüssig geworden und verbringt seine Zeit damit, in den Ruinen der südlichen Festung zu grübeln. An manchen Tagen hofft er immer noch, von seiner Gefangenschaft befreit zu werden, aber meistens sucht er nur nach Möglichkeiten, sich selbst zu amüsieren und die Äonen zu überstehen, ohne der völligen Langeweile zu erliegen. Seine Gargoyle-Sklaven leben in ständiger Furcht vor dem Zorn ihres Meisters, aber ihre unendliche Loyalität wird durch Krathanos' charm monster-ähnliche Fähigkeit sichergestellt.

Ein SG 30 Wissen (Geschichte oder die Ebenen) oder ein bardisches Wissen-Check lässt einen Charakter vage Geschichten von

einem alten Titan namens Krathanos hören, einer mörderischen Bedrohung, deren Herrschaft vor fünfzehn Jahrhunderten abrupt endete, als er aus der Welt verschwand.

Krathanos hat sein neues Zuhause "Die Festung des Gefesselten Eroberers" genannt, eine bittere Anspielung auf sich selbst. Die Struktur der Festung ist oft Ziel von Krathanos' Wut, und im Laufe der Jahrhunderte wurde ein großer Teil davon zerstört. Krathanos' Gargoyle-Minionen arbeiten unermüdlich daran, die Festung wieder aufzubauen, aber sie können den unberechenbaren Ausbrüchen ihres Meisters nie voraus sein. Als Ergebnis ist die Festung wenig mehr als ein leerer ummauerter Hof. Die Mauern selbst sind 6 m dick, 30 Fuß hoch und aus massivem Stein, zeigen aber deutliche Schäden. Vier teilweise eingestürzte Türme umgeben den zentralen Hof. Wenn die Spieler die zerstörte Festung erreichen, liest man ihnen Folgendes vor:

"Die verwitterten Mauern der Festung sind zerrissen und zerfetzt. Es scheint, als wären sie mehr als einmal niedergeschlagen worden, und ihre abgebrochenen Steinblöcke wurden wahllos zu provisorischen Strukturen zusammengesetzt, die wenig Stabilität aufweisen. Vier zerfallende Türme überragen den äußeren Hof. Das Tor, das den Zugang zum Hof ermöglicht, steht leer, sein eiserner Gitterturm ist nichts weiter als ein Haufen verdrehten schwarzen Metalls, der in der Nähe auf dem Boden liegt.

Im Inneren stehen noch mehrere große Fundamentsteine, die den verzweifelten Spielern Schutz bieten können. In der südwestlichen Ecke des Hofes befinden sich drei primitive Käfige, die von Krathanos' Gargoyles gebaut wurden. Diese Käfige dienen dazu, seltsame Monster, die der Titan periodisch aus den Wildnissen von Tilagos gefangen nimmt, als Haustiere zu halten. Die Käfige bestehen aus Dutzenden von eisernen Pfählen, die aus der zerstörten Festung stammen. Die Pfähle wurden in den Boden getrieben, und eine große flache Steinplatte bedeckt jeden Käfig. Der einzige Weg in oder aus einem Käfig besteht darin, den Steindeckel anzuheben (der 3.000 Pfund wiegt - leicht für Krathanos zu heben, aber wahrscheinlich ein Problem für kleinere und schwächere Kreaturen).

Kreaturen: Krathanos hält eine Fluggruppe von sechs fortgeschrittenen Gargoyle-Kämpfern als Minions, die er mit seinem Charme-Zauber beherrscht. Zu jeder Zeit kreisen zwei von ihnen über dem Himmel und halten Ausschau nach Eindringlingen. Wenn sie die Spieler entdecken, stürzen sich diese beiden Gargoyles in die Festung und versammeln die anderen vier, um dann als Gruppe von sechs den Spielern entgegenzuzufügen und sie zu konfrontieren."

Die Wasserspeier greifen die Charaktere anfangs nicht im Kampf an. Krathanos hat ihnen befohlen, alle Besucher zu ihm zu bringen, um ihnen eine Audienz zu gewähren. Diese Audienzen enden normalerweise damit, dass Krathanos die Besucher enthauptet oder zu Brei zerschmettert. Doch der Titan möchte nicht, dass ihm sein Vergnügen von seinen Schergen geraubt wird. Die Wasserspeier verlangen von den Spielern, sie zu begleiten, um den Meister ihres Gebiets zu treffen: "Krathanos der Eroberer, verbannt von den Göttern wegen seiner Pläne, die gesamte Schöpfung zu beherrschen, und gefesselt von den verräterischen Druiden von Tilagos, bis tapfere Kämpfer kommen, um ihn zu befreien." Sie versprechen der Gruppe Essen, Unterkunft und Erholung, wenn sie sich ihnen in der Festung anschließen.

Die Käfige in der südwestlichen Ecke der Ruine enthalten derzeit jeweils drei Girallon, insgesamt neun dieser magischen Bestien. Sie kreischen und brüllen, wenn sie jemanden sehen, der sich ihnen innerhalb von 10 m nähert, können aber ohne Hilfe nicht aus den eisernen Käfigen entkommen.

Krathanos selbst hat die letzten Monate in einer Starre verbracht und lehnt gegen die östliche Innenwand der Festung. Er wird nicht durch den Klang von Kämpfen außerhalb seiner Festung geweckt, aber wenn ein Kampf ausbricht oder ins Gelände getragen wird, erwacht er schnell in Wut.

Krathanos ist ziemlich wahnsinnig. Seine Gefangenschaft hat seinem Ego schweren Schaden zugefügt, und daher schwankt seine Stimmung zwischen fröhlich und wütend. Er spielt eine Rolle als gnädiger Gastgeber in einem Moment, nur um seine "ehrenwerten Gäste" im nächsten Moment wegen einer eingebildeten Beleidigung zu Brei zu zermahlen. In jeder Hinsicht verkörpert er Chaos und Böses. Krathanos ist fast 21,5 m groß, sein aufragender Körper ist perfekt geformt, mit muskulösen Strängen, die jeden Fuß seines riesigen Torsos bedecken. Er trägt einen enormen Gürtel aus massivem Gold, besetzt mit faustgroßen Smaragden - dies ist der gleiche Gürtel, von dem die wilden Beobachter gesprochen haben. Seine Waffe ist ein gewaltiger Kriegshammer mit Stacheln.

Krathanos der Gefesselte Eroberer, chaotisch böser Titan: TP 370; besitzt keine gate zauberähnliche Fähigkeit; Monster Manual 242.

Girallons (9): TP 58 pro Stück; Monster Manual 126, eine -- Pe

Gargoyle-Minions (6) > HG 12

Weiterentwickelter gargoylekämpfer 4

CB Großer monströser Menschlicheroider

Ini +4; Sinne Dunkelsicht 18 m; Hören +9, Beobachten +9

Sprachen Gemeinsprache, Terranisch

RK 22, BÜ 13, FF erwischt 18

TP 203 (16 TW); ZR 10/Magie

Zäh +16, REF +13, WIL +10

Bew 12 m, Fliegen 18 m (Durchschnittlich) ro |=

Nahkampf 2 Klauen +23 (1W6+8) und ima Biss +21 im Nahkampf (1W8+4) und PH! ee,

Geweihestoß +21 im Nahkampf (1W8+4) Pie 60 yae-

Fernkampf +1 zusammengesetzter Langbogen

+21/+16/+11/+6 (2W6+11/x3) oder

+1 zusammengesetzter Langbogen +19/+19/+14/+9/+4

(1W6+11/x3)

Grund-BAB +16; Zugriff +28

Angriffsoptionen

Verbesserte

Präzisionsschuss, Schnellschuss

Fähigkeiten Str 26, Gesch 19, Kon 26, Int 6, Wei

12, Cha 4 Niedrig

Besondere Qualität Erstarrung te

Talente Weitwurfsschuss, Schweben,

Verbesserte Präzisionsschuss,

Vielfachangriff,

Nahkampfwurf,

Präzisionsschuss, Schnellschuss, Fokus

(Langbogen), Spezialisierung (Langbogen)

Fertigkeiten Verbergen +7, Hören +9,

Beobachten +9

Besitz +1 Lederrüstung, +1

zusammengesetzter Langbogen (+8 Stärke)

Taktik: Die Gargoyles kreisen am Himmel und greifen mit ihren zusammengesetzten

Langbogen aus der Ferne an.

Falls sich die Spielercharaktere wagen, gegen Krathanos anzutreten, befiehlt er seinen Wasserspeiern, sich aus dem Weg zu

halten, während er sich ins Nahkampf stürzt. Er möchte jeden Moment der Zerstörung der

Gruppe selbst genießen. Krathanos ist ein gewaltiger Gegner und kann gegen eine

Gruppe von Charakteren auf der 16. oder 17. Stufe sehr gefährlich sein. Das spiegelt sich

in seiner Taktik wider. Er prahlt oft und gibt sich früh im Kampf zur Schau, anstatt

wirklich alles zu geben. In den ersten drei Runden des Kampfes greift er mit

beschleunigtem Kettenblitz an und verstärkt seine Nahkampfangriffe oder andere

zauberähnliche Fähigkeiten für diese Runden. Wenn es ihm gelingt, einen Spielercharakter

auszuschalten und er selbst noch nicht viel Schaden erlitten hat, könnte er die nächste

Runde vor Lachen brüllen, bevor er den Kampf fortsetzt. Nur wenn die

Spielercharaktere einen beeindruckenden Widerstand leisten, setzt Krathanos einen

Feuersturm, Meteorsturm oder Bigbys

zerquetschende Hand gegen sie ein. Wenn die Spielercharaktere versuchen zu fliehen, lässt Krathanos sie gehen und überschüttet sie mit Beleidigungen, während sie rennen.

Wenn der Kampf sich in die Festung verlagert, geht Krathanos zu den Girallon-Käfigen und benötigt eine Vollrunde, um die steinernen Deckel von den Käfigen zu heben. Die Girallons können mit einer SG 10 Klettern-Wurf (automatisch für diese Monster) aus den Käfigen klettern. Die Girallons wissen besser, als den Titanen anzugreifen, aber die Spielercharaktere haben nicht so viel Glück.

Falls sich einer der Spielercharaktere in einem der auffälligen Türme oder an der bröckelnden Mauer der Festung Schutz sucht, kann Krathanos mit einer Vollrunde als Aktion den Turm mit seinem Kriegshammer zertrümmern. Der titanische Schlag lässt den Turm in jede beliebige Richtung einstürzen, die Krathanos wählt, und beeinflusst alles in einem angrenzenden 20-Fuß-Quadrat. Kreaturen in diesem Bereich erleiden 8W6 Schadenspunkte, oder die Hälfte davon, wenn sie einen SG 15 Reflexwurf schaffen. Sie werden anschließend, wie im Dungeon Master's Guide auf Seite 66 unter "Einstürze und Zusammenbrüche" beschrieben, verschüttet.

Schatz: Krathanos' mit Smaragden besetzter goldener Gürtel ist 20.000 GM wert, wiegt jedoch 120 Pfund. Um die erste Wurf zu bestehen, müssen die Spielercharaktere diesen riesigen Gürtel zu den wilden Beobachtern zurückbringen. Der Titan trägt auch drei Ketten mit enormen schwarzen Perlen um den Hals, die jeweils 5.000 GM wert sind. Sein Sack enthält eine sich ständig ändernde Sammlung von Schatzn, da er alter Preise überdrüssig wird und sie ins Meer wirft, um sie durch Trophäen zu ersetzen, die er von anderen Kreaturen auf der Insel bergen kann. Derzeit enthält sein Sack etwa sechzig Pfund an Tier-Trophäen (riesige Bulett-Zähne, Girallon-Köpfe, usw.). Außerdem enthält eine zerbeulte Eisentruhe 23.000 SP, drei Fässer Ambra (im Wert von je 50 GM pro Fass) und eine aus einem Stoßzahn eines gewaltigen Mammuts geschnitzte Elfenjungfrau, die mit Juwelen im Wert von 8.000 GM verziert ist. Im Sack befindet sich auch der abgetrennte Kopf von Darls ehemaligem Minotaurus-Gefährten (der auf Darls Bitte hin hierher kam, um zu versuchen, den Gürtel des Titans zu kaufen), zusammen mit seinem großen +2 frostigen Großschwert, großer +1 mithraler Vollplatte der Geschwindigkeit und einem Gürtel der Riesenstärke +4.

Entwicklung: Wenn die Gruppe sich zivilisiert präsentiert, reagiert Krathanos mit höflicher Grazie. Er versucht, sie davon zu überzeugen, dass er ein ehrenhafter Krieger und Diener von Kord ist, und bittet um ihre Hilfe, um ihn aus diesem verhassten

Gefängnis zu befreien. Ein Plane Shift- oder Gate-Zauber genügt, um den Titanen entkommen zu lassen. Er ist nicht besonders wählerisch, wohin er entkommt, solange es nicht Last Resort ist. Er würde es bevorzugen, die Spielercharaktere einzuschüchtern, ihm bei der Flucht zu helfen, aber wenn die Spielercharaktere seine anfänglich gleichgültige Einstellung in eine hilfreiche umwandeln können, wird er zustimmen, ihnen seinen Gürtel im Austausch gegen Bezahlung zu geben. Krathanos weigert sich, seinen Gürtel herauszugeben, bis er sicher auf einer anderen Ebene ist, was erfordert, dass die Spielercharaktere mit ihm reisen.

Je länger das Gespräch mit Krathanos dauert, desto wahrscheinlicher tritt sein Wahnsinn zutage. Nach fünf Minuten Gespräch interpretiert er automatisch etwas, das die Spielercharaktere gesagt haben, falsch und gerät in eine wütende Rage. Er verlangt, dass die Gruppe ihre Beleidigung seiner Ehre zurücknimmt oder zerstört wird. Wenn die Spielercharaktere mitspielen, beruhigt er sich und behandelt sie weiterhin wie geehrte Gäste. Wenn sie ihn jedoch weiterhin der offensichtlichen Täuschung beschuldigen, greift Krathanos sofort an.

Fragen die Spielercharaktere Krathanos nach anderen kürzlichen Besuchern der Insel, greift der Titan in einen verfärbten Sack neben seinem Thron und präsentiert den abgetrennten Kopf eines Minotaurus. Er fragt sie, ob dies derjenige ist, nach dem sie fragen. Der Titan sagt, der Minotaurus sei gekommen, um seinen goldenen Gürtel im Auftrag der "Hand des Leichnam-Lords" zu kaufen, aber Krathanos mag keine Dinge, deren Köpfe nicht zu ihrem Restkörper passen, daher hat er dem Minotaurus den Kopf abgerissen. Er weiß jedoch noch nichts über die anderen auf der Insel.

Der goldene Gürtel ist Krathanos' Lieblingsbesitz, und wenn die Spielercharaktere mit ihm um den Gürtel handeln wollen, betreten sie gefährliches Terrain. Er wird ihn nicht hergeben, es sei denn, ihm wird etwas äußerst Unterhaltsames und Wertvolles angeboten. Sein erster Vorschlag ist ein Handel - der Gürtel gegen einen der Spielercharaktere. Seine Gier nach materiellem Reichtum ist nahezu unersättlich, daher müssen die Spielercharaktere ihm ein Bestechungsgeld von mindestens 200.000 GM anbieten, bevor er einem Handel von Gegenständen und Geld für den Gürtel zustimmt.

Wenn Krathanos nach Kyuss und dem Zeitalter der Würmer gefragt wird, seufzt er lange, während er sich durch Jahrhunderte von Erinnerungen wühlt, bevor er lächelt: "Oh ja, ich erinnere mich an einen WurmPRIESTER, der vor langer Zeit mit den Grünbärten für viel Aufregung gesorgt hat. Kyuss ist jetzt eingesperrt, ähnlich wie ich.

Eines Tages werden wir frei sein und eure Welt wird vor unserer Macht erzittern!" Der Titan weiß nichts über den aktuellen Beginn des Zeitalters der Würmer.

Zweiter Versuch: Das Trauerlied der Mourngul (SG 20)

Um den zweiten Versuch abzuschließen, müssen die Spielfiguren (PCs) den Nachtschatten, der im Zentrum des Doomshroud-Waldes lebt, töten (oder anderweitig dauerhaft zum Schweigen bringen).

Der Doomshroud-Wald ist eine einsame, fremdartige Landschaft. Seine schwarzen, monolithischen Bäume scheinen sich unnatürlich zu bewegen, ohne Wind. Das Blätterdach blockiert das schwache Licht, das von den bedeckten Himmeln kommt, und der Wald ist daher so dunkel wie die Nacht.

Die hängenden Bäume des Doomshrouds tranken ununterbrochen einen dicken, schwarzen Eiter. Dieser Saft ist ölig und übelriechend, aber dennoch essbar und sehr nahrhaft (SG 20 Überlebensprobe, um dies festzustellen). Eine Nebenwirkung des Verzehrs des Saftes ist, dass die Haut der Spielfigur pechschwarz wie die Bäume wird und einen +5 Umstandbonus auf Verstecken-Proben in dunklen Bereichen gewährt. Diese Hautfärbung bleibt 1 Stunde lang bestehen, nachdem eine mahlzeitgroße Portion des Saftes konsumiert wurde.

Kreatur: Die Herrschaft über diesen unnatürlichen Wald hat ein seltsamer, verdrehter schwarzer Baum namens uralter Nachtschatten, dessen Lied die Seele schwächt und unachtsame Entdecker in den Tod zieht. Die monströse Pflanze lebt in einem Hain im Zentrum des Doomshroud. Kein anderer Baum wächst in der Nähe dieser 15 m hohen Bedrohung. Der Nachtschatten wiegt sich hypnotisch, seine vielen schwarzen Äste schlängeln sich wie Schlangen und tanzen zu der Melodie seines klagenden Liedes.

Für manche klingt das Lied des Nachtschattens wie das Weinen einer Frau, die ihren Geliebten verloren hat, während es für andere wie der kalte, bösertige Wind über einem verlassenen Friedhof klingt. Der Baum ist alt und unaussprechlich böse. Dieser Nachtschatten war ein junger Setzling, als die Welt noch jung war. Er wuchs, erfüllt von Boshaftigkeit, und heimsuchte die dunklen Wälder der Welt, bevor die Druiden des Ordens des Sturms beschlossen, den uralten Baum aus der Welt fortzuschaffen. Sie verpflanzten ihn hierher, um die Auswirkungen des böserigen Baumes auf die Umgebung zu studieren, bevor sie ihn beseitigten. Leider kam ihr eigenes Verhängnis, bevor sie das des Nachtschattens bewerkstelligen konnten.

URALTER NACHTSCHATTEN HG 20

GR Riesige Pflanze, Untote

Monsterhandbuch | S. 110

Ini -2; Sinne Dämmerungssicht; Hören +17, Beobachten +18

Sprachen Gemeinsprache, Elfish, Sylvanisch

RK 38, BÜ 12, FF erwischt 38

TP 412 (25 TW); SK 15/Schneiden

Immun Pflanzeneigenschaften, umgekehrter Rausch

Ref +32, Ref +12, Will +19

Schwäche Verwundbarkeit gegen Feuer

Bewegungsrate 10 ft. (3 m)

Nahkampf 6 Schläge +33 (4W6+17)

GAB +18; Biss +51

Angriffsoptionen Blinder Kampf, Verbesserter Zerschmettern, Machtschlag

Besondere Angriffe Todesfluch, Lied der Verzweiflung, Windstoß

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20. Grad) 5/Tag—Phantasmal Killer (SG 20) 3/Tag—Verdorren (SG 21), Kreis des Todes (SG 22), Tiefere Dunkelheit, Einfangen (SG 17), Angst (SG 20), Wahnsinn (SG 23) 1/Tag—Seltsam (SG 25)

Attribute STR 45, GE 6, KON 34, IN 12, WEI 16, CH 23

Besondere Qualitäten Unheilige Anmut

Talente Blinder Kampf, Knochenhart, Ausdauer, Verbesserte Natürliche Rüstung (3), Verbessertes Zerschmettern, Eiserner Wille, Machtschlag

Fertigkeiten Verstecken +6, Wissen (Natur) +18,

Hören +17, Leise bewegen +8, Beobachten +18,

Überleben +17 (+19 im Freien)

Todesfluch (Übernatürlich) Das Töten eines uralten Nachtschattens zieht einen Fluch ähnlich dem des Albtraumzaubers nach sich. Die Kreatur, die den tödlichen Schlag ausführt, muss einen SG 28 Willenswurf bestehen oder jede Nacht schreckliche Albträume erleiden, die 1410 Schaden verursachen und sie erschöpfen lassen. Sie sind für die nächsten 24 Stunden nicht in der

Lage, Zauber vorzubereiten. Die Alpträume setzen fort, bis der Fluch entfernt wird. Selbst nach der Entfernung des Fluchs bleibt das Opfer für weitere 24 Stunden erschöpft. Ein 'Begrenzter Wunsch'-Zauber oder stärkere Magie, die während eines Alptriums auf das Subjekt gewirkt wird, ist der einzige Weg, um den Todesfluch eines Nachtschattens zu entfernen. Stirbt ein Opfer des Todesfluchs, bevor der Fluch aufgehoben wird, erscheint ein neuer Setzling des uralten Nachtschattens an der Grabstätte.

Lied der Verzweiflung (Übernatürlich) Jeden Abend gibt der uralte Nachtschatten einen kummerhaften Klang von sich, der Melancholie in allen Kreaturen mit einem Intelligenzwert von 6 oder höher im Umkreis von 1.215 m (dem Radius seiner Lichtung) hervorruft. Diejenigen, die das Lied hören und einen SG 28 Willenswurf nicht bestehen, werden so beeinflusst, als wären sie von einem Verzweiflung erzeugenden Zauber betroffen, und sie müssen die Quelle ihres Kummers (den uralten Nachtschatten) suchen, ohne sich um andere Aufgaben oder Bedürfnisse zu kümmern, einschließlich Essen oder Schlafen. Wenn sie körperlich zurückgehalten werden und nicht in der Lage sind, den Nachtschatten zu suchen, verlieren sie jeden Abend 1W10 Trefferpunkte, bis sie sterben oder der Bann gebrochen wird. Das Versetzen des Opfers außerhalb des Wirkungsbereichs beendet den Zauber nicht. Das Lied der Verzweiflung hört auf, eine Person zu beeinflussen, sobald sie von dem Schlag des Nachtschattens getroffen wird. Nur ein 'Begrenzter Wunsch' kann den Effekt entfernen, aber die Fähigkeit eines Barden zur Freiheit durch Gesang ermöglicht einen zweiten Rettungswurf. Der Tod des Nachtschattens beendet den Effekt immer.

Unheilige Anmut (Übernatürlich) Ein Nachtschatten fügt allen seinen Rettungswürfen seinen Charismamodifikator als Bonus hinzu und erhält einen Ausweichbonus auf seine Rüstungsklasse.

Windstoß (Übernatürlich) Diese Fähigkeit ähnelt dem Zauber Windstoß. Die Kreatur kann ihren Windstoß als kostenlose Aktion einsetzen, tut dies jedoch nur, wenn sie sich bedroht fühlt. Ein kräftiger Sturmwind (50 mph) strömt von dem Baum in alle Richtungen bis zu einer Entfernung von 16 m. Ein SG 28 Stärke-Rettungswurf ist erforderlich, um diesem Effekt zu entgehen.

Taktik: Der Nachtschatten versucht, die SC mit seinem Lied der Verzweiflung in seinen Hain zu locken. Wenn es gelingt, alle Gruppenmitglieder zu fangen, konzentriert es seine Angriffe zuerst auf einen SC und lässt die anderen im Zustand ihrer betäubenden Verzweiflung, während es die Gruppe nach und nach vernichtet.

Der Nachtschatten wirkt zuerst 'Seltsam', in der Hoffnung, dass die Ängste der Gruppe sie zerstören werden, und erfreut sich daran, die Reaktionen der Helden auf die von ihren Gehirnen erdachten imaginären Schrecken zu beobachten. Danach wirkt der Baum 'Wahnsinn' auf einen kämpferischen Typen (geringer Willensrettungswurf), in der Hoffnung, dass sie im Wahn ihre ehemaligen Verbündeten angreifen. Dann setzt der Baum 'Kreis des Todes' und 'Phantasmal Killer' ein, um sich des Restes seiner Feinde zu entledigen. Wenn seine zauberähnlichen Fähigkeiten nur begrenzte Ergebnisse erzielen, greift der Baum zu mächtigen Schlägen an und versucht, jede Waffe, die seine Schadensreduktion durchdringt, zu zerstören.

Dritte Prüfung: Alpträumtal (SG 18)

Um die dritte Wurf zu bestehen, müssen die SC das Alpträum-Biest Harrowdroth zerstören.

In den westlichen Teilen des Tilagos-Hochlands liegt ein Tal, das zwischen zwei dunklen Gipfeln eingebettet ist. Bekannt als das Tal der Dornen, wimmelt es von wildem Unterholz, das mit bössartigen Ironiedornen bewachsen ist, die bis zu sechs Zoll lang werden können. Diese Dornen zerfleischen das Fleisch der meisten Kreaturen, die sich in das Tal wagen.

Die Dornen wachsen im Tal auf eine Höhe von 3 m, und es gibt keinen Pfad oder Weg, der durch sie führt. Eine Kreatur kann sich durch die Dornen hindurchzwängen, indem sie einen Stärkewurf als Vollrunden-Aktion macht. Für jede 5 Punkte, um die der Wurf 10 übersteigt, bewegt sich eine Kreatur 1,5 m vorwärts (bis zu einer maximalen Entfernung, die ihrer normalen Laufgeschwindigkeit entspricht). Das Durchqueren der Dornen mit beliebiger Geschwindigkeit fügt einer Kreatur 2W6 Durchdringungsschaden zu. Die Dornen sind nicht magisch und können mit einer Rate von einem 1,5 m großen Quadrat pro Minute verbrannt werden. Das Hacken eines Weges durch die Dornen dauert länger und erfordert 10 Minuten Arbeit pro 1,5 m zurückgelegter Strecke. Sobald die Dornen entfernt sind, wachsen sie schnell nach und erreichen innerhalb von nur 24 Stunden ihre volle Höhe. Die Fähigkeit "Waldläufergang" ermöglicht ein problemloses Durchqueren der Dornen.

Eine einzelne Höhlenöffnung ragt 30 Fuß über den Dornen an den nördlichen Klippen empor; dies ist der Eingang zum Unterschlupf von Harrowdroth, und ständige Dampfwolken strömen aus der Höhlenöffnung, was es einfach macht, sie aus der Ferne zu erkennen. Die Höhle selbst enthält zwei breite Doppelschlag, die fast die gesamte Höhle ausfüllen; Harrowdroth springt mühelos über sie hinweg, aber andere

Kreaturen könnten weniger Glück haben. Jede Spalte gibt ständig dicke Dampfwolken ab, die entlang der Decke aufsteigen und über die Höhlenöffnung entweichen. Innerhalb von 3 m von der Spalte oder in den Doppelschlag selbst ist der Dampf heiß genug, um 5W6 Feuerschaden pro Runde zu verursachen (SG 15 Reflexwurf negiert). Jede Spalte ist 200 Fuß tief und endet an der Oberfläche eines ständig kochenden Sees (der See selbst ist fast 500 Fuß tief und der Seeboden wird durch nahegelegenen heißen Fels und ein Magmareservoir erwärmt). Ein Sturz in eine der Doppelschlag verursacht 2W3 nichttödlichen Schaden und 16W6 tödlichen Schaden, woraufhin die Eintauchung in kochendes Wasser 10W6 Feuerschaden pro Runde verursacht. Die Wände jeder Spalte sind mit kondensiertem Wasser rutschig; es ist ein SG 30 Kletterwurf erforderlich, um sie zu erklimmen. Beachte, dass sich ein Charakter, solange er sich im Dampf befindet, für andere Kreaturen innerhalb von 1,5 m verborgen hält und gegenüber weiter entfernten Kreaturen vollständig verborgen ist.

Kreatur: Nur wenige Kreaturen leben im Dornental. Kleine Vögel nisten in den oberen Bereichen und gelegentlich durchqueren Tilagos-Buletten die Dornen. Der wahre Schrecken des Tals ist jedoch viel furchterregender als eine einfache Bulette – das ist das Alpträumwesen Harrowdroth. Diese furchterregende Monstrosität haust in einer großen Höhle am nördlichen inneren Rand des Dornentals.

Harrowdroths Macht über Träume hat in vergangenen Jahrhunderten die Zerstörung ganzer Königreiche verursacht. Kurz bevor sich die Druiden des Sturmobers auf Kyuss einließen, kamen sie der Hilfe dieser Königreiche zuvor und fingen Harrowdroth ein, um ihn zu Studienzwecken nach Tilagos zu bringen. Sein Hass auf den Letzten Zufluchtsort ist im Laufe der Jahre nur gewachsen, aber die wilden Beobachter haben ihn effektiv daran gehindert, zu viel Zerstörung anzurichten. Er hat sich in den Bergen auf eine lange Wartezeit eingestellt und hofft, dass eines Tages Kreaturen, die in der Lage sind, ihn zurück auf die Materialebene zu transportieren, zu seiner Rettung kommen werden. Natürlich bleibt abzuwarten, ob Harrowdroths Grausamkeit und Wut ihm die Chance geben werden, mit irgendetwas Unglücklichem zu sprechen, das sein Versteck betritt.

Harrowdroth ist über 6 m groß und jedes seiner vier Beine endet in schrecklichen dreifüßigen Klauen. Seine massiven Kiefer sind mit einem Fuß langen Fangzähnen gefüllt, flankiert von Stoßzähnen in der Größe von Lanzen. Sein Körper ist mit Knochenwülsten übersät. Bei weitem furchteinflößendst ist jedoch sein glühend rotes Augenlicht, das wie Signallichter in der

<p>Dunkelheit der Höhle brennt, wobei jedes Auge leicht die Größe eines menschlichen Kopfes hat.</p> <p>Harrowroth = i (atsti'<ié'ié« HG «z*WB</p> <p>Fortgeschrittene Elite-Albtraum-Bestie</p> <p>CE Riesige magische Bestie</p> <p>Monsterhandbuch Seite 161</p> <p>Initiative +1; Sinne Dunkelsicht 60 ft., schwaches Licht</p> <p>Sicht, Wahrnehmung +0, Wahrnehmung +12</p> <p>Sprache Abyssisch</p> <p>RK 26, BÜ 10, auf dem Rückfuß 24 'ieee</p> <p>Trefferpunkte 324 (24 TW); DR 15/Magie Dal</p> <p>SR 20 ssulre</p> <p>REF +22, REF +16, Willenskraft +7</p> <p>Bewegungsrate 30 ft.</p> <p>Nahkampf* 2 Stoßzähne +28 (6d6+16/17-20) und</p> <p>2 Klauen +26 (2d4+10/19~20) und</p> <p>Biss +26 (4d6+10/19-20),</p> <p>Grund-BAB +24; Grp +43 pe</p> <p>Besondere Angriffe Albträume, Trampeln</p> <p>Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; +24 Reichweitenberührung)</p> <p>2/Tag—Kettenblitz (SG 20), Wolkentöten (OC 19), Desintegrieren (SG 20), Magie entfernen, Feuerball (SG 17), Metall erhitzen (SG 16), Flammende Wolke (SG 22), Blitzschlag (SG 17), Monster beschwören V</p> <p>*inklusive Anpassungen für 5-Punkte-Machtangriff.</p> <p>Eigenschaften Str 32, Dex 14, Kon 26, Int 8, Weisheit 10, Cha 18</p> <p>Besondere Eigenschaften Verbessertes Überrennen, Verbesserte Kritischer Treffer (Stoßzahn), Verbesserte Natürliche Rüstung (4), Verbesserte Natürlicher Angriff (Stoßzahn), Mehrfachangriff, Machtschlag</p> <p>Fertigkeiten Springen +26, Wahrnehmung +12</p> <p>Verbessertes Kritisch (AF) Eine Albtraum-Bestie</p> <p>droht einen kritischen Treffer bei einem natürlichen</p> <p>Angriffswurf von 19-20 mit all ihren natürlichen Waffen.</p> <p>Albträume (ÜF) Jede intelligente Kreatur, die innerhalb von 10 Meilen von einem Albtraumwesen einschläft, muss einen SG 26 Willenswurf machen. Falls dieser misslingt, leidet die Kreatur unter</p>	<p>schrecklichen, lebhaften Albträumen, in denen sie von Monstern, Dämonen, grausamen Feinden usw. erstochen und getötet wird. Dies entspricht dem Zauber "Albtraum" (ZL 15), mit der Ausnahme, dass das Wirken von "Bannen des Bösen" das Albtraumwesen nicht betäubt. Ein erfolgreicher "Bannzauber" oder "Fluch brechen" hebt die Wirkung auf. Sobald eine Kreatur erfolgreich gerettet hat, kann sie für 24 Stunden nicht erneut von Harrowdroths Albtraumkraft betroffen werden. Der SG für den Rettungswurf basiert auf Charisma. Kreaturen mit einem Intelligenzwert von 2 oder weniger sind immun gegen diesen Effekt.</p> <p>Niederwalzen (AF) Als Standard-Aktion während seines Zuges kann ein Albtraumwesen Gegner, die mindestens eine Größenkategorie kleiner sind als es selbst, niedergewalzen, indem es einen Anlauf nimmt und bis zu 31,5 m weit springt. Dies verursacht 4W6+16 Punkte Wuchtschaden. Ein niedergewalzter Gegner kann entweder einen Angriff der Gelegenheit mit einem Malus von -4 versuchen oder einen SG 33 Reflexwurf machen, um nur halben Schaden zu erleiden. Der SG für den Rettungswurf basiert auf Stärke.</p> <p>Taktik: Harrowdroth wartet darauf, dass die Spielercharaktere zu ihm kommen. Das Albtraumwesen ist sich der Prüfungen des wilden Beobachters bewusst und hat in der Vergangenheit bereits mehrere Abenteurer hierher geschickt. Er wartet, bis die Spielercharaktere kurz davor sind, aus der zweiten Dampfwolke in seiner Höhle zu treten, bevor er einen Brandwolkenzauber auf sie wirkt. Er setzt weiterhin seine zauberähnlichen Fähigkeiten gegen die Spielercharaktere ein, bis diese in den Nahkampf eintreten. Eine seiner bevorzugten Taktiken ist es, Opfer mit einem Wutschub in den Dampfschlot zu stoßen.</p> <p>Schatz: Verstreut am fernen Ende der Höhle liegt ein Durcheinander von Leichen. Unter diesen getöteten Abenteurern finden sich mehrere magische Gegenstände, darunter eine +1 scharfe Sense, eine Stab des Donners und Blitzes, eine Linse der Erkennung, ein geringer Diadem der Zerstörung und ein Paar geflügelter Stiefel.</p> <p>Vierter Versuch: Nest des Roc-Königs (SG 16)</p> <p>Um den vierten Versuch abzuschließen, müssen die SC eine Feder von einem riesigen Roc beschaffen, solange der enorme Vogel noch lebt.</p> <p>Das Nest des Roc-Königs befindet sich auf dem Gipfel des Blutfederbergs. Wenn die SC nicht fliegen können, müssen sie einen beschwerlichen Aufstieg an einem zerklüfteten Berg bewältigen. Der Berg selbst hat eine Höhe von 10.000 Fuß, und das</p>	<p>Nest des Roc-Königs befindet sich auf seinem Gipfel. Der Aufstieg auf den Berg erfordert eine Reihe von sechs SG 20 Klettern-Überprüfungen, gefolgt von vier SG 30 Klettern-Überprüfungen. Jede Überprüfung, die um 5 oder mehr misslingt, führt zu einem Sturz von 2d100 Fuß.</p> <p>Leider haben Dar! und seine Gehilfen den Roc-König bereits erreicht, ihm eine Feder herausgerissen und das prächtige Geschöpf getötet. Beim Erreichen des Nests finden die SC das tote Tier in einem flachen See aus Blut liegen. Die SC können so viele Federn ernten, wie sie möchten, aber von der Leiche genommen haben sie keinen Wert für die Erfüllung des vierten Versuchs.</p> <p>Den SC stehen nun zwei Optionen zur Verfügung - sie können entweder von Dar! und seinen Gehilfen die Feder stehlen, die sie aus dem Flügel des Rocs gerissen haben, bevor sie ihn getötet haben, oder sie können das immense Geschöpf wiederbeleben.</p> <p>Kreatur: Da der Körper des Roc-Königs relativ intakt ist und er erst vor einigen Tagen getötet wurde, reicht ein Auferstehen-Zauber aus, um ihn wieder zum Leben zu erwecken. Das beeindruckende Tier hat eine Flügelspannweite von 200 Fuß und ist sofort feindselig, wenn es wieder zum Leben erweckt wird, ohne zu begreifen, dass die SC nicht diejenigen sind, die es getötet haben. Eine schnelle Überprüfung der Wilden Empathie (überstürzt und mit einem Abzug von -10 als Ergebnis) kann den Roc beruhigen, aber es lehnt es ab, den Charakteren eine Feder aus seinem Körper zu lassen, wenn es nicht mindestens freundlich gesinnt ist (eine SG go-Überprüfung), und greift sie an, wenn sie es versuchen. Wenn ein SC frei mit dem Roc kommunizieren kann, kann er Diplomatie einsetzen, um die Einstellung des Geschöpfes erneut anzupassen. Wenn die SC sich freiwillig bereit erklären, diejenigen zu töten, die den Roc zuvor getötet haben, stimmt der Roc zu, ihnen als Dank für die Aufgabe eine seiner Federn zu geben, wenn sie von der Aufgabe zurückkehren. Natürlich hat der Roc eine schlechte Sense Motive-Überprüfung, daher können die SC ihn wahrscheinlich mit einer Lüge dazu bringen, zu glauben, dass sie diese Aufgabe bereits erledigt haben, wenn sie es versuchen.</p> <p>Wenn die SC gezwungen sind, gegen den Roc zu kämpfen, können sie eine Feder von seinem lebenden Körper zupfen, indem sie einen BÜSangriff gegen das Geschöpf machen. Dies provoziert eine Gelegenheitsattacke. Bei Erfolg muss der Charakter entweder eine SG 26 Stärke-Überprüfung ablegen, um die Feder zu zupfen, oder er muss mindestens 15 Punkte Schaden mit einem Hieb-Angriff verursachen, um sie abzuschneiden.</p> <p>Roc-KÖNIG (SG 16)</p>
--	---	---

Fortgeschrittenes Monster der Größe Kolossal

Monster Manual, Seite 215

Initiative +5; Sinne Dämmerungssicht; Wahrnehmung +12, Beobachten +37

RK 26, BÜ 7, FF 21

Trefferpunkte 486 (36 TW)

ZÄH +31, REF +27, Willenskraft +14

Bewegungsrate 20 ft., Fliegen 80 ft. (Durchschnittlich)

Nahkampf: 2 Klauen +35 (3W6+16) und Biss +30 (3W8+8)

Platzbedarf 30 ft.; Reichweite 30 ft.

GAB +27; Griff +59

Angriffsoptionen: Angriff im Vorbeifliegen, Schnappen

Fähigkeiten: Stärke 42, Geschicklichkeit 20, Konstitution 28, Intelligenz 2, Weisheit 13, Charisma 11

Talente: Wachsamkeit, Angriff im Vorbeifliegen, Schweben, Verbesserte natürliche Rüstung (5), Eiserner Wille, Mehrfachangriff, Schnappen, Wingover

Fertigkeiten: Wahrnehmung +12, Beobachten +37

Ad-hoc-Erfahrungspunkte: Wenn die SC es schaffen, eine lebendige Feder vom Roc zu sichern, ohne ihn zu töten (oder überhaupt erst wiederzubeleben), belohne sie mit Erfahrungspunkten, als ob sie den Roc-König im Kampf besiegt hätten.

Höhle des Leichnam-Lords (SG 20)

An irgendeinem Punkt während dieses Abenteuers treffen die SC auf Darl Quethos und seine überlebenden Gehilfen. Du kannst diese Begegnung zu beliebiger Zeit inszenieren. Wenn du den SC sofort eine Herausforderung stellen möchtest, kannst du ihn mit den SC konfrontieren, während sie zu ihrem ersten Versuch reisen. Wenn deine SC auf Tilagos relativ leichtes Spiel haben, kannst du diese Gruppe sofort nach Abschluss eines der Versuche auf sie treffen lassen und sie zwingen, sich mit Darl und seinen Anhängern auseinanderzusetzen, während ihre Ressourcen erschöpft sind. Vielleicht greifen die SC sie an und nutzen Wahrsage-Magie, um den Standort ihres Lagerplatzes herauszufinden, in dem Versuch, die Feder des Roc-Königs zu bekommen oder aus anderen Gründen mit ihnen zu konfrontieren. Gemeinsam stellt die Gruppe eine Begegnung mit dem Schwierigkeitsgrad SG 20 dar, daher ist es wahrscheinlich, dass die SC mehrere Versuche und Angriffe gegen Darl und seine Gehilfen unternehmen müssen, bevor sie sie besiegen können - vorausgesetzt natürlich, die SC entscheiden sich für eine kämpferische Lösung für den Wettbewerb.

Kreaturen: Darl ist ein rücksichtsloser Mastermind und einer der mächtigsten

Kleriker im Dienst von Vecna in der heutigen Zeit. Er vermag das Flüstern von Monarchen zu hören und verhandelt mit unzähligen Dämonen, indem er mit ihnen arkane Geheimnisse austauscht, wie Barde Geschichten erzählen. Es gibt wenig, was dieser Kleriker nicht weiß. Vor über einem Jahr hatte Darl eine Vision, in der sein dunkler Gott ihm den Standort eines seiner kostbarsten Relikte, der Hand von Veena, offenbarte. Nachdem er das Artefakt wiedererlangt hatte, etablierte sich Darl problemlos als Anführer der Disciples of Darkness, einer Kultgemeinschaft, die ursprünglich von einem Zauberer namens Yelgin Naaros geführt wurde und Veena huldigte. Yelgin gab vor, die Hand und das Auge von Veena zu besitzen, doch tatsächlich handelte es sich dabei um ein Paar untoter Verbindungen, die er im Dienst eines mächtigen Lichs erhalten hatte. Nachdem Darl den Betrug ihres Anführers aufgedeckt und ihn anschließend ermordet hatte, nahm er die Disciples of Darkness als seine persönliche Entourage auf. Die Gruppe bestand aus sechs gefährlichen Individuen, von denen einer (ein Minotaurus) kürzlich vom Titanen Krathanos getötet wurde. Eine andere von Darls Gehilfinnen, die Kenku Kreekie, könnte den SC aus dem Material Plane nach Last Resort gefolgt sein. Wenn sie sich dieser Gruppe anschließt, steigt der Schwierigkeitsgrad der Begegnung auf SG 21.

Darl sucht das Wissen des Brunnens der Träume einfach deshalb, weil es Geheimnisse repräsentiert, die er (und somit sein Glaube) nicht kennt. Indem er diese Geheimnisse lernt, hofft Darl, dass Vecna ihn mit einer weiteren Vision belohnen wird - einer, die den Standort des Auges von Vecna offenbart. Das Teilen der Geheimnisse des Brunnens mit anderen (wie den SC oder sogar seinen eigenen Gehilfen) ist für den Kleriker keine Option. Er beabsichtigt, für die Zerstörung des Brunnens zu sorgen, sobald er alles gelernt hat, was er daraus ziehen kann. Das Durchführen der vier Prüfungen der Wilden Wächter hat Darl in eine üble Stimmung versetzt; diese Konflikte waren selbst für ihn und seine Gruppe mächtiger Gehilfen schwierig. Es ist ihm gelungen, die Feder des Roc-Königs zu sichern, und er hat die letzten Tage in stiller Kontemplation verbracht, indem er Wahrsagezauber gewirkt hat, um seine nächsten Schritte zu planen.

Seit er vor mehreren Tagen den Scrying-Versuch bemerkt hat, hat Darl auch durch Kommunizieren-Zauber erfahren, dass die Charaktere und ihre Quest, das Wissen von Last Resort für sich selbst zu sichern. Sobald sie in Last Resort ankommen, versucht er sicherlich, auf die SC zu scryen. Tatsächlich weiß Darl bereits ziemlich viel über die SCs; sie sind zu großen Helden geworden, und ihre Taten und ihr schneller Aufstieg in der

Macht sind ihm nicht entgangen. Ihre Erfolge gegen die Ebenholz-Triade haben Darl tatsächlich erfreut, da er diese Kultisten als eine der größten Beleidigungen für Vecnas Glorie betrachtet. Er weiß, dass die SC mächtige Gegner sind, und nutzt sein Wissen über sie zu seinem Vorteil.

Darl's verbleibende Gehilfen (ohne Kreekie) sind Malhazar, der Ifrit-Kalif, Nalhazzarath der Cornugon und die teuflischen Zwillinge Jalagar und Sabir.

Malhazar, ein mächtiger Ifrit-Kalif, der schon lange versucht, die Kontrolle über die Elementarebene des Feuers vom Sultan zu übernehmen, wird selten ohne sein wildes Cauchemar-Reittier angetroffen. Seine Intrigen haben ihm Verbannung von seiner Heimatplane eingebracht, und seitdem hat er sich dem Kult angeschlossen und sich mit Vecna verbündet, um auf irgendeine Weise zu erfahren, wie er sein erzwungenes Exil beenden kann.

Nalhazzaraths wahrer Name wurde lange Zeit zwischen Beschwörern großer Macht weitergegeben, und der Teufel hat unter ständiger Knechtschaft gelitten, was seinen Aufstieg in den Rängen der Neun Höllen behindert hat. Der Teufel hat sich mit den Vecna-Kultisten verbündet, um einen Weg zu finden, seinen Namen für immer vor Beschwörern zu verbergen. Leider für ihn kennt Darl seinen wahren Namen und beabsichtigt, dieses Wissen zu einem späteren Zeitpunkt zu nutzen, um sicherzustellen, dass Nalhazzarath für immer in ewiger Knechtschaft bleibt.

Jalagar und Sabir Sinfire sind Zwillingenbrüder, die ihre beeindruckenden Fähigkeiten als Mitglieder eines abgelegenen Klosters der Scharlachroten Bruderschaft entwickelt haben. Als sie meinten, alles gelernt zu haben, was sie von ihren finsternen Meistern lernen konnten, ermordeten die Teufel die Mönche des Klosters, sammelten ihren Reichtum und finanzierten mehrere Wochen ausschweifender Feierlichkeiten. Ihre Feier endete, als sie nur knapp von Assassinen der Scharlachroten Bruderschaft getötet wurden. Seitdem sind sie auf der Flucht vor der Bruderschaft und haben sich dem Vecna-Kult angeschlossen, um Schutz vor ihren Feinden zu suchen.

Darl Quethos abe CRIB

Männlicher menschlicher Kleriker 18 (Vecna) 4

NB Mittelgroßer menschlicheroider Kerl

Initiative +5; Sinne Dunkelsicht 16 m, Unsichtbares und Ephemerer sehen in 16 m; Beobachten +19

Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch, Infernalisch

RK 22, BÜ 10, FF 22	Grad – Magie erkennen (2), Licht, Nahrung und Getränke reinigen, Magie lesen (2)	Angriffsoptionen Kühner Angriff, Hitze	Vorbereiten-Angriff,
ad 7	D-Domänenzauber; Domänen Wissen, Magie	Kampfausrüstung Tränke des ersten Wundeschnellens (3)	
Trefferpunkte 117 (131 mit Heldenschmaus)(18W6+72)			
Immunität gegen Ausrichtungserkennung, Gedankenlesen, Lügen durchschauen, Furcht, Flanken, Gift	*Bereits gewirkt; Effekte sind in den Werten enthalten	Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12., ZS 13. für Ebenenwechsel, +23 Fernkampf-BÜ)	
ZÄH +13, REF +6, WIL +21	Eigenschaften Stärke 11, Geschicklichkeit 11, Konstitution 15, Intelligenz 16, Weisheit 28, Charisma 17 (bei allen Fähigkeiten von Darl ist ein angeblicher Bonus von +3 enthalten)	Beliebig oft – Magie erkennen, Ebenenwechsel (zu elementaren Ebenen, Astral- oder Materialebene, SG 19), Flammen erzeugen, Pyrotechnik (SG 16), Sengender Strahl (nur 1 Strahl)	
Bewegungsrate 30 Fuß		3/Tag – Unsichtbarkeit, beschleunigter sengender Strahl (nur 1 Strahl), Feuerwand (SG 18)	
Nahkampf +4 schwerer Streitkolben +14/+9/+4 (1W8+4) und Hand von Vecna +5 BÜ (1W10 Kälteschaden plus möglicher Fähigkeitspunktabzug) oder Hand von Vecna +13/+8/+3 BÜ (1W10 Kälteschaden plus möglicher Fähigkeitspunktabzug)	Besondere Fähigkeiten Spontanes Wirken (verursachende Zauber)	2/Tag – Größenänderung (SG 15)	
Grundangriff +13; Griff +13	Talente Kampfzauberei, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauber verlängern, Große Zauberpenetration, Verbesserte Initiative, Schneller Zauber, Zauberpenetration	1/Tag – Bis zu drei Wünsche gewähren (nur für Nicht-Genien), gasförmige Gestalt, permanentes Bild (SG 20), Selbstpolymorphie	
Besondere Angriffe Untote zurückweisen 6/Tag (+5, 2W6+20 TW)	Fertigkeiten Konzentration +17, Diplomatie +13, Wissen (Arkane) +16, Wissen (Geschichte) +13, Wissen (Religion) +24, Suche +13, Zauberhandwerk +20, Beobachten +19	Eigenschaften Stärke 27, Geschicklichkeit 18, Konstitution 17, Intelligenz 12, Weisheit 12, Charisma 18	
Kampfausrüstung Zauberstab des ersten Wundeschnellens (35 Aufladungen), Zauberstab der Steinhaut (10 Aufladungen), Zauberstab der Wiederherstellung (18 Aufladungen), Zauberstab des Monsterbezauberns (22 Aufladungen)	Besitztümer Kampfausrüstung, Hand von Vecna, +1 schwerer Streitkolben, +1 animierter schwerer Stahlschild, +6 Periap der Weisheit, Robe der Augen, Ring des Schutzes +2, Ring des Gedankenschutzes	Talente Kampfflexe, Großer Waffenfokus (Falchion), Große Waffenspezialisierung (Falchion), Verbesserte Kritische Treffer (Falchion), Verbesserte Initiative, Eisenwille, Berittener Kampf, Schnelle Zauberähnliche Fähigkeit (sengender Strahl), Vorbereiten-Angriff, Kühner Angriff, Waffenfokus (Falchion), Waffenspezialisierung (Falchion)	
Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 18, +13 Fernkampf-BÜ, +22 um SR zu überwinden)		Fertigkeiten Überreden +20, Konzentration +16, Diplomatie +21, Einschüchtern +30, Zuhören +17, Lautlos bewegen, Reiten +20, Motive erkennen +17, Zauberkunde +14, Beobachten +17	
Grad – Voraussicht, Implosion (SG 28), beschleunigter Ebenenwechsel (SG 24), Massenheilung	MALHAZAR, DER VERBANNTEN FLAMME CR17		
Grad – beschleunigtes Todesgedächtnis, beschleunigte kritische Wunden heilen, größere Zaubermagie, Massenheilung kritischer Wunden, Schutz vor Zaubern?	Männlicher Efreeti-Aristokrat 3/Kämpfer 8		
Grad – beschleunigte ernste Wunden heilen, Zerstörung (SG 26), verlängerter Heldenschmaus*, Abstoßung (SG 26), Zauber umlenken®	NB Großer Außenseiter (extraplanar, Feuer)	Besitztümer Kampfausrüstung, +3 Kettenhemd, +2 Flammenschwertfalchion, Amulett der natürlichen Rüstung +3, kunstvolle messingene Armreife und Fußketten mit Feueropalen besetzt (insgesamt 6 Stück, jeweils im Wert von 2.000 GM), blendender weiß-roter Umhang aus emaillierten Drachenschuppen (im Wert von 4.000 GM)	
Grad – beschleunigte mäßige Wunden heilen, den Pfad finden®, größere Magie entzaubern, Schaden (OC 25), Heilung, Windgehen	Initiative +8; Sinne Dunkelsicht 20 m; Zuhören +17, Beobachten +17	JALAGAR UND SABIRSINFIRE = CR15	
Grad – beschleunigte leichte Wunden heilen, Flammenstoß (2, SG 24), verlängerte göttliche Kraft, scryen (SG 24), Zauberschutz, Wahre Sicht®	Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch, Ignanisch, Infernalisches; Telepathie 100 Fuß	Männlicher Tiefling-Mönch 15 NB Außenseiter (einheimisch)	
Grad – kritische Wunden heilen, Todesgedächtnis, UI Lügen durchschauen? (SG 23), Bewegungsfreiheit, größere magische Waffe®, Senden, Zaubermagie, Zungen	RK 29, BÜ 14, FF 25	Initiative +10; Sinne Dunkelsicht 20 m; Zuhören +21, Beobachten +12	
Grad – Klarhören/klarsehen®, ernste Wunden heilen (2), Unsichtbarkeit aufheben, magischer Schutz (2), Mit Stein verschmelzen, Schutz vor Energie	Trefferpunkte 165 (178 mit Heldenschmaus, 21 TW)	Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch, Goblinisch, Infernalisches, Kenku	
Grad – Ausdauer des Bären, mäßige Wunden heilen (3), Gedanken erkennen? (SG 21), Weisheit der Eule, Stille (2)	Immunität gegen Furcht, Feuer, Gift	RK 22, BÜ 22, FF 16	
Grad – Sprachen verstehen, leichte Wunden heilen (4), Geheimtüren entdecken®, Entropieschild, Schutz vor Gut, Heiligtum (SG 20)	ZÄH +17, REF +14, WIL +17	Trefferpunkte 97 (110 mit Heldenschmaus) (15 TW)	
	Schwäche anfällig für Kälte	Immunität gegen Furcht, nicht-übernatürliche Krankheit, Gift	
	Bewegungsrate 6 m, Fliegen 12 m (perfekt)		
	Nahkampf +2 Flammenschwertfalchion +32/+27/+22/+17 (2W6+18 plus 2W6 Feuerschaden/15-20)		
	Grundangriff +20; Griff +32		

Widerstandsfähigkeit Kälte 5, Elektrizität 5, Feuer 5; SR 25

ZÄH +11, REF +15, WIL +11 (+13 gegen Verzauberungen); Verbessertes Ausweichen

Bewegungsrate 70 Fuß

Nahkampf Waffloser Angriff
+21/+21/+21/+16/+11 (2W6+4)

Grundangriff +11; Griff +13

Angriffsoptionen Verbessertes Entwaffnen, Verwirrender Schlag (15/Tag, SG 18)

Besondere Angriffe Bebender
Handflächenstoß (SG 18)

Kampfausrüstung Trank der Baumhaut +4

Zauberähnliche Fähigkeit (ZS 15.)
1/Tag – Dunkelheit

Eigenschaften Stärke 15, Geschicklichkeit 22, Konstitution 14, Intelligenz 12, Weisheit 12, Charisma 6

Besondere Eigenschaften Reichlich Schritt (1/Tag), Ki-Angriff (gesetzliche Magie), Fall aufprallen lassen (70 Fuß), Körperliche Ganzheit (30 TP/Tag)

Talente Akrobatisch, Wachsamkeit, Pfeile ablenken, Verbessertes Entwaffnen, Verbesserte Initiative, Pfeile fangen, Verwirrender Schlag, Waffenfinesse, Waffenfokus (waffenloser Angriff)

Fertigkeiten Gleichgewicht +17, Bluffen +0, Verstecken +17, Springen +40, Zuhören +21, Lautlos bewegen +15, Beobachten +12, Akrobatik +28

Besitztümer: Kampfausrüstung, Amulett der mächtigen Fäuste +2, Ring des Schutzes +2, Stiefel der Schnelligkeit, Handschuhe der Geschicklichkeit +4.

Black Fire, Cauchemar: TP 172; Heldenschmaus aktiv; Monster Manual 194. Nalhazzarath, männlicher Cornugon-Teufel: TP 172; Heldenschmaus aktiv; Monster Manual 55.
TK 384

Die Hand von Vecna

Wenn die Spielercharaktere Darl besiegen, haben sie eines der berühmtesten D&D-Artefakte aller Zeiten erlangt - die Hand von Vecna. Die Kräfte dieses bösen Artefakts sind auf Seite 281 des Dungeon Master's Guide beschrieben. Die durch die Hand von Vecna gewährten Fähigkeiten sind zwar mächtig, aber sie werden das Spiel nicht unbedingt "zerstören". Wenn einem der Spielercharaktere gestattet wird, dieses Artefakt zu behalten und zu nutzen, bedeutet das keineswegs, dass dieser Charakter eine

kostenlose Fahrt bis zum Ende des Zeitalters der Würmer bekommt.

Probleme könnten entstehen, wenn bekannt wird, dass ein Spielercharakter die Hand von Vecna besitzt (und das wird mit Sicherheit bekannt, wenn er sie jemals an einem öffentlichen Ort benutzt oder wenn seine Opfer seinen Klauen entkommen). In diesem Fall sollte der Charakter wöchentlich von Kopfgeldjägern, gierigen Zauberern, empörten Paladinen, Dienern von Vecna, Warduke (Dungeon 205) oder einer Vielzahl anderer mächtiger Personen oder Organisationen verfolgt werden, die die Hand für ihre eigenen Zwecke beanspruchen wollen. Schließlich sollte man bedenken, dass der Besitz der Hand den Besitzer letztendlich böse macht - diese Änderung der Gesinnung kann langfristige Auswirkungen auf den Charakter und seine Verbündeten haben.

Letztendlich ist es wahrscheinlich am besten, dass die Spielercharaktere die Hand von Vecna loswerden. Wenn sie vertrauensselig sind, ist es am besten, sie Manzorian zu übergeben. Andere Patrons sind entweder nicht stark genug, um sie vor den Klauen des Feindes zu schützen, oder heimlich der Feind (wie Lashonna, die versucht, die Hand für sich zu beanspruchen, sobald sie die Chance dazu bekommt, solange sie ihre Loyalität zu Kyuss nicht offenbart). Die Entsorgung der Hand von Vecna, indem man sie ins Meer, die Astralebene oder an einen anderen Ort wirft, ist eine vorübergehende Lösung; sie wird mit Sicherheit in naher Zukunft wieder auftauchen. Der Versuch, die Hand von Vecna tatsächlich zu zerstören, sollte an sich ein Abenteuer sein; auf den Seiten 282-284 des Dungeon Master's Guide II finden Sie Ratschläge dazu, wie Artefakte zerstört werden können.

#####

Taktik: Darl kennt die Standardtaktiken und Fähigkeiten der Spielercharaktere sehr gut und nutzt dieses Wissen, wenn er sich den SC gegenüberstellt, indem er sein Wissen über ihre dunkelsten Geheimnisse, innersten Wünsche, Kindheitserinnerungen, peinliche Vergehen und natürlich ihre Schwächen offenbart. Seine erste Aktion, wenn er weiß, dass ein Kampf bevorsteht, besteht darin, einen Aufladung aus seinem Zauberstab der Steinhaut zu verwenden. Wenn ihm vor einem Kampf Zeit bleibt, setzt er Große Zauberresistenz, Zauberresistenz, wählt Zauber, die die SC im Kampf bevorzugen, und setzt Zauberresistenz, Schutz vor Zaubern und Zaubermulenkung ein. Darl weiß, dass seine primäre Schwäche seine Rüstungsklasse ist, und versucht, Situationen zu vermeiden, in denen Feinde ihn im Nahkampf erreichen oder Fernwaffen gegen ihn einsetzen können. Er setzt gerne Stille auf Jalagar und Sabir ein, damit sie Zauberwirker bedrängen und die Kommunikation stören können. Sobald der Kampf beginnt, verwendet Darl seine Fernkampfzauber und schnelle

Verteidigungszauber entsprechend. Er hat keine Angst davor, seine Verbündeten im Wirkungsbereich seiner Feuerzauber zu erfassen, da sie gegen solche Angriffe schwer zu verletzen sind.

Die Aufgabe der Sinfire-Zwillinge in der Schlacht besteht darin, Darl zu schützen und feindliche Zauberwirker zu vernichten. Sie setzen betäubende Schläge gegen Gegner ein, die ihrem Meister bedrohlich werden, und nutzen günstige Momente für akrobatische Manöver, um strategische Vorteile zu erlangen oder sich schnell an Darls Seite zu begeben, wenn er in Gefahr ist.

Malhazar kämpft bevorzugt auf Black Fire und nutzt dabei seine Fähigkeiten im Reiterkampf voll aus. In den ersten drei Runden schießt der Efreet mit schnellen Skorpionenstrahlen auf jeden, der besonders anfällig für Feuer ist (indem er Zauberer und andere mit niedrigen Trefferpunkten auswählt, falls niemand besonders anfällig erscheint). Wenn sich die Dinge zu verschlechtern beginnen, beginnt er, Darl oder den Sinfire-Zwillingen Wünsche zu gewähren, um gefallene Verbündete von den Toten zurückzubringen oder sie von mehrfachen Beeinträchtigungen zu heilen. Er vertraut Nalhazzarath nicht genug, um dem Teufel Zugang zu seinen Wünschen zu gewähren.

Nalhazzarath nutzt Verbessertes Zertrümmern, um im Kampf besonders gefährliche Waffen (insbesondere heilige Waffen) zu zerstören. Wenn möglich, konzentriert er seine Angriffe zuerst auf einen Kleriker oder einen anderen Heiler, in der Hoffnung, sie zu töten, und fügt dann dem Rest der Gruppe infernalische Wunden mit seinem Schwanz zu. Wenn der Kampf zu scheitern droht, versucht der Teufel, einen weiteren Cornugon in die Schlacht zu beschwören. Nalhazzarath erfreut sich daran, andere Teufel auf seinen Befehl hin erscheinen zu lassen, so wie Zauberwirker es oft bei ihm tun.

Entwicklung: Es besteht eine gute Chance, dass Darl und die anderen in schlechten Situationen in die Materielle Ebene entkommen können. In diesem Fall kehren sie nicht zum Last Resort zurück und betrachten den Brunnen der Träume als verloren. Darl vergisst die SC jedoch nicht und kann während des restlichen Verlaufs der Kampagne immer wieder auftauchen, um sie zu quälen. Möglicherweise besucht er sogar ihre Häuser, während sie weg sind, um sich an Sabotage, Vandalismus, Entführungen oder Schlimmerem zu beteiligen.

Teil 4: Der Brunnen der Träume

Nachdem die vier Prüfungen abgeschlossen sind, können die SC zum Portal der Stürme auf der Inselmitte zurückkehren, wo sie zum ersten Mal auf die Wilden Wächter getroffen sind. Wenn sie Darl und seine Schergen noch nicht begegnet und konfrontiert haben, sollten sie dies tun, bevor sie das Portal erreichen.

Nach Abschluss der vier Prüfungen kehrt die Gruppe zum Portal der Stürme zurück und findet dort die wilden Beobachter vor, die auf sie warten. Wenn sie zu früh zurückkehren, sind die wilden Beobachter nicht auffindbar. Die wilden Beobachter scheinen bereits zu wissen, dass die Spielercharaktere die vier Prüfungen bestanden haben, und Tylanthros, Beskawahn und Thadimar sind erfreut. Sayren-Lei ist es nicht. Während die anderen drei Feen den Spielern zu ihrer Leistung gratulieren, explodiert Sayren-Lei vor Wut.

"Ihr habt nichts bewiesen, indem ihr Bestien abschachtet und Hunde verehrt, die Vecna anbeten. Schlimmer noch, ihr habt den Roc-König zugrunde gehen lassen! Die Wurf verlangte explizit nach seiner lebenden Feder, dennoch wurde er getötet! Ihr seid keine Helden, und ich verkünde, dass keiner von euch das Wasser des Brunnens der Träume kosten soll. Ich bestreite eure zweifelhafte Leistung und fordere einen Kampf auf Leben und Tod. Nur wenn ihr erbärmlichen Sterblichen es schafft, mich zu besiegen, werde ich euch für würdig erachten, die letzten Geheimnisse des Ordens des Sturms zu erfahren!"

Sayren-Leis Wut hat teilweise nur wenig mit dem Tod des Roc-Königs zu tun. Von den vier wilden Beobachtern ist er der Einzige, der möchte, dass das Wissen der Druiden verborgen bleibt. Tylanthros seufzt angesichts des Wutausbruchs, informiert die Spielercharaktere jedoch darüber, dass Sayren-Lei tatsächlich das Recht hat, eine solche Herausforderung zu stellen. Die Spielercharaktere können versuchen, Sayren-Lei mit einem SG-50-Diplomatie-Check davon zu überzeugen, seine Wut abzulegen und ihm hilfreich gegenüberzustehen. Wenn die Spielercharaktere darauf hinweisen, dass sie nicht diejenigen waren, die den Roc-König getötet haben, erhalten sie einen Bonus von +2 auf diesen Diplomatie-Check. Wenn sie den Roc-König tatsächlich wiederbelebt haben, erhalten sie einen Bonus von +10 auf den Check, aber nur, wenn der Roc-König noch lebt.

Ansonsten treten die anderen drei wilden Beobachter einige hundert Fuß zurück, um den Kampf zwischen den Spielercharakteren und Sayren-Lei zu beobachten. Es gibt keine Regeln für diesen Kampf, der im offenen Feld um das Portal der Stürme beginnt, aber überall hinführen kann.

Sayren-Lei, wilder Beobachter: 325 TP; Siehe Anhang.

Entwicklung: Wenn die Spielercharaktere Sayren-Lei unter 30 TP bringen, gibt er nach. Die Fee ist wirklich beeindruckt von ihrer Fähigkeit und entschuldigt sich demütig, bedauert die abfälligen Bemerkungen, die er ihnen entgegengeworfen hat. Wenn er nicht von der Gruppe getötet wurde, gewährt er ihnen als Wiedergutmachung für seinen Ausbruch seine Elementarbanner (unter Verwendung seiner Gabe des Beobachters). Siehe den Anhang für die durch dieses Geschenk gewährten Kräfte. Wenn er getötet wird, scheinen die anderen drei wilden Beobachter enttäuscht zu sein, ergreifen jedoch keine weiteren Maßnahmen gegen die Spielercharaktere.

Nachdem sich der Staub gelegt hat, kehren die wilden Beobachter zur Gruppe zurück. Tylanthros deutet schweigend auf das Portal der Stürme, und die obsidianene Plattform schimmert und verwandelt sich in einen bemerkenswerten obsidianenen Brunnen, dessen Wasser kühl ist und mit einem funkelnden Regenbogen aus schillerndem Licht sprudelt. Als der Brunnen erscheint, erleben alle Spielercharaktere eine nahezu überwältigende Welle von Nostalgie für Dinge, die sie in ihrer Kindheit geschätzt haben, und eine seltsame nagende Angst vor längst vergessenen Albträumen.

Während sie auf den Brunnen blicken, spricht Tylanthros ein letztes Mal.

"Und so habt ihr euch das Recht verdient, das Wissen des Ordens des Sturms in die Welt zurückzubringen. Das Zeitalter der Würmer ist über uns gekommen, und was die alten Mächte vor so langer Zeit begonnen haben, liegt nun in eurer Hand, es zu vollenden. Trinkt tief und erinnert euch. Träumt die Träume der Zeitalter."

Abstieg in den Traum (SG 20)

Der Brunnen der Träume ist mehr als nur ein einfacher Wissensspeicher. Er bietet eine seltsame, fragile Verbindung zur Vergangenheit, zu den Geistern der letzten überlebenden Druiden des Ordens (manifestiert in Form der wilden Beobachter) und zur Natur der Demiplane von Last Resort. Nur ein Spielercharakter muss aus dem Wasser trinken. Sobald dies geschieht, werden alle Mitglieder der Gruppe von einem plötzlichen Ansturm fremder, aber seltsam vertrauter Erinnerungen überwältigt. Die Welt um sie herum wirbelt in einem Strudel aus Blitz und Wind, Feuer und Regen davon und endet in der völligen Dunkelheit des Nichts. Für einige Augenblicke treiben sie in dieser Stille, doch es dauert lange genug, um die kalte Endlosigkeit des Unendlichen auf ihnen lasten zu spüren. Plötzlich realisieren die Spielercharaktere, dass sie auf einer windigen Klippe stehen und auf eine immense Schlucht blicken. Ein Wissen (Geographie)-Check mit SG 20

reicht aus, um die Schlucht als den Riss Canyon 150 Meilen nördlich von Alhaster zu erkennen, obwohl er irgendwie weniger karg erscheint als erwartet. Bäume wachsen bis zum Rand der Schlucht, und in weiter Ferne ist das schwache, drohende Bild von White Plume Mountain zu erkennen. Dann dringt das Getöse einer entfernten Schlacht in die Ohren der Spielercharaktere, und wie aus dem Boden erheben sich Armeen von Kreaturen auf Felsvorsprüngen und Mesas in der Nähe und Ferne und treten in Erscheinung. In der Ferne rauchen Städte in Ruinen, und der Himmel ist von einer dunklen Schwärze überzogen. Das kakophonische Stöhnen der Untoten reitet auf dem Wind. Obwohl ihre unmittelbare Umgebung vorerst klar bleibt, erkennen die Spielercharaktere, dass die Armeen aus einer riesigen Anzahl von Menschlicheroiden bestehen, die gegen eine scheinbar endlose Welle von Untoten kämpfen. Einige dieser Untoten sollten bekannt vorkommen, denn dies sind die Armeen von Kyuss, die aus dem Riss Canyon auftauchen, um die Länder der Menschheit zu vernichten. Kreaturen, gegen die die Spielercharaktere zuvor gekämpft haben, sind hier in Legionen zu finden - Kyuss-Brut in allen Formen und Größen, Wurmrufer, Morhgs, Ausweiderkäfer, Überwürmer und Ulgurastastas. Doch es gibt auch andere, seltsamere Kreaturen, wie riesige, von Würmern triefende Tausendfüßer, die den Boden zum Kochen bringen, immense schwarze Skorpione, deren bloße Anwesenheit die Lebenden gegen ihre Verbündeten wendet, und schreckliche wurmartige Drachen, die Schwaden aus wimmelnden grünen Kyuss-Wurm-Schwärmen ausstoßen. Und hoch oben in den fernen Himmeln kreist eine erschreckende Gestalt - ein skelettierter roter Drache von gewaltiger Größe. Dragotha. Trotz der Anzahl der Menschlicheroiden wird offensichtlich, dass sie einen aussichtslosen Kampf führen.

An diesem Punkt informiere die Spielercharaktere, dass all ihre Wunden und Leiden geheilt sind (als ob jeder eine Heilzauber erhalten hätte) und alle Zauber und Fähigkeiten, die eine begrenzte Anzahl von Verwendungen pro Tag haben, wieder aufgeladen wurden. Erlaube den Zauberern, die Zauber vorzubereiten, falls sie diese Zeit benötigen. Es gibt jedoch keine Zeit, um Vorbereitungszauber zu wirken, bevor eine Stimme hinter ihnen erklingt: "Ihr seid angekommen."

Eine kleine Gruppe düsterer Druiden steht vor den Spielcharakteren. Ein SG 15 Wahrnehmung-Wurf genügt, um die vier Druiden an der Spitze dieser Gruppe von mehreren Dutzend zu erkennen, denn sie sind die Druiden, die dazu bestimmt sind, die vier wilden Wächter zu werden. Der Mann, der sie anspricht, ist der lebendige Tylanthros, sein Gesicht ausgezehrt von Not und seine

Roben mit Blut verklebt. Trotz seiner Begrüßung gibt er keine Anzeichen dafür, dass er die Spielcharaktere als das erkennt, was sie sind, denn es werden noch 1.500 Jahre vergehen, bevor er sie wieder auf der Insel Tilagos trifft. Als er sich den Helden nähert, spricht er.

"Die Helden der Prophezeiung. Euer Timing ist perfekt. Wir können sie nicht länger aufhalten, aber wir waren erfolgreich in unserer Aufgabe."

Der Mann zeigt auf die etwa ein Dutzend Druiden, die hinter ihm stehen. Diese Druiden versammeln sich um ein großes Paket, einen seltsamen Behälter mit Seiten, die mit grinsenden dämonischen und drakonischen Gesichtern verziert sind. "Dragothas Phylakterium gehört uns, aber zu einem hohen Preis. Seine Diener kommen jetzt sogar, um es zurückzufordern, und bald wird er selbst von seinem Diebstahl erfahren. Wir müssen es für immer vor seiner Reichweite verbergen, denn ich befürchte, dass seine Zerstörung ihn nur in einen unaufhaltsamen Wahn treiben würde. Aber wenn wir es aus diesem Land nehmen können, wird er den Verlust spüren. Er wird die Armee von Kyuss aufgeben, und sie werden ohne Führung verloren sein. Ihr müsst den Nachwuchs aufhalten, der bereits jetzt an den Klippenrändern um uns herum klettert. Unser vertrauter Verbündeter wird seine Luftstreitkräfte aufhalten, während ihr den Rest seiner Brut lange genug aufhaltet, damit wir das Phylakterium transportieren können."

Als der Druiden von einem Verbündeten spricht, tritt eine vertraute Gestalt hervor, eine junge und lebhaft Frau in prachtvoller silberner Rüstung, die niemand anderes als Lashonna sein kann. Ihre Augen sind hell und brennen vor Entschlossenheit. Sie spricht zu euch, aber es gibt keine Anzeichen der Erkennung in ihren Augen. "Ich werde mich selbst mit Dragotha und seinen Nachkommen auseinandersetzen, aber ich kann mich nicht gegen seine Schwerter verteidigen. Sie kommen ebenfalls zu uns hochgeklettert, zusammen mit - etwas anderem. Etwas höchst Unnatürlichem - einer Abscheulichkeit. Ihr müsst sie aufhalten, denn alles ist verloren, wenn ihr versagt."

Mit dieser letzten Ankündigung breitet Lashonna ihre Arme aus und verwandelt sich in einen prächtigen silbernen Drachen. Mit einem gewaltigen Flügelschlag erhebt sie sich in die Luft und schwebt davon in Richtung des fernen Dracolichs. Während sie davonschwebt, spricht Tylanthros erneut. "Wir gehen jetzt, um das Phylakterium in seiner Wiege in Kongen-Thulnir zu verstecken. Rettet uns vor den Schwertern von Kyuss, oder das Zeitalter der Würmer wird uns alle verdammen!"

Während die Spielcharaktere versuchen, all das zu erfassen, erreichen die Untoten den Rand ihrer Hochebene und klettern über den Rand der Klippe, um in Triumph zu heulen. Die Druiden ziehen sich zurück, um das Phylakterium zu schützen und seinen Transport in den Tresor vorzubereiten, den sie in ihrer befestigten Stadt Kongen-Thulnir vorbereitet haben, während die Untoten in einer verfaulten Welle auf die Spielcharaktere losstürmen.

Kreaturen: Die Vorhut von Dragothas Streitkräften sind mächtige untote Soldaten, bekannt als die Schwerter von Kyuss. Die Spielcharaktere haben wahrscheinlich bereits einige davon in "Der Spitz des langen Schattens" bekämpft, aber nicht in den Mengen, mit denen sie jetzt konfrontiert werden. Die erste Welle der untoten Soldaten besteht aus zehn Schwertern von Kyuss. Die Untoten ignorieren die Druiden und konzentrieren ihren Zorn auf die Spielcharaktere, obwohl du die Schlacht so beschreiben solltest, dass es scheint, als würden sie sich auf die verwundeten Druiden stürzen, wenn die Spielcharaktere nicht da wären.

Die Spielcharaktere haben nur vier Runden Zeit, um mit der ersten Welle von zehn Schwertern von Kyuss umzugehen, bevor eine zweite Gruppe von zehn über den Rand klettert. Eine Runde, nachdem diese zweite Welle untoter Kreaturen eintrifft, erhebt sich eine schreckliche untote Bedrohung über den Rand und schließt sich dem Kampf an - eine Kreatur namens Boneyard. Dieses schlangenartige Monster hat einen Körper aus Tausenden von Knochen und einen Kopf, der aus dem riesigen Schädel eines Drachen geformt ist. Wenn die Spielcharaktere es schaffen, den Friedhof und diese zweite Welle von Schwertern von Kyuss zu besiegen, haben sie es geschafft, die Armeen von Kyuss lange genug aufzuhalten, damit die Druiden das Phylakterium in seinen Tresor transportieren können.

Schwerter von Kyuss (20) GRO

Immer CE Mittelgroßer Untoter

Init +3; Sinne Dunkelsicht 18 m; Zuhören +19, Beobachten +19

Sprachen Abyssalisch, Flanisch (oder eine ähnliche antike Sprache aus deiner Kampagne)

RK 26, BÜ 11, FF erwischt 25

Trefferpunkte 133 (14 TW); SK 10/Silber

Immun Kälte, Elektrizität; Eigenschaften eines Untoten

REF +4, WIL +11

Bewegungsrate 6 m in Rüstung (9 m Basis)

Nahkampf* Wurmklänge +20/+15 (2W6+24 plus 1W6 Säure/19-20)

Grundangriff +7; BBA +16 rr

Angriffsoptionen: Heftiger Angriff a. -

Besondere Angriffe: Ruf des Wurms

*Beinhaltet die Anpassung für Heftiger Angriff um 5 Punkte

Fähigkeiten: Stärke 28, Geschicklichkeit 12, Konstitution -, Intelligenz 12, Weisheit 14, Charisma 16

Besondere Eigenschaften: Kriegerischer Ruf, Resistenz gegen Wenden des Untoten, Unheilige Zähigkeit

Talente: Fokus (Ruf des Wurms), Durchschlag, Verbesserte Initiative, Heftiger Angriff, Waffenfokus (Großschwert)

Fertigkeiten: Einschüchtern +20, Wissen (Religion) +18, Zuhören +19, Sinnesmotiv +19, Beobachten +19

Besitztümer: +1 Vollplatte und Meisterschaftsgroßschwert

Ruf des Wurms (ÜF): Dreimal pro Tag kann ein Schwert von Kyuss eine Ladung negativer Energie freisetzen. Die Explosion erstreckt sich über einen Radius von 6 m an einem beliebigen Ort in einer Entfernung von 100 Fuß + 3 m pro TW des Schwerts von Kyuss. Die Explosion verursacht 1W6 Punkte Schaden pro TW des Schwerts von Kyuss (maximal 20W6). Die Explosion eines gewöhnlichen Schwerts hat eine Reichweite von 212 m und richtet 14W6 Schaden an. Lebende Kreaturen in der Explosion können einen Reflexwurf (SG 22) machen, um die Hälfte des Schadens zu vermeiden. Untote in der Explosion werden stattdessen um Schaden geheilt, der dem zugefügten Schaden entspricht. Der SG für den Rettungswurf basiert auf dem Charisma-Wert.

Kriegerischer Ruf (ÜF): Ein Schwert von Kyuss erhält einen unheiligen Bonus auf alle Nahkampfangriffe, der der Hälfte seiner TW entspricht.

Unheilige Zähigkeit (EG): Ein Schwert von Kyuss erhält einen Bonus auf seine Trefferpunkte, der dem Charisma-Modifikator multipliziert mit seiner TW entspricht.

Wurmklänge (ÜF): Jedes Schwert von Kyuss trägt ein Meisterschaftsgroßschwert. Ihre unholy Energien durchdringen dieses Großschwert und verwandeln es in ein +1 Großschwert, das zusätzlich 1W6 Punkte Säureschaden bei einem Treffer verursacht, solange das Schwert von Kyuss das Großschwert führt. Es wird gesagt, dass jeder Tod, der durch eine Wurmklänge verursacht wird, zu Kyuss' Seelenerte beiträgt und seine Macht erhöht, während das gefürchtete Zeitalter der Würmer seiner Erfüllung näherkommt.

TK 388

Anpassung an die Abenteuer-Skalierung — "Die Bibliothek als letzte Zuflucht" ist für eine Gruppe von vier Charakteren auf 16. Stufe ausgelegt, kann aber mit ein wenig Arbeit an 14.-15. oder 17.-18. Stufencharaktere angepasst werden. Passe einfach alle NSC-Stufen entsprechend um eine Zahl an, die der Abweichung des durchschnittlichen Gruppenlevels von 16 entspricht. Vergiss nicht, die Menge des im Abenteuer gefundenen Schatzes entsprechend anzupassen. Spezifische Änderungen des Abenteurers umfassen:

14.-15. Stufencharaktere: Ersetze den Tintenfischbaum durch einen 20 TW riesigen Chuul. Entferne 2-3 Roper aus Bereich M3. Reduziere die Girallon-Behemoths und Tilagos-Bullets um 3-6 TW oder mache sie riesig anstatt riesenhaft. Ersetze den Nachtverdrehen durch einen halb-bösen Treant-Barde 12. Reduziere Harrowdroth um 3-6 TW. Entferne Jalagar und/oder Sabir Sinfire aus Darls Bande. Reduziere die Anzahl der Schwerter von Kyuss, gegen die die Spielercharaktere in Teil vier kämpfen, auf zwei Gruppen mit 6 oder 8.
16.-17. Stufencharaktere: Steigere den Tintenfischbaum und Roper um 4-8 TW. Steigere den Girallon-Behemoth und Tilagos-Bullet um 3-6 TW. Gib Krathanos ein paar Stufen Barbar. Füge dem Nachtverdrehen-Glade 2-3 halb-böse Treants mit 16 TW hinzu. Steigere Harrowdroth um 3-6 TW. Gib Darl einen Diener in Form eines Nachtwurms oder Nachtwanderers. Füge der letzten Schlacht einen ausgewachsenen blauen Drachen oder zwei hinzu (beachte dabei, dass Schwerter von Kyuss immun gegen elektrischen Schaden sind).
#####

Boneyard von Kyuss

Verbesserter Boneyard

CE Gargantuaner Untoter

Libris Mortis 89

Init +6; Sinne Dunkelsicht 60 ft.; Hören +38, Wahrnehmung +38

Sprachen Abyssal, Common, Terran

RK 32, BÜ 8, FF erwischt 30; Ausweichen, Beweglichkeit

Trefferpunkte 225 (30 TW); Schnelle Heilung 10; Schadensreduzierung 10/—

Immunität gegen Kälte; Untote Eigenschaften

SR 24

Ref +11, REF +13, WIL +22

Bewegungsrate 20 ft., Fliegen 60 ft. (gut)

Nahkampf Biss +26 (3W8+21/19-20 plus Knocheneinverleibung)

Reichweite 20 ft.; Reichweite 20 ft.

GAB +15; Griff +41

Angriffsoptionen Frühlingsschritt, Verbessertes Ergreifen (Biss), Knocheneinverleibung

Besondere Angriffe Skelette herbeirufen

Fähigkeiten Str 39, Dex 14, Kon —, Int 18, Weisheit 20, Cha 18

Besondere Qualitäten Unaufhaltsames Verlangen

Talente Fokus (Knocheneinverleibung), Kampfreflexe, Ausweichen, Große Willenskraft, Verbesserte Kritische Treffer (Biss), Verbesserte Initiative, Verbesserte Zähigkeit (verleiht einen zusätzlichen Trefferpunkt pro TW), Blitzreaktion, Beweglichkeit, Frühlingsschritt, Fokus (Biss)

Fertigkeiten Balance +35, Klettern +47, Verstecken +23, Springen +41, Hören +38, Bewegen lautlos +35, Suchen +37, Wahrnehmung +38

Knochenverschmelzung (Üb) Wenn ein Friedhof eine Kreatur mit seinem Biss schädigt, muss das Opfer einen SG-31-Stärke-Rettungswurf machen (Untote müssen stattdessen einen Willensrettungswurf machen). Bei einem gescheiterten Rettungswurf schmelzen die Knochen des Opfers dahin und verschmelzen mit dem Körper des Knochenhofs, was 244 Punkte Schaden an Konstitution, Geschicklichkeit und Stärke verursacht. Diese Fähigkeit funktioniert nur bei Kreaturen mit einem Skelett. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Unentrinnbares Verlangen (AF) Ein Friedhof muss täglich Knochen essen, ansonsten muss es einen SG-25-Willensrettungswurf machen, um 1W6 Weisheitsschaden zu vermeiden.

Skelette beschwören (Üb) Ein Friedhof kann einmal täglich 1W4+2 Trollskelette oder 1W3+1 Jungdrachenskelette herbeirufen. Die Untoten erscheinen nach 1410 Runden und dienen für 1 Stunde, bevor sie wieder absorbiert werden.

Vollständige Verschmelzung (Üb) Wenn ein Friedhof einen Rangelwurf gewinnt, nachdem es seine verbesserte Ergreifen-Fähigkeit eingesetzt hat, versucht es, das Ziel bei seiner nächsten Aktion zu fixieren. Ein Friedhof, der eine Runde mit einem fixierten Opfer beginnt und einen weiteren erfolgreichen Rangelwurf macht, reißt

automatisch jeden Knochen aus dem Körper des Opfers und tötet es sofort.

Jungdrachenskelette (1W3+1): TP 123 je; Monster Manual 227. Taktik: Jede Gruppe von zehn Kyuss-Schwertern teilt sich in Gruppen von fünf auf, wenn sie angreifen. Fünf davon kämpfen drei Runden lang im Nahkampf gegen die Spielercharaktere, während die verbleibenden fünf sie mit Anrufungen des Wurms bewerfen, wodurch ihre untoten Verbündeten geheilt und die Spielercharaktere beschädigt werden. Nach drei Runden wechseln die Schwerter die Position. Nach sechs Runden schließen sich alle verbleibenden Schwerter der Gruppe zusammen, um die Spielercharaktere im Nahkampf zu besiegen.

Die Ankunft des Knochenhofs bringt eine gefährliche Komponente in den Kampf. Seine erste Aktion im Kampf besteht darin, 1W3+1 Skelette eines roten Drachen herbeizurufen, um ihm im Kampf beizustehen. Diese Skelette winden und klettern aus seinem Körper und nehmen am Kampf teil, 1W10 Runden später. Der Friedhof versucht, mindestens 6 m von den Spielercharakteren entfernt zu bleiben und seine Reichweite zu nutzen, um sie anzugreifen, während die Schwerter weiterkämpfen können.

Entwicklung: Scheue dich nicht, in diesem Kampf alle Register zu ziehen. Der Zweck dieser Begegnung besteht darin, den Spielercharakteren mitzuteilen, dass Dragothas Phylakterium in Kongen-Thulnir versteckt ist. Die Druiden geben den Spielercharakteren diese Informationen kurz vor dem Kampf (aber nachdem Lashonna gegangen ist - hätte sie nur noch ein paar Sekunden gewartet, bevor sie sich auf den Kampf gegen Dragotha begeben und den Ort gehört hätte, an dem das Phylakterium versteckt sein sollte, hätten sich die Ereignisse in der Zukunft sicherlich ganz anders entwickelt). Das eigentliche Ergebnis des Kampfes der Spielercharaktere mit den Untoten ist jedoch sekundär. Selbst wenn die Spielercharaktere "getötet" werden, sterben sie eigentlich nicht, da dies nur eine Art mächtige Vision ist. Tatsächlich sollten die Spielercharaktere, wenn sie von den Untoten besiegt werden, noch besorgter darüber sein, was mit ihrer Welt passieren könnte, wenn das Zeitalter der Würmer beginnt.

Während dieses Kampfes solltest du Lashonnas Kampf gegen Dragotha und seine Schergen in den entfernten Himmeln beschreiben. Gerade als die Spielercharaktere ihren eigenen Kampf (siegreich oder nicht) beenden wollen, sehen sie, wie Dragotha Lashonna einen tödlichen Schlag versetzt, woraufhin ihr Körper vom Himmel fällt und in den Nebeln der Rift-Schlucht verschwindet.

Wie auch immer der Kampf endet, nachdem er vorbei ist, erleben die Spielercharaktere erneut einen magenverdrehenden Wirbel, der sie zurück zur Insel Tilagos bringt. Auch ihre Wunden werden geheilt und ihre Zauber wiederhergestellt (tote Spielercharaktere werden wieder zum Leben erweckt, ohne dass sie Erfahrungsstufen verlieren, als ob durch eine wahre Wiederbelebung). Doch die Tilagos-Insel, zu der sie zurückkehren, ist deutlich anders als die, von der sie gegangen sind.

Ad-hoc Erfahrungspunkte: Vergib für diese Begegnung keine Erfahrungspunkte wie gewöhnlich. Wenn die Spielercharaktere alle Untoten besiegen, gewähre ihnen eine Erfahrungspunkte-Belohnung mit einer HG von 20. Wenn sie im Kampf fallen, gewähre ihnen eine Story-Belohnung mit einer HG von 15 für das Erlernen des Ortes von Dragothas Phylakteriums.

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Nachdem die Spielercharaktere aus der "Vision" erwacht sind, die durch den Brunnen der Träume verursacht wurde, sind sie mit den Informationen ausgestattet, die sie für den Beginn des zehnten Teils des Zeitalter-der-Würmer-Abenteurpfads benötigen - sie wissen, dass Dragothas Phylakterium an einem Ort namens Kongen-Thulnir versteckt ist. Doch Tilagos Island, wie sie es kannten, existiert nicht mehr. Wenn sie von ihrer Vision zurückkehren, geschieht dies in die Materielle Ebene, wo sie auf einer unscheinbaren, kargen Insel im Nyr Dyv stehen. Die Stürme, die die Insel umgaben, sind verschwunden, und die kargen Felsen sind mit Gras und einigen Baumgruppen bedeckt. Das Labyrinth der Menhire am Ufer (und alle überlebenden Monster darin) bleibt unverändert, aber das Portal der Stürme ist verwirrt und zerstört, als hätte es 1500 Jahre lang regungslos gelegen. In gewisser Weise war es das auch; indem die Spielercharaktere den Brunnen der Träume aktivierten, haben sie das verlorene Wissen des Ordens des Sturms in die Welt zurückgebracht. In den kommenden Wochen und Monaten entdecken Gelehrte und Forscher auf der ganzen Welt nach und nach einen Teil dieses verlorenen Wissens wieder, das scheinbar magisch aus dem Nichts in alten Texten, staubigen Schriftrollen und sogar neuen Büchern erscheint und dieses Wissen oft in den Fluss des Textes integriert, als wäre es schon immer da gewesen. Ein Teil dieses Wissens bleibt bei den Spielercharakteren erhalten, und im Wormfood-Artikel der DRAGON 342 werden mehrere magische Gegenstände präsentiert, die sie auf der Grundlage dieses Wissens erforschen und herstellen können.

Leider ermöglicht die Rückkehr dieses Wissens in die Welt auch Dragotha und seinen Schergen, den Ort seines Phylakteriums zu erfahren. Diese

Entdeckung erfolgt bald, aber erst wenn die Spielercharaktere das nächste Abenteuer "Kings of the Rift" beginnen. Bis dahin haben sie die Chance auf Ruhe und Erholung verdient. Sobald sie "Kings of the Rift" beginnen, könnten solche Gelegenheiten zu nichts weiter als kostbaren Erinnerungen werden, denn das Zeitalter der Würmer steht wirklich bevor.

Anhang: NEUES MONSTER

Wild Watcher

Diese hohe, stolze Figur steht geschmückt in schimmernder Gossamer-Rüstung, mit einem Umhang aus bössartigen Brennesseln über seinen Schultern. Ein Halo aus wirbelnden Insekten umgibt seinen Kopf. Er führt eine böse, mit Widerhaken versehene Lanze in beiden Händen und vier Stangen fächern sich von den Rüstungsplatten über seinem oberen Rücken aus. Am Ende jeder Stange ist ein Banner angebracht, eines feurig rot mit leuchtend roten Flammen besetzt, ein anderes durchscheinend weiß, das eine Wolke von Wolkenstaub hinter sich herzieht, während es im Wind tanzt, ein drittes tiefbraun und rissig wie ausgedörrte Erde und das letzte blau wie das Meer an einem wolkenlosen Tag und schäumend mit Blasen.

Wilder Beobachter - HG 19

Immer Neutral Mittelgroßer Feenwesen

Init +12; Sinne Dämmerungssicht, Wahre Sicht;

Hören +34, Wahrnehmung +34

Aura Schwarmaura (10 ft., SG 32)

Sprachen Aquan, Auran, Gemeinsprache, Druidisch, Ignan, Sylvanisch, Terranisch

RK 38, BÜ 22, FF 26 (+12)

Gesch, +16 natürlich)

Trefferpunkte 325 (26 TW); Schnelle Heilung 10;

RK 15/Kalt eisen und Magie

Immunität Angst, Gift

Widerstand Säure 30, Kälte 30, Elektrizität 30, Feuer 30

SR 30

Ref +27, Will +20

Bewegungsrate 30 ft.

Nahkampf +5 schockierende Sturm Lanze +27/+22/+17

(1d8+17 plus 1d6 Elektrizität/19-20/x3)

GAB +13; Griff +21

Atk-Optionen: Kampftaktik, Verbessert

Entwaffnen, Verbessertes Stolpern

Spezialangriff Elementarstandards

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZL 19, +25 Reichweite)

Beliebig oft—bössartige Gestaltwandlung (SG 23), Baumhaut, Gasförmige Gestalt, Großer Magie

entzaubern, Große Unsichtbarkeit, Windstoß, Ohne Spuren, Pflanzenweg, Dornenmauer

3/Tag—beschleunigte Baumhaut, beschleunigte bössartige Gestaltwandlung (SG 23), Feuerschild, Insektenplage

1/Tag—Sturm des Blitzrufs (SG 23), Kommunikation mit der Natur, Kriechendes Verhängnis

Eigenschaften: STÄR 27, GE 34, KON 29, IN 20, WE 21, CH 27

Besondere Fähigkeiten: Gabe des Beobachters, Speer beschwören, Dornenumhang

Talente: Kampftaktik, Verbesserte Kritische Treffer (Speer), Verbessertes Entwaffnen, Verbesserte Initiative, Verbessertes Stolpern, Zauberähnliche Fähigkeit beschleunigen (Baumhaut, bössartige Gestaltwandlung), Fährte, Waffenfokus (Speer)

Fertigkeiten: Überreden +37, Konzentration +38, Diplomatie +41, Verstecken +41, Wissen (Natur) +36, Zuhören +34, Geräuschlos bewegen +41, Menschenkenntnis +34, Beobachten +34, Überleben +34, Purzeln +41

Lebensraum: Demiplane des Letzten Rückzugsortes

Organisation: Einzelgänger oder Gruppe (2-4)

Schatz: +5 schockierender Durchbruchspeer in Kongen-Thulnir; da die Druiden den Charakteren dieses Wissen kurz vor dem Kampf mitteilen (aber erst nachdem Lashonna gegangen ist - hätte sie nur noch ein paar Sekunden gewartet, bevor sie gegen Dragotha kämpft und den Ort gehört hätte, an dem das Phylakterium versteckt werden sollte, hätten sich die Ereignisse in der Zukunft tatsächlich ganz anders entwickelt), ist das eigentliche Ergebnis des Kampfes der Charaktere gegen die Untoten zweitrangig. Selbst wenn die Charaktere "getötet" werden, sterben sie nicht wirklich, da dies nur eine starke Vision ist. Tatsächlich sollten die Charaktere, wenn sie von den Untoten besiegt werden, noch besorgter darüber sein, was mit ihrer Welt geschehen könnte, wenn das Zeitalter der Würmer beginnt.

Während dieses Kampfes solltest du Lashonnas Kampf gegen Dragotha und seine Lakaien in den fernen Himmeln beschreiben. Gerade als die Spielercharaktere ihren eigenen Kampf beenden (ob siegreich oder nicht), sehen sie, wie Dragotha Lashonna einen tödlichen Schlag versetzt, woraufhin ihr Körper vom Himmel fällt und in den

Nebeln der Schlucht des Rift Canyons verschwindet.

Wie auch immer, sobald der Kampf vorbei ist (auf welche Weise auch immer), erleben die Spielercharaktere erneut einen schmerzhaften Strudel, als sie nach Tilagos Island zurückkehren. Wieder werden ihre Wunden geheilt und ihre Zauber wiederhergestellt (tote Spielercharaktere werden wieder zum Leben erweckt, ohne Erfahrungsverlust, so als ob sie wirklich auferstanden wären). Doch das Tilagos Island, zu dem sie zurückgekehrt sind, unterscheidet sich deutlich von dem, von dem sie aufgebrochen sind.

Ad-hoc-Erfahrungspunkte: Vergib für diese Begegnung keine Erfahrungspunkte wie üblich. Wenn die Spielercharaktere alle Untoten besiegen, verleihe ihnen einen Erfahrungspunktebonus von HG 20. Wenn sie im Kampf fallen, verleihe ihnen eine storybezogene Belohnung von HG 15 für das Erlernen des Ortes von Dragothas Phylakterium.

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Nachdem die Spielercharaktere aus der "Vision" erwacht sind, die durch den Brunnen der Träume ausgelöst wurde, sind sie mit den Informationen ausgestattet, um mit dem zehnten Teil des Abenteuerpfads "Zeitalter der Würmer" zu beginnen. Sie wissen, dass Dragothas Phylakterium an einem Ort namens Kongen-Thulnir verborgen ist. Doch Tilagos Island, so wie sie es kannten, existiert nicht mehr. Als sie aus ihrer Vision zurückkehren, befinden sie sich auf der materiellen Ebene und stehen auf einer unscheinbaren, kargen Insel im Nyr Dyv. Die Stürme, die die Insel umgaben, sind verschwunden, und die kahlen Felsen sind mit Gras und einigen Baumgruppen bedeckt. Das Labyrinth aus Menhiren am Ufer (und alle überlebenden Monster) bleibt unverändert, aber das Portal der Stürme ist verwittert und zerstört, als wäre es 1.500 Jahre lang untätig gewesen. In gewisser Weise war es das auch; indem die Spieler den Brunnen der Träume aktiviert haben, haben sie das verlorene Wissen des Ordens des Sturms wiederhergestellt. In den kommenden Wochen und Monaten entdecken Gelehrte auf der ganzen Welt langsam wieder einige dieser verlorenen Weisheiten, die scheinbar magisch aus dem Nichts in alten Texten, staubigen Schriftrollen und sogar neuen Büchern auftauchen und dieses Wissen oft nahtlos in den Textfluss einbinden, als wäre es schon immer da gewesen. Ein Teil dieses Wissens wird von den Spielercharakteren behalten, und in der Wormfood-Kolumne der DRAGON-Ausgabe Nr. 342 werden mehrere magische Gegenstände detailliert präsentiert, die sie basierend auf diesem Wissen erforschen und erschaffen können.

Leider ermöglicht die Rückkehr dieses Wissens in die Welt auch Dragotha und seinen Lakaien, den Ort seines Phylakteriums zu erfahren. Diese Entdeckung erfolgt bald, aber erst, wenn die Spielercharaktere das nächste Abenteuer beginnen: "Kings of the Rift". Bis dahin haben sie die Chance auf Ruhe und Erholung verdient. Sobald sie "Kings of the Rift" beginnen, könnten solche Gelegenheiten zu nichts anderem als kostbaren Erinnerungen werden, denn das Zeitalter der Würmer steht wirklich bevor.

Anhang: NEUES MONSTER

Wild Watcher

Diese hohe, stattliche Gestalt steht in schimmernder Gossamer-Rüstung da, mit einem Umhang aus böartigen Nesseln, der über seine Schultern drapiert ist. Ein Halo aus wirbelnden Insekten kreist um seinen Kopf. Er führt eine böse Stachellanze in beiden Händen und vier Stangen breiten sich von den Rüstungsplatten über seinem oberen Rücken aus. Am Ende jeder Stange ist ein Banner angebracht: eines feurig rot, umrandet von leuchtenden roten Flammen, ein anderes durchscheinend weiß, hinterlässt eine Spur von Wolken, während es im Wind tanzt, ein drittes tiefbraun und rissig wie ausgedörrte Erde und das letzte blau wie das Meer an einem wolkenlosen Tag und schäumend mit Blasen.

Wilder Beobachter (Wild Watcher) CR19

Immer neutral, mittelgroßes Feenwesen

Initiative +12; Sinne Dämmerungssicht, Wahres Sehen; Wahrnehmungen +34, Beobachten +34

Aura Schwarmaura (10 ft., SG 32)

Sprachen Aquanisch, Auranisch, Gemeinsprache, Druidisch, Ignanisch, Sylvanisch, Terranisch

RK 38, BÜ 22, FF 26 (+12 Geschicklichkeit, +16 natürliche Rüstung)

TP 325 (26 TW); Schnelle Heilung 10; SG 15/Kaltes Eisen und Magie

Immun gegen Furcht, Gift

Widerstandsfähigkeiten Säure 30, Kälte 30, Elektrizität 30, Feuer 30; SR 30

ZÄH +17, REF +27, WIL +20

Bewegungsrate 30 ft.

Nahkampf +5 stoßende Speer +27/+22/+17 (1W8+17 plus 1W6 Elektrizität/19-20/x3)

GAB +13; Kampfmanöver +21

Angriffsoptionen Kampfmanöver, Verbesserter Entwaffnen, Verbessertes Zu-Boden-Bringen

Besondere Angriffe Elementarstandards

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 19., +25 Fernkampfberührung)

Beliebig oft - Böse Verwandlung (SG 23), Baumhaut, Gaseform, Großes Magie bannen, Große Unsichtbarkeit, Windstoß, Unsichtbarer Durchgang, Pflanzenweger, Dornenwand

3/Tag - Schnelle Baumhaut, Schnelle Böse Verwandlung (SG 23), Feuerbarriere, Insektenplage

1/Tag - Ruf des Sturmblitzes (SG 23), Kommunikation mit der Natur, Schleichendes Verhängnis

Attribute ST 27, GE 34, KON 29, IN 20, WE 21, CH 27

Besondere Eigenschaften Gabe des Beobachters, Speerbeschwörung, Dornenumhang

Talente Kampfmanöver, Verbesserte Kritische Treffer (Speer), Verbesserter Entwaffnen, Verbesserter Initiative, Verbessertes Zu-Boden-Bringen, Schnelle Zauberähnliche Fähigkeit (Baumhaut, Böse Verwandlung), Fährte, Waffenfokus (Speer)

Fertigkeiten Schauspielerei +37, Konzentration +38, Diplomatie +41, Verstecken +41, Wissen (Natur) +36, Wahrnehmungen +34, Leise Bewegen +41, Menschenkenntnis +34, Beobachten +34, Überleben +34, Akrobatik +41

Umgebung: Demiplane of Last Resort

Organisation: Einzelgänger oder Gruppe (2-4)

Schatz: +5 stoßender Speer

Aufstieg: Durch Charakterklasse

Elementarstandards (ÜF): Jeder wilde Beobachter trägt vier Elementarstandards auf seinem Rücken, von denen jeder einem der Elemente entspricht. Jedes Banner gewährt dem wilden Beobachter verschiedene Vorteile, solange er es trägt. Das Luftbanner gewährt Elektrizitätsresistenz 30 und die Fähigkeit, einmal pro Tag einen beschleunigten Luftgang als zauberähnliche Fähigkeit zu wirken. Das Feuerbanner gewährt Feuerresistenz 30 und die Fähigkeit, einmal pro Tag einen beschleunigten Flammenstoß als zauberähnliche Fähigkeit zu wirken. Das Wasserbanner gewährt Kälteresistenz 30 und die ständige Fähigkeit, unter Wasser zu atmen. Das Erdbanner gewährt Säureresistenz 30 und die Fähigkeit, einmal pro Tag Steinhaut als zauberähnliche Fähigkeit zu wirken. Zauberähnliche

Fähigkeiten funktionieren auf Zauberstufe 19.

Gabe des Beobachters (ÜF): Ein wilder Beobachter kann einer anderen Kreatur einen oder mehrere seiner Banner überlassen, um diese Kreatur in der Verteidigung der natürlichen Welt zu unterstützen. Der Empfänger des Banners muss es entweder in der Hand halten oder auf dem Rücken tragen (im Umhang-Slot), um von seinen Vorteilen zu profitieren. Nur ein wilder Beobachter kann mehrere Standards auf seinem Rücken tragen. Ein Beobachter kann nicht gezwungen werden, seine Gabe des Beobachters durch magische Mittel oder Einschüchterung zu gewähren, aber wenn ein Beobachter in einer Wette oder durch eine gebrochene Vereinbarung gefangen ist, kann er widerwillig ein Banner abgeben. Ein geschenktes Banner bleibt im Besitz der Kreatur, solange es der wilde Beobachter will; er kann das Banner jederzeit als Freie Aktion zurückfordern, wobei das Banner über jede Entfernung zum wilden Beobachter zurückkehrt. Wenn der wilde Beobachter getötet wird, kann die Kreatur, die das Geschenk erhalten hat, das Banner unbegrenzt behalten, aber wenn sie versucht, es weiterzugeben oder zu verkaufen, wird das Banner zerstört.

Speer beschwören (ÜF): Ein Beobachter kann als Sofortmaßnahme (eine Freie Aktion, die er einmal pro Runde ausführen kann, auch wenn er nicht an der Reihe ist) einen +5 stoßenden Speer in seinen Händen beschwören. Dieser Speer ist real, solange er Kontakt mit dem wilden Beobachter hat; sobald er ihn loslässt, verschwindet er. Mit dem Speer eines wilden Beobachters können Abwehr- oder Stolperangriffe ausgeführt werden, gewährt jedoch keinen zusätzlichen Bonus auf diese Würfe.

Schwarmaura (ÜF): Ein wilder Beobachter ist ständig von einem Schwarm fliegender Ungeziefer umgeben. Jeder innerhalb von 3 m um einen wilden Beobachter muss einen SG-32-Stärke-Rettungswurf ablegen, um nicht für 1 Runde Übelkeit zu empfinden. Alle Kreaturen, die ihren Zug innerhalb von 3 m um einen wilden Beobachter beginnen, erleiden 3W6 Punkte Schaden, wenn sie den beißenden und stechenden Insekten ausgesetzt sind. Ein wilder Beobachter ist immun gegen Schwarm-Schaden und kann sich ohne Angst vor Verletzungen oder Ablenkungen durch Schwärme bewegen. Der SG für den Rettungswurf basiert auf der Konstitution.

Dornenumhang (AEx): Der aus gewobenen Dornen, Brombeeren und Nesseln bestehende Umhang, der einen wilden Beobachter umgibt, besitzt ein eigenes Leben und dient dem Beobachter jederzeit gewissenhaft. Jede Kreatur, die einen Nahkampfangriff gegen den Beobachter ausführt, wird automatisch einem Entwaffnungsversuch des wilden

Beobachters unterzogen. Darüber hinaus schnappt der dornige Umhang Pfeile und andere kleine Projektile sowie geworfene Waffen aus der Luft und schleudert sie zurück auf den Angreifer. Der Umhang führt Entwaffnungsversuche und Fernangriffe mit den Nahkampf- und Fernkampf-Bonuswerten des wilden Beobachters durch. Er kann pro Runde nur einmal pro Charakter einen Entwaffnungsversuch durchführen oder einen zurückgeschleuderten Fernwaffenangriff ausführen und versucht dies immer mit dem ersten Angriff des Charakters.

Wahre Sicht (ÜF): Der wilde Beobachter steht kontinuierlich unter dem Einfluss von wahrer Sicht. Dieser Effekt kann nicht aufgehoben werden.

Wilde Beobachter waren einst die letzten überlebenden Mitglieder des druidischen Ordens des Sturms. Sie verwandelten sich in ihre neue, feenhafte Inkarnation, als sie ihre letzte große Magie einsetzten, um Tilagos Island aus der materiellen Ebene zu entfernen und zu den unsterblichen Hütern der resultierenden Demiplane of Last Resort zu werden.

Wilde Beobachter sind gefährliche Gegner, die keine Furcht kennen und niemals zögern, sich ihren Feinden oder denen, die Last Resort bedrohen, entgegenzustellen. Die seltsame Rüstung, die sie tragen, ist tatsächlich ihr äußeres Fleisch und fließt mit unnatürlicher Anmut und Leichtigkeit, wenn sie sich bewegen. Wilde Beobachter sind brillante Taktiker und erfahrene Krieger, die danach streben, die Ressourcen ihrer Feinde in der Schlacht zu teilen, um sie leicht zu besiegen. Gegen schwächere Feinde genießt ein wilder Beobachter es, Eindringlinge zu demütigen, anstatt sie zu töten, und schickt sie lebendig davon, um anderen potenziellen Verletzern des Territoriums des Beobachters eine warnende Botschaft zu übermitteln.

Im Nahkampf greifen wilde Beobachter mit ihren langen Speeren an und verwenden "Verbesserten Sturzangriff", um Feinde zu stürzen und sie zu durchbohren. Gegen fernkampfstarke Gegner verlassen sie sich auf ihre gefährliche Auswahl an zauberähnlichen Fähigkeiten. Wenn sie es mit besonders gefährlichen Feinden zu tun haben, nutzt ein wilder Beobachter "Kampfexpertise" voll aus, um seine Rüstungsklasse zu erhöhen.

Nicolas Logue ist ein Mönch s/Thespian 5/Freiberuflicher Schriftsteller 5 und lebt auf der wilden Insel Oahu. Als nächstes würde er gerne eine Prestigeklasse erreichen, ein lukrativer Angestellter wäre schön, aber er ist sich nicht sicher, ob er die Voraussetzungen erfüllt. In der Zwischenzeit amüsiert sich Nicolas damit, Jingju aufzuführen, Bühnenkämpfe zu

choreografieren und Schauspielkurse an der Universität von Hawai'i zu unterrichten.

Akt 10. Die Könige des Risses

@ BY GREG A. VAUGHAN,

@ BY JOACHIM BARRUM, STEVE PRESCOTT, AND EVA WIDERMANN |

® BY ROBERT LAZZARETTI,

AGE OF WORMS CALLIGRAPHY BY DARLENE.

ADVENTURE PATH | HIGH-LEVEL (13TH-20TH) , DUNGEON CRAWL,

Die Riss-Schlucht ist eine Narbe mitten durch das Banditenkönigreich, eine gewaltige Kluft, über 200 Meilen lang und an manchen Stellen mehr als eine Meile tief. Wie oder warum sie entstanden ist, bleibt ein Rätsel, aber die ursprünglichen Bewohner sind durch die Überreste ihrer Häuser und Siedlungen bekannt. Die alten Steinjotunen, die Steinriesen, einst in großen Festungen in den Höhlen, die die Wände des Risses durchziehen, lebten, und diejenigen, die mutig genug sind, die schattigen Tiefen der Schlucht zu erkunden, können immer noch massive Grabhügel sehen, die von diesen rätselhaften Vorfahren zurückgelassen wurden. Doch Riesen waren nicht die einzigen, die sich hier niederließen. Eine solche Gruppe war der mittlerweile vergessene druidische Orden des Sturms, und ihre atemberaubende Stadt Kongen-Thulnir verbirgt einen Schatz, der das Schicksal der Welt entscheiden könnte.

"Könige des Risses" ist ein DUNGEONS & DRAGONS-Abenteuer, das für vier Charaktere auf der 18. Stufe ausgelegt ist. Es ist auch das zehnte Kapitel des "Age of Worms"-Abenteurpfads, einer kompletten Kampagne, bestehend aus 12 Abenteuern, mehreren "Hintergrund"-Artikeln, um Spielleitern bei der Durchführung der Serie zu helfen, und einigen Poster-Karten von wichtigen Orten. Ihre Charaktere werden im Laufe dieses Abenteuers auf die 19. Stufe aufsteigen und sollten bereits auf dem Weg zur 20. Stufe sein, wenn sie Dragothas Phylakterium erlangen. Für zusätzliche Unterstützung bei der Durchführung dieser Kampagne, schauen Sie sich die monatlichen "Wormfood"-Artikel von Dracon an, eine Serie, die zusätzliches Material bietet, um Spielern das Überleben im "Age of Worms" zu ermöglichen. Bevor die Charaktere nach Kongen-Thulnir reisen, möchten sie vielleicht etwas Zeit für Recherche und das Herstellen von magischen Gegenständen aufwenden, insbesondere wenn sie "Die Bibliothek der letzten Zuflucht" durchgespielt haben, da sie am Ende dieses Abenteuers von den verlorenen Lehren des Ordens des Sturms erfahren. Ausgabe Nr. 342 von DRAGON enthält mehrere magische Gegenstände, die die Charaktere mit Hilfe von Item Creation-Fähigkeiten

herstellen können und in das Mythos der "Age of Worms"-Kampagne passen.

Natürlich können Sie "Könige des Risses" auch als eigenständiges Abenteuer oder sogar als Teil einer Kampagne nach Ihrem eigenen Entwurf durchführen.

Abenteuerhintergrund

Das Zeitalter der Würmer rückt näher. Nach mehreren Jahrhunderten des unsterblichen Schlafs ist der untote Drache Dragotha aus seinem Versteck aufgetaucht und kehrte zur Wurmkrabbel-Spalte zurück, wo er arbeitet, um die Wiederkehr des Wurmgottes Kyuss herbeizuführen. Seine Diener verteilen sich weit und breit und suchen nach dem einen Gegenstand, der seine Unverwundbarkeit und sicheren Triumph besiegeln könnte – seinem lange verlorenen Phylakterium.

Vor etwa 1.500 Jahren wurden Kyuss' Kräfte von einer Gruppe von Druiden, bekannt als der Orden des Sturms, besiegt. Indem sie Dragothas Phylakterium stahlen und es in der Zitadelle der Wehklagenden Drachen in der Felsenfestungstadt Kongen-Thulnir versteckten, zwangen sie den Drakolich, das Schlachtfeld zu verlassen und sich zurückzuziehen. Seine Aufgabe des Kyuss-Armeen in einem entscheidenden Moment des Konflikts führte zur Wende im Krieg und der Wurmgotte wurde zurück in sein nächtliches Gefängnis tief in der Wurmkrabbel-Spalte gezwungen.

Aber obwohl Kyuss besiegt war und Dragotha aus Feigheit geflohen war, überlebten viele Agenten des Wurmgottes und des Drakolichs. In den nächsten Jahren reduzierte ihr unerbittlicher Angriff auf den Orden des Sturms die Stärke der Druiden auf einen armseligen Schatten ihrer einstigen Macht. Gezwungen, die Betreuung von Kongen-Thulnir einem verbündeten Stamm von Steinriesen zu überlassen, flohen die überlebenden Druiden auf die Insel Tilagos, wo sie eine mächtige Magie webten, um ihr Wissen vor ihren Feinden zu verbergen.

In den folgenden Jahrhunderten verblasste die Erinnerung an den Orden des Sturms, aber die Anwesenheit der Riesen in Kongen-Thulnir tat dies nicht. Mit jeder Generation wurde ihre Aufgabe, die Phylakteriumskammer zu bewachen, von Befehlen zu

Tradition und von Tradition zu Glauben. Andere Riesen kamen nach Kongen-Thulnir, manche in friedlicher Absicht, andere um Krieg zu führen. Die Kontrolle über die Ruinen wechselte im Laufe der Jahrhunderte dutzendfach, aber die magischen Barrieren und mystischen Aura, die der Orden des Sturms hinterlassen hatte, blieben bestehen. Jeder neue Stamm von Riesen, der Kongen-Thulnir für sich beanspruchte, betrachtete die Zitadelle der Wehklagenden Drachen als ihre Verantwortung. Sie wussten nicht, was sich im inneren Gewölbe der Zitadelle befand, aber sie wussten, dass es ihre Pflicht war, es zu schützen.

Heute wird Kongen-Thulnir von einem sterbenden König namens Achaiame Silberauge regiert. Mit seinem schwindenden Leben beginnen die Riesenfraktionen in der Stadt auseinanderzubrechen, da jede von sich selbst als rechtmäßigen Erben von Achaiames Krone betrachtet wird. Schlimmer noch, als die Charaktere am Ende von "Die Bibliothek der letzten Zuflucht" das Wissen um das verborgene Geheimnis der Zitadelle der Wehklagenden Drachen befreiten, kehrte dieses Wissen in die Welt zurück. Dragotha erfuhr, dass sein Phylakterium irgendwo in den Ruinen verborgen ist, und als die Charaktere ankommen, befinden sie sich mitten in einem Krieg zwischen Drachen und Riesen.

Abenteuerzusammenfassung:

Nachdem sie erfahren haben, wo Dragothas Phylakterium versteckt ist, kommen die Charaktere kurz nach einem Angriff von Dragotha entsandten Drachen auf die zerstörte Stadt Kongen-Thulnir an. Kurz nach ihrer Ankunft werden sie von einem der Kommandanten von Dragotha, dem teuflischen grünen Drachen Necrozyte, angegriffen. Nach diesem Kampf treffen sie auf ein bekanntes Gesicht - den geheimnisvollen Erzähler aus "Der Fürst der Roten Hand".

Von dort aus erkunden die Charaktere Kongen-Thulnir, bis sie herausfinden, dass der wahrscheinlichste Aufenthaltsort des Phylakteriums unter der imposanten Zitadelle der Wehklagenden Drachen liegt. Um die Phylakteriumskammer zu öffnen, müssen die Charaktere zwei Schlüssel

wiederfinden (einen, der von einem Feuerriesen in der Zitadelle gehalten wird, und den anderen, der in einer widerlichen Höhle namens der Aasgrube versteckt ist). Mit beiden Schlüsseln öffnen die Charaktere die Kammer und müssen einen finalen Angriff des Anführers der Drachenbelagerung, dem roten Drachen Brazzemal, überleben.

Abenteueransätze:

"Könige des Risses" ist ein Abenteuer mit schnellem Zugriff und Raub; es wird nicht erwartet, dass die Charaktere jeden Teil von Kongen-Thulnir erkunden. Daher ist es recht einfach, das Abenteuer umzuwandeln, wenn Sie es nicht im Rahmen des Age of Worms durchführen. Ändern Sie einfach Dragothas Phylakterium in einen anderen mächtigen Gegenstand oder ein Objekt, das die Charaktere suchen, und der Rest des Abenteuers kann wie geschrieben ablaufen. Vielleicht beauftragt Manzorion, Prinz Zeech oder ein ähnlich mächtiger NSC in Ihrer Kampagne die Charaktere, diesen Gegenstand wiederzubeschaffen, oder vielleicht wollen sie ihn nur für sich selbst haben.

Teil 1: Die Stadt der Könige

Am Ende von "Die Bibliothek der letzten Zuflucht" erfahren die Charaktere, dass die Druiden Dragothas Phylakterium an einem Ort namens "Kongen-Thulnir" versteckt haben. Ein Wissen (Geographie) oder bardisches Wissen-Wurf mit SG 30 reicht aus, damit ein Charakter Geschichten und Gerüchte über diese Ruinenstadt erinnert, die in die nördliche Klippenwand des Risskanons gebaut wurde. Wenn keiner der Charaktere diesen Wurf schafft, können sie Weisen, Bibliotheken oder Wahrsagemagie konsultieren, um die Bedeutung des Namens zu erfahren. In der Stadt Alhaster kann der Barde Miomay den Charakteren Legenden erzählen, wie die Riesenstämme des Risskanons Kongen-Thulnir als einen ihrer angestammten Heimatorte betrachten. Ebenso enthält die Bibliothek des Scharlachroten Turms von Wee Jas Bücher, die über den Standort und die Geschichte von Kongen-Thulnir berichten. Die Charaktere könnten überrascht sein, Verweise auf den Orden des Sturms in einigen dieser Bücher zu finden, einschließlich einiger, die von ihrer Allianz mit den Riesen der Stadt sprechen. Die Besitzer dieser Bücher sind verwirrt und schockiert, wenn ihnen diese Passagen gezeigt werden, denn sie erinnern sich nicht daran, dass diese Passagen zuvor dort waren - das Wissen, das die Charaktere aus dem Brunnen der Träume freigesetzt

haben, ist ihnen direkt vor der Nase zurückgekehrt.

Wenn die Charaktere vor ihrer Reise in den Risskanon nach Alhaster zurückkehren, stellen sie fest, dass zwei Personen die Stadt verlassen haben. Lashonna ist nirgendwo zu finden, und ihr Herrenhaus ist fest verschlossen und stark bewacht; die Wachen sagen nur, dass sie sich vorübergehend versteckt, um der Aufmerksamkeit ihrer Feinde zu entgehen. Wenn es den Charakteren gelingt, die unfreundlichen Wachen hilfsbereit zu stimmen und wenn sie zuvor Lashonna besucht haben, versichern ihnen die Wachen, dass sie sich melden wird, sobald sie kann, aber dass sie jetzt ihre Mission fortsetzen sollen (die Wachen wissen, dass die Charaktere an einer wichtigen Angelegenheit für ihre Herrin arbeiten, kennen aber nicht die genauen Details).

Charaktere, die sich an den merkwürdigen kleinen Barden erinnern, der Prinz Zeech gedient hat, können ihn ebenfalls um Rat suchen. Leider ist der düstere Erzähler nirgendwo zu finden, und sein plötzliches Verschwinden hat Zeech in eine solche Stimmung versetzt, dass sein Stab zitternd und bleich die Tage verbringt und alle Besucher zu ihrer eigenen Sicherheit abweist. Die Art und Weise, wie die SC nach Kongen-Thulnir gelangen, liegt bei ihnen. Kongen-Thulnir befindet sich im berühmten Rift Canyon, etwa 190 Meilen nordnordöstlich von Alhaster. Der Rift Canyon selbst ist ein gewaltiger Canyon, der sich über mehr als 180 Meilen von Ost nach West durch das Herz der Bandit Kingdoms erstreckt. Eine felsige Einöde umgibt den Rift auf allen Seiten, und Flüsse fließen in die unzähligen Gruben und Höhlen, die seine Tiefen durchlöchern. Die gesetzlosen Bewohner der nahegelegenen Siedlungen haben den Rift Canyon seit vielen Jahren als Zuflucht vor ihren Feinden genutzt, doch selbst sie haben den Canyon nicht vollständig erforscht. Der Canyon ist oft von dichtem Nebel umhüllt und von seltsamen Monstern befallen, aber im Moment sollten sich die SC auf die oberen Teile des Rifts und auf die Ruinen von Kongen-Thulnir konzentrieren.

Sie sollten die folgende Beschreibung von Kongen-Thulnir entsprechend anpassen, basierend auf der Methode, mit der die SC zum ersten Mal an den Ort gelangen.

Eine trockene Einöde, unterbrochen nur durch gelegentliche Felsformationen oder Hainen von Buscheichen, erstreckt sich in alle Richtungen bis zum Horizont, außer einer. In diese Richtung fällt das Land in den immensen Abgrund des Rift Canyon ab. Er erstreckt sich so weit das Auge reicht nach Osten und Westen, eine verblüffende Wunde im Angesicht der Welt. Der Wind, der über die seltsamen Felsformationen weht, die auf

den Rändern des Canyons sitzen, erzeugt einen hohlen klagenden Klang.

Etwa hundert Fuß unterhalb der Klippe liegt eine immense Ruinenstadt aus Stein in einer weiten, offenen Höhle. Hunderte mehrstöckige Gebäude und Türme erheben sich in dieser Höhle und bilden eine vertikale Stadtsilhouette aus Türmen, Wehranlagen und Steinbrücken. Felsige Türme, die bedrohlich aus dem Gesicht der Klippen herausragen, erheben sich vor der Stadtsilhouette. Einige dieser Türme sind kahl und nur von seltenem Buschwerk oder Felsformationen gekrönt, aber zwei tragen eigene große Burgen und sind über schlanke Steinbrücken mit der Hauptstadt verbunden. Rauch steigt aus verschiedenen Teilen der Ruinenstadt auf, und viele Gebäude sind kürzlich beschädigt oder zerstört worden. Die Quelle dieser Zerstörung ist offensichtlich, denn die Stadt Kongen-Thulnir wird von Drachen belagert.

Solange sich die Charaktere in sicherer Entfernung aufhalten, können sie die Drachenbelagerung relativ sicher beobachten. Bald sollten sie auch Riesen in den Ruinen aktiv sehen, die manchmal die verschiedenen Belagerungsmaschinen bedienen, die die Ruinen verteidigen, und zu anderen Zeiten Schutz suchen. Sobald die SC sich Kongen-Thulnir nähern, sollten Sie unbedingt erwähnen, wie Drachen in der Ferne fliegen und andere Teile der Stadt angreifen. Dadurch sollten die SC nervös werden, und schließlich bemerken die Drachen selbst sie. Die Angriffe der Drachen auf die SC werden in Ereignis 3 detailliert beschrieben.

Kongen-Thulnir - Merkmale:

Von den antiken Steinriesen erbaut, wurde Kongen-Thulnir in großen Höhlen an den nördlichen Klippen des Rift errichtet, um einen einfachen Zugang durch Feinde zu verhindern. Die mehrstöckigen Gebäude der Stadt vermischen sich mit den Wänden der Kliffhöhle und untereinander zu einem verwirrenden Labyrinth aus Gassen, Treppen, Türen und Wänden in einer enormen Größenordnung. Die Oberseite der oberen Stadt-Höhle liegt 100 Fuß unterhalb des Klippenrandes, während der Grund des Canyons 1.000 Fuß tiefer liegt.

Der Orden des Sturms wählte Kongen-Thulnir als Ort, um das Phylakterium von Dragotha zu verstecken, weil ihre Allianz mit den dort lebenden Steinriesen geheim war und weil der Ort selbst äußerst verteidigungsfähig war. Bevor sie das Phylakterium stahlen, errichteten die Druiden die Zitadelle der Weinenden Drachen, um die Kammer zu schützen, die zur Phylakteriumskammer werden sollte. Darüber hinaus webten sie einen mächtigen Zauber über die gesamte Stadt, ähnlich einem Geas, der die Riesen unterbewusst dazu zwang, die Kammer für immer zu

bewachen. Leider starb die Kultur der Steinriesen von Kongen-Thulnir innerhalb weniger Jahrhunderte aus und wurde von einem barbarischeren Stamm von Hügelryesen besiegt. Im Laufe der kommenden Jahrhunderte wurde Kongen-Thulnir ein traditioneller umkämpfter Boden für die Riesenstämme des Rift Canyon, wobei die Herrschaft über die Stadt einmal oder zweimal im Jahrhundert wechselte, wenn neue Stämme die alten ersetzten. Doch für alle Stämme, die Kongen-Thulnir besessen haben, spürten sie die Anziehungskraft der alten druidischen Magie und den Wunsch, die Zitadelle des Weinenden Drachen zu schützen. Weitere Details zu dieser magischen Barriere finden Sie auf der nächsten Seite.

Die Gebäude von Kongen-Thulnir bestehen hauptsächlich aus 1 m dicken Mauern aus hochwertigem Mauerwerk, obwohl sie an einigen Stellen an die Höhlenwände angrenzen oder tatsächlich in den Felsen eingelassen sind. Die Dächer bestehen ebenfalls aus demselben Mauerwerk und werden von Balken aus versteinertem Holz gestützt, die aus den Wänden ragen. Die Decken sind 6 m hoch. Die Türen bestehen aus robustem Holz, sind fünf 3 m hoch und sechs Zoll dick. Die meisten dieser Türen können mit Schiebebalken verschlossen werden, die relativ einfach zu öffnen sind. Aufgrund des Gewichts dieser Türen erfordert jede von ihnen einen Stärke-Wurf (SG 15), um geöffnet zu werden.

Hochwertiges Mauerwerk (Wände und Dächer): 1 m dick; Härtegrad 8; TP 270; Bruch SG 50, Kletter SG 20.

Robuste Holztür: 6 Zoll dick; Härtegrad 5; TP 60; Bruch SG (verschlossen) 32; Schloss knacken SG 25.

~

Physische Verteidigungen

Mit seiner langen Geschichte der Kriegsführung haben die Bewohner von Kongen-Thulnir mehrere spezielle Verteidigungen entwickelt, um die natürlichen Verteidigungen der Stadt zu verstärken. Die Hauptwaffen sind Ballisten und schwere Katapulte (beschrieben auf den Seiten 99-100 des "Dungeon Master's Guide"), die sowohl normale Munition als auch die unten beschriebene spezielle Munition verwenden.

Kriecherladungen: Diese abgetrennten Köpfe von Aasfresserkriechern wurden von ihren Tentakeln befreit und die Öffnungen zugenäht. Sie wurden ausgehärtet und zu hohlen Schalen verarbeitet, die ihre Steifigkeit bewahren und beim Aufprall auf eine feste Oberfläche oder Kreatur leicht zerbrechen. Jede Kriecherladung enthält einen großen Vorrat an Kontaktgift aus Aasfresserkriecher-Gehirnsaft. In Jutesäcken

gebündelt und als Fernberührungsangriffe aus Katapulten abgefeuert, wird eine Kreatur, die von einer dieser Ladungen getroffen wird, mit destilliertem Kontaktgift besprüht und muss einen Rettungswurf gegen SG 24 machen, um nicht für 2W4 Runden gelähmt zu werden (der SG dieses Rettungswurfs wird aufgrund der Menge des Gifts, das bei dem Angriff involviert ist, erhöht).

Spannseile: Schwere Stahlketten sind an strategischen Stellen in der Stadt gespannt und an Teilen der Klippenwand verankert. Diese Ketten sind bemalt, um der Farbgebung des Steins der Stadt und der Klippen zu entsprechen. Von den Ruinen aus sind die Spannseile tagsüber leicht zu erkennen, wenn sie sich gegen den Himmel abheben. Nachts oder bei Annäherung an die Stadt aus der Luft sind sie jedoch viel schwerer zu erkennen. Ein Beobachtungswurf (SG 25) ermöglicht es einem fliegenden Wesen, ein Spannseil zu bemerken, bevor es darauf trifft. In diesem Fall kann es einen Reflex-Rettungswurf gegen SG 20 machen, um zu vermeiden, gegen das Seil zu fliegen. Ein fliegendes Wesen, das ein Spannseil trifft, erleidet 1W6 Schadenspunkte pro 3 m seiner Fluggeschwindigkeit. Jedes fliegende Wesen, das Schaden durch ein Spannseil erleidet, muss einen Reflex-Rettungswurf gegen SG 20 machen oder in dieser Runde nicht weiter fliegen können - wenn die Kreatur nicht schweben kann, fällt sie.

Schwere Harpunen: Diese breitklingigen, widerhakigen Speere werden von Ballisten abgefeuert und verursachen Schaden wie normale Ballistenbolzen. Bei einem Treffer bleiben sie in einem Gegner stecken, der einen Reflex-Rettungswurf (SG 10 + der verursachte Schaden) nicht besteht. Eine mit einer Harpune getroffene Kreatur kann sich nur mit halber Geschwindigkeit bewegen und muss einen Konzentrationswurf gegen SG 15 machen, um Zauber zu wirken. Die Harpunen haben eine angebrachte Kette, die an einem Felsenpunkt an einer nahegelegenen Klippenwand verankert ist und sich löst, wenn sie scharf gezogen wird (zum Beispiel von einem harpunierten Drachen). Sobald sie gezogen wird, bricht der 10.000 Pfund schwere Felsbrocken frei und fällt, erhöht die Last des Wesens und verringert seine bereits reduzierte Fluggeschwindigkeit weiter, was dazu führt, dass es in die darunter liegende Schlucht stürzt. Eine intelligente, harpunierte Kreatur kann eine steckengebliebene Harpune als Vorrund-Aktion entfernen, wenn sie zwei freie Hände hat. Dies verursacht Schaden in Höhe des durch den ersten Harpunenstoß verursachten Schadens, obwohl ein Heilkundewurf gegen SG 15 bei der Entfernung diesen zusätzlichen Schaden aufhebt.

Magische Verteidigungen:

Die alte Abwehr, die von dem Orden des Sturms über die Stadt gelegt wurde, bewirkt, dass diejenigen, die in der Region leben (oder dort geboren werden), eine starke Abneigung gegen alles Drakonische entwickeln und ein ebenso starkes Verlangen haben, die Zitadelle der Weinenden Drachen vor Invasionen zu schützen. Diese Effekte haben im Laufe der Jahrhunderte etwas nachgelassen, so dass einige der in der Region geborenen Riesen dieses magische Mandat nicht besitzen - dies ist eine der Hauptursachen für die ständigen Kämpfe zwischen den Stämmen in der Region.

Die Abwehr unterdrückt auch die Wahrsage-Magie innerhalb des Gebiets von Kongen-Thulnir. Ein Zauber dieser Schule, der innerhalb der Stadt oder von außerhalb der Stadt gegen ein Ziel innerhalb der Stadt gewirkt wird, hat eine Chance zu scheitern. Der Zauberer muss einen Zauberkundewurf gegen SG 30 machen, damit der Zauber gelingt.

Die Riesen von Kongen-Thulnir:

Hunderte einzelne Riesen und Menschlicheroiden nennen die Stadt Kongen-Thulnir ihr Zuhause. Die meisten entsprechen den Standardbeispielen ihrer Rassen im Monster Manual. Einzigartige Individuen werden im Abenteuer detailliert beschrieben, wenn sie begegnet werden.

Aktuell herrscht der riesige Wolkenriese Achaimé Silvereye über die Stadt, doch seine Zeit neigt sich dem Ende zu. Der angesehene Riese liegt im Sterben, und die verschiedenen Stämme, die er unter seiner Herrschaft vereint hatte, zerfallen. Heute gibt es drei Riesenfraktionen in Kongen-Thulnir, von denen jede davon überzeugt ist, dass sie das Recht haben, die Herrschaft über die Stadt zu erben, und dass die anderen beiden Stämme unterdrückt werden sollten. Diese drei Stämme werden im Folgenden näher beschrieben.

Khargakhan (Riftlords): Die Khargakhan sind die loyalen Anhänger von Kongen-Thulnir, Hügelryesen und Feuerriesen, die trotz des voranschreitenden Alters des Wolkenriesen Achaimé Silvereye dem König des Risses treu bleiben. Seit der ehemalige Unterhändler der Khargakhan (ein Hügelryese namens Charlgar) einen Putschversuch unternommen hatte, aber besiegt wurde, liegt die tägliche Herrschaft über die Riftlords beim Hügelryesen Bagg. Leider sorgten Baggs Feigheit und mangelnde Führungsqualitäten dafür, dass der Bürgerkrieg in einer Sackgasse verharnte, bis die Truppen von Dragotha die gebeutelten Ruinen belagerten.

Die Riftlords kontrollieren derzeit den südlichen Teil von Kongen-Thulnir (Bereiche M-Q).

Wichtige Mitglieder: Achaime Silvereye, König des Risses (NB ehrwürdiger männlicher Wolkenriese, Kleriker von Erythul Stufe 14); Bagg Harthgar, Hauptmann des Risses (RB männlicher Hügelryse, Kämpfer Stufe 10).

Khargak-dwergun (Rift Crawlers): Der neueste Stamm von Kongen-Thulnir ist tatsächlich ein Abspaltungstamm von abtrünnigen Hügelrysen, angeführt von Charlgar, der lange unter Achaimes Herrschaft gelitten hatte. Sein gescheiterter Putsch hätte ihn beinahe das Leben gekostet, und in den letzten Monaten hat er hart daran gearbeitet, seine Kräfte wieder aufzubauen. Sein neuester Plan bestand darin, den Diebstahl eines der beiden Schlüssel zu ins Phylakteriengewölbe der Zitadelle der Weinenden Drachen zu inszenieren. Charlgar hatte die Hilfe eines verräterischen Frostriese namens Vercinabex Tor, und die beiden hinterließen Beweise, um die Riftlords zu belasten, in der Hoffnung, dass die Tiamikal Nul-Shada (siehe unten) ihre Feinde angreifen würden. Leider begann die Drachenbelagerung, bevor die Tiamikal Nul-Shada ihren Angriff durchführen konnten.

Die Rift Crawlers beanspruchen nun die Unterstadt (Bereiche E-H).

Wichtige Mitglieder: Charlgar, Häuptling der Khargak-dwergun (CE männlicher Hügelryse, Kämpfer Stufe 10); Wilmot Coldtooth, stellvertretender Hüter (NB männlicher Zwerg, Schurke Stufe 19).

Tiamikal Nul-Shada: Der dritte Riesenstamm in Kongen-Thulnir ist auch der älteste. Es handelt sich um die Tiamikal Nul-Shada, die Hüter der Zitadelle der Weinenden Drachen. Der Großteil dieses kleinen, aber mächtigen Stammes besteht aus mehreren Kämpfern der Feuerriesen, die von verschiedenen Riesen angeführt werden, die den alten Wächtern des Ordens des Sturms vollständig erlegen sind. Die Tiamikal Nul-Shada leben nur, um den inneren Tresorraum der Zitadelle vor Eindringlingen zu schützen. Keiner von ihnen ahnt, um was es sich bei dem, was sie bewachen, handelt, obwohl eines ihrer Mitglieder, Vercinabex Tor, glaubt, dass ein großer Schatz darin verborgen ist. Dieser verräterische Riese möchte den Inhalt des Tresorraums für sich selbst ergreifen und hat sich heimlich mit Charlgar von den Rift Crawlers verbündet.

Wichtige Mitglieder: Kagro Thunder-smiter (RB männlicher Feuerriese, Schurke Stufe 8/Dragonslayer 4); Vercinabex Tor (NB männlicher Frostriese, Zauberer Stufe 16); Bram Cleftshank (RB männlicher Feuerriese, Waldläufer Stufe 2/Dragonslayer 6).

Kongen-Thulnir und der Schlüssel: Die Schlüsselbereiche in den Ruinen von Kongen-Thulnir werden hier erkundet,

obwohl die meisten Gebäude selbst nicht näher beschrieben sind. Sie können diese nicht kartierten Bereiche nach Belieben ausbauen, um "Kings of the Rift" zu erweitern. Während die Abenteurer Kongen-Thulnir erkunden, sollten Sie bedenken, dass die Ruinen mitten in einem Angriff von Drachen stehen. Einige der Begegnungsbereiche in Kongen-Thulnir enthalten Szenen, an denen die Abenteurer an dieser Schlacht teilnehmen können. Der Teil nach dem Schlüssel auf der Karte beschreibt mehrere Ereignisse, die zu bestimmten Zeiten während des Abenteuers stattfinden.

Abgesehen von den Riesen, denen die Abenteurer während dieser Ereignisse und Begegnungen begegnen können, leben in Kongen-Thulnir eine große Anzahl von Riesen, Orks, Oger, Bugbears und Troglodyten. In den meisten Fällen sollten Sie diese Kreaturen als nicht-kämpferische Begegnungen verwenden, da sie für die Abenteurer kaum ein Problem darstellen. Gelegentliches Erwähnen einer Gruppe von fliehenden Orks oder einer Bande von Bugbear-Bogenschützen, die von einem Drachen im Hintergrund getötet werden, kann dazu beitragen, die hektische Stimmung der Belagerung zu etablieren.

Die meisten Bewohner der Stadt (sowohl Riesen als auch Nicht-Riesen) haben eine gleichgültige Haltung gegenüber der Gruppe, da sie sich viel mehr um die angreifenden Drachen sorgen. Wenn ihre Haltung zu hilfsbereit geändert wird, können sie den Abenteurern Anweisungen zu einem bestimmten Ort in der Stadt geben oder ihnen etwas über die aktuelle politische Lage erzählen.

A. Stadttor (SG 14):

Die einzige Landroute nach Kongen-Thulnir ist ein 10 m breiter Vorsprung, der sich vom Rand des Rift Canyon hinunterwindet. Der Zugang zu Kongen-Thulnir über diesen Vorsprung wird durch das Tor hier kontrolliert, eine 12 m hohe, zweistöckige Struktur aus mit schweren Ketten gebundenen Bronzholzpfosten. Ein sechzig Fuß hoher Turm mit einer Zinnenkrone und vielen Schießscharten überwacht den Bereich.

Da die nördliche Hälfte von Kongen-Thulnir zu einer Kriegszone geworden ist, haben die normalerweise hier stationierten Wachen ihre Posten längst verlassen.

Kreaturen: Ein Dutzend Hügelrysen haben sich in diesem Turm verschantzt. Jeder von ihnen ist ein Mitglied der Riftlords, und obwohl sie König Achaime treu ergeben bleiben, haben sie wenig Interesse daran, den Kampf gegen die Rift Crawlers fortzusetzen, da ihr Kommandeur von dem teuflischen grünen Drachen Necrozyte getötet wurde.

Sie vermuten, dass Necrozyte sich immer noch in der Gegend aufhält und darauf wartet, dass sie versuchen zu entkommen, daher haben sie beschlossen, die Belagerung in der relativen Sicherheit dieses Turms auszusetzen. Ihre anfängliche Haltung gegenüber den Abenteurern ist feindselig, aber wenn sie hilfsbereit gemacht werden, können diese Riesen als Führer oder Verbündete dienen, wenn ihnen eine Eskorte zurück zum Palast von König Achaime (Bereich P) versprochen wird.

Hügelrysen (12): TP 102; Monsterhandbuch 123.

B. Nördliches Kongen-Thulnir

Der nördliche Teil der zerstörten Stadt hatte bereits vor Beginn der Drachenbelagerung seinen Anteil an Kämpfen gesehen, denn hier fanden die meisten Scharmützel zwischen den Riftlords und den Rift Crawlers statt. Gebäude stapeln sich übereinander und reichen fast bis zur 100 Fuß hohen Decke der Höhle an der Rückwand. Keine der Behausungen dringt tief in den Berg ein. Die Bewohner dieses Bereichs sind hauptsächlich Hügelrysen mit Bugbear-Sklaven, obwohl diejenigen, die hier geblieben sind, sich tief in ihre Häuser zurückgezogen haben, um sich zu verstecken.

C. Stadtpumpe

Wasser sprudelt in ein in den Felsen geschnittenes Reservoir, von wo es in einen Aquädukt geleitet wird, der unter einer Brücke hindurchführt und über den Klippenrand verläuft. Der Fluss ist nur 1,5 m tief und die Strömung ist nicht sehr stark. Das glattwandige Reservoir selbst ist 12 m tief. Das Wasser hier ist rein, obwohl die Kontrolle darüber in jüngster Zeit zwischen den Riftlords und den Rift Crawlers so oft gewechselt hat, dass es nicht mehr gezählt werden kann. Derzeit kontrollieren keine Riesen den Brunnen, und seine Gewässer sind unverteidigt.

D. Flatrock-Gipfel

Dieser flach obere Felsenpfiler ist durch eine schwankende Brücke aus Holz und Ketten mit Kongen-Thulnir verbunden. Früher gab es hier Katapult- und Ballista-Stellungen, aber sie wurden alle bei Drachenangriffen zerstört. Die verkohlten und geschmolzenen Leichen dutzender Riesen liegen auf dem Stein. Charaktere, die sich in diesem Bereich bewegen, sind ungeschützt, und wenn sie noch nicht die Aufmerksamkeit von Necrozyte erregt haben (siehe Ereignis 1), entdeckt sie der teuflische grüne Drache hier und greift sofort an. Necrozyte: TP 235; siehe Seite 61.

E. Stufen der Ahnen

Hier wurden in den Fels geschnittene Griffe angebracht, die eine riesengroße Leiter bilden, die 16 m hinunter zum unteren Teil von Kongen-Thulnir führt, der als Unterstadt bekannt ist. Eine Kreatur der Größe Groß oder größer kann mit einer Kletterprobe SG 5 diese Leiter bewältigen, kleinere Kreaturen müssen jedoch eine Kletterprobe SG 15 ablegen, um dies zu tun. Am Fuße der Leiter liegt ein getöteter ausgewachsener Blauer Drache in einem blutigen Haufen, dessen Zähne, Hörner und Klauen von Riesen als Trophäen beansprucht wurden.

F. Unterstadt

Die Eingeweide der Stadt sind schmutzig und stinken entsetzlich - bevor der Bürgerkrieg nach Kongen-Thulnir kam, diente die Unterstadt als Slum. Jetzt ist der Ort die Heimat des Rift Crawler-Stammes. Die unglücklichen Riesen, die hier lebten und nicht dem Rift Crawler-Stamm die Treue schworen, wurden an den Rand gezerrt und in den Tod gestoßen. Dieser Bereich wurde weitgehend von den Drachenangriffen verschont. Die Gebäude bilden ein Labyrinth aus überlappenden Mauern, schlangenartigen Gassen und klaustrophobischen Mietshäusern. Viele der Sklaven des Ruins (hauptsächlich Orks, Bugbears und Troglodytes) lebten hier, und daher wurden viele der Gebäude für die Nutzung durch mittelgroße Kreaturen modifiziert. Die Decke dieser Höhle ist nur 20 m hoch, und die Dächer vieler Gebäude berühren sie nahe der Rückwand.

G. Haus der Rift Crawlers (SG 16)

Dieses heruntergekommene Gebäude wurde grob befestigt und dient als Hauptquartier der Rift Crawler-Riesen, obwohl die schlauen Riesen darauf geachtet haben, ihre Befestigungen als Trümmer und Ruinen zu tarnen. Die Rift Crawlers in dem Gebäude bestehen aus 27 Hügelriesen, die alle Auseinandersetzungen mit den Drachen hatten und keiner von ihnen will sich wieder nach draußen wagen, bis die Belagerung vorbei ist. Ihr Anführer Charlgar ist abwesend, und die Rift Crawlers fürchten, dass er bei einem der ersten Drachenangriffe getötet wurde. Tatsächlich entkam Charlgar knapp dem Tod, als der rote Drache Brazzermal ihn und seine Schergen während eines Angriffs auf den Königstor-Turm (Bereich M) angriff. Charlgar schaffte es zu entkommen und floh in die Aasgrube (Bereich H), wo er auf das Ende der Belagerung hofft.

Hügelriesen (27): TP 102; Monsterhandbuch 123.

H. Die Aasgrube

Traditionell die städtische Mistgrube und Mülldeponie, nutzt ein findiger Zwerg namens Wilmot dieses Gebäude als Ort zur

Destillation des Gehirnsaftgifts von Aasfresserkriechern, das zur Verteidigung von Kongen-Thulnir verwendet wird. Dieser Bereich wird in Teil Drei weiter detailliert.

I. Fak-Turmbrücke

Eine natürliche Steinbrücke, 6 m breit und 3 m dick, verbindet die Unterstadt mit dem Far Tower Rock (Bereich J). Zahlreiche Abspannseile schützen diese Brücke, obwohl fast ein Drittel der geschickt versteckten Ketten von Drachen, die versuchten, sie zu zerstören, gebrochen wurden.

J. Far Tower Rock (SG 24)

Auf diesem Felsen thront ein 13 m hoher Turm. Der Turm ist stark befestigt, mit zwei schweren Katapulten und vier Ballisten oben. Eine Winde und ein Flaschenzug bringen schwere Vorräte von der darunterliegenden Brücke nach oben. Die Position dieses Turms verschafft ihm einen großen taktischen Vorteil gegenüber jedem, der die Stadt selbst angreift, und seine klaren Schusslinien ermöglichen Angriffe auf Drachen in den Ruinen. Der Turm hat als Ergebnis viel einstecken müssen und bleibt während dieses Abenteuers einer der Hauptangriffspunkte für die Drachen.

Kreaturen: Ein Dutzend Hügelriesen und ein halbes Dutzend Feuerriesen sind in diesem Turm verschanzt und können nicht entkommen, aber bisher hat ihre Fähigkeit im Umgang mit Belagerungswaffen verhindert, dass die Drachen ihn zerstören. Brazzermal glaubt, dass dieser Turm einer von drei Orten ist, an denen sich höchstwahrscheinlich Dragothas Phylakterium versteckt (die anderen beiden sind der Palast im Bereich P und die Zitadelle im Bereich R). Vorläufig konzentriert er seine Angriffe hier mit Unterstützung von fünf erwachsenen grünen Drachen. Sobald die Drachen den Turm zerstören (was irgendwann geschehen sollte, wenn die SC woanders in den Ruinen sind), zieht er weiter zum Palast.

Wenn die Charaktere versuchen, dieses Bollwerk zu erreichen, werden sie nicht nur von den Drachen ins Visier genommen, die das Gebäude belagern, sondern auch von den Riesen, die die Belagerungswaffen im Inneren bedienen. Letztendlich gibt es für die Charaktere nichts Interessantes hier - alles, was sie hier finden werden, ist ein harter, tödlicher Kampf. Brazzermal meidet vorerst direkte Konfrontationen mit den Charakteren und überlässt sie stattdessen seinen grünen Drachen, während er sich weiter in den Rift Canyon zurückzieht und seine Zeit abwartet.

Hügelriesen (12): TP 102; Monsterhandbuch 123.

Feuerriesen (6): TP 142; Monsterhandbuch 121.

Brazzermal der Brennende: TP 527; siehe Seite 84.

Erwachsene grüne Drachen (5): TP 230; Monsterhandbuch 75.

K. Rundhaus (SG 18)

Dieser stark befestigte Turm erhebt sich auf eine Höhe von 20 m. Ausgestattet mit zwei Ballisten und einer leichten Katapult, wurde dieser Bunker zwar einige Male von den Drachen angegriffen, ist aber größtenteils unbeschädigt geblieben.

Kreaturen: Dieser Turm wird derzeit von einer Gruppe von sieben Hügelriesen-Kämpfern gehalten, die den Rift Crawlers loyal sind. Obwohl die Kontrolle über diese wichtige Befestigung traditionell wöchentlich zwischen ihnen und den Riftlords wechselte, hatte diese Bande von Riesen das Kommando, als die Drachenbelagerung begann. Drei der Riesen nehmen im Inneren des Turms Deckung und ruhen sich aus, während die anderen drei die Waffen auf dem Turmdach bedienen. Sie nehmen an, dass jeder, der sich dem Turm ohne Eskorte der Rift Crawlers nähert, ein Feind ist, und eröffnen das Feuer mit Crawler-Beladungen (die wie Felsbrocken von Hand geworfen werden), geschleuderten Felsbrocken und normalen Ballistenbeladungen auf jeden, der sich innerhalb von 20 m des Turms nähert. Die Riesen wissen wenig über die Belagerung, aber sie wissen, dass ihr Anführer, Charlgar, sich in die Carrion Pit zurückgezogen hat. Signifikant tapferer als ihre feigen Artgenossen im Bereich G weigern sich diese Riesen, ihren Posten zu verlassen.

RiFt GIANT FIGHTER (")

HG 12

Hügelriese Kämpfer 5'
NG Großer Riesenfye

Wg

SF dee

Monsterhandbuch 123 /

Ini +3; Sinne Dämmerungssicht; Hören +5, Beobachten +5

Sprachen Riesisch

RK 26, BÜ 8, FF 26

TP 149 (17 TW)

Ref +16, REF +4, WIL +5

Bew. 30 ft.

Nahkampf* Meisterhafter Kriegshammer +20/+15/+10 Schaden, (2W6+11/x3) erreicht'	aufgeschlagen und könnte sich den SC hier stellen, falls er dies noch nicht getan hat.	Präsenz in den Ruinen. Zusammen mit ihm in den Tunneln verstecken sich sein neuer Untervorsteher Bagg, ein halbes Dutzend Hügelriesen-Kämpfer, ein Dutzend Feuerriesen, doppelt so viele gewöhnliche Hügelriesen-Gefolgsleute und mehrere Dutzend kriecherische Bugbear-Diener. Die Eingänge zum Palast wurden versiegelt, und die Riesen im Inneren haben kein Interesse daran, herauszukommen, bis die Drachen weiterziehen. Achaimes Palast bietet eine ausgezeichnete Möglichkeit, den Umfang dieses Abenteuers zu erweitern, denn in den geheimen Gewölben tief im Inneren befinden sich die Schatz, die von mehreren Generationen von Riesenkönigen angesammelt wurden.
Fernkampf Felsbrocken +12 (2W6+8) oder	Baum Xyzanth: TP 412; siehe Seite 65. 4,	
Krabbenladung +12 BÜ (Lähmung für 2W4 Runden, SG 24, Reflexwurf)	M. Königstor-Turm Dieser 12 m hohe Turm steht neben einem 6 m hohen, massiven Holztor, das in ein steinernes Torhaus eingebaut ist. Traditionell trennte dieses Tor die südliche Stadt (wo der "Adel" der Riesen wohnte) von der nördlichen Sektion (wo das einfache Volk lebte). Das Tor wurde kürzlich von Brazzemal und seinen Drachen angegriffen, und die Riftlord-Riesen, die hier stationiert waren, mussten in den Palast fliehen. Der Turm steht nun teilweise zerstört und leer.	
Platz 10 ft.; Reichweite 10 ft. eran		
Grund-BB +14; Befestigung +26		
Angriffsoptionen Doppelschlag, Großes Doppelschlag, Verbessertes Bullenstürmen, Verbessertes Überrennen, Verbessertes Zerstören, Power-Angriff		
Kampfausrüstung Heiltrank der mäßigen Heilung (2), Trank der Feuerresistenz, Trank des Schwebens ae	N. Königlicher Rückzugsort Als Brazzemal und seine Drachen zum ersten Mal nach Kongen-Thulnir kamen, erfolgte ihr erster Angriff auf diesen Teil der Stadt. Sie verursachten beträchtlichen Schaden, bevor sie die Aufmerksamkeit der Drachentöter von der Zitadelle der Weinenden Drachen auf sich zogen und sich zu einem strategischen Rückzug entschlossen, um ihre Aufmerksamkeit auf den nördlichen Teil der Ruinen zu konzentrieren.	Q. Der Blutbogen Dieser Bogen aus blutrotem Stein erhebt sich 18 Meter über dem Vorsprung. Die östliche Oberfläche ist mit Ocker bemalt und mit Inschriften in Riesenschrift versehen, die Warnungen und Lob für Tapferkeit im Kampf gegen ihre Feinde enthalten. Die alten Steinriesen haben dies errichtet, um ihre gefallenen Krieger nach der Schlacht gegen Kyuss zu ehren. Eine Untersuchung der Runen zeigt oft das Wort "Wurm", obwohl dieses Wort auch "Drache" bedeuten könnte.
*3-Punkt Power-Angriff tha:		
Eigenschaften Stärke 26, Geschicklichkeit 8, Konstitution 19, Intelligenz 6, Weisheit 10, Charisma 7		
SQ Felsfängen		
Talente Doppelschlag, Großes Doppelschlag, Verbessertes Bullenstürmen, Verbesserte Initiative, Verbessertes Überrennen, Verbessertes Zerstören, Power-Angriff, Waffenfokus (Kriegshammer), Waffenspezialisierung (Kriegshammer) Fertigkeiten Klettern +7, Springen +7, Hören +5, Beobachten +5 Dieser relativ schmale Teil des Vorsprungs war der Wohnort der meisten Handwerker von Kongen-Thulnir. Als der Bürgerkrieg begann, befanden sich diese Menschen jedoch an der ungemütlichen Grenze zwischen den beiden kriegführenden Stämmen. Die Riesen und Bugbears sammelten hier ihre Ausrüstung und zogen um, anstatt ihre Häuser an der Front zu verteidigen. Auf dem Vorsprung befindet sich noch eine funktionierende Balliste, deren Besatzung aus Hügelriesen in der Nähe tot liegt, Opfer des Atems eines grünen Drachen. Die Balliste hat noch sieben Bolzen und drei Harpunenladungen. Stahlseile sind zwischen der Klippenwand 15 Meter über dem Vorsprung und der Seite von Bereich J sowie zwischen der Klippe und einem anderen Felsvorsprung südlich von J gespannt.	Jenseits des Bogens erstreckt sich eine ungestützte natürliche Steinbrücke, 3 Meter breit und 3 Meter dick. Obwohl es jederzeit in die Schlucht stürzen könnte, ist es ziemlich stabil und kann mühelos das Gewicht mehrerer Riesen gleichzeitig tragen.	
Kreatur: Einer der gefährlicheren und exotischeren Drachen, die an der Belagerung teilnehmen, ist der Wyrmszahn-drache Xyzanth. Dieser wildgewordene Drache hat vorübergehend in einer kleinen Höhle etwa 9 Meter unterhalb der Balliste sein Quartier	O. Kasernenhaus Dieses große Gebäude beherbergte einst eine Garnison von Riftlord-Soldaten. Es ist jetzt eine teilweise eingestürzte, ausgebrannte Ruine, da es eines der ersten Ziele war, das von den Drachen zerstört wurde. Der Hinterteil eines alten blauen Drachen ragt aus den schwelenden Trümmern hervor, wo er abgestürzt ist. Es gibt keine Überlebenden im Gebäude - die Riesen, die einst hier stationiert waren, haben sich in den Palast (Bereich P) verlegt.	R. Die Zitadelle der Weinenden Drachen Diese Zitadelle bewacht das Gewölbe, das Dragothas Phylakterium enthält. Sie wird in Teil Vier weiter beschrieben.

Teil 2: Die Drachenbelagerung

Dutzende von Drachen bilden die Streitmacht, die von Dragotha zusammengerufen wurde, um sein Phylakterium wiederzuerlangen und Kongen-Thulnir zu verwüsten. Die Drachen werden von einem mörderischen, alten roten Drachen namens Brazzemal angeführt. Die meisten von Brazzemals Drachen sind jüngere Kreaturen, aber es gibt auch einige Drachen von großer Berühmtheit und Stärke, die den Angriff aufführen. Zehn Minuten Beobachtung und ein Wahrnehmungswurf (SG 25) ermöglichen es einem Charakter, die Anzahl der an dem Überfall beteiligten Drachen abzuschätzen. Es gibt ungefähr ein Dutzend junge erwachsene schwarze Drachen, 10 erwachsene grüne Drachen, etwa ein halbes Dutzend reife erwachsene

Teil 2: Die Drachenbelagerung

Dutzende von Drachen bilden die Streitmacht, die von Dragotha zusammengerufen wurde, um sein Phylakterium wiederzuerlangen und Kongen-Thulnir zu verwüsten. Die Drachen werden von einem mörderischen, alten roten Drachen namens Brazzemal angeführt. Die meisten von Brazzemals Drachen sind jüngere Kreaturen, aber es gibt auch einige Drachen von großer Berühmtheit und Stärke, die den Angriff anführen. Zehn Minuten Beobachtung und ein Wahrnehmungswurf (SG 25) ermöglichen es einem Charakter, die Anzahl der an dem Überfall beteiligten Drachen abzuschätzen. Es gibt ungefähr ein Dutzend junge erwachsene schwarze Drachen, 10 erwachsene grüne Drachen, etwa ein halbes Dutzend reife erwachsene

blaue Drachen und vier einzigartige Drachen. Weitere Drachenkadaver sind hier und da in den Ruinen zu sehen, und mit Sicherheit liegen noch mehr von ihnen in einem verworrenen Haufen hunderte von Metern unterhalb in den nebeligen Tiefen der Schlucht verborgen.

Um die vier einzigartigen Drachen zu entdecken, ist es notwendig, bestimmte Teile der Stadt zu untersuchen und erfolgreiche Wahrnehmungswürfe gefolgt von erfolgreichen Wissen (Arkane Wissen) oder Liederkunde-Würfen zu machen, um den jeweiligen Drachen zu erkennen.

Brazzermal der Brennende (Bereich J; SG 15 Wahrnehmung; SG 20 Wissen): Brazzermal ist ein berüchtigter, alter roter Drache. Vor Hunderten von Jahren brachte seine Wut ein Zeitalter des Feuers über mehrere südliche Nationen, und unzählige Abenteurer kamen bei dem Versuch ums Leben, den Hort des Drachen in den unwirtlichen Höllenfeuern zu finden. Schließlich verbündete sich der Drache mit den Riesenarmeen von König Snurre und spielte eine Rolle beim Niederbrennen von Sterich. Man hat seit fast zwei Jahrzehnten nichts mehr von ihm gehört. DM-Information: Brazzermal wurde vor 19 Jahren von Abenteurern in einer vulkanischen Höhle unter den Hallen von König Snurre getötet, nur um einige Jahre später von einem Agenten von Kyuss wieder zum Leben erweckt zu werden, der dem Drachen eine Machtposition an der Seite von Dragotha anbot. Brazzermal fraß den Kleriker und flog dann aufgrund seines guten Ratschlags gen Norden, um Dragotha im Wurm kriech-Felsspalt zu suchen und ihm für seine Rückkehr ins Leben seine Loyalität zu schwören.

Necrozyte (SG 27 Wissen): Dieser teuflische alte grüne Drache stammt aus den Neun Höllen, wo sie als Wächterin über einen von Tiamats Schatz dient. Als eine besonders gerissene Abenteurergruppe kürzlich ein Buch unendlicher Zauber aus diesem Schatz stahl, verbannte Tiamat Necrozyte auf die Materielle Ebene, wo sie relativ unauffällig geliebt ist. Das erste Mal treffen die Charaktere auf Necrozyte in Ereignis 1; sie haben keine Chance, sie vor diesem Ereignis zu entdecken.

DM-Information: Necrozytes Hass auf Tiamat treibt ihre Loyalität zu ihrem neuen Herrn, Dragotha, an. Sie hofft, das Geheimnis von Dragothas unnatürlichem Dasein zu erlernen, um als Dracolich nach Avernus zurückkehren zu können und den Sturz des Chromatischen Drachen zu organisieren.

Vermirox (Alle Bereiche; SG 20 Wahrnehmung; SG 25 Wissen): Vermirox ist ein lauter und unausstehlicher alter blauer Drache, der seit fast 50 Jahren in der Rift-Schlucht lebt. Gerüchten zufolge liegt sein Hort in einer riesigen Höhle unter Wraithkeep am östlichen Rand der Schlucht.

DM-Information: Vermirox gehorcht Dragotha hauptsächlich aus Furcht; in seinem Inneren verabscheut er den Dracolich und möchte die Kontrolle über die Rift-Schlucht selbst übernehmen. Von allen Drachen in der Belagerung ist er am ehesten bereit, Dragotha zu verraten, wenn die Situation eine solche Handlung rechtfertigt.

Xyzanth (Bereich L; SG 30 Wahrnehmung; SG 30 Wissen): Xyzanth ist ein besonders seltener Drache, bekannt als Fangdrache. In den entlegensten Gebirgszügen beheimatet, fehlt den Fangdrachen der charakteristische Atemwaffenangriff der meisten Drachen, doch ihr Biss kann das Leben mit einer schrecklichen Geschwindigkeit aussaugen. Xyzanth lebte in den Tiefen des Griffgebirges, wo er unendliche Kriege mit den Orks und Zwergen des Gebirges führte. DM-Information: Xyzanth dient Dragotha als Aufklärer und Attentäter, eine Rolle, die er seit fast achthundert Jahren innehat. Als er den Ruf erhielt, Brazzermal zu helfen, war Xyzanth wenig geneigt, dem Ruf seines alten Meisters zu folgen, bis der untote Drache ihm Gemetzel und Blutvergießen in großem Ausmaß versprach. Gelockt aus seinen tiefen Höhlen kam er zur Rift, um nichts anderes zu tun, als gegen die mächtigsten Könige der Rift zu kämpfen. Dragotha rief ihn genau aus diesem Grund, in der Hoffnung, dass er die besten Verteidiger der Stadt beschäftigen würde, während der Rest der Streitmacht nach dem Phylakterium sucht.

TK 401

Drachen-Fähigkeiten

Einige der Drachen in diesem Abenteuer besitzen Fähigkeiten aus dem Buch "Draconomicon". Die spielmechanischen Effekte dieser Fähigkeiten sind unten zusammengefasst.

Multisnatch: Wenn der Drache im Ringkampf nur den Körperteil festhält, der den Angriff gemacht hat, erleidet er nur einen Abzug von -1 auf Ringkampfprüfungen, um den Griff aufrechtzuerhalten.

Quicken Breath: Wenn der Drache diese Fähigkeit einsetzt, ist sein Atemwaffenangriff eine kostenlose Aktion, aber er muss 4 zusätzliche Runden warten, bevor er seine Atemwaffe erneut einsetzen kann.

Recover Breath: Das Intervall zwischen dem Einsatz der Atemwaffe eines Drachen wird um 1 verringert, mit einem Minimum von 1 Runde.

Shape Breath: Ermöglicht es einem Drachen, eine linienförmige Atemwaffe als Kegel oder eine kegelförmige Atemwaffe als Linie einzusetzen. Wenn ein Drache diese Fähigkeit einsetzt, muss er 1 zusätzliche

Runde warten, bevor er seine Atemwaffe erneut einsetzen kann.

Tempest Breath: Wenn Brazzermal diese Fähigkeit einsetzt, muss er 1 zusätzliche Runde warten, bevor er seine Atemwaffe erneut einsetzen kann. Tempest Breath fügt seiner Atemwaffe orkanartige Winde hinzu. Konsultiere Tabelle 3-24 auf Seite 95 des Dungeon Master's Guide für die Auswirkungen von orkanartigem Wind.

Ereignis 1: Teuflischer Empfang (SG 20) Unabhängig davon, wie die SC in Kogen-Thulnir ankommen, betreten sie die Ruinen genau an dem Punkt, an dem der teuflische grüne Drache Necrozyte patrouilliert.

Kreaturen: Necrozyte wurde von Brazzermal beauftragt, das Gelände von Kogen-Thulnir zu patrouillieren und nach Personen Ausschau zu halten, die versuchen, aus der Stadt zu schleichen. Der rote Drache wählte Necrozyte für diese Mission nicht nur aus, weil ihr Ring der Unsichtbarkeit ihr größere Tarnung ermöglicht als den anderen Drachen, sondern auch wegen ihrer besonders scharfen Sinne. Falls die SC nicht hervorragende Vorsichtsmaßnahmen treffen, um nicht bemerkt zu werden, bemerkt Necrozyte ihren Eintritt in die Stadt und stürzt sich auf sie.

NECROZYTE SG 20

Weiblicher alter teuflischer grüner Drache

RB Riesiger Drache (Luft, Extraplanar)

Monsterhandbuch 74, 107 a"

Initiative +0; Sinne Blindsinn 60 ft., Dunkelsicht 120 ft., Dämmerungssicht; Wahrnehmung +38, Beobachten +38

Aura Schreckliche Präsenz (SG 27, Radius 240 ft.)

Sprachen Abyssisch, Auranisch, Gemeinsprachig, Drakonisch, Infernalisch

RK 33, BÜ 8, FF 33

TP 325 (26 TW); DR 10/Magie

Immunität gegen Säure, Paralyse, Schlaf

Resistenz gegen Kälte 10, Feuer 10; SR 25

Zäh +21, Ref +15, Will +19

Bewegungsrate 40 ft., Fliegen 150 ft. (schlecht)

Nahkampf Biss +32 (2W8+18), 2 Klauen +30 (2W6+13), 2 Flügel +30 (1W8+13), Schwanzschlag +30 (2W6+23)

Reichweite 15 ft.; Erreichen 10 ft. (15 ft. mit dem Biss)

Grundangriff +26; Ringkampf +44

Angriffsoptionen Vorbeiflug, Heftiger Angriff, Schneller Atem;

1/Tag Böses verwunden (+20 Schaden)

Besondere Angriffe Atemwaffe (Kegel, 15 ft., 16W6 Säure, SG 29 Reflexhalbierung)

Vorbereitete Zauberei (ZS 9., +24 Fernkampf)

4. Grad – Fluch auferlegen (SG 18), Phantasmal Killer (SG 18)

Grad – Magie bannen, Haste, Vampirberührung

Grad – Dunkelheit, Flammensphäre (SG 16), Schwarm beschwören, Netz (SG 16)

Grad – Magische Rüstung, Magischer Geschoss (SG 14), Schutz vor Gut, Schild, Richtiger Schlag

Grad – Arkane Markierung, Tanzende Lichter, Magie entdecken, Spukgeräusch (SG 14), Magierhand, Strahl des Frostes, Magie lesen, Widerstand

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 9)

3/Tag – Beeinflussung (SG 17)

Fähigkeiten Str 31, Dex 10, Kon 23, Int 18, Weisheit 19, Cha 18

Besondere Qualität Wasseratmung

Talente Wachsamkeit, Vorbeiflug, Schweben, Mehrfachangriff, Heftiger Angriff, Schneller Atem, Fertigkeitenfokus (Wahrnehmung, Beobachten), Flugmanöver

Fertigkeiten Bluffen +33, Konzentration +35, Diplomatie +8, Verstecken +21, Einschüchtern +35, Wissen (Die Ebenen) +33, Wahrnehmen +38, Geräuschlos bewegen +29, Suchen +33, Motive erkennen +33, Beobachten +38

Besitztümmer Amulett der mächtigen Fäuste +3, Ring der Unsichtbarkeit

Taktik: Sobald Necrozyte die SC bemerkt, schwebt sie etwa 100 Fuß über ihnen und nimmt sich Zeit, um Magische Rüstung, Schild, Schutz vor Gut und Haste auf sich selbst zu zaubern. Jede Runde können die SC durch einen Wahrnehmungscheck gegen Necrozytes Geräuschlos bewegen-Check feststellen, ob sie sie bemerken. In der fünften Runde stürzt sie sich auf die SC und setzt einen beschleunigten Atemwaffenangriff und einen Biss gegen offensichtliche Paladine oder gute Charaktere ein. Necrozytes Taktik im Kampf macht intensiven Gebrauch von Vorbeiflug und ihren magischen Zaubern. Sie greift nur mit körperlichen Angriffen an, wenn sie mit Feinden konfrontiert wird, die ihre Luftmobilität herausfordern können.

Entwicklung: Wenn die SC es schaffen, unbemerkt in Kogen-Thulnir einzudringen, könnten sie dennoch gegen den teuflischen

grünen Drachen kämpfen müssen, wenn sie etwas Zeit damit verbringen, Bereich D der Ruinen zu erkunden.

Ereignis 2: Ein unerwarteter Besucher (SG 20)

In "Der Prinz von Rotfels" trafen die Spielercharaktere auf einen merkwürdigen kleinen Mann namens der Unheilvolle Geschichtenerzähler. In diesem Abenteuer diente der Unheilvolle Geschichtenerzähler Prinz Zeech als Narr und Herold, und obwohl er bei den Spielern vielleicht nicht viel Eindruck hinterließ, taten sie das definitiv bei ihm.

Der Unheilvolle Geschichtenerzähler heißt in Wirklichkeit Gazzilfek. Bis vor kurzem war sein eigentlicher Herr ein Steingigant namens Kolvant Granitebones, Anführer eines schwindenden Stammes von Riesen, die einst Kogen-Thulnir beherrschten, bevor sie von den Risslords vertrieben wurden. Kolvant hatte kürzlich eine schreckliche Vision, in der er Kyuss' Rückkehr sah. Während er eine Pilgerfahrt nach Kogen-Thulnir vorbereitete, um die Hilfe der Risslords zu gewinnen, schickte er Gazzilfek in die Welt hinaus, um so viel wie möglich über das Zeitalter der Würmer herauszufinden. Die Reisen des Spriggan führten ihn nach Alhaster, gerade als die Spielercharaktere dorthin gezogen wurden, und kurz nachdem sie mit Lashonna am Anfang von "Die Bibliothek als letzter Zufluchtsort" gesprochen hatten, sicherte er sich ein eigenes Treffen mit der geheimnisvollen Frau. Lashonna hatte wenig Verwendung für den Spriggan und schickte ihn weg, sobald sie dies erkannte, aber der listige Schurke war dennoch in der Lage, etwas über Dragothas Verbindung zum Zeitalter der Würmer zu erfahren.

Der Unheilvolle Geschichtenerzähler verlor keine Zeit und kehrte zum Rift Canyon zurück, wo er in den Wurmkrabbenschlupf eindrang. Er hoffte, durch die Erkundung der Quelle Einzelheiten über das Zeitalter der Würmer zu erfahren, aber leider führte seine Überheblichkeit zu seinem Untergang, als er von Dragotha gefangen genommen wurde.

Der untote Drache verschwendete keine Zeit und überwachte Gazzilfeks Verwandlung in eine der bevorzugten Brut von Kyuss. Nun ein vollständiger Diener von Kyuss, enthüllte Gazzilfek Dragotha alles, was er wusste, einschließlich der Tatsache, dass die Spielercharaktere auf irgendeine Weise in die gegen ihn gerichteten Kräfte verwickelt sind. An diesem Punkt enthüllten die Spielercharaktere das verborgene Wissen des Ordens des Sturms, und bald darauf erfuhr Dragotha, dass sein Phylakterium in Kogen-Thulnir versteckt war. Er schickte Brazzemal und seine Drachen los, um den Ort zu sichern, aber er weiß, dass die

Spielercharaktere ein Problem darstellen könnten. Dragotha wandte sich seinem neuesten Diener mit einer Mission zu.

Gazzilfek wurde befohlen, nach Kogen-Thulnir zu reisen und die Spielercharaktere zu suchen. Sobald er Kontakt mit ihnen aufgenommen hat, möchte Dragotha, dass er ihr Vertrauen gewinnt und ihnen bei der Suche nach dem Phylakterium so gut wie möglich hilft. Der Dracolich erwartet voll und ganz, dass Brazzemal und seine Drachen erfolgreich sein werden. Sollten die Spielercharaktere jedoch das Phylakterium zuerst erreichen, wird der Unheilvolle Geschichtenerzähler dort sein, um den Job zu erledigen.

Kreatur: Der Unheilvolle Geschichtenerzähler nähert sich den Spielercharakteren irgendwann, nachdem sie in Kogen-Thulnir angekommen sind und nach ihrem Kampf gegen Necrozyte. Wenn es den Spielercharakteren im Kampf gegen den teuflischen grünen Drachen schlecht geht, kann Gazzilfek sogar einschreiten, um ihnen zu helfen. Obwohl er durch Kyuss-Würmer in einen Untoten verwandelt wurde, sollte ihm sein Ring der Chamäleonkraft und sein Talent für Täuschung ermöglichen, sich als einer der Lebenden zu verkleiden. Wenn er friedlichen Kontakt mit den Spielercharakteren herstellt, erklärt er ihnen, dass sie während Zeechs Gala seine Aufmerksamkeit erregt haben. Er gibt zu, dass er vom dekadenten Prinzen genug hatte und in den Spielercharakteren das Zeug zu Helden sah. Er verließ Zeech kurz nach der Gala, hatte jedoch Schwierigkeiten, die Spielercharaktere zu finden. Erst jetzt ist es ihm gelungen, sie einzuholen, und jetzt, da er es getan hat, macht er ihnen ein Angebot. Er wird sie als Chronist ihrer Abenteuer begleiten, damit zukünftige Generationen jedes Detail ihres Kampfes gegen das Zeitalter der Würmer kennen.

Die Taktik des Unheilverzählers ist heimtückisch. Indem er das Ego mächtiger Abenteurer anspricht, hofft er, ihr Vertrauen und ihre Freundschaft zu gewinnen. Er achtet darauf, nicht wie ein Schmeichler zu erscheinen, aber wenn einer der Spielercharaktere seine Schmeichelei besonders zu schätzen scheint, konzentriert er seine Aufmerksamkeit darauf. Solange er bei den Spielercharakteren bleibt, hält er sich am Rand der Kämpfe auf und beobachtet die Ereignisse mit funkelnden Augen. Er unterstützt sie mit seiner bardischen Musik, so gut er kann, und eilt möglicherweise herbei, um einen verwundeten Charakter zu stabilisieren oder auf andere Weise den Tag zu retten, wenn sich die Gelegenheit bietet. Im Allgemeinen meidet er jedoch den Kampf. Das ist kein Feigheit, sondern gesunder Menschenverstand. Wenn er wegen seiner Handlungen zur Rechenschaft gezogen wird,

weist er darauf hin, dass die Geschichte der Gruppe nicht überlebt, wenn er nicht überlebt.

Abgesehen von seiner Hingabe an Dragotha und der Tatsache, dass er tatsächlich untot ist, verbirgt der Unheilvolle Geschichtenerzähler keine Geheimnisse vor den Spielercharakteren. Er gibt bereitwillig zu, dass er tatsächlich ein Spriggan ist (und weist darauf hin, dass selbst Zeech dies nicht realisierte) und dass er als Berater und Spion für einen Steingiganten-Thane dient, dessen Stamm einst diese Stadt beherrschte. Er erklärt, wie die Vision des Thanes ihn dazu veranlasste, Informationen über das Zeitalter der Würmer zu suchen, und wie seine Forschung ihn nach Alhaster führte. Er behauptet, dass all diese Ereignisse nichts weiter als das Schicksal waren, das sicherstellte, dass sein Weg den der großen Helden kreuzt.

Sobald Gazzilfek Kontakt mit den Spielercharakteren aufnimmt und erklärt, dass er ein Spriggan ist, nimmt er die Größe "Groß" an. Er kehrt nur zur Größe "Klein" zurück, wenn es von den Spielercharakteren befohlen wird. In beiden Größen ist der Unheilvolle Geschichtenerzähler eine etwas unheimlich aussehende gnomeähnliche menschlicheroid mit einer riesigen Nase, glasigen Augen und spitzen Ohren. In seiner wahren Form sind seine Augen leere Höhlen, in denen fette grüne Würmer sich winden. Sein Fleisch ist blass und verrottet, und er trägt duftende Öle, um den Gestank zu übertünchen.

GAZZILFEK, DER UNHEILVOLRB GESCHICHTENERZÄHLER HG 20

Männlicher Spriggan, bevorzugter Nachkomme von Kyuss, Schurke 12/Barden 2

CE Großes Untoter

Fiend Folio 163, Dracon 336

Init +11; Sinne Dämmerungssicht; Wahrnehmen +15, Entdecken -1

Aura Furchtaura (12 m Radius, Willenskraft SG 19)

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch, Gnomenisch

RK 25, BÜ 18, FF 25; Ausweichen, Beweglichkeit; Verbesserter unheimlicher Ausweichen

Trefferpunkte 123 (19 Würfel Trefferpunkte); Schnelle Heilung 5; SG 10/Silber; Immun gegen Untoten-Eigenschaften

REF +24, WIL +10; Verbesserter Rettungswurf; Verbesserter Reflex

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf +0 Verteidigendes Kurzschild +19/+14/+9 (1W8+6/19-20) oder unbewaffneter Schlag +18/+13/+8 (1W4+6

plus Gabe von Kyuss) oder Wurm +18 BÜ (Erschaffung von Nachkommen)

Fernkampf +1 Leichte Armbrust +19/+14/+9 (1W10+1/19-20) oder Wurm +18 BÜ (Erschaffung von Nachkommen)

Reichweite 3 m; Reichweite 3 m

GAB +12; Griff +22

Angriffsoptionen Kampfmanöver, Spring Attack; Hinterhältiger Angriff +6W6

Besondere Angriffe Erschaffung von Nachkommen, Verderbte Umarmung, Wurmexplosion

Kampfausrüstung Tränke des Fliegens (2),

Zauberstab der Unsichtbarkeit (42 Ladungen)

Bekannte Zauber (ZS 2. Grad)

Grad (2/Tag) – Federfall, Schmiermittel (SG 16)

Grad (3/Tag) – Tanzende Lichter, Magischer Hand, Ausbessern, Botschaft, Fingerfertigkeit

Attribute Stärke 22, Geschicklichkeit 24, Konstitution —, Intelligenz 15, Weisheit 8, Charisma 20

Besondere Eigenschaften Bardisches Wissen +4, Bardische Musik 2/Tag

(Gegenzauber, Faszinieren, Mut +1), Größenänderung, Fallenfinden,

Falleninstinkt +4, Drehwiderstand +3

Talente Kampfmanöver, Ausweichen,

Verbesserter Initiative, Verbesserter

unbewaffneter Schlag, Blitzreaktionen,

Beweglichkeit, Schnelles Nachladen (leichte

Armbrust), Spring Attack, Waffenfinesse,

Waffenfokus (Kurzschild)

Fertigkeiten Balance +9, Bluffen +21,

Klettern +18,

Diplomatie +11, Mechanismus ausschalten

+19, Verstecken

+11, Springen +8, Einschüchtern +18,

Wahrnehmungsen

+15, Geräuschlos bewegen +32, Schlösser

öffnen +19,

Auftreten (Comedy) +16, Auftreten

(Redekunst)

+13, Auftreten (Blechblasinstrumente) +6,

Gedanken lesen +16, Fingerfertigkeit +35,

Akrobatik +28

Besitz Kampfausrüstung, Lederpanzer +5,

+3 verteidigendes Kurzschild, +1 leichte

Armbrust

mit 20 Bolzen, Helm der Teleportation, Ring

der Chamäleonkraft, Handschuhe der

Geschicklichkeit +4,

duftende Öle im Wert von 500 GM

Schaffen von Nachkommen (Übernatürlich)

Einmal pro Runde als

Freie Aktion kann Gazzilfek einen Kyuss-

Wurm auf einen Gegner übertragen,

wann immer er mit einem unbewaffneten

Angriff trifft. Alternativ

kann er dies als Nahkampfberührung oder

Fernkampfberührung tun, indem er einen

Wurm

bis zu 3 m weit auf einen Feind wirft. Jeder

Wurm

ist ein kleines Ungeziefer mit RK 10 und 1 Trefferpunkt,

das durch Schaden oder die BÜ von Silber

getötet werden kann. Bei Gazzilfeks nächster

Aktion gräbt sich der Wurm in das Fleisch

seines Wirtes ein. Eine Kreatur mit einem

natürlichen Rüstungsbonus von +5 oder

besser ist gegen diesen Grabeffekt immun.

Der Wurm verursacht

1 Punkt Schaden pro Runde für 1W4+1

Runden, während dieser Zeit zerstört ihn

Entferne Fluch

oder Entferne Krankheit und ein Bann

des Bösen oder Neutralisiere Gift verzögert

seinen Fortschritt

für 10W6 Minuten. Ein erfolgreicher

Heilkunde-Check mit SG 20 kann ihn

entfernen und töten. Sobald

der Wurm das Gehirn erreicht, verursacht er

1W2

Punkte Intelligenzschaden pro Runde,

bis er entweder getötet wird oder seinen Wirt

tötet

(Tod tritt bei 0 Intelligenz ein). Ein kleines,

mittleres

oder großes Wesen, das von einem Wurm

getötet wird,

erhebt sich in 1W6+4 Runden als

Nachkomme von Kyuss

(nicht als bevorzugter Nachkomme);

kleinere

Wesen verwesen einfach, während größere

Wesen zu Zombies werden. Die

Nachkommen von

Kyuss werden auf Seite 186 des

Monsterhandbuchs II beschrieben.

Furcht-Aura (Übernatürlich) Gazzilfek

strahlt eine Furcht-Wirkung aus,

die die Effekte des Zaubers "Furcht"

dupliziert

(Zauberstufe 7, Willensrettung SG 19), außer

dass sie alle Kreaturen innerhalb eines

Radius von 12 m betrifft. Eine Kreatur, die

den Rettungswurf gegen diesen Effekt

besteht, ist für 24 Stunden immun gegen

Gazzilfeks Aura. Während er getarnt ist,

unterdrückt Gazzilfek diese Aura; er kann sie

als Freie Aktion aktivieren.

Unheilvolle Umarmung (Übernatürlich)

Indem er sein Gesicht gegen ein hilfloses

Opfer drückt, kann Gazzilfek das Opfer mit

2W6 Kyuss-Würmern befallen. Diese

Fähigkeit wird wie seine Schaffen von

Nachkommen-Fähigkeit behandelt, mit der

Ausnahme, dass ein Opfer, das durch diese

Infektion getötet wird, als bevorzugter

Nachkomme von Kyuss aufersteht.

Geschenk von Kyuss (Übernatürlich) Eine

Kreatur, die von Gazzilfeks unbewaffnetem

Angriff getroffen wird, muss einen SG-12-

Stärke-Rettungswurf bestehen, oder sie

infiziert sich mit dieser übernatürlichen

Krankheit. Die Inkubationszeit beträgt 1 Tag,

und die Krankheit verursacht 1W6 Punkte

Konstitutionsverlust und 1W4 Punkte

Weisheitsschaden. Diese Effekte äußern sich als verrottendes Fleisch und Demenz, und eine betroffene Kreatur erhält nur die Hälfte der Vorteile natürlicher und magischer Heilung.	die Spielercharaktere sein Täuschungsmanöver lange vor seinem Verrat im Phylakteriengewölbe durchschauen. Wenn Wahrsehen, Untote entdecken oder gute alte Spielerparanoia die Wahrheit enthüllt, aktiviert Gazzilfek seine Furcht-Aura und Wurmexplosionsfähigkeiten, wenn sich die Spielercharaktere in Reichweite befinden, und nutzt dann seinen Helm der Teleportation, um zur Wurm kriechspalte zu fliehen. Er kehrt einige Stunden später nach Kongen-Thulnir zurück und erscheint in der Nähe von Brazzemal. Seine Taktiken ändern sich zu diesem Zeitpunkt; er beginnt, die Spielercharaktere zu verfolgen, ihnen heimlich zu folgen und sie während der Kämpfe mit Fernangriffen zu belästigen.	Gewölbeschlüssel gefunden haben, nimmt er Kontakt zum Fangedrachen Xyzanth auf und befiehlt ihm, die Spielercharaktere aufzuspielen und zu versuchen, ihnen den Schlüssel abzunehmen.
Größenänderung (Übernatürlich) Gazzilfek kann nach Belieben seine Größe ändern, indem er zwischen Groß und Klein wechselt. Wenn er klein ist, ändern sich seine Statistiken wie folgt:		Denke daran, dass einige dieser Drachen möglicherweise bereits in mehreren Kämpfen verwickelt waren, als sie die Spielercharaktere angreifen. Du kannst ihre aktuellen Trefferpunkte um 25% oder sogar 50% reduzieren, um vorherige Kämpfe zu berücksichtigen, beachte jedoch, dass dies die Drachenbegegnungen etwas leichter macht. Die vier benannten Drachen sollten immer in bester Verfassung angetroffen werden.
Initiative +23		
RK 26, BÜ 19, FF 26		
Ref +26, Will —		
Bewegungsrate 20 ft. (4 Felder)	Ereignis 3: Angriffe aus der Luft (SG variabel)	Junge erwachsene schwarze Drachen (12): TP 152 pro Drache; Monsterhandbuch 72.
Nahkampf +5 verteidigendes Kurzschwert +23/+18/+13 (1W6+1/19-20) oder unbewaffneter Angriff +22/+27/+12 (1W2+2 plus Kyuss' Geschenk) oder Wurm +22 BÜ (Schaffen von Nachkommen)	Sobald die Spielercharaktere damit beginnen, Kongen-Thulnir zu erkunden, ziehen sie zwangsläufig die Aufmerksamkeit der angreifenden Drachen auf sich. Die Riesen haben sich mehr oder weniger in Gebäuden zurückgezogen, um Schutz zu suchen, und daher werden die Spielercharaktere nicht viel mit ihnen zu tun haben, während sie sich von einem Ort zum anderen in den Ruinen bewegen.	Erwachsene grüne Drachen (10): TP 230 pro Drache; Monsterhandbuch 75. Reife erwachsene blaue Drachen (6): TP 276 pro Drache; Monsterhandbuch 73.
Fernkampf +1 leichte Armbrust +23/+18/+13 (1W6+1/19-20) oder Wurm +22 BÜ (Schaffen von Nachkommen)		VERMIROX Männlicher alter blauer Drache GE Riesiger Drache (Erde) Monsterhandbuch 72
Platzbedarf 5 ft.; Reichweite 5 ft.		
Angriffsmodifikatoren: Hinterhältiger Angriff +9W6	Behalte die Anzahl der Drachen im Angriffstrupp im Auge. Die Spielercharaktere sollten mindestens einmal i	Ini +4; Sinne Blindsinn 18 m,
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8, Fernkampfberührung +22)	bedeutende Strecke in den Ruinen zurücklegen. Drei Beispielbegegnungen mit Drachen (eine leichte, eine mittlere und eine schwere) könnten folgende Angreifer umfassen:	Dunkelsicht 36 m, Dämmerungssehen; Wahrnehmungen +34, Wahrnehmung +34
Beliebig oft — Feuer erzeugen, Erschrecken (SG 17), Zertrümmern (SG 17)		Aura Furchteinflößende Präsenz (Radius von 212 m, Willenswurf SG 27 negiert)
Stärke 14, Geschicklichkeit 28	Leicht (SG 15): Vier junge erwachsene schwarze Drachen unter der Führung eines erwachsenen grünen Drachen.	Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch, Infernalisches, Riesensprache, Orkisch
Fertigkeiten: Balance +9, Bluffen +21, Klettern +14, Diplomatie +11, Mechanismus ausschalten +21, Verstecken +21, Springen +4, Einschüchtern +8, Wahrnehmungen +15, Geräuschlos bewegen +34, Schlösser öffnen +21, Auftreten (Comedy) +26, Auftreten (Redekunst) +13, Auftreten (Blechblasinstrumente) +6, Gedanken lesen +16, Fingerfertigkeit +37, Akrobatik +30	Mittel (SG 17): Vier erwachsene grüne Drachen. Schwer (SG 19): Drei erwachsene grüne Drachen unter der Führung von zwei reifen erwachsenen blauen Drachen. Vermirox (SG 20): Irgendwann während des Abenteuers, wahrscheinlich wenn die Spielercharaktere versuchen, die Zitadelle der Weinenden Drachen zu erreichen, werden sie vom blauen Drachen Vermirox angegriffen. Dieser gefährliche Drache lässt lieber seine Schergen die Spielercharaktere bekämpfen, aber sobald sie ihre Tapferkeit gegenüber den kleineren Drachen bewiesen haben, ergreift er die Initiative und versucht, sie zu vernichten. Ein Kampf gegen Vermirox ist eine Begegnung mit SG 20, da er zwei reife erwachsene blaue Drachen zur Unterstützung mitbringt.	RK 35, BÜ 9, FF erwischt 35 e! 1 TP 337 (27 TP); SG 10/Magie oak E Immunität Elektrizität, Paralyse, Schlaf, ad SR 24 Ref +15, Will +19
Wurmexplosion (Übernatürlich) Einmal pro Tag als Standard-Aktion kann Gazzilfek eine 10-Fuß-Radius-Explosion von Kyuss-Würmern aus seinem Körper hervorstoßen. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Reflex-Rettungswurf mit SG 24 machen, sonst werden sie von 1W6 Kyuss-Würmern befallen.		Bewegungsrate 12 m, Graben 6 m, Fliegen 45 m (schlecht)
Taktiken: Obwohl der Bedrohliche Fabulist vorsichtig ist, besteht eine gute Chance, dass	Xyzanth (SG 19): Wenn Brazzemal erfährt, dass die Spielercharaktere einen der	Nahkampf* Biss +32 (3W8+13) und ; ' 2 Klauen +30 (2W6+8) und at a 2 Flügel +30 (1W8+8) und ne Schwanzschlag +30 (2W6+18) Reichweite 4,50 m; Reichweite mit Biss 3 m) Grundangriff +27; Griff +45

Angriffsoptionen: Heftiger Angriff, Schneller Atem, Gestalteter Atem	Immunität Paralyse, Schlaf SR 29 ZÄH +29, REF +23, Willenskraft +29; Ausweichen Bewegungsrate 18 m (Boden), 45 m (Fliegen, unbeholfen) Nahkampf* Biss +31 (6W8+22/19-20 plus 2W6 Kon) und 2 Klauen +29 (4W6+16/19-20 plus Umreißen) und 2 Flügel +29 (2W8+16) und Schwanzschlag +29 (4W6+28 plus Umreißen) Platzbedarf 6 m; Reichweite 4,5 m (6 m mit Biss) Grundangriff +33; Griff +57 Angriffsoptionen Ausholen, Vorbeiflugangriff, Großes Ausholen, Verbessertes Zertrümmern, Heftiger Angriff Spezieller Angriff Zerquetschen (4W8+18, Reflex SG 30 negiert), Schwanzfeger (2W8+18 plus Stolpern, Reflex SG 30 halbiert) Vorbereitete Zauber (ZL 13, Fernberührung +29) 6. Grad (4/Tag) - Kettenblitz (SG 20), Großes Magie entzaubern Py Sth (6/Tag) - Geistesschwäche (SG 19), anal Senden, Teleportieren Grad (7/Tag) - Verwirrung (SG 18), Todeswache, Evaras schwarze Tentakel, Große Unsichtbarkeit Grad (7/Tag) - Versetzung, Feuerball (SG 17), Hast, Übelriechende Wolke (SG 37) Grad (7/Tag) - Todesklinge (SG 16), Melfs Säurepfeil, Spiegelbild, Energie widerstehen, Unsichtbarkeit sehen Ist (7/Tag) - Brennende Hände (SG 15), Magier-Rüstung, Strahl der Schwächung, Heiligtum (SG 15), Unsichtbarer Diener O (6/Tag) - Säurespritzer, Arkane Markierung, Magie erkennen, Benommenheit (SG 14), Aufleuchten (SG 14), Magier-Hand, Botschaft, Strahl des Frosts, Widerstand Zauberähnliche Fähigkeiten (ZL 13) ' Beliebig oft - Magie erkennen, Magie lesen = et 2/Tag - Schild, Telekinese (SG 19) 7 4 1/Tag - Magie entzaubern, Zauberumkehrung nF *10-Punkte-Machtangriff Fähigkeiten Stärke 35, Geschicklichkeit 10, Konstitution 23, Intelligenz 18, Weisheit	23, Charisma 18 BS erhöhter Schaden, Klangimitation Talente Blindkampf, Durchschlagen, Angriff im Vorbeifliegen, Großes Durchschlagen, Schweben, Verbesserte Kritische Trefferchance (Biss, Klaue), Verbesserte Initiative, Verbesserter Natürlicher Angriff (Biss), Verbesserter Doppelschlag, Machtangriff, Heimlichkeit Fertigkeiten Konzentration +42, Akrobatik +36, Verstecken +8, Einschüchtern +40, Wissen (Geografie) +40, Wahrnehmungen +42, Geräuschlos bewegen +20, Suchen +40, Menschenkenntnis +42, Beobachten +42 Besitztümer Amulett der natürlichen Rüstung +5, Ring des Widerstands +5 (als Umhang des Widerstands +5), Ring der Ausweichung Fähigkeitsschaden (ÜF) Ein Fangdrache hat keine Atemwaffe, aber sein Biss entzieht 2W6 Konstitution, wenn das Opfer einen SG 30 Zähigkeitswurf nicht besteht. Der SG-Wert basiert auf der Konstitution. Erhöhter Schaden (AF) Aufgrund ihrer scharfen Krallen, Zähne und Schuppen verursachen Fangdrachen Schaden, als wären sie eine Kategorie größer. Klangimitation (AF) Ein Fangdrache kann jede Stimme oder jedes Geräusch nachahmen, das er gehört hat, wann immer er möchte. Zuhörer müssen einen Willenswurf (SG 30) bestehen, um den Schwindel zu erkennen. Stolpern (AF) Ein Fangdrache, der mit einem Klaue- oder Schwanzangriff trifft, kann als kostenlose Aktion versuchen, seinen Gegner zu Fall zu bringen. Wenn der Versuch fehlschlägt, kann der Gegner nicht reagieren und den Drachen zu Fall bringen. Taktik: Diese Drachen nutzen Ausweichmanöver, um den Kampf zu beginnen. Sie setzen ihre Atemwaffen und Zauber ein, um die Gruppe für einige Runden zu schwächen, bevor sie sich in flankierende Positionen begeben. Schwarze Drachen tendieren dazu, kühn und aggressiv zu sein, bestrebt, ihren Ältesten zu gefallen, und greifen oft bereits nach zwei Runden in den Nahkampf ein. Wenn sie unter 20 Trefferpunkte fallen, ziehen sie sich zurück, um ihre Wunden zu lecken. Grüne Drachen sind vorsichtiger; sie wissen, dass Abenteurer gefährlicher sind als Riesen. Sie beginnen mit ihren Atemwaffen und
Besondere Angriffe: Atemwaffe (100-Fuß-Linie oder 50-Fuß-Kegel, 16W8 Elektrizität, Reflex SG 29 halbiert), Zermalmen (2W8+15, Reflex SG 29 negiert)		
Zauber vorbereitet (ZS 10., +25 Fernkampf-BÜ)		
Grad (5/Tag) - Dimensionsportal, Große Unsichtbarkeit Grad (7/Tag) - Magie bannen, Feuerball (SG 17), Grad (7/Tag) - Gedanken wahrnehmen (SG 16), Nebelwolke, Spiegelbilder, Energie widerstehen Grad (7/Tag) - Ölspur (SG 15), Magische Rüstung, Schutz vor Gut, Schild, Schwäche des Geistes Grad (6/Tag) - Arkane Markierung, Tanzende Lichter, Magie wahrnehmen, Gespenstergeräusch (SG 14), Magierhand, Froststrahl, Magie lesen, Widerstand Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10)		
3/Tag - Wasser erschaffen/zerstören (SG 27), Ventriiloquismus (SG 18) 1/Tag - Halluzinatorisches Terrain (SG 18) *3-Punkt Heftiger Angriff Fähigkeiten: Stärke 31, Geschicklichkeit 10, Konstitution 23, Intelligenz 18, Weisheit 19, Charisma 18 Bewegungsrate: 12 m (Boden), 12 m (Schweben)		
Besondere Eigenschaften: Lautimitation aS eae . Talente: Blindkampf, Hieb, Schweben, Verbesserter Initiative, Verbesserter Natürlicher Angriff (Biss), Vielangriff, Heftiger Angriff, Schneller Atem, Atem erholen, Gestalteter Atem Fertigkeiten: Bluffen +34, Konzentration +36, Diplomatie +36, Einschüchtern +36, Wissen (Arkane) +34, Wissen (Geografie) +34, Wahrnehmungen +34, Suchen +34, Zauberkunde +36, Wahrnehmung +34 Besitztümer: Ring der Telekinese, Staubrosa Ioun-Stein, Orange Prism Ioun-Stein		
XYZANTH Männlicher Wurm-Fangdrache Chaotisch Neutral Gigantischer Drache Draconomicon 159		
Grundangriff +4; Sinne Blindsight 60 ft., Dunkelsicht 120 ft., Dämmerungssehschärfe; Wahrnehmungen +42, Wahrnehmung +42 Aura Schreckliche Gegenwart (330-Fuß-Radius, Willens SG 30 negiert) Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch, Zwergisch, Orkisch, Untercommon RK 43, BÜ 6, FF 43 Trefferpunkte 412 (33 TW); Schnelle Heilung 2; RK-Durchdringung 20/magisch		

halten sich dann zurück, während ihre furchteinflößende Präsenz Chaos verursacht. In den nächsten Runden setzen sie Suggestion ein, um die Abenteurer dazu zu bringen, ihre Waffen niederzulegen und das Gebiet zu fliehen. Wenn sich eine Gruppe von Abenteurern zur Unterstützung versammelt, setzt ein grüner Drache seinen Zerquetschen-Angriff ein und folgt dann mit Atemwaffe oder Vollangriff. Grüne Drachen ziehen sich zurück, wenn sie unter 40 Trefferpunkte fallen.

Die blauen Drachen sind weise, listig und erfahren im Kampf. Sie greifen nur dann in den Nahkampf gegen die Abenteurer ein, wenn der Kampf eindeutig zu ihren Gunsten verläuft oder gegen einzelne Abenteurer. Sie bevorzugen es, nicht mehr als ein Ziel gleichzeitig im Nahkampf zu bekämpfen. Atemwaffenangriffe, furchteinflößende Präsenz, Magiegeschosse (timed, um Zauberer während ihres Zauberns zu treffen), Magie bannen und Scherben (auf Waffen gerichtet) stellen den Großteil ihrer Fernkampfaktik dar. Ein blauer Drache, der sich auf den Nahkampf vorbereitet, zaubert zuerst Glaubensschild und Unsichtbarkeit auf sich selbst, wenn möglich. Blaue Drachen ziehen sich zurück, wenn sie unter 60 Trefferpunkte fallen.

Vermirox zaubert vor dem Kampf Große Unsichtbarkeit, Spiegelbild, Energiewiderstand (Feuer oder eine andere Energiesorte, die die Abenteurer häufig verwendet haben), Magierpanzer, Schutz vor Gut und Schild auf sich selbst. Er eröffnet den Angriff mit seiner Atemwaffe und schickt seine beiden blauen Drachenverbündeten in den Nahkampf gegen die Abenteurer, während er selbst in der Ferne bleibt und Strahlen der Schwächung, Magie bannen und Fett auf die Abenteurer anwendet. Er kann auch seinen Ring der Telekinese nutzen, um die Abenteurer über den Rand und in den Rift Canyon zu schleudern (20W6 Sturzschaden). Er geht selbst in den Nahkampf, sobald einer der beiden blauen Drachen getötet oder vertrieben wird, und flieht, wenn er unter 30 Trefferpunkte fällt, indem er die Dimensionstür verwendet.

Xyzanth nimmt sich Zeit, um Todeswache, Große Unsichtbarkeit, Verzerrung, Spiegelbild, Energiewiderstand, Unsichtbarkeit sehen, Magierpanzer, Schild und Zauberumkehr vor dem Kampf zu zaubern. Er versucht, so nah wie möglich an die Abenteurer heranzukommen, bevor er mit Nahkampfangriffen kämpft. Wenn er auf weniger als 200 Trefferpunkte reduziert wird, zieht sich Xyzanth zurück und führt den Kampf aus der Ferne mit seinen Zaubersprüchen fort. Wenn er unter 50 Trefferpunkte fällt, teleportiert er sich zurück in seinen Unterschlupf in den Griffbergen und lässt Brazzemal und die anderen Drachen ihrem Schicksal überlassen.

Beachte, dass die Verteidigung von Kongen-Thulnir von den Abenteurern genutzt werden kann; Ballisten, Katapulte und das Verleiten von Drachen zu Seilen können sehr effektive Waffen sein, wenn sie richtig eingesetzt werden.

TK 406

Wo befindet sich das Phylakterium?

Zu Beginn dieses Abenteuers wissen die Abenteurer nur wenig über das Phylakterium von Dragotha, außer dass es sich irgendwo in Kongen-Thulnir befindet. Sie können auf verschiedene Weise herausfinden, dass es sich in einem Tresor unterhalb der Zitadelle der Weinenden Drachen befindet, aber auch ein glücklicher Zufall ist möglich. Eine Allianz mit einem hilfreichen Riesen kann sie ebenfalls in die richtige Richtung lenken - kurz bevor die Drachenbelagerung begann, waren die Stämme voller Gerüchte, dass die Riftlords einen der beiden Schlüssel gestohlen hatten, die zum Betreten des Tresors unter der Zitadelle erforderlich sind. Die Tiamikal Nul-Shada bereiteten tatsächlich feindliche Aktionen gegen die Riftlords vor, bevor der Drachenangriff die Ruinen ins Chaos stürzte. Obwohl der eigentliche Diebstahl des Schlüssels von Charlgar und einem verräterischen Riesen innerhalb der Tiamikal Nul-Shada inszeniert wurde, ahnen dies die anderen Riesen in Kongen-Thulnir nicht.

Auch Wahrsagerei-Magie kann dabei helfen, das Phylakterium aufzuspüren (vergiss nicht, dass Wahrsagerei-Zauber einen SG 30 Zauberstufenprüfungswurf erfordern, um in Kongen-Thulnir zu funktionieren). Obwohl das Phylakterium selbst nicht durch Zauber wie Ortung ermitteln oder Gegenstand lokalisieren (aufgrund der Schutzzauber an den Wänden des Tresors) gefunden werden kann, können die beiden Schlüssel zum Tresor dies definitiv. Einer der beiden Schlüssel wurde in den Aasgruben geworfen (Bereich 10), während der andere im Besitz des Anführers der Tiamikal Nul-Shada ist.

Abenteurer-Zeitlinie

Obwohl dieses Abenteuer während einer Belagerung stattfindet, gibt es keine spezifische Zeitleiste für die Ereignisse. Fühle dich frei, die Drachen nach eigenem Ermessen Fortschritte machen zu lassen, indem sie Teile der Ruinen zerstören und die Abenteurer im Allgemeinen vorantreiben. Am Ende sollten sie jedoch bei jedem direkten Angriff auf die Zitadelle der Weinenden Drachen scheitern. Wenn die Abenteurer außergewöhnlich lange brauchen, um die Zitadelle zu erreichen, könnten Brazzemal und die verbleibenden Drachen sich an anderer Stelle im Rift Canyon zurückziehen, um ihre Zeit abzuwarten, und dann mit aller Macht gegen die Zitadelle

zuschlagen, sobald die Abenteurer das Phylakterium wiedererlangen.

Die Abenteurer sollten während dieses Abenteuers die Möglichkeit haben, sich auszuruhen und ihre Kräfte wiederherzustellen. Die Drachen tun dies sicherlich auch. Wenn die Abenteurer sich vollständig aus Kongen-Thulnir zurückziehen und mehrere Tage lang ausruhen, könnten sie zurückkehren und feststellen, dass der gesamte Ort in Trümmern liegt und das Phylakterium fehlt. In diesem Fall hat Brazzemal das Phylakterium an sich genommen und bringt es zu Dragotha zurück. Die Auswirkungen dieser Entwicklung werden im nächsten Abenteuer detailliert beschrieben.

#####

Teil 3: In die Grube

Ein Teil der genialen Verteidigung von Kongen-Thulnir erhob sich aus diesem verfallenen Loch tief in der Unterstadt. Hier, in alten Höhlen, die seit langem von aberrant starken Aasfressern befallen sind, entwickelte ein findiger Zwerg namens Wilmot Coldtooth Munitionsladungen, die darauf abzielten, Feinde zu lähmen und sie zu leichten Beute für die Riesen zu machen. Seit der Entwicklung der Kriecherladungen lebt Wilmot in einem kleinen Gebäude in der Nähe dieser Aasgrube, wo er hart arbeitet, um die Katapulte von Kongen-Thulnir mit diesen gefährlichen Ladungen zu versorgen. Als Charlgar sich gegen die Riftlords auflehnte und einen neuen Stamm bildete, integrierte er Wilmot in seine Gruppe, um Anspruch auf die Quelle dieser gefährlichen Waffen zu erheben. Wilmot, der wenig politisches Interesse hat, bemerkte den Wechsel kaum, obwohl er nun gezwungen ist, sein Zuhause zu verlassen (weil Charlgar dort eingezogen ist) und in die Destillerie umzuziehen. Er ist zunehmend unzufrieden mit den Riftkriechern. Wilmot vermutet, dass Charlgar die Aasgrube für etwas anderes als einen Unterschlupf verwendet, hat jedoch noch nicht alles herausgefunden.

Obwohl dieser Teil des Abenteuers vor dem Teil über die Zitadelle der Weinenden Drachen erscheint, ist es durchaus möglich, dass die Abenteurer nicht sofort zur Aasgrube gelangen. Tatsächlich könnten sie überhaupt nicht hierherkommen, wenn es ihnen gelingt, in den Phylakterium-Tresor einzubrechen, ohne die Tresorschlüssel zu verwenden. Selbst wenn sie die Schlüssel benötigen, erfahren sie möglicherweise erst nach der Erkundung der meisten Teile der Zitadelle der Weinenden Drachen, dass sich die Schlüssel hier befinden. In jedem Fall spielen sich die Ereignisse in diesem Komplex ohne Einmischung der Drachen ab, und wenn es den Abenteurern gelingt, diesen

Teil der Ruinen zu säubern, könnte er zu einem ausgezeichneten Stützpunkt werden. Sie können auch die Begegnungen hier als Leitfaden und Inspiration verwenden, wenn Sie andere Teile von Kongen-Thulnir entwickeln müssen.

Die Aasgrube

Die Wände dieses kleinen Komplexes sind entweder aus natürlichem Fels gehauen oder aus 1 m dicker hochwertiger Mauerwerk gebaut. Die Decken sind 6 m hoch und die Räume sind dunkel, es sei denn, es wird anders angegeben. Die Türen bestehen aus Stein, sind aber nicht verschlossen.

Die rote Tür

Versteckt weit hinten in den Tiefen der Unterstadt führt eine gewundene Treppe durch die Trümmer und zusammengezwimmerten Gebäude. Die Steintreppe hat dreifüßige Stufen, die auf die gigantischen Bewohner hinweisen, die sie geschaffen haben, aber ein schmaler Teil neben der Haupttreppe wurde zu kleineren Stufen gemeißelt, um einen kletternden Menschen aufzunehmen. Die Stufen sind mit dunklen Substanzen unbekannter Herkunft befleckt, und der allgemeine Gestank der Unterstadt scheint hier intensiver zu werden. Oben auf der Treppe steht eine einzelne fünf3 m hohe Eisentür, deren Oberfläche vollständig mit einer Schicht bröckelnden, rötlichen Rostes bedeckt ist.

Diese Tür ist von innen verriegelt. Der Rost an der Tür hat ihre Struktur leicht beeinträchtigt, wodurch es einfacher ist als normal, sie einzuschlagen. Sobald die Tür geöffnet ist, zeigt eine Suche mit einem SG von 30 an der Tür einen versteckten Schalter. Wenn dieser ausgelöst wird, deaktiviert der Schalter die Falle in Bereich 2.

Verriegelte Eisentür: 2 Zoll dick; Härte 6; TP 40; Zerstörungs-SG 24.

Eingang zur Grube (SG LO)

Hinter der roten Tür verschwindet ein Gang in der Dunkelheit. Bögen öffnen sich geradeaus und nach rechts, obwohl der Bogen nach rechts durch eine schwere Steintür versiegelt ist. Der beißende Gestank eines offenen Jauchegrubenschachts weht aus dem Gang und reizt die Augen.

Der Geruch von Aas durchdringt den gesamten Komplex und wird mit zunehmender Reise nach Osten immer intensiver. Die auf der Karte gezeigten Fallgitter sind derzeit in der oberen Position in geschickt versteckten Hohlräumen in der Decke; ein SG 30 Wahrnehmung-Check ermöglicht es einem Charakter, sie vor der Auslösung der Falle zu bemerken.

Falle: Diese Falle kann mit einem der drei Schalter deaktiviert werden. Einer ist in der Eisentür in Bereich 1 versteckt, während die anderen beiden deutlich aus der Wand hervorstehen, gleich um die Ecke und in Bereich 3. Wenn die Falle nicht deaktiviert wird, wird sie ausgelöst, sobald jemand diesen Bereich betritt. Dabei fallen drei adamantine Fallgitter herab, wie auf der Karte dargestellt. Eine Runde nachdem die Fallgitter heruntergefallen sind, öffnen sich winzige Belüftungsschlitze in der Decke dieses Bereichs und ein großer Vorrat an Gehirnsaft von Aasfressern flutet den Käfig. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen SG 24 Willenskraftrettungswurf machen, andernfalls werden sie für 2W4 Runden gelähmt. Der Boden dieser Kammer ist leicht nach Nordosten geneigt, so dass das Gift in diese Richtung abfließt und dann in mehrere versteckte Abflüsse an der Basis der nordöstlichen Wand gelangt. Charaktere, die sich innerhalb von 1,5 m von einem dieser Fallgitter befinden, können durch einen SG 15 Reflexrettungswurf verhindern, dass sie von dem Gift bespritzt werden. Ein Fehlschlag bedeutet, dass auch sie sich retten müssen. Das Geräusch der fallenden Fallgitter alarmiert die Bewohner von Bereich 3, und sie ergreifen schnell ihre Waffen und kommen, um zu untersuchen.

Gehirnsaft-Dusche: SG 10; mechanisch; Auslöser: Standort; manueller Rücksetz; kein Angriff erforderlich; Giftspray (Gehirnsaft von Aasfressern, SG 24 Will, Lähmung/o); mehrere Ziele; Suche SG 35; Entschärfungsgeschick SG 35.

Adamantine Fallgitter: 3 Zoll dick; Härte 20; TP 120; Heben x 28; Niederlassen.

Müffeliges Nest

An den Wänden dieser schmutzigen Kammer befinden sich fast zwei Dutzend Nester aus Schlamm und Stroh. Der Gestank in der Luft hier unterscheidet sich vom allgemeinen Aasgeruch anderswo in diesem Komplex - er ist viel intensiver und bitterer.

An der Wand westlich der Tür befindet sich ein Eisenschalter, der die Falle in Bereich 2 deaktiviert und die Fallgitter hochzieht.

Kreaturen: In diesem Raum befinden sich 21 Troglodyten, Kreaturen, die kaum mehr als Sklaven sind und von Wilmot benutzt werden, um bei Bedarf im Carrion Pit zu arbeiten.

Troglodyten (21): TP 13 jeder; Monster Manual 246.

Taktik: Die Troglodyten sind zweifellos loyal gegenüber Wilmot und ergreifen die Gelegenheit, ihre Höhle zu verteidigen, wenn sie die Falle in Bereich 2 auslösen hören. Sie greifen zu Langspeeren und öffnen die Tür zu Bereich 2. Die Troglodyten

nutzen die Reichweite dieser Langspeere, um jeden anzugreifen, der zwischen den Fallgittern gefangen ist, und führen Coup-de-Grace-Aktionen gegen gelähmte Feinde in Reichweite durch. Die Troglodyten fliehen vor einer organisierten Verteidigung.

Lastlager

Große steinerne Kisten und hölzerne Fässer sind entlang der Wände dieser Kammer verteilt, zusammen mit mehreren großen, klumpigen Bündeln aus Jute, die eine klebrige Flüssigkeit zu verlieren scheinen. Mehrere lange Stangen, die in schwere Leinwand gewickelt sind, lehnen an der Südwand. Wenn überhaupt, ist der Geruch hier schlimmer als in den anderen Kammern.

Diese Kammer dient zur Lagerung fertiger Crawler-Lasten, die von den Troglodyten in Bereich 2 schließlich zu den verschiedenen Geschützstellungen in der Stadt gebracht werden sollen. Hier sind 18 Crawler-Lasten gelagert. Die in Leinwand gewickelten Stangen sind tatsächlich vier zusammengerollte Tragen, die von den Troglodyten verwendet werden, um die Jutebündel zu transportieren.

Wohnquartiere

Was einst ein ziemlich gut organisiertes Wohnzimmer gewesen sein mag, wurde grob umgestaltet. Die Möbel wurden beiseite geschoben und in einer Ecke des Raumes aufgestapelt. Ein riesiger Haufen Felle, der als Bettwäsche benutzt wurde, liegt in der gegenüberliegenden Ecke, und die Überreste mehrerer widerlicher Mahlzeiten liegen verstreut herum.

Kreatur: Einst Wilmots persönliches Quartier, musste der Zwerg seinen Wohnsitz in Bereich 8 verlegen, nachdem Charlgar hier Zuflucht vor der Drachenbelagerung gesucht hat. Charlgar ist mit der Situation nicht sehr zufrieden, sieht aber keine andere Wahl, da er sicherstellen möchte, dass niemand nach dem Tresorschlüssel sucht, den er in den Carrion Pit geworfen hat, bis die Tiamikal Nul-Shada gegen die Riftlords vorgehen.

Charlgars kürzliche Auseinandersetzung mit Brazze-mal hat ihm größtenteils den Kampfgeist geraubt, und jetzt ist er mehr oder weniger zufrieden damit, die Belagerung auszusitzen. Charlgar ist ein außergewöhnlich großer und muskulöser Hügelriese mit einem vorstehenden Kinn und schrecklichen Brandnarben an seinem rechten Arm. Er hat ein Bettlaken um sein unteres Gesicht gewickelt, um den schlimmsten Geruch in diesem Bereich zu blockieren.

Charlgar, ein männlicher Hügelriese, ist ein CR17-Kämpfer. Er hat die folgenden Eigenschaften:

Initiative +0; Sinne: Dämmerungssicht; Hören +6, Beobachten +7	Gnade. Er verspricht den Spielercharakteren alles zu erzählen, wenn sie ihm dafür das Leben lassen; der Hügelryse ist ein Meister der Feigheit in dieser Situation, und die Spielercharaktere können wahrscheinlich von ihm erfahren, dass er den Tresorschlüssel im Kadavergruben-Abgrund versteckt hat. Natürlich behält Charlgar ein Auge auf Gelegenheiten, um zu entkommen oder einen Spielercharakter überraschend anzugreifen.	Der gitterartige Boden dieses Käfigs ist für mittelgroße oder kleinere Kreaturen schwer zu begehen und wird von ihnen als schwieriges Gelände behandelt.
Sprachen: Riesensprache		
Rüstungsklasse: 29 (BÜ 9, FF 29)		
Zähigkeit: +23, Reflex: +7, Willen: +8		Der Boden dieser vertikalen Höhle befindet sich 13 m unter dem hängenden Käfig und ist mit Stalagmiten übersät. Auf dieser Ebene führt ein natürlicher Tunnel nach Osten, der sich bis zu Bereich 9 windet. Die Wände der Höhle bestehen aus feuchtem Naturgestein (SG 20 Klettern), Der Boden selbst besteht aus einer dicken, widerlichen Schicht aus Schmutz und Abfall. Dies ist einer der Hauptablagerungsorte für Kongen-Thulnir, und der Boden wird als schwieriges Gelände behandelt.
Bewegungsrate: 30 Fuß		
Nahkampf: +1 Schnellgreifaxt +29/+29/+24/+19 (3d6+34/19-20/x3)	Bereich 6: Kriecherkäfig	
Fernkampf: Steinwurf +18 (2d6+13) oder ein Kriecherwurf +18 (Lähmung für 2d4 Runden, SG 24 Willenswurf zur Resistenz)	Der Anblick hier ist schockierend, ebenso wie der übelriechende Gestank. In dieser großen Höhle erstreckt sich ein großer Käfig aus eisernen Gittern, der sich auf eine Höhe von 10 m erstreckt. Das Gitterwerk sorgt für unebenen Boden, und durch die Lücken im Boden ist nur Dunkelheit sichtbar - der Käfig hängt an der Seite einer massiven Höhle, gesichert an der westlichen Wand durch eiserne Stützstreben unten und schweren Verankerungsketten oben. Ein brennendes Bündel aus kleinen Baumstämmen, die zusammengebunden sind, dient als riesige Fackel, die in die südöstliche Ecke des Käfigs gesteckt ist. Die genauen Ausmaße der riesigen Höhle sind im Fackelschein nicht erkennbar, aber sie führt einige Wege hinab in die Dunkelheit. Eine 1,5 m breite Öffnung in der Wand darüber führt zu einem oberen Balkon, von dem aus der Blick auf das Innere des Käfigs möglich ist. Das bemerkenswerteste an diesem seltsamen Bild sind die wimmelnden Massen grüner Würmer. Diese fetten, tentakelartigen Monster wimmeln über die Höhlenwände sowie die Außenseite des Käfigs und füllen die Höhle mit einem ekelerregenden Schlingeln.	Kreaturen: Überall in dieser riesigen natürlichen Höhle krabbeln 245 Aaskrabben herum, von denen sich jederzeit mindestens sechs auf der Außenseite des Käfigs herumtreiben. Die Kreaturen können alles angreifen, was sich innerhalb des Käfigs bewegt, obwohl Ziele innerhalb des Käfigs Deckung gegen die Tentakelangriffe der Krabben haben.
Platzbedarf: 3 m; Reichweite: 3 m		Aaskrabben (245): TP 19; Monster Manual 30.
GAB: +19; Griff: +36		Entwicklung: Wenn Wilmot bereit und auf die SC wartet, betätigt er den Hebel in Bereich 7, sobald sich mindestens zwei SC im Käfig befinden (oder sofort, wenn Charlgar einen SC hierhin wirft), wodurch der Käfigboden abfällt und alle im Inneren in die darunterliegende Höhle gestürzt werden. Ein Charakter kann einen SG 15 Reflex-Rettungswurf machen, um sich am Käfigboden festzuhalten, während er abfällt. Andernfalls fallen sie 13 m auf den Höhlenboden von Bereich 6 und erleiden beim Aufprall 11W6 Schadenspunkte, woraufhin sie sofort von hungrigen Aaskrabben angegriffen werden.
Angriffsoptionen: Doppelschlag, Großes Doppelschlag, Verbesserter Schub, Verbessertes Zertrümmern, Kraftangriff		
Kampfausrüstung: Tränke der schweren Wunden (3), Flugtränke (2)		
Fähigkeiten: Steinfangen		
Talente: Gewaltiger Schlag, Doppelschlag, Große Zähigkeit (Greifaxt), Große Spezialisierung (Greifaxt), Verbesserter Schub, Verbesserter Kritischer Treffer (Greifaxt), Verbesserter Initiative, Verbessertes Zertrümmern, Eiserner Wille, Kraftangriff, Schnelles Zeichnen, Fokussierung (Greifaxt), Spezialisierung (Greifaxt)		
Fertigkeiten: Einschüchtern +10, Hören +6, Beobachten +7		
Besitztümer: Kampfausrüstung, +5 Schuppenpanzer, +1 Schnellgreifaxt, Gürtel der Riesenstärke +6, 6 Steine, 4 Kriecherladungen	Der widerliche Gestank dieser Höhle ist stark genug, dass jedes Lebewesen, das sie zum ersten Mal betritt, einen SG 15 Stärke-Rettungswurf machen muss, um für zehn Minuten keine Übelkeit zu empfinden.	Erntekammer
Taktiken: Wenn Charlgar die Falle in Bereich 2 auslöst, öffnet er die Tür zu Bereich 6 und gibt dem Käfig dahinter einen kräftigen Schlag, um Wilmot oben auf Schwierigkeiten aufmerksam zu machen. Dann stellt er sich gerade um die Ecke und bereitet eine Aktion vor, um einen Kriecherwurf auf den ersten Feind zu werfen, der in den Raum tritt. Wenn jemand Charlgar im Nahkampf angreift, nutzt er den Gewaltigen Schlag, um diejenigen, die er trifft, 3 m über seine Schulter und in den Käfig in Bereich 6 zu schleudern, und ruft Wilmot auf, den Käfig zu "ÖFFNEN!", während er das tut. Wilmot in Bereich 7 oben wartet mit einer vorbereiteten Aktion, um genau dies zu tun. Weitere Details siehe Bereich 6.	Dieser seltsame Käfig wird verwendet, um Aaskrabben aus der umliegenden Höhle zu ernten. Wenn eine Ernte beginnt, lockt Wilmot den Käfig mit Kadavern und anderen faulen Gegenständen, die von Bereich 7 darüber in den Käfig geworfen werden. Anschließend benutzt er den Hebel in diesem Raum, um ein Fenster im Dach des Käfigs zu öffnen. Sobald eine Aaskrabbe in den Käfig huscht, schließt er das Fenster und benutzt einen Kuo-toa-Zangenstab, um die Aaskrabbe hinter ihrem Kopf zu packen und nach oben zu manövrieren, bis ihr Kopf in Bereich 7 herausragt. Er verriegelt den Zangenstab, klopft schnell die Aaskrabbe und zieht sich in Bereich 8 zurück, um das Gift vorzubereiten, während der Körper in die darunterliegende Höhle geworfen wird, indem der Hebel erneut gezogen wird, wodurch der Innenraum des Käfigs abfällt.	Dieser 1,5 m durchmessende Durchgang führt zum Käfig in Bereich 6. Das Gitter des Käfigs ermöglicht es, die Seite wie eine Leiter hinaufzuklettern. Ein eiserner Hebel ist in der Ostwand eingelassen, der, wenn er in die untere Position geschoben wird, den Boden des Käfigs in Bereich 6 öffnet. In die obere Position geschoben, öffnet er eine 3 m breite Luke in der Mitte des Käfigdachs.
Wenn Charlgar auf weniger als 30 Trefferpunkte reduziert wird, fleht er um		Wenn Wilmot sich in diesem Bereich befindet, wenn die SC ihn betreten, zieht er sich in Bereich 8 zurück.
		Destillerie (SG 19)
		Eine starke, beißende Schärfe erfüllt die Atmosphäre dieses seltsam geformten Raumes. Abgerundete Nischen beherbergen große Steintanks, aus denen dieser Geruch zu stammen scheint. Steinbehälter und Tische,

die mit Bechern, Destillierkolben und Brennern bedeckt sind, bilden den Rest der Einrichtung. Tunnel führen nach Osten und Westen. Der westliche Tunnel hat einen an einer Kette und Winde befestigten Lorenwagen, der sich gegen eine kleine Barrikade zieht. Eine Lorenschiene führt in die Dunkelheit dieses Tunnels hinab.

Diese Kammer dient als Labor und Destillerie von Wilmot Coldtooth, wo er seine Gifte mischt. Die Steintanks enthalten Flüssigkeiten, in denen die Köpfe der Aaskrabben konserviert werden, bevor sie getrocknet und als Projektile verwendet werden. Auf den Tischen befindet sich die Ausrüstung, mit der die Gifte hergestellt werden, nachdem Wilmot die Gehirne der Krabbeltiere extrahiert hat. Die Lorenschiene verläuft abwärts und endet vor einer weiteren Blockade vor einer Tür, die von einem Gebäude in der Nähe von Bereich 1 aus geöffnet wird.

Kreatur: Hier lauert der Zwerg Wilmot Coldtooth. Verbannt aus seiner fernen Heimat in den Flinty Hills, weil er verbotene alchemistische Rituale innerhalb der Stadtgrenzen praktizierte, durchstreifte Wilmot mehrere Jahre lang die Welt, bevor er auf Kongen-Thulnir stieß. Bei den Riesen fand er seltsame und unerwartete Verbündete, und als er seine Fähigkeiten zur Ernte von Aaskrabben aus dem Carrion Pit einsetzte, war sein Platz unter den Riesen besiegelt. Mit dem Beginn des Bürgerkriegs zog sich Wilmot aus den politischen Angelegenheiten von Kongen-Thulnir zurück und verachtet insbesondere Charlgar dafür, dass er ihn in seine Pläne für einen Putsch hineingezogen hat. Er lebt seit einigen Tagen hier in seinem Labor und hofft, dass die Belagerung und der Bürgerkrieg bald enden werden. Er weiß, dass Charlgar etwas im Carrion Pit selbst versteckt hat und vermutet, dass es einer der Tresorschlüssel ist, aber er weiß es noch nicht mit Sicherheit.

Wilmot Coldtooth ist ein männlicher Zwergen-Schurke der Stufe 19.

NE-Medium-Menschlicheroid —

Ini +5; Sinne Dämmerlicht 18 m; Hören +1, Beobachten +1

Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch, Riesisch

RK 29, BÜ 19, FF 29

TP 161 (19 TW) (immun gegen Gift)
Zäh +11, Ref +18, Will +7; verbessertes Ausweichen
Bew 9 m

Nahkampf +3 verletzende Kettensichel +24/+19/+14 (2W4+3 plus 1 Kon plus Violettewurm-Gift beim ersten Treffer)

Fernkampf Skorpiongiftstrahl +20/+20 (4W6 Feuer)

GAB +14; Griff +14

Angriffsoptionen Kampfmanöver, Verbessertes Entwaffnen, Verbesserter Fintenstoß, Verbesserter Stolpern; Zermürender Schlag, Chancennutzer, Unbeständiger Geist, Hinterhältiger Angriff +10W6

Kampfausrüstung Zauberstab des mäßigen Heilens (32 Ladungen), Zauberstab des Skorpiongiftstrahls (8. Grad, 29 Ladungen), 10 Dosen Aaskrabbengehirnsaft, 5 Dosen Violettewurm-Gift

Werte Str 10, Dex 21, Kon 20, Int 13, Weis 12, Cha 6

Besondere Eigenschaften Zwergische Merkmale, Verbesserter unheimlicher Ausweichen, Fallenfinden, Falleninstinkt +6 Talente Kampfmanöver, Exotische Waffe (Kettensichel), Verbessertes Entwaffnen, Verbesserter Fintenstoß, Verbesserter Stolpern, Waffenfinesse, Waffenfokus (Kettensichel)

Fertigkeiten Schauspielern +20, Handwerk (Giftherstellung) +23, Diplomatie +0, Verstecken +27, Einschüchtern +22, Wissen (Höhlenkunde) +12, Bewegung lautlos +27, Fingerfertigkeit +29, Purzelbäume +27, Magische Geräte benutzen +20

Ausrüstung Kampfausrüstung, +5 Mithrilsturmbrustpanzer, +3 verletzende Kettensichel, Handschuhe der Geschicklichkeit +6, Ring des Schutzes +3, Periapert des Schutzes vor Gift

Taktiken: Wilmot versteckt sich im Lorenwagen, sobald er bemerkt, dass sich die SC hierher begeben, und bereitet eine Aktion vor, um einen verheerenden Strahl auf die erste Person abzufeuern, die sich ihm auf 30 Fuß nähert (damit er seinen Hinterhaltsschaden zum Angriff hinzufügen kann). Im Nahkampf benutzt er Verbessertes Täuschen, um zuerst Heiler anzugreifen. Wenn er weniger als 30 Trefferpunkte hat, klettert er zurück in den Lorenwagen und löst die Bremse. Der Lorenwagen rollt mit einer Geschwindigkeit von 15 m den Korridor hinunter und prallt dann am anderen Ende gegen die Barrikade (was dem Reiter 2W6 Schadenspunkte zufügt). Wilmot rennt dann durch die Tür und versucht, sich in der Unterstadt zu verstecken.

Beute: Eines der Gegenstände in Wilmots Labor ist ein Fokussierkristall, der tatsächlich ein großer Diamant im Wert von 1.500 GM ist. In einem Regal mit Fläschchen auf einem Tisch befinden sich drei Dosen Purpurnorm-Gift, eine Dosis Sassone-Blatt-Rückstand und 10 Dosen Gehirnsaft von Aasfresser-Krabber. Auf einem anderen Tisch befindet sich eine Trankflasche, die deutlich mit "Heilung schwer" auf Zwergisch markiert ist, aber tatsächlich mit

Dunkelreaver-Pulver versetztes Wasser enthält - ein Geschenk von Wilmot für jeden, der sein Labor plündern will.

Entwicklung: Wenn Wilmot gefangen genommen wird, ist seine anfängliche Einstellung unfreundlich. Er schätzt die meisten Riesen als Freunde, aber er hasst Charlgar. Wenn die SC nach dem Ort des Tresorschlüssels fragen, erzählt Wilmot ihnen, dass er glaubt, dass Charlgar ihn in die Aasgrube geworfen hat, selbst wenn seine Einstellung immer noch unfreundlich ist. Wenn er hilfsbereit gemacht wird, stimmt er zu, die SC in die Aasgrube zu begleiten, um den Schlüssel wiederzufinden, entscheidet sich dann aber, Kongen-Thulnir vollständig zu verlassen. Er wird nicht bei den SC bleiben, wenn er die Chance hat, zu entkommen.

Breiter Tunnel

Dieser breite Durchgang führt in einem spiralförmigen Abstieg, der nicht weniger als sechs vollständige Umdrehungen macht, zum Bereich 10. Der Tunnel selbst ist die ersten hundert Fuß oder so mit Abfall und Müll bedeckt, danach verschwinden der Schmutz (und der entsetzliche Geruch).

Aasgrube (EL200)

Diese massive Höhle mit abfallenden Böden und mehreren kolossalen Stalagmiten wird von leuchtenden Flecken phosphoreszierenden Pilzes beleuchtet, die an den Wänden und der Decke haften. Teppiche aus ranzigem, verfallendem Pilz blubbern und brodeln auf dem Höhlenboden und erfüllen die Luft mit einem dunstigen grünen Schimmer von Sporen und Gestank. Hier und da erheben sich riesige Hügel aus Pilz, und überall verstreut liegen die Knochen und Schädel längst verstorbener Riesen.

Der Tunnel vom Bereich 9 endet an einer 90 Fuß hohen Klippe, die auf diese riesige Höhle blickt. Die Decke erhebt sich auf eine Höhe von 16 m über dem Boden.

Sobald die Charaktere diesen Raum betreten, sind sie der verunreinigten Luft des ranzigen Pilzes ausgesetzt und müssen jede Runde einen Rettungswurf gegen SG 15 auf Willenskraft ablegen, um 1W4 Punkte Weisheitsschaden zu vermeiden, da die halluzinogenen Sporen seltsame Muster und Geräusche entstehen lassen. Charaktere, die immun gegen Gift sind, sind immun gegen diesen Effekt.

Kreaturen: Obwohl diese Kammer auf den ersten Blick leer erscheinen mag, ist sie tatsächlich der Hort eines urzeitlichen Aasfresser-Krabber von immenser Größe, möglicherweise der Ursprung der gesamten aberranten Spezies. Dieses Ungeheuer ist

eine zeitlose Monstrosität, die in Legenden als die Mutterwurm bekannt ist. Das Wesen schlummert die Jahre hinweg und wacht nur gelegentlich auf, um Eier zu legen oder den bösen Pilz zu fressen, der hier wächst. Sie erwacht auch, wenn sie Eindringlinge in ihrem Reich spürt. 1W6 Runden nachdem die SC den Bereich betreten haben, bricht das Wesen aus der Schicht Pilzmasse hervor, in der es geschlafen hat, und greift an.

Die Mutterwurm = CR20

Kaiju-Aasfresser-Krabbler

N Koloßale Aberration

Monsterhandbuch 31, Dracon 289 4

Ini +5; Sinne Dämmerlicht 16 m, Geruchssinn;

Hören +25, Wahrnehmung +25

RK 41, BÜ 3, FF erwischt 40

TP 623 (43 TW); ZR 15/episch

Immun Krankheit, Geistbeeinflussung, Gift

Resistenz Säure 30; SR 29

Ref +26, REF +15, Willenskraft +25

Bewegungsrate 30 Fuß, Klettern 5 m

Nahkampf* 8 Tentakel +30 (1W6+26/19-20 plus

Paralyse) und

Biss +25 (3W6+18)

Fernkampf Säureray +25 BÜ (15W6 Säure/19-20)

Fläche 12 m; Reichweite 12 m

GAB +32; Gruppenbonus +64

Angriffsoptionen Wuchtangriff und

Wuchtangriff mit 10 Punkten

Fähigkeiten Str 42, Gesch 13, Kon 30, Int 2, Weis

15, Cha 26

Talente Blindkampf, Doppelschlag, Große Doppelschlag, Großer

Fortschritt, Verbesserter Kritischer Treffer

(Säureray,

Tentakel), Verbesserter Initiativebonus,

Verbesserter

Natürlicher Rüstungsschutz (5),

Verbesserter

Natürlicher Angriff (Biss, Tentakel),

Wuchtangriff

Fertigkeiten Klettern +24, Hören +25, Wahrnehmung +25

Säureray (ÜF) Einmal alle 1W4 Runden kann die

Mutterwurm einen Säureray aus ihrem Mund erzeugen.

Sie führt mit diesem Strahl einen Fernkampfangriff

auf jede Ziel innerhalb von 300 Fuß aus und fügt bei

einem Treffer 15W6 Säureschaden zu. Die Mutterwurm

ist immun gegen Schaden durch ihren eigenen Säureray-Angriff, aber nicht gegen Säure aus anderen Quellen

(obwohl ihre Säureresistenz 30 immer noch gilt).

Paralyse (EG) Diejenigen, die vom Tentakelangriff

der Mutterwurm getroffen werden, müssen einen

Willenskraft-Rettungswurf gegen SG 41 machen, um

nicht für 2W4 Runden gelähmt zu sein. Der SG für den

Rettungswurf basiert auf der Konstitution.

Schatz: Obwohl die Mutterwurm kein Interesse an Schatz hat, kann ein für die Charaktere sehr wertvoller Gegenstand in ihrem gewaltigen Magen gefunden werden - einer der beiden Tresorschlüssel, die benötigt werden, um die Phylakteriengruft zu öffnen.

Teil 4: Die Zitadelle der weinenden Drachen

Auf diesem tausend Fuß hohen Gipfel steht eine Bastion der Riesen gegen jegliches drachenartige Wesen, die Heimat der Tiamikal Nul-Shada, der "Jäger von Tiamats Kindern". Diese Festung wird die Zitadelle der Weeping Dragons genannt, und ihr tiefster Tresor ist das Versteck der lange verborgenen Phylakterie von Dragotha. Der Vorsprung, auf dem die Festung errichtet wurde, besteht aus massivem Stein, und die Festung selbst wurde vor über 1.500 Jahren mit Magie vom Orden des Sturms aus diesem Fels geformt. Die Druiden bauten im großen Maßstab; obwohl es ihnen als Festung diente, wollten sie, dass ihre verbündeten Steinriesen sich in den Hallen wohl fühlen.

Die Zitadelle der Weeping Dragons ist der Brennpunkt für die mächtigen Schutzzauber, die Kongen-Thulnir schützen, und daher sind die Riesen, die hier leben, am stärksten von dem Zwang des Schutzzaubers betroffen, diesen Ort vor drakonischen Angriffen zu verteidigen. Im Laufe der Generationen wurde aus den Riesen, die hier lebten, eine fast kultartige Gesellschaft von drachenhassenden Fanatikern. Die Mitglieder der Tiamikal Nul-Shada wissen, dass etwas von enormer Bedeutung in dem Tresor im Verlies verborgen ist, und sie wissen, dass zwei Schlüssel erforderlich sind, um ihn zu öffnen. Was sie jedoch nicht wissen, ist, wie man diese Schlüssel verwendet. Aber selbst wenn sie es wüssten, haben die Riesen wenig Interesse daran herauszufinden, was in dem Tresor verborgen ist. Mit einer Ausnahme.

Der Frostriesen-Zauberer Vercinabex Tor ist kürzlich besessen von dem Inhalt des Tresors geworden. Er hat nach einer Methode gesucht, um die Türen zu öffnen, aber da er dies heimlich tun musste und keinen Zugang zu einer ordentlichen Bibliothek hatte, geht der Fortschritt langsam voran. Als Charlgar Vercinabex ein Angebot unterbreitete, ihm

Zugang zur Bibliothek tief im Königspalast zu gewähren, stimmte Vercinabex zu. Alles, was Charlgar verlangte, war, ihm einen der Tresorschlüssel auszuleihen, damit er die Riftlords in die Schuld treiben konnte. Vercinabex willigte ein und war zuversichtlich, dass er den Tresorschlüssel mithilfe seiner Magie leicht wiederfinden könnte, wenn Charlgar ihn verraten sollte.

Natürlich ist mit der Drachenbelagerung bisher wenig aus diesem Plan geworden. Im Moment wartet Vercinabex ab und leistet seinen Verwandten Unterstützung bei der Verteidigung der Zitadelle der Weeping Dragons.

Die Tiamikal Nul-Shada selbst bestehen hauptsächlich aus Feuerriesen-Kämpfern. Die Gruppe wird derzeit von Kagro Donnerschmied, einem Feuerriesen, angeführt. Der zweite in der Befehlskette ist der Feuerriese Bram Spaltfuß. Vercinabex dient der Gruppe als Berater und magische Unterstützung.

Obwohl die Tiamikal Nul-Shada die Drachen (und damit auch Dragotha) bekämpfen, sind sie keineswegs Verbündete der SCs. Sie reagieren feindselig auf den Versuch der Gruppe, die Zitadelle zu infiltrieren, und gehen davon aus, dass sie entweder Agenten der Drachen oder abenteuerlustige Opportunisten sind, die die Belagerung nutzen, um heimlich einzudringen und die Zitadelle zu plündern. Die SC werden hier kaum willkommen sein.

Die Zitadelle der Weeping Dragons (und der darauf ruhende Steinpfeiler) ist durch mächtige Magie geschützt. Alle Wände innerhalb der Zitadelle sind magisch behandelt (Dungeon Master's Guide, Seite 59); außerdem können sie nicht durch Verwandlungssprüche beeinflusst werden, solange die Phylakteriengruft verschlossen bleibt. Die Decken sind 6 m hoch. Die Türen sind 5 m hoch und erfordern einen Stärkewurf (SG 15), um geöffnet zu werden, aufgrund ihres Gewichts (die Riesen können auf diesem Wurf eine 10 nehmen und die Türen problemlos öffnen). In den meisten Räumen der Zitadelle sind große Fackeln an eisernen Halterungen angebracht, 5 m über dem Boden.

Brückenkopf (SG 17 oder 18)

Die Steinbrücke aus der Stadt führt zu einem Vorsprung, der sich um den südlichen Rand dieses Stein-Gipfels windet. Eine Zinnenmauer überragt den Brückenkopf, und dahinter erhebt sich die Masse des felsigen Vorsprungs und die Festung darüber.

Die Zinnenmauer ragt 3 m über das Brückenniveau hinaus und ist von einer 2 m hohen Brustwehr umgeben, die Schutz für Kreaturen auf der Zinnenmauer bietet. Die

natürliche Felswand hinter der Zinnenmauer erhebt sich 30 Fuß bis zur Basis der Mauer im Bereich 7 (Kletter-SG 15). Die geheime Tür in der Mauer ist sehr gut versteckt, kann jedoch mit einem SG 35 Suchen-Check gefunden werden. Ein Stapel von 15 Wurfsteinen liegt gegen die Innenseite der Brustwehr.

Kreatur: Zu diesem Zeitpunkt haben sich die meisten der Riesen in ihre Festung zurückgezogen, um abzuwarten. Die Drachen griffen die Zitadelle früh in der Belagerung an, erlitten jedoch ziemlich schwere Verluste und sind bisher noch nicht zu diesem Ort zurückgekehrt (Brazzemal hofft, das Fläschchen woanders in den Ruinen zu finden).

Dennoch sind drei Feuerriese als Wachen in diesem Bereich stationiert und halten Ausschau nach Anzeichen dafür, dass die Drachen zurückkehren. Zwei dieser Riesen warten in diesem Bereich, während der dritte die Balliste im Bereich 5 bedient. Wenn sie die Abenteurer bemerken, geben sie Warnrufe aus. Keine anderen Riesen stoßen von innen zu ihnen, aber diejenigen im Inneren bereiten sich auf einen Einbruch vor.

Falls die Abenteurer den blauen Drachen Vermirox noch nicht besiegt haben, hält er sich zufällig unsichtbar in der Nähe auf, wenn der Alarm ausgelöst wird. Er nimmt sich die Zeit, um seine Verteidigungzauber zu wirken, und stürzt sich dann einige Runden nach Beginn des Kampfes auf die Schlacht, wobei er seine ersten Angriffe gegen diejenigen richtet, die den Kampf zu verlieren scheinen, bevor er sich den Siegern zuwendet.

TIAMIKAL NuL-SHADA SERGEANTS (2)
HG 14
Männliche und weibliche Feuerriese, Kämpfer 4
RB Großer Riese (Feuer)
Monsterhandbuch 121
Init +4; Sinne: Dämmerungssicht; Zuhören +2, Wahrnehmung +14
Sprachen: Gemeinsprache, Riesisch
RK 26, BÜ 9, FF 26
TP 226 (19 TW)
Immun gegen Feuer nS
REF +20, REF +8, WIL +11 — Pe
Anfällig gegen Kälte
Bewegungsrate 30 Fuß
Nahkampf: Meisterhafter Großschwert +29/+24/+19 es (3W6+20/19-20) + Fernkampf: Meisterlicher zusammengesetzter Langbogen ae +15/+10/+5 (2W6+10/x3) oder i
Wurf: Stein +14/+9/+4 (2W6+13). oF;
GAB +15; Grp +32 — — oe
Angriffsoption: Doppelschlag, Verbessertes Überrennen, Verbessertes Zerschmettern, Power-Angriff, Schnellziehen, Steinwurf
Kampfausrüstung: Öle der magischen Waffe (2), Trank der mittleren Heilung (2),

Tanglefoot-Beutel (2), Fläschchen mit Alchemistischem Feuer (5)
Fähigkeiten: Str 36, Dex 10, Con 24, Int 10, Weis 17, Cha 8

Besondere Qualität: Stein fangen
Talente: Doppelschlag, Verbesserte Initiative, Verbessertes Überrennen, Verbessertes Zerschmettern, Eisenwille, Reflexe wie der Blitz, Power-Angriff, Schnellziehen, Waffenfokus (Großschwert), Waffenspezialisierung (Großschwert) _ a
Fertigkeiten: Klettern +11, Handwerk (Waffenschmiedekunst) +8, Einschüchtern +8, Springen +11, Wahrnehmung +14 aa
Besitz: Kampfausrüstung, +1 Vollplatte, * ng ol Meisterhaftes Großschwert, Meisterlicher zusammengesetzter Langbogen (+10 Stärke) mit 50 Pfeilen, Beutel mit 3W4 Steinen und diversen Schatzn im Wert von 1W4 x 100 GM

Vermirox: TP 337; siehe Seite 65.

Tränenbeflecktes Portal

Ein Paar steinerne Doppeltüren, jeweils 6 m hoch, öffnet sich in der natürlichen Felswand an der Basis der Zitadelle. Die Türen tragen Flachrelief-Schnitzereien von Drachen, die vom Himmel stürzen, von großen Pfeilen und Steinen erschlagen werden und gebrochene Drachenkörper, die in Haufen am Boden liegen. Schwach sichtbar über allem sind fünf Drachenköpfe zu erkennen, die jede der chromatischen Arten repräsentieren und voller Angst auf das Geschehen schauen. Der Stein der Türen ist feucht von Wasserläufen, die über seine Oberfläche sickern.

Dies ist der Haupteingang zur Zitadelle der Weinenden Drachen. Die Türen zeigen die Zerstörung von Tiamats Nachkommen und bleiben durch einen Zauber, den die Druidenbauer vor langer Zeit darauf gelegt haben, ständig mit Tränen besudelt. Trotz ihrer enormen Größe öffnen sich die perfekt ausbalancierten Steintüren leicht nach innen, wenn sie von innen entriegelt werden.

ae
3. Würfel-Falle (SG 12) e

Der Gang jenseits der steinernen Türen führt geradeaus zu einem weiteren Satz steinerner Türen am anderen Ende. Der Flur selbst ist etwa fünf3 m breit.

Die geheimen Türen entlang der Seiten des Flurs sind aus Stein und äußerst gut versteckt (SG 35 Suchen-Check, um sie zu finden).

Falle: Jede Kreatur, die auf das mit einem "T" markierte 3 m große Quadrat tritt, lässt die Decke darüber aufgehen und lässt einen speziell gezüchteten fortgeschrittenen gallertartigen Würfel auf den darunter liegenden Bereich fallen. Der gallertartige Würfel selbst ist ziemlich groß und kann nur durch Quetschen in den darunter liegenden

Gang passen. Wenn er fällt, erleidet er 2W6 Punkte Fallschaden und greift wütend alles in der Umgebung an. Bei der Landung führt er einen freien Einhüllungsangriff auf alle Kreaturen direkt unter ihm aus.

Die folgenden Statistiken für den gallertartigen Würfel beinhalten einen Malus von -4 auf die Rüstungsklasse und auf Angriffswürfe, wenn er sich in einem engen Bereich quetscht.

Würfelfalle: SG 12; mechanisch; BÜsauslösung; manuelle Rückstellung; lässt fortgeschrittenen gallertartigen Würfel frei; Suchen SG 35; Mechanismus ausschalten SG 35.

FORTGESCHRITTENER GALLERTARTIGER WÜRFEL SG 12

N Gargantuaner Schleim

Monsterhandbuch 202

Init —5; Sinne: Blindsight 20 m; Zuhören —5, Wahrnehmung—5

RK -3, BÜ —3, FF —3

TP 420 (24 TW) dee

Immun gegen Elektrizität, Schleim-Eigenschaften 2M

REF +19, REF +2, WIL +2

Bewegungsrate 5 m

Nahkampf: Schlag +18 (2W6+12 plus 1W6 Säure plus Lähmung) 7 fer At, 2 : a C

Platz 20 ft.; Reichweite 15 ft. Asti ie Pe 'i ee
GAB +18; Grp +34 '~~ o—

Besondere Angriffe Einhüllung

Fähigkeiten: Str 26, Dex 1, Kon 34, Int —, Weis 1, Cha

Besondere Qualität: Transparent

Einhüllung (AF) Dieser gallertartige Würfel kann Gargantuan oder kleinere Kreaturen überrollen. Es ist ein SG 31 Reflex-Rettungswurf, um nicht eingehüllt zu werden.

Lähmung (AF) Ein SG 34 Stärke-Rettungswurf reicht aus, um der Lähmung des Würfels zu widerstehen. Diejenigen, die versagen, sind für 3W6 Runden gelähmt.

Diffusionskammer
Diese seltsam geformte, aber ansonsten leere Kammer ist geschickt darauf ausgelegt, den Stoß eines Drachen-

Atemwaffeneinsatzes zu absorbieren. Auf beiden Seiten befinden sich Nischen, die Schutz vor Atemwaffen bieten, die von Bereich 3 aus in die Kammer entfesselt werden.	Tiamikal Nul-Shada-Sergeants (2): je 226 TP; siehe Seite 73.	RK 26, BÜ 10, FF erwischt 25; Ausweichen
Bastion (SG 14) Sek	Großer Saal (SG 18) a	TP 247 (23 TW); DRX— —tS
Diese Zinnenmauer überblickt den Zugang zum Haupttor. Hier befinden sich ein montierter Ballista und Fässer mit Munition.	Dieser riesige Saal wird von zwei Fenstern an der Westwand und einem schweren Eisenkessel mit glühenden Kohlen beleuchtet, der von den Deckenbalken hängt. Der Kessel schwingt leicht und wirft seltsame Schatten im ganzen Raum. Die Decke neigt sich vom Zentrum des Raumes bis zum westlichen Ende auf nur noch fünf3 m. Ein steinernder Tisch, umgeben von sechs riesengroßen Stühlen, dominiert die Mitte des Raumes.	Immunität gegen Angst, Feuer ali So ee Resistenz gegen Säure 5, Kälte 10, Elektrizität 5, Schall 5 Ref +23, Will +13, ZÄH +16 Schwäche anfällig gegen Kälte Bewegungsrate 12 m
Es gibt hier 30 Ballistapfeile. Kreatur: Ein einzelner Tiamikal Nul-Shada-Sergeant bedient diesen Ballista. Er zögert nicht, ihn gegen die Helden einzusetzen, wenn er sie auf die Zitadelle zukommen sieht. Tiamikal Nul-Shada-Sergeant: TP 226; siehe Seite 73.	Die Riesen der Tiamikal Nul-Shada versammeln sich hier zu ihren Mahlzeiten. Die südliche Tür besteht aus Eisen und steht leicht offen.	Nahkampf +2 flammende Explosionsstreitax +25/+20/+15/+10 (2W6+24/19-20/x3 plus 1W6 Feuerschaden) und
ae		+2 flammende Explosionshandax +25
Blockhaus	Kreaturen: Das Maskottchen der Tiamikal Nul-Shada, eine zwölfköpfige Pyrohydra, ist in der südlichen Nische angekettet. Normalerweise bleibt sie in Bereich 10, wurde aber freigelassen, als die Zitadelle angegriffen wurde. Ihre Kette (Härte 10, TP 50) erlaubt es ihr, sich 30 Fuß in den Raum hineinzuwinden. Sie wurde darauf trainiert, keine Angriffe gegen Riesen zu starten.	(1W8+18/19-20/3 plus 1W6 Feuerschaden) Fernkampf +1 zurückkehrender Speer +20 (2W6+13/x3) Reichweite 3 m; Reichweite 3 m GAB +19; BAs +35
Das Innere dieses Nebengebäudes ist ein Durcheinander aus verbrannten und teilweise geschmolzenen Pritschen, zerschlagenen Fußkästen und Dachfragmenten.	Doch die Hydra ist nicht die einzige Kreatur, die hier auf einen Kampf wartet. Am westlichen Ende des Tisches sitzt ein grimmig schauender, furchtbar vernarbter Feuerriese, der griesgrämig auf einem überkochten Hühnerkeulen-Knochen herumkaut. Dies ist Bram Cleftshank, der Stellvertreter der Tiamikal Nul-Shada. Nach einer Begegnung mit einem schwarzen Drachen in seiner Jugend ist er auf Rache aus und trägt immer noch die säureverätzten Narben und eine mit Nieten versehene Metallplatte an seinem linken Unterschenkel von einer schrecklichen Verletzung, die er erlitten hat. Dieser mörderische Wahnsinnige wird kaum von Kagro Thundersmiter in Schach gehalten. Das Einzige, was Bram so sehr genießt wie das Abschlachten von Drachen, ist das Abschlachten von allem anderen. Besonders von Zwergen.	Angriffsoptionen Heftiger Angriff; bevorzugter Feind +2 (Drachen), Schadensbonus Kampfausrüstung Tränke zur Heilung schwerer Wunden (3), Trank des Fliegens, Zauberstab des Schutzes vor Energie (16 Aufladungen) Vorbereitete Zaubers (ZL 2.) ie ust—Geländegänger a Oia: *5-Punkte Heftiger Angriff a ue
Dies war einst der Schlafbereich der Tiamikal Nul-Shada-Sergeants. Als die Drachen angriffen, war dies einer der ersten Bereiche, die getroffen wurden. Jetzt ist es kaum mehr als eine verkohlte Steinhülle mit teilweise eingestürzten Wänden. Das Innere ist völlig ausgebrannt. Ein SG 25 Suchen-Check lokalisiert eine Falltür in der Mitte des Bodens unter den verbrannten Trümmern, aber ein SG 18 Stärke-Check ist erforderlich, um sie anzuheben, da Schutt darum herum verklemmt ist. Hinter der Falltür führt eine Leiter zu einem der geheimen Gänge nordöstlich von Bereich 3. Ein Charakter, der sie von unten öffnet, wird von herabfallenden Trümmern getroffen und erleidet 2W6 Schadenspunkte (SG 15 Reflex halbiert). Dieser offene Innenhof zwischen dem zerstörten Blockhaus und dem Hauptgebäude ist von mehreren Atemwaffenangriffen verkohlt und verfärbt. Ein paar beißende Pfützen sind noch auf dem Boden zu sehen.	BRAM CLEFTSHANK ti. HG 18	Fähigkeiten Str 35, Gesch 13, Kon 22, Int 10, Weis 18, Cha 8 Besondere Qualität Felsenfang, überwindet drakonischen Zauberwiderstand Feats Ausweichen, Verbesserter Kritischer Treffer (Streitax, Handax), Verbesserte Initiative, Eisenwille, Blitzreaktion, Heftiger Angriff, Schnelles Ziehen, Verfolgen, Zweiwaffenkampf, Zweiwaffenverteidigung
Eine hölzerne Falltür bedeckt einen schmalen Schacht, der einige Fuß in eine Kammer hinabführt, in der sich der gelatinöse Würfel über Bereich 3 befindet. Die Riesen verwenden den Schacht, um ihn mit Müll zu füttern.	Männlicher Feuer-Riesenjäger 2/Drachentöter 6 RB Großer Riese (Feuer)	
Wachposten (SG 16)	Monsterhandbuch 121, Drakonomikon 126	
Kreatur: Zwei Tiamikal Nul-Shada-Sergeants stehen in diesem Raum Wache. Sie versuchen, Eindringlinge so lange wie möglich aufzuhalten, aber wenn einer weniger als 40 Trefferpunkte hat, ziehen sich beide kämpfend in Bereich 9 zurück.	Initiative +5; Sinne Dämmerungssicht; Zuhören +4, Entdecken +22 aa! 3 aes Aura Mut (3 m) .- Se Sprachen Riese	Fertigkeiten Einschüchtern +23, Wissen (Arkanes) +6, Entdecken +22, Jonglieren +7 Besitztümer Kampfausrüstung, +3 Kälteresistenz Kettenhemd, +2 flammende Explosionsstreitax, +2

flammende Explosionshandaxt, +1 zurückkehrender Speer	Eine große Feuerstelle dominiert diese Küche und Vorratskammer. Ein Bratspieß groß genug, um einen Ochsen zu kochen, steht darin, und Fässer mit billigem Wein und ranzigen Lebensmitteln, die nur für den ungehobelten Gaumen eines Riesen geeignet sind, sind hinten im Raum gestapelt.	Drachenangriffe. Wenn die SC hier verweilen, kann gerne einer der Drachenangriffe im Ereignis 2 hier stattfinden.
Aura des Mutes (ÜF) Bram ist immun gegen Furcht und alle Verbündeten innerhalb von 3 m erhalten einen moralischen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte.	Kreaturen: Die Diener der Riesen, sechs verängstigte Goblin-Bären, verstecken sich in den Ecken dieses Raumes. Sie sind ungerüstet und nur mit verschiedenen Küchenutensilien bewaffnet (als Dolche behandeln).	Pillenkiste me Diese stark befestigte Kammer ist nur durch eine Falltür im Boden zugänglich, die in den Gang zwischen den Bereichen 8 und 9 führt. Drei Schießscharten bieten ein gutes Schussfeld über den östlichen Teil der Festung. Gegen die Wand gelehnt befinden sich zwei große Meisterwerk-Belagerungsbogen und 100 Bolzen. Siehe -
Schadensbonus (ÜF) Bram erhält einen +6-Bonus auf alle Waffenschadenswürfe gegen Drachen.	Goblin-Bären, verstecken sich in den Ecken dieses Raumes. Sie sind ungerüstet und nur mit verschiedenen Küchenutensilien bewaffnet (als Dolche behandeln).	Zentraler Saal Die Wände dieses langen Flurs sind mit Drachenhautstreifen und anderen Trophäen geschmückt, die von verschiedenen Drachen gesammelt wurden.
Überwinden des drakonischen Zauberverwiderstands (ÜF) Bram erhält einen +6-Bonus auf Zauberstufen-Prüfwürfe, um den Zauberverwiderstand eines Drachen zu überwinden.	Völlig eingeschüchtert von den Riesen kämpfen sie nur in Notwehr.	Die Leiter im Westen kann bis zum Bereich 21 eingezogen werden. Wenn der Alarm ausgelöst wurde, hat Kargo genau das getan.
Zwölfköpfige Pyrohydra: TP 129; Monsterhandbuch 157.	Goblin-Bären (6): je 16 TP; Monsterhandbuch 29.	Schatz: Die Drachentrophäen an der Wand sind gut erhalten und auf feinen Ständern montiert. Es gibt insgesamt 20, und obwohl jedes 200 Pfund wiegt, sind sie jeweils 500 GM wert.
Taktik: Bram beobachtet die Fenster und behält dabei die Türen des Raumes im Auge.	Schlafraum antes Dieser (verhältnismäßig) niedrige Raum beherbergt nur einfache Pritschen und ein paar Stücke grober Möbel. Zwei unbeleuchtete Laternen hängen von den Balken der 3 m hohen Decke.	Gästequartiere Dieser Raum verfügt über ein riesiges Bett in Riesengröße mit groben Wolldecken und einem Sackleinenkissen sowie einige schwere Möbel aus behauenen Baumstämmen und einen Steinkamin.
Wenn Feinde eintreten, wirft er seinen Speer auf die Kette, die den eisernen Kessel an der Decke hält (RK 20, Härte 10, TP 10), bevor er angreift. Wenn die Kette bricht, fällt der eiserne Topf herunter. Jeder, der sich im Raum befindet und sich innerhalb von 3 m von der östlichen Tür befindet, muss einen Reflexwurf schaffen (SG 15), um 6W6 Schadenspunkte durch Quetschungen und 3W6 Schadenspunkte durch Feuer von dem schweren, glutheißen Topf zu vermeiden. Bram kämpft in der Nähe der Hydra und zwingt jeden, der ihn im Nahkampf bekämpfen möchte, sich auch mit dem wütenden Monster auseinanderzusetzen.	Latrinen Dieser Raum dient als Quartier für die Diener der Festung, die Goblin-Bären. Sie dürfen keinen Schatz behalten.	Dieser Raum dient als Gästequartier für besuchende Riesen; es wird derzeit nicht genutzt.
Arrestzelle eae Die eiserne Tür zu dieser kleinen Kammer kann von außen verriegelt werden. Sie dient sowohl als das Gehege der Hydra als auch als Arrestzelle für gefangene Gefangene, die von den Riesen gefangen genommen wurden. Sie ist von Kot beschmutzt und teilweise von den Leichen der langen Bewohnung der Hydra angefressen.	Latrinen Hier gibt es nichts Interessantes. Die Löcher im Boden fallen 3 m tief durch den Fels, bevor sie in die Schlucht münden. Schmutzige Eisenstäbe versperren die Tunnel, aber wenn sie entfernt werden, kann dies als ekelerregender, aber effektiver Eingangspunkt in die Festung dienen.	Artilleriegruben - ee Jeder dieser ummauerten Höfe beherbergt eine schwere Katapulte. Sie sind voneinander abgetrennt, um Schutz zu bieten und zu verhindern, dass ein einzelner Drachenangriff alle betroffen. Sie wurden stark getroffen und jede Katapult kann derzeit etwa einen weiteren direkten Atemwaffen-Treffer überstehen, bevor sie zerstört werden. Jedes Katapult enthält 1W6 Kriechlasten in einem nahegelegenen Behälter.
Die Leiter, die nach oben führt, kann bis zur vierten Ebene zurückgezogen werden, aber im Moment ist sie ganz bis zum Boden ausgefahren, um die Bewegung in der Festung zu erleichtern. 7 hier Vorratskammer (SG 7) if a	Obere Schießscharten Diese Schießscharte ist von einer 3 m hohen Brüstung umgeben. Sie ist bewusst eng gestaltet und bietet keinen idealen Landeplatz für einen Drachen, bietet jedoch Deckung für Verteidiger gegen	Wachtposten (SG 16) Kreatur: Zwei Tiamikal Nul-Shada-Feldwebel stehen in diesem Raum Wache. Wenn sie Eindringlinge sehen oder hören, greifen sie an und brüllen laut, um alle verbliebenen Riesen in der Festung zu alarmieren. Tiamikal Nul-Shada oe (2): je 226 TP; siehe Seite 73.

Schießscharte

Diese Schießscharte befindet sich 80 Fuß über dem Haupttor und bietet einen ausgezeichneten Blick auf den Zugang zur Festung. Sie ist über eine Falltür im Boden zugänglich. Ein verstorbener Tiamikal Nul-Shada-Feldwebel liegt hier oben, schrecklich von Drachenkrallen zugerichtet.

Kammer des Herzträgers (SG 18)

Diese Kammer ist wie eine Jagdhütte dekoriert. An den Wänden sind halbes Dutzend Drachenschädel verschiedener Rassen montiert. Die Möbel umfassen einen Tisch, drei Stühle und einige Regale, alle aus Drachenklauen und -hörnern genietet. Das Bett besteht nur aus einem riesigen Haufen Felle und Pelze. Eine Leiter führt zu einer Falltür in der Decke, und eine weitere Falltür führt nach unten.

Kreatur: Diese Kammer dient als Wohnsitz des Anführers der Tiamikal Nul-Shada, einer Position, die traditionell als Herzträger bekannt ist, aufgrund des im unteren Verlies verborgenen Phylacteriums. Die Bedeutung dieses Titels ist seit Jahrhunderten verloren gegangen, und die Riesen erinnern sich nicht mehr daran, was sie bewachen. Die Schädel und Klauen an den Wänden gehören verschiedenen chromatischen und metallischen Drachen, haben jedoch im Gegensatz zu den Trophäen in Bereich 16 keinen wirklichen intrinsischen Wert. Eine Tür in der nördlichen Wand führt zu einem Balkon, der von einer 3 m hohen Brüstung umgeben ist, um Schutz vor Luftangriffen zu bieten. Auf dem Balkon sind 15 Wurfsteine gestapelt.

Der Herzträger Kagro Thundersmitemer ist diszipliniert, loyal und ziemlich gepflegt. Sein Stamm wurde von einem weißen Drachen im Griffgebirge ausgelöscht, als er noch ein Jugendlicher war, und es hinterließ einen so starken Eindruck auf seine junge Psyche, dass er sich sofort von ihm fesseln ließ, als seine Reisen ihn nach Kongen-Thulnir führten. Sein Aufstieg in der Macht bei den Tiamikal Nul-Shada ist ebenso sehr ein Zeugnis seiner Besessenheit, Drachen zu töten, wie von allem anderen.

KAGRO THUNDERSMITER SG 18
Männlicher Feuerriese Schurke
8/Drachentöter 5
rechtschaffen böse Groß, Riese (Feuer)

Monsterhandbuch 121, Draconomicon 129

Ini +6; Sinne Dämmerungssicht; Hören +15, Beobachten +15

Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch, Riesisch

RK 31, BÜ 13, FF 29; Ausweichen, Beweglichkeit, verbessertes instinktives Ausweichen

TP 319 (27 TW); DR—, Feuerimmunität

Ref +23, Will +20, ZÄH +19; Ausweichen, Vermeiden

Verwundbar Kälte

Bewegungsrate 40 ft.

Nahkampf +2 drachentödliche, scharfe Streitaxt
+30/+25/+20/+15 (3W6+28/19-20/x3)
Fernkampf +1 Wurfspieß +23 (1W8+12)

ATKB +21; Grp +37

Angriffsoptionen Blindkampf, Verbessertes Wilder

Ansturm, Heftiger Angriff, Springender Angriff, 1/Tag

natürliche Rüstung ignorieren, Felsen werfen, Hinterhältiger Angriff +4W6, Hinterhältiger Angriff (Drache) +4W6

Kampfausrüstung Umhang des Blendwerfenden, Trank des Baumschutzes (2), Trank der Versetzung, Trank der Hast (2), Trank der schweren Wundenheilung (3)

*5-Punkt Heftiger Angriff

Werte Str 36, Gesch 10, Kon 24, Int 10, Weis 17, Cha 8

Besondere Qualität Jagdbonus, Felsenfangen, Fallenfinden, Fallenempfindlichkeit +2
Feats Blind-Fight, Dodge, Verbessertes Bullensturm, Verbesserte Initiative, Eisenwille, Beweglichkeit, Heftiger Angriff, Springangriff, Spurenlesen, Waffenfokus (Streitaxt).

Fertigkeiten: Gleichgewicht +8, Bluffen +5 (+9 gegen Drachen), Klettern +19, Informationen sammeln +3, Verstecken +7, Einschüchtern +11, Springen +19, Wissen (Arkanes) +10, Zuhören +15 (+19 gegen Drachen), lautlos bewegen +7, Suche +6, Menschenkenntnis +7 (+11 gegen Drachen), Beobachten +15 (+19 gegen Drachen), Überleben +7 (+9 bei Verfolgung von Spuren), Rollen +16.

Besitz: Kampfausrüstung, +5 Mithril-Brustplatte, +2 scharfe drachentötende Streitaxt, 5 +1 Wurfspieße, Mantel des Glaubens, Ring des Schutzes +2, Ring des Widerstands +3 (wie Umhang des Widerstands +3), Amulett der Gesundheit +2, Tresorschlüssel.

Jagdbonus (AF): Kagro erhält einen Bonus von +4 auf Bluffen, Zuhören, Suche, Menschenkenntnis und Beobachten-Checks, wenn er diese Fertigkeiten gegen Drachen einsetzt.

Hinterhältiger Angriff (Drache) (AF): Dies funktioniert wie die gleichnamige Fähigkeit des Schurken, funktioniert jedoch nur gegen Drachen.

Natürlichen Rüstung ignorieren (AF): Einmal pro Tag kann Kagro den natürlichen Rüstungsbonus eines Ziels ignorieren (einschließlich etwaiger Verbesserungsboni auf diese natürliche Rüstung). Er muss vor dem Angriffswurf erklären, dass er diese Fähigkeit einsetzt.

Taktik: Obwohl Kagro sich in diesen Raum zurückgezogen hat, um die Belagerung durch den Drachen abzuwarten, sitzt er nicht untätig herum, wenn die Zitadelle angegriffen wird. Sobald er den Alarm hört, nimmt er seine Ausrüstung und patrouilliert durch die Zitadelle, ruft laut nach den Eindringlingen und verlangt, dass sie sich ihm zur Beurteilung stellen.

Schatz: Obwohl Kagro die meisten seiner Wertsachen bei sich trägt, ist ein bestimmtes Objekt in den Pelzen seiner Bettwäsche versteckt. Es handelt sich um ein mittelgroßes Flammentod-Drachenfäng-Langschwert, das vollständig aus einem Zahn eines roten Drachen gefertigt ist. Trotz seiner eigenartigen Zusammensetzung funktioniert diese Waffe wie feinstes Stahlhandwerk. Tatsächlich verursacht sie aufgrund ihrer Drachenkraft-Qualität jedes Mal, wenn sie ein Ziel trifft, einen zusätzlichen Punkt Feuerschaden. Kagro hat diese Trophäe vor langer Zeit geborgen, und obwohl sie zu klein für ihn ist, um sie richtig zu benutzen, hat er sie trotzdem behalten.

Entwicklung: Kagros Zitadelle wird nicht leichtfertig von Eindringlingen gestört, aber wenn die Spielercharaktere angemessen respektvoll auf seine Ankunft reagieren (und einen Diplomatie-Check mit SG 30 bestehen), wird er sie nicht sofort angreifen, wenn er ihnen begegnet. Er kann die meisten Fragen über die Zitadelle beantworten, bleibt aber recht verschwiegen über ihre Verteidigung und den Phylacteriengewölbe.

Wenn die Spielercharaktere ihm beweisen können, dass Vercinabex seinen Tresorschlüssel an Charlgar übergeben hat, richtet sich Kagros Wut gegen den Frostriesen; er könnte sogar die Spielercharaktere anwerben, um bei der Suche nach dem Zauberer zu helfen und ihn dazu zu zwingen, den Versteck des Schlüssels preiszugeben.

Letztendlich weigert sich Kagro, irgendjemanden in das Phylacteriengewölbe zu lassen. Die Spielercharaktere müssen entweder ihn besiegen oder das Gewölbe heimlich öffnen. Wenn er entdeckt, dass die Spielercharaktere das Gewölbe geöffnet

haben, schwört er, sie zu jagen und alle zu töten.	Monster Manual 44	Einschüchtern +28, Zuhören +31, Lautlos bewegen +23, Suche +23, Motive erkennen +23, Zauberkunde +23, Beobachten +31, Benutzung magischer Geräte +26
Dacht der Turmspitze (SG 14) Das Dach des Turms ist von einer 2 m hohen Brüstung umgeben. Auf dem Dach ist eine Balliste montiert, zusammen mit 12 Bolzen und zwei Harpunen.	Init +4; Sinne Dunkelsicht 60 ft., Wahrer Blick; Hören +31, Beobachten +31	Besitztümer: +1 flammendes Burst-Krummschwert, fünf +1 Krummschwerter, Amulett der Gesundheit +4, Armschienen der Rüstung +3, Ring des Schutzes +3, Armbänder im Wert von insgesamt 4.500 GM
Schrein des Erythnul (SG 17) Beachte, dass der Wächter des Raumes wahrscheinlich angreifen wird, während die Spieler die Treppe hinuntergehen, um in diesen Raum zu gelangen.	Sprachen Abyssisch, Himmlisch, Drakonisch; Telepathie 100 ft. RK 35, BÜ 16, FF erwischt 28	
Diese Kammer ist grob aus dem Felsen gehauen. Ein einziger Riss in der entfernten Wand dient als schmales Fenster, das Licht und frische Luft hereinlässt. Jeder Zentimeter des Bodens ist mit exotisch aussehenden Teppichen bedeckt, und seidene Vorhänge bedecken einen Großteil der Wände. Ein Kissenbett befindet sich in der Nähe einer Wand, und ein niedriger Holztisch (nach Riesenmaßstäben), silbern und vom Alter gezeichnet, ruht in der Nähe der gegenüberliegenden Wand, umgeben von Sitzkissen. Eine große Wasserpfeife steht im Zentrum des Raumes. Die entfernte Ecke beherbergt eine grob geschnitzte steinerne Statue, die ein Abbild zeigt, das halb Tier, halb Dämon ist.	Trefferpunkte 248 (16 TW); DR 10/gut und kaltes Eisen Immunität gegen Elektrizität, Gift Widerstandsfähigkeit gegen Säure 10, Kälte 10, Feuer 10; SR 25 Reflexion +21, REF +14, Willenskraft +14 Bewegungsrate 40 ft.	Taktik: Alakora hat Polymorph benutzt, um die Form einer winzigen Spinne anzunehmen und klammert sich an die Seite der nördlichen Wand, von wo aus sie den südlichen Gang und das Fenster in der Wand aufmerksam beobachtet. Als winzige Spinne hat sie Verbergen +39. Sobald sie Eindringlinge sieht (alle Nicht-Feuerriesen oder benannte Riesen in dieser Zitadelle sind für sie Eindringlinge), benutzt sie Projektion des Selbst, um am anderen Ende des Flurs zu erscheinen. In der nächsten Runde erzeugt sie eine Klingenschanke zwischen dem nächstgelegenen Abenteuer und dem Eingang zu diesem Raum. In den folgenden Runden erzeugt sie immer weiter Klingenschanken im südlichen Gang, um die Abenteuerer immer weiter einzuschränken. Wenn sie mit dieser Taktik gelangweilt ist, kann sie Telekinese verwenden, um Abenteuerer durch mehrere Klingenschanken zu bewegen.
Die Tür zu diesem Raum hängt offen. Dieser Schrein für Erythnul wurde einst von einem steinernen Riesenpriester namens Juroth betreut. Während des ersten Angriffs auf die Zitadelle war Juroth einer der ersten Riesen, der starb, von Brazzermal ruiniert und in den Abgrund des Rift Canyon geworfen. Kargo beabsichtigt, den Körper zu bergen, sobald die Belagerung vorbei ist, und hofft, dass Juroth vom König wieder zum Leben erweckt wird, aber vorerst muss die Tiamikal Nul-Shada ohne spirituellen Führer auskommen.	Nahkampf +1 flammendes Burst-Krummsäbel +26/4+21/+16/+11 (1W8+10/15-20 plus 1W6_ Feuerschaden) und *M § +1 Krummsäbel +26 (1W8+5/15-20) und s Schwanzschlag +22 (4W6+4) Platzbedarf 10 ft.; Reichweite 10 ft. Grundangriff +16; Grp +29	Falls es jemand in ihre Kammer schafft, verwandelt sie sich sofort in ihre wahre Gestalt und greift im Nahkampf an. Sie kämpft, bis sie auf 50 oder weniger Trefferpunkte reduziert wird, woraufhin sie sich nach Bereich 1 teleportiert, sich mehrmals in ihrer Gestalt verändert, um sich zu heilen, und dann die Gestalt einer Wespe annimmt und durch das Fenster in diesem Raum zurückfliegt, um die Abenteuerer zu überprüfen. Wenn sie immer noch im Raum sind, projiziert sie erneut ein Bild von sich auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes und füllt diesen Raum mit weiteren Klingenschanken. Sie wiederholt diese Taktiken, bis sie entweder getötet wird oder die Abenteuerer aus dem Raum fliehen.
Kreaturen: Juroth verwendete einen Zauberspruch zur Herbeirufung eines mächtigen Planarwesens, um sicherzustellen, dass diese Kammer auch in seiner Abwesenheit von einem gefährlichen Wächter bewacht wird. Dieser Wächter ist ein Marilith-Dämon namens Alakora, eine schlanke und geschmeidige Kreatur mit dem Unterkörper einer Klapperschlange. Sie trägt Dutzende von Armreifen, die zu dem rasselnden, klingenden Chor beitragen, der jede ihrer Bewegungen begleitet. Alakora wurde gut für ihre Dienste bezahlt und bleibt auch nach Juroths Tod eine wachsame Wächterin.	Angriffsoptionen Kampffachkunde, verbesserter Nachschlag; verbessertes Ergreifen (Schwanz), erdrücken 4W6+13 vy Besondere Angriffe: Summontanar'i Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 16.) 8 = 8 8 = Beliebig oft - Waffen ausrichten, Klingenbarriere (SG 23), Magische Waffe, Bild projizieren (SG 23), Gestaltwandlung, Unsichtbarkeit sehen, Telekinese (SG 22), Große Teleportation (nur Selbst plus 50 Pfund Gegenstände), Unheilige Aura (SG 25) Attribute Str 29, Dex 19, Kon 33, Int 18, Weisheit 18, Cha 24 Fähigkeiten Kampffachkunde, Reflexe im Kampf, Verbesserte Kritische Treffer (Krummsäbel), Multiangriff, Mehrwaffenkampf, Waffenfokus (Krummsäbel) Fertigkeiten: Bluff +26, Konzentration +30, Diplomatie +30, Verkleidung +7 (+9 Schauspielerei), Verbergen +19,	Schatz: Die messingene Wasserpfeife, fein gewebte Teppiche und Seidenwandbehänge haben einen Gesamtwert von 3.500 GM. Versteckt unter den Bettkissen (SG 17 Suche-Überprüfung) befindet sich ein Ledersack mit 290 GM und verschiedenen Edelsteinen im Wert von 1.000 GM. TK 420 "Kriegsstreitkolben Jeder, der einen Kriegsstreitkolben führt, erleidet einen Mali von -1 auf die Rüstungsklasse, da das Gewicht der Waffe es schwierig macht, sich schnell von einem Schwung zu erholen. Ein Kriegsstreitkolben ist zu groß, um ohne spezielles Training (die
ALAKORA oder 17 Weiblicher Marilith-Dämon		
CE Großer Außenseiter (chaotisch, überplanarisch, böse)		

passende Fertigkeit Exotische Waffenbeherrschung) mit einer Hand benutzt zu werden. Ein Charakter kann einen Kriegsstreitkolben mit beiden Händen als Kampfwaffe verwenden. Ein mittelgroßer Kriegsstreitkolben ist 25 GM wert, verursacht bei einem Treffer 1W12 Schadenspunkte und hat eine kritische Trefferwahrscheinlichkeit von 20, wobei der Schaden bei einem kritischen Treffer x2 beträgt. Ein solcher Kriegsstreitkolben wiegt 10 Pfund und verursacht Schadenspunkte durch stumpfe Waffen. Der Kriegsstreitkolben ist im Buch "Complete Warrior" enthalten.	Fernkampf Fels +18 (2d6+10), Platzbedarf 10 ft.; Reichweite 10 ft. - Grund-BAB +18; Griff +32 Angriffsoptionen Trennen, Verbesserter Überrennen, Heftiger Angriff Kampfausrüstung Heiltränke (4) gegen schwere Verletzungen Zauber vorbereitet (ZK 16., +18 Reichweitentouch): 8. Grad (3/Tag) – Irrgarten, gal	SC ihn angreifen möchten, haben sie automatisch den Überraschungsvorteil gegenüber dem besessenen Riesen. Wenn die SC Kagro mitgebracht haben und ihn überzeugt haben, dass Vercinabex ein Verräter ist, fordert der Hühelriese lautstark eine Erklärung vom frostigen Riesenzauberer. In jedem Fall gerät Vercinabex in blinde Wut und greift an.
Si 924. Vercinabex Tors ie Kammer (SG 16)	Grad (6/Tag) – Prismatischer Strahl (SG 26), Zauberrückstoß Grad (7/Tag) – Kettenblitz (SG 25), Großes Magie bannen, Otilukes gefrierende Sphäre (SG 25) Grad (7/Tag) – Todeswolke (SG 22), Kegel der Kälte (SG 24), Teleport, Mauer aus Kraft Grad (7/Tag) – Dimensionsportal, Verwirrung (SG 21), Eissturm, Eiswand (SG 23) Grad (8/Tag) – Großer magischer Waffen, Rausch, Hast, Blitzschlag (SG 22) Grad (8/Tag) – Fuchsschläue, Windstoß (SG 21), Gegenstand lokalisieren, Spiegelbild, Zerspringen (SG 21) Grad (8/Tag) – Verkleidung (SG 18), Flinke Flucht, Magischer Geschoss, Schockberührung, Schild Grad (6/Tag) – Säurespritzer, Untote stören, Geistergeräusch (SG 17), Magischer Griff, Botschaft, Taschenspielertrick, Froststrahl, Magie lesen, Ermüdungstouch (SG 17)	Obwohl er ein mächtiger Zauberer ist, ist Vercinabex immer noch eine physische Präsenz. Er verwendet seine Magie, um seine Kämpfe zu verstärken, aber dies erfordert normalerweise mehrere Runden Vorbereitung. In seinem Wahnsinn hat er eine seltsame und riskante Methode entwickelt, um sicherzustellen, dass er die Privatsphäre hat, die er braucht, um sich auf Kämpfe vorzubereiten - er wirft Irrgarten auf sich selbst. Sobald er sich in diesem Irrgarten befindet, zaubert Vercinabex seine Verteidigungszauber auf sich selbst und beginnt anschließend mit Intelligenzprüfungen (SG 20), um aus dem Irrgarten herauszukommen. Selbst wenn er keine dieser Prüfungen besteht (bedenke, dass Fuchsschläue ihm effektiv einen Bonus von +2 auf diese Prüfungen gewährt), geht Vercinabex davon aus, dass, wenn er die vollen 10 Minuten warten muss, die Chancen gut stehen, dass das, was ihn angreifen wollte, weitergezogen ist oder ihn vergessen hat.
Diese große Kammer scheint eine Kombination aus Schlafzimmer und Arbeitszimmer zu sein. An der entfernten Wand liegen zahlreiche Felle und Kissen, die zu einem chaotischen Nest aufgetürmt sind. Die Wände sind mit seltsamen Runen und Markierungen bedeckt, und ein großer Stapel übergroßer Bücher liegt auf einem überfüllten Schreibtisch im Norden.	Kreatur: Der Frostriese Vercinabex Tor lebt hier. Er hat sich in diese Kammer zurückgezogen, um die Belagerung durch den Drachen auszusitzen. Er blättert zum tausendsten Mal in seiner kleinen Büchersammlung und sucht hoffnungslos auf Seiten, die er längst auswendig kennt, nach versteckten Zusammenhängen, die ihm einen Einblick geben könnten, wie die Türen in Bereich 25 möglicherweise geöffnet werden können.	Schatz: Vercinabex bewahrt eine kleine Tasche mit gewöhnlichen Krimskrams in seinem Fellenbett auf. Neben verschiedenen seltsamen Fetischen und Stücken von Drachen enthält diese Tasche 1.275 Goldmünzen, 3.800 Silbermünzen, 4.500 Kupfermünzen, ein komplettes Set aus vergoldetem Tafelgeschirr und Servierstücken, das einem Banditenprinzen gestohlen wurde und einen Wert von 2.500 Goldmünzen hat, verschiedene Edelsteine im Gesamtwert von goo Goldmünzen und einen Trank des Wasserlaufens.
VERCINABEX TOR ist ein Böser CR18 Männlicher Frostriese, Zauberer 16 Sh CE Großer Riese (Kälte) Je: ee	Fähigkeiten: ST 30, GE 12, KO 24, IN 10, WE 12, CH 24 Besondere Fähigkeiten: Felsen fangen, Vertrauten beschwören (Falke namens Teskian) Talente: Wachsamkeit, Trennen, Kampfzauberei, Wundersames Gegenstand herstellen, Exotische Waffe (Kriegsstreitkolben), Verlängerter Zauber, Großer Zauberkfokus (Evokation), Verbessertes Überrennen, Verbesserte Initiative, Maximiere Zauber, Heftiger Angriff, Zauberkfokus (Evokation)	Entwicklung: Obwohl es unwahrscheinlich ist, könnten die SC möglicherweise Vercinabexs anfänglich feindliche Haltung in eine hilfreiche umwandeln. Wenn sie dies tun und den Riesen überzeugen können, dass sie die Kammer öffnen möchten, könnte er zustimmen, ihnen zu helfen. Er tut dies jedoch nur, wenn die SC ihn überzeugen können, dass er die erste Wahl bei dem darin verborgenen Wundergegenstand hat. Wenn die SC ihm sagen, dass sich nur Dragothas Phylakterium darin befindet, lacht Vercinabex. "Sicherlich birgt eine so mächtige Kammer mehr als nur ein staubiges altes Drachenphylakterium!" Sobald sie verbündet sind, erklärt Vercinabex den SCs, dass die Kammer nur geöffnet werden kann, wenn zwei Personen zwei verschiedene Schlüssel während eines "Rituals der Öffnung" verwenden. Kagro hat einen Schlüssel und Vercinabex weiß genau, wo sich der andere befindet. Er wird die SC zum
Monster Manual 122		
Initiative +5; Sinne Dämmerungssicht; Zuhören +3, Beobachten +20		
Sprachen Riesisch		
RK 25, BÜ 10, FF 25		
TP 313 (30 TW)		
Immunität Kälte		
Ref +21, REF +10, Will +15		
Schwäche Anfällig für Feuer		
Bewegungsrate 40 ft.		
Nahkampf* +4 frostiger Burst-Kriegsstreitkolben +26/+21/+16/+11 (3d6+29 plus 1d6 Kälteschaden)	Fertigkeiten: Bluffen +15, Konzentration +15, Einschüchtern +26, Wissen (Arkane) +8, Zuhören +3, Beobachten +20 (+23 bei hellem Licht), Zauberkunde +10 Besitztümer: Kampfausrüstung, +2 frostiger Burst-Kriegsstreitkolben, Armschienen der Rüstung +6, Umhang der Charisma +6 Taktiken: Vercinabex's Besessenheit von den Inhalten der Phylakterienkammer grenzt mittlerweile an Wahnsinn. Er bemerkt nicht, wenn jemand diese Kammer betritt, und blättert einfach wild in seinen zerfledderten Büchern umher und macht Notizen in den immer voller werdenden Rändern. Wenn die	

Carrión Pit führen und ihnen sogar bei der Beschaffung des Schlüssels helfen. Was das "Ritual der Öffnung" betrifft, gibt Vercinabex bedauernd zu, dass er nicht herausfinden konnte, worum es sich bei diesem Ritual genau handelt. Vielleicht kann einer der SC es herausfinden?

Hüter des Herzens (SG 19)

Die Treppe führt in einen seltsam geformten Raum, dessen Decke sich 12 m über ihnen wölbt. Große steinerne Doppeltüren führen nach Nordosten. Diese sind mit einem detaillierten Relief versehen, das eine menschliche Gestalt darstellt, die in einer trapezförmigen Form gefangen ist. Rings um diese Gestalt winden sich dutzende geschnitzte Würmer. Ein seltsamer blassgoldener Schimmer tanzt manchmal über diesen Türen, und in der Mitte jeder Tür befindet sich ein einzelnes kleines Schlüsselloch.

Diese Kammer bewacht die Tür zur Kammer des Phylakteriums. Die steinernen Türen zeigen Kyuss' Gefangenschaft im schwarzen Monolithen tief in der Wormcrawl-Fissur. Dies ist offensichtlich für jeden, der einen Wissenswurf (Religion) mit einem SG von 30 schafft. Bei genauerer Betrachtung werden weitere Details sichtbar. Auf der linken Tür sind Hunderte von Steinriesen dargestellt, die in tödlichem Kampf mit schrecklichen, von Würmern bedeckten Untoten aller Formen und Größen stehen. Die Riesen scheinen dabei den Kürzeren zu ziehen. Über allem thront ein massiver Monolith, auf dem eine riesige Gestalt grotesker Proportionen mit sich windenden Würmern am ganzen Körper steht - Kyuss selbst. Vor dem Monolithen steht ein Kreis aus einem Dutzend kleiner Figuren, die ein Ritual vollziehen. Die rechte Tür zeigt das Ritual der kleinen menschlichen Figuren, Mitglieder des Ordens des Sturms. Sie haben sich auf einer Klippe versammelt und schützen offensichtlich etwas in ihrer Mitte. Über diese Klippe krabbeln dutzende skelettartige Untote, und im Hintergrund erhebt sich ein riesiges wurmartiges Kreatur aus Knochen. Zwischen diesen Untoten und den Druiden steht eine Gruppe tapferer Helden, die alleine den anrückenden Untoten standhalten.

Wenn Ihre Spieler "Die Bibliothek der letzten Zuflucht" gespielt haben, erkennen sie möglicherweise einige der auf den Bildern dargestellten Helden. Die tatsächliche Bedeutung der Ähnlichkeit zwischen den SC und den Schnitzereien auf der Tür bleibt Ihnen überlassen, um zu entscheiden.

Solange die Tresortüren geschlossen bleiben, ist die Kammer dahinter durch einen dimensionalen Schlosseffekt geschützt, der nicht aufgehoben werden kann. Mordenkainens Entzauberung, ein Wunsch

oder ein Wunder können diesen Effekt entfernen.

Glücklicherweise erwartet die Spielercharaktere hier ein Verbündeter. Als sie sich der Tür nähern, schimmert und erhebt sich die geisterhafte Gestalt einer kurzen menschlicheroiden Figur aus ihr heraus und schwebt in der Luft darüber. Der Geist hat einen merkwürdigen Ausdruck im Gesicht, eine Mischung aus Angst und Aufregung. Sein Kopf hängt an einem gebrochenen Nacken, und seine Finger enden in langen Tentakeln aus Ektoplasma, die fast wie Krallen aussehen. Die Spielercharaktere haben diesen Geist bereits zuvor getroffen, zu einer Zeit, als ihr Fortschritt bereits einmal durch eine nicht zu öffnende Tür versperrt war. Dies ist der Geist von Alastor Land, der aus dem Jenseits zurückgekehrt ist, um den Spielercharakteren ein letztes Mal zu helfen. Er spricht, und diesmal scheint seine Stimme gereift zu sein. In den Monaten seit ihrem letzten Treffen hat Alastor Land seine willensstarke kindische Persönlichkeit verloren, nicht zuletzt aufgrund der großen Gefälligkeit, die die Spielercharaktere ihm erwiesen haben, indem sie die Knochen seiner Familie zu ihren Gräbern im "Flüsternden Cairn" zurückgebracht haben.

"Gut getroffen, Freunde. Lange waren unsere Wege seit unserem letzten Treffen. Ihr seid weit gekommen in eurem Streben, die Abscheulichkeit zu stoppen, die gerade erstarkt, und ich habe in anderen Welten lange Wege zurückgelegt, um herauszufinden, wer und was ich bin. Und jetzt, hier an diesem Wendepunkt, kreuzen sich unsere Pfade erneut. Wie ihr zweifellos erfahren habt, kämpften die Vaati vor vielen Zeitaltern eine große Schlacht gegen die Kräfte des Chaos in der Nähe von hier. Miska die Wolf-Spinne wurde eingesperrt, die Chaoskönigin verbannt, und der Stab des Gesetzes wurde in den Stab der Sieben Teile zerbrochen und über das All verstreut. Gräber wurden errichtet, um ihre geehrten Toten zu bestatten, aber die Vaati haben das Schlachtfeld nicht vollständig aufgegeben. Gewisse Wächter wurden zurückgelassen, um auf die Wiederkehr des Chaos zu warten und zu wachen. Einer dieser Wächter war ein Orden sterblicher Druiden. Die Vaati lehrten diese Druiden ihre Geheimnisse, und als sie in andere Reiche aufbrachen, wurde dieser Orden mächtig. Sie wurden der Orden des Sturms, und sie besiegten Kyuss vor fast fünfzehn Jahrhunderten. Kyuss wurde verbannt, in einem steinernen Gefängnis eingesperrt, aber nun bedroht er erneut.

Über viele Jahre hinweg schlossen sich die geheimen Wächter den umliegenden Kulturen an. Diese Wächter vergaßen ihre Aufgabe, und Traditionen wurden aufgegeben. Meine Familie, die Land-Familie, benannt nach ihrer heiligen

Verbundenheit mit den geheiligten Stätten der gefallenen Vaati, war einer der letzten dieser Wächter. Obwohl das Blut der Vaati in meinen Adern dünn floss, rief es mich immer noch und ermöglichte mir den Zugang zum Grab von Icosiol, bis mein Schicksal erfüllt war und ich in eine Falle geriet. Ebenso war euer Kommen zum Flüsternden Cairn kein Zufall. Ich kann den Hauch der Vaati in euch, Helden, riechen. Ihr mögt die letzten einer langen Linie sein, die einzigen überlebenden Erben des Vaati-Erbes. Als solche bin ich gekommen, um euch noch einmal zu beraten.

"Kyuss' Stärke liegt in seinem Gefängnis. Als er zu einem Gott wurde, wurde er in den Fokus seiner göttlichen Apotheose eingeschlossen - einem massiven Monolithen aus Stein, der auf dem Gipfel des Spire of Long Shadows befestigt ist. Dragotha stahl diesen Monolithen vor langer Zeit und brachte ihn in seinen Unterschlupf in der Rift Canyon. Im Laufe der Jahrhunderte verwandelte die Präsenz von Kyuss' Monolithen diesen Teil der Schlucht in das, was heute als Wormcrawl-Spalte bekannt ist. Einmal, nachdem Dragotha von dem Chromatischen Drachen ermordet und vom Wormgod zum Leben erweckt wurde, gelang es Kyuss, aus seinem Gefängnis zu entkommen. Mit Dragotha als dem General seiner untoten Armeen erhob sich der Wormgod aus der Rift und versuchte, das Zeitalter der Würmer einzuleiten, aber der Orden des Sturms war bereit.

"Ihr kennt diese Schlacht. Und jetzt wisst ihr, dass im Raum dahinter das Phylakterium von Dragotha liegt. Doch um dorthin zu gelangen, müsst ihr in eure Erinnerungen, eure Seelen schauen. Findet das Ritual der Öffnung und benutzt die Tresorschlüssel. Doch wisst auch, dass sobald diese Türen sich öffnen, der Phylakterium-Tresor für alle zugänglich sein wird. Dragotha und seine Diener werden das Phylakterium riechen und kommen, um es zu beanspruchen. Ihr müsst schnell sein. Wenn ihr das Phylakterium zerstört, kann Dragotha wirklich getötet werden, aber wenn seine Lebenskraft entweicht, könnte er etwas davon aus dem Jenseits zurückgewinnen - das Zerstören des Phylakteriums könnte ihn gefährlicher machen als je zuvor. Doch ich sehe wenig Wahl.

"Jetzt muss ich gehen. Ihr werdet mich, glaube ich, erst wiedersehen, wenn ihr mich auf der anderen Seite erreicht. Viel Glück, meine Freunde, und Lebewohl..."

Nachdem er seine Monolog beendet hat, huscht ein Lächeln über die Lippen des Geistes, und er verblasst, ohne Fragen zu beantworten.

Kreatur: Dieser Raum wird von den Überresten der antiken Riesen-Kultur von Kongen-Thulnir bewacht, die zurückgelassen wurden, um den Eingang zum Phylakterium-Tresor für immer zu

bewachen. Es handelt sich um zwei alte untote Riesen, bekannt als Raams. Die imposanten Kreaturen stehen regungslos, einer auf jeder Seite der Tür. Sie greifen nicht an, es sei denn, jemand versucht, die Tür gewaltsam zu öffnen. Wenn die Schlüssel mit dem richtigen Ritual verwendet werden, bleiben die Raams regungslos.

Raams (2): TP 168; siehe Anhang.

Entwicklung: Nachdem sie Alastors Geschichte gehört und die Tresorschlüssel gefunden haben, müssen die Spielercharaktere nur noch auf die Tür zugehen, und die Erinnerungen an den komplexen druidischen Gesang, der erforderlich ist, um die Kammer zu öffnen, strömen in ihre Gedanken. Diese latenten Erinnerungen wurden ihnen vom Brunnen der Träume während des Höhepunkts von "Die Bibliothek der letzten Zuflucht" implantiert und werden durch die Nähe zur Quelle ihrer Quest wiedererweckt.

Phylakterium-Tresor (SG 23)

Die Decke dieses gewölbten Raumes geht in Schatten verloren. Flankierende Treppen führen 3 m hoch zu einer Plattform auf der anderen Seite des Raumes. Darauf steht die Statue eines aufrecht stehenden Drachen, mit ausgebreiteten Flügeln, ausgestreckten Vorderklauen und offenem Maul. Seine Brust ist geöffnet und enthüllt sein Brustbein, in dem eine rubinrote Box schwebt, deren Seiten mit grinsenden Drachen verziert sind. Dunkle Streifen aus Gestein ziehen sich vertikal durch die Wände und erzeugen bei dem vom leuchtenden roten Kasten abgegebenen Licht den Eindruck von pulsierenden Blutadern. Ein Flüstern hallt durch die Kammer wie lang verborgene dunkle Geheimnisse. Als die Türen weit aufschwingen, pulsiert das flackernde Licht einmal und verblasst dann.

Die in der Brust der Drachenstatue schwebende Kiste ist Dragothas Phylakterium. Es gibt jetzt keine Fallen oder Wächter mehr, die es beschützen, und die Spielercharaktere können es leicht in Besitz nehmen. Doch das Phylakterium selbst ist keineswegs ungefährlich zu berühren. Jede Runde, in der das Phylakterium mit Fleisch in BÜ kommt, fügt es 2W6 Punkte Weisheitsschaden zu, während der Geist des Opfers von dem Wahnsinn und der Wut eines der furchtbarsten Drachen, der je gelebt, gestorben und wiedererweckt wurde, angegriffen wird. Ein Willenswurf (SG 20) verhindert den Weisheitsschaden für eine Runde. Das Flüstern, das den Raum erfüllt, ist das Ergebnis der langen Zeit des Einschlusses von Dragothas Bösem, hat jedoch keinen spielerischen Effekt.

Das Phylakterium selbst ist schwierig, aber nicht unmöglich zu zerstören. Das nahezu

artefaktgleiche Objekt kann durch physische Schläge, die seine Härte durchdringen können, Energieangriffe, die seine Energie-Resistenz überwinden, oder durch entsprechende Zauber, die seine Zauberresistenz überwinden, zerschlagen werden. Das Phylakterium selbst besteht aus Rubin und Kupfer.

Natürlich sind die Spielercharaktere nicht dazu verpflichtet, das Phylakterium zu zerstören. Tatsächlich könnten sie es, wenn sie es sicher aufbewahren, als mächtigen Handelsschiff verwenden, wenn sie Dragotha schließlich am Ende von "In die Wormcraw-Spalte" treffen. Wenn Vercinabex Tor immer noch bei der Gruppe ist, verzehrt sein Wahnsinn ihn schließlich, als er realisiert, dass hier tatsächlich nichts anderes als ein Phylakterium ist. Mit einem wilden Schrei greift er die Spielercharaktere an, wie in seinem Taktik-Teil in Bereich 24 beschrieben.

Falls der ominöse Fabler zu diesem Zeitpunkt noch bei den Spielercharakteren ist, versucht er, das Phylakterium für sich zu beanspruchen. Wenn es ihm gelingt, es zu ergreifen (er hat keine spezielle Resistenz gegen den Weisheitsschaden), versucht er, damit zu teleportieren, um es Dragotha zurückzugeben. Wenn die Spielercharaktere den Fabler entdeckt haben, er aber immer noch ihnen folgt, versucht er, sich an den Spielercharakteren vorbeizuschleichen, um sein Ziel zu erreichen.

Dragothis Phylakterium: Härte 30; TP 60; immun gegen Feuer; Säureresistenz 30, Kälteresistenz 30, Elektrizitätsresistenz 30, Schallresistenz 30; SR 32; Zerstörungs-WK 40.

Entwicklung: Sobald die Spielercharaktere den Tresorraum öffnen, enden die Wards, die den Inhalt vor jeder Form von Divination schützen. Nur 1W6 Runden später trifft Brazzemal ein, um das Phylakterium zu beanspruchen, dessen pulsierende Energie ein Leuchtfeuer für seine drakonischen Sinne ist. Wenn er eintrifft, wirkt der rote Drache "Gestein in Schlamm verwandeln" auf die Außenseite des Gipfels und untergräbt die Grundlagen dieses Raums. Am Ende der Runde stürzt der auf der Karte mit gestrichelten Linien markierte Teil des Raums zusammen und fällt in die Schlucht, wodurch eine Höhlenöffnung nach außen entsteht. Jeder, der sich in diesem Teil aufhält, erleidet 6W6 Punkte stumpfen Schaden durch herabfallende Felsen und muss einen Reflexwurf (SG 25) machen, um in Sicherheit zu springen oder in die Schlucht zu stürzen. Brazzemal landet derweil in der neuen Öffnung und greift an, bis er der Einzige ist, der noch lebt. Die Nähe des Phylakteriums überwältigt seinen Instinkt zur Selbstbewahrung und er kämpft bis zum Tod.

Falls die beiden Raams noch leben, greifen sie sofort den roten Drachen an und bieten den Spielercharakteren möglicherweise unerwartete Verbündete.

BRAZZEMAL DER BRENNENDE HG 23

Männlicher alter roter Drache
CE Gargantuaner Drache (Feuer) m
Monsterhandbuch 75

Ini +0; Sinne Blindsinn 60 ft.,

Dunkelsicht 120 ft., Dämmerungssicht; _ +9

Hören +44, Beobachten +44

Aura Furchterregende Präsenz (SG 34; 300 ft.)

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Drakonisch,

Drow-Gebärdensprache, Zwergisch, Elfisch,

Riesisch, Untercommon

RK 39, BÜ 6, FF 39

TP 527 (34 TW); SG 15/magisch „5

Immun gegen Feuer, Paralyse, Schlaf durch, aed

Resistenz gegen Kälte 30; SR 28 aie 7

Ref +28, REF +19, Will +26 x(a 5

Schwäche gegenüber Kälte verwundbar = nT, Bewegungsrate 40 ft.; Fliegen 200 ft. (unbeholfen)

Nahkampf* Biss +34 (4d6+24/19-20)

und

2 Klauen +32 (2d8+17/19-20)

und

2 Flügel +32 (2d6+17) und
Schwanz +32 (2d8+31)

Platzbedarf 20 ft.; Reichweite 15 ft. (20 ft. mit Biss)

GAB +34; Grp +60

Angriffsoptionen Doppelschlag, Vorbeiflug Angriff, Verbessertes Stierlenken, Power-Angriff, Schneller Atem, Ergreifen, Sturmtem

Besondere Angriffe Zermalmen (4d6+21, SG 36 Reflex verringert), Atemwaffe (Kegel 60 ft., 20w10 Feuer, SG 36 Reflex halb), Schwanzfeger (2d6+21, SG 36 Reflex halb)

Zauber vorbereitet (ZL 15, berührende Reichweite +30)

7. Grad (5/Tag): Wahnsinn (SG 24), Wort des Chaos (SG 24)

Grad (7/Tag): Kettenblitz (SG 23), Große Magiebanung, Massensuggestion (SG 23)

Grad (7/Tag): Geistesschwäche (SG 22), Teleport, Gesteinsverwandlung in Schlamm, Kraftfeld	diesem Abenteuer gelingt, zu überleben, ziehen sie sich in die Wurmgewölbe zurück, wo die Charaktere ihnen möglicherweise erneut gegenüberstehen müssen. Wenn der Ominöse Fabler überlebt, versucht er weiterhin, das Phylakterium von den Charakteren zu stehlen. Wenn er erkennt, dass es zerstört wurde, kehrt er zu Dragotha zurück, um Bericht zu erstatten. Rasend vor Wut zerstört der Dracolich den Ominösen Fabler – seine Geschichte findet ein abruptes und verhängnisvolles Ende tief in den Wurmgewölben.	Fernkampf Felsbrocken +13 (2W8+16) Trefferfläche 15 ft.; Reichweite 15 ft. GAB +12; Ringkampf +36 Angriffsoptionen Gewaltiger Schlag, Doppelschlag, Verbessertes Stiergehörn, Heftiger Angriff Besondere Angriffe Niederwalzen 1W6+24 (SG 38)
Grad (7/Tag): Verwirrung (SG 21), Vernichtende Verzweiflung (SG 21), Unheilige Pest (SG 23), Feuerwand (SG 21)		
Grad (8/Tag): Tiefere Dunkelheit, Magie bannen, Schutz vor Energie, Verlangsamung (SG 20)		
Grad (8/Tag): Katzenhafte Anmut, Unsichtbarkeit, Spiegelbild, Pyrotechnik (SG 19), Sengender Strahl		
Grad (8/Tag): Kühle BÜ (SG 18), Identifizieren, Magische Rüstung, Magischer Geschoss, Schild	Wenn dieses Abenteuer nicht als Teil des Age of Worms-Abenteurpfads gespielt wird, gibt es dennoch viele Möglichkeiten für Abenteuer in Kongen-Thulnir. Obwohl die Schutzzauber über den Ruinen nun verschwunden sind, bleibt Kongen-Thulnir immer noch eine Festung für riesige Banditen. Lokale Herrscher können die Gruppe bitten, zurückzukehren und den Auftrag zu erfüllen, die Herrschaft von Achaime Silvereye, dem König des Risses, zu beenden. Außerdem gibt es nach der Schlacht viele Drachennester, deren Herren nicht mehr zurückkehren werden. Vielleicht entscheidet sich die Gruppe, diese nun verlassenen Nester aufzusuchen und die ungesicherten Schatz zu bergen. Natürlich sind Drachennester nie so verlassen oder ungesichert, wie man es sich erhofft.	*5-Punkte Heftiger Angriff Attribute Str 43, Bew 15, Kon 10, Int 8, Weis 20, Cha 16 Besondere Qualität Felsfangen Fähigkeiten Gewaltiger Schlag, Doppelschlag, Kampfreflexe, Große Zähigkeit, Verbessertes Stiergehörn, Verbessertes Kritischer Treffer (Hieb), Verbesserte Initiative, Heftiger Angriff, Waffenfokus (Hieb) Fertigkeiten Klettern +30, Verkleiden +3 (+11, wenn als Statue verkleidet), Verstecken —6 (+2 in felsigem Gelände), Wissen (Geschichte) +13, Wahrnehmen +33, Perform (Gesang) +17, Beobachten +19
Grad (6/Tag): Arkane Markierung, Tanzende Lichter, Magie entdecken, Geistergeräusch (SG 17), Führung, Magierhand, Taschenspieler, Magie lesen, Widerstand		
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZL 15) 10/Tag: Gegenstand lokalisieren 3/Tag: Beeinflussung (SG 20) 1/Tag: Den Pfad finden, Ort erkennen *10-Punkte-Power-Angriff		
Attribute Stärke 39, Geschicklichkeit 10, Konstitution 29, Intelligenz 24, Weisheit 25, Charisma 24	ANHANG: NEUES MONSTER	Umgebung beliebige unterirdische Umgebung
Fertigkeiten Schatz +44, Schauspielern +44, Konzentration +46, Diplomatie +48, Einschüchtern +46, Springen +55, Wissen (Arkane) +44, Wissen (Geographie) +19, Wissen (Geschichte) +20, Wissen (Natur) +19, Wissen (Religion) +25, Wissen (Die Ebenen) +26, Hören +44, Suchen +44, Menschenkenntnis +44, Beobachten +44	Dieser massive Riese hat eine eisengraue Haut, die so trocken und verwittert aussieht wie ein Wüstenberg. Sein Kopf ist kahl mit eingefallenen, glasigen Augen und felsigen Gesichtszügen, die scheinbar aus Granit gemeißelt wurden. An seinem Mund und den Fingern zieht sich die Haut zurück und gibt stumpfe graue Zähne und lange, gekrümmte Klauen frei.	Organisation einzelgängerisch, Paar, Gruppe (3-7) oder Stamm (8-24) Schatz Standard Aufstieg durch Furchtaura (ÜF) Ein Raam strahlt eine Aura der Nekromantischen Bedrohung aus, wenn es angreift. Jede Kreatur, die sich innerhalb eines Radius von 30 Fuß um einen Raam befindet, wenn dieser angreift, muss einen Willenswurf gegen SG 25 bestehen, sonst ist sie für 2W4 Runden verängstigt. Eine Kreatur, die erfolgreich gerettet hat, ist für 24 Stunden gegen die Aura dieses bestimmten Raams immun. Der SG des Rettungswurfs basiert auf dem Charisma-Wert.
Besitztümer Ring des mächtigen Zauberspeicherns (enthält Heilung, Botschaft), Ring der größeren Kälteresistenz, 5 goldene Ohringe im Wert von je 1.000 GM, 666 Schmucksteine, in seine Haut eingelassen (jeder Stein ist 100 GM wert)	Immer NB (Neutral Böse) riesiger Riese Initiative +6; Sinne Dämmerlicht 60 ft.; Wahrnehmen +33, Beobachten +19 Aura Furcht (Radius 30 ft.; SG 25) Sprachen Riesisch	Felswerfen (AF) Raams sind erfahrene Felswerfer und erhalten einen +1 Rassenbonus auf Angriffswürfe beim Werfen von Felsen. Die Reichweiteninkremente für geworfene Felsen eines Raams betragen 180 Fuß. Es kann Felsen mit einem Gewicht von bis zu 80 Pfund (Mittlere Gegenstände) bis zu fünf Reichweiteninkremente werfen. Dabei verwendet es beide Hände. Felsfangen (AF) Ein Raam kann kleine, mittlere oder große Felsen (oder ähnlich geformte Geschosse) fangen. Einmal pro Runde, wenn ein Raam normalerweise von
Ad-hoc-Erfahrungspunkte: Für das Bergen der Phylakterie erhält der Charakter eine Erfahrungspunkte-Belohnung von HG 20.		
ABSCHLIEßENDE ANMERKUNG DES ABENTEUERS Dieses Abenteuer endet, wenn die Charaktere das Phylakterium von Dragotha in ihren Besitz bringen. Die Ergebnisse ihrer Handlungen mit dem Phylakterium, sei es, es zu verstecken oder zu zerstören, werden im nächsten Abenteuer "In den Wurmgewölben" detailliert beschrieben.	RK 35, BÜ 10, FF 33 (-2 Größe, +2 Beweglichkeit, +25 natürlich) Trefferpunkte 162 (25 TW); SG 10/— Immunität gegen Kälte, Elektrizität; Untote Eigenschaften ZÄH +10, REF +10, WIL +19 Bewegungsrate 40 ft.	
Es ist wahrscheinlich, dass mehrere der Schurken in diesem Abenteuer lebend entkommen. Wenn es einem der Drachen in	Nahkampf* 2 Hiebe +22 (2W6+21/19-20 plus 1W4 Stärkeschaden)	

einem Felsen getroffen würde, kann es als kostenlose Aktion einen Reflexwurf machen. Der SG beträgt 15 für einen kleinen Felsen, 20 für einen mittleren Felsen und 25 für einen großen Felsen. (Wenn das Geschoss einen magischen Bonus auf Angriffswürfe gewährt, erhöht sich der SG um diesen Betrag.) Ein Raam erhält einen +4 Rassenbonus auf seinen Reflexwurf, wenn es versucht, einen geworfenen Felsen zu fangen. Das Raam muss auf den Angriff vorbereitet und sich dessen bewusst sein, um einen Fangversuch zu unternehmen.

Stärkeschaden (ÜF) Die BÜ eines Raams verursacht 1W6 Punkte Stärkeschaden an einem lebenden Gegner oder 2W6 Punkte Stärkeschaden bei einem kritischen Treffer. Der Raam heilt 5 Punkte Schaden, wenn er Stärke entzieht. Eine Kreatur, deren Stärke durch einen Raam auf 0 reduziert wird, stirbt. Dies ist ein negativer Effekt der Todesenergie.

Niederwalzen (AF) Reflex halbiert, SG 38. Der SG basiert auf dem Stärke-Wert.

Fertigkeiten Ein Raam erhält einen +8 Rassenbonus auf Verstecken-Proben in felsigem Gelände. Er erhält einen +8 Rassenbonus auf Verkleiden-Proben, wenn er versucht, wie eine leblose Statue auszusehen.

Raam sind eine alte Rasse von Riesen, deren Kultur aufgrund von Schwund und Unfähigkeit, eine lebensfähige Geburtenrate aufrechtzuerhalten, ausstarb. Als ihre Kultur in Melancholie und Trägheit verfiel, errichteten die verbliebenen Riesen monolithische Granit-Hügelgräber in tiefen Schluchten und unter kuppelförmigen Hügeln, und schließlich stiegen die letzten Überlebenden in ihre selbstgeschaffenen Gräber hinab und bestatteten sich lebendig. Die Verzweiflung und Wut, die sie über ihr Schicksal empfanden, verfluchten sie dazu, als untote Relikte weiterzuleben und ihre verlorene Gesellschaft für immer zu bewahren.

Raams tragen typischerweise Beerdigungsgewänder in gedämpften Farben und antikem Design.

Es sind nur männliche Raams bekannt, was das Gerücht unterstützt, dass die Kultur ausstarb, nachdem ihre Frauen aufgehört hatten, weibliche Kinder zu gebären. Sie sind 12 m groß und wiegen aufgrund ihrer dichten Körpermasse etwa 8.000 Pfund.

Raams sind melancholisch und dienen dazu, ihre alten Traditionen zu bewahren. Sie sprechen mit einer überraschend melodischen, resonanten Stimme und beherrschen das Vortragen von Gedichten und Liedern aus ihrem alten Erbe in ergreifenden Tönen. Sie sind auch talentierte Musiker und Künstler;

viele singen nächtliche Klagelieder in ihren dunklen Hügelgräbern.

Raam-Hügelgräber bestehen aus monolithischen Steinplatten. Sie werden von Tierleben gemieden und unterstützen nur verkümmertes und ungesundes Pflanzenwachstum in der dünnen Erde auf den Hügeln. Raams greifen jeden an, der in ihre Häuser eindringt oder tagsüber eindringt, aber sie haben bekanntermaßen Besucher unterhalten, die höflich um Einlass bitten, nach Einbruch der Dunkelheit. Einigen der schönsten Balladen voller Tragik und Elend werden Barden zugeschrieben, die eine Nacht lang den Gesängen der Raams geWahrnehmungst haben.

Wie andere Riesen tragen Raams in der Regel eine Tasche mit ihren persönlichen Besitztümern und 1W6 Wurfsteinen.

Raams verlassen sich in der Regel auf Schläge mit ihren massiven Fäusten und trampeln kleinere Gegner im Kampf nieder. Obwohl sie im Werfen von Steinen genauso versiert sind wie andere Riesenvölker, haben sie selten genug Platz in ihren unterirdischen Kammern, um diese Fähigkeit voll auszunutzen. Sie sind darin gut, sich in felsiger Umgebung zu verstecken oder regungslos dazustehen, um wie eine leblose Statue auszusehen, bevor sie Eindringlinge überraschend angreifen.

Greg schreibt: "Teil des Adventure Paths zu sein, ist das nervenaufreibendste Unterfangen, das ich je beim Schreiben unternommen habe. Es sind große Fußstapfen, die man füllen muss. Ich hätte es nicht ohne die Hilfe von Leuten wie Richard Pett und Ted Albert geschafft, die maßgeblich zur Entwicklung des Abenteuers beigetragen haben. Ich muss auch Erik und seinem Team dafür danken, dass sie mir diese Gelegenheit gegeben haben. Und schließlich danke ich Christopher Wissel für seine Inspiration für die Geschichte von Alastor Land, die er erstmals auf der Paizo-Website enthüllte. Heil dem WerePlatypus!"

TK 426

Abenteurer

"Kings of the Rift" ist für eine Gruppe von vier Charakteren auf der 18. Stufe ausgelegt, kann aber mit etwas Arbeit an die Verwendung durch Charaktere auf den Stufen 26-17 oder 11-20 angepasst werden. Passen Sie einfach alle NPC-Charakterstufen entsprechend um eine Anzahl an, die dem Abweichen des durchschnittlichen Gruppenlevels von 18 entspricht. Vergessen Sie nicht, die Menge an Schatzn im Abenteuer entsprechend anzupassen. Spezifische Änderungen am Abenteuer umfassen:

Charaktere auf der 16.-17. Stufe: Reduzieren Sie alle Drachen um eine Alterskategorie. Verringern Sie die Würfel für Trefferpunkte der Mutterwürms um 4-8 und senken Sie ihre Stärke- und Konstitutionswerte jeweils um 4. Ersetzen Sie die zwölfköpfige Pyrohydra durch eine zehn- oder elfköpfige Pyrohydra. Ersetzen Sie Alakera durch einen Nalfeshnee-Dämon und entfernen Sie einen der Raams.

For 19th-20th level characters: Eine Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad dieses Abenteuers zu erhöhen, besteht darin, die SC dazu zu zwingen, mehr mit weniger Pausen zu erreichen. Wenn die SC anhalten, um sich auszuruhen, könnten sie feststellen, dass drakonische Verstärkungen aus dem Wormcrawl-Fissure eingetroffen sind. Für 20. Stufe Charaktere können Sie erwägen, die Alterskategorie aller Drachen im Abenteuer um eine Stufe zu erhöhen. Erhöhen Sie die Würfel für Trefferpunkte der Mutterwürms um 4-8 und geben Sie ihm eine Fluggeschwindigkeit von 100 ft. und schnelle Heilung 20. Fügen Sie eine zweite zwölfköpfige Pyrohydra in Bereich 9 hinzu. Erhöhen Sie die Würfel für Trefferpunkte von Alakora um 2-4 und ersetzen Sie ihre +1 Krummsäbel durch +2 Flammende Krummsäbel. Fügen Sie Bereich 25 1-2 Raams hinzu.

#####

Akt 11. In den Wurmangriss

© BY ROBERT LAZZARETTI,

@BY JAMES JACOBS,

@& BY JOACHIM BARRUM, STEVE PRESCOTT, AND EVA WIDERMANN

AGE OF WORMS CALLIGRAPHY BY DARLENB

ADVENTURE PATH , HIGH-LEVEL (13TH-20TH) , TEMPERATE CANYON & DUNGEON CRAWL

Nachdem sie die alten Gräber einer längst vergangenen Zivilisation entdeckt, die Champions der Freien Stadtarena geworden, die zerstörte Zikkurat erkundet haben, wo ein Mann zu einem Gott wurde, und eine Drachenbelagerung einer Stadt voller Riesen überlebt haben, ist die Zeit gekommen für die Helden des Zeitalters der Würmer, ihrer bisher größten Herausforderung gegenüberzutreten. Der untote Drache Dragotha erwartet die Charaktere in der Tabernakel der Würmer - können sie hoffen, den Zorn eines der ältesten Drachen der Welt zu überleben?

"Into the Wormcrawl Fissure" ist ein Dungeons & Dragons-Abenteuer, das für vier Charaktere der 19. Stufe konzipiert ist. Es ist auch das vorletzte Kapitel des Abenteuerpfads "Age of Worms", einer kompletten Kampagne, die aus 12 Abenteuern, mehreren "Backdrop"-Artikeln zur Unterstützung der Spielleiter bei der Durchführung der Serie und einigen Poster-Karten wichtiger Orte besteht. Ihre Charaktere sollten im Laufe dieses Abenteuers die 20. Stufe erreichen und werden sich bereits auf dem Weg zur 21. Stufe befinden, wenn sie sich Dragotha stellen. Wenn Ihre Charaktere vor dem Ende dieses Abenteuers die 21. Stufe erreichen, konsultieren Sie die Seiten 206-210 des Dungeon Master's Guide (oder des Epic Level Handbook) für Regeln und Ratschläge zur Weiterentwicklung von Charakteren über die 20. Stufe hinaus. Um bei der Durchführung dieser Kampagne zusätzliche Unterstützung zu erhalten, werfen Sie einen Blick auf die monatlichen "Wormfood"-Artikel von Dracon, einer Serie, die den Spielern hilft, diese Kampagne zu überleben. Einige der Kämpfe, mit denen die Charaktere in diesem Abenteuer konfrontiert werden, sind besonders schwierig, und es wäre ratsam, mächtige Magie wie den Großen Planaren Verbündeten oder das Tor zu nutzen, um Unterstützung herbeizurufen. In Ausgabe 343 von Dracon finden Sie Statistiken einiger überplanarer Wesen, die die Charaktere möglicherweise um Hilfe bitten möchten, wenn sie in die Wurm Schluchtschlucht ziehen.

Natürlich können Sie "Into the Wormcrawl Fissure" auch als eigenständiges Abenteuer

oder sogar als Teil einer Kampagne nach Ihrem eigenen Design durchführen.

Hintergrund des Abenteuers

Vor vierzig Jahren traf der talentierte und mächtige (aber auch eigensinnige und sture) Zauberer Balakarde zum ersten Mal auf den Nachwuchs von Kyuss. Der daraus resultierende Kampf war erbarmungslos, und als der Nachwuchs schließlich tot zu Boden lag, hatte der räuberische Wurm das Leben seines Abenteuergefährten und seiner Schwester, einer lebensfrohen und lebhaften Frau namens Maralee, gefordert. Balakarde litt schwer unter dem Tod seiner Schwester und fiel in eine Depression, die zwei Jahre lang anhielt. Verändert und angeblich zum Besseren, kam er daraus hervor und wurde einer der mächtigsten Zauberer seiner Generation.

Doch Balakarde vergaß niemals den Schrecken und die Verzweiflung des Todes seiner Schwester. Er schwor, etwas dagegen zu unternehmen, und als er den Höhepunkt seiner Kräfte erreichte, tat er es auch. Er ließ seine Verantwortungen, seine Arbeit und seine Freunde hinter sich und widmete sich einer einzigen Aufgabe: Kyuss zu vernichten. Balakarde hoffte, anderen den Schmerz zu ersparen, den der Nachwuchs des Wurm-Gottes ihm zugefügt hatte, indem er alle verbleibenden Spuren des Kultes von Kyuss auslöschte.

Bald erkannte er jedoch, dass etwas Größeres im Gange war als nur vereinzelte Kultisten. Stück für Stück entdeckte er Beweise dafür, dass der Kult von Kyuss noch immer lebendig war und darauf hinarbeitete, eine schreckliche Apokalypse herbeizuführen. Balakardes Ängste und Wut wuchsen, aber anstatt sich auf andere zu verlassen, wurde er paranoid und verschwiegen. Er vertraute nur wenigen und gab selbst ihnen nur Andeutungen dessen, was er entdeckt hatte, aus Furcht, wie tief Kyuss' Befleckung bereits vorgedrungen war.

Es war also eine ironische Fügung des Schicksals, die Balakarde zu Lashonna führte. In seiner Besessenheit von Kyuss erkannte er nicht das Zeichen von Kyuss auf der Seele der Frau und folgte blind ihren Ratschlägen und Hinweisen in die Wurm Schluchtschlucht, wo Dragotha ihn gefangen nahm und monatelang quälte.

Schließlich offenbarte der verhasste Drache dem Zauberer eine letzte Grausamkeit: Er hatte die Überreste von Maralees Leichnam gefunden und sie in einen Kyuss-Ritter verwandelt. Durch die Hände seiner untoten Schwester fand Balakarde seinen letzten Atemzug, und in seinem Tod zerbrach seine Seele.

Sechzehn Jahre sind vergangen, und nun naht das Zeitalter der Würmer. Erneut hat Lashonna ihre Schachfiguren dazu gebracht, die Wurm Schluchtschlucht zu betreten, doch dieses Mal wartet unerwartete Hilfe auf sie. Balakardes Seele sehnt sich nach Rache gegen Dragotha, und den Charakteren bietet sich eine unwiderstehliche Gelegenheit.

Zusammenfassung des Abenteuers:

Nachdem sie Dragothas Phylakterium in der Zitadelle der Weinenden Drachen entdeckt (und wahrscheinlich zerstört) haben, ist die logische nächste Stufe, um das Zeitalter der Würmer zu verhindern, die Konfrontation und Zerstörung von Kyuss' Herold, dem untoten Drachen selbst. Es ist kein Geheimnis, dass Dragothas derzeitiger Unterschlupf sich irgendwo in der Wurm Schluchtschlucht befindet, aber sobald die Charaktere in diesen gefährlichen Ausläufer der Rift Schlucht reisen, erkennen sie bald, dass sie vielleicht immer noch nicht bereit sind, der uralten Bedrohung entgegenzutreten.

Glücklicherweise erwartet sie in der Wurm Schluchtschlucht ein unerwarteter Verbündeter. Lange tot und seine Seele in drei Fragmente zersplittert, hat der dreiteilige Geist des Erzmagiers Balakarde hier eineinhalb Jahrzehnte verweilt, in Erwartung von Absolution und der Möglichkeit, den Auftrag, den er einst unternommen hat, zu beenden. Eines von Balakardes Fragmenten wurde von einem alten Apostel des Wurm-Gottes, einem ulgurstasta-Zauberer namens N'vash-n'kar, gefangen genommen. Dieses geisterhafte Fragment kann zwar körperlich gefangen sein, aber es kann spirituell Kontakt zu den Charakteren aufnehmen und ihnen um Hilfe bitten. Sobald es befreit ist, kann es die Charaktere zu den anderen beiden Fragmenten führen: einem wilden, bestialischen Fragment, das in einem Klumpen protoplasmischen Fleisches gefangen ist, und einem künstlerischen Fragment, das versehentlich von einer

verbannten Lillend namens Zulshyn gefangen genommen wurde. Durch die Rettung dieser Fragmente können die Charaktere nicht nur viel über das Zeitalter der Würmer erfahren, sondern auch mächtige Verteidigungs- und Waffenmittel gegen Dragotha erhalten.

Sobald alle drei Fragmente wiederhergestellt sind, begeben sich die Charaktere in den aktuellen Unterschlupf von Dragotha - das Fundament des Kyuss-Kultes. Dies ist das Tabernakel der Würmer, ein tödlicher Tempel der Auserwählten des Wurm-Gottes und der Ort, an dem Kyuss selbst in den letzten 1.500 Jahren gefangen gehalten wurde. Nachdem die Charaktere das Zuckende Heiligtum innerhalb des Tabernakels erreicht haben, stellen sie sich schließlich Dragotha, nur um zu erfahren, dass das Monolith-Gefängnis von Kyuss nach Alhaster transportiert wurde und dass dies von niemand anderem als Lashonna selbst getan wurde.

Abenteuer-Anknüpfungspunkte:

Wenn die Charaktere dieses Abenteuer als Teil des Zeitalter-der-Würmer-Abenteurerpfads spielen, sollten sie bereits wissen, dass ihr Feind sich in der Wurmschluchtschlucht aufhält. Wenn sie zu lange brauchen, um dorthin zu gelangen, erhalten sie eine Nachricht von der immer noch verborgenen Lashonna, die sie dazu drängt, sich zu beeilen.

Wenn Sie "Into the Wormcrawl Fissure" alleine spielen oder als Teil einer anderen Kampagne, benötigen Sie lediglich einen Grund, die Charaktere in die Schlucht zu schicken, um sich mit ihrem Herrn und Meister anzulegen. Der einfachste Weg, dies zu tun, besteht darin, Dragotha offensiver zu machen - vielleicht hat er zahlreiche Städte angegriffen und in Ruinen hinterlassen, und die geschwächte Nation wendet sich an ihre größten Helden (die Charaktere), um den untoten Drachen zu zerstören, bevor er weitere Gemeinden in Schutt und Asche legen kann. Alternativ können Sie Dragotha zu einer Art Orakel machen; vielleicht müssen die Charaktere etwas lernen, das nur dieser alte Drache weiß. Er bleibt grausam und böse, und die Charaktere müssen sich immer noch ihren Weg durch das Tabernakel der Würmer erkämpfen, um ihn zu erreichen. Wenn sie es tun, müssen sie entweder begabte Diplomaten sein oder einige gesunde Bestechungsgelder mitbringen, um seine Unterstützung zu sichern.

Teil 1: Die Wurmschlucht

Obwohl das Zeitalter der Würmer naht, ist es nicht auf einen strengen Zeitplan festgelegt. Die Charaktere sollten genügend Zeit haben,

nach der Flucht aus Kongen-Thulnir mit Dragonthas Phylakterium (oder seinen Überresten) auszuruhen, sich zu erholen und sogar neue magische Gegenstände herzustellen oder die Wurmschlucht zu erforschen, wenn sie es wünschen. Bestrafen Sie die Charaktere nicht dafür, dass sie sich Zeit nehmen, da sie, sobald sie das Zuckende Tabernakel erreichen, schnell zum Endspiel kommen und kaum noch Zeit für diese Aktivitäten haben werden, bevor das finale Kapitel beginnt.

Eine besonders tiefe Nebenschlucht, die sich von den westlichsten Bereichen der Rissklamm erstreckt, ist die Wurmschlucht als eine der mysteriösesten und gefährlichsten Regionen der Welt bekannt. Nur wenige haben sich in ihre Tiefen gewagt, aber ihr Umfang ist gründlich dokumentiert. Die Wurmschlucht kann in zwei deutlich unterschiedliche Zonen unterteilt werden: die Höhen und die Tiefen. Die Höhen erstrecken sich etwa 300 Fuß hinab in die Schlucht. Die Höhlen, die die Wände dieser Region durchziehen, sind von robusten Banden und Goblinoiden, sowie zahlreichen Ungeziefer und fliegenden Monstern befallen. Die schlimmsten von ihnen sind die Derro des Razorwind-Stammes, eine Gruppe von Banditen, die hochtrainierte Wyvern reiten.

Die Tiefen der Wurmschlucht sind oft von einem dicken Nebel verhüllt, der das reinigende Licht der Sonne blockiert und einen perfekten Ort für die untoten Nachkommen von Kyuss schafft, um zu gedeihen und zu wachsen. Der tiefste Punkt soll eine Meile unter dem Meeresspiegel liegen, und die Höhlen, die von den Klippen abzweigen, gehen zweifellos noch tiefer. Zahlreiche untote Bedrohungen hausen hier, darunter verschiedene Arten von Kyuss-Nachkommen, Nachtwürmer und Schlimmeres.

Zauber der Weissagung können die oben genannten Informationen enthüllen, insbesondere Zauber wie Vision oder Legendenkenntnis. Der Zauber "Den Weg finden" ist vielleicht der beste Zauber, um die Charaktere zum Tabernakel der Würmer zu führen. Wenn die Charaktere jedoch diesem Zauber einfach folgen und ohne Zwischenstopp entlang des Weges die spirituellen Fragmente von Balakarde sammeln, werden sie sich wahrscheinlich überfordert fühlen. Versuchen Sie, die Ergebnisse von Zaubern wie Weissagung, Befragung und Kontaktaufnahme mit anderen Ebenen zu nutzen, um die Charaktere sanft auf den Pfad zu Balakarde zu lenken, wenn Sie die Gelegenheit dazu haben. Solange sein Geist fragmentiert ist, kann Balakarde nicht wiederbelebt werden, und er kann auch nicht mit dem Zauber Ort erkennen aufgespürt werden (da Balakarde als einzelne Entität derzeit nicht existiert).

Merkmale der Schlucht

Die Wurmgrube! Eine Spalte erstreckt sich mehrere Meilen westlich des Rift Canyon. Am östlichen Ende ist die Tiefe der Spalte relativ flach und beträgt 1.500 Fuß. Wenn man nach Westen reist, nimmt die Tiefe des Canyons zu und sinkt an den tiefsten Stellen um mehr als eine Meile. Nebel und Wolken verdecken ständig den Boden des Canyons unterhalb von 1.000 Fuß. Dadurch erscheint der Wormcrawl von der Canyonkante aus betrachtet gleichmäßig tief.

Wenn man in den Canyon hinabsteigt, sind mehrere Schichten von Wolken und Nebelbänken der Himmel verdeckt. Der Boden des Canyons ist mittags nie heller als anderswo auf der Welt bei Dämmerlicht, was selbst an den hellsten Tagen eine düstere, bedeckte Welt schafft. Der Boden ist karg und felsig und an einigen Stellen mit dichten Beständen seltsamer pilzartiger Pflanzenlebewesen übersät, die sich an die nahezu lichtlosen Umgebungen angepasst haben. Klippen, steile Hänge und andere schwierige Geländemerkmale sind üblich, wenn man nach Westen reist. Auf taktischer Ebene ist die Bewegung über den Boden mit Ausnahme von relativ kleinen schwierigen Geländepassagen uneingeschränkt möglich. Die Fortbewegung entlang des Bettes der Spalte wird als unwegsame Hügel behandelt und die Bewegungsgeschwindigkeit um die Hälfte. Die Klippen selbst sind Tausende von Fuß hohes nahezu senkrechtes Gelände, aber es gibt zahlreiche Griffmulden und Vorsprünge. Sie können mit einem Kletterwurf (SG 20) erklommen werden, wobei ein Fehlschlag von 5 oder mehr einen Sturz von ungefähr 3 m anzeigt. Bei jedem gewürfelten Wert von 10 werden zusätzlich 3 m gewürfelt, um den zusätzlichen gefallenen Abstand bis zur maximalen Tiefe der aktuellen Position auf dem Canyonboden zu ermitteln.

Begegnungsbereiche in der Wurmgrube!

Die Spielercharaktere können die Wurmgrube erkunden, so viel oder so wenig wie sie möchten, aber dieses Abenteuer geht davon aus, dass sie die meiste Zeit an vier bestimmten Orten verbringen. Andere bemerkenswerte Orte werden hier grob beschrieben – Sie können die Apostelhöhlen, den Turm des Verbannten und Thessalars Festung als Vorlagen für die Entwicklung anderer Bereiche verwenden.

Eingang zu den Tiefen der Wurmgrube

Es ist unwahrscheinlich, dass eine hochstufige Gruppe über keine Flugfähigkeiten oder andere magische Fortbewegungsmittel verfügt, aber diejenigen, die sie nicht haben, stellen fest, dass der einfachste Eingang zu den Tiefen des Wormcrawls über den Boden des Rift Canyon erfolgt. Ein steiler Abhang, der in

den Nebel abfällt, markiert den Eingang zu den Tiefen der Wurmgrube. Sogar die Beschaffenheit des Bodens und der Klippenwände scheint sich zu verändern, wenn man nach Westen reist. Die Wände sind mit seltsamen Pilzen überzogen und der Boden fühlt sich schwammig an. Die abergläubischen Banditen des Rift Canyon haben entlang des Randes dieses Abhangs zahlreiche Figuren und Warnungen aufgestellt - Skelette, die an Holzgestelle gebunden sind und mit aus Leder oder Holz gefertigten falschen Würmern umwickelt sind. Diese Warnungen haben keine anderen Eigenschaften, sollen aber dazu dienen, die SC in Alarmbereitschaft zu versetzen.

Das Horst von Bazzemal
Der Boden der Wurmgrube bildet in dieser Region zwei nach oben gedrückte Tafelberge, die durch ein Netzwerk aus niedrigeren Vorsprüngen und Kämmen miteinander verbunden sind. Das Gebiet ist von Höhlen durchzogen, von denen viele als Heimat streitender Koboldstämme dienen, die gelernt haben, sich nicht mit allem zu befassen, was aus den Tiefen unter ihnen aufsteigen könnte. Der wahre Herrscher dieser Region war der rote Drache Brazzemal, dem die Kobolde als Diener und Schmeichler dienten. Auf Befehl von Dragotha führte Brazzemal einen Drachenangriff auf die zerstörte Stadt Kongen-Thulnir an, um das Dracolith-Phylakterium zurückzuerobern (diese Ereignisse werden in "Die Könige des Rift" in DuncRon 133 behandelt). Brazzemal ist wahrscheinlich mittlerweile tot, aber sein Unterschlupf und sein Hort sind unwahrscheinlich, dass sie unbewacht sind.

Nördlicher See

Fast drei Dutzend Wasserfälle stürzen die Klippen hinunter und münden aus unterirdischen Flüssen in verschiedenen Höhen in einen großen dunklen See. Der See selbst hat keinen Namen und ist relativ flach. An seiner tiefsten Stelle beträgt er kaum mehr als fünfzig Fuß und geht selten tiefer als 1,5 m in der Mehrheit seines Umfangs. Das Wasser hier ist relativ trinkbar, wenn auch etwas brackig.

Die Wassermassen des Sees fließen in einen schnell fließenden Fluss im Süden. Wie der See sind die Wasser des 200 Fuß breiten Flusses relativ flach (nie mehr als 3 m tief), aber an einigen Stellen sehr gefährlich. Es gibt keinen wirklich sicheren Ort, um den Fluss zu Fuß zu überqueren - Kreaturen, die dies wünschen, überqueren ihn in der Regel, indem sie mehrere hundert Fuß nördlich der Quelle des Flusses durch den See waten.

Südlicher See

Der Fluss mündet in diesen großen, ruhigen See. Im Gegensatz zu seinem nördlichen

Pendant ist dieser namenlose See unglaublich tief und reicht bis zu zwei Meilen in die Unterwelt darunter. Der See ist schließlich über zahlreiche Unterwasserkanäle mit einem versteckten Unterweltmeer verbunden. Die Oberfläche ist ruhig und still, aber trotz aller Ruhe und Gelassenheit sind diese Gewässer gefährlich, da sie die gesamte Zeit hatten, um die umgebende Verdorbenheit und Gemeinheit aufzunehmen, die die Steine des Wurmgangs durchdringt. Das Wasser ist bitter und widerlich und Kreaturen, die davon trinken, sind einer blendenden Krankheit ausgesetzt (Dungeon Master's Guide 292). Keine Tiere leben in den fast gefrierenden Tiefen dieses Sees, obwohl seine tiefsten Ecken etwas enormes und unheilvolles verbergen - ab und zu manifestiert sich ein Blick auf dieses unbekannte Seeungeheuer in Form mysteriöser Wellen auf der sonst spiegelglatten Oberfläche.

Der Turm des Verbannten

Von einem etwa 500 Fuß über seiner Oberfläche liegenden Vorsprung aus überblickt ein neugieriger Turm in Form einer hervorstehenden Klaue den verunreinigten See. Dies ist der Unterschlupf des verbannten Lillend Zulshyn (siehe Teil Drei).

Chimärenspitze

Diese hohe Granitspitze ragt aus dem Canyonbett auf und erreicht eine Höhe von fast 3.000 Fuß, durchdringt die darüberliegenden Nebel und ist das einzige Merkmal der Tiefen, das regelmäßig von den darüberliegenden Höhen aus sichtbar ist. Die oberen 2.000 Fuß dieser Spitze bestehen aus zerklüfteten Felsen, die als Nistplätze für Geier und andere Aasvögel dienen. Die unteren 1.000 Fuß breiten sich zu einem verworrenen Haufen aus schroffen Felsen aus, die von Höhlen durchzogen sind. Hier nisten große Schwärme von Kyuss-Chimären (siehe Bereich g).

Die Festung von Thessalar

Die squatte Festung, die auf dieser 2.000 Fuß hohen Tafel errichtet wurde, ist der gegenwärtige Unterschlupf des Lichs Thessalar. Dieser Ort wird in Teil Vier ausführlich beschrieben.

Erdkrebs-Schlucht

Dieser Teil der Wurmgrube fällt in ein tückisches Labyrinth aus kleineren Schluchten und Doppelschlag. Hier fanden Kyuss' Untersuchungen zur Natur des Untodes und des wurmverseuchten Lebens statt. Die Erdkrebs-Schlucht wird in Teil Zwei detailliert beschrieben.

Kyuss' Schlund (SG 19)

Der tiefste Punkt der Wurmgrube ist auch der Eingang zum größten Tempel von Kyuss -

dem Tabernakel der Würmer. An diesem von Nebel umhüllten Punkt, 6.200 Fuß unter der sonnenbeschienenen Welt, öffnet sich ein weitläufiger Höhleneingang. Dahinter windet sich ein mit Pilzen gesäumter Tunnel noch tiefer in die Eingeweide der Erde und öffnet sich schließlich in die riesige unterirdische Höhle, die das Tabernakel der Würmer beherbergt. Dieser Bereich wird in Teil Fünf detailliert beschrieben.

Kreatur: Der Höhleneingang ist keineswegs ungeschützt. Vier riesige untote Chimären, von Kyuss-Würmern befallen, wachen auf Vorsprüngen über diesem Höhleneingang. Sie stürzen sich auf alles, was sie nicht als Verehrer von Kyuss erkennen, es sei denn, die Eindringlinge werden von Ayolakias oder Dragotha selbst begleitet.

Kyuss-CHIMERAS (4) KK15

Weiterentwickelte bevorzugte Brut von Kyuss, Chimäre
CE Riesig Untot

Monsterhandbuch 34, Drache 336

Initiative +2; Sinne Dunkelsicht 60 ft., Dämmerungssicht, Geruchssinn; Zuhören +18, Beobachten +18

Aura Furcht (40 ft, Radius, SG 16)

Sprachen Drakonisch

RK 26, BÜ 10, FF 24

Trefferpunkte 175 (27 TW); Schnelle Heilung 5; SG 10/Silber

Immunität Untote Eigenschaften

REF +15, REF +10, WIL +11

Bewegungsrate 30 ft., Fliegen 50 ft. (schlecht)

Nahkampf Biss +39 (4W6+14/19-20 plus Brut erschaffen plus Gabe von Kyuss) und Biss +39 (3W6+7/19-20 plus Gabe von Kyuss) und

Geweihestoß +39 (3W6+7 plus Gabe von Kyuss) und

2 Klauen +37 (2W6+7 plus Gabe von Kyuss) Fernkampf Wurm +27 BÜ (Brut erschaffen)

Reichweite 15 ft.; Reichweite 10 ft.

GAB +27; Griff +49

Besondere Angriffe Atemwaffe (Kegel, 20 ft., 3W8 Feuerschaden, Reflex SG 23, halbiert), giftiger Atem

Fähigkeiten Stärke 39, Geschicklichkeit 14, Konstitution —, Intelligenz 6, Weisheit 12, Charisma 14

Besondere Qualitäten +3 Widerstand gegen Vertreiben

Talente Wachsamkeit, Schweben, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Verbesserter Natürlicher Rüstungsschutz (4), Verbesserter Natürlicher Angriff (Biss), Eiserner Wille, Vielfachangriff

Fertigkeiten Verstecken—6 (—2 in Gestrüpp oder Gebüsch), Zuhören +18, Beobachten +18

Erschaffen von Brut (Üb) Einmal pro Runde als eine kostenlose Aktion kann eine Kyuss Chimäre einen Kyuss-Wurm auf einen Gegner übertragen, wenn sie mit einem natürlichen Angriff trifft. Alternativ kann sie dies als Nahkampf-BÜ oder Fernkampf-BÜ tun und einen Wurm auf einen Feind bis zu 3

m entfernt werfen. Jeder Wurm ist ein feines Ungeziefer mit einer RK von 10 und 1 Trefferpunkt, der durch Schaden oder die BÜ von Silber getötet werden kann. Bei der nächsten Aktion der Kyuss Chimäre gräbt sich der Wurm in das Fleisch seines Wirts. Eine Kreatur mit einem natürlichen Rüstungsbonus von +5 oder besser ist immun gegen diesen Grabeffekt. Der Wurm fügt für 1W4+1 Runden 1 Punkt Schaden pro Runde zu, während dieser Zeit zerstört ihn Entfernen von Fluch oder Entfernen von Krankheit und ein Bannen des Bösen oder Neutralisieren von Gift verzögert seinen Fortschritt um 10W6 Minuten. Ein erfolgreicher Heilkunde-Wurf (SG 20) kann ihn extrahieren und töten. Sobald der Wurm das Gehirn erreicht, fügt er 1W2 Punkte Intelligenzschaden pro Runde zu, bis er entweder getötet wird oder seinen Wirt tötet (Tod tritt bei 0 Intelligenz ein). Eine kleine, mittlere oder große Kreatur, die von einem Wurm getötet wird, erhebt sich in 1W6+4 Runden als Brut von Kyuss (keine bevorzugte Brut); kleinere Kreaturen verfaulen einfach, während größere Kreaturen zu Zombies werden. Die Brut von Kyuss wird auf Seite 186 des Monster Manual II näher beschrieben.

Furcht-Aura (Üb) Eine Kyuss Chimäre strahlt einen Furchteffekt aus, der die Auswirkungen des Zaubers Furcht kopiert (Zauberstufe 7, Willensrettungswurf SG 16), außer dass er alle Kreaturen innerhalb eines Radius von 12 m betrifft. Eine Kreatur, die den Rettungswurf macht, um diesem Effekt zu widerstehen, ist für 24 Stunden immun gegen die Aura.

Verdorbene Umarmung (Üb) Indem sie eines ihrer Gesichter gegen ein hilfloses Opfer drückt, kann eine Kyuss Chimäre das Opfer mit 2W6 Kyuss-Würmern befallen. Diese Fähigkeit wird wie ihre Brut erschaffen-Fähigkeit behandelt, außer dass ein Opfer, das durch diese Infektion getötet wird, als bevorzugte Brut von Kyuss aufersteht.

Kyuss' Gift (Üb) Eine Kreatur, die von einem beliebigen natürlichen Angriff einer Kyuss Chimäre getroffen wird, muss einen Zähigkeitsrettungswurf (SG 12) machen, oder sie infiziert sich mit dieser übernatürlichen Krankheit. Die Inkubationszeit beträgt 1 Tag, und die Krankheit fügt 1W6 Punkte Konstitutionschaden und 1W4 Punkte Weisheitsschaden zu. Diese Effekte äußern sich als faulendes Fleisch und Demenz, und eine betroffene Kreatur erhält nur die Hälfte der Vorteile natürlicher und magischer Heilung.

Giftiger Atem (Üb) Einmal alle 1W4 Runden kann die Kyuss Chimäre einen 5 m langen Kegel aus übel riechendem Dampf ausstoßen. Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Zähigkeitsrettungswurf (SG 25) machen, oder sie sind für 1W4 Runden benommen.

Teil 2: Erdkrebss Gorge

Als die Spielercharaktere sich dem westlichen Ende der Wormcrawl-Spalte nähern, wählen Sie einen von ihnen als Kontakt zu Balakarde aus. Idealerweise sollte dieser Spielercharakter jemand sein, der in früheren Abenteuern eine wichtige Rolle im Umgang mit Alastor Land gespielt hat, einer Kyuss-Wurminfektion ausgesetzt war (und überlebt hat) oder daran interessiert war, Balakardes Schicksal zu verfolgen. Das geisterhafte Fragment von Balakardes Intellekt spürt diesen Charakter aus seinem Gefängnis in der Eartheancer-Schlucht und erkennt, dass er seine beste Chance auf eine Flucht ins Jenseits darstellt.

Wenn die Spielercharaktere an der Wormcrawl-Spalte ankommen, versucht der Geist, mit dem betreffenden Spielercharakter Kontakt aufzunehmen, ähnlich wie bei einem Forderungszauber. Balakardes Kontakt ist in Eile und ängstlich - im Gegensatz zum Zauber selbst kann Balakarde keine detaillierte Botschaft übermitteln. Stattdessen erhält der Charakter einen plötzlichen Ansturm von Bildern. Das erste Bild zeigt eine von Nebel umhüllte Schlucht, der Boden ein Labyrinth von Doppelschlag und Gruben, in denen sich immense Ungeziefer winden. Das zweite Bild zeigt einen riesigen Wurm, dessen Kopf ein Gewirr aus Augen ist und dessen blasser Körper von wirbelnden Fäden umhüllt ist. Als dieser immense Wurm hervorschnellt, um den Spielercharakter zu verschlingen, verblasst diese Vision und wird durch eine dritte ersetzt: einen stattlich aussehenden Mann in Entdeckerkleidung. Er trägt einen markanten hochgezogenen Bart und Schnurrbart, und plötzlich verwandelt sich sein Ausdruck in eine völlige Entsetzung, während sein Fleisch verrottet und ein Sturm grüner Würmer ihn von innen auffrisst. Während diese letzte Vision verblasst, sollte der Spielercharakter einen Willensrettungswurf (SG 28) machen. Ein Misserfolg zeigt an, dass der Geist den Spielercharakter derart entsetzt, dass er 2W6 Punkte Weisheitsschaden erleidet.

So oder so verspürt der betreffende Spielercharakter nach Beendigung der Vision ein seltsames "Ziehen" in Richtung der Eartheancer-Schlucht, einen instinktiven Drang, etwas in diesem Teil der Spalte zu suchen. Wenn dies ignoriert wird, erhält der Spielercharakter an jedem Abend und in jeder darauffolgenden Nacht ähnliche Visionen in Form eines Alptrausms; er muss jeden Abend einen neuen Willensrettungswurf (SG 28) machen, um keinen Weisheitsschaden von 2W6 Punkten zu erleiden. Wenn er diesen Schaden erleidet, erwacht er erschöpft, als hätte er überhaupt nicht geschlafen. Diese heimsuchenden

Visionen können mit einem Bann des Gesetzes-Zauber oder einem ähnlichen Effekt exorziert werden.

Ein Bardewissen-Wurf (SG 25) oder ein Wissen (Lokales)-Wurf reicht aus, um den Mann in der Vision als Balakarde zu identifizieren.

Der einfachste Weg, mit der Heimsuchung umzugehen, besteht darin, ihrer Führung zu folgen. Indem sie dies tun, gelangen die Spielercharaktere zur Eartheancer-Schlucht. Dieser Teil der Wormcrawl-Spalte ist mit Höhlen durchsetzt. Die Führung selbst führt die Spielercharaktere zu einem großen Spalt, der sich in die Seite der Klippen erstreckt, fast wie eine Höhle. Diese werden als die Apostelhöhlen bezeichnet.

Die Apostelhöhlen (SG 23)

Vor langer Zeit, als Kyuss die ersten wurmartigen Untoten namens ulgurastastas erschuf, hoffte er einfach, eine Art "Fabrik" für Untote zu erschaffen - eine Kreatur, die in der Lage ist, schnell große Mengen an animierten Skeletten zu erzeugen. Als sich herausstellte, dass die ulgurastastas einen Bruchteil des Intellekts der Körper bewahrten, die sie konsumierten und verwandelten, erkannte Kyuss, dass er ein viel wertvolleres Werkzeug geschaffen hatte. Mit zunehmendem Intellekt wurden die ulgurastastas zu Beratern und Kommandeuren in seinen Armeen. Schließlich wurden die ersten so großartig im Geist, dass sie die Rollen von Orakeln und Historikern für den Kult übernahmen. Heutzutage gibt es nur noch sehr wenige dieser ursprünglichen ulgurastastas, aber vielleicht der größte von ihnen ist der Zauberer N'vesh-n'kar.

Als ein alter, weiterentwickelter ulgurastasta verbrachte N'vesh-n'kar die letzten Jahrhunderte in diesen Höhlen, die dem Kult als die Apostelhöhlen bekannt sind. Die Avolakia von Kyuss kommen oft zu N'vesh-n'kar, wenn sie Rat zur Erschaffung von untoten Dienern suchen oder um die Philosophien des Todes und des Ungeziefers zu diskutieren. N'vesh-n'kar hat wenig Geduld mit den Lebenden, aber er macht eine Ausnahme für die Avolakia. Selbst sie müssen Zaubersprüche des Sendens verwenden, um den alten Zauberer zu kontaktieren, damit er sich Zeit nehmen kann, die Todesfallen und Wächter zu deaktivieren, die er zum Schutz seines Heims gesammelt hat.

Im Laufe der Jahrhunderte hat N'vesh-n'kar zahlreiche Schatz gesammelt (von denen viele von den Avolakias als Opfergaben stammen). Seine jüngste Errungenschaft ist eine unscheinbar aussehende Ledergürteltasche. In Wahrheit handelt es sich um ein Artefakt namens "everfill purse", und darin ist ein Fragment des Geistes seines Schöpfers gefangen. Die Natur der Inkorporalität hatte N'vesh-n'kar lange Zeit

verwirrt, und seine langwierigen Diskussionen mit und schmerzhaften Erforschungen des Geistes von Balakarde haben den immensen Wurm seit fast zwei Jahrzehnten unterhalten.	Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Drakonisch, Infernalisches, Untercommon	gewirkt; Statistische Anpassungen sind entsprechend enthalten.
Obwohl diese Höhlen aus mehreren Bereichen bestehen, stellt die gesamte Region effektiv eine Begegnung dar, da die Bewohner schnell mobilisiert werden, sobald sie erkennen, dass ihre Höhle angegriffen wird. Während sich N'vesh-n'kar im Bereich 8 der Höhlen aufhält, hat er mehrere Fallen gelegt, um seine Verteidigung zu unterstützen. Darüber hinaus gibt es mehrere permanente Alarme, die den Eingang zu den Apostelhöhlen schützen. Wenn ein lebendiges Wesen eindringt, löst ein mentaler Alarm sofort beim ulgurstasta Alarm aus.	RK 25, BÜ 9, FF gefasst 22 Trefferpunkte 153 (168 mit falschem Leben, 34 TW); Schnelle Heilung 3; Schadensreduzierung 10/Magie und Durchdringung Immunität Säure, Kälte; Untote Eigenschaften SR 21 REF +12, WIL +24 Bewegungsrate 12 m Nahkampf Biss +25 (4W6+19) Reichweite 6 m; Reichweite 6 m (mit Biss) GAB +16; Griff +41 Angriffsoptionen Verbessertes Ergreifen, Ganz verschlingen Besondere Angriffe Atemwaffe, Skelette erschaffen Bekannte Zauber (ZS 17, +15 Fernkampf-BÜ) 8. Grad (6/Tag) – Große untote Kreatur erschaffen, Entsetzliches Welken (SG 31) Grad (8/Tag) – Untote kontrollieren, Finger des Todes (SG 30), Begrenzter Wunsch (hat genug EP, um es 12-mal zu wirken) Grad (8/Tag) – Untote erschaffen, Großes Magie bannen, Augenstrahl (SG 29) Grad (8/Tag) – Verbindung zu einer anderen Ebene, Magisches Gefäß (SG 28), Geistesnebel (SG 26), Wellen der Ermüdung Grad (7/Tag) – Fluch übertragen (SG 27), Dimensionstür, Enerverung, Halluzinatorisches Gelände (SG 25) Grad (9/Tag) – Verschiebung, Fliegen, Erschöpfungsstrahl (SG 26), Vampirberührung Grad (8/Tag) – Blindheit/Taubheit (SG 25), Untote befehligen, Falsches Leben, Spiegelbild, Energie widerstehen Grad (8/Tag) – Alarm, Kälteberührung (SG 24), Magische Rüstung, Erschöpfungsstrahl (SG 24), Schild Grad (6/Tag) – Säurespritzer, Magie erkennen, Magierhand, Botschaft, Taschenspielererei, Öffnen/Schließen, Magie lesen, Widerstand, BÜ der Ermüdung (SG 23) Hat bereits Halluzinatorisches Gelände, Falsches Leben und Magische Rüstung	Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 34) 1/Tag – Gestärkter Kegel des Frostes (SG 16), Beschleunigter Monstergreifen (SG 16), Beschleunigung Fähigkeiten Str 36, Gesch 16, Kon —, Int 22, Weis 19, Cha 32 Besondere Fähigkeiten Nekromantische Säure, Durch die Vertrauten beobachten, Vertrauten beschwören (derzeit keiner beschworen) Fähigkeiten Wachsamkeit, Handwerk Wundersames Objekt, Stärkung zauberähnlicher Fähigkeit (Kegel der Kälte), Verzicht auf Materialien, Verlängerter Zauber, Große Widerstandsfähigkeit, Großer Zauberfokus (Nekromantie), Verbesserter Initiativebonus, Verbesserte natürliche Attacke (Biss), Zauber Maximieren, Beschleunigung zauberähnlicher Fähigkeit (Eile, Monster halten), Zauberfokus (Nekromantie) Fertigkeiten Konzentration +37, Einschüchtern +31, Wissen (Arkanes) +43, Wissen (Verlieskunde) +26, Wissen (Geschichte) +26, Wissen (Natur) +26, Wissen (Religion) +37, Wissen (die Ebenen) +37, Wahrnehmungen +26, Suchen +26, Zauberkunde +45, Beobachten +26 Atemwaffe (ÜF) 1/Tag, 60 ft. Reichweite, Reflex SG 18, 3W6 Konstitutionsabzug (oder 1W6 Konstitutionsschaden bei erfolgreichem Rettungswurf). Alle untoten Skelette im Ulghurstasta werden ebenfalls ausgespuckt und sofort belebt. Verbessertes Ergreifen (ÜB) Um diese Fähigkeit zu nutzen, muss der Ulghurstasta eine Kreatur von Riesengröße oder kleiner mit seinem Bissangriff treffen. Bei einem Treffer kann er als eine Freie Aktion einen Würgegriffversuch durchführen, der keine Gelegenheitsangriffe provoziert. Wenn der Würgegriff erfolgreich ist, kann der Ulghurstasta in der nächsten Runde versuchen, das Ziel zu verschlingen. ##### TK 434 Apostelhöhlen-Schlüssel Ps
N'vesh-n'kar wirkt jeden Tag eine halluzinatorische Landschaft, um die zentrale Schlucht (Bereich 1) der Höhle zu tarnen und wie festen Boden aussehen zu lassen. Ein Wesen, das versucht, in die Höhlen zu gehen, kann mit einem Reflexwurf von SG 25 vermeiden, in die Schlucht zu fallen. Sobald dies gelingt, kann es mit einem Willenswurf von SG 25 die Illusion durchschauen. Sowohl die zentrale Schlucht als auch das Schlachthaus (Bereich 5, wo N'vesh-n'kar fehlgeschlagene Experimente beseitigt) sind 100 Fuß tiefe Kluften, die mit einem Durcheinander aus scharfen, zerbrochenen Knochen gefüllt sind. Ein Sturz in eine davon verursacht 10W6 Schadenspunkte.		
Die Decke in den Höhlen ist durchgehend etwa 12 m hoch.		
Kreaturen: Abgesehen vom ulgurstasta-Zauberer leben eine Reihe von untoten Monstern in diesen Höhlen. Bereich 2 ist das Nest einer Gruppe von sechs Erdkrebs-Tausendfüßlern, und die Bereiche 5 und 6 sind beide Verstecke für je eine einzelne Gedankentöter-Skorpione. Diese Kreaturen sind fast willenlos, aber N'vesh-n'kar kann sie über ihre Fähigkeit "Gehorche dem Wurmkontakt" befehligen. Sobald eine Gruppe untoter Ungeziefer angreift, bewegen sich die anderen schnell, um die Verteidigung der Höhlen zu unterstützen.		
N'VESH-N'KAR CR21		
Entwickelter ulgurstasta-Zauberer 17		
CE Gargantuaner Untoter		
Fiend Folio 180, Libris Mortis 100		
Initiative +7; Sinne Dunkelsicht 20 m; Wahrnehmung +26, Spähen +26		
Aura Tentakel (Radius 12 m)		

Zentrale Schlucht
Hundertfüßer-Nest: Sechs Staaten
Hundertfüßer
Todesfalle 1
Todesfalle 2
Schlachthof: Ein Gedankenkiller-Skorpion
Skorpion-Nest: Ein Gedankenkiller-Skorpion
Todesfalle 3
Äußeres Heiligtum: Startpunkt für N'vesh-n'kar im Osten
Inneres Heiligtum pes of a
#####

Necromantic Acid (ÜF) Ein verschlucktes Opfer erleidet jede Runde 1W8 Punkte Konstitutionsverlust, solange es im Inneren des Ulgurstasta verbleibt. Nach dem Tod verwandelt sich das Opfer in ein untotes Skelett, bleibt jedoch inaktiv, bis es vom Ulgurstasta wieder erbrochen wird. Wenn ein Ulgurstasta seinen Atemwaffenangriff einsetzt, sind verschluckte Opfer für 1 Tag von dieser Nekromagischen Säure nicht betroffen.

Spawn Skeletons (ÜF) Als Vollround-Aktion kann ein Ulgurstasta inaktive untote Skelette hervorwürgen. N'vesh-n'kar hat derzeit ein untotes Skelett eines jungen erwachsenen roten Drachen und sechs Chimären-Skelette in seinem Magen.

Swallow Whole (AF) N'vesh-n'kar kann einen im Griff befindlichen Gegner verschlucken, indem er einen erfolgreichen Griffangriffswurf durchführt. Einmal im Inneren wird das Opfer in Nekromagische Säure gebadet (siehe oben). Ein verschlucktes Wesen kann sich einen Weg nach draußen schneiden, indem es insgesamt mindestens 25 Punkte Schaden an den Magen (SG 14) verursacht; sobald das Opfer entkommt, verschließt sich die Öffnung durch Muskelbewegung, und ein neues Opfer muss seinen eigenen Weg heraus schneiden. N'vesh-n'kars Magen kann 2 Riesige, 8 Große, 32 Mittlere oder 128 Kleine oder kleinere Gegner aufnehmen.

Tendrils (AF) Die Millionen von Poren auf dem Körper eines Ulgurstasta enthalten jeweils eine eingerollte, 12 Meter lange, haardünne Tentakel. Wenn er wütend ist, streckt N'vesh-n'kar diese peitschenden Tentakel aus. Dieser Sturm von Tentakeln gewährt ihm Immunität gegen nichtmagische Projektile (wie Pfeile) und fügt jeder Kreatur innerhalb der Reichweite jede Runde 1W12 Schadenspunkte durch Schnittschaden zu. Kreaturen in diesem Bereich erleiden einen Malus von -2 auf ihre Angriffswürfe.

Mindkiller Scorpions (2): je 208 TP; siehe Anhang.

Junges erwachsenes Skelett eines roten Drachen: 123 TP; Monster Manual 227.

Chimären-Skelette (6): je 58 TP; Monster Manual 227.

Taktik: Die Earthcancer Centipedes und Mindkiller Scorpions verwenden einfache Taktiken im Kampf. Sie stürmen inmitten der Gruppe und greifen an. Gegen fliegende Gegner können sich die Skorpione an Wänden und Decken entlangbewegen, während sich die Centipedes einfach durch die Wände graben, um näher an ihre Beute zu gelangen.

N'vesh-n'kar verwendet ausgefeiltere Taktiken. Wenn er bemerkt, dass seine Höhlen angegriffen werden, nimmt er sich die Zeit, verlängerte Versionen der Zauberei Displacement, Fly, Mirror Image, Resist Energy (Fire), Resist Energy (Electricity) und Shield zu wirken. Dadurch haben die Spielercharaktere sechs Runden Zeit, um mit den untoten Ungeziefern umzugehen, bevor N'vesh-n'kar eintrifft.

In der ersten Runde des Kampfes verwendet N'vesh-n'kar seine beschleunigte Zaubereiähnliche Fähigkeit Haste auf sich selbst und alle überlebenden untoten Verbündeten. Er benutzt Flug, um außerhalb der Nahkampfreichweite zu bleiben, und trifft die Spielercharaktere jede Runde mit Horrid Wilting (in der zweiten Runde fügt er einen beschleunigten Hold Monster hinzu). Wenn sie gegen diesen Zauberei resistent zu sein scheinen, wechselt er für einige Runden zu maximiertem Enervation gegen diese Feinde, bevor er sie wieder mit Horrid Wilting angreift. Wenn er fliehen muss, wirkt er Gedankennebel, um die Sicht zu verschleiern und Willensrettungswürfe zu erschweren, und wirkt dann Dimension Door, um in Bereich 9 zu entkommen, wo er seine schnelle Heilung mit einigen Limited Wish-Zaubern verstärkt, um sich selbst mit Inflict Critical Wounds zu duplizieren. Wenn die Spielercharaktere in seiner Höhle bleiben, nachdem er geheilt ist, versucht er, mit Magic Jar einen von ihnen zu besetzen. Wenn die Spielercharaktere ihn in seiner Schatzkammer konfrontieren, kämpft er bis zum bitteren Ende und verwendet seine Atemwaffe beim ersten sich bietenden Moment, gefolgt von einem verstärkten Cone of Cold (denken Sie daran, dass die von ihm erbrochenen Skelette immun gegen Kälte sind).

Falle: N'vesh-n'kar hat drei tödliche Fallen in seinen Höhlen erschaffen, eine in Bereich 3, eine in Bereich 4 und eine in Bereich 7. Jede dieser Todesfallen funktioniert auf die gleiche Weise - sobald sich eine lebende Kreatur 6 m in den Bereich bewegt, wird ein gezielter Greater Dispel Magic-Effekt auf diese Kreatur ausgelöst. Würfeln Sie gegen jeden aktuell auf den gezielten Charakter

wirkenden Zauberei, um zu sehen, ob der Zauberei aufgelöst wird. Einen Augenblick danach wird diese Person von einem Finger des Todes getroffen. Jede dieser Todesfallen funktioniert einmal pro Runde und zielt auf eine Person pro Runde ab.

Todesfalle: SG 12; magisches Gerät; visueller Auslöser (Wahrer Blick); automatischer Rücksetzung; Zaubereiwirkung (gezielter Greater Dispel Magic, Zaubereistufe 17.); Zaubereiwirkung (Finger des Todes, Zaubereistufe 17, SG 30 für Rettungswurf um 3W6+17 Schaden zu widerstehen); Suche SG 37; Gerätedehnen SG 37.

Schatz: Obwohl N'vesh-n'kar wenig Interesse an magischer Ausrüstung hat, enthält sein Schatz eine große Menge Reichtümer, die er im Laufe der Jahre gesammelt hat. Bereich 9 der Apostelhöhlen enthält nicht weniger als sieben Truhen verschiedener Größen, von denen keine verschlossen oder mit Fallen versehen ist.

In den Truhen befindet sich folgender Schatz: 12.400 GM, 1.500 PP, Dutzende von Beuteln mit Edelsteinen im Gesamtwert von 18.500 GM und eine beeindruckende Sammlung von Ringen, Halsketten und anderen Schmuckstücken im Gesamtwert von 21.000 GM. Obwohl er den Großteil der magischen Ausrüstung, die er im Laufe der Jahre gesammelt hat, an Dragotha abgegeben hat, behielt er fünf Gegenstände, die ihm gefielen, entweder weil ihre früheren Besitzer besonders mächtige Gegner waren oder weil er von ihren Nekromantie-Effekten fasziniert war. Diese Gegenstände sind eine Rüstung aus +4 Untoten kontrollierendem Plattenpanzer, ein Schwert des Lebensraubes, ein Stab des Verwelkens, eine Maske des Schädels und eine immer volle Geldbörse. Dieser letzte Gegenstand gehörte Balakarde, und die Überreste seines Geistes sind daran gebunden.

TK 435

Immer volle Geldbörse

Die größte Schöpfung von Balakarde, dieser geringe Artefakt erscheint als lederner Gürtelbeutel. Es hat die Kraft, eine einzige Goldmünze über Nacht in viele zu verwandeln. Wenn bei Sonnenuntergang eine einzelne Goldmünze in die immer volle Geldbörse gelegt wird, wird sie bei Sonnenaufgang durch 25 Goldstücke ersetzt. Die Geldbörse hat keine Wirkung, wenn sich mehr als ein Goldstück darin befindet oder wenn etwas anderes als GM hineingelegt wird.

Zaubereistufe: 20.; Gewicht: 1/2 lb; Quelle: Epic Level Handbook 153.

Die dreiteilige Seele

Balakardes Seele ist in drei Teile gespalten: sein Wissensdurst, seine künstlerische Inspiration und sein Hass auf Dragotha. Jeder Teil ist an einen anderen Gegenstand gebunden (Balakarde der Gelehrte spukt in der immer vollen Geldbörse, der Künstler in einer Statuette des Zauberers und die Waffe wurde benutzt, um eine erweiterte Thessalhydra zu töten). Der Besitz eines dieser an die Seele gebundenen Gegenstände gewährt einen unterschiedlichen Vorteil, wie im Folgenden beschrieben.

Gelehrter: +10 Einblick-Bonus auf alle Wissensfertigkeitwürfe und Zaubershandwerkswürfe; +2 Glücksbonus auf Intelligenz und Weisheit.

Künstler: +10 Einblick-Bonus auf alle Handwerks- und Darbietungsfertigkeitwürfe; +2 Glücksbonus auf Geschicklichkeit und Charisma.

Töter: +4 Einblick-Bonus auf alle Initiative-Würfe; +2 Glücksbonus auf Stärke und Konstitution.

Ein Charakter, der eines dieser Fragmente bei sich trägt, kann die Nähe der anderen Fragmente spüren. Durch Konzentration kann er den Weg zu einem von ihnen finden. #####

Teil 3: Die verbannte Künstlerin

Die Lillend Zulshyn war über Hunderte von Jahren hinweg eine Hüterin und Beschützerin einer überplanaren "Straße" namens die Unendliche Treppe. Als sie Mordenkainens Entzauberung benutzte, um einen besonders hässlichen Stab des Magiers zu zerstören, der der Titanzauberin Kelastis gehörte, wurde sie gezwungen, auf die Materielle Ebene zu fliehen und ein Leben im Versteck zu führen.

Zulshyn lebt seit fast 100 Jahren in der Wurm Schluchtkluft. Sie findet, dass die karge, morbide Landschaft ihren melancholischen Vorlieben entspricht und gleichzeitig abgelegt genug ist, dass sie sich nicht viel um Unterbrechungen ihrer laufenden Arbeit kümmern muss. Der Großteil der Kunstwerke, die sie erschafft, entspricht nicht ihren Erwartungen und wird schnell zerstört und wieder aufgebaut, aber ihr Zuhause ist mit Dutzenden Meisterwerken gefüllt, die sie im Laufe der Jahre geschaffen hat.

Dragothes und der Kult von Kyuss wissen von der verbannten Lillend, aber da sie für sich bleibt und sich in einem relativ abgelegenen Teil der Schluchtkluft aufhält, lassen sie sie in Ruhe. Nicht so einer der jüngsten

Neuankömmlinge in der Wurm Schlucht. Der Lich Thessalar traf Zulshyn nicht lange nachdem er die alte Festung für sich beansprucht hatte, während er die südlichen Gebiete der Schluchtkluft erkundete, und war sofort von der exotischen Künstlerin fasziniert. Zunächst fühlte sich Zulshyn geschmeichelt und vielleicht von den Aufmerksamkeiten des mächtigen Lichs angezogen, aber als die wahren Absichten seiner entarteten Begierden für sie klar wurden, wies sie ihn ab. Seitdem hat sich Thessalars "Liebe" in blinde Wut verwandelt, und in den letzten Jahrzehnten haben die beiden mächtigen Zauberer einen erbitterten Stillstand des Feindschaftsverhältnisses erreicht. Zulshyn betrachtet den Lich größtenteils als nichts weiter als einen Clown. Sie hat ihn größtenteils vergessen, da er seit vielen Jahren keinen Versuch unternommen hat, ihr das Leben zu nehmen, aber ihre Selbstgefälligkeit könnte sie bald in größere Gefahr als je zuvor bringen, besonders wenn die SC sich in diese ungesunde Beziehung einmischen.

Zulshyns Turm (SG 21)

Zulshyn hatte etwa ein Jahrhundert Zeit, um ihr Zuhause zu perfektionieren. Äußerlich ist der Turm exotisch und künstlerisch gestaltet und sieht aus wie eine große Kuppel mit einem anmutig gebogenen Turm, der wie eine Klaue nach oben ragt. Ein Balkon auf halber Höhe des Turms bietet einen atemberaubenden Blick auf den oft von Nebel umhüllten See im Süden. Die Kuppel und der Turm selbst sind aus poliertem Obsidian gefertigt und magisch geformt, um wie aus einem einzigen gewaltigen Stein geschaffen auszusehen. Die Wände selbst sind magisch behandelt. Die Türen bestehen aus ähnlich behandeltem halbtransparentem Rosenquarz, aber nur die inneren Türen funktionieren auf Scharnieren. Auf Zulshyns BÜ hin öffnen sich die äußeren Türen lautlos, aber für alle anderen Kreaturen funktionieren sie eher wie undurchdringliche Kristallstopfen, die sich mit dem umgebenden Obsidian verbinden. Ein Benutzen von Magischen Geräten (DC 30) kann diese Türen dazu bringen, sich zu öffnen, aber ansonsten müssen sie aufgebrochen werden (oder mit Zaubern wie Klopfen, Steingestalt oder Durchwandern umgangen werden). Die Fenster sind hohe, gewölbte Öffnungen, die mit permanenten Kraftfeldern gefüllt sind (Zauberstufe 19). Zulshyn kann durch BÜ die Farbgebung des Kraftfeldes in diesen Fenstern verändern und sie sogar in komplexe durchsichtige Gemälde verwandeln, ähnlich wie Buntglasfenster, wenn sie es wünscht.

Im Inneren herrscht eine angenehm warme Temperatur von 32 °C, und die Böden sind dicht mit Teppichen bedeckt. Sanfte Musik (permanente Geisterklänge, geschaffen von der Lillend) erfüllt die Galerie (Bereich 2);

sie kann die Lautstärke durch Konzentration kontrollieren.

TK 436

Exil-Turmschlüssel

Eingangshalle: Ein schlicht eingerichteter Raum.

Galerie: Hier präsentiert Zulshyn ihre Kunstwerke.

Gästezimmer: Dieser Raum kann durch das Verschieben von hölzernen Lattenwänden unterteilt werden.

Vorratsraum: Lebensmittel, Kunstmaterialien und andere Notwendigkeiten.

Zulshyns Gemächer: Eine riesige Ansammlung von Kissen, Seidendecken und einem kunstvollen Gitter aus hängenden Perlen, Schmuckstücken und Glöckchen.

Musikzimmer: Dieser Raum ist mit einem großen Cembalo, einer ebenso großen Harfe und einer kleinen Bühne ausgestattet.

#####

Magisch behandelte Wände: 1 m dick; Härte 16; TP 1.080; Bruch-GC 70.

Kristalltür: 4 Zoll dick; Härte 16; TP 120; Bruch-GC 48.

Kreaturen: Zulshyn könnte den SC während eines ihrer Spaziergänge durch den Wormcrawl begegnen und sie in ihr Zuhause einladen. Wenn die SC auf eigene Faust zu ihr kommen (entweder zufällig oder aufgrund des Rufes von Balakardes Geist), müssen sie ihre Aufmerksamkeit erregen oder sich gewaltsam Zutritt zu ihrem Zuhause verschaffen, wenn sie mit ihr sprechen oder sie angreifen möchten.

Das Klopfen an einer der Türen reicht aus, um ihre Aufmerksamkeit zu erregen (nach 1W6+4 Runden); laute und auffällige Zaubereffekte in der Umgebung funktionieren noch besser. Sie reagiert sofort darauf, ebenso wie auf Versuche, in ihr Zuhause einzudringen. Zulshyns anfängliche Einstellung gegenüber der Gruppe hängt davon ab, wie sie sich ankündigt. Wenn sie dies gewaltsam tun, ist sie anfangs feindselig. Andernfalls ist sie einfach unfreundlich (und etwas genervt, weil sie mitten in ihrem neuesten Projekt unterbrochen wurde - dem "Umgestalten" eines Gefangenen, den sie vor einigen Tagen mit einem prismatischen Strahl versteinert hat, von einem Derro zu einem Halbbling).

Zulshyn hat im Laufe der Jahre mit zahlreichen Fallen und Wächtern experimentiert, um ihr Zuhause zu schützen, aber ihre launische Einstellung und ihr fast unmöglich zu befriedigendes künstlerisches Auge haben ihre Möglichkeiten eingeschränkt. Vor einigen Jahrzehnten erschuf sie vier mächtige Glasfenstergolems und ist immer noch im Allgemeinen zufrieden mit ihnen, obwohl sie alle paar

Jahre ihr Erscheinungsbild ändert, um verschiedenen Themen gerecht zu werden. Derzeit ähneln die vier Golems untoten Soldaten, die auf furchterregenden dämonischen Pferden montiert sind und den Reitern der Apokalypse aus der Mythologie (Tod, Pest, Krieg und Hungersnot) entsprechen. Ihre morbiden Erscheinungen erfreuen Zulshyns dunklen Sinn für Dekor immer noch. Alle vier Golems stehen in den westlichen Fenstern in Bereich 4. Zulshyn hält das fünfte Fenster im Süden frei, um ihre Sicht auf den geheimnisvollen See nicht zu behindern.	Mut zusprechen +1, Lied der arkane Kraft, Lied des kosmischen Feuers, Lied der Zeitlosigkeit) Kampfausrüstung: Zauberstab der schweren Wunden heilen (38 Ladungen) Sublime Chord Zauber bekannt (ZS 19) 9. Grad (3/Tag) - Mordenkainens Desintegration, Wunsch (hat genug EP, um 4 Mal zu zaubern)	Besondere Eigenschaften: Bardisches Wissen +16, Fähigkeiten: Konstrukt erschaffen, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Wundersame Gegenstände herstellen, Exotische Waffe (Peitsche), Schweben, Schuss aus nächster Nähe, Präzisionsschuss, Schnellschuss.
ZULSHYN KR 20	Grad (4/Tag) - Geisteshülle (bereits einmal gewirkt), Sonneneruption (RW 30), Beliebige Objekte umwandeln (RW 30)	Fertigkeiten: Schatzn +13, Konzentration +20, Handwerk (Malerei) +23, Handwerk (Skulptur) +23, Diplomatie +34, Wissen (Arkane) +26, Zuhören +25, Darbietung (Gesang) +45, Beruf (Astrologe) +10, Menschenkenntnis +12, Zauberkunde +28, Beobachten +12, Überleben +12, Akrobatik +15.
Weibliche Lillend-Bardin 3/sublimierter Akkord 10	Grad (5/Tag) - Todesfinger (RW 29), Dimensionenwechsel (RW 29), Prismatischer Sprühregen (RW 29), Große Teleportation	Besitz: Kampfausrüstung, +5 getarnte Mithril-Kettenrüstung, +2 schneller Verbundbogen (+5 Stärke) mit 50 +1 Flammenpfeilen, geringer Ring des elektrischen Widerstands, Stab des Schlages, Köcher von Ehlonna, Umhang der Charisma +6, Amulett der Gesundheit +6, mit Juwelen besetzte Ohringe im Wert von 5.000 GM, 6 Dosen Diamantenstaub für Steinhaut (je im Wert von 250 GM), 3 verzweigte Metallstäbe (Fokuse für Dimensionstür, verbunden mit Arborea, Limbo und dem Abyss), Porphyrskulptur von Balakarde.
Chaotisches, äußeres Wesen (chaotisch, überirdisch, gut)	Grad (6/Tag) - Antimagiefeld, Kettenblitz (RW 28), Geas/Auftrag (RW 28), Große Spähung (RW 28)	beinhaltet +2 Glücksbonus durch den Besitz der Balakarde-Skulptur.
Monsterhandbuch 168, Complete Arcane 61	Grad (6/Tag) - Großes Magie bannen, Großer Heldismus, Dauerhaftigkeit, Mauer aus Kraft	
Initiative +6; Sinne: Arkane Sicht, Dunkelsicht 60 ft.; Hören +25, Beobachten +22	Grad (8/Tag) - Dimensionsportal, Person beherrschen (RW 26), Große Unsichtbarkeit, Steinhaut	
Sprachen: Abyssisch, Himmlisch, Gemeinsprache, Infernalis; Zungen		
RK 33, BÜ 19, FF erwischt 27		
Trefferpunkte 217 (20 TP)	Bardenzauber bekannt (ZS 19) 3. Grad (T/Tag) - Schwere Wunden heilen, Ablenkung, Eile	Permanente Zauberwirkungen: Zulshyn hat die folgenden Zauberwirkungen auf sich selbst dauerhaft gemacht: Arkane Sicht, Große Magische Klaue und Zungen.
Immunität gegen Gift		
Widerstandsfähigkeit: Elektrizität 10, Feuer 10 Z.	Grad (6/Tag) - Glitzerstaub (RW 24), Person festhalten (RW 24), Zertrümmern (RW 24), Stille (RW 24)	Gesang der Arkane Macht (ÜF): Als Aktion kann sich Zulshyn darauf vorbereiten, einen Zauber zu wirken, indem sie den Gesang der arkane Macht anstimmt. Der nächste Zauber, den sie wirkt (solange er bis zum Ende ihres nächsten Zuges gewirkt wird), erhält einen Bonus von +4 auf seine Zauberstufe.
Reflex: +20, Willen: +19	Grad (6/Tag) - Leichte Wunden heilen, Schneller Rückzug, Fett (RW 23), Tashas grausames Gelächter (RW 23)	Gesang des kosmischen Feuers (ÜF): Diese Fähigkeit kostet Zulshyn zwei ihrer täglichen Verwendungen von Bardenmusik und ermöglicht es ihr, einen 20-Fuß-Radius von Feuer zu erzeugen, überall innerhalb von 100 Fuß (sofern sie Sichtverbindung zum Ziel hat). Kreaturen in dem Bereich erleiden Feuerschaden in Höhe ihres Ergebnisses des Darbietungswurfs, wobei ein SG 32 Willenswurf die Hälfte des Schadens angibt.
Bewegungsrate: 20 ft., Fliegen 70 ft. (durchschnittlich)	Grad (3/Tag) - Tanzende Lichter, Magierhand, Reparieren, Botschaft, Taschenspielertrick, Magie lesen	
Nahkampf: Peitschenstab +19/+14/+9 (1W8+8) und Peitschenstab +19 (Waffeigenschaften +5) und Schwanzschlag +17 (2W6+6) *4 E	Spontanzauber-Fähigkeiten (ZS 10) + 3/Tag - Dunkelheit, Täuschendes Gelände (RW 26), Klopfen, Licht	
Fernkampf: +2 schneller zusammengesetzter Langbogen ep +21/+21/+16/+11 (1W10+7/x3 plus 1W6 Feuerschaden) oder +2 schneller zusammengesetzter Langbogen +19/+19/+19/+14/+9 ane plus: id6 Feuerschaden (Schnellschuss) Bereich 10 ft.; Reichweite 10 ft.	1/Tag - Person bezaubern (RW 23), Mit Tieren sprechen, Mit Pflanzen sprechen	Gesang der Zeitlosigkeit (ÜF): Als Standard-Aktion kann Zulshyn ihre Bardenmusik nutzen, um eine einzelne Kreatur, zu der sie Sichtverbindung innerhalb von 20 m hat, in ein Feld der Zeitlosigkeit einzuhüllen. Das Ziel kann einen SG 32 Willenswurf machen, um dem Effekt zu widerstehen. Wenn das Ziel diesen Rettungswurf nicht besteht, wird es von einem schimmernden Aura der Zeitlosigkeit umgeben und kann keine
Grundangriff +14; Grp +23 Angriffsoptionen: Würgen 2W6+5, Verbessertes Ergreifen (Schwanz) Besondere Angriffe: Bardenmusik 8/Tag (Gegenzauber, Faszinieren, Inspiration,	Eigenschaften: Stärke 20, Geschicklichkeit 22*, Konstitution 24, Intelligenz 16, Weisheit 14, Charisma 34*	

Handlungen durchführen, und keine Kraft kann ihn beeinflussen. Zulshyn kann ein Ziel auf diese Weise gefangen halten, solange sie weitersingt, bis zu 19 Minuten. Wenn der Effekt endet, kehrt das Ziel zur Normalität zurück, ohne dass es bemerkt, dass Zeit vergangen ist.

Apokalypse-Golems (4) R14

Fortgeschrittener Buntglas-Golem

N Großer Konstrukt.

Monster Manual || 116

Ini +2; Sinne Dunkelsicht 60 ft., Dämmerungssicht; Zuhören +0, Beobachten +0

RK 22, BÜ 14, FF erwischt 17

TP 228 pro Golem (36 TW); Schnelle Heilung 5; RW 10/Adamantin- 'aly

Immunität Magie; Konstruktmerkmale

Ref +13, Will +11

Bew 30 ft. (kann nicht rennen)

Nahkampf 2 Rechen +33 (2W6+10/19-20)

Reichweite 10 ft.

GAB +27; Griff +38

Besondere Angriffe Prismatischer Strahl

Werte Str 24, Dex 21, Kon —, Int —, Weis 11, Cha 1

Fertigkeiten Verbergen +1 (+21, wenn er als Buntglasfenster getarnt ist)

Immunität gegen Magie (ÜF) Ein Apokalypse-Golem ist immun gegen jeden Zauber oder jede zauberähnliche Fähigkeit, die Zauberresistenz zulässt. Ein Schmetternz- Zauber wirkt sich normal auf einen Apokalypse-Golem aus, und Flicker heilt 2W6 Punkte Schaden, den der Golem erlitten hat. Zauber, die Schalldchaden verursachen, wirken sich ebenfalls normal auf sie aus.

Prismatischer Strahl (ÜF) Ein Apokalypse-Golem kann einmal alle 1W4 Runden einen prismatischen Strahl (Zauberstufe 20.) als Freie Aktion entfesseln. Apokalypse-Golems sind immun gegen den prismatischen Strahl-Effekt von sich selbst oder anderen Apokalypse-Golems.

Taktik: Zulshyn beginnt diese Begegnung in Bereich 2. Wenn sie bemerkt, dass die Spielercharaktere ihr schaden wollen, ruft sie ihre vier Golems zu sich und schickt sie los, um die Spielercharaktere anzugreifen. Währenddessen zaubert sie Steinhaut, Große

Heldentat, Große Unsichtbarkeit, Hast und Verdrängung auf sich selbst, bevor sie Dimensionstor verwendet, um sich auf ihren Balkon über den Spielern zu teleportieren (oder an einen ähnlichen Aussichtspunkt etwa 100 Fuß von den Spielern entfernt).

In der ersten Kampfrunde aktiviert Zulshyn die defensiven Eigenschaften ihres Stabes des Schlages (dieser +4-Bonus auf Rettungswürfe und RK ist in ihren Statistiken enthalten) und unterstützt dann ihre Golems. Wenn es den Anschein hat, dass die Spielercharaktere Schwierigkeiten haben, verschwendet Zulshyn ihre Zauberkraft und benutzt stattdessen ihren Bogen gegen Zauberwirker oder Charaktere mit Adamantinwaffen. Wenn es den Anschein hat, dass die Spielercharaktere ihre Golems auseinandernehmen (oder wenn sie sie bereits zerstört haben), erhebt sie sich in die Luft und setzt ihre Fernkampfzauber gegen sie ein, beginnend mit einem beliebigen Gegenstand polymorph any auf einem nahegelegenen Felsen, um ihn in eine 12-köpfige Pyrohydra zu verwandeln (die sofort die Spielercharaktere angreift) und setzt dann Prismatischer Strahl, Kettenblitz, Finger des Todes und Herrschaft über Personen ein, um den Kampf zu beginnen.

Wenn sie 75 oder weniger Trefferpunkte hat, benutzt sie Dimensionstor, um in ihr Haus zurückzukehren, heilt sich mit ihren Heilzaubern und bereitet sich darauf vor, ihre Taktiken zu wiederholen, falls die Spielercharaktere in Bereich 2 gelangen. Sie spart ihre mächtigsten Zauberkraft für echte Notfälle auf, verwendet Mordenkainens Entzauberung, wenn die Spielercharaktere eine große Anzahl von mächtigen magischen Gegenständen einsetzen (und auch dann nur, wenn sie vermeiden kann, ihre eigenen Besitztümer oder ihr Zuhause im Wirkungsbereich zu erfassen) und den Wunschzauber nur, wenn keine anderen Optionen offenstehen. Wenn sie erneut 75 oder weniger Trefferpunkte hat, verschiebt sie sich in eine andere Ebene, um ihre Rache zu planen (obwohl dies sie wahrscheinlich für den Rest der Kampagne aus dem Bild nimmt).

Schatz: Neben ihrer persönlichen Ausrüstung und Schmuckstücken sind viele der Kunstwerke, die Zulshyn im Laufe der Jahre geschaffen und ihre Behausung geschmückt haben, beeindruckend, wenn auch im Allgemeinen unheimlich und morbide. Ein beträchtlicher Teil dieser Werke ist nicht transportabel (wie die Wand der Kraftkunst oder das Meisterwerk-Cembalo oder die Harfe im Musikzimmer), und ebenso viele sind nur teilweise fertiggestellt und derzeit wertlos. Dennoch finden Spielercharaktere, die ihr Zuhause durchsuchen möchten, nicht weniger als 35.000 GM an Kunstwerken, die geplündert werden können. Dazu gehören Onyx-

Skulpturen von monströsen Bewohnern der Wormerawl-Spalte, Jade-Masken mit furchteinflößenden wurmzerfressenen Gesichtern, Gemälde, die Dutzende von verschiedenen ikonischen Orten in den Ebenen darstellen (einschließlich eines Porträts von Ehlonna, einer Stadtlandschaft von Sigil, einer beängstigend realistischen Darstellung des Dämonenfürsten Graz'zt und einer riesigen 3 m mal 3 m Landschaft, die die verworrenen und atemberaubenden Wege der Unendlichen Treppe zeigt, von denen jedes 3.000 GM wert ist).

Doch vielleicht ist Zulshyns größter Schatz die acht Zoll hohe Porphyrschulptur von Balakarde, die in einer Nische in der Wand von Zulshyns Schlafzimmer steht und durch eine permanente Wand der Kraft geschützt ist. Zulshyn kann diese Wand durch BÜ senken (ebenso wie jeder Spielercharakter, der die Wand berührt, sich konzentriert und einen Gegenstand benutzen kann, um die Magie zu verwenden, und einen SG 30- Gebrauchs magischer Geräte-Wurf ablegt). Die Skulptur selbst ist 500 GM wert und strahlt nekromantische Magie aus. Zulshyn wurde vor 16 Jahren gezwungen, die Skulptur anzufertigen, als (ihr noch unbekannt) ein Fragment von Balakardes Seele mit seiner Kreativität in ihren eigenen schöpferischen Geist gezogen wurde wie eine Feder in einen Wirbel. Während sie die Skulptur schuf, verschmolz dieses Seelenfragment mit der Schöpfung und bleibt eines der kostbarsten Besitztümer der Lillend (und nicht nur wegen der bemerkenswerten Boni, die es ihr verleiht).

Audienz bei Zulshyn

Sofern die Spielercharaktere nicht außergewöhnlich unhöflich sind oder für Thessalar arbeiten, geht dieses Abenteuer davon aus, dass sie relativ friedlichen Kontakt mit Zulshyn aufnehmen. Die Lillend ist neugierig darauf, mehr über diese seltsamen Besucher der Wormcrawl-Spalte zu erfahren, und wenn sie das tut, ist sie begierig darauf, von ihren Abenteuern und Neuigkeiten aus der Welt im Allgemeinen zu hören. Seltsamerweise hat sie, obwohl sie seit einem Jahrhundert an Kyuss' Türschwelle lebt, wenig Konzept von dem Zeitalter der Würmer oder einer Zunahme der Aktivität seines Kultes. Anfangs wirkt sie etwas skeptisch, lässt sich aber relativ leicht überzeugen, da sie zugibt, dass sie oft den Rest der Welt aus den Augen verliert, wenn sie in kreativer Stimmung ist.

Während sie mit den Spielercharakteren spricht, soll der Charakter mit dem höchsten Diplomatie-Wert eine Probe ablegen, wobei die anderen Charaktere in der Gruppe diese Probe unterstützen (sofern ihre Charaktere nicht bewusst an dem Gespräch nicht teilnehmen). Wenn während dieses Gesprächs ein Spielercharakter Zulshyns

Kunstwerke lobt, erhält der Hauptdiplomate einen Bonus von +4 auf die Probe.

Fragen die Spielercharaktere Zulshyn nach Balakarde, wird sie wachsam und misstrauisch hinsichtlich ihrer Motive. Sie möchte ihre Skulptur nicht hergeben, aber die Erklärung dessen, was es ist, klärt eine Reihe ihrer eigenen Fragen auf. Sie gibt freimütig zu, dass sie eine starke emotionale Bindung zu der Skulptur hat und sie nicht abgeben möchte. Um die Skulptur zu sichern (ohne sie zu stehlen), schlägt Zulshyn vor, dass die Spielercharaktere etwas für sie tun, um das unbezahlbare Kunstwerk "zu bezahlen". Wenn ihre Einstellung gleichgültig ist, verlangt sie alle vier der folgenden Aufgaben. Bei freundlicher Einstellung genügen zwei, und bei hilfsbereiter Einstellung reicht eine Aufgabe aus. Natürlich können skrupellose Spielercharaktere auch Zauber wie "Monster beherrschen" verwenden, um die Skulptur zu sichern - sie können sogar die Lillend dafür angreifen. Solche Handlungen sind böse, trotz der eher fragwürdigen Ethik und Moral der Lillend, und diese Aktionen können Auswirkungen auf bestimmte Klassenfähigkeiten haben.

Attentat: Der Lich Thessilar hat Zulshyn schon lange gequält und belästigt. Sie erzählt von ihrer vergangenen Beziehung zu ihm und bittet die Spielercharaktere, herauszufinden, was er vorhat. Wenn er ihr immer noch böse gesinnt ist, möchte sie, dass er vernichtet wird.

Auftrag: Wenn sie erkennt, dass einer der Spielercharaktere ein begabter Künstler oder Handwerker ist, bittet sie um ein Kunstwerk als Geschenk. Der Spielercharakter muss über einen Zeitraum von zwei Stunden mindestens fünf Werke für sie erstellen. Wenn der Spielercharakter bei mindestens drei von fünf Perform-Checks (SG 35) erfolgreich ist, wird sie beeindruckt sein. Wenn der Spielercharakter stattdessen ein Kunstwerk herstellen möchte, gewährt sie ihm gnädigerweise Zugang zu ihren Materialien (die Meisterqualität haben und einen Bonus von +2 auf Handwerk [Malerei] und Handwerk [Bildhauerei]-Proben gewähren). Es ist eine Handwerk (SG 20)-Probe erforderlich, um etwas künstlerisch Genugtuendes zu erschaffen, um Zulshyns anspruchsvollen Ansprüchen gerecht zu werden.

Bestechung: Zulshyn akzeptiert einen magischen Gegenstand im Wert von mindestens 50.000 GM (oder eine Kombination von Gegenständen und materiellem Reichtum im Wert von mehr als 120.000 GM) im Austausch für die Skulptur.

Dienstleistung: Wenn einer der Spielercharaktere sich selbst, einen Gefährten oder sogar einen Diener für

mindestens ein Jahr als Haushaltsbediensteten oder Wächter an Zulshyn bindet, akzeptiert sie dieses Angebot als eine der Bedingungen für die Skulptur. Mit einem Diplomatie-Check (SG 30) ist sie bereit, den Beginn dieser Periode um ein paar Wochen zu verschieben (was möglicherweise genug Zeit für einen Spielercharakter ist, um die Kampagne zu beenden). Wenn der Spielercharakter seine Seite des Abkommens nicht erfüllt, schreckt Zulshyn vor nichts zurück und versucht, ihn mittels Geas/Auftrag, Beherrsche Person oder sogar einem Wunsch zu versklaven.

Falls die Spieler es schaffen, die doppelte Anzahl an Aufgaben zu erledigen (zwei, wenn sie hilfreich ist, oder vier, wenn sie nur freundlich ist), ist Zulshyn so beeindruckt, dass sie ihnen persönlich bei ihrem Kampf gegen Dragotha helfen möchte. Sie gibt den Spielern in diesem Fall die Wahl: Entweder können sie einen ihrer Apokalypse-Golems zur zusätzlichen Unterstützung mitnehmen, oder sie können sich bei ihr melden, wenn sie bereit sind, gegen Dragotha zu kämpfen, und sie wird ihnen im finalen Kampf beistehen. Wenn sie einen der Spieler besonders mag (und du großzügig gestimmt bist), könnte sie sogar beiden Angeboten zustimmen.

Versuche, Zulshyn als eine etwas unheimliche, aber hilfreiche und freundliche Kreatur darzustellen. Sie ist sicherlich der einzige echte Verbündete, den die Spieler in der Wurmkrabbspalte finden können. Während ihres Gesprächs könnte sie beiläufig damit beginnen, eine der Spielerfiguren (wahrscheinlich den Hauptdiplomaten) aus Ton zu modellieren, und wenn sie hilfreich ist, präsentiert sie dieses Kunstwerk zu einem späteren Zeitpunkt als Geschenk an den Spieler (es ist 500 GM wert). Sie könnte sogar ein besonderes Interesse an einem der Spieler zeigen und diesen Charakter einladen, die Nacht mit ihr zu verbringen, während die anderen Spieler in ihrem Gästezimmer übernachten dürfen. Die Auswirkungen einer Affäre mit einer mächtigen Lilend überlasse ich dir, um darauf einzugehen.

Teil 4: Die Festung von Thessalar

Diese Spitze aus Felsen ragt fast 2.000 Fuß über den umliegenden Canyonboden empor und befindet sich in etwa gleicher Entfernung zum darüber liegenden Rand. Eine immense Steinbrücke verbindet die Spitze mit dem etwa 3.000 Fuß westlich gelegenen Canyonrand, und der steile Hang dieser Brücke ist mit gut ausgetretenen Stufen versehen, um den Abstieg von oben auf diese Mesa zu erleichtern. Die Mesa selbst befindet sich in einer

desorientierenden Zone zwischen ständig wechselnden Schichten von Wolken über und unter ihr, was ihr ein unwirkliches Gefühl verleiht. Am östlichen Rand dieser Mesa thront eine seltsame, gedrungene Festung aus rotem Marmor, deren niedrige Mauern glatt und poliert sind. Es gibt nur wenige scharfe Ecken an dieser Festung, was ihr ein fast organisches Aussehen verleiht.

Der ursprüngliche Architekt dieser Festung ist vergessen worden; die Struktur existiert seit Tausenden von Jahren und wurde im Laufe der Zeit von zahlreichen Bewohnern dutzende Male repariert und wiederaufgebaut. Der Kult von Kyuss hat sie hin und wieder als Außenposten genutzt, aber ihr Interesse an dem Ort schwankt über die Jahrhunderte hinweg – derzeit haben sie nur geringes Interesse daran.

Festungsmerkmale

Die Mauern von Thessalars Festung bestehen aus magisch geformtem Marmor, sind jedoch nicht magisch verstärkt. Ebenso sind die Steinportale innerhalb der Festung einfache Steinportale (obwohl alle mit einem arkane Verriegelung auf Zauberstufe 20 gesichert sind). Die Fallgitter im Bereich 1 und südlich des Bereichs 3 sind alle heruntergelassen, aus Eisen gefertigt und verrostet – Thessalar benutzt Dimensionsportal und andere Magie, um sein Zuhause zu betreten und zu verlassen, und hat sich nie die Mühe gemacht, die Fallgitter reparieren zu lassen. Eine der größten Schwächen des Lichs ist sein Ego – er hat nicht viel Aufwand betrieben, um seine Zuflucht mit vielen Fallen zu sichern, da er glaubt, dass er selbst und seine Wächtermonster eine ausreichende Verteidigung darstellen. In den meisten Fällen hat er Recht.

Bereich 2 (der Hof) ist von einem sumpfigen, verworrenen Bodenbelag aus teilweise wachsenden Pflanzen, Pilzen, Algen und stehendem Wasser bedeckt. Der Boden hier ist schwierig zu betreten. Die Wände im Osten und Westen sind fünf m hoch, aber ihre glatten und abgerundeten Dächer sind rutschig (erfordert einen Gleichgewichtswurf SG 12), um darauf zu stehen.

Steintür: 4 Zoll dick; Härte 8; TP 60; arkane Verriegelung (ZS 20); Zerstörung SG 38.

Verrostetes Fallgitter: 2 Zoll dick; Härte 10; TP 40; Zerstörung SG 28.

TK 440

Schlüssel zur Festung von Thessalar

Äußeres Tor: Ein unbewachter, zerstörter Überrest.

Hof: Ein sumpfiger Hof, bewacht von zwei Thessalhydras.

Werkstatt: Einst ein Thronsaal, lässt Thessalar nun Vorratsbehälter mit Protolichen in diesem Raum wachsen.

Wachraum: Leer stehende Wachtposten.

Scharfschützenröhren: Früher von Wachen genutzt, um Pfeile auf diejenigen abzufeuern, die im Hof gefangen waren, sind diese röhrenartigen Durchgangswege leer, und die Schießscharten an ihren Innenwänden sind durch clever verborgene Steinplatten verschlossen.

Studierzimmer: Hier zieht sich Thessalar zurück, um Magie zu studieren.

Gefängnis: Der Lich hält hier lebende Gefangene, wenn er welche hat; derzeit hat er keine.

#####

Der aktuelle Bewohner der Festung ist ein alter, umherreisender Lich namens Thessalar. Lange Zeit besessen von dem Wunder des Lebens, wandte sich Thessalar ironischerweise dem Untod zu, um seine verstörenden und oft monströsen Experimente zur Natur des lebenden Organismus fortzusetzen. Als Architekt zahlreicher monströser Kreaturen beansprucht Thessalar die Urheberschaft dutzender magischer Bestien und Aberrationen, die mittlerweile in verschiedenen Materialplane-Welten fest etabliert sind. Dazu gehören der Chull, das Eulenscheusal, der Grick, das Rostmonster und das Mimic. Allerdings sind seine Ansprüche für einige dieser Monster höchst zweifelhaft. Der Chull wird zum Beispiel allgemein als Schöpfung des Zauberers Ashranerz angesehen, auch wenn er seine Forschung möglicherweise auf bereits von Thessalar geleistete Arbeit gestützt hat. Eine Art von Kreatur, die der Lich jedoch zweifellos erschaffen hat, sind jene, die seinen Namen tragen – die Thessalmonster.

Thessalmonster sind sein Triumph; Aberrationen, die aus den ungeborenen Jungen anderer Monster geschaffen werden und mit einer gefährlichen Form von zitterndem Fleisch und Flüssigkeit, die der Lich "Protolife" nennt, durchdrungen sind. In den meisten Fällen sind diese schrecklichen Nachkommen dazu verdammt, nach nur wenigen schmerzhaften Minuten des Lebens zu sterben, aber gelegentlich führen sie zu lebensfähigen neuen Kreaturen. Thessalar hatte großen Erfolg damit, Chimeras, Gorgonen, Mantikore und sogar Basilisken mit dieser Protolife zu infizieren, aber seine erfolgreichsten Schöpfungen sind das Ergebnis der Einführung von Protolife in Hydra-Eier. Die resultierenden Kreaturen, die Thessalhydras, sind seine Lieblingskinder.

Thessalar kam vor nur zwei Jahrzehnten zur Wurmkrabbelpalte, nachdem er Gerüchte gehört hatte, wie Kyuss es irgendwie geschafft hatte, ein lebendes Wesen (den allgegenwärtigen Kyuss-Wurm) als Vektor

für den Untod zu nutzen. In der Hoffnung, diese Forschung zu erweitern, wählte Thessalar diese verlassene Festung als sein Labor und Versteck aus. Seine Forschung zum Kyuss-Wurm brachte ihm keine Früchte ein, doch fand er hier etwas ebenso Exotisches in Form einer geheimnisvollen Lillend – Zulshyn.

Thessalar ist nun besessen von der künstlerischen Lillend, soweit dass er hofft, sie mit Protolife zu infizieren, um eine monströse neue Rasse von Thessalillenden zu erschaffen. Der wahnsinnige Lich hält seine Besessenheit von Zulshyn für Liebe, obwohl es in Wahrheit etwas völlig Störendes und Abscheuliches ist, verschlimmert durch die Tatsache, dass er nicht versteht, warum sie ihn abstoßend findet. Nach zahlreichen Versuchen, ihre Liebe zu "gewinnen" (von denen viele wenig mehr als wütende Angriffe auf ihr Zuhause waren), verfiel Thessalar in eine langanhaltende Phase melancholischen Grübelns. In den letzten Jahren hat er daran gearbeitet, das perfekte Gefäß aus Protolife zu mischen, indem er mehrere Wunschzauber verwendet und es mit Machtbestandteilen aus dem gesamten Multiversum versetzt hat. Die Mischung ist kurz vor der Fertigstellung, und wenn er damit fertig ist, beabsichtigt der Lich, eine Reihe modifizierter Torzauber zu verwenden, um es direkt in Zulshyns Körper zu leiten und sie in das erste Exemplar einer völlig neuen Abscheulichkeit zu verwandeln.

Das Gefäß mit Protolife in Bereich 3 wird in einem großen Kraftzylinder aufbewahrt, ähnlich wie bei einem Kraftkäfig. Der Zylinder hat einen Durchmesser von 3 m und reicht bis zur fünf3 m hohen Decke. Darin wirbeln Blut, Fleisch, Augen, Mäuler und weniger identifizierbare Organe in einem Strudel organischer Farben. Protolife ist äußerst reaktiv, und der Kontakt mit dieser Substanz gewährt normalerweise einem lebenden Wesen schnelle Heilung 5 (und letztendlich eine Verwandlung in ein Thessalmonster). In diesem Fall ist das Protolife von einem Teil von Balakardes Geist heimgesucht worden. Thessalar ist sich dessen nicht bewusst, da er keinen Grund hat anzunehmen, dass das Protolife heimgesucht ist. Wenn er jedoch von den SC über die Möglichkeit erfährt, dauert es nicht lange, bis sein großer Intellekt die Zusammenhänge erkennen kann.

Wenn das Protolife aus dem Gefäß freigesetzt wird, verwandelt der wütende Geist von Balakarde die Substanz sofort in eine äußerst gefährliche Thessalhydra. Diese besitzt 288 Trefferpunkte, schnelle Heilung 20, Zaubereisistenz 30 und Immunität gegen geistesbeeinflussende Effekte (einschließlich Thessalars Fähigkeit, Thessalmonster zu kontrollieren).

Kreatur: Ein Paar Thessalhydras streift durch den offenen Hof (Bereich 2); mindestens eine von ihnen ist jederzeit wach. Wenn eine der Thessalhydras Eindringlinge bemerkt, gerät sie in einen gewaltigen Wutanfall aus Brüllen und Zischen.

Thessalar selbst verbringt jeden Morgen eine Stunde damit, seine Zauber in Bereich 6 zu studieren, verbringt aber den Rest der Zeit damit, das Protolife in Bereich 3 zu beobachten und zu kultivieren. Er vertraut darauf, dass die beiden Thessalhydras, die im Hof leben, ihn alarmieren, wenn "Besucher" kommen.

Thessalar hat kein Interesse daran, sich mit den SC zu verbünden. Allein der Versuch, mit ihm zu sprechen, beleidigt ihn, da es ihn von seiner Arbeit ablenkt. Wenn er hört, dass die Thessalhydras in Bereich 2 Eindringlinge angreifen, wirkt der Lich das Zauberspruch Projektionsbild, um ein Abbild von sich selbst im Hof zu erschaffen und den Kampf zu beobachten.

Seine erste Aktion im Kampf ist, seine Thessalhydras telepathisch anzuweisen, den Angriff abzubereiten. Anschließend wendet er sich an die SC und fordert sie auf, den Grund ihres Besuchs zu nennen. Sein untotes Leben als Lich erstreckt sich über Jahrhunderte, und in dieser Zeit hat er es mit unzähligen Abenteurern zu tun gehabt. Die Erfahrung hat ihm gezeigt, dass er sie in der Regel zu seinem Vorteil nutzen kann, solange sie nicht seinen Tod suchen. Thessalar war zu sehr von seinem aktuellen Projekt besessen, um zu erkennen, dass ein Fragment von Balakardes Geist in dem Protolife-Gefäß gefangen ist, und er möchte ganz sicher nicht, dass die SC in seinem Labor herumstöbern. Stattdessen versucht er, sie zu bluffen, indem er behauptet, dass er tatsächlich von diesem Geist weiß und ihn den SC gerne aushändigen würde, wenn sie ihm nur einen Gefallen tun würden - nach Süden zum Turm von Zulshyn reisen, sie lebendig gefangen nehmen und hierher zurückbringen.

Wenn die SC auf diesen Handel eingehen, beginnt Thessalar nach Balakardes Geist zu suchen und findet ihn bald darauf im Protolife. Er ist bereit, die verstärkte Thessalhydra freizusetzen (siehe oben), wenn die SC zurückkehren, da er nicht die Absicht hat, sein Versprechen einzuhalten, sobald er Zulshyn in seiner Gewalt hat.

THESSALAR HG 22

Männlicher menschlicher Lich,
Transmutator 10/Loremaster 10

Chaotisch Böse, Mittelgroßer Untoter

Monster Manual 167

Ini +4; Sinne Arkane Sicht, Dunkelsicht 60 ft., Unsichtbarkeit erkennen; Hören +5, Wahrnehmung +5	Undurchdringlicher Nebel, Masse (mit Ausnahme von Verzauberungs- und Illusionszaubern).
Aura Furcht (Radius 60 ft., Willens SG 22)	Grad—Klarhören/Klarsehen, Magie bannen, Fliegen, Feuerball (SG 24), Hast, Blitzstrahl (SG 24), Verlangsamung (SG 26), Gestankwolke (SG 24)
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch, Untercommon; Zungen	Grad—Arkane Sperre, Blindheit/Taubheit (SG 23), Katzenhafte Anmut, Gedankenlesen (SG 23), Falsches Leben*, Ghulberührung (SG 23), Glitzerstaub (SG 23), Schweben, Melfs Säurepeil (2), Energieresistenz, Zertrümmern (SG 23), Geisterhand
RK 28, BÜ 18, FF erwischt 23	Grad—Kältehauch (SG 22), Glitschigkeit (SG 22), Magischer Geschossstrahl (3), Schwächungsstrahl, Person verkleinern (SG 24), Schockberührung, Unsichtbarer Diener™
Trefferpunkte 130 (145 mit falschem Leben, 20 TW); Schadensreduktion 15/- Schlag und Magie	Grad—Magierhand (3), Botschaft, Ermüdungsberührung (SG 21)
Immunität gegen Kälte, Elektrizität, Gestaltwandlung; 7 Untoteneigenschaften	*Bereits gewirkt
SR 18	Fähigkeiten Str 10, Gesch 18, Kon —, Int 33, Weis 16, Cha 14
REF +12, REF +14, WIL +21	Besondere Fähigkeiten
Bewegungsrate 30 ft.	Thessalmonster befehligen (ÜF) Thessalar kann jedes nicht magisch kontrollierte Thessalmonster als Freie Aktion befehligen, als ob es von Dominierendes Monster betroffen wäre. Er kann die Kontrolle über ein magisch kontrolliertes Thessalmonster usurpieren, indem er eine Standard-Aktion durchführt und einen erfolgreichen Wurf auf Zauberstufe gegen die Zauberstufe des magischen Befehls macht.
Nahkampf BÜ +10 (1W&+5 negative Energie plus Paralyse [SG 22])	Sobald er im Kampf ist, verwendet Thessalar am ersten Zug ein beschleunigtes Schild. Er setzt zuerst seine stärksten Zauber ein und arbeitet sich dann durch die Zauberstufen, wobei er seine Aufmerksamkeit auf diejenigen Charaktere richtet, die ihm tatsächlich Schaden zufügen konnten. Wenn er die Charaktere dazu bringen kann, sich in einen geschlossenen Bereich zu locken, verwendet er eine beschleunigte Mauer aus Kraft, und mit einer beschleunigten Dimensionspforte zieht er sich in Bereich 7 zurück, um sich neu zu formieren, falls er unter 40 Trefferpunkte fällt. Bei der zweiten Konfrontation kämpft er, bis er auf 10 Trefferpunkte oder weniger reduziert wird, und teleportiert sich dann in einen anderen verborgenen Unterschlupf mehrere hundert Meilen entfernt. Falls er zerstört wird, kehrt sein Geist in seine Phylakterie zurück (die ebenfalls in diesem entfernten Unterschlupf hunderte Meilen entfernt aufbewahrt wird). Wenn er gezwungen wird, sich auf eine dieser Arten zurückzuziehen, richtet Thessalar seine Aufmerksamkeit anderswohin. Er hat bereits Hunderte von Jahren überlebt und wurde in dieser Zeit mindestens sechs Mal besiegt - er hat nicht die Gewohnheit, sich an Feinden zu rächen, die bereits ihre Fähigkeit bewiesen haben, ihn zu besiegen, besonders da er Duplikate seiner Zauberbücher in seinem verborgenen wahren Unterschlupf hat.
Grund-BAB +10; KB +10	Fertigkeiten
Kampfausrüstung Tränke der schweren Wunden zufügen (10), geringer Stab des schnellen Metamagiers, Stab des sengenden Strahls {&tes, 23 Ladungen)	Schatzn +14, Konzentration +23, Wissen (Arkane) +37, Wissen (Dungeoneering) +34, Wissen (Geschichte) +34, Wissen (Natur) +34, Wissen (Die Ebenen) +32, Zauberkunde +36
Vorbereitete Zauber (ZS 20., BÜ +10, Reichweite BÜszauber +14, SG überwinden +22, verbotene Schulen Verzauberung und Illusion)	Besitztümer
9. Grad—Maximierter Desintegrationsstrahl (SG 29), Zeitstopp, Beschleunigte Mauer aus Kraft, Klage des Banshees (SG 30), Wunsch (2)	Kampfausrüstung, böses Gewand des Erzmagiers, Ring des Schutzes +3, Ring der Zauberei II, Krone der Intelligenz +6, Heward's praktischer Rucksack, zwei Handschuhe der Aufbewahrung (einer enthält sein tragbares Loch und der andere seinen geringeren Stab des schnellen Metamagiers), Stiefel der Geschwindigkeit, tragbares Loch, Goldstaub im Wert von 100 GM, vier Dosen Ointment für Wahres Sehen (je im Wert von 250 GM), Gemahlene Edelsteinstaub für Temporäre Starre im Wert von 5.000 GM, 3 Dosen Rubinstein für Kraftkäfig-Zauber (jede Dosis hat einen Wert von 1.500 GM)
Grad—Maximierter Kegel der Kälte (SG 26), Beschleunigte Dimensionspforte, Irrgarten, Beliebige Gegenstände verwandeln (SG 31), Prisma-Wand (SG 29), Temporäre Starre (SG 31)	Zauberbücher
Grad—Maximierte Entkräftung, Todesfinger (SG 28), Kraftkäfig, Prisma-Sprühstrahl (SG 28), Umkehrung der Schwerkraft, Statue*, Große Teleportation	Thessalars riesige Sammlung von Zauberbüchern wird in seinem tragbaren Loch auf ordentlich organisierten Regalen aufbewahrt. Diese Zauber enthalten jeden Zauber für Zauberer im Spielerhandbuch
Grad—Kettenblitz (SG 27), Desintegration (SG 29), Großes Magie bannen, Maximierter Feuerball (SG 24), Fleisch zu Stein (SG 29), Wahres Sehen, Maximierter Vampirgriff	
Grad—Verhängnisvolle Verwandlung (SG 28), Kegel der Kälte (SG 26), Beschleunigter Schwächungsstrahl, Beschleunigtes Schild, Telekinese (SG 28), Gestein in Schlamm verwandeln (SG 28), Mauer aus Kraft	
Grad—Dimensionspforte, Entkräftung, Furcht (SG 25), Maximierter Magischer Geschossstrahl, Verwandlung,	Schatz: Neben der Ausrüstung, die er bei sich trägt, enthält Thessalars tragbares Loch seine umfangreiche Sammlung von Zauberbüchern und 22.000 GM an

verschiedenen Materialkomponenten und Fokussen für seine Zauberei.

Der größte Schatz für die Charaktere in seinem Versteck ist das dritte Fragment von Balakardes Geist. Um diesen Geist zu erhalten, müssen die Charaktere zunächst den Kraftzylinder in Bereich 3 zerstören, der das Protolife enthält. Dadurch verwandelt sich das Protolife in eine verstärkte Thessalhydra (siehe oben), und Balakardes Seelenfragment verbindet sich mit der Waffe, die den tödlichen Schlag gegen diese Thessalhydra ausführt (oder mit einem getragenen magischen Gegenstand, wenn der Angreifer Zauber oder unbewaffnete Angriffe einsetzt, um das Monster zu besiegen).

Balakarde wiederhergestellt.

Sobald die Charaktere alle drei spirituellen Fragmente von Balakarde gesammelt haben und alle drei Fragmente innerhalb von 3 m voneinander entfernt sind, legt sich plötzlich eine seltsame Stille über den Bereich. Geräusche werden gedämpft, Farben verblassen und die Luft fühlt sich dick und kalt an. Diejenigen, die Gegenstände tragen, die von Balakarde besessen sind, verspüren den Drang, die Gegenstände zusammenzuführen. Dieses spürbare Gefühl der Furcht bleibt bestehen, bis die drei mit Balakardes Geist verbundenen Objekte zusammengeführt werden. In diesem Moment erscheint ein blendender Lichtblitz, der die Vereinigung von Balakardes Seele ankündigt. Das Gefühl bedrohlicher Bedrohung und gedämpfter Realität verschwindet augenblicklich. Die magischen Vorteile bei Checks und Fähigkeitswerten, die mit den drei Objekten verbunden waren, bleiben wirksam, während eine geisterhafte Figur eines Mannes vor den Charakteren erscheint, schwebend in der Luft mit einem Ausdruck der Freude - Balakarde. Obwohl untot, ist Balakardes Geist technisch gesehen keine Kreatur. Er hat keine Trefferpunkte, Rüstungsklasse oder Fähigkeit, mit der Umgebung zu interagieren. Er kann seinen Standort nicht durch Bewegung verändern. Ebenso kann nichts Physisches oder Magisches ihn in diesem Zustand beeinflussen (mit Ausnahme eines Antimagiefeldes, das seine Manifestation unterdrückt, solange es im Bereich ist). Kurz nachdem seine Seele wiederhergestellt wurde, betrachtet die Erscheinung die Charaktere mit einem Ausdruck unermesslicher Dankbarkeit. Wenn er spricht, geschieht dies durch Telepathie, die von allen Anwesenden geteilt wird.

Balakarde kann nahezu alle Fragen beantworten, die die Charaktere über Kyuss, Dragotha und das Zeitalter der Würmer haben mögen. Die wichtigste Information, die er den Charakteren mitteilen kann, ist die Tatsache, dass Lashonna tatsächlich eine der

größten Dienerinnen von Kyuss ist, nur Dragotha selbst steht über ihr. Wenn Balakarde von Dragotha spricht, verzerren sich seine Gesichtszüge vor Wut, und er brennt vor dem Verlangen nach Rache.

Er hegt Wut gegen den untoten Drachen für das, was er seiner Schwester Maralee angetan hat. Solange Dragotha nicht getötet ist, kann Balakardes Geist nicht ruhen, und er bietet sich freiwillig an, den Charakteren zu helfen, ihre Verteidigung gegen den Dracolich zu stärken, wenn sie sich entscheiden, ihm im Kampf zu begegnen.

Nutzen Sie Balakarde, um die Charaktere über eventuelle Wissenslücken in Bezug auf die Kampagne "Age of Worms" aufzuklären. Er weiß nicht viel über Ereignisse, die seit seinem Tod vor 16 Jahren stattgefunden haben, aber er kann ihnen sicherlich alles über Dragothas Verteidigung und Fähigkeiten erzählen. Er war nie im Tabernakel der Würmer, mit Ausnahme des Wulstigen Sanktums. Sein Angriffsplan vor 16 Jahren bestand darin, sich in dieses Sanktum zu teleportieren, ein Plan, der kläglich scheiterte, da Dragotha in der Lage war, alle seine Diener im unteren Tabernakel herbeizurufen. Balakarde glaubt, dass Dragotha die Charaktere nicht angreifen wird, bis sie das Wulstige Sanktum erreichen, aufgrund einer Kombination aus Egoismus und Feigheit. Der beste Angriffsplan besteht darin, von unten in den Ort einzudringen und seine Diener zu zerstören, bevor man ihm gegenübertritt.

Hilfe aus dem Jenseits

Solange die Charaktere weiterhin gegen Dragotha vorgehen, bleibt der Geist von Balakarde an den drei Gegenständen gebunden und sie behalten ihre Boni. Wenn die Charaktere die Quest aufgeben, Dragotha zu töten, verblasst Balakardes Geist im Laufe einer Woche, bis er verschwindet.

Sobald die Charaktere Dragotha erreichen, ändert sich die Natur der Macht seines Geistes. Immerhin war es die Quest zur Zerstörung des Dracolichs, die seine Seele auf der materiellen Ebene gefangen hielt. An diesem Punkt wird Balakardes Geist viel mächtiger. Die drei Fragmente "lösen" sich von ihren verbundenen Gegenständen und binden sich stattdessen an die Charaktere. Ein Teil von Balakardes Seele kann einmal pro Runde als Sofortaktion (eine Aktion, die er sogar ergreifen kann, wenn er nicht an der Reihe ist) an einen anderen Charakter innerhalb von 3 m weitergegeben werden. Da der Austausch eines Seelenfragments eine Sofortaktion ist, kann ein Charakter es an einen anderen Charakter übergeben, selbst wenn er einen Rettungswurf macht, um einen fehlgeschlagenen Rettungswurf zu stärken.

Die Auswirkungen eines Seelenfragments, sobald es an einen Charakter gebunden ist, sind wie folgt:

Künstler: Der Charakter wird immun gegen Feuer. Alle lebenden Kreaturen innerhalb von 30 Fuß (einschließlich des Charakters) erhalten Ausweichen und einen Glücksbonus von +10 auf Reflexwürfe.

Gelehrter: Der Charakter erhält einen Einsichtsbonus von +10 auf Zauberstufenprüfungen, um Zauberesistenz zu überwinden, und die SGs für seine Zauberei und zauberähnlichen Fähigkeiten erhöhen sich um 2. Alle anderen lebenden Kreaturen innerhalb von 30 Fuß (einschließlich des Zaubersenden) werden immun gegen Furcht und erhalten einen Glücksbonus von +10 auf Willenswürfe.

Schlichter: Der Charakter erhält einen Einsichtsbonus von +20 auf Angriffswürfe. Alle anderen lebenden Kreaturen innerhalb von 30 Fuß (einschließlich des Charakters) werden immun gegen Lähmung und erhalten einen Glücksbonus von +10 auf Stärkewürfe.

Sobald Dragotha getötet ist, reagiert der Geist von Balakarde gemäß den Einzelheiten in "Den Abschluss des Abenteuers gestalten". Wenn die Spielercharaktere aus einem Kampf mit Dragotha fliehen, kehren die Geister zu ihren geringeren Formen zurück und sind an die drei Gegenstände gebunden.

Teil 5: Das Tabernakel der Würmer

Diejenigen, die die Kyuss-Chimärenwächter des Kyuss-Mauls besiegen, finden einen langen Tunnel, der tief in den Boden unter der Wormcrawl-Spalte führt und schließlich zum Grundstein des Kyuss-Kultes führt - dem Tabernakel der Würmer.

Tabernakelmerkmale

Das Tabernakel der Würmer diente seit über 15 Jahrhunderten als Dragothas Hauptversteck, während dieser Zeit war es auch das Gefängnis von Kyuss. Aufgrund der unermüdlichen Arbeit des Kultes bei der Stärkung der Verteidigung des Tabernakels und der Anwesenheit des Wurm-Gottes selbst besitzt die Struktur mehrere mächtige Verteidigungsmerkmale. Der gesamte Tabernakel strahlt starke Abwehr-, Verwandlungs- und Nekromantie-Magie aus. Weitere wiederkehrende Merkmale im Tabernakel werden unten beschrieben.

Entweihte Hallen: Der gesamte Tabernakel strahlt eine Wirkung aus, die dem

Entweihungszauber ähnelt und verhindert, dass gut beschworene oder herbeigerufene Kreaturen eintreten. Darüber hinaus erhalten böse Kreaturen im Tabernakel einen +2-Ablenkungsbonus auf ihre RK und einen +2-Widerstandsbonus auf Rettungswürfe gegen Angriffe (oder Effekte, die von) guten Kreaturen erzeugt werden.

Alle Versuche, Untote im Tabernakel zu vertreiben, erhalten einen Malus von -q, und Würfe, um Untote zu beeinflussen, erhalten einen +4-schändlichen Bonus. Der Zauberwiderstand gilt nicht für diesen Effekt.

Zu guter Letzt gewährt der Entweihungseffekt auch allen Anbetern und Dienern von Kyuss in den Hallen Bewegungsfreiheit.

Wände, Decken und Böden: Die grünen Marmoroberflächen des Tabernakels (Wände, Böden und Decken) reparieren selbstständig den zugefügten Schaden mit einer Rate von 10 Punkten pro Runde, sodass jedes Loch in der Struktur bald wieder verschlossen ist.

Eine Kreatur, die mit einer Nahkampfwaffe einen Teil des Tabernakels beschädigt, wird von einem Sprühstoß Kyuss-Würmern angegriffen, der aus den Rissen im Stein mit einem Fernkampfangriff von +20 hervorsprudelt. Wenn der Sprühstoß trifft, wird die betreffende Person befallen.

Dieser Sprühstoß hat eine Reichweite von 30 Fuß, und die freigesetzten Würmer verschwinden sofort, wenn sie das Ziel nicht befallen. Darüber hinaus wird jede Kreatur, die eine Wand, einen Boden oder eine Decke mit Hilfe von Äthergang, Durchwandern oder ähnlichen Zaubern durchquert, sofort mit Kyuss-Würmern befallen. Diese Würmer materialisieren sich im Körper des Opfers und können daher Kreaturen mit hoher natürlicher Rüstungswertung befallen. Sobald eine Kreatur befallen ist, erleidet sie 6W6 Schaden pro Runde, wenn sich die Würmer durch ihren Körper fressen. Dies hält 1dq Runden an. Zu diesem Zeitpunkt erreichen die Würmer das Gehirn des Opfers, und das Opfer erleidet 2W6 Punkte Intelligenzabzug pro Runde. Jeder Effekt, der Kyuss-Würmer verlangsamt oder zerstört, verlangsamt oder zerstört auch diese Infektion. Ein Opfer, dessen Intelligenz auf 0 reduziert ist, stirbt und erhebt sich 1dq Runden später als bevorzugter Kreaturspross von Kyuss. Diese Vorlage wird in Ausgabe Nr. 336 von Dracon detailliert beschrieben. Falls Sie keinen Zugriff auf diese Vorlage haben, erhebt das Opfer sich stattdessen als Vampir.

Die Decken im Tabernakel sind standardmäßig 90 Fuß hoch, es sei denn, es wird anders angegeben.

Türen: Die Türen im Tabernakel bestehen tatsächlich aus sich windenden Schichten von Kyuss-Würmern. Die Bewohner des Tabernakels können als eine Bewegungsaktion durch eine dieser Türen hindurchgehen, indem sie sich einfach durch die sich windende Schicht schieben. Für andere Kreaturen können die Wurm Türen physisch nicht geöffnet werden. Der Kontakt mit einer Tür birgt die Gefahr einer Infektion - der Charakter muss jede Runde einen Schwierigkeitsgrad-20-Stärke-Rettungswurf ablegen, um nicht befallen zu werden, als ob er versucht hätte, durch eine der Wände des Tabernakels zu gelangen. Die Wurm Türen können durch ausreichenden Schaden eingeschlagen werden (obwohl sie sich schnell regenerieren), und sie sollten behandelt werden wie Objekte, nicht wie Kreaturen, wenn Angriffe ausgeführt werden. Obwohl sie aus Würmern bestehen, werden die Türen durch magische Kräfte zusammengehalten, die so hart wie Eisen sind. Der Zauber "Knock" lässt die Würmer in einer Wurm Tür in einen harmlosen Haufen auf dem Boden zerfallen, wenn der Zaubernde einen SG-30-Zauberstufenprüfungswurf besteht. Versuche, eine Wurm Tür zu zerbrechen oder zu beschädigen, lösen einen Sprühstoß von Würmern aus, wie oben beschrieben.

Wurm Tür: 4 Zoll dick; Härte 10; TP 90; schnelle Heilung 20; Bruch-SG 30

Geheime Türen: Die geheimen Türen im Tabernakel sind sehr geschickt versteckt, können aber mit einem SG-35-Suchen-Wurf entdeckt werden.

Beleuchtung: Die Räume im Tabernakel sind sanft mit grünem Licht beleuchtet, das gerade hell genug zum Lesen ist, es sei denn, es wird anders angegeben.

Scrying: Das Innere des Tabernakels der Würmer ist ständig durch Bildzauber geschützt. Jeder, der versucht, auf eine Kreatur innerhalb des Tabernakels der Würmer zu spähen, sieht stattdessen eine Vision von Kyuss selbst, einer riesigen Gestalt aus Würmern, die in einen zerlumpten Umhang gehüllt ist. Der spähende Charakter muss jedes Mal, wenn das Spähen anhält, einen SG-30-Willens-Rettungswurf ablegen, um nicht in den Wahnsinn getrieben zu werden, gemäß dem gleichnamigen Zauber.

Tod: Der Körper eines Charakters, der im Tabernakel stirbt, wird sofort von geisterhaft grünen Würmern befallen, die die Überreste innerhalb einer Runde nach dem Tod schnell verzehren. Am Ende dieser Runde explodieren die Würmer nach außen in einem gleitenden Geysir aus Grün. Diese grauenhafte Darbietung funktioniert wie ein Zauber "Weird" (SG 25, Zauberstufe 20), der alle Nicht-Anbeter von Kyuss im Umkreis

von 30 Fuß um den toten Charakter betrifft. Anbeter von Kyuss in diesem Bereich erhalten die Auswirkungen eines Todesgongs, als hätten sie diesen Zauber auf die Kreatur gewirkt, die gestorben ist.

Annäherung an das Tabernakel (SG 20):

Von Kyuss' Schlund (Bereich 9 der Wurmgrube) aus haben die Charaktere eine ein Meile lange Reise entlang eines spiralförmigen Durchgangs, der tief in die Erde führt. Als sie dem Ende des Weges nahekommen, deutet ein gruseliger grüner Schein und das unheimliche Geräusch eines seltsamen Zischens auf eine große Höhle hin.

Der Durchgang öffnet sich zu einem relativ schmalen Vorsprung, der auf eine immense kreisförmige Höhle mit einem übelriechenden grünen Schein blickt. Die Höhle scheint in etwa ovaler Form zu sein. Die Wände, Decke und der Boden schimmern hier und da mit phosphoreszierenden Pilzen, aber die hauptsächliche Lichtquelle ist der schmatzende See aus dickem grünem Schleim am anderen Ende der Höhle. Mehrere träge Wasserfälle dieser Substanz tropfen von Öffnungen hoch oben an der fernen Höhlenwand und ab und zu schwingen dicke Formen der Wesen, die im Schleimsee leben, gegen seine Oberfläche. Die Strände des Sees sind eine schreckliche Mischung aus getrocknetem krustigem Schleim und Millionen von sich windenden Würmern, die sich davon ernähren, während das Geräusch ihrer raselnden Münder im Einklang arbeitet und die Höhle mit einem seltsam beruhigenden Zischen erfüllt.

Auf dem nächsten Ufer des Albtraumsees, das jedoch noch fast eine halbe Meile von dem Vorsprung entfernt ist, ragt ein gewaltiger Haufen Stalagmiten und aufstrebender Säulen aus grünem Gestein empor, der eine natürliche Festung bildet. Eine riesige zentrale Säule erhebt sich aus der Festung und geht in das Dach über. Sechs kleinere stalagmitenähnliche Türme erheben sich entlang des Umfangs der Struktur. Um jeden dieser Türme winden sich gewaltige grüne Würmer, deren gezackte Köpfe träge hin und her zucken wie Wächter, die die Höhle um sie herum beobachten. Ein Graben aus grünem Schlamm umgibt die Struktur, und eine einzige schiefe Brücke führt über ihn zu einem Paar massiver Steintüren.

Der See jenseits des Tabernakels sowie der umgebende Graben und die Wasserfälle am Ende des Raumes bestehen aus einer riesigen Kolonie von grünem Schleim. Die Quelle dieses Schleims ist mysteriös, denn an der Quelle jedes Wasserfalls ist das einströmende Wasser sauber und rein; erst beim Hinabstürzen in diese Höhle verwandelt es sich in Schleim. Der See überflutet seine Ufer niemals - der überschüssige grüne Schleim verwandelt

sich an den Ufern des Sees in eine übelriechende Kruste und wird schnell von den Millionen von Kyuss-Würmern aufgefressen, die die Strände des Schleimsees bilden. Dieser grüne Schleim verwandelt sich beim Entnehmen aus dem See schnell in Kruste und Flöckchen (obwohl der Vorgang 2W4 Runden dauert, wahrscheinlich lange genug, um jedem, der ihn berührt, erheblichen Schaden zuzufügen). Details zum grünen Schleim finden sich auf Seite 76 des "Dungeon Master's Guide".

In dem Schleim leben seltsame und schreckliche Monster, die wenig Interesse an dem haben, was in der Welt darüber geschieht. Die genaue Art der monströsen Kreaturen, die in einem See aus grünem Schleim gedeihen könnten, liegt außerhalb des Rahmens dieses Abenteuers. Wenn die Charaktere jedoch hartnäckig versuchen, es herauszufinden, wäre ein guter Ausgangspunkt, einen lila Wurm auf 48 Würfel Trefferpunkte zu bringen und dann das Mehrkopf-Templat aus "Savage Species" anzuwenden, um ein siebenköpfiges Monstrum zu erschaffen. Diese Monster sollten epische Bedrohungen darstellen, die sogar die Macht von Dragotha übertreffen und kontrollieren, ihre nahezu einfältige Natur ist das einzige, was sie davon abhält, zu wahren Gefahren für die Welt zu werden. Kreaturen: Die sechs Überwürmer auf den Spitzen können von den Personen innerhalb des Tabernakels genutzt werden, um die äußere Höhle zu beobachten. Diese Würmer haben echtes Sehen und +24 Hören; wenn einer von ihnen sich nähernde Charaktere bemerkt, brüllen und winden sie sich. Dadurch werden die Bewohner des Tabernakels sofort alarmiert. Siehe Bereich 3 für weitere Einzelheiten zu diesen Wachen.

Ein weiterer Wächter patrouilliert in der äußeren Höhle, ein gefährlicher Wyvern namens Zyrith. Einst ein einfaches Reittier für einen verbannten Razorwind Derro-Kriegshexenmeister namens Venk, hat Zyrith die Kunst des Luftkampfes gemeistert. Er und Venk schlossen sich ursprünglich dem Kult von Kyuss an, in der Hoffnung, den Kult zu nutzen, um einen rachsüchtigen Schlag gegen die Razorwind Derro auszuführen. Im Laufe der Jahre haben die beiden jedoch immer weniger Interesse an Rache und immer mehr Interesse daran, Dragotha bei der Freisetzung des Wurm-Gottes zu helfen. Der Dracolich hat ihnen Macht und Herrschaft über die Welt während des Zeitalters der Würmer versprochen.

Zyriths Unterschlupf ist eine kleine Höhle an der Außenseite des Tabernakels. Es besteht eine 30%ige Chance, dass er schläft, wenn die Spielercharaktere ankommen (es sei denn, sie werden erwartet). Er wacht automatisch auf, wenn die Überwürmer anfangen zu brüllen.

Zyrith hat eine telepathische Verbindung zu seinem engen Freund Venk. Wenn er die Spielercharaktere bemerkt, fliegt der Wyvern zum nordöstlichsten Überwurmspitz und informiert telepathisch die Derro. Venk lässt alles fallen und verwendet "Die Szene verlassen", um schnell in den nordöstlichen Spitz einzutreten und dann den Tabernakel vollständig zu verlassen. Innerhalb von drei Runden nach Zyriths Alarm ist sie auf dem Wyvern gesessen und das Paar fliegt los, um die Spielercharaktere anzugreifen.

TK 445

Venks Beschwörungen

Falls du keinen Zugriff auf "Complete Arcane" hast, verwende die folgenden Notizen, wenn du Venks Beschwörungen im Spiel einsetzt. Sie kann alle diese Beschwörungen nach Belieben verwenden. Das Aktivieren einer Beschwörung ist eine Standard-Aktion, die Angriffe der Gelegenheit provoziert. Die Zahl, die dem Namen jeder Beschwörung folgt, ist ihr effektives Zauberniveau. Die Effekte ihrer Beschwörungen sind entsprechend in ihrem Statistikblock enthalten.

Dunkles Glück der Eigenen Seele (Sp): Venk erhält einen Glücksbonus, der ihrem Charisma-Bonus auf Willenskraft-, Reflex- oder Willensrettungswürfe für 24 Stunden entspricht. Normalerweise wendet sie diesen Bonus auf Willenskraftrettungswürfe an.

Arkanspeer (Sp): Erhöht die Reichweite ihres arkanen Blitzes auf 215 m.

Die Szene verlassen (Sp): Venk kann einmal pro Runde nach Belieben Dimensionstor (wie den Zauber) verwenden, obwohl die Reichweite nur 41,5 m beträgt. Wenn sie diese Fähigkeit einsetzt, hinterlässt sie eine Illusion von sich selbst an ihrer Stelle, die 1 Runde lang bestehen bleibt und angemessen auf Angriffe reagiert, als ob sie sich darauf konzentrieren würde.

Abscheulicher Schlag (Sp): Als Standard-Aktion kann Venk einen einzigen Nahkampfangriff ausführen. Wenn sie trifft, wird das Ziel so beeinflusst, als wäre es von ihrem arkanen Blitz getroffen worden. Dieser Schaden kommt zusätzlich zu jedem Waffenschaden, den sie verursacht.

Gierige Entzauberung (Sp): Venk kann "Magie bannen" wie den Zauber nach Belieben verwenden. Jede Kreatur mit einem aktiven Zauber-Effekt, der durch diese Beschwörung aufgehoben wird, erleidet 1 Punkt Schaden pro Stufe des Zaubers (kein Rettungswurf).

#####

VENK HG 19

Weibliche Derro-Kämpferin
8/Kriegshexenmeisterin 9

Böse, Kleines Monströses
Menschlicheroides = 7

Monster Manual 49, Complete Arcane 7

Initiative +10; Sinne Dämmerlicht 60 ft.; Hören +2, Beobachten -3

Sprachen Drakonisch, Untercommon

RK 26, BÜ 17, FF erwischt 23

TP 229 (20 TW); DR 2/Kaltes Eisen;

Immun Verwirrung und Wahnsinn

Sofortige Wirkung: x

ZÄH +25, REF +14, WIL +19

Schwäche Sonnenlichtempfindlichkeit

Bewegungsrate 20 ft.

Nahkampf +1 Adamantium-Schockdreizack — +20/+15/+10/+5 (1W6+4 plus 1W6 Elektrizität plus Wyvern-Gift beim ersten Angriff) oder +1 Adamantium-Schockdreizack +20 (1W6+4 plus 1W6 Elektrizität plus sd6 plus Wyvern-Gift beim ersten Angriff, abscheulicher Schlag)

Fernkampf Arkane Wucht +24 BÜ (5W6)

GAB +17; Griff +14

Angriffsoptionen Verbessertes Schießen aus nächster Nähe, Rittangriff, Entschlossener Angriff, Hinterhältiger Angriff +1W6

Kampfausrüstung Zauberstab des Baumhautschilbs +4 (22 Ladungen), Zauberstab der Verschiebung (11 Ladungen), Zauberstab der schweren Heilung (38 Ladungen), Zauberstab des Beherrschens einer Person (14 Ladungen), 10 Dosen Wyvern-Gift

Bekannte Beschwörungen (ZS 9)
Geringe Beschwörungen - Die Szene verlassen, gierige Entzauberung
Geringste Beschwörungen - Dunkles Glück der eigenen Seele, Arkanspeer, abscheulicher Schlag
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 3)
Beliebig oft - Dunkelheit, Unheilvolles Geräusch (SG 18)
1/Tag - Benommenheit (SG 18), Schallstoß (SG 20)

Attribute Str 13, Gesch 22, Kon 24, Int 8, Weis 5, Cha 26

Sonderfertigkeiten Tausche Gegenstand, dem Risiko eines Misslingens arkaner Wahnsinn, Giftgebrauch, telepathische Verbindung		Tod von oben (AF) Wenn sich Zyrith in der Luft über einem Gegner befindet, erhält er einen Kompetenzbonus von +2 auf Angriffswürfe.
Talente Kampfzauberei, Verbesserter Kritischer Treffer (Strahl), Verbesserte Initiative, Berittener Kampf, Berittener Bogenschütze, Punktgenaue Schüsse, Präziser Schuss, Rittangriff, Fokus (Reiten), Entschlossener Angriff, Waffenfokus (Dreizack), Waffenspezialisierung (Dreizack)	Telepathische Verbindung: Venk teilt eine permanente telepathische Verbindung (Rary's Telepathic Bond) mit Dragotha. ZYRITH ~ WHR Verbesserter Wyvern-Luftjäger 10 CE Riesiger Drache	Schwung (AF) Wenn sich Zyrith in der Luft befindet, erhält er einen Kompetenzbonus von +3 auf Schadenswürfe. Gift (AF) Verletzung, Zähigkeit SG 24, anfänglicher und sekundärer Schaden 2W6 Kon.
Fertigkeiten Hören +2, Reiten +17, Magischen Gegenstand verwenden +17	Monster Manual 259, Dragon Compendium 66	Sturzflug (AF) Wenn Zyrith einen Sturzangriff ausführt, fügt er bei einem Treffer +1W6 zusätzlichen Schaden zu.
Ausrüstung Kampfausrüstung, +3 Schuppenrüstung, +1 Adamantium-Schockdreizack, Umhang des Charismas +4, Handschuhe der Geschicklichkeit +6, Amulett der Konstitution +4, Ring des Schutzes +3, Armreif der Freunde (auf Zyrith abgestimmt)	Initiative +7; Sinne Dunkelsicht 60 ft., Dämmerungssicht, Geruchssinn; Hören +26, Beobachten +26 Sprachen Drakonisch RK 35, BÜ 13, FF erwischt 32; Ausweichen, Beweglichkeit	Reichweitenvergrößerung (AF) Bei einem Fernkampfangriff in der Luft erhöht Zyrith die Entfernung jedes Reichweiteninkrements um 50 %.
Magie entdecken (Sp): Venk kann Magie entdecken wie den Zauber beliebig oft verwenden. Zauberebene 10.	Trefferpunkte 250 (20 TW)	Sturzflug (AF) Während er sich in einer geraden Linie in der Luft bewegt und eine Voll-Runden-Aktion verwendet, kann Zyrith seine Fluggeschwindigkeit nutzen und einen Nahkampfangriff gegen jeden Feind ausführen, der in Reichweite auf seinem Weg liegt. Für jeden über den ersten angegriffenen Feind hinaus wird ein Malus von -1 auf jeden Angriff angewendet. Zyrith gibt seine regulären Angriffe auf, um diese Aktion auszuführen. Diese außergewöhnliche Fähigkeit zieht keine Gelegenheitsangriffe heran, auch wenn Zyrith bedrohte Bereiche auf dem Weg durchfliegt.
Gegenstand täuschen (AF): Venk kann bei der Verwendung von Magischen Gegenstand immer einen Wurf von 10 erzielen. Sie scheitert nicht automatisch, wenn sie eine natürliche 1 würfelt.	Immunität gegen Schlaf, Lähmung ZÄH +17, REF +17, WIL +11; Ausweichen Bewegungsrate 20 ft., Fliegen 80 ft. (gut)	Telepathische Verbindung Zyrith teilt eine permanente telepathische Verbindung nach Rary mit Venk.
Arkane Wucht (Sp): Venks arkane Wucht manifestiert sich als ein 215 m langer Strahl. Es handelt sich um einen Fernkampf-BÜsangriff, der ein einzelnes Ziel betrifft und keinen Rettungswurf zulässt. Venks arkane Wucht fügt bei einem Treffer 5W6 Schadenspunkte zu. Diese Fähigkeit entspricht einem Zauber der 5. Stufe und unterliegt der Zauberesistenz. Eine arkane Wucht verursacht halben Schaden an Objekten, der jedoch alle Formen von Schadensminderung und Energiebeständigkeit umgeht.	Nahkampf Stachel +25 (2W6+10 plus Gift) und Biss +23 (3W8+5) und 2 Flügel +23 (2W6+5) und 2 Klaue +23 (3W6+5) Platzbedarf 15 ft.; Reichweite 10 ft. Grundangriff +17; BBA +35	Schrecklicher Schrei (AF) Zyrith kann seinem Sturzflugangriff einen schrillen Schrei hinzufügen, der dazu führt, dass alle Kreaturen innerhalb von 15 m um den Punkt des ersten Angriffs einen Willenswurf SG 18 ablegen müssen. Bei einem Fehlschlag geraten sie für 1W6+4 Runden in Panik.
Dämonische Zähigkeit (ÜF): Einmal pro Tag kann Venk als Freie Aktion für 2 Minuten schnelle Heilung 1 erhalten.	Angriffsoptionen Heftiger Angriff, Tod von oben +2, Verbessertes Ergreifen (Klaue), Schwung +3, Sturzflug, Reichweitenvergrößerung Besondere Angriffe Sturzflug, Schrecklicher Schrei	Taktik: Zyrith und Venk benötigen einige Runden, um die Spielercharaktere zu erreichen. In dieser Zeit verwendet Venk ihren Zauberstab der Rindenpanzerung +4 und den Zauberstab der Verschiebung auf sich selbst und Zyrith. Wenn sie die Spielercharaktere erreichen, unterhalten sie sich nicht, sondern greifen sofort an.
Beschwörungen (Sp): Ähnlich wie zauberähnliche Fähigkeiten repräsentieren Beschwörungen das Repertoire eines Hexenmeisters an Angriffen, Verteidigungen und Fähigkeiten. Ein Hexenmeister kann jede ihm bekannte Beschwörung beliebig oft verwenden. Sie gelten als zauberähnliche Fähigkeiten; das Anwenden einer Beschwörung provoziert Gelegenheitsangriffe und kann gestört werden. Der Rettungswurf-SG für eine Beschwörung beträgt 10 + die äquivalente Zauberebene der Beschwörung + der Charisma-Modifikator des Hexenmeisters. Im Gegensatz zu anderen zauberähnlichen Fähigkeiten haben Beschwörungen eine somatische Komponente und unterliegen	Sonderfertigkeiten Telepathische Verbindung Talente Giftfokus, Aufmerksamkeit, Rüstungstraining (leicht), Ausweichen, Fliegender Angriff, Verbesserte Initiative, Beweglichkeit, Vielangriff, Verbesserter Natürlicher Angriff (Stachel), Heftiger Angriff Fertigkeiten Verstecken +18, Hören +26, lautlos bewegen +26, Beobachten +26, Akrobatik +20 Besitztümer +4 Mithril-Brustpanzer-Zaumzeug, Amulett der natürlichen Rüstung +2, Ring des Schutzes +2, Ring der Ausweichung	Zyrith's Taktiken bestehen im Allgemeinen darin, mehrere Sturzflug- und Schreckensschrei-Angriffe auszuführen, solange die Feinde sich in einer Formation befinden, die einer Linie ähnelt. Andernfalls nutzt er Tod von oben und Fliegenden Angriff, konzentriert sich dabei darauf, Gegner zu stechen. Gegen luftgeborene Feinde oder einzelne Ziele am Boden führt er nur Voll-Runden-Angriffe aus.

Venk setzt ihren Eldritch Blast jedes Mal gegen Feinde ein, die starke Fern- oder Flugfähigkeiten haben, oder sie verwendet Voracious Dispel gegen Feinde, die scheinbar viel magischen Schutz haben. Denken Sie daran, dass sie einmal pro Runde einen Reitwurf machen kann, um Angriffe gegen Zyrith mit ihrem Mounted Combat-Feat zu negieren. Wenn sie oder Zyrith unter 50 Trefferpunkte fallen, versuchen sie beide, zum Tabernakel zurückzukehren. Sobald sie dort angekommen sind, flieht Venk in den Tabernakel (Bereich 5, wenn möglich) und ruft dann mit ihrem Armband der Freunde ihren Wyvern-Verbündeten herein.

Eingang zum Tabernakel (SL 15)

Zwei massive Steinportale, die in die Seite der Festung eingelassen sind, versperren den weiteren Fortschritt. Jede Tür scheint aus dunklem Stein zu bestehen, doch jedes einzelne Portal zittert wie schlotterndes Fleisch, während unzählige grüne Würmer hindurchbohren.

Die Eingangstüren sind gewaltige Wurmportale, doppelt so groß wie diejenigen im Inneren des Tabernakels. Darüber hinaus sind die Türen mit Arkanverschluss belegt (Zauberstufe 20).

Huge Wormdoor: Die Wurmportale sind 8 Zoll dick, haben eine Härte von 10 und 180 Trefferpunkte. Sie verfügen über eine schnelle Heilung von 20 Punkten. Der Zerstörungs-SG beträgt 38.

Falle: Jeder Versuch, die Türen durch jemanden zu öffnen, der kein Anhänger von Kyuss ist, führt zu einem grünen Lichtblitz, während ein einzelner Überwurm beschworen wird, um den Eingang zu verteidigen. Die beschworenen Überwürmer bleiben 20 Runden lang bestehen, bevor sie verschwinden. Jedes Mal, wenn jemand versucht, die Tür zu öffnen oder anderweitig zu beschädigen, wird ein neuer Überwurm beschworen. Die Würmer können an beliebiger Stelle innerhalb von 100 Fuß von den Türen erscheinen.

Der 80 Fuß lange grüne Überwurm hat ein böses Maul, das mit Reihen von nadelspitzen Zähnen besetzt ist. Der grüne Körper des Wurms ist auf der Unterseite abgeflacht, seine Farbe wird heller und die Ringe seiner Muskulatur ziehen sich enger zusammen. Es besitzt keine offensichtlichen Sinnesorgane, reagiert jedoch überraschend schnell auf Geräusche und Bewegungen.

WurmruF-Falle: SG 15; magisches Gerät; BÜsauslöser; automatischer Rücksetzmechanismus; beschwört einen Überwurm an einen beliebigen Punkt innerhalb von 100 Fuß; Suchen SG 35; Deaktivieren von Geräten SG 40.

"A

ÜBERWURM _ CRIS

Immer CE riesiges magisches Tier

DUNGEON 130

Init +3; Sinne Dunkelsicht 60 ft., Erschütterungssinn 60 ft; Hören +24, Sehen +1

RK 26, BÜ 5, FF erwischt 26

TP 250 (20 TW); DR 15/Silber

Immun gegen geistbeeinflussende Effekte, Gift

Will +21, REF +11, WIL +7

Bewegungsrate 20 ft., Graben 20 ft., Schwimmen 10 ft.

Nahkampf* Biss +21 (4d6+42/19-20) . Sey

Platzbedarf 20 ft.; Reichweite 20 ft.

GAB +20; Griff +47

Angriffsoptionen Beeindruckender Schlag, Verbesserter Stierangriff, Kraftangriff, Verbessertes Ergreifen (Biss), Ganz verschlingen

Besondere Angriffe Ruf des Wurm-Gottes

Enthält Anpassungen für den 10-Punkte-Kraftangriff

Eigenschaften Stärke 40, Geschicklichkeit 8, Konstitution 24, Intelligenz 1, Weisheit 12, Charisma 8

Besondere Eigenschaften Gehorche dem wurmberührten, wurmbefallen

Talente Beeindruckender Schlag, Große Zähigkeit,

Verbesserter Stierangriff, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Verbesserte Initiative, Verbesserter natürlicher Angriff (Biss), Kraftangriff

Fertigkeiten Hören +24

Umgebung Beliebige (mit Verbindung zu Kyuss)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Schwarm (3-6)

Schatz Keine

Steigerung 21-30 TW (Riesig), 31+ TW (Kolossal)"

Ruf des Wurm-Gottes (Üb) Einmal pro Runde

kann ein Überwurm als Freie Aktion

seinen widerlichen und krankhaften Willen in andere lebende Kreaturen projizieren und eine lebende Kreatur innerhalb von 16 m als Ziel wählen. Das Ziel muss einen Willensrettungswurf gegen SG 19 machen oder betäubt werden, während sein Geist mit den entsetzlichen Visionen erfüllt wird, die im göttlichen Bewusstsein von Kyuss wabern. Zu Beginn seines Zuges kann das Opfer jede Runde als Vollround-Aktion, die keine Angriffe provoziert, einen neuen Rettungswurf unternehmen, um den Effekt zu beenden. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Der SG für den Rettungswurf basiert auf dem Charisma-Wert.

Verbessertes Ergreifen (AF) Um diese Fähigkeit einzusetzen, muss ein Überwurm mit seinem Bissangriff treffen. Anschließend kann er als Freie Aktion versuchen, einen Griff herzustellen, ohne Gelegenheitsangriffe herauszufordern. Wenn er den Griffwurf gewinnt, hält er sein Ziel fest und kann in der folgenden Runde versuchen, es zu verschlingen.

Gehorche dem wurmberührten (Üb) Obwohl sie fast geistlos sind, folgen Überwürmer unfehlbar einfachen Befehlen, die von anderen untoten Dienern von Kyuss gegeben werden.

Ganz verschlingen (AF) Ein Überwurm kann versuchen, einen festgehaltenen Gegner zu verschlingen, der mindestens eine Größerkategorie kleiner ist als er selbst, indem er einen erfolgreichen Griffwurf durchführt. Sobald sich der Gegner im Inneren befindet, erleidet er pro Runde 2W8+16 Punkte Quetschschaden sowie 6 Punkte Säureschaden vom Kropf des Wurms. Das Opfer wird auch von den Würmern angegriffen, die im Körper des Überwurms leben (siehe Wurmbefallen, unten). Ein verschlucktes Wesen kann sich einen Weg nach draußen bahnen, indem es eine leichte Schlag- oder Stichwaffe verwendet, um 25 Punkte Schaden am Kropf zu verursachen (SG 20). Sobald das Wesen austritt, verschließt sich die Öffnung durch Muskelaktion. Ein weiterer verschluckter Gegner muss sich selbst befreien. Der Magen eines Überwurms kann 2 mittelgroße, 8 kleine, 32 winzige oder 128 äußerst kleine Gegner aufnehmen.

Wurmbefallen (AF) Ein Überwurm ist Gastgeber für Hunderte von kleineren Würmern von Kyuss. Jede Kreatur, die einen Überwurm mit einer natürlichen Waffe, einer unbewaffneten Attacke oder einer leichten Nahkampfwaffe angreift, muss einen Reflex-Rettungswurf gegen SG 19 machen, sonst klammern sich einige Würmer an ihre Haut und beginnen, in ihren Körper einzudringen. Der SG für den Rettungswurf basiert auf dem Geschicklichkeitswert. Sobald infiziert, erleidet das Opfer 1W6 Punkte Schaden pro

Runde für 1W4+1 Runden. Am Ende dieses Zeitraums erreichen die Würmer das Gehirn des Wirtes. Während sich die Würmer in einem Opfer befinden, werden sie durch einen Bannfluch- oder Heilungserfolg vernichtet, und ein Böses bannen- oder Gift neutralisieren-Effekt verzögert ihren Fortschritt um 10W6 Minuten.

Ein erfolgreicher Heilkunde-Check gegen SG 20 entfernt die Würmer und tötet sie, obwohl dieser Check 1W3 Runden dauert und die Würmer das Gehirn erreichen können, bevor der Heilkunde-Check gelingt. Sobald die Würmer das Gehirn erreichen, erleidet das Opfer 2W4 Punkte Intelligenzschaden pro Runde, bis die Würmer getötet werden (durch Bannfluch oder Heilung) oder sie den Wirt töten (Tod tritt bei 0 Intelligenz ein).

Ein kleines, mittelgroßes oder großes humanoides Wesen, das von diesen Würmern getötet wird, erhebt sich 1W6+4 Runden später als Schwert von Kyuss (siehe DUNGEON +130). Eine winzige oder kleinere Kreatur verweset schnell, und eine riesige oder größere Kreatur (oder jede nicht-menschlicheroiden Kreatur) wird zu einem normalen Zombie entsprechender Größe. Neu erschaffene Untote stehen nicht unter der Kontrolle des Überwurms.

Tempel des Wurms
(SG 20)

Dieser immense Saal hat eine gewölbte Decke, die sich fast 24 Meter hoch erhebt. Der Boden besteht aus hochpoliertem Stein. Im Osten führt eine Treppe zu einem Gang hinauf, während sich in der Westwand eine einzige sich windende Tür aus Würmern befindet. Zahlreiche Nischen säumen die Wände, von denen jede mit goldenem Licht leuchtet und eine Art freistehendes Portal enthält. Eine Reihe von Steinsäulen stützt die gewölbte Decke im östlichen Teil der Kammer, während der Raum im Westen offen ist. Hier wirbelt und plätschert ein fünf3 m breiter Brunnen mit grüner Flüssigkeit. Auf einem Podest in der Mitte des Brunnens steht eine 3 m hohe menschenähnliche Statue, gekleidet in zerlumpte Roben. Die Hände und ein Teil des Gesichts der Figur sind sichtbar - und scheinen aus Hunderten von Würmern zu bestehen.

Diese Kammer ist der Hauptort des Gottesdienstes für die Gläubigen von Kyuss. Seine Kleriker aus aller Welt sollen auf ihrer Pilgerreise diese Kammer erreichen und ihre Gebete darbringen, wenn sie das 10. Level erreichen. Der Kult ist nicht so organisiert wie die meisten anderen Glaubensrichtungen; sie halten keine Predigten oder großen Zeremonien ab. Die Anbetung des Wurm-Gottes ist eine persönliche Angelegenheit.

Das "Wasser" im Brunnen ist in Wahrheit grüner Schleim. Wenn Opfer für Kyuss dargebracht werden, verwenden die Kultisten oft diesen Schleimteich, um die Gliedmaßen ihrer Opfer abzutrennen und den Schleim vor der Gefährdung des Rumpfes zu verbrennen. Das hilflose Opfer wird dann zur Wurmschleuse (Bereich 15) gebracht und sanft in die unteren Speisekammern hinabgelassen. Es gibt effektiv acht Flecken grünen Schleims im Brunnen.

Jede der leuchtenden goldenen Nischen in dieser Kammer enthält eine einzelne Tür, die zu einer separaten und dauerhaften Prachtvolle Residenz von Mordenkainen führt, wobei jede Tür auf einen der 19 Avolakia-Kleriker abgestimmt ist, die hier leben.

Kreaturen: Der Kult von Kyuss wird von einem Zirkel aus zwanzig Priestern geleitet. Eine von ihnen ist Lashonna selbst, während die anderen 19 Avolakia-Kleriker sind. Diese 19 Kleriker leben hier, obwohl sich von ihnen eine beträchtliche Anzahl derzeit an anderen Orten aufhält und sich auf das Zeitalter der Würmer vorbereitet. Nur sechs von ihnen befinden sich noch in diesem Bereich. Wenn das Tabernakel in Alarmbereitschaft ist, sind sie bereit, diese Kammer zu verteidigen. Andernfalls bleiben sie in ihren separaten Residenzen und kommen erst heraus, wenn die Überwürmer in Bereich 3 Alarm schlagen.

Avolakia-Kleriker (6) 7 bis 15

Avolakia-Kleriker 10 (Kyuss)

NB Große Aberration (Gestaltwandler)

Monster Manual II 29

Initiative +3; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmungen +11, Wahrnehmung +1

Sprachen Avolakia, Drakonisch, Untercommon

RK 24, BÜ 20, FF erwischt 21
Trefferpunkte 170 (20 TW); Regeneration 4
Immunität gegen Kälte, Krankheiten, Energieentzug, Paralyse
Feuerresistenz 10; SR 21
REF +9, WIL +25

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Biss +18 (2W6+5 plus Gift) und 8 Klauen +16 (1W4+2)

Platzbedarf 3 m; Reichweite 3 m
GAB +14; Griff +16

Angriffsoptionen: Einmal am Tag Gebieterisch zuschlagen (+4 Angriff, +10 Schaden)

Besondere Angriffe: Todesberührung einmal am Tag (10W6 Schaden), Untote abweisen 11 am Tag (+10, 2W6+18), Suggestion

Zauber vorbereitet (ZS 10, BÜ +18):

6. Grad - Massenheilung geringe Wunden (2x), Flammenwelle (SG 26), Lebendig verbrennen (SG 27), Steinmauer (SG 26)

Grad - Luftherrschaft, Kritische Wunden heilen, Todeswache, Bewegungsfreiheit, Senden, Zauberei-Unempfindlichkeit

Grad - Blindheit/Taubheit (SG 25), Ansteckung (SG 25), Schwere Wunden heilen (3x), Magie bannen, Magischer Kreis gegen das Gute

Grad - Mäßige Wunden heilen (2x), Todesruf? (SG 24), Bezaubern (SG 23), Person festhalten (SG 23), Energie widerstehen, Stille (SG 23), Geistwaffe

Grad - Befehl (SG 22), Leichte Wunden heilen (4x), Göttliche Gunst, Leichte Wunden zufügen? (SG 23), Zuflucht (SG 22)

Grad - Geringe Wunden heilen (2x), Anleitung, Flicken, Lesen von Magie, Widerstand

D-Domänenzauber; Domänen: Tod, Zerstörung

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 14, BÜ +16):

Beliebig oft - Kühle BÜ (SG 19), Furcht verursachen (SG 19), Magie erkennen, Untote stören, Sanftes Verharren, Ghouberührung (SG 20), Untote anhalten (SG 20), Magierhand, Magie lesen, Spektralhand

3/Tag - Beseelte Tat, Untote erschaffen, Entkräftung, Beschleunigte vampirische BÜ

Fertigkeiten: Überreden +21, Konzentration +17, Diplomatie +12, Wissen (Religion) +22, Menschenkenntnis +24, Zauberkunde +15

Besitzungen: Armschienen der Rüstung +4, Periapt der Weisheit +4

Alternate Form (ÜF): Die Avolakia kann sich nach Belieben in eine menschlicheroide Kreatur verwandeln, wie es der Zauber "Gestalt verändern" ermöglicht. Sie kann in ihrer angenommenen Form unbegrenzt lange verweilen. Im menschlicheroiden Zustand verliert die Avolakia die Vorteile ihres Schutzschleims und hat keine Feuerresistenz von 10 mehr oder einen +10 Bonus auf Fluchtartisten-Checks.

Verteidigungsaura (ÜF): Eine Avolakia erhält einen Ablenkungsbonus auf ihre Rüstungsklasse in Höhe ihres Charisma-Bonus.

Gift (AF): Schaden durch Verletzung, Zähigkeits-Rettungswurf SG 24, anfänglicher Schaden 1W6 Weisheit, sekundärer Schaden 2W6 Weisheit.

Regeneration (AF): Säure-, Feuer- und Elektrizitätsschaden fügt einer Avolakia tödlichen Schaden zu.

Suggestion (Sp): Im menschlicheroiden Zustand kann eine Avolakia mit ihrer melodischen und hypnotischen Stimme Vorschläge einpflanzen. Indem sie beruhigend zu einer einzelnen Kreatur innerhalb von 15 m spricht, kann die Avolakia einen Effekt erzeugen, der identisch mit dem eines beschleunigten Vorschlag-Zaubers ist (Zauberstufe 10, Willens-Rettungswurf SG 28). Ein Gegner, der Blickkontakt hat, erleidet einen Malus von -2 auf den Rettungswurf. Eine Avolakia kann diese zauberähnliche Fähigkeit 2 Mal pro Tag einsetzen, entsprechend ihrem Charisma-Bonus.

Fertigkeiten: Aufgrund des ständig ausgeschiedenen Schleims erhält eine Avolakia in ihrer wahren Form einen Kompetenzbonus von +10 auf Fluchtartisten-Checks.

Taktik: Die Avolakia-Priester arbeiten zusammen, um Eindringlinge abzuwehren. Wenn sie Zeit haben, bereitet jeder Priester Todeswache, Luftherrschaft und Bewegungsfreiheit vor. Dann nehmen sie die Gestalt attraktiver Menschlicheroiden an und bereiten Aktionen vor, um Vorschlag auf jeden anzuwenden, der die Kammer betritt und schlägt vor, dass sie ihre Waffen niederlegen und den Priestern in ihre Anwesen folgen. Ein Charakter, der einwilligt, mit einem Avolakia-Priester in ein Anwesen zu gehen, ist allein gegenüber der Kreatur und diese versucht ihr Bestes, um ihn mit einem gezielten Biss zu töten.

Im Kampf greifen drei der Priester die Gruppe an, während die anderen drei sich zurückhalten, um ihre Verbündeten mit Heilung und Fernzaubern zu unterstützen. Sie nutzen gerne Wände aus Stein, um die Gruppe zu trennen.

Wurmspitze (SG 15)

Es gibt sechs Wurmspitzen im Tabernakel; jede sieht ziemlich ähnlich aus. Der Raum selbst ist eine gewölbte Höhle mit einem 1,5 m breiten Loch in der Decke, das etwa 20 m hoch führt. Jeder, der unter diesem Loch steht, spürt einen sanften Aufwind. Eine Kreatur, die sich konzentriert, kann einen Schwebeeffekt aktivieren, der sie nach oben oder unten hebt. Sechzig Fuß über dem Boden endet der Schacht neben einem seltsamen Paar sich windender, wurmartiger Röhren. Ein Charakter, der diese Röhren an seinen Augen befestigt, kann dann die äußere Höhle durch die Sinne des damit verbundenen Überwurms beobachten, der um die Spitze gewickelt ist. Ein Nicht-Anbeter von Kyuss, der dies versucht, muss einen Willensrettungswurf (SG 20) machen, um diese Würmer unter geistiger Kontrolle zu halten, ansonsten fressen sie schnell (und schmerzhaft) die Augen des Charakters und

verursachen dauerhafte Blindheit, die einen Regenerationszauber zur Heilung erfordert.

Kreaturen: Die Überwürmer um diese Spitzen lösen ihren Griff nicht, greifen aber alles an, was in Reichweite kommt.

Drei Wurmspitzen (zufällig bestimmen) werden von einem einzigen Avolakia-Priester besetzt, der die umliegenden Höhlen beobachtet.

Überwürmer (6); TP 250; siehe Seite 76.

Avolakia-Priester (3); TP 170; siehe Seite 77.

Gnade des Grüns

Die Wände, Böden und Decke dieses 6 m hohen Saals schimmern und flimmern im grünen Licht.

Alle Oberflächen dieses Flurs sind tatsächlich permanente Illusionen (SG 22), die die Wahrheit verdecken. Die Wände, Decke und der Boden dieses Flurs wimmeln vor Kyuss-Würmern. Jeder, der mit den Würmern in Kontakt kommt, muss einen Willensrettungswurf (SG 20) pro Runde machen, oder er wird wie infiziert, als ob er versucht hätte, durch eine der Wände des Tabernakels zu gehen.

Geburtskammer (SG 3)

Die steinernen Wände dieser gewölbten Kammer wogen von der grabenden Passage tausender zischender grüner Würmer. Über ihnen befindet sich die Decke, eine Kuppel aus grünem Licht, das die Kammer mit einem übelriechenden grünlichen Schimmer erhellt. Nach Westen hin biegt sich die Wand und verfügt über fünf hohe Fenster, die in eine große Höhle blicken. Der Boden in der Nähe dieser Fenster erhebt sich zu einem Rand oder einer Lippe um ein 1,5 m breites Loch im Boden, aus dem zarte grüne Nebelschwaden aufsteigen. Ein Käfig aus sich windendem grünen Metall hängt von einem an der Decke befestigten grünen Stiel herab, seine leeren Gefängniszellen drehen sich träge in der Luft über dem Nebelloch.

Diese finstere Kammer ist der Ort, an dem Kyuss (und später seine Diener) die Auserwählten auf die Verwandlung in eine der gefährlichsten untoten Diener des Wurmgeistes vorbereitet haben - den Kyuss-Ritter. Die Charaktere sind bereits mehreren dieser Bedrohungen begegnet (in "The Spire of Long Shadows", Ausgabe 130), und obwohl sie in diesem Abenteuer auf keine treffen werden, werden sie es in "Dawn of a New Age" (Ausgabe 4135) tun, denn Lashonna hat die Kammer in letzter Zeit mehrmals genutzt, um zusätzliche Diener zu erschaffen. Dragotha, besorgt über Lashonnas Motive, hat den Vampirzauberer Leyashti, der einst in der Nähe lebte und die

Erschaffung der Ritter überwachte, zerstört und den untoten Diener von Lashonna durch seinen eigenen Champion, einen Derro-Kriegszauberer namens Venk, ersetzt.

Jeder Charakter, der hier mit den Wänden in Kontakt kommt, muss einen Willensrettungswurf (SG 20) pro Runde machen oder wird wie infiziert, als ob er versucht hätte, durch eine der Wände des Tabernakels zu gehen.

Der Schacht ist ein steinerner Schacht, der sich durch die Höhle des Wurmdrachen (Bereich 14) erstreckt und 500 Fuß tief zu einem runden Raum mit einem Durchmesser von fünf 3 m führt. Diese Kammer war einst ein Fokus für Kyuss' Gedanken und Emotionen und verwandelte jeden darin in einen einzigartigen Kyuss-Ritter (wenn das Geschöpf dem Wurmgeist gefiel) oder vernichtete ihn völlig. Jetzt, da Kyuss' steinernes Gefängnis nach Alhaster gebracht wurde, verleiht diese Kammer latenten Energien einfach id6 negative Stufen pro Runde an jedes lebende Wesen darin. Ein Wesen, das eine Anzahl von negativen Stufen erhält, die seinen Trefferwürfeln entspricht, wird in einen Zombie verwandelt.

Kreatur: Der Käfig, der über dem Schacht hängt, kann mit einer BÜ geöffnet und geschlossen werden (eine freie Aktion). Sobald er geöffnet ist, erwacht der Käfig zum Leben und versucht, das nächstgelegene lebende Wesen zu fangen, woraufhin er in den darunter liegenden Raum fällt. Der Stiel, der den Käfig mit der Decke verbindet, dehnt sich elastisch aus, so dass der Käfig in nur einer Runde im Raum unten zum Stillstand kommt und sich erstreckt bleibt, bis das Wesen darin in einen Zombie verwandelt wird. Der Käfig und der Stiel bilden ein einziges lebendiges Objekt aus seltsam elastischem Metall.

Lebendiger Käfig, Großes lebendiges Objekt: TP 52; Raum/Reichweite 1,5 m/3 m; ST verbessertes Ergreifen; BZ Härte 20; Monster Manual 14.

Entwicklung: Jedes Geräusch in dieser Kammer alarmiert Venk sofort, wenn sie sich in Bereich 6 befindet, und sie kommt sofort, um nachzusehen. Wenn sie die Helden hier findet, kämpft sie einige Runden gegen sie, bevor sie zu Zyrith nach draußen flieht. Wenn Venk die Helden bereits getroffen hat und sich hierher zurückgezogen hat, tun sie ihr Bestes, um den Job zu beenden, möglicherweise stoßen sie die Charaktere gewaltsam in den Schacht. Venk steht jederzeit in telepathischem Kontakt mit Dragotha, daher kann sie auch dann, wenn die Helden sie besiegen, ihrem Herrn ihre Stärken und Schwächen mitteilen. Wenn sie unter 50 Trefferpunkte fällt, lässt sie Zyrith seinem Schicksal überlassen und flieht in den Süden durch die Geheimtür in Bereich 6 und

den Wurmkanal hinauf, um ihrem Versagen Dragotha zu berichten und möglicherweise an seiner Seite zu kämpfen.

Venks Salon

Dieser warme, dicht mit Teppichen ausgelegte Raum wirkt fast einladend. Große gepolsterte Stühle stehen gegen die Wände in der Nähe von niedrigen Tischen, und ein großes Regal mit überdimensionalen Büchern lehnt an der Südwand neben einer der seltsamen, von Würmern befallenen Türen.

Venk verbringt hier einen Großteil ihrer Zeit und genießt eines ihrer Hunderte von Büchern. Es ist unwahrscheinlich, dass sie hier angetroffen wird, es sei denn, die Helden sind außergewöhnlich leise.

Schatz: Die Bücher auf den Regalen sind eine umfangreiche Sammlung von Texten über Dämonologie, die unteren Ebenen und ihre Auswirkungen auf die Materielle Ebene. Jeder, der diese Bücher zur Hilfe nimmt, während er eine Wissen (Die Ebenen)-Probe zu diesen Themen ablegt, erhält einen Umstandbonus von +4 auf die Probe. Die Sammlung wiegt insgesamt 200 Pfund und ist 5.000 GM wert.

Venks Schlafzimmer

Dieser Raum ist dicht mit Teppichen bedeckt und dunkel. Er verfügt über ein Himmelbett, das mit Seidenlaken und fast einem Dutzend Kissen bedeckt ist.

Ein geheimes Paneel an der Südwand verbirgt eine kleine Nische, in der der vorherige vampirische Bewohner des Raums einen zweiten Sarg und einige Schatz versteckt hat. Venk hat diese Nische noch nicht entdeckt, da es ein SG 35 Suchen-Test ist, um überhaupt die geheime Tür zu bemerken.

Schatz: Die verborgene Nische im Süden enthält einen Sarg in halblingischer Größe, gefüllt mit dichtem, feuchtem Graberde. Nichts lebt darin, da Dragotha kürzlich den Vampirgehilfen Lashonnas zerstört hat, der hier gehalten wurde. Auf einem Regal an der Wand neben dem Sarg liegen vier Schmuckstücke: ein Paar Diamant- und Goldohrringe im Wert von 2.000 GM, ein roter Metallring mit fünf Rubinen im Wert von 4.500 GM, ein Perlen- und Opal-Armband im Wert von 1.500 GM und ein mit Sternsaphiren besetzter, mit Juwelen verzierter Silberring. Der Ring trägt Lashonnas persönliches Siegel, und Charaktere, die Lashonna getroffen haben, erkennen sofort die charakteristische Markierung, obwohl es sie verwirren kann, wie der Ring hierher gekommen ist. Der Ring strahlt starke Konjurationsmagie aus und ist tatsächlich ein "Schlüssel" von

gewisser Art, der es dem Träger und allen, die ihn berühren, ermöglicht, direkt in Lashonnas Heiligtum unterhalb des Alhaster Knochenhofs zu teleportieren. Das Aktivieren des Rings erfordert ein Zauberwort, das durch Forschung oder einen Zauber wie Vision oder Legendenwissen ermittelt werden kann. Lashonna weiß, dass ihr vampirischer Diener zerstört wurde, aber die Tatsache, dass Dragotha diesen Ring noch nicht benutzt hat, um ihr Heiligtum zu überfallen, gibt ihr die Hoffnung, dass er noch nicht gefunden wurde. Dennoch hat sie eine böse Überraschung für die nächste Person arrangiert, die diesen Ring benutzt, um sie zu besuchen.

Die Auswirkungen der Teleportation in Lashonnas Versteck mit diesem Ring werden im nächsten Abenteuer detailliert beschrieben. Es ist needless to say, dass es eine schlechte Entscheidung ist, dorthin zu reisen, bevor Dragotha besiegt ist, um es milde auszudrücken.

Wachraum (SG 20)

Dieser Raum hat eine hohe Decke, die sich fast fünfzig Fuß hoch über dem Kopf wölbt.

Kreaturen: Die beiden Räume jenseits dieses Raums enthalten die Bibliothek des Tabernakels - das gesammelte Wissen eines Kults, der seit mehreren Jahrhunderten besteht. Ein einzelner Avolakia-Priester bewacht diesen Raum jederzeit.

Avolakia-Priester: TP 170; siehe Seite 77.

Studie

Die Wände dieses Raums glänzen und schimmern, fast als wären sie mit einer dünnen Wasserschicht bedeckt. Ein runder Tisch steht in der Mitte des Raums, umgeben von drei Stühlen.

Das Entfernen der Bücher aus Bereich 10 ist verboten, daher recherchieren die Kultisten, die dies tun müssen, in diesem Raum, bevor sie das Buch wieder an den richtigen Platz zurückstellen.

Die glänzenden Wände sind tatsächlich ein permanenter Effekt einer Kraftwand, der alle Oberflächen dieses Raums auskleidet und den Zugang außer durch die Türen verhindert. Dieser Raum ist auch durch einen permanenten Effekt einer dimensional Sperre geschützt. Beide Effekte funktionieren auf Zauberebene 20.

Bibliothekstresor 2

Die Wände dieses sechzig Fuß hohen Raums sind von oben bis unten mit Bücherreihen ausgekleidet. Ein einziges Buch liegt auf einem Podium in der Mitte des Raums, dessen Identität durch ein schwarzes

Seidentuch, das über der Oberseite des Podiums drapiert ist, verborgen wird.

In diesem Raum gibt es keine Leitern; Charaktere, die die Regale durchsuchen möchten, müssen fliegen können, in der Luft gehen oder anderweitig die Schwerkraft überwinden.

Dieser Raum ist wie Bereich 9 durch eine dimensionsverriegelung und Kraftwände geschützt.

Schatz: Diese Sammlung von Büchern umfasst eine große Bandbreite an Themen, von arkanen Geheimnissen über Religion, Geschichte bis hin zur Geografie. Jeder Wissen-Check (außer örtlichem oder Adel und Königtum), der unter Verwendung dieser Bücher durchgeführt wird, erhält einen Umstandbonus von +4 auf den Check. Hier werden keine magischen Bücher aufbewahrt, mit der einzigen Ausnahme des Buches auf dem Podium - einem Buch der verderblichen Dunkelheit.

Entwicklung: Unter anderem enthüllen die Bücher in diesem Raum die gesamte Geschichte und die Wahrheit über Kyuss, wie sie in dieser Kampagne detailliert beschrieben ist. Sie können diese Bücher verwenden, um den SC Antworten auf Fragen zu geben, die in ihren Köpfen brennen, wie es Ihnen beliebt.

Mahuudrils Salon (SG 19)

Der Dekadenz dieses Raums ist nahezu überwältigend. Dicker Teppich bedeckt den Boden, ein Kristalllüster hängt von der Decke, und hochlehnige gepolsterte Stühle und Sofas stehen an den Wänden. Ein niedriger Marmortisch in der Mitte des Raums ist mit einer Auswahl verlockender Getränke und Speisen bedeckt. Sanfte Musik erfüllt die Luft mit einer entspannenden, beruhigenden Melodie, und selbst die Luft selbst fühlt sich warm und tröstlich an.

Die Musik, das Essen und die warmen Brisen in diesem Raum sind das Produkt einer permanenten Illusion, aber alles andere hier ist real.

Charaktere, die das Essen essen oder den Wein trinken, finden es für die ersten paar Bissen köstlich, aber dann entfaltet sich schnell ein plötzlicher fauliger Nachgeschmack und verwandelt sich in vollständige Übelkeit. Ein Willenswurf (SG 19) ermöglicht es einem Charakter, durch die Illusion hindurchzusehen und zu erkennen, dass er fleischige, zuckende Teile von toten Kreaturen (hauptsächlich Tierzombies, die mit kleinen Ketten auf dem Tisch befestigt sind) gegessen hat. In jedem Fall setzt sich jeder, der das Essen isst, der Gefahr des Schmutzfebers aus (Dungeon Master's Guide 292).

Kreaturen: Diese Kammern sind das Versteck eines der mächtigsten Avolakias im Dienste von Kyuss, einer Zauberin namens Mahuudril. Die SC sind Mahuudril bereits einmal begegnet, als sie sich als Kaufmannsfrau auf Prinz Zeechs Party ausgab. Mahuudril, mit Lashonnas Hilfe, war der Architekt des ketzerischen Kults der Ebenholz-Triade und ist kürzlich auf Wunsch des vampirischen silbernen Drachen zum Tabernakel der Würmer zurückgekehrt, um alles zu tun, um Dragothas Gemüt zu beruhigen, während Lashonna sich darauf vorbereitet, ihn zu verraten.	(8/Tag) - Dimensionstür, Eissturm, verbesserte Unsichtbarkeit, Weissagung (8/Tag) - Magie bannen, Verdrängung, Fliegen, Verbesserte magische Waffe (9/Tag) - Katzenhafte Anmut, Gedankenlesen (SG 22), Melfs säurepfeil, Spiegelbild, Energiewiderstand (9/Tag) - Alarm, Person bezaubern (SG 21), Schmierstoff (SG 21), Magischer Geschoss, Schutz vor Gut (6/Tag) - Säurestrahl, Tanzende Lichter, Geistergeräusch (SG 20), Ausbessern, Botschaft, Öffnen/Schließen, Fingerfertigkeit, Widerstand, Ermüdung berühren (SG 20)	menschlicheroider Gestalt befindet, verliert sie die Vorteile ihres schützenden Schleims und hat keine Feuerresistenz 10 mehr oder einen +10-Bonus auf Entfesselungskunst-Checks. Verteidigungsaura (ÜF): Mahuudril erhält einen Ausweichbonus auf ihre Rüstungsklasse, der ihrem Charisma-Bonus entspricht. Gift (AUS): Verletzung, Zähigkeits-SG 29, anfänglicher Schaden 1W6 Weisheit, sekundärer Schaden 2W6 Weisheit. Regeneration (AUS): Mahuudril erleidet durch Säure, Feuer und Elektrizität tödlichen Schaden. Vorschlag (ZS): Wenn sich Mahuudril in menschlicheroider Gestalt befindet, kann sie mit ihrer melodischen und hypnotischen Stimme Vorschläge einpflanzen. Indem sie beruhigend mit einer einzelnen Kreatur innerhalb von 15 m spricht, kann sie eine Wirkung erzeugen, die identisch mit der eines beschleunigten Vorschlagzaubers ist (Zauberstufe 10, Willensrettung SG 23). Ein Gegner, der Blickkontakt hat, erleidet einen Malus von -2 auf den Rettungswurf. Mahuudril kann diese zauberähnliche Fähigkeit eine Anzahl von Malen pro Tag einsetzen, die ihrem Charisma-Bonus entspricht.
Unglücklicherweise durchschaute Dragotha Mahuudrils Täuschung. Anstatt die Avolakia-Zauberin zu töten, drehte er den Spieß um und gewann Mahuudril mit seiner eigenen silbernen Zunge zurück. Mit ihrer Hilfe war er fast in der Lage, den Diebstahl des Kyuss-Monolithen zu verhindern, aber letztendlich gelang es Lashonna, ihn nach Alhaster zu transportieren. Jetzt verbringt Mahuudril ihre Zeit hier und wartet auf Dragothas Befehl, zu Lashonnas Seite zurückzukehren, um ihre alte Herrin zu verraten. Im Moment möchte Dragotha, dass Mahuudril bei der Verteidigung des Tabernakels hilft, falls Lashonnas "Haustiere" (die SCs) das Glück haben, so weit zu gelangen.	Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 14., +16 berühren, +17 berührungsloses Fernziel) Beliebig oft - Kühle BÜ (SG 21), Angst verursachen (SG 21), Magie erkennen, Untote stören, Sanftes Ausruhen, Ghulberührung (SG 21), Untote aufhalten (SG 21), Magierhand, Magie lesen, Spektralhand 3/Tag - Tote beleben, Untote erschaffen, Schwächende verbesserte vampirische BÜ beschleunigt	
bd WW Mahuudril; a CR19 Weibliche Avolakia, SC, Zauberin, Stufe 14 CE Große Aberration (Gestaltwandler) Monsterhandbuch 29 Ini +4; Sinne Dunkelsicht 60 ft.; Zuhören +9, Beobachten +9 Sprachen Avolakia, Gemeinsprache, Drakonisch, Unterkommen RK 31, BÜ 23, FF erwischt 27 TP 248 (24 TW); Regeneration 4 Immun gegen Kälte, Krankheit, Energieentzug, Lähmung Resistenz gegen Feuer 10; SR 21 Ref +16, Will +11, Widerstand +23 Bew 20 ft. Nahkampf +3 Geschwindigkeitsdolch +20/+20/+15/+10 (1W6+6/19-20) und Biss +16 (2W6+1 plus Gift) und 7 Klauen +26 (1W4+3) Platzbedarf 10 ft.; Reichweite 10 ft. Grund-BAB +14; Grp +21 * + Dolch 5 Besondere Angriffe Vorschlag . _ en a	Fähigkeiten: Stärke 16, Geschicklichkeit 18, Konstitution 24, Intelligenz 18, Weisheit 24, Charisma 30 Besondere Qualität: Alternative Gestalt, Verteidigungsaura, Vertrauten beschwören (Ratte namens Shlenkus) Fertigkeiten: Wachsamkeit, Kampfreflexe, Wundersame Gegenstände herstellen, Verstärkte zauberähnliche Fähigkeit (vampirische BÜ), Zauber verlängern, Ringe schmieden, Zauber maximieren, Mehrfachangriff, Verhandlungsgeschick, Schnelle zauberähnliche Fähigkeit (vampirische BÜ), Waffenfinesse Fertigkeiten: Lügen +36, Konzentration +34, Diplomatie +42, Entfesselungskunst +14, Einschüchtern +38, Wissen (Religion) +14, Gespür für Motive +18, Zauberkunde +31 Besitztümer: +1 Geschwindigkeitsdolch, Armschienen der Rüstung +6, Ring des Kraftfelds, Ring des Charisma +6 (als Umhang des Charisma +6), Amulett der Gesundheit +4 Alternative Gestalt (ÜF): Mahuudril kann sich beliebig in eine menschlicheroide Kreatur verwandeln (wie der Zauber Polymorph). Sie kann in ihrer angenommenen Form unbegrenzt lange bleiben. Während sie sich in	Fähigkeiten Aufgrund des Schleims, den sie ständig absondert, erhält Mahuudril in ihrer wahren Form einen Kompetenzbonus von +10 auf Flucht-Künstler-Checks. Taktik: Mahuudril reagiert schnell, wenn der Überwurm-Alarm ausgelöst wird. Sie wirkt Schutz vor Gut, Katzenanmut, Energie widerstehen (gegen alle Energiearten, von denen sie weiß, dass die SC sie nutzen), Fliegen und Große Unsichtbarkeit auf sich selbst. Das dauert mindestens 5 Runden, bevor sie damit beginnt, das Heiligtum zu patrouillieren und nach den SC zu suchen. Sobald sie sie gefunden hat, wartet sie, bis sie in einen Kampf verwickelt sind oder von einer Falle abgelenkt werden, bevor sie mit Finger des Todes angreift und Wand aus Kraft und Abstoßung verwendet, um die SC weiter zu zerstreuen. Wenn sie auf einen einzelnen SC trifft, nutzt sie ihre Beeinflussungsfähigkeit, um den SC ins Gefängnis (Bereich 12) zu locken, wo sie das Opfer zu Tode foltert, bevor sie sich auf die Suche nach einem anderen SC macht, den sie fangen kann. Wenn sie unter 0 Trefferpunkte fällt, nutzt sie Dimensionstür, um zum Wurmventil zu entkommen und sich Dragotha anzuschließen.
Zauber vorbereitet (ZS 14., +17 berührungsloses Fernziel) 7. (4/Tag) - Todesfinger (SG 27)	(7/Tag) - Geas/Quest (SG 26), Abstoßung (SG 26) (8/Tag) - Kältekegel (SG 25), Monster beschwören V, Kraftfeld	Gefängnis Die Wände dieser feuchten Kammer sind mit nicht weniger als sechs hängenden Fesseln versehen, die Manschetten sind blutbefleckt.

Eine einzelne Schüssel für Essen, Wasser und Abfall steht in der Mitte des Raumes.

Diese Gefängniszelle ist leer, es sei denn, einer der SC wurde von Mahuudril gefangen genommen. Die Zelle selbst ist durch Wände aus Kraftfeld und Dimensionssperre geschützt (siehe Bereich 9).

Hautkammer

Die Wände dieses Raumes scheinen mit schlecht konservierter Haut überzogen zu sein. Der ganze Ort stinkt nach Verfall, und etwas unter der Schicht aus Haut auf dem Boden wirkt beunruhigend weich und lebendig.

Mahuudril ruht in dieser verstörenden Kammer. Das Gewirr unter dem Boden besteht tatsächlich aus einer dicken Schicht Kyuss-Würmer; Mahuudril empfindet ihr Wimmern als besonders beruhigend und entspannend. Die Würmer graben sich nicht durch das nekromantisch konservierte Fleisch, aber wenn die Haut geschnitten wird, strömen sie heraus, um den Angreifer zu infizieren, als hätte er einen Wurmübergang angegriffen.

Wurmdrachen-Lair (SG 20)

Die Decke dieser riesigen Höhle erhebt sich bis zu einem Punkt von fast siebzig Fuß über dem Sims, der es vom südlichen Eingang aus überblickt. Dieser Sims windet sich entlang der nördlichen Wand nach oben, um eine Ecke nach Osten. Der Höhlenboden fällt in drei Stufen ab, jeweils 3 m tiefer als die vorherige. Im Osten erhebt sich eine Steinsäule vom Boden bis in die Unterseite eines kreisförmigen Raums, der sich wie ein Balkon in die Höhle aus einer Kammer im Osten hineinragt. Um die Basis der Säule herum liegt ein fantastischer Schwung aus Münzen und anderen Gegenständen. Die Höhle selbst ist von einem schimmernden grünen Lichtschein erfüllt, der aus einem riesigen kreisförmigen Abgrund im Süden kommt.

Kreaturen: Eine der größten Schöpfungen von Dragotha, ein Wurmdrache, haust in dieser Kammer. Das Ungeheuer vereint die schlimmsten Aspekte eines Drachen und eines Überwurms und ist Dragotha völlig treu ergeben. Dieser Wurmdrache dient als Wächter des Wurmventils (Bereich 15), aber er verfolgt Feinde überall in der Tabernakel, wo er hineinpasst.

Wurmdrache: TP 377; siehe Anhang.

Schatz: Dieser Wurmdrache hat über die Jahrhunderte eine große Menge an Schatz gesammelt, hauptsächlich von Abenteurern, die sich dumm genug erwiesen haben, in die Tabernakel einzudringen, aber auch von Raubzügen gegen die äußere Welt - der

Wurmdrache begleitet Dragotha manchmal bei diesen Angriffen. Der Schatz besteht aus 28.000 GM, 4.000 PP, einem Trank der schweren Wunden heilt, einem Trank der Katzenanmut, einem Trank der Person verringern, einem Metamagierstab der Vergrößerung, einem Zauberstab der Verzauberung (42 Ladungen), einem Zauberstab der Person bezaubern (3 Ladungen), einer bronzenen Greifenfigur von wunderbarer Macht und einem Sternenmantel.

Unteres Wurmventil

Ein 6 m breiter Schacht erstreckt sich durch die Decke nach oben und in die Tiefen der Erde. Dutzende, wenn nicht Hunderte von Nischen säumen die Wände dieses Schachts. Einige von ihnen sind leer, aber genauso viele enthalten die ausgetrockneten Überreste einer seltsamen, tentakelartigen wurmartigen Kreatur. Der Schacht selbst verschwindet im Dunkeln nach oben und unten, und ein dicker Regen grüner Flüssigkeit ergießt sich entlang der Mitte des Schachts, füllt die Luft mit einem öligen Dunst und benetzt die Wände mit Feuchtigkeit.

Der grünliche Regen, der diesen Schacht hinabströmt, ist eine Manifestation des göttlichen Blutes von Kyuss. Die grüne Flüssigkeit sammelte sich normalerweise im Wimmelnden Heiligtum darüber, aber als Lashonna das Monolithengefängnis von Kyuss freiriss, begann die resultierende "Wunde" zu bluten. Das grüne Wasser bildete einen Fluss, der sich entlang des Zugangs zum Heiligtum erstreckt und diesen Schacht hinabregnet in die Tiefen darunter. Die Flüssigkeit ist eiskalt und verursacht bei jeder Kreatur im Schacht 1W6 Punkte Kälteschaden pro Runde. Schlimmer noch, der Regen ist mit der Verderbnis von Kyuss infiziert. Jedes lebende Wesen, das diesem Regen des Wurm-Gottesblutes ausgesetzt ist, muss einen Reflexwurf gegen SG 25 machen, um pro Runde 2W4 Punkte Konstitutionsverlust zu vermeiden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet das Opfer nur 1 Punkt Konstitutionsverlust. Kreaturen, die gegen Krankheiten immun sind, sind gegen die Auswirkungen dieses grünen Regens immun.

Die Avolakia-Körper in den Nischen sind bereits lange tot und harmlos, trotz ihres abscheulichen Aussehens.

Jedes Lebewesen oder Objekt, das diesen Schacht betritt, beginnt mit einer Geschwindigkeit von 20 m pro Runde nach unten zu schweben. Durch Konzentration kann ein Lebewesen den Fall stoppen oder sogar umkehren und mit einer Geschwindigkeit von bis zu 20 m aufsteigen.

Das Wurmventil führt fast 300 Fuß nach oben und verläuft entlang der Innenseite des zentralen Pfeilers der äußeren Tabernakel und hoch in den darüberliegenden Stein, der zu Bereich 16 führt. Unten fällt der Schacht fast 2.000 Fuß in eine riesige Höhle, die mit Millionen von Kyuss-Würmern gefüllt ist, die in Größe von Fäden bis hin zu riesigen Überwürmern mit 60 TW reichen. Diese Kreaturen leben und sterben in dieser Höhle und ernähren sich voneinander. Sie freuen sich sicherlich über eine Änderung der Nahrung, wenn jemand dumm genug ist, diese verheerende Region zu erkunden.

Oberes Wurmventil

Dieser Bereich ist mit Bereich 15 verbunden.

Der Wurmweg (SG 21)

Ein kreisförmiger Schlauch windet sich durch den Fels, seine Wände glasig und glatt, als wären sie von großer Hitze oder säureartiger Kraft verbrannt worden. Schwärme von wimmelnden grünen Würmern klammern sich an die Wände und die Decke in schrecklicher Missachtung der Schwerkraft, obwohl hin und wieder Klumpen der grünen Plage wie Schneebälle von den Zweigen eines Baumes herunterfallen. Ein Fluss aus dickflüssiger grüner Flüssigkeit stürzt durch den Schlauch nach Westen, und die fast gefrierende Luft ist dick von Verderbnis erfüllt.

Die Wände dieses Schlauchs sind von Kyuss-Würmern verseucht; jeder, der sie berührt, muss jeden Zug einen Rettungswurf gegen SG 20 ablegen oder infiziert werden, als hätte er versucht, durch eine der Tabernakelwände zu gehen. Es ist recht einfach, den herabfallenden Würmern auszuweichen, solange eine Kreatur ein Auge auf sie hat. Der Kontakt mit dem Fluss aus Grün hat die gleichen Auswirkungen wie der Kontakt mit dem Regen in Bereich 15.

Kreaturen: Drei riesige untote Kreaturen bewachen diesen röhrenförmigen Tunnel. Diese drei Nachtwühler verbringen die meiste Zeit regungslos, aber sobald sie Eindringlinge bemerken, bewegen sie sich schnell, um anzugreifen.

Nachtwühler (3): TP 212 jeweils; Monster Manual 195.

Taktiken: Ein Nachtwühler, der sich in Angriffshaltung aufrollt, kann effektiv den Durchgang blockieren, aber er blockiert nicht die Fernunterstützung von den anderen beiden. Während der vordere Nachtwühler im Nahkampf gegen die SC kämpft, nutzen die anderen Fernzauber, um die Schlacht zu unterstützen.

Lashonnas Salon

Diese Höhle zeigt Anzeichen dafür, dass sie einst exquisit dekoriert war, aber jetzt bleiben nur noch ein paar Möbelfragmente in den Ecken des Raumes übrig.

Als sie hier lebte, verwaltete Lashonna diese Kammer und die beiden nahegelegenen Kammern als ihre persönlichen Quartiere. Seitdem sie die Entscheidung getroffen hat, Dragotha zu verraten, hat sie diese Räume gemieden, außer für mehrere heimliche Ausflüge, um ihre Wertsachen in ihre Villa in Alhaster zu bringen. Jetzt gibt es nur noch wenig, was darauf hindeutet, dass der vampirische Drache hier einmal gewohnt hat.

Lashonnas Schlafgemach

Diese Höhle ist noch leerer als Bereich 18, aber bei einer Suche mit SG 30 findet man ein paar angelaufene silberne Schuppen in den Ecken des Raumes. Kluge SC können diese Schuppen verwenden, um Scrying-Versuche gegen Lashonna zu unterstützen. Einzelheiten darüber, was sie derzeit vorhat, werden im nächsten Abenteuer "Dawn of a New Age" gegeben.

Lashonnas Schrein

Diese Höhle scheint einst einen persönlichen Schrein für Kyuss beherbergt zu haben, aber jetzt bleibt nur noch die abstoßende Statue des Wurmgo-ottes, ein jämmerliches Durcheinander, das anscheinend aus Tausenden von toten und konservierten Würmern zusammengenäht wurde, um eine grob menschenähnliche Gestalt zu bilden.

Erfahrene Abenteurer mögen erwarten, dass diese schreckliche Statue zum Leben erweckt und angreift, aber es handelt sich tatsächlich nur um eine unheilvolle Statue, das einzige Überbleibsel von Lashonnas persönlichem Schrein für den Wurmgo-ott.

Reinigungsraum

Diese kleine Kammer enthält nur einen Gegenstand - eine 1 m hohe Quelle aus reinem Wasser.

Der geheime Eingang zu dieser Höhle befindet sich in der Nähe der Decke des Schacht-Tunnel, etwa 5 m über dem Boden.

Besucher des Writhing Sanctum wurden erwartet, diesen Weg zu nehmen, um sich Kyuss oder Dragotha zu nähern und dabei anzuhalten, um ihr Gesicht in die Quelle zu tauchen. Die Quelle ist magisch; jeder, der das Wasser mit der Haut berührt, muss einen SG 30 Willensrettungswurf machen, um nicht verflucht zu werden. Dieser Fluch äußert sich als ein Malus von -10 auf Willensrettungswürfe - das "Ritual der Reinigung" war in der Tat nicht mehr als ein Betrug, der darauf abzielte, den Geist derer zu schwächen, die Dragotha besuchten,

damit er sie leichter beherrschen konnte. Die Magie dieser Quelle ist mit dieser Kammer verbunden; wenn sie entfernt wird, wird sie nichtmagisch.

Das Writhing Sanctum

Der röhrenartige Tunnel mündet in eine weitläufige Höhle, die vom schwankenden grünen Schein eines riesigen Ziggurats aus von Würmern befallenem Stein erhellt wird. Es scheint, dass sich einst eine kleine Struktur auf dem Ziggurat befand, aber jetzt bleibt nichts anderes übrig als ein großes und zerklüftetes Loch. Die grüne Flüssigkeit, die den Gang hinunter in den Westen floss, sprudelt aus dieser Wunde und stürzt die vorderen Treppen des Ziggurats hinunter in einer Kette von miniaturhaften Wasserfällen.

Zwei Vorsprünge überblicken diese Höhle. Der nördliche ist nur fünf 3 m hoch, während der südliche fast 10 m über dem Boden liegt und sich in der Südwestecke dieses Vorsprungs ein erstaunlicher Schatzhaufen befindet. Die Decke steigt auf eine schwindelerregende gewölbte Höhe von fast hundert Fuß an.

Diese Kammer war bis vor kurzem die Wiege des Wurmgoottes. Mit Ausnahme seiner kurzen Flucht vor 1.500 Jahren hat Kyuss fast zwei Jahrtausende hier in dem Monolithen verbracht, den er einst benutzte, um den religiösen Fanatismus seines Volkes einzufangen und zu nutzen, um seine göttliche Apotheose anzustreben. Selbst in diesem Monolithen gefangen, blieb die Aura des Wurmgoottes stark; seine Präsenz ist im grünen Schleimsee jenseits des Tabernakels, in seinen wimmelnden Wänden und in den gesichtslosen Gesichtern seiner Wurmminions zu spüren. Doch nirgendwo ist seine Präsenz stärker als hier. Wären die Charaktere nur wenige Wochen zuvor auf diese Kammer gestoßen, hätte allein die Anwesenheit des Monolithen ihre Vernichtung bedeutet. Jetzt, in seiner Abwesenheit, müssen sie sich nur mit dem Band göttlichen Blutes auseinandersetzen, das vom Ziggurat tropft, der erstickenden, gefrorenen Taint der Nekromantie in der Luft und dem einsamen Wächter der Kammer.

Obwohl die tatsächliche Temperatur in diesem Raum nicht ganz gefrierend ist, ist die Kälte in der Luft viel gefährlicher für die Seelen lebender Kreaturen. Jede Runde, in der sich eine Kreatur in dieser Kammer aufhält, erleidet sie 2W6+6 Punkte Schaden durch die negative Energie, die den Ort durchdringt. Untote Kreaturen heilen stattdessen 2W6+6 Punkte Schaden pro Runde. Charaktere, die mit einem Fragment von Balakardes Seele verbunden sind, sind vor diesem Schaden geschützt, ebenso wie Charaktere, bei denen Todesschutz aktiv ist.

Der Kontakt mit dem befallenen Stein des Ziggurats selbst ist gefährlich. Ein Charakter, der ihn berührt, muss einen SG 30 Stärke-Rettungswurf machen, um nicht wie bei dem Versuch, durch eine der Tabernakelwände zu gehen, befallen zu werden.

Kreaturen: Dragotha hatte im Laufe der Jahrhunderte zahlreiche Verstecke, doch derzeit ist diese Kammer sein einziger Zufluchtsort. Der untote Drache ist empfänglich für die Prophezeiungen, die das Zeitalter der Würmer vorhersagen, und als sich diese Prophezeiungen zu erfüllen begannen, wusste er, dass die Zeit nahe war. Er verlegte seinen Schatz in diese Kammer und begann damit, den Kult auf das neue Zeitalter vorzubereiten. Dabei verdrängte er die vorherige Hüterin, den vampirischen Silberdrachen Lashonna. Die Samen ihres Verrats waren längst in ihrem kalten Herzen gesät, aber diese Tat bewirkte schließlich, dass sie aufblühten.

In jedem Fall wartet Dragotha auf die Ankunft der Gruppe, thront auf der Ziggurat und ist bereit, ihnen eine letzte Chance auf Leben zu geben. Als die Abenteurer eintreffen, begrüßt der Dracolich sie mit einem brüllenden Gruß. Er ist nicht viel zum Reden, er verspottet ihren Eintritt, indem er sie als Schoßhunde des Bösen bezeichnet, das sie aufhalten wollen. Er weiß, dass sie auf Lashonnas Empfehlung hierhergekommen sind, und er hofft, dass sie durch die Enthüllung ihrer wahren Natur und Position im Kult erkennen werden, dass sie manipuliert wurden und den Silberdrachen zur Rache suchen werden. Eine einfache Taktik, aber eine, die durchaus funktionieren könnte. Wenn die Abenteurer Dragotha am Leben lassen, werden sie feststellen, dass ihre Aufgabe in "Dawn of a New Age" möglicherweise unmöglich ist.

Abgesehen davon, dass die Abenteurer sofort das Tabernakel verlassen, gibt es wenig, was sie tun können, um den Dracolich davon abzuhalten, sie anzugreifen. Das Einzige, was ihn innehalten lassen würde, ist der Anblick seines Phylacteriums. Wenn die Abenteurer es nicht zerstört haben, können sie das Phylacterium als Faustpfand gegenüber dem Dracolich verwenden. Dragotha verspricht alles Mögliche, um seine Klauen an sein Phylacterium zu bekommen, hat jedoch sicherlich nicht vor, sein Versprechen zu halten. Das Beste, worauf die Abenteurer hoffen können, ist seine Unterstützung in "Dawn of a New Age", die durch einen Diplomatie-Wurf mit einem Schwierigkeitsgrad von 50 erreicht werden kann, vorausgesetzt, der Abenteurer verspricht, Dragothas Phylacterium unverzüglich nach Lashonnas Tod zurückzugeben. Der Dracolich kann und wird nicht zustimmen, den Abenteurern gegen Kyuss selbst zu helfen, aber er kann überredet werden, Lashonna für sie zu töten.

Natürlich plant er tatsächlich, die Abenteurer zu vernichten, sobald sie ihm sein Phylacterium übergeben haben, aber wenn die Abenteurer den richtigen Zeitpunkt wählen, könnte ein Angriff gegen Dragotha, nachdem seine Ressourcen durch den Kampf mit Lashonna aufgebraucht sind, ihnen gerade den Vorteil geben, den sie zum Überleben brauchen.	Nahkampf* Biss +35 (6w6+52 plus 1w6 Kälte plus Lähmung) und 2 Klauen +33 (2w8+42 plus 1w6 Kälte plus Lähmung) und 2 Flügel +33 (2w6+42 plus 1w6 Kälte plus Lähmung) und Schwanzschlag +33 (2w8+62 plus 1w6 Kälte plus Lähmung)	Schweben, Verbesserter Initiative, Verbesserte Natürliche Attacke (Biss), Maximierter Zauber, Mehrfachangriff, Persistenter Zauber, Kraftvoller Angriff, Schneller Atem, Atem wiederherstellen, Zauberkfokus (Nekromantie)
Wenn die Abenteurer Dragotha sein Phylacterium zurückgeben, teleportiert er sich sofort an einen sicheren, versteckten Ort, um es zu sichern, und lässt dabei seine anderen Schatz vorerst zurück. Sobald sein Phylacterium in Sicherheit ist, kehrt er zu diesem Ort zurück, um den Prozess der Verfolgung der Abenteurer, der Vernichtung von Lashonna und der Herbeiführung von Kyuss' Zeitalter der Würmer zu beginnen.	Basisreichweite 20 ft.; Erreichbarkeit 15 ft. (20 ft. mit Biss) Grund-BAB +37; Grp +68 Angriffsoptionen Arkane Offensive, Angriff im Vorbeiflug, Kraftvoller Angriff	Fertigkeiten Schatzn +48, Überreden +56, Konzentration +40, Diplomatie +60, Einschüchtern +58, Wissen (Arkane) +48, Wissen (Geographie) +48, Wissen (Geschichte) +48, Wissen (Religion) +48, Wahrnehmungen +47, Suchen +48, Menschenkenntnis +48, Beobachten +48, Magische Geräte benutzen +56
Dragotha kann auch von Verbündeten wie Venk oder Mahuudril begleitet werden. In diesem Fall warten diese Verbündeten auf dem nördlichen Vorsprung, um Unterstützung im bevorstehenden Kampf zu leisten.	Besondere Angriffe Atemwaffen, lähmender Blick, Schwanzfeger (2w6x36, Reflex SG 44, Hälfte) Bekannte Zauber (ZS 17., BÜ +52, Fernkampf +35) (3/Tag) - Mächtige Untote erschaffen, Schreckliche Welke (SG 36) (7/Tag) - Zerstörung (SG 35), Kraftkäftig, Mächtiges Teleportieren (9/Tag) - Geas/Auftrag (SG 32), Großes Magie bannen, Verletzen (SG 34) (9/Tag) - Person beherrschen (SG 31), Telekinese (SG 32), Kraftwand, Wellen der Erschöpfung (10/Tag) - Monster bezaubern (SG 30), Dimensionstor, Eissturm, Botschaft (10/Tag) - Tote beleben, Hast, Schwer verwunden (SG 31), Erschöpfungsstrahl (SG 31) (10/Tag) - Blindheit/Taubheit (SG 30), Todesglocke (SG 30), Gedanken lesen (SG 28), Spiegelbilder, Energie widerstehen (10/Tag) - Göttliche Gunst, Leichte Verletzungen zufügen (SG 29), Magischer Pfeil, Unsichtbarer Diener, Schild des Glaubens 0 (6/Tag) - Arkane Zeichen, Magie erkennen, Wegweiser, Magierhand, Ausbessern, Nachricht, Öffnen/Schließen, Prestidigitation, Magie lesen Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 17) 11/Tag - Gegenstand orten 3/Tag - Beeinflussung (SG 29) 1/Tag - Den Pfad finden 1/3 Tage - Untote beherrschen 25-Punkte Kraftvoller Angriff Eigenschaften ST 49, GE 15*, KO —, IN 26,	Besitztümer Ring der Charisma +6 (als Umhang der Charisma +6), Ring des Zauberdrehens, Amulett der mächtigen Fäuste +5, Armschienen der Rüstung +8, zwei Dosen Rubinstaub (wert je 1.500 GM) für Kraftkäftig-Zauber *Dragotha hat einen inhärenten Bonus von +5 auf seine Stärke-, Geschicklichkeits- und Charismawerte Atemwaffen (Üb) Dragotha hat zwei Atemwaffen. Die erste ist ein 20 m langer Strahl, der 22w10 Feuerschaden verursacht (SG Reflex 44, Hälfte). Die zweite ist der Todeswind, ein 20 m langer Kegel aus Wind und negativer Energie, der als Wirbelsturmwind fungiert. Alle Kreaturen im Bereich müssen einen SG-Stärke von 30 machen. Große oder kleinere Kreaturen werden fortgeblasen, während riesige Kreaturen zu Boden gestoßen werden (größere Kreaturen werden vom kurzen Windstoß nicht beeinflusst). Fliegende Kreaturen werden als eine Größenkategorie kleiner als ihre tatsächliche Größe behandelt. Kreaturen am Boden, die fortgeblasen werden, werden zu Boden gestoßen und rollen 1w4x3 m zurück und erleiden 1w4 Punkte nichttödlichen Schaden pro 3 m. Fliegende Kreaturen, die fortgeblasen werden, werden 2w6x3 m zurückgeblasen und erleiden 2w6 Punkte nichttödlichen Schaden. Schlimmer noch, alle Kreaturen im Bereich von Dragothas Todeswind (unabhängig davon, wie der Wind selbst sie beeinflusst hat), erleiden 22w10 Punkte negativen Energieschadens; dieser Schaden heilt Untote im Bereich. Eine Kreatur, die durch diesen Schaden getötet wird, hat ihren materiellen Körper durch den Wind zerfetzt und wird effektiv disintegriert, während an ihrer Stelle ein Wraith (oder ein
DRAGOTHA KV 27		
Männlicher Wurm-Rotdrachen-Dracolich		
NB Gigantischer Untoter (Feuer)		
Monsterhandbuch 75, Draconomicon 148		
Init +6; Sinne Blindsinn 60 ft., Dämmerungssicht 120 ft., Gedanken lesen (SG 28), Dämmerungs sehen; Wahrnehmungen +48, Beobachten +48		
Aura Schreckliche Präsenz (330 ft., Willens SG 44)		
Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Drakonisch, Zwergisch, Elfish, Halblingisch, Riesisch, Gnomisch, Goblinisch, Ignanisch, Infernalisch, Orkisch, Untercommon		
RK 58, BÜ 12, FF 56; 1w4+5 (max. 8) Spiegelbilder		
Trefferpunkte 832 (37 TW); RK 20/Magie und 5/ Schlag		
Immun Kälte, Elektrizität, Feuer, Lähmung,		
Gestaltwandel, Schlaf; Untote Eigenschaften	WE 24, CH 43*	
Resistenz Säure 30, Schall 30; SR 33	BZ dauerhafte Zauber, persistente Zauber	
REF +18, WIL +20, ZÄH +26	Talente Klammernder Atem, Angriff im Vorbeiflug,	
Bewegungsrate 40 ft., Fliegen 200 ft. (ungeschickt)	Verbesserter Zauberkfokus (Nekromantie),	

Schreckenswraith, wenn die getötete Kreatur 16 oder mehr Trefferwürfel hatte), der Dragotha treu ergeben ist, erscheint. Dragotha kann seine Feueratemwaffe nach Belieben einsetzen, aber seine Todeswindwaffe nur einmal pro Tag. In jedem Fall muss er 1w4 Runden zwischen dem Einsatz seiner Atemwaffen warten. Der SG-Wert basierend auf Charisma.
TK 457

Dragothas Talente
Dragotha besitzt drei Talente aus dem Draconomicon. (Bitte beachte, dass obwohl diese Talente einen Mindestwert für die Konstitution erfordern, um sich dafür zu qualifizieren, hat Dragotha die Talente erworben, als er noch ein lebendiger Drache war, und kann sie als Dracolith weiterhin nutzen, wobei er seinen Charismawert anstelle seines Konstitutionswerts verwendet.) Die spieltechnischen Auswirkungen dieser Talente sind wie folgt zusammengefasst:

Klebender Atem: Wenn Dragotha dieses Talent einsetzt, bleibt sein Atemwaffenangriff 1 Runde lang am Opfer haften. In der Runde nach dem Einsatz des Atems erleiden die Opfer, die Schaden durch den ursprünglichen Atemwaffenangriff erlitten haben, Schaden in Höhe der Hälfte des ursprünglichen Schadens. Ein Opfer kann eine Vollrunde-Aktion verwenden, um den klebenden Atem zu entfernen, indem es einen Reflex-Rettungswurf SG 44 macht. Sich auf dem Boden zu wälzen gewährt einen Bonus von +2 auf den Rettungswurf, lässt den Charakter aber in Rückenlage. Wenn Dragotha dieses Talent einsetzt, muss er zusätzlich 2 Runden warten, bevor er seinen Atemwaffenangriff erneut einsetzen kann.

Schneller Atem: Wenn Dragotha dieses Talent einsetzt, kann er seinen Atemwaffenangriff als Freie Aktion nutzen, muss jedoch zusätzlich 4 Runden warten, bevor er seinen Atemwaffenangriff erneut einsetzen kann.

Atem wiederherstellen: Das Intervall zwischen den Einsätzen des Atemwaffenangriffs eines Drachen wird um 1 reduziert, auf ein Minimum von 1 Runde.
#####

Paralyzing Gaze (Übernatürlich): Der Blick von Dragotha kann Opfer innerhalb von 12 m paralisieren, wenn sie einen SG 44-Stärke-Rettungswurf nicht bestehen. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist, ist das Opfer für immer gegen seinen Blick immun. Bei einem Misserfolg ist das Opfer für 2W6 Runden gelähmt. Der SG für den

Rettungswurf basiert auf seinem Charismawert.

Paralyse (Übernatürlich): Jede Kreatur, die von einem der physischen Angriffe von Dragotha getroffen wird, muss einen SG 44-Stärke-Rettungswurf machen oder für 2W6 Runden gelähmt sein. Der SG für den Rettungswurf basiert auf seinem Charismawert.

Permanente Zauber: Dragotha hat Arkane Sicht und Unsichtbarkeit sehen als permanente Zauberwirkungen. Außerdem teilt er eine permanente Telepathische Bindung von Rary mit Venk.

Andauernde Zauber: Dragotha wirkt Göttliche Gunst, Schild des Glaubens, Gedanken lesen, Spiegelbild, Energiewiderstand (Säure) und Energiewiderstand (Schall) jeden Tag als andauernde Zauber. Dadurch wird die Gesamtzahl der 7. Stufe Zauber, die er pro Tag wirken kann, um 2 reduziert und seine 8. Stufe Zauber um 4, und die Effekte dieser Zauber sind konstant (und wurden, soweit angebracht, in seinen Statistiken oben berücksichtigt).

Unheilige Zähigkeit (AF): Dragotha erhält einen Bonus von 2 Trefferpunkten pro Trefferwürfel, der seinem Charismamodifikator \times seinen Trefferwürfeln entspricht.

Taktik: Dragotha ist der zweitmächtigste Gegner, dem die Spielercharaktere in dieser Kampagne gegenüberstehen werden - nur Kyuss selbst ist gefährlicher. Kluge Spielercharaktere holen sich Hilfe, sie könnten in der Lage gewesen sein, die Unterstützung von Zulshyn früher im Abenteuer zu gewinnen. Sie könnten mächtige Außenweltler mit Hilfe von "Größerer Planare Gehilfe" oder "Torzauber" herbeirufen. Doch ihre größten Trümpfe in diesem Kampf sind die drei Fragmente von Balakardes Seele. Ohne sie könnte das Age of Worms-Abenteuropfad für die Spielercharaktere in diesem Raum enden.

Die meisten von Dragothas defensiven Zaubern wurden bereits als andauernde Zauber gewirkt. Seine Arroganz ist groß genug, dass er sich nicht die Mühe macht, seine kurzzeitigen Abwehrzauber zu wirken, bis sie benötigt werden.

Obwohl er mächtig ist, ist Dragotha im Kampf eine ziemlich geradlinige Kreatur. Er verwendet entweder Zauber oder Atemwaffen gegen Gegner in der Ferne oder führt volle Nahkampfangriffe gegen diejenigen aus, die es wagen, in seine Reichweite zu gelangen. Die Begrenzungen dieser Kammer (und die Begrenzungen seines Egos) schränken seine taktische Bewegung ein, obwohl er durch das Verweilen auf dem Ziggurat Fußgänger dazu

zwingt, den Kontakt mit den wurmverseuchten Steinen zu riskieren.

Dragothas erster Schritt im Kampf besteht darin, so viele Spielercharaktere wie möglich mit seinem Todwinde-Atemwaffenangriff zu treffen, wobei er Clinging Breath einsetzt. In den folgenden Runden bleibt er auf dem Ziggurat sitzen und setzt Horrid Wilting, Destruction und Forcecage gegen seine Feinde ein. Wenn er unter 600 Trefferpunkte fällt, wirkt er Schaden auf sich selbst, um 150 Punkte Schaden zu heilen (obwohl er seinen letzten Schaden für den Notfall aufspart). Er versucht, fernkampfbasierte Angreifer und Zauberer mit Wänden aus Kraft einzusperren. Erst wenn der Dracolith unter 100 Trefferpunkte fällt, lässt sein Mut nach. In diesem Fall versucht er, sich mit einer Dimensionstür in Sicherheit zu bringen, um sich auszuruhen, zu erholen und dann zu einem späteren Zeitpunkt zurückzukehren, um die Spielercharaktere anzugreifen.

Schatz: Dragothas Schatz ist beeindruckend, wie es sich für einen Drachen gehört, der seit über 2500 Jahren existiert. Dies ist der größte Schatz, den die Spielercharaktere im Age of Worms-Kampagnenpfad finden werden. Die schiere Größe sollte seine Entdeckung zu einem der Höhepunkte der Kampagne machen. Die Größe des Schatzes übersteigt auch die empfohlene Menge an Schatz für ein Abenteuer der 19. oder 20. Stufe - das ist beabsichtigt. Die Spielercharaktere werden nicht wirklich genug Zeit haben, um den Schatz aus dem nächsten Abenteuer zu nutzen oder zu genießen, bevor die Kampagne vorbei ist. In vielerlei Hinsicht stellt der Schatz von Dragotha also die endgültige Belohnung für eine gut erledigte Arbeit dar. Die magischen Gegenstände sollten den Spielercharakteren auch einen wertvollen Vorteil gegen das bieten, was noch in naher Zukunft auf sie wartet.

Wenn Sie die Kampagne über "Dawn of a New Age" hinaus fortsetzen möchten, sollten Sie erwägen, die Menge an Schatz hier zu reduzieren, um mehr im Einklang mit dem zu liegen, was normalerweise erwartet wird.

Oder vielleicht auch nicht.

Auf jeden Fall besteht der Schatz von Dragotha aus folgendem, aufgeteilt in Truhen, Urnen, Truhen, Kisten und losen Haufen von Münzen.

2.500.000 Kupfermünzen
360.000 Silbermünzen
48.000 Goldmünzen
2.500 Platinmünzen

Dutzende von Edelsteinen, gesammelt in Kelchen, Seidenbeuteln, Truhen, Samtstücken und anderen Behältern im Gesamtwert von 48.000 Goldmünzen. Dies beinhaltet einen einzelnen Sternsaphir von

der Größe einer Faust im Wert von 12.000 Goldmünzen.

Verschiedene Schmuckstücke (Ringe, Ohringe, Halsketten, Armbänder, Armreifen, Fußkettchen und mit Juwelen besetzte Kleidung) im Gesamtwert von 62.000 Goldmünzen.

50 Meisterwerks-Waffen verschiedener Arten im Wert von 15.500 Goldmünzen.

20 Meisterwerks-Rüstungen verschiedener Arten im Wert von 8.500 Goldmünzen.

Ein großer Trinkhorn mit Runen und Schnitzereien von toten Drachen verziert. Obwohl dieser Gegenstand wertlos aussieht, erkennt eine Wissens (Geschichte)-Wurf mit einem SG von 30 korrekt, dass es sich um das Trinkhorn von König Becksor des Roten Gletschers handelt, das als einer der Söhne des barbarischen Gottes Vatun gilt. Das Trinkhorn hat zwar keine magischen Eigenschaften, ist aber einem Museum oder Sammler, der von seinem Wert weiß, 4.000 Goldmünzen wert und für die Frostbarbarenstämme des Nordens unbezahlbar.

Eine dunkelholzene Violine mit silbernen Saiten und Einlagen aus Platin und Perlen, die das persönliche Symbol des berühmten Barden Tyash-Prull trägt. Diese Meisterwerks-Violine ist 6.500 Goldmünzen wert.

Der versteinerte Schädel eines antiken Reptils. Der Schädel wiegt 200 Pfund, aber auf der Seite sind Runen in Druidisch eingraviert, die mehrere einzigartige Zauber beschreiben. Dies ist eine gute Gelegenheit, 2-3 neue Druidenzauber in Ihre Kampagne einzuführen. Alternativ könnte dieser Runenschädel die Zauber "Dinosaurier-Sturm", "Essenz des Raptoren" und "Hungrier Magen" enthalten (alle im Zauberkompendium detailliert beschrieben). Der Runenschädel ist 3.000 Goldmünzen wert.

Ein Satz von sieben Gemälden, die sieben Gottheiten darstellen (wählen Sie einige, die von Ihren Spielern verehrt werden), meisterhaft ausgeführt. Jedes Gemälde zeigt eine Gottheit in einer qualvollen Szene von Folter und Zerstückelung. Sie sind nicht signiert und jedes ist 5.000 Goldmünzen wert, wenn es jemanden mit morbiden Vorlieben gefällt, aber ihre Motive versetzen die meisten Kirchen schnell in Aufruhr. Sie verlangen die Zerstörung der Gemälde und könnten die Spielercharaktere bitten, diese Aufgabe für sie zu erledigen.

Ein zerfleddertes Buch mit dem Titel "Winter's Path - Band V" in der Sprache Auranisch. Eine Wissens (Religion)-Wurf mit einem SG von 20 reicht aus, um den Titel

als Teil einer Buchserie über die Tugenden des monastischen Lebens zu erkennen, die vor 500 Jahren von einem anonymen Mönch geschrieben wurde. Es ist allgemein bekannt, dass es nur drei Bücher in dieser Serie gibt; eine ausführliche Untersuchung beweist jedoch die Echtheit dieses Bandes. Es ist 6.000 Goldmünzen wert, und jeder, der bereit ist, diesen Betrag zu zahlen, könnte auch bereit sein, eine ähnliche Summe zu zahlen, wenn das vermutete "Band IV" gefunden werden könnte. Das Buch selbst ist nicht magisch, aber die darin enthaltenen Philosophien könnten interessante Auswirkungen auf einige monastische Orden Ihrer Kampagnenwelt haben, insbesondere wie Gelächter und körperliche Liebe als Tugenden zum Ausdruck gebracht werden.

Ein skandalöses Kleid aus scharlachrotem Seidenstoff, verziert mit Gold- und Silberfäden, die zu Mustern des Symbols von Wee Jas verwoben sind. Dies exotische und meisterhaft gefertigte Hofkleid ist 3.500 Goldmünzen wert.

Ein dreieckiger Splitter aus karmesinrotem Metall, so groß wie eine Hand eines Halblings. Der Splitter strahlt starke Konjurationsmagie (Teleportation) aus und fungiert als Portal-Schlüssel, wenn er in die richtige Vertiefung des achtpunktigen Sternsymbols auf dem Boden von Bereich 1 von Maure Castle (DUNGEON 112) platziert wird. Das resultierende Portal führt zu einer gefährlichen Demiplane namens Pinnacle Peaks.

Nicht weniger als 15 verschiedene Zauberbücher eines Zauberers, jedes gefüllt mit Zaubersprüchen. Sie können diese Zauberbücher verwenden, um neue Zauber in Ihre Kampagne einzuführen.

Ein geschickt konstruierter Uhrwerk-Gesangsvogel aus Mithril und Rotholz. Der Singvogel kann sich an einen Sitzstange festhalten und herumhüpfen (kann aber nicht fliegen) und spielt zwei Dutzend verschiedene Lieder, von beruhigenden Schlafliedern bis zu lauten Shanties. Er ist 4.000 Goldmünzen wert.

Eine +5 Geistersicht-Kettenhemd

Eine Adamantin +3 Feuerresistenz-Brustplatte

« Ein +2 Schwere Befestigung leichtes Holzschild

Eine Adamantin +2 Aberrationstöter-Vorpalkampfaxt

Eine +3 Störung-Zauberspeicher-Morgenstern

Ein Eidschussbogen

Ein Durchbohrungsrapier

Eine Sonnenklinge

Ein Ring der Luftimelementarherrschaft

Ein Ring der Zauberei (IV)

Ein Großer Metamagischer Stab des Maximierens

Ein Stab der Wälder (34 Ladungen)

Armschienen der Rüstung +6

Ein Faltboot

Ein Buch der Erkenntnis +2

Ein Gewand mit schillernden Farben

« Eine Daern'sche Sofortfestung

Ein Großer Gebetsperlenstrang

Eine Apparatur von Kwalish

Ein Stein der Weisen

Ein Stab der Magi

Eine hölzerne Truhe mit drei passenden Talismanen von Zaqr

Abschluss der Abenteurer:

Mit dem finalen Schlag gegen Dragotha brüllt der uralte Dracolich ungläubig und vor Wut. Sein Körper zittert, windet sich und stürzt dann mit einem Klappern zu Boden, während es einen Regen alter Knochen gibt. Wenn sie den Boden erreichen, explodieren sie zu Wolken von Kryptenstaub. Die unheilvolle Gestalt eines geisterhaften Drachen verweilt einen Moment in diesen Wolken, verblasst dann jedoch und verschwindet.

Durch Dragothas Zerstörung entfacht sich eine plötzliche Energie und ein Lichtstrahl von jenen SCs, die Fragmente von Balakardes Seele in sich tragen. Erneut materialisiert sich der Geist vor den SCs, doch diesmal verweilt er nur kurz genug, um ihnen zu danken und sie zu warnen, dass die wahre Schlacht noch bevorsteht. Sie müssen herausfinden, wohin das Monolith von Kyuss gebracht wurde - wahrscheinlich vermuten die SC Lashonna, aber selbst wenn nicht, wird der Standort des Monoliths bald klar genug. Bevor er geht, teilt Balakarde den SC mit, dass er für jeden von ihnen ein Fragment seiner Seele zurücklässt, teilweise als Dank für ihre Dienste, aber hauptsächlich als letztes Geschenk für den Kampf gegen den Wurm-Gott. Dieses Fragment schwebt in Form einer sich drehenden goldenen Münze auf jeden SC herab, auf der Balakardes Gesicht zu sehen ist. Ein SC, der die Münze auffängt, bevor sie den Boden berührt (kein

Angriffswurf erforderlich), spürt einen Hoffnungsschimmer, während die Münze verschwindet. Die Münze löst sich in der Hand des SC auf. Dabei gewährt sie einen angeborenen Bonus von +2 auf eine der Fähigkeiten des SCs, die er selbst wählt. Balakardes Geist verschwindet aus dem Blickfeld, aber bevor er ins Jenseits geht, besucht er seinen alten Freund Manzorian, um ihm mitzuteilen, was die SC getan haben.	Eigenschaften Str 28, Dex 18, Kon —, Int 2, Weisheit 10, Charisma 14	müssen außerdem jeden Durchgang einen Rettungswurf (GG 24) auf Willenskraft ablegen, um zu vermeiden, dass sie 1W6 Punkte Konstitutionsverlust erleiden. Die SG für den Rettungswurf basiert auf Charisma.
Es wird nicht lange dauern, bis Manzorian die SC in einem Zustand des Schocks und der freudigen Verwunderung kontaktiert - Emotionen, die schnell verblassen, denn er hat äußerst bedrückende Nachrichten.	Besondere Qualität Eile, den wurmberührten gehorchen	Gift (Außergewöhnlich) Verletzung, Rettungswurf GG 24, anfänglicher und sekundärer Schaden 3W6 Geschicklichkeitsverlust. Die SG für den Rettungswurf basiert auf Charisma.
Während die SC mit Dragotha konfrontiert waren, begann das Zeitalter der Würmer.	Talente Kampfrelexe, Ausweichen, Große Zähigkeit, Verbesserte Kritische Treffer (Biss), Verbesserter Initiativebonus, Eisenwillen, Reflexe wie ein Blitz, Beweglichkeit, Spring Attack	
ANHANG: NEUE MONSTER	Fertigkeiten Wahrnehmen +27	
Erdkrebs-Tausendfüßler	Umgebung Wurmgraben-Spalte	Dem Wurmberührten gehorchen (Außergewöhnlich) Obwohl sie fast ohne Verstand sind, folgen Erdkrebs-Millipeden unfehlbar einfachen Befehlen, die ihnen von anderen untoten Dienern Kyuss' gegeben werden. Erdkrebs-Millipeden sind das Ergebnis von Kyuss' Versuch, untote Wesen zu erschaffen, die nützlich
Ein fünfund10 m langer blassgrüner und weißer Tausendfüßler huscht sinuos über die karge Erde. Seine dunkelgrünen Augen schauen über ein Nest von mehreren langen Fühlern, die auf seinem Gesicht wirbeln. Winzige grüne Würmer tropfen aus seinem Mund und aus Rissen in seiner chitinartigen Panzerung, und an Stellen, an denen er steht oder die Felswände berührt, verwandelt sich die Erde in grau und brodelt zu üblen, tumorartigen Wucherungen blasser Pilze.	Organisation Einzelgänger, Paar oder Brut (3-12)	bei Belagerungen sind. Ein Erdkrebs-Millipede ist
Erdkrebs-Tausendfüßler HG 13	Schatz: Kiener	fünfund10 m lang und wiegt 18 Tonnen.
Immer Böse Gargantuaner Untoter	Aufstieg 25-32 TW (Gigantisch), 33-72 TW (Kolossal)	Im Kampf nutzt ein Erdkrebs-Millipede seine übernatürliche Stärke
Init +8; Sinne Dunkelsicht 60 ft., Erschütterungssinn 120 ft.; Wahrnehmen +27, Beobachten +0	Flinkheit (Übernatürlich) Eine Erdkrebs-Millipede bewegt sich und greift mit übernatürlicher Geschwindigkeit an. Es	äußerst effektiv, indem es sich hastig fortbewegt und eingrät
Aura Erdkrebs (60 ft.)	erhält einen Haste-Bonus von +5 auf seine Rüstungsklasse, und einen Verbesserungsbonus von +30 ft. auf seine Lauf- und Grabgeschwindigkeit. Es kann zwei Bissangriffe als Standardaktion ausführen.	inmitten seiner Feinde und mit erschreckender Schnelligkeit zubeißt. Sie haben eine instinktive Schwarmtechnik, die
RK 30, BÜ 15, FF erwischt 26 (Größe +4, Geschicklichkeit +4, Natürlicher Rüstungsbonus +15, Eile +5); Ausweichen, Beweglichkeit	Erdkrebs-Aura (Übernatürlich) Die Erdkrebs-Millipede ist von einer Aura übernatürlicher Energie umgeben, die die umliegende Erde und den Stein infiltriert und korrumpiert. Geschwüre aus faulendem Pilz und	sie oft für flankierende Angriffe gegen umgebende Kreaturen einsetzt, obwohl
KP 156 (24 TW); Schnelle Heilung 10; RK 15/Silber	abnormale Felsformationen winden sich aus jeder steinigten oder erdigen Oberfläche innerhalb von 60	sie genauso oft ihre Angriffe auf alle erreichbaren Ziele ausweiten.
Immunität gegen Untoten-Eigenschaften	Fuß um eine Erdkrebs-Millipede. Dieser Zustand beeinträchtigt nicht die strukturelle Integrität des umgebenden Steins und beschädigt daher keine Strukturen. Er zählt jedoch als schwieriges Gelände zum Durchqueren. Zusätzlich führt der Kontakt mit der	Minodkiller Skorpion
Ref +10, Will +14, Zäh +16	verunreinigten Erde und dem Stein dazu, dass lebende	Dieser abscheuliche Skorpion ist eine unangenehme, schwarze, 6 m lange Bedrohung. Seine chitinöse Rüstung
Bewegungsrate 60 ft.; Graben 60 ft.	Kreaturen Übelkeit verspüren. Jede Kreatur, die diese	ist ein Gewirr aus grausamen, gehakten Stacheln und Rissen,
Nahkampf 2 Bisse +17 (4d6+13/19-20 plus Gift)	verunreinigte Erde oder den Stein berührt (einschließlich derer,	aus denen Ichor sickert. Er hat drei Skorpionschweife
Reichweite 20 ft.; Reichweite 15 ft.	die darauf gehen), muss jeden Durchgang einen Rettungswurf	anstelle von einem, und die Spitzen jedes Schwanzes tragen
GAB +12; Griff +33	(GG 2) auf Willenskraft ablegen, um zu vermeiden, dass sie	mehrere lange, grüne kristalline Stacheln und Platten, die aussehen wie eine gefährliche, gefiederte Blume.
Angriffsoptionen Kampfrelexe, Spring Attack	für diesen Durchgang übel wird. Kreaturen mit dem Erd-Untertyp innerhalb von	
	20 m um eine Erdkrebs-Millipede	MINDKILLER SCORPION > HG18

Immer NB Riesig untot	automatisch Klauenschaden bei einem Thessalhydra erfolgreichen	
Init +4; Sinne Dunkelsicht 20 m,	Ringkampf-Wurf zu.	Ein vierbeiniges, mit Scheren versehenes, fünfund10 m langes Monster taucht auf
Erschütterungssinn 16 m; Zuhören +1, Wahrnehmung +40	Verbessertes Ergreifen (Außergewöhnlich) Um diese Fähigkeit zu nutzen, muss der mit einem grollenden, Mindkiller-Skorpion mit einem knochenerschütternden Brüllen. Das Biest	
Aura Geistestötend (30 Fuß, SG 30 verneint)	Klaue angreifen treffen.	
RK 40, BÜ 8, FF erwischt 40 (Größe +2,	Geistesmord-Aura (Übernatürlich) Der ist rot mit einem dunkleren orangefarbenen Mindkiller-Skorpion Bauch und	
+32 natürlich)	strahlt eine Aura des Wahnsinns und der sieht in seiner Form vage drakonisch aus, Verrücktheit aus, außer dass es anstelle eines Kopfes einen enormen zentralen	
TP 208 (32 HG); Schnelle Heilung 10; SG 15/Gut	die den Verstand lebender Kreaturen innerhalb von 30 Fuß	Maul hat, das von einem Ring aus acht schlangenhähnlichen Köpfen umgeben ist.
und Silber	infiltriert und zerstört. Eine solche Kreatur muss jeden Durchgang einen Willenswurf (SG 30) ablegen, solange sie sich in dieser Aura aufhält. Bei einem Scheitern	THESSALHYDRA 7 iv HG15
Immunität gegen untote Eigenschaften. REF +12, REF +12, Willenskraft +21. Geschwindigkeit 40 ft., Klettern 40 ft.	erleidet die Kreatur 1W6 Punkte Intelligenz-, Weisheits- und Charismaverlust. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.	Immer N Riesige Aberration
Nahkampf* 2 Klauen +28 (3W6+24/19-20) und 3 Stiche +26 (1W10+9/19-20 plus Gift)	Dem Wurmberührten gehorchen (Außergewöhnlich) Obwohl ein Mindkiller-Skorpion	Initiative +4; Sinne Rundumsicht, Dunkelsicht 20 m;
Reichweite 15 ft.; Reichweite 15 ft.		Zuhören +4, Wahrnehmung +29
Grund-BAB +16; Grp +43		Sprachen Drakonisch
Angriffsoptionen Hieb, Großer Hieb, Power-Angriff; Verbessertes Ergreifen (Klaue), Einschnürung 3W6+19	fast ohne Verstand ist, folgt er unfehlbar einfachen Befehlen, die ihm von anderen untoten Dienern Kyuss' gegeben werden.	AC 32, BÜ 8, auf den Füßen 32 (—2 Größe, +24 natürlich)
*5-Punkte Power-Angriff	Gift (Übernatürlich) Verletzung, SG 32 auf Willenskraft, anfänglicher	Trefferpunkte 225 (18 TW); schnelle Heilung LO
Fähigkeiten Str 48, Dex 10, Kon —, Int 2, Weis 12, Cha 18		Immun gegen Säure, Gift
Besondere Qualität Dem Wurmberührten gehorchen ve _	Schaden Verwirrung für 1 Minute, sekundärer Schaden 3W6 Intelligenzverlust. Die SG	ZÄH +14, REF +6, Willenskraft +15
Fähigkeiten Fokus (Gift), Hieb, Großer Hieb, Große Willensstärke, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Klaue, Stich), Eiserner Wille, Blitzreaktion, Mehrfachangriff, Power-Angriff	basiert auf Charisma und beinhaltet einen +2 Bonus durch Fähigkeiten-Fokus. Fertigkeiten Ein Mindkiller-Skorpion erhält einen +4 Rassenbonus auf Klettern, Verstecken und Wahrnehmung-Tests. Im Kampf scheint der Mindkiller eine seltsame und beunruhigende Fähigkeit zu haben,	Nahkampf Biss +24 (4d6+13/19-20 plus 4d6 Säure) und a 8 Bisse +22 (1d6+6/19-20 plus Gift) und Scherenende des Schwanzes +22 (2d6+6/19-20) Platzbedarf 15 ft.; Reichweite 15 ft.
Fertigkeiten Klettern +31, Verstecken 4, Wahrnehmung +40 Umgebung Wurmfurcht-Spalte	intelligente Lebewesen aufzuspüren und seine Angriffe auf sie zu konzentrieren die intelligentesten Feinde in der Umgebung.	Grundangriff +13; BAs +34
Organisation Einzelgänger, Paar oder Brut (3-6)	Dies liegt an der rudimentären	Angriffsoptionen Verbessertes Ergreifen (Biss, Scherenende des Schwanzes)
Schatzlosigkeit	Fähigkeit des Skorpions, Intelligenz zu "riechen" - diese Fähigkeit reicht nicht aus,	Besondere Angriffe Atemwaffe, Ganz verschlingen
Aufstieg 33-36 TW (Riesig), 37-60 TW (Gigantisch), 61-96 TW (Kolossal)	um ihm tatsächliche spielerische Vorteile zu verschaffen, ermöglicht es jedoch dem vergleichsweise unintelligenten	Eigenschaften Str 36, Dex 10, Kon 27, Int 5, Weis 14, Cha 11
Einschnürung (Außergewöhnlich) Ein Mindkiller-Skorpion fügt	Untoten, seinen Zorn auf die klügeren Gegner in Reichweite zu konzentrieren.	Talente Fokus auf Fähigkeiten (Atemwaffe), Aufmerksamkeit, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss, Scherenende des Schwanzes), Verbesserte Initiative, Eisenwille, Mehrfachangriff

Fertigkeiten Wahrnehmungen +4, Suchen +1, Beobachten +29

Umwelt beliebiger Sumpf

Organisation Einzelgänger, Paar oder Nest (3-6)

Schatz keine

Weiterentwicklung 19-26 TW (Riesig), 27-46 TW (Gigantisch), 47-58 TW (Kolossal)

Säure (AF) Der primäre Bissangriff einer Thessalhydra tropft von potenter Säure. Ein von einer Thessalhydra gebissener Charakter muss einen Reflex-Rettungswurf gegen SG 27 machen, sonst gilt der Schaden der Säure auch für jede getragene Rüstung oder Robe. Der SG des Rettungswurfs basiert auf der Konstitution.

Rundumsicht (AF) Die mehreren Schlangenköpfe einer Thessalhydra sehen ständig in alle Richtungen. Dadurch erhält das Monster einen +4 Rassenbonus auf Suchen- und Beobachten-Checks. Eine Thessalhydra kann nicht umgangen werden.

Atemwaffe (Üb) Einmal alle 1d4+1 Runden kann eine Thessalhydra einen Schwall Säure speien. Dieser Schwall hat eine Reichweite von 30 Fuß und betrifft alle Ziele in einem 10-Fuß-Radius. Kreaturen in diesem Bereich erleiden 12d6 Punkte Säureschaden, oder die Hälfte, wenn sie einen SG 29 Reflex-Rettungswurf schaffen. Wenn ein Charakter den Rettungswurf nicht besteht, erleiden 1d4 seiner Gegenstände (ermittle, welche Gegenstände betroffen sind, indem du Tabelle 10-1 auf Seite 177 des Spielerhandbuchs verwendest) ebenfalls diesen Schaden, obwohl der Spielercharakter für jeden betroffenen Gegenstand einen neuen SG 29 Reflex-Rettungswurf versuchen kann, um den verursachten Schaden zu halbieren. Der SG des Rettungswurfs basiert auf der Konstitution und beinhaltet einen Bonus von +2 für Fokus auf Fähigkeiten.

Verbessertes Ergreifen (AF) Um diese Fähigkeit zu nutzen, muss die Thessalhydra mit ihrem primären Bissangriff oder ihrem Schwanzscherenangriff treffen. Anschließend kann sie als kostenlose Aktion versuchen, einen Griff zu beginnen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Wenn sie den Griffwurf gewinnt, errichtet sie einen Halt und kann in der folgenden Runde versuchen, den Gegner zu verschlingen.

Gift (AF) Verletzung, SG 27 Willenskraft, anfänglicher und sekundärer Schaden 1d6 Stärkeschaden. Der SG des Rettungswurfs basiert auf der Konstitution.

Ganz verschlingen (AF) Eine Thessalhydra kann versuchen, einen gegriffenen Gegner

der Größe Groß oder kleiner zu verschlingen, indem sie einen erfolgreichen Griffwurf macht. Sobald sich der Gegner im Inneren befindet, erleidet er pro Runde 2d6+13 Punkte stumpfen Schaden sowie 15 Punkte Säureschaden aus der Gizzard (Magen) der Thessalhydra. Ein verschlucktes Wesen kann sich seinen Weg nach draußen bahnen, indem es eine leichte Schneide- oder Stichwaffe verwendet, um 25 Punkte Schaden an der Gizzard (SG 22) zu verursachen. Sobald das Wesen herauskommt, schließt sich die Öffnung aufgrund muskulärer Bewegungen. Ein weiteres verschlucktes Wesen muss seinen eigenen Weg nach draußen schneiden. Der Innenraum einer riesigen Thessalhydra kann 1 großes, 2 mittlere, 8 kleine, 32 winzige oder 128 sehr kleine oder kleinere Gegner aufnehmen.

Thessalhydras sind monströse Kreationen des Zauberers Thessalar, der vor langer Zeit eine Sammlung von Hydra-Eiern mit einer magischen Mischung aus wucherndem Fleisch namens "Protolife" verunreinigt hat. Seitdem hat Thessalar versucht, den Nachwuchs unzähliger Monster mit dieser Substanz zu korrumpieren, aber aus irgendeinem Grund, der selbst sein enormes Intellekt weiterhin entzieht, wirkt Protolife am besten auf Hydras. Bestimmte andere Kreaturen nehmen diese Substanz auf und werden zu Thessalmeras und Thessalcores (Chimären-Hybriden und Mantikor-Hybriden), aber im Gegensatz zu Thessalhydras sind diese Varianten unfruchtbar und haben eine kurze Lebensdauer. Die meisten anderen Monster altern einfach innerhalb weniger Stunden zu Tode, wenn sie aus Protolife geboren werden. Die ersten Thessalhydras wurden vor Jahrhunderten erschaffen und heute findet man sie in Sümpfen und unterirdischen Regionen auf verschiedenen materiellen Ebenen. Im Kampf ist eine Thessalhydra brutal und einfallslos. Sie eröffnet in der Regel mit ihrer Atemwaffe und stürmt dann auf die dichteste Gruppe von Feinden zu, um volle Angriffe auszuführen.

TK 461

Anpassung des Abenteuers

"Into the Wormcrawl Fissure" ist für eine Gruppe von vier Charakteren auf der 18. Stufe konzipiert, kann aber mit etwas Arbeit für Charaktere auf der 17. bis 28. Stufe angepasst werden. Passe einfach die Level aller NSC entsprechend an, um die Abweichung des durchschnittlichen Gruppenlevels von 19 auszugleichen. Vergiss nicht, die Menge an gefundenem Schatz im Abenteuer entsprechend anzupassen (natürlich sollte Dragothas Horde eine Sonderstellung behalten). Spezifische Änderungen am Abenteuer sind:

Charaktere auf der 17. bis 18. Stufe: Entferne eine der Kyuss-Chimären aus Kyuss' Maul. Entferne eine der Geistesmörder-Skorpione aus den Apostelhöhlen. Reduziere die SGs der Effekte im Tabernakel der Würmer um 1 oder 2. Ersetze den Wurm-Drachen durch einen bevorzugten Nachkommen von Kyuss, einen ausgewachsenen blauen Drachen. Entferne einen der Nachtwandler aus dem Wurmpfad. Mache Dragotha zu einem uralten Roten Drakolich.

Charaktere auf der 20. Stufe: Füge Kyuss' Maul 2 Kyuss-Chimären hinzu. Steigere Zulshyns Apokalypse-Golems um 4 Würfel Trefferpunkte. Steigere alle Thessalhydras um 3 Würfel Trefferpunkte. Erhöhe die SGs der Effekte im Tabernakel der Würmer um 1. Steigere den Wurm-Drachen um 2 Würfel Trefferpunkte und die Nachtwandler um 4 Würfel Trefferpunkte. Dragotha ist wahrscheinlich immer noch stark genug, aber wenn du besonders gemein sein möchtest, kannst du ihn auch zu einem Großen Wurm weiterentwickeln.

#####

Wurmdrache

Dies 12 m lange, wurmähnliche Ungetüm hat vier große drakonische Flügel. Sein kopfloses, augenloses Haupt wirkt fast drakonisch, mit einem Ring aus sechs Hörnern, die sich in einer kreisförmigen Anordnung um seinen Hals erstrecken. Es hat keine Arme oder Beine, aber seine Flügel tragen große Krallen an den Spitzen und Gelenken. Sein Schwanz verjüngt sich zu einem mit Haken besetzten Gebilde, das in einer Reihe großer Stacheln endet.

WURMDRACHE SG 20

Immer NB Gargantuaner Drache

Init +7; Sinne Blindsight 60 ft., Dunkelsicht 120 ft.; Wahrnehmung +34, Wahrnehmung +34

Aura Furchterregendes Auftreten (16 m, Willenswurf SG 29 negiert)

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Drakonisch, Riesisch, Infernalisch

RK 39, BÜ 9, FF 41 (-4 Größe, +3 Geschicklichkeit, +30 natürlich)

TP 377 (26 TW); Regeneration 10; SR 15/Magie

Immun Kälte, Säure

Resistenz Elektrizität 20, Feuer 20; ZR 34

Ref +23, Will +20

Bewegungsrate 20 ft., Fliegen 120 ft. (Durchschnittlich)

Nahkampf Biss +31 (4W6+19/19-20) und 2 Flügel +29 (2W6+17) und Schweiffeger +29 (2W8+31)

Trefferfläche 20 ft.; Reichweite 15 ft. (mit Biss 20 ft.)

GAB +30; Griff +52

Angriffsoptionen Doppelschlag, Angriff im Vorbeiflug, Schweben, Verbessertes Zertrümmern, Heftiger Angriff, Flugmanöver

Besondere Angriffe Atemwaffe, Würmer beschwören

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20, +36 BÜ +25

BÜ aus der Distanz)

Beliebig oft - Großes Magie bannen, Schwere Verletzungen zufügen (SG 19), Wahre Sicht

3/Tag - Großer Teleport, Schaden zufügen (SG 22),

Schneller Fesseln von Monstern

1/Tag - Untote kontrollieren, Energieentzug, Tor

*5-Punkte-Heftiger Angriff

Attribute Str 38, Gesch 16, Ko<|endoftext|>

Eigenschaften Hieb, Fliehender Angriff, Schweben, Verbesserte kritische Treffer (Biss), Verbesserte Initiative, Verbesserter Sunder, Heftiger Angriff, Schneller zauberähnlicher Fähigkeiten (Monster halten), Wingover

Fertigkeiten: Bluffen +35, Konzentration +37, Einschüchtern +37, Wissen (Arkane) +35, Wissen (Unterirdisches) +35, Wissen (Religion) +35, Wissen (Die Ebenen) +35, Wahrnehmungen +34, Suche +35, Gespür +34, Zauberkunde +37, Beobachten +34

Umgebung: Wurm kriech-Spalte

Organisation: Einzelgänger

Schatz: Dreifacher Standard

Entwicklung: 27-40 TP (Gigantisch), 41-78 TP (Kolossal)

Atemwaffe (ÜF): Ein Wurmgeist besitzt zwei Atemwaffen. Die erste ist ein 18 Meter langer Kegel aus übernatürlich kalter Säure. Die Atemwaffe verursacht 12W10 Kälte- und 12W10 Säureschaden, oder die Hälfte bei einem erfolgreichen Reflexwurf (SG 31). Sie kann diese Atemwaffe alle 1W4 Runden einsetzen.

Die zweite Atemwaffe ist eine 36 Meter lange Linie aus sich windenden Kyuss-Würmern. Alle Kreaturen in diesem Bereich erleiden 12W6 Schadenspunkte von Hunderten sabbernder Bisse und müssen einen Reflexwurf (SG 31) ablegen, um nicht infiziert zu werden. Eine infizierte Person erleidet pro Runde 1W6 Intelligenzschaden, bis sie durch Entfernen von Krankheit oder Heilung geheilt wird oder bis ihre Intelligenz 0 erreicht, woraufhin sie stirbt und als

freiwillig bevorzugte Brut von Kyuss (oder als Zombie, wenn du keinen Zugriff auf diese Vorlage hast) wiedererweckt wird.

Ein Wurmgeist kann diese Atemwaffe nur einmal pro Tag einsetzen. Die Verwendung dieser Atemwaffe zählt nicht als Verwendung einer Atemwaffe für seine Einfrierende-Säure-Atemwaffe - ein Wurmgeist kann diese beiden Atemwaffen nacheinander in aufeinanderfolgenden Runden einsetzen, wenn es möchte.

Der Rettungswurf-GC für beide Atemwaffen basiert auf der Konstitution.

Furchterregende Präsenz (ÜF): Wenn ein Wurmgeist angreift, strahlt er in einem Radius von 7 Metern und 36 Metern eine Aura der Furcht aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Willenswurf (SG 28) ablegen, um die Auswirkungen dieser Furcht zu vermeiden. Kreaturen mit 12 oder weniger Trefferwürfeln sind für 1W4 Runden vor Angst gelähmt, während solche mit mehr Trefferwürfeln für 1W4 Runden in Panik geraten. Kreaturen, die den Rettungswurf bestehen, sind für 1W4 Runden verängstigt. Eine Kreatur kann nur einmal pro Begegnung von der furchterregenden Präsenz eines Wurmgeistes betroffen sein.

Regeneration (AF): Wurmgeister erleiden tödlichen Schaden durch Silberwaffen und Feuer.

Würmer beschwören (ZS): Ein Wurmgeist kann einmal pro Tag 1W4 lila Würmer und Frostwürmer (in beliebiger Kombination) beschwören. Beschworene Würmer gehorchen den telepathischen Befehlen des Wurmgeistes und bleiben 1 Stunde lang bestehen, bevor sie verschwinden.

Dragotha kann möglicherweise nicht so viele Kreaturen als seine eigene Erfindung beanspruchen wie sein Meister Kyuss, aber das mächtigste seiner unheiligen Geschöpfe ist wirklich ein Meisterwerk des Abscheulichen. Die gewaltigen Wurmgeister sind eine Verschmelzung von Drache und Überwurm und vereinen die schlimmsten und furchterregendsten Merkmale beider zu einer monströsen chimärischen Bedrohung. In gewisser Weise intelligent haben Dragotha die meisten seiner Wurmgeister in die weite Welt entlassen, um Chaos und Verwüstung im Namen des Wurm gottes zu verbreiten, behält aber zumindest einen in der Nähe als Wächter.

Im Kampf eröffnet ein Wurmgeist in der Regel mit seiner Wurm-Atemwaffe und setzt in der nächsten Runde seine gefrierende Säure ein. In der dritten Runde beschwört er dann Würmer, um die Überlebenden anzugreifen. Wenn er den Abstand wahren kann, verwendet er seine zauberähnlichen Fähigkeiten gegen den Feind. Er setzt seine beeindruckenden physischen Angriffe in der Regel gegen einzelne Feinde ein oder wenn er sich gegen hochmobile Feinde verteidigen muss.

James Jacobs entschuldigt sich im Voraus bei allen Spielfiguren, die durch Dragotha getötet werden sollen. Sie haben es wahrscheinlich verdient, obwohl. James verspricht auch, dass nur eine der Charaktere in diesem Abenteuer nach einer seiner eigenen D&D-Charaktere benannt ist. "In die Wurm kriech-Spalte" ist Michael MacDonald gewidmet, dem ursprünglichen Schöpfer des Sohns von Kyuss im 1. Edition Fiend Folio, ohne den das Zeitalter der Würmer nicht existieren würde.

Akt 12. Beginn einer neuen Ära

@BY TITOLEATI, 7

@ BY JOACHIM BARRUM, STEVE PRESCOTT, AND EVA WIDERMANN ,

® BY ROBERT LAZZARETTI,

AGE OF WORMS CALLIGRAPHY BY DARLENE,

ADVENTURE PATH , HIGH-LEVEL (13TH-20TH) | URBAN & DUNGEON CRAWL ,

Der Kampf mit Dragotha ist vorbei - der große untote Drache von einst ist endlich besiegt, aber seine Niederlage wird das kommende Zeitalter der Würmer nicht aufhalten. In Wahrheit hat es Lashonnas Plan weiter vorangetrieben, Kyuss' Favorit in den dunklen Zeiten zu werden, die kommen werden. Das Monolith, das den gefangenen WurmGott enthält, wurde aus seiner Wiege im Zitternden Tabernakel gerissen und erhebt sich nun an der Spitze eines neuen Turms der Langen Schatten in Alhaster. Die Spielfiguren haben nur wenige Stunden Zeit, um Kyuss' Flucht zu stoppen und das Leben selbst über den ganzen Kontinent zu retten. Ob der nächste Tag den Aufgang der Sonne oder den Triumph der Dunkelheit bringen wird, liegt ganz bei ihnen.

"Dämmerung eines neuen Zeitalters" ist ein DUNGEONS & DRAGONS-Abenteuer, das für vier Spielfiguren der 20. Stufe konzipiert ist. Es ist auch die letzte Episode des Abenteuerpfads "Zeitalter der Würmer", einer kompletten Kampagne, bestehend aus 12 Abenteuern, mehreren "Hintergrund"-Artikeln, die Dungeon Masters bei der Leitung der Serie unterstützen, und einer Handvoll Karten wichtiger Orte. Für zusätzliche Hilfe bei der Leitung dieser Kampagne, schau dir die monatlichen "Wurmahrung"-Artikel von Dracon an, eine Serie, die zusätzliches Material liefert, um den Spielern bei der Bewältigung dieser Kampagne zu helfen. Es ist wahrscheinlich, dass die Spielfiguren irgendwann während dieses Abenteuers genug Erfahrung sammeln, um die 21. Stufe zu erreichen. Die Seiten 206-210 des Dungeon Master's Guide geben die Grundlagen für das Spiel auf epischer Stufe; zusätzliche Regeln finden sich in den Büchern Complete Warrior, Complete Divine, Complete Arcane und Complete Adventurer. Dungeon Masters, die tiefer in die Welt des epischen Abenteuerns eintauchen möchten, sollten das Epic Level Handbook konsultieren, das auf der Website von Wizards of the Coast unter www.wizards.com/default.asp?x=d20/article/srd35 mit den aktuellsten Regeln aktualisiert wurde. Schließlich bietet Ausgabe Nr. 344 des DRAGON-Magazins einige Ratschläge und spezifische Regeln für das Zeitalter der Würmer, um den Spielern (und Dungeon Masters) beim Übergang über die 20. Stufe zu helfen.

Du kannst "Dämmerung eines neuen Zeitalters" auch als eigenständiges Abenteuer spielen oder es an deine Kampagne anpassen und zu einer hochstufigen urbanen Schlacht gegen eine Vielzahl von untoten Feinden machen.

Hintergrund des Abenteuers:

Der vampirische silberne Drache Lashonna hat dem WurmGott Kyuss seit fast 15 Jahrhunderten treu gedient, immer jedoch im Schatten seines auserwählten Herolds, dem Dracolich Dragotha. Lashonnas Verlangen, Kyuss' bevorzugte Dienerin zu werden, trieb sie dazu an, mächtige Feinde, die Spielfiguren, anzuwerben, um gegen den Dracolich vorzugehen. Während Dragotha zunächst durch Bemühungen, seine Phylakterie zurückzuerlangen, und dann durch die stetige Annäherung einer Gruppe abenteuerlustiger Helden, die ihn herausfordern wollten, abgelenkt war, setzte Lashonna den Rest ihrer Pläne in Gang. Mit Hilfe einer großen Teleportationsmaschine in ihrem unterirdischen Unterschlupf transportierte Lashonna den steinernen Monolithen, der Kyuss' physische Form gefangen hielt, nach Alhaster, um seine Rückkehr endgültig vorzubereiten.

Ein gefangener Gott zu befreien, ist keine kleine Aufgabe, und Kyuss' Anhänger haben jahrelang daran gearbeitet, die zahlreichen Ereignisse in Gang zu setzen, die die Welt auf seine Ankunft vorbereiten sollen. Einige dieser Ereignisse konnte die Kultgemeinschaft herbeiführen oder unterstützen (wie die nahezu Zerstörung der Stadt Cauldron), während sie bei anderen auf das richtige Timing warten mussten. Jetzt, da alles an seinem Platz ist, sind die finalen Schritte im Vergleich dazu ein Kinderspiel. Mit Alhasters Anführer unter ihrer Kontrolle, Kyuss' Gefängnis in ihrem Besitz und der großen Turm, der als Schlüssel zu seiner Gefängnis dient, bleibt Lashonna nun nur noch, darauf zu warten, dass ihr Gott erwacht und in die Materielle Ebene tritt.

Doch das Zeitalter der Würmer ist nicht garantiert. Kyuss kann besiegt werden, aber dieser Weg ist nicht ohne große Gefahr. Die Spielfiguren müssen auf all ihre Ressourcen und Verbündeten zurückgreifen, die sie im Laufe dieser Kampagne gesammelt haben, und selbst das könnte nicht ausreichen. Es

gibt Schritte, die sie in Alhaster unternehmen können, um Kyuss' Position zu schwächen, aber letztendlich löst es nichts, ihn einfach wieder in sein Gefängnis zurückzudrängen. Um das Zeitalter der Würmer abzuwenden, muss ein Gott sterben.

Zusammenfassung des Abenteuers:

Die Spielfiguren treffen sich kurz mit Manzorion, der ihnen mitteilt, dass Kyuss kurz davor steht, in die Materielle Ebene in Alhaster freigelassen zu werden. Er kann etwas tun, um die Flucht des WurmGottes zu verlangsamen, aber es liegt an den Spielfiguren, ihn zu konfrontieren und zu zerstören. Es können drei entscheidende Schritte unternommen werden, um den WurmGott zu schwächen, bevor die Spielfiguren ihn konfrontieren können – sie können den Untotenwirbel unter dem Alhaster Knochenhof zerstören, der negative Energie in sein Gefängnis ableitet, sie können gegen die Verzweigung kämpfen, die seine Diener in Alhaster verbreiten, und sie können seine Hohepriesterin Lashonna aus dem Schlachtfeld entfernen. Jeder dieser Schritte schwächt den WurmGott weiter, aber wenn die Spielfiguren zu lange brauchen, entkommt Kyuss vollständig aus seinem Gefängnis und nimmt seinen Platz im Pantheon als Herr der Würmer ein, zu dem Zeitpunkt kann nichts mehr getan werden, um das Zeitalter der Würmer zu verhindern.

Abenteuerhaken

Mit der Niederlage von Dragotha am Ende von "Into the Wormcraw] Fissure" reformierte sich der abgetrennte Geist von Balakarde und begab sich auf seine endgültige Ruhe. Doch bevor er die Materielle Ebene verließ, besuchte er seinen alten Freund Manzorion, um sich für sein Handeln zu entschuldigen und ihn über die großartige Tat zu informieren, die die Spielfiguren vollbracht haben. Dies war eine gute Nachricht in einer Zeit der Dunkelheit, denn Manzorion und seine Verbündeten haben kürzlich von den Entwicklungen in Alhaster erfahren. Manzorion kontaktiert die Spielfiguren kurz nach der Niederlage von Dragotha (sicherlich bevor die Spielfiguren das Tabernakel der Würmer verlassen) über einen Zauberspruch der Übermittlung und bittet sie, sich mit ihm in Magepoint zu

treffen. Falls die Spielfiguren nicht teleportieren können, zaubert er einen Teleportationskreis zu ihrem Standort, nachdem er einen von ihnen mittels einer Zauberei ausspioniert hat, um sie in sein Studierzimmer zu bringen.

Teil 1: Abschliessende Vorbereitungen

Die Spielfiguren waren bereits mindestens einmal zuvor in Manzorian's Studierzimmer, zu Beginn des Abenteuers "The Spire of Long Shadows". Der lange, luftige Raum scheint seit ihrem letzten Besuch unverändert auszusehen, doch Manzorian, sein Agent Celeste und sein alter Freund Agath sehen mitgenommen und besorgt aus. Manzorian bittet um einen kurzen Bericht über den Kampf der Spielfiguren gegen Dragotha und gratuliert ihnen zu seiner Niederlage. Doch leider bleibt ihnen keine Zeit zum Feiern.

Manzorian informiert die Spielfiguren darüber, dass die Stadt Alhaster belagert wird. Seltsame Grüne Nebelschwaden steigen aus dem Boden empor und untote Monster und gewaltige Würmer streifen durch die Straßen der Stadt. Schlimmer noch, der von Prinz Zeech erbaute Turm wurde mit erstaunlicher Geschwindigkeit fertiggestellt (wahrscheinlich mit Hilfe mächtiger Magie), und ein Wirbel brodelte am bewölkten Himmel über dem Spire. Weissagungen haben enthüllt, dass Kyuss bald dort in die Materielle Ebene eintreten wird, und wenn er das tut, wird das Zeitalter der Würmer beginnen.

Die Zeit für den finalen Konflikt ist gekommen, und es liegt an den Spielfiguren, das Zeitalter der Würmer zu verhindern. Obwohl die Spielfiguren möglicherweise bereits einige dieser Informationen herausgefunden haben, erklärt Manzorian, wie der neue Spire of Long Shadows, den Zeech in Alhaster errichtet hat, als Fokus für die unheiligen Energien dient, die der Wormgod benötigt, um aus dem schwarzen Monolithen zu entkommen, der ihn gefangen hält. Seine Agenten haben keine Anstrengungen unternommen, den Monolithen zu verstecken - er ruht oben auf dem Spire an der höchsten Stelle in Alhaster. Die Tatsache, dass der Kult diesen Gefängnis so dreist zur Schau stellt, bereitet Manzorian große Sorgen, da dies darauf hindeutet, dass sie keine Angst vor einem Scheitern haben.

An diesem Punkt vermutet Manzorian, dass Kyuss möglicherweise in der Lage ist, für kurze Zeit aus seinem Gefängnis herauszutreten, aber er bezweifelt, dass der

Wormgod weit von seinem Monolithen entfernt reisen kann. Bald wird er vollständig aus dem Monolithen hervortreten, um das Zeitalter der Würmer einzuleiten. Sobald der Prozess seiner Befreiung begonnen hat, kann er nicht mehr gezwungen werden, in sein Gefängnis zurückzukehren (vor 1.500 Jahren trat er vorzeitig heraus, was der Grund ist, warum der druidische Orden des Sturms es damals geschafft hat, ihn wieder ins Gefängnis zu zwingen). Um das Zeitalter der Würmer zu verhindern, muss Kyuss zerstört werden.

Die Spielfiguren mögen zögern, eine Gottheit zu töten, aber Manzorian ermutigt sie, Mut zu fassen. Kyuss ist nach seinen Jahrhunderten der Gefangenschaft immer noch relativ schwach und bis er vollständig befreit ist, ist er nur ein Schatten wahrer göttlicher Macht. Eine mächtige Gruppe, bewaffnet mit der richtigen Ausrüstung und den richtigen Vorbereitungen, hat mehr als eine kleine Chance, ihn zu besiegen. Manzorian skizziert drei Möglichkeiten, wie die Spielfiguren Kyuss' Stärke weiter untergraben können, bevor sie ihn auf dem Spire of Long Shadows in Alhaster konfrontieren.

TK 467

Der Stab der Sieben Teile

Dieses mächtige Artefakt des Gesetzes wurde vor Äonen von den Windherzögen geschmiedet, um im Krieg gegen die Königin des Chaos eingesetzt zu werden. Während der Schlacht von Pesh wurde er in sieben Teile zerschlagen und seine Fragmente über die Welt verstreut.

Im Laufe der Zeit sind immer wieder Fragmente des Stabs der Sieben Teile aufgetaucht, oft in Zeiten großer Not. Leider bleibt der Stab der Sieben Teile instabil und nachdem seine Aufgabe erfüllt ist, zerbricht er erneut, wobei seine Bestandteile auseinanderstreuen und oft zu den Gräbern oder Ruinen der Windherzöge zurückkehren.

Ein nicht-gesetzestreu Charakter, der ein einzelnes Segment des Stabs besitzt, muss jede Woche eine Willensrettung (Rettungswurf gegen Willenskraft) mit einem SG von 17 schaffen, um nicht gesetzestreu zu werden. Ein gesetzestreu Charakter, der ein Segment des Stabs besitzt und es als Teil eines größeren Objekts betrachtet, kann durch einen erfolgreichen Konzentrationswurf (SG 20) herausfinden, in welche Richtung sich das nächstgrößere Segment befindet.

Die Kräfte der beiden Fragmente, die den Spielercharakteren derzeit zur Verfügung stehen, sind wie folgt:

Sechstes Fragment: Hält Monster (einmal pro Tag)

Siebtes Fragment: Heilen (einmal pro Tag)

Beide Fragmente vereint: Der Benutzer kann beliebig oft fliegen (wie der Zauber "Fliegen"), zusätzlich zu den oben aufgeführten Grundkräften. Solange der Stab getragen wird (nicht unbedingt in der Hand gehalten), erhält der Träger einen Einsichtsbonus von +20 auf Angriffswürfe gegen Kyuss.

Die Kräfte der übrigen Fragmente können auf Seite 154 des Buchs "Arms & Equipment Guide" gefunden werden.

ZL 20.; Gewicht: 1 lb.

#####

Artefakte

Vier der Artefakte, die die Spielercharaktere im Verlauf der Kampagne gesammelt haben, können auf unterschiedliche Weise genutzt werden, um Kyuss vor oder während der finalen Schlacht zu schwächen. Manzorian empfiehlt den Spielercharakteren, diese Artefakte mithilfe ihres Bardenwissens oder ihres Wissens (Arkanes) zu überprüfen, um herauszufinden, wie sie eingesetzt werden können. Der SG für diesen Wurf wird in Klammern nach jedem unten aufgeführten Artefakt angegeben.

Hand von Vecna (SG 40): Manzorian scheint skeptisch gegenüber der Hand von Vecna zu sein, wenn die Spielercharaktere sich dafür entschieden haben, dieses gefährliche Artefakt zu behalten. Er gibt jedoch zu, dass es möglicherweise gegen Kyuss von Nutzen sein kann. Die Anwesenheit des Artefakts erlaubt es Vecna, es als Kanal zu nutzen, um einen Teil seiner Macht direkt in die Schlacht zu lenken. Der Träger der Hand muss Kyuss mit dem Artefakt treffen, um dies auszulösen. In diesem Moment verschwindet die Hand selbst und wird von Vecna an unbekannte Orte gebracht. Leider führt dies zum Tod des Trägers (der natürlich mit Wiederbelebung, Wunsch oder ähnlichen Effekten wieder zum Leben erweckt werden kann), aber die Welle göttlicher Energie betäubt Kyuss effektiv für einige Sekunden, was der restlichen Gruppe eine ganze Runde von Aktionen ermöglicht, die gegen den Wurm-Gott gerichtet sind.

Stab der Sieben Teile (SG 35): Falls die Spielercharaktere sich dazu entschieden haben, das Fragment des Stabs der Sieben Teile statt es in "Der Turm der langen Schatten" (DUNGEON 130) an Manzorian zu übergeben, zu behalten, lächelt er anerkennend über ihre Voraussicht und schenkt ihnen das sechste Fragment des Stabs (kürzlich von Manzorian einem aufsässigen Höllenfürsten abgenommen). Die Vereinigung dieses Fragments mit demjenigen, das die Spielercharaktere

bereits besitzen, verstärkt die Kräfte des Artefakts.

Falls die Spielercharaktere Manzorians das Stabfragment überlassen haben, gibt er ihnen dieses Fragment für das letzte Abenteuer zurück, besitzt jedoch nicht das zweite Fragment, um es ihnen zu geben.

Ein Schatten der Macht der Windherzöge ruht im Stab der Sieben Teile, und obwohl Kyuss nicht einer der ursprünglichen Feinde der Vaati ist, ist der Stab dennoch eine mächtige Waffe gegen ihn.

Kugel der Vernichtung (SG 30): Das wirksamste Artefakt gegen Kyuss ist eines, das die Spielercharaktere noch nicht besitzen - eine Kugel der Vernichtung. Falls sie jedoch noch den Talisman der Kugel aus dem Flüsternden Hügelgrab besitzen, teilt ihnen Manzorians mit, dass er einige Forschungen zur Natur von Kugeln der Vernichtung durchgeführt hat. Zwar sind die genauen Auswirkungen ihrer Verwendung gegen eine Gottheit unbekannt, aber zumindest würde der Kontakt mit einer Kugel Kyuss stark schwächen. Außerdem würde eine Kugel der Vernichtung den Spielercharakteren sicherlich auch in den kommenden Prüfungen in Alhaster helfen.

Manzorians offenbart den Spielercharakteren dann, dass er den Ort einer Kugel der Vernichtung kennt, die sie möglicherweise mit Hilfe des Talismans der Kugel erlangen können. Falls die Spielercharaktere Interesse zeigen, führt er sie zu einem Staffelei in der Ecke des Raumes. Das Gemälde auf der Staffelei ist mit einem Tuch bedeckt, und als die Spielercharaktere näherkommen, zieht er das Tuch beiseite und enthüllt ein lebensechtes Gemälde eines grünen Teufelsgesichts, das in eine Steinwand gemeißelt ist. Der Mund des Teufels klappt offen und enthüllt tiefschwarze Dunkelheit.

Charaktere, die eines von Manzorians Gemälden genutzt haben, um in "Der Turm der langen Schatten" nach Kuluth-Mar zu teleportieren, sollten schnell den Nutzen dieses Gemäldes erkennen. Falls nicht, erklärt es ihnen Manzorians. Dieses Gemälde zeigt eine Kugel der Vernichtung in einem der berüchtigtsten Verliese der Welt - dem Grabmal des Schreckens. Das Gemälde selbst dient der Teleportation als Hilfsmittel; ein Charakter, der sich auf das Gemälde konzentriert, kann dann Magie wie Große Teleportation nutzen, um an den dargestellten Ort zu reisen, selbst wenn er zuvor nicht an diesem Ort war. Das Grabmal des Schreckens befindet sich 1.800 Meilen südöstlich von Magepoint und ist mit Teleportation durch einen Zauberwirker von mindestens 18. Level erreichbar.

Manzorians ist bereit, den Spielercharakteren das Gemälde zu überlassen, damit sie es

nutzen können, um nach Belieben zum Grabmal des Schreckens zu teleportieren. Er rät ihnen jedoch, bis zum letzten möglichen Moment zu warten, um die Kugel der Vernichtung zu bergen. Obwohl sie ihnen sicherlich bei ihren Bemühungen gegen Kyuss' Diener helfen würde, zieht ihre Anwesenheit auch viel Aufmerksamkeit auf sich. Einige von Kyuss' Dienern sind durchaus in der Lage, eine Kugel der Vernichtung zu zerstören, indem sie Tor auf die Kugel wirken oder eine Stab der Aufhebung gegen sie einsetzen. Daher wäre es wahrscheinlich am besten, die Möglichkeiten des Feindes, die Kugel zu zerstören, einzuschränken, bevor die Spielercharaktere sie gegen Kyuss einsetzen.

Wenn die Spielercharaktere das Gemälde nutzen, um zum Grabmal des Schreckens zu reisen, kann die Kugel der Vernichtung durch einen Charakter, der den Talisman der Kugel verwendet, aus dem Maul des grünen Teufels hervorgerufen werden, um sie zu bewegen. Die Kugel widersetzt sich zunächst dem Herausreißen aus dem Mund des Teufels, und es bedarf eines Kontrollwurfs (SG 60), um dies zu bewerkstelligen. Da ein Kontrollwurf von jemandem mit einem Talisman der Kugel 20W20 + doppeltes Charakterlevel + doppeltes Charakter-Intelligenzmodifikator ist, sollte ein Kontrollwurf von SG 60 eine relativ einfache Angelegenheit sein, wenn genügend Zeit vorhanden ist. Ein misslungener Wurf hat keine Konsequenzen, solange die Kugel noch nicht frei ist, sodass der Kontrollierende eine 10 oder 20 auf diesen Wurf nehmen kann.

Sobald die Vernichtungssphäre frei ist, kann sie normal kontrolliert werden (siehe Seite 279 im Dungeon Master's Guide). Das Problem, dem sich die SC stellen müssen, ist natürlich, wie sie die Sphäre zurück nach Alhaster transportieren können. Die Sphäre ist Nichts und somit kein Gegenstand. Daher kann sie nicht von "Teleport Gegenstand" beeinflusst werden, und sie begleitet auch keine teleportierende kontrollierende Kreatur (da sie per Definition kein beaufsichtigter Gegenstand sein kann). Torzauber können funktionieren, da sie eine physische Verbindung zwischen zwei Ebenen schaffen. Indem sie zwei Torzauber wirken, können die SC die Sphäre durch das erste Tor in eine andere Ebene bewegen und dann durch das zweite in Alhaster (nur durch das direkte Wirken von Torzauber auf die Sphäre hat dieser Zauber eine Chance, das Artefakt zu zerstören). Die Sphäre kann auch in ein Taschenloch geschickt werden (vorausgesetzt, es wird darauf geachtet, dass die Sphäre die Seiten des Lochs nicht berührt!). Das Loch kann dann zusammengefaltete und von einem teleportierenden Charakter mühelos transportiert werden. Der Wunschzauber kann keine Vernichtungssphäre

transportieren. Andere Lösungen für dieses Problem existieren zweifellos nach dem Ermessen des Spielleiters.

Gegen Kyuss gibt es zwei mögliche Verwendungen für eine Vernichtungssphäre. Sie kann verwendet werden, um entweder seine beiden Artefakte (entweder die Kapuze des Wurmgeistes oder den Morgenstern von Kyuss) zu vernichten. Der Verlust eines dieser Artefakte verringert die Bedrohung, die Kyuss für die SC darstellt, erheblich. Ein SC, der versucht, die Vernichtungssphäre direkt gegen Kyuss einzusetzen, könnte zunächst enttäuscht sein, dass die Sphäre ihn nicht sofort zerstören kann. Stattdessen reduziert jeder Treffer seine aktuellen Trefferpunkte um die Hälfte. Wenn Kyuss von der Sphäre getroffen wird und weniger als 200 Trefferpunkte hat, wird er zerstört, ebenso wie die Sphäre selbst:

Zosiel's Diadem (automatisch): Ein Charakter, der dieses Diadem behalten hat, stellt fest, dass es kurz nach dem Tod von Dragotha zu leuchten beginnt und sofort erkennt, dass die mächtige Magie im Inneren endlich vollständig erwacht ist und dass Zosiel's Geist nun beschützend über ihn wacht. Das Diadem funktioniert nun als ein Periap der Weisheit +6 sowie als Diadem der Überredungskunst. Darüber hinaus schützt es den Träger mit einem ständigen Geistblockade-Effekt. Zosiel trug das Diadem vor Äonen in einer anderen Schlacht gegen göttliche Wesen, und obwohl die Gegner anders waren, gewährte seine spirituelle Präsenz und Hilfe dem Träger dieses Diadems drei spezifische Vorteile in allen Kämpfen gegen Kyuss:

Alle Waffen, die der Träger führt, gelten für die Zwecke der Durchdringung von Schadensreduktionen als episch. Als Standard-Aktion kann der Träger diese Eigenschaft auf jede Waffe übertragen, die er für mindestens eine Runde hält. Diese Eigenschaft bleibt bei der Waffe für eine Minute erhalten, nachdem der Träger die Waffe fallen lässt oder sie einem anderen Wesen übergibt.

Der Träger erhält einen Glücksbonus von +10 auf alle Rettungswürfe gegen Zaubersprüche und Effekte, die von Kyuss stammen.

Der Träger ist immun gegen Kyuss-Wurm-Befall, einschließlich der Würmer, die aus Kyuss' eigenem Körper stammen.

TK468

Umgang mit der Vernichtungssphäre:

Auf den ersten Blick mag es so aussehen, als ob es den SC einen enormen Vorteil verschafft, Zugang zu einer Vernichtungssphäre zu haben, und dass dieses Abenteuer dadurch ein Spaziergang wird. Es gibt den SC sicherlich einen großen

Vorteil, aber bedenke, dass dieses Artefakt eines der gefährlichsten Dinge im Spiel ist. Wenn Kyuss' Diener Zeit haben, auf diese Entwicklung zu reagieren, kann einer von ihnen sicherlich einen Stab der Aufhebung besorgen (ein gesegneter Engel kann sich zu jeder großen Stadt teleportieren, wo der Gegenstand nach 1W4 Stunden Suche gekauft werden kann).

Wenn die Vernichtungssphäre gegen bewegliche Kreaturen eingesetzt wird, ist es am besten, zu bestimmen, ob die Sphäre eine Kreatur in einem Quadrat trifft, das sie durchquert oder in dem sie sich befindet, indem die kontrollierende Kreatur einen Fernkampf-BÜswurf gegen die bedrohten Kreaturen macht. Bei einem Treffer wird das Ziel vollständig und absolut zerstört. Wenn die Sphäre unkontrolliert ist, kann sie stattdessen mit einem Reflex-Rettungswurf (SG 20) vermieden werden, solange die Kreatur bei ihrer nächsten Aktion aus dem Weg geht. Eine Kreatur, die freiwillig ihren Zug in einem von der Vernichtungssphäre besetzten Quadrat beendet, kommt automatisch mit der Sphäre in BÜ.

Natürlich ist eine weitaus gefährlichere Entwicklung die reale Möglichkeit, dass die Sphäre in den Besitz eines Feindes gelangen könnte. Solange die SC die Talisman-Kontrolle über die Sphäre haben, ist dies eine unwahrscheinliche Entwicklung. Wenn die SC auf kenntnisreiche arkane Zauberkünstler-Feinde treffen (wie zum Beispiel Lashonna), kann dieser NSC einen Wissenswurf (Arkana) mit SG 30 machen, um den Talisman der Sphäre als das zu erkennen, was er ist. Mit diesem Wissen wird der NSC sicherlich alle Verbündeten alarmieren und versuchen, die Kontrolle über den Talisman zu erlangen. Dies kann jeder Begegnung eine echte Note von Stress und Terror verleihen. Selbst Zauber wie "Gegenstand teleportieren", die den Talisman aus dem Spiel nehmen, können Probleme verursachen, da die SC ohne diesen Vorteil nicht unbedingt garantiert sind, dass sie Gegner-Kontrollwürfe machen können, um die Sphäre zu befehlen.

Kurz gesagt, mach es den SC nicht leicht, wenn sie beschließen, dieses Artefakt in Begegnungen außerhalb des finalen Kampfes gegen Kyuss einzusetzen.

#####

Kampf gegen Verzweiflung

Kyuss' treue Anhänger sind selbst in der Vorahnung des Zeitalters der Würmer nur in geringer Zahl. Eine Gottheit benötigt treue Anhänger, um existieren zu können, und sobald das neue Zeitalter beginnt, wird es keinen Mangel an Glauben geben, der Kyuss' Macht antreibt. In diesem frühen Stadium ist Kyuss jedoch gezwungen, auf geringere Energien als den Glauben zurückzugreifen, um sein Auftauchen in der Welt zu unterstützen. Genau wie er vor 2.000 Jahren

den Glauben seines Kultes nutzte, um ein Gott zu werden, zieht er nun die Angst und Verzweiflung der Bürger von Alhaster heran, um seine triumphale Rückkehr zu stärken.

Indem die SC sich die Zeit nehmen, den Bürgern von Alhaster gegen Kyuss' Diener zu helfen, mehrere der Monster zu besiegen, die sein Kult auf die Stadt losgelassen hat, und Lashonna zu besiegen, können sie Hoffnung erzeugen, um der Verzweiflung entgegenzuwirken, die Kyuss benötigt.

Teil Zwei dieses Abenteuers beschreibt vier Begegnungen in Alhaster, in denen die SC gegen Verzweiflung kämpfen können. Indem sie drei davon erfolgreich abschließen, können die SC Kyuss vorübergehend seiner göttlichen Eigenschaften berauben.

Störe den Unlebenssturm

Etwas, das Manzorian und seine Agenten bei ihrer Beobachtung der derzeitigen magischen Energien in Alhaster bemerkt haben, ist die immense Ansammlung von negativer Energie in den Wänden des neuen Turms der langen Schatten. Dieser Turm ist auch mit mächtiger göttlicher Energie durchdrungen, daher ist es wahrscheinlich unmöglich, ihn zu zerstören. Doch diese negative Energie stammt von einem Punkt an anderer Stelle in Alhaster, von irgendwo unterhalb des Knochenhofs der Stadt, wo ein gewaltiges Portal zur Negativen Energieebene fokussiert ist und auf den Turm gerichtet ist. Wenn die SC herausfinden können, was diesen Fluss negativer Energie verursacht, könnten sie ihn stören. Die Abschaltung der Energiequelle des Turms wird wahrscheinlich nicht den Sieg bringen, aber sie wird Kyuss sicherlich verlangsamen.

Tatsächlich wird die negative Energie von einer gewaltigen Maschine in einem unterirdischen Komplex unter dem Knochenhof auf den Turm fokussiert, der mit Lashonnas Anwesen verbunden ist. Die Details zu diesem Komplex und der Maschine werden in Teil Drei erkundet.

Abschiedsgeschenke

Die SC können Manzorian und seine Verbündeten bitten, mit ihnen zu kommen, aber leider benötigt der Erzmagier seine Verbündeten, um die SC auf eine andere Weise zu unterstützen. Er weiß, dass nur die Niederlage von Kyuss das Zeitalter der Würmer stoppen kann; wenn er entkommt, werden die Dinge nur verzögert. Mit der Hilfe mehrerer mächtiger zaubernder Verbündeter beabsichtigt Manzorian, in die Ätherische Ebene in der Nähe von Alhaster zu reisen, wo er und seine Verbündeten einen mächtigen Zauber wirken werden, ähnlich einer dimensionslosen Zone. Die Auswirkungen dieses epischen Zaubers beginnen, sobald die SC nach Alhaster reisen - sobald der Zauber aktiv ist, können Manzorian und seine Verbündeten seine

Wirkung eine Woche lang aufrechterhalten. Während dieser Zeit umgibt ein Zauber der dimensionslosen Zone die gesamte Stadt Alhaster, obwohl seine Auswirkungen nur auf Kyuss und seine Diener zutreffen. Sobald Kyuss als Gott erscheint, werden die Auswirkungen dieses Zaubers schnell bedeutungslos, aber Manzorian hofft, dass er den SC die Möglichkeit gibt, den Wurmgeist zu besiegen. Sicherlich wird es auch verhindern, dass seine anderen Diener um Hilfe rufen oder entkommen.

Bevor er geht, übergibt Manzorian einem arkanen Zauberkünstler in der Gruppe (oder einem Charakter, der mit Hilfe von Magiegeräten Schriftrollen verwenden kann) einen Stapel von drei Schriftrollen. Jede Schriftrolle enthält einen einzigen Wunschzauber; ein Geschenk, das er sich die Zeit genommen hat vorzubereiten, um den SC einen zusätzlichen Vorteil im bevorstehenden Abenteuer zu geben.

TK 469

Die Grabkammer des Schreckens (Tomb of Horrors)

Obwohl die SC nicht wirklich Zeit haben, die Grabkammer des Schreckens zu erkunden, können Spielleiter, die nach weiteren Informationen über dieses ikonische D&D-Verlies suchen, die Website von Wizards of the Coast besuchen. Dort finden sie eine 3.5-Konvertierung dieses klassischen Abenteuers unter www.wizards.com/default.asp?x=dnd/oa/20051031a.

#####

Teil 2: Der Untod für Alhaster

Ausführliche Details zu den verschiedenen interessanten Orten in Alhaster finden Sie in Ausgabe Nr. 131 des DUNGEON-Magazins - falls die SC beschließen, einen Teil der Stadt zu erkunden, der in diesem Kapitel nicht näher beschrieben wird (oder wenn Sie einfach mehr Informationen über die Stadt im Allgemeinen suchen), sollten Sie den entsprechenden Hintergrundartikel in dieser Ausgabe nachschlagen.

Als die SC in Alhaster ankommen, finden sie die Stadt im Chaos vor. In den Straßen herrschen Ausschreitungen, wo Mobs von Untoten die Kontrolle übernommen haben. Einige Gebäude brennen, während andere erzittern und einstürzen, wenn gewaltige grüne Überwürmer aus den Grundfesten aufsteigen. Schwaden aus übelriechendem grünem Nebel wirbeln und brodeln durch die ganze Stadt und verdecken ganze Gebäudeblöcke. Am Himmel gibt es keine Anzeichen für die allgegenwärtigen gesegneten Engel - es scheint, dass die

Erinyes-Wächter der Stadt sie verlassen haben. Trotz dieser Tragödien ist der beeindruckendste Anblick Zeechs abgeschlossenes Großprojekt. Das letzte Mal, als die SC diese Struktur sahen, war sie kaum mehr als eine gedrungene Ziggurat. Jetzt erhebt sich ein gewaltiger Turm aus der Ziggurat, der weit über 715 m in den Himmel ragt. Dutzende seltsame Kapseln und Balkone säumen die Ränder des Turms, von denen viele zerfallen und ruiniert sind, und am Himmel spiralen und wirbeln die Wolken wie trübes Wasser um einen Abfluss. Selbst das Licht scheint falsch zu sein - grau und gedämpft, als ob die Sonne selbst es scheue, diesen Winkel der Welt anzusehen.

Dieser Teil präsentiert vier Begegnungen, die den SC mehrere Gelegenheiten bieten, gegen das Chaos und die Verzweiflung zu kämpfen, die die Stadt befallen. Wenn die SC drei von diesen vier Begegnungen erfolgreich abschließen können, schwächen sie signifikant Kyuss' göttliche Eigenschaften, wie in Teil Vier beschrieben. Darüber hinaus zählt die Niederlage von Lashonna (Begegnung Bz) als ein Sieg; indem sie drei der Begegnungen in diesem Teil abschließen und den vampirischen silbernen Drachen zerstören, können die SC Kyuss' Göttlichkeit schwächen. Jedes Mal, wenn die SC einen dieser Siege erringen, bricht ein gewaltiger Sturm aus Blitzen vom Gipfel des Turms aus und Kyuss' wütendes Geheul hallt über die Stadt hinunter.

Während Kyuss an Macht gewinnt, hat sich die Realität in Alhaster verzerrt. Die folgenden Auswirkungen gelten für alle Begegnungen in Alhaster und darunter und bleiben bis zum Ende von Teil Vier bestehen.

Wolken: Die wirbelnden Wolken über uns drehen und brodeln und drohen jederzeit einen Regenschauer loszulassen. Sonnen- oder Mondlicht, das durch die Wolken dringt, wird stark diffus, wodurch die Stadt selbst in einem blassen Schein gedämpfter Farben und verschwommener Schatten liegt. Kreaturen, die normalerweise durch Sonnenlicht geschädigt werden (wie Vampire), können sich tagsüber mühelos bewegen, und kein Zauber, der das Wetter beeinflusst, kann die Wolkendecke verändern.

Entweihung: Die negative Energie, die Alhaster durchdringt, erzeugt einen flächendeckenden Entweihungseffekt in der Stadt. Charisma-Checks, um Untote abzuwenden, erhalten einen Abzug von -6 durch Unheiligkeit, und jede untote Kreatur erhält einen unheiligen Bonus von +2 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswurf-Boni. Diese Boni sind in allen Statistikblöcken dieses Abenteuers enthalten, aber vergewissere dich, dass du sie zu den Statistikblöcken der Untoten hinzufügst, in Fällen, in denen kurze Statistikblöcke

angegeben sind. Alle untoten Kreaturen in Alhaster erhalten außerdem +2 Trefferpunkte pro Würfel (dies gilt auch für Untote, die nicht innerhalb dieser Zone erschaffen wurden). "Animate Dead", das in Alhaster gewirkt wird, kann doppelt so viele Untote erschaffen wie normal. "Consecrate" kann diesen Effekt unterdrücken, jedoch nur für die Dauer des Zaubers und nur innerhalb des Wirkungsbereichs des Zaubers. Wenn die SC die Maschine in Bereich A2 zerstören, endet dieser Effekt sofort.

Tempel: Kyuss' Verderbnis hat die drei Haupttempel in Alhaster noch nicht durchdrungen: die Kirche von Kord, die Kathedrale von Hextor und der Purpurturm von Wee Jas. Während seiner Gefangenschaft zögert Kyuss, sich in die Gläubigen anderer Gottheiten einzumischen. Solange er nicht vollständig befreit ist, bleiben diese drei Orte vor den Würmern und Untoten verschont, die die Straßen plagen, und sind nicht von der Entweihung betroffen, die die Stadt durchdringt.

Autoritätschecks

An mehreren Stellen während dieses Abenteuers werden die SC aufgefordert, Autoritätschecks durchzuführen. Ein Autoritätscheck ergibt id2zo0 + den Autoritätswert des Charakters. Der Autoritätswert eines Charakters entspricht seinem Charisma-Bonus plus der Anzahl der Autoritätspunkte, die er während "The Prince of Redhand" gesammelt hat.

Charaktere, die der Kampagne nach "The Prince of Redhand" beigetreten sind, haben einen Autoritätswert, der der Hälfte des niedrigsten Autoritätswerts entspricht, den ein SC auf diesem Abenteuer besitzt. Wenn du dieses Abenteuer nicht gespielt hast, kannst du den SC einfach Autoritätspunkte zuweisen, die ihrem Charisma-Bonus entsprechen. In diesem Fall erhalten Charaktere, die mindestens 5 Ränge in Diplomatie haben, +2 Autoritätspunkte, ebenso wie Charaktere mit mindestens 5 Rängen in Einschüchtern oder Wissen (Adel und Königtum), für einen möglichen Gesamtbonus von +6.

Der Autoritätswert eines Charakters misst seinen Ruf in Alhaster. Diese Checks stellen nicht nur die Effektivität des Charakters beim Führen und Bereitstellen von Moral und Inspiration dar, sondern bestimmen auch das Maß an Erfolg in den folgenden Begegnungen.

Darüber hinaus kann ein Charakter in Alhaster immer dann einen Autoritätscheck durchführen, wenn er aufgefordert wird, einen Bluff-, Diplomatie-, Informationen sammeln-, Einschüchtern- oder Menschenkenntnis-Check gegenüber einem der Bürger von Alhaster abzulegen. Bei

einem SG von 20 erhält er einen +2 Umstandsbonus auf den entsprechenden Fertigkeitsscheck. Für jeweils 10 Punkte, mit denen er den SG 20 Check übertrifft, erhöht sich der Umstandsbonus um 2. Wenn ein Charakter einen Autoritätscheck macht und als Ergebnis eine 43 erzielt, erhält er einen +6 Bonus auf seinen entsprechenden Fertigkeitsscheck.

Ereignis 1: Zorn der Überwürmer (SG 21)

Führe diese Begegnung zu jeder Zeit durch, wenn die SC die Straßen von Alhaster erkunden oder sich durch sie bewegen.

Plötzlich gerät ein nahegelegenes Gebäude in Bewegung und es ertönt das stakkatohafte Geräusch berstender Balken. Staubwolken sprühen in die Luft um das Fundament des Hauses herum, und erneut erschüttert die Struktur. Das Dröhnen des einstürzenden Gebäudes verblasst im Vergleich zum Dröhnen der immensen grünen Würmer, die sich bis in den Kern des Gebäudes gebohrt haben und nun auf die Straße hinausspröhen.

Kreaturen: Die grünen Würmer sind ein Paar fortgeschrittener Überwürmer (Kyuss-Würmer, die zu immenser Größe herangewachsen sind) und haben sich durch den Boden gebohrt, um nach Beute zu suchen. Diese Würmer sind deutlich größer als diejenigen, die anderswo in der Stadt zu sehen sind. Das Gebäude mag ein Waisenhaus, eine Herberge oder eine Taverne gewesen sein, aber die Ansammlung von Menschen, die sich darin zusammengedrängten, ist jenseits der Rettung. Was nicht verloren ist, sind die Menschenmassen panischer Bürger, die in erstarrter Furcht und Faszination zusehen, wie sich die Monster im schwachen Licht nach oben winden und mit ihren von Mäulern gefüllten Köpfen nach mehr Nahrung suchen. Insgesamt sind 20 Bürger nahe genug an der Stelle, um unmittelbar in Gefahr zu sein, und wenn sie nicht sofort evakuiert werden, verbreiten sich Geschichten von unaufhaltsamen, gebäudeverschlingenden Würmern unter den panischen Bürgern von Alhaster.

FORTGESCHRITTENB Überwürmer (2) SG 19

CHAOSBÖSES kolossales magisches Tier

INI +3; Sinne Dämmerlicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m; Wahrnehmen +35, Beobachten +1
RK 31, BÜ 1, FF 31

TP 480 (31 TW); RK 15/Silber; Immunität gegenüber geistesbeeinflussenden Effekten, Gift;
ZÄH +29, REF +16, WIL +10

Bewegungsrate 6 m, Graben 6 m, Schwimmen 3 m

Nahkampf Biss +32 (6W6+48/19-20)

Reichweite 9 m; Reichweite 9 m

GAB +31; Ringkampf +66

Angriffsoptionen Gewaltiger Schlag, Verbesserter Stoßangriff, Verbesserter Würgegriff (Biss), Ganz verschlingen

Besondere Angriffe Ruf des Wurmgottes

Stoßangriff mit 10-Punkte-Stoßangriff

Fähigkeiten: Stärke 48, Geschicklichkeit 8, Konstitution 30, Intelligenz 1, Weisheit 12, Charisma 8

Besondere Qualitäten: Gehorche den vom Wurm berührten, vom Wurm befallen

Talente: Gewaltiger Schlag, Große Zähigkeit, Verbesserter Stoßangriff, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Verbesserter Initiativwert, Verbesserte Natürliche Waffe (Biss), Verbesserte Natürliche Rüstung (4), Stoßangriff

Fertigkeiten: Wahrnehmen +35

Ruf des Wurmgottes (ÜF): Einmal pro Runde als Freie Aktion kann ein Überwurm diese faule und krankhafte Willenskraft in andere lebende Kreaturen projizieren und dabei eine lebende Kreatur innerhalb von 16 m als Ziel wählen. Das Ziel muss einen Willenswurf (SG 24) ablegen, andernfalls ist es betäubt und sein Verstand erfüllt sich mit den schrecklichen Visionen, die im göttlichen Bewusstsein von Kyuss wimmeln. Jede Runde zu Beginn seines Zuges kann das Opfer als Vollround-Aktion, die keine Gelegenheitsangriffe provoziert, einen neuen Rettungswurf machen, um den Effekt zu beenden. Dies ist ein Effekt, der den Verstand betrifft. Der SG für den Rettungswurf basiert auf dem Charisma-Wert des Überwurms.

Verbessertes Ergreifen (AF): Um diese Fähigkeit zu nutzen, muss der Überwurm mit seinem Bissangriff treffen. Er kann dann als Freie Aktion versuchen, einen Ringkampf zu beginnen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Wenn er den Ringkampf gewinnt, hat er seinen Gegner gepackt und kann am folgenden Zug versuchen, ihn zu verschlingen.

Gehorche den vom Wurm berührten (ÜF): Obwohl sie fast willenlos sind, befolgen Überwürmer unfehlbar einfache Befehle, die von anderen untoten Dienern von Kyuss gegeben werden.

Verschlingen (AF): Ein Überwurm kann versuchen, einen gegriffenen Gegner zu verschlingen, der mindestens eine Größenkategorie kleiner ist als er, indem er

einen erfolgreichen Ringkampf-Wurfangriff durchführt. Sobald der Gegner verschlungen ist, erleidet er pro Runde 2W8+16 Punkte zerquetschenden Schaden sowie 6 Punkte Säureschaden durch den Kropf des Wurms. Das Opfer wird auch von den Würmern angegriffen, die im Körper des Überwurms leben (siehe "Vom Wurm befallen" unten). Ein verschlucktes Lebewesen kann sich befreien, indem es eine leichte Schneide- oder Stichwaffe verwendet, um 25 Punkte Schaden am Kropf (SG 20) zuzufügen. Sobald das Lebewesen herauskommt, schließt sich das Loch durch muskuläre Bewegungen. Ein erneut verschluckter Gegner muss sich selbst befreien. Der Magen eines Überwurms kann 2 gargantische, 8 riesige, 32 große oder 128 mittlere oder kleinere Gegner aufnehmen.

Vom Wurm befallen (AF): Ein Überwurm ist ein Wirt für Hunderte von kleineren Würmern von Kyuss. Jede Kreatur, die einen Überwurm mit einer natürlichen Waffe, einem unbewaffneten Angriff oder einer leichten Nahkampfwaffe angreift, muss einen Reflexwurf (SG 24) ablegen, andernfalls klammern sich eine bestimmte Anzahl von Würmern an ihre Haut und beginnen, in ihren Körper zu graben. Der SG für den Rettungswurf basiert auf dem Geschicklichkeitswert. Sobald infiziert, erleidet das Opfer pro Runde 1W6 Punkte Schaden für 1W4+1 Runden. Am Ende dieses Zeitraums erreichen die Würmer das Gehirn des Wirts. Während sich die Würmer im Inneren eines Opfers befinden, zerstört ein Effekt wie "Fluch entfernen" oder "Krankheit entfernen" sie, und ein Effekt wie "Böses bannen" oder "Gift neutralisieren" verzögert ihren Fortschritt um 10W6 Minuten. Ein erfolgreicher Heilkunde-Wurf (SG 20) entfernt die Würmer und tötet sie, obwohl dieser Wurf 1W3 Runden dauert und die Würmer das Gehirn erreichen können, bevor der Heilkunde-Wurf erfolgreich ist. Sobald die Würmer das Gehirn erreichen, erleidet das Opfer pro Runde 2W4 Punkte Intelligenzschaden, bis die Würmer getötet werden (durch "Fluch entfernen" oder "Krankheit entfernen") oder sie den Wirt töten (Tod tritt bei einer Intelligenz von 0 ein). Ein kleiner, mittlerer oder großer Menschlicheroid, der von diesen Würmern getötet wird, erhebt sich 1W6+4 Runden später als Schwert von Kyuss (siehe DUNGEON 130). Ein winziges oder kleineres Wesen verwest schnell, und ein riesiges oder größeres Wesen (oder ein nicht-humanoides Wesen) wird zu einem normalen Zombie der entsprechenden Größe. Neu erschaffene Untote stehen nicht unter der Kontrolle des Überwurms.

Taktiken: Die Überwürmer haben anfangs keinen Grund, sich auf die Spielercharaktere zu konzentrieren, aber sobald sie Schaden nehmen, konzentrieren sie ihre Angriffe ausschließlich auf die letzte Kreatur, die

ihnen Schaden zugefügt hat. Ihre Handlungen sind fast ohne Verstand. Selbst wenn die Überwürmer nicht absichtlich panische Bürger angreifen, töten ihre bloße Masse, Sprühwürmer und Schrapnelle von Gebäuden, während sie Menschen einfach zerquetschen und zerstören. In jeder Kampfrunde sterben 1W6 der 20 bedrohten Bürger. Ein Behördenwurf mit SG 10 als Standardaktion reicht aus, um einen bedrohten Bürger dazu zu bringen, Schutz zu suchen. Für jeden 5er-Wert, um den das Würfelergebnis den Wert 10 übersteigt, kann ein zusätzlicher Bürger gerettet werden. Zusätzliche Aktionen (wie Teleportation) können mehr Bürger retten.

Entwicklung: Wenn die Spielercharaktere die Überwürmer mit mindestens 15 überlebenden Bürgern aus der anfänglichen Gruppe von 20 besiegen können, können sie diese Begegnung als einen Sieg verbuchen.

Diese Begegnung ist nicht mehr als ein schneller Kampf; Sie können weitere Begegnungen dieser Art generieren, um den Spielercharakteren weitere Chancen zu geben, die Verzweiflung zu untergraben, die Kyuss benötigt, um aus seinem Gefängnis zu entkommen. Erwägen Sie, bei jeder Durchführung dieser Begegnung unterschiedliche Monster zu verwenden, wie beispielsweise Geisttötende Skorpione (DUNGEON 134), Hullathoins oder Fortgeschrittene Ulguhasten (Fiend Folio) oder Nekronauten (Monster Manual III).

Ereignis 2: Eine kirchliche Auseinandersetzung (SG 20) Irgendwann ertönt der Klang von Kirchenglocken durch die Stadt. Ein SG 10 Wahrnehmungswurf genügt, um zu erkennen, dass das Läuten von der Kirche des Kord stammt. Während die Glocken weiterläuten, schleichen nervöse und zögerliche Gruppen von Bürgern verzweifelt durch die Straßen, angezogen von der vermuteten Zusage auf Schutz.

Wenn die Spielercharaktere ermitteln, finden sie eine große Menschenmenge in dem Bereich zwischen den drei Kirchen. Wenn sie dort eintreffen, können sie gerne einige Gesichter erkennen, die sie während früherer Besuche in Alhaster getroffen haben. Eine gute Wahl wäre Lord Malayen Kilraven, der gerade seine Familie und Bediensteten von seinem Anwesen zur Kirche gebracht hat, um Schutz zu suchen.

Der Hohepriester von Kord, Lanthis Chax (CG männlicher menschlicher Kleriker 6/Kämpfer 2), läutet die Glocken. Als die Spielercharaktere eintreffen, ist Lanthis der Meinung, dass er genug Leute versammelt hat, und tritt auf die Stufen vor seiner Kirche, um sich an die Menge zu wenden. Er bemüht sich sofort, die Menge zu beruhigen, und versucht, einen Massenexodus aus der Stadt

zu organisieren. Er weist darauf hin, dass der Toilway (die Hauptstraße in Alhaster) bisher frei von dem heimtückischen Nebel ist und dass die Menschen, wenn sie sich beeilen, die Stadt über die östlichen Tore verlassen können. Lanthis behauptet auch, dass es Prinz Zeechs Wahnsinn war, der diese schreckliche Katastrophe über Alahaster gebracht hat. Lanthis' Plan ist gefährlich, aber die verzweifelte Menge beginnt, daran zu glauben, bis zwei weitere Gruppen von Klerikern am Ort eintreffen, selbst von dem Geläut der Glocken angezogen.

Als Erste trifft eine Gruppe von zwei Dutzend Soldaten und Krieger unter der Führung von Vierias Spatlepe (RB männlicher menschlicher Kleriker 7), dem Hochpriester der Kathedrale von Hextor, ein. Er widerspricht Lanthis' Plan, indem er den Priester von Kord als Verräter bezeichnet und behauptet, dass Zeech selbst zur Kathedrale von Hextor gekommen ist, um die Messe zu leiten und den Schutzpatron von Alhaster in diesen dunklen Zeiten anzurufen. Er verspricht Rettung für diejenigen, die sich ihm in der Kathedrale anschließen, und droht denen mit Untergang und Zorn, die so feige ihre Heimat verlassen würden. Ironischerweise ist der Ratschlag des bösen Priesters besser als der von Lanthis, doch Vierias ist ein schlechter Redner und seine Worte finden schwerlich Anklang bei der Menge.

Kurz nach Vierias' Ankunft erscheint die Hohepriesterin des Scharlachroten Turms, die schrille und intensive Almerah Kosen (RB weiblicher menschlicher Aristokrat 3/Kleriker 10) auf der Szene. Ihre Stimme dringt durch die Menge und schneidet hindurch, während sie denjenigen Zuflucht anbietet, die Wee Jas mit den angemessenen Opfern ehren können - im Grunde genommen versucht sie, Zuflucht an den Höchstbietenden zu verkaufen. Sie wird von mehreren niederen Mitgliedern der Kirche begleitet, von denen viele mit den Angeboten ihrer Herrin, Sicherheit gegen Geld in einer Zeit sozialer Krise zu gewähren, sehr unbehaglich zu sein scheinen.

Sofern die Spielercharaktere nicht eingreifen, streiten die drei Priester weiterhin darüber, wie man mit der Krise umgehen soll, und die Menge wird immer verzweifelter. Die Menge beginnt zu zerfallen, da jedes Mitglied eine Seite wählt und die Gemüter zu flammen beginnen. Innerhalb weniger Minuten eskaliert die Situation, als jemand ausholt und auf jemand anderen zuschlägt, und im Handumdrehen bricht die Menge in einen gewaltsamen Aufruhr aus. Die drei Kleriker geraten in Panik: Almerah versucht, zum Scharlachroten Turm zu fliehen, Lanthis versucht, die Unruhen mit Worten zu beruhigen, und Vierias schickt seine Soldaten hinein, um mit Gewalt Ordnung herzustellen. Gerade als es scheint, dass die

Dinge nicht schlimmer werden können, treffen Diener von Kyuss ein (siehe Kreaturen unten).

Die beste Lösung für dieses Problem besteht darin, die Menge in drei Gruppen aufzuteilen und sie zur Kirche ihrer Wahl zu schicken, um dort Zuflucht zu finden. Die Kirche von Kord und der Scharlachrote Turm können jeweils bis zu 50 Personen beherbergen, während die Kathedrale von Hextor bis zu 300 Personen aufnehmen kann. Es gibt auch andere Möglichkeiten; es liegt an den Spielercharakteren zu entscheiden, was sie mit der Menge tun wollen. Leider ist es nicht einfach, die Menge und die Priester zum Einlenken zu bringen.

Die Menge besteht aus 200 verängstigten Bürgern. Normalerweise könnten Diplomatie und Einschüchterung dazu dienen, die Menge zu lenken, aber diese Menge ist verängstigt und sucht nach Führung. Um die Kontrolle über die Situation zu übernehmen, müssen die Spielercharaktere zuerst ihre Präsenz etablieren, indem sie einen Autoritätscheck gegen SG 20 ablegen. Wenn sie sich mit einem der drei Priester verbünden, erhalten sie einen Bonus von +4 auf ihre Autoritätschecks in dieser Begegnung. Sobald sich die Spielercharaktere als Anführer etabliert haben, können sie zusätzliche Autoritätschecks gegen SG 20 im Minutentakt machen (mehrere Charaktere können mehrere Checks machen). Jeder erfolgreiche Check führt dazu, dass 20 Personen in der Menge diesem Spielercharakter als Anführer folgen. Für jede 10 Punkte, um die ein Autoritätscheck diesen SG übertrifft, werden weitere 20 Bürger angezogen. Sobald die Spielercharaktere die Aufmerksamkeit beliebig vieler Bürger auf sich gezogen haben, können sie die Menge anweisen, sich zu zerstreuen oder Schutz zu suchen. Eine Menge benötigt nur eine Minute, um sich zu zerstreuen, oder zwei Minuten, um sich in einer der nahegelegenen Kirchen zu versammeln.

Leider haben die Spielercharaktere nicht viel Zeit, sich um die Menge zu kümmern, da die Diener von Kyuss nicht lange von ihrer Angst vor heiligem Boden zurückgehalten werden.

Kreaturen: Die Nähe der drei Kirchen in dieser Region macht den Bereich vorübergehend sicher vor den Dienern von Kyuss, aber nur für kurze Zeit. Zehn Minuten nach Beginn dieser Begegnung erliegt eine nahegelegene Menge Untoter schließlich der verlockenden Anziehungskraft so vieler lebender Seelen und greift alle an, die noch im Freien verweilen.

Diese Gruppe von Untoten besteht aus einem Dutzend Kyuss-Rittern. Der Kyuss-Ritter ist

ein mächtiger Untoter, der geschaffen wird, indem menschlicheroiden Kreaturen die nekromantische Wut des Wurm-Gottes in einer speziell vorbereiteten Kammer im Tabernakel der Würmer direkt ausgesetzt wird. Bis vor kurzem existierten nur vier Kyuss-Ritter in der Welt, aber Lashonna hat die Kammer im Tabernakel genutzt, um Dutzende weitere gefährliche Untote zu erschaffen. Im Gegensatz zu den vier Rittern, auf die die Spielercharaktere in "Der Turm der langen Schatten" getroffen sind, verfügen diese Kyuss-Ritter nicht über einzigartige Gaben von Kyuss; sie teilen alle die gleichen starken Fähigkeiten.

Ein Kyuss-Ritter trägt dunkle Rüstung, die einen Großteil seines skelettierten untoten Körpers verbirgt. Kleine grüne Würmer befallen ihre Rüstung und ihr Fleisch, und sie führen schreckliche Waffen namens Scharfrichtermorgensterne. Das grausamste Merkmal des Kyuss-Ritters sind seine Augen, die durch die gefräßigen Münder aufgeblähter Würmer ersetzt wurden. Diese Würmer können sich ausstrecken, um ihre Feinde zu beißen.

Kyuss KniGHt (12) cR13

CE Mittlerer Untoter

Init +4; Sinne Dämmerlicht 18 m; Wahrnehmung +21, Erkennen +21

Sprachen Abyssisch, Flan (oder eine ähnliche antike Sprache aus deiner Kampagne)

RK 26, BÜ 10, FF 26 (+10 Rüstung, +6 natürlich)

Trefferpunkte 216 (16 TW); Schnelle Heilung 10; SG 10/Silber

Immunität gegen Kälte, Elektrizität; Eigenschaften eines Untoten

ZÄH +12, REF +12, WIL +19

Bewegungsrate 6 m in Rüstung (9 m Grundbewegung)

Nahkampf* +1 unheilige Henkerskeule +24/+19 (2W6+17/x3) und 2 Bisse +9 BÜ (1W4+11 plus 2W4 Intelligenzschaden) GAB +8; Griff +17

Besondere Angriffe Gaben von Kyuss

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 16. Grad) — re Beliebige oft—Böses erkennen seb: ' 1/Tag—Stierkraft, Todesgesang (SG 17), Energieschutz

*5-Punkt-Mächtiger Angriff

Werte Stärke 28, Geschicklichkeit 10, Konstitution —, Intelligenz 12, Weisheit -15, Charisma 20

Besondere Eigenschaften Dunkler Segen, Kriegerischer Ruf, Widerstand gegen Wenden +4, Unheilhafte Zähigkeit

Talente Kluft, Verbesserte Initiative, Verbessertes Zerschmettern, Eiserner Wille, Mächtiger Angriff, Fokus (Henkerskeule)

Fertigkeiten Konzentration +19, Einschüchtern +24, Wissen (Religion) +20, Wahrnehmung +21, Erkennen +21

Besitztümer +2 Plattenpanzer, +1 unheilige Henkerskeule
Dunkler Segen (ÜF) Ein Kyuss-Ritter wendet seinen Charisma-Modifikator als Bonus auf alle Rettungswürfe an.

Gaben von Kyuss (ÜF) Diese Kyuss-Ritter besitzen zwei zusätzliche Fähigkeiten, die ihnen vom Wurm-Gott verliehen wurden - sie führen Angriffe mit ihrem Biss als BÜsangriffe aus und haben Schnelle Heilung 10.

Intelligenzzug (ÜF) Jeder, der von einem der "Augen" des Ritters gebissen wird, erleidet 1W4 Punkte Intelligenzzug. Der Kyuss-Ritter heilt 5 Punkte Schaden jedes Mal, wenn er Intelligenz von einer Kreatur entzieht.

Kriegerischer Ruf (ÜF) Ein Kyuss-Ritter erhält einen unheiligen Bonus, der der Hälfte seiner Trefferwürfel entspricht, auf alle Angriffe mit Nahkampfwaffen (aber nicht auf natürliche Angriffe).

Unheilige Zähigkeit (AE) Ein Kyuss-Ritter erhält einen Bonus auf seine Trefferpunkte, der seinem Charisma-Modifikator multipliziert mit seinen Trefferwürfeln entspricht.

Taktik: Die Kyuss-Ritter können 3 Bürger pro Runde töten, wenn man sie gewähren lässt, aber wenn die Spielfiguren eingreifen, erkennen die Untoten schnell, dass sie die Hauptbedrohung sind, und koordinieren ihre Angriffe.

Kyuss-Ritter sind Meistertaktiker und nutzen das Flankieren, höheres Gelände und Niederreißversuche nach Bedarf voll aus, um ihre Feinde zu besiegen.

Entwicklung: Solange die Spielfiguren die Untoten besiegen und mindestens 150 der Bürger schützen, können sie diese Begegnung als Sieg verbuchen.

TK 473

Henkerskeule

Diese martialische Zweihandwaffe war die bevorzugte Waffe von Henkern in Kyuss' alter Stadt Kuluth-Mar. Kyuss selbst führte eine dieser schrecklichen Waffen, was ihre Beliebtheit unter seinen Anhängern weiter steigerte. Eine Henkerskeule ist eine Kombination aus Axt und Streitkolben mit einem langen Speiß, was dem Träger eine breite Vielseitigkeit in Bezug auf den Schadenstyp verleiht.

Kosten Schaden (Kl.) Schaden (M) Kritisch Gewicht Typ
75 GM 1W10 2W6 x3 12 |b. Betäubend und durchdringend oder betäubend und schneidend

#####

Ereignis Nr. 3: Die Deluxury belagert (SG 20)

Führe dieses Ereignis aus, sobald die Spielfiguren sich in der Nähe einer Taverne namens Deluxury befinden. Alternativ kannst du dieses Ereignis an einem anderen Ort stattfinden lassen, den die Spielfiguren im Verlauf dieses Abenteuers besuchen könnten. Wenn du den Ort änderst, mußt du die von der Begegnung bedrohten NSCs anpassen. Als die Spielfiguren sich dem Ort nähern, explodiert eine gewaltige Feuerwelle gegen die Fassade des Gebäudes - das Ergebnis eines Feuerballzaubers, den einer der Lichts auf das Gebäude abfeuert.

Kreaturen: Die Deluxury wird von einer Gruppe Untoter angegriffen, angeführt von einem Kyuss-Ritter namens Rinn Graddah. Seine untoten Diener umfassen eine Gruppe Leichnam-Zauberer und Vampir-Schattentänzer. Die Untoten werden auch von über zwei Dutzend Kyuss-Nachkommen begleitet. Der Feuerball, der die Aufmerksamkeit der Spielfiguren auf sich zieht, markiert den Beginn der Schlacht. Die Schreie von aristokratischen Gästen und einfachen Bürgern sind aus dem Gebäude zu hören, während die Untoten unaufhaltsam ihren Vorteil nutzen. Wenn sie nicht aufgehalten werden, werden die Untoten schnell die Plage beseitigen und alle im Gebäude töten, einschließlich des Besitzers der Deluxury, Arhmin, und möglicherweise mehrerer anderer Verbündeter der Spielfiguren (einschließlich Professor Montague Marat, Shag Solomon und Toris - der Söldnerkapitän Vulras ist zu diesem Zeitpunkt woanders [siehe Teil Drei]).

Auf den ersten Blick sollte deutlich sein, dass die Kyuss-Nachkommen selbst, obwohl zahlreich, nicht die Hauptbedrohung sind. Mit einem erfolgreichen Beherrschungsscheck (SG 30) kann eine Spielfigur (als eine Aktion im Zug) Arhmin und den anderen Anweisungen geben, wie sie sich am besten gegen diese Untoten

verteidigen können, während die Spielfiguren sich den anderen Gegnern stellen. Insgesamt halten sich 20 Personen in der Deluxury versteckt, und am Ende jeder Runde werden 1W6 von ihnen von den Untoten getötet. Wenn mindestens eine Spielfigur in jeder Runde einen erfolgreichen Beherrschungsscheck (SG 30) ablegt, sinkt die Anzahl der getöteten Bürger auf 1W6-1W6 (Ergebnisse von null oder weniger zeigen an, dass in dieser Runde niemand getötet wurde).

Falls du keinen Zugriff auf das Monster Manual IT oder eine frühere Ausgabe von DUNGEON hast, die Statistiken für die Kyuss-Nachkommen enthält, kannst du einfach Wights an ihrer Stelle verwenden. In jedem Fall sollten diese Untoten kaum oder gar keinen Einfluss auf den Kampf haben. Tatsächlich kannst du diese kleinen Untoten wahrscheinlich komplett aus dem Kampf lassen und sie nur gelegentlich am Rande des Hauptkampfes erwähnen, um den Angriffsstil aufrechtzuerhalten. Sobald die anderen Untoten getötet sind, kannst du davon ausgehen, dass die Spielfiguren die verbleibenden Nachkommen ohne Probleme in einer einzigen Kampfrunde besiegen.

Rinn Graddah, Kyuss-Ritter: TP 216; siehe Seite 61. Rinn Graddahs Fähigkeiten umfassen die übernatürliche Fähigkeit, Unsichtbarkeit jederzeit zu erkennen, und eine Zaubereisistenz-Aura (ZE 30), die sich auf ihn selbst und alle Verbündeten im Umkreis von 30 Fuß erstreckt.

Liche von Kyuss (3): TP 96 jeweils; Monster Manual 166.

Vampire von Kyuss (4): TP 116 jeweils; Monster Manual 251.

Kyuss-Nachkommen (25): TP 37 jeweils; Monster Manual II 186.

Entwicklung: Solange die Spielfiguren die Untoten besiegen und mindestens 15 Bürger innerhalb der Deluxury schützen, können sie diese Begegnung als Sieg verbuchen.

Ereignis 4: Der Atem von Kyuss (SG 20)

Im Rahmen der Vorbereitungen für Kyuss' Rückkehr haben seine Kultisten (unter Lashonnas Anweisungen) zahlreiche "Kapseln" entlang der Ränder des Turms der Langen Schatten installiert. Während Kyuss der Welt immer näher kommt, stoßen grüne Nebelschwaden (sein göttlicher Atem) aus dem Monolithen auf dem Turm und ziehen entlang der äußeren Kante hinab, um diese Kapseln in seiner göttlichen Energie zu baden. Die Kapseln reifen schnell in diesem Nebel heran und schlüpfen zu mächtigen Externen, die aus Kyuss' Atem entstanden sind. Diese Kreaturen werden als

Brutunholde bezeichnet, und ihr einziger Zweck besteht darin, Gebiete der untoten Entstehung auf der Materiellen Ebene zu erschaffen.

Als die Brutunholde Alhaster überfallen, haben sie sich an zahlreichen Orten in der Stadt niedergelassen. Diese Orte wurden schnell mit Kyuss' Atem erfüllt, und unterschiedlich große, kugelförmige Flecken übler Nebelschwaden erfüllen diese Gebiete. Die Karte von Alhaster zeigt diese Orte. Im Zentrum jeder Kugel aus grünlichem Nebel lauert ein einzelner Brutunhold.

Wer eines dieser Gebiete betritt, muss einen SG 20 Willensstärke-Rettungswurf ablegen, sonst wird er für eine Runde überkeitserregt. Ein neuer Rettungswurf ist in jeder Runde erforderlich, obwohl eine Spielfigur, die den Wurf besteht, sich allmählich an den Geruch gewöhnt und erst wieder würfeln muss, wenn sie den Nebel verlässt und erneut betritt. Der Nebel gewährt Kreaturen, die sich 1,5 m entfernt befinden, Tarnung (20% Fehlschlagchance), und vollständige Tarnung (50% Fehlschlagchance, keine Sicht zur Zielauswahl) für Ziele, die weiter entfernt sind. Darüber hinaus werden alle Leichen, die in diesem Nebel zurückbleiben, schließlich als Untote zum Leben erweckt (siehe die Beschreibung des Brutunholds für Details).

Innerhalb jedes Nebelflecks hocken 1W6 Gruppen starrköpfiger oder verängstigter Bürger in Kellern und Dachböden hinter verschlossenen Fenstern und Türen. Dies hält den Nebel draußen, aber letztendlich finden die Untoten in diesen Gebieten diese verängstigten Einheimischen und machen sie fertig. Diese Menschen haben sich an verschiedenen Orten in der Umgebung versammelt, um Sicherheit zu finden, und obwohl sie durch Zauber wie Erkenne das Gesetz (die Ausrichtung, die die meisten Einheimischen von Alhaster teilen) oder andere Weissagungen entdeckt werden können, können sie auch durch Stimmen gerufen werden. Spielfiguren, die nach Überlebenden rufen, müssen einen SG 20 Beherrschungsscheck ablegen, um eine Gruppe davon zu überzeugen, sich ihnen anzuschließen. Jeder Wert um 10 Punkte, um den dieser Check den SG 20 übersteigt, bedeutet, dass eine zusätzliche Gruppe hervortritt. Das Ablegen eines Beherrschungsschecks auf diese Weise dauert 10 Minuten Arbeit, und alle 10 Minuten steigt die kumulative Chance um 25 %, dass der Brutunhold das hört und kommt, um zu untersuchen.

Kreaturen: Abgesehen von dem Brutunhold im Zentrum des Nebels wimmelt es in diesen Gebieten von Untoten. Du kannst die Spielfiguren ruhig auf Gruppen von Skeletten, Zombies, Brutunhalten oder anderen Formen von schwachen Untoten treffen lassen. Diese Begegnungen sollten die Spielfiguren nicht herausfordern, aber

ihnen verdeutlichen, dass Handlungsbedarf besteht. Sobald sich eine Spielfigur dem Zentrum des Nebels auf bis zu 30 Fuß nähert, bemerkt der Brutunhold sie und bewegt sich schnell, um sie aufzuhalten.

Brutunhold: TP 385; siehe Anhang.

Verlauf: Um diese Begegnung als Sieg zu zählen, müssen die Spielfiguren nicht nur den Brutunhold besiegen, sondern auch erfolgreich mindestens die Hälfte der Bürgergruppen in dem Gebiet finden und evakuieren (aufgerundet).

Du kannst diese Begegnung mehrmals spielen lassen. Wenn die Spielfiguren zum ersten Mal in Alhaster ankommen, gibt es 19 Brutunholde in der Stadt. Die Vernichtung eines Brutunholds zählt als Sieg für die Spielfiguren im Kampf gegen die Verzweiflung, aber mehrere Angriffe auf die Brutunholde haben abnehmende Wirkung. Jeder aufeinanderfolgende Sieg erhöht die Anzahl der zu tötenden Brutunholde um zwei. Wenn die Spielfiguren nur gegen Brutunholde kämpfen und die anderen drei hier beschriebenen Ereignisse vermeiden, müssen sie insgesamt 16 Brutunholde töten, um Kyuss' Göttlichkeit zu stören. Wenn die Spielfiguren 4 von ihnen getötet haben, nimmt der Kult Notiz und schickt Assasinen in Form von 6 Leichnam-Zauberern der 11. Stufe, angeführt von einem Brutunhold, hinterher. Wenn die Spielfiguren diese Gruppe besiegen und dann 10 Brutunholde töten können, kommt Lashonna höchstpersönlich, um sie zu vernichten.

Teil 3: Der Unlebensvortex

Die vampirische Silberdrachin Lashonna lebt seit Jahrzehnten in der Region. In dieser Zeit hat sie das Geheimnis ihrer untoten Natur vor allen lebenden Seelen von Alhaster bewahrt, mit Ausnahme einer Gruppe treuer Avolakia-Diener. Die Avolakia sind wurmartige Aberrationen, die Kyuss dienen und sich von untotem Fleisch ernähren. Mit ihrer Hilfe baute Lashonna unter ihrem Haus, dem Mistwall Manor, ein unterirdisches Komplex auf. Der Komplex erstreckt sich 16 m unter der Erde und reicht von der Heimat der silbernen Zauberin bis zum Boneyard von Alhaster. Nicht einmal die Kleriker des Scarlet Spire kennen diesen Komplex, obwohl sie seit langem die Bedürfnisse des Friedhofs betreuen. Sie glauben fälschlicherweise, dass ihre Arbeit den Ort frei von Untoten hält, während Lashonna sie tatsächlich in ihrem geheimen Komplex gefangen hält.

Es gibt zwei Möglichkeiten, wie die Spielfiguren in Lashonnas unterirdisches Versteck gelangen können. Manzorian's

Untersuchung der Situation in Alhaster führte zur Entdeckung der mächtigen negativen Energien, die durch den Unlife Vortex in Bereich Az kanalisiert werden. Sobald die Spielfiguren von diesem Portal erfahren, können sie Zauber wie "Finde den Pfad" verwenden, um den direktesten Weg zum Bereich A2 zu finden. Alternativ könnten die Spielfiguren die Kleriker des Scarlet Spire nach der Möglichkeit eines Komplexes unter dem Boneyard fragen (niemand sonst hat auch nur den geringsten Hinweis darauf, dass diese Kammern existieren). Wenn die Wee-Jas-Kleriker hilfsbereit sind (ihre anfängliche Haltung ist unfreundlich, es sei denn, die Spielfiguren haben bereits ein gutes Verhältnis zu ihnen aufgebaut), gibt einer der Kleriker zu, dass es möglicherweise Kammern darunter gibt. Dieser Kleriker kann die Spielfiguren zum Bereich A16 des Komplexes führen und erklären, dass das Grab darin von der Kirche seit Jahren versiegelt wurde. Alternativ könnten die Spielfiguren einfach die Region nach dem Eingang erkunden. Wenn die Spielfiguren Lashonna verdächtigen, könnten sie beschließen, ihr Anwesen nach einem Eingang zum Verlies zu durchsuchen. Es gibt zwei Zugänge von ihrem Anwesen aus: eine Geheimgasse in ihrem Keller und eine verborgene Treppe unter einer großen Statue eines Wyvern in ihrem Garten. Beide Eingänge sind äußerst gut versteckt (Suche SG 40, um sie zu finden), arkan verschlossen (Zaubergrad 15) und mit mächtigen Glyphen des Schutzes verzaubert. Zusätzlich werden beide Eingänge durch einen mentalen Alarmzauber geschützt, der von Vulras gewirkt wird (siehe Bereich A7).

Greater Glyph of Warding (Zauber): SG 7; Zauber; Zauber-Auslöser; kein Rücksetzen; Zauber-Effekt (Schaden, 15. Stufe Kleriker, 150 Schadenspunkte, SG 22 Willenswurf für halben Schaden); Suche SG 31; Mechanismus ausschalten SG 31.

Es gibt noch eine andere Möglichkeit, wie die Spielfiguren sich im Verlies von Lashonna wiederfinden können. In "Into the Wormcrawl Fissure" könnten sie einen mit Sternsaphiren besetzten Silberring mit Lashonnas Siegel entdeckt haben. Dieser Ring wurde von einem ihrer vampirischen Diener verwendet, bevor Dragotha den halblingischen Vampir zerstört hat. Der Ring strahlt starke Beschwörungsmagie aus und ist tatsächlich eine Art "Schlüssel", der dem Träger und jedem, der ihn berührt, ermöglicht, direkt in Lashonnas Heiligtum unter dem Alhaster Boneyard zu teleportieren. Um den Ring zu aktivieren, wird ein Zauberspruchwort benötigt, das durch ein wenig Recherche oder einen Zauberspruch wie Vision oder Legendäre Weisheit ermittelt werden kann. Lashonna weiß, dass ihr vampirischer Diener zerstört wurde, aber die Tatsache, dass Dragotha den Ring noch nicht benutzt hat, um ihr

Heiligtum zu überfallen, lässt sie hoffen, dass er noch nicht gefunden wurde. Nichtsdestotrotz hat sie eine unangenehme Überraschung für die nächste Person arrangiert, die diesen Ring benutzt, um sie zu besuchen. Charaktere, die diese Methode verwenden, um in das Verlies einzudringen, erscheinen im magischen Kreis in Bereich A1 und werden sofort angegriffen, wie in der entsprechenden Begegnung beschrieben.

Verlies von Lashonna

Merkmale

Sofern nicht anders angegeben, sind die Decken im Komplex 6 m hoch. Die Wände sind aus Stein gehauen und mit glatten Fliesen veredelt. Die meisten Türen des Komplexes bestehen aus mit Stahl verstärktem Holz und sind voll funktionsfähig. Die Gänge und einige Räume werden von ewig brennenden Fackeln beleuchtet, während andere Kammern über eine magische Beleuchtung verfügen. Alle Auswirkungen, die sich aus der Nähe von Kyuss ergeben, erstrecken sich auch auf diese Räume. Zusätzlich hat Lashonna drei weitere Sicherheitsvorrichtungen in ihrem Versteck installiert.

"Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten der Teleportations-Unterschule, die von lebenden Kreaturen verwendet werden, um in das Gebäude zu teleportieren oder es zu verlassen, müssen mit einer zusätzlichen Reihe von somatischen Komponenten gewirkt werden. Diese Komponenten erhöhen die Zauberzeit auf eine volle Runde. Die genauen erforderlichen Komponenten sind ein gut gehütetes Geheimnis – mächtige Wahrsagemagie oder eine erfolgreiche Befragung eines der Diener von Lashonna, die teleportieren können, könnten sie enthüllen. Wenn diese zusätzlichen somatischen Komponenten nicht verwendet werden, muss der Zaubernde einen Schwierigkeitsgrad-35-Stufenprüfung ablegen. Erfolg bedeutet, dass der Teleportationszauber normal funktioniert. Misserfolg bedeutet, dass der Zauber die Figur stattdessen in den magischen Kreis in Bereich A1 umleitet. Wenn das Ziel des Zaubers außerhalb der Reichweite dieses Bereichs ist, scheitert der Teleportationszauber einfach.

Das gesamte Gebäude ist durch einen dauerhaften Schutzzauber (Zauberstufe 18) geschützt. Dieser Schutzzauber verbirgt nicht das Aussehen des Dungeons für Beobachter vor Ort, aber jeder, der versucht, die Bereiche zu beobachten, sieht automatisch nur Dunkelheit, als wäre die Fläche massiver Stein.

"Ein Verderbungszauber (Zauberstufe 15) schützt das gesamte Areal. Alle Kreaturen darin sind durch einen Effekt des magischen Kreises gegen Gut geschützt, und Schwierigkeitsgrade zur Vertreibung von

Untoten erhalten einen Strafbonus von -1. Schwierigkeitsgrade zur Beherrschung von Untoten erhalten einen unheiligen Bonus von +4. Schließlich erhalten alle Anbeter und Diener von Kyuss innerhalb des Komplexes einen ständigen Effekt der Bewegungsfreiheit.

A1. Teleport-Eintritt 3"

Dies ist eine geräumige unterirdische Halle. Die feuchte, schwere Luft stinkt nach Schimmel und Tod. Die Kammer selbst ist eine siebzig Fuß breite achteckige Plattform unter einer fünfzig Fuß hohen gewölbten Decke. Tausende von blauen und grünen Halbedelsteinen sind in den gefliesten Steinboden eingelassen und bilden einen 10 m breiten magischen Kreis arkaner Symbole in der Mitte der Plattform. Zwei sich diametral gegenüberliegende Arkaden führen zu prächtigen Kammern im Nordosten und Südwesten. Die eine im Südwesten wird von rötlichen Glaslampen beleuchtet und sieht wie eine bizarre Werkstatt aus. Die andere, von seltsamen grünen Feuern beleuchtet, ähnelt einem kuppelförmigen Lagerhaus und enthält eine kolossale kranähnliche Maschine.

Der magische Kreis in der Mitte der Kammer war einst ein dauerhafter Teleportationskreis, der mit mehreren magischen Ringen verbunden war, die Lashonna ihren Lieblingsdienern gegeben hatte. Vor kurzem hat sie dieses Portal jedoch in eine mächtige magische Falle umgewandelt. Nun werden alle, die diese Ringe verwenden, um hierher zu reisen (sowie diejenigen, die Teleportationszauber unsachgemäß wirken), zu diesem Kreis umgeleitet.

Der Kreis selbst fungiert als eine Antilebensschale und verhindert das Eindringen aller lebenden Kreaturen. Solche Kreaturen, die im Inneren des Kreises erscheinen, können den Kreis physisch nicht verlassen. Der Kreis sollte behandelt werden wie ein magischer Gegenstand mit einer Zauberkundestufe von 13 für die Auflösung von Versuchen, Magie zu bannen. Der Kreis kann auch durch physischen Schaden zerstört werden, aber das Beschädigen des Kreises bringt die Antilebensschale nicht zum Einsturz.

Solange der Untotenwirbel (Bereich Az) funktioniert, ist der Bereich innerhalb dieses Kreises mit negativer Energie durchdrungen. Lebende Kreaturen im Kreis erleiden 10 Schadenspunkte pro Runde, in der sie im Kreis bleiben (Willenskraft SG 20 negiert), während Untote pro Runde, in der sie im Kreis bleiben, um 10 Schadenspunkte geheilt werden.

Magischer Kreis: Härte 10; TP 200.

Entwicklung: Wenn die Spielercharaktere keine Versuche unternehmen, sich zu verstecken, oder wenn sie einfach in den magischen Kreis teleportieren, prüfen Sie, ob die Geister im Bereich Az oder die Lichs im Bereich A3 es bemerken. Charaktere, die keine Versuche unternehmen, sich zu verstecken, werden automatisch bemerkt. Die Untoten machen sich die Tatsache zunutze, dass sie sich frei durch den magischen Kreis bewegen können und dass sie, wenn sie sich darin befinden, Schaden heilen. Die Untoten bleiben größtenteils außerhalb des Kreises und greifen die Spielercharaktere mit Zaubern aus der Ferne an.

Alternativ, wenn die Spielercharaktere auf die Untoten in den Bereichen Az und A3 treffen, können die Untoten sich in den Kreis zurückziehen und dieselbe Taktik anwenden. Sie nutzen den Kreis als Schutz, während sie von innen aus mit Fernangriffen und Zaubern gegen Charaktere außerhalb des Kreises vorgehen.

A2. Der Untotenwirbel – (SG 21).

Ein Kreis aus massiven Metallsäulen stützt die siebzig Fuß hohe Decke dieser riesigen Kammer. Vier massive mechanische Arme erstrecken sich von Nischen in den Wänden an den Himmelsrichtungen bis zur Mitte der Kammer, wo sie mit einem 10 m breiten Plattform durch eine Ketten- und Riemenscheibenkonstruktion verbunden sind. Diese Maschinerie ist offensichtlich dazu gedacht, die Plattform innerhalb des Säulenkreises zu heben, obwohl kein sichtbarer Ort in der Decke darüber erkennbar ist, wohin sie gehen könnte. Das grüne Licht, das die Kammer erhellt, stammt von einem Dutzend geisterhafter Feuer auf dem Boden um die Plattform herum. Die flackernden Flammen der Feuer bilden unheimliche Muster in der Luft. Direkt über der zentralen Plattform schwebt ein wirbelnder Vortex aus schwarzem Wind, durchzogen von rotem Blitzlicht.

Die grünen Feuerstellen, die in der Kammer verstreut sind, manifestieren sich als geisterhafte Flammen. Sie spenden Licht, aber keine Wärme, und verleihen der Kammer einen unheimlichen (aber harmlosen) Schein.

Die arkane Maschinerie in diesem Raum wurde von Lashonna und einer kleinen Armee von Avolakia-Priestern erbaut, um als Transportvorrichtung zu dienen. Mit diesem Gerät konnte der Kult zur Wurmkrellenspalte vordringen und den Monolithen von Kyuss' Gefängnis aus dem Wühlenden Heiligtum an seinen neuen Platz auf der Spitze des Alhaster-Spitzturms der Langen Schatten teleportieren. Anschließend haben die Kultisten die Maschine schnell wieder aufgebaut und ihre Energien neu ausgerichtet, wodurch sie zu einem Gerät namens

Unlebenswirbel umgewandelt wurde. Für das Verfahren mussten die vier Avolakia-Priester ihr Leben opfern und zu Geistern werden, ein Opfer, das sie freiwillig erbracht haben.

Die Maschine dient nun als eine Art Siphon. Der wirbelnde schwarze Wirbel ist tatsächlich ein winziges Portal zur Ebene der Negativen Energie, und die Maschine verstärkt und lenkt diese Energie direkt in den Spitzturm der Langen Schatten, um Kyuss' Erscheinung zu unterstützen. Jedes lebende Wesen, das sich innerhalb von 3 m des Wirbels befindet, erhält pro Runde 1W6 negative Stufen; ein lebendes Wesen, das mit dem Wirbel in Kontakt kommt, erhält pro Runde 2W6 negative Stufen. Es ist ein Willenskraft-Rettungswurf SG 25, um diese negativen Stufen zu entfernen. Untote Kreaturen innerhalb von 3 m werden stattdessen um 20 Trefferpunkte pro Runde geheilt; jene, die mit dem Wirbel in Kontakt sind, erhalten pro Runde 100 Trefferpunkte zurück.

Die Maschine ist entsetzlich komplex zu bedienen. Eine Reihe von kunstvollen Kontrollen bestehend aus Dutzenden von Hebeln und Knöpfen befindet sich an der Basis jedes Arms. Ein Wissenswurf (Arkana) SG 20 ermöglicht es einem Charakter, die Kontrollen nach zehn Minuten des Studiums zu entziffern. Der Charakter kann die Kontrollen verwenden, um den Unlebenswirbel zu einer von vier Aktionen zu veranlassen. Die Manipulation dieser Hebel ist eine Vollround-Aktion.

1 – Deaktiviere das Portal.

2 – Aktiviere das Portal, vorausgesetzt, es wurde nicht länger als eine Minute deaktiviert. Wenn das Portal länger als eine Minute deaktiviert bleibt, "verkrustet" sich die Verbindung zwischen den Ebenen, und es sind komplexe Rituale und Zauber erforderlich, um sie wiederherzustellen.

3 – Beschwöre 1W6 Nachtschwinge-Nachtschatten (Monster Manual 197). Die Nachtschwingen stehen nicht unter der Kontrolle des Benutzers und greifen sofort alle lebenden Kreaturen an, die sie spüren. Diese Funktion kann nur einmal am Tag verwendet werden. Die beschworenen Nachtschwingen bleiben 1 Stunde lang, bevor sie in die Ebene der Negativen Energie zurückkehren.

4 – Überlaste das Portal. Dadurch dehnt sich der Wirbel innerhalb mit einer Geschwindigkeit von 1,5 m pro Runde aus und lässt die gesamte Maschine stark erzittern. Nach acht Runden füllt der Wirbel die gesamte Kammer aus. In der neunten Runde implodiert die gesamte Maschine. Jede Kreatur in diesem Raum erleidet sofort 20W6 Punkte Druckschaden und wird zur Ebene der Negativen Energie transportiert. Ein Reflexwurf SG 25 halbiert den Schaden und verhindert den planaren Transport. Das

Portal verschließt sich nach dieser Implosion, als ob es für mehr als eine Minute deaktiviert worden wäre (siehe oben).

Ein Charakter, der die Kontrollen nicht versteht, kann versuchen, sie blind zu manipulieren. Dies hat eine 20%ige Chance pro Runde, eine der oben genannten vier Effekte zufällig zu aktivieren. Die Maschine selbst kann durch Schaden zerstört werden, aber wenn sie zerstört wird, überlastet sich der Wirbel in der Mitte sofort wie oben beschrieben.

Sobald die Maschine zerstört ist oder der Unlife Vortex geschlossen wird, werden die Verteidigungen des neuen Spire of Long Shadows geschwächt, und wenn Kyuss aus seinem Monolithen hervorkommt, wird er durch den Mangel an negativer Energie geschwächt sein, um seine ersten Momente der Freiheit zu unterstützen. Wenn die SC den Unlife Vortex zerstören, verschwindet das Entweihungsfeld über der Stadt Alhaster. Dies wirkt sich entsprechend auf die Werte aller Untoten in Alhaster aus (siehe Seite 58).

Unlife Vortex Maschine: Härte 16; TP 360; Zerstörungswurf SG 36.

Kreaturen: Diese Kammer wird von den vier Avolakia-Geistpriestern betreut, die Lashonna bei der Erschaffung des Vortex geholfen haben. Die Geister haben jetzt wenig zu tun außer der Kammer Wache zu halten; sie verstecken sich in den geisterhaften Flammen und greifen hervor, um alles anzugreifen, was versucht, sich mit der Maschine einzumischen, oder wenn sie lebende Kreaturen im magischen Kreis im Bereich A1 bemerken.

AVOLAKIA-GEISTPRIESTER (4) HG 17

Geisterhafter Avolakia-Kleriker 10 (Kyuss)

RE Großer Untoter (inkorporal, Gestaltwandler)

Monster Manual 117, Monster Manual II 29

Init +3; Sinne Dämmersicht 18 m; Zuhören +11, Wahrnehmung +11

Sprachen Avolakia, Drakonisch, Untercommon

RK 26, BÜ 22, FF 23

TP 170 (20 TW); schnelle Heilung 4 TW

Immunität Kälte, Krankheit, Energiedrain, Lähmung; untote Eigenschaften

Resistenz Feuer 10; SR 21

Ref +16, Will +27

Bewegungsrate Fliegen 9 m (perfekt)

Nahkampf Drainierende BÜ +18 (1W4 Fähigkeitspunkte entziehen) oder Biss +20 (2W6+7 plus Gift gegen ätherische Gegner) und

8 Klauen +18 (1W4+4 gegen ätherische Gegner)

Reichweite 3 m; Reichweite 3 m

Grundangriffsmodifikator +14; KMB —

Angriffsoptionen Schlag 1/Tag (+4 Angriff, +10 Schaden)

Besondere Angriffe Todestouché 1/Tag (10W6 Schaden), Untote zurückweisen 11/Tag (+10, 2W6+18), Beeinflussung, Telekinese

Zauber vorbereitet (ZS 10., +18 BÜ)

9. Grad—Massenheilung (2), Flammensturm (SG 26), Lebendig töten? (SG 27), Steinmauer (SG 26)

Grad—Luftgehen, Kritische Wunden heilen, Todeswache, Bewegungsfreiheit, Senden, Zauberimmunität

Grad—Blindheit/Taubheit (SG 25), Ansteckung (SG 25), Schwere Wunden heilen (3), Magie bannen, Magischer Kreis gegen das Gute

Grad—Mäßige Wunden heilen (2), Todesruf? (SG 24), Entzücken (SG 23), Person halten (SG 23), Energieresistenz, Stille (SG 23), Spirituelle Waffe

Grad—Befehl (SG 22), Leichte Wunden heilen (4), Göttliche Gunst, Leichte Wunden zufügen? (SG 23), Heiligtum (SG 22)

Grad—Geringfügige Wunden heilen (2), Leitfaden, Flicker, Magie lesen, Widerstand

D Domänenzauber; Domänen: Tod, Zerstörung
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 14., +18 Reichweite BÜ)

Beliebig oft—Kühle BÜ (SG 19), Furcht verursachen (SG 19), Magie entdecken, Untote stören, Sanfte Ruhe, Ghulkontakt (SG 20), Untote anhalten (SG 20), Magische Hand, Magie lesen, Spektraler Angriff

3/Tag—Tote beleben, Untote erschaffen, Entkräftung, Beschleunigte Vampirberührung

Fähigkeiten ST 20, GE 16, KO —, IN 14, WE 32, CH 30

Besondere Qualitäten Alternative Gestalt, Defensive Aura, Manifestation, Regeneration, Spontanes Zaubern (Zufügen-Zauber), +4 Widerstand gegen Vertreibung Talente Zaubern im Kampf, Kampfflexe, Wundersame Gegenstände herstellen, Verbesserte Initiative, Vielfachangriff, Beschleunigter Zauberähnlicher Effekt (Vampirberührung), Zauberkonzentration (Nekromantie)

Fertigkeiten Bluffen +21, Konzentration +17, Diplomatie +12, Wissen (Religion) +22, Menschenkenntnis +24, Zauberkunde +15
Besitztümer Armbänder der Rüstung +4, Periap der Weisheit +4

Alternative Gestalt (ÜF) Ein Geist der Avolakia kann sich jederzeit in eine

geisterhafte menschlicheroiden Gestalt verwandeln. Es kann beliebig lange in dieser angenommenen Form verbleiben. Während es sich in menschlicheroider Gestalt befindet, verliert das Avolakia die Vorteile seines schützenden Schleims und hat keine Feuerresistenz 10 mehr.

Corrupting Gaze (ÜF) 24 Punkte Schaden plus 1W4 Punkte Charisma-Schaden, 9 Meter, ein Stärke SG 30 negiert.

Defensive Aura (ÜF) Ein Avolakia erhält einen Ablenkungsbonus auf seine Rüstungsklasse in Höhe seines Charisma-Bonus.

Drainierende BÜ (ÜF) Ein Avolakia-Geist entzieht einem lebenden Ziel bei einer BÜ 1W4 Punkte von einer ausgewählten Fähigkeitspunktzahl. Bei jedem erfolgreichen Angriff heilt es außerdem 5 Punkte Schaden.

Manifestation Alle diese Geister sind manifestiert, und solange die von Manzorian geschaffene dimensionsverriegelung besteht, können sie diese Fähigkeit nicht deaktivieren.

Gift (EG) Verletzung, Stärke SG 24, Anfangsschaden 1W6 Weisheit, sekundärer Schaden 2W6 Weisheit.

Regeneration (ÜF) Ein zerstörter Avolakia-Geist regeneriert sich in 2W4 Tagen. Die einzige Möglichkeit, einen Avolakia-Geist wirklich zu zerstören, besteht darin, den Unlife-Vortex zu zerstören.

Suggestion (Sp) Im menschlicheroiden Zustand kann ein Avolakia mit seiner melodischen und hypnotischen Stimme Vorschläge einpflanzen. Indem es beruhigend auf ein einzelnes Wesen innerhalb von 15 Metern spricht, kann das Avolakia einen Effekt erzeugen, der identisch mit einem beschleunigten Vorschlag-Zauber ist (Zauberstufe 10, Willens SG 28). Ein Gegner, der Blickkontakt hat, erleidet einen Malus von -2 auf den Rettungswurf. Ein Avolakia kann diese zauberähnliche Fähigkeit eine Anzahl von Malen pro Tag einsetzen, die seinem Charisma-Bonus entspricht.

Telekinese (ÜF) Ein Avolakia-Geist kann Telekinese als Standard-Aktion einsetzen (Zauberstufe 20), einmal alle 1W4 Runden. Taktiken: Abgesehen von der Verwendung ihrer speziellen Fähigkeiten und Zauber finden es diese Geister äußerst unterhaltsam, Telekinese zu verwenden, um lebende Kreaturen in den Unlife-Wirbel zu heben und zu bewegen.

A3. Bildhauerwerkstatt (SG 19)

Beleuchtet von kugelförmigen Lampen aus rötlichem Glas, die auf hohen Stativen

montiert sind, wirkt dieser unregelmäßige, 12 m hohe Saal wie eine riesige Bildhauerwerkstatt. Modelle von Bauteilen und Körperteilen, geschnitzt aus weißem Marmor und grünlichem Granit, liegen hier verstreut. Unter Haufen von abgelegten und rohen Materialien in der Nähe der Mitte des Saales steht eine große Skulptur einer menschlicheroiden Figur. Ein riesiges Bücherregal aus Stein steht an der Südwestwand. Mehrere große Werkbänke mit alchemistischer Ausrüstung und den Werkzeugen von Bildhauern stehen am Fuß der Säulen, die die gewölbte Decke tragen.

In dieser Werkstatt haben Avolakia-Bildhauer die Kapseln hergestellt, die zur Geburt der Brutwächter verwendet wurden, sowie die Statuen zur Herbeirufung von Teufeln, die im Turm des Wurmgeistes zu finden sind. Die menschlicheroiden Statue ist ein unvollendetes Beispiel für diese Statuen zur Herbeirufung von Teufeln (siehe Bereich B1). Die fertige Skulptur würde den lebenden Kyuss darstellen, so wie die SC ihn in den Visionen von "Der Turm der langen Schatten" gesehen haben.

Im Bücherregal befinden sich Pergamentrollen und Terrakotta-Tablets, auf denen dicht beschriebene Schriftzeichen in Avolakia zu finden sind. Es gibt auch viele gut gemachte Kohlezeichnungen von bemerkenswerten Charakteren in der Welt, einschließlich einiger von Manzorian, Zeech und sogar den SC. Jede Zeichnung ist mit "Lashonna" auf Elbisch signiert. Eine Wahrnehmungswurf probe (SG 15) auf einer der Skizzen, auf der Zeech gezeigt wird, wie er ein humanoides Monster enthauptet, enthüllt eine Notiz auf Infernalis (geschrieben von Buldumech, einem Pit Fiend-Verbündeten von Lashonna, siehe Bereich A11). Die Notiz besagt: "Das ist nicht gut! Schnitzt diese nicht!"

Wenn die SC die Inhalte der avolakischen Schriften überfliegen, können sie drei Dokumente finden, die sich auf die Haupt-"Produkte" des Labors beziehen.

Dokument 1 (Suche SG 20): Grob-artig stilisierte Skizzen der Brutfeind-Pods, hohle Statuen, in denen ein mit Kyuss-Würmern infizierter Körper sich zu einem Brutfeind entwickeln kann. Diese

Dokumente gewähren einen Umstandsbonus von +10 auf Wissen (die Ebenen)-Checks, um Informationen über Brutfeinde zu erkennen.

Dokument 2 (Suche SG 25): Diese Skizzen illustrieren

Teufelsbeschwörungstatuen, die jetzt im Spire aktiv sind. Ein Wissen (Arkanum) Check SG 30 reicht aus, damit der Leser vollständig versteht, wie

diese Statuen funktionieren (siehe Bereich B1).

Dokument 3 (Suche SG 35): Dies ist eine Blaupause der Maschine in Bereich Az. Diese Blaupause gewährt einen Umstandsbonus von +10 auf alle Fertigkeitschecks, um die Maschine zu manipulieren oder zu untersuchen.

Kreaturen: Das Labor wird von acht Liches besetzt, die fleißig daran arbeiten, die unvollendete Teufelsbeschwörungstatue fertigzustellen. Sie greifen sofort an jeden Eindringling an und ziehen sich bei Möglichkeit in den Magie-Kreis in Bereich Az zurück.

Liches von Kyuss (8): je 96 TP; Monsterhandbuch 166. 2 —

Tf, 5
AA. Brutfeind-Pod» i
Lager 1

Die Decke dieses weiten, 10 m hohen Raumes wird von einem quadratischen Array aus grünen Marmorsäulen gestützt, die 3 m voneinander entfernt sind. Der Steinboden ist mit einer Vielzahl von Schleifspuren und Dellen bedeckt. Dieser große Bereich ist fast leer, nur ein paar 3 m hohe seltsame Statuen stehen gegen die Wände. Die Statuen ähneln stämmigen, geflügelten Monstern, die sich in Embryonalstellung mit knochenlosen Gliedmaßen und überdimensionalen, sphinkterartigen Mündern befinden.

Dieser Raum wurde während des Baus des Wurm-Gott-Turms als Lagerraum für die Brutdämonen-Kapseln genutzt, spezielle Behälter zur Erzeugung der Brutdämonen.

Die hier verbliebenen Kapseln sind leer, aber bereit zur Verwendung, um weitere Brutdämonen zu erzeugen, falls nötig. Der Wurm-Gott-Turm benötigte 120 Kapseln (die meisten Brutdämonen blieben nicht in der Gegend, sondern flogen in andere Teile der Welt, wo der Kult von Kyuss stark ist), aber die Kultisten bauten diese zusätzlichen 27 Kapseln als Ersatz.

Die zugemauerte Tür im Süden ist offensichtlich, aber die Spielercharaktere müssen sie durchbrechen, um Zugang zu der dahinterliegenden Treppe zu erhalten.

Zugemauerte Tür: Härtegrad 5, TP 120, Durchbrechen SG 26.

AS. Grubenräume (SG 20) =

In der Mitte dieses quadratischen Raumes befindet sich ein 1,5 m breiter kreisförmiger Abfluss mit einer Metallabdeckung. Die Luft hier riecht nach einer widerlichen Mischung aus Schlamm, Blut und Verwesung.

Es gibt drei Räume wie diesen im Komplex (Bereiche Aga, Asb und Asc). Die 100 Pfund schwere Abdeckung des Abflusses besteht aus Gusseisen und kann angehoben werden, um einen 15 m tiefen Absturz in einen schmalen Gang freizulegen, der mit schlammigem Wasser auf Meereshöhe geflutet ist. Zehn Fuß unter der Abflussabdeckung öffnet sich ein 2 m hoher Seitentunnel in der Wand der Grube. Der Tunnel ist 1,5 m breit und führt von Bereich Aga nach Osten, durchquert Bereich Asb und verbindet sich mit der Grube in Bereich Asc. Diese Gruben werden zur Entsorgung von Abfällen genutzt, und der Tunnel, der sie verbindet, wird von Untoten bewacht, die hier postiert sind, um Eindringlinge aus den unterirdischen Höhlen daran zu hindern, einzudringen.	Talente Kampf gegen das Dunkle, Kampfmanöver, Kampfflexe, Ausweichen, Große Zähigkeit, Verbesserte Initiative, Eiserner Wille, I Blitzartige Reflexe, Beweglichkeit, Schnelle Zauberähnliche Fähigkeit (Todeswolke), Sprungangriff, Heimlichkeit Fertigkeiten Konzentration +29, Verstecken +39 (+47 im Nebel, +43 im Nebel nach dem Füttern), Wissen (Natur) +33, Wissen (Religion) +33, Wahrnehmung +32, Suche +33, Beobachten +32, Akrobatik +22 Blutsauger (AF) Ein Purpur-Tod verursacht jede Runde, in der es sein Ziel festhält, 1W4 Punkte Schaden am Konstitutionsscore. Heben (Sp): Als eine freie Aktion kann ein blutroter Tod ein Wesen oder Objekt mit einem Gewicht von bis zu 300 Pfund telekinetisch anheben. Diese Fähigkeit funktioniert ähnlich wie Telekinese (Zauberstufe 12), wirkt jedoch nur auf einen bereits vom blutroten Tod ergriffenen Gegner. Bei einem kämpfenden Gegner erfordert die Verwendung dieser Fähigkeit einen erfolgreichen Griffwurf. Ergreifen (AF): Wenn ein blutroter Tod einen erfolgreichen Tentakelangriff ausführt, wickelt sich der Tentakel um seinen Gegner. Die beiden Kreaturen gelten nicht als im Ringkampf, aber der Gegner muss einen Flucht-Künstler- oder Griffwurf gegen den Griffwurf des blutroten Todes machen, um sich aus seinem telekinetischen Griff zu befreien. Sobald ein blutroter Tod ein Wesen ergriffen hat, kann er sofort versuchen, es hochzuheben und Blut zu entziehen. Der Griffwurf des blutroten Todes wird durch seinen Geschicklichkeitswert modifiziert. Schatz: An der Mitte zwischen den Bereichen Asb und Asc liegt die Leiche eines einsamen Sahuagin, einem Kundschafter einer größeren Stammesgruppe, der diese Tunnel zufällig entdeckte, während er nach einem geheimen Weg in die Kanalisation von Alhaster suchte. Der lange tote Körper trägt immer noch ein Paar goldene Armbänder, besetzt mit Perlen (im Wert von 1.000 GM), einen Amulett der Gesundheit +4 mit dem Bild eines Hammerhai und die Korallenscheide eines breitklingigen Messers (im Wert von 100 GM). Ein Wahrnehmungswurf DC 20 in der Nähe der Leiche entdeckt auch einen +3 Geisterberührungstöbel mit untoten Bane-	Eigenschaften mit einer Klinge in Form eines riesigen Haifischzahns. Die Klinge konnte den Sahuagin leider nicht vor einem Angriff von sechs weiterentwickelten blutroten Toden retten. AG. Aufenthaltsraum (SG 5) pth: Ein sanftes Licht strahlt aus sieben Nischen in den Wänden und beleuchtet diesen feuchten, quadratischen Raum. Die Nischen enthalten quadratische Becken, gefüllt mit widerlichem, gelblichen Schleim. Die Decke des Raumes ist mit magischen, mehrfarbigen Mosaiken bedeckt, die das Licht in sich verändernden, abstrakten Mustern reflektieren. Sanfte, fremdartige, geisterhafte Musik erfüllt den Raum. Die Avolakia-Priester nutzten diese Kammer vor ihrem Opfertod zur Entspannung und beobachteten die wechselnden Mosaiken zur Meditation und Unterhaltung. Jeder Spielercharakter, der die Mosaiken betrachtet und der Musik Wahrnehmungst, fühlt sich zunehmend unwohl. Ein Charakter, der sich länger als fünf aufeinanderfolgende Runden in diesem Raum aufhält, muss einen Willensrettungswurf gegen SG 25 ablegen, um nicht für 1W6 Runden verwirrt zu werden. Diese Wirkung funktioniert auf Zauberebene 7. A7. Wachposten (SG 20) Diese Kammer wirkt wie ein gut eingerichteter Wachraum mit einem langen Holztisch und mehreren Waffenständern. Eine große, beleuchtete Feuerstelle befindet sich an der östlichen Wand. In der Mitte der Nordwand ragt ein Paar geschlossene Doppeltüren auf, und eine schmale Treppe führt nach oben. Dieser Wachposten überwacht den Übergang zwischen Lashonnas Anwesen und ihrem Verlieskomplex. Während sie glaubt, dass die Falle in Bereich A14 ausreicht, um Eindringlinge vom Boneyard fernzuhalten, hat sie stattdessen mehrere Wachen an diesem Ort installiert, um den Zugang zum Verlies von hier aus zu verhindern. Kreaturen: Eine der jüngsten Eroberungen von Lashonna war der menschliche Söldner Vulras. Die Spielercharaktere trafen Captain Vulras zuletzt bei Prince Zeechs Gala in "The Prince of Redhand", und möglicherweise haben sie während dieser Veranstaltung ein Bündnis mit dem Söldner geschlossen. Leider ist Vulras jetzt ein veränderter Mann - nachdem sie ihn verführt hat, hat Lashonna ihn in einen Vampir verwandelt. Sie wurde schnell müde von dem Vampir-Ranger und infolgedessen erlitt er das gleiche Schicksal wie alle ihre vampirischen Liebhaber. Vulras wurde damit beauftragt,
Kreaturen: Die Kultisten versklavten sechs alte Purpur-Tode und brachten sie hierher, um als Wächter zu dienen. Die nebel Schleierhaften Untoten erscheinen als geisterhafte menschenähnliche Gestalten mit langen Tentakeln als Finger. Blutsauger: Wenn ein Purpur-Tod sich ernährt, ändert sich die Farbe des Bluts seiner Opfer zu einem glänzenden Scharlachrot. Diese Monster verfolgen Feinde nicht durch diesen Tunnel in den darüber liegenden Komplex. ENTWICKELTER PURPUR-TOD (6) FW15		
NK Mittelgroßer Untoter (nichtmateriell) ~		
Monster Manual ! 53, Libris Mortis100		
Ini +12; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +32, Beobachten +32		
Sprachen Gemeinsprache		
RK 25, BÜ 25, FF 17; Ausweichen, Beweglichkeit		
TP 169 (26 TW); schnelle Heilung 3		
Immunität gegen Untotenmerkmale		
RW +10, RF +18, WW +20		
BWB 18 m (perfekt)		
Nahkampf 2 Tentakel +21 BÜ (Blutsauger)		
GAB +13; Grp +21		
Angriffsoptionen Kampfmanöver, Sprungangriff, Ergreifen .		
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 26.) 1x/Tag - beschleunigte Todeswolke (SG 21) -		
Eigenschaften ST —, GE 27, KO —, IN 19, WE 16, CH 22		

eines von Lashonnas vielen Geheimnissen zu bewachen - in diesem Fall den Haupteingang zu ihrem Verlieskomplex. Vulras bleibt seiner Herrin völlig loyal, kämpft jedoch immer noch mit Erinnerungen an sein früheres Leben und der Verzweiflung, dass es etwas war, das er getan hat (oder versäumt hat zu tun), das dazu führte, dass er an diesem Wachposten mit drei Schattentänzer-Vampirwächtern von Lashonna zurückgelassen wurde.

Alle vier Vampire verstecken sich im Schatten in der Nähe der vier Säulen in diesem Raum und haben vorbereitete Aktionen, um jeden Eindringling anzugreifen, der eintritt.

Vulras, wie alle anderen Vampire in diesem Abenteuer, bewahrt seinen Sarg in einer großen Kammer unterhalb von Lashonnas Anwesen auf.

VULRAS met

HG 18

Männlicher menschlicher Vampir-Schurke 7/
Jäger 9

CE Mittelgroßer Untoter

Initiative +6; Sinne Dunkelsicht 60 ft;
Hören +12, Wahrnehmung +12

Sprachen Gemeinsprache
RK 28, BÜ 16, FF 28; Ausweichen,
unheimliches Ausweichen
Trefferpunkte 136 (16 TW); Schnelle
Heilung 5; SR 10/Silber
und Magie
Immun Vampir-Eigenschaften,
Willensrettung
Resistenz Kälte 10, Elektrizität 10
ZÄH +12, REF +19, WIL +9; Ausweichen
Schwäche Vampirschwächen
Bewegungsrate 30 ft.; Klettern wie eine
Spinne
Nahkampf +2 Ork-Gemetzelschwert
+24/+19/+14 (1W10+11/17-20) und
+2 Kurzschrift +24/+19 (1W6+7/17-20)
oder
+2 Ork-Gemetzelschwert +24/+19/+14
(1W10+11/17-20) und
Schlag +23 (1W6+5 plus Energiediebstahl)

Fernkampf Meisterhafte zusammengesetzte
Langbogenia*
+21/+16/+11 (1W8+7/x3)
Grundangriff +14; Grp +21
Angriffsoptionen Bevorzugter Feind (Ork +4,
Riese
+2), Hinterhältiger Angriff +4W6
Besondere Angriffe Blutentzug, Kinder der
Nacht, Nachkommen erschaffen,
beherrschen (SG 21)
Kampfausrüstung Zauberstab der
Baumschwarte +3 (27

Ladungen), Trank des Fliegens, Trank der
Verschiebung
Zauber vorbereitet (ZS 4.)
Ist—Alarm (beide bereits gewirkt)
Fähigkeiten Stärke 25, Geschicklichkeit 18,
Konstitution —, Intelligenz 12, Weisheit
14, Charisma 17

Besondere Fähigkeiten: Alternativer Zustand,
Tiergefährte (Falke namens Aldark, derzeit
nicht anwesend), Gasförmiger Zustand,
Schneller Aufspürer, Falleninstinkt 42,
Fallenfinden, +4 Widerstand gegen Heilige
Symbol-Vertreibung, Wilde Empathie +10,
Waldläuferpfade

Talente: Wachsamkeit, Ausweichen,
Ausdauer, Exotische Waffenbeherrschung
(Gemetzelschwert), Verbesserte Kritische
Treffer (Gemetzelschwert, Kurzschrift),
Verbesserte Initiative, Verbessertes
Zweiwaffenkämpfen, Reflexe wie ein Blitz,
Schnelles Ziehen, Verfolgen, Zweihändiger
Kampf, Waffenfokus (Gemetzelschwert,
Kurzschrift)
Fertigkeiten: Überreden +25, Klettern +17,
Verstecken +22, Einschüchtern +20,
Springen +17, Wissen (Lokales), alle Wissen
(Natur) +10, Zuhören +12, Geräuschlos
bewegen +22, Suchen +28, Gespür +18,
Beobachten +12, Überleben +21,
Schwimmen +17

Ausrüstung: Kampfausrüstung, +4
Lederrüstung, +2 Ork-Gemetzelschwert, +2
Kurzschrift, Meisterhafter
zusammengesetzter Langbogen (+7 Stärke)
mit 20 Pfeilen, Ring des Schutzes +2,
Amulett der Gesundheit +4, Gürtel der
Riesenstärke, Handschuhe der
Geschicklichkeit +2
Vampir-Schattentänzer (3): TP 116;
Monsterhandbuch 251.

Taktik: Die Vampir-Schattentänzer nutzen
ihre Fähigkeit, sich im Blickfeld zu
verstecken, und führen Sprungangriffe aus,
um Vulras zu unterstützen, der sich auf ein
einzelnes Ziel (vorzugsweise einen
Halborken) konzentriert, um seinen Zorn auf
ihn zu richten. Während er kämpft, weint
Vulras offen vor Wut und Verzweiflung und
ruft Lashonna an, in der vagen Hoffnung,
dass sie sehen und hören wird, wie er in
ihrem Namen kämpft.

Entwicklung: Vulras steht unter Lashonnas
Einfluss, ist aber nicht vollständig von ihr
kontrolliert. Wenn die Spieler versuchen,
eine vergangene Beziehung zu ihm zu nutzen,
ermögliche dem Charakter einen
Diplomatie-Wurf mit SG 50, um zu ihm
durchzudringen. Dieser Charakter kann den
Wurf mit einem Autoritätswurf (siehe Seite
58) unterstützen. Erfolg bedeutet, dass für
einige Augenblicke zumindest Vulras'
verbliebene Reste von Menschlichkeit
zurückkehren. Er wird den Spielern helfen,
gegen die anderen Schattentänzer zu
kämpfen, aber wenn er nicht bald von seinem
Vampirzustand geheilt wird, verlässt er die

Gruppe, um Lashonna auf eigene Faust zu
suchen und mit ihr zu konfrontieren. Der
silberne Drachenvampir hat wenig Mühe, ihn
in einem solchen Fall zu vernichten. Wenn es
den Spielern gelingt, ihn ins Leben
zurückzubringen (indem sie seinen
vampirischen Körper zerstören und dann
Wunder, Wahre Wiederbelebung oder
Wunsch verwenden), kann Vulras ihnen so
gut wie möglich Hilfe leisten. Er weiß
ziemlich viel über Lashonnas Pläne und kann
den Spielern entsprechende Ratschläge
geben. Er ist noch nie durch die geheime Tür
in diesem Raum gegangen und weiß daher
nichts über den Inhalt des restlichen
Dungeon-Komplexes. — %

A8. Flur des Wurms (SG 17) <i
—,.

Der Boden dieses 10 m hohen Flurs ist mit
einem leuchtenden Mosaik in verschiedenen
Grüntönen verziert. Das Design des Bodens
ähnelt einem 1,5 m dicken segmentierten
Wurm, der auf einem Muster aus 1,5 m
breiten Quadraten kriecht. Hochstilisierte
monochrome Mosaik an den Nord- und
Südwänden zeigen eine Prozession von
wurmartigen Monstern, die durch den Raum
marschieren. Diese Figuren bewegen sich in
einem geschwungenen Pfad, folgen dem
Körper des segmentierten Wurms und
hinterlassen eine Spur aus Schleim.

Der mosaik Boden ist eine riesige Falle, und
nur die Avolakias können ihn sicher
überqueren, dank des Schleims, der von
ihren schrecklichen Körpern ausgeschieden
wird.

Falle: Diese Falle wird aktiviert, wenn sich
eine Kreatur ohne das Ausscheiden von
Avolakia-Schleim durch den Raum bewegt
(auch durch Flug oder im Ätherischen
Zustand). Wenn sich ein Charakter innerhalb
von 3 m dieser Felder nähert, durchkreuzen
dünnen Streifen aus blauer Energie den
Boden in den Quadraten und steigen in die
Luft, um die Kreatur mit einem harmlosen
Kribbeln zu berühren. Jeder, der tatsächlich
versucht, durch den Raum zu gehen, löst die
Falle sofort aus.

Die Falle wird nach einer kurzen
Verzögerung ausgelöst, sodass ein
Eindringling eine volle Runde Aktionen
ausführen kann. Am Ende des Zuges der
Kreatur werden eine Reihe von Zaubern
aktiviert und treffen den Eindringling,
abhängig davon, über welche Quadrate der
Eindringling hinweggegangen ist. Jedes
hellgrüne Quadrat löst einen maximierten
Blitzzauber aus. Jedes dunkelgrüne Quadrat
löst einen verstärkten Kegel des
Kältezaubers aus. Und jedes Wurm-Quadrat,
das überquert wird, löst einen
Energieentzugszauber aus. Ein einzelnes
Quadrat kann pro Runde pro Charakter nur
einen Zauber auslösen, daher wird ein
Charakter, der einfach hin und her zwischen

einem hellgrünen und einem Wurm-Quadrat geht, nur von einem einzigen maximierten Blitzzauber und Energieentzug am Ende seines Zuges getroffen. Wenn ein Charakter in einer geraden Linie durch den Raum geht, tritt er auf 10 zufälligen Quadraten auf. Wenn er dem Pfad des Wurms folgt, tritt er auf 14 Energieentzugsquadrate.

Wenn ein Charakter Zauber auslöst, aber seinen Zug in einem Bereich beendet, in dem die ausgelösten Quadrate keinen Sichtkontakt zu ihm haben, werden die ausgelösten Zauber stattdessen zufällig Ziele innerhalb der Reichweite auswählen. Die Zauber können in einer einzigen Runde mehrmals ausgelöst werden, aber wiederum nur einmal auf eine Kreatur - es sei denn, diese Kreatur wird zufällig als Ziel ausgewählt.

Jedes Quadrat ist eine separate Falle (und muss daher separat entschärft werden), aber die Fallen sind miteinander verbunden. Das Entschärfen einer Falle (entweder durch Magie oder Geschicklichkeit) birgt die Gefahr, dass alle angrenzenden Fallen ausgelöst werden. Ausgelöste Fallen auf diese Weise betreffen zufällige Ziele. Wird eine Falle mit Magie entschärft, beträgt die Chance, dass eine angrenzende Falle aktiviert wird, 50% (getrennt für alle angrenzenden Quadrate überprüfen). Wird eine Falle mit der Fertigkeit "Mechanismus ausschalten" entschärft, beträgt die Chance, dass eine angrenzende Falle aktiviert wird, 50%, es sei denn, der "Mechanismus ausschalten"-Wurf übersteigt den SG um 10 oder mehr, in diesem Fall sinkt die Chance einer versehentlichen Aktivierung auf 10%.

Mosaikboden-Fallen: SG 17; magisches Gerät; Auslösung bei Annäherung; automatisches Zurücksetzen; Zaubereffekt (Energieentzug, +8 Reichweitenberührung, Zaubergad 12, 2d6 negative Ebenen für 24 Stunden); Zaubereffekt (maximierter Blitzzauber, Zaubergad 17, 60 Elektrizitätsschaden, ZR 18 Reflex halbiert); Zaubereffekt (verstärkter Kegel des Kältezaubers, Zaubergad 17, 15W6 x 1,5 Kälteschaden, ZR 20 Reflex halbiert); Suche SG 35; Mechanismus ausschalten SG 35.

AQ. Lashonnas Schrein

Die diagonalen Wände dieses trapezförmigen Raums laufen nach Westen hin in eine halbkreisförmige Nische zusammen, in der eine 1,2 m hohe grünliche Statue eines von Würmern befallenen Leichnams mit hochgereckten skelettierten Armen auf einem zylindrischen Marmorpodest steht. Die Statue wird von zwei kunstvollen Öllampen beleuchtet, die an kleinen Altären an den Seiten der Nische angebracht sind, und wirft zwei unterschiedliche Schatten an die gewölbte Wand hinter sich. Ein intensiver Geruch von exotischem Weihrauch liegt in der Luft.

Die Statue stellt den Wurm-Gott Kyuss dar. Dieser kleine persönliche Schrein wird von Lashonna zu bestimmten Zeiten genutzt, wenn sie private Gebete an Kyuss darbringen möchte.

Schatz: Das Podest der Statue ist hohl und enthält einige der neuesten Opfergaben von Lashonna an den Wurm-Gott in einem geheimen Fach, das mit einem SG 35 Suchen-Wurf entdeckt werden kann. Darin befindet sich ein kleiner Beutel mit Blöcken exotischen Weihrauchs in verschiedenen Größen, Farben und Formen (Gesamtwert 2.000 GM), ein großer Beutel mit blauen und grünen Halbedelsteinen (Gesamtwert 5.000 GM), eine Hand des Ruhms und eine Locke langes, männliches Haar, das mit einem goldenen Draht gebunden ist. Das Haar gehört Zeech und wurde von Lashonna geerntet, um als Fokus für die Verehrung zu dienen.

A10. Overworm-Arena (SG 23)

Diese riesige, alte Kammer hat eine komplexe, aber symmetrische Form. Die 12 Meter hohe Decke ist eine einzelne ellipsenförmige Kuppel, und die Wände sind mit geometrischen Mustern verziert, die stilisierte Würmer darstellen. Die Kammer verfügt über zwei gegenüberliegende Eingänge im Nordwesten und Südosten, jeweils mit einer fünffüßigen achteckigen Plattform davor. Mitten auf beiden Plattformen öffnet sich ein 3 m breiter Abgrund. Aus jedem Abgrund ist ein seltsames kratzendes Geräusch zu hören.

Diese große Kammer wird manchmal von Lashonna genutzt, um sich in ihrer wahren Form mit ihren bevorzugten Dienern zu treffen, aber ihre Hauptfunktion besteht darin, als Wachkammer für ihren Schatz im Süden zu dienen.

Kreaturen: Jede der beiden Gruben in diesem Raum enthält zwei mächtige Wächter in einer seltsamen Form der Stase. Ein Charakter, der in eine der Gruben schaut, sieht, dass sie mit einem wirbelnden Knäuel von Kyuss-Würmern bis zu einer unbekannten Tiefe gefüllt ist. Ein Wesen, das in eine der Gruben hinabgelassen wird (oder hineinfällt), wird sofort von Dutzenden von Kyuss-Würmern befallen. Sobald ein Wesen befallen ist, erleidet es 6W6 Schaden pro Runde, während sich die Würmer durch seinen Körper bohren. Dies hält 1W4 Runden lang an. Zu diesem Zeitpunkt erreichen die Würmer das Gehirn des Opfers und das Opfer erleidet 2W6 Punkte Intelligenzabzug pro Runde. Jeder Effekt, der Kyuss-Würmer verlangsamt oder zerstört, verlangsamt oder zerstört auch diese Infektion. Ein Opfer, dessen Intelligenz auf 0 abgesenkt wurde, stirbt und erhebt sich 1W4 Runden später als bevorzugter Abkömmling

von Kyuss. Diese Vorlage wird im Heft 336 von Dracon detailliert beschrieben; wenn du keinen Zugriff auf diese Vorlage hast, erhebt sich das Opfer stattdessen als Vampir.

Sobald sich eine lebende Kreatur mehr als 10 m in diesen Raum bewegt (oder sobald eine lebende Kreatur versucht, die Tür zum Bereich A11 zu öffnen), schießen die Inhalte dieser Gruben in einem Wurmgeysir nach oben. Anstatt sich zu verteilen, verwandelt sich jeder dieser Geysire innerhalb einer Runde in einen kolossalen Überwurm. Eine Runde später verwandeln sich auch die verbleibenden Würmer in jeder Grube in kolossale Überwürmer, insgesamt also vier dieser immensen Monster. Die Überwürmer kämpfen bis zum Tod gegen alle Kreaturen, die sie in diesem Raum antreffen. Sie sind zu groß, um Opfern zu folgen, die versuchen, in die Bereiche Ag oder A11 zu fliehen, und wenn sie zehn Minuten lang allein gelassen werden, zerfallen alle überlebenden Würmer und kehren in ihre jeweiligen Gruben zurück.

Fortgeschrittene Überwürmer (4): je 480 Trefferpunkte; siehe Seite 59.

Alles. Schönheit im Blut (SG 20)

Der Eingang zu dieser Kammer ist von einer Wand aus magisch behandeltem Silber versiegelt. Obwohl sie letztendlich durch physische Schäden oder Zauber wie Passwall oder Desintegrieren durchbrochen werden kann, zeigt eine Suche mit SG 30 an der Wand, dass ein winziger Riss entlang der oberen Kante verläuft. Eine Kreatur in gasförmiger Form kann problemlos durch diese Lücke hindurchgelangen.

Die Wand aus magischem Silber repariert den zugefügten Schaden mit einer Geschwindigkeit von 20 Schadenspunkten pro Runde, sofern sie nicht zerstört wird. Darüber hinaus hat die Wand einen Zauberschutz von 32. Jeder Zauber, der auf die Tür zielt und diesen Widerstand nicht überwindet, wird als magische Geschosse (eine Geschosse pro Zauberebene des ursprünglichen Zaubers) zurück zum Urheber reflektiert.

Wand aus magischem Silber; Härtegrad 24; Trefferpunkte 280; Brechen SG 50; schnelle Reparatur 20; Zauberschutz 32; Zauberrückspiegelung.

Dieser Raum wird von einer einzigen Laterne in der Mitte der Decke gedämpft beleuchtet. Die Wände sind mit dunklen Holzpaneelen verkleidet und prächtige Teppiche zieren den Boden. Die vier Säulen, die die Decke stützen, sind fein verputzt und in roten Farbtönen bemalt. In der Mitte des Raumes befindet sich ein runder Tisch aus Elfenbein mit vier Stühlen. Auf dem Tisch liegen ein ledergebundenes Buch, eine Waage und Vergrößerungsgläser. Eine 1,2 m hohe silberne Brüstung verläuft entlang der Wände. Zwölf feine Kisten stehen

gleichmäßig voneinander entfernt auf der Brüstung.

Diese Kammer ist die wichtigste Kammer für Lashonna in Alhaster. Obwohl ihr Reichtum immens ist und man nur in irgendeinem Raum ihres Herrenhauses nachsehen muss, um auffällige Displays davon zu sehen, sind es in dieser Kammer ihre wertvollsten Schatz, die Lashonna aufbewahrt. Dieser Raum bildet den Großteil ihres Hortes, auch wenn er nicht wie der klassische Hort eines Drachen aussieht. Wenn sie auf 0 Trefferpunkte reduziert wird und sich in gasförmiger Form zur Flucht gezwungen sieht, ist es in diese Kammer, dass sie flieht.

In ihren Jahrhunderten als vampirischer Drache wurde Lashonna besessen von roten Edelsteinen (Rubine, Feueropal, Granate, Spinelle, Blutsteine). In ihrem stolzen und ungezügelter Eitelkeit findet sie diese roten Edelsteine als die einzigen Objekte, die mit der Schönheit des Blutes konkurrieren können. Sie hat eine der größten und wertvollsten Sammlungen dieser Edelsteine in der ganzen Welt zusammengetragen. Das Buch auf dem Tisch ist eine illustrierte Aufzeichnung aller in diesem Raum gelagerten Edelsteine, komplett mit ausführlichen Geschichten zu jedem Edelstein. Das Buch ist in Drakonisch verfasst, in Lashonnas elegantem, fließendem Schriftstil.

Kreatur: Lashonna lässt diese wichtige Kammer nicht unbewacht. Buldumech ist Lashonnas oberster Berater und Schreiber und ist dies seit fast 50 Jahren, seit sie seine Dienste in Anspruch nahm. Buldumech ist ein Grubenfürst, der einst dem Erzteufel Mephistopheles diente, aber in Lashonna eine Chance sah, in Rang aufzusteigen. Er unterstützt die silberne Zauberin gerne in ihrem Bestreben, eine neutral böse Macht wie Kyuss auf die Welt loszulassen, da eine Zunahme der Verderbtheit auf der Materialebene nur die Stärke der Hölle steigern kann. Wenn seine Zeit der Dienerschaft bei dem Drachen in weiteren 49 Jahren endet, erwartet er voller Zuversicht, dass seine Handlungen auf der Materialebene große Belohnungen von Asmodeus mit sich bringen.

Buldumech verbringt einen Großteil seiner Zeit damit, diese Kammer zu bewachen und Pläne zu schmieden, um Mephistopheles' Herrschaft über Cania zu usurpieren, tut dies jedoch, während er unsichtbar bleibt und auf Eindringlinge achtet.

TK 483

Baalphagors Gnade
(Großes Artefakt) >

Dies mächtige Artefakt wurde angeblich vor über sechshundert Jahren vom Erzteufel Mephistopheles geschaffen. Er erschuf das Fläschchen, um das Blut und die Tränen

seiner Gefährtin Baalphegor einzufangen und es bevorzugten Kulturen auf der Materialebene zu überlassen. In den jüngsten Ereignissen in der Hölle hat Mephistopheles jedoch für mehrere Jahrzehnte seine Aufmerksamkeit verloren und in dieser Zeit den Verbleib von Baalphagors Gnade aus den Augen verloren. Vor einem Jahrzehnt gelangte es in den Besitz von Lashonna, und sie nutzte es schnell, um eine Gruppe von Agenten in Alhaster zu sichern, die Zeech unterstellt waren, aber letztendlich nur ihr allein treu blieben.

Eine nicht-böse Kreatur, die von Baalphagors Gnade trinkt, muss einen SG 20-Stärke-Rettungswurf bestehen, sonst stirbt sie. Überlebt der Charakter, muss er einen SG 20-Willensrettungswurf bestehen, sonst ändert sich seine Gesinnung zu rechtschaffenen böse. Jeder Charakter, der erfolgreich aus dem Fläschchen trinkt, stellt fest, dass er mit einer Gruppe mächtiger Erinyes-Dämonen namens Blessed Angels verbunden ist. Diese Dämonen dienten einst Baalphegor als Elite-Wächter, doch seit ihrem Verschwinden und dem Fall des Artefakts auf der Materialebene dienen diese Erinyes nun jedem, der aus dem Fläschchen trinkt. Insgesamt sind 15 Blessed Angels mit Baalphagors Gnade verbunden. Von diesen sind 12 Sterbliche Jäger der 4. Stufe (siehe Seite 90 von DUNGEON 131 für Statistiken). Die verbleibenden drei sind die Elite-Anführer der Blessed Angels, ihre Statistiken sind in dieser Ausgabe auf Seite 76 zu finden. Wenn ein Blessed Angel getötet wird, werden seine Zahlen nicht automatisch aufgefüllt. Im Allgemeinen muss der Besitzer von Baalphagors Gnade die Kräfte des Artefakts (oder andere starke Magie) nutzen, um einen getöteten Blessed Angel wiederzubeleben.

Ein Charakter, der von Baalphagors Gnade trinkt, erhält für die nächsten 24 Stunden die folgenden Vorteile:

Er kann telepathisch mit jedem der Blessed Angels über beliebige Entfernungen kommunizieren, solange er und die Zielerinyes sich auf der gleichen Ebene befinden.

Als Standardaktion kann der Charakter einen gesegneten Engel innerhalb von 20 m dazu bringen, vor Schmerzen zu zucken. Dies fügt der Erinyes 12W6 Punkte Schaden zu und betäubt sie für 1 Runde. Wenn sie einen Rettungswurf gegen Zähigkeit (SG 20) schafft, erleidet sie nur halben Schaden und ist nicht betäubt.

« Ein gesegneter Engel, der jemandem unter dem Einfluss der Gnade von Baalphegor Schaden zufügt, wird sofort vor Schmerzen gequält, als hätte dieser Charakter die oben genannte Fähigkeit gegen sie eingesetzt.

Einmal pro Runde, bis zu dreimal am Tag, kann der Charakter einen Befehlszauber (SG

22, Zauberstufe 20) gegen einen der gesegneten Engel einsetzen. Falls der gesegnete Engel mehr Trefferwürfel hat als der Charakter, erhält der Engel einen +4 unheiligen Bonus auf diesen Rettungswurf. Wenn der gesegnete Engel den Rettungswurf besteht, kann die Erinyes diese Fähigkeit sofort gegen den Charakter einsetzen. Ein gesegneter Engel nutzt diese Gelegenheit in der Regel, um den Charakter dazu zu bringen, eine böse Tat an seinen Freunden und seiner Familie zu begehen.

Der wahre Meister der gesegneten Engel bleibt Mephistopheles, und eines Tages werden seine Aufmerksamkeit zum Artefakt zurückkehren, und er wird die Erinyes befehlen, denjenigen, der es beansprucht, vor Gericht zu bringen, um bestraft zu werden. Bis dieser Zeitpunkt kommt, dienen die gesegneten Engel widerwillig jedem Meister, der aus dem Fläschchen trinkt.

#####

Buldumech, ein Grubenfürst: TP 225; Monsterhandbuch 57.

Taktik: Wenn Buldumech weiß, dass die Abenteurer diesen Raum betreten werden, beschwört er einen gehörnten Teufel und stellt ihn in der Nähe des Eingangs auf, mit dem Befehl, den ersten Eindringling anzugreifen, der den Raum betritt. Buldumech hält sich im südöstlichen Eck des Raumes zurück, unsichtbar und geschützt durch eine unholy Aura, und wenn er Zeit hat, bereitet er eine Aktion vor, um den ersten Feind, der den Raum betritt, mit einem Meteorsturm anzugreifen. In den ersten drei Runden des Kampfes zielt er auf die dichteste Gruppe von Charakteren und setzt beschleunigte Feuerbälle und normale Feuerbälle pro Runde ein (oder Massenperson festhalten, wenn die Feuerbälle nicht besonders effektiv zu sein scheinen). Er wird Blasphemie einsetzen, wenn er umzingelt ist, und Großes Magie bannen, wenn die Gruppe gegen Feuer geschützt zu sein scheint. Er verlässt seine Aufgabe, diesen Raum zu schützen, nicht und setzt seinen jährlichen Wunsch ein, um sich selbst bei weniger als 50 Trefferpunkten oder wenn er in ernster Gefahr ist, vollständig zu heilen.

Beute: Jeder der Särge auf dem Sims enthält zehn rote Edelsteine im Wert von jeweils 1.000 GM. Die Edelsteine sind in Samtbeuteln verstaut, die den Innenraum jedes Truhenfachs auskleiden. Darüber hinaus enthält jeder Sarg einen besonderen Gegenstand, der in irgendeiner Weise mit roten Edelsteinen verbunden ist, wie unten beschrieben.

♣ Sechs Blutstein-Pfeilspitzen. Wenn sie mit einem nichtmagischen Meisterwerkspfeil in BÜ kommen, der mit dem Blut irgendeiner Kreatur benetzt wurde, verschwindet die Blutstein-Pfeilspitze und verwandelt diesen

nichtmagischen Meisterwerkspfeil in einen stärkeren Tötungspfeil gegen die Art von Kreatur, deren Blut den ursprünglichen Pfeil geziert hat.

« Ein Ring mit drei Wünschen – Lashonna zögert, dieses Objekt zu benutzen, aber wenn sie gezwungen ist, sich hier zurückzuziehen, wird sie es im nächsten Zusammentreffen gegen die Abenteurer einsetzen.

Ein rubinbesetzter goldener Kelch im Wert von 15.000 GM.

Eine goldene Halskette mit roten Granaten und roten Spinnellen im Wert von 8.500 GM.

Eine silberne Brosche mit Rubinen und Blutsteinen im Wert von 7.000 GM.

« Ein einzelner übergroßer und perfekt geschliffener Rubin im Wert von 25.000 GM.

Ein goldener Umhangverschluss mit einem einzelnen Rubin und mehreren Feueropalen im Wert von 12.500 GM.

Ein +5 Geisterberührung axiomes Dolch, der aus einem riesigen Rubin geschnitzt ist.

« Ein Stein zur Kontrolle von Erdelementaren, der wie ein ungeschliffener Feueropal aussieht.

« Eine tiefrote Ioun-Steinkugel. Dieser mächtige Ioun-Stein gewährt einen Verbesserungsbonus von +6 auf Geschicklichkeit und ist 72.000 GM wert.

Ein Paar mit Platin gerahmte Brille mit Linsen aus Rubinen. Die Linsen ähneln den facettenreichen Augen eines Insekts. Dieser Gegenstand dupliziert die Funktion sowohl der Brille der winzigen Sicht als auch der Nachtsichtbrille.

Eine gravierte Platinphiole mit einem mit Rubin besetzten Verschluss. Zarte Gravuren auf der Phiole zeigen zahlreiche Erinyes-Teufel, die aneinander und an den Wänden und dem Boden eines Verlieses angekettet sind. Die Phiole ist eines von Lashonnas größten Schätzen, ein bedeutendes Artefakt namens Baalphegors Gnade.

A12. Drachentreppe (SG 20)

Eine steile Treppe führt südwärts unter einem spitzbogigen Gewölbe, das mit steinernen Gitterarbeiten verziert ist. Eine Reihe von Messingreliefs an den Seitenwänden zeigt die grinsenden Gesichter von furchterregenden Drachen in bedrohlichen Posen.

Falle: Lashonna hat bei der Erschaffung der tödlichen Falle geholfen, die diese Treppe bewacht, um neugierige Eindringlinge vom darüber liegenden Boneyard fernzuhalten. Die Falle wird eine Runde, nachdem eine Kreatur die Treppe betreten hat, ausgelöst.

Wenn sie aktiviert wird, scheinen sich die Schnitzereien an beiden Wänden plötzlich zu beleben, und einen Moment später füllt sich die gesamte Treppe mit Flammen, Blitzschlägen, Säurespritzern und eisigem Wind. Sobald die Falle aktiv ist, füllt sie die Treppe weiterhin mit verheerendem Drachenatem, bis nichts Lebendiges mehr übrig ist.

Drachenatem-Falle: SG 20; Magie; Nahrungsauslöser; automatischer Rücksetz; Drachenatem (8W6 Säure, 8W6 Kälte, 8W6 Elektrizität, 8W6 Feuer; Reflex SG 25, halber Schaden); mehrere Ziele (alle Ziele auf der Treppe); Verzögerung des Auslösens (1 Runde); Suche SG 35; Mechanismus ausschalten SG 40.

A13. Alter Eingang

Eine zentrale Säule, die wie ein verknorzt Baumstamm geschnitzt ist, stützt die Decke dieses dunklen, achteckigen Raumes. Eine 1,5 m hohe Lücke in der Westwand scheint neben der Treppe nach Norden der einzige Ausweg zu sein.

Dies war einer der Eingänge zum alten Komplex, bevor Lashonna ihn beanspruchte und einen Großteil seiner Architektur wieder aufbaute. Sie beschloss, diesen alten Eingang als Fluchtweg für ihre Diener zu nutzen, die nicht teleportieren können, und sorgte dafür, dass der Weg stark versteckt und gesichert ist. Der 1,5 m breite Gang nach Westen ist alt und ungepflegt, aber stabil genug, um sicher passiert zu werden. Der Gang führt mit ziemlich steilem Anstieg nach oben und erfordert einen Klettern-Wurf von SG 5, um ihn zu überqueren.

A14. Grabkammer

Diese Familienkammer besteht aus einer diamantförmigen Vorhalle und zwei symmetrischen quadratischen Krypten. Vier ausgetrocknete Leichen, gekleidet in den zerfetzten Überresten feiner Kleidung, liegen auf Steintafeln in beiden Krypten, hinter schmiedeeisernen Toren. Sowohl die Tore als auch die Wände selbst tragen kunstvolle Schnitzereien und Verzierungen eines menschlichen Schädels, der von Flammen umgeben ist.

Dieses Grab ist eines von Dutzenden kleiner Gräber im Alhaster Boneyard. Die Schädel Symbole sind die heiligen Symbole von Wee Jas; die Kleriker des Scarlet Spire wachen mit nahezu obsessiver Hingabe über diese Gräber. Als einer der Kleriker die Geheimtür entdeckte, entschied der damalige amtierende Hohepriester, sowohl das Grab als auch die Geheimtür zu versiegeln, anstatt die Kammern dahinter zu untersuchen, als die Ergebnisse eines Wahrsagespruchs darauf hindeuteten, dass das Betreten dieser Kammern großes Unheil bringen würde.

Die Steintüren, die einen Ausgang von diesem Grab in den Friedhof bieten, sind mit Mörtel versiegelt und müssen entweder eingeschlagen oder mit einem Klopfzauber geöffnet werden. Die Geheimtür kann mit einer Suche von SG 30 entdeckt werden.

A15. Alhaster Boneyard

Das Grab selbst liegt am östlichen Hang des Alhaster Boneyard unter einem Hain von sauren Apfelbäumen. Ein Weg aus Steinplatten auf dem schlammigen Boden führt zum Hauptweg des alten Friedhofs. Nichts an dem Grab deutet offensichtlich darauf hin, dass es sich von den Dutzenden anderen Gräbern im Boneyard unterscheidet, obwohl eine Suche von SG 20 an den Türen zeigt, dass sie mit Mörtel verschlossen sind.

Versiegelte Grabtüren: 10 cm dicke Steinplatte; Härte 8; TP 60; SG zum Aufbrechen 28.

Teil 4: Der Alhaster Turm

Dieser massive Turm ragt mehr als siebenhundert Fuß in die Höhe. Seine Grundlage bildet eine niedrige steinerne Zikkurat, wobei der Turm selbst aus einem dreigliedrigen Turm aus Granit besteht, der von einem zylindrischen, grünlichen Turm gekrönt wird, der mit vorstehenden Balkonen besetzt ist. Grüne Blitze von Elektrizität tanzen auf pyramidenförmigen Obelisksen, die auf den Balkonen montiert sind, und die aufgewirbelten Wolken tanzen um die Spitze des Turms wie die sterbenden Gewässer eines Ozeans, der in die Hölle abfließt.

Das ultimative Ziel der SC sollte offensichtlich sein, sobald sie in Alhaster ankommen. Der Spitzturm auf Zeechs kürzlich fertiggestelltem Großprojekt funktioniert praktisch wie ein Leuchtturm, und die sich um den imposanten Bauwerk konzentrierenden wirbelnden Wolken lassen keinen Zweifel an der Bedeutung des Spitzturms aufkommen. Charaktere, die den Turm der Langen Schatten in Kuluth-Mar gesehen haben, erleben sofort ein starkes Déjà-vu-Gefühl, wenn sie diesen Turm sehen. Obwohl er anders aussieht als der ursprüngliche Turm (da dieser Turm eine andere Funktion hat - er dient dazu, Kyuss zu befreien, anstatt ihn zur Göttlichkeit aufsteigen zu lassen), sind der Ton und die Aura der Struktur unverkennbar gleich. Kluge Gruppen vermeiden es, direkt auf den Turm zuzugehen, und suchen stattdessen die Straßen von Alhaster und die Möglichkeit eines Komplexes unter dem Boneyard auf, da es eine törichte Taktik wäre, direkt zum Turm zu gehen, ohne Kyuss zu schwächen.

Der Turm hat mehrere Eingänge, sodass eine hochstufige Gruppe viele Möglichkeiten hat, wie sie vorgehen kann. Einfach zum Gipfel des Turms zu reisen, um Kyuss direkt zu konfrontieren, bevor man sich mit den zahlreichen Schergen im unteren Teil des Turms befasst, führt schnell zu einer unkontrollierten Schlacht, aus der die Spielercharaktere wahrscheinlich gezwungen sind, sich zurückzuziehen. Der Turm selbst ist im Grunde genommen eine große Begegnung mit mehreren Feinden. Je nachdem, welchen Bereich die Spielercharaktere zuerst angreifen, werden sie auf unterschiedliche Gegner stoßen. Wenn sie zu lange brauchen, um die Begegnung zu lösen, kommen Feinde aus benachbarten Bereichen hinzu, um am Kampf teilzunehmen.

Verteidiger des Turms

Der Hauptverteidiger des Alhaster-Turms ist der vampirische Silberdrache Lashonna. Die zusätzlichen Wächter des Turms (und ihre ursprünglichen Standorte) bestehen aus folgenden:

Bereich B1: Schattentänzer-Vampire (6)

Bereiche B1, B8: Kyuss-Ritter (12)

Bereich B2: Gesegnete Engel (3)

Bereich Bq: Hemriss Ert.

Bereich B8: Maralee =x:

Bereich BG: Brutungeheuer (3)

Eine einzelne Begegnung mit einer der oben genannten Gruppen ist mindestens eine SG 20-Begegnung. Wenn alle Verteidiger des Turms als eine Streitmacht mobilisiert würden, ergäbe sich eine SG 26-Begegnung. Individuelle Taktiken für die Verteidiger sowie Statistikblöcke finden sich in der entsprechenden Bereichsbeschreibung.

Wenn die Spielercharaktere offen auf den Turm zugehen, werden sie wahrscheinlich von den drei Brutungeheuern im Bereich B6 bemerkt (wenn sie aus der Luft kommen) oder von den Kyuss-Rittern und Vampiren im Bereich B1 (wenn sie vom Boden herangehen). Die Gruppe, die die Spielercharaktere bemerkt, gibt Alarm und greift sie an. Nehmen Sie an, dass die Spielercharaktere höchstens 3 Runden haben, um mit dieser ersten Welle umzugehen, bevor die andere Gruppe eintrifft.

Bei dem initialen Angriff der Spielercharaktere kommen die verbleibenden Verteidiger des Turms den Brutungeheuern oder Untoten nicht zur Hilfe, sondern bevorzugen es, ihre Positionen im Inneren des Turms zu halten. Sobald die Spielercharaktere es schaffen, in den Turm einzudringen oder direkt zum Gipfel des Turms zu gelangen, mobilisieren sich diese Verteidiger und setzen sich sofort in Bewegung, um die Spielercharaktere abzufangen.

Merkmale des Alhaster-Turms

Der Alhaster-Turm besteht aus Stein, ist aber auch mit Kyuss' göttlicher Kraft durchdrungen. Schaden durch sterbliche Quellen kann ihm keinen Schaden zufügen, solange Kyuss' Monolith auf dem Turm thronet, und kein sterblicher Zauber kann den Stein beeinflussen. Die grundlegenden Bedingungen, die ganz Alhaster betreffen, gelten auch hier. Darüber hinaus gibt es zwei weitere bemerkenswerte Merkmale, die das Leben der Spielercharaktere schwieriger machen können.

Die Präsenz von Kyuss: Obwohl er in seinem Monolithen gefangen bleibt, bis die Spielercharaktere ihm gegenüber treten, kann Kyuss alles wahrnehmen, was in der Nähe des Turms geschieht. Er kann keine Maßnahmen gegen Eindringlinge ergreifen oder seine Diener warnen, aber seine Präsenz bestraft Eindringlinge auf sehr reale Weise. Seine überwältigende Präsenz erdrückt den Willen und verhängt einen Malus von -4 auf alle Angriffswürfe, Waffenschaden, Fertigkeitstests und Rettungswürfe gegen alle Feinde von Kyuss innerhalb von 300 Fuß (ca. 91 Meter) um die Struktur herum. Zauber mit der Beschreibung "gut" erfordern einen ZiW (Zaubergrad) 35-Überprüfung des Zauberstufenwurfs, um in diesem Bereich zu funktionieren, und jede lebende Kreatur, die in dieser Region stirbt, erwacht sofort als bevorzugter Abkömmling von Kyuss.

Wenn es den Spielercharakteren gelungen ist, in Teil Zwei die Verzweiflung zu bekämpfen und genügend Begegnungen abgeschlossen haben, um Hoffnung zu verbreiten, lässt die Präsenz von Kyuss hier nach - er muss seine gesamte Willenskraft darauf konzentrieren, der Verlust der Verzweiflung entgegenzuwirken. In diesem Fall verschwinden alle diese Effekte.

Negative Energy: Die gesamte Struktur des Turms des Wurm-Gottes ist mit negativer Energie durchdrungen. Jede untote Kreatur, die Kontakt mit dem Turm oder der Ziggurat hat (oder sich in einem der Räume darin befindet, selbst wenn sie keinen direkten Kontakt zur Struktur selbst haben), erhält Schnelle Heilung 30, die Effekte von Hast und Immunität gegenüber Kleriker-Wendungs- oder Abwehrversuchen. Die überwältigende Präsenz dieser negativen Energie hebt automatisch alle Effekte von Todeswächter im Umkreis von 300 Fuß (ca. 91 Meter) um die Struktur auf und verhängt einen Malus von -6 auf alle Rettungswürfe gegen Todeseffekte. Immer wenn eine Kreatur Schaden durch negative Energie erleidet oder einen negativen Grad erhält, wird der zugefügte Schaden oder die Anzahl der negativen Grade verdoppelt (dies schließt auch die Heilung von untoten Kreaturen durch negative Energie ein). Feinde von Kyuss stellen fest, dass einmal pro Runde, zu Beginn ihres Zuges, die negative Energie aus einer nahegelegenen

Wand, dem Boden oder der Decke in Form eines Entkräftungszaubers (Zaubergrad 20, Reichweite BÜ +15) hervorschießt. Alle diese Effekte verschwinden, wenn der Lebensvortex in Bereich A2 zerstört wird.

Ebene. Eingangshallen (SG 20)

Eine 12 m hohe Kolonnade öffnet sich zu einem Atrium. Zwei zwölf Fuß hohe Statuen von Kyuss in all seiner wurmzerfressenen Pracht stehen auf großen Podesten an den Seiten des Torbogens, der zum zentralen Raum führt.

Es gibt vier identische Eingänge zum Inneren der Ziggurat, je einer an jeder der vier Seiten. Die Statuen von Kyuss wurden in Bereich A3 von mehreren Lichtern unter Lashonnas Anleitung erschaffen. Jede von ihnen ist ein magisches Gerät, das dazu in der Lage ist, gehörnte Teufel herbeizurufen. Beide Statuen haben wahres Sehen mit einem Radius von 20 m (ca. 18 Meter) und können diejenigen erkennen, die dem Wurm gott dienen. Wenn sie Eindringlinge bemerken, die sich in diesem Bereich in ihrem Sichtfeld nähern, erhebt sich ein grüner Wurmteppich aus dem Boden vor der Statue. Im Laufe einer einzigen Runde verdichten sich diese Würmer und verwandeln sich in herbeigerufene gehörnte Teufel. Jede Statue kann einmal pro Tag einen gehörnten Teufel herbeirufen.

Statuen zur Herbeirufung von Teufeln: Härtegrad 16; Trefferpunkte 400; Zerstörung SG 34.

Kreaturen: Von diesen Statuen herbeigerufene gehörnte Teufel bleiben für 1 Stunde auf der Materialebene, bevor die Magie der Statue sie zurück in die Hölle bringt. Diese gehörnten Teufel haben wenig Interesse an den Plänen des Kults im Allgemeinen, und wenn sie während einer größeren Schlacht herbeigerufen werden, koordinieren sie ihre Taktiken nicht mit Lashonna und ihren Dienern.

Jeder dieser Eingänge wird auch von einem Paar Schattentänzer-Vampire und einem Paar Kyuss-Ritter bewacht. Die Schattentänzer-Vampire verstecken sich offen sichtlich in der Mitte des Raums und beobachten den Zugang zum Turm. Die Kyuss-Ritter warten in den Nischen in der Nähe der Treppen mit vorbereiteten Aktionen, um Stärke des Stieres auf sich selbst zu wirken, wenn die Vampire sie vor nahenden Feinden warnen oder wenn die Teufelsstatuen aktiviert werden.

Gehörnte Teufel (2): je 172 Trefferpunkte; Monster Manual Seite 55.

Vampir-Schattentänzer (2): je 116 Trefferpunkte; Monster Manual Seite 251.

Kyuss-Ritter (2): je 216 Trefferpunkte; siehe Seite 61.

B2. Lashonnas Ziborium (SG 24)

Die zentrale Kammer der Ziggurat wird von Dutzenden von Kristalllaternen an den Wänden beleuchtet und von schwachen Lichtstrahlen erhellt, die durch Öffnungen in den Wänden unter einem fast 10 m hohen Gewölbe dringen. Ein mit Baldachin bedeckter Schrein steht in der Mitte der Kammer, dessen kreisförmiger Altar mit einer Vielzahl von brennenden Kerzen geschmückt ist.

Dieser teilweise geschlossene Schrein strahlt eine überwältigende Aura von Beschwörungs-, Abwehr- und Nekromagie aus. Lashonna nutzt diesen Schrein als Fokus für den Glauben und die Verzweigung in Alhaster und verstärkt ihn mit der negativen Energie des Unlebenswirbels. Sie lenkt die Energie nach oben und in Kyuss' Monolith, um seine Flucht zu erleichtern. Der Prozess ist nun fast abgeschlossen; das Zerstören des Ziboriums wird die Flucht des Wurmgesetzes nicht verhindern.

Kreaturen: Obwohl die Zerstörung des Ziboriums die Flucht des Wurmgesetzes nicht verhindern wird, hat Lashonna diese Kammer dennoch als ihren Posten in der Verteidigung des Turms gewählt. Sie wird von den drei Eliteanführern der Gesegneten Engel begleitet, die sich aufgrund ihres täglichen Gebrauchs der Gnade von Baalphegor verpflichtet haben, ihr zu helfen.

Lashonna erwartet die SC in Elfenform. Sie trägt ein modisches grünes Samtkleid, das mit Dutzenden roter Edelsteine bestickt ist. Wenn die SC den Turm betreten, steht Lashonna mit erhobenen Armen vor dem Altar und betet Kyuss an. Die drei Elitegesegneten Engel stehen schützend um sie herum.

Wenn die SC sich ohne sofortige feindliche Handlungen nähern, begrüßt sie sie mit einem ganz anderen Lächeln als in den vorherigen Begegnungen. Dies ist ein Lächeln der Grausamkeit und überheblichen Verachtung. Sie bedankt sich bei den Helden dafür, dass sie ihr geholfen haben, "diesen staubigen, müden Dracolich" zu entfernen, und deutet an, dass die Ablenkung, die sie boten, es ihr ermöglichte, den Monolithen von Kyuss nach Alhaster zu transportieren. Das ist nicht ganz wahr – sie hätte es jederzeit zuvor tun können, wagte es aber nicht aus Angst vor Dragothas Zorn. Erst als er gezwungen war, sich auf den Angriff seiner Todfeinde vorzubereiten, wagte sie einen derart kühnen Schritt. Sie erwartet nicht, dass sie das Angebot annehmen, aber dennoch gibt Lashonna den SC die Chance, niederzuknien und sich dem Wurmgesetz zu unterwerfen, um zu den Hauptknechten von

Kyuss in ihrem Dienst zu werden. Jeder SC, der sich unterwirft, wird schnell zu Maralee gebracht, um in einen bevorzugten Anhänger von Kyuss verwandelt zu werden.

Während Lashonna mit den SC spricht, nutzt sie ihre Charme-Fähigkeit, um sie zu verzaubern. Wenn es ihr gelingt, die gesamte Gruppe auf diese Weise zu bezaubern, bringt sie sie vor Maralee zur Verwandlung, und die Kampagne könnte mit einem anderen Ende enden, als die SC gehofft hatten.

Beachten Sie, dass die Gesegneten Engel technisch gesehen nicht Kyuss' Diener sind und daher nicht von Manzorian's dimensionslosem Schloss betroffen sind. Seitdem sie festgestellt hat, dass sie nicht teleportieren kann, hat Lashonna ihre Erinyes-Verbündeten eingesetzt, um ihre Fernbedürfnisse zu erfüllen.

LASHONNA KG 23

Weiblicher sehr alter vampirischer Silberdrache

RB Riesig Untoter

Monsterhandbuch 87, Draconomicon 196

Init +11; Sinne Blindsight 60 ft., Dunkelsicht 120 ft., Scharfsinn; Zuhören +44, Beobachten +44

Aura Furchteinflößende Präsenz (270 Fuß, SG 42)

Sprachen Abyssisch, Auranisch, Gemeinsprache,

Drakonisch, Zwergisch, Elfisch, Riesisch, Gnomen-

sprache, Halblingisch, Infernalisch

RK 53, BÜ 18, FF 46; Ausweichen

KP 393 (31 TW); Schnelle Heilung 5; RW 15/Magie

Immun Säure, Kälte; Untote Eigenschaften Te -*

Resistenz Elektrizität 20; SR 27 ;

Ref +33, Will +32

Schwächen Vampirische Schwächen

Bewegungsrate 40 ft., Fliegen 150 ft. (schlecht); Wolkenwanderung

Nahkampf* Biss +39 (3W8+36/19-20) und 2 Klauen +37 (2W6+27 plus

Energiediebstahl) und

2 Flügel +37 (1W8+27) und

Schwanzschlag +37 (2W6+27)

Reichweite 15 ft.; Zugreifen 10 ft. (15 ft. mit Biss)

GAB +31; Griff +56

Angriffsoptionen Doppelschlag, Angriff im Vorbeifliegen, Heftiger Angriff

Besondere Angriffe Blutentzug, Atemwaffe, Verführen, Zermalmen 2W8+25 (Reflex SG 42

negiert), Domination

Zauber vorbereiten (ZS 17., BÜ +51, Fernkampfberührung +41)

Grad (7/Tag) – Antilebensschale, Schaden (SG 34)

Grad (10/Tag) – Gedankenlähmung (SG 33), Anhaltende Illusion (SG 33), Teleport

Grad (10/Tag) – Dimensionstür, Zorn der Ordnung

(SG 32), Senden, Zauberrimmunität

Grad (10/Tag) – Klarhören/Klarsehen, Magie ban-

nen, Verschwimmen, Hast

Grad (10/Tag) – Untoten befehlen, Glitzerstaub

(SG 30), Mäßigen Schaden zufügen (SG 30), Unsicht-

barkeit, Windwand

Grad (11/Tag) – Magische Rüstung, Magischer

Geschossregen, Schwäche des Ray (SG 30), Schild,

Ungesehener Diener

Grad (6/Tag) – Säurespritzer, Arkane Markierung,

Tanzende Lichter, Gespenstergeräusch (SG 28),

Rat, Magierhand, Reparieren, Botschaft, Fingerfertig-

keit

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 13)

3/Tag – Nebelwolke, Wind beherrschen

SQ Erschaffung von Nachkommen, +4 Resistenz gegen Überwältigung,

Schlagfertigkeit, Handwerk Wundersame Gegenstände, Ausweichen,

Zauberverstärkung, Materialeinbuße,

Verlängern des Zaubers, Schweben, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss),

Verbesserte Initiative, Verbesserter Natürlicher Angriff (Biss), Blitzreaktion,

Mehrfachangriff, Heftiger Angriff, Geübter Zauberkunde (erhöht ihren Zaubergang um

+4), Schweben

Fertigkeiten Bluffen +51, Konzentration +34,

Diplomatie +59, Informationen sammeln +21, Einschüchtern +55, Wissen (Arkane)

+43, Wissen (Geschichte) +43, Wissen (Lokales) +43, Wissen (Adel und

Adelshäuser) +43, Wissen (Religion) +43, Zuhören +44, Suchen +43, Zauberkunde +30,

Beobachten +44, Benutzen magischer Gegenstände +51

Besitztümer Amulett des Widerstands +5 (wie Ring des Widerstands +5),

Armschienen mächtiger Schläge +5 (wie Amulett mächtiger Schläge +5), Ring der

Charisma +6, Ring des Schutzes +5, prächtiges Kleid im Wert von 12.000 GM

*Lashonna hat einen angeborenen Bonus von +5 auf ihre Stärke, Geschicklichkeit und Charisma

Alternative Gestalt (AF) Lashonna kann als Standard-Aktion dreimal pro Tag eine beliebige Tier- oder menslicheroide

Gestalt der Größe Mittelgroße oder kleiner annehmen. Sie kann in dieser Gestalt

verweilen, bis sie sich dazu entscheidet, eine neue anzunehmen oder in ihre natürliche

Gestalt zurückzukehren. Wenn sie die Gestalt ändert, passen sich ihre magischen

Gegenstände entsprechend ihrer neuen Form an, aber ihr prächtiges Kleid fällt zu Boden.

Blutentzug (AF) Lashonna kann das Blut eines Lebewesens der Größe Groß oder

kleiner aussaugen, das sie gepinnt hat, und dabei jedes Mal, wenn sie den Pin aufrechterhält, 1W4 Punkte Konstitution entziehen.

Atemwaffe (ÜF) Lashonna verfügt über zwei Arten von Atemwaffen: einen 50-Fuß-Kegel aus Kälte (18W8 Kälteschaden, SG 42 halbiert) oder einen 50-Fuß-Kegel aus Gas, der diejenigen lähmt, die einen SG 42-Stärke-Rettungswurf nicht bestehen, für 1W6+9 Runden.

Bezauberung (ÜF) Lashonnas Stimme kann Zuhörer verzaubern. Dies erfordert eine Vollrunden-Aktion von Lashonna, aber jede Kreatur innerhalb von 270 Fuß, die ihre Stimme hören kann, muss einen SG 42-Willenswurf bestehen, sonst wird sie verzaubert (wie Bezauberung von Monstern). Der Zauber wird sofort gebrochen, wenn sie ihre Furchterregende Aura in Reichweite des verzauberten Individuums verwendet oder einen Angriff gegen das verzauberte Individuum ausführt. Sie muss ihre Ziele nicht sehen, um diese Fähigkeit zu verwenden.

Wolkengang (ÜF) Sie kann auf Wolken oder Nebel wie auf festem Boden gehen. Diese Fähigkeit funktioniert kontinuierlich, kann jedoch nach Belieben aufgehoben oder wieder aufgenommen werden.

Erschaffung von Nachkommen (ÜF) Ein humanoides oder monströses humanoides Wesen, das durch Lashonnas Energieentzug getötet wird, wird in 1W4 Runden zu einem Vampir-Nachkommen. Ein Opfer, dessen Konstitution durch ihren Blutentzug auf 0 reduziert wird, wird zu einem Vampir-Nachkommen, wenn es 4 oder weniger Würfelstufen hat, oder zu einem Vampir, wenn es mehr hat. In beiden Fällen steht der neue Vampir oder Nachkomme unter Lashonnas Befehl und bleibt bis zu ihrem Tod versklavt. Ein erwachsener oder älterer Drache, der durch ihren Blutentzug getötet wird, kehrt als vampirischer Drache zurück. Jung-Erwachsene oder jüngere Drachen (oder jeder Drache, der durch ihren Energieentzug getötet wird) erheben sich als willenlose Zombie-Drachen.

Herrschaft (ÜF) Lashonna kann den Willen eines Gegners allein durch einen Blick in seine Augen brechen. Dies funktioniert ähnlich wie ein Blickangriff, jedoch muss Lashonna eine Standard-Aktion verwenden. Diejenigen, die sie nur anschauen, sind nicht betroffen. Das Ziel kann sich mit einem SG 42-Willenswurf dagegen wehren. Andernfalls fällt es unter ihren Einfluss, als ob es von einem Herrschen-Monster-Zauber betroffen wäre (Zaubergrad 18). Diese Fähigkeit hat eine Reichweite von 16 m.

Energy Drain (ÜF) Eine lebende Kreatur, die von Lashonnas Klaue angegriffen wird, erhält eine negative Stufe.

Schnelle Heilung (EG) Lashonna heilt 5 Trefferpunkte Schaden pro Runde, solange sie mindestens 1 Trefferpunkt hat. Wenn sie auf 0 Trefferpunkte oder darunter reduziert wird, nimmt sie gasförmige Form an (Fluggeschwindigkeit 12 m, ansonsten wie der Zauber) und versucht zu entkommen. Sie muss innerhalb von 2 Stunden zu ihrem Hort gelangen, oder sie wird vollständig zerstört. Sobald sie sich auf ihrem Hort ausruht, steigt sie nach 1 Stunde auf 1 Trefferpunkt und heilt dann mit einer Geschwindigkeit von 5 Trefferpunkten pro Runde.

Vampirische Schwächen Direktes Sonnenlicht verlangsamt Lashonna und erlaubt ihr nur eine einzige Standard- oder Bewegungsaktion pro Runde. Sie kann direktem Sonnenlicht für 9 Runden standhalten, danach wird sie vollständig zerstört. Das Durchbohren ihres Herzens mit einem Holzpflöck tötet sie ebenfalls. Sie wird nicht durch Wasser verletzt und wird auch nicht von Knoblauch oder Spiegeln abgewiesen. Sie kann frei fließendes Wasser überqueren, kann jedoch ein Zuhause nicht betreten, es sei denn, sie wird eingeladen.

BLESSEN ENDEL (3) HG 18

Verbesserte weibliche Erinyes, Sterbliche Jägerin 6

RB Mittlere Große Externarer (Baatezu, Böse, Extraplanar, Gesetzlich)

Monster Manual 54, Book of Vile Darkness 65

Initiative +6; Sinne Dunkelsicht 20 m, in Dunkelheit sehen, Wahrnehmung +32, Wahrnehmung +32

Sprachen Common, Celestial, Draconic, Infernal; Telepathie 100 Fuß

RK 36, BÜ 18, FF erwischt 30; Ausweichen, Beweglichkeit

TP 306 (24 TW); Schadensreduzierung 5/Gut

Immun Feuer, Gift; Widerstandsfähig gegen Säure 10, Kälte 10; SR 20

Fort +27, Ref +22, Will +19 (+3 gegen sterbliche Zauber)

Bewegungsrate 30 Fuß, Flug 15 m (gut) Nahkampf +1 Vorpals-Bastardschwert +31/+26/+21/+16 (1W10+7/17-20)

Fernkampf +1 Distanzleichte Armbrust +31/+26/+21/+16 (1W8+1/17-20) oder Seil (fesseln) +30

Grundangriff +24; Griff +30

Angriffsoptionen Sterbliche Jagd +3, Vernichtung der Sterblichen 1/Tag (+3 auf Nahkampfangriffe, +10 Schaden)

Besondere Angriffe Fesseln, Baatezu beschwören

Kampfausrüstung Tränke der mittelschweren Wunden (2 Stück)

Zauber der Sterblichen Jägerin vorbereitet (ZS 6., +30 Fernkampf-BÜ)

Grad (3/Tag) - Fleischreißer*, Spiegelsendung*, Nichterkennung, Scrying (SG 21), Suggestion (SG 21), Gemeiner Speer*, Folter* (SG 21)

Grad (3/Tag) - Gedanken lesen (SG 20), Böser Blick* (SG 20), Person halten (SG 20), Magischer Kreis gegen das Gute, Unsichtbarkeit sehen, Netz (SG 20), Verkümmerte Gliedmaße* (SG 20)

Grad (3/Tag) - Furcht verursachen (SG 19), Person bezaubern (SG 19), Gutes erkennen, Herzensleid* (SG 19), Schutz vor dem Guten, Schlaf (SG 19), Beunruhigender Blick* (SG 19)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12.)

Beliebig - Große Teleportation (nur auf sich selbst und bis zu 50 Pfund Gegenstände), Monster bezaubern (SG 22), Kleines Abbild (SG 20), Unheilige Verwüstung (SG 22)

Fähigkeiten Str 22, Dex 23, Kon 26, Int 14, Weis 16, Cha 26

Besondere Fähigkeiten Verstärkung der zauberähnlichen Fähigkeit, Sterbliche erkennen, Sterbliche Haut, Abneigung gegen sterbliche Magie

Talente Wachsamkeit, Kampfmanöver, Ausweichen, Exotische Waffenbeherrschung (Bastardschwert), Verbesserte Kritische Treffer (Bastardschwert, leichte Armbrust), Beweglichkeit, Sterblichebane, Schneller Nachladen, Spring Attack, Verfolgen

Fertigkeiten Bluffen +19, Konzentration +29, Diplomatie +16, Informationen sammeln +10, Verstecken +27, Einschüchtern +20, Wissen (örtlich) +18, Wissen (Adel und Königtum) +19, Zuhören +32, Geräuschlos bewegen +27, Suchen +23, Menschenkenntnis +30, Beobachten +32, Überleben +14

Besitzt Kampfausrüstung: +5 Lederpanzer, +2 Schild, +1 Fernkampf-Armbrust, +1 vorpals Bastardschwert, Ring des Schutzes +2, Umhang des Widerstands +3, Wahrheitstränke (2).

Verstärkte Zauberähnliche Fähigkeit (AF): Der Gesegnete Engel kann den Rettungswurf-SG seiner zauberähnlichen Fähigkeiten erhöhen, indem er das SG um +2 erhöht. Er kann dies bis zu dreimal pro Tag pro zauberähnlicher Fähigkeit tun.

Erkennen von Sterblichen (Übernatürlich): Diese Fähigkeit dupliziert die Wirkung von Erkennen von Untoten (wie von einem Zaubernden der 2. Stufe gewirkt), mit der Ausnahme, dass Sterbliche erkannt werden. Sterbliche sind Kreaturen, die keine Außenseiter, Untote, Konstrukte oder Feen sind.

Jagd auf Sterbliche (Außergewöhnlich): Der Gesegnete Engel erhält einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen Sterbliche. Er erhält denselben Bonus auf Bluffen, Wahrnehmungen,

Menschenkenntnis, Beobachten und Überlebensproben, wenn er diese Fertigkeiten gegen Sterbliche einsetzt. Der Schadensbonus gilt nur für Fernkampfwaffen gegen Ziele innerhalb von 30 Fuß und gilt überhaupt nicht für Kreaturen, die immun gegen kritische Treffer sind.

Sterbliche Haut (Übernatürlich): Durch das magische Verpflanzen von Stücken sterblichen Fleisches an seinen Körper kann sich der Gesegnete Engel einmal pro Tag in jede nichtdrachenhafte sterbliche Gestalt verwandeln (wie bei einer Polymorph-Verwandlung). Wenn das verwendete Fleisch von der genau imitierten Person stammt, ist die Dauer dauerhaft. Wenn das Fleisch von einer Person derselben Art stammt, beträgt die Dauer 1 Stunde. In beiden Fällen kann der Gesegnete Engel die Fähigkeit als Standard-Aktion beenden.

Verwerfen sterblicher Magie (Übernatürlich): Ein Sterblichenjäger wendet seinen Weisheitsmodifikator (falls positiv) als zusätzlichen Bonus auf alle Rettungswürfe gegen Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten an, die von Sterblichen eingesetzt werden.

*Diese Zauber stammen aus dem Buch der Niedertrachtigen Dunkelheit. Wenn du keinen Zugriff auf dieses Buch hast, ersetze Herzschmerz durch Verderben, Beängstigender Blick durch Fluch, Böser Blick durch Blindheit/Taubheit, Welkende Gliedmaße durch Totenglocke, Fleischzerfetzter durch Vampirberührung, Spiegel senden durch Illusorische Schrift, Gemeiner Speer durch Scharfe Kante und Quälerei durch Seuche.

Taktik: Im Kampf schickt Lashonna ihre Gesegneten Engel vor, um den Feind im Nahkampf zu bekämpfen, während sie selbst in der Entfernung bleibt, um ihre Zauber und Atemwaffen einzusetzen (wenn möglich, vermeidet sie es, die Erinyen im Bereich ihres Atemangriffs zu erfassen).

Die Gesegneten Engel verzichten auf ihre zauberähnlichen Fähigkeiten und versuchen, die Feinde so schnell wie möglich im Nahkampf zu bekämpfen und greifen nur auf Zauber zurück, wenn ihre physischen Angriffe nicht effektiv sind. Lashonna verbringt die ersten paar Runden damit, defensive Zauber zu wirken: Antilebensschale, Zauberimmunität (indem sie vier Zauber der 4. Stufe oder niedriger auswählt, von denen sie weiß, dass sie von den SC bevorzugt werden), Verschwimmen, Magische Rüstung und Schild. Wenn die SC immer noch gegen die Engel kämpfen, versucht sie, jede Runde einen SC zu beherrschen. Sobald die Gesegneten Engel besiegt sind, verlässt sie sich auf ihre Antilebensschale, um die SC auf Abstand zu halten, und setzt ihre Atemwaffen und

Zauber gegen die SC ein. Beachte, dass sie aus ihrer Antilebensschale heraus angreifen kann, um Charaktere zu beißen (oder um BÜSzauber anzuwenden).

Wenn sie unter 100 Trefferpunkte fällt, nimmt Lashonna gasförmige Form an und flieht in Bereich B10. Falls sie zerstört wird, ist sie gezwungen, sich in Bereich A121 zurückzuziehen, um sich zu erholen. Wenn die SC diese Kammer bereits vollständig geplündert haben, ist sie in zwei Stunden dem Untergang geweiht. Andernfalls schnappt sie sich ihren Ring der Wünsche und befiehlt dem Teufelsgrubenfürsten Buldumech, sie zurück zum Turm zu begleiten, um bei der Verteidigung zu helfen. Wenn die SC Kyuss bereits zerstört haben, sammelt sie stattdessen ihre Schatz und ihren Teufelsgrubenfürsten-Verbündeten und versucht, der Stadt zu entkommen, um sich im Wurmkiechspalt zu erholen und ihre Rachepläne zu schmieden.

Falls Lashonna zerstört wird, können die SC ihren Untergang als Sieg im Kampf gegen die Verzweiflung werten. Wenn sie nur drei der Begegnungen in Teil Zwei geschafft haben, reicht dies aus, um die göttliche Energie von Kyuss' Präsenz zu stören.

B3. Erste Ebene

Die erste Ebene des Zikkurat-Fundaments befindet sich 15 m über dem Boden. Ihr Rand ist mit Dutzenden ausgebrüteter Brutfiend-Hülsen verziert. Die SC sollten etwas besorgt über die Anzahl der Hülsen sein und daraus schließen, dass Dutzende mächtiger Außenseiter erschaffen wurden. Tatsächlich wurden die meisten Brutfiends an andere Orte in der Welt geschickt, um im Zeitalter der Würmer zu helfen, sobald Kyuss frei ist.

TK 489

Mortalschinder

Die Kreatur kann eine zauberähnliche Fähigkeit besonders tödlich gegen Sterbliche einsetzen.

Vorteil: Eine Mortalschinder-Fähigkeit ist eine schädliche zauberähnliche Fähigkeit, die gegen lebende Nichtaußenseiter zusätzlichen Schaden von 2W6 Punkten verursacht, aber nur halben Schaden gegen Außenseiter, Untote und Konstrukte. Mortalschinder kann auf jede zauberähnliche Fähigkeit einer Kreatur fünfmal pro Tag angewendet werden, obwohl die Fähigkeit die normale Nutzungsgrenze einer Fähigkeit nicht überschreiten lässt.

Dieser Vorteil erschien ursprünglich im Buch der Niedertrachtigen Dunkelheit.

#####

B4. Die Gefangene Tochter (SG 20)

Ein 10 m hoher, kuppelförmiger Raum füllt diese Ebene des Zikkurats aus. Ein unheimliches, welliges grünes Licht erhellt die Wände und tanzt über Reliefs, die eine Welt zeigen, die von Würmern regiert wird.

Dieser Raum dient dazu, die göttlichen Energien der Verzweiflung und des Glaubens an Alhaster zu sammeln und im darunterliegenden Raum durch das Ciborium zu bündeln. Da dieser Prozess abgeschlossen ist, hat der Raum wenig Verwendung, daher hat Lashonna hier einen einzigen Wächter postiert, um bei der Verteidigung der Struktur zu helfen.

Kreatur: Der Wächter dieses Raums ist eine der neuesten Gefangenen von Lashonna - Hemriss, die entstellte Halbfiend-Tochter von Prinz Zeech. Ihre Gefangennahme und Beherrschung waren schon immer Teil von Lashonnas Plan, und sie beabsichtigte, die Halbfiend als Agentin einzusetzen, um Zeech zu ermorden, sobald ihre Pläne für die Stadt deutlich wurden. Zeech erwies sich jedoch als schlauer als erwartet, und Hemriss scheiterte bei dem Versuch. Lashonna hat Hemriss vorübergehend als Wächterin in diesem Raum stationiert und plant, sie Kyuss zu opfern, sobald das Zeitalter der Würmer beginnt.

Hemriss ist eine seltsame Kombination aus Schönheit und grotesker Gestalt. Sie ist ein halbfiendischer Mensch - ihre Mutter war eine Erinyes-Teufelin. Ihre Schönheit wird durch zwei unglückliche körperliche Merkmale beeinträchtigt. Erstens ist ihr Gesicht verschoben; die rechte Hälfte ihres Gesichts liegt etwa einen halben Zoll über der linken, was ihrer Nase eine hässliche Verdrehung und ihrem Mund ein dauerhaftes hochgezogenes Grinsen verleiht. Zweitens ist ihr Rücken mit verkrüppelten Flügeln verkrümmt; gebrochene Federn ragen hier und da aus diesen Verhöhnungen heraus, und sie versucht, sie mit einem feinen Umhang zu bedecken, was ihr jedoch nicht immer gelingt. Hemriss fehlt daher im Gegensatz zu den meisten Halbfiends eine Fluggeschwindigkeit. Wenn sie angreift, wird ihre dämonische Natur schrecklich offensichtlich, wenn ihr Kiefer sich zu einem riesigen Maul voller Reißzähne öffnet und ihre Hände sich zu großen Kralen verwinden. Immer eifersüchtig auf Lashonna, hat Hemriss lange vermutet, dass die silberne Zauberin ihren Vater manipuliert hat. Ihre Neugierde führte zu ihrer Gefangennahme und Beherrschung durch den vampirischen Drachen, und obwohl sie von Lashonna kontrolliert wird, sehnt sich ihr Geist nach Rache gegen das Wesen, das die Herrschaft ihres Vaters ruiniert hat. Lashonna hat Hemriss verboten zu sprechen und sie greift Eindringlinge mit effizienter Entschlossenheit an. Charaktere, die einen Wahrnehmungswurf (Sense Motive) von DC 15 schaffen, können anhand ihrer seltsamen

Zögerlichkeit in der Bewegung und des subtilen Ausdrucks von Horror und Verzweiflung in ihren Augen erkennen, dass sie beherrscht wird.

HEMRISS, Stufe 20

Weiblicher Halbfiend-Mensch, Schurke 8/Attentäter 10

LE, Mittelgroßer Außenseiter

Monsterhandbuch 148

Ini +5; Sinne Dämmerlicht 18 m, Zuhören +11, Wahrnehmung +21

Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch, Elfish, Infernalisch

RK 26, BÜ 17, FF 26; Ausweichen, Beweglichkeit, Verbesserter unheimlicher Schatten

TP 119 (134 mit Falsches Leben, 18 Würfe); Schadensreduzierung 10/Magie

Immun gegen Gift

Resistenz gegen Säure 10, Kälte 10, Elektrizität 10, Feuer 10; SR 28

Ref +18, Will +5; Ausweichen, Meisterschaft im Entkommen

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Klauen +17 (1W6+4) und Biss +12 (1W4+2)

Fernkampf +1 schneller Kompositbogen +19/+19/+14/+9 (1W6+5) oder +1 schneller Kompositbogen +17/+17/+17/+12/+7 (1W6+5, Schnellschuss) oder +1 schneller Kompositbogen +13/+13/+13 (1W6+5, Mehrfachschuss)

GAB +13; Atk +17

Angriffsoptionen: Manyshot, Point-Blank Shot, Präzisionsschuss, Rapid Shot, Shot on the Run, Todesangriff (SG 23), göttlicher Zorn 1/Tag (+18 Schaden), Hinterhältiger Angriff +9W6

Kampfausrüstung: 4 Tränke der schweren Wunden heilen, 5 Dosen Todesklingen-Gift

Bekannte Attentäterzauber (ZS 10):

4. Grad (3/Tag) - Dimensionsportal, Kreatur aufspüren, Erinnerungen verändern, Gift (SG 17)

Grad (4/Tag) - Tiefere Dunkelheit, Falsches Leben, Fehlleitung, Unsichtbarkeit

Grad (4/Tag) - Selbst verändern, Katzenhaftigkeit, Unsichtbarkeit, Spinnenklettern

Grad (4/Tag) - Federnfall, Springen, Verhüllender Nebel, Wahre Waffe

Übernatürliche Fähigkeiten (ZS 18):

3/Tag - Dunkelheit, Gift (SG 18), Unheilige Aura (SG 22)

1/Tag - Blasphemie, Seuche (SG 17), Entweihen, Schreckliche Wille (SG 22), Monster beschwören IX (nur Dämonen), Entweihen, Unheilige Verwüstung (SG 18)

Eigenschaften: ST 18, GE 20, KOH 16, IN 16, WE 10, CH 18

Besondere Eigenschaften: Verbergen im offenen Gelände, Fallenfinden, Falle spüren +2

Talente: Ausweichen, Manyshot, Beweglichkeit, Punktgenaue Schüsse, Schnellschuss, Schuss auf der Flucht, Fertigkeitenfokus (Sense Motive)

Fertigkeiten: Bluffen +25, Klettern +15, Diplomatie +29, Verkleiden +25, Entfesselungskunst +16, Informationen sammeln +15, Verstecken +26, Zuhören +11, lautlos bewegen +26, Sense Motive +24, Wahrnehmung +21, Akrobatik +26

Besitztümer: Kampfausrüstung, +5 gesteppte Lederpanzerung, +1 schneller Kompositbogen (+4 STR) mit 50 Pfeilen, 10 Todespfeile (5 Menschen, 3 Elfen, 2 Zwerge), Amulett der Gesundheit +4, Umhang der Fledermaus, Ring des Schutzes +2, Köcher von Ehlonna

Taktik: Hemriss patrouilliert heimlich am Rand dieses Raumes und behält den Himmel um die Struktur im Auge. Wenn sie Eindringlinge sieht, ruft sie schnell Alarm bei Lashonna an und beginnt, einen der Charaktere für einen Todesangriff zu studieren. Sie kämpft bis zum Tod, es sei denn, sie wird von Lashonnas Kontrolle befreit.

Entwicklung: Wenn die Spielercharaktere Hemriss von ihrer Kontrolle befreien können (mit einem Zauberspruch wie Dispelmagie oder sogar etwas Einfacherem wie einem Schutz vor dem Bösen), bricht sie sofort den Kampf ab und betrachtet die Spielercharaktere misstrauisch. Sie brodelte vor Hass gegen Lashonna und bietet sofort ihre Hilfe an, wenn die Spielercharaktere den vampirischen Drachen noch nicht zerstört haben. Falls sie es bereits getan haben, bedankt sie sich kurz bei den Spielercharakteren für ihre Hilfe und macht sich dann auf den Weg, um ihren Vater um Vergebung zu bitten. Wenn die Spielercharaktere sie dazu bringen können, ihnen zu helfen, bevor sie geht (ihre anfängliche Einstellung nach der Rettung ist gleichgültig), stimmt sie zu, bei den Spielercharakteren zu bleiben und ihnen zu helfen, bis Kyuss besiegt ist. Obwohl sie rücksichtslos böse bleibt und ihr Verhalten im Kampf bei guten Charakteren einige Bedenken aufwerfen kann, hält sie ihr Wort und verrät die Spielercharaktere nicht.

B5. Zweite Ebene

Dieser Balkon erhebt sich etwa 100 Fuß hoch. Wie bei Bereich B3 ist der Rand mit leeren Brutteufels-Kokons verziert.

BO. Brutteufel-Wächter (SG 23)

An den Ecken dieses Raumes befinden sich sanft geschwungene Treppen, die nach oben zum Dach führen. Die fünfzig Fuß hohen Wände sind mit Basreliefs verziert, die die

untoten Armeen von Kyuss zeigen, wie sie aus der Rift-Schlucht hervorkommen.

Kreaturen: Drei Brutteufel bewachen diesen Raum. Sie steigen schnell in die Luft, um jeden zu konfrontieren, der sich dem Bauwerk aus der Luft nähert, und geben laute brüllende Schreie ab, um die anderen im Turm zu alarmieren.

Brutteufel (3): je 385 TP; siehe Anhang.

B7. Dritte Galerie

Diese Galerie erhebt sich etwa 115 m hoch. Wie bei den Bereichen B3 und B5 ist der Rand mit Brutteufel-Kokons verziert. Im Gegensatz zu diesen Bereichen sind sechs dieser Kokons intakt. Nachdem die Spielercharaktere ihren ersten Angriff auf den Turm ausgeführt haben, verwendet Lashonna das Ciborium, um Kyuss' Atem auf diese sechs Kokons zu lenken und sechs neue Brutteufel zu erwecken, um die Verteidigung des Turms gegen weitere Angriffe zu verstärken. Das Ritual des Erwachens dauert eine Stunde, und wenn es unterbrochen wird, werden die Kokons zerstört.

B8. Basis des Turms

(SG 23)

Die hohle Struktur des neuen Turms der Längen Schatten besteht vollständig aus dunkelgrünem Stein. Vom Fuß aus führt eine spiralförmige Treppe entlang des inneren Randes zu einer schwindelerregenden Höhe von mehreren hundert Fuß.

Eine sich windende Treppe führt von der Basis der Struktur zur ersten von 12 Plattformen. Die Plattformen sind durch kurze Treppen verbunden. Während die Spielercharaktere die Treppe hinaufsteigen, wird das beunruhigende Flüstern von tausenden sich windenden Würmern immer lauter.

Kreaturen: Die finalen Wächter des Turms sind eine Gruppe von neun Kyuss-Rittern. Acht von ihnen gehören zur Standardvariante, gegen die die Spielercharaktere zuvor gekämpft haben, aber der neunte ist vielleicht der mächtigste Ritter von allen. Diese verdrehte Karikatur trägt eine markante Metallgesichtsmaske und hat wildes weißes Haar. Bei genauerer Betrachtung erkennt man, dass die abgemagerte Gestalt möglicherweise einmal die einer menschlichen Frau war.

Dies ist Maralee, einst Balakardes Schwester. Ihr Tod durch die Hände eines Kyuss-Nachsprungs vor Jahrzehnten war es, was den großen Zauberer zu seinem Kreuzzug gegen den WurmGott antrieb, und Dragothas Enthüllung an den Zauberer, dass sie in diese untote Horror-Kreatur verwandelt worden war, zerbrach den Geist des Zauberers. Jeder

Charakter, der einen Teil von Balakardes Geist in sich trug, erkennt Maralee sofort und empfindet solchen Abscheu und Hass gegen das, was aus ihr geworden ist, dass er einen Einsichtsbonus von +5 auf alle Angriffs- und Waffenschadenswürfe gegen sie erhält. Maralee erinnert sich an nichts von ihrem Leben und ist jenseits der Erlösung - nur die Zerstörung ihrer derzeitigen Form ermöglicht es ihrem Geist, sich Balakarde im Jenseits anzuschließen.

MARALEE HG 22

Weiblicher fortgeschrittener Kyuss-Ritter
CE Mittelgroßer Untoter
Init +5; Sinne Dämmerlicht 18 m;
Wahrnehmen +39, Spähen +39
Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache
RK 42, BÜ 17, FF erwischt 40 (+1 GE, +13
Rüstung, +7 Schild, +6 natürlich, +5
Ablenkung)
TP 528 (32 TW); ZR 10/Silber
Immunität Kälte, Elektrizität;
Untotenmerkmale
Ref +19, Will +31
Geschw. 12 m in Rüstung (18 m
Grundbewegung)
Nahkampf* +1 unheiliger
Henkersmorgenstern +44/+44/+39/+34/+29
(2W6+41/19-20/x3/+2W6) und 2 Bisse +27
(1W4+a2 plus 2W4 Intelligenzverlust)
GAB +16; KB +29
Besondere Angriffe Blick des Kyuss
Spell-Like Abilities (CL16th) 2.

Willkürlich—Böses erkennen
1/Tag—Stierkraft, Totengeläut (SG 19),
Energieschutz
*10-Punkte Heftiger Angriff
Fähigkeiten Stärke 36, Geschicklichkeit 12,
Konstitution —, Intelligenz 12,
Weisheit 18, Charisma 24
Besondere Eigenschaften Dunkler Segen,
Eile, Kriegerischer Ruf, Widerstand gegen
Untoten abwenden +4, Unheilige Zähigkeit
Talente Zerschlagen, Großes Zerschlagen,
Große Zähigkeit, Große Willenskraft,
Verbesserte Kritische Treffer
(Henkersmorgenstern), Verbesserte Initiative,
Verbessertes Zerschlagen, Verbesserte
Zähigkeit (gewährt +1 TP/TP),
Eisenwille, Überwältigender Kritischer
Treffer (verursacht +2W6 Schaden bei
einem kritischen Treffer mit
Henkersmorgenstern), Heftiger Angriff,
Waffenfokus
(Henkersmorgenstern)
Fertigkeiten Konzentration +35,
Einschüchtern +42, Wissen (Religion) +36,
Wahrnehmen +39, Spähen +39
Besitztümer +5 Plattenpanzer, +5 animierter
schwerer Stahlschild, +5
unheiliger Henkersmorgenstern, Ring des
Schutzes +5

Dunkler Segen (Üb) Maralee wendet ihren
Charisma-Modifikator als Bonus auf
alle Rettungswürfe an.

Blick des Kyuss (Üb) Maralee besitzt einen
furchterregenden Blickwaffen. Alle
lebenden Kreaturen innerhalb von 30 Fuß
von Maralee müssen einen SG 33
Willenskraft-Rettungswurf ablegen oder
dauerhaft erblinden, wenn ihre Augen sich
in Kyuss-Würmer verwandeln. In der
nächsten Runde graben sich diese Würmer
in das Gehirn des Opfers und verursachen
2W6 Punkte Intelligenzverlust pro Runde.
Ein Entfernen-Fluch oder Entfernen-
Krankheit-Effekt zerstört die Würmer. Der
Tod
tritt bei 0 Intelligenz ein. Ein kleines,
mittleres oder großes humanoides Wesen,
das
von diesen Würmern getötet wird, erhebt
sich 1W6+4 Runden später als bevorzugter
Nachsprung von Kyuss (siehe DraGon 336).
Der SG für den Rettungswurf basiert
auf dem Charisma.

Haste (Üb) Maralee handelt jederzeit so, als
ob sie gehetzt wäre.

Intelligenzverlust (Üb) Jeder, der von einem
der "Augen" von Maralee gebissen
wird, erleidet 1W4 Punkte Intelligenzverlust.
Maralee heilt 5 Punkte Schaden
jedes Mal, wenn sie einem Wesen Intelligenz
entzieht.

Kriegerischer Ruf (Üb) Maralee erhält einen
+16 unheiligen Bonus auf alle Angriffe
mit Nahkampfwaffen (aber nicht auf
natürliche Angriffe).

Unheilige Zähigkeit (AF) Maralee erhält
einen Bonus auf ihre Trefferpunkte, der
ihrem Charisma-Modifikator multipliziert
mit ihrer Anzahl an Würfeln für
Trefferpunkte entspricht.

Kyuss-Ritter (8): je 216 TP;
Monsterhandbuch 55.

Entwicklung: Wenn es einen besonders
unvergesslichen NSC-Bösewicht aus
Ihrer Age-of-Worms-Kampagne gibt, der in
irgendeiner Weise mit Kyuss
verbunden war, können Sie Maralee in eine
Kyuss-Ritter-Version dieses NSC
verwandeln - die Statistiken der Kreatur
ändern sich dabei überhaupt nicht, aber
die Helden haben das Vergnügen, Loris
Raknian, Bozal Zahol, Venk, den
Gesichtslosen oder sogar Balabar Smenk ein
letztes Mal gegenüberzutreten.

B0. Hervorstehende Balkone

Vier Torbögen auf jeder Plattform im Inneren
des Turms führen zu identischen
hervorstehenden Balkonen im Freien. Auf
jedem Balkon steht ein Obelisk, der mit
arkanen Runen und Symbolen graviert ist.
Die Obelisksen ziehen manchmal einen
grünlichen Blitz aus dem Himmel an.

Die Obelisksen leiten "verschwendete"
Energie von der Verzweiflung und negativen
Energie ab, die Kyuss verbraucht hat, um
seine Flucht zu ermöglichen. Selbst wenn
die Helden diese Energiequellen
unterbrochen haben, gibt es noch genügend
Energie, damit diese Obelisksen für mehrere
Tage oder bis zur Vernichtung von Kyuss
periodisch mit Blitzen aufleuchten.

Wenn sich eine Kreatur innerhalb von 6 m
von einem Obelisksen befindet, schießt
ein seltsamer Blitz aus Blitz und negativer
Energie auf sie. Ein Obelisk kann pro Runde
einen solchen Blitz erzeugen. Das getroffene
Wesen erleidet 12W10 Punkte
elektrischen Schadens und 12W10 Punkte
negativen Energieschadens (Rettungswurf
auf Reflex, um die Hälfte reduziert).

B10. Spitze des Turms

Die Spitze des Turms der Langen Schatten ist
eine hundert Fuß breite kreisförmige
Plattform. In ihrer Mitte steht ein
quadratischer Sockel, umgeben von vier L-
förmigen Säulen. Auf dem Sockel steht ein
trapezförmiger Gipfel aus schwarzem Felsen,
der fünf 3 m hoch ist. Die Oberfläche dieses
Monoliths windet sich, als ob ein Wirbel von
Tausenden von Würmern direkt unter seiner
glänzenden Oberfläche bohrt.

Dieser Monolith ist Kyuss' Gefängnis, ein
Portal zur namenlosen Dimension, in der der
Wurm gott die letzten 1.500 Jahre geduldig
auf diesen genauen Moment gewartet hat.
Die Zeit seiner Befreiung rückt näher, doch
er kann sich noch nicht vollständig über die
Grenzen des Monolithen hinaus
manifestieren. Zu Beginn dieses Abenteuers
haben die Spielercharaktere nur noch wenige
Tage, bevor Lashonna den Wurm gott
freilässt. Dieser Zeitplan ist einigermaßen
flexibel - solange die Spielercharaktere nicht
länger als eine Woche brauchen, um ihre
Angelegenheiten in Alhaster zu erledigen,
sollten sie den Monolithen erreichen können,
bevor Kyuss befreit wird.

Wenn die Spielercharaktere diesen Bereich
erreichen, fahren Sie mit Teil Fünf fort.

Teil 5: Das Zeitalter der Würmer

Die wichtigste Schlacht der Kampagne
beginnt, wenn die Spielercharaktere endlich
den Bereich Bio erreichen. Kluge
Spielercharaktere kümmern sich vorher um
die anderen Kreaturen, die den Turm
bewachen, bevor sie sich Kyuss stellen, sonst
müssen sie sich gleichzeitig mit dem
Wurm gott und seinen Dienern
auseinandersetzen.

Wenn die Spielercharaktere den Gipfel des Turms erreichen, geschehen drei Dinge gleichzeitig.

Die Wolken am Himmel nehmen plötzlich eine entsetzliche grüne Färbung an. Das wirbelnde Muster windet sich und beginnt sich zu entrollen, bildet eine langsam bewegliche Tentakel aus Wolken, die sich zum Turm hinabstreckt. Diese Tentakel wirkt bedrohlich, erreicht jedoch nie ganz die Spitze des Turms.

Eine Welle eisiger Todesmagie breitet sich vom Monolithen aus und ist sichtbar als eine Verzerrung in der Luft. Die Welle erstreckt sich in einem Radius von 900 Fuß. Alle Kreaturen in diesem Bereich sind betroffen, als ob sie von einem Schaden-Zauber (Zauberstufe 20) getroffen würden. Wenn der Unlebendige Wirbel zerstört wurde, richtet diese Welle negativer Energie stattdessen Kreaturen in ihrem Bereich als ein Zauber der mäßigen Verwundung (Zauberstufe 20) an. Jede Kreatur, die von dieser Welle Schaden erleidet, muss außerdem einen Willenswurf gegen SG 20 machen, sonst ist sie 1W6 Runden lang vor Angst gelähmt.

Eine Seite des Monolithen (die Seite, die den meisten Spielercharakteren zugewandt ist) wirbelt, während zwei Ströme von Kyuss-Würmern aus seinem Gesicht spritzen. Mit der Zeit wird deutlich, dass es sich bei den Würmern tatsächlich um Kyuss' Hände handelt, und es taucht ein gewaltiger Henkerskolben auf, gefolgt vom Wurm-gott selbst.

Kyuss benötigt eine Runde, um vollständig aus seinem Gefängnis herauszukommen, in dieser Zeit kann er keine Aktionen ausführen; die Spielercharaktere haben effektiv eine freie Runde zu Beginn des Kampfes. Sobald Kyuss auftaucht, schont er keine Mühe gegenüber den Spielercharakteren. Kyuss kann sich physisch nicht weiter als 20 m vom Monolithen entfernen.

Kyuss: KP 660; siehe Anhang.

Taktik: Kyuss ist ein unglaublich komplexer Gegner. Du solltest trotzdem etwas zusätzliche Zeit darauf verwenden, seinen Statistikblock vor dem Kampf zu studieren, aber wenn du dich dazu entscheidest, einfach die folgenden Taktiken für Angriffs- und Nahkampfrunden zu verwenden, solltest du gut zurechtkommen.

Fernkampf: Wenn sich keine Kreaturen in Kyuss' Reichweite befinden, schleudert er einen Wurm auf ein beliebiges Ziel innerhalb von 100 Fuß (eine kostenlose Aktion), wirkt verwelken, Geisterhafter Schrei oder setzt seinen göttlichen Stoß ein und wirkt einen beschleunigten Klerikerzauber. Er nutzt eine

Bewegungsaktion, um sich dem nächsten Ziel zu nähern.

Nahkampf: Wenn ihn keine Kreaturen bedrohen, wirft Kyuss einen Wurm auf ein beliebiges Ziel innerhalb von 100 Fuß; wenn er bedroht wird, überträgt er stattdessen einen Wurm auf ein Ziel mit seinem ersten erfolgreichen Treffer. Er führt eine Vollangriffsaktion mit dem Streitkolben von Kyuss und seinem Verschlingen-Angriff aus.

Wenn Kyuss unter 300 Trefferpunkte fällt, wirkt er Zeit stillstehen und verwendet Schadenszauber auf sich selbst, um sich zu heilen. Die verbleibende Zeit wird genutzt, um defensive Zauber zu wirken. Im direkten Kampf haben selbst eine Gruppe von 21. Stufen-Charakteren kaum eine Chance, einen Gott zu besiegen. Glücklicherweise haben sie möglicherweise mehrere Tricks auf Lager, die ihnen während des Kampfes helfen können.

Verbündete: Du solltest den Spielercharakteren erlauben, alle verbündeten Kreaturen zu steuern und ihnen bei Bedarf die entsprechenden Statistiken zur Verfügung stellen.

Artefakte: Die Vorteile der Verwendung zahlreicher Artefakte gegen Kyuss werden in Teil Eins beschrieben.

Kampf gegen Verzweiflung: Wenn es den Spielercharakteren gelungen ist, der Verzweiflung in Alhaster zu widerstehen, wird Kyuss zu einer Gottheit der Rangstufe 0 (auch bekannt als Halbgottheit). Er verliert seine Fähigkeit des göttlichen Stoßes. Seine RK, Angriffsrollen, Rettungswürfe, Fertigkeitstests, Feuerresistenz und Zauberresistenz werden um 1 verringert. Er scheitert jetzt mit einer natürlichen 1 bei Rettungswürfen und Angriffen. Seine Schadensreduktion sinkt auf 10/episch. Sein Blindsehen wird auf 300 Fuß reduziert. Er verliert all seine Domänenkräfte, seine Fernwahrnehmung, seine Fernkommunikation, seine Fähigkeit zum beliebigen Groß-Teleportieren, seine Fähigkeiten des Portfoliosinns, seine Fähigkeit, seine Anhänger zu seinen Vertrauten zu machen, und seine Fähigkeit, automatische Aktionen durchzuführen. Er kann keine Klerikerzauber mehr spontan wirken. Schließlich verliert er seine göttliche Aura vollständig.

Unlebendiger Wirbel: Wenn der unlebendige Wirbel zerstört wurde, benötigt Kyuss zwei Runden anstatt einer, um aus seinem Gefängnis zu kommen. Darüber hinaus erleidet er einen Malus von -10 auf alle Angriffsrollen, Waffenschadenswürfe, Ringkampftests, Fertigkeitstests und Zauberstufentests. Er verliert auch seinen Erkenntnisbonus von +20 auf seine Rüstungsklasse.

ABSCHLUSS DER KAMPAGNE

Sobald Kyuss getötet ist, verblasst die drückende Schwere über Alhaster innerhalb von Sekunden. Die grünen Nebelwolken verschwinden und alle verbliebenen Untoten von Kyuss in der Stadt werden sofort zerstört. Überwürmer, Brutfunde und andere lebende Verbündete geraten in blinde Panik (auch wenn sie normalerweise immun gegen Furcht sind) und zerstreuen sich in die Provinz Redhand oder in den See der Unbekannten Tiefen.

Kyuss' Monolith schmilzt in einem Strom aus wirbelnden grünen Würmern dahin, und im Laufe von zehn Runden breitet sich das Schmelzen mit schockierender Geschwindigkeit durch den Rest des Turms aus. Jeder Charakter, der sich im Turm aufhält, erleidet pro Runde 20W6 Schadenspunkte, während die gefräßigen Würmer alles auf ihrem Weg verzehren. Wenn sie die Zikkurat erreichen, fressen sich die Würmer weiter durch ihren Kern und schaffen einen 100 Fuß breiten Krater in die Erde. Die Würmer graben eine Tiefe von 600 Fuß, bevor sie sich verzweigen und den Stein abtragen, wodurch ein verworrenes Labyrinth von Höhlen entsteht. Anfangs sind diese Höhlen leblos, aber mit der Zeit nimmt Kyuss' verbleibende Verderbnis in den Höhlen Wurzeln. Dieser Komplex wird als Grube der Würmer bekannt und wird zu einem berüchtigten und tödlichen Verlies, das die Tapferkeit von Abenteurern auf der ganzen Welt testet.

In Alhaster halten sich die Schrecken und die Zerstörung hartnäckig. Gebäude liegen in Trümmern, verstümmelte Leichen verstopfen die Straßen und die Schreie verwaister Kinder tragen im Wind. Dennoch versammelt sich schnell eine Menschenmenge der Überlebenden der Stadt auf der Hauptstraße, um die Spielercharaktere zu begrüßen, wenn sie aus den Ruinen des Turms kommen. Priester von Kord und Wee Jas, Hobgoblin-Wachen, Banditen, Piraten und die ehrlichen, fleißigen Bürger von Alhaster stehen eng beisammen und starren ehrfürchtig auf die Gruppe. Sie starren leer, bis eine Stimme ruft: "Es leben die Retter von Alhaster! Ruhm den Besiegern von Kyuss!"

Der Kampf um Redhand

Doch dieser Moment des Triumphs ist nur von kurzer Dauer. Ein paar Minuten später verstummt die Menge und weicht zurück, als Prinz Zeech zusammen mit einer großen Truppe treuer Wachen und Priestern des Hextor auf der Szene erscheint. Die Freude verlässt die Menge so schnell, wie sie gekommen ist, und düstere Angst kehrt auf ihre Gesichter zurück, als Zeech auf einem dunklen Pferd und in Rüstung auf die Spielercharaktere zureitet. Sein Gesicht ist eine seltsame Mischung aus Stolz, Empörung und vielleicht sogar Angst. Die

jüngsten Ereignisse, angefangen von einem Attentatsversuch seiner eigenen Tochter bis hin zum Beginn des Zeitalters der Würmer, haben Zeech in eine schwere Identitätskrise gestürzt. Zeech erkennt nun, in welchem Maße Lashonna ihn manipuliert und verraten hat, und empfindet ein enormes Schuldgefühl. Während die Menge in stiller Ehrfurcht wartet, spricht der Prinz zu den Spielercharakteren: "Ihr habt Alhaster vor der Zerstörung gerettet, etwas, was ich nicht vermochte. Wären es nicht für euch, würde mein Herrschaftsgebiet nicht mehr existieren. Doch ihr habt auch Unheil über meine Stadt gebracht, denn wer hier weiß, welche Rolle ihr bei der Herbeiführung dieser Ereignisse in Alhaster gespielt habt?"

Während er spricht, breitet sich eine Welle des Zorns durch die Menge. Dieses Gefühl der unsicheren Furcht zeigt sich stärker auf Zeechs Gesicht, doch er gewinnt schnell seine Fassung zurück und fährt fort zu sprechen.

"Alhaster liegt in Trümmern und es bedarf starker Führung, um sich zu erholen. Nach Hextors Gesetz soll der Starke herrschen. Und ich beabsichtige, meine Stärke zu beweisen, indem ich einen von euch Helden in einem ehrenhaften Duell besiege. Ich werde diejenigen besiegen, die einen Gott besiegt haben, und mit diesem Sieg werde ich Alhaster zu Ruhm erheben!" Die wütende Woge explodiert an diesem Punkt in ein Chaos aus Rufen und Drohungen. Prinz Zeech scheint von der wütenden Menge unbeeindruckt zu sein, die in Wahrheit immer noch zu verängstigt ist, um eine gefährliche Menschenmenge zu bilden. Zeech wartet geduldig auf eine Antwort von einem der Spielercharaktere. Wenn die Helden ihn als Gruppe angreifen, zerstreut sich die Menge in Panik und Prinz Zeech tut sein Bestes, um sich zu verteidigen - seine Soldaten fliehen und lassen ihn allein.

Wenn die Spielercharaktere seine Herausforderung annehmen, muss einer von ihnen gegen Zeech im Duell antreten, um das Recht zu herrschen. Die Menge bildet einen Kreis und Zeech steigt ab. Seine Kleriker des Hextor zaubern mehrere Verteidigungszauber auf ihn, und die Spielercharaktere können dasselbe für ihren Champion tun. Die Regeln des Duells sind einfach - derjenige, der als Erster aufgibt, bewusstlos wird oder getötet wird, verliert. Zeech kämpft mit einem Bastardschwert und einem Schild und kämpft fair, aber geschickt.

Prinz Zeech ist ein menschlicher gefallener Paladin 8/Schwarze Garde 8 und sollte für einen der Spielercharaktere keine große Herausforderung darstellen. Du kannst einfach dieses finale Duell beschreiben oder je nach Wunsch Statistiken generieren. Du kannst sogar die Statistiken von Sedekas Crane aus "Ketten von Blackmaw" in dieser

Ausgabe verwenden. In jedem Fall wirft er zu einem bestimmten Zeitpunkt während des Kampfes das Duell, indem er geschickt einen Angriff verfehlt und sich für eine Gegenattacke seines Gegners öffnet. Der Spielercharakter kann ihn leicht niederstrecken und entweder seine Kapitulation fordern, ihn außer Gefecht setzen oder sogar töten. Zeech hat den Willen zu herrschen verloren, und in seinem Verständnis ist dies der einzige Weg, die Krone weiterzugeben. Als er das Duell verliert, bricht die Menge erneut in Jubel aus. Die Gruppe hat ihren finalen Kampf gewonnen, und das Zeitalter der Würmer ist genauso schnell zu Ende, wie es begonnen hat.

FORTSETZUNG DER KAMPAGNE

Mit Kyuss getötet und sein Kult zerstört, endet der Age of Worms Adventure Path. Doch dies bedeutet nicht unbedingt das Ende eurer Kampagne, da möglicherweise noch vieles zu tun bleibt.

Die Spielercharaktere haben die Chance, Alhaster für sich zu beanspruchen. Die Stadt liegt in Ruinen und es wird mehrere Monate dauern, um ihre Funktionalität wiederherzustellen. In dieser Zeit bleibt sie ihren Feinden gegenüber verwundbar.

Piraten, Banditen und feindliche Nachbarn haben ein Auge auf die wichtige Hafenstadt geworfen und die Spielercharaktere könnten aufgefordert werden, die Stadt zu verteidigen, bevor sie wieder auf die Beine kommt.

Der gefährlichste Feind zu dieser Zeit ist zweifellos der Halbgott Iuz, der westlich von Redhand herrscht. Doch er weiß auch, dass die Spielercharaktere bereits eine Gottheit getötet haben (wenn auch eine ziemlich unbedeutende im großen Ganzen), daher geht er vorerst nicht direkt gegen sie vor. Für den Moment zumindest.

Andere Feinde könnten den Spielercharakteren entkommen sein. Insbesondere könnte Lashonna überlebt haben - in diesem Fall verbringt der vampirische silberne Drache mehrere Monate in Verzweiflung über den Verlust ihres Beschützers, aber schließlich klärt sich ihr Geist und konzentriert sich auf ein neues Ziel. Kyuss wurde zerstört, aber die göttliche Energie, die er in das Multiversum freigesetzt hat, bleibt bestehen. Wenn sie schnell handeln kann, könnte sie diese Fäden des Portfolios von Kyuss ernten. Schließlich könnten die Spielercharaktere erneut aufgerufen werden, die Waffen zu ergreifen, diesmal gegen eine neue Göttin des Untodes.

Auch Verbündete bleiben bestehen. Kurz nach ihrem erfolgreichen Kampf gegen Kyuss kommen Manzorian und seine Verbündeten (einschließlich Celeste und

einem staunenden Allustan) nach Alhaster, um die Spielercharaktere zu besuchen. Sie können ihnen kaum mehr als Glückwünsche anbieten, denn zu diesem Zeitpunkt haben die Spielercharaktere wahrscheinlich sogar Manzorian an Macht übertroffen. Wohin ihr Leben sie von hier aus führt, können nur Sie entscheiden.

WAS GESCHIEHT, WENN SIE SCHEITERN?

Wenn es den Spielercharakteren nicht gelingt, Kyuss innerhalb einer Woche zu töten (oder noch schlimmer, wenn sie selbst getötet werden), kann nichts unternommen werden, um das Zeitalter der Würmer zu verhindern. In den nächsten Tagen gleitet die Welt in eine Ära des wimmelnden Verderbens. Kyuss-Würmer regnen über bestimmten Teilen der Welt vom Himmel herab. Leichen erheben sich Minuten nach ihrem Tod als Untote. Städte werden von Schwärmen von Brutdämonen angegriffen und innerhalb von Stunden niedergebrannt. Der Kyuss-Kult erhebt sich und wird schnell eine der mächtigsten Religionen der Welt. Diese Ereignisse werden nicht von Kyuss verursacht, sondern von etwas Größerem, etwas, das sogar über die Götter hinausgeht. Die Rückeroberung der Welt aus dem Zeitalter der Würmer und die Entdeckung der namenlosen Bedrohung hinter der Apokalypse können die Grundlage für eine ganz neue Kampagne sein - eine für Helden auf epischer Ebene, die verzweifelt versuchen, das zu korrigieren, was sie mit ihrem Scheitern über die Welt gebracht haben.

NEUANFÄNGE

Mit dem Abschluss dieser epischen Kampagne sind Sie und Ihre Spieler vielleicht bereit, etwas Neues zu beginnen. Nachdem sie die Welt vor einem Zeitalter der Dunkelheit, des Verfalls und des wimmelnden Verderbens gerettet haben, könnten Ihre Spieler an einem Szenenwechsel interessiert sein. Weit im Süden, in der exotischen Hafenstadt Sasserine, brodelt Ärger. Die Eltern einer Adligen sind tot, ihr Bruder wird vermisst und gierige Gläubiger lauern an ihrer Türschwelle, bereit, ihr Familienanwesen zu stehlen. Doch indem die Spieler dieser verzweifelten Frau Hilfe leisten, verwickeln sie sich unwissentlich in eine finstere Verschwörung, die den Wahnsinn über den Globus verbreiten soll - eine Verschwörung, die sie zur berüchtigten Piratenstadt Scuttlecove, zur berüchtigten Isle of Dread und tief in den Abgrund selbst führen wird. Suchen Sie nach dem ersten Teil des Abenteuerpfads III: Savage Tide, der in Ausgabe Nr. 139 von DUNGEON beginnt.

TK 495

Skalierung des Abenteuers "Age of Worms":

"Die Morgendämmerung eines neuen Zeitalters" ist für eine Gruppe von vier Charakteren auf der 20. Stufe konzipiert, kann aber mit etwas Anpassung für Charaktere auf der 18. oder 19. Stufe verwendet werden. Passen Sie einfach alle NPC-Charakterstufen entsprechend an, indem Sie die Anzahl reduzieren, um die sich das durchschnittliche Gruppenlevel von 20 unterscheidet.

Entfernen Sie einen der fortgeschrittenen Überwürmer aus Ereignis 1 und zwei aus Bereich A8. Entfernen Sie vier Kyuss-Ritter aus Ereignis 2, einen Lich aus Ereignis 3 und einen Vampir aus Ereignis 3. Bei Begegnung A7 können Sie Vulras hilfreicher machen oder einen der Vampir-Schattentänzer entfernen.

Für Teil Vier entfernen Sie Hemriss, zwei Brutdämonen, vier Kyuss-Ritter und einen der gesegneten Engel. Überlegen Sie, Lashonna zu einem alten Drachen anstatt zu einem sehr alten Drachen zu machen. Verringern Sie Maralees Hit Dice um 2-4. Abgesehen von der Verringerung der Charakterstufen von Kyuss sollten Sie wenig tun, um seine Werte anzupassen. Dieser Kampf sollte auch für Gruppen auf niedrigeren Stufen herausfordernd bleiben.
#####

APPENDIX: NEUES MONSTER 3737

BRUTDÄMON

Ein beinahe kopfloses, groteskes Wesen, das eine Mischung aus Wurm, Echse, Fledermaus und Affe ist. Diese Monstrosität hat kurze, klauige Hinterbeine, einen schlaffen Bauch, ledrige Flügel und knochenlose, tentakelartige Arme, die in mit Zähnen gefüllten Mündern enden. Zwischen den Schultern des Biests klafft eine große, rauchende Öffnung, umgeben von wirbelnden Tentakeln.

BRUTDÄMON (SG 20)

Immer NE, riesiger Außenseiter (Böse)

Ini +6; Sinne Blindsight 90 ft.; Wahrnehmen +33, Wahrnehmung +8

Aura: Atem des Kyuss (5 m Ausdehnung)

Sprachen: Abyssisch, Gemeinsprache, Infernalisches

RK 39, BÜ 10, FF erwischt 37 (-2 Größe, +2 GE, +29 natürlich); Verschleierung

TP 385 (22 TW); Schnelle Heilung 10; SR 15/Silber und Gut

Immunität: Säure, Todeseffekte, geistbeeinflussende Effekte, Lähmung, Gift

Resistenz: Kälte 30, Elektrizität 10, Schall 10; SR 30

REF +15, WIL +21, Körper +26

Bewegungsrate 30 ft., Fliegen 50 ft. (Durchschnittlich)

Nahkampf: 2 Bisse +32 (3d6+32/19-20 plus 1d8 Intelligenzabzug) und 2 Flügel +30 (2d8+18)

Platzbedarf 15 ft.; Reichweite 20 ft.

GAB +22; Gruppenbonus +47 - Tal i

Angriffsoptionen: Doppelschlag, Heftiger Angriff

Besondere Angriffe: Atemwaffe, Untote abweisen

8/Tag (+8, 2W6+27)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20. Grad)

Beliebig oft - Untote entdecken, Großes Magie bannen,

Großes Magiefang, Große Teleportation, Gedanken-
nebel (SG 20)

3/Tag - Schwachsinn (SG 20), Gequältes Massen

moderate Wunden (SG 21), Gequälter Schaden (SG 21),

Wahre Sicht

1/Tag - Säurenebel, Unheilige Aura (SG 23)

Heftiger Angriff mit 10 Punkten

Attribute: ST 44, GE 14, KON 36, IN 12, WE 26, CH 21

Besondere Fähigkeiten: Affinität zu negativer Energie

Talente: Doppelschlag, Schweben, etc.

Kritischer Treffer (Biss), Verbesserte Initiative,

Mehrfachangriff, Heftiger Angriff, Verstärker

Zauberähnlicher Angriff (Massenmoderate Wunden, Schaden)

Fertigkeiten: Konzentration +38, Verstecken +19 (+29 im

Nebel), Wissen (Arkanes) +26, Wissen (Religion) +26,

Wissen (Die Ebenen) +26, Wahrnehmen +33, Bewegung lautlos +27, Gespür +33, Schwimmen +42

Umgebung: In der Nähe von Kyuss

Sozialstruktur: Einzelgänger

Schatz: Keine

Entwicklung: 21-29 TW (Riesig), 30-60 TW (Gigantisch)

Atemwaffe des Kyuss (ÜF): Die Ausatmungen eines Brutdämons bestehen aus übel riechendem grün-braunem Nebel, der sich schnell in einem Radius von 5 m um das Wesen herum ausbreitet. Wenn der

Brutdämon getötet wird, löst sich der Nebel innerhalb einer einzigen Runde auf. Windbedingungen von stark oder stärker verhindern, dass sich der Nebel bildet, solange die Windbedingungen anhalten.

Die Sicht innerhalb des Nebels ist getrübt, als ob er von Nebel des Verbergens verursacht würde, und gewährt allen Kreaturen innerhalb von 1,5 m Verbergung (20% Fehlschlagchance). Kreaturen, die weiter entfernt sind, haben völlige Verbergung (50% Fehlschlagchance) und der Angreifer kann das Ziel nicht mit Hilfe des Sehsinns orten. Alle lebenden Kreaturen (mit Ausnahme von Brutdämonen), die sich im Bereich des Nebels befinden, müssen jede Runde zwei Rettungswürfe gegen SG 34 auf Stärke ablegen, um Übelkeit für diese Runde zu vermeiden. Sobald eine Kreatur diesen Rettungswurf besteht, gewöhnt sie sich an den Nebel und kann davon nicht beeinflusst werden, solange sie den Wirkungsbereich verlässt und wieder betritt.

Tote Körper im Bereich dieses Nebels werden schnell mit Nekromantenergie gesättigt. Einen Tag nach der Exposition gegenüber diesem Nebel erhebt sich ein skelettierter Körper als freier Skelett, während frischere Leichen als Zombies auferstehen. Eine menschlicheroider Leichnam, der von diesem Nebel betroffen ist, erhebt sich stattdessen als Brutdämonenbrut. Leichen von Kreaturen mit 15 oder mehr TW erheben sich als bevorzugte Brutdämonenbrut.

Atemwaffe (ÜF): Ein Brutdämon kann einmal alle 1W4 Runden einen 20 m kegelförmigen, übel riechenden graubraunen Gasstoß ausstoßen. Alle Kreaturen in diesem Bereich erleiden 15W10 Punkte Säureschaden (Reflex SG 35 halbiert). Darüber hinaus wird jede Kreatur, die sich in diesem Gas befindet, vergiftet, es sei denn, sie besteht einen Rettungswurf gegen SG 35 auf Stärke. Ein Misserfolg führt zu 2W6 Punkten Stärkeschaden; eine Minute später muss das Opfer einen zweiten Rettungswurf gegen SG 35 auf Stärke ablegen, um weiteren 2W6 Punkten Stärkeschaden zu entgehen. Die SGs der Rettungswürfe basieren auf der Konstitution.

Intelligenzentzug (ÜF): Jede Kreatur, die von einem Brutdämonen gebissen wird, erleidet automatisch 1W8 Punkte Intelligenzentzug. Bei einem kritischen Treffer erhöht sich dies auf 2W8 Punkte Intelligenzentzug. Eine Kreatur, die auf 0 Intelligenz reduziert wurde, wird sofort getötet und erhebt sich nach 1W4 Runden als bevorzugte Brutdämonenbrut unter der Kontrolle des Brutdämons. Das Template für bevorzugte Brutdämonenbrut wird in Ausgabe Nr. 336 von Dracon näher erläutert. Wenn Sie keinen Zugriff auf diese Ausgabe

haben, erhebt sich das Opfer stattdessen als Zombie.

Negative Energy Affinity (AF): Negative Energie heilt einen Brutdämonen von Schaden, als ob es eine untote Kreatur wäre. Ebenso richtet Heilmagie ihm Schaden zu, als ob es untot wäre.

Untote hervorrufen (ÜF): Ein Brutdämon kann Untote hervorrufen und ihnen Befehle erteilen wie ein Kleriker mit einem Level, das seinen TW entspricht.

Die Substanz des Körpers eines Brutdämons ist übernatürlich verformbar und widerstandsfähig, fast so, als wäre es ein merkwürdiges grün-braunes Metall, das gelernt hat, Fleisch zu imitieren. Mit einer Größe von 6 m und einer Flügelspannweite von 31,5 m wird das Geheimnis ihrer Erschaffung immer sorgfältig von den Avolakias gehütet, obwohl dieses Wissen möglicherweise an einen Nekromanten oder einen anderen Verehrer von Kyuss weitergegeben wurde.

Brutdämonen reagieren nur auf unmittelbare Bedrohungen und folgen den Befehlen intelligenteren Dienern von Kyuss. Sie greifen eher Luftziele als bodengebundene an und bevorzugen Kreaturen, die positive Energie kanalisieren können. Die Tentakel eines Brutdämons haben eine enorme Reichweite, daher versucht die Bedrohung normalerweise, sich etwa 6 m von ihren Feinden entfernt zu halten, um Nahkampfangriffen zu entgehen. Ihre Angriffe mit dem Mund stehen immer unter dem Effekt von greater magic fang - die Vorteile dieser zauberähnlichen Fähigkeit sind in den oben genannten Werten enthalten.

APPENDIX 2: KYUSS

Kyuss ist ein riesiger Turmriese, dessen Fleisch aus großen grünen Würmern besteht. Sein Gesicht ist teilweise von einer zerrissenen Kapuze verdeckt, aber seine Augen, rot und brennend vor böartigem Zorn, sind deutlich sichtbar. Er erhebt seine sich windenden Arme und stößt einen schrecklichen Triumphschrei aus.

Kyuss =

Göttlicher Rang 1

Männlicher "Wurm, der geht" Kleriker 8/Hexenmeister 8/ wahrer Nekromant 14 AE!

CE Riesige Missgeburt (extraplanar)
EPIC LEVEL HANDBUCH 229, LIBRIS MORTIS 51

Ini +7 Wahrnehmung, Blindsight 1 Meile;
Wahrnehmungen +38, Wahrnehmung +18

Aura: Göttlichkeit (Radius 3 m), Zone der Entweihung (112 m)

Sprachen: Alle; Fernkommunikation

RK 59, BÜ 51, FF 52 (-2 Größe, +7 Geschicklichkeit, +8 Rüstung, +20 Einsicht, +16 Ablenkung)

Trefferpunkte 660 (30 TW); DR 15/episch

Immunität: Fähigkeitsverlust/-schaden, Säure, Kälte, kritische Treffer, Tod, Krankheit, Auflösung, Elektrizität, Energieentzug, Flankieren, Geistbeeinflussend, Paralyse, Versteinerung, Gift, Gestaltwandel, Schlaf, Hinterhältiger Angriff, Betäubung

Resistenz Feuer 6; SR 40

REF +34, WIL +23, ZÄH +44

Bewegungsrate 100 Fuß.

Nahkampf: Mace of Kyuss +37/+32/+27/+22 (4d6+29/x3 plus Erschaffung von Nachkommen plus 2d6) und Umhüllen +27 BÜ (besonders)

Fernkampf: Wurm +23 BÜ (Erschaffung von Nachkommen)

Platzbedarf: 15 ft.; Reichweite: 15 ft.

Grund-BAB +17; Grp +42

Angriffsoptionen: Furchteinflößendes Auftreten (SG 41), einmal pro Tag Gerechte Führung (+4 Angriff, +8 Schaden)

Besondere Angriffe: BÜ des Todes (einmal pro Tag 8d6 Schaden), göttliche Explosion 19 Mal pro Tag, einmal pro Tag Härte ignorieren, Untote abweisen 19 Mal pro Tag (+21; 2d6+38)

Klerikerzauber: Bevorzugt (ZA 20., 24. mit Nekromantie, +1 Zauberstufe für böse Zauber; +27 BÜ; +23 Fernkampfberührung)

Grad: Verstärkte Klingensperre (SG 33), ver-stärkte Blutleere (SG 33), ver-stärkter Großer Bann brechen, ver-stärkte Schädigung (SG 35)

Grad: Verstärkter Flammenstoß (SG 32), Tor, ver-stärkter Großer Befehl (SG 32), ver-stärkte Blutleere (SG 32), Wunder (2), ver-stärktes Lebenslöschen (SG 34), Wehklagen der Banshee? (SG i")

Grad: Blutleere Klingensperre (SG 33), Erdbeben®, Feuersturm (SG 35), maximierter Flammenstoß (SG 32), 34)

Blutleere Schädigung (SG 35), Großer Zauberbann, ver-stärkte Schädigung (SG 33), Unheilige Aura (SG 35)

Grad: Lästerung (2), Zerstörung® (SG 36), Ätherischer Ausflug, Blutleere Flammenstoß (SG 32), ver-stärkte Schädigung (SG 30), Abstoßung (SG 34), Monster beschwören VII

Grad: Antilebensschale, Verbannung, Klingensperre (SG 33), Untote erschaffen?, Verstärktes Großes Bannbrechen (3), Schädigung (SG 35)

Grad: Verzauberung brechen, Verstärkter Befehl (SG 32), Gutes bannen, Geistesschwäche? (SG 32), Flammenstoß (SG 32), Insektenplage, Zeichen der Gerechtigkeit, Lebenslöschen (SG 34), Steinmauer (2)

Grad: Luftschritt, Dimensionenanker (2), Verbannung (2), Göttliche Kraft, Riesenviecher, Gift (SG 32), Zauberimmunität, Unheilige Pest? (SG 33)

Grad: Fluch erteilen (SG 32), Blindheit/Taubheit (SG 32), Ansteckung" (SG 30), Magie bannen (3), Im Stein verschmelzen, Mit den Toten sprechen (2), Windmauer

Grad: Bäregestalt, Stärke des Stieres, Todesglocke° (SG 31), Person festhalten (3, SG 29), Energie widerstehen, Zerschmettern (SG 29), Stille (SG 29), Spirituelle Waffe

Grad: Befehl (3, SG 28), Todeswache, Göttliche Gunst (2), Untergang (SG 28), Nebel des Verbergens, Schutz vor = Gut", Zuflucht (2, SG 28)

Grad: Wegweisung (6)

D Domain-Zauber; Domänen: Korruption, Tod, Zerstörung, Böses

Bekannte Zauber des Hexenmeisters (ZA 20., 24. mit Nekromantie, +1 Zauberstufe für böse Zauber)

Grad (3 Mal pro Tag): Keine (kann metamagisch niedrigstufige Zauber mit diesen 3 Zauberslots wirken)

Grad (8 Mal pro Tag): Energieentzug, Gefangenschaft (SG 35), Zeitstillstand

Grad (9 Mal pro Tag): Schreckliches Welken (SG 36), Geistesschutz, Machtwort: Betäuben

Grad (9 Mal pro Tag): Verbannung (SG 33), Finger des Todes (SG 35), Machtwort: Blindheit

Grad (9 Mal pro Tag): Todeskreis (SG 34), Großes Bannbrechen, Untod dem Tod (SG 34)

Grad (9 Mal pro Tag): Magisches Gefäß (SG 33), Gedankenverwirrung (SG 31), Telekinese (SG 33), Mauer aus Kraft

Grad (10 Mal pro Tag): Fluch erteilen (SG 32), Enerveration, Furcht (SG 32), Phantasmalischer Killer (SG 30)

Grad (10 Mal pro Tag): Fliegen, Sanfte Ruhe, Untote stoppen (SG 31), Vampirberührung

Grad (10 Mal pro Tag): Blindheit/Taubheit (SG 30), Untote befehligen, Ghulberührung (SG 30), Spiegelbild, Geisterhand

Grad (20 Mal pro Tag): BÜ des Frostes (SG 29), Magischer Geschoss, Nebel des Verbergens, Strahl der Schwäche, Schild	Großer Fokus (Nekromantie), Verbesserte Zauberkapazität (2), Zauber maximieren, Schneller Zauber, Fokuszauber (Nekromantie)	Aktion ändern. Er kann betroffene Wesen betäuben, sie in Schrecken versetzen (oder ängstigen), oder er kann seinen Verbündeten einen moralischen Bonus von +4 auf Angriffsrollen, Rettungswürfe und Fertigkeitsprüfungen gewähren, während seine Feinde einen Malus von -4 auf dieselben erhalten. Ein Charakter, der diesen Rettungswurf besteht, ist für einen Tag immun gegen Kyuss' göttliche Aura. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma. Dies ist eine geistesbeeinflussende Fähigkeit.
Grad (6 Mal pro Tag): Säurespritzer, Arkane Markierung, Untote beleben, Geistergeräusch (SG 26), Magierhand, Ausbessern, Botschaft, Taschenspieler, BÜ der Erschöpfung (SG 28)	Fertigkeiten: Bluffen +24, Konzentration +48, Diplomatie +19, Verstecken +20, Wissen (Arkane) +48, Wissen (Religion) +48, Wissen (Die Ebenen) +33, Wahrnehmungen +38, Beweglichkeit lautlos +28, Zauberkunde +52	Göttlicher Blast (Übernatürlich): Als Standard-Aktion kann Kyuss einen Strahl aus sich windenden Würmern auf eine Entfernung von einer Meile erzeugen und einen Fernberührungswurf durchführen, um ein Ziel zu treffen. Getroffene Kreaturen erleiden 17W12 Punkte Schaden (dieser Schaden verringert sich um 1W12 für jede 2 Punkte Charisma, die Kyuss verliert). Schaden von diesem Blast unterliegt nicht der Schadensreduktion, Energie-Resistenz oder ähnlichen Verteidigungen. Der göttliche Blast zerstört jede Wand aus Kraft, prismatische Wand oder prismatische Kugel, die er trifft. Der Strahl selbst bleibt unbeeinflusst und kann ein Ziel hinter der Wand aus Kraft oder dem prismatischen Effekt treffen.
Göttliche Zaubernähnliche Fähigkeiten (ZA 11., +23 Fernkampfberührung) Beliebig oft: Tote beleben, Entweiheung*, Lästerei, Blindheit/Taubheit (SG 29), Furcht erzeugen (SG 28), Ansteckung (SG 30), Untote erschaffen, Mächtigere Untote erschaffen, Todesglocke (SG 29), Todesmantel, Verwesung, Entweiheung*, Zerstörung (SG 34), Desintegration (SG 34), Gutes bannen, Untergang (SG 28), Erdbeben, Geistesschwäche (SG 32), Schädigung (SG 33), Implosion (SG 36), Kritische Wunden zufügen (SG 33), Leichte Wunden zufügen (SG 28), Wahnsinn (SG 34), Magischer Kreis gegen das Gute, Massives Leichte Wunden zufügen (SG 32), Umkehrung der Moralität* (SG 31), Pocken* (SG 33), Schutz vor Gut, Zerschmettern (SG 29), Lebende vernichten (SG 32), Monster beschwören IX (nur böse Kreaturen), Unheilige Aura (SG 35), Unheilige Pest (SG 31), Wehklagen der Banshee (SG 36) *Aus dem Buch der Verdorbenheit	Besitztümer: Helm des Wurm Gottes, Streitkolben des Kyuss Automatische Aktionen (Übernatürlich): Kyuss kann pro Runde zwei Fertigkeitsprüfungen als Freie Aktion durchführen, sofern die Fertigkeitsprüfungen in irgendeiner Weise mit der Erschaffung von Untoten, Würmern oder verwesendem oder korrumpierendem Fleisch zusammenhängen. Erschaffung magischer Gegenstände (Übernatürlich): Kyuss kann magische Gegenstände im Zusammenhang mit seinem Portfolio erschaffen, ohne dafür die entsprechenden Gegenstands-Talente zu besitzen, vorausgesetzt er erfüllt alle anderen Voraussetzungen für den Gegenstand. Die Kosten und die Erschaffungszeit des Gegenstandes bleiben unverändert und dürfen 4.500 GM nicht überschreiten. Wenn er magische Waffen und Rüstungen sowie wunderbare Gegenstände erschafft, werden die Kosten (in GM und EP) und die Erschaffungszeit halbiert. Create Spawn (Übernatürlich): Einmal pro Runde als Freie Aktion kann Kyuss einen Wurm auf einen Gegner übertragen, wenn er mit einem Nahkampfangriff trifft. Alternativ kann er dies als Fernberührungswirkung tun, indem er einen Wurm auf einen Gegner bis zu 100 Fuß Entfernung schleudert. Jeder Wurm ist ein winziger Ungeziefer mit einem RK von 10 und 1 Trefferpunkt, der durch Schaden oder die BÜ von Silber getötet werden kann. Bei Kyuss' nächster Aktion gräbt sich der Wurm in das Fleisch seines Wirtes. Natürliche Rüstung bietet keinen Schutz gegen einen grabenden Wurm. Der Wurm gräbt sich sofort in das Gehirn des Opfers, wo er pro Runde 2W4 Punkte Intelligenzschaden verursacht, bis er entweder getötet wird oder seinen Wirt tötet (Tod tritt bei 0 Intelligenz ein).	Göttlicher Blast (Übernatürlich): Als Standard-Aktion kann Kyuss einen Strahl aus sich windenden Würmern auf eine Entfernung von einer Meile erzeugen und einen Fernberührungswurf durchführen, um ein Ziel zu treffen. Getroffene Kreaturen erleiden 17W12 Punkte Schaden (dieser Schaden verringert sich um 1W12 für jede 2 Punkte Charisma, die Kyuss verliert). Schaden von diesem Blast unterliegt nicht der Schadensreduktion, Energie-Resistenz oder ähnlichen Verteidigungen. Der göttliche Blast zerstört jede Wand aus Kraft, prismatische Wand oder prismatische Kugel, die er trifft. Der Strahl selbst bleibt unbeeinflusst und kann ein Ziel hinter der Wand aus Kraft oder dem prismatischen Effekt treffen. Divine Rank 1 Kyuss scheitert nicht automatisch an einem natürlichen Angriffswurf von 1 oder an einem natürlichen Rettungswurf von 1. Er erhält einen göttlichen Bonus, der seinem göttlichen Rang auf Angriffswürfe, Rettungswürfe, Fertigkeitsprüfungen, Fertigkeitswürfe, Zauberstufenprüfungen, Untotenbekehren-Prüfungen und Zauberstufen für seine göttlichen zaubernähnlichen Fähigkeiten entspricht. Alle 7 Angriffe von Kyuss gelten für die Zwecke der Schadensreduktion als chaotisch und böse. Kyuss unterliegt nicht dem Tod durch massiven Schaden und altert nicht, er braucht nicht zu essen, zu schlafen oder zu atmen.
Zaubernähnliche Fähigkeiten des wahren Nekromanten (ZA 18., +23 Fernkampfberührung) 2 Mal pro Tag: Untote erschaffen, Mächtigere Untote erschaffen 1 Mal pro Tag: Energieentzug, Schreckliches Welken (SG 24), Wehklagen der Banshee (SG 25)	Erschaffung magischer Gegenstände (Übernatürlich): Kyuss kann magische Gegenstände im Zusammenhang mit seinem Portfolio erschaffen, ohne dafür die entsprechenden Gegenstands-Talente zu besitzen, vorausgesetzt er erfüllt alle anderen Voraussetzungen für den Gegenstand. Die Kosten und die Erschaffungszeit des Gegenstandes bleiben unverändert und dürfen 4.500 GM nicht überschreiten. Wenn er magische Waffen und Rüstungen sowie wunderbare Gegenstände erschafft, werden die Kosten (in GM und EP) und die Erschaffungszeit halbiert. Create Spawn (Übernatürlich): Einmal pro Runde als Freie Aktion kann Kyuss einen Wurm auf einen Gegner übertragen, wenn er mit einem Nahkampfangriff trifft. Alternativ kann er dies als Fernberührungswirkung tun, indem er einen Wurm auf einen Gegner bis zu 100 Fuß Entfernung schleudert. Jeder Wurm ist ein winziger Ungeziefer mit einem RK von 10 und 1 Trefferpunkt, der durch Schaden oder die BÜ von Silber getötet werden kann. Bei Kyuss' nächster Aktion gräbt sich der Wurm in das Fleisch seines Wirtes. Natürliche Rüstung bietet keinen Schutz gegen einen grabenden Wurm. Der Wurm gräbt sich sofort in das Gehirn des Opfers, wo er pro Runde 2W4 Punkte Intelligenzschaden verursacht, bis er entweder getötet wird oder seinen Wirt tötet (Tod tritt bei 0 Intelligenz ein).	Göttlicher Blast (Übernatürlich): Als Standard-Aktion kann Kyuss einen Strahl aus sich windenden Würmern auf eine Entfernung von einer Meile erzeugen und einen Fernberührungswurf durchführen, um ein Ziel zu treffen. Getroffene Kreaturen erleiden 17W12 Punkte Schaden (dieser Schaden verringert sich um 1W12 für jede 2 Punkte Charisma, die Kyuss verliert). Schaden von diesem Blast unterliegt nicht der Schadensreduktion, Energie-Resistenz oder ähnlichen Verteidigungen. Der göttliche Blast zerstört jede Wand aus Kraft, prismatische Wand oder prismatische Kugel, die er trifft. Der Strahl selbst bleibt unbeeinflusst und kann ein Ziel hinter der Wand aus Kraft oder dem prismatischen Effekt treffen. Divine Rank 1 Kyuss scheitert nicht automatisch an einem natürlichen Angriffswurf von 1 oder an einem natürlichen Rettungswurf von 1. Er erhält einen göttlichen Bonus, der seinem göttlichen Rang auf Angriffswürfe, Rettungswürfe, Fertigkeitsprüfungen, Fertigkeitswürfe, Zauberstufenprüfungen, Untotenbekehren-Prüfungen und Zauberstufen für seine göttlichen zaubernähnlichen Fähigkeiten entspricht. Alle 7 Angriffe von Kyuss gelten für die Zwecke der Schadensreduktion als chaotisch und böse. Kyuss unterliegt nicht dem Tod durch massiven Schaden und altert nicht, er braucht nicht zu essen, zu schlafen oder zu atmen.
Zaubernähnliche Fähigkeiten des Wurms, der geht (ZA 20., +23 Fernkampfberührung) 1 Mal pro Tag: Tierwachstum, Tierbote, Tiergestalten, Tiertrance, Kriechender Untergang, Energieentzug, Riesenviecher, Schreckliches Welken (SG 35), Insektenplage, Schwarm beschwören, Bündnis der Natur beschwören (nur Ungeziefer), Wehklagen der Banshee (SG 35)	Erschaffung magischer Gegenstände (Übernatürlich): Kyuss kann magische Gegenstände im Zusammenhang mit seinem Portfolio erschaffen, ohne dafür die entsprechenden Gegenstands-Talente zu besitzen, vorausgesetzt er erfüllt alle anderen Voraussetzungen für den Gegenstand. Die Kosten und die Erschaffungszeit des Gegenstandes bleiben unverändert und dürfen 4.500 GM nicht überschreiten. Wenn er magische Waffen und Rüstungen sowie wunderbare Gegenstände erschafft, werden die Kosten (in GM und EP) und die Erschaffungszeit halbiert. Create Spawn (Übernatürlich): Einmal pro Runde als Freie Aktion kann Kyuss einen Wurm auf einen Gegner übertragen, wenn er mit einem Nahkampfangriff trifft. Alternativ kann er dies als Fernberührungswirkung tun, indem er einen Wurm auf einen Gegner bis zu 100 Fuß Entfernung schleudert. Jeder Wurm ist ein winziger Ungeziefer mit einem RK von 10 und 1 Trefferpunkt, der durch Schaden oder die BÜ von Silber getötet werden kann. Bei Kyuss' nächster Aktion gräbt sich der Wurm in das Fleisch seines Wirtes. Natürliche Rüstung bietet keinen Schutz gegen einen grabenden Wurm. Der Wurm gräbt sich sofort in das Gehirn des Opfers, wo er pro Runde 2W4 Punkte Intelligenzschaden verursacht, bis er entweder getötet wird oder seinen Wirt tötet (Tod tritt bei 0 Intelligenz ein).	Göttlicher Blast (Übernatürlich): Als Standard-Aktion kann Kyuss einen Strahl aus sich windenden Würmern auf eine Entfernung von einer Meile erzeugen und einen Fernberührungswurf durchführen, um ein Ziel zu treffen. Getroffene Kreaturen erleiden 17W12 Punkte Schaden (dieser Schaden verringert sich um 1W12 für jede 2 Punkte Charisma, die Kyuss verliert). Schaden von diesem Blast unterliegt nicht der Schadensreduktion, Energie-Resistenz oder ähnlichen Verteidigungen. Der göttliche Blast zerstört jede Wand aus Kraft, prismatische Wand oder prismatische Kugel, die er trifft. Der Strahl selbst bleibt unbeeinflusst und kann ein Ziel hinter der Wand aus Kraft oder dem prismatischen Effekt treffen. Divine Rank 1 Kyuss scheitert nicht automatisch an einem natürlichen Angriffswurf von 1 oder an einem natürlichen Rettungswurf von 1. Er erhält einen göttlichen Bonus, der seinem göttlichen Rang auf Angriffswürfe, Rettungswürfe, Fertigkeitsprüfungen, Fertigkeitswürfe, Zauberstufenprüfungen, Untotenbekehren-Prüfungen und Zauberstufen für seine göttlichen zaubernähnlichen Fähigkeiten entspricht. Alle 7 Angriffe von Kyuss gelten für die Zwecke der Schadensreduktion als chaotisch und böse. Kyuss unterliegt nicht dem Tod durch massiven Schaden und altert nicht, er braucht nicht zu essen, zu schlafen oder zu atmen.
Attribute: Stärke 42, Geschicklichkeit 24, Konstitution 38, Intelligenz 38, Weisheit 44, Charisma 42 SQ: Automatische Aktionen, Erschaffung magischer Gegenstände, Körperlosigkeit, Nekromantische Meisterschaft +4, Affinität zu negativer Energie, Portfolio-Sinn, Fernwahrnehmung, Spontanes Zaubern, Vertrauten beschwören, Teleportation	Ein von einem Wurm getötetes Wesen erhebt sich sofort als bevorzugter Anhänger von Kyuss. Göttliche Aura (Außergewöhnlich): Jedes nicht-göttliche Wesen innerhalb von 3 m um Kyuss muss einen Willenswurf gegen SG 27 ablegen, um seiner göttlichen Aura zu widerstehen. Kyuss kann den Radius dieser Ausstrahlung als Freie Aktion reduzieren. Er kann eine der folgenden Wirkungen auf seine göttliche Aura anwenden und sie als Freie	Einschließen (Außergewöhnlich): Kyuss kann sich dafür entscheiden, einen Gegner der Größe Groß oder kleiner zu verschlingen. Dies wird als sekundärer Angriff behandelt. Er muss einen Nahkampf-BÜswurf durchführen. Bei Erfolg wird das Opfer von Kyuss-Würmern umschlossen und erleidet 20W10 Punkte Schaden und 3W6 Intelligenz-Abzug. Ein erfolgreicher Reflexwurf SG 39 halbiert den erlittenen Schaden und verhindert den Intelligenz-Abzug. Ein eingeschlossenes Wesen kann sich befreien, indem es eine Vollrunde-Aktion verwendet, um sich zu befreien und sich, wenn gewünscht, mit halber Geschwindigkeit fortzubewegen, kann aber nichts anderes tun. Andernfalls erleidet das Opfer jedes Runde, in der es umschlossen bleibt, weitere 20W10 Punkte Schaden und 3W6 Intelligenz-Abzug. Ein durch diesen
Talente: Leichenerschaffer, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Wunderbare Gegenstände herstellen, Vergeltung der Zerstörung, Zauber verlängern, Schrecklicher Energieentzug,		

Angriff getötetes Wesen oder ein Wesen mit 0 Intelligenz verwandelt sich sofort in einen bevorzugten Anhänger von Kyuss.

Vertrauter: Kyuss kann jedes seiner Untoten, monströsen Würmer oder Avolakia als seinen Vertrauten behandeln, solange sich diese Kreatur innerhalb einer Meile befindet. Dies gilt nur für eine Kreatur gleichzeitig, aber Kyuss kann instantan zwischen verschiedenen Kreaturen wechseln.

Schreckliche Präsenz (Übernatürlich): Wenn Kyuss ein Opfer verschlingt, müssen Zeugen einen Willenswurf gegen SG 41 ablegen. Diejenigen, die den Rettungswurf bestehen, sind erschüttert. Diejenigen, die um 5 oder weniger Punkte scheitern, sind ängstlich. Diejenigen, die um 6 bis 10 Punkte scheitern, sind in Panik. Diejenigen, die um 11 oder mehr Punkte scheitern, kauern. Alle diese Zustände dauern 1W4 Runden an. Diejenigen, die den Einschließ-Angriff bereits gesehen haben, erhalten einen Bonus von +5 auf den Rettungswurf, aber das aktuelle Opfer des Einschließ-Angriffs erhält einen Malus von -5 auf diesen Rettungswurf. Ignoriere Härte (AF) Einmal am Tag kann Kyuss ein Objekt angreifen und seine Härte ignorieren.

Nekromantische Fähigkeiten (AF) Kyuss erhält einen +4 Bonus auf seine effektive Zauberstufen, wenn er Untote abweist, einen Nekromantie-Zauber wirkt oder eine zauberähnliche Fähigkeit verwendet, die einen Nekromantie-Zauber imitiert.

Negative Energie-Affinität (AF) Negative Energie heilt Kyuss von Schaden, als wäre er eine untote Kreatur. Gleichzeitig fügt ihm Heilmagie Schaden zu, als wäre er untot.

Portfolio-Sinn (ÜF) Kyuss spürt automatisch jedes Ereignis, das mit der Erschaffung von Untoten, Würmern, Verfall oder der Verderbnis von Fleisch zu tun hat und mindestens tausend Menschen betrifft. Wenn er solche Ereignisse spürt, weiß er lediglich, dass das Ereignis stattfindet und wo es stattfindet. Er erhält jedoch keine sensorischen Informationen über das Ereignis, bis er Fernwahrnehmung verwendet, um es zu beobachten.

Fernkommunikation (ÜF) Als Standard-Aktion kann Kyuss mit seinen Anbetern sprechen oder mit jeder anderen Kreatur, die sich innerhalb einer Meile von dem Ort befindet, an dem er Fernwahrnehmung verwenden kann. Dies kann entweder eine telepathische Nachricht sein, die nur eine Kreatur hören kann, oder eine laute, donnernde Stimme. Alle Charaktere, die diese Kommunikation empfangen, stellen fest, dass ihre Ohren, Haare und Kleidung plötzlich von widerlichen (aber harmlosen) grünen Würmern befallen sind. Diese

Fähigkeit kann planare Grenzen überschreiten.

Fernwahrnehmung (ÜF) Als Standard-Aktion kann Kyuss alles wahrnehmen, was sich innerhalb eines Radius von einer Meile um einen seiner Anbeter, heiligen Stätten oder anderen Objekten oder Orten, die ihm heilig sind, befindet. Er kann diese übernatürliche Wirkung auch auf jeden Ort zentrieren, an dem sein Name ausgesprochen wird, bis zu 1 Stunde nachdem der Name ausgesprochen wurde, und an jedem Ort, an dem ein Ereignis im Zusammenhang mit der Erschaffung von Untoten, verwesenden Körpern, Würmern oder der unheiligen Verderbnis des Fleisches stattfindet. Diese Fähigkeit kann planare Grenzen überschreiten und jede sterbliche Barriere durchdringen, kann jedoch nicht in Bereiche eindringen, die von mächtigeren Gottheiten blockiert sind. Fernwahrnehmung lässt sich nicht von Täuschung, Nondetektion oder ähnlichen Zaubern täuschen und erzeugt keinen magischen Sensor, den andere Kreaturen wahrnehmen können. Kyuss kann immer noch wahrnehmen, was in seiner Nähe vor sich geht, wenn er diese Fähigkeit verwendet, und kann gleichzeitig bis zu zwei entfernte Orte beobachten.

Spontanes Zaubern (AF) Kyuss kann spontan jeden Zauber eines Klerikers wirken. Seine vorbereiteten Klerikerzauber sind dennoch oben aufgeführt, falls er auf göttliche Stufe 0 fällt (und somit nur vorbereitete Zauber wirken kann).

Teleportation (Sp) Außerhalb von Manzorians Dimensionsverschluss kann Kyuss "Großes Teleportieren" als zauberähnliche Fähigkeit nach Belieben einsetzen, mit einer Zauberkundestufe von 20. Er kann bis zu 100 Pfund an Gegenständen mit sich transportieren, wenn er teleportiert.

Verderbniszone (ÜF) Kyuss strahlt eine Zone mit einem Radius von 112 m aus, die identisch mit den Effekten von "Verderben" ist, mit der Ausnahme, dass sie nur verbündete Untote betrifft.

Tito Leati lebt, arbeitet und unterrichtet Italienisch in Irland. Seine Reaktion darauf, dass seine Abenteuer für die italienische Übersetzung von Dungeon wieder in seine Muttersprache übersetzt wurden, lautet wie folgt: "Wie bei vielen verbannten Italienern aus der Geschichte fangen meine Landsleute endlich an, mich zu schätzen, jetzt wo ich nicht mehr da bin."

TK 498
Fell Drain

Der Zauberspruch "Fell Drain" verleiht jedem Wesen, dem er Schaden zufügt, eine negative Stufe. Diese negativen Stufen verschwinden nach einer Anzahl von

Stunden, die deiner Zauberkundestufe entspricht (maximal 15). Der Zauberspruch "Fell Drain" verbraucht einen Zauberplatz, der zwei Stufen höher ist als die tatsächliche Stufe des Zaubers.

Kyuss' Artefakte

Diese beiden Artefakte werden mit Kyuss in Verbindung gebracht, seit er selbst zum Gott geworden ist. Ein Charakter, der eines davon beansprucht, findet sich langsam in seiner Ausrichtung zum neutralen Bösen verändern und wird schließlich überzeugt, dass er selbst Kyuss ist.

Kapuze des Wurmgesetzes: Diese zerlumpte braune Robe gewährt einen Verbesserungsbonus von +6 auf die Werte Intelligenz, Weisheit und Charisma des Trägers, einen Resistenzbonus von +5 auf alle Rettungswürfe und einen Rüstungsbonus von +8 auf die Rüstungsklasse.

Morgenstern von Kyuss: Diese furchterregende Waffe funktioniert als ein +5 vorpalter unheiliger bössartiger Scharfrichtermorgenstern.
#####

