

# Ein güldenes Herz

## Ein zweiründiges D&D LIVING GREYHAWK® Herbergsbad/Adri-Regional-Abenteuer

Version 1.2

**von Ingo Deutsch**

**Circle Reviewer:** Pieter Sleijpen

**Reviewer:** Pierre van Rooden

**Spieltester:** Anke Engelhard, Malte Engelhard, Martin Fink, Michaela Jaeger, Olav Jaeger, Alex Kutscha, Martin Mathes, Sandra Teutsch, Regina Vonruden, Tanja Vonruden, Christian Wolfseder

Die Elfen des Adri blicken mehr denn je auf die Spuren ihrer Vergangenheit. Doch an dieser zeigt sich auch eine andere Gestalt interessiert, die den Elfen nicht wohl gesonnen ist. Zur Erlangung ihrer Ziele benötigen die Elfen daher Hilfe - ein Aufruf an alle Mitglieder der Vereinigung des Falken und die, die guten Herzens sind. (Das Abenteuer ist in erster Linie für gut-gesinnte Charaktere geschrieben und mindestens ein gut-gesinnter Charakter ist notwendig, um das Abenteuer zu spielen.) Ein zweiründiges Herbergsbad /Adri Regional Abenteuer mit einer optionalen Begegnung für Charaktere der Stufen 3-15 (Durchschnittliche Gruppenstufe (DGS) 4-14). Aufgrund des Umfangs des Abenteuers sollte für dieses eine Spielzeit von 8-10 Stunden eingeplant werden.

**Quellen:** AHLI 3-01 „Rätselhafter Adri“ (Ingo Deutsch, Robert Nickmann, Katja Nickmann), Buch der Abenteuer/Complete Adventurer (Jesse Decker), Buch des Arkanen/Complete Arcane (Richard Baker), Buch des Glaubens/Complete Divine (David Noonan), Buch des Krieges/Complete Warrior (Andy Collins, David Noonan, Ed Stark), Dungeon Master Guide II (Jesse Decker, David Noonan, Chris Thomasson, James Jacobs, Robin D. Laws), Ivid the Undying (Carl Sargent), Monster Manual II (Ed Bonny, Jeff Grubb, Rich Redman, Skip Williams, Steve Winter), Monsterhandbuch II/Monster Manual III (Rich Burlew, Eric Cagle, Jesse Decker, Andrew J. Finch, Gwendolyn F.M. Kestrel, Rich Redman, Matthew Sernett, Chris Thomasson, P. Nathan Toomey), Player's Handbook II (David Noonan), Races of the Wild (Skip Williams), Stormwrack (Richard Baker, Joseph D. Carriker, Jr., Jennifer Clarke Wilkes), Zauberkompendium/Spell Compendium (Matthew Sernett, Jeff Grubb, Mike McArtor), Wissenswertes über den Adri (und ein kurzer Ausblick auf Herbergsbad und die Geschichte der Region) (Frank Roters), [www.livinggreyhawk.de](http://www.livinggreyhawk.de).

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

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

To learn more about the Open Gaming License and the d20 SYSTEM license, please visit [www.wizards.com/d20](http://www.wizards.com/d20)

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

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, GREYHAWK, Living Greyhawk, D&D Rewards, RPGA, Player's Handbook, Dungeon Master's Guide, and Monster Manual are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. in the US and other countries. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc. This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events is purely coincidental. © 2005 Wizards of the Coast, Inc.

Visit the LIVING GREYHAWK website at [www.rpga.com](http://www.rpga.com).

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

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

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

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

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

## DAS EINSTUFUNGSSYSTEM VON LIVING GREYHAWK

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

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

Jeder SC kann zuzüglich zu Kreaturen, die er durch eine Klassenfähigkeit bekommt, ein Tier mitbringen, das ihn im Kampf unterstützt. Mehr Wesen können zwar mitgebracht werden, aber nicht im Kampf eingesetzt werden. Wenn du meinst, dass ein Tier dem SC einen besonderen Vorteil im Kampf verschafft, addiere den Herausforderungsgrad zur Stufe des SC, um die DGS des Abenteuers zu berechnen. Denke aber daran: Tiere, die der SC über seine Klasse bekommen hat sowie ein Pferd, ein Streitross oder ein Reithund für SC mit dem Talent „Berittener Kampf“, haben niemals Einfluss auf die DGS. Wenn es sich bei der errechneten DGS um eine ungerade Zahl handelt, dürfen die Spieler entscheiden, auf welcher Stufe sie dieses Abenteuer spielen wollen. Abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad ergeben sich die maximalen Erfahrungspunkte und die Schätze, die die SC in diesem Abenteuer (zusammen mit der Zusatzbegegnung) erhalten können.

DGS 4 = max. 1.625 GM und 1.687 EP pro Spieler;

DGS 6 = max. 2.250 GM und 2.250 EP pro Spieler;

DGS 8 = max. 3.250 GM und 2.812 EP pro Spieler;

DGS 10 = max. 5.750 GM und 3.375 EP pro Spieler;

DGS 12 = max. 8.250 GM und 3.937 EP pro Spieler;

DGS 14 = max. 16.500 GM und 4.500 EP pro Spieler;

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

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

Diese Änderungen sollen zeigen, dass dieses Abenteuer entweder keine echte Herausforderung für diesen SC darstellte oder dass der SC auf die Hilfe der höherstufigen SC angewiesen war, um durch das Abenteuer zu kommen. Beachte bitte, dass SC die mehr als drei Stufen über der DGS sind, auf der du das Abenteuer leiten wirst, nicht in diesem Abenteuer eingesetzt werden dürfen.

## ZEITEINHEITEN UND LEBENSHALTUNGSKOSTEN

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

Nach dem Ende des Abenteuers können Spieler, die aus der Region Ahlissa (Herbergsbad/Adri) stammen, weitere Zeiteinheiten verwenden, um ihre Fertigkeiten und Talente einzusetzen und etwas Geld zu verdienen. Weitere Einzelheiten entnimm bitte dem LGCS.

## DIE GROSSE SCHLANGE

Die Große Schlange ist ein Hintergrundelement der Adri-Kampagne: ein mysteriöses Wesen, das sich in erster Linie für Hexenmeister interessiert (und erst in zweiter Linie für Magier, was aber bislang noch nicht vorgekommen ist). Wer oder was die Große Schlange ist, ist derzeit nicht bekannt. Sie setzt sich auf telepathischem Wege mit von ihr ausgesuchten Personen in Verbindung und „spricht“ mit leicht zischelnder „Stimme“. Sie hinterlässt keine böse Ausstrahlung und spricht auf Zauber, mit denen man Gesinnungen entdecken kann, nicht an. Die Große Schlange bietet sich Hexenmeistern als Mentor an (auch und gerade beim Klassenwechsel), ohne Gegenleistungen zu verlangen. Dabei ist sie durchaus bereit, auch eine Vorleistung zu liefern, ohne dass sich der ausgewählte Charakter direkt zur Großen Schlange bekennen muss.

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

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

dennoch als gelungen gewertet werden kann, wenn er dies für das Abenteuer als notwendig erachtet.

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

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

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

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

Grundsätzlich sind alle Eingriffe der Großen Schlange in den Spielablauf der Triade zu melden ([gh\\_adri@web.de](mailto:gh_adri@web.de)).

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

Islwyn (Alexandra Velten - keine Tätowierung)

Mara (Mike Hofmann - Tätowierung)

Starck (Chris Nord - keine Tätowierung)

Zandro (Thomas Römer - Tätowierung)

Ixbn (Frank Zaeske – Tätowierung)

Terrin Bender (Sascha Eder – Tätowierung)

Galen (Gerrit Deike - keine Tätowierung)

Edmont Dontes (Norbert Birkelbach – k. Tätowierung)

Leomar Drakeson (Sascha Glimmann – k. Tätowierung)

Ludeger (Rykaard Biernat – keine Tätowierung)

## HINTERGRUND

### Die Stadt der Sommersterne

Im Herzen des heutigen Kaltforstes stand einst eine große und prachtvolle Stadt der Elfen. Gewirkt aus lebendigem Holz, Marmor, Silber und sogar Eis war die Stadt der Sommersterne die Heimat von fast 2000 Grauelfen. Es war ein zurückgezogenes, bedachtsames und mystisches Volk, das hier lebte, und es strebte nicht nach Herrschaft außerhalb seiner Heimat.

Zauberkraft und Wissen dieser Elfen überstieg alles, was in den heutigen Flanaess verstanden werden könnte. Durch einen einzigen Wink ihrer Hand konnte Königin Sharafer Wind durch die geradezu endlosen Weiten des Waldes säuseln lassen, und auf ihren Ruf hin versammelten sich Einhörner, Baumhirten und all die Wesen des Waldes an ihrem glitzernden Palast.

Das Vergehen dieser Rasse ist eine schreckliche Tragödie, von der nur wenige Lebende wissen - und die, welche die Geschichte kennen, schweigen. Mordenkainen, Philidor, Gwydiesin, Calendryen aus dem Vesve-Wald, Immonara

und die Weisen des Silberbogens auf den Lendore-Inseln sind unter diesen wenigen und vielleicht noch einige wenige Sterbliche mehr.

Damals empfing die Stadt der Sommersterne Botschafter der Ur-Flan. Schmeichlerische Worte kamen von den Lippen dieser Nekromanten, doch Sharafer erkannte die Gier nach magischer Macht in ihren Herzen und schickte sie fort. In ihrem Zorn und ihrem verzehrenden Verlangen, die Magie der Elfen zu besitzen, bestürmten die Nekromanten die Elfenstadt mit ihrer finsternen Magie. Feuer und Säure regnete vom Himmel. Teufel pirschten durch die Wälder. Aus der bloßen Erde brachen Landhaie, Xorne und unzählige andere Monster hervor und stürmten gegen die Stadt an.

Sharafer wusste, dass ihre Stadt diesem Angriff würde standhalten können, doch der Wald ringsum wurde aufs Schwerste gepeinigt: riesige Flächen mit Bäumen waren entlaubt und die Leiber der Toten bedeckten den Waldboden. Endlos schien das Heer von Untoten und Monstern zu sein; Tausende der Angreifer wurden von den Elfen erschlagen und dennoch folgte eine Angriffswelle der anderen.

Sharaferes ältester Sohn, Darnakurian, ertrug dies nicht länger. Zwar war er bereits ein Magier, der in der Kunst der Bezauberung unvergleichlich schien, doch nun rief er auf der Suche nach genug Macht, die Angreifer zurückzuschlagen, viele Mächte von unserer wie von anderen Ebenen an. Und es antworteten ihm Stimmen aus den Tiefen der leeren Dunkelheit, die ihn mit dem Versprechen verführten, ihm eine unbeschreibliche Macht geben zu können, eine Macht, die die Ur-Flan vernichten und den Wald retten könne. Bald wurde Darnakurian finster und ruhelos, kaum unterbrach er seine Arbeit, memorierte mehr und mehr Zauber in einem Wettlauf gegen die Zeit. Schließlich schuf er das entsetzliche Schwert, das die Elfen „Hunger“ nennen. Mit ihm schritt er zum Thronsaal und bot es seiner Mutter als das Mittel dar, mit dem die Elfen triumphieren und ihre Feinde in die Flucht treiben würden.

Doch Sharafer erschrak zutiefst, zu deutlich sah sie das Übel in diesem Schwert, das sich unter den Wogen magischer Macht, die es ausstrahlte, verborgen hielt und so befahl sie ihrem Sohn, das bösartige Schwert zu vernichten, was Darnakurian völlig entgeisterte. Halb wahnsinnig vor bitterem Zorn darüber, was mit dem Wald geschah und tief enttäuscht davon, dass seine Mutter verabscheute, was er in unermüdlicher Arbeit erschaffen hatte, hob er sein Schwert und erschlug Sharafer im Palast des Himmels. Doch als er auf ihren toten Körper hinab sah, brach die Schwere seiner Tat über ihn herein, Wahnsinn überkam den Elfenprinzen und raubte ihm gänzlich den Verstand.

Tausende fielen in wenigen Stunden durch Darnakurians Hand. Tief schnitt der Kreis der Zerstörung, der von seinem Schwert ausging, in die Reihen der Ur-Flan, brachte allen grausamen Tod, die seinen Pfad kreuzten und alle Ur-Flan, die noch konnten, verließen panisch den Wald.

Endlich schleppte sich der Elfenprinz zurück zur Stadt. Doch der Kampf hatte Darnakurian so sehr geschwächt, dass Hunger vollständig Kontrolle über ihn erlangte und so wendete sich Sharaferes Sohn gegen sein eigenes Volk, Hunderten brachte das Schwert den Tod. Jeder der Grauelfen der Stadt der Sommersterne, der nicht sein Heil in der Flucht suchte (und niemals wiederkehrte), kam an diesem dunklen Tag um.

Die Stadt der Sommersterne, die einst im Herzen des Kaltforsts lag, ist einfach verschwunden, vergangen wie die Magie, die in ihr bewahrt war. Manche sagen, dass die Ruinen noch irgendwo in den Schwindenden Landschaften – Gebieten, die zwischen den Ebenen existieren oder eigene Ebenen bilden – stehen, doch wo sich das Portal dorthin befinden soll, weiß niemand. Alles von dieser Stadt ist von der Oerde verschwunden – bis auf Prinz Darnakurians Turm. Von den Elfen wird er „Bitternis“ genannt, und in ihrer Sprache ist das Wort wesentlich doppeldeutiger als in der Handelssprache. Zum einen erinnert es an die furchtbare Tragödie, (um den Prinzen) die hier geschehen ist, zum anderen verweist es auf die außerordentlich bittere Kälte, die dem Kaltforst seinen Namen gab.

Darnakurian sitzt noch heute auf seinem Thron in seinem Turm Bitternis, auf dem ihn eine mächtige, temporäre Stasis gefangen hält. Der Kaltforst ist ein gefrorener Wald, dessen Pflanzen zu Eis erstarrt sind. Alles ist von einem schwarzen, anhaltenden Frost bedeckt und den Wald selbst umgibt ein gefrorenes Spinnennetz.

Seit langem wird der Kaltforst von den Sternenwächtern bewacht, die ihr Leben allein dieser Aufgabe, der Wacht über Bitternis und den Kaltforst, geweiht haben. Die heutigen Wächter sind Elfen von den Lendorinseln. Sie sind sehr hochstufige Kämpfer/Magier oder Magier (bzw. entsprechende Prestigeklassen).

Verlässt einer der Sternenwächter die eingeschworene Gemeinschaft, um seinen Weg nach Arvador anzutreten, so senden die Elfen der Lendore-Inseln einen neuen Auserwählten, damit er dessen Platz einnimmt. Doch nur Wenige und nur die Besten dürfen diesen Weg beschreiten, auch wenn viele für dieses Ziel Jahrhunderte lang lernen und trainieren.

## **Die Schriftrolle**

Einer dieser fanatischen Elfen, die niemals als Sternenwächter erwählt wurden, war Jerennin Quilarion, der zwar noch am Tag der Flucht in der Stadt der Sommersterne geboren war, diese aber nie wirklich gesehen hatte. Sein ganzes Leben lang träumte er nun davon, an seinen Geburtsort zurückkehren zu können, diesen nur einmal zu sehen, und so widmete er auch sein ganzes Leben diesem Ziel: zuerst, in dem er sich mühte, ein würdiger Sternenwächter zu werden, später, da ihm dieser Weg verwehrt blieb, in der Erschaffung eines Gegenstandes, der ihn zu der verschwundenen Stadt führen können sollte.

Im hohen Alter vollendete er dann sein Lebenswerk, die Erschaffung eines Schriftstücks, welches das Geheimnis der Stadt der Sommersterne barg. Stolz präsentierte er es seiner Königin, doch diese sah eine zu große Gefahr in Jerennins Arbeiten und Vorhaben und versagte ihm weitere Schritte. Enttäuscht packte er seine Sachen und machte sich auf den Weg, um wenigstens seinen Lebensabend in der Nähe seiner Heimat zu verbringen. Aber auch dies sollte ihm nicht mehr erfüllt werden, denn er kam niemals an.

Gerüchte sagen, dass er von Banditen ermordet wurde und sein Geist nun rastlos durch den Adri wandert. Andere behaupten, dass Sehanine ihm seinen letzten Wunsch doch erfüllt hat und er nun durch die Straßen der Stadt der Sommersterne wandelt. Was wirklich passiert ist, weiß keiner genau. Sicher ist nur, dass mit ihm damals auch das Schriftstück verschwunden ist.

Erst Jahrhunderte später im Jahr 591 AZ fanden Abenteurer dieses zufällig wieder, als sie am Rande des

Adri ihr Lager aufschlugen. Unter ihnen ein junger Graelf mit dem Namen Chyralis Quilarion, der im Streit mit seinen Reisegefährten mit dem Schriftstück in den Adri floh und es in sein kleines Heimatdorf brachte, die elfische Siedlung Lynaria. Dort zeigte er das Schriftstück seiner älteren Schwester Alystin Quilarion, die als erfahrene Magierin und gut bewandert in elfischer Geschichte dieses sofort erkannte. Schließlich lebte ihre Familie auch schon seit zwei Generationen im Adri, nur um das Schicksal ihres Vorfahren Jerennin zu erforschen und genau dieses Schriftstück zu finden.

Da das Schriftstück jedoch weder magisch zu sein, noch genaue Beschreibungen oder Anweisungen zu enthalten schien, eher einen rätselhaften poetischen Text, beschlossen sie schnell den Fund erst einmal geheim zu halten, um ungestört weitere Untersuchungen anstellen zu können. Das Wissen über das Schriftstück und dessen Geheimnisse war mit dem Verschwinden von Jerennin ebenso vergangen wie er selbst. Das Finden des Schriftstücks, gerade durch einen Angehörigen der Familie Quilarion, sprach aber nun für eine gewisse Vorbestimmung und machte Hoffnung auf Erfolg in ihren weiteren Bemühungen.

## **Was bislang geschah**

### **(AHLI 3–01 „Rätselhafter Adri“)**

Der Fund der Schriftrolle war jedoch auch bei Anderen nicht unbemerkt geblieben, und so drang diese Information auch zu Inajira durch, der in der Umgebung seine Interessen verfolgt.

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

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

## **Einleitung für den Spielleiter**

Seit der Vergiftung und Genesung von Alystin ist einige Zeit vergangen. In dieser Zeit hat sich Alystin sehr intensiv mit den Inhalten der Schriftrolle befasst und auch erste Fortschritte in der Entschlüsselung gemacht.

So hat sie z. B. herausgefunden, dass einige Verse dazu geeignet sind, elfische Tempel, heilige Orte oder Schutzstätten im Adri wieder zu weihen oder zu aktivieren. Auch wenn viele dieser Stätten vielleicht erst einmal gefunden werden müssen, da sie von den meisten lange vergessen worden sind.



Aber auch dies war möglich und so gelang es ihr, eine dieser Stätten zu finden und auch zu weihen. Jedoch nur unter großer Mühe, denn Inajira hatte sein Ziel, die Schriftrolle zu erlangen, noch nicht aufgegeben und ließ bzw. lässt daher Alystin und Lynaria ständig von seinen Dienern bewachen. Natürlich nutzte er die Gelegenheit das Alystin das Dorf verließ und attackierte sie, so dass sie für ihre Aufgabe und das zurückkehren viel Kraft und Aufwand brauchte. Zu viel, um sicher sein zu können, dass es ihr jedesmal gelingen würde.

Als sie nun einen weiteren Ort entschlüsselte, den Tempel der Hanali Celanil in Erianrhel, beschloss sie nicht selbst zu gehen, sondern eine Gruppe Abenteurer zu schicken, um die Aktion vielleicht unbemerkt durchführen zu können. Anscheinend lag der Fokus des Gegners ja auf ihr und sie würde in diesem Fall Lynaria nicht verlassen.

Was Alystin jedoch nicht weiß, ist, dass Inajira nicht nur sie überwacht und dass auch ein paar andere Elfen mit den Handlungen von Alystin nicht zufrieden sind (besonders, dass sie mit anderen Rassen zusammenarbeitet). Diese wollen die Schriftrolle daher auch selbst in Gewahrsam nehmen.

## ABENTEUERÜBERSICHT

Die Charaktere werden in der **Einleitung** von Serillion Lanor, einem Elfen, nach Lynaria eingeladen.

Dort angekommen, treffen die Charaktere in **Begegnung 1** auf Darsillas und Alystin Quilarion, von denen sie die Aufgabe erhalten, nach Erianrhel zu reisen und dort einen alten Tempel von Hanali Celanil wieder zu weihen.

Nach dem Verlassen von Lynaria nehmen in **Begegnung 2** Spione von Inajira die Verfolgung der Charaktere auf. Ein Angriff erfolgt jedoch erst vor **Begegnung 5**, falls die Charaktere sich nicht selbst dazu entscheiden, sich dieser früher zu entledigen.

In **Begegnung 3** führt die Reise der Charaktere dann in der Nähe des Kaltfrosts vorbei, bevor sie in **Begegnung 4** auf den Baumhirten Elmennanibinaquen treffen, der ihnen die für die Weihe nötige Schriftrolle überreicht.

Schließlich erreichen die Charaktere in **Begegnung 5** Erianrhel und können dort die zum Großteil verfallenen Gebäude untersuchen, sowie Kontakt mit einigen Pixies aufnehmen, die Ihnen in ihrer Suche behilflich sein können.

Während ihrer Suche in Erianrhel machen den Charakteren in **Begegnung 6** außerdem drei Elfen das Leben schwer, die die Charaktere aushorchen und die Schriftrolle selbst in Gewahrsam nehmen wollen. Das Zusammentreffen kann dabei irgendwann zwischen **Begegnung 5** und **11** stattfinden.

**Begegnung 7** beschreibt nun den Tempel von Hanali Celanil, in dem die Charaktere mit einer alten Falle und den Wächtern des Tempels konfrontiert werden.

Für die Weihe ist jedoch auch das goldene Herz des Tempels notwendig, dass in **Begegnung 8** gefunden werden kann. Es liegt in einem alten Magierlabor, in dem die Charaktere mit freigewordenen Zaubern fertig werden müssen.

In **Begegnung 9** ist dann noch ein weiterer Ort in Erianrhel beschrieben, der als Einleitung für die mögliche Zusatzbegegnung dient.

Schließlich kann ein gut-gesinnter Charakter in **Begegnung 10** den Tempel wieder weihen und alle gut-gesinnten Charaktere bzw. Elfen erhalten eine Vision von der Stadt der Sommersterne. Anhänger von Hanali

Celanil werden außerdem durch eine Vision ihrer Göttin beschenkt.

Weiterhin durch die Weihe auftretende Veränderungen in Erianrhel und Umgebung werden anschließend in **Begegnung 11** beschrieben.

Auch die Sternenwächter reagieren auf die Veränderungen und statten den Charakteren in **Begegnung 12** einen Besuch ab.

Auf dem Rückweg nach Lynaria versucht Inajira dann noch einmal in **Begegnung 13** durch einen seiner Diener an die Schriftrolle zu gelangen, bevor die Charaktere letztendlich im **Epilog** Lynaria erreichen und dort von Erfolg oder Misserfolg berichten können.

Haben die Charaktere die Hinweise in **Begegnung 9** richtig gedeutet, können sie nun in der **Zusatzbegegnung** weiterhin mit einem Geist des Waldes sprechen und einen Mondstein aus einem durch dunkle Wesen versuchten extradimensionalen Teich holen. Sind sie erfolgreich, haben die Charaktere außerdem eine weitere Vision von der Stadt der Sommersterne, die den Handlungsstrang abschließt.

## VORBEREITUNGEN

Vor dem Spiel solltest Du folgende Informationen von den Spielern erfragen und notieren:

- Hat einer der Charaktere AHLI 3-01 *Rätselhafter Adri* gespielt (das 6-teilige Adri-Interaktiv-Abenteuer wurde am 4. Deutschen Living Greyhawk Wochenende angeboten)?
- Hat einer der Charaktere den „Disfavor of the Fey of the Adri“ aus dem Einführungsabenteuer AHL ME02 *Der lachende Weinberg*?
- Ist einer der Charaktere Mitglied in der Vereinigung des Falken?
- Ist einer der Charaktere Mitglied einer anderen Metaorganisation, die sich dem Schutz des Adri verschrieben haben, z. B. die freien Waldläufer des Adri oder die wahrhaftigen Bronze-Brüder?
- Ist einer der Charaktere Mitglied in einer anderen elfischen Metaorganisation wie z. B. der Kirche einer elfischen Gottheit?
- Ist einer der Charaktere in einem früheren Abenteuer im Adri mit Taran unterwegs gewesen?
- Welcher der Charaktere ist ein Elf?
- Welche Götter verehren die Charaktere?
- Welche Gesinnung haben Charaktere?

**Wichtig:** Das Abenteuer ist nicht spielbar, wenn kein Charakter eine gute Gesinnung hat.

Teile dies den Spielern mit und gib ihnen die Möglichkeit ihren Charakter zu wechseln, falls diese Bedingung nicht erfüllt ist.

## EINFÜHRUNG FÜR DIE SPIELER

Zu Beginn des Abenteuers halten sich die Charaktere irgendwo in Herbergsbad oder dem Adri auf. Jeder Spieler kann sich dabei selbst überlegen, wo sein Charakter gerade aufzufinden ist.

Es ist der Morgen eines neuen Tages, wobei Du Jahreszeit und Witterung den aktuellen Bedingungen anpassen kannst. An diesem Morgen werden die Charaktere von Serillion Lanor, einem Elfen, in folgender Reihenfolge aufgesucht:

- Mitglieder der Vereinigung des Falken
- Elfen
- Charaktere die AHLI 3-01 „Rätselhafter Adri“ gespielt haben
- Mitglieder einer anderen Metaorganisation, die sich dem Schutz des Adri verschrieben haben, z. B. die freien Waldläufer des Adri oder die wahrhaftigen Bronze-Brüder; bzw. Mitglieder anderer elfischer Metaorganisationen
- Gut-gesinnte Charaktere

Charaktere, die in keine der genannten Kategorien passen und die nicht bereits mit einem entsprechenden Charakter unterwegs sind, werden nicht direkt angesprochen. Sie können jedoch z. B. zufällig ein Gespräch zwischen einem anderen Abenteuer und Serillion mit anhören. Serillion wird dabei bemerken, dass andere Charaktere zuhören, und sich dann auch an diese wenden, um zu fragen, ob sie vielleicht auch Interesse hätten, eine Aufgabe für eine gute Sache zu erledigen. Serillion wird jedoch nicht versuchen diese Charaktere zu überreden. Gib dem Spieler daher noch einmal die Möglichkeit seinen Charakter zu wechseln, falls er meint, dass sein Charakter kein Interesse an einem entsprechenden Auftrag haben könnte.

Gib den Spielern folgende Beschreibung für die Begegnung mit Serillion:

*Es ist der Morgen eines <füge hier eine Beschreibung der aktuellen Witterung und Jahreszeit> Tages. Du bist gerade <füge hier eine Beschreibung des Ortes ein, an dem sich der Charakter aufhält>, als sich ein hochgewachsener Elf in vornehmer Kleidung nähert. Er trägt eine leichte Lederrüstung, ein Rapier, einen Bogen und eine stark verzierte Harfe, alles von sehr guter Qualität. Seine langen schwarzen Haare sind zu einem Pferdeschwanz gebunden und seine dunklen Augen leuchten freudig auf, als er Dich sieht.*

Passe den Text entsprechend an, wenn sich mehrere Charaktere gemeinsam an einem Ort befinden oder Sie das entsprechende Gespräch nur als Zuhörer mitbekommen.

**Serillion Lanor:** männlicher Grauelef, Barde 8, Diplomatie +23

Serillion stellt sich dem Charakter zuerst vor und bittet ihn dann für nur wenige Minuten um Gehör, bevor er sein Anliegen vorbringt.

*„Leider bin ich nicht nur zum Vergnügen unterwegs, sondern ich komme auch mit einem Anliegen zu Euch. Die Elfen in Lynaria benötigen Hilfe und auch wenn ich Euch noch nicht sagen kann, um was es sich genau handelt, kann ich Euch versichern, dass es dabei auch um das Wohl des Adri geht. Da Ihr <füge hier den Grund an, warum er den Charakter ausgesucht hat> würden wir Euch bitten nach Lynaria zu reisen und Euch dort unsere Probleme anzuhören. Wir brauchen dringend ein paar Abenteurer, die für uns einen Auftrag übernehmen.“*

Serillion kann zu dem Auftrag nichts weiter sagen, bis auf dass er von höchster Wichtigkeit für die Elfen und den

Adri ist. Natürlich kann er, falls nötig, eine Beschreibung des Weges nach Lynaria geben.

Von Mitgliedern der Vereinigung des Falken und Elfen erwartet er, dass sie seiner Einladung ohne weiteres nachkommen. Andere versucht er zu überreden, indem er an ihr gutes Herz, ihre Verantwortung gegenüber dem Adri, an frühere Taten, Freundschaften zu anderen Charakteren oder ähnliches appelliert.

Sollten Charaktere nach einer Belohnung fragen, so antwortet er nur etwas abfällig, dass die Elfen die ihnen gewährte Hilfe noch immer erwidert haben.

**Wie sich die Situation entwickelt:** Alle Charaktere sollten am Ende dieser Begegnung nach Lynaria reisen, worauf es mit Begegnung 1 weitergeht.

Mitgliedern der Vereinigung des Falken und Elfen, die eine Reise nach Lynaria ablehnen, erhalten dafür den „Disfavor of the Elves of the Adri“ (siehe unten) und können das Abenteuer nicht fortsetzen.

Für andere Charaktere, die nicht nach Lynaria reisen wollen, endet das Abenteuer ebenfalls. Diese erhalten jedoch keinen Disfavor.

Letztendlich bleibt es jedem Abenteuerer selbst überlassen, ob er sich die Aufgabe mal anhört, oder ob er sich stattdessen in einem Wirtshaus langweilt.

**Vorgehensweise für den „Disfavor of the Elves of the Adri“:** Der Charakter verliert die Mitgliedschaft in allen elfischen Organisationen des Adri (dies betrifft momentan folgende Metaorganisationen: Vereinigung des Falken sowie alle Kirchen von elfischen Gottheiten). Ziehe entsprechende Mitgliedsurkunden ein und mach diese ungültig. Informiere außerdem Frank Roters unter [eebroer@livinggreyhawk.de](mailto:eebroer@livinggreyhawk.de) über Spieler und Charakter, der den Disfavor erhalten hat, da dieser Charakter auch zukünftig in keine der genannten Organisationen bzw. in andere, neue elfische Organisationen mehr eintreten darf. Weiterhin verliert der Charakter alle Gefallen oder Vorteile, die von Elfen des Adri gewährt wurden, wie z. B. Gefallen von den Sternenwächtern oder Gefallen von der Vereinigung des Falken. Die entsprechenden Gefallen sind auf den jeweiligen Abenteuerbescheinigungen (AR) oder Zertifikaten ungültig zu machen.

Der Missfallen schließt dabei auch Gefallen von Elfen ein, die aus den anderen Gebieten der deutschen Region Ahlissa (Herbergsbad/Adri) stammen. Gefallen von Elfen aus anderen Regionen, wie z. B. Sunndi, bzw. Metaorganisationen aus anderen Regionen, sind von dem Missfallen nicht betroffen. Wende Dich bei Unklarheiten, ob ein Gefallen oder eine Metaorganisation von dem Missfallen betroffen ist, an die Triade.

## BEGEGNUNG 1: EINE ELFISCHE AUFGABE

Folgen die Charaktere der Einladung von Serillion, können sie ohne Schwierigkeiten Lynaria erreichen.

Lynaria ist eine kleine elfische Siedlung, die nicht wie normale Orte auf dem Boden, sondern in den Bäumen gebaut ist. Der folgende Text soll als Beschreibung dienen, wenn die Charaktere Lynaria betreten:

*Wer durch Lynaria reist und nicht zufällig nach oben sieht, läuft Gefahr es gar nicht zu bemerken. Zwischen den Bäumen und Büschen des Waldes sind hier nur ein paar flache Hügel zu erkennen, die,*

*erst wenn man genauer hinsieht Eingänge besitzen. Der Rest des Ortes befindet sich ungefähr 10 m über dem Boden. Dort sind, mit den Bäumen verwoben, kleine Holzhütten in deren Äste gebaut, die durch Hängebrücken und Seile verbunden und über ein paar versteckte Strickleitern zu erreichen sind. Insgesamt gibt es hier vielleicht ein Dutzend Hütten, die den Elfen als Wohnung dienen. Die Erdhügel stellen sich bei näherer Betrachtung als eine Stallung und eine Schmiede, Werkstatt oder ähnliches heraus. Der Ort an sich ist sehr friedlich, aus der Schmiede hört man ab und zu ein Klopfen, ein Elf sitzt vor seiner Hütte und schnitzt an etwas Hölzernem und zwei Kinder laufen über eine der Brücken und verschwinden im nächsten Haus. Ganz leise ist zwischen den Geräuschen der Natur auch das Plätschern von Wasser zu vernehmen.*

In Lynaria angekommen, werden die Charaktere von ein paar Elfen empfangen und nicht zu den Hütten in den Bäumen, sondern zu einem am Boden liegenden Versammlungsraum geführt.

*Eure Ankunft wird offensichtlich von fast allen Elfen des Dorfes beobachtet. Ihr werdet auch sofort von einigen Elfen begrüßt und zu einem dieser Erdhügel geführt, bei dem es sich, wie sich nun herausstellt, um einen Versammlungsraum handelt, der perfekt in die natürliche Umgebung eingepasst und vollständig von Ranken und anderen Pflanzen bewachsen ist. Ihr werdet gebeten in diesem kurz zu warten, bis sie Alystin und Darsillas von Eurer Ankunft Bescheid gegeben haben.*

Gib den Charakteren nun die Gelegenheit etwas zu tun. Außerdem sollte jeder zu diesem Zeitpunkt seinen Charakter kurz vorstellen, da die Charaktere spätestens hier alle aufeinander treffen.

Wenn die Charaktere genügend Zeit für sich selbst hatten betreten Alystin und Darsillas Quilarion den Raum:

*Nach kurzer Zeit betreten eine Elfin und ein Elf den Raum, die sich als Alystin und Darsillas Quilarion vorstellen.*

*Alystin ist eine bildhübsche, nicht allzu große, zierliche Graueelfin mit hüftlangem schwarzem Haar. Dieses fließt offen um ihre schmalen Schultern und das schlichte, grüne Gewand, ohne dabei jedoch eine kleine Narbe an ihrer Schulter dauerhaft zu verdecken. Ihr blasses, zart geschnittenes Gesicht strahlt Ruhe aus und sie lächelt Euch an.*

*Darsillas ist ein hochgewachsener, sehr hellhäutiger, vielleicht etwas knochig und dünn wirkender Graueelf mit langem, schwarzen Haar, das durch ein Stirnband gehalten wird. Er scheint ein sehr feines Kettenhemd unter seiner waldfarbenen Tunika zu tragen. An seiner Seite hängt ein Langschwert, mit verzierter, schmaler Klinge, die sicherlich ein Meisterwerk elfischer Schmiedekunst darstellt und seine dunklen Augen Mustern unentwegt ihre Umgebung.*

Alystin nimmt daraufhin Platz, mustert jeden der Charaktere in Ruhe und fragt schließlich jeden einzelnen, warum er sich entschieden hat herzukommen (Motive erkennen +18).

Charaktere, die gekommen sind, um uneigennützig zu helfen oder um dem Adri zu dienen, wird sie mit einem Lächeln beschenken und nicht weiter befragen.

Charaktere, die wegen einer möglichen Belohnung gekommen sind oder nur, weil sie gerade nichts Besseres zu tun haben, weist sie darauf hin, dass es sich bei der Mission um eine mehr idealistische handelt und sie nur Leute damit beauftragen kann, die absolut zuverlässig hinter der Sache stehen. Sie wird auch keine Belohnung anbieten, aber wenn die Charaktere ihr helfen, können sie auch ihrer Hilfe gewiss sein.

Charaktere, die sie belügen, wird sie zu recht weisen und weiterhin sehr kritisch beobachten.

Was die Charaktere nicht wissen, ist, dass außerdem ihre Gesinnung beim Betreten des Dorfes bereits mit Gutes/Böses/Chaotisches/Rechtschaffenes entdeckt wurde. Weiterhin hat Alystin zur Absicherung gegen Täuschungen die beiden Zauber Wahrer Blick und Mächtiger Arkaner Blick aktiv.

Da es sich bei der Mission um eine sehr essentielle für die Elfen und den Adri handelt, weist Alystin die Charaktere zusätzlich darauf hin, dass diese bis zu ihrem Abschluss absolut geheim zu halten ist.

Jetzt müssen sich die Charaktere entscheiden, ob sie die Aufgabe unter den genannten Bedingungen annehmen wollen oder nicht, bevor sie Genaueres erfahren.

Bei allen Charakteren, die weder gut noch rechtschaffen sind und nicht aus idealistischen Gründen handeln, oder bei allen, die Alystin versucht haben zu belügen oder zu täuschen, bedankt sie sich für ihr Interesse und macht ihnen verständlich, dass sie nicht die geeigneten Personen für die Aufgabe sind. Sollten sie die Aufgabe trotzdem annehmen wollen, brauchen sie zusätzlich einen Fürsprecher aus der Gruppe, der für sie die Verantwortung übernimmt. Sehr unhöfliche Charaktere mit zweifelhaften Absichten, lässt sie auch mit einem Fürsprecher nicht an der Mission teilhaben. (Dies trifft z. B. auf den Gnom Hermes Funkenflug zu, wenn er sich entsprechend verhält, da ihr über diesen schon sehr viel Schlechtes berichtet wurde).

**Wie sich die Situation entwickelt:** Alle Charaktere sollten letztendlich die Aufgabe aus freien Stücken annehmen.

Mitgliedern der Vereinigung des Falken und Elfen, die die Aufgabe ablehnen oder Alystin belügen erhalten dafür den „Disfavor of the Elves of the Adri“ (siehe Einführung für die Spieler) und können das Abenteuer nicht fortsetzen.

Für andere Charaktere, die die Aufgabe nicht annehmen wollen, endet das Abenteuer ebenfalls. Diese erhalten jedoch keinen Disfavor, außer sie haben Alystin z. B. schwer beleidigt.

Alle Charaktere, die akzeptieren, erfahren schließlich die angekündigte Aufgabe:

*Eure Aufgabe wird es sein, nach Erianrhel zu reisen und dort einen alten Tempel von Hanali Celanil wieder zu weihen. Erianrhel ist die Ruine einer ehemaligen Baumhaussiedlung der Waldelfen, die vor langer Zeit, als der Kaltforst entstand, verlassen wurde. Die Legenden sagen, dass der dort liegende Tempel von Hanali Celanil früher eine Schutzwirkung auf den Wald um Erianrhel herum*

*ausgeübt haben soll. Diesen Schutz wollen wir durch die Weihe wieder in Kraft setzen.*

*Um den Tempel zu weihen, muss ein Wesen mit einem guten Herz einige Verse aus einer Schriftrolle vor dem Altar zitieren. Ich hoffe, dass man den Altar davor nicht erst in Stand setzen muss. Bitte achtet darauf.*

*Die Schriftrolle ist sehr wertvoll und ich muss Euch sehr eindringlich darum bitten, diese nach der Weihe wieder heil zu mir nach Lynaria zurückzubringen. Das ist ebenso Teil eurer Aufgabe. Erhalten werdet ihr die Schriftrolle jedoch nicht von mir, sondern erst in der Nähe von Erianrhel von dem Baumhirten Elmennanibinaquen. Dieser wird euch auch den genauen Weg nach Erianrhel zeigen.*

*Wo ihr Elmen treffen werdet, werde ich Euch anschließend beschreiben. Letztendlich wird er euch an dem angegebenen Ort finden, ich werde ihn vorab über euer Kommen informieren.*

Alystin gibt den Charakteren dann noch eine Beschreibung des Ortes, an dem sie Elmen treffen sollen. Dieser liegt weit im Südosten des Adri. Der Weg dorthin führt unter anderem am so genannten Kaltforst vorbei. Eine Karte kann sie den Charakteren nicht geben, diese könnte ja auch in die Hände anderer fallen. Danach bittet Sie die Charaktere Fragen zu stellen. Mögliche Fragen und Antworten sind im Folgenden zusammengestellt:

Woher kommt die Wunde an Deiner Schulter?

*Sie ist das Überbleibsel der Vergiftung, der ich vor 3 Jahren zum Opfer gefallen bin. Ich möchte über dieses Ereignis aber nicht mehr reden.*

Gibt es eine Belohnung?

*Haben wir das nicht schon im Vorfeld geklärt!*

Alystins Gesichtsausdruck wird bei dieser Frage etwas finsterer und ihre Stimme schärfer.

Wer ist Hanali Celanil?

*Sie ist die elfische Göttin der Liebe und der Schönheit. Ihr heiliges Symbol ist ein goldenes Herz.*

Wie finden wir Elmen genau?

*Elmen wird euch finden, solange ihr zu dem beschriebenen Platz reist.*

Wie informiert ihr Elmen?

*Ich werde ihn auf magischem Weg informieren.*

Alystin verwendet dafür den Zauber **Verständigung**.

Warum bekommen wir die Schriftrolle erst dort?

*Da die Schriftrolle sehr wertvoll ist, möchte ich, dass diese so kurz wie möglich im Adri unterwegs ist. Es gab schon mehrere Versuche die Schriftrolle zu stehlen. Leider habe ich noch nicht herausfinden können, wer dahinter steckt. Seid also sehr vorsichtig, sobald ihr die Schriftrolle habt.*

Alystin meint in diesem Zusammenhang die Versuche von Inajira an die Schriftrolle zu kommen. Da dieser aber nur in Verkleidung oder durch Handlanger agiert, kennt sie ihn selbst nicht. Dass auch noch andere die Schriftrolle begehren (siehe Begegnung 6), weiß sie ebenfalls nicht.

Wie kommt Elmen an die Schriftrolle?

*Ich werde sie ihm auf magische Weise zukommen lassen. Wir haben für solche Zwecke besondere Vorkehrungen getroffen. Leider ist dieser Weg für den Rückweg jedoch nicht möglich, weswegen ich euch bitten muss, sie direkt zu mir zurückzubringen. Seid dabei aber vorsichtig, eine Person kann z.B. nicht gleichzeitig mit der Schriftrolle teleportiert werden, egal ob über kurze (z.B. Dimensionstür) oder lange Strecken (z.B. Teleportieren). Die Schriftrolle würde dabei zurück bleiben.*

*Auch andere Formen magischer Fortbewegung wie über andere Ebenen (z.B. Schattenreise) oder bei denen man eine andere Form annimmt (z.B. Gasförmige Gestalt oder Windwandeln) funktionieren zusammen mit der Schriftrolle nicht. Zauber wie z.B. Fliegen haben dagegen keinen Einfluss auf die Schriftrolle.*

Alystin schickt die Schriftrolle mit dem Zauber Gegenstand teleportieren zu Elmen (alleine kann die Schriftrolle teleportiert werden, mit einer Person nicht).

Ist die Schriftrolle magisch?

*Nein, aber sehr alt und voller Wunder.*

Welche Verse müssen wir zitieren?

*Ihr werdet die richtigen Verse automatisch erkennen, sobald ihr am richtigen Ort seid.*

Gibt es Gefahren in Erianrhel oder in dem Tempel?

*Das ist schwer zu sagen. So weit ich weiß ist Erianrhel friedlich. Elfische Tempel waren früher jedoch meist durch Wächter oder Fallen vor Eindringlingen geschützt. Diese könnten immer noch aktiv sein, wobei über diesen Tempel leider auch nichts Genaues mehr bekannt ist.*

Was wisst ihr sonst über Erianrhel?

*Fragt dazu lieber Elmennanibinaquen, er kennt sich dort viel besser aus.*

Wie finden wir den Tempel in Erianrhel?

*Das kann ich Euch leider nicht sagen. Vielleicht kann Euch Elmen diesbezüglich weiterhelfen. Ich bin aber sicher, das Ihr ihn finden werdet.*

Wie viel Zeit haben wir für die Aufgabe?

*Es gibt kein Zeitlimit, lasst Euch bitte jedoch nicht unnötig Zeit, sobald ihr die Schriftrolle habt.*

Warum gehst Du nicht selbst?

*Ich möchte keine zu große Aufmerksamkeit auf die Angelegenheit lenken und ich befürchte, dass ich beobachtet werde, auch wenn ich noch nicht herausgefunden habe, von wem. Hier im Dorf bin ich vor Ausspähung sicher, aber nicht außerhalb.*

**Wie sich die Situation entwickelt:** Wenn alle Fragen geklärt sind, haben die Charaktere noch Gelegenheit sich auf ihre Reise vorzubereiten.

Auf jeden Fall erwähnt Alystin vor ihrer Abreise noch die möglichen Gefahren im Tempel und, dass man mit der Schriftrolle nicht teleportieren kann, selbst wenn die Charaktere nicht danach fragen.

Sobald sie ihre Reise beginnen, fahre mit Begegnung 2 fort. Sollten sie dabei eine magische Form der




Fortbewegung wählen, wie z.B. *Teleportieren* oder *Schattenreise*, gehe direkt zu Begegnung 4 über.

**Alystin Quilarion:** weiblicher Graelf, Seherin der 7. Stufe / Wissenshüterin der 8. Stufe

Alystin ist bereits über 200 Jahre alt, ca. 1,50 groß und von bezaubernder Erscheinung. Sie ist zierlich, hat hüftlanges schwarzes Haar und in ihrem zarten, sehr fein geschnittenen Gesicht ruhen große, mandelförmige, dunkelbraune Augen, die Ruhe und Wissen ausstrahlen. Alystin ist immer freundlich, liebenswürdig und lächelt sehr viel. Sie hat ihr Leben vorläufig damit verbracht Wissen zu sammeln, sowohl magisches als auch Wissen über den Adri und seine Vergangenheit, im Besonderen die elfische Geschichte. Sie ist weltoffen und hegt gegen nichts und niemanden Vorurteile. In Anbetracht ihrer Familiengeschichte, möchte sie das Werk (das Schriftstück und ihren Inhalt) ihres Vorfahren Jerennin ergründen und das daraus erlangte Wissen je nach Ergebnis zu einem höheren Ziel in dessen Sinne und dem Wohle des Adri und seiner Elfen einsetzen.

**Darsillas Quilarion:** männlicher Graelf, Kämpfer der 4. Stufe / Seher der 2. Stufe / Klingensänger der 9. Stufe  
Darsillas ist gut 160 Jahre alt, 1,80 groß und äußerst dünn. Sein Leben wird vor allem durch seine Schwester Alystin geprägt, durch die er deutlich toleranter z. B. gegenüber anderen Rassen geworden ist, als man es von manch anderem Graelf erwarten mag. Nur wenn es um die Kunst des Schwertkampfes, den Umgang mit dem Bogen oder die Anwendung von Magie geht, wird man bei ihm auf etwas Überheblichkeit stoßen. Nachdem er früher, als ungestümer Jungelf, auf Abenteuer ausgezogen ist, um ein Meister des Schwertes zu werden (was er auch erreicht hat), ist sein Verhalten in der Zwischenzeit deutlich beherrschter und verantwortungsvoller geworden (auch wenn er immer noch leicht reizbar ist). So setzt er seine Fähigkeiten jetzt dazu ein, sein Dorf zu schützen und den Adri sauber zu halten, ohne dabei jemals in seiner Wachsamkeit nachzulassen. Vor allem unterstützt er jedoch Alystin in ihren Zielen und er würde seine Schwester niemals im Stich lassen. Sein Schwert hält er zwar gerne in der Hand, er zieht es aber niemals voreilig, denn Leben zu nehmen ist immer nur der letzte Ausweg für ihn.

 **Lynaria (kleine Siedlung):** magisch, GES: CG; GM: 40 GM Maximum; 110 GM Vermögen; Bevölkerung 54; Isoliert (63 % Hochelfen, 26 % Grauelven, 11 % Waldelfen).

**Autoritätsperson:** Religiöse Führung, Gardolan Liameriin, männlicher Hochelf, Kleriker der 11. Stufe (Corellon Larethian).

**Wichtige Charaktere:** Alystin Quilarion, weiblicher Graelf, Wissenshüterin der 15. Stufe; Darsillas Quilarion, männlicher Graelf, Klingensänger der 15. Stufe; Andralon, männlicher Hochelf, Arkaner Bogenschütze der 12. Stufe, Serillion Lanor, männlicher Graelf, Barde der 8. Stufe. Auch einige Spielercharaktere kommen aus diesem Dorf.

## BEGEGNUNG 2: SPIONE

Auf ihrem Weg Richtung Erianhel werden die Charaktere ab dem Verlassen von Lynaria von Spionen

Inajiras beobachtet. Dieser lässt durch seine Diener all diejenigen beobachten bzw. verfolgen, die Lynaria betreten bzw. verlassen. Er erhofft sich dadurch, neue Hinweise auf die Schriftrolle zu erlangen, die ihm bereits einmal entgangen ist (siehe AHLI 3-01 „Rätselhafter Adri“), oder gar diese direkt zu ergattern.

Die Kreaturen folgen den Charakteren dabei in angemessenem Abstand und nehmen 10 auf ihre Verstecken-Würfe. Natürlich haben die Charaktere während ihrer Reise mehrfach die Möglichkeit die Verfolger zu entdecken.

Lass die Charaktere *Entdecken*-Würfe machen. Alle die einen Wert des *Verstecken*-Wurfs der Kreaturen -10 erreichen, werden nach einigen Tagen bemerken, dass sie verfolgt werden. Je höher der Wurf, desto früher haben sie die Verfolgung bemerkt. Alle, die den *Verstecken*-Wurf der Kreaturen erreichen oder übertreffen, können diese sogar zwischenzeitlich erspähen:

*Es ist eine abscheuliche Kreatur, seine ausdruckslosen weißen Augen starren in eure Richtung. Durchlöchertes Fell bedeckt seine eingefallene, kranke Haut nur stellenweise und offene Wunden punktieren diese. Ein wilder, schmaler, katzenhafter Kopf schaukelt knapp über dem Boden hin und her und ihr seht einen langen, ausgemergelten Schwanz hinter der Kreatur unruhig wippen.*

Sollte keiner der Charaktere die Verfolgung bemerken, fahre mit Begegnung 3 fort und lass sie danach einen weiteren *Entdecken*-Wurf machen. Zu diesem Zeitpunkt reicht es dann aus einen Wert des *Verstecken*-Wurfs der Kreaturen -15 zu erreichen, um die Verfolgung zu bemerken.

Sobald sie die Verfolgung bemerkt haben, können die Charaktere mit einem Bonus von +10 aktiv nach den Kreaturen Ausschau halten.

Die Kreaturen werden über die gesamte Zeit der Verfolgung nicht angreifen, da die Charaktere die Schriftrolle nicht bei sich haben. Die Charaktere haben dadurch die Chance sich zu selbst gewähltem Zeitpunkt von diesen zu befreien.


Sollten sie dies nicht tun oder sie die Kreaturen auch nach dem zweiten *Entdecken*-Wurf nicht bemerken, greifen die Kreaturen nach Begegnung 4 an.

Auch wenn die Charaktere eine magische Form der Fortbewegung gewählt haben, wie z. B. *Teleportieren* oder *Schattenreise* findet die Begegnung mit den Kreaturen nach Begegnung 4 statt (siehe Begegnung 4).


**DGS 4 (BS 6)**

 **Magieverdorbener Finsterheuler**, HG 6, 108 TP, Anhang 1


**DGS 6 (BS 8)**

 **Magieverdorbener Finsterheuler** (2), HG 6, je 108 TP, Anhang 2

**DGS 8 (BS 10)**

 **Verbesserter legendärer Finsterheuler** (2), HG 8, je 185 TP, Anhang 3

**DGS 10 (BS 12)**

 **Verbesserter legendärer Elite Finsterheuler** (2), HG 10, je 266 TP, Anhang 4

DGS 12 (BS 14)

🦇 **Verbesserter legendärer Finsterheuler** (2), HG 12, je 369 TP, Anhang 5

DGS 14 (BS 16)

🦇 **Verbesserter legendärer Finsterheuler** (2), HG 14, je 472 TP, Anhang 6

**Taktik:** Die Kreaturen sind bei einem Angriff niemals überrascht, da sie die Charaktere ja ständig beobachten. Sie werden dabei aber erst auf einen direkten Angriff reagieren, nicht auf Zauber, die die Charaktere z. B. auf sich selbst wirken. D.h. die Charaktere haben beliebige Zeit sich auf den Kampf vorzubereiten.

Den Kampf selbst starten die Kreaturen bevorzugt mit ihrem Furchtgeheul, um anschließend in den Nahkampf zu stürmen. Dabei setzen sie gerne das Talent „Heftiger Angriff“ ein. Außerdem werden die Kreaturen bevorzugt unterschiedliche Ziele angreifen und sich nicht damit aufhalten ausgeschaltete Gegner zu töten.

Sollte der Kampf für sie auswegslos erscheinen, werden sie fliehen.

## BEGEGNUNG 3:

### IN DER NÄHE DES KALTFORST

Der Weg zum Treffpunkt mit Elmennanibinaquen führt die Charaktere viele Tage durch den immer dichter werdenden Adri, wobei sie auch in der Nähe des Kaltforsts vorbeikommen. Folgende Beschreibung soll den Charakteren ein Bild von ihrem Weg geben:

*Der Wald jenseits von Lynaria wird nach und nach dichter und undurchdringlicher und zwingt Euch immer mehr, dem schmalen Pfad nach Osten genau zu folgen, wenn ihr Euch nicht mühsam einen Weg durch das Unterholz bahnen wollt. Die Bäume hier wirken merkwürdig verwachsen und ihre Blätter werfen dunkle, wechselnde Schatten auf den Weg. Der Vogelgesang weicht immer mehr weniger klaren, dumpferen Waldgeräuschen und während um das Dorf öfter Mal ein Eichhörnchen oder ein Reh durch die Bäume zu sehen war, ist es hier auffällig ruhig.*

*Je weiter ihr nach Osten kommt, desto kühler scheint es zu werden und der verwachsene Wald wird nach und nach gespenstischer. Der Pfad, der Euch gewiesen wurde, schlängelt sich weiter durch dichtes Unterholz und das Dornengestrüpp, das ihn umgibt, reißt an eurer Kleidung. Jeder Eurer Schritte scheint in dieser Stille zu hallen und das leise Knacken zerbrechender Äste unter Euren Füßen wirkt laut und hallend. Nur manchmal in den Dämmerstunden hört ihr das Geheul von Wölfen in der Ferne und die Schreie von Eulen scheinen Euch auf dem Weg zu begleiten.*

Druiden können völlig ungehindert durch das Unterholz gehen und den Weg auch verlassen. Alle anderen sollten besser auf dem Pfad bleiben, wenn sie in ihrer Beweglichkeit nicht deutlich eingeschränkt werden wollen. Lichtungen zum Übernachten finden sich jedoch auch im Innerwald noch.

Die Eulen sind die Wächtereulen des Kaltforstes, sie sind vorzugsweise (aber nicht nur) in den Dämmerstunden

unterwegs und oft (völlig untypisch für normale Eulen) zu mehreren. Lass die SC irgendwann eher am Anfang der Reise eine Schneeeule sehen, die sich eine Weile in der Nähe aufhält. Nach diesem Zeitpunkt solltest die SC regelmäßig Willenswürfe machen lassen, denn ab diesem Zeitpunkt werden die Sternenwächter sie ausspähen.

Wenn sich die Charaktere dem Kaltforst nähern, kannst du die Beschreibung des Waldes folgendermaßen ergänzen:

*Dieser Wald ist aus dem Gleichgewicht geraten. Ihr habt kaum Fährten gesehen, es scheint, als würden die normalen Tiere diesen Bereich meiden. Die Kälte, die immer deutlicher wird, je weiter ihr nach Osten kommt, ist ungewöhnlich und es scheint keine natürliche Ursache dafür zu geben.*

*Viele der Bäume hier wirken tot, andere sind mit Parasiten bewachsen, die sie zu ersticken drohen. Die Eulenschreie tauchen manchmal auch tagsüber auf. Was immer das für Tiere sind, normale Eulen sind es nicht.*

Die Sternenwächter überwachen den Innerwald, der den Kaltforst umgibt regelmäßig mit Hilfe der Wächtereulen des Kaltforstes. Die SC werden einer Eule begegnen, danach werden sie über Mächtige Ausspähung beobachtet. Die meisten Charaktere werden den Willenswurf kaum schaffen können. Aber da die Sternenwächter in diesem Fall überhaupt nicht heimlich sein wollen, sollte sich das diffuse Gefühl einstellen, beobachtet zu werden. Mit einem gelungenen Willenswurf SG 36 oder dem Zauber *Ausspähung entdecken* können die Charaktere bemerken, dass sie definitiv ausgespäht werden. Sie werden jedoch damit nicht herausfinden, wer sie beobachtet, da sie den nötigen Zauberstufewurf nicht schaffen werden.

Solange die Charaktere nicht absichtlich vom Weg abbiegen und sich dem Kaltforst nähern, werden sie auch keinen der Sternenwächter zu Gesicht bekommen. Sollte dies unerwarteter Weise doch eintreten, so wird einer der Sternenwächter sie zuerst mit Worten, im Zweifelsfall mit Gewalt davon abhalten weiterzugehen. Bezüglich der Sternenwächter siehe auch Begegnung 12.

Wenn sich die Charaktere in der Nähe des Kaltforstes befinden, kannst Du sie außerdem einen *Entdecken*-Wurf SG 15 machen lassen. Charaktere, die den Wurf schaffen, bemerken Folgendes:

*Zwischen den Bäumen liegen mehrere reglose mittelgroße und große Körper. Alle Körper sind in Reste von Bandagen eingewickelt und stark verbrannt, so als ob ein plötzliches, sehr heißes Feuer sie zerstört hat.*

Mit einem Wurf auf Wissen (Religion) SG 10 kann man feststellen, dass es sich dabei um die Überreste verschiedener Untoter handelt, voraussichtlich Mumien oder mumifizierte Kreaturen. Das Feuer hat die Kreaturen anscheinend in nur wenigen Sekunden zerstört, ohne dem Wald irgendwelchen Schaden zuzufügen. Mit einem Wurf auf Wissen (Arkanes) SG 27 können die Charaktere auf eine Art *Feuersturm* schließen. Sonst können die Charaktere an dieser Stelle jedoch nichts Interessantes oder Besonderes mehr finden.

Lass die Charaktere noch an ein bis zwei Stellen auf die Überreste anderer untoter Kreaturen stoßen (es sollte sich dabei um mächtigere Untote handeln), die auf eine andere, aber ebenso schnelle Art vernichtet wurden. Die Untoten gehören zu der in den letzten Jahren aufgetretenen Untotenplage im Adri (siehe z. B. AHL 5-05 Der grimme Schnitter).

**Wie sich die Situation entwickelt:** Wenn die Charaktere genügend Reste von Untoten entdeckt haben und sich genügend Gedanken über eine mögliche Ausspähung gemacht haben, fahre mit Begegnung 4 fort. Denke auch an Begegnung 2, wenn die Charaktere ihre Verfolger noch nicht bemerkt haben sollten.

## BEGEGNUNG 4: ELMENNANIBINAQUEN

Je näher die Charaktere ihrem Ziel kommen, desto „normaler“ wird der Wald wieder:

*Je länger ihr unterwegs seid und je näher ihr Eurem Ziel kommt, desto freundlicher wird auch der Wald wieder. Das Unterholz ist hier nicht mehr ganz so dicht und auch die Bäume sehen wieder gesund und kräftig aus. Vögel und Waldtiere sind wieder ein normaler Anblick und ihr habt schon lange keine Eule mehr schreien hören.*

Schließlich erreichen die Charaktere den abgesprochenen Platz. An dieser Stelle kommen auch alle an, die auf magischem Wege gereist sind.

*Schließlich, nach mehr oder minder langer Reise, erreicht ihr den kleinen Hain, in dem ihr den Baumhirten treffen sollt. Es handelt sich um einen kleinen Flecken im Wald, in dem Bäume und Büsche fast schon kunstvoll arrangiert sind und ein Bild abgeben, an dem sich jeder Liebhaber der Schönheiten der Natur nur erfreuen kann.*

*Von dem Baumhirten ist jedoch erst einmal weit und breit nichts zu sehen. Doch wie ihr Euch noch umseht, geht plötzlich ein Ächzen durch einen großen Baum am Rande des Hains, einer Ulme mit einem mächtigen Stamm und einer gewaltigen Krone. Der Baum scheint sich kurzzeitig zu bewegen. Dann wird es für einige Sekunden plötzlich sehr still, bevor der Baum Euch mit einer dumpfen, tiefen, sehr langsamen Stimme anspricht.*

Bei der Ulme handelt es sich natürlich um den Baumhirten Elmennanibinaquen. Dieser begrüßt die Charaktere und ist dabei sehr erstaunt, dass diese schon da sind (egal wie lange die Reise gedauert hat). Bäume haben nun einmal eine andere Auffassung von Zeit. Danach mustert er die Charaktere für eine Weile sehr genau, um auch sicher zu gehen, dass es sich bei diesen um die Richtigen handelt. Sobald er sich davon überzeugt hat, spricht er erneut:

*„Nun, ich denke, ihr wisst, um was es geht. Ich soll Euch nur den Weg nach Erianrhel beschreiben und diese Schriftrolle aushändigen.“*

*„Der Weg nach Erianrhel ist nicht schwer. Folgt diesem Pfad dort bis die Sonne das zweite mal aufgegangen ist.“ - Ein Ast bewegt sich knarzend und*

*deutet auf einen Pfad im Nordosten. - „Wenn ihr nach dieser Zeit auf eine Lichtung stoßt, dann schaut nach oben, denn die Ruinen von Erianrhel liegen hoch in den Bäumen.“*

*„Viel mehr kann ich Euch dazu nicht sagen, aber vielleicht habt ihr ja noch andere Fragen.“*

Mit diesen Worten überreicht Elmen die viel erwähnte Schriftrolle an die Charaktere. Über die Aufgabe oder die Schriftrolle hat er jedoch keine weiteren Informationen.

In Erianrhel ist er oft. Er kennt das verlassene Dorf als friedlichen Ort, an dem man immer wieder Tiere und Feenwesen antreffen kann, besonders wegen des hervorragenden Wassers, das dort aus einer Quelle sprudelt. Der ganze Ort ist jedoch über die Jahre stark verfallen und verwildert und er weiß nicht, was dort noch für Elfen oder Menschen Brauchbares zu finden ist. Ob eines der Häuser ein ehemaliger Tempel ist, kann er nicht sagen und ob sich in Erianrhel gerade Feenwesen aufhalten auch nicht, da dies ja ständig wechselt (ständig ist für einen Baumhirten allerdings unter Umständen alle paar Jahre).

Was die Charaktere sonst noch von dem Baumhirten erfahren können, sind andere aktuelle Ereignisse im Adri, wie z. B. über den Wechsel der großen Druiden zum Beginn des letzten Jahres, über die Untotenplage oder über die Entdeckung neuer Drachentempel, etc.

Richte Dich dabei nach den existierenden bzw. älteren Regionalabenteuern, die im Adri spielen, und dem Dokument „Wissenswertes über den Adri“. Achte dabei jedoch darauf, dass Du den Spielern keine Informationen aus Abenteuern preisgibst, die sie noch nicht gespielt haben.

Bevor die Charaktere den Hain wieder verlassen, spricht Elmen unter folgenden Umständen dann noch eine Warnung aus:

- Sollten die Charaktere die Spione aus Begegnung 2 noch nicht bemerkt haben, warnt Elmen die Charaktere nun davor, dass sie anscheinend von finsternen Kreaturen verfolgt werden. Die Vögel haben ihm dies gerade geflüstert.
- Sollten die Charaktere auf magischem Wege zu dem Hain gekommen sein, warnt er die Charaktere vor finsternen Kreaturen, die den Hain schon seit längerem beobachten und anscheinend auf etwas warten.

In beiden Fällen kann er jedoch nichts über die Art und Herkunft der Kreaturen sagen.

**Wie sich die Situation entwickelt:** Wenn die Charaktere genug Informationen von Elmen haben und mit den Kreaturen aus Begegnung 2 abgeschlossen haben, fahre mit Begegnung 5 fort.

Da es noch zwei Tage bis Erianrhel sind, können die Charaktere daher auf jeden Fall ausgeruht in das Dorf kommen, selbst wenn sie erst jetzt gegen die Kreaturen aus Begegnung 2 kämpfen.

## BEGEGNUNG 5: ERIANRHEL

Wenn die Charaktere dem beschriebenen Pfad folgen, erreichen sie tatsächlich nach zwei Tagen Erianrhel.

Erianrhel ist die Ruine einer ehemaligen Baumhaussiedlung der Waldelfen, die vor langer Zeit, als

der Kaltforst entstand, verlassen wurde. Lange schon sind nun die Häuser dicht überwuchert von Kletterpflanzen, Ranken und Moos, und die Elfen ließen wenig zurück. Waldmenschen und auch die Humanoiden des Adri wagen sich nie näher als einige Kilometer an Erianrhel heran, da sie fürchten, dass irgendeine Bezauberung der Elfen oder Feen sie aus der Welt der Sterblichen reißen würde und sie nie wieder einen Weg zurückfinden könnten. Waldläufer und Druiden hingegen wissen, dass dies ein Aberglaube ist, denn es gibt hier durchaus Feenwesen - aber sie sind nicht feindselig.

*Nach zwei Tagen, die ihr dem schmalen kaum zu erkennenden Pfad durch den Wald gefolgt seid, erreicht ihr schließlich tatsächlich eine Lichtung. Sie ist etwas größer als die, die ihr bislang gesehen habt, aber sonst wie jede andere auch. Wild wuchernde Büsche und Pflanzen und weit und breit niemand zu sehen. Nur etwas tiefer im Wald hört man eine Quelle plätschern.*

*Schaut man sich jedoch genauer um, so kann man am Rand der Lichtung noch ein paar Steinplatten sehen, die einst zu Wegen gehört haben könnten, und richtet man seinen Blick nach oben, so kann man versteckt zwischen den Ästen noch mehr oder weniger intakte Baumhäuser erkennen. Einst müssen diese Häuser wohl durch viele Brücken verbunden gewesen sein, doch von diesen Brücken gibt es nur noch wenige. Dafür finden sich auf dem Boden z. B. dicht bewachsene Holzhaufen, die darauf hinweisen, dass es früher einmal mehr in den Bäumen gab, als heute noch übrig ist.*

Dieser Abschnitt umfasst eine allgemeine Beschreibung der verlassenen Siedlung, Weitere für das Abenteuer wichtige Orte und Ereignisse in Erianrhel sind in den Begegnungen 6 bis 11 beschrieben.

Händige den Spielern zu diesem Zeitpunkt die Spielerkarte von Erianrhel aus, damit sie eine bessere Vorstellung von den Resten der Waldelfensiedlung haben.

Insgesamt gibt es in Erianrhel noch 12 mehr oder weniger intakte Baumhausreste, die nur vereinzelt noch durch Brücken verbunden sind. Zwei von ehemals vier Treppen sind noch weitestgehend intakt und stehen den Charakteren zur Verfügung, um an den Bäumen hinaufzusteigen und einige der Baumhäuser zu erreichen. Solange sich die Charaktere vorsichtig bewegen, sind Brücken, Treppen, oder die Reste der Baumhäuser gefahrlos zu begehen. Vermittle den Spielern jedoch den Eindruck, dass hier alles schon sehr alt ist und unbedachte Aktionen oder Bewegungen schnell zu einer Gefahr werden können. In diesem Fall kannst Du sie einen **Balancieren-Wurf** SG 10 machen lassen oder sie rutschen aus bzw. brechen durch morsche Planken und fallen 15 Meter in die Tiefe (5W6 Punkte Fallschaden). Große Kreaturen bringen die Brücken zum zusammenbrechen, sollten sie diese betreten.

Um zu einem der Häuser zu kommen, die nicht durch Brücken oder Treppen erreicht werden können, müssen den Charakteren **Klettern-Würfe** SG 15 gelingen. Für das Abenteuer ist es jedoch nicht notwendig, irgendeines dieser Häuser aufzusuchen.

Häuser und Brücken sind auf der Spielleiterkarte eingezeichnet, die beiden Treppen sind mit einem **T** gekennzeichnet. Von diesen kann man jeweils die

angrenzenden Brücken bzw. Häuser problemlos erreichen.

Im Folgenden sind Beschreibungen der Häuser im Bezug auf die Karte wiedergegeben:

1 Bei allen Häusern, die eine 1 tragen, handelt es sich um Überreste von Baumhäusern in unterschiedlichem Zustand. Manche bestehen nur noch aus einem Boden und Schutt, bei anderen steht noch ein Teil der Wände und wenige haben sogar noch ein Dach. Manche bestanden nur aus einem Raum, andere aus mehreren.

Bei den Häusern handelte es sich größtenteils um Wohnhäuser der Waldelfen. Die Charaktere können in diesen noch Dinge finden, die z. B. auf die Berufe oder Tätigkeiten der Waldelfen schließen lassen: z. B. zerbrochene Bögen und Pfeile von einem Bogenmacher, ein Amboss von einem Schmied, Lederreste von einem Gerber oder Lederarbeiter, vielleicht auch Reste eines großen Tisches aus einem ehemaligen Versammlungsraum.

Die genaue Beschreibung und der ursprüngliche Verwendungszweck der Räume bleiben dabei dem Spielleiter überlassen.

2 Dieses Haus ist weitestgehend intakt und wird in Begegnung 8 beschrieben. Es handelt sich dabei um das ehemalige Labor eines Magiers.

3 Von diesem Baumhaus existiert nur noch der Boden, der von Pflanzen dicht bewachsen ist. Es diente früher als Vorratskammer. Scherben und Tonkrüge liegen auf der Plattform wild verstreut, doch von ihrem Inhalt ist nichts mehr zu finden. Die Pixies halten sich hier bevorzugt auf, da es an dieser Stelle so viele schöne bunte Scherben gibt. Sie betrachten diese als ihr Eigentum und werden sich beschweren, wenn sie jemand wegnehmen will.

4 Auch diese Haus ist noch in gutem Zustand und enthält einen noch einwandfreien Schrein. Haus und Schrein sind in Begegnung 9 beschrieben.

5 Der Tempel von Hanali Celanil ist das einzige Gebäude, das auf dem Boden zu finden ist. Es ist jedoch fast unmöglich geworden durch die natürliche Umgebung und die vielen Jahre, es zu entdecken.

Ein Teil des Gebäudes liegt unter der Erde, der andere ist vollständig mit Pflanzen zugewachsen. Der Eingang des Gebäudes befindet sich in der Nähe der Quelle (Q) und ist wie eine Geheimgtür zu finden, wenn man in der Nähe der Quelle sucht (**Suchen-Wurf** SG 30). Eine weitere Beschreibung des Tempels findet sich in Begegnung 7.

Q Die Quelle ist von einem kleinen Weiher, einigen Schlammputzen und Steinen umgeben. Das Unterholz ist hier besonders dicht. Eine Beschreibung findet sich in Begegnung 7.

In Erianrhel stoßen die Charaktere weiterhin auf drei Pixies (siehe MHB I; mögliche Namen: **Skiri**, **Kadadis**, **Mandolin**), die sich einen Spaß daraus machen, sich den Charakteren unsichtbar zu nähern und sie zu ärgern. Mögliche Scherze wären z. B.:

- Charakteren kleine Dinge zu entwenden und sie einem anderen wieder zuzustecken,
- Sachen von Charakteren zu lösen, so dass diese zu Boden fallen,
- Charaktere immer wieder zu zwicken, wenn ein anderer Charakter in der Nähe steht,

- Charakteren kleine Zöpfe in die Haare flechten,
- Charaktere mit Wasser zu bespritzen, wenn jemand anderes gerade trinkt, etc.

Wenn sie entlarvt oder angesprochen werden, können sich die Pixies allerdings auch als sehr hilfreich erweisen. Sie sind dabei jedoch immer sehr verspielt, leicht abzulenken und schnell beleidigt. Wer sich mit ihnen gut stellen will, kann ihnen mit kleinen Geschenken in Form von hübschen Dingen wie bunten Federn, Blättern oder kleinen Kunstgegenständen oder gutem Essen und Trinken, eine große Freude machen.

Charaktere mit dem „Disfavor of the Fey of the Adri“ werden von den Pixies bevorzugt geärgert. Für diese Charaktere sollten die Pixies außerdem immer eine Last und niemals eine Hilfe sein.

Werden die Pixies schwer beleidigt, angeschrien oder sogar angegriffen, fliehen sie in den Wald und kehren nicht zurück.

Die Pixies können den Charakteren drei wichtige Informationen geben: die Lage des Tempels, den Aufenthaltsort des goldenen Herzens und später Hintergründe über die Sichel (siehe dazu Begegnung 9).

Sind die Charaktere von vorn herein nett zu den Pixies, beantworten sie die Fragen der Charaktere gerne. Ansonsten muss den Charakteren ein *Diplomatie*-Wurf SG 20 gelingen, um die Pixies freundlich zu stimmen. Für jedes Geschenk, das sie den Pixies geben, erhalten die Charaktere dabei einen Bonus von +2 auf ihren Wurf.

Sollte sich ein Charakter mit dem „Disfavor of the Fey of the Adri“ in der Gruppe befinden, steigt die Schwierigkeit des *Diplomatie*-Wurfs auf SG 25, wobei der Charakter mit dem Disfavor den *Diplomatie*-Wurf niemals selbst machen kann. In diesem Fall würde der Wurf als automatisch fehlgeschlagen gelten.

Wenn die Pixies helfen, sind sie dabei aber, wie bereits erwähnt, sehr verspielt und geben den Charakteren nur rätselhafte Antworten, um dann mit Freude zu beobachten, wie sich die Charaktere anstellen (dies ist für sie sozusagen ein kleines Suchspiel, das sie mit den Charakteren spielen).

Rätsel für die Lage des Tempels:

***Bei all unseren Scherzen,  
liegt der Tempel des Herzens,  
wo Schweine sich suhlen  
und Rehböcke buhlen,  
zwischen Steinen und Pflanzen,  
wo Regenbögen tanzen.***

Rätsel für den Aufenthaltsort des goldenen Herzens:

***Wenn ihr wollt,  
das Herz aus Gold,  
müsst ihr steigen,  
herum in den Zweigen,  
und suchen dort,  
den magischen Ort.  
In diesem versteckt,  
ihr das Herz entdeckt.***

Wenn die Charaktere die Rätsel lösen, bekommen sie jeweils +10 auf ihre *Suchen*-Würfe, an den jeweiligen Orten (siehe dazu auch Begegnung 7 und 8).

Sollten die Charaktere die Rätsel nicht lösen können, oder das jeweils Gesuchte selbst mit den Hinweisen nicht finden, lassen sich die Pixies nach einiger Zeit und vielen

Geschenken aber auch dazu erweichen, die Charaktere direkt hinzuführen.

Die Pixies können die Charaktere außerdem vor der Kreatur im ehemaligen Magierlabor (Begegnung 8) warnen. Sie beschreiben diese als schreckliches grünes Ding, wissen aber nicht, was es ist.

**Wie sich die Situation entwickelt:** Je nachdem wann die Charaktere zu welchen Orten gehen, fahre mit Begegnung 7-11 fort. Baue Begegnung 6 zu einem geeigneten Zeitpunkt ein.

Sollten die Charaktere die Pixies verjagen, müssen sie eben ohne Hilfe auskommen.

Sollten einzelne Charaktere die Pixies besonders freundlich behandeln und sich viel mit Ihnen beschäftigen, erhalten diese (und nur diese) am Ende des Abenteuers den Gefallen „Friendship with a Pixie“. Charaktere mit dem „Disfavor of the Fey of the Adri“ können diesen Gefallen nicht erhalten, haben jedoch an dieser Stelle die Möglichkeit, den „Disfavor of the Fey of the Adri“ loszuwerden, wenn sie sich mit den Pixies sehr viel Mühe geben.

## BEGEGNUNG 6: DIE FALSCHEN ELFEN

Diese Begegnung kann zu einem beliebigen Zeitpunkt stattfinden, an dem die Charaktere sich in Erianrhel aufhalten.

**Wichtig:** Achte dabei jedoch darauf, dass die Charaktere in diesem Moment nicht durch andere Kämpfe oder Fallen geschwächt sind!

Irgendwann zwischen der Ankunft der Charaktere in Erianrhel und bevor sie es wieder verlassen, tauchen drei Elfen im Ort auf. Diese behaupten, dass sie von Alostin geschickt worden wären, einer Gruppe Abenteurer zu helfen, jedoch nicht genau wissen, um was es geht. Die Rolle des Wortführers übernimmt dabei Avenion.

***Ihr seid gerade*** <füge hier die aktuellen Tätigkeit der Charaktere ein>, ***als sich aus dem Wald drei Elfen nähern. Vorne weg ein schwer gerüsteter Waldelf bewaffnet mit einem Dolch, knapp dahinter ein ungerüsteter Grauelef mit einem Wanderstab und ein Hochelf in Lederrüstung mit Holzschilde und Keule. Alle drei tragen zusätzlich Langbögen. Keiner der drei hat jedoch seine Waffen gezogen.***

Nur für DGS 4 und 6:

***Neben dem Hochelf läuft ein Jagdhund.***

Nur für DGS 8 bis 12:

***Neben dem Hochelf läuft ein Braunbär.***

Nur für DGS 14:

***Neben dem Hochelf läuft ein Schreckensbär.***

In Wirklichkeit handelt es sich jedoch um eine Gruppierung von nicht gut-gesinnten Elfen, die die bedachten und vorsichtigen Aktivitäten von Alostin nicht gut heißen und nun auch an die Schriftrolle kommen wollen, um sie für eigene Zwecke zu nutzen.

Sie versuchen daher die Charaktere auszuhorchen und sobald sie genug erfahren haben oder durchschaut



werden, greifen sie an (außer die Charaktere geben die Schriftrolle freiwillig her). Da sich beide Gruppen zu diesem Zeitpunkt beobachten werden, gibt es für keine Partei eine Überraschungsrunde.

#### DGS 4 (BS 7)

☛ **Avenion:** männlicher Waldelf, Kleriker von Fenmarel Mestarine 4, 31 TP, Anhang 1

☛ **Lendias:** männlicher Graufelf, Nekromant 5, 40 TP, Anhang 1

☛ **Sendril:** männlicher Hochelf, Druide 3, 21 TP, Anhang 1

☛ **Tiergefährte:** Verbesserter Reithund, 26 TP, Anhang 1

#### DGS 6 (BS 9)

☛ **Avenion:** männlicher Waldelf, Kleriker von Fenmarel Mestarine 7, 52 TP, Anhang 2

☛ **Lendias:** männlicher Graufelf, Nekromant 5, 40 TP, Anhang 2

☛ **Sendril:** männlicher Hochelf, Druide 6, 39 TP, Anhang 2

☛ **Tiergefährte:** Verbesserter Reithund, 39 TP, Anhang 2

#### DGS 8 (BS 11)

☛ **Avenion:** männlicher Waldelf, Kleriker von Fenmarel Mestarine 7, 52 TP, Anhang 3

☛ **Lendias:** männlicher Graufelf, Nekromant 6/Unbändiger Magier 2, 65 TP, Anhang 3

☛ **Sendril:** männlicher Hochelf, Druide 9, 75 TP, Anhang 3

☛ **Tiergefährte:** Verbesserter Braunbär, 84 TP, Anhang 3

#### DGS 10 (BS 13)

☛ **Avenion:** männlicher Waldelf, Kleriker von Fenmarel Mestarine 10, 73 TP, Anhang 4

☛ **Lendias:** männlicher Graufelf, Nekromant 6/Unbändiger Magier 3/Schicksalsweber 2, 83 TP, Anhang 4

☛ **Sendril:** männlicher Hochelf, Druide 9, 75 TP, Anhang 4

☛ **Tiergefährte:** Verbesserter Braunbär, 84 TP, Anhang 4

#### DGS 12 (BS 15)

☛ **Avenion:** männlicher Waldelf, Kleriker von Fenmarel Mestarine 11, 80 TP, Anhang 5

☛ **Lendias:** männlicher Graufelf, Nekromant 6/Unbändiger Magier 3/Schicksalsweber 4, 95 TP, Anhang 5

☛ **Sendril:** männlicher Hochelf, Druide 12, 99 TP, Anhang 5

☛ **Tiergefährte:** Verbesserter Braunbär, 105 TP, Anhang 5

#### DGS 14 (BS 17)

☛ **Avenion:** männlicher Waldelf, Kleriker von Fenmarel Mestarine 14, 113 TP, Anhang 6

☛ **Lendias:** männlicher Graufelf, Nekromant 6/Unbändiger Magier 3/Schicksalsweber 4, 120 TP, Anhang 6

☛ **Sendril:** männlicher Hochelf, Druide 15, 135 TP, Anhang 6

☛ **Tiergefährte:** Verbesserter Schreckensbär, 159 TP, Anhang 6

**Taktik:** Alle drei Elfen verlassen sich stark auf ihre Zauber und haben bereits aktive Zauber laufen. Diese sind in ihren Spieldaten berücksichtigt.

Avenion wird, so weit möglich, sich noch durch weitere Zauber stärken, wie z. B. *Göttliche Macht*, und Schnelle Zauber und dann mit dem Dolch in den Nahkampf gehen, wobei er starken Gebrauch von dem Talent *Divine Justice* macht.

Lendias wird sich so gut es geht zurückziehen, um ungestört zaubern zu können, gedeckt von

Sendril, der zu Beginn Tiergestalt annehmen und dann weitere Gefährten mit *Beschleunigtem Verbündeten der Natur herbeizaubern* beschwören wird, während sein Tiergefährte angreift. Aufgrund der geteilten Zauber wird sich Sendril immer fünf Fuß von seinem Tiergefährten entfernt aufhalten.

Die genaue Taktik bleibt dabei dem Spielleiter vorbehalten. Da es sich jedoch um drei Zauberanwender handelt, sollte diese Begegnung sehr gut vorbereitet und die Fähigkeiten jedes einzelnen Gegners bereits im Vorfeld genau durchgegangen werden.

Sollten zwei der Elfen fallen, bzw. alle weniger als ein Viertel ihrer Trefferpunkte haben, ergeben sich die Elfen, um sich selbst und ihre Kameraden zu retten. Dafür hebt sich Lendias unter anderem auch seine Fähigkeiten als Schicksalsweber auf. Denke im Kampf ebenso z. B. an Zauber wie *Tod hinauszögern* oder *Leichte Wunden verarzten*. Auch den Elfen ist ein geretteter Kamerad wichtiger als ein Sieg über die Gegner. Fliehen werden die Elfen nur unter günstigen Umständen, wenn Sie dadurch nicht unnötig Leben opfern.

#### Schätze:

**DGS 4:** Gegenstände – 106 GM, Münzen – 0 GM, Magie – *Ritterrüstung* +1 (221 GM), *Resistenzumhang* +1 (83 GM), *Schiftrolle Dimensionstür* (58 GM), *Schwerer Stahlschild* +1 (98 GM), *Stirnreif des Intellekts* +2 (333 GM)

**DGS 6:** Gegenstände – 81 GM, Münzen – 0 GM, Magie – *Anhänger der Weisheit* +2 (333 GM), *Dolch* +1 (192 GM), *Ritterrüstung* +1 (221 GM), *2x Resistenzumhang* +1 (167 GM), *Schwerer Stahlschild* +1 (98 GM), *Stirnreif des Intellekts* +2 (333 GM)

**DGS 8:** Gegenstände – 81 GM, Münzen – 0 GM, Magie – *2x Anhänger der Weisheit* +2 (667 GM), *Dolch* +1 (192 GM), *Gesundheitsamulett* +2 (333 GM), *Ritterrüstung* +1 (221 GM), *3x Resistenzumhang* +1 (250 GM), *Schwerer Stahlschild* +1 (98 GM), *Stirnreif des Intellekts* +2 (333 GM)

**DGS 10:** Gegenstände – 81 GM, Münzen – 0 GM, Magie – *2x Anhänger der Weisheit* +2 (667 GM), *Dolch* +1 (192 GM), *Gesundheitsamulett* +2 (333 GM), *Ritterrüstung* +1 (221 GM), *3x Resistenzumhang* +2 (1,000 GM), *Schwerer Stahlschild* +1 (98 GM), *Stirnreif des Intellekts* +4 (1,333 GM)

**DGS 12:** Gegenstände – 81 GM, Münzen – 0 GM, Magie – *2x Anhänger der Weisheit* +4 (2,667 GM), *Dolch* +1 (192 GM), *Gesundheitsamulett* +2 (333 GM), *Ritterrüstung* +1 (221 GM), *3x Resistenzumhang* +3 (2,250 GM), *Schwerer Stahlschild* +1 (98 GM), *Stirnreif des Intellekts* +4 (1,333 GM)

**DGS 14:** Gegenstände – 81 GM, Münzen – 0 GM, Magie – *2x Anhänger der Weisheit* +4 (2,667 GM), *Dolch* +1 der Blutung und des Verderbens von Menschen (2.692 GM), *Gesundheitsamulett* +4 (1.333 GM), *Mithralriterrüstung* +1

(958 GM), 3x Resistenzumhang +3 (2.250 GM), *Schwerer Stahlschild* +1 (98 GM), *Stirnreif des Intellekts* +4 (1.333 GM)

Ergebnis für Magie entdecken: Anhänger der Weisheit (Mäßige Verwandlung), Dolch +1 der Blutung und des Verderbens von Menschen (Mäßige Beschwörung und Hervorrufung), Dolch +1 (Leichte Verwandlung), Gesundheitsamulett (Mäßige Verwandlung), Ritterrüstung +1 (Leichte Verwandlung), Resistenzumhang (Leichte Bannzauber), *Schwerer Stahlschild* +1 (Leichte Verwandlung), *Stirnreif des Intellekts* (Mäßige Verwandlung)

**Wie sich die Situation entwickelt:** Sollten die Charaktere verlieren, könnten die Pixies z. B. beim Retten von Charakteren Hilfe leisten. Es ist jedoch auch möglich, dass die Pixies einen unbewachten Gefangenen zum Spaß befreien, der natürlich daraufhin fliehen wird. Weiterhin können die Charaktere den Kampf auch jederzeit durch das Herausgeben der Schriftrolle beenden und damit ihr Leben retten. Lendias oder Avenion wird dann den Zauber Dimensionstür wirken, um zusammen mit den anderen und der Schriftrolle zu verschwinden, ohne dass eine direkte Verfolgung möglich ist. Dass die Schriftrolle dabei vor den Füßen der Charaktere zurückbleibt, merken die Elfen erst, wenn sie schon wieder weit weg sind, und es zu spät ist, noch einmal umzukehren (letztendlich wissen die Elfen nicht, dass man sich nicht zusammen mit der Schriftrolle auf magischem Wege fortbewegen kann). (Auf DGS 4 verwendet Lendias dafür die Schriftrolle Dimensionstür. Lasse ihn dabei den nötigen Zauberstufe-Wurf schaffen.) Wenn die Charaktere Gefangene machen, können sie von diesen erfahren, dass sie mit den Plänen von Alystin nicht einverstanden sind, weil sie diese für zu gefährlich halten (man weiß ja nicht welche Auswirkungen die Aktivierung alter Stätten wirklich hat), und daher die Schriftrolle in ihre eigene Gewalt bringen wollten. Über die Schriftrolle selbst wissen sie jedoch nichts. (Sie sind bereit als Gefangene zu Alystin gebracht zu werden, um die Sache mit ihr zu klären.)

## BEGEGNUNG 7: DER TEMPEL VON HANALI CELANIL

Der Eingang zum Tempel liegt in der Nähe der Quelle versteckt:

*Hinter dem Dorf findet ihr eine kleine Quelle, deren Wasser aus einem Felsen spritzt, und um die sich ein kleiner See aus kristallklarem Wasser gebildet hat. Vor dem See ist das Unterholz von Tieren zertreten und es sind einige Schlammpfützen entstanden. Hinter dem See ist das Unterholz besonders dicht und unwegsam.*

In dem dichten Unterholz ist der Eingang zum Tempel der Hanali Celanil zu finden. Der Tempel von Hanali Celanil ist das einzige Gebäude, dass in diesem Dorf auf dem Boden liegt. Er ist jedoch durch die natürlichen Umgebungsbedingungen fast unmöglich zu entdecken. Ein Teil des Gebäudes liegt unter der Erde, der andere ist vollständig mit Pflanzen zugewachsen. Der Eingang des Gebäudes ist wie eine Geheimtür zu finden, wenn man in der Nähe der Quelle sucht (Suchen-Wurf SG 30).

Charaktere, die auf Grund des Rätsels der Pixies an dieser Stelle suchen, erhalten einen Bonus von +10 auf diesen Wurf.

Gelingt es den Charakteren jedoch, seine Lage auszumachen, finden sie im Inneren ein noch recht intaktes Gebäude bestehend aus einem Hof mit Springbrunnen und einem Altarraum. Das Betreten der Tempelanlage beherbergt jedoch bereits für die meisten eine Gefahr, denn der Eingang ist immer noch durch einen magischen Schutzmechanismus gesichert, der alle mit Ausnahme gut-gesinnter Elfen betrifft.

**Wichtig:** Die Falle kann jeden Charakter oder jede Kreatur nur einmal innerhalb von 24 Stunden betreffen. Die Wächter des Tempels können die Falle außerdem außer Kraft setzen, wenn die Charaktere darum bitten.

### DGS 4 (BS 4)

↗ **Falle, Böswillige Verwandlung** in ein Kaninchen (Zähigkeit SG 14, Suchen/Fallen entschärfen SG 28, die Wirkung der Falle hält nur 1 Stunde vor, da die Falle über die Zeit an Stärke verloren hat), Anhang 1

### DGS 6 (BS 6)

↗ **Falle, Böswillige Verwandlung** in ein Kaninchen (Zähigkeit SG 17, Suchen/Fallen entschärfen SG 30), Anhang 2

### DGS 8 (BS 8)

↗ **Falle, Erhöhte Böswillige Verwandlung** in ein Kaninchen (Zähigkeit SG 20, Suchen/Fallen entschärfen SG 32), Anhang 3

### DGS 10 (BS 10)

↗ **Falle, Erhöhte Böswillige Verwandlung** in ein Kaninchen (Zähigkeit SG 23, Suchen/Fallen entschärfen SG 34), Anhang 4

### DGS 12 (BS 12)

↗ **Falle, Erhöhte Böswillige Verwandlung** in ein Kaninchen (Zähigkeit SG 26, Suchen/Fallen entschärfen SG 36), Anhang 5

### DGS 14 (BS 14)

↗ **Falle, Erhöhte Böswillige Verwandlung** in ein Kaninchen (Zähigkeit SG 29, Suchen/Fallen entschärfen SG 38), Anhang 6

Sollten die Charaktere keine Möglichkeit haben, die Auswirkungen der Falle nach einiger Zeit wieder zu bannen, können auch die Wächter des Tempels (siehe unten) die Auswirkungen aufheben. Diese sind auch in der Lage mit Kaninchen zu sprechen, für den Fall dass alle Charaktere verwandelt wurden. Die Wächter könnten in diesem Fall dann z. B. verlangen, dass die Charaktere das Herz des Tempels wieder zurückbringen (was die Charaktere sowieso tun müssen), wenn sie diese zurückverwandeln.

Sobald die Charaktere den Tempel betreten haben, gib ihnen folgende Beschreibung:

*Vor Euch liegt ein kleiner Hof, dessen Wände und Decke vollständig aus Pflanzen bestehen. Diese sind sogar so dicht, dass nur noch sehr wenig Licht durch das dichte Blätterdach dringt.*

*In der Mitte des Hofes befindet sich ein großes Wasserbecken mit einer kleinen Fontäne. Das Wasser ist hier genauso klar, wie das der Quelle außerhalb des Tempels. Die vier Ecken des Hofes werden jeweils von kunstvoll zurechtgeschnittenen Büschen geziert. Sie haben die Form von* <füge hier die jeweilige Form der Buschwächter ein>.

*Der Hof sieht insgesamt sehr gepflegt und friedlich aus. Am anderen Ende befindet sich außerdem der Eingang zu einem weiteren Raum, der wie eine Erdhöhle unterirdisch zu liegen scheint.*

Die Fontäne wird tatsächlich von der Quelle gespeist und die geschnittenen Büsche können teilweise oder alle (je nach DGS) von dem zur Pflanze gewordenen Drachen, der sich um den Tempel kümmert, zu Wächtern erweckt werden bzw. erwachen, wenn der Garten oder der Tempel in irgendeiner Weise beschädigt wird.

Sobald die Charaktere den Innenhof nun betreten haben oder sich einer dem Durchgang zum Altarraum nähert, wird der eben erwähnte Drache aus dem Altarraum auftauchen und ihnen den Weg versperren.

*Auf einmal erscheint in dem Eingang zu dem weiteren Raum ein* <füge hier die Größe des Drachen ein> *Drache, der jedoch über und über aus Pflanzen zu bestehen scheint und Euch den Weg versperrt. Nur vereinzelt sieht man zwischen seiner Pflanzenhaut einen metallischen Schimmer.*

Er wird die Charaktere erst einmal für Eindringlinge und Tempelräuber halten, wenn nicht gerade ein Kleriker der Hanali Celanil unter ihnen ist, da erst vor kurzem das Goldene Herz aus dem Tempel verschwunden ist. Er ist daher sehr unfreundlich, aber nicht feindselig, und muss erst einmal von der guten Absicht der Charaktere überzeugt werden. Dies kann unter anderem durch einen Diplomatie-Wurf SG 25 geschehen, wobei du den Wurf je nach Verhalten und Argumenten der Charaktere modifizieren kannst. Es ist auch möglich den Drachen schrittweise freundlicher zu stimmen, wofür statt dem einen Diplomatie-Wurf zwei aufeinanderfolgende Diplomatie-Würfe SG 15 gelingen müssen und ein bisschen mehr Worte von Charakter- bzw. Spielerseite aus zwischen den Würfen nötig sind.

Sollten die Charaktere angreifen oder versuchen, in den Altarraum einzudringen (ohne den Drachen vorher freundlich zu stimmen), wird er als freie Aktion die Pflanzenwächter erwecken und danach selbst angreifen. Er wird jedoch auch noch während eines Kampfes auf diplomatische Versuche reagieren, wenn die Charaktere darauf aus sind. In diesem Fall müssen sie jedoch einen Diplomatie-Wurf SG 35 schaffen, um den Drachen freundlich zu stimmen.

#### DGS 4 (BS 6)

☛ **Skarana**, Waldling-Pseudo-Drache, HG 3, 15 TP, Anhang 1

☛ **Buschwächter, Wildschwein** (2), HG 3, je 32 TP, Anhang 1

#### DGS 6 (BS 8)

☛ **Skarana**, Waldling-Kupferdrache, Nestling, HG 5, 37 TP, Anhang 2

☛ **Buschwächter, Löwe**, HG 7, 85 TP, Anhang 2

#### DGS 8 (BS 10)

☛ **Skarana**, Waldling-Kupferdrache, sehr jung, HG 7, 60 TP, Anhang 3

☛ **Buschwächter, Löwe** (2), HG 7, je 85 TP, Anhang 3

#### DGS 10 (BS 12)

☛ **Skarana**, Waldling-Kupferdrache, jugendlich, HG 11, 119 TP, Anhang 4

☛ **Buschwächter, Löwe** (2), HG 7, je 85 TP, Anhang 4

#### DGS 12 (BS 14)

☛ **Skarana**, Waldling-Kupferdrache, junger Erwachsener, HG 13, 161 TP, Anhang 5

☛ **Buschwächter, Löwe** (4), HG 7, je 85 TP, Anhang 5

#### DGS 14 (BS 16)

☛ **Skarana**, Waldling-Kupferdrache, junger Erwachsener, HG 13, 161 TP, Anhang 6

☛ **Buschwächter, Elefant** (2), HG 13, je 210 TP, Anhang 6

**Taktik:** Die Buschwächter konzentrieren sich darauf, soweit möglich, einen Gegner nach dem anderen auszuschalten. Sie benutzen dabei allerdings ihre Fähigkeit nichttödlichen Schaden zu verursachen (teile dies den Spielern aber nicht mit).

Der Drache wird vor allem seine Odemwaffe und seine zauberähnlichen Fähigkeiten einsetzen. Dabei versucht er unter anderem mit *Verbündeten der Natur* herbeizaubern weitere Verbündete zu beschwören. Den *Verstricken*-Zauber wird er allerdings nur anwenden, wenn er damit keine Gefährten betrifft. Danach greift er selbst in den Nahkampf ein.

Ist der Drache freundlich gestimmt, dürfen die Charaktere auch den Altarraum betreten:

*Der Altarraum ist etwas kleiner als der Hof und vollständig unter der Erde. Aber auch hier sind Wände und Decke vollständig von Blättern bedeckt, die dem Raum einen gemütlichen und hübschen Rahmen geben. Auf dem Boden bilden goldfarbene Blätter ein großes Herz in dessen Mitte ein steinerner, reich verzierter Altar steht. In den Ecken des Raumes befinden sich kleine Säulen, auf denen wiederum kleine zugeschnittene Büsche stehen, die die gleiche Form haben, wie die im Garten. Auf dem Altar liegt eine Art Buch, dessen Seiten jedoch über die Zeit zu Staub zerfallen sind.*

Sehen sich die Charaktere den Altar genauer an, stellen sie fest, dass er in der Mitte eine herzförmige Mulde hat, die jedoch leer ist. Das ehemalige Buch ist zu nichts mehr zu gebrauchen und kann auch mit Magie nicht wieder hergestellt werden. Nichts in dem Raum ist magisch. Du kannst den Spielern jetzt auch die Karte des Tempels zeigen.

Wenn die Charaktere dem Drachen ihre Absicht mitteilen, den Tempel wieder zu weihen, oder ihn nach der Vertiefung auf dem Altar fragen, wird er ihnen mitteilen, dass das heilige Symbol des Tempels fehlt, ohne das dieser leider nicht wieder geweiht werden kann. Es ist vor einigen Monden spurlos verschwunden, ohne dass er etwas gemerkt hat. Um den Tempel zu weihen ist es daher notwendig, dass die Charaktere zuerst das fehlende

heilige Symbol, ein goldenes Herz, wieder finden und zurück bringen.

Was der Drache nicht weiß, ist, dass die Pixies sich vor einigen Monaten in den Tempel geschlichen haben und das so schön glänzende Herz mitgehen haben lassen. Leider sind sie danach damit in das ehemalige Magierlabor geflogen (siehe Begegnung 8), in dem sie auf den freigewordenen Zauber gestoßen sind. Bei ihrer Flucht vor diesem haben sie dann das goldene Herz verloren und nun trauen sie sich auf Grund des dort lebenden Monsters nicht mehr in den Raum.

Wenn der Drache freundlich gestimmt ist, kann er außerdem auf Bitte auch alle Charaktere, die durch die Falle betroffen wurden, wieder zurück verwandeln.

So weit es in seiner Macht steht, wird der Drache die Charaktere falls nötig auch anderweitig bei ihrer Aufgabe unterstützen, wobei er den Tempel jedoch nicht verlassen kann.

**Wie sich die Situation entwickelt:** Um den Tempel weihen zu können, müssen die Charaktere erst das goldene Herz aus Begegnung 8 finden. Die Pixies aus Begegnung 5 können ihnen dabei behilflich sein.

Sobald die Charaktere das goldene Herz haben und den Tempel weihen wollen, fahre mit Begegnung 10 fort.

Sollten die Charaktere die Wächter des Tempels töten, müssen sie ohne deren Hilfe auskommen. Ihre Aufgabe ist dadurch jedoch nicht gefährdet.

## BEGEGNUNG 8: DAS HERZ

Das goldene Herz liegt gut versteckt in den Resten eines ehemaligen Magierlabors (Nummer 2 auf der Karte von Erianrhel). Dieses ist noch gut intakt, besitzt keinerlei Fenster oder Öffnungen, bis auf eine Türe, und die Wände sind innen durch eine hauchdünne magische Bleischicht geschützt. Diese blockt einerseits alle Erkenntniszauber, mit denen man versucht etwas im Inneren zu entdecken, andererseits schützt sie Wände, Decke und Boden vor jeglicher Art von Schaden. Durch diese Schutzvorkehrung ist es auch dem Lebenden Zauber, der in dem Haus zu finden ist, nicht möglich, aus dem Haus zu entkommen. Von außen detektiert die gesamte Hütte dadurch als leicht magisch (Schule: Bannzauber).

Gib den Charakteren folgende Beschreibung, wenn sie das Gebäude betreten.

*Dieses Baumhaus ist erstaunlich intakt. Decke, Wände und Boden sehen noch recht stabil und vertrauenserweckend aus. Das innere des Gebäudes ist jedoch das reinste Chaos. Mehrere Regale und Tische, die hier einst aufgestellt waren, sind zusammengebrochen und haben ihren ehemaligen Inhalt auf den Boden entleert. Glasscherben und Papierreste liegen überall verstreut. An fielen Stellen sieht man jedoch auch Brandflecken und von Säure zerfressene Stellen.*

*Das Gebäude ist L-förmig, besteht jedoch nur aus einem Raum. Im Knick wird der hintere Teil des Raumes noch durch Überreste eines schweren, geteerten Vorhangs abgetrennt.*

Das Gebäude ist 20 Fuß breit und an den Außenkanten 40 Fuß lang. Wenn einer der Charaktere auf die Höhe des Vorhangs kommt, trifft er auf ein magisches Experiment, das sich selbstständig gemacht hat und nun als lebendiger Spruch weiterlebt. Dieser gleicht einer großen grünen Kugel, die sofort angreift.

Angreifer und Angegriffener sind dabei nicht überrascht, alle anderen schon, da sie den lebendigen Spruch zu diesem Zeitpunkt nicht sehen können. Sollten die Charaktere von den Pixies vor dem Monster gewarnt worden sein, ist niemand überrascht.

### DGS 4 (BS 6)

☛ **Ungeschicklichkeitssäure** (Lebender Zauber: Verstärkte Schwächere Kugel der Säure und Verstärkter Ungeschicklichkeitsstrahl, Zauberstufe 5), HG 6, 32 TP, Anhang 1

### DGS 6 (BS 8)

☛ **Ungeschicklichkeitssäure** (Lebender Zauber: Maximierte Schwächere Kugel der Säure und Verstärkter Ungeschicklichkeitsstrahl, Zauberstufe 7), HG 8, 52 TP, Anhang 2

### DGS 8 (BS 10)

☛ **Ungeschicklichkeitssäure** (Lebender Zauber: Maximierter Energie ersetzter (Säure) Sengender Strahl und Verstärkter Ungeschicklichkeitsstrahl, Zauberstufe 9), HG 10, 67 TP, Anhang 3

### DGS 10 (BS 12)

☛ **Ungeschicklichkeitssäure** (Lebender Zauber: Verstärkte Kugel der Säure und Verstärkter Ungeschicklichkeitsstrahl, Zauberstufe 11), HG 12, 93 TP, Anhang 4

### DGS 12 (BS 14)

☛ **Ungeschicklichkeitssäure** (Lebender Zauber: Maximierte Kugel der Säure und Verstärkter Ungeschicklichkeitsstrahl, Zauberstufe 13), HG 14, 110 TP, Anhang 5

### DGS 14 (BS 16)

☛ **Ungeschicklichkeitssäure** (Lebender Zauber: Energie beigefügte (Kälte) Kugel der Säure und Verstärkter Ungeschicklichkeitsstrahl, Zauberstufe 15), HG 16, 142 TP, Anhang 6

**Taktik:** Der Lebende Zauber versucht mit seiner Bewegungs-Aktion zuerst einen oder mehrere Charaktere zu umschließen und auf diese Weise Schaden zu verursachen. Gelingt ihm dies nicht, greift er mit seinem normalen Angriff als Standard-Aktion an.

Lebende Zauber sind unintelligent und greifen immer die nächststehenden Charaktere an, ohne dabei weitere Kampfaktiken zu verwenden.

Beachte, dass Charaktere die von einem Angriff mehr als 50 Punkte Schaden nehmen, einen Zähigkeitswurf SG 15 machen müssen oder sterben.

Haben die Charaktere den Lebenden Zauber besiegt, können sie den Raum durchsuchen. Dabei können sie in den Überresten des Magierlabors mit erfolgreichem Suchen Wurf noch folgende intakte Dinge finden:

- SG 15 Ein Forschungsjournal (mit diesem können die Charaktere am Ende des Abenteuers unter Aufwendung einer Zeiteinheit Zugang zu dem Zauber Ungeschicklichkeitsstrahl erhalten)
- SG 20 Zwei magische Schriftrollen (siehe Schatzauflistung)
- SG 25 Eine magische Perle (siehe Schatzauflistung)
- SG 30 Ein goldenes Herz

Mit Hilfe des Zaubers *Magie entdecken* lassen sich die Schriftrollen und die Perle automatisch finden.

Mit dem Hinweis der Pixies auf das goldene Herz oder dem Zauber *Gegenstand orten* entdecken die Charaktere das Herz nach nur kurzer Suche automatisch.

#### Schätze:

**DGS 4:** Gegenstände – 0 GM, Münzen – 0 GM, Magie – Perle der Macht (Zauber des ersten Grades) (83 GM), Schriftrolle: Falsches Leben (13 GM), Schriftrolle: Mächtige Magierrüstung (31 GM)

**DGS 6:** Gegenstände – 0 GM, Münzen – 0 GM, Magie – Perle der Macht (Zauber des zweiten Grades) (333 GM), Schriftrolle: Kugel der Energie (58 GM), Schriftrolle: Mächtige Magierrüstung (31 GM)

**DGS 8:** Gegenstände – 0 GM, Münzen – 0 GM, Magie – Perle der Macht (Zauber des dritten Grades) (750 GM), Schriftrolle: Kugel der Energie (58 GM), Schriftrolle: Verzauberung brechen (94 GM)

**DGS 10:** Gegenstände – 0 GM, Münzen – 0 GM, Magie – Perle der Macht (Zauber des vierten Grades) (1.333 GM), Schriftrolle: Antimagisches Feld (138 GM), Schriftrolle: Verzauberung brechen (94 GM)

**DGS 12:** Gegenstände – 0 GM, Münzen – 0 GM, Magie – Perle der Macht (Zauber des fünften Grades) (2.083 GM), Schriftrolle: of Antimagisches Feld (138 GM), Schriftrolle: Wahnsinn (190 GM)

**DGS 14:** Gegenstände – 0 GM, Münzen – 0 GM, Magie – Perle der Macht (Zauber des sechsten Grades) (3.000 GM), Schriftrolle: Gedankenleere (250 GM), Schriftrolle: Wahnsinn (190 GM)

Ergebnis für Magie entdecken: Perle der Macht (Starke Verwandlung), Schriftrollen (wie die jeweiligen Zauber)

**Wie sich die Situation entwickelt:** Sollten die Charaktere den Kampf verlieren, könnten auch in diesem Fall die Pixies z. B. beim Retten von Charakteren Hilfe leisten (schließlich sind die Pixies auch Schuld daran, dass das Herz in diesem Raum verloren gegangen ist).

Sobald die Charaktere das goldene Herz gefunden haben und den Tempel weihen wollen, fahre mit Begegnung 10 fort.

## BEGEGNUNG 9: DIE SICHEL

Diese Begegnung dient als Einführung für die Zusatzbegegnung am Ende des Abenteuers. Sollten die Charaktere diesen Ort nicht aufgesucht haben, bevor sie Erianrhel wieder verlassen wollen, könntest Du die Pixies dazu einsetzen, die Charaktere auf diesen aufmerksam zu machen.

Wenn die Charaktere das auf der Karte von Erianrhel mit der Nummer 4 gekennzeichnete Gebäude betreten, gib ihnen folgende Beschreibung:

*Auch dieses kleine Gebäude ist noch in gutem Zustand. Wände und Boden sehen robust aus und nur das Dach hat ein kleineres Loch, durch das ein Ast hereingewachsen ist.*

*Das Gebäude ist relativ sauber und leer, bis auf einen kleinen Holzschrein. Auf dem Schrein findet sich das Abbild einer verzierten Sichel, eines Mondes und eines Mistelzweigs.*

Mit einem Wurf auf Wissen (Religion) kann man herausfinden, dass dieser Schrein nicht Hanali Celanil gewidmet ist (SG 10), sondern Rillifane Rallathil, dem elfischen Gott des Waldes und der Waldelfen (SG 15). Außerdem kann man darauf schließen, dass es sich bei diesem um einen Schrein handelt, wie er oft errichtet wurde, um den Göttern Opfer und Geschenke darzubringen (SG 20).

Betrachten die Charaktere die Abbildungen genauer, kannst du Ihnen eine genauere Beschreibung der Sichel geben:

*Die Sichel hat eine schlanke, schwungvoll gebogene Klinge aus einem matten, schwarzen Material, das an der ungeschliffenen Kante von silbernen Fäden durchzogen ist. Ihr Griff ist aus knorrigem Eichenholz und in die Klinge sind schlanke, zierliche Runen geätzt, die bei genauerer Betrachtung eine elfische Inschrift ergeben:*

Nur vorlesen, wenn einer der Charaktere Elfisch spricht:

*Rillifane Rallathils Zorn wird jene zerstören, die dem Adri schaden.*

Zu der Sichel können die SC folgende Informationen bekommen, wenn ihnen die entsprechenden Würfe gelingen. Folgende Wissensgebiete sind möglich: Bardenwissen [BW], Wissen (Lokales: Die zersplitterten Sonnen) [WL], Wissen (Geschichte) [WG].

SG 15:

- Die Sichel ist als Mondsichel bekannt. (WL, WG, BW)
- Sie wurde zum Schutz des Waldes erschaffen. (WL, WG, BW)
- Elfen sind die Erschaffer der Sichel. (WG, BW)

SG 20:

- Sie gilt seit vielen Jahren als verschwunden. (WG, BW)
- Athanasia Baumling hatte sie gesucht, bevor sie Oberste Druidin des Waldes wurde. (WL, BW)

SG 25:

- Ein Elf namens Taralan soll sie vor einigen Jahren gefunden haben. (WL, BW)
- Ob sie noch in seinem Besitz ist, ist ungewiss. (WL)
- Personen, die Taralan kennen bzw. Mitglied der MO „Vereinigung der Falken“ sind, wissen auch ohne entsprechenden Wurf, dass sich die Sichel noch in seinem Besitz befindet.

SG 25 (BW 30):

- Nach dem Untergang der Stadt der Sommersterne wurde die Sichel an die Druiden (als neue Hüter des Adri) weitergegeben. (WG, BW)



SG 30 (BW 35):

- Sie wurde als Zeichen des Amtes jahrhundertlang vom höchsten Druiden an seinen Nachfolger vererbt. (WG, BW)

SG 35 (BW 30):

- Die Sichel kann nie für längere Zeit außerhalb des Adri sein. (WG, WL, BW)
- Nur nicht-böse Personen können die Sichel führen. (WG, BW)

Sowohl die Pixies, als auch der Baumhirte Elmenanibinaquen, Alystin Quilarion und die Sternenwächter können den Charakteren alle oben beschriebenen Informationen geben. Alystin, Elmen und die Sternenwächter kennen Taralan.

Erzählen die Charaktere einem der bereits Genannten (Pixies, Elmen, Alystin, Sternenwächter) oder dem Drachen aus Begegnung 7 von dem Schrein, können sie weiterhin herausfinden, dass die Legenden davon sprechen, dass man einen der seltenen Mondsteine erlangen kann, wenn man einen bei Vollmond mit dieser Sichel geschnittenen Mistelzweig auf dem Schrein opfert. Über die Fähigkeiten dieser Mondsteine weiß jedoch niemand etwas genaues (bis auf die Sternenwächter, die es jedoch nicht verraten werden). Es heißt jedoch, dass sie nur von gut-gesinnten Leuten getragen bzw. aktiviert werden können und dem Schutz ihrer Träger und des Adri dienen.

Wenn die Charaktere daran Interesse haben und sich in dem Abenteuer durch gute Taten bewiesen haben (was erfüllt ist, wenn sie den Tempel weihen), könnten sowohl Elmen, als auch Alystin, Taralan kontaktieren und einen entsprechend geschnittenen Mistelzweig beschaffen.

**Wie sich die Situation entwickelt:** Gib den Charakteren die Möglichkeit auf dem Rückweg nach Lynaria noch einmal mit Elmen zu sprechen, wenn sie dies wünschen. Ansonsten kann auch Alystin alle nötigen Informationen geben und den benötigten Mistelzweig organisieren.

Haben die Charaktere den Mistelzweig erhalten, können sie die Zusatzbegegnung am Ende des Abenteuers spielen.

## BEGEGNUNG 10: DIE VISION

Mit der Schriftrolle, dem goldenen Herzen und dem Wohlwollen der Wächter des Tempels (sofern diese nicht getötet wurden) kann der Tempel schließlich von einem gut-gesinnten Charakter wieder geweiht werden.

Versucht ein nicht gut-gesinnter Charakter den Tempel zu weihen, wird er auf der Schriftrolle nur unzusammenhängende Reime finden und alles bleibt wie es war, d. h. es passiert überhaupt nichts.

Um den Tempel zu weihen, müssen die Charaktere das goldene Herz wieder in die Mulde auf dem Altar legen. Danach muss ein gut-gesinnter Charakter sich vor den Altar stellen und einige Verse aus der Schriftrolle laut vorlesen. Wenn der Charakter dabei die unzusammenhängenden Reime auf der Schriftrolle ansieht, werden ihm die benötigten Verse wie von selbst klar werden.

Kaum ist der letzte Vers ausgesprochen, passieren mehrere Dinge gleichzeitig:

Für alle, die sich im Altarraum befinden:

***Ihr seht, wie das Herz auf dem Altar mit diesem verschmilzt und ein mattes, wunderschönes Licht den Raum erhellt und Euch einhüllt.***

Falls die Wächter getötet wurden, für alle, die sich im Hof des Tempels befinden:

***Ihr seht, wie ein Licht die von Euch getöteten Wesen erfasst und sie zu neuem Leben erweckt.*** (nur für DGS 12: ***Jeweils zwei der Löwen verschmelzen dabei zu einer neuen, größeren Kreatur, die einem Elefanten gleicht.***)

Die Wächter sind den Charakteren nun freundlich gesinnt, selbst wenn sie zuvor von diesen getötet wurden. Sollten die Charaktere diese trotzdem noch einmal angreifen, müssen sie den gleichen Kampf wie in Begegnung 7 durchstehen nur auf einem DGS höher. Verdopple dabei auf DGS 14 die Buschwächter, Elefant.

Sollten die Wächter erneut getötet werden, verblasst die Weihe des Tempels wieder und dieser kann nicht mehr geweiht werden. In diesem Fall erhalten alle beteiligten Charaktere den „Disfavor of the Elves of the Adri“ (siehe Einführung für die Spieler).

Für alle von guter Gesinnung bzw. Elfen, die sich im Tempel aufhalten:

***Plötzlich beginnt sich vor Euch alles zu drehen. Ein buntes Gemisch aus Farben stürzt auf Euch ein. Dann klärt sich Euer Blick wieder, doch ihr befindet Euch nicht mehr in dem Tempel.***

***Ihr befindet Euch in einem lichten Wald, oder, nein, vielmehr scheint es eine Stadt zu sein, den es gibt Häuser, sowohl auf dem Boden, als auch in den Bäumen, und davon viel mehr, als es im ersten Moment erscheinen mag. Das edle Holz aus denen sie gebaut sind, scheint sich beständig seiner Umgebung anzupassen und ein Spiel mit euren Augen zu treiben.***

***Ihr beginnt euch zu bewegen, auf einem Pfad aus weichem Laub, der sich langsam verbreitet und fließend in eine breite Straße, zuerst aus rotem Stein und schließlich aus weißem Marmor übergeht. Auch die Häuser verändern sich. Sie werden immer prunkvoller, sind nun aus Stein und bald aus Marmor und anderen seltenen Gesteinen erbaut. Überall finden sich Türme, Erker und Verzierungen an den Häusern, die mit Silber und Gold hervorgehoben sind. Kunstvoll gepflegte Gärten und Parks umgeben die Häuser und lassen Euch immer wieder glauben, dass der Wald euch immer noch umgibt.***

***Und dann seht ihr auch die Bewohner der Stadt. Dutzende von Grauelfen bewegen sich durch die Straßen, eilen geschäftig von einem Ort zum anderen, führen Gespräche, lachen und scherzen. Kinder spielen in den Gärten. Einige der Elfen bewegen sich in fliegenden Kutschen, andere Reisen in Sänften, ohne auch nur einen Träger zu haben. Die Gewänder der Elfen sind gepflegt und kunstvoll geschneidert, ihr Aussehen so verschieden wie die Farbigekeit der Jahreszeiten.***

*Noch nie wart ihr an einem so wundervollen und friedlichen Ort, der trotz seiner ganzen Pracht und seines Reichtums doch nie überheblich wirkt und Euch ein Gefühl von Heimat und Liebe vermittelt. Ihr glaubt nicht, noch etwas Schöneres sehen zu können, als in diesem Moment ein in der Sonne glitzernder Palast vor euch auftaucht, ein Palast erbaut aus dem klarsten und reinsten Kristall, oder ist es sogar Eis?*

Für alle Anhänger von Hanali Celanil, fahre mit folgendem Text fort:

*Wie ihr noch gebannt auf den Palast schaut, kommt Euch eine wunderschöne Elfin entgegen, vor der ein goldenes Herz schwebt. Sie lächelt Euch zu und reicht Euch die Hand.*

Beende nun die Beschreibung für alle:

*Dann verschwimmt dies alles ganz plötzlich wieder vor Euren Augen und ihr befindet Euch wieder in dem Tempel in Erianrhel.*

Gut-gesinnte Charaktere und Elfen sind nach der Weihe für nur wenige Sekunden in eine Art Trance gefallen, in der sie eine Vision von der Stadt der Sommersterne hatten (siehe oben). In diesen wenigen Sekunden können die Charaktere von außen nicht beeinflusst werden.

Anhänger von Hanali Celanil hatten zusätzliche eine Vision von ihrer Göttin, was ihnen Zugang zu der Prestigeklasse Kontemplat von Hanali Celanil gewährt. Entsprechende Charaktere wissen automatisch, dass sie in ihrer Vision ihrer Göttin begegnet sind.

Die Wächter des Tempels werden sich anschließend noch bei den Charakteren aufs Herzlichste bedanken und ihnen viel Glück für ihren weiteren Weg wünschen.

Alle Charaktere, die sich im Tempel aufgehalten haben, sind außerdem nach der Weihe vollständig geheilt und ausgeruht, als ob sie 8 Stunden geschlafen hätten.

**Wie sich die Situation entwickelt:** Wenn die Charaktere den Tempel wieder verlassen, fahre mit Begegnung 11 fort.

## BEGEGNUNG 11: VERÄNDERUNGEN

Nachdem der Tempel geweiht wurde, treten Veränderungen in Erianrhel auf, subtil aber doch bemerkbar. Gib den Charakteren folgende Beschreibung, wenn sie den Tempel wieder verlassen:

*Wie ihr den Tempel verlasst, fällt Euch ein Lichtstrahl ins Auge, der sich in dem kleinen See reflektiert hat. Bunte Farben tanzen auf der Wasseroberfläche und das Rauschen der Quelle vermittelt ein sehr beruhigendes Gefühl. Der Wind säuselt leise durch die Blätter der Bäume und lässt diese anmutig tanzen. Alles ist ein wenig schöner, bunter und lieblicher geworden. Selbst das Holz, das einst die Hütten der Elfen stärkte, wirkt nicht mehr alt und vermodert, sondern zeigt frisches Grün und junge Triebe. Eichhörnchen huschen durch die Bäume und ein paar Rehe äsen auf der Lichtung. Ein*

*kleiner Schwarm von Lichtlein tanzt durch den Wald.*

Die Veränderungen haben auch eine Auswirkung auf die Charaktere: solange sie sich noch in Erianrhel aufhalten, sind alle gut-gesinnten Charaktere durch den Zauber Schutz vor Bösem geschützt.

Bei den Lichtlein handelt es sich um sehr kleine Feenwesen, die jedoch schnell zwischen den Bäumen verschwinden und von den Charakteren nicht mehr aufgefunden werden können. Ein Wurf auf Wissen (Natur) SG 22 lässt die Charaktere vermuten, dass es sich dabei um Feenwesen gehandelt hat. Mehr können sie dazu nicht herausfinden, da sie die Wesen nicht richtig gesehen haben.

**Wie sich die Situation entwickelt:** Die Charaktere können sich nun noch in Ruhe in Erianrhel umsehen, mit den Pixies sprechen, etc.

Denke daran, dass spätestens jetzt die Elfen aus Begegnung 6 auftauchen sollten, falls dies noch nicht geschehen ist.

Wenn die Charaktere Erianrhel verlassen wollen, fahre mit Begegnung 12 fort.

## BEGEGNUNG 12: REAKTIONEN

Die Veränderungen haben auch noch weitere Auswirkungen gehabt, von denen die Charaktere jedoch nichts wissen, auf die aber die Sternenwächtern reagieren.

Daher erhalten die Charaktere kurz bevor sie Erianrhel verlassen Besuch durch zwei Sternenwächter, Niorwe und Sephiran:

*Plötzlich schimmert die Luft ein Stück vor Euch kurz auf und einen Augenblick später steht eine Elfe an dieser Stelle deren hüftlange weiße Haare um eine völlig weiße Robe fließen. Diese Elfe ist alt, sichtbar alt – aber ohne gebrechlich zu wirken. Ein intensiver Blick ihrer strahlend violetten Augen streift Euch kurz, bevor die Luft erneut bebt und ein silberhaariger Elf in einer silbriggrauen, reich in Blautönen bestickten Robe auftaucht. Er hat die Arme vor dem Körper verschränkt und sieht Euch mit einem deutlich abfälligen Ausdruck auf dem gutaussehenden Gesicht an.*

*Dann wendet sich die Elfin Euch zu, „Ich bin Niorwe Av’Velarin, mein junger Freund hier heißt Sephiran. Wir gehören den Sternwächtern an, den Wächtern über den Kaltforst und den Innerwald. Wir haben Veränderungen in dem magischen Gefüge dieses Ortes bemerkt und würden gerne von Euch wissen, ob ihr uns sagen könnt, was hier passiert ist.“*

Beide Sternenwächter haben sich nach Erianrhel teleportiert. Sollten die Charaktere Zauber aktiv haben, die Teleportationsmagie verzögern, tauchen die Sternenwächter exakt außerhalb des Wirkungsgebiets der Zaubers auf und nähern sich dann.

Niorwe wird im weiteren Verlauf das Gespräch mit den Charakteren führen. Sephiran ist nur zur Unterstützung da und wird ab und zu ein paar abfällige Bemerkungen machen, die Niorwe nicht weiter beachtet.

Charaktere, die AHLI 3-01 „Rätselhafter Adri“ gespielt haben, kennen die beiden Sternenwächter.

**NSC:** Sephiran ist ein Magier der 20. Stufe und sich seiner Macht vollkommen bewusst. Er ist gut mit magischen Gegenständen ausgestattet und trägt eine exquisite Robe. Er ist ein Rassist, hochmütig und arrogant. Für ihn gliedert sich die Oerde in lendorische Elfen und minderwertige Völker. Nicht-lendorische Elfen sind wenigstens soweit akzeptabel, dass er bereit ist, mir ihnen einigermaßen gleichgültig zu reden. Halblinge und Gnome nimmt er schlichtweg kaum wahr, Zwerge amüsieren ihn und Halborks widern ihn an. Die Anwesenheit von Halbelfen empfindet er als eine persönliche Beleidigung und er versucht nicht einmal seinen Ekel zu verbergen.

**NSC:** Niorwe Av'Velarin ist 677 Jahre alt. Ihre Macht übersteigt die Sephirans bei Weitem und sie ist im Normalfall herzlich wenig begeistert über sein Verhalten. Sie ist ausgesprochen höflich und vorausschauend und wird den SC nicht den leisesten Grund dazu geben, ihr zu misstrauen oder feindselig gegenüber zu stehen. Sie wird betont freundlich sein und mit einem Ausdruck nachsichtiger Gutmütigkeit auf dem Gesicht gnädig darüber hinwegsehen, wenn sich die Charaktere nicht immer ganz gebühlich verhalten.

Niorwe möchte von den Charakteren eine genaue Beschreibung über alles Vorgefallene. Dabei ist es zwecklos sie zu belügen oder ihr etwas zu verheimlichen. Sie wird solche Versuche sofort durchschauen und die Charaktere entsprechend darauf hinweisen. Natürlich würden solche Versuche automatisch Kommentare von Sephiran nach sich ziehen.

Natürlich kann es sein, dass die Charaktere sich zu Beginn des Gesprächs nicht sehr kooperativ zeigen, besonders wenn von diesen keiner die Sternenwächter kennt, da die Charaktere ja bereits eine Konfrontation mit anderen Elfen hatten. In diesem Fall wird Niorwe versuchen, die Charaktere mit Worten umzustimmen, und ihnen anbieten, zuerst ihre Fragen zu beantworten, falls sie welche haben. Mach den Spielern auch begreiflich, dass die Ausstrahlung dieser beiden Elfen in keinsten Weise vergleichbar ist, mit der früherer Begegnungen: an den Worten dieser Elfen kann man nicht zweifeln.

Sollten die Charaktere unkooperativ bleiben, wird sie ihnen verständlich machen, dass sie auch auf anderem Weg an die Informationen herankommen kann. Wenn nötig, wird sie dann einen epischen Zauber wirken, der ihr das Gedächtnis der Charaktere offen legt und alles aufzeigt, was sie wissen möchte. Gib den Charakteren einen Willenswurf SG 34 gegen den Zauber. Um die nötigen Informationen zu bekommen, reicht es jedoch, wenn auch nur ein Charakter den Rettungswurf nicht schafft.

Niorwe kann alle Fragen zu der Geschichte von Erianrhel, zum Adri oder auch zu der Sichel (siehe Begegnung 9) beantworten. Sie wird nur wenig über sich selbst und auf keinen Fall etwas zum Kaltforst sagen. Natürlich kann sie den Charakteren erklären, was sie in ihrer Vision gesehen haben: die Stadt der Sommersterne und den Palast der Königin Sharafero, wie er einst war.

Es ist auch kein Geheimnis, dass sie die Charaktere auf dem Hinweg ausgespäht hat, als sie in der Nähe des Kaltforsts vorbeigekommen sind.

Nachdem Niorwe alles erfahren hat (auf welche Weise auch immer), fordert sie die Schriftrolle ein, um diese genauer untersuchen zu können.

Da die Charaktere diese wahrscheinlich nicht hergeben wollen, lässt sie sich auch dazu überreden, deswegen direkten Kontakt mit Alystin aufzunehmen.

Dafür muss den Charakteren ein *Diplomatie*-Wurf SG 20 gelingen. Gib ihnen Boni auf diesen Wurf, wenn sie sich bislang kooperativ gezeigt haben bzw. gute Gründe vorbringen, dass sie die Schriftrolle zuerst zurückbringen müssen. Schließlich haben sie sich dazu verpflichtet.

Sollten alle diplomatischen Bemühungen scheitern und die Charaktere nicht bereit sein, die Schriftrolle herzugeben, wird sie sich diese auf magischem Wege holen. Wende dafür folgende Taktik an:

**Taktik:** Niorwe wirkt einen weiteren mächtigen Zauber, der es ihr ermöglicht, einen beliebigen Gegenstand aus dem Besitz eines Anderen an einen beliebigen Ort zu teleportieren. In diesem Fall die Schriftrolle, die sie an einen sicheren, nur ihr bekannten Ort sendet. (Wie am Anfang beschrieben, kann man die Schriftrolle alleine teleportieren, nur nicht mit ihr.) Sephiran teleportiert dann praktisch im selben Moment sich und Niorwe davon.

Wo sich die Schriftrolle zu diesem Zeitpunkt befindet, spielt dabei keine Rolle, schließlich handelt es sich hierbei um einen epischen Zauber. Gib dem Charakter, der die Schriftrolle trägt, aber einen Willenswurf SG 43. Sollte er diesen schaffen, lass ihn den Wurf wiederholen (dies entspricht z.B. einer der Fähigkeiten der Prestigeklasse Schicksalsweber). Schafft der Charakter beide Rettungswürfe, so bleibt die Schriftrolle in seinem Besitz. Die Sternenwächter werden in diesem Fall dann die Charaktere weiterhin beobachten und deswegen doch mit Alystin Kontakt aufnehmen.

Wenn die Charaktere zu irgendeinem Zeitpunkt beschließen die Sternenwächter anzugreifen, verfahre nach folgenden Richtlinien:

Körperliche Angriffe nehmen die Sternenwächter a) nicht ernst und b) muss man schließlich davon ausgehen, dass diese kindlichen Krieger nicht wissen, was sie tun. In diesem Fall sperren sie die Angreifer schlicht und ergreifend in *Energiekäfige* ein und beachten diese nicht weiter.

Magische Angriffe werden auf ihre Wirker zurück reflektiert (auch Flächenzauber). Sollten die Charaktere mit potentiell tödlichen Zaubern angreifen, beenden die Sternenwächter das Gespräch, Niorwe beschafft sich die Informationen und die Schriftrolle auf schnellstem Weg (wie oben beschrieben), während Sephiran die Charaktere mit Zaubern wie *Energiekäfig* oder *Massen-„Person festhalten“* (Willenswurf SG 28) aufhält. Er kann dabei mit dem Zauber *Zeitstop* auch mehrere Energiekäfige oder Wände in nur einer Aktion erschaffen. Danach verschwinden beide so schnell, wie sie gekommen sind.

Ein Kampf sollte dabei nicht wirklich entstehen. Demonstriere den Charakteren mehr die Überlegenheit der Sternenwächter, ohne ihnen jedoch die Möglichkeit zu nehmen, selbst zu agieren. Die Sternenwächter sind

aber eben auch nicht unvorbereitet gekommen und haben einfach immer den passenden Konter parat.

**Wie sich die Situation entwickelt:** Solange die Charaktere die Schriftrolle noch haben, müssen sie sich zu Fuß auf den Rückweg machen. (Erinnere die Charaktere im Zweifelsfall z. B. mit einem Intelligenz Wurf daran, dass man mit der Schriftrolle nicht teleportieren kann oder auf anderem magischen Wege reisen.)

Sollten die Charaktere ohne Schriftrolle auf magischem Weg nach Lynaria zurück reisen, beende das Abenteuer mit dem Epilog. In allen anderen Fällen fahre mit Begegnung 13 fort.

Sollten die Charaktere noch anderen Aktivitäten nachgehen wollen, wie z. B. einen Mistelzweig suchen, fahre direkt mit Begegnung 13 fort.

## BEGEGNUNG 13: EIN LETZTER VERSUCH

Auf dem Rückweg nach Lynaria werden die Charaktere dann noch einmal Opfer von Inajiras Machenschaften, denn auch dieser ist in der Zwischenzeit nicht untätig geblieben und hat nach der Niederlage seiner Spione herausgefunden, dass nun die Charaktere im Besitz der Schriftrolle sind. Was er nicht weiß, ist, dass sie diese vielleicht bereits wieder abgegeben haben, z. B. an die Sternenwächter.

Auf jeden Fall hat er diesmal einen fähigen Dieb ausgeschickt, der versuchen soll, die Schriftrolle an sich zu bringen und mit dieser zu entkommen. Die Charaktere werden daher auf ihrem Weg durch den Adri von einem Unsichtbaren Pirscher angegriffen:

### DGS 4 (BS 7)

🦋 **Unsichtbarer Pirscher**, HG 7, 52 TP, Anhang 1

### DGS 6 (BS 9)

🦋 **Verbesserter Unsichtbarer Pirscher**, Schurke 1, HG 9, 110 TP, Anhang 2

### DGS 8 (BS 11)

🦋 **Verbesserter Unsichtbarer Pirscher**, Schurke 1, HG 11, 178 TP, Anhang 3

### DGS 10 (BS 13)

🦋 **Verbesserter Unsichtbarer Pirscher**, Schurke 2, HG 13, 230 TP, Anhang 4

### DGS 12 (BS 15)

🦋 **Verbesserter Unsichtbarer Pirscher**, Schurke 3, HG 15, 282 TP, Anhang 5

### DGS 14 (BS 17)

🦋 **Verbesserter Unsichtbarer Pirscher**, Schurke 3 / Hexenmeister 4, HG 17, 318 TP, Anhang 6

**Taktik:** Dem Unsichtbaren Pirscher geht es nicht darum, Charaktere zu töten, sondern nur, in den Besitz der Schriftrolle zu kommen. Sobald der Pirscher herausfindet, dass er seine Aufgabe nicht erfüllen kann (wie auch immer dies eintritt), wird er sich zurückziehen. Um an die Schriftrolle heranzukommen, wird er sich an die Charaktere anschleichen, sich einen aussuchen und

diesen unter den ihm zur Verfügung stehenden taktischen Möglichkeiten (z. B. Tänzelter Angriff, Verbessertes „Zu Fall bringen“, etc.) zu Boden bringen. (Die Auswahl erfolgt dabei zufällig, solange es keinen Anhaltspunkt gibt, dass ein bestimmter Charakter die Schriftrolle trägt.)

Gelingt ihm dies, wird er diesen Charakter eine Runde lang nach der Schriftrolle durchsuchen (SG 25, falls der Charakter nicht besondere Vorkehrungen getroffen hat die Schriftrolle zu verstecken). Findet er sie, nimmt er diese in der nächsten Runde an sich und zieht sich danach zurück, findet er sie nicht, wendet er sich dem nächsten Charakter zu, solange bis er die Schriftrolle gefunden hat oder getötet wurde.

Gelingt es dem Pirscher nicht einen Charakter innerhalb von 5 Runden zu Boden zu bringen, kann er auch versuchen, diesen im Ringkampf zu pinnen und ihn auf diese Weise zu durchsuchen.

Versuche den Charakteren bei dem Kampf auf jeden Fall zu verdeutlichen, dass der Angreifer etwas zu suchen scheint. Lassen sich die Charaktere daraufhin z. B. freiwillig durchsuchen, wird der Pirscher auch dies gerne annehmen und keinem etwas antun.

Beachte, dass der Unsichtbare Pirscher auf höheren DGS mit dem Talent Schwer fassbares Ziel z. B. den Zusatzschaden durch Heftige Angriffe ignorieren kann und auch andere vielfältige Optionen für Kampfmanöver hat.

**Wie sich die Situation entwickelt:** Haben die Charaktere diese Begegnung hinter sich gebracht, können sie den Rest des Weges nach Lynaria ungestört hinter sich bringen. Gehe in diesem Fall zum Epilog über.

## EPILOG

Schließlich kehren die Charaktere nach Lynaria zurück, um von Erfolg oder Misserfolg zu berichten. Alystin und Darsillas empfangen sie dort erneut und hören sich die Geschichte der Charaktere sehr genau an.

Je nach Erfolg, werden sie die Charaktere dann belohnen, sowohl mit ein paar Geschenken (siehe Schätze), als auch mit einem Gefallen („Favor of the Elves of the Adri“). Wie umfangreich dieser ist, ist davon abhängig, ob sie nur den Tempel geweiht haben oder auch die Schriftrolle wieder zurückgebracht haben, bzw. ob sie bestimmten Metaorganisationen angehören.

Sollten einzelne Charaktere die Mission stark behindert haben, oder willentlich ihr Scheitern verursacht haben, erhalten diese (und nur diese) den Gefallen nicht. Nach Ermessen des Spielleiters kann er solchen Charakteren auch den „Disfavor of the Elves of the Adri“ geben.

Haben die Charaktere den Elfen erfolgreich geholfen, erhalten außerdem alle eine Einladung in die Vereinigung des Falken, solange sie zusätzlich die Voraussetzungen der MO erfüllen. Interessenten wenden sich wegen des Einführungsgesprächs bitte an die Triade.

Alystin und Darsillas können den Charakteren nun auch weitere Informationen über ihre Vision (siehe dazu Begegnung 12) oder zu dem Schrein und der Sichel (siehe Begegnung 9) geben.

Wenn die Charaktere daran Interesse haben und erfolgreich den Tempel geweiht haben, kann Alystin dann auch Taralan kontaktieren und einen entsprechend geschnittenen Mistelzweig für die Charaktere beschaffen.

Sie brauchen diesen, wenn sie versuchen wollen, einen Mondstein zu erlangen (siehe Zusatzbegegnung).

#### Schätze:

**DGS 4:** Gegenstände – o GM, Münzen – o GM, Magie – Elfenstiefel (208 GM), Elfenumhang (208 GM)

**DGS 6:** Gegenstände – o GM, Münzen – o GM, Magie – Elfenstiefel (208 GM), Elfenumhang (208 GM)

**DGS 8:** Gegenstände – o GM, Münzen – o GM, Magie – Elfenstiefel (208 GM), Elfenumhang (208 GM), Suchender Komposititlangbogen +1 (700 GM)

**DGS 10:** Gegenstände – o GM, Münzen – o GM, Magie – Elfenstiefel (208 GM), Elfenumhang (208 GM), Suchender Komposititlangbogen +1 (700 GM)

**DGS 12:** Gegenstände – o GM, Münzen – o GM, Magie – Elfenstiefel (208 GM), Elfenumhang (208 GM), Suchender Komposititlangbogen +1 (700 GM)

**DGS 14:** Gegenstände – o GM, Münzen – o GM, Magie – Elfenstiefel (208 GM), Elfenumhang (208 GM), Suchender Komposititlangbogen +1 (700 GM)

Ergebnis für Magie entdecken: Elfenstiefel (Schwache Verwandlung), Elfenumhang (Schwache Illusion), Suchender Komposititlangbogen +1 (Starke Erkenntniszauber)

**Wie sich die Situation entwickelt:** Je nachdem, ob die Charaktere die Zusatzbegegnung spielen dürfen und wollen, oder nicht, fahre mit der Zusatzbegegnung fort oder beende das Abenteuer an dieser Stelle.

Damit wir den Einfluss der Spielercharaktere auf die weitere Entwicklung der Kampagne feststellen und bei der Gestaltung zukünftiger Abenteuer berücksichtigen können, würden wir uns über einen kurzen Bericht freuen. Dabei interessiert uns auch wer mitgespielt hat (SC-Name und Spielernamen). Sende eine kurze Zusammenfassung der wesentlichen Ereignisse bitte an [gh\\_adri@web.de](mailto:gh_adri@web.de).

Besonders interessieren uns folgende Fragen:

1. Hat jemand den Disfavor of the Elves of the Adri erhalten?
2. Haben die Charaktere die Pixies freundlich behandelt?
3. Welcher der „Falschen Elfen“ aus Begegnung 6 hat überlebt?
4. Haben die Charaktere die Wächter des Tempels bekämpft?
5. Ist der Tempel geweiht worden?
6. Welche Charaktere hatten die Vision von der Stadt der Sommersterne?
7. Gab es einen Konflikt mit den Sternenwächtern?
8. Wer ist am Ende des Abenteuers in Besitz der Schriftrolle?
9. Wurde die Zusatzbegegnung gespielt?
10. Haben Charaktere den Fluch des Geist des Waldes abbekommen? Wenn ja, welche sind dies?
11. Hat einer der Charaktere den Mondstein erhalten? Wenn ja, wer ist dies?

Die Antworten zu diesen Fragen, werden es uns ermöglichen, den Einfluss der SC in der Fortsetzung dieses Abenteuers darzustellen.

## ZUSATZBEGEGNUNG: DER MONDSTEIN

Um die Zusatzbegegnung spielen zu können, müssen die Charaktere den Schrein in Begegnung 9 entdeckt haben, seine Bedeutung herausgefunden haben, und einen korrekt geschnittenen Mistelzweig erhalten haben. Diesen können sie von Taralan über Alystin oder Elmenanibinaquen bekommen, wenn sie das Abenteuer erfolgreich bestanden, d.h. den Tempel von Hanali Celanil geweiht haben.

Die Zusatzbegegnung kostet alle Charaktere eine zusätzliche Zeiteinheit (oder zwei, wenn sie einer anderen Heimatregion angehören). Teile dies den Spielern mit, bevor sie sich entscheiden, ob sie die Zusatzbegegnung spielen wollen, oder nicht.

Haben sich die Spieler dazu entschieden, die Zusatzbegegnung zu spielen, kehren ihre Charaktere mit dem benötigten Mistelzweig noch einmal nach Erianrhel zurück. Dort können sie diesen auf dem Schrein opfern:

***Nach einer längeren, aber diesmal ungestörten Reise, kehrt ihr noch einmal nach Erianrhel zurück. Zu eurer Freude ist es dort immer noch so ruhig und friedlich, wie als ihr es verlassen habt. Auch den Schrein findet ihr in unverändertem Zustand vor.***

Die Charaktere können nun den Mistelzweig opfern. Dafür müssen sie diesen auf den Schrein legen und Rillifane Rallathil anrufen, dass er diese Gabe annehmen möge. Wenn die Charaktere dies machen, ließ folgende Beschreibung vor:

***Ihr legt den Mistelzweig auf den Schrein und bittet Rillifane, diese Gabe anzunehmen, ohne zu wissen, was nun passieren wird. Doch erst einmal geschieht gar nichts. Es vergeht eine Weile und so mancher mag vielleicht schon darüber nachdenken, ob man die Anrufung wiederholen sollte, als sich der Zweig plötzlich in Nebel auflöst. Dieser schwebt kurz über dem Schrein und formt sich schließlich zu einer durchscheinenden Gestalt, die vage an einen Gnom erinnert. Die Gestalt ist nicht gerade hübsch anzuschauen und strahlt eine unnatürliche Kälte aus. Sie starrt Euch aus ihren großen Augen gequält an.***

Es handelt sich dabei um einen Geist des Waldes, der zwar freundlich gesinnt ist, der aber mit seinem Blick den Charakteren schadet, auch wenn er dies nicht will (siehe „Schreckliche Erscheinung“). Dies rührt daher, dass der Geist selbst nicht mehr der ist, der er früher einmal war. Man könnte auch sagen, dass er krank geworden ist. Früher war er ein fröhlicher Geist von natürlichem Aussehen, der sich um die Belange des Waldes kümmern konnte. Seit längerem ist er jedoch müde und hässlich geworden. Seitdem schadet sein Anblick allen, denen er begegnet. Daher kommt er normalerweise auch nicht mehr auf diese Ebene, wenn er nicht wie von den Charakteren gerufen wird. Wie lang dieser Zustand schon währt, weiß er nicht, aber dieser ist gleichzeitig mit Veränderungen an seinem Teich aufgetreten, der damals dunkel und schleimig geworden ist.



#### DGS 4 (BS 3)

☛ **Geist**, Waldgnom, Druide 1, HG 3, 12 TP, Anhang 1

#### DGS 6 (BS 3)

☛ **Geist**, Waldgnom, Druide 1, HG 3, 12 TP, Anhang 2

#### DGS 8 (BS 4)

☛ **Geist**, Waldgnom, Druide 2, HG 4, 19 TP, Anhang 3

#### DGS 10 (BS 5)

☛ **Geist**, Waldgnom, Druide 3, HG 5, 26 TP, Anhang 4

#### DGS 12 (BS 6)

☛ **Geist**, Waldgnom, Druide 4, HG 6, 33 TP, Anhang 5

#### DGS 14 (BS 7)

☛ **Geist**, Waldgnom, Druide 4 / Waldläufer 1, HG 7, 40 TP, Anhang 6

Der Geist wird in keinem Fall angreifen und erst einmal abwarten, was die Charaktere wollen. Wenn diese nichts sagen, wird er sie nach einer kurzen Weile danach fragen. Greifen die Charaktere den Waldgeist an, verschwindet er und die Zusatzbegegnung endet. Die Angreifer bleiben dabei mit dem Fluch des Waldgeistes zurück.

Fragen die Charaktere nach dem Mondstein, kann der Geist ihnen beschreiben, wie sie einen solchen finden können, nämlich in seinem Teich. Allerdings müssen sie den Waldgeist dafür erst einmal überzeugen, dass sie (oder zumindest einer) es wert sind (ist) einen Mondstein zu erlangen. Gute Argumente (siehe z. B. unten) oder ein Diplomatie Wurf SG 25 kann dazu beitragen, dass ihnen der Geist hilft.

Natürlich erzählt ihnen der Geist auch über sein Problem, wenn die Charaktere danach fragen (siehe oben). Er berichtet ihnen auch, dass sein Teich eben nun dunkel und schleimig ist, und er spürt, dass dort nicht mehr alles so ist, wie es sein sollte. Er weiß jedoch nicht, wer oder was dahinter steckt. Natürlich würde er sich freuen, wenn die Charaktere ihm helfen könnten, egal wie sie dies anstellen. Dafür würde er ihnen auch gern den Mondstein und die anderen Schätze in seinem Teich überlassen.

Wollen die Charaktere dem Geist helfen bzw. haben sie ihn davon überzeugt, dass sie würdig sind, einen Mondstein zu erlangen, beschreibt er ihnen den Weg zu seinem Teich: Die Charaktere müssen, um diesen zu erreichen, bei Mondlicht durch einen Wasserfall gehen, der ein Stück weiter in den Wald hinein, als Teil eines Baches zu finden ist. Der Geist erklärt den Charakteren auch, dass der Teich nicht Teil dieser Ebene ist, dass es dort allerdings genauso aussieht wie hier und auch sonst nichts von dieser Ebene abweicht (zumindest ist das die Meinung des Geistes). Um zurückzukehren müssen die Charaktere in dem Teich untertauchen.

Sollten die Charaktere damit ein Problem haben, dass der Waldgeist ein Untoter ist, kannst du ihnen erklären, dass dieser in geheilter Form nicht mehr einem Untoten entspricht, sondern vielmehr ein guter Geist des Waldes ist.

Sobald die Charaktere den Wasserfall aufgesucht haben und bei Mondlicht durch diesen geschritten sind, gib ihnen folgende Beschreibung:

*Wie ihr durch den Wasserfall schreitet, verschwimmt die Welt um Euch herum etwas und ihr betretet ein kleines, vom Mond beschienenes Stückchen Wald, dass jedoch recht neblig und schemenhaft wirkt. Tatsächlich sind die Bäume und Pflanzen hier insubstanziell und auch der Boden besteht aus Nebel. Trotzdem könnt ihr euch darauf problemlos bewegen.*

*Nur ein in der Mitte liegendes Wasserbecken sieht so aus, als ob es real wäre. Dieses ist jedoch nicht blau und klar, sondern sieht schwarz und schleimig aus.*

Die Charaktere haben durch den Wasserfall einen kleinen extradimensionalen Raum betreten, der an einen nebligen, etwas schemenhaften Wald erinnert, der vom Mondlicht erhellt ist. Bis auf den Teich in der Mitte ist jedoch nichts real und beeinflusst die Charaktere daher nicht. Womit der Geist Recht hatte, ist jedoch, dass dieser extradimensionale Raum ansonsten die gleichen Gesetzmäßigkeiten aufweist wie die materielle Ebene.

Das Wasserbecken und damit auch der Mondstein wird allerdings seit längerer Zeit von finsternen Kreaturen bewacht, die den Teich dunkel und schleimig gemacht haben. Wenn die Charaktere an den Rand des Wasserbeckens kommen, greifen diese an. Charaktere müssen einen Entdecken Wurf schaffen oder sind überrascht. Die Schwierigkeit des Wurfes entspricht nur 5 + dem Bonus auf Verstecken der Kreaturen, schließlich erwarten die Charaktere einen Angriff.

*Eine abscheuliche Kreatur taucht vor euch aus dem schwarzen, schleimigen Wasser auf. Sie ähnelt einem großen Insekt oder einem monströsen Krustentier mit zangenartigen Klauen. Ein dicker Film aus Schleim schimmert über ihrem durchscheinenden, schwarzen Panzer und tropft von einem Dutzend oder mehr Tentakeln, die aus seinem Mund baumeln.*

Ergänze die Beschreibung ab DGS 6:

*Auf seinem Rücken könnt ihr außerdem schwarze, drachenartige Flügel erkennen.*

Verändere die Beschreibung ab DGS 8 insofern, dass es zwei Kreaturen sind.

#### DGS 4 (BS 6)

☛ **Uchuulon**, HG 6, 71 TP, Anhang 1

#### DGS 6 (BS 9)

☛ **Halbdrache (schwarz) Verbesserter Uchuulon**, HG 9, 127 TP, Anhang 2

#### DGS 8 (BS 11)

☛ **Halbdrache (schwarz) Verbesserter Uchuulon** (2), HG 9, je 127 TP, Anhang 3

#### DGS 10 (BS 13)

☛ **Halbdrache (schwarz) Verbesserter Uchuulon** (2), HG 11, je 199 TP, Anhang 4

## DGS 12 (BS 15)

🐉 Halbdrache (schwarz) Verbesserter Uchuulon (2), HG 13, je 273 TP, Anhang 5

## DGS 14 (BS 17)

🐉 Halbdrache (schwarz) Verbesserter Uchuulon (2), HG 15, je 379 TP, Anhang 6

**Taktik:** Die Kreaturen wollen die Charaktere fressen. Sie werden diese daher angreifen, sie z. B. in einen Ringkampf verwickeln und versuchen zu lähmen, damit sie diese dann später leichter fressen können. Dabei werden sie außerdem darauf achten, Charaktere nicht unter Wasser zu ziehen oder ins Wasser fallen zu lassen, da sie wissen, dass diese dann verschwinden. Da jede Kreatur ihr eigenes Futter möchte, werden sie versuchen unterschiedliche Charaktere anzugreifen.

Sollte der Kampf unglücklich verlaufen, können die Charaktere durch das Untertauchen in den Teich jederzeit fliehen. Die Kreaturen werden von dem Teich nicht transportiert. Auch bewusste Charaktere, die ins Wasser fallen, können auf diese Weise gerettet werden. Der Teich transportiert die Charaktere dabei nach Lynaria zurück, wo Charaktere auch umgehend Hilfe erhalten können.

Wenn die Charaktere die schleimigen Besetzer des Wasserbeckens besiegt haben, gib ihnen folgende Beschreibung:

*Als euer Gegner fällt, entsteht plötzlich ein Strudel in dem Wasserbecken und es klart in sekundenschnelle auf. Nun seht ihr auch die vielen bunten Edelsteine, die auf dem Grund, des kristallklaren blauen Teichs liegen und im Mondlicht glitzern.*

*Dann bildet sich ein kleiner Nebel über dem Becken aus dem sich wieder der Waldgeist formt, diesmal jedoch gesund, fröhlich und mit einem Lächeln in dem wieder ansehnlichen Gesicht. Noch bevor ihr etwas sagen könnt, taucht er ins Wasser hinab, holt die Edelsteine heraus und überreicht sie Euch, oben auf, eine weiß marmorierte Perle, der Mondstein. Dann ist der Geist wieder verschwunden.*

Mit den Edelsteinen müssen die Charaktere nur noch in den Teich tauchen, der sie zurück nach Lynaria bringt, womit dieses Abenteuer dann auch endet.

Bevor es endet erhalten jedoch alle Charaktere von guter Gesinnung oder Elfen, die den Mondstein berühren, folgende Vision:

*Als du den Mondstein berührst, wirst du plötzlich von einem grellen Lichtblitz geblendet, und deine Augen brauchen eine Weile bis du wieder etwas siehst. Als du deine Umgebung jedoch endlich wieder wahrnimmst, befindest du dich nicht mehr an dem Ort, an dem du gerade warst, so wie es dir schon einmal bei der Weihe des Tempels ergangen war. Diesmal erkennst du den Ort jedoch wieder: die Stadt der Sommersterne.*

*Doch etwas ist Anders, so völlig Anders als in deiner ersten Vision. Der Palast aus glitzerndem Kristall, vor dem du stehst, ist noch genau so prächtig wie du ihn schon gesehen hast, das ist es nicht, doch wie du*

*dich umdrehst und durch die Stadt wandelst, siehst du immer wieder Stellen in Gebäuden und Gärten, die nicht mehr fest, sondern durchscheinend wirken oder einfach gar nicht mehr da sind. Alles ist trister geworden und die Farben der Stadt sind nicht mehr hell und leuchtend, sondern eher matt und dumpf. Je weiter du dich dem Rand der Stadt näherst, umso lückenhafter wird alles. Der Anblick macht dich glauben, dass sich die Stadt ganz langsam auflöst und für immer verschwindet.*

*Auch siehst du diesmal keinen einzigen Grauelven in der Stadt, die tot und verlassen vor dir liegt. Nur ab und zu kannst du schemenhaft einen Geist durch die Straßen huschen sehen, verlorene Seelen, die wahrscheinlich vor langer Zeit in der Stadt umgekommen sind.*

*Haben die Elfen ihre einst so schöne Stadt aufgegeben? Kann man diese Stadt überhaupt noch retten?*

*Wie dir diese Fragen durch den Kopf gehen, öffnet sich vor dir ein Portal, durch das du einen völlig vereisten lebensfeindlichen Wald sehen kannst. Eine Welle der Kälte schlägt dir entgegen und macht deine Glieder in Sekundenschnelle steif und unbeweglich. Dann tritt eine Gestalt durch das Portal und in deine Vision: es ist Niorwe, die alte Sternenwächterin. Sie schüttelt langsam und traurig ihren Kopf und du erkennst, dass es nicht deine Bestimmung ist, sich um das Schicksal dieser Stadt zu kümmern, da dies weit jenseits deiner Kräfte oder Fähigkeiten liegt. Dann bringt dich die Kälte des vereisten Waldes um und dein Geist entschwebt seinem Körper, so wie auch der Vision. Du stehst wieder da, den Mondstein in der Hand und mit dem Wissen, dass es viele andere Aufgaben gibt, für die du kämpfen kannst. Die Stadt der Sommersterne würde nur deinen Tod fordern, so wie sie selbst bereits dahinscheidet.*

## Schätze:

DGS 4: Gegenstände – 0 GM, Münzen – 325 GM, Magie – 0 GM

DGS 6: Gegenstände – 0 GM, Münzen – 450 GM, Magie – 0 GM

DGS 8: Gegenstände – 0 GM, Münzen – 650 GM, Magie – 0 GM

DGS 10: Gegenstände – 0 GM, Münzen – 1.150 GM, Magie – 0 GM

DGS 12: Gegenstände – 0 GM, Münzen – 1.650 GM, Magie – 0 GM

DGS 14: Gegenstände – 0 GM, Münzen – 3.300 GM, Magie – 0 GM

## ERFAHRUNGSPUNKTE

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

### Begegnung 2: Spione

Für das Ausschalten der Spione

DGS 4 (BS 6):	180 EP
DGS 6 (BS 8):	240 EP
DGS 8 (BS 10):	300 EP
DGS 10 (BS 12):	360 EP
DGS 12 (BS 14):	420 EP
DGS 14 (BS 16):	480 EP

### Begegnung 6: Die falschen Elfen

Für das Verhindern des Plans der Elfen

DGS 4 (BS 7):	210 EP
DGS 6 (BS 9):	270 EP
DGS 8 (BS 11):	330 EP
DGS 10 (BS 13):	390 EP
DGS 12 (BS 15):	450 EP
DGS 14 (BS 17):	510 EP

### Begegnung 7: Der Tempel von Hanali Celanil

Für das Ausschalten oder Überleben der Falle

DGS 4 (BS 4):	120 EP
DGS 6 (BS 6):	180 EP
DGS 8 (BS 8):	240 EP
DGS 10 (BS 10):	300 EP
DGS 12 (BS 12):	360 EP
DGS 14 (BS 14):	420 EP

Für den Kontakt mit den Wächtern (verteile nur die Hälfte der EP, wenn die Wächter getötet werden)

DGS 4 (BS 6):	180 EP
DGS 6 (BS 8):	240 EP
DGS 8 (BS 10):	300 EP
DGS 10 (BS 12):	360 EP
DGS 12 (BS 14):	420 EP
DGS 14 (BS 16):	480 EP

### Begegnung 8: Das Herz

Für das Besiegen des Schleims

DGS 4 (BS 6):	180 EP
DGS 6 (BS 8):	240 EP
DGS 8 (BS 10):	300 EP
DGS 10 (BS 12):	360 EP
DGS 12 (BS 14):	420 EP
DGS 14 (BS 16):	480 EP

### Begegnung 13: Ein letzter Versuch

Für das Abwehren des Unsichtbaren Pirschers

DGS 4 (BS 7):	210 EP
DGS 6 (BS 9):	270 EP
DGS 8 (BS 11):	330 EP
DGS 10 (BS 13):	390 EP
DGS 12 (BS 15):	450 EP
DGS 14 (BS 17):	510 EP

### Epilog

Für die erfolgreiche Weihe des Tempels

DGS 4:	90 EP
DGS 6:	120 EP
DGS 8:	150 EP

DGS 10:	180 EP
DGS 12:	210 EP
DGS 14:	240 EP

Für das Zurückbringen der Schriftrolle zu Alystin

DGS 4:	90 EP
DGS 6:	120 EP
DGS 8:	150 EP
DGS 10:	180 EP
DGS 12:	210 EP
DGS 14:	240 EP

Bonus für gutes Rollenspiel

DGS 4:	90 EP
DGS 6:	120 EP
DGS 8:	150 EP
DGS 10:	180 EP
DGS 12:	210 EP
DGS 14:	240 EP

### Summe der maximal möglichen EP

DGS 4:	1350 EP
DGS 6:	1800 EP
DGS 8:	2250 EP
DGS 10:	2700 EP
DGS 12:	3150 EP
DGS 14:	3600 EP

### Zusatzbegegnung: Der Mondstein

Für das Gespräch mit dem Geist des Waldes, ohne diesen anzugreifen

DGS 4 (BS 3):	90 EP
DGS 6 (BS 3):	90 EP
DGS 8 (BS 4):	120 EP
DGS 10 (BS 5):	150 EP
DGS 12 (BS 6):	180 EP
DGS 14 (BS 7):	210 EP

Für das Besiegen der Uchuulons

DGS 4 (BS 6):	180 EP
DGS 6 (BS 9):	270 EP
DGS 8 (BS 11):	330 EP
DGS 10 (BS 13):	390 EP
DGS 12 (BS 15):	450 EP
DGS 14 (BS 17):	510 EP

Bonus für gutes Rollenspiel

DGS 4:	67 EP
DGS 6:	90 EP
DGS 8:	112 EP
DGS 10:	135 EP
DGS 12:	157 EP
DGS 14:	180 EP

### Summe der maximal möglichen EP für die Zusatzbegegnung

DGS 4:	337 EP
DGS 6:	450 EP
DGS 8:	562 EP
DGS 10:	675 EP
DGS 12:	887 EP
DGS 14:	900 EP

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

## Schatzaufstellung

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

Die sich ergebende Summe wird durch sechs geteilt; dies ergibt den Anteil für jeden SC. Dabei gelten die unten beschriebenen Maximalsummen pro Spieler. Die folgende Aufstellung enthält die individuellen Anteile für die SC. Sie entspricht weitgehend den Schatzaufstellungen, die du bei den Begegnungen findest. Da es sich bei diesem Abenteuer um ein Regionalabenteuer handelt, können die SC auch weitere Zeiteinheiten ausgeben, um im Anschluss an das Abenteuer Berufen, Handwerken, dem Erschaffen von Gegenständen und anderen Metaspielgelegenheiten nachzugehen. Daher kann sich das Ergebnis hier von dem Unterscheiden, was letztlich in das AR eingetragen wird. Achte darauf, dass solche Metaspielereignisse in den Play Notes des AR festgehalten werden, damit später noch nachvollzogen werden kann, was SC zu einem bestimmten Zeitpunkt unternommen haben.

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

### Begegnung 6: Die falschen Elfen

DGS 4:	106 GM, 0 GM, 793 GM
DGS 6:	81 GM, 0 GM, 1.344 GM
DGS 8:	81 GM, 0 GM, 2.094 GM
DGS 10:	81 GM, 0 GM, 3.844 GM
DGS 12:	81 GM, 0 GM, 7.094 GM
DGS 14:	81 GM, 0 GM, 11.331 GM

### Begegnung 8: Das Herz

DGS 4:	0 GM, 0 GM, 127 GM
DGS 6:	0 GM, 0 GM, 422 GM
DGS 8:	0 GM, 0 GM, 902 GM
DGS 10:	0 GM, 0 GM, 1.565 GM
DGS 12:	0 GM, 0 GM, 2.411 GM
DGS 14:	0 GM, 0 GM, 3.340 GM

### Epilog

DGS 4:	0 GM, 0 GM, 416 GM
DGS 6:	0 GM, 0 GM, 416 GM
DGS 8:	0 GM, 0 GM, 1.116 GM
DGS 10:	0 GM, 0 GM, 1.116 GM
DGS 12:	0 GM, 0 GM, 1.116 GM
DGS 14:	0 GM, 0 GM, 1.116 GM

## Maximal mögliche Schatzmenge

DGS 4:	106 GM, 0 GM, 1.336 GM
	= 1.442 GM gedeckelt auf 1.300 GM

DGS 6:	81 GM, 0 GM, 2.182 GM
	= 2.263 GM gedeckelt auf 1.800 GM
DGS 8:	81 GM, 0 GM, 4.112 GM
	= 4.193 GM gedeckelt auf 2.600 GM
DGS 10:	81 GM, 0 GM, 6.525 GM
	= 6.606 GM gedeckelt auf 4.600 GM
DGS 12:	81 GM, 0 GM, 10.621 GM
	= 10.702 GM gedeckelt auf 6.600 GM
DGS 14:	81 GM, 0 GM, 15.787 GM
	= 15.868 GM gedeckelt auf 13.200 GM

### Zusatzbegegnung: Der Mondstein

DGS 4:	0 GM, 325 GM, 0 GM
DGS 6:	0 GM, 450 GM, 0 GM
DGS 8:	0 GM, 650 GM, 0 GM
DGS 10:	0 GM, 1.150 GM, 0 GM
DGS 12:	0 GM, 1.650 GM, 0 GM
DGS 14:	0 GM, 3.300 GM, 0 GM

### Besondere Gegenstände aus dem Abenteuer

#### Favor of the Elves of the Adri:

(1) The characters have succeeded in their mission. Therefore, the elves give them one-time access to **one** of the following: **belt of many pockets** (CA), **boots of striding and springing**, **eyes of the eagle**, **quiver of Ehlonna**, **stone of good luck**.

(2) The characters also brought back the scroll to Alostyn undamaged. For this, they gain access to **one** of the following:

- one shield, suit of armor, or weapon made from mithral or darkwood, crafted by Darsillas;
- one masterwork elvencraft composite longbow or shortbow with any strength-rating, crafted by Taralan;
- two core spells from the school of abjuration, divination or enchantment from Alostyn's spellbook up to 8<sup>th</sup>-level.

(3) Members of the Community of the Falcon gain regional access to **all** items in (1), and the benefit of (2) **twice**.

(4) Members of the elven churches in the Adri gain regional access to **all** items in (1).

**Disfavor of the Elves of the Adri:** The character has upset the elves of the Adri. Therefore, he loses all favors linked to elves or elven organizations in the Adri. He can't be a member of any elven organization in the Adri anymore, or become one in the future.

**Vision of the City:** The character has had a vision of the City of Summer Stars. This may have consequences in later scenarios.

**Vision of Hanali Celanil:** The character has had a vision of their deity. This counts as access to the Contemplative prestige class of Hanali Celanil.

**Arcane Laboratory:** The character has discovered an old elven laboratory. With some research (1 TU), they can get access to the limited spell **ray of clumsiness** (SC).

**Friendship of a Pixie:** This Favor can negate a Disfavor from Fey of the Adri or may have consequences in later scenarios.

## Besondere Gegenstände aus der Zusatzbegegnung

**Curse of the Ghost of the Forest:** The character has been cursed for his actions and now suffers a -1 penalty to all skill checks, attack rolls and damage rolls made within the Adri. The curse can be removed by a good-aligned cleric of at least level 13 with an **atonement** spell.

**Moonstone:** The character has discovered a *moonstone*. It looks like a marbled white pearl that radiates moderate magic (of no discernible school). This has no further effect right now, but may hold unknown potential for the future. Only one good-aligned character at the table can get the moonstone (others cannot). If the character changes his alignment, the *moonstone* will disappear.

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

## Gegenstände für die Abenteuerbescheinigung (AR)

### Items found during the adventure

Cross off all items NOT found

#### APL 4

- arrows, dragonsbreath (Regional; RW)
- boots of elvenkind (Regional; DMG)
- cloak of elvenkind (Regional; DMG)
- pearl of power 1<sup>st</sup> level (Regional; DMG)
- scroll of false life (Adventure; SC)
- scroll of greater mage armor (Adventure; SC)

#### APL 6 (all of APL 4 plus the following)

- pearl of power 2<sup>nd</sup> level (Regional; DMG)
- scroll of orb of force (Adventure; SC)

#### APL 8 (all of APL 4-6 plus the following)

- pearl of power 3<sup>rd</sup> level (Regional; DMG)

#### APL 10 (all of APL 4-8 plus the following)

- pearl of power 4<sup>th</sup> level (Regional; DMG)
- scroll of anti-magic field (Adventure; DMG)

#### APL 12 (all of APL 4-10 plus the following)

- pearl of power 5<sup>th</sup> level (Regional; DMG)
- scroll of insanity (Adventure; DMG)

#### APL 14 (all of APL 4-12 plus the following)

- +1 bane (human) wounding dagger (Adventure; DMG)
- +1 mithral full plate (Adventure; DMG)
- pearl of power 6<sup>th</sup> level (Regional; DMG)
- scroll of mind blank (Adventure; DMG)



# ANHANG 1:

## DSG 4

### Begegnung 2

**Magieverdorbenen Finsterheuler:** HG 6; mittelgroße Aberration (verbesserte magische Bestie); TW 7W10+70, 108 TP; INI +8; BR 15m (10 Felder); RK 19 (Berührung 14, auf dem falschen Fuß 15); GAB +7, RAB +13; A Nahkampf +13 (1W8+6, Biss); Voller Angriff Nahkampf +13 (1W8+6, Biss) und Nahkampf +8 (1W6+3, 2 Klauen); BA Furchtheulen (SG 16), Zu Fall bringen (+6 Bonus); BE Dämmerlicht, Dunkellicht 18m (12 Felder), Geruchssinn, Immunität gegen Furcht, negative Energie und alle Effekte, die auf dem Entzug von Lebenskraft beruhen, Schnelle Heilung 3, Schwaches Täuschen, Zauber absorbieren, Zauberresistenz 18; GES CE; REF +9, WILL +4; ZÄH +15; ST 22, GE 19, KO 31, IN 11, WE 14, CH 16. *Fertigkeiten und Talente:* Entdecken +7, Lauschen +7, Leise bewegen +17, Verstecken +17; Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Versteht die Sprache.

**Furchtheulen (ÜF):** Alle 1W4 Runden kann ein Furchtheuler ein klagendes Heulen von sich geben, das alle mit Furcht erfüllt, die es hören können. Alle Kreaturen in einer Entfernung von bis zu 18m vom Furchtheuler, die das Geräusch hören können, werden davon betroffen. Jede betroffene Kreatur im Wirkungsbereich muss einen Willenswurf gegen SG 16 machen. Wer scheitert, ist solange erschüttert, wie er im Wirkungsbereich bleibt und für 2W4 Runden danach. Eine Kreatur, die einen erfolgreichen Willenswurf macht, ist gegen das Furchtheulen dieses Finsterheulers für 24 Stunden immun. Der Rettungswurf-SG basiert auf Charisma.

**Schwaches Täuschen (ÜF):** Eine schwache Illusion, die das Licht rund um die Kreatur bricht, umgibt den Finsterheuler. Dadurch ist es schwierig, seinen genauen Standort festzustellen. Bei jedem Nahkampf- oder Fernkampfangriff besteht eine Fehlschlagchance von 20%, außer der Angreifer kann den Standort des Finsterheulers auf andere Weise ermitteln, als durch den Einsatz seines Gesichtssinns. Mittels *Wahrer Blick* kann man selbstverständlich den genauen Standort erkennen, aber *Unsichtbares sehen* hat keine Auswirkung.

**Zauber absorbieren (ÜF):** Wenn ein Zauber dabei scheitert, die Zauberresistenz der magieverdorbenen Kreatur zu überwinden, so erhält sie einen der folgenden Vorteile. Die Kreatur kann den Vorteil zu dem Zeitpunkt auswählen zu dem der Zauber von der Zauberresistenz abgewehrt wird.

**Ausdauer:** Die magieverdorbenen Kreatur erhält für 1 Minute einen Verbesserungsbonus von +4 auf Konstitution.

**Geschwindigkeit:** Die Grundbewegungsrate der magieverdorbenen Kreatur erhöht sich um +1,5m je Grad des abgewehrten Zaubers.

**Gewandtheit:** Die magieverdorbenen Kreatur erhält für 1 Minute einen Verbesserungsbonus von +4 auf Geschicklichkeit.

**Leben:** Die magieverdorbenen Kreatur erhält 5 temporäre Trefferpunkte je Grad des abgewehrten Zaubers.

**Macht:** Die magieverdorbenen Kreatur erhält für 1 Minute einen Verbesserungsbonus von +4 auf Stärke.

**Resistenz:** Die magieverdorbenen Kreatur erhält für 1 Minute Resistenz 10 gegen eine Energieform (Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall).

**Zu Fall bringen (AF):** Ein Finsterheuler, der mit seinem Bissangriff trifft, kann versuchen seinen Gegner zu Fall zu bringen (+6 auf den Wurf). Dabei handelt es sich um eine Freie Aktion. Der Finsterheuler muss dazu keinen Berührungsangriff machen und provoziert auch keine Gelegenheitsangriffe. Wenn der Versuch den Gegner zu Fall zu bringen scheitert, kann dieser nicht seinerseits versuchen, den Finsterheuler zu Fall zu bringen.

### Begegnung 6

**Avenion:** männlicher elfischer (Waldelf) Kleriker von Fenmarel Mestarine 4; HG 4; mittelgroßer Humanoide (Elf); TW 4W8+8, 31 TP; INI +1; BR 9m (6 Felder); RK 23 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 22); GAB +3, RAB +6; A oder Voller Angriff Nahkampf +7 (1W4+3, Dolch [Meisterarbeit]) oder Fernkampf +4 (1W8+3 plus 1 Feuerschaden, Kompositbogen (lang, Stärkebonus +3)); BA Pflanzenkreaturen kontrollieren 6/Tag (+3, 2W6+7, Gewährte Kraft Domäne der Pflanzen), Untote vertreiben 6/Tag (+3, 2d6+7); BE Bewegungsfreiheit (Gewährte Kraft Domäne der Reisen), Dämmerlicht, Fähigkeit geheime oder verborgene Türen zu entdecken, Immunität gegen magische Schlaf-Effekte, Rettungswurfbonus +2 gegen Zauber oder magische Effekte aus der Schule der Verzauberung, Spontanes Zaubern (*Wunden heilen*); GES CN; REF +2, WILL +7; ZÄH +6; ST 16, GE 12, KO 14, IN 8, WE 16, CH 16.

*Fertigkeiten und Talente* (addiere +9 zu einem einzelnen Fertigkeitswurf für den Zauber *Göttliche Einsicht*): Entdecken +5, Konzentration +8, Lauschen +5, Wissen (Religion) +0, Überlebenskunst +3; Divine Fortune, Divine Justice.

*Sprachen:* Handelssprache, Elfish.

*Vorbereitete Zauber* (5/5/4 – Grund-SG = 13 + Zaubergrad, Zauberstufe 4): 0. Grad – *Ausbessern, Göttliche Führung, Magie entdecken, Nahrung und Wasser reinigen, Wasser erschaffen*; 1. Grad – *Schild des Glaubens, Schwächere Vitalität, Segnen, Wiederaufleben*; 2. Grad – *Leichte Wunden verarzten, Rindenhaut*.\*

\* Domänenzauber. Domäne der Pflanzen, Domäne der Reisen.

Aktive Zauber (Zauberstufe 4): 1. Grad – *Lange Schritte*\*; 2. Grad – *Göttliche Einsicht, Pracht des Adlers*.

*Ausrüstung:* Dolch [Meisterarbeit], dragonsbreath arrows (20), Heiliges Symbol aus Holz, Kompositbogen (lang, Stärkebonus +3), Pfeile (20), Ritterrüstung +1, Schwerer Stahlschild +1.

**Lendias:** männlicher elfischer (Grauelf) Nekromant 5; HG 5; mittelgroßer Humanoide (Elf); TW 5W4+10, 29 TP + 11 temporäre TP; INI +3; BR 9m (6 Felder); RK 17 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14); GAB +2, RAB +2; A oder Voller Angriff Nahkampf +2 (1W6, Kampfstab) oder Fernkampf +5 (1W8, Langbogen); BE Dämmerlicht, Fähigkeit geheime oder verborgene Türen zu entdecken, Immunität gegen magische Schlaf-Effekte, Rettungswurfbonus +2 gegen Zauber oder magische Effekte aus der Schule der Verzauberung, Vertrauten herbeirufen (Kröte); GES CN; REF +5, WILL +5; ZÄH +4; ST 10, GE 16, KO 14, IN 21, WE 10, CH 8.

*Fertigkeiten und Talente:* Beruf (Glücksspieler) +5, Entdecken +4, Handwerk (Alchemie) +8, Konzentration +10, Lauschen +4, Magische Gegenstände benutzen +3,

Wissen (Arkane) +13, Wissen (Die Ebenen) +9, Wissen (Geschichte) +9, Zauberkunde +15; Kernschuss, Präzisionsschuss, Schriftrolle anfertigen, Wachsamkeit, Zauber verstärken.

*Sprachen:* Drakonisch, Gnomisch, Gnollisch, Handelssprache, Elfish, Orkisch.

*Vorbereitete Zauber* (5/6/4/3 – Grund-SG = 15 + Zaubergrad, Zauberstufe 5), verbotene Schulen Bannzauber und Verzauberung: 0. Grad – Erschöpfende Berührung, Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Zaubertick; 1. Grad – Magierrüstung, Magisches Geschoss, Schwächere Kugel der Säure\*, Schwächestrahle\*, Sprühende Farben; 2. Grad – Glitzerstaub, Katzenhafte Anmut, Sengender Strahl\*; 3. Grad – Feuerball, Hast, Verstärkter Schwächestrahle\*.

\* Berührungsangriff auf Entfernung +5

Aktive Zauber (Zauberstufe 5): 1. Grad – Magierrüstung; 2. Grad – Falsches Leben.

*Ausrüstung:* Langbogen, Pfeile (20), Resistenzumhang +1, Schriftrolle Dimensionstür, Stirnreif des Intellekts +2, Täschchen für Materialkomponenten, Zauberbuch (alle vorbereiteten Sprüche), Kampfstab.

**Sendril:** männlicher elfischer (Hochelf) Druide 3; HG 3; mittelgroßer Humanoide (Elf); TW 3W8+3, 21 TP; INI +1; BR 9m (6 Felder); RK 15 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 14); GAB +2, RAB +2; A oder Voller Angriff Nahkampf +2 (1W6, Club) oder Fernkampf +4 (1W8 plus 1 Feuerschaden, Langbogen [Meisterarbeit]); BA Spontanes Zaubern (Verbündeten der Natur herbeizaubern); BE Dämmersicht, Fähigkeit geheime oder verborgene Türen zu entdecken, Immunität gegen magische Schlaf-Effekte, Rettungswurfbonus +2 gegen Zauber oder magische Effekte aus der Schule der Verzauberung, Spurloser Schritt, Tierempathie +3, Tiergefährte, Unterholz durchqueren; GES CN; REF +2, WILL +6; ZÄH +4; ST 10, GE 13, KO 12, IN 14, WE 17, CH 10.

*Fertigkeiten und Talente:* Entdecken +11, Konzentration +7, Lauschen +11, Mit Tieren umgehen +6 (+10 mit Tiergefährte), Wissen (Natur) +13, Überlebenskunst +13; Rasch zaubern, Spuren lesen.

*Sprachen:* Drakonisch, Druidisch, Elfish, Handelssprache, Sylvanisch.

*Vorbereitete Zauber* (4/3/2 – Grund-SG = 13 + Zaubergrad, Zauberstufe 3): 0. Grad – Gift entdecken, Kleinere Wunden heilen (2), Wasser erschaffen; 1. Grad – Leichte Wunden heilen, Verhüllender Nebel, Verstricken; 2. Grad – Rasches Verbündeten der Natur herbeizaubern I, Rindenhaut.

*Ausrüstung:* dragonsbreath arrows (20), Keule, Langbogen [Meisterarbeit], Lederrüstung, Pfeile (20), Schwerer Holzschild.

**Tiergefährte (Verbesserter Reithund):** HG -; mittelgroßes Tier; TW 4W8+8, 26 TP; INI +3; BR 12m (8 Felder); RK 19 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 16); GAB +3, RAB +6; A oder Voller Angriff Nahkampf +7 (1W6+4, Biss); BA Zu Fall bringen (+3 bonus); BE Dämmersicht, Entrinnen, Geruchssinn, Verbindung, Zauber teilen; GES N; REF +6, WILL +2, ZÄH +6; ST 16, GE 16, KO 15, IN 2, WE 12, CH 6.

*Fertigkeiten und Talente:* Entdecken +6, Lauschen +6, Schwimmen +3, Springen +8, Überlebenskunst +1 (+5 Spuren folgen mit Hilfe des Geruchssinn); Spuren lesen, Wachsamkeit, Waffenfokus (Biss).

*Tricks:* Angriff (2 Tricks), Aus, Bei Fuß, Folge, Hol, Pass auf, Sitz

## Begegnung 7

**Falle: Böswillige Verwandlung;** HG 4; magische Gegenstandsfalle; Näherungsauslöser (jeder, außer gut-gesinnten Elfen, der den Tempel betritt); automatischer Rücksetzer; Zaubereffekt Böswillige Verwandlung in ein Kaninchen, Druide 9, Zähigkeit (SG 14) keine Wirkung, Willen (SG 14) teilweise, die Auswirkungen der Falle enden nach 1 Stunde, Suchen (SG 28), Mechanismus ausschalten (SG 28).

**Buschwächter, Wildschwein:** HG 3; mittelgroße Pflanze; TW 5W8+10, 32 TP; INI +3; BR 12m (8 Felder); RK 17 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14); GAB +3, RAB +6; A und Voller Angriff Nahkampf +6 (2W6+4, Stoßen); BA Wildheit, Gnade; BE Dämmersicht, Empfindlichkeit gegen Feuer, Erschütterungssinn 27m (18 Felder), Pflanze (Immunitäten), Schadensreduzierung 10/Hieb Waffen, Starre; GES N; REF +4, WILL +1; ZÄH +6; ST 17, GE 16, KO 14, IN -, WE 10, CH 1.

*Fertigkeiten und Talente:* Entdecken +0, Lauschen +0, Leise bewegen +11.

*Wildheit* (AF): Ein Eberbuschwächter ist so ein hartnäckiger Gegner, dass er selbst dann noch ohne Mali weiterkämpft, wenn er eigentlich kampfunfähig ist oder stirbt.

*Gnade* (AF): Ein Buschwächter kann mit jedem seine Angriffe nichttödlichen Schaden anrichten, wenn er es wünscht, ohne einen Malus von -4 auf den Angriffswurf zu erleiden. Der Buschwächter setzt gemäß den Befehlen seines Erschaffers tödlichen oder nichttödlichen Schaden ein.

*Starre* (AF): Ein Buschwächter kann völlig bewegungslos verharren, so dass er wie ein ganz normaler zugeschnittener Busch in Form eines Tieres aussieht. Nur mit einem erfolgreichen Rettungswurf auf Entdecken gegen SG 30 kann man feststellen, dass es sich in Wahrheit um einen belebten Busch und damit um eine Kreatur handelt.

**Skarana:** Waldling-Pseudo-Drache; HG 3; sehr kleiner Drache; TW 2W12+2, 15 TP; INI +2; BR 4,5m (3 Felder), Fliegen 18m (gut); RK 25 (Berührung 14, auf dem falschen Fuß 23); GAB +2, RAB -8; A Nahkampf +4 (1W3-2 und Gift, Stachel) oder Nahkampf +4 (1W3-2, Hieb); Voller Angriff Nahkampf +4 (1W3-2 und Gift, Stachel) und Nahkampf -1 (1, Biss); Angriffsfläche/Reichweite: 0,75m/om (1,5m mit Stachel); BA Gift (SG 14, Schlaf 1 Minute/Schlaf 1W3 Stunden); BE Blindgespür 18m (12 Felder), Dämmersicht, Dunkelsicht 18m (12 Felder), Empfindlichkeit gegen Feuer, Planze (Immunitäten), Schadensreduzierung 5/Hieb Waffe, Telepatie 18m (12 Felder), Zauberesistenz 19; GES NG; REF +5, WILL +4; ZÄH +4; ST 6, GE 15, KO 13, IN 10, WE 12, CH 10.

*Fertigkeiten und Talente:* Diplomatie +2, Entdecken +7, Lauschen +7, Leise bewegen +2 (+6 in oberirdischer natürlicher Umgebung), Motive erkennen +7, Suchen +6, Überlebenskunst +1 (+3 Spuren folgen), Verstecken +20 (+24 in oberirdischer natürlicher Umgebung); Waffenfinesse.

*Sprachen:* Telepatie (Elfish, Handelssprache, Sylvanisch). *Zauberähnliche Fähigkeiten* (Grund-SG = 10 + Zaubergrad, Zauberstufe 2): 1/Tag – Verstricken.

*Gift* (AF): Verletzung, Zähigkeit SG 14, Erstscha-den Schlafen für eine Minute, Zweitscha-den Schlafen für 1W3 Stunden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution und enthält bereits einen Volksbonus von +2.

## Begegnung 8

**Ungeschicklichkeitssäure** (Lebender Zauber, Verstärkte Schwächere Kugel der Säure und Verstärkter Ungeschicklichkeitsstrahl, Zauberstufe 5): HG 6; mittelgroßer Schlick; TW 5W10+5, 32 TP; INI +0; BR 6m (4 Felder); RK 13 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 13); GAB +3, RAB +4; A oder Voller Angriff Nahkampf +4 (1W4+1, Hieb und 3W8x1,5 Punkte Säureschaden und Verstärkter Ungeschicklichkeitsstrahl); BA Einhüllen (SG 14); BE Blind, Blindsicht 18m (12 Felder), Schadensreduzierung 10/Magie, Schlick (Immunitäten), Zauberresistenz 15; GES N; REF +4, WILL +4; ZÄH +5; ST 13, GE 10, KO 13, IN -, WE 10, CH 13.

**Einhüllen:** Eine Ungeschicklichkeitssäure kann als Standard-Aktion um eine Kreatur fließen, die in seiner Bewegungsfläche Platz findet und sie so einhüllen. Während der Runde, in der der lebende Zauber ein Opfer einhüllt, kann er keinen Hieb ausführen. Das Einhüllen erfordert keinen Angriffswurf. Der lebende Zauber muss einfach nur in das Feld oder die Felder der Gegner ziehen. Er hüllt alle Gegner ein, die in den bedeckten Feldern stehen. Gegner können Gelegenheitsangriffe gegen den lebenden Zauber machen, während er sie einhüllt, erhalten dann aber keinen Rettungswurf. Die Charaktere, die keinen Gelegenheitsangriff machen, dürfen einen Reflexwurf gegen SG 14 würfeln. Sollten sie erfolgreich sein, so werden sie zurückgedrängt oder zur Seite geschoben (Entscheidung des Gegners in welche Richtung), aber nicht eingehüllt. Eingehüllte Gegner erleiden jede Runde die Auswirkungen der Fähigkeiten Verstärkte Schwächere Kugel der Säure und des verstärkten Ungeschicklichkeitsstrahls. Außerdem zählen die eingehüllten Charaktere als ergriffen.

**Verstärkte Schwächere Kugel der Säure (ÜF):** Eine Kreatur, die durch den Hieb einer Ungeschicklichkeitssäure getroffen wird oder von ihr eingehüllt wird, erleidet 3W8x1,5 Punkte Säureschaden (ohne Rettungswurf).

**Verstärkter Ungeschicklichkeitsstrahl (ÜF):** Eine Kreatur, die durch den Hieb einer Ungeschicklichkeitssäure getroffen wird oder von ihr eingehüllt wird, erhält für 5 Minuten einen Abzug auf ihre Geschicklichkeit von 1W6+2x1,5 (ohne Rettungswurf). Mehrere Treffer sind nicht kumulativ und die Geschicklichkeit der Kreatur kann nicht unter 1 fallen.

## Begegnung 13

**Unsichtbarer Pirscher:** HG 7; großes Elementar (Extraplanar, Luft); TW 8W8+16, 52 TP; INI +8; BR 9m (6 Felder), Fliegen 9m (perfekt); RK 17 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 13); GAB +6, RAB +14; A Nahkampf +10 (2W6+4, Hieb); Voller Angriff Nahkampf +10 (2W6+4, 2 Hiebe); Angriffsfläche/Reichweite: 3m/3m; BE Dunkelsicht 18m (12 Felder), Elementar (Immunitäten), Natürliche Unsichtbarkeit, Verbessertes Spurenlesen; GES N; REF +10, WILL +4; ZÄH +4; ST 18, GE 19, KO 14, IN 14, WE 15, CH 11.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +13, Lauschen +13, Leise bewegen +15, Suchen +13, Überlebenskunst +2 (+4 Spuren folgen), Verstecken +0 (+Unsichtbarkeit); Kampfflexe, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Hieb).

**Sprachen:** Aural, kann Handelssprache verstehen.

**Natürliche Unsichtbarkeit (ÜF):** Diese Fähigkeit ist dauerhaft und erlaubt dem Pirscher unsichtbar zu bleiben, selbst wenn er angreift. Diese Fähigkeit ist

angeboren und wird nicht von dem Zauber *Unsichtbarkeit aufheben* betroffen.

**Verbessertes Spurenlesen (AF):** Ein Unsichtbarer Pirscher macht Entdecken Würfe statt Überlebenskunst Würfe, um der Spur einer Kreatur zu folgen.

## Zusatzbegegnung

**Geist:** HG 3; kleiner Untoter (körperlos, ehemals männlicher gnomischer (Wald)gnom) Druide 1; TW 1W12, 12 TP; INI +2; BR Fliegen 9m (6 Felder) (perfekt); RK 17 (Berührung 17, auf dem falschen Fuß 15); GAB +0, RAB -; A oder Voller Angriff Nahkampf +3 (entziehende Berührung, körperlose Berührung); BA +1 auf Angriffswürfe gegen Goblinoide, Kobolde, Orks und Humanoide der Unterart Reptil, Schreckliche Erscheinung (SG 14), Spontanes Zaubern (*Verbündeten der Natur herbeizaubern*); BE Ausweichbonus von +4 gegen Angehörige der Kreaturenart Riese, Dämmersicht, Manifestation, Resistenz gegen Verreibung +4, Rettungswurfbonus +2 gegen Illusionen, Untot (Immunitäten), Wiederkehr; GES NG; REF +2, WILL +5; ZÄH +2; ST 8, GE 15, KO -, IN 12, WE 16, CH 18.

**Fertigkeiten und Talente:** Diplomatie +8, Entdecken +15, Konzentration +4, Lauschen +17, Suchen +9, Wissen (Natur) +7, Überlebenskunst +9, Verstecken +18 (+22 in bewaldeten Gegenden); Spuren lesen.

**Sprachen:** Druidisch, Elfish, Gnomisch, Sylvanisch, und eine einfache Sprache, die es ihm ermöglicht, sich mit Waldtieren zu verständigen.

**Vorbereitete Zauber (3/2 – Grund-SG = 13 + Zaubergrad, Zauberstufe 1):** 0. Grad – Göttliche Führung, Magie entdecken, Wasser erschaffen; 1. Grad – Verhüllender Nebel, Verstricken.

**Zauberähnliche Fähigkeiten (Grund-SG = 14 + Zaubergrad, Zauberstufe 1):** 1/Tag – Geisterhaftes Geräusch (SG 15), Tanzende Lichter, Zauberkrick.

**Schreckliche Erscheinung (ÜF):** Jede lebendige Kreatur innerhalb von 18 m (12 Felder), die den Geist sieht, muss einen Zähigkeitswurf SG 14 machen oder nimmt augenblicklich 1W4 Punkte Stärkeschaden, 1W4 Punkte Geschicklichkeitsschaden und 1W4 Punkte Konstitutionsschaden. Eine Kreatur, die einen erfolgreichen Zähigkeitswurf macht, ist gegen die Schreckliche Erscheinung dieses Geistes für 24 Stunden immun.

**Entziehende Berührung (ÜF):** Ein Geist, der eine lebendige Kreatur mit seiner körperlosen Berührung trifft, entzieht dieser 1W4 Punkte eines von ihm gewählten Attributs. Bei jedem solchen erfolgreichen Angriff heilt der Geist sich selbst 5 Punkte Schaden.

**Uchuulon:** HG 6; große Aberration (Aquatisch); TW 11W8+22, 71 TP; INI +5; BR 6m (4 Felder), Schwimmen 6m; RK 20 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 19); GAB +8, RAB +16; A Nahkampf +11 (2W6+4, Klaue); Voller Angriff Nahkampf +11 (2W6+4, 2 Klauen); Angriffsfläche/Reichweite: 3m/1,5m; BA Lähmende Tentakel (SG 17), Verbessertes Ergreifen, Würgen (3W6+4); BE Amphibie, Dunkelsicht 18m (12 Felder), Immunität gegen Gift, Schützender Schleim, Zauberresistenz 16; GES CE; REF +4, WILL +8; ZÄH +5; ST 18, GE 12, KO 14, IN 10, WE 12, CH 3.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +10, Lauschen +10, Schwimmen +12, Verstecken +11; Blind kämpfen, Kampfflexe, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit.

**Lähmende Tentakel (AF):** Ein Uchuulon kann Opfer, die er bereits ergriffen hat, als Bewegungsaktion an seine

Tentakel weiterreichen. Die Tentakel haben für einen Ringkampf dieselbe Stärke wie die Klauen, verursachen allerdings keinen Schaden. Sie sondern allerdings ein lähmendes Sekret ab. Jeder, der von den Tentakeln ergriffen wird, muss, sobald der Uchuulon am Zug ist, einen Zähigkeitswurf gegen SG 17 schaffen oder wird für 6 Runden gelähmt. Der SG dieses Rettungswurfes basiert auf Konstitution. In jeder Runde, die in Opfer von diesen Tentakeln festgehalten wird, erleidet es 1W8+2 Schadenspunkte durch die Mandibeln des Uchuulon, selbst wenn es nicht gelähmt ist.

*Schützender Schleim* (ÜF): The uchuulon exudes a transparent mucous that provide a +2 deflection bonus to the creature's armor class. The slime suspends and protects the uchuulon's vital organs as well and has a 50% chance of negating any critical hit made against the creature.

*Verbessertes Ergreifen* (AF): Um diese Fähigkeit einsetzen zu können, muss ein Uchuulon mit einem Klauenangriff treffen. Er kann dann als Freie Aktion versuchen, einen Ringkampf zu beginnen, ohne dass er Gelegenheitsangriffe provoziert. Wenn er den Ringkampfwurf gewinnt, hat er sein Opfer ergriffen und kann es würgen oder kann bei seinem nächsten Zug den ergriffenen Charakter zu seinen Tentakeln weiterreichen.

*Würgen* (AF): Ein Uchuulon verursacht bei einem erfolgreichen Ringkampfwurf 3W6+4 Schadenspunkte.

*Fertigkeiten*: Ein Uchuulon kann immer 10 für einen Schwimmen-Wurf nehmen, selbst wenn er abgelenkt oder bedroht ist. Er kann Rennen als Aktion während des Schwimmens wählen, vorausgesetzt er schwimmt auf einer geraden Linie.

## ANHANG 2:

### DGS 6

#### Begegnung 2

**Magieverdorbener Finsterheuler:** HG 6; mittelgroße Aberration (verbesserte magische Bestie); TW 7W10+70, 108 TP; INI +8; BR 15m (10 Felder); RK 19 (Berührung 14, auf dem falschen Fuß 15); GAB +7, RAB +13; A Nahkampf +13 (1W8+6, Biss); Voller Angriff Nahkampf +13 (1W8+6, Biss) und Nahkampf +8 (1W6+3, 2 Klauen); BA Furchtheulen (SG 16), Zu Fall bringen (+6 Bonus); BE Dämmerlicht, Dunkelsicht 18m (12 Felder), Geruchssinn, Immunität gegen Furcht, negative Energie und alle Effekte, die auf dem Entzug von Lebenskraft beruhen, Schnelle Heilung 3, Schwaches Täuschen, Zauber absorbieren, Zauberresistenz 18; GES CE; REF +9, WILL +4; ZÄH +15; ST 22, GE 19, KO 31, IN 11, WE 14, CH 16. *Fertigkeiten und Talente:* Entdecken +7, Lauschen +7, Leise bewegen +17, Verstecken +17; Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Verstehlenheit.

**Furchtheulen (ÜF):** Alle 1W4 Runden kann ein Furchtheuler ein klagendes Heulen von sich geben, das alle mit Furcht erfüllt, die es hören können. Alle Kreaturen in einer Entfernung von bis zu 18m vom Furchtheuler, die das Geräusch hören können, werden davon betroffen. Jede betroffene Kreatur im Wirkungsbereich muss einen Willenswurf gegen SG 16 machen. Wer scheitert, ist solange erschüttert, wie er im Wirkungsbereich bleibt und für 2W4 Runden danach. Eine Kreatur, die einen erfolgreichen Willenswurf macht, ist gegen das Furchtheulen dieses Finsterheulers für 24 Stunden immun. Der Rettungswurf-SG basiert auf Charisma.

**Schwaches Täuschen (ÜF):** Eine schwache Illusion, die das Licht rund um die Kreatur bricht, umgibt den Finsterheuler. Dadurch ist es schwierig, seinen genauen Standort festzustellen. Bei jedem Nahkampf- oder Fernkampfangriff besteht eine Fehlschlagchance von 20%, außer der Angreifer kann den Standort des Finsterheulers auf andere Weise ermitteln, als durch den Einsatz seines Gesichtssinns. Mittels *Wahrer Blick* kann man selbstverständlich den genauen Standort erkennen, aber *Unsichtbares sehen* hat keine Auswirkung.

**Zauber absorbieren (ÜF):** Wenn ein Zauber dabei scheitert, die Zauberresistenz der magieverdorbenen Kreatur zu überwinden, so erhält sie einen der folgenden Vorteile. Die Kreatur kann den Vorteil zu dem Zeitpunkt auswählen zu dem der Zauber von der Zauberresistenz abgewehrt wird.

**Ausdauer:** Die magieverdorbene Kreatur erhält für 1 Minute einen Verbesserungsbonus von +4 auf Konstitution.

**Geschwindigkeit:** Die Grundbewegungsrate der magieverdorbenen Kreatur erhöht sich um +1,5m je Grad des abgewehrten Zaubers.

**Gewandtheit:** Die magieverdorbene Kreatur erhält für 1 Minute einen Verbesserungsbonus von +4 auf Geschicklichkeit.

**Leben:** Die magieverdorbene Kreatur erhält 5 temporäre Trefferpunkte je Grad des abgewehrten Zaubers.

**Macht:** Die magieverdorbene Kreatur erhält für 1 Minute einen Verbesserungsbonus von +4 auf Stärke.

**Resistenz:** Die magieverdorbene Kreatur erhält für 1 Minute Resistenz 10 gegen eine Energieform (Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall).

**Zu Fall bringen (AF):** Ein Finsterheuler, der mit seinem Bissangriff trifft, kann versuchen seinen Gegner zu Fall zu bringen (+6 auf den Wurf). Dabei handelt es sich um eine Freie Aktion. Der Finsterheuler muss dazu keinen Berührungsangriff machen und provoziert auch keine Gelegenheitsangriffe. Wenn der Versuch den Gegner zu Fall zu bringen scheitert, kann dieser nicht seinerseits versuchen, den Finsterheuler zu Fall zu bringen.

#### Begegnung 6

**Avenion:** männlicher elfischer (Waldelf) Kleriker von Fenmarel Mestarine 7; HG 7; mittelgroßer Humanoide (Elf); TW 7W8+14, 52 TP; INI +5; BR 9m (6 Felder); RK 23 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 22); GAB +5, RAB +8; A oder Voller Angriff Nahkampf +9 (1W4+4, Dolch +1) oder Fernkampf +6 (1W8+3 plus 1 Feuerschaden, Kompositbogen (lang, Stärkebonus +3)); BA Pflanzenkreaturen kontrollieren 6/Tag (+3, 2W6+10, Gewährte Kraft Domäne der Pflanzen), Untote vertreiben 6/Tag (+3, 2d6+10); BE Bewegungsfreiheit (Gewährte Kraft Domäne der Reisen), Dämmerlicht, Fähigkeit geheime oder verborgene Türen zu entdecken, Immunität gegen magische Schlaf-Effekte, Rettungswurfbonus +2 gegen Zauber oder magische Effekte aus der Schule der Verzauberung, Spontanes Zaubern (*Wunden heilen*); GES CN; REF +4, WILL +9; ZÄH +8; ST 16, GE 12, KO 14, IN 8, WE 16, CH 16.

*Fertigkeiten und Talente* (addiere +12 zu einem einzelnen Fertigkeitenswurf für den Zauber *Göttliche Einsicht*): Entdecken +5, Konzentration +11, Lauschen +5, Wissen (Religion) +0, Überlebenskunst +3; Divine Fortune, Divine Justice, Verbesserte Initiative.

*Sprachen:* Handelssprache, Elfish.

*Vorbereitete Zauber* (6/6/5/4/2 – Grund-SG = 13 + Zaubergrad, Zauberstufe 7): 0. Grad – *Aus bessern*, *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Nahrung und Wasser reinigen*, *Wasser erschaffen*; 1. Grad – *Göttliche Gunst*, *Schild des Glaubens*, *Schwächere Vitalität*, *Segnen*, *Wiederaufleben*; 2. Grad – *Energien widerstehen*, *Leichte Wunden verarzten*, *Rindenhaut\**; 3. Grad – *Fliegen\**, *Gebet*, *Magie bannen*, *Vitalität*; 4. Grad – *Dimensionstür\**, *Göttliche Macht*.

\* Domänenzauber. Domäne der Pflanzen, Domäne der Reisen.

*Aktive Zauber* (Zauberstufe 7): 1. Grad – *Lange Schritte\**; 2. Grad – *Göttliche Einsicht*, *Pracht des Adlers*.

*Ausrüstung:* Dolch +1, dragonsbreath arrows (20), Heiliges Symbol aus Holz, Kompositbogen (lang, Stärkebonus +3), Pfeile (20), Resistenzumhang +1, Ritterrüstung +1, Schwerer Stahlschild +1.

**Lendias:** männlicher elfischer (Grauelf) Nekromant 5; HG 5; mittelgroßer Humanoide (Elf); TW 5W4+10, 29 TP + 11 temporäre TP; INI +3; BR 9m (6 Felder); RK 17 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14); GAB +2, RAB +2; A oder Voller Angriff Nahkampf +2 (1W6, Kampfstab) oder Fernkampf +5 (1W8, Langbogen); BE Dämmerlicht, Fähigkeit geheime oder verborgene Türen zu entdecken, Immunität gegen magische Schlaf-Effekte, Rettungswurfbonus +2 gegen Zauber oder magische Effekte aus der Schule der Verzauberung, Vertrauten herbeirufen (Kröte); GES CN; REF +5, WILL +5; ZÄH +4; ST 10, GE 16, KO 14, IN 21, WE 10, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Beruf (Glücksspieler) +5, Entdecken +4, Handwerk (Alchemie) +8, Konzentration +10, Lauschen +4, Magische Gegenstände benutzen +3, Wissen (Arkanes) +13, Wissen (Die Ebenen) +9, Wissen (Geschichte) +9, Zauberkunde +15; Kernschuss, Präzisionsschuss, Schriftrolle anfertigen, Wachsamkeit, Zauber verstärken.

**Sprachen:** Drakonisch, Gnomisch, Gnollisch, Handelssprache, Elfish, Orkisch.

**Vorbereitete Zauber** (5/6/4/3 – Grund-SG = 15 + Zaubergrad, Zauberstufe 5), verbotene Schulen Bannzauber und Verzauberung): o. Grad – Erschöpfende Berührung, Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Zaubertick; 1. Grad – Magisches Geschoss, Schwächere Kugel der Säure\*, Schwächestrahle\*, Sprühende Farben; 2. Grad – Glitzerstaub, Katzenhafte Anmut, Sengender Strahl\*; 3. Grad – Feuerball, Hast, Verstärkter Schwächestrahle\*.

\* Berührungsangriff auf Entfernung +5

**Aktive Zauber** (Zauberstufe 5): 1. Grad – Magierrüstung; 2. Grad – Falsches Leben.

**Ausrüstung:** Langbogen, Pfeile (20), Resistenzumhang +1, Stirnreif des Intellekts +2, Täschchen für Materialkomponenten, Zauberbuch (alle vorbereiteten Sprüche), Kampfstab.

**Sendril:** männlicher elfischer (Hochelf) Druide 6; HG 6; mittelgroßer Humanoide (Elf); TW 6W8+6, 39 TP; INI +1; BR 12m (8 Felder); RK 17 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 16); GAB +4, RAB +4; A oder Voller Angriff Nahkampf +4 (1W6, Club) oder Fernkampf +6 (1W8 plus 1 Feuerschaden, Langbogen [Meisterarbeit]); BA Spontanes Zaubern (*Verbündeten der Natur herbeizaubern*), Tiergestalt 2/Tag; BE Dämmerlicht, Fähigkeit geheime oder verborgene Türen zu entdecken, Immunität gegen magische Schlaf-Effekte, Lockruf der Natur widerstehen, Rettungswurfbonus +2 gegen Zauber oder magische Effekte aus der Schule der Verzauberung, Spurloser Schritt, Tierempathie +6, Tiergefährte, Unterholz durchqueren; GES CN; REF +3, WILL +10; ZÄH +6; ST 10, GE 13, KO 12, IN 14, WE 20, CH 10.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +16, Konzentration +10, Lauschen +16, Mit Tieren umgehen +9 (+13 mit Tiergefährte), Wissen (Natur) +16, Überlebenskunst +18; In Tiergestalt zaubern, Rasch zaubern, Spuren lesen.

**Sprachen:** Drakonisch, Druidisch, Elfish, Handelssprache, Sylvanisch.

**Vorbereitete Zauber** (5/5/4/3 – Grund-SG = 15 + Zaubergrad, Zauberstufe 6): o. Grad – Gift entdecken, Kleinere Wunden heilen (2), Magie entdecken, Wasser erschaffen; 1. Grad – Leichte Wunden heilen, Schwächere Vitalität, Verhüllender Nebel, Verstricken; 2. Grad – Ausdauer des Ochsens, Bärenstärke, Rasches Verbündeten der Natur herbeizaubern I, Rindenhaut; 3. Grad – Rasches Verbündeten der Natur herbeizaubern II, Windwall.

**Aktive Zauber** (Zauberstufe 6): 1. Grad – Lange Schritte, Magierrüstung (Zauberstufe 5); 3. Grad – Mächtige Magische Fänge.

**Ausrüstung:** Anhänger der Weisheit +2, dragonsbreath arrows (20), Keule, Langbogen [Meisterarbeit], Lederrüstung, Pfeile (20), Schwerer Holzschild.

**Sendril (Tiergestalt: Leopard):** männlicher elfischer (Hochelf) Druide 6 in Tiergestalt; HG 6; mittelgroßes Tier; TW 6W8+6, 39 TP; INI +4; BR 15m (10 Felder), Klettern 6m; RK 19 (Berührung 14, auf dem falschen Fuß 15); GAB +4, RAB +7; A Nahkampf +8 (1W6+4, Biss); Voller Angriff Nahkampf +8 (1W6+4, Biss) und

Nahkampf +3 (1W3+2, 2 Klauen); BA Anspringen, Krallen +3 (1W3+2, 2 Klauen), Spontanes Zaubern (*Verbündeten der Natur herbeizaubern*), Tiergestalt 2/Tag, Verbessertes Ergreifen; BE Dämmerlicht, Fähigkeit geheime oder verborgene Türen zu entdecken, Immunität gegen magische Schlaf-Effekte, Lockruf der Natur widerstehen, Rettungswurfbonus +2 gegen Zauber oder magische Effekte aus der Schule der Verzauberung, Spurloser Schritt, Tierempathie +6, Tiergefährte, Unterholz durchqueren; GES CN; REF +6, WILL +9; ZÄH +7; ST 16, GE 19, KO 15, IN 14, WE 18, CH 10.

**Fertigkeiten und Talente:** Balancieren +12, Entdecken +15, Klettern +11, Konzentration +11, Lauschen +15, Leise bewegen +8, Mit Tieren umgehen +9 (+13 mit Tiergefährte), Springen +11, Wissen (Natur) +16, Überlebenskunst +17, Verstecken +8 (+12 in Gebieten mit hohem Grass oder dichtem Gestrüpp); In Tiergestalt zaubern, Rasch zaubern, Spuren lesen.

**Sprachen:** kann sich mit katzenartigen Tieren verständigen, kann Drakonisch, Druidisch, Elfish, Handelssprache, Sylvanisch verstehen.

**Vorbereitete Zauber:** wie in der Originalform

**Aktive Zauber** (Zauberstufe 6): 1. Grad – Lange Schritte, Magierrüstung (Zauberstufe 5); 3. Grad – Mächtige Magische Fänge.

**Tiergefährte (Verbesserter Reithund):** HG -; mittelgroßes Tier; TW 6W8+12, 39 TP; INI +3; BR 15m (10 Felder); RK 21 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 18); GAB +4, RAB +7; A oder Voller Angriff Nahkampf +9 (1W8+5, Biss); BA Zu Fall bringen (+3 bonus); BE Dämmerlicht, Entrinnen, Geruchssinn, Verbindung, Zauber teilen; GES N; REF +8, WILL +3 (+7 gegen Verzauberung), ZÄH +7; ST 17, GE 17, KO 15, IN 2, WE 12, CH 6.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +7, Lauschen +7, Schwimmen +3, Springen +8, Überlebenskunst +1 (+5 Spuren folgen mit Hilfe des Geruchssinn); Spuren lesen, Wachsamkeit, Verbesserter Natürlicher Angriff (Biss), Waffenfokus (Biss).

**Tricks:** Angriff (2 Tricks), Aus, Bei Fuß, Folge, Hol, Pass auf, Sitz, Such

**Aktive Zauber** (Zauberstufe 6): 1. Grad – Lange Schritte\*; 3. Grad – Mächtige Magische Fänge\*.

\* Geteilter Zauber

## Begegnung 7

**Falle: Erhöhte Böswillige Verwandlung,** HG 6; magische Gegenstandsfalle; Nahrungsauslöser (jeder, außer gut-gesinnten Elfen, der den Tempel betritt); automatischer Rücksetzer; Zaubereffekt Erhöhte Böswillige Verwandlung in ein Kaninchen, Druide 9, Zähigkeit (SG 17) keine Wirkung, Willen (SG 17) teilweise, Suchen (SG 30), Mechanismus ausschalten (SG 30).

**Buschwächter, Löwe:** HG 7; große Pflanze; TW 10W8+40, 85 TP; INI +2; BR 12m (8 Felder); RK 17 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 15); GAB +7, RAB +18; A Nahkampf +13 (1W6+7, Klaue); Voller Angriff Nahkampf +13 (1W6+7, 2 Klauen) und Nahkampf +8 (1W8+3, Biss); Angriffsfläche/Reichweite: 3m/1,5m; BA Anspringen, Gnade, Krallen +13 (1W6+3), Verbessertes Ergreifen; BE Dämmerlicht, Empfindlichkeit gegen Feuer, Erschütterungssinn 27m (18 Felder), Pflanze (Immunitäten), Schadensreduzierung 10/Hiebswaffen,



Starre; GES N; REF +5, WILL +3; ZÄH +11; ST 25, GE 14, KO 18, IN -, WE 10, CH 1.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +0, Lauschen +0, Leise bewegen +10.

**Anspringen (AF):** Wenn der Löwenbuschwächter einen Sturmangriff macht gegen seinen Gegner macht, kann er am Ende seiner Bewegung einen Vollen Angriff ausführen und zusätzlich mit seinen beiden Krallenangriffen zuschlagen.

**Gnade (AF):** Ein Buschwächter kann mit jedem seine Angriffe nichttödlichen Schaden anrichten, wenn er es wünscht, ohne einen Malus von -4 auf den Angriffswurf zu erleiden. Der Buschwächter setzt gemäß den Befehlen seines Erschaffers tödlichen oder nichttödlichen Schaden ein.

**Krallen (AF):** Nahkampf +13 (1W6+3, 2 Klauen).

**Starre (AF):** Ein Buschwächter kann völlig bewegungslos verharren, so dass er wie ein ganz normaler zugeschnittener Busch in Form eines Tieres aussieht. Nur mit einem erfolgreichen Rettungswurf auf Entdecken gegen SG 30 kann man feststellen, dass es sich in Wahrheit um einen belebten Busch und damit um eine Kreatur handelt.

**Verbessertes Ergreifen (AF):** Um diese Fähigkeit einsetzen zu können, muss der Löwenbuschwächter mit einem Bissangriff treffen. Er kann dann als Freie Aktion versuchen, einen Ringkampf zu beginnen, ohne dass er Gelegenheitsangriffe provoziert. Bei Erfolg zählt der Gegner als im Ringkampf ergriffen. Der Löwenbuschwächter kann in darauf folgenden Runden seinen Krallenangriff gegen ihn einsetzen.

**Skarana:** Waldling-Kupferdrache, Nestling; HG 5; sehr kleiner Drache; TW 5W12+5, 37 TP; INI +0; BR 12m (8 Felder), Fliegen 30m (gut); RK 23 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 23); GAB +5, RAB -3; A Nahkampf +7 (1W4, Biss) oder Nahkampf +7 (1W3, Hieb); Voller Angriff Nahkampf +7 (1W4, Biss) und Nahkampf +5 (1W3, 2 Klauen); Angriffsfläche/Reichweite: 0,75m/0m (1,5m mit Biss); BA Odemwaffe (SG 13); BE Blindgespür 18m (12 Felder), Dunkelsicht 36m (24 Felder), Empfindlichkeit gegen Feuer, Immunität gegen Säure, Planze (Immunitäten), Schadensreduzierung 5/Hieb Waffen, Spinnenklettern, Verbesserte Dämmerlicht; GES CG; REF +4, WILL +5; ZÄH +5; ST 11, GE 10, KO 13, IN 12, WE 13, CH 12.

**Fertigkeiten und Talente:** Diplomatie +9, Entdecken +9, Konzentration +9, Lauschen +9, Leise bewegen +0 (+4 in oberirdischer natürlicher Umgebung), Motive erkennen +9, Verstecken +16 (+20 in oberirdischer natürlicher Umgebung), Wissen (Religion) +9; Mehrfachangriff, Verbessertes Fliegen.

**Sprachen:** Drakonisch, Elfish.

**Zauberähnliche Fähigkeiten (Grund-SG = 11 + Zaubergrad, Zauberstufe 5):** 1/Tag – Verbündeten der Natur herbeizaubern II, Verstricken.

**Odem Waffe (ÜF):** 9 m lange Linie; 2W4 Säureschaden; Reflex, SG 13, halbiert; oder 4,5m langer Kegel (Gas), Verlangsamung für 1W6+1 Runden; Zähigkeit, SG 13, keine Wirkung. Eine Odem Waffe zu nutzen ist eine Standard Aktion. Sobald ein Drache sie genutzt hat, kann er sie erst nach 1W4 Runden wieder einsetzen. Wenn ein Drache über mehr als eine Odem-Waffe verfügt, kann er trotzdem nur alle 1W4 Runden eine der beiden einsetzen. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

**Spinnenklettern (AF):** Ein Waldling-Kupferdrache kann auf steinernen Oberflächen klettern, als würde er den Zauber *Spinnenklettern* wirken.

**Verbesserte Dämmerlicht (AF):** Ein Drache sieht bei diffusem Licht vier mal so gut wie ein Mensch, bei vollem Licht zwei mal so gut.

## Begegnung 8

**Ungeschicklichkeitssäure** (Lebender Zauber, *Maximierte Schwächere Kugel der Säure* und *Verstärkter Ungeschicklichkeitsstrahl*, Zauberstufe 7): HG 8; großer Schlick; TW 7W10+14, 52 TP; INI +0; BR 6m (4 Felder); RK 13 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 13); GAB +5, RAB +11; A oder Voller Angriff Nahkampf +6 (1W6+3, Hieb und 32 Punkte Säureschaden und Verstärkter Ungeschicklichkeitsstrahl); Angriffsfläche/Reichweite: 3m/1,5m; BA Einhüllen (SG 16); BE Blind, Blindsicht 18m (12 Felder), Schadensreduzierung 10/Magie, Schlick (Immunitäten), Zauberresistenz 17; GES N; REF +6, WILL +6; ZÄH +8; ST 14, GE 11, KO 14, IN -, WE 11, CH 14.

**Einhüllen:** Eine Ungeschicklichkeitssäure kann als Standard-Aktion um eine Kreatur fließen, die in seiner Bewegungsfläche Platz findet und sie so einhüllen. Während der Runde, in der der lebende Zauber ein Opfer einhüllt, kann er keinen Hieb ausführen. Das Einhüllen erfordert keinen Angriffswurf. Der lebende Zauber muss einfach nur in das Feld oder die Felder der Gegner ziehen. Er hüllt alle Gegner ein, die in den bedeckten Feldern stehen. Gegner können Gelegenheitsangriffe gegen den lebenden Zauber machen, während er sie einhüllt, erhalten dann aber keinen Rettungswurf. Die Charaktere, die keinen Gelegenheitsangriff machen, dürfen einen Reflexwurf gegen SG 16 würfeln. Sollten sie erfolgreich sein, so werden sie zurückgedrängt oder zur Seite geschoben (Entscheidung des Gegners in welche Richtung), aber nicht eingehüllt. Eingehüllte Gegner erleiden jede Runde die Auswirkungen der Fähigkeiten *Maximierte Schwächere Kugel der Säure* und des verstärkten *Ungeschicklichkeitsstrahls*. Außerdem zählen die eingehüllten Charaktere als ergriffen.

**Maximierte Schwächere Kugel der Säure (ÜF):** Eine Kreatur, die durch den Hieb einer Ungeschicklichkeitssäure getroffen wird oder von ihr eingehüllt wird, erleidet 32 Punkte Säureschaden (ohne Rettungswurf).

**Verstärkter Ungeschicklichkeitsstrahl (ÜF):** Eine Kreatur, die durch den Hieb einer Ungeschicklichkeitssäure getroffen wird oder von ihr eingehüllt wird, erhält für 7 Minuten einen Abzug auf ihre Geschicklichkeit von 1W6+3 x1,5 (ohne Rettungswurf). Mehrere Treffer sind nicht kumulativ und die Geschicklichkeit der Kreatur kann nicht unter 1 fallen.

## Begegnung 13

**Verbesserter Unsichtbarer Pirscher, Schurke 1:** HG 9; großes Elementar (Extraplanar, Luft); TW 12W8+1W6+52, 110 TP; INI +11; BR 9m (6 Felder), Fliegen 9m (perfekt); RK 20 (Berührung 16, auf dem falschen Fuß 13); GAB +9, RAB +18; A Nahkampf +14 (2W6+5, Hieb); Voller Angriff Nahkampf +14 (2W6+5, 2 Hiebe); Angriffsfläche/Reichweite: 3m/3m; BA Hinterhältiger Angriff (+1W6); BE Dunkelsicht 18m (12 Felder), Elementar (Immunitäten), Fallen finden, Natürliche Unsichtbarkeit, Verbessertes Spurenlesen; GES N; REF +17, WILL +7; ZÄH +8; ST 21, GE 24, KO 18, IN 14, WE 16, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +18, Lauschen +18, Leise bewegen +22, Suchen +17, Überlebenskunst +3 (+5 Spuren folgen), Verstecken +13 (+Unsichtbarkeit); Ausweichen, Beweglichkeit, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Hieb).

**Sprachen:** Aural, kann Handelssprache verstehen.

**Natürliche Unsichtbarkeit (ÜF):** Diese Fähigkeit ist dauerhaft und erlaubt dem Pirscher unsichtbar zu bleiben, selbst wenn er angreift. Diese Fähigkeit ist angeboren und wird nicht von dem Zauber *Unsichtbarkeit aufheben* betroffen.

**Verbessertes Spurenlesen (AF):** Ein Unsichtbarer Pirscher macht Entdecken Würfe statt Überlebenskunst Würfe, um der Spur einer Kreatur zu folgen.

## **Zusatzbegegnung**

**Geist:** HG 3; kleiner Untoter (körperlos, ehemals männlicher gnomischer (Wald)gnom) Druiden 1; TW 1W12, 12 TP; INI +2; BR Fliegen 9m (6 Felder) (perfekt); RK 17 (Berührung 17, auf dem falschen Fuß 15); GAB +0, RAB -; A oder Voller Angriff Nahkampf +3 (entziehende Berührung, körperlose Berührung); BA +1 auf Angriffswürfe gegen Goblinoide, Kobolde, Orks und Humanoide der Unterart Reptil, Schreckliche Erscheinung (SG 14), Spontanes Zaubern (*Verbündeten der Natur herbeizaubern*); BE Ausweichbonus von +4 gegen Angehörige der Kreaturenart Riese, Dämmersicht, Manifestation, Resistenz gegen Vertreibung +4, Rettungswurfbonus +2 gegen Illusionen, Untot (Immunitäten), Wiederkehr; GES NG; REF +2, WILL +5; ZÄH +2; ST 8, GE 15, KO -, IN 12, WE 16, CH 18.

**Fertigkeiten und Talente:** Diplomatie +8, Entdecken +15, Konzentration +4, Lauschen +17, Suchen +9, Wissen (Natur) +7, Überlebenskunst +9, Verstecken +18 (+22 in bewaldeten Gegenden); Spuren lesen.

**Sprachen:** Druidisch, Elfish, Gnomisch, Sylvanisch, und eine einfache Sprache, die es ihm ermöglicht, sich mit Walddtieren zu verständigen.

**Vorbereitete Zauberei (3/2 – Grund-SG = 13 + Zauberggrad, Zauberstufe 1):** 0. Grad – *Göttliche Führung, Magie entdecken, Wasser erschaffen*; 1. Grad – *Verhüllender Nebel, Verstricken*.

**Zauberähnliche Fähigkeiten (Grund-SG = 14 + Zauberggrad, Zauberstufe 1):** 1/Tag – Geisterhaftes Geräusch (SG 15), Tanzende Lichter, Zauberrück.

**Schreckliche Erscheinung (ÜF):** Jede lebendige Kreatur innerhalb von 18 m (12 Felder), die den Geist sieht, muss einen Zähigkeitswurf SG 14 machen oder nimmt augenblicklich 1W4 Punkte Stärkeschaden, 1W4 Punkte Geschicklichkeitsschaden und 1W4 Punkte Konstitutionsschaden. Eine Kreatur, die einen erfolgreichen Zähigkeitswurf macht, ist gegen die Schreckliche Erscheinung dieses Geistes für 24 Stunden immun.

**Entziehende Berührung (ÜF):** Ein Geist, der eine lebendige Kreatur mit seiner körperlosen Berührung trifft, entzieht dieser 1W4 Punkte eines von ihm gewählten Attributs. Bei jedem solchen erfolgreichen Angriff heilt der Geist sich selbst 5 Punkte Schaden.

**Verbesserter Halbdrache (schwarz) Uchuulon:** HG 9; großer Drache; TW 15W10+45, 127 TP; INI +5; BR 6m (4 Felder), Fliegen 12m (gut), Schwimmen 6m; RK 24 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 23); GAB +11, RAB +23; A Nahkampf +18 (2W6+8, Klaue); Voller Angriff Nahkampf +18 (2W6+8, 2 Klauen); Angriffsfläche/Reichweite: 3m/1,5m; BA Lähmende

Tentakel (SG 20), Odemwaffe 1/Tag (SG 20), Verbessertes Ergreifen, Würgen (3W6+8); BE Amphibie, Dämmersicht, Dunkelsicht 18m (12 Felder), Immunität gegen Gift, Lähmung, Säure und Schlaf, Schützender Schleim, Zauberesistenz 20; GES CE; REF +6, WILL +10; ZÄH +8; ST 26, GE 13, KO 16, IN 12, WE 12, CH 5.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +21, Lauschen +21, Leise bewegen +10, Motive erkennen +10, Schwimmen +34, Überlebenskunst +10, Verstecken +15; Ausweichen, Blind kämpfen, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Verbessertes Fliegen, Wachsamkeit.

**Lähmende Tentakel (AF):** Ein Uchuulon kann Opfer, die er bereits ergriffen hat, als Bewegungsaktion an seine Tentakel weiterreichen. Die Tentakel haben für einen Ringkampf dieselbe Stärke wie die Klauen, verursachen allerdings keinen Schaden. Sie sondern allerdings ein lähmendes Sekret ab. Jeder, der von den Tentakeln ergriffen wird, muss, sobald der Uchuulon am Zug ist, einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 schaffen oder wird für 6 Runden gelähmt. Der SG dieses Rettungswurfs basiert auf Konstitution. In jeder Runde, die in Opfer von diesen Tentakeln festgehalten wird, erleidet es 1W8+4 Schadenspunkte durch die Mandibeln des Uchuulon, selbst wenn es nicht gelähmt ist.

**Odemwaffe (ÜF):** 18m lange Linie; 6W8 Punkte Säureschaden, Reflex, SG 20, halbiert. Der SG dieses Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

**Schützender Schleim (ÜF):** The uchuulon exudes a transparent mucous that provide a +2 deflection bonus to the creature's armor class. The slime suspends and protects the uchuulon's vital organs as well and has a 50% chance of negating any critical hit made against the creature.

**Verbessertes Ergreifen (AF):** Um diese Fähigkeit einsetzen zu können, muss ein Uchuulon mit einem Klauenangriff treffen. Er kann dann als Freie Aktion versuchen, einen Ringkampf zu beginnen, ohne dass er Gelegenheitsangriffe provoziert. Wenn er den Ringkampfwurf gewinnt, hat er sein Opfer ergriffen und kann es würgen oder kann bei seinem nächsten Zug den ergriffenen Charakter zu seinen Tentakeln weiterreichen.

**Würgen (AF):** Ein Uchuulon verursacht bei einem erfolgreichen Ringkampfwurf 3W6+8 Schadenspunkte.

**Fertigkeiten:** Ein Uchuulon kann immer 10 für einen Schwimmen-Wurf nehmen, selbst wenn er abgelenkt oder bedroht ist. Er kann Rennen als Aktion während des Schwimmens wählen, vorausgesetzt er schwimmt auf einer geraden Linie.

## ANHANG 3:

### DGS 8

#### Begegnung 2

**Verbesserter legendärer Finsterheuler:** HG 8; mittelgroßer Externar; TW 10W10+130, 185 TP; INI +11; BR 15m (10 Felder); RK 25 (Berührung 17, auf dem falschen Fuß 18); GAB +10, RAB +19; A Nahkampf +19 (2W6+9, Biss); Voller Angriff Nahkampf +19 (2W6+9, Biss) und Nahkampf +17 (1W8+4, 2 Klauen); BA Furchtheulen (SG 20), Raging Blood, Zu Fall bringen (+9 Bonus); BE Dämmerlicht, Dunkelsicht 18m (12 Felder), Geruchssinn, Immunität gegen geistesbeeinflussende Effekte, negative Energie, alle Effekte, die auf dem Entzug von Lebenskraft beruhen, und Säure, Schnelle Heilung 3, Schwaches Täuschen; GES CE; REF +17, WILL +9; ZÄH +23; ST 28, GE 24, KO 37, IN 9, WE 16, CH 20.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +6, Lauschen +6, Leise bewegen +18, Verstecken +19; Ausweichen, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative, Verstoßenheit.

**Furchtheulen (ÜF):** Alle 1W4 Runden kann ein Furchtheuler ein klagendes Heulen von sich geben, das alle mit Furcht erfüllt, die es hören können. Alle Kreaturen in einer Entfernung von bis zu 18m vom Furchtheuler, die das Geräusch hören können, werden davon betroffen. Jede betroffene Kreatur im Wirkungsbereich muss einen Willenswurf gegen SG 20 machen. Wer scheitert, ist solange erschüttert, wie er im Wirkungsbereich bleibt und für 2W4 Runden danach. Eine Kreatur, die einen erfolgreichen Willenswurf macht, ist gegen das Furchtheulen dieses Finsterheulers für 24 Stunden immun. Der Rettungswurf-SG basiert auf Charisma.

**Raging Blood (ÜF):** Each time damage is dealt to a feral yowler of legend with a piercing or slashing attack, its blood sprays outward in a 5-foot cone, dealing 1d4 points of acid damage to all within range (no saving throw). A monster of legend is not harmed by its own blood.

**Schwaches Täuschen (ÜF):** Eine schwache Illusion, die das Licht rund um die Kreatur bricht, umgibt den Finsterheuler. Dadurch ist es schwierig, seinen genauen Standort festzustellen. Bei jedem Nahkampf- oder Fernkampfangriff besteht eine Fehlschlagchance von 20%, außer der Angreifer kann den Standort des Finsterheulers auf andere Weise ermitteln, als durch den Einsatz seines Gesichtssinns. Mittels *Wahrer Blick* kann man selbstverständlich den genauen Standort erkennen, aber *Unsichtbares sehen* hat keine Auswirkung.

**Zu Fall bringen (AF):** Ein Finsterheuler, der mit seinem Bissangriff trifft, kann versuchen seinen Gegner zu Fall zu bringen (+9 auf den Wurf). Dabei handelt es sich um eine Freie Aktion. Der Finsterheuler muss dazu keinen Berührungangriff machen und provoziert auch keine Gelegenheitsangriffe. Wenn der Versuch den Gegner zu Fall zu bringen scheitert, kann dieser nicht seinerseits versuchen, den Finsterheuler zu Fall zu bringen.

#### Begegnung 6

**Avenion:** männlicher elfischer (Waldelf) Kleriker von Fenmarel Mestarine 7; HG 7; mittelgroßer Humanoide (Elf); TW 7W8+14, 52 TP; INI +5; BR 9m (6 Felder); RK 23 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 22); GAB +5, RAB +8; A oder Voller Angriff Nahkampf +9 (1W4+4, Dolch +1) oder Fernkampf +6 (1W8+3 plus 1 Feuerschaden,

Kompositbogen (lang, Stärkebonus +3)); BA Pflanzenkreaturen kontrollieren 6/Tag (+3, 2W6+10, Gewährte Kraft Domäne der Pflanzen), Untote vertreiben 6/Tag (+3, 2d6+10); BE Bewegungsfreiheit (Gewährte Kraft Domäne der Reisen), Dämmerlicht, Fähigkeit geheime oder verborgene Türen zu entdecken, Immunität gegen magische Schlaf-Effekte, Rettungswurfbonus +2 gegen Zauber oder magische Effekte aus der Schule der Verzauberung, Spontanes Zaubern (*Wunden heilen*); GES CN; REF +4, WILL +10; ZÄH +8; ST 16, GE 12, KO 14, IN 8, WE 18, CH 16.

**Fertigkeiten und Talente** (addiere +12 zu einem einzelnen Fertigkeitswurf für den Zauber *Göttliche Einsicht*): Entdecken +6, Konzentration +11, Lauschen +6, Wissen (Religion) +0, Überlebenskunst +4; Divine Fortune, Divine Justice, Verbesserte Initiative.

**Sprachen:** Handelssprache, Elfish.

**Vorbereitete Zauber** (6/6/5/4/3 – Grund-SG = 14 + Zaubergrad, Zauberstufe 7): 0. Grad – *Ausbessern*, *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Nahrung und Wasser reinigen*, *Wasser erschaffen*; 1. Grad – *Göttliche Gunst*, *Schild des Glaubens*, *Schwächere Vitalität*, *Segnen*, *Wiederaufleben*; 2. Grad – *Energien widerstehen*, *Leichte Wunden verarzten*, *Rindenhaut\**; 3. Grad – *Fliegen\**, *Gebet*, *Magie bannen*, *Vitalität*; 4. Grad – *Dimensionstür\**, *Göttliche Macht*, *Tod hinauszögern*.

\* Domänenzauber. Domäne der Pflanzen, Domäne der Reisen.

**Aktive Zauber** (Zauberstufe 7): 1. Grad – *Lange Schritte\**; 2. Grad – *Göttliche Einsicht*, *Pracht des Adlers*.

**Ausrüstung:** Anhänger der Weisheit +2, Dolch +1, dragonsbreath arrows (20), Heiliges Symbol aus Holz, Kompositbogen (lang, Stärkebonus +3), Pfeile (20), Resistenzumhang +1, Ritterrüstung +1, Schwerer Stahlschild +1.

**Lendias:** männlicher elfischer (Grauelf) Nekromant 6/Unbändiger Magier 2; HG 8; mittelgroßer Humanoide (Elf); TW 8W4+24, 49 TP + 16 temporäre TP; INI +3; BR 9m (6 Felder); RK 19 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 16); GAB +4, RAB +4; A oder Voller Angriff Nahkampf +4 (1W6, Kampfstab) oder Fernkampf +7 (1W8, Langbogen); BA Unbändige Magie; BE Dämmerlicht, Fähigkeit geheime oder verborgene Türen zu entdecken, Immunität gegen magische Schlaf-Effekte, Rettungswurfbonus +2 gegen Zauber oder magische Effekte aus der Schule der Verzauberung, Vertrauten herbeirufen (Kröte), Zufällige Ablenkung 1/Tag; GES CN; REF +9, WILL +6; ZÄH +6; ST 10, GE 16, KO 16, IN 22, WE 10, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Beruf (Glücksspieler) +5, Entdecken +4, Handwerk (Alchemie) +11, Konzentration +14, Lauschen +4, Magische Gegenstände benutzen +6, Wissen (Arkane) +17, Wissen (Die Ebenen) +11, Wissen (Geschichte) +11, Wissen (Religion) +9, Zauberkunde +21; Kernschuss, Neigung zur Magie, Präzisionsschuss, Schriftrolle anfertigen, Wachsamkeit, Zauber verstärken.

**Sprachen:** Drakonisch, Gnomisch, Gnollisch, Handelssprache, Elfish, Orkisch.

**Vorbereitete Zauber** (5/7/6/5/4 – Grund-SG = 16 + Zaubergrad, Zauberstufe 5+1W6), verbotene Schulen Bannzauber und Verzauberung: 0. Grad – *Erschöpfende Berührung*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Magierhand*, *Zaubertrick*; 1. Grad – *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss* (2),

Schwächere Kugel der Säure\*, Schwächestrahle\*, Sprachen verstehen; 2. Grad – Energien widerstehen, Glitzerstaub, Katzenhafte Anmut, Sengender Strahl\*, Unsichtbares sehen; 3. Grad – Feuerball, Fliegen, Hast, Verstärkter Schwächestrahle\*; 4. Grad – Dimensionstür, Entkräftung\*, Kugel der Kälte\*, Verstärkter Sengender Strahl\*.

\* Berührungsangriff auf Entfernung +7

Aktive Zauber (Zauberstufe 8): 2. Grad – Falsches Leben (Zauberstufe 10); 3. Grad – Mächtige Magierrüstung (Zauberstufe 6).

Ausrüstung: Gesundheitsamulett +2, Langbogen, Pfeile (20), Resistenzumhang +1, Stirnreif des Intellekts +2, Täschchen für Materialkomponenten, Zauberbuch (alle vorbereiteten Sprüche), Kampfstab.

Unbändige Magie: Ein Unbändiger Magier reduziert seine Zauberstufe um -3, addiert aber jedes Mal, wenn er einen Zauber wirkt, +1W6 auf seine Zauberstufe.

Zufällige Ablenkung (ÜF): Der Einsatz der Fähigkeit stellt eine Augenblickliche Aktion dar. Wenn aktiviert, wirkt diese so lange, bis der Unbändige Magier erneut am Zug ist. Die Fähigkeit lenkt alle Fernkampfangriffe, Berührungsangriffe auf Entfernung und Zauber mit Reichweite, die den Unbändigen Magier zum Ziel haben, auf ein neues zufälliges Ziel in einer Entfernung von bis zu 6 m vom Unbändigen Magier. Alle Kreaturen in diesem Bereich stellen potentielle Ziele dar, also auch der Unbändige Magier selbst und seine Verbündeten. Eine Kreatur, die durch die Zufällige Ablenkung zum Ziel eines Angriffs, Zaubers oder Effekts wird, wird ganz normal betroffen.

**Sendril:** männlicher elfischer (Hochelf) Druide 9; HG 9; mittelgroßer Humanoid (Elf); TW 9W8+27, 75 TP; INI +1; BR 12m (8 Felder); RK 17 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 16); GAB +6, RAB +6; A Nahkampf +6 (1W6, Club) oder Fernkampf +8 (1W8 plus 1 Feuerschaden, Langbogen [Meisterarbeit]); Voller Angriff Nahkampf +6/+1 (1W6, Club) oder Fernkampf +8/+3 (1W8 plus 1 Feuerschaden, Langbogen [Meisterarbeit]); BA Spontanes Zaubern (Verbündeten der Natur herbeizaubern), Tiergestalt 3/Tag (groß); BE Dämmersicht, Fähigkeit geheime oder verborgene Türen zu entdecken, Immunität gegen Gift, Immunität gegen magische Schlaf-Effekte, Lockruf der Natur widerstehen, Rettungswurfbonus +2 gegen Zauber oder magische Effekte aus der Schule der Verzauberung, Spurloser Schritt, Tierempathie +9, Tiergefährte, Unterholz durchqueren; GES CN; REF +5, WILL +12; ZÄH +10; ST 10, GE 13, KO 16, IN 14, WE 21, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +19, Konzentration +15, Lauschen +19, Mit Tieren umgehen +12 (+16 mit Tiergefährte), Wissen (Natur) +19, Überlebenskunst +21; In Tiergestalt zaubern, Rasch zaubern, Schnelle Tiergestalt, Spuren lesen.

Sprachen: Drakonisch, Druidisch, Elfisch, Handelssprache, Sylvanisch.

Vorbereitete Zauber (6/6/5/4/3/2 – Grund-SG = 15 + Zaubergrad, Zauberstufe 9): 0. Grad – Gift entdecken, Göttliche Führung, Kleinere Wunden heilen (2), Magie entdecken, Wasser erschaffen; 1. Grad – Leichte Wunden heilen, Mit Tieren sprechen, Schwächere Vitalität, Verhüllender Nebel, Verstricken; 2. Grad – Bärenstärke, Energien widerstehen, Rindenhaut, Tier verkleinern; 3. Grad – Energiewirbel, Schnelles Fliegen, Windwall; 4. Grad – Bewegungsfreiheit, Rasches Verbündeten der Natur herbeizaubern III, Überschlagsblitz; 5. Grad – Rasches Verbündeten der Natur herbeizaubern IV, Tierwachstum.

Aktive Zauber (Zauberstufe 9): 1. Grad – Lange Schritte, Magierrüstung (Zauberstufe 8); 2. Grad – Ausdauer des Ochsen; 3. Grad – Mächtige Magische Fänge.

Ausrüstung: Anhänger der Weisheit +2, dragonsbreath arrows (20), Keule, Langbogen [Meisterarbeit], Lederrüstung, Pfeile (20), Resistenzumhang +1, Schwerer Holzschild.

**Sendril (Tiergestalt: Braunbär):** männlicher elfischer (Hochelf) Druide 9 in Tiergestalt; HG 9; großes Tier; TW 9W8+27, 75 TP; INI +1; BR 15m (10 Felder); RK 19 (Berührung 10, auf dem falschen Fuß 18); GAB +6, RAB +18; A Nahkampf +14 (1W8+9, Klaue); Voller Angriff Nahkampf +14 (1W8+9, 2 Klauen) und Nahkampf +9 (2W6+5, Biss); Angriffsfläche/Reichweite: 3m/1,5m; BA Spontanes Zaubern (Verbündeten der Natur herbeizaubern), Tiergestalt 3/Tag (groß), Verbessertes Ergreifen; BE Dämmersicht, Fähigkeit geheime oder verborgene Türen zu entdecken, Immunität gegen Gift, Immunität gegen magische Schlaf-Effekte, Lockruf der Natur widerstehen, Rettungswurfbonus +2 gegen Zauber oder magische Effekte aus der Schule der Verzauberung, Spurloser Schritt, Tierempathie +9, Tiergefährte, Unterholz durchqueren; GES CN; REF +4, WILL +10; ZÄH +12; ST 27, GE 13, KO 23, IN 14, WE 19, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +18, Konzentration +18, Lauschen +18, Mit Tieren umgehen +12 (+16 mit Tiergefährte), Wissen (Natur) +19, Überlebenskunst +20; In Tiergestalt zaubern, Rasch zaubern, Schnelle Tiergestalt, Spuren lesen.

Sprachen: kann sich mit Bären verständigen, kann Drakonisch, Druidisch, Elfisch, Handelssprache, Sylvanisch verstehen.

Vorbereitete Zauber: wie in der Originalform

Aktive Zauber (Zauberstufe 9): 1. Grad – Lange Schritte, Magierrüstung (Zauberstufe 8); 2. Grad – Ausdauer des Ochsen; 3. Grad – Mächtige Magische Fänge.

**Tiergefährte (Verbesserter Braunbär):** HG -; großes Tier; TW 8W8+48, 84 TP; INI +2; BR 15m (10 Felder); RK 18 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 16); GAB +6, RAB +19; A Nahkampf +15 (1W8+10, Klaue); Voller Angriff Nahkampf +15 (1W8+10, 2 Klauen) und Nahkampf +10 (2W6+5, Biss); Angriffsfläche/Reichweite: 3m/1,5m; BA Verbessertes Ergreifen; BE Dämmersicht, Entrinnen, Geruchssinn, Verbindung, Zauber teilen; GES N; REF +8, WILL +3, ZÄH +12; ST 28, GE 14, KO 23, IN 2, WE 12, CH 6.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +7, Lauschen +6, Schwimmen +13; Ausdauer, Rennen, Spuren lesen.

Tricks: Angriff (2 Tricks), Aus, Bei Fuß, Folge, Hol, Pass auf, Sitz

Aktive Zauber (Zauberstufe 9): 1. Grad – Lange Schritte\*; 2. Grad – Ausdauer des Ochsen\*; 3. Grad – Mächtige Magische Fänge\*.

\* Geteilter Zauber

## Begegnung 7

**Falle: Erhöhte Böswillige Verwandlung,** HG 8; magische Gegenstandsfalle; Nahrungsauslöser (jeder, außer gut-gesinnten Elfen, der den Tempel betritt); automatischer Rücksetzer; Zaubereffekt Erhöhte Böswillige Verwandlung in ein Kaninchen, Druide 13, Zähigkeit (SG 20) keine Wirkung, Willen (SG 20) teilweise, Suchen (SG 32), Mechanismus ausschalten (SG 32).

**Buschwächter, Löwe:** HG 7; große Pflanze; TW 10W8+40, 85 TP; INI +2; BR 12m (8 Felder); RK 17

(Berührung 11, auf dem falschen Fuß 15); GAB +7, RAB +18; A Nahkampf +13 (1W6+7, Klaue); Voller Angriff Nahkampf +13 (1W6+7, 2 Klauen) und Nahkampf +8 (1W8+3, Biss); Angriffsfläche/Reichweite: 3m/1,5m; BA Anspringen, Gnade, Krallen +13 (1W6+3), Verbessertes Ergreifen; BE Dämmerlicht, Empfindlichkeit gegen Feuer, Erschütterungssinn 27m (18 Felder), Pflanze (Immunitäten), Schadensreduzierung 10/Hiebaffen, Starre; GES N; REF +5, WILL +3; ZÄH +11; ST 25, GE 14, KO 18, IN -, WE 10, CH 1.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +0, Lauschen +0, Leise bewegen +10.

**Anspringen (AF):** Wenn der Löwenbuschwächter einen Sturmangriff macht gegen seinen Gegner macht, kann er am Ende seiner Bewegung einen Vollen Angriff ausführen und zusätzlich mit seinen beiden Krallenangriffen zuschlagen.

**Gnade (AF):** Ein Buschwächter kann mit jedem seine Angriffe nichttödlichen Schaden anrichten, wenn er es wünscht, ohne einen Malus von -4 auf den Angriffswurf zu erleiden. Der Buschwächter setzt gemäß den Befehlen seines Erschaffers tödlichen oder nichttödlichen Schaden ein.

**Krallen (AF):** Nahkampf +13 (1W6+3, 2 Klauen).

**Starre (AF):** Ein Buschwächter kann völlig bewegungslos verharren, so dass er wie ein ganz normaler zugeschnittener Busch in Form eines Tieres aussieht. Nur mit einem erfolgreichen Rettungswurf auf Entdecken gegen SG 30 kann man feststellen, dass es sich in Wahrheit um einen belebten Busch und damit um eine Kreatur handelt.

**Verbessertes Ergreifen (AF):** Um diese Fähigkeit einsetzen zu können, muss der Löwenbuschwächter mit einem Bissangriff treffen. Er kann dann als Freie Aktion versuchen, einen Ringkampf zu beginnen, ohne dass er Gelegenheitsangriffe provoziert. Bei Erfolg zählt der Gegner als im Ringkampf ergriffen. Der Löwenbuschwächter kann in darauf folgenden Runden seinen Krallenangriff gegen ihn einsetzen.

**Skarana:** Waldling-Kupferdrache, sehr jung; HG 7; kleiner Drache; TW 8W12+8, 60 TP; INI +4; BR 12m (8 Felder), Fliegen 30m (gut); RK 25 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 25); GAB +8, RAB +5; A Nahkampf +10 (1W6+1, Biss) oder Nahkampf +10 (1W4+1, Hieb); Voller Angriff Nahkampf +10 (1W6+1, Biss) und Nahkampf +8 (1W4, 2 Klauen); BA Odemwaffe (SG 15); BE Blindgespür 18m (12 Felder), Dunkelsicht 36m (24 Felder), Empfindlichkeit gegen Feuer, Immunität gegen Säure, Pflanze (Immunitäten), Schadensreduzierung 5/Hiebaffen, Spinnenklettern, Verbesserte Dämmerlicht; GES CG; REF +6, WILL +7; ZÄH +7; ST 13, GE 10, KO 13, IN 12, WE 13, CH 12.

**Fertigkeiten und Talente:** Diplomatie +12, Entdecken +12, Konzentration +12, Lauschen +12, Leise bewegen +0 (+4 in oberirdischer natürlicher Umgebung), Motive erkennen +12, Verstecken +15 (+19 in oberirdischer natürlicher Umgebung), Wissen (Religion) +12; Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative, Verbessertes Fliegen.

**Sprachen:** Drakonisch, Elfish.

**Zauberähnliche Fähigkeiten** (Grund-SG = 11 + Zaubergrad, Zauberstufe 8): 1/Tag – Verbündeten der Natur herbeizaubern II, Verbündeten der Natur herbeizaubern IV, Verstricken; 3/Tag – Mit Pflanzen sprechen.

**Odem Waffe (ÜF):** 12 m lange Linie; 4W4 Säureschaden; Reflex, SG 15, halbiert; oder 6m langer Kegel (Gas),

Verlangsamung für 1W6+2 Runden; Zähigkeit, SG 15, keine Wirkung. Eine Odem Waffe zu nutzen ist eine Standard Aktion. Sobald ein Drache sie genutzt hat, kann er sie erst nach 1W4 Runden wieder einsetzen. Wenn ein Drache über mehr als eine Odem-Waffe verfügt, kann er trotzdem nur alle 1W4 Runden eine der beiden einsetzen. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

**Spinnenklettern (AF):** Ein Waldling-Kupferdrache kann auf steinernen Oberflächen klettern, als würde er den Zauber *Spinnenklettern* wirken.

**Verbesserte Dämmerlicht (AF):** Ein Drache sieht bei diffusem Licht vier mal so gut wie ein Mensch, bei vollem Licht zweimal so gut.

## Begegnung 8

**Ungeschicklichkeitssäure** (Lebender Zauber, Maximierter Energie ersetzter (Säure) Sengender Strahl und Verstärkter Ungeschicklichkeitsstrahl, Zauberstufe 9): HG 10; großer Schlick; TW 9W10+18, 67 TP; INI +1; BR 6m (4 Felder); RK 15 (Berührung 15, auf dem falschen Fuß 14); GAB +6, RAB +12; A oder Voller Angriff Nahkampf +7 (1W6+3, Hieb und 48 Punkte Säureschaden und Verstärkter Ungeschicklichkeitsstrahl); Angriffsfläche/Reichweite: 3m/1,5m; BA Einhüllen (SG 17); BE Blind, Blindsicht 18m (12 Felder), Schadensreduzierung 10/Magie, Schlick (Immunitäten), Zauberresistenz 19; GES N; REF +9, WILL +9; ZÄH +10; ST 15, GE 12, KO 15, IN -, WE 12, CH 15.

**Einhüllen:** Eine Ungeschicklichkeitssäure kann als Standard-Aktion um eine Kreatur fließen, die in seiner Bewegungsfläche Platz findet und sie so einhüllen. Während der Runde, in der der lebende Zauber ein Opfer einhüllt, kann er keinen Hieb ausführen. Das Einhüllen erfordert keinen Angriffswurf. Der lebende Zauber muss einfach nur in das Feld oder die Felder der Gegner ziehen. Er hüllt alle Gegner ein, die in den bedeckten Feldern stehen. Gegner können Gelegenheitsangriffe gegen den lebenden Zauber machen, während er sie einhüllt, erhalten dann aber keinen Rettungswurf. Die Charaktere, die keinen Gelegenheitsangriff machen, dürfen einen Reflexwurf gegen SG 17 würfeln. Sollten sie erfolgreich sein, so werden sie zurückgedrängt oder zur Seite geschoben (Entscheidung des Gegners in welche Richtung), aber nicht eingehüllt. Eingehüllte Gegner erleiden jede Runde die Auswirkungen der Fähigkeiten Maximierter Energie ersetzter (Säure) Sengender Strahl und des verstärkten Ungeschicklichkeitsstrahls. Außerdem zählen die eingehüllten Charaktere als ergriffen.

**Maximierter Energie ersetzter (Säure) Sengender Strahl (ÜF):** Eine Kreatur, die durch den Hieb einer Ungeschicklichkeitssäure getroffen wird oder von ihr eingehüllt wird, erleidet 48 Punkte Säureschaden (ohne Rettungswurf).

**Verstärkter Ungeschicklichkeitsstrahl (ÜF):** Eine Kreatur, die durch den Hieb einer Ungeschicklichkeitssäure getroffen wird oder von ihr eingehüllt wird, erhält für 9 Minuten einen Abzug auf ihre Geschicklichkeit von 1W6+4 x1,5 (ohne Rettungswurf). Mehrere Treffer sind nicht kumulativ und die Geschicklichkeit der Kreatur kann nicht unter 1 fallen.

## Begegnung 13

**Verbesserter Unsichtbarer Pirscher, Schurke 1:** HG 11; riesiges Elementar (Extraplanar, Luft); TW 16W8+1W6+102, 178 TP; INI +10; BR 9m (6 Felder),

Fliegen 9m (perfekt); RK 21 (Berührung 14, auf dem falschen Fuß 15); GAB +12, RAB +30; A Nahkampf +21 (3W6+10, Hieb); Voller Angriff Nahkampf +21 (3W6+10, 2 Hiebe); Angriffsfläche/Reichweite: 4,5m/4,5m; BA Hinterhältiger Angriff (+1W6); BE Dunkelsicht 18m (12 Felder), Elementar (Immunitäten), Fallen finden, Natürliche Unsichtbarkeit, Verbessertes Spurenlesen; GES N; REF +18, WILL +8; ZÄH +11; ST 30, GE 22, KO 22, IN 14, WE 16, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +22, Lauschen +22, Leise bewegen +25, Suchen +21, Überlebenskunst +3 (+5 Spuren folgen), Verstecken +8 (+Unsichtbarkeit); Ausweichen, Beweglichkeit, Kampfreflexe, Tänzender Angriff, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Hieb).

**Sprachen:** Aural, kann Handelssprache verstehen.

**Natürliche Unsichtbarkeit (ÜF):** Diese Fähigkeit ist dauerhaft und erlaubt dem Pirscher unsichtbar zu bleiben, selbst wenn er angreift. Diese Fähigkeit ist angeboren und wird nicht von dem Zauber *Unsichtbarkeit aufheben* betroffen.

**Verbessertes Spurenlesen (AF):** Ein Unsichtbarer Pirscher macht Entdecken Würfe statt Überlebenskunst Würfe, um der Spur einer Kreatur zu folgen.

## **Zusatzbegegnung**

**Geist:** HG 4; kleiner Untoter (körperlos, ehemals männlicher gnomischer (Wald)gnom (Druide 2); TW 2W12, 19 TP; INI +2; BR Fliegen 9m (6 Felder) (perfekt); RK 17 (Berührung 17, auf dem falschen Fuß 15); GAB +1, RAB -; A oder Voller Angriff Nahkampf +4 (entziehende Berührung, körperlose Berührung); BA +1 auf Angriffswürfe gegen Goblinoide, Kobolde, Orks und Humanoide der Unterart Reptil, Schreckliche Erscheinung (SG 15), Spontanes Zaubern (*Verbündeten der Natur herbeizaubern*); BE Ausweichbonus von +4 gegen Angehörige der Kreaturenart Riese, Dämmersicht, Manifestation, Resistenz gegen Vertreibung +4, Rettungswurfbonus +2 gegen Illusionen, Untot (Immunitäten), Wiederkehr; GES NG; REF +2, WILL +6; ZÄH +3; ST 8, GE 15, KO -, IN 12, WE 16, CH 18.

**Fertigkeiten und Talente:** Diplomatie +9, Entdecken +16, Konzentration +4, Lauschen +18, Suchen +9, Wissen (Natur) +10, Überlebenskunst +12, Verstecken +18 (+22 in bewaldeten Gegenden); Spuren lesen.

**Sprachen:** Druidisch, Elfish, Gnomisch, Sylvanisch, und eine einfache Sprache, die es ihm ermöglicht, sich mit Walddtieren zu verständigen.

**Vorbereitete Zaubern (4/3 – Grund-SG = 13 + Zaubergrad, Zauberstufe 2):** o. Grad – *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*, *Resistenz*, *Wasser erschaffen*; i. Grad – *Gute Beeren*, *Verhüllender Nebel*, *Verstricken*.

**Zauberähnliche Fähigkeiten (Grund-SG = 14 + Zaubergrad, Zauberstufe 1):** 1/Tag – *Geisterhaftes Geräusch* (SG 15), *Tanzende Lichter*, *Zaubertrick*.

**Verbesserter Halbdrache (schwarz) Uchuulon:** HG 9; großer Drache; TW 15W10+45, 127 TP; INI +5; BR 6m (4 Felder), Fliegen 12m (gut), Schwimmen 6m; RK 24 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 23); GAB +11, RAB +23; A Nahkampf +18 (2W6+8, Klaue); Voller Angriff Nahkampf +18 (2W6+8, 2 Klauen); Angriffsfläche/Reichweite: 3m/1,5m; BA Lähmende Tentakel (SG 20), Odemwaffe 1/Tag (SG 20), Verbessertes Ergreifen, Würgen (3W6+8); BE Amphibie, Dämmersicht, Dunkelsicht 18m (12 Felder), Immunität gegen Gift, Lähmung, Säure und Schlaf, Schützender Schleim,

Zauberresistenz 20; GES CE; REF +6, WILL +10; ZÄH +8; ST 26, GE 13, KO 16, IN 12, WE 12, CH 5.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +21, Lauschen +21, Leise bewegen +10, Motive erkennen +10, Schwimmen +34, Überlebenskunst +10, Verstecken +15; Ausweichen, Blind kämpfen, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Verbessertes Fliegen, Wachsamkeit.

**Lähmende Tentakel (AF):** Ein Uchuulon kann Opfer, die er bereits ergriffen hat, als Bewegungsaktion an seine Tentakel weiterreichen. Die Tentakel haben für einen Ringkampf dieselbe Stärke wie die Klauen, verursachen allerdings keinen Schaden. Sie sondern allerdings ein lähmendes Sekret ab. Jeder, der von den Tentakeln ergriffen wird, muss, sobald der Uchuulon am Zug ist, einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 schaffen oder wird für 6 Runden gelähmt. Der SG dieses Rettungswurfs basiert auf Konstitution. In jeder Runde, die in Opfer von diesen Tentakeln festgehalten wird, erleidet es 1W8+4 Schadenspunkte durch die Mandibeln des Uchuulon, selbst wenn es nicht gelähmt ist.

**Odemwaffe (ÜF):** 18m lange Linie; 6W8 Punkte Säureschaden, Reflex, SG 20, halbiert. Der SG dieses Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

**Schützender Schleim (ÜF):** The uchuulon exudes a transparent mucous that provide a +2 deflection bonus to the creature's armor class. The slime suspends and protects the uchuulon's vital organs as well and has a 50% chance of negating any critical hit made against the creature.

**Verbessertes Ergreifen (AF):** Um diese Fähigkeit einsetzen zu können, muss ein Uchuulon mit einem Klauenangriff treffen. Er kann dann als Freie Aktion versuchen, einen Ringkampf zu beginnen, ohne dass er Gelegenheitsangriffe provoziert. Wenn er den Ringkampfwurf gewinnt, hat er sein Opfer ergriffen und kann es würgen oder kann bei seinem nächsten Zug den ergriffenen Charakter zu seinen Tentakeln weiterreichen.

**Würgen (AF):** Ein Uchuulon verursacht bei einem erfolgreichen Ringkampfwurf 3W6+8 Schadenspunkte.

**Fertigkeiten:** Ein Uchuulon kann immer 10 für einen *Schwimmen*-Wurf nehmen, selbst wenn er abgelenkt oder bedroht ist. Er kann Rennen als Aktion während des Schwimmens wählen, vorausgesetzt er schwimmt auf einer geraden Linie.



### Begegnung 2

**Verbesserter legendärer elite Finsterheuler:** HG 10; mittelgroßer Externar; TW 13W10+195, 266 TP; INI +13; BR 15m (10 Felder); RK 27 (Berührung 19, auf dem falschen Fuß 18); GAB +13, RAB +24; A Nahkampf +24 (2W6+11, 19-20, Biss); Voller Angriff Nahkampf +24 (2W6+11, 19-20, Biss) und Nahkampf +22 (1W8+5, 2 Klauen); BA Furchtheulen (SG 21), Raging Blood, Zu Fall bringen (+11 Bonus); BE Dämmersicht, Dunkelsicht 18m (12 Felder), Geruchssinn, Immunität gegen geistesbeeinflussende Effekte, negative Energie, alle Effekte, die auf dem Entzug von Lebenskraft beruhen, und Säure, Schnelle Heilung 3, Schwaches Täuschen; GES CE; REF +20, WILL +9; ZÄH +26; ST 32, GE 28, KO 40, IN 10, WE 14, CH 20.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +14, Lauschen +14, Leise bewegen +21, Verstecken +21; Ausweichen, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter kritischer Treffer (Biss), Verstohlenheit.

**Furchtheulen (ÜF):** Alle 1W4 Runden kann ein Finsterheuler ein klagendes Heulen von sich geben, das alle mit Furcht erfüllt, die es hören können. Alle Kreaturen in einer Entfernung von bis zu 18m vom Furchtheuler, die das Geräusch hören können, werden davon betroffen. Jede betroffene Kreatur im Wirkungsbereich muss einen Willenswurf gegen SG 21 machen. Wer scheitert, ist solange erschüttert, wie er im Wirkungsbereich bleibt und für 2W4 Runden danach. Eine Kreatur, die einen erfolgreichen Willenswurf macht, ist gegen das Furchtheulen dieses Finsterheulers für 24 Stunden immun. Der Rettungswurf-SG basiert auf Charisma.

**Raging Blood (ÜF):** Each time damage is dealt to a feral yowler of legend with a piercing or slashing attack, its blood sprays outward in a 5-foot cone, dealing 1d4 points of acid damage to all within range (no saving throw). A monster of legend is not harmed by its own blood.

**Schwaches Täuschen (ÜF):** Eine schwache Illusion, die das Licht rund um die Kreatur bricht, umgibt den Finsterheuler. Dadurch ist es schwierig, seinen genauen Standort festzustellen. Bei jedem Nahkampf- oder Fernkampfangriff besteht eine Fehlschlagchance von 20%, außer der Angreifer kann den Standort des Finsterheulers auf andere Weise ermitteln, als durch den Einsatz seines Gesichtssinns. Mittels *Wahrer Blick* kann man selbstverständlich den genauen Standort erkennen, aber *Unsichtbares sehen* hat keine Auswirkung.

**Zu Fall bringen (AF):** Ein Finsterheuler, der mit seinem Bissangriff trifft, kann versuchen seinen Gegner zu Fall zu bringen (+11 auf den Wurf). Dabei handelt es sich um eine Freie Aktion. Der Finsterheuler muss dazu keinen Berührungangriff machen und provoziert auch keine Gelegenheitsangriff. Wenn der Versuch den Gegner zu Fall zu bringen scheitert, kann dieser nicht seinerseits versuchen, den Finsterheuler zu Fall zu bringen.

### Begegnung 6

**Avenion:** männlicher elfischer (Waldelf) Kleriker von Fenmarel Mestarine 10; HG 10; mittelgroßer Humanoide (Elf); TW 10W8+20, 73 TP; INI +5; BR 9m (6 Felder); RK 25 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 24); GAB +7,

RAB +10; A Nahkampf +11 (1W4+4, Dolch +1) oder Fernkampf +8 (1W8+3 plus 1 Feuerschaden, Kompositbogen (lang, Stärkebonus +3)); Voller Angriff Nahkampf +11/+6 (1W4+4, Dolch +1) oder Fernkampf +8/+3 (1W8+3 plus 1 Feuerschaden, Kompositbogen (lang, Stärkebonus +3)); BA Pflanzenkreaturen kontrollieren 6/Tag (+3, 2W6+13, Gewährte Kraft Domäne der Pflanzen), Untote vertreiben 6/Tag (+3, 2d6+13); BE Bewegungsfreiheit (Gewährte Kraft Domäne der Reisen), Dämmersicht, Fähigkeit geheime oder verborgene Türen zu entdecken, Immunität gegen magische Schlaf-Effekte, Rettungswurfbonus +2 gegen Zauber oder magische Effekte aus der Schule der Verzauberung, Spontanes Zaubern (*Wunden heilen*); GES CN; REF +6, WILL +13; ZÄH +11; ST 16, GE 12, KO 14, IN 8, WE 19, CH 16.

**Fertigkeiten und Talente** (addiere +15 zu einem einzelnen Fertigkeitenswurf für den Zauber *Göttliche Einsicht*): Entdecken +6, Konzentration +14, Lauschen +6, Wissen (Religion) +0, Überlebenskunst +4; Divine Fortune, Divine Justice, Schnell zaubern, Verbesserte Initiative.

**Sprachen:** Handelssprache, Elfish.

**Vorbereitete Zauber** (6/6/6/5/5/3 – Grund-SG = 14 + Zaubergrad, Zauberstufe 10): 0. Grad – *Ausbessern*, *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Nahrung und Wasser reinigen*, *Wasser erschaffen*; 1. Grad – *Göttliche Gunst*, *Schild des Glaubens*, *Schwächere Vitalität*, *Segnen*, *Wiederaufleben*; 2. Grad – *Ausdauer des Ochsens*, *Energien widerstehen*, *Leichte Wunden verätzen*, *Rindenhaut\**; 3. Grad – *Fliegen\**, *Gebet*, *Magie bannen* (2), *Vitalität*; 4. Grad – *Bewegungsfreiheit*, *Dimensionstür\**, *Göttliche Macht*, *Tod hinauszögern* (2); 5. Grad – *Dornenwand\**, *Gerechte Macht*, *Schnelles Schild des Glaubens*.

\* Domänenzauber. Domäne der Pflanzen, Domäne der Reisen.

**Aktive Zauber** (Zauberstufe 10): 1. Grad – *Lange Schritte\**; 2. Grad – *Göttliche Einsicht*, *Pracht des Adlers*; 3. Grad – *Magisches Schutzgewand* (Zauberstufe 12, Ritterrüstung).

**Ausrüstung:** Anhänger der Weisheit +2, Dolch +1, dragonsbreath arrows (20), Heiliges Symbol aus Holz, Kompositbogen (lang, Stärkebonus +3), Pfeile (20), Resistenzumhang +2, Ritterrüstung +1, Schwerer Stahlschild +1.

**Lendias:** männlicher elfischer (Grauelf) Nekromant 6/Schicksalsweber 2/Unbändiger Magier 3; HG 11; mittelgroßer Humanoide (Elf); TW 11W4+33, 67 TP + 16 temporäre TP; INI +3; BR 9m (6 Felder); RK 19 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 16); GAB +5, RAB +5; A oder Voller Angriff Nahkampf +5 (1W6, Kampfstab) oder Fernkampf +8 (1W8, Langbogen); BA Launisches Schicksal, Schicksal weben, Unbändige Magie; BE Dämmersicht, Fähigkeit geheime oder verborgene Türen zu entdecken, Immunität gegen magische Schlaf-Effekte, Notfall (Spiegelbilder) aktiviert sich wenn Lendias mit einer Waffe oder einem Zauber angegriffen wird, Rettungswurfbonus +2 gegen Zauber oder magische Effekte aus der Schule der Verzauberung, Student des Chaos, Vertrauten herbeirufen (Kröte), Zufällige Ablenkung 1/Tag; GES CN; REF +10, WILL +11; ZÄH +8; ST 10, GE 16, KO 16, IN 24, WE 10, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Beruf (Glücksspieler) +5, Entdecken +4, Handwerk (Alchemie) +12, Konzentration +17, Lauschen +4, Magische Gegenstände benutzen +8,

Wissen (Arkanes) +21, Wissen (Die Ebenen) +14, Wissen (Geschichte) +14, Wissen (Religion) +14, Zauberkunde +25; Geübter Magieanwender, Kernschuss, Neigung zur Magie, Präzisionsschuss, Schriftrolle anfertigen, Wachsamkeit, Zauber verstärken.

**Sprachen:** Drakonisch, Gnomisch, Gnollisch, Handelssprache, Elfisch, Orkisch.

**Vorbereitete Zauber** (5/7/7/5/4/3 – Grund-SG = 17 + Zaubergangrad, Zauberstufe 8+1W6 (Minimum 11), verbotene Schulen Bannzauber und Verzauberung): 0. Grad – Erschöpfende Berührung, Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Zaubertick; 1. Grad – Federfall, Magisches Geschoss (2), Schwächere Kugel der Säure\*, Schwächestrahle\*, Sprachen verstehen; 2. Grad – Energien widerstehen, Glitzerstaub, Katzenhafte Anmut, Schnelles Fliegen, Sengender Strahl\*, Unsichtbares sehen; 3. Grad – Feuerball, Fliegen, Hast, Verstärkter Schwächestrahle\*; 4. Grad – Dimensionstür, Entkräftung\*, Kugel der Kälte\*, Mächtige Unsichtbarkeit, Verstärkter Sengender Strahl\*; 5. Grad – Energiewand, Mächtiges Flimmern, Verstärkter Feuerball (SG 20), Wellen der Erschöpfung; 6. Grad – Auflösung\*, Böser Blick, Verstärkte Kugel der Kälte\* (SG 21).

\* Berührungsangriff auf Entfernung +8

**Aktive Zauber** (Zauberstufe 11): 2. Grad – Falsches Leben (Zauberstufe 13); 3. Grad – Mächtige Magierrüstung; 6. Grad – Notfall (Spiegelbilder).

**Ausrüstung:** Gesundheitsamulett +2, Langbogen, Pfeile (20), Resistenzumhang +2, Stirnreif des Intellekts +4, Täschchen für Materialkomponenten, Zauberbuch (alle vorbereiteten Sprüche), Kampfstab.

**Launisches Schicksal** (AF): Einmal pro Tag kann der Schicksalsweber als Augenblickliche Aktion eine andere Kreatur – Verbündeter oder Feind – dazu zwingen, einen Wurf zu wiederholen, den sie gerade gemacht hat. Der Schicksalsweber muss eine Sichtlinie zu der Kreatur haben, auf die er seine Fähigkeit anwendet. Die Kreatur muss das Ergebnis des neuen Wurfs akzeptieren, egal ob der Wurf höher oder niedriger ist.

**Schicksal weben** (AF): Als Freie Aktion kann der Schicksalsweber bis zu 2 Schicksalspunkte pro Tag einsetzen, um den SG des Rettungswurfs einer seiner Zauber um so viele Punkte zu erschweren, wie er Schicksalspunkte dafür aufwenden will.

**Student des Chaos** (AF): Wenn ein Unbändiger Magier einen magischen Gegenstand verwendet, bei dem die Funktionsweise durch einen zufälligen Wurf ermittelt wird, wie bei einem Trickbeutel oder einem Zepher der Überraschung, darf er zweimal würfeln und das Ergebnis wählen, das ihm besser gefällt.

**Unbändige Magie:** Ein Unbändiger Magier reduziert seine Zauberstufe um -3, addiert aber jedes Mal, wenn er einen Zauber wirkt, +1W6 auf seine Zauberstufe.

**Zufällige Ablenkung** (ÜF): Der Einsatz der Fähigkeit stellt eine Augenblickliche Aktion dar. Wenn aktiviert, wirkt diese so lange, bis der Unbändige Magier erneut am Zug ist. Die Fähigkeit lenkt alle Fernkampfangriffe, Berührungsangriffe auf Entfernung und Zauber mit Reichweite, die den Unbändigen Magier zum Ziel haben, auf ein neues zufälliges Ziel in einer Entfernung von bis zu 6 m vom Unbändigen Magier. Alle Kreaturen in diesem Bereich stellen potentielle Ziele dar, also auch der Unbändige Magier selbst und seine Verbündeten. Eine Kreatur, die durch die Zufällige Ablenkung zum Ziel eines Angriffs, Zaubers oder Effekts wird, wird ganz normal betroffen.

**Sendril:** männlicher elfischer (Hochelf) Druide 9; HG 9; mittelgroßer Humanoide (Elf); TW 9W8+27, 75 TP; INI +1; BR 12m (8 Felder); RK 19 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 18); GAB +6, RAB +6; A Nahkampf +6 (1W6, Club) oder Fernkampf +8 (1W8 plus 1 Feuerschaden, Langbogen [Meisterarbeit]); Voller Angriff Nahkampf +6/+1 (1W6, Club) oder Fernkampf +8/+3 (1W8 plus 1 Feuerschaden, Langbogen [Meisterarbeit]); BA Spontanes Zaubern (Verbündeten der Natur herbeizaubern), Tiergestalt 3/Tag (groß); BE Dämmerlicht, Fähigkeit geheime oder verborgene Türen zu entdecken, Immunität gegen Gift, Immunität gegen magische Schlaf-Effekte, Lockruf der Natur widerstehen, Rettungswurfbonus +2 gegen Zauber oder magische Effekte aus der Schule der Verzauberung, Spurloser Schritt, Tierempathie +9, Tiergefährte, Unterholz durchqueren; GES CN; REF +6, WILL +13; ZÄH +11; ST 10, GE 13, KO 16, IN 14, WE 21, CH 10.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +19, Konzentration +15, Lauschen +19, Mit Tieren umgehen +12 (+16 mit Tiergefährte), Wissen (Natur) +19, Überlebenskunst +21; In Tiergestalt zaubern, Rasch zaubern, Schnelle Tiergestalt, Spuren lesen.

**Sprachen:** Drakonisch, Druidisch, Elfisch, Handelssprache, Sylvanisch.

**Vorbereitete Zauber** (6/6/5/4/3/2 – Grund-SG = 15 + Zaubergangrad, Zauberstufe 9): 0. Grad – Gift entdecken, Göttliche Führung, Kleinere Wunden heilen (2), Magie entdecken, Wasser erschaffen; 1. Grad – Leichte Wunden heilen, Mit Tieren sprechen, Schwächere Vitalität, Verhüllender Nebel, Verstricken; 2. Grad – Bärenstärke, Energien widerstehen, Rindenhaut, Tier verkleinern; 3. Grad – Energiewirbel, Schnelles Fliegen, Windwall; 4. Grad – Bewegungsfreiheit, Rasches Verbündeten der Natur herbeizaubern III, Überschlagnsblitz; 5. Grad – Rasches Verbündeten der Natur herbeizaubern IV, Tierwachstum.

**Aktive Zauber** (Zauberstufe 9): 1. Grad – Lange Schritte; 2. Grad – Ausdauer des Ochsen; 3. Grad – Mächtige Magierrüstung (Zauberstufe 11), Mächtige Magische Fänge.

**Ausrüstung:** Anhänger der Weisheit +2, dragonsbreath arrows (20), Keule, Langbogen [Meisterarbeit], Lederrüstung, Pfeile (20), Resistenzumhang +2, Schwerer Holzschild.

**Sendril (Tiergestalt: Braunbär):** männlicher elfischer (Hochelf) Druide 9 in Tiergestalt; HG 9; großes Tier; TW 9W8+27, 75 TP; INI +1; BR 15m (10 Felder); RK 21 (Berührung 10, auf dem falschen Fuß 20); GAB +6, RAB +18; A Nahkampf +14 (1W8+9, Klaue); Voller Angriff Nahkampf +14 (1W8+9, 2 Klauen) und Nahkampf +9 (2W6+5, Biss); Angriffsfläche/Reichweite: 3m/1,5m; BA Spontanes Zaubern (Verbündeten der Natur herbeizaubern), Tiergestalt 3/Tag (groß), Verbessertes Ergreifen; BE Dämmerlicht, Fähigkeit geheime oder verborgene Türen zu entdecken, Immunität gegen Gift, Immunität gegen magische Schlaf-Effekte, Lockruf der Natur widerstehen, Rettungswurfbonus +2 gegen Zauber oder magische Effekte aus der Schule der Verzauberung, Spurloser Schritt, Tierempathie +9, Tiergefährte, Unterholz durchqueren; GES CN; REF +4, WILL +10; ZÄH +12; ST 27, GE 13, KO 23, IN 14, WE 19, CH 10.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +18, Konzentration +18, Lauschen +18, Mit Tieren umgehen +12 (+16 mit Tiergefährte), Wissen (Natur) +19, Überlebenskunst +20; In Tiergestalt zaubern, Rasch zaubern, Schnelle Tiergestalt, Spuren lesen.

**Sprachen:** kann sich mit Bären verständigen, kann Drakonisch, Druidisch, Elfisch, Handelssprache, Sylvanisch verstehen.

Vorbereitete Zauberei: wie in der Originalform

Aktive Zauberei (Zauberstufe 9): 1. Grad – Lange Schritte; 2. Grad – Ausdauer des Ochsen; 3. Grad – Mächtige Magierrüstung (Zauberstufe 11), Mächtige Magische Fänge.

**Tiergefährte (Verbesserter Braunbär):** HG -; großes Tier; TW 8W8+48, 84 TP; INI +2; BR 15m (10 Felder); RK 22 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 20); GAB +6, RAB +19; A Nahkampf +15 (1W8+10, Klaue); Voller Angriff Nahkampf +15 (1W8+10, 2 Klauen) und Nahkampf +10 (2W6+5, Biss); Angriffsfläche/Reichweite: 3m/1,5m; BA Verbessertes Ergreifen; BE Dämmersicht, Entrinnen, Geruchssinn, Verbindung, Zauberei teilen; GES N; REF +8, WILL +3, ZÄH +12; ST 28, GE 14, KO 23, IN 2, WE 12, CH 6.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +7, Lauschen +6, Schwimmen +13; Ausdauer, Rennen, Spuren lesen.

**Tricks:** Angriff (2 Tricks), Aus, Bei Fuß, Folge, Hol, Pass auf, Sitz

Aktive Zauberei (Zauberstufe 9): 1. Grad – Lange Schritte\*, Magierrüstung (Zauberstufe 11); 2. Grad – Ausdauer des Ochsen\*; 3. Grad – Mächtige Magische Fänge\*.

\* Geteilter Zauberei

## Begegnung 7

**Falle: Erhöhte Böswillige Verwandlung:** HG 10; magische Gegenstandsfalle; Näherungsauslöser (jeder, außer gut-gesinnten Elfen, der den Tempel betritt); automatischer Rücksetzer; Zaubereffekt Erhöhte Böswillige Verwandlung in ein Kaninchen, Druide 17, Zähigkeit (SG 23) keine Wirkung, Willen (SG 23) teilweise, Suchen (SG 34), Mechanismus ausschalten (SG 34).

**Buschwächter, Löwe:** HG 7; große Pflanze; TW 10W8+40, 85 TP; INI +2; BR 12m (8 Felder); RK 17 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 15); GAB +7, RAB +18; A Nahkampf +13 (1W6+7, Klaue); Voller Angriff Nahkampf +13 (1W6+7, 2 Klauen) und Nahkampf +8 (1W8+3, Biss); Angriffsfläche/Reichweite: 3m/1,5m; BA Anspringen, Gnade, Krallen +13 (1W6+3), Verbessertes Ergreifen; BE Dämmersicht, Empfindlichkeit gegen Feuer, Erschütterungssinn 27m (18 Felder), Pflanze (Immunitäten), Schadensreduzierung 10/Hieb Waffen, Starre; GES N; REF +5, WILL +3; ZÄH +11; ST 25, GE 14, KO 18, IN -, WE 10, CH 1.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +0, Lauschen +0, Leise bewegen +10.

**Anspringen (AF):** Wenn der Löwenbuschwächter einen Sturmangriff macht gegen seinen Gegner macht, kann er am Ende seiner Bewegung einen Vollen Angriff ausführen und zusätzlich mit seinen beiden Krallenangriffen zuschlagen.

**Gnade (AF):** Ein Buschwächter kann mit jedem seine Angriffe nichttödlichen Schaden anrichten, wenn er es wünscht, ohne einen Malus von -4 auf den Angriffswurf zu erleiden. Der Buschwächter setzt gemäß den Befehlen seines Erschaffers tödlichen oder nichttödlichen Schaden ein.

**Krallen (AF):** Nahkampf +13 (1W6+3, 2 Klauen).

**Starre (AF):** Ein Buschwächter kann völlig bewegungslos verharren, so dass er wie ein ganz normaler zugeschnittener Busch in Form eines Tieres aussieht. Nur mit einem erfolgreichen Rettungswurf auf Entdecken gegen SG 30 kann man feststellen, dass es sich in Wahrheit um einen belebten Busch und damit um eine Kreatur handelt.

**Verbessertes Ergreifen (AF):** Um diese Fähigkeit einsetzen zu können, muss der Löwenbuschwächter mit einem Bissangriff treffen. Er kann dann als Freie Aktion versuchen, einen Ringkampf zu beginnen, ohne dass er Gelegenheitsangriffe provoziert. Bei Erfolg zählt der Gegner als im Ringkampf ergriffen. Der Löwenbuschwächter kann in darauf folgenden Runden seinen Krallenangriff gegen ihn einsetzen.

**Skarana:** Waldling-Kupferdrache, jugendlich; HG 11; mittelgroßer Drache; TW 14W12+28, 119 TP; INI +4; BR 12m (8 Felder), Fliegen 45m (Durchschnittlich); RK 30 (Berührung 10, auf dem falschen Fuß 30); GAB +14, RAB +17; A Nahkampf +17 (1W8+3, Biss) oder Nahkampf +17 (1W6+4, Hieb); Voller Angriff Nahkampf +17 (1W8+3, Biss) und Nahkampf +15 (1W6+1, 2 Klauen) und Nahkampf +15 (1W4+1, 2 Flügel); BA Odemwaffe (SG 19); BE Blindgespür 18m (12 Felder), Dunkelsicht 36m (24 Felder), Empfindlichkeit gegen Feuer, Immunität gegen Säure, Planze (Immunitäten), Schadensreduzierung 5/Hieb Waffen, Spinnenklettern, Verbesserte Dämmersicht; GES CG; REF +9, WILL +11; ZÄH +11; ST 17, GE 10, KO 15, IN 14, WE 15, CH 14.

**Fertigkeiten und Talente:** Diplomatie +19, Entdecken +19, Konzentration +19, Lauschen +19, Leise bewegen +2 (+6 in oberirdischer natürlicher Umgebung), Motive erkennen +19, Verstecken +17 (+21 in oberirdischer natürlicher Umgebung), Wissen (Religion) +19; Heftiger Angriff, Mehrfachangriff, Schweben, Verbesserte Initiative, Verbessertes Fliegen.

**Sprachen:** Drakonisch, Elfisch.

**Bekannte Zauberei (6/5 – Grund-SG = 12 + Zaubergrad, Zauberstufe 3):** o. Grad – Geisterhaftes Geräusch, Magierhand, Magie entdecken, Magie lesen, Zaubertick; 1. Grad – Kritischer Treffer, Magierrüstung, Schild.

**Zauberähnliche Fähigkeiten (Grund-SG = 12 + Zaubergrad, Zauberstufe 14):** 1/Tag – Pflanzen befehlen, Verbündeten der Natur herbeizaubern II, Verbündeten der Natur herbeizaubern IV, Verbündeten der Natur herbeizaubern VI, Verstricken; 3/Tag – Mit Pflanzen sprechen.

**Odem Waffe (ÜF):** 18 m lange Linie; 8W4 Säureschaden; Reflex, SG 19, halbiert; oder 9m langer Kegel (Gas), Verlangsamung für 1W6+4 Runden; Zähigkeit, SG 19, keine Wirkung. Eine Odem Waffe zu nutzen ist eine Standard Aktion. Sobald ein Drache sie genutzt hat, kann er sie erst nach 1W4 Runden wieder einsetzen. Wenn ein Drache über mehr als eine Odem-Waffe verfügt, kann er trotzdem nur alle 1W4 Runden eine der beiden einsetzen. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

**Spinnenklettern (AF):** Ein Waldling-Kupferdrache kann auf steinernen Oberflächen klettern, als würde er den Zauberei Spinnenklettern wirken.

**Verbesserte Dämmersicht (AF):** Ein Drache sieht bei diffusem Licht vier mal so gut wie ein Mensch, bei vollem Licht zwei mal so gut.

## Begegnung 8

**Ungeschicklichkeitssäure (Lebender Zauberei, Verstärkte Kugel der Säure und Verstärkter Ungeschicklichkeitsstrahl, Zauberstufe 11):** HG 12; großer Schlick; TW 11W10+33, 93 TP; INI +1; BR 6m (4 Felder); RK 16 (Berührung 16, auf dem falschen Fuß 15); GAB +8, RAB +15; A oder Voller Angriff Nahkampf +10 (1W6+4, Hieb und 11W6 x1,5 Punkte Säureschaden und Verstärkter Ungeschicklichkeitsstrahl); Angriffsfläche/Reichweite: 3m/1,5m; BA Einhüllen (SG 19); BE Blind, Blindsight 18m (12 Felder), Schadensreduzierung 10/Magie, Schlick

(Immunitäten), Zauberesistenz 21; GES N; REF +10, WILL +10; ZÄH +12; ST 16, GE 13, KO 16, IN -, WE 13, CH 16.

**Einhüllen:** Eine Ungeschicklichkeitssäure kann als Standard-Aktion um eine Kreatur fließen, die in seiner Bewegungsfläche Platz findet und sie so einhüllen. Während der Runde, in der der lebende Zauber ein Opfer einhüllt, kann er keinen Hieb ausführen. Das Einhüllen erfordert keinen Angriffswurf. Der lebende Zauber muss einfach nur in das Feld oder die Felder der Gegner ziehen. Er hüllt alle Gegner ein, die in den bedeckten Feldern stehen. Gegner können Gelegenheitsangriffe gegen den lebenden Zauber machen, während er sie einhüllt, erhalten dann aber keinen Rettungswurf. Die Charaktere, die keinen Gelegenheitsangriff machen, dürfen einen Reflexwurf gegen SG 19 würfeln. Sollten sie erfolgreich sein, so werden sie zurückgedrängt oder zur Seite geschoben (Entscheidung des Gegners in welche Richtung), aber nicht eingehüllt. Eingehüllte Gegner erleiden jede Runde die Auswirkungen der Fähigkeiten Verstärkte Kugel der Säure und des verstärkten Ungeschicklichkeitsstrahls. Außerdem zählen die eingehüllten Charaktere als ergriffen.

**Verstärkte Kugel der Säure (ÜF):** Eine Kreatur, die durch den Hieb einer Ungeschicklichkeitssäure getroffen wird oder von ihr eingehüllt wird, erleidet 11W6 x1,5 Punkte Säureschaden (ohne Rettungswurf).

**Verstärkter Ungeschicklichkeitsstrahl (ÜF):** Eine Kreatur, die durch den Hieb einer Ungeschicklichkeitssäure getroffen wird oder von ihr eingehüllt wird, erhält für 11 Minuten einen Abzug auf ihre Geschicklichkeit von 1W6+5 x1,5 (ohne Rettungswurf). Mehrere Treffer sind nicht kumulativ und die Geschicklichkeit der Kreatur kann nicht unter 1 fallen.

## Begegnung 13

**Verbesserter Unsichtbarer Pirscher**, Schurke 2: HG 13; riesiges Elementar (Extraplanar, Luft); TW 20W8+2W6+132, 230 TP; INI +10; BR 9m (6 Felder), Fliegen 9m (perfekt); RK 21 (Berührung 14, auf dem falschen Fuß 15); GAB +16, RAB +34; A Nahkampf +25 (3W6+10, 19-20, Hieb); Voller Angriff Nahkampf +25 (3W6+10, 19-20, 2 Hiebe); Angriffsfläche/Reichweite: 4,5m/4,5m; BA Hinterhältiger Angriff (+1W6); BE Dunkelsicht 18m (12 Felder), Elementar (Immunitäten), Entrinnen, Fallen finden, Natürliche Unsichtbarkeit, Verbessertes Spurenlesen; GES N; REF +21, WILL +9; ZÄH +12; ST 30, GE 23, KO 22, IN 14, WE 16, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +26, Lauschen +26, Leise bewegen +29, Suchen +25, Überlebenskunst +3 (+5 Spuren folgen), Verstecken +18 (+Unsichtbarkeit); Ausweichen, Beweglichkeit, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Tänzender Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter kritischer Treffer (Hieb), Waffenfokus (Hieb).

**Sprachen:** Aural, kann Handelssprache verstehen.

**Natürliche Unsichtbarkeit (ÜF):** Diese Fähigkeit ist dauerhaft und erlaubt dem Pirscher unsichtbar zu bleiben, selbst wenn er angreift. Diese Fähigkeit ist angeboren und wird nicht von dem Zauber Unsichtbarkeit aufheben betroffen.

**Verbessertes Spurenlesen (AF):** Ein Unsichtbarer Pirscher macht Entdecken Würfe statt Überlebenskunst Würfe, um der Spur einer Kreatur zu folgen.

## Zusatzbegegnung

**Geist:** HG 5; kleiner Untoter (körperlos, ehemals männlicher gnomischer (Wald)gnom) Druide 3; TW 3W12, 26 TP; INI +2; BR Fliegen 9m (6 Felder) (perfekt); RK 17 (Berührung 17, auf dem falschen Fuß 15); GAB +2, RAB -; A oder Voller Angriff Nahkampf +5 (entziehende Berührung, körperlose Berührung); BA +1 auf Angriffswürfe gegen Goblinoide, Kobolde, Orks und Humanoide der Unterart Reptil, Schreckliche Erscheinung (SG 15), Spontanes Zaubern (*Verbündeten der Natur herbeizaubern*); BE Ausweichbonus von +4 gegen Angehörige der Kreaturenart Riese, Dämmersicht, Manifestation, Resistenz gegen Vertreibung +4, Rettungswurfbonus +2 gegen Illusionen, Untot (Immunitäten), Wiederkehr; GES NG; REF +3, WILL +6; ZÄH +3; ST 8, GE 15, KO -, IN 12, WE 16, CH 18.

**Fertigkeiten und Talente:** Diplomatie +10, Entdecken +19, Konzentration +4, Lauschen +21, Suchen +9, Wissen (Natur) +11, Überlebenskunst +13, Verstecken +18 (+22 in bewaldeten Gegenden); Spuren lesen, Wachsamkeit.

**Sprachen:** Druidisch, Elfisch, Gnomisch, Sylvanisch, und eine einfache Sprache, die es ihm ermöglicht, sich mit Waldtieren zu verständigen.

**Vorbereitete Zauberei (4/3/2 – Grund-SG = 13 + Zauberggrad, Zauberstufe 3):** 0. Grad – Göttliche Führung, Magie entdecken, Resistenz, Wasser erschaffen; 1. Grad – Gute Beeren, Verhüllender Nebel, Verstricken; 2. Grad – Katzenhafte Anmut, Nebelwolke.

**Zauberähnliche Fähigkeiten (Grund-SG = 14 + Zauberggrad, Zauberstufe 1):** 1/Tag – Geisterhaftes Geräusch (SG 15), Tanzende Lichter, Zaubertrick.

**Verbesserter Halbdrache (schwarz) Uchuulon:** HG 11; riesiger Drache; TW 19W10+95, 199 TP; INI +5; BR 6m (4 Felder), Fliegen 12m (gut), Schwimmen 6m; RK 26 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 25); GAB +14, RAB +34; A Nahkampf +24 (3W6+12, Klaue); Voller Angriff Nahkampf +24 (3W6+12, 2 Klauen); Angriffsfläche/Reichweite: 4,5m/3m; BA Lähmende Tentakel (SG 24), Odemwaffe 1/Tag (SG 24), Verbessertes Ergreifen, Würgen (4W6+12); BE Amphibie, Dämmersicht, Dunkelsicht 18m (12 Felder), Immunität gegen Gift, Lähmung, Säure und Schlaf, Schützender Schleim, Zauberesistenz 24; GES CE; REF +7, WILL +12; ZÄH +11; ST 34, GE 12, KO 20, IN 12, WE 12, CH 5.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +25, Lauschen +25, Leise bewegen +12, Motive erkennen +12, Schwimmen +42, Überlebenskunst +12, Verstecken +15; Blind kämpfen, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Scharfes Gehör, Verbesserte Initiative, Verbessertes Fliegen, Wachsamkeit.

**Lähmende Tentakel (AF):** Ein Uchuulon kann Opfer, die er bereits ergriffen hat, als Bewegungsaktion an seine Tentakel weiterreichen. Die Tentakel haben für einen Ringkampf dieselbe Stärke wie die Klauen, verursachen allerdings keinen Schaden. Sie sondern allerdings ein lähmendes Sekret ab. Jeder, der von den Tentakeln ergriffen wird, muss, sobald der Uchuulon am Zug ist, einen Zähigkeitswurf gegen SG 24 schaffen oder wird für 6 Runden gelähmt. Der SG dieses Rettungswurfs basiert auf Konstitution. In jeder Runde, die in Opfer von diesen Tentakeln festgehalten wird, erleidet es 2W6+6 Schadenspunkte durch die Mandibeln des Uchuulon, selbst wenn es nicht gelähmt ist.

**Odemwaffe (ÜF):** 18m lange Linie; 6W8 Punkte Säureschaden, Reflex, SG 24, halbiert. Der SG dieses Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

*Schützender Schleim* (ÜF): The uchuulon exudes a transparent mucous that provide a +2 deflection bonus to the creature's armor class. The slime suspends and protects the uchuulon's vital organs as well and has a 50% chance of negating any critical hit made against the creature.

*Verbessertes Ergreifen* (AF): Um diese Fähigkeit einsetzen zu können, muss ein Uchuulon mit einem Klauenangriff treffen. Er kann dann als Freie Aktion versuchen, einen Ringkampf zu beginnen, ohne dass er Gelegenheitsangriffe provoziert. Wenn er den Ringkampfwurf gewinnt, hat er sein Opfer ergriffen und kann es würgen oder kann bei seinem nächsten Zug den ergriffenen Charakter zu seinen Tentakeln weiterreichen.

*Würgen* (AF): Ein Uchuulon verursacht bei einem erfolgreichen Ringkampfwurf 4W6+12 Schadenspunkte.

*Fertigkeiten*: Ein Uchuulon kann immer 10 für einen *Schwimmen*-Wurf nehmen, selbst wenn er abgelenkt oder bedroht ist. Er kann Rennen als Aktion während des Schwimmens wählen, vorausgesetzt er schwimmt auf einer geraden Linie.

## ANHANG 5:

### DGS 12

#### Begegnung 2

**Verbesserter legendärer Finsterheuler:** HG 12; großer Externar; TW 18W10+270, 369 TP; INI +11; BR 15m (10 Felder); RK 26 (Berührung 16, auf dem falschen Fuß 19); GAB +18, RAB +35; A Nahkampf +30 (2W6+13, 19-20, Biss); Voller Angriff Nahkampf +30 (2W6+13, 19-20, Biss) und Nahkampf +28 (2W6+6, 2 Klauen); Angriffsfläche/Reichweite: 3m/1,5m; BA Furchtheulen (SG 24), Raging Blood, Zu Fall bringen (+17 Bonus); BE Dämmersicht, Dunkelsicht 18m (12 Felder), Geruchssinn, Immunität gegen geistesbeeinflussende Effekte, negative Energie, alle Effekte, die auf dem Entzug von Lebenskraft beruhen, und Säure, Schnelle Heilung 3, Schwaches Täuschen; GES CE; REF +21, WILL +12; ZÄH +29; ST 36, GE 24, KO 41, IN 9, WE 16, CH 20.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +11, Lauschen +8, Leise bewegen +21, Verstecken +21; Ausweichen, Heftiger Angriff, Kampfflexe, Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter kritischer Treffer (Biss), Verbesserter Natürlicher Angriff (Klauen), Verstoßenheit, Wachsamkeit.

**Furchtheulen (ÜF):** Alle 1W4 Runden kann ein Furchtheuler ein klagendes Heulen von sich geben, das alle mit Furcht erfüllt, die es hören können. Alle Kreaturen in einer Entfernung von bis zu 18m vom Furchtheuler, die das Geräusch hören können, werden davon betroffen. Jede betroffene Kreatur im Wirkungsbereich muss einen Willenswurf gegen SG 24 machen. Wer scheitert, ist solange erschüttert, wie er im Wirkungsbereich bleibt und für 2W4 Runden danach. Eine Kreatur, die einen erfolgreichen Willenswurf macht, ist gegen das Furchtheulen dieses Finsterheulers für 24 Stunden immun. Der Rettungswurf-SG basiert auf Charisma.

**Raging Blood (ÜF):** Each time damage is dealt to a feral yowler of legend with a piercing or slashing attack, its blood sprays outward in a 5-foot cone, dealing 1d4 points of acid damage to all within range (no saving throw). A monster of legend is not harmed by its own blood.

**Schwaches Täuschen (ÜF):** Eine schwache Illusion, die das Licht rund um die Kreatur bricht, umgibt den Finsterheuler. Dadurch ist es schwierig, seinen genauen Standort festzustellen. Bei jedem Nahkampf- oder Fernkampfangriff besteht eine Fehlschlagchance von 20%, außer der Angreifer kann den Standort des Finsterheulers auf andere Weise ermitteln, als durch den Einsatz seines Gesichtssinns. Mittels *Wahrer Blick* kann man selbstverständlich den genauen Standort erkennen, aber *Unsichtbares sehen* hat keine Auswirkung.

**Zu Fall bringen (AF):** Ein Finsterheuler, der mit seinem Bissangriff trifft, kann versuchen seinen Gegner zu Fall zu bringen (+17 auf den Wurf). Dabei handelt es sich um eine Freie Aktion. Der Finsterheuler muss dazu keinen Berührungangriff machen und provoziert auch keine Gelegenheitsangriff. Wenn der Versuch den Gegner zu Fall zu bringen scheitert, kann dieser nicht seinerseits versuchen, den Finsterheuler zu Fall zu bringen.

#### Begegnung 6

**Avenion:** männlicher elfischer (Waldelf) Kleriker von Fenmarel Mestarine 11; HG 11; mittelgroßer Humanoide (Elf); TW 11W8+22, 80 TP; INI +5; BR 9m (6 Felder); RK

25 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 24); GAB +8, RAB +11; A Nahkampf +14 (1W4+6, Dolch +3) oder Fernkampf +9 (1W8+3 plus 1 Feuerschaden, Kompositbogen (lang, Stärkebonus +3)); Voller Angriff Nahkampf +14/+9 (1W4+6, Dolch +3) oder Fernkampf +9/+4 (1W8+3 plus 1 Feuerschaden, Kompositbogen (lang, Stärkebonus +3)); BA Pflanzenkreaturen kontrollieren 6/Tag (+3, 2W6+14, Gewährte Kraft Domäne der Pflanzen), Untote vertreiben 6/Tag (+3, 2d6+14); BE Bewegungsfreiheit (Gewährte Kraft Domäne der Reisen), Dämmersicht, Fähigkeit geheime oder verborgene Türen zu entdecken, Immunität gegen magische Schlaf-Effekte, Rettungswurfbonus +2 gegen Zauber oder magische Effekte aus der Schule der Verzauberung, Spontanes Zaubern (*Wunden heilen*); GES CN; REF +7, WILL +15; ZÄH +12; ST 16, GE 12, KO 14, IN 8, WE 21, CH 16.

**Fertigkeiten und Talente** (addiere +15 zu einem einzelnen Fertigkeitswurf für den Zauber *Göttliche Einsicht*): Entdecken +7, Konzentration +15, Lauschen +7, Wissen (Religion) +0, Überlebenskunst +4; Divine Fortune, Divine Justice, Schnell zaubern, Verbesserte Initiative.

**Sprachen:** Handelssprache, Elfish.

**Vorbereitete Zauber** (6/8/6/6/5/4/2 – Grund-SG = 15 + Zaubergrad, Zauberstufe 11): 0. Grad – *Ausbessern*, *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Nahrung und Wasser reinigen*, *Wasser erschaffen*; 1. Grad – *Schild des Glaubens* (2), *Schutz vor Ordnung*, *Schwächere Vitalität*, *Segnen*, *Verhüllender Nebel*, *Wiederaufleben*; 2. Grad – *Ausdauer des Ochs*, *Energien widerstehen*, *Leichte Wunden verarzten*, *Rindenhaut\**; 3. Grad – *Fliegen\**, *Gebet*, *Magie bannen* (2), *Vitalität*; 4. Grad – *Bewegungsfreiheit*, *Dimensionstür\**, *Göttliche Macht*, *Tod hinauszögern* (2); 5. Grad – *Dornenwand\**, *Gerechte Macht*, *Schnelle Göttliche Gunst*, *Schnelles Schild des Glaubens*; 6. Grad – *Heilung*, *Schnelle Rindenhaut\**.

\* Domänenzauber. Domäne der Pflanzen, Domäne der Reisen.

**Aktive Zauber** (Zauberstufe 11): 1. Grad – *Lange Schritte\**; 2. Grad – *Göttliche Einsicht*, *Pracht des Adlers*; 3. Grad – *Mächtige Magische Waffe* (Zauberstufe 13, Dolch), *Magisches Schutzgewand* (Zauberstufe 13, Ritterrüstung).

**Ausrüstung:** Anhänger der Weisheit +4, Dolch +1, dragonsbreath arrows (20), Heiliges Symbol aus Holz, Kompositbogen (lang, Stärkebonus +3), Pfeile (20), Resistenzumhang +3, Ritterrüstung +1, Schwerer Stahlschild +1.

**Lendias:** männlicher elfischer (Grauelf) Nekromant 6/Schicksalsweber 4/Unbändiger Magier 3; HG 13; mittelgroßer Humanoide (Elf); TW 13W4+39, 79 TP + 16 temporäre TP; INI +3; BR 9m (6 Felder); RK 19 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 16); GAB +6, RAB +6; A Nahkampf +6 (1W6, Kampfstab) oder Fernkampf +9 (1W8, Langbogen); Voller Angriff Nahkampf +6/+1 (1W6, Kampfstab) oder Fernkampf +9/+4 (1W8, Langbogen); BA Launisches Schicksal, Schicksal weben, Unbändige Magie; BE Bestimmung wenden, Dämmersicht, Dem Schicksal widerstehen, Fähigkeit geheime oder verborgene Türen zu entdecken, Immunität gegen magische Schlaf-Effekte, Notfall (*Mächtige Unsichtbarkeit*) aktiviert sich wenn Lendias mit einer Waffe oder einem Zauber angegriffen wird, Rettungswurfbonus +2 gegen Zauber oder magische Effekte aus der Schule der



Verzauberung, Schicksal abwenden, Student des Chaos, Vertrauten herbeirufen (Kröte), Zufällige Ablenkung 1/Tag; GES CN; REF +12, WILL +13; ZÄH +10; ST 10, GE 16, KO 16, IN 25, WE 10, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Beruf (Glücksspieler) +5, Entdecken +4, Handwerk (Alchemie) +18, Konzentration +19, Lauschen +4, Magische Gegenstände benutzen +9, Wissen (Arkane) +23, Wissen (Die Ebenen) +14, Wissen (Geschichte) +14, Wissen (Religion) +14, Zauberkunde +27; Geübter Magieanwender, Kernschuss, Neigung zur Magie, Präzisionsschuss, Schnell zaubern, Schriftrolle anfertigen, Wachsamkeit, Zauber verstärken.

**Sprachen:** Drakonisch, Gnomisch, Gnollisch, Handelssprache, Elfish, Orkisch.

**Vorbereitete Zauber (5/7/7/7/6/5/4/3 – Grund-SG = 17 + Zaubergrad, Zauberstufe 10+1W6 (Minimum 13), verbotene Schulen Bannzauber und Verzauberung):** 0. Grad – Erschöpfende Berührung, Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Zaubertick; 1. Grad – Federfall, Magisches Geschoss (2), Schwächere Kugel der Säure\*, Schwächestrahle\*, Sprachen verstehen; 2. Grad – Energien widerstehen, Glitzerstaub, Katzenhafte Anmut, Schnelles Fliegen, Sengender Strahl\*, Spiegelbilder; 3. Grad – Feuerball, Fliegen, Sphäre der Unsichtbarkeit, Verstärkter Schwächestrahle\*; 4. Grad – Dimensionstür, Entkräftung\*, Evards Schwarze Tentakel, Kugel der Kälte\*, Mächtige Unsichtbarkeit, Verstärkter Sengender Strahl\*; 5. Grad – Energiewand, Mächtiges Flimmern, Schnelles Magisches Geschoss, Schneller Schwächestrahle\*, Teleportieren; 6. Grad – Auflösung\*, Böser Blick, Schnelles Unsichtbares sehen, Verstärkte Kugel der Kälte\* (SG 21); 7. Grad – Finger des Todes, Schnelle Hast, Wellen der Entkräftung.

\* Berührungsangriff auf Entfernung +9

**Aktive Zauber (Zauberstufe 13):** 2. Grad – Falsches Leben; 3. Grad – Mächtige Magierrüstung; 6. Grad – Notfall (Mächtige Unsichtbarkeit).

**Ausrüstung:** Gesundheitsamulett +2, Langbogen, Pfeile (20), Resistenzumhang +3, Stirnreif des Intellekts +4, Täschchen für Materialkomponenten, Zauberbuch (alle vorbereiteten Sprüche), Kampfstab.

**Bestimmung wenden (AF):** Der Schicksalsweber kann die gleichen Schicksalspunkte, die er für das Beeinflussen vom SG des Rettungswurfs verwendet, auch für anderen Würfe einsetzen. Die Vorgangsweise ist identisch zur Vorgangsweise bei der Beeinflussung des SG eines Rettungswurfs bei einem Zauberspruch, allerdings kann der Schicksalsweber nun auch auf Fertigkeitswürfe, Angriffswürfe und eigene Rettungswürfe Einfluss nehmen. Er muss die Schicksalspunkte aufwenden, bevor er seinen Wurf macht.

**Dem Schicksal widerstehen (AF):** Einmal pro Tag kann der Schicksalsweber einen Wurf wiederholen, den er gerade gemacht hat. Er muss das Ergebnis des zweiten Wurfs akzeptieren, egal ob es höher oder niedriger ist als der erste Wurf.

**Launisches Schicksal (AF):** Einmal pro Tag kann der Schicksalsweber als Augenblickliche Aktion eine andere Kreatur – Verbündeter oder Feind – dazu zwingen, einen Wurf zu wiederholen, den sie gerade gemacht hat. Der Schicksalsweber muss eine Sichtlinie zu der Kreatur haben, auf die er seine Fähigkeit anwendet. Die Kreatur muss das Ergebnis des neuen Wurfs akzeptieren, egal ob der Wurf höher oder niedriger ist.

**Schicksal abwenden (AF):** Einmal pro Tag, wenn der Schicksalsweber bewusstlos wird oder im Sterben liegt, besteht er den Wurf, ob sich sein Zustand stabilisiert, automatisch. Alle weiteren derartigen Würfe innerhalb

der nächsten 24 Stunden werden allerdings normal ausgeführt.

**Schicksal weben (AF):** Als Freie Aktion kann der Schicksalsweber bis zu 4 Schicksalspunkte pro Tag einsetzen, um den SG des Rettungswurfs einer seiner Zauber um so viele Punkte zu erschweren, wie er Schicksalspunkte dafür aufwenden will.

**Student des Chaos (AF):** Wenn ein Unbändiger Magier einen magischen Gegenstand verwendet, bei dem die Funktionsweise durch einen zufälligen Wurf ermittelt wird, wie bei einem Trickbeutel oder einem Zepter der Überraschung, darf er zweimal würfeln und das Ergebnis wählen, das ihm besser gefällt.

**Unbändige Magie:** Ein Unbändiger Magier reduziert seine Zauberstufe um -3, addiert aber jedes Mal, wenn er einen Zauber wirkt, +1W6 auf seine Zauberstufe.

**Zufällige Ablenkung (ÜF):** Der Einsatz der Fähigkeit stellt eine Augenblickliche Aktion dar. Wenn aktiviert, wirkt diese so lange, bis der Unbändige Magier erneut am Zug ist. Die Fähigkeit lenkt alle Fernkampfangriffe, Berührungsangriffe auf Entfernung und Zauber mit Reichweite, die den Unbändigen Magier zum Ziel haben, auf ein neues zufälliges Ziel in einer Entfernung von bis zu 6 m vom Unbändigen Magier. Alle Kreaturen in diesem Bereich stellen potentielle Ziele dar, also auch der Unbändige Magier selbst und seine Verbündeten. Eine Kreatur, die durch die Zufällige Ablenkung zum Ziel eines Angriffs, Zaubers oder Effekts wird, wird ganz normal betroffen.

**Sendril:** männlicher elfischer (Hochelf) Druide 12; HG 12; mittelgroßer Humanoide (Elf); TW 12W8+36, 99 TP; INI +1; BR 12m (8 Felder); RK 19 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 18); GAB +9, RAB +9; A Nahkampf +9 (1W6, Club) oder Fernkampf +11 (1W8 plus 1 Feuerschaden, Langbogen [Meisterarbeit]); Voller Angriff Nahkampf +9/+4 (1W6, Club) oder Fernkampf +11/+6 (1W8 plus 1 Feuerschaden, Langbogen [Meisterarbeit]); BA Spontanes Zaubern (Verbündeten der Natur herbeizaubern\*), Tiergestalt 4/Tag (groß, sehr klein, Pflanzen-Kreatur); BE Dämmerlicht, Fähigkeit geheime oder verborgene Türen zu entdecken, Immunität gegen Feuer, Immunität gegen Gift, Immunität gegen magische Schlaf-Effekte, Lockruf der Natur widerstehen, Rettungswurfbonus +2 gegen Zauber oder magische Effekte aus der Schule der Verzauberung, Spurloser Schritt, Tierempathie +12, Tiergefährte, Unterholz durchqueren; GES CN; REF +8, WILL +18; ZÄH +14; ST 10, GE 13, KO 16, IN 14, WE 24, CH 10.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +24, Konzentration +18, Lauschen +24, Mit Tieren umgehen +15 (+19 mit Tiergefährte), Wissen (Natur) +22, Überlebenskunst +26; In Tiergestalt zaubern, Rasch zaubern, Schnelle Tiergestalt, Verstärkte Herbeizauberung, Zauberkfokus (Herbeizauberung).

**Sprachen:** Drakonisch, Druidisch, Elfish, Handelssprache, Sylvanisch.

**Vorbereitete Zauber (6/7/6/6/4/4/3 – Grund-SG = 17 + Zaubergrad, Zauberstufe 12):** 0. Grad – Gift entdecken, Göttliche Führung, Kleinere Wunden heilen (2), Magie entdecken, Wasser erschaffen; 1. Grad – Feenfeuer, Leichte Wunden heilen, Mit Tieren sprechen, Schwächere Vitalität, Verhüllender Nebel, Verstricken; 2. Grad – Bärenstärke, Energien widerstehen, Rindenhaut, Tier verkleinern; 3. Grad – Energiewirbel, Schnelles Fliegen, Vitalität, Windwall; 4. Grad – Bewegungsfreiheit, Flammenschlag, Luftweg, Überschlagsblitz (SG 22); 5. Grad – Kokon der Verjüngung, Mächtige Vitalität,

Rasches Verbündeten der Natur herbeizaubern IV\*, Tierwachstum; 6. Grad – Rasches Verbündeten der Natur herbeizaubern V\*, Feuersaat (SG 24).

\* Zauber betroffen von Verstärkte Herbeizauberung.

Aktive Zauber (Zauberstufe 12): 1. Grad – Lange Schritte; 2. Grad – Ausdauer des Ochsen, Weisheit der Eule; 3. Grad – Mächtige Magierrüstung (Zauberstufe 13), Mächtige Magische Fänge (Biss), Mächtige Magische Fänge (Klauen); 6. Grad – Energieimmunität (Feuer).

Ausrüstung: Anhänger der Weisheit +4, dragonsbreath arrows (20), Keule, Langbogen [Meisterarbeit], Lederrüstung, Pfeile (20), Resistenzumhang +3, Schwerer Holzschild.

**Sendril (Tiergestalt: Schreckensbär):** männlicher elfischer (Hochelf) Druide 12 in Tiergestalt; HG 12; großes Tier; TW 12W8+36, 99 TP; INI +1; BR 15m (10 Felder); RK 23 (Berührung 10, auf dem falschen Fuß 22); GAB +9, RAB +23; A Nahkampf +21 (2W4+13, Klaue); Voller Angriff Nahkampf +21 (2W4+13, 2 Klauen) und Nahkampf +16 (2W8+8, Biss); Angriffsfläche/Reichweite: 3m/1,5m; BA Spontanes Zaubern (Verbündeten der Natur herbeizaubern\*), Tiergestalt 4/Tag (groß, sehr klein, Pflanzen-Kreatur), Verbessertes Ergreifen; BE Dämmersicht, Fähigkeit geheime oder verborgene Türen zu entdecken, Immunität gegen Feuer, Immunität gegen Gift, Immunität gegen magische Schlaf-Effekte, Lockruf der Natur widerstehen, Rettungswurfbonus +2 gegen Zauber oder magische Effekte aus der Schule der Verzauberung, Spurloser Schritt, Tierempathie +12, Tiergefährte, Unterholz durchqueren; GES CN; REF +5, WILL +15; ZÄH +14; ST 31, GE 13, KO 23, IN 14, WE 24, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +24, Konzentration +21, Lauschen +24, Mit Tieren umgehen +15 (+19 mit Tiergefährte), Wissen (Natur) +22, Überlebenskunst +26; In Tiergestalt zaubern, Rasch zaubern, Schnelle Tiergestalt, Verstärkte Herbeizauberung, Zauberkfokus (Herbeizauberung).

Sprachen: kann sich mit Bären verständigen, kann Drakonisch, Druidisch, Elfish, Handelssprache, Sylvanisch verstehen.

Vorbereitete Zauber: wie in der Originalform

Aktive Zauber (Zauberstufe 12): 1. Grad – Lange Schritte; 2. Grad – Ausdauer des Ochsen, Weisheit der Eule; 3. Grad – Mächtige Magierrüstung (Zauberstufe 13), Mächtige Magische Fänge (Biss), Mächtige Magische Fänge (Klauen); 6. Grad – Energieimmunität (Feuer).

**Tiergefährte (Verbesserter Braunbär):** HG -; großes Tier; TW 10W8+60, 105 TP; INI +2; BR 15m (10 Felder); RK 24 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 22); GAB +7, RAB +20; A Nahkampf +18 (1W8+12, Klaue); Voller Angriff Nahkampf +18 (1W8+12, 2 Klauen) und Nahkampf +13 (2W6+7, Biss); Angriffsfläche/Reichweite: 3m/1,5m; BA Verbessertes Ergreifen; BE Dämmersicht, Entrinnen, Geruchssinn, Hingabe, Immunität gegen Feuer, Verbindung, Zauber teilen; GES N; REF +9, WILL +6 (+10 gegen Verzauberung), ZÄH +13; ST 29, GE 15, KO 23, IN 2, WE 16, CH 6.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +10, Lauschen +9, Schwimmen +13; Ausdauer, Heftiger Angriff, Rennen, Spuren lesen.

Tricks: Angriff (2 Tricks), Aus, Bei Fuß, Folge, Hol, Pass auf, Sitz, Such

Aktive Zauber (Zauberstufe 12): 1. Grad – Lange Schritte\*, Magierrüstung (Zauberstufe 13); 2. Grad – Ausdauer des Ochsen\*, Weisheit der Eule\*; 3. Grad – Mächtige Magische

Fänge (Biss)\*, Mächtige Magische Fänge (Klauen)\*; 6. Grad – Energieimmunität (Feuer)\*.

\* Geteilter Zauber

## Begegnung 7

**Falle: Erhöhte Böswillige Verwandlung;** HG 12; magische Gegenstandsfalle; Nahrungsauslöser (jeder, außer gut-gesinnten Elfen, der den Tempel betritt); automatischer Rücksetzer; Zaubereffekt Erhöhte Böswillige Verwandlung in ein Kaninchen, Druide 17, Zähigkeit (SG 26) keine Wirkung, Willen (SG 26) teilweise, Suchen (SG 36), Mechanismus ausschalten (SG 36).

**Buschwächter, Löwe:** HG 7; große Pflanze; TW 10W8+40, 85 TP; INI +2; BR 12m (8 Felder); RK 17 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 15); GAB +7, RAB +18; A Nahkampf +13 (1W6+7, Klaue); Voller Angriff Nahkampf +13 (1W6+7, 2 Klauen) und Nahkampf +8 (1W8+3, Biss); Angriffsfläche/Reichweite: 3m/1,5m; BA Anspringen, Gnade, Krallen +13 (1W6+3), Verbessertes Ergreifen; BE Dämmersicht, Empfindlichkeit gegen Feuer, Erschütterungssinn 27m (18 Felder), Pflanze (Immunitäten), Schadensreduzierung 10/Hiebswaffen, Starre; GES N; REF +5, WILL +3; ZÄH +11; ST 25, GE 14, KO 18, IN -, WE 10, CH 1.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +0, Lauschen +0, Leise bewegen +10.

**Anspringen (AF):** Wenn der Löwenbuschwächter einen Sturmangriff macht gegen seinen Gegner macht, kann er am Ende seiner Bewegung einen Vollen Angriff ausführen und zusätzlich mit seinen beiden Krallenangriffen zuschlagen.

**Gnade (AF):** Ein Buschwächter kann mit jedem seine Angriffe nichttödlichen Schaden anrichten, wenn er es wünscht, ohne einen Malus von -4 auf den Angriffswurf zu erleiden. Der Buschwächter setzt gemäß den Befehlen seines Erschaffers tödlichen oder nichttödlichen Schaden ein.

**Krallen (AF):** Nahkampf +13 (1W6+3, 2 Klauen).

**Starre (AF):** Ein Buschwächter kann völlig bewegungslos verharren, so dass er wie ein ganz normaler zugeschnittener Busch in Form eines Tieres aussieht. Nur mit einem erfolgreichen Rettungswurf auf Entdecken gegen SG 30 kann man feststellen, dass es sich in Wahrheit um einen belebten Busch und damit um eine Kreatur handelt.

**Verbessertes Ergreifen (AF):** Um diese Fähigkeit einsetzen zu können, muss der Löwenbuschwächter mit einem Bissangriff treffen. Er kann dann als Freie Aktion versuchen, einen Ringkampf zu beginnen, ohne dass er Gelegenheitsangriffe provoziert. Bei Erfolg zählt der Gegner als im Ringkampf ergriffen. Der Löwenbuschwächter kann in darauf folgenden Runden seinen Krallenangriff gegen ihn einsetzen.

**Skarana:** Waldling-Kupferdrache, junger Erwachsener; HG 13; großer Drache; TW 17W12+51, 161 TP; INI +4; BR 12m (8 Felder), Fliegen 45m (Durchschnittlich); RK 36 (Berührung 9, auf dem falschen Fuß 36); GAB +17, RAB +25; A Nahkampf +20 (2W6+4, Biss) oder Nahkampf +20 (1W8+6, Hieb); Voller Angriff Nahkampf +20 (2W6+4, Biss) und Nahkampf +18 (1W8+2, 2 Klauen) und Nahkampf +18 (1W6+2, 2 Flügel), und Nahkampf +18 (1W8+6, Schwanzschlag); Angriffsfläche/Reichweite: 3m/1,5m (3m mit Biss); BA Odemwaffe (SG 21), Unheimliche Ausstrahlung (SG 21); BE Blindgespür 18m (12 Felder), Dunkelsicht 36m (24 Felder),

Empfindlichkeit gegen Feuer, Immunität gegen Säure, Planze (Immunitäten), Schadensreduzierung 5/Magie und Hiebaffen, Spinnenklettern, Verbesserte Dämmerlicht, Zauberesistenz 19; GES CG; REF +10, WILL +13; ZÄH +13; ST 19, GE 10, KO 17, IN 16, WE 17, CH 16.

**Fertigkeiten und Talente:** Diplomatie +23, Entdecken +23, Konzentration +23, Lauschen +23, Leise bewegen +3 (+7 in oberirdischer natürlicher Umgebung), Motive erkennen +23, Verstecken +16 (+20 in oberirdischer natürlicher Umgebung), Wissen (Religion) +23; Blind kämpfen, Heftiger Angriff, Mehrfachangriff, Schweben, Verbesserte Initiative, Verbessertes Fliegen.

**Sprachen:** Drakonisch, Elfish.

**Bekannte Zaubern (6/6/5 – Grund-SG = 13 + Zaubergang, Zaubergangstufe 5):** o. Gang – Geisterhaftes Geräusch, Magierhand, Magie entdecken, Magie lesen, Resistenz, Zauberrück; 1. Gang – Kritischer Treffer, Magierüstung, Schild, Verhüllender Nebel; 2. Gang – Bärenstärke, Schillernde Schuppen.

**Zauberähnliche Fähigkeiten (Grund-SG = 13 + Zaubergang, Zaubergangstufe 17):** 1/Tag – Pflanzen befehlen, Pflanzen beleben, Verbündeten der Natur herbeizaubern II, Verbündeten der Natur herbeizaubern IV, Verbündeten der Natur herbeizaubern VI, Verstricken; 3/Tag – Mit Pflanzen sprechen.

**Aktive Zaubern (Zaubergangstufe 5):** 1. Gang – Magierüstung.

**Odern Waffe (ÜF):** 24 m lange Linie; 10W4 Säureschaden; Reflex, SG 21, halbiert; oder 12m langer Kegel (Gas), Verlangsamung für 1W6+5 Runden; Zähigkeit, SG 21, keine Wirkung. Eine Odern Waffe zu nutzen ist eine Standard Aktion. Sobald ein Drache sie genutzt hat, kann er sie erst nach 1W4 Runden wieder einsetzen. Wenn ein Drache über mehr als eine Odern-Waffe verfügt, kann er trotzdem nur alle 1W4 Runden eine der beiden einsetzen. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

**Spinnenklettern (AF):** Ein Waldling-Kupferdrache kann auf steinernen Oberflächen klettern, als würde er den Zaubern Spinnenklettern wirken.

**Unheimliche Ausstrahlung (AF):** Kreaturen in einem Radius von 45 m (30 Felder) um den Drachen herum sind von dieser Fähigkeit betroffen, wenn sie weniger TW haben als der Drache. Eine Kreatur, die einen erfolgreichen Willenswurf macht, ist gegen die Unheimliche Ausstrahlung des Drachen für 24 Stunden immun. Bei einem misslungenen Willenswurf verfällt eine Kreatur mit 4 oder weniger TW für 4W6 Runden in Panik, Kreaturen mit 5 oder mehr TW sind für 4W6 Runden erschüttert. Der Rettungswurf-SG basiert auf Charisma.

**Verbesserte Dämmerlicht (AF):** Ein Drache sieht bei diffusem Licht vier mal so gut wie ein Mensch, bei vollem Licht zwei mal so gut.

## Begegnung 8

**Ungeschicklichkeitssäure** (Lebender Zaubern, Maximierte Kugel der Säure und Verstärkter Ungeschicklichkeitsstrahl, Zaubergangstufe 13): HG 14; riesiger Schlick; TW 13W10+39, 110 TP; INI +2; BR 6m (4 Felder); RK 17 (Berührung 17, auf dem falschen Fuß 15); GAB +9, RAB +20; A oder Voller Angriff Nahkampf +10 (1W8+4, Hieb und 78 Punkte Säureschaden und Verstärkter Ungeschicklichkeitsstrahl); Angriffsfläche/Reichweite: 4,5m/3m; BA Einhüllen (SG 20); BE Blind, Blindsicht 18m (12 Felder), Schadensreduzierung 10/Magie, Schlick (Immunitäten), Zauberesistenz 23; GES N; REF +13, WILL +13; ZÄH +14; ST 17, GE 14, KO 17, IN -, WE 14, CH 17.

**Einhüllen:** Eine Ungeschicklichkeitssäure kann als Standard-Aktion um eine Kreatur fließen, die in seiner

Bewegungsfläche Platz findet und sie so einhüllen. Während der Runde, in der der lebende Zaubern ein Opfer einhüllt, kann er keinen Hieb ausführen. Das Einhüllen erfordert keinen Angriffswurf. Der lebende Zaubern muss einfach nur in das Feld oder die Felder der Gegner ziehen. Er hüllt alle Gegner ein, die in den bedeckten Feldern stehen. Gegner können Gelegenheitsangriffe gegen den lebenden Zaubern machen, während er sie einhüllt, erhalten dann aber keinen Rettungswurf. Die Charaktere, die keinen Gelegenheitsangriff machen, dürfen einen Reflexwurf gegen SG 20 würfeln. Sollten sie erfolgreich sein, so werden sie zurückgedrängt oder zur Seite geschoben (Entscheidung des Gegners in welche Richtung), aber nicht eingehüllt. Eingehüllte Gegner erleiden jede Runde die Auswirkungen der Fähigkeiten Maximierte Kugel der Säure und des verstärkten Ungeschicklichkeitsstrahls. Außerdem zählen die eingehüllten Charaktere als ergriffen.

**Maximierte Kugel der Säure (ÜF):** Eine Kreatur, die durch den Hieb einer Ungeschicklichkeitssäure getroffen wird oder von ihr eingehüllt wird, erleidet 78 Punkte Säureschaden (ohne Rettungswurf).

**Verstärkter Ungeschicklichkeitsstrahl (ÜF):** Eine Kreatur, die durch den Hieb einer Ungeschicklichkeitssäure getroffen wird oder von ihr eingehüllt wird, erhält für 13 Minuten einen Abzug auf ihre Geschicklichkeit von 1W6+5x1,5 (ohne Rettungswurf). Mehrere Treffer sind nicht kumulativ und die Geschicklichkeit der Kreatur kann nicht unter 1 fallen.

## Begegnung 13

**Verbesserter Unsichtbarer Pirscher, Schurke 3:** HG 15; riesiges Elementar (Extraplanar, Luft); TW 24W8+3W6+162, 282 TP; INI +11; BR 9m (6 Felder), Fliegen 9m (perfekt); RK 22 (Berührung 15, auf dem falschen Fuß 15); GAB +20, RAB +38; A Nahkampf +29 (3W6+10, 19-20, Hieb); Voller Angriff Nahkampf +29 (3W6+10, 19-20, 2 Hiebe); Angriffsfläche/Reichweite: 4,5m/4,5m; BA Hinterhältiger Angriff (+2W6); BE Dunkelsicht 18m (12 Felder), Elementar (Immunitäten), Entrinnen, Fallen finden, Natürliche Unsichtbarkeit, Verbessertes Spurenlesen; GES N; REF +24, WILL +12; ZÄH +15; ST 30, GE 24, KO 22, IN 14, WE 16, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +30, Lauschen +30, Leise bewegen +34, Suchen +29, Überlebenskunst +3 (+5 Spuren folgen), Verstecken +29 (+Unsichtbarkeit); Ausweichen, Beweglichkeit, Defensive Kampfweise, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Tänzeln der Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter kritischer Treffer (Hieb), Verbessertes „Zu Fall bringen“ (+22 Bonus), Waffenfokus (Hieb).

**Sprachen:** Aural, kann Handelssprache verstehen.

**Natürliche Unsichtbarkeit (ÜF):** Diese Fähigkeit ist dauerhaft und erlaubt dem Pirscher unsichtbar zu bleiben, selbst wenn er angreift. Diese Fähigkeit ist angeboren und wird nicht von dem Zaubern Unsichtbarkeit aufheben betroffen.

**Verbessertes Spurenlesen (AF):** Ein Unsichtbarer Pirscher macht Entdecken Würfe statt Überlebenskunst Würfe, um der Spur einer Kreatur zu folgen.

## Zusatzbegegnung

**Geist:** HG 6; kleiner Untoter (körperlos, ehemals männlicher gnomischer (Waldgnom) Druide 4); TW 4W12, 33 TP; INI +3; BR Fliegen 9m (6 Felder) (perfekt); RK 18 (Berührung 18, auf dem falschen Fuß 15); GAB +3,

RAB -; A oder Voller Angriff Nahkampf +7 (entziehende Berührung, körperlose Berührung); BA +1 auf Angriffswürfe gegen Goblinoide, Kobolde, Orks und Humanoide der Unterart Reptil, Schreckliche Erscheinung (SG 16), Spontanes Zaubern (*Verbündeten der Natur herbeizaubern*); BE Ausweichbonus von +4 gegen Angehörige der Kreaturenart Riese, Dämmersicht, Lockruf der Natur widerstehen, Manifestation, Resistenz gegen Vertreibung +4, Rettungswurfbonus +2 gegen Illusionen, Untot (Immunitäten), Wiederkehr; GES NG; REF +4, WILL +7; ZÄH +4; ST 8, GE 16, KO -, IN 12, WE 16, CH 18.

*Fertigkeiten und Talente:* Diplomatie +11, Entdecken +20, Konzentration +4, Lauschen +22, Suchen +9, Wissen (Natur) +12, Überlebenskunst +14, Verstecken +19 (+23 in bewaldeten Gegenden); Spuren lesen, Wachsamkeit.

*Sprachen:* Druidisch, Elfisch, Gnomisch, Sylvanisch, und eine einfache Sprache, die es ihm ermöglicht, sich mit Waldtieren zu verständigen.

*Vorbereitete Zauber* (5/4/3 – Grund-SG = 13 + Zaubergrad, Zauberstufe 4): 0. Grad – Gift entdecken, Göttliche Führung, Magie entdecken, Resistenz, Wasser erschaffen; 1. Grad – Feenfeuer, Gute Beeren, Verhüllender Nebel, Verstricken; 2. Grad – Katzenhafte Anmut, Nebelwolke, Windstoß.

*Zauberähnliche Fähigkeiten* (Grund-SG = 14 + Zaubergrad, Zauberstufe 1): 1/Tag – Geisterhaftes Geräusch (SG 15), Tanzende Lichter, Zaubertrick.

**Verbesserter Halbdrache (schwarz) Uchuulon:** HG 13; riesiger Drache; TW 26W10+130, 273 TP; INI +6; BR 6m (4 Felder), Fliegen 12m (gut), Schwimmen 6m; RK 27 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 25); GAB +19, RAB +39; A Nahkampf +29 (3W6+12, Klaue); Voller Angriff Nahkampf +29 (3W6+12, 2 Klauen); Angriffsfläche/Reichweite: 4,5m/3m; BA Lähmende Tentakel (SG 28), Odemwaffe 1/Tag (SG 28), Verbessertes Ergreifen, Würgen (4W6+12); BE Amphibie, Dämmersicht, Dunkelsicht 18m (12 Felder), Immunität gegen Gift, Lähmung, Säure und Schlaf, Schützender Schleim, Zauberresistenz 31; GES CE; REF +10, WILL +16; ZÄH +13; ST 34, GE 14, KO 20, IN 12, WE 12, CH 5. *Fertigkeiten und Talente:* Entdecken +32, Lauschen +32, Leise bewegen +16, Motive erkennen +15, Schwimmen +49, Überlebenskunst +15, Verstecken +23; Ausweichen, Beweglichkeit, Blind kämpfen, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Schwer Fassbares Ziel, Verbesserte Initiative, Verbessertes Fliegen, Wachsamkeit.

*Lähmende Tentakel* (AF): Ein Uchuulon kann Opfer, die er bereits ergriffen hat, als Bewegungsaktion an seine Tentakel weiterreichen. Die Tentakel haben für einen Ringkampf dieselbe Stärke wie die Klauen, verursachen allerdings keinen Schaden. Sie sondern allerdings ein lähmendes Sekret ab. Jeder, der von den Tentakeln ergriffen wird, muss, sobald der Uchuulon am Zug ist, einen Zähigkeitswurf gegen SG 28 schaffen oder wird für 6 Runden gelähmt. Der SG dieses Rettungswurfes basiert auf Konstitution. In jeder Runde, die in Opfer von diesen Tentakeln festgehalten wird, erleidet es 2W6+6 Schadenspunkte durch die Mandibeln des Uchuulon, selbst wenn es nicht gelähmt ist.

*Odemwaffe* (ÜF): 18m lange Linie; 6W8 Punkte Säureschaden, Reflex, SG 28, halbiert. Der SG dieses Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

*Schützender Schleim* (ÜF): The uchuulon exudes a transparent mucous that provide a +2 deflection bonus to the creature's armor class. The slime suspends and protects the uchuulon's vital organs as well and has a 50%

chance of negating any critical hit made against the creature.

*Verbessertes Ergreifen* (AF): Um diese Fähigkeit einsetzen zu können, muss ein Uchuulon mit einem Klauenangriff treffen. Er kann dann als Freie Aktion versuchen, einen Ringkampf zu beginnen, ohne dass er Gelegenheitsangriffe provoziert. Wenn er den Ringkampfwurf gewinnt, hat er sein Opfer ergriffen und kann es würgen oder kann bei seinem nächsten Zug den ergriffenen Charakter zu seinen Tentakeln weiterreichen. *Würgen* (AF): Ein Uchuulon verursacht bei einem erfolgreichen Ringkampfwurf 4W6+12 Schadenspunkte.

*Fertigkeiten:* Ein Uchuulon kann immer 10 für einen Schwimmen-Wurf nehmen, selbst wenn er abgelenkt oder bedroht ist. Er kann Rennen als Aktion während des Schwimmens wählen, vorausgesetzt er schwimmt auf einer geraden Linie.

### Begegnung 2

**Verbesserter legendärer elite Finsterheuler:** HG 14; großer Externar; TW 21W10+357, 472 TP; INI +12; BR 15m (10 Felder); RK 27 (Berührung 17, auf dem falschen Fuß 19); GAB +21, RAB +40; A Nahkampf +35 (2W6+15, 19-20, Biss); Voller Angriff Nahkampf +35 (2W6+15, 19-20, Biss) und Nahkampf +33 (2W6+7, 19-20, 2 Klauen); Angriffsfläche/Reichweite: 3m/1,5m; BA Furchtheulen (SG 25), Raging Blood, Zu Fall bringen (+19 Bonus); BE Dämmerlicht, Dunkelsicht 18m (12 Felder), Geruchssinn, Immunität gegen geistesbeeinflussende Effekte, negative Energie, alle Effekte, die auf dem Entzug von Lebenskraft beruhen, und Säure, Schnelle Heilung 3, Schwaches Täuschen; GES CE; REF +23, WILL +13; ZÄH +32; ST 40, GE 26, KO 44, IN 10, WE 16, CH 20.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +20, Lauschen +20, Leise bewegen +25, Verstecken +25; Ausweichen, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter kritischer Treffer (Biss), Verbesserter kritischer Treffer (Klauen), Verbesserter Natürlicher Angriff (Klauen), Verstoßenheit, Wachsamkeit.

**Furchtheulen (ÜF):** Alle 1W4 Runden kann ein Furchtheuler ein klagendes Heulen von sich geben, das alle mit Furcht erfüllt, die es hören können. Alle Kreaturen in einer Entfernung von bis zu 18m vom Furchtheuler, die das Geräusch hören können, werden davon betroffen. Jede betroffene Kreatur im Wirkungsbereich muss einen Willenswurf gegen SG 25 machen. Wer scheitert, ist solange erschüttert, wie er im Wirkungsbereich bleibt und für 2W4 Runden danach. Eine Kreatur, die einen erfolgreichen Willenswurf macht, ist gegen das Furchtheulen dieses Finsterheulers für 24 Stunden immun. Der Rettungswurf-SG basiert auf Charisma.

**Raging Blood (ÜF):** Each time damage is dealt to a feral yowler of legend with a piercing or slashing attack, its blood sprays outward in a 5-foot cone, dealing 1d4 points of acid damage to all within range (no saving throw). A monster of legend is not harmed by its own blood.

**Schwaches Täuschen (ÜF):** Eine schwache Illusion, die das Licht rund um die Kreatur bricht, umgibt den Finsterheuler. Dadurch ist es schwierig, seinen genauen Standort festzustellen. Bei jedem Nahkampf- oder Fernkampfangriff besteht eine Fehlschlagchance von 20%, außer der Angreifer kann den Standort des Finsterheulers auf andere Weise ermitteln, als durch den Einsatz seines Gesichtssinns. Mittels *Wahrer Blick* kann man selbstverständlich den genauen Standort erkennen, aber *Unsichtbares sehen* hat keine Auswirkung.

**Zu Fall bringen (AF):** Ein Finsterheuler, der mit seinem Bissangriff trifft, kann versuchen seinen Gegner zu Fall zu bringen (+19 auf den Wurf). Dabei handelt es sich um eine Freie Aktion. Der Finsterheuler muss dazu keinen Berührungangriff machen und provoziert auch keine Gelegenheitsangriff. Wenn der Versuch den Gegner zu Fall zu bringen scheitert, kann dieser nicht seinerseits versuchen, den Finsterheuler zu Fall zu bringen.

### Begegnung 6

**Avenion:** männlicher elfischer (Waldelf) Kleriker von Fenmarel Mestarine 14; HG 14; mittelgroßer Humanoide

(Elf); TW 14W8+28, 101 TP + 12 temp. TP; INI +1; BR 9m (6 Felder); RK 27 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 26); GAB +10, RAB +13; A Nahkampf +17 (1W4+6 und 1 Punkt KO Schaden, Dolch +3 der Blutung und des Verderbens von Menschen) oder Fernkampf +12 (1W8+3 plus 1 Feuerschaden, Kompositbogen (lang, Stärkebonus +3)); Voller Angriff Nahkampf +17/+12 (1W4+6, Dolch +3 der Blutung und des Verderbens von Menschen) oder Fernkampf +12/+7 (1W8+3 plus 1 Feuerschaden, Kompositbogen (lang, Stärkebonus +3)); BA Pflanzenkreaturen kontrollieren 6/Tag (+3, 2W6+17, Gewährte Kraft Domäne der Pflanzen), Untote vertreiben 6/Tag (+3, 2d6+17); BE Bewegungsfreiheit (Gewährte Kraft Domäne der Reisen), Dämmerlicht, Fähigkeit geheime oder verborgene Türen zu entdecken, Immunität gegen Feuer, Furcht und Gift, Immunität gegen magische Schlaf-Effekte, Rettungswurfbonus +2 gegen Zauber oder magische Effekte aus der Schule der Verzauberung, Spontanes Zaubern (*Wunden heilen*); GES CN; REF +8, WILL +19; ZÄH +14; ST 16, GE 12, KO 14, IN 8, WE 22, CH 16.

**Fertigkeiten und Talente** (addiere +15 zu einem einzelnen Fertigkeitswurf für den Zauber *Göttliche Einsicht*): Entdecken +8, Konzentration +20, Lauschen +8, Wissen (Religion) +0, Überlebenskunst +4; Divine Fortune, Divine Justice, Metamagic School Focus, Schnell zaubern, Zauberkreis (Hervorrufung).

**Sprachen:** Handelssprache, Elfish.

**Vorbereitete Zauber** (6/8/8/6/6/5/5/3 – Grund-SG = 16 + Zaubergrad, Zauberstufe 14): 0. Grad – *Ausbessern*, *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Nahrung und Wasser reinigen*, *Wasser erschaffen*; 1. Grad – *Schild des Glaubens* (2), *Schutz vor Ordnung*, *Schwächere Vitalität*, *Segnen*, *Verhüllender Nebel*, *Wiederaufleben*; 2. Grad – *Ausdauer des Ochsen*, *Energien widerstehen*, *Leichte Wunden verarzten* (2), *Rindenhaut\**, *Stille*; 3. Grad – *Fliegen\**, *Magie bannen*, *Unsichtbarkeit aufheben*, *Vitalität*; 4. Grad – *Bewegungsfreiheit*, *Dimensionstür\**, *Schnelle Göttliche Gunst*, *Tod hinauszögern* (2); 5. Grad – *Dornenwand\**, *Gerechte Macht*, *Schnelle Geräuschexplosion* (SG 19), *Schnelles Schild des Glaubens*, *Verzauberung brechen*; 6. Grad – *Heilung* (2), *Schnelle Rindenhaut\**; 7. Grad – *Schnelles Fliegen\**, *Schnelles Gebet*, *Schnelle Göttliche Macht*.

\* Domänenzauber. Domäne der Pflanzen, Domäne der Reisen.

**Aktive Zauber** (Zauberstufe 14): 1. Grad – *Lange Schritte\**; 2. Grad – *Göttliche Einsicht*, *Pracht des Adlers*; 3. Grad – *Mächtige Magische Waffe* (Zauberstufe 13, Dolch), *Magisches Schutzgewand* (Ritterrüstung), *Magisches Schutzgewand* (Schwerer Stahlschild); 6. Grad – *Energieimmunität* (Feuer), *Heldenmahl*.

**Ausrüstung:** Anhänger der Weisheit +4, Dolch +1 der Blutung und des Verderbens von Menschen, dragonsbreath arrows (20), Heiliges Symbol aus Holz, Kompositbogen (lang, Stärkebonus +3), Pfeile (20), Resistenzumhang +3, Mithralritterrüstung +1, Schwerer Stahlschild +1.

**Lendias:** männlicher elfischer (Grauelf) Nekromant 6 / Schicksalsweber 4 / Unbändiger Magier 3; HG 13; mittelgroßer Humanoide (Elf); TW 13W4+52, 92 TP + 28 temporäre TP; INI +3; BR 9m (6 Felder); RK 19 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 16); GAB +6, RAB +6; A Nahkampf +7 (1W6, Kampfstab) oder Fernkampf +10 (1W8, Langbogen); Voller Angriff Nahkampf +7/+2

(1W6, Kampfstab) oder Fernkampf +10/+5 (1W8, Langbogen); BA Launisches Schicksal, Schicksal weben, Unbändige Magie; BE Bestimmung wenden, Bewegungsfreiheit, Dämmersicht, Dem Schicksal widerstehen, Fähigkeit geheime oder verborgene Türen zu entdecken, Immunität gegen Furcht und Gift, Immunität gegen magische Schlaf-Effekte, Notfall (Mächtiges Flimmern) aktiviert sich wenn Lendias mit einer Waffe oder einem Zauber angegriffen wird, Rettungswurfbonus +2 gegen Zauber oder magische Effekte aus der Schule der Verzauberung, Schicksal abwenden, Student des Chaos, Unsichtbares sehen, Vertrauten herbeirufen (Kröte), Zufällige Ablenkung 1/Tag; GES CN; REF +12, WILL +14; ZÄH +11; ST 10, GE 16, KO 18, IN 25, WE 10, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Beruf (Glücksspieler) +5, Entdecken +4, Handwerk (Alchemie) +18, Konzentration +20, Lauschen +4, Magische Gegenstände benutzen +9, Wissen (Arkane) +23, Wissen (Die Ebenen) +14, Wissen (Geschichte) +14, Wissen (Religion) +14, Zauberkunde +27; Geübter Zauberanwender, Kernschuss, Neigung zur Magie, Präzisionsschuss, Schnell zaubern, Schriftrolle anfertigen, Wachsamkeit, Zauber verstärken.

**Sprachen:** Drakonisch, Gnomisch, Gnollisch, Handelssprache, Elfish, Orkisch.

**Vorbereitete Zauber** (5/7/7/7/6/5/4/3 – Grund-SG = 17 + Zaubergrad, Zauberstufe 10+1W6 (Minimum 13), verbotene Schulen Bannzauber und Verzauberung): 0. Grad – Erschöpfende Berührung, Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Zaubertrick; 1. Grad – Federfall, Magisches Geschoss (2), Schwächere Kugel der Säure\*, Schwächestrahle\*; Sprachen verstehen; 2. Grad – Energien widerstehen, Glitzerstaub, Katzenhafte Anmut, Schnelles Fliegen, Sengender Strahl\*; 3. Grad – Feuerball, Fliegen, Sphäre der Unsichtbarkeit, Verstärkter Schwächestrahle\*; 4. Grad – Dimensionstür, Entkräftung\*, Evards Schwarze Tentakel\*, Kugel der Kälte\*, Mächtige Unsichtbarkeit, Verstärkter Sengender Strahl\*; 5. Grad – Energiewand, Mächtiges Flimmern, Schnelles Magisches Geschoss, Schneller Schwächestrahle\*, Teleportieren; 6. Grad – Auflösung\*, Böser Blick, Schnelle Spiegelbilder, Verstärkte Kugel der Kälte\* (SG 21); 7. Grad – Finger des Todes, Schnelle Hast, Wellen der Entkräftung.

\* Berührungsangriff auf Entfernung +10

**Aktive Zauber** (Zauberstufe 13): 2. Grad – Falsches Leben, Unsichtbares sehen; 3. Grad – Mächtige Magierrüstung; 4. Grad – Bewegungsfreiheit (Zauberstufe 14); 6. Grad – Heldenmahl (Zauberstufe 14), Notfall (Mächtiges Flimmern). **Ausrüstung:** Gesundheitsamulett +4, Langbogen, Pfeile (20), Resistenzumhang +3, Stirnreif des Intellekts +4, Täschchen für Materialkomponenten, Zauberbuch (alle vorbereiteten Sprüche), Kampfstab.

**Bestimmung wenden (AF):** Der Schicksalsweber kann die gleichen Schicksalspunkte, die er für das Beeinflussen vom SG des Rettungswurfs verwendet, auch für anderen Würfe einsetzen. Die Vorgangsweise ist identisch zur Vorgangsweise bei der Beeinflussung des SG eines Rettungswurfs bei einem Zauberspruch, allerdings kann der Schicksalsweber nun auch auf Fertigkeitswürfe, Angriffswürfe und eigene Rettungswürfe Einfluss nehmen. Er muss die Schicksalspunkte aufwenden, bevor er seinen Wurf macht.

**Dem Schicksal widerstehen (AF):** Einmal pro Tag kann der Schicksalsweber einen Wurf wiederholen, den er gerade gemacht hat. Er muss das Ergebnis des zweiten Wurfs akzeptieren, egal ob es höher oder niedriger ist als der erste Wurf.

**Launisches Schicksal (AF):** Einmal pro Tag kann der Schicksalsweber als Augenblickliche Aktion eine andere Kreatur – Verbündeter oder Feind – dazu zwingen, einen Wurf zu wiederholen, den sie gerade gemacht hat. Der Schicksalsweber muss eine Sichtlinie zu der Kreatur haben, auf die er seine Fähigkeit anwendet. Die Kreatur muss das Ergebnis des neuen Wurfs akzeptieren, egal ob der Wurf höher oder niedriger ist.

**Schicksal abwenden (AF):** Einmal pro Tag, wenn der Schicksalsweber bewusstlos wird oder im Sterben liegt, besteht er den Wurf, ob sich sein Zustand stabilisiert, automatisch. Alle weiteren derartigen Würfe innerhalb der nächsten 24 Stunden werden allerdings normal ausgeführt.

**Schicksal weben (AF):** Als Freie Aktion kann der Schicksalsweber bis zu 4 Schicksalspunkte pro Tag einsetzen, um den SG des Rettungswurfs einer seiner Zauber um so viele Punkte zu erschweren, wie er Schicksalspunkte dafür aufwenden will.

**Student des Chaos (AF):** Wenn ein Unbändiger Magier einen magischen Gegenstand verwendet, bei dem die Funktionsweise durch einen zufälligen Wurf ermittelt wird, wie bei einem Trickbeutel oder einem Zepter der Überraschung, darf er zweimal würfeln und das Ergebnis wählen, das ihm besser gefällt.

**Unbändige Magie:** Ein Unbändiger Magier reduziert seine Zauberstufe um -3, addiert aber jedes Mal, wenn er einen Zauber wirkt, +1W6 auf seine Zauberstufe.

**Zufällige Ablenkung (ÜF):** Der Einsatz der Fähigkeit stellt eine Augenblickliche Aktion dar. Wenn aktiviert, wirkt diese so lange, bis der Unbändige Magier erneut am Zug ist. Die Fähigkeit lenkt alle Fernkampfangriffe, Berührungsangriffe auf Entfernung und Zauber mit Reichweite, die den Unbändigen Magier zum Ziel haben, auf ein neues zufälliges Ziel in einer Entfernung von bis zu 6 m vom Unbändigen Magier. Alle Kreaturen in diesem Bereich stellen potentielle Ziele dar, also auch der Unbändige Magier selbst und seine Verbündeten. Eine Kreatur, die durch die Zufällige Ablenkung zum Ziel eines Angriffs, Zaubers oder Effekts wird, wird ganz normal betroffen.

**Sendril:** männlicher elfischer (Hochelf) Druide 15; HG 15; mittelgroßer Humanoide (Elf); TW 15W8+45, 123 TP + 12 temp. TP; INI +1; BR 12m (8 Felder); RK 19 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 18); GAB +11, RAB +11; A Nahkampf +12 (1W6, Club) oder Fernkampf +14 (1W8 plus 1 Feuerschaden, Langbogen [Meisterarbeit]); Voller Angriff Nahkampf +12/+7/+2 (1W6, Club) oder Fernkampf +14/+9/+4 (1W8 plus 1 Feuerschaden, Langbogen [Meisterarbeit]); BA Spontanes Zaubern (Verbündeten der Natur herbeizaubern\*), Tiergestalt 5/Tag (groß, riesig, sehr klein, Pflanzen-Kreatur); BE Dämmersicht, Fähigkeit geheime oder verborgene Türen zu entdecken, Immunität gegen Feuer und Furcht, Immunität gegen Gift, Immunität gegen magische Schlaf-Effekte, Lockruf der Natur widerstehen, Rettungswurfbonus +2 gegen Zauber oder magische Effekte aus der Schule der Verzauberung, Spurloser Schritt, Tausend Gesichter, Tierempathie +15, Tiergefährte, Unterholz durchqueren, Zeitloser Körper; GES CN; REF +9, WILL +20; ZÄH +15; ST 10, GE 13, KO 16, IN 14, WE 24, CH 10.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +27, Konzentration +21, Lauschen +27, Mit Tieren umgehen +18 (+22 mit Tiergefährte), Wissen (Natur) +25, Überlebenskunst +29; In Tiergestalt zaubern, Metamagic School Focus, Rasch



zaubern, Schnelle Tiergestalt, Verstärkte Herbeizauberung, Zauberfokus (Herbeizauberung).  
Sprachen: Drakonisch, Druidisch, Elfish, Handelssprache, Sylvanisch.

Vorbereitete Zauber (6/7/7/7/5/5/4/3/1 – Grund-SG = 17 + Zaubergrad, Zauberstufe 15): 0. Grad – Gift entdecken, Göttliche Führung, Kleinere Wunden heilen (2), Magie entdecken, Wasser erschaffen; 1. Grad – Feenfeuer, Leichte Wunden heilen, Mit Tieren sprechen, Schwächere Vitalität, Verhüllender Nebel, Verstricken; 2. Grad – Bärenstärke, Energien widerstehen, Rindenhaut (2), Tier verkleinern; 3. Grad – Energiewirbel, Schnelles Fliegen (2), Vitalität, Windwall; 4. Grad – Bewegungsfreiheit, Luftweg, Überschlagsblitz (2) (SG 22); 5. Grad – Böswillige Verwandlung, Dornenwand, Kokon der Verjüngung, Mächtige Vitalität, Tierwachstum; 6. Grad – Feuersaat (SG 24), Mächtige Magie bannen, Massen-„Katzenhafte Anmut“; 7. Grad – Feuersturm, Heilung, Rasches Verbündeten der Natur herbeizaubern VII\*; 8. Grad – Rasches Verbündeten der Natur herbeizaubern VIII\*.

\* Zauber betroffen von Verstärkte Herbeizauberung.

Aktive Zauber (Zauberstufe 15): 1. Grad – Lange Schritte; 2. Grad – Ausdauer des Ochsen, Weisheit der Eule; 3. Grad – Mächtige Magierrüstung (Zauberstufe 13), Mächtige Magische Fänge (Biss), Mächtige Magische Fänge (Klauen); 4. Grad – Mächtige Resistenz; 6. Grad – Energieimmunität (Feuer), Heldenmahl (Zauberstufe 14).

Ausrüstung: Anhänger der Weisheit +4, dragonsbreath arrows (20), Keule, Langbogen [Meisterarbeit], Lederrüstung, Pfeile (20), Resistenzumhang +3, Schwerer Holzschild.

**Sendril (Tiergestalt: Schreckensbär):** männlicher elfischer (Hochelf) Druide 15 in Tiergestalt; HG 15; großes Tier; TW 15W8+45, 123 TP + 12 temp. TP; INI +1; BR 15m (10 Felder); RK 23 (Berührung 10, auf dem falschen Fuß 22); GAB +11, RAB +25; A Nahkampf +24 (2W4+13, Klaue); Voller Angriff Nahkampf +24 (2W4+13, 2 Klauen) und Nahkampf +19 (2W8+8, Biss); Angriffsfläche/Reichweite: 3m/1,5m; BA Spontanes Zaubern (Verbündeten der Natur herbeizaubern\*), Tiergestalt 5/Tag (groß, riesig, sehr klein, Pflanzen-Kreatur), Verbessertes Ergreifen; BE Dämmersicht, Fähigkeit geheime oder verborgene Türen zu entdecken, Immunität gegen Feuer und Furcht, Immunität gegen Gift, Immunität gegen magische Schlaf-Effekte, Lockruf der Natur widerstehen, Rettungswurfbonus +2 gegen Zauber oder magische Effekte aus der Schule der Verzauberung, Spurloser Schritt, Tausend Gesichter, Tierempathie +15, Tiergefährte, Unterholz durchqueren, Zeitloser Körper; GES CN; REF +9, WILL +20; ZÄH +18; ST 31, GE 13, KO 23, IN 14, WE 24, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +27, Konzentration +24, Lauschen +27, Mit Tieren umgehen +18 (+22 mit Tiergefährte), Wissen (Natur) +25, Überlebenskunst +29; In Tiergestalt zaubern, Metamagic School Focus, Rasch zaubern, Schnelle Tiergestalt, Verstärkte Herbeizauberung, Zauberfokus (Herbeizauberung).

Sprachen: kann sich mit Bären verständigen, kann Drakonisch, Druidisch, Elfish, Handelssprache, Sylvanisch verstehen.

Vorbereitete Zauber: wie in der Originalform

Aktive Zauber (Zauberstufe 15): 1. Grad – Lange Schritte; 2. Grad – Ausdauer des Ochsen, Weisheit der Eule; 3. Grad – Mächtige Magierrüstung (Zauberstufe 13), Mächtige Magische Fänge (Biss), Mächtige Magische Fänge (Klauen); 4. Grad – Mächtige Resistenz; 6. Grad – Energieimmunität (Feuer), Heldenmahl (Zauberstufe 14).

**Verbessertes Ergreifen (AF):** Um diese Fähigkeit einzusetzen, muss der Schreckensbär mit seiner Klaue treffen. Er kann dann als Freie Aktion versuchen, einen Ringkampf zu beginnen, ohne dass er Gelegenheitsangriffe provoziert.

**Tiergefährte (Verbesserter Schreckensbär):** HG -; großes Tier; TW 14W8+84, 147 TP + 12 temp. TP; INI +2; BR 15m (10 Felder); RK 24 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 22); GAB +10, RAB +25; A Nahkampf +24 (2W4+14, Klaue); Voller Angriff Nahkampf +24 (2W4+14, 2 Klauen) und Nahkampf +18 (2W8+8, Biss); Angriffsfläche/Reichweite: 3m/1,5m; BA Verbessertes Ergreifen; BE Dämmersicht, Entrinnen, Geruchssinn, Immunität gegen Feuer, Furcht und Gift, Verbindung, Zauber teilen; GES N; REF +14, WILL +16; ZÄH +18; ST 32, GE 14, KO 23, IN 2, WE 16, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +13, Lauschen +13, Schwimmen +16, Ausdauer, Heftiger Angriff, Rennen, Wachsamkeit, Waffenfokus (Klaue).

Tricks: Angriff (2 Tricks), Aus, Folge, Hol, Pass auf, Sitz, Such

Aktive Zauber (Zauberstufe 15): 1. Grad – Lange Schritte\*, Magierrüstung (Zauberstufe 13); 2. Grad – Ausdauer des Ochsen\*, Weisheit der Eule\*; 3. Grad – Mächtige Magische Fänge (Biss)\*, Mächtige Magische Fänge (Klauen)\*; 4. Grad – Mächtige Resistenz\*; 6. Grad – Energieimmunität (Feuer)\*, Heldenmahl (Zauberstufe 14).

\* Geteilter Zauber

**Verbessertes Ergreifen (AF):** Um diese Fähigkeit einzusetzen, muss der Braunbär mit seiner Klaue treffen. Er kann dann als Freie Aktion versuchen, einen Ringkampf zu beginnen, ohne dass er Gelegenheitsangriffe provoziert.

**Verbindung (AF):** Ein Druide kann mit seinem Tiergefährten als freie Aktion umgehen oder ihn als Bewegungs-Aktion antreiben.

**Zauber teilen (AF):** Nach Wahl des Druiden kann jeder Zauber, den er auf sich selbst wirkt, auch seinen Tiergefährten betreffen. Der Tiergefährte muss sich zum Zeitpunkt des Wirkens des Zaubers innerhalb von 1,5m vom Druiden befinden, um den Vorteil zu erlangen. Wenn der Zauber eine andere Wirkungsdauer als „augenblicklich“ hat, wird der Tiergefährte nicht länger von dem Zauber betroffen, wenn er sich mehr als 1,5m vom Druiden entfernt. Der Zauber wirkt auch nicht erneut auf den Tiergefährten, selbst wenn er sich dem Druiden wieder nähert, bevor die Wirkungsdauer endet.

## Begegnung 7

**Falle: Erhöhte Böswillige Verwandlung,** HG 14; magische Gegenstandsfalle; Nahrungsauslöser (jeder, außer gut-gesinnten Elfen, der den Tempel betritt); automatischer Rücksetzer; Zaubereffekt Erhöhte Böswillige Verwandlung in ein Kaninchen, Druide 17, Zähigkeit (SG 29) keine Wirkung, Willen (SG 29) teilweise, Suchen (SG 38), Mechanismus ausschalten (SG 38).

**Buschwächter, Elefant:** HG 13; riesige Pflanze; TW 20W8+120, 210 TP; INI +1; BR 12m (8 Felder); RK 18 (Berührung 9, auf dem falschen Fuß 17); GAB +15, RAB +34; A Nahkampf +24 (2W8+16, Durchbohren); Voller Angriff Nahkampf +24 (2W6+11, Hieb) und Nahkampf +19 (2W6+5, 2 Stampfer); Angriffsfläche/Reichweite: 4,5m/3m; BA Gnade, Trampeln (2d8+16, SG 31); BE Dämmersicht, Empfindlichkeit gegen Feuer, Erschütterungssinn 27m (18 Felder), Pflanze (Immunitäten), Schadensreduzierung 10/Hieb Waffen,

Starre; GES N; REF +7, WILL +6; ZÄH +18; ST 33, GE 12, KO 22, IN -, WE 10, CH 1.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +0, Lauschen +0, Leise bewegen +9.

**Gnade (AF):** Ein Buschwächter kann mit jedem seine Angriffe nichttödlichen Schaden anrichten, wenn er es wünscht, ohne einen Malus von -4 auf den Angriffswurf zu erleiden. Der Buschwächter setzt gemäß den Befehlen seines Erschaffers tödlichen oder nichttödlichen Schaden ein.

**Starre (AF):** Ein Buschwächter kann völlig bewegungslos verharren, so dass er wie ein ganz normaler zugeschnittener Busch in Form eines Tieres aussieht. Nur mit einem erfolgreichen Rettungswurf auf Entdecken gegen SG 30 kann man feststellen, dass es sich in Wahrheit um einen belebten Busch und damit um eine Kreatur handelt.

**Trampeln (AF):** Reflex, SG 31, halbiert. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Stärke.

**Skarana:** Waldling-Kupferdrache, junger Erwachsener; HG 13; großer Drache; TW 17W12+51, 161 TP; INI +4; BR 12m (8 Felder), Fliegen 45m (Durchschnittlich); RK 40 (Berührung 32, auf dem falschen Fuß 40); GAB +17, RAB +27; A Nahkampf +22 (2W6+6, Biss) oder Nahkampf +22 (1W8+9, Hieb); Voller Angriff Nahkampf +22 (2W6+6, Biss) und Nahkampf +20 (1W8+3, 2 Klauen) und Nahkampf +20 (1W6+3, 2 Flügel), und Nahkampf +20 (1W8+9, Schwanzschlag); Angriffsfläche/Reichweite: 3m/1,5m (3m mit Biss); BA Odemwaffe (SG 21), Unheimliche Ausstrahlung (SG 21); BE Blindgespür 18m (12 Felder), Dunkelsicht 36m (24 Felder), Empfindlichkeit gegen Feuer, Immunität gegen Säure, Pflanze (Immunitäten), Schadensreduzierung 5/Magie und Hiebwaaffe, Spinnenklettern, Verbesserte Dämmerlicht, Zauberresistenz 19; GES CG; REF +10, WILL +13; ZÄH +13; ST 23, GE 10, KO 17, IN 16, WE 17, CH 16.

**Fertigkeiten und Talente:** Diplomatie +23, Entdecken +23, Konzentration +23, Lauschen +23, Leise bewegen +3 (+7 in oberirdischer natürlicher Umgebung), Motive erkennen +23, Verstecken +16 (+20 in oberirdischer natürlicher Umgebung), Wissen (Religion) +23; Blind kämpfen, Heftiger Angriff, Mehrfachangriff, Schweben, Verbesserte Initiative, Verbessertes Fliegen.

**Sprachen:** Drakonisch, Elfish.

**Bekannte Zauber (6/6/5 – Grund-SG = 13 + Zaubergrad, Zauberstufe 5):** o. Grad – Geisterhaftes Geräusch, Magierhand, Magie entdecken, Magie lesen, Resistenz, Zaubertrick; 1. Grad – Kritischer Treffer, Magierrüstung, Schild, Verhüllender Nebel; 2. Grad – Bärenstärke, Schillernde Schuppen.

**Zauberähnliche Fähigkeiten (Grund-SG = 13 + Zaubergrad, Zauberstufe 17):** 1/Tag – Pflanzen befehligen, Pflanzen beleben, Verbündeten der Natur herbeizaubern II, Verbündeten der Natur herbeizaubern IV, Verbündeten der Natur herbeizaubern VI, Verstricken; 3/Tag – Mit Pflanzen sprechen.

**Aktive Zauber (Zauberstufe 5):** 1. Grad – Magierrüstung, Schild; 2. Grad – Bärenstärke, Schillernde Schuppen.

**Odem Waffe (ÜF):** 24 m lange Linie; 10W4 Säureschaden; Reflex, SG 21, halbiert; oder 12m langer Kegel (Gas), Verlangsamung für 1W6+5 Runden; Zähigkeit, SG 21, keine Wirkung. Eine Odem Waffe zu nutzen ist eine Standard Aktion. Sobald ein Drache sie genutzt hat, kann er sie erst nach 1W4 Runden wieder einsetzen. Wenn ein Drache über mehr als eine Odem-Waffe verfügt, kann er trotzdem nur alle 1W4 Runden eine der beiden einsetzen. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

**Spinnenklettern (AF):** Ein Waldling-Kupferdrache kann auf steinernen Oberflächen klettern, als würde er den Zauber *Spinnenklettern* wirken.

**Unheimliche Ausstrahlung (AF):** Kreaturen in einem Radius von 45 m (30 Felder) um den Drachen herum sind von dieser Fähigkeit betroffen, wenn sie weniger TW haben als der Drache. Eine Kreatur, die einen erfolgreichen Willenswurf macht, ist gegen die Unheimliche Ausstrahlung des Drachen für 24 Stunden immun. Bei einem misslungenen Willenswurf verfällt eine Kreatur mit 4 oder weniger TW für 4W6 Runden in Panik, Kreaturen mit 5 oder mehr TW sind für 4W6 Runden erschüttert. Der Rettungswurf-SG basiert auf Charisma.

**Verbesserte Dämmerlicht (AF):** Ein Drache sieht bei diffusem Licht vier mal so gut wie ein Mensch, bei vollem Licht zwei mal so gut.

## Begegnung 8

**Ungeschicklichkeitssäure** (Lebender Zauber, Energie beigefügte (Kälte) Kugel der Säure und Verstärkter Ungeschicklichkeitsstrahl, Zauberstufe 15): HG 16; riesiger Schlick; TW 15W10+60, 142 TP; INI +2; BR 6m (4 Felder); RK 18 (Berührung 18, auf dem falschen Fuß 16); GAB +11, RAB +23; A oder Voller Angriff Nahkampf +13 (1W8+6, Hieb und 15W6 Punkte Säureschaden und 15W6 Punkte Kälteschaden und Verstärkter Ungeschicklichkeitsstrahl); Angriffsfläche/Reichweite: 4,5m/3m; BA Einhüllen (SG 22); BE Blind, Blindsight 18m (12 Felder), Schadensreduzierung 10/Magie, Schlick (Immunitäten), Zauberresistenz 25; GES N; REF +15, WILL +15; ZÄH +17; ST 18, GE 15, KO 18, IN -, WE 15, CH 18.

**Einhüllen:** Eine Ungeschicklichkeitssäure kann als Standard-Aktion um eine Kreatur fließen, die in seiner Bewegungsfläche Platz findet und sie so einhüllen. Während der Runde, in der der lebende Zauber ein Opfer einhüllt, kann er keinen Hieb ausführen. Das Einhüllen erfordert keinen Angriffswurf. Der lebende Zauber muss einfach nur in das Feld oder die Felder der Gegner ziehen. Er hüllt alle Gegner ein, die in den bedeckten Feldern stehen. Gegner können Gelegenheitsangriffe gegen den lebenden Zauber machen, während er sie einhüllt, erhalten dann aber keinen Rettungswurf. Die Charaktere, die keinen Gelegenheitsangriff machen, dürfen einen Reflexwurf gegen SG 22 würfeln. Sollten sie erfolgreich sein, so werden sie zurückgedrängt oder zur Seite geschoben (Entscheidung des Gegners in welche Richtung), aber nicht eingehüllt. Eingehüllte Gegner erleiden jede Runde die Auswirkungen der Fähigkeiten Energie beigefügte (Kälte) Kugel der Säure und des verstärkten Ungeschicklichkeitsstrahls. Außerdem zählen die eingehüllten Charaktere als ergriffen.

**Energie beigefügte (Kälte) Kugel der Säure (ÜF):** Eine Kreatur, die durch den Hieb einer Ungeschicklichkeitssäure getroffen wird oder von ihr eingehüllt wird, erleidet 15W6 Punkte Säureschaden und 15W6 Punkte Kälteschaden (ohne Rettungswurf).

**Verstärkter Ungeschicklichkeitsstrahl (ÜF):** Eine Kreatur, die durch den Hieb einer Ungeschicklichkeitssäure getroffen wird oder von ihr eingehüllt wird, erhält für 15 Minuten einen Abzug auf ihre Geschicklichkeit von 1W6+5 x1,5 (ohne Rettungswurf). Mehrere Treffer sind nicht kumulativ und die Geschicklichkeit der Kreatur kann nicht unter 1 fallen.

## Begegnung 13

**Verbesserter Unsichtbarer Pirscher**, Schurke 3/  
Hexenmeister 4: HG 17; riesiges Elementar (Extraplanar, Luft); TW 24W8+3W6+4W4+186, 318 TP; INI +11; BR 9m (6 Felder), Fliegen 9m (perfekt); RK 30 (Berührung 15, auf dem falschen Fuß 23); GAB +22, RAB +40; A Nahkampf +31 (3W6+10, 19-20, Hieb); Voller Angriff Nahkampf +31 (3W6+10, 19-20, 2 Hiebe); Angriffsfläche/Reichweite: 4,5m/4,5m; BA Hinterhältiger Angriff (+2W6); BE Dunkelsicht 18m (12 Felder), Elementar (Immunitäten), Entrinnen, Fallen finden, Natürliche Unsichtbarkeit, Resistenz gegen Elektrizität 20, Feuer 20, Kälte 20, Säure 20, Verbessertes Spurenlesen; GES N; REF +25, WILL +14; ZÄH +16; ST 30, GE 24, KO 22, IN 14, WE 12, CH 14. **Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +28, Konzentration +14, Lauschen +28, Leise bewegen +34, Suchen +29, Überlebenskunst +3 (+5 Spuren folgen), Verstecken +29 (+Unsichtbarkeit), Zauberkunde +10; Ausweichen, Beweglichkeit, Defensive Kampfweise, Gebüter Zauberanwender, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Tänzender Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter kritischer Treffer (Hieb), Verbessertes „Zu Fall bringen“ (+22 Bonus), Waffenfokus (Hieb).

**Sprachen:** Aural, kann Handelssprache verstehen.

**Bekannte Zauber** (6/7/4 – Grund-SG = 12 + Zaubergrad, Zauberstufe 8): o. Grad – Geisterhaftes Geräusch, Magierhand, Magie entdecken, Magie lesen, Resistenz, Zaubertick; 1. Grad – Magierrüstung, Schild, Wahrer Treffer; 2. Grad – Energien widerstehen.

**Aktive Zauber** (Zauberstufe 8): 1. Grad – Magierrüstung, Schild; 2. Grad – Energien widerstehen (Elektrizität), Energien widerstehen (Feuer), Energien widerstehen (Kälte), Energien widerstehen (Säure).

**Natürliche Unsichtbarkeit** (ÜF): Diese Fähigkeit ist dauerhaft und erlaubt dem Pirscher unsichtbar zu bleiben, selbst wenn er angreift. Diese Fähigkeit ist angeboren und wird nicht von dem Zauber Unsichtbarkeit aufheben betroffen.

**Verbessertes Spurenlesen** (AF): Ein Unsichtbarer Pirscher macht Entdecken Würfe statt Überlebenskunst Würfe, um der Spur einer Kreatur zu folgen.

## Zusatzbegegnung

**Geist:** HG 7; kleiner Untoter (körperlos, ehemals männlicher gnomischer (Waldgnom) Druide 4 / Waldläufer 1); TW 5W12, 40 TP; INI +7; BR Fliegen 9m (6 Felder) (perfekt); RK 18 (Berührung 18, auf dem falschen Fuß 15); GAB +4, RAB -; A oder Voller Angriff Nahkampf +8 (entziehende Berührung, körperlose Berührung); BA +1 auf Angriffswürfe gegen Goblinoide, Kobolde, Orks und Humanoide der Unterart Reptil, Schreckliche Erscheinung (SG 16), Spontanes Zaubern (Verbündeten der Natur herbeizaubern); BE Ausweichbonus von +4 gegen Angehörige der Kreaturenart Riese, Dämmersicht, Erzfeind (Drachen) +2, Lockruf der Natur widerstehen, Manifestation, Resistenz gegen Vertreibung +4, Rettungswurfbonus +2 gegen Illusionen, Untot (Immunitäten), Wiederkehr; GES NG; REF +6, WILL +7; ZÄH +6; ST 8, GE 16, KO -, IN 12, WE 16, CH 18. **Fertigkeiten und Talente:** Diplomatie +11, Entdecken +21, Konzentration +4, Lauschen +23, Suchen +9, Wissen (Natur) +13, Überlebenskunst +15, Verstecken +22 (+26 in bewaldeten Gegenden); Spuren lesen, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit.

**Sprachen:** Druidisch, Elfisch, Gnomisch, Sylvanisch, und eine einfache Sprache, die es ihm ermöglicht, sich mit Waldtieren zu verständigen.

**Vorbereitete Zauber** (5/4/3 – Grund-SG = 13 + Zaubergrad, Zauberstufe 4): o. Grad – Gift entdecken, Göttliche Führung, Magie entdecken, Resistenz, Wasser erschaffen; 1. Grad – Feenfeuer, Gute Beeren, Verhüllender Nebel, Verstricken; 2. Grad – Katzenhafte Anmut, Nebelwolke, Windstoß.

**Zauberähnliche Fähigkeiten** (Grund-SG = 14 + Zaubergrad, Zauberstufe 1): 1/Tag – Geisterhaftes Geräusch (SG 15), Tanzende Lichter, Zaubertick.

**Schreckliche Erscheinung** (ÜF): Jede lebendige Kreatur innerhalb von 18 m (12 Felder), die den Geist sieht, muss einen Zähigkeitswurf SG 16 machen oder nimmt augenblicklich 1W4 Punkte Stärkeschaden, 1W4 Punkte Geschicklichkeitsschaden und 1W4 Punkte Konstitutionsschaden. Eine Kreatur, die einen erfolgreichen Zähigkeitswurf macht, ist gegen die Schreckliche Erscheinung dieses Geistes für 24 Stunden immun.

**Entziehende Berührung** (ÜF): Ein Geist, der eine lebendige Kreatur mit seiner körperlosen Berührung trifft, entzieht dieser 1W4 Punkte eines von ihm gewählten Attributs. Bei jedem solchen erfolgreichen Angriff heilt der Geist sich selbst 5 Punkte Schaden.

**Verbesserter Halbdrache (schwarz) Uchuulon:** HG 15; riesiger Drache; TW 33W10+198, 379 TP; INI +6; BR 6m (4 Felder), Fliegen 12m (gut), Schwimmen 6m; RK 27 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 25); GAB +24, RAB +44; A Nahkampf +34 (4W6+12, 19-20, Klaue); Voller Angriff Nahkampf +34 (4W6+12, 19-20, 2 Klauen); Angriffsfläche/Reichweite: 4,5m/3m; BA Lähmende Tentakel (SG 32), Odemwaffe 1/Tag (SG 32), Verbessertes Ergreifen, Würgen (6W6+12); BE Amphibie, Dämmersicht, Dunkelsicht 18m (12 Felder), Immunität gegen Gift, Lähmung, Säure und Schlaf, Schützender Schleim, Zauberesistenz 38; GES CE; REF +13, WILL +19; ZÄH +17; ST 34, GE 14, KO 22, IN 12, WE 12, CH 5. **Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +39, Lauschen +39, Leise bewegen +20, Motive erkennen +19, Schwimmen +56, Überlebenskunst +19, Verstecken +30; Ausweichen, Beweglichkeit, Blind kämpfen, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Scharfes Gehör, Schwer Fassbares Ziel, Verbesserte Initiative, Verbessertes Fliegen, Verbesserter kritischer Treffer (Klauen), Verbesserter Natürlicher Angriff (Klauen), Wachsamkeit.

**Lähmende Tentakel** (AF): Ein Uchuulon kann Opfer, die er bereits ergriffen hat, als Bewegungsaktion an seine Tentakel weiterreichen. Die Tentakel haben für einen Ringkampf dieselbe Stärke wie die Klauen, verursachen allerdings keinen Schaden. Sie sondern allerdings ein lähmendes Sekret ab. Jeder, der von den Tentakeln ergriffen wird, muss, sobald der Uchuulon am Zug ist, einen Zähigkeitswurf gegen SG 32 schaffen oder wird für 6 Runden gelähmt. Der SG dieses Rettungswurfs basiert auf Konstitution. In jeder Runde, die in Opfer von diesen Tentakeln festgehalten wird, erleidet es 2W6+6 Schadenspunkte durch die Mandibeln des Uchuulon, selbst wenn es nicht gelähmt ist.

**Odemwaffe** (ÜF): 18m lange Linie; 6W8 Punkte Säureschaden, Reflex, SG 32, halbiert. Der SG dieses Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

**Schützender Schleim** (ÜF): The uchuulon exudes a transparent mucous that provide a +2 deflection bonus to the creature's armor class. The slime suspends and protects the uchuulon's vital organs as well and has a 50%

chance of negating any critical hit made against the creature.

**Verbessertes Ergreifen (AF):** Um diese Fähigkeit einsetzen zu können, muss ein Uchuulon mit einem Klauenangriff treffen. Er kann dann als Freie Aktion versuchen, einen Ringkampf zu beginnen, ohne dass er Gelegenheitsangriffe provoziert. Wenn er den Ringkampfwurf gewinnt, hat er sein Opfer ergriffen und kann es würgen oder kann bei seinem nächsten Zug den ergriffenen Charakter zu seinen Tentakeln weiterreichen.

**Würgen (AF):** Ein Uchuulon verursacht bei einem erfolgreichen Ringkampfwurf 6W6+12 Schadenspunkte.

**Fertigkeiten:** Ein Uchuulon kann immer 10 für einen Schwimmen-Wurf nehmen, selbst wenn er abgelenkt oder bedroht ist. Er kann Rennen als Aktion während des Schwimmens wählen, vorausgesetzt er schwimmt auf einer geraden Linie.

## ANHANG 7: NEUE REGELN

### Monster

**Buschwächter/Topiary Guardian**  
(MHB2, S. 25/MM3, S. 173)

**Finsterheuler/Feral Yowler**  
(MHB2, S. 53/MM3, S. 51)

**Lebende Zauber/Living Spell**  
(MHB2, S. 111/MM3, S. 91)

**Magieverdorbene Kreatur/Spellwarped Creature**  
(MHB2, S. 123/MM3, S. 162)

**Monster of Legend**  
(MM2, S. 213)

**Uchuulon**  
(Sto, S. 163)

**Waldling-Kreatur/Woodling**  
(MHB2, S. 198/MM3, S. 197)

### Prestigeklassen

**Schicksalsweber**  
(BAr, S. 57/CAR, S. 37)

**Unbändiger Magier**  
(BAr, S. 66/CAR, S. 68)

### Talente

**Divine Fortune [Divine]**  
(PH2, S. 88)

With a quick prayer, you channel divine energy to help resist a spell, poison, or other deadly effect.

**Prerequisite:** Divine caster level 5th, ability to turn or rebuke undead.

**Benefit:** As an immediate action, you can expend a turn or rebuke undead attempt to gain a +4 bonus on your next saving throw. If this benefit is not used immediately, it lasts until the start of your next turn.

**Divine Justice [Divine]**  
(PH2, S. 88)

You can channel divine energy to turn your foe's strength against him, striking him with the same force that he used against you.

**Prerequisites:** Ability to turn or rebuke undead.

**Benefit:** As a swift action, you can expend a turn or rebuke undead attempt to mark an opponent as the target of this feat. The next time this opponent strikes you with an armed melee attack or a natural weapon, record the damage he deals. The next time you strike him in melee, you deal that damage or your weapon's normal damage, whichever is greater. Your weapon's qualities still determine if damage reduction applies to the damage you deal.

You can mark only one opponent at a time with this feat. You must take damage from your foe within 1 minute of using this feat, or your turn or rebuke undead attempt is wasted. After taking damage, you must strike your foe within 1 minute, or you lose this feat's benefit. Until you strike your foe and trigger the feat's benefit, you cannot

use this feat again to mark the same or a different opponent.

### **Energie Ersetzen [Metamagie]**

(BAr, S. 76/CAR, S. 79)

Der Charakter kann einen Zauber, der eine Energieart einsetzt, so verändern, daß er eine andere Energieart einsetzt.

**Voraussetzung:** Wissen (Arkane) 5 Ränge und ein beliebiges anderes metamagisches Talent.

**Vorteil:** Wählen Sie eine Energieart (Säure, Kälte, Elektrizität, oder Feuer) aus. Der Charakter kann dann einen Zauber, der als Kategorie eine Energieart hat, so verändern, dass er stattdessen die gewählte Energieart verwendet. Ein Zauber, dessen Energie ersetzt wurde, belegt den Slot eines Zaubers des gleichen Grades wie der ursprüngliche Zauber. Die Kategorie des Zaubers ändert sich zur neuen Energieart. Ein Feuerball, der beispielsweise mit Kälteschaden gewirkt wird, ist ein Zauber der Schule Hervorrufung [Kälte].

**Speziell:** Sie können das Talent mehrmals für Ihren Charakter wählen. Sie müssen jedes Mal eine andere Energieart wählen.

### **Geübter Magieanwender**

(BAr, S. 77/CAR, S. 82)

Der Spieler wählt eine Klasse seines Charakters aus, die Zauber wirken kann. Die Zauberstufe des Charakters erhöht sich in dieser Klasse um +4.

**Voraussetzung:** Zauberkunde 4 Ränge

**Vorteil:** Die Zauberstufe für die gewählte Klasse erhöht sich um +4. Dadurch kann die Zauberstufe allerdings nicht höher als die Trefferwürfel des Charakters werden. Auch wenn der Charakter momentan das Talent nicht voll ausschöpfen kann, kann er doch zu einem späteren Zeitpunkt von den zusätzlichen Zauberstufen profitieren, wenn er weitere Stufen in einer Klasse steigt, die keine Zauber wirken kann.

Ein Beispiel: Ein Mensch, der Hexenmeister der 5. Stufe und Kämpfer der 3. Stufe ist, würde mit diesem Talent seine Zauberstufe auf 8 erhöhen, da er als Charakter der 8. Stufe über 8 Trefferwürfel verfügt. Wenn er dann eine Stufe als Kämpfer aufsteigt, würde sich seine Zauberstufe auf 9 erhöhen, da er nun über 9 Trefferwürfel verfügt.

Ein Charakter, der über der über zwei oder mehrere Klassen verfügt, die Zauber wirken können, muß sich entscheiden welche seiner Klassen von den Auswirkungen des Talent profitiert. Dies würde beispielsweise auf einen Barden/Hexenmeister/oder einen Waldläufer/Druiden zutreffen.

Das Talent erhöht weder die zur Verfügung stehenden Slots für Zauber noch die Anzahl der bekannten Zauber. Allerdings kann der Charakter dank seiner höheren Zauberstufe Zauberresistenz leichter überwinden und natürlich werden auch alle von der Stufe abhängigen Variablen seiner Zauber verbessert (Beispielsweise Wirkungsdauer oder Schaden).

**Speziell:** Man kann das Talent mehrmals auswählen, allerdings muß man es jedes Mal für eine andere Klasse auswählen, die Zauber wirken kann. Ein Kleriker der 4. Stufe/Magier der 5. Stufe der das Talent zwei mal wählt, würde beispielsweise seine Klerikerzauber auf der 8.

Zauberstufe und seine Magierzauber auf der 9. Zauberstufe wirken.

### **Rasch Zaubern [Metamagie]**

(BG, S. 76/CD, S. 84)

Der Charakter kann Zauber mit einem hohen Zeitaufwand schneller wirken.

**Vorteil:** Nur Zauber mit einem Zeitaufwand, der höher ist als 1 Standard-Aktion, können schneller gewirkt werden. Ein rascher Zauber mit einem Zeitaufwand von 1 Runde kann als Standardaktion gewirkt werden. Ein rascher Zauber, dessen Zeitaufwand in Runden angegeben wird, kann in 1 Runde gewirkt werden. Rasche Zauber, deren Zeitaufwand in Minuten angegeben werden, können in 1 Minute gewirkt werden, und rasche Zauber, deren Zeitaufwand in Stunden angegeben wird, können in 1 Stunde gewirkt werden. Ein rascher Zauber verbraucht einen Zauberslot, der einen Zauberggrad höher ist, als der eigentliche Zaubergrad des gewirkten Zaubers.

**Speziell:** Ein Zauber kann nur dann rasch und schnell gewirkt werden, wenn sein ursprünglicher Zeitaufwand 1 Runde war. Dieses Talent kann auch auf einen spontan gewirkten Zauber angewendet werden, solange dieser einen ursprünglichen Zeitaufwand von mehr als 1 Runde hatte.

### **Scharfes Gehör**

(BAb, S. 102/CAD S. 110)

Ihr Gehör ist dermaßen gut, dass sie den Aufenthaltsort eines Gegners zumindest teilweise aufgrund von Geräuschen bestimmen können. Dies wiederum ermöglicht es Ihnen, Ihre Gegner anzugreifen, selbst wenn diese Tarnung haben oder ihren Standort nur vortäuschen.

**Voraussetzung:** Lauschen 5 Ränge, Blind kämpfen.

**Vorteil:** Sie können einen Fertigkeitswurf für Lauschen gegen SG 25 versuchen. Dies ist eine Bewegungs-Aktion, die keine Gelegenheitsangriffe provoziert. Falls dieser Fertigkeitswurf erfolgreich war, können Sie die Aufenthaltsorte aller Feinde innerhalb von 9 m bestimmen, sofern sie eine Schusslinie zu den betreffenden Feinden haben. Dieser Vorteil hebt zwar die normale Fehlschlagchance für einen Kampf gegen Feinde mit Tarnung nicht auf, stellt aber sicher, dass Sie zumindest das korrekte Feld angreifen.

Falls Sie taub sind oder sich im Wirkungsbereich des Zaubers Stille befinden, können Sie dieses Talent nicht einsetzen. Falls sich ein unsichtbarer oder versteckter Gegner leise zu bewegen versucht, führen Sie beide konkurrierende Fertigkeitswürfe durch, wobei Ihr gegner allerdings einen Bonus von +15 auf seinen Fertigkeitswurf für Leise bewegen erhält. Dieses Talent hat bei perfekt lautlosen Feinden wie beispielsweise körperlosen Kreaturen keine Effekte.

### **Schnelle Tiergestalt [Wildnis]**

(BG, S. 76/CD, S. 81)

Der Charakter kann seine Tiergestalt schneller und einfacher annehmen, als er normalerweise könnte.

**Voraussetzung:** GE 13, Fähigkeit zur Tiergestalt.

**Vorteil:** Der Charakter erhält die Fähigkeit, Tiergestalt als Bewegungs-Aktion einzusetzen.

**Normal:** Ein Druiden benutzt die Tiergestalt als Standard-Aktion.

### **Schwer Fassbares Ziel [Taktisch]**

(BK, S. 111/CW, S. 110)

Der Versuch, Sie mit einem Schlag zu treffen kann äußerst frustrierend sein.

**Voraussetzungen:** Ausweichen, Beweglichkeit, Grundangriffsbonus +6

**Vorteil:** Durch das Talent Schwer faßbares Ziel erhält der Charakter die Möglichkeit, drei taktische Manöver einzusetzen.

**Ablenkende Verteidigung:** Um dieses Manöver einzusetzen, müssen Sie in die Zange genommen werden und sie müssen einen der Angreifer, der sie in die Zange nimmt, für ihr Talent Ausweichen bestimmen. Der erste Angriff der Runde verfehlt sie automatisch und könnte stattdessen möglicherweise den anderen Angreifer, der Sie in die Zange nimmt, treffen. Die angreifende Kreatur macht ganz normal einen Angriffswurf, sein Verbündeter wird allerdings dabei. Wenn der festgelegte Angreifer einen Vollen Angriff gegen Sie durchführt, werden sein zweiter und seine nachfolgenden Angriffe normal durchgeführt.

**Heftigen Angriff aufheben:** Um dieses Manöver einzusetzen, müssen Sie einen bestimmten Gegner festlegen, der durch Ihr Talent Ausweichen betroffen werden soll. Wenn dieser Gegner sein Talent Heftiger Angriff gegen Sie einsetzt, so erhält dieser Widersacher keinen Bonus auf seinen Schadenswurf, muß seinen Angriffswurf aber dennoch mit dem entsprechenden Malus ablegen.

**Überschätzung:** Um dieses Manöver einsetzen zu können, müssen Sie einen Gelegenheitsangriff durch einen Feind provozieren, indem Sie ein bedrohtes Feld verlassen. Wenn der Gegner Sie verfehlt, können Sie versuchen, den Gegner als freien Angriff zu Fall zu bringen. Der Gegner wiederum erhält keine Chance, Sie zu Fall zu bringen, falls Ihr Versuch fehlschlägt.

### **Verbessertes Fliegen**

(BAb, S. 103/CAD, S. 110)

Sie erhalten während des Fliegens eine höhere Manövrierfähigkeit als normal.

**Voraussetzung:** Fähigkeit, zu fliegen (auf natürliche oder magische Weise, oder durch Gestaltwandel).

**Vorteil:** Ihre Manövrierfähigkeit verbessert sich um eine Kategorie – von Unbeholfen zu Ausreichend, Ausreichend zu Durchschnittlich, Durchschnittlich zu Gut und Gut zu Perfekt.

## **Zauber**

### **Energieimmunität**

(ZK, S. 50/SpC, S. 80)

Bannzauber

**Grad:** Druiden 6, Hexenmeister/Magier 7, Kleriker 6

**Komponenten:** V, D

**Zeitaufwand:** 1 Standard Aktion

**Reichweite:** Berührung

**Ziel:** berührte Kreatur

**Wirkungsdauer:** 24 Stunden

**Rettungswurf:** nein

**Zauberresistenz:** ja (harmlos)

Dieser Bannzauber gewährt der Zielkreatur und ihrer Ausrüstung vollständige Immunität gegen die gewählte Energieform. Der Magieanwender kann dabei zwischen Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure und Schall wählen. *Energieimmunität* verhindert nur, dass man durch das Element Schadenspunkte erleidet. Andere Auswirkungen des Elements können den geschützten Charakter

dennoch betreffen. So ist es beispielsweise weiterhin möglich, in Säure zu ertrinken, durch einen Schallangriff taub zu werden oder durch Eis bewegungsunfähig gemacht zu werden.

### **Energiewirbel**

(ZK, S. 52/SpC, S. 81)

Hervorrufung [siehe Text]

**Grad:** Druiden 3, Kleriker 3

**Komponenten:** V, G

**Zeitaufwand:** 1 Standard Aktion

**Reichweite:** 6 m

**Wirkungsbereich:** alle Kreaturen in einer Explosion mit 6m Radius, zentriert auf den Anwender

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Rettungswurf:** Reflex halbiert

**Zauberresistenz:** Ja

Wenn der Charakter Energiewirbel wirkt, dann wählt er eine von fünf Energiearten: Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall. Ein Stoß dieser Energieart explodiert in alle Richtungen von dem Anwender weg und verursacht 1W8 Schadenspunkte +1 pro Zauberstufe (maximal +20) an nahe stehenden Kreaturen mit Ausnahme des Anwenders. Wenn der Anwender willentlich selbst Schaden nehmen will, dann verursacht er doppelt soviel Schaden. Der Anwender erhält keinen Reflexwurf, aber Zauberresistenz sowie jede Resistenz und Immunität gegen die gewählte Energieart kommen zur Anwendung. Die Kategorie des Zaubers entspricht der gewählten Energieart.

### **Fliegen, Schnelles**

(ZK, S. 170/SpC, S. 96)

Verwandlung

**Grad:** Barde 2, Druiden 3, Hexenmeister/Magier 2

**Komponenten:** V

**Zeitaufwand:** 1 Schnelle Aktion

**Reichweite:** persönlich

**Ziel:** du selbst

**Wirkungsdauer:** 1 Runde

Abgesehen von den angeführten Änderungen funktioniert der Zauber genau gleich wie der Zauber **Fliegen** (SHB S. 270/PH S. 232).

### **Flimmern, Mächtiges**

(ZK, S. 122/SpC, S. 32)

Verwandlung

**Grad:** Barde 5, Hexenmeister/Magier 5, Schnelligkeit 8

Der Zauber funktioniert wie **Flimmern** (SHB S. 271), allerdings kann der Anwender sein „Flimmern“ zwischen der Materiellen Ebene und der Ätherebene kontrollieren. Der Anwender kann eine Aktion vorbereiten, die ihn im Fall eines körperlichen oder magischen Angriffs automatisch in die Ätherebene flimmern lässt. Dadurch verfehlt der Angreifer automatisch sein Ziel, außer er betrifft auch Ziele auf der Ätherebene, wie beispielsweise Energieeffekte (also jene Zauber, die zur Kategorie „Energie“ gehören). Das **Flimmern** beeinflusst die eigenen Angriffe und Zauber niemals negativ. Bei einer Bewegung durch einen festen Gegenstand besteht niemals die Gefahr, dass der Anwender innerhalb der Gegenstands auftaucht, außer er beendet seine Bewegung absichtlich innerhalb solch eines Gegenstandes. In diesem Fall wird er zum nächsten freien Gebiet geschleudert und erleidet 1W6 Schadenspunkte für je 1,50 m, die er auf dem Weg zurücklegt.

### **Göttliche Einsicht**

(ZK, S. 84/SpC, S. 70)

Erkenntniszauber

**Grad:** Kleriker 2, Paladin 2

**Komponenten:** V, G, GF

**Zeitaufwand:** 1 Standard Aktion

**Reichweite:** persönlich

**Ziel:** du selbst

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde/Stufe oder bis zur Entladung (A)

Der Anwender kann den Effekt des Zaubers einmal während der Wirkungsdauer nutzen. Der Zauber gewährt dem Anwender einen Erkenntnisbonus vom 5 + seiner Zauberstufe (maximal +15) auf einen Fertigkeitswurf. Das Aktivieren des Effekts erfordert eine Augenblickliche Aktion. Der Anwender muss sich dazu entscheiden, ob er den Erkenntnisbonus verwenden will oder nicht, bevor er würfelt. Sobald der Anwender den Erkenntniszauber einmal verwendet hat, endet die Wirkung des Zaubers augenblicklich.

Man kann den Zauber *Göttliche Einsicht* nicht mehrmals gleichzeitig aktiv haben.

### **Kokon der Verjüngung**

(ZK, S. 105/SpC, S. 172)

Beschwörung (Heilung)

**Grad:** Druiden 5

**Komponenten:** V, G, M

**Zeitaufwand:** 1 Standard Aktion

**Reichweite:** Berührung

**Ziel:** berührte, bereitwillige Kreatur

**Wirkungsdauer:** 2 Runden

**Rettungswurf:** Willen, keine Wirkung (harmlos)

**Zauberresistenz:** ja (harmlos)

Wenn der Charakter den Zauber wirkt, dann formt sich der Kokon um das Ziel herum. Der leuchtende, gelbgrüne Kokon ist aus Energie geschaffen, aber er ist einigermaßen flexibel und reagiert auf Druck, der von innen auf ihn ausgeübt wird. Eine Runde nachdem der Kokon sich geformt hat, heilt er bei der Zielkreatur 10 Schadenspunkte pro Zauberstufe (maximal 150 Schadenspunkte). Außerdem reinigt er den Körper der Ziels. Jegliches Gift im Körper des Ziels wird neutralisiert und jegliche Krankheit geheilt. Am Ende der zweiten Runde verschwindet der *Kokon der Verjüngung* und die Zielkreatur wird wieder freigelassen und kann sich wieder frei bewegen und handeln.

Zunächst formt sich der Kokon mit einem Abstand von nur wenigen Zentimetern um das Ziel herum, aber er deformiert sich ausreichend genug, damit die Zielkreatur im Inneren beispielsweise in ihrem Rucksack greifen oder einen Zauber mit Gesten als Komponenten wirken kann. Während es vom Kokon umschlossen ist, kann das Ziel sich jedoch nicht von der Stelle bewegen. Der Kokon hat eine Härte von 10 und 10 Trefferpunkte pro Zauberstufe. Wenn er zerstört wird, dann endet der Zauber.

**Material Komponente:** Der Kokon eines Schmetterlings.

### **Kritischer Treffer**

(ZK, S. 111/SpC, S. 56)

Erkenntniszauber

**Grad:** Assassine 1, Barde 1, Hexenmeister/Magier 1

**Komponenten:** V

**Zeitaufwand:** 1 Schnelle Aktion

**Reichweite:** persönlich



**Ziel:** du selbst

**Wirkungsdauer:** 1 Runde

Wenn der Charakter einen Nahkampfangriff gegen einen Gegner macht, den er in die Zange nimmt oder dem sein Geschicklichkeitsbonus auf die RK verwehrt wird, richtet er 1W6 zusätzliche Schadenspunkte an. Die Bedrohungsreichweite der Waffe wird verdoppelt (als wäre die Waffe vom Zauber *Schärfen* betroffen) und der Charakter erhält einen Verständnisbonus von +4 auf Angriffswürfe, um einen kritischen Treffer zu bestätigen. Die erhöhte Bedrohungschance durch diesen Zauber ist mit keinen anderen Effekten oder Zaubern kumulativ, die die Bedrohungschance einer Waffe erhöhen. Kreaturen, die immun gegen Bonusschaden durch Hinterhältige Angriffe sind, sind auch gegen den zusätzlichen Schaden durch diesen Zauber immun.

### Kugel der Energie

(ZK, S. 111/SpC, S. 151)

Beschwörung (Erschaffung) [Energie]

**Grad:** Hexenmeister/Magier 4

**Komponenten:** V, G

**Zeitaufwand:** 1 Standard Aktion

**Reichweite:** mittel (30m + 3m/2 Stufen)

**Effekt:** eine Energiekugel

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Rettungswurf:** nein

**Zauberresistenz:** nein

Eine Energiekugel von ungefähr 8cm Durchmesser taucht über der Handfläche des Zauberwirkers auf und schießt auf das Ziel zu. Damit sie ihre Wirkung entfaltet, ist ein erfolgreicher Berührungsangriff auf Entfernung erforderlich. Die Energiekugel richtet 1W6 Punkte Säureschaden je Zauberstufe an (maximal 10W6 Punkte).

### Kugel der Kälte

(ZK, S. 111/SpC, S. 150)

Beschwörung (Erschaffung) [Kälte]

**Grad:** Hexenmeister/Magier 4

**Komponenten:** V, G

**Effekt:** eine Kältekugel

Der Zauber funktioniert wie *Kugel der Säure*, nur richtet er Kälteschaden an. Außerdem wird eine Kreatur, die von *Kugel der Kälte* getroffen wird und bei ihrem Zähigkeitswurf scheitert, für 1 Runde geblendet und nicht kränkelnd.

### Kugel der Säure

(ZK, S. 111/SpC, S. 150)

Beschwörung (Erschaffung) [Säure]

**Grad:** Hexenmeister/Magier 4

**Komponenten:** V, G

**Zeitaufwand:** 1 Standard Aktion

**Reichweite:** nah (7,5m + 1,5m/2 Stufen)

**Effekt:** eine Säurekugel

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Rettungswurf:** Zähigkeit, teilweise

**Zauberresistenz:** nein

Eine Säurekugel von ungefähr 8cm Durchmesser taucht über der Handfläche des Zauberwirkers auf und schießt auf das Ziel zu. Damit sie ihre Wirkung entfaltet, ist ein erfolgreicher Berührungsangriff auf Entfernung erforderlich. Die Säurekugel richtet 1W6 Punkte Säureschaden je Zauberstufe an (maximal 15W6 Punkte). Eine Kreatur, die von der Kugel getroffen wird, erleidet nicht nur den Schaden, sondern ist durch die giftigen Dämpfe auch für eine Runde kränkelnd. Dem Ziel steht

ein Zähigkeitswurf zu. Bei Erfolg ist das Opfer nicht kränkelnd, erleidet aber vollen Schaden.

### Kugel der Säure, Schwächere

(ZK, S. 112/SpC, S. 151)

Beschwörung (Erschaffung) [Säure]

**Grad:** Hexenmeister/Magier 1

**Komponenten:** V, G

**Zeitaufwand:** 1 Standard Aktion

**Reichweite:** nah (7,5m + 1,5m/2 Stufen)

**Effekt:** eine Säurekugel

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Rettungswurf:** nein

**Zauberresistenz:** nein

Eine Säurekugel von ungefähr 2cm Durchmesser taucht über der Handfläche des Zauberwirkers auf und schießt auf das Ziel zu. Damit sie ihre Wirkung entfaltet, ist ein erfolgreicher Berührungsangriff auf Entfernung erforderlich. Die Säurekugel richtet 1W8 Punkte Säureschaden an.

Für je zwei Zauberstufen über der 1. richtet die Säurekugel zusätzlich 1W8 Punkte Säureschaden an, also 2W8 Punkte auf der 3. Zauberstufe, 3W8 auf der 5. Zauberstufe, 4W8 auf der 7. Zauberstufe und 5W8 auf der 9. oder einer höheren Zauberstufe.

### Leichte Wunden verarzten

(ZK, S. 116/SpC, S. 48)

Beschwörung (Heilung)

**Grad:** Kleriker 2

**Komponenten:** V

**Zeitaufwand:** 1 Augenblickliche Aktion

**Reichweite:** nah (7,5m + 1,5m/2 Stufen)

**Ziel:** eine Kreatur

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Rettungswurf:** Willen, halbiert (harmlos); siehe Text

**Zauberresistenz:** ja (harmlos)

Der Zauber heilt 1W4 Schadenspunkte +1 Schadenspunkt je Zauberstufe (maximal +5) bei einem Ziel.

Wenn man den Zauber sofort wirkt, wenn das Ziel Schaden erleidet, verhindert der Zauber effektiv den Schaden. So ist der Zauber, wenn man ihn augenblicklich einsetzt, beispielsweise in der Lage, jemand, der gerade -10 Trefferpunkte erreicht hat am Leben zu erhalten. Das Opfer hat in diesem Fall noch immer -10 Trefferpunkte, ist aber stabil und stirbt nicht, wenn es keinen weiteren Schaden erleidet.

Setzt man den Zauber gegen Untote ein, so erleiden diese Schaden statt zu heilen. Untoten steht ein Willenswurf zu. Bei Erfolg erleiden sie nur halben Schaden.

### Magierrüstung, Mächtige

(ZK, S. 121/SpC, S. 136)

Beschwörung (Erschaffung) [Energie]

**Grad:** Hexenmeister/Magier 3

**Komponenten:** V, G

Abgesehen von den angeführten Änderungen funktioniert der Zauber genau gleich wie der Zauber *Magierrüstung* (SHB S. 295/PH S. 249). Für den Zauber ist kein Fokus erforderlich und er gewährt dem Ziel einen Rüstungsbonus von +6.

### Schillernde Schuppen

(ZK, S. 166/SpC, S. 181)

Bannzauber

**Grad:** Hexenmeister/Magier 2

**Komponenten:** V

**Zeitaufwand:** 1 Standard Aktion

**Reichweite:** persönlich

**Ziel:** du selbst

**Wirkungsdauer:** 1 Minute/Stufe

Der Zauber verwandelt den natürlichen Rüstungsbonus des Charakters in einen Ablenkungsbonus auf Rüstungsklasse. Dadurch ändert sich die Rüstungsklasse des Charakters zwar nicht, aber ein Ablenkungsbonus kommt gegen mehr Angriffsarten zur Anwendung als ein natürlicher Rüstungsbonus (beispielsweise gegen Berührungsangriffe im Nahkampf und Fernkampf sowie gegen körperlose Berührungen). Wenn der Anwender über keinen natürlichen Rüstungsbonus verfügt hat der Zauber keine Auswirkung.

### **Tod Hinauszögern**

(ZK, S. 198/SpC, S. 63)

Nekromantie

**Grad:** Kleriker 4

**Komponenten:** V, G, GF

**Zeitaufwand:** 1 Augenblickliche Aktion

**Reichweite:** nah (7,5m + 1,5 m/2 Stufen)

**Ziel:** eine Kreatur

**Wirkungsdauer:** 1 Runde/Stufe

**Rettungswurf:** Willen, keine Wirkung (harmlos)

**Zauberresistenz:** ja (harmlos)

Das Ziel dieses mächtigen Zaubers kann nicht durch erlittene Schadenspunkte sterben. Während der Charakter unter dem Schutz dieses Zaubers ist kann er beliebig viele negative Trefferpunkte haben und stirbt dennoch nicht. Ein Zauber, der so viel vom Körper zerstört, dass Tote *erwecken* nicht mehr funktioniert, wie beispielsweise *Auflösung*, tötet das Ziel allerdings immer noch. Außerdem kann der Charakter natürlich durch Attributsschaden, Energieverlust oder einen Todeseffekt sterben.

Der Zauber ändert nichts daran, dass der Charakter im Sterben liegt, sobald er -1 oder weniger Trefferpunkte hat. Er verhindert nur, dass er dann auch tatsächlich stirbt, sobald er -10 oder weniger Trefferpunkte erreicht.

Wenn der Zauber endet, und der Charakter nicht inzwischen auf -9 oder mehr Trefferpunkte geheilt wurde, stirbt er augenblicklich.

### **Überschlagsblitz**

(ZK, S. 202/SpC, S. 15)

Beschwörung (Erschaffung) [Elektrizität]

**Grad:** Druide 4, Hexenmeister/Magier 5, Windsturm 5

**Komponenten:** V, G, M/GF

**Zeitaufwand:** 1 Standard-Aktion

**Reichweite:** nah (7,5m + 1,5m/2 Stufen)

**Wirkungsbereich:** eine Schußlinie zwischen zwei Kreaturen

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Rettungswurf:** Reflex halbiert

**Zauberresistenz:** nein

Der Magieanwender lädt die Luft zwischen zwei Kreaturen so auf, dass sie elektrisch leitend wird. Ein mächtiger Überschlagsblitz entsteht, der die beiden Kreaturen selbst und jede Kreatur entlang der Linie zwischen beiden Kreaturen betrifft. Alle Opfer erleiden 1W6 Punkte Elektrizitätsschaden je Zauberstufe (maximal 15W6).

Beide Kreaturen müssen sich innerhalb der Reichweite des Zaubers befinden, und der Magieanwender muss in der Lage sein, sie als Ziele zu wählen. Um zu ermitteln,

welche weiteren Opfer sich entlang der Linie zwischen den beiden Kreaturen befinden, können sie die Linie von einer beliebigen Ecke des Feldes, in dem die andere Zielkreatur steht, ziehen.

**Materialkomponente:** Zwei kleine Eisenstäbe.

### **Ungeschicklichkeitsstrahl**

(ZK, S. 206/SpC, S. 166)

Verwandlung

**Grad:** Hexenmeister/Magier 1

**Komponenten:** V, G

**Zeitaufwand:** 1 Standard Aktion

**Reichweite:** nah (7,5m + 1,5m/2 Stufen)

**Effekt:** Strahl

**Wirkungsdauer:** 1 Minute/Stufe

**Rettungswurf:** nein

**Zauberresistenz:** ja

Um ein Ziel mit dem Strahl zu treffen, ist ein erfolgreicher Berührungsangriff auf Entfernung erforderlich. Die Energie des Strahls lässt die Muskeln und Gelenke des Opfers steif werden, wodurch es Schwierigkeiten hat, sich zu bewegen. Das Opfer erleidet einen Geschicklichkeitsmalus von 1W6+1 je zwei Zauberstufen (maximal 1W6+5). Der Zauber kann die Geschicklichkeit des Opfers nicht unter 1 reduzieren.

### **Vitalität**

(ZK, S. 219/SpC, S. 229)

Beschwörung (Heilung)

**Grad:** Kleriker 3, Druide 3

**Wirkungsdauer:** 10 Runden + 1 Runde/Stufe (max. 35 Runden)

Abgesehen von den angeführten Änderungen funktioniert der Zauber genau gleich wie der Zauber *Schwächere Vitalität*. Das Ziel des Zaubers erhält während der Wirkungsdauer *Schnelle Heilung* 2.

### **Vitalität, Mächtige**

(ZK, S. 219/SpC, S. 229)

Beschwörung (Heilung)

**Grad:** Kleriker 5, Druide 5

**Wirkungsdauer:** 10 Runden + 1 Runde/Stufe (max. 35 Runden)

Abgesehen von den angeführten Änderungen funktioniert der Zauber genau gleich wie der Zauber *Schwächere Vitalität*. Das Ziel des Zaubers erhält während der Wirkungsdauer *Schnelle Heilung* 4.

### **Vitalität, Schwächere**

(ZK, S. 219/SpC, S. 229)

Beschwörung (Heilung)

**Grad:** Kleriker 1, Druide 1

**Komponenten:** V, G

**Zeitaufwand:** 1 Standard Aktion

**Reichweite:** Berührung

**Ziel:** berührte, lebende Kreatur

**Wirkungsdauer:** 10 Runden + 1 Runde/Stufe (max. 15 Runden)

**Rettungswurf:** Will, keine Wirkung (harmlos)

**Zauberresistenz:** ja (harmlos)

Das Ziel erhält *Schnelle Heilung* 1, wodurch es 1 Trefferpunkt je Runde heilt. Falls es zu diesem Zeitpunkt im Sterben liegt, stabilisiert sich sein Zustand automatisch, so dass es keine weiteren Trefferpunkte mehr verliert. Schwächere Vitalität kann keine Trefferpunkte heilen, die durch Verhungern, Verdursten oder Ertrinken verloren gegangen sind, und der Zauber

gestattet es dem Ziel auch nicht verlorene Gliedmaßen wieder anwachsen oder nachwachsen zu lassen. Der Effekt mehrerer Vitalitätszauber ist nicht kumulativ. Nur der stärkste Zauber kommt zur Anwendung.

### **Wiederaufleben**

(ZK, S. 230/SpC, S. 174)

Bannzauber

**Grad:** Finsterer Streiter 1, Kleriker 1, Paladin 1

**Komponenten:** V, G, GF

**Zeitaufwand:** 1 Standard Aktion

**Reichweite:** Berührung

**Ziel:** berührte Kreatur

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Rettungswurf:** Willen, keine Wirkung (harmlos)

**Zauberresistenz:** ja (harmlos)

Das Ziel des *Wiederauflebens* darf einen zweiten Rettungswurf gegen einen anhaltenden Zauber, eine zauberähnliche Fähigkeit oder eine übernatürliche Fähigkeit machen (wie beispielsweise *Personen beherrschen* machen). Leidet das Ziel des *Wiederauflebens* unter den Effekten von mehr als einem anhaltenden Zauber, dann wählt das Ziel einen davon aus, gegen das es einen neuen Rettungswurf versuchen will. Wenn dem Ziel der Rettungswurf bei diesem zweiten Versuch gelingt, dann endet der Effekt augenblicklich. *Wiederaufleben* bringt niemals Trefferpunkte zurück und heilt auch keinen Attributsschaden, aber der Zauber eliminiert jeden Zustand, der durch einen Zauber, eine zauberähnliche Fähigkeit oder eine übernatürliche Fähigkeit verursacht wird (wie beispielsweise *Erschütterung*, *Erschöpfung* oder *Übelkeit*), wenn der zweite Rettungswurf gegen den Effekt gelingt, der diesen Zustand ausgelöst hat.

Wenn ein Zauber, eine zauberähnliche Fähigkeit oder eine übernatürliche Fähigkeit keinen Rettungswurf erlaubt (wie beispielsweise *Wort der Macht: Betäubung*), dann kann *Wiederaufleben* dem Ziel nicht helfen.

## **Ausrüstung**

### **Arrow, Dragonsbreath**

(RW, S. 164)

A dragonsbreath arrow has a shaft soaked in resin or pitch and a slightly enlarged head filled with a dab of alchemist's fi re. Slots in the head force air into the chamber when the arrow is fi red, igniting the alchemist's fi re and the shaft as well. The slots in the head emit a low screech as the arrow flies through the air. A dragonsbreath arrow deals an extra 1 point of fi re damage when it hits a target, and that target must make a DC 15 Reflex save or catch on fire. A dragonsbreath arrow can't be reused on a miss.

### **Bow, Elvencraft**

(RW, S. 166)

One of the biggest problems facing any archer is deciding what to do when a foe gets within melee reach. Does one stand fast and take the consequences (which can prove painful if not deadly), fall back (not always practical), or drop the bow and draw a melee weapon (inconvenient at best). Elf bowyers have made the choice somewhat less difficult by crafting bows that can stand up to melee combat. Thanks to elven ingenuity, these weapons work just as well as melee weapons as they do as ranged weapons.

An elvencraft bow is thicker and heavier than a normal bow. An elvencraft shortbow functions as a club when

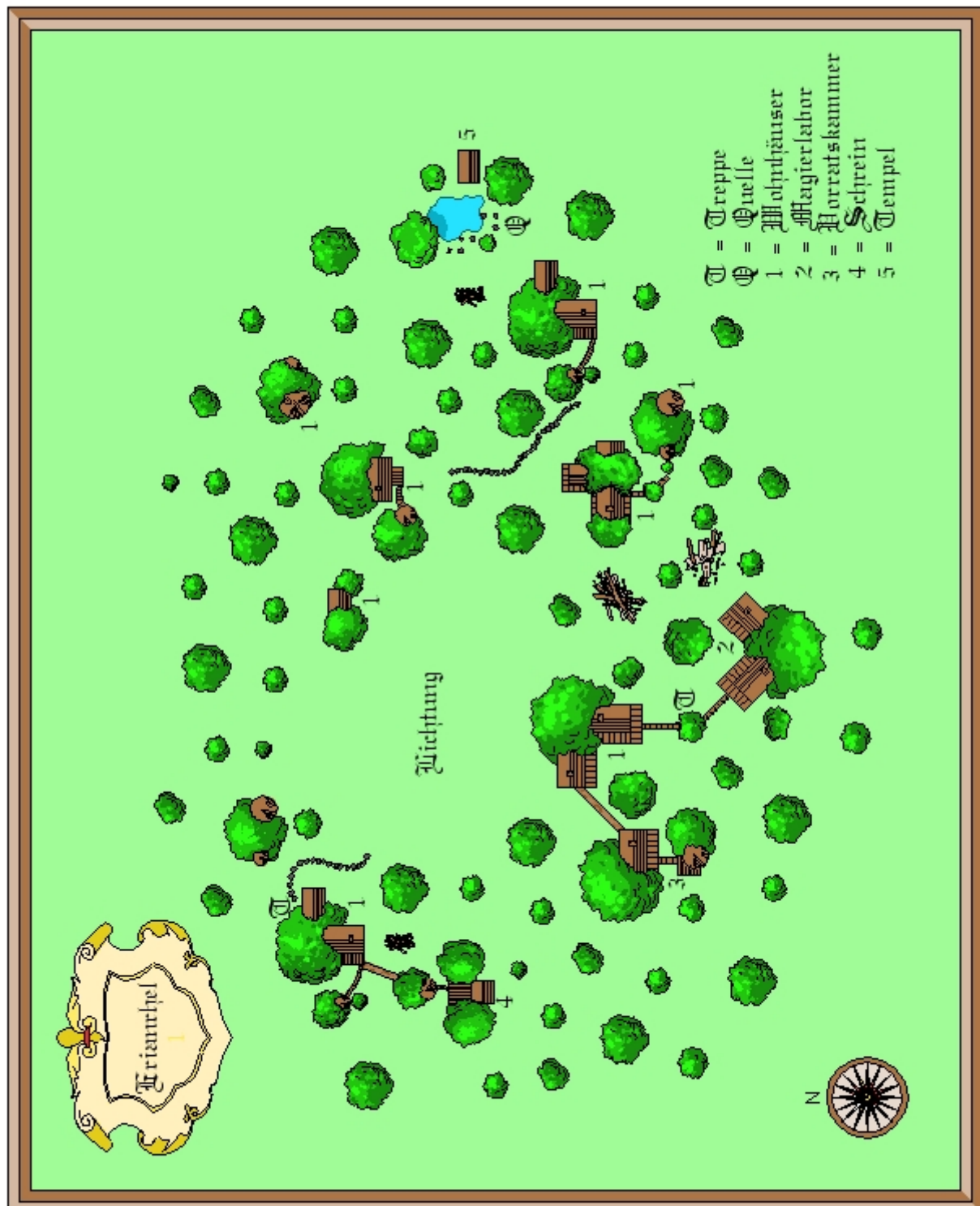
wielded as a melee weapon. An elvencraft longbow functions as a quarterstaff when wielded as a melee weapon. The wielder incurs no penalty on attack rolls when using an elvencraft bow as a melee weapon.

A character wielding an elvencraft bow can freely interchange melee and ranged attacks during the same round. When wielding an elvencraft bow, the user threatens the squares around him no matter how he last used the weapon.

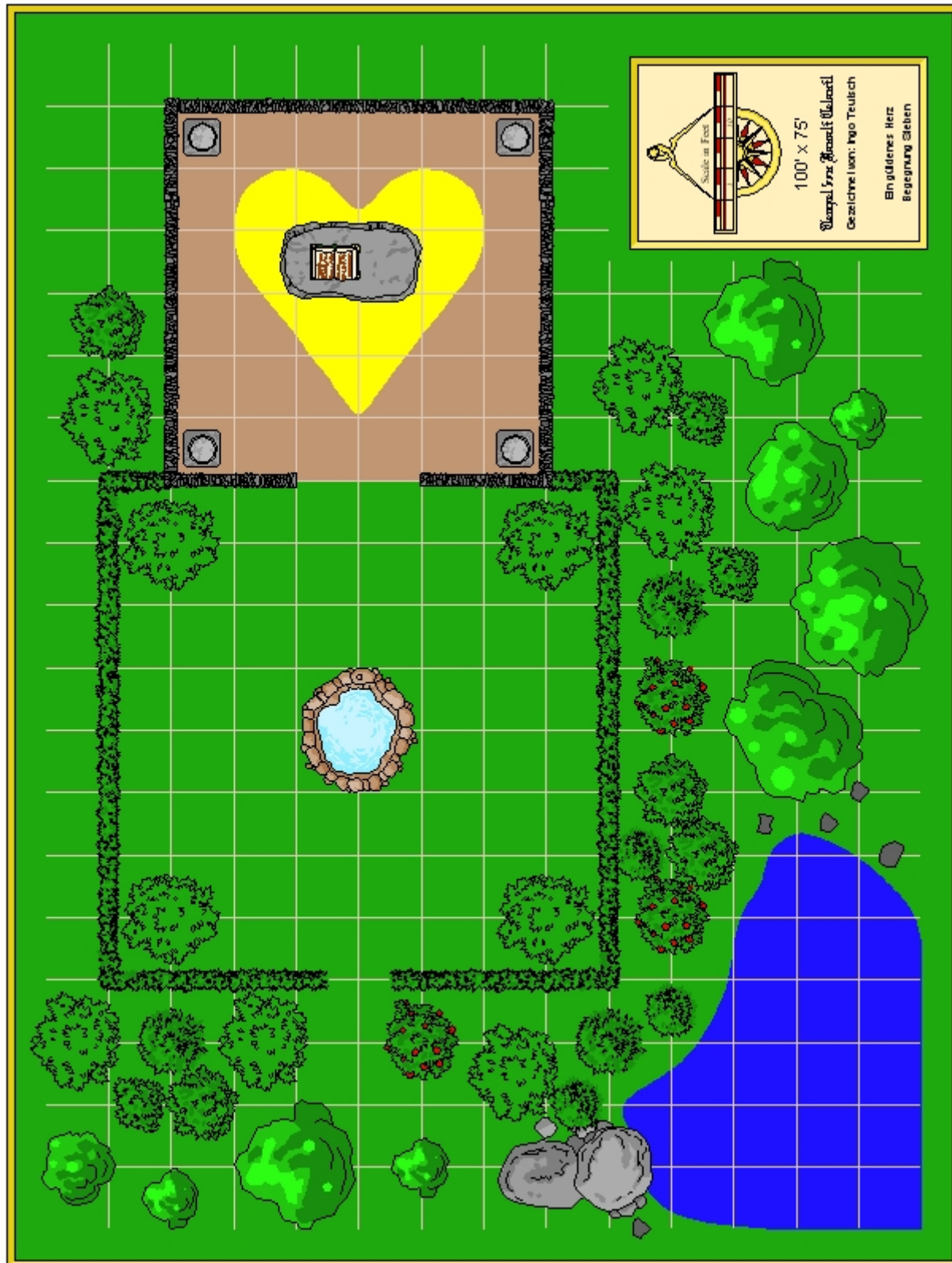
Magical enhancements to an elvencraft bow only affect its use as a bow. Enhancements to the melee capabilities of the weapon must be added separately.

An elvencraft bow costs 300 gp more than a normal bow.

# SPIELLEITERHILFE 1: KARTE VON ERIANRHEL (MIT BESCHRIFTUNGEN)



## SPIELLEITERHILFE 2: KARTE DES TEMPELS VON HANALI CELANIL



SPIELERHILFE:  
KARTE VON ERIANRHEL

