

# Der siebte Tempel

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

Version 1.1a

**von Frank Roters**

**Circle Reviewer:** Pieter Sleijpen

**Meta Regional Reviewer:** Pierre van Rooden

**Spieltester:** Sascha Glimmann, Arne Götzinger, Björn Jagnow, Gösta Kroll, Matthias Schäfer, Pia-Marie Walter

Seit knapp einem Jahr kehren Expeditionen aus dem Adri zurück, die von Ruinen berichten, die einst den inneren Tempelring eines längst untergegangenen Drachenkults bildeten. Insgesamt sechs solcher Ruinen sind gefunden worden. Doch alte Quellen berichten von sieben Tempeln und so rüsten die Boccob-, Heironeous- und die Rao-Kirche gemeinsam mit den Drachenjüngern erneut eine Expedition aus, um diesen Tempel zu finden. Die Hinweise führen tief in den Adri...

Fortsetzung von AHL 1-01 „Willkommen im Adri“ von Rainer Nagel bzw.

AHL E01 „Wiedersehen im Adri“ von Rainer Nagel und

AHL 6-04 Ein vergessener Tempel von Frank Roters.

Für Charaktere der Stufen 3-15 (Durchschnittliche Gruppenstufe (DGS) 4-14).

Quellen: AHL 3-03 Aufruhr im Adri (Rainer Nagel), AHL 4-03 Bierselig (Katja und Robby Nickmann), COR 6-14 Cloud of Darkness (Creighton Broadhurst), Complete Divine/Buch des Glaubens (David Noonan), Complete Warrior/Buch des Krieges (Andy Collins, David Noonan, Ed Stark), AHL 1-03S Die gestohlene Statuette (Rainer Nagel), Draconomicon – The Book of Dragons (Andy Collins, Skip Williams, James Wyatt, Dragon #315 Greyhawk Regional Feats (Erik Mona), Monster Manual III/Monsterhandbuch II (Rich Burlew, Eric Cagle, Jesse Decker, Andrew J. Finch, Gwendolyn F.M. Kestrel, Rich Redman, Matthew Sernett, Chris Thomasson, P. Nathan Toomey), Wissenswertes über den Adri (und ein kurzer Ausblick auf Herbergsbad und die Geschichte der Region) (Frank Roters) und

[www.livinggreyhawk.de](http://www.livinggreyhawk.de).

Tempelkarte: Frank Roters, Umgebungskarte: Gordon Gurray

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

This game product contains no Open Game Content. No portion of this work may be reproduced in any form without permission of the author. To learn more about the Open Gaming License and the d20 system license, please visit [www.wizards.com/d20](http://www.wizards.com/d20)

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, GREYHAWK and RPGA are registered trademarks of Wizards of the Coast, Inc. LIVING GREYHAWK is a trademark of Wizards of the Coast, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. This scenario is intended for tournament use only and may not be reproduced without approval of the RPGA Network.

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

Die eigentliche Spielzeit des Abenteuers ist etwas kürzer. Du solltest die letzten 20 bis 30 Minuten der Sitzung dazu verwenden, 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 (auf 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 den SC einen besonderen Vorteil im Kampf verschafft, addiere den Herausforderungsgrad zu Stufe des SC um die DGS des Abenteuers zu berechnen. Aber denke daran: Tiere, die der SC über seine Klasse bekommen hat sowie ein Pferd, ein Streitross oder ein Reithund für SC mit dem Talent „Berittener Kampf, haben niemals Einfluss auf die DGS.

Wenn es sich bei der errechneten DGS um eine ungerade Zahl handelt, dürfen die Spieler entscheiden, auf welcher

Stufe sie dieses Abenteuer spielen wollen. Abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad ergeben sich die maximalen Erfahrungspunkte und die Schätze, die die SC in diesem Abenteuer pro Runde erhalten können.

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

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

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

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

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

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

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

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

Diese Änderungen sollen zeigen, dass dieses Abenteuer entweder keine echte Herausforderung für diesen SC darstellte oder 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 entnehme bitte dem Living Greyhawk Campaign Sourcebook (LGCS). Bei weiteren Fragen wende dich an die Triade. Dies ist 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 weitere Zeiteinheiten verwenden, um ihre Fertigkeiten und Talente einzusetzen und etwas Geld zu verdienen. Weitere Einzelheiten entnehme bitte dem LGCS.

## DIE GROSSE SCHLANGE

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

dass sich der ausgewählte Charakter direkt zur Großen Schlange bekennen muss.

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

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

Einmal in der Geschichte des Charakters kann die Große Schlange in Form eines kleinen „Wunders“ eingreifen, um dem Charakter oder einem von ihm benannten anderen Charakter in einer beliebigen Form zu helfen (in erster Linie, um Schaden abzuwenden oder den Charakter zu retten). Ist dies der Fall, bildet sich am Ende des Abenteuers auf einem vom Spieler des Charakters beliebig zu wählenden Unterarm der Figur die unterarmlange, farbige Tätowierung einer Schlange. Dies ist auf der Abenteuerbescheinigung (AR) unter „Play Notes“ 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 Schlangwesen, die als magische Biester eingestuft sind, Drachen oder intelligente Schlangwesen 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 ebenfalls auf dem AR 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 Dantes (Norbert Birkelbach - Tätowierung)

Leomar Drakeson (Sascha Glimmann - keine Tätowierung)

Ludeger (Rykaard Biernat - keine Tätowierung)

## EINLEITUNG FÜR DEN SPIELLEITER

Dieses Abenteuer bildet den vorletzten Teil des regionalen Handlungsstrangs um den Drachenkult des Adri. Spieler hatten bisher wenig Gelegenheit festzustellen, dass es sich dabei um einen noch aktiven Kult handelt. Vielmehr mussten sie aus den Vorgängerabenteuern den Schluss ziehen, dass es sich um quasi archäologische Expeditionen handelt. Da auch viele Spielleiter bisher keinen tieferen Einblick hatten, wird sich dies nun ändern müssen. Daher fällt diese Einleitung ein wenig ausführlicher aus. Außerdem erhältst du mit der Spielleiterhilfe 1 im Anhang eine Übersicht der Abenteuer des Haupthandlungsstranges und was in anderen Abenteuern geschah, die scheinbar mit diesem wenig bis gar nichts zu tun hatten.

Vor langer Zeit, lange vor der Völkerwanderung der Suel und Oeridianer, verehrten die flanischen Bewohner des Adri einen grünen Drachen als ihren Gott. Diesen Gott nannten sie: Achtiporax.

Die Flan waren Nachfahren der Menschen, die den Adri nach der Entstehung des Kaltforstes und der damit einhergehenden Vertreibung der Elfen besiedelten.

Nach Jahrhunderten der Herrschaft des Drachens geschahen im Jahr -422 AZ zwei Dinge auf einmal:

1. Ein gnomischer Paladin des Garl Glittergold zog auf eine Queste um den Drachen zu besiegen und die Herrschaft des Drachenkultes zu beenden, der die friedlichen Gnome der Feuersteinhügel bedrohte. Es gelang ihm in die Heimstatt des Drachen einzudringen und in einem heldenhaften Kampf – der ihn selbst das Leben kostete – den Drachen zu besiegen.
2. Der Doppelkataklysmus, der die Reiche der Bakluni und Suel im Westen in den Untergang riss, hatte eine gigantische magische Erschütterung in der Magie der Oerde zur Folge. Dabei wurde auch das Transportsystem der Tempel gestört und einige der Transportspiegel zerstört. Am meisten traf den Kult aber die Tatsache, dass der Tempel, in der Achtiporax seinen Sitz hatte, durch die Resonanzen, die die Energien des doppelten Kataklysmus ausgelöst hatten, von der Elementarebene gerissen wurde.

Zur Rettung ihres Schützlings griff Tiamat ein und erweckte ihn von den Toten. Jedoch musste sie ihn in einen langen Schlaf legen, damit er sich von den Wunden des Kampfes erholen konnte. Sie nutzte die Gelegenheit, dass der Tempel sich losgerissen hatte, und erschuf eine kleine Taschenebene dafür. Dann kappte sie alle Verbindungen zu den anderen Tempeln. Damit der Drachenkult weiterexistieren konnte, gewährte fortan sie selbst den Klerikern die Zauber, um die sie beteten.

Da jedoch die meisten Gläubigen und „Priester“ des Drachengottes Druiden – unter ihnen auch der Oberste Druide des Adri - waren, störte sie die fehlende Verbindung zu ihrem Gott sowieso eher weniger.

250 Jahr später, etwa um das -170 AZ, trieben die Oeridianer den Kult außerhalb des Adri und in den Randbezirken des Waldes in einer kurzen, aber umso heftiger geführten militärischen Aktion an den Rand der Vernichtung und zwangen ihn alle Tempel außerhalb des Adri und in seinen Außenbezirken aufzugeben. Die Oeridianer eroberten so die Gebiete, die heute als das Nördliche Königreich bekannt sind. Dabei gingen sie mit äußerster Brutalität vor und opferten tausende Flan ihrem dunklen Kriegsgott Erythnul.

Die Überlebenden des Drachenkultes beschlossen die Tempel im Adri zu sichern, in dem sie diese mit Wächtern versahen und mit den Kräften der Natur vor den Augen der Angreifer versteckten. Außerdem sahen sie, dass die Magie des Drachen wohl zu schwach war und sie besannen sich der alten Götter der Flan, besonders Nerull und Incabulos, um eines Tages die Eroberer mit Tod und Verderben zu überziehen. Einstweilen zogen sie sich aber in ein Dorf im nördlichen Adri zurück, da ihnen klar war, dass die Oeridianer viel zu stark waren, um es mit ihnen aufzunehmen.

Mit der Zeit ging das Erbe des Drachenkultes und das Ansinnen auf Rache verloren, der Kult verkam zu einer dunklen Episode des Adri...

Bis im Jahr 591 AZ wieder jemand Interesse an den alten Tempeln zeigte. Dies entging auch den Bewohnern eines Dorfes im nördlichen Adri nicht. Und die wenigen, die sich noch an ihre Vergangenheit erinnerten, begannen nun ihre Mitbewohner für die Idee eines neuen Kultes und der Rache zu gewinnen. Der Zeitpunkt erschien gut gewählt, denn das Große Königreich war zersplittert und die Überreste bekämpften sich gegenseitig.

Die Kultisten begannen ihre Netze auszuwerfen, einige der ihren waren traditionell immer noch Mitglieder des Druidenzirkels, andere begannen neue Mitglieder zu werben, einige begannen Pläne auszuarbeiten, wie der Adri auf die Ankunft ihres Gottes vorzubereiten wäre (ohne zu überlegen, wie dieser überhaupt zurück geholt werden kann) und wieder andere begaben sich auf die Suche nach den alten Kultstätten. Meist waren sie den Kräften aus Herbergsbad, die ebenso nach diesen Tempeln suchten, einen Schritt voraus: so entdeckten sie bereits im Sommer des Jahres 595 AZ die Ruinen von sechs Tempeln des Inneren Ringes und im Frühjahr des Jahres 597 AZ schließlich den letzten, den siebten Tempel. Da dieser weitgehend intakt war, begannen sie ihn zu säubern und verlegten den Großteil ihrer Kräfte hierher, um ihn zu erforschen und eine Verbindung zum Haupttempel herzustellen, was ihnen auch wenige Tage bevor dieses Abenteuer beginnt gelang. Dadurch kam es zu einer Spaltung des Kults: diejenigen, die weiterhin zu den alten Göttern beten wollten, wurden endgültig von denjenigen beseitigt, die nur noch einen Gott anbeten wollten. Die Anhänger Nerulls und Incabulos wurden auf –für ihre Götter angemessene Weise - umgebracht oder dem Tod überlassen.

Was die Kultisten noch nicht wissen: ihre Kleriker bekommen wieder nur die Kräfte von Tiamat, da ihr Gott noch schläft und keine Zauber verleihen kann (und wenn

die SC alles richtig machen, wird dieser Gott nicht aufwachen und niemals wieder Zauber gewähren. Und selbst dann wird es sich wahrscheinlich nur um einen Gott von Tiamats Gnaden handeln).

Inzwischen ist ein Großteil des Klerus – unter anderem auch die Hohepriesterin, Ilonia Tiefstetten - auf der Taschenebene angelangt und sie beginnen mit den Forschungen, wie sie ihren Gott wieder wecken können.

Es gibt aber weitere Nachfahren des Drachenkultes, auch wenn diese ganz andere Ziele verfolgen: die Drachenjünger von Herbergsbad. Die meisten von ihnen sind Nachfahren der Zuchtexperimente des Drachenkultes, der versuchte durch die Vermählung von Drachen und Menschen eine perfekte Kreatur zu erschaffen, die dem Drachengott dienen konnte. Einige andere Mitglieder sind die Nachfahren von Sklaven des Kultes. Die Drachenjünger glauben, dass die Tempel ihr Erbe sind. Sie wissen nicht, dass es noch andere Nachfahren des Kultes gibt. Sollten sie erfahren, dass es Menschen gibt, die versuchen den alten Drachengott wieder auf die Oerde zu bringen, so werden sie versuchen dies mit allen Mitteln zu verhindern.

Auch der Drachenkult wusste bis vor wenigen Jahren nichts über die Verbindung der Drachenjünger zu den Drachentempeln. Aber ein Ereignis des Frühjahrs 597 AZ hat ihnen deren Interesse an den alten Tempeln vor Augen geführt: die Drachenjünger erlaubten der Kirche des Bahamut einen der 21 kleinen Drachentempel in den Außenbezirken des Adri als neuen Bahamut-Tempel zu weihen. Diesen Frevel wird der Drachenkult zu gegebener Zeit rächen, einstweilen begnügen sie sich damit, Anhänger des Bahamut und Mitglieder der Drachenjünger sofort zu töten, wenn sie diesen begegnen...

*Besondere Anmerkungen:* SC, die einen „Beloved of Tiamat“-Eintrag des Core-Abenteuers AHL 6-14 „Cloud of Darkness“ haben, werden – soweit sie für die Kultisten erkennbar sind – nicht getötet, da sie vom Kult als Verbündete angesehen werden. „Enemy of Tiamat“-SC hingegen sind ebenso wie Anhänger des Bahamut oder Mitglieder der Drachenjünger bevorzugte Ziele.

Auch wenn alle Kleriker des Kultes als Kleriker von Tiamat (regeltechnisch) dargestellt sind, so können die SC sie nicht als solche erkennen. Sie selbst glauben, dass ihre göttlichen Kräfte von Achtiporax gewährt werden und sie nutzen als göttlichen Fokus ihr heiliges Symbol: eine stilisierte grüne Drachenschuppe. Ansonsten sind sie eher mit schwarzer Kleidung gewandet und sie tragen nicht wie ihre Vorväter Drachenmasken.

## ABENTEUERÜBERSICHT

### Einleitung

Die SC werden von den Tempeln des Rao und des Heironeous und den Drachenjüngern kontaktiert, die eine weitere Expedition zu den Drachentempeln ausstatten wollen. Sie sind durch die Ergebnisse der letzten Expeditionen auf den Standort eines siebten

Tempels des inneren Ringes gestoßen, den es zu erforschen gilt.

#### **Begegnung 1**

Die SC begegnen in der Nähe des Tempels einer Grünen Vettel, mit der aber ein friedlicher Kontakt möglich ist. Nehmen die SC diesen Kontakt wahr, so erfahren sie, dass dies die frühere Erzdrudin Immonara ist, die als Grüne Vettel wiedergeboren wurde. Außerdem gibt sie ihnen Hinweise zum Tempel und seinen Bewohnern. Wenn die SC sie vertreiben, gehen ihnen wertvolle Informationen verloren.

#### **Begegnung 2**

Die Spieler haben Gelegenheit, den Tempel zu beobachten und so etwas über die Wachroutinen der Tempelwachen zu erfahren. Nehmen sie diese Gelegenheit ebenso wenig wahr, wie das Gespräch mit Immonara, so werden die nächsten Begegnungen deutlich härter.

#### **Begegnung 3**

Spätestens ab hier wird es ernst. Sollten die SC vorsichtig vorgehen, so haben sie das Überraschungsmoment auf ihrer Seite. Sie werden deutlich einfachere Kämpfe haben, dafür aber ein oder zwei mehr.

Du solltest auch schauen, ob vielleicht im Vorfeld einige der Rettungswürfe „vorgewürfelt“ werden könnten, damit Spieler nicht bemerken, dass ihre SC gerade etwas „durchlebt“ haben...

Es ist wichtig, dass du verstehst, dass je nach Vorgehen der SC sich der Tempel in einem anderen Alarmzustand befindet:

1.) Die SC waren vorsichtig, haben den Tempel länger beobachtet und es ist ihnen gelungen, die ersten beiden Kämpfe ohne unnötiges Aufsehen zu erregen zu gewinnen. -> Dieser Zustand wird ohne viel Magie kaum zu erreichen sein, aber wenn die SC es schaffen, so haben sie die Möglichkeit, den Tempel relativ leicht zu erobern und praktisch alle Bewohner zu überraschen. Sie könnten sogar kurze Pausen zwischen einigen der Kämpfe einlegen (allerdings nicht übernachten!).

2.) Die SC waren am Eingang vorsichtig und es ist ihnen gelungen, noch die Truppe im Hauptraum zu überraschen, sie haben aber bei diesem Kampf den üblichen Kampflärm verursacht. -> Der Tempel tritt zwar in einen verspäteten Alarmzustand ein, aber die SC werden es trotzdem noch relativ leicht haben. Solange sie leise waren, konnten sie auch pausieren (aber nicht übernachten!). Der Unterschied zu 1.) ist, dass es ihnen nicht mehr gelingen wird, die NSC zu überraschen. Sie haben aber noch Gelegenheit, an die meisten Informationen heranzukommen.

3.) Die SC sind von Anfang an, ohne viel Aufhebens mit der Brechstange vorgegangen. -> Der Widerstand im Tempel hat sich entsprechend formiert und es wird recht schwer sein Verwertbares zu finden. Die SC werden kaum Zeit haben sich neu zu formieren und Pausen einzulegen.

Die SC haben auf jeden Fall Gelegenheit, den gesamten Tempel zu erforschen und einige wichtige Dinge

herauszufinden. Vor allem wird es einiges geben, was Ereignisse der Vergangenheit in ein neues Licht rückt.

Allerdings wird es den SC wahrscheinlich nicht gelingen, zu verhindern, dass die Kultisten die Verbindung zum Haupttempel unterbrechen. Diese Verbindung wieder aufzubauen und die Kräfte des Haupttempels auszuschalten wird Teil eines anderen Abenteuers: des letzten Teils dieser Serie.

Die Anzahl der anzutreffenden Gegner schwankt mit dem Alarmzustand, in dem der Tempel sich befindet. Sobald ein Alarm ausgelöst wird, werden durch den Spiegel Mitglieder als Verstärkung anrücken, während andere durch den Spiegel fliehen.

#### **Begegnung 4**

Zurück in Herbergsbad treffen die SC auf Inajira, der sich als einer der Auftraggeber getarnt hat. Inajira versucht die Informationen und die Schätze von den SC zu erschwindeln.

#### **Epilog**

Schließlich sollten die SC mit ihren Informationen zu ihren wirklichen Auftraggebern zurückkehren, damit Vorbereitungen für eine weitere Expedition getroffen werden können. Aber auch die Bronzebrüderschaft/Immonara, Athanasia Baumling und die Kirche des Bahamut sind für Hinweise dankbar, die auf das Treiben des Kultes im Druidenzirkel gegeben werden.

## **EINFÜHRUNG FÜR DIE SPIELER**

*Wieder einmal wird es Herbst in Herbergsbad. Und da die Nächte nun immer länger und kühler werden, ist es äußerst angenehm, dass die Stadt so viele Möglichkeiten bietet sein Geld vernünftig anzulegen. Eine solche Anlage nehmt ihr heute Abend wahr, als im „Torkelnden Paladin“ – eine Gaststätte deren Ruf in Abenteurerkreisen fast schon Legende ist – dem Barden Amarillion Silberschweif lauscht, der einige Stücke zum Besten gibt, bei denen es um Drachentempel und einen Gnomenpaladin geht.*

Sollten die Spieler sich dafür interessieren, was ihre Charaktere so zu hören bekommen, kannst du ihnen Handout 1 geben.

Sollte einer der SC in AHL 6-04 Ein vergessener Tempel für die Kirche des Rao, die Kirche des Heironeous oder die Drachenjünger gearbeitet haben oder ein Mitglied einer dieser MO sein, so wird er noch während des Auftritts von Amarillion kontaktiert. Aber auch Mitglieder der Kirche des Boccob erhalten dieselbe Nachricht.

*Amarillion setzt gerade zu einem neuen Lied an, als ein kleiner Junge an euren Tisch kommt: „Mannomann, da seid ihr ja! Ich bin schon in der ganzen Stadt von Kneipe zu Kneipe gerannt, um euch diesen Brief zu*

**überbringen“, dabei schaut er euch treuherzig an, gibt euch den Brief und lässt die Hand noch eine Weile ausgestreckt...**

Der Junge erwartet ein Trinkgeld, aber er zieht ab, wenn die SC nicht darauf reagieren. In so einem Fall sind Boni auf *Informationen sammeln* in diesem Abenteuer, die von Herbergsbader MO gewährt werden, hinfällig. Als Trinkgeld reicht schon eine kleine Münze aus (aber denke daran, dass in Living Greyhawk nur über Goldmünzen Buch geführt wird und somit auch eine Kupfermünze am Ende als 1 GM auf dem AR auftaucht!), damit der Junge zufrieden ist.

Im Brief steht:

*Werter Freund,*

*wir benötigen abermals eure Hilfe. Trefft uns morgen, zum zweiten Stundengeläut nach Sonnenaufgang im Tempel des Erzpaladins, dann werden wir alles Weitere besprechen.*

*Kaldor Sonnenschwert*

*Diener des Erzpaladins*

*Schatzkanzler des Herbergsbader Tempels*

Der Brief trägt die Siegel der Kirche des Boccob, des Heironeous, des Rao und der Drachenjünger.

Alle anderen Abenteuer erhalten im Anschluss an den Auftritt von Amarillion durch diesen Besuch:

**„Na, hat euch mein Auftritt gefallen? Ihr seht so aus, als könnte euch die Geschichte mit den Drachentempeln und den Schätzen, die es da zu finden gibt, reizen, habe ich Recht? Wenn ja, dann findet euch morgen zwei Stunden nach Sonnenaufgang im Heironeous-Tempel ein, da wird eine Expedition in den Adri zusammengestellt. Woher ich das weiß? Naja, ich habe so meine Quellen...“**

Sollten die SC auch diesem zarten Hinweis nicht folgen, so ist das Abenteuer an dieser Stelle schon wieder für sie vorbei!

Ansonsten geht es mit dem Auftrag weiter:

**Zwei Stunden nach Sonnenaufgang findet ihr euch am Tempel des Heironeous in Herbergsbad ein. Der Zustand des Tempels scheint über die Jahre immer mehr zu leiden, auch wenn an einigen Stellen die Zeichen relativ frischer Renovierungsarbeiten zu sehen sind. Als ihr an dem mächtigen Tor klopft, wird euch Einlass gewährt und man führt euch in einen großen Raum, der wohl für Besprechungen aller Art genutzt wird. Drei Männer und eine Frau sind anwesend, die Frau und zwei der Männer sind klar als Kleriker zu erkennen, der dritte Mann scheint von exotischerer Natur zu sein.**

Die Anwesenden sind Kaldor Sonnenschwert vom Tempel des Heironeous, Baldo Wahrheitssucher vom

Tempel des Rao, Iiridina vom Tempel des Boccob und Untert Frobau von den Drachenjüngern. Sie stellen sich den SC entsprechend vor.

☛ **Kaldor Sonnenschwert** – Priester des Heironeous

Volk: Mensch (Mischling der verschiedensten Völker)

Kaldor ist wohl an die 1,90 m groß und von stattlicher Erscheinung. Er hat kurze braune Haare und haselnussbraune Augen. Er ist Mitte dreißig.

Kaldor ist stellvertretender Leiter des Herbergsbader Tempels und verantwortlich für die Finanzen der Gemeinschaft.

Da sein Tempel die erste geborgene Drachenstatuette bekommen hat und seitdem nahezu erfolglos über die Hintergründe forscht, hat er sich vor mehr als einem Jahr entschlossen die Hilfe des Rao-Tempels in Anspruch zu nehmen. Auf Anraten des Rao-Tempels hat er sich davon überzeugen lassen, dass auch der Boccob-Tempel involviert wird.

☛ **Baldo Wahrheitssucher** - Tempelarchivar des Rao-Tempels zu Herbergsbad und Gelehrter

Volk: Mensch (Flan-Oeridianer-Mischling)

Baldo ist Mitte Sechzig und etwas über 170 cm groß. Er ist für sein Alter recht rüstig, hat aber nur noch wenige, vor allem graue Haare auf dem Kopf. Seine dunklen Augen versprühen ungeheure Energie und Tatkraft.

Baldo vermutet, dass die Drachentempel mit dem alten Nerull-Tempel (AHL 5-03 Bierselig) irgendwie in Verbindung stehen, da es aber noch zu vage ist und er keine gesicherten Quellen dazu hat, hält er sein Wissen zurück. Sollten SC irgendwie dieses Thema ins Spiel bringen, wird er aber – zur Überraschung der anderen Anwesenden! - erklären, dass eine solche Möglichkeit besteht, er sich aber die genauen Zusammenhänge selbst nicht erklären kann.

☛ **Iiridina** – 2. Bewahrerin der Magie im Boccob-Tempel zu Herbergsbad

Volk: Mensch (Oeridianer-Suel-Mischling)

Iiridina trägt lange weiße Haare, die von funkelnden Haarklammern in Form gehalten werden. Ihr fast jugendliches Gesicht steht im Widerspruch zu ihrer gebückten Körperhaltung, die der eines sehr alten Menschen gleicht. Sie kommt so nur auf eine Körperhöhe von etwa 1,50 m. Niemand kennt ihr genaues Alter, aber man munkelt in Herbergsbad, dass sie wohl über siebzig sein muss. Ihre strahlend blauen Augen, ihr heller Teint und ihre geradezu grazile Erscheinung geben ihr eine gewisse elfische Anmutung. Sie trägt eine violette Robe, die reich mit Gold und Silber bestickt ist.

Iiridina ist der Überzeugung, dass sich in den Drachentempeln einstmals enormes arkanes Wissen konzentriert haben muss. Dieses Wissen gilt es um jeden Preis zu bergen. Außerdem erhofft sie sich Hinweise über die Vergangenheit, da die Boccob-Kirche, ebenso wie ihr Gott selbst, davon ausgeht, dass die Magie langsam von der Oerde schwindet und sie etwas dagegen tun müssen.

## ☛ Untert Frobau – Meister der Drachenjünger Volk: Halbdrache

Untert ist etwas über 1,70 m groß, von eher durchschnittlicher Statur und hat lange graue Haare und braun-gelbe Augen. Sein Alter kann man auf etwa dreißig Jahre schätzen.

Seine leicht grünlich schimmernde Haut, die an einigen Stellen Schuppen aufzuweisen scheint, ist sein auffälligstes und gleichzeitig irritierendstes Merkmal.

Er ist ein guter Diplomat und ziemlicher Bücherwurm. Tatsächlich ist er kein echter Halbdrache, aber der Einfluss des Drachens auf sein Erbgut ist stark, auch wenn er Generationen zurückliegt. Er hat keinen bösen Gesinnungsanteil.

Nachdem die Drachenjünger erfahren haben, dass es auch andere Parteien in der Suche nach den inneren Tempeln gibt, hat sie den Kirchen vorgeschlagen zusammen zu arbeiten. Die Drachenjünger verschweigen jedoch, dass sie selbst mit diesem Kult in Verbindung standen und was sie genau von dem Auffinden der Tempel erhoffen. Mit Drachenjüngern und mit Mitgliedern des Tempels des Bahamut wird Untert aber offen reden. Dies geschieht dann aber so, dass die anderen Gäste nichts mitbekommen (eventuell läuft er ihnen nach oder kontaktiert sie später nochmals). Ihm geht es primär um die Sicherung des Eigentums seiner Organisation (die diese Tempel ja als Eigentum betrachtet) und darum, dass so wenig wie möglich zerstört wird.

Das Gespräch solltest du entsprechend der Zusammensetzung deiner Gruppe improvisieren. Die folgende Ansprache von Kaldor Sonnenschwert soll dir dazu Hinweise geben.

***Werte Abenteurer! Es freut mich, dass ihr heute Morgen zu uns gefunden habt. Wie ihr sicherlich wisst, sind wir seit etwas über einem Jahr dabei einen Ring großen Tempel eines alten Drachenkultes im Adri zu erforschen. Es geht dabei darum zu sehen, welche Macht dieser Kult einst besaß und ob das Böse, für das er einst stand, in der Lage ist zurück zu kommen. Bisher gelang es uns sechs alte Tempelruinen erforschen zu lassen, die allerdings wenig ergiebig waren. Aber wir wissen inzwischen, dass es einen siebten Tempel, tief verborgen im Innerwald des Adri, geben muss. Diesem ursprünglichen Wald wohnt eine eigentümliche Magie inne, die es verhindert, Erkenntnismagie zu wirken, um den genauen Standort des Tempels in Erfahrung zu bringen. Da der Innerwald auch voller Gefahren steckt, benötigen wir die Hilfe solch erfahrener Abenteurer wie ihr es seid, damit eine Expedition Erfolg verspricht. Natürlich soll eine solche Mission auch für euch lohnend sein und so unterbreiten wir euch folgendes Angebot. Ihr müsst aber bedenken, dass unsere Tempel in den letzten Jahren stark verarmten und so können wir wenig Geld bieten, aber umso mehr Trainingsmöglichkeit bieten wir euch.***

Kaldor bietet den SC 200 GM pro SC fix an. Außerdem bietet er die Dankbarkeit der beteiligten Organisationen.

Mitglieder der Tempel verspricht er, dass die Vertreter sich noch Gedanken machen, wie diese noch zusätzlich einen besonderen Dank erhalten. Die MO statten alle SC so für das Abenteuer aus, dass sie die Lebenshaltungskosten: Standard für die SC übernehmen, so dass damit sichergestellt ist, dass alle Ressourcen aufgefrischt sind. Die SC erhalten eine Skizze des Tempels mit dem Hinweis:

***Wir wissen nicht, ob der Tempel genauso aussieht, aber dank eines Mönches mit Namen Yamamoto Ishira und einiger anderer Abenteurer, konnten wir aus den Plänen der anderen Tempel eine grobe Skizze dieses Tempel anfertigen. Es kann sein, dass einzelne Zimmer nicht mehr existieren, weil sie eingestürzt sind, aber im Großen und Ganzen müsste er so aussehen.***

Als letztes erhalten die SC das Angebot, an den Rand des Innerwalds teleportiert zu werden, so dass die Reisezeit sehr stark verkürzt wird und das Risiko der Reise minimiert wird.

## BEGEGNUNG 1: EIGENTÜMLICHES TREFFEN

Nachdem die SC wenige hundert Meter außerhalb des Innerwalds angekommen sind, müssen sie für etwa einen Tag Richtung Osten reisen.

Der Innerwald ist ein düsterer Abschnitt des Waldes. Es gibt keine Wege durch diesen Wald, so dass sich die Spieler überlegen müssen, wie sie ihn durchqueren. Sollten sie nicht zu brutale Methoden verwenden, haben sie Gelegenheit eine freundliche Begegnung mit einer ungewöhnlichen Grünen Vettel zu machen. Bei außergewöhnlich rustikalem Vorgehen (z. B. das Brennen breiter Schneisen), wird diese Begegnung eher unfreundlich sein. Die Grüne Vettel ist die wiedergeborene Immonara.

Auf dem Boden des Waldes ist die Sonne kaum wahrzunehmen, es herrscht tagsüber ein merkwürdiges Zwielicht, das aber regeltechnisch keine Beeinträchtigung darstellt. Überall wuchern Pflanzen, die teilweise Jahrzehnte alt sind. Immer wieder stehen dazwischen Baumriesen, die gigantische Höhen erreichen und einige hundert Jahre alt sein dürften. An einigen Stellen verfaulen Phostbäume und spenden zusätzliches Licht, das grünlich schimmert. So wird die schaurige Stimmung des Waldes noch gestützt.

Normalerweise stellen Reisen im Innerwald eine nicht zu unterschätzende Gefahr dar. Aber die SC stehen unter der schützenden Hand von Immonara, die ihre eigenen Pläne mit ihnen hat.

Immonara späht die SC den Tag über aus; dazu nutzt sie zuerst ihr Netzwerk aus tierischen Informanten, dann beobachtet sie selbst in Tiergestalt und schließlich benutzt sie den Zauber *Ausspähen*. Natürlich könnte den SC dies auffallen. Lasse die SC einige Male einen Willenswurf machen. Schlagen sie SG 19, so bemerken



sie, dass sie jemand ausspähen wollte. Gelingt es ihnen, den Zauber irgendwie zurück zu verfolgen, so sehen sie eine Grüne Vettel, inmitten eines düsteren Waldes.

Ansonsten lasse bei den SC durchaus das Gefühl aufkommen sie würden aus tausend Augen beobachtet werden. Ein wenig Paranoia schadet hier nicht!

Es ist nach Einbrechen der Dunkelheit, als sie sich den SC nähert. Stelle fest, ob die SC eine Wachaufstellung organisiert haben und wer in der dritten Stunde der Nacht Wache hält. Lasse diesen SC einen *Lauschen*-Wurf SG 5 machen. Gelingt er ihm, so hört er wie sich ein einzelnes Wesen dem Lager nähert. Schlägt er den SG um mehr als 5 so fällt ihm auf, dass das Wesen keine großen Anstalten macht, Geräusche zu vermeiden, sich aber auch nicht durch den Wald bewegt, wie die buchstäbliche „Axt im Wald“. Schlägt der SC mindestens SG 15, so weiß er, dass das Wesen sich auf zwei Beinen nähert und absichtlich Geräusche macht, damit es wahrgenommen wird.

Gelingt der Wurf nicht, so taucht Immonara unvermittelt am Rande des Lagers auf. Sollten die SC Feuer gemacht haben, dann geht sie bis zum Rande des Feuerscheins, so dass sie nicht direkt erkannt werden kann. Dabei schaut sie auch, ob das Feuer so gemacht wurde, dass es nicht auf die Vegetation übergreifen kann.

Immonara ist vollkommen neutraler Gesinnung und kann daher mit entsprechenden Fähigkeiten und Zaubern schwer eingeordnet werden.

**„Seid begrüßt, Reisende“ spricht die dunkle Gestalt, die am Rande des Lagers aufgetaucht ist. „Ich will euch nichts Böses! Was sucht ihr so fernab jeglicher Zivilisation, in den Unbilden dieses Urwaldes?“**

Lasse die SC einen *Entdecken*-Wurf gegen SG 10 machen (SC mit Dunkelsicht gelingt er automatisch), um das Wesen besser zu erkennen. Gib ihnen dann folgende Beschreibung:

**Das Wesen ähnelt einer alten menschlichen Frau. Sie hat dunkle, fast schon verwitterte Haut und ihr Haar ist merkwürdig verstrickt und erinnert an Ranken.**

*Wissen (Natur)* SG 19 ergibt, dass es sich um eine Grüne Vettel handelt. SC, die AHL 3-03 Aufruhr im Adri gespielt haben, wissen dies automatisch (sofern ihr *Entdecken*-Wurf geklappt hat), da sie in diesem Abenteuer eine Grüne Vettel sehr gut kennen lernten.

Die Aussage **„Ich will euch nicht Böses!“** lässt sich mit *Motiv erkennen* SG 20 als Wahrheit erkennen. SC, denen bereits der *Lauschen*-Wurf so gut gelungen ist, dass sie wussten, dass die Vettel sich geräuschvoll näherte, um auf sich aufmerksam zu machen, erhalten einen Bonus von +5 auf diesen Wurf.

Nehmen die SC drohende Haltung an, da sie wissen, dass eine Grüne Vettel selten etwas Gutes bedeutet, so spricht sie schnell:

**„Haltet ein! Ich will euch wirklich nichts tun! Wenn ich gewollt hätte, hätte ich mich anschleichen können, ohne**

**dass ihr etwas bemerkt hättet und ihr würde jetzt nicht mehr leben!“**

Nochmals haben die SC Gelegenheit, mit *Motiv erkennen* SG 20 dies als Wahrheit auszumachen (auch hier gilt wieder der Bonus von +5 für SC, die ihre Annäherung richtig gedeutet haben). SC können sich aber auch so entscheiden sie erstmal anzuhören. Im Übrigen sagt sie das Genannte nicht mit drohendem Ton! Sollten SC dabei sein, die entweder AHL 3-03 Aufruhr im Adri gespielt oder das Druidenduell miterlebt haben oder Mitglieder der Bronzebrüderschaft sein (sowohl der MO der Region Herbergsbad/Adri als auch aus Nairond!), so tritt die Grüne Vettel anschließend hervor und verwandelt sich in Immonara. Sie nutzt dabei die zauberähnliche Fähigkeit der Grünen Vettel *Selbstverkleidung*. Dazu sagt sie:

**„Ihr kennt mich in dieser Gestalt, doch diese ist vergangen und ich muss anerkennen was ich nun bin“, sagt die große, blonde Frau, die eben noch wie ein grünliches, altes Mütterchen aussah. Die Frau ist in braunes Leder gekleidet, ein Laubkranz zierte ihren Kopf und ihr hüftlanges Haar ist zu einem Zopf geflochten. Ihr Alter lässt sich kaum abschätzen, ihre Ausstrahlung wirkt aber wesentlich älter als ihre Erscheinung erwarten lässt.**

Diese Erscheinung nimmt sie nur an, wenn die SC ihr wohl gesonnen sind oder sie kennen. Ansonsten bleibt sie in der Form der Grünen Vettel, da sie nicht will, dass die SC sie wegen etwas anderen als ihrer Taten und Worte für glaubwürdig halten.

Wenn die SC mit Immonara/der Grünen Vettel reden, so werden sie von ihr die folgenden Informationen bekommen, die nach ihrer eigenen Meinung alle wahr sind, aber eben nicht alle stimmen (deswegen aber nicht als Lüge zu entdecken sind!):

- Zwei Stunden entfernt liegt im Osten ein alter Drachentempel, der seit einigen Monaten wieder bewohnt wird.
- Bei den Bewohnern handelt es sich um Druiden, die zu Nerull und Incabulos beten und die den Adri von Menschen „reinigen“ wollen.
- Sie sind sehr wachsam und nicht zu unterschätzen. Wenn man aber vorsichtig vorgeht, sollte es einem leicht fallen, sie zu besiegen.
- Besonders sollte man ihre Wachwechsel und Patrouillengänge studieren, da sie sehr regelmäßig erfolgen und selten ein Druide das Gebäude außerhalb dieser Zeiten verlässt.
- Der Wald um dieses Gebäude ist von den Druiden gerodet worden. Alleine dafür müsste man sie in die Schranken weisen.
- Sie kann den Druiden nicht selbst gegenüber treten, da diese sie schon einmal besiegt haben und zu befürchten steht, dass sie in irgendeiner Weise Macht über sie ausüben.



- Der Tempel gehörte einstmal einem adriewiten Drachenkult, der vor Jahrhunderten untergegangen ist.
- Sie weiß wenig über den Kult (einzige bewusste Lüge, mit *Motiv erkennen* SG 15 zu erkennen, andere Methoden wie *Gedanken lesen*, ergeben dasselbe Ergebnis).
  - Auf die Lüge angesprochen, wird sie den SC erklären, dass es nichts mit ihnen zu tun hat und ihnen auch nicht weiterhelfen würde.

Immonara wird ihre Identität nur preisgeben, wenn die SC sie kennen oder ihr gegenüber sehr freundlich sind. Hat sie sich nicht vorgestellt, so können die SC mit *Wissen (Lokales: Die Zersplitterten Sonnen)* SG 15 ihren Namen erraten, sobald sie ihnen die Info gibt, dass die Druiden sie schon einmal besiegt haben. Damit spielt sie auf das Druidenduell an.

Immonara verspricht den SC nichts und erbittet auch keinen Gefallen. Wenn die SC nicht in den Tempel gehen würden, so wäre es ihr egal.

Haben die SC sich im Innerwald „daneben benommen“, also mehr Pflanzen und Tier zerstört als notwendig, so tritt Immonara wesentlich martialischer und bestimmter auf. Sie wird die SC aber nicht bedrohen, denn schließlich will sie ihnen die Informationen geben. Nur wird sie ihnen dann auch noch klar machen wollen, dass man sich im Wald auch zu benehmen hat.

Sollten die SC Immonara/die Grünen Vettel nicht anhören wollen, oder sie verjagen, so erhalten sie diese Informationen natürlich nicht!

Sollten die SC mit ihr einen Kampf wagen, so wird sie sich sofort zurückziehen und die SC nicht weiter belästigen. Es gibt keine Werte für sie, damit gar nicht erst die Versuchung entsteht, sie in einem Kampf zu führen. Ihre Kräfte sollten in jedem Falle ausreichen, sehr schnell von der Bildfläche zu verschwinden. Sie wird sich aber die SC merken und sicherlich in der Zukunft ein Hühnchen mit ihnen rupfen. Mitglieder der Bronzebrüderschaft (nur der Region Herbergsbad/Adri) werden mit sofortiger Wirkung aus der MO ausgeschlossen. Die SC dürfen dann auch nicht erfahren, dass es sich bei der Grünen Vettel um Immonara handelt.

SC, die friedlich mit der Grünen Vettel kommunizieren erhalten 90 EP. Haben sie Immonara mit etwas anderen als Worten verjagt, gehen sie leer aus.

## BEGEGNUNG 2: HORCHPOSTEN

Egal ob die SC mit Immonara gesprochen haben, oder ob sie selbst auf die Idee kommen, haben die SC die Möglichkeit den Tempel auszuspähen. Erkenntniszauber funktionieren aufgrund der Umweltbedingungen im Innerwald nicht zuverlässig. Sobald sich die SC aber bis auf 1 km genähert haben, sollten diese Störungen überwunden sein. Außerdem könnte man ab dieser

Entfernung auch teleportieren oder auf ähnliche Weise in den Tempel eindringen. Dies ist möglich und du müsstest die folgenden Begegnungen entsprechend anpassen.

Um den Tempel herum ist der Wald auf 30m (20 Felder) gerodet, so dass es nicht einfach sein sollte, sich anzuschleichen. Gleichzeitig wird so der Tempel leicht vom Waldrand zu beobachten. Der Tempel befindet sich noch unter einem aufgeschütteten Hügel, der erst demnächst abgetragen werden soll. Allein der Eingang in Form eines riesigen Drachenmauls ragt heraus. Zu diesem Maul führt eine Treppe (Höhenunterschied 5m), die einmal sehr prachtvoll gewesen sein muss, aber man sieht ihr an, dass sie einige Jahrhunderte unter Erde begraben war. Am Ende der Prachttreppe befindet sich ein großes Doppelportal.

Vor diesem Portal stehen die in Begegnung 3 aufgeführten NSC Wache. Das Portal wird am Morgen zwei Stunden nach Sonnenaufgang geöffnet und eine Patrouille verlässt den Tempel. Vier Stunden später kehrt die Patrouille zurück. Zwei Stunden später wiederholt sich das Spiel. In der Nacht ist keine Patrouille außerhalb des Tempels.

Optimaler Zeitpunkt für einen Angriff ist entweder kurze Zeit nachdem eine Patrouille den Tempel verlassen hat, oder etwa eine halbe Stunde nachdem sie zurückgekehrt ist.

Es spielt in diesem Fall keine Rolle, für was sich die SC entscheiden. Für oder gegen jede Alternative gibt es Argumente:

Wenn die SC angreifen, wenn die Patrouille draußen ist, dann haben sie ja eine Kraft im Rücken, die gefährlich werden könnte. Dies wird sich aber nicht negativ auswirken, da die Patrouille merken wird, dass der Tempel überfallen wird und lieber flüchtet, als sich selbst in Gefahr zu begeben. Gleichzeitig ist sicher, dass die Patrouille annähernd vier Stunden weg ist.

Wenn die Patrouille im Tempel ist, sind die Kräfte stärker als wenn sie draußen ist, es ist aber niemand draußen, der den SC in den Rücken fallen könnte. Da aber auch immer einige NSC in den Haupttempel reisen, wird dies keine negativen Konsequenzen für die SC haben.

Es könnte auch sein, dass die SC denken, dass es am sichersten wäre, die Patrouille draußen auszuschalten. Wenn sie einen solchen Kampf wollen, improvisiere ihn entsprechend. Es gibt aber keine Möglichkeit ein klares Schlachtfeld im Innerwald zu finden. Der Kampf sollte weit abseits des Tempels stattfinden, dann wird kein Alarm ausgelöst. Eine weitere Patrouille wird aber nicht herauskommen und der Tempel wird unbemerkt von den SC geräumt, wenn sie auf eine zweite Patrouille warten. Gehen sie nach einem Angriff auf die Patrouille weiter vorsichtig vor, so solltest Du eine Begegnung derselben Begegnungsstufe streichen, die Menschen in Raum 3 bieten sich an.

Wie auch immer, wenn die SC sich entscheiden, den Tempel zu beobachten, die Spieler selbst aber auf keine sinnvolle Idee kommen, lasse sie einen Intelligenz-Wurf gegen SG 15 machen und gebe ihnen ein paar Hinweise.

Die SC sollten den Tempel mehrere Stunden beobachten, damit jeder Zufall ausgeschaltet wird (optimal 24 Stunden).

Wenn die SC einfach reinstürmen wollen (oder sich zu wenig Zeit zur Beobachtung nehmen), ist dies auch gut. Dann geht es sofort mit Begegnung Drei weiter, nur dass die SC Pech haben und die Patrouille gerade den Tempel verlässt und die Wachmannschaft vor dem Tempel verstärkt und dadurch die Begegnung ungleich schwerer wird. Außerdem wird dadurch der Tempel in Alarmzustand versetzt, da ein Druide, der noch in Raum 1 des Tempels war, sofort nach innen läuft und die restlichen Wachleute warnt, so dass jede Art von Hereinschleichen nicht mehr funktionieren wird.

Die SC könnten auch auf die Idee kommen, mit Magie in den Tempel zu kommen. Dies sollte prinzipiell möglich sein, aber erst wenn sie weniger als 1km vom Tempel entfernt sind. Die Räume 4 und 5 können nicht durch Magie betreten werden, dies liegt wahrscheinlich daran, dass die Räume so gebaut wurden, dass sie magisch nur durch die Spiegel betreten und verlassen werden können. Sollten die SC in einen der Räume kommen, die von Personen bewacht werden, so kommt es auf ihre Vorbereitung an (und ob die entsprechende Magie überhaupt eine Überraschung zulässt), ob sie diese überraschen können. Außerdem werden diese Bewohner versuchen, zuallererst Alarm auszulösen. Dazu reichen schon die einfachsten Schreie, Verursachung von Lärm oder Flucht. Danach befindet sich der Tempel in Alarmzustand. Du kannst außerdem die Wachen, die außerhalb des Tempels an der Prachttreppe standen, als Verstärkung einsetzen oder fliehen lassen. Dies musst du selbst entscheiden. Bitte achte darauf, dass die zulässigen Begegnungsstufen nicht überschritten werden. SC, die einen kreativen Ansatz gewählt haben, der einen sinnvollen Weg darstellt, sollten es nicht zu schwer gemacht bekommen. Wichtig ist, dass die SC sehen, dass die Bewohner auf sie reagieren, dies ist kein statischer Dungeon!

## BEGEGNUNG 3: AUSSERHALB DES TEMPELS PRACHTTREPPE

Die Prachttreppe selbst bietet keine Gefahren. Das Doppelportal ist geschlossen, aber nicht verschlossen. Sollten die SC auch nur irgendeine Art von Plan ausgearbeitet haben, gelingt es Ihnen, die Wachmannschaft zu überraschen. Haben die SC sich Zeit genommen, den Tempel zu beobachten, so wird die Wachmannschaft nicht verstärkt. Die Wachleute werden bei einer Überraschung nicht sofort daran denken, dass sie Alarm geben müssen, und der Kampflärm allein reicht in dieser Begegnung nicht aus, dass Alarm gegeben wird. Sollte es der Wachmannschaft gelingen die SC zu schwächen, so wird ein Mitglied der Wachmannschaft nach innen laufen und Verstärkung holen, um die SC

festzusetzen. Dies können die SC nutzen, um doch noch den Spieß umzudrehen oder zu fliehen.

Ansonsten werden die Mitglieder bis zum Tod kämpfen. Sind die SC ohne Planung einfach in den Kampf gestürzt, so ist durch Zufall gerade die Patrouille aus dem Inneren des Tempels gekommen und hat die Wachmannschaft verstärkt. Außerdem war noch ein Druide in Raum 1, der den Lärm mitbekommen hat und nun zurück läuft und den Tempel in Alarm versetzt.

### DGS 4:

*(mit Beobachtung) (BS 5)*

- ☛ **Kultist**, Waldläufer 2 (Nahkämpfer), 17 TP, HG 2, Anhang 1
- ☛ **Kultist**, Waldläufer 2 (Fernkämpfer), 17 TP, HG 2, Anhang 1
- ☛ **Kultist**, Druide 2, 20 TP, HG 2, Tiergefährte Wolf, Anhang 1

*(ohne Beobachtung) (BS 7)*

- ☛ **Kultist** (2), Waldläufer 2 (Nahkämpfer), 17 TP, HG 2, Anhang 1
- ☛ **Kultist** (2), Waldläufer 2 (Fernkämpfer), 17 TP, HG 2, Anhang 1
- ☛ **Kultist** (2), Druide 2, 20 TP, HG 2, Tiergefährte Wolf, Anhang 1

### DGS 6:

*(mit Beobachtung) (BS 7)*

- ☛ **Kultist**, Waldläufer 4 (Nahkämpfer), 31 TP, HG 4, Tiergefährte Hund, Anhang 2
- ☛ **Kultist**, Waldläufer 4 (Fernkämpfer), 31 TP, HG 4, Tiergefährte Hund, Anhang 2
- ☛ **Kultist**, Druide 4, 34 TP, HG 4, Tiergefährte Wolf, Anhang 2

*(ohne Beobachtung) (BS 9)*

- ☛ **Kultist** (2), Waldläufer 4 (Nahkämpfer), 31 TP, HG 4, Tiergefährte Hund, Anhang 2
- ☛ **Kultist** (2), Waldläufer 4 (Fernkämpfer), 31 TP, HG 4, Tiergefährte Hund, Anhang 2
- ☛ **Kultist** (2), Druide 4, 34 TP, HG 4, Tiergefährte Wolf, Anhang 2

### DGS 8:

*(mit Beobachtung) (BS 9)*

- ☛ **Kultist**, Waldläufer 6 (Nahkämpfer), 45 TP, HG 6, Tiergefährte Hund, Anhang 3
- ☛ **Kultist**, Waldläufer 6 (Fernkämpfer), 45 TP, HG 6, Tiergefährte Hund, Anhang 3
- ☛ **Kultist**, Druide 6, 45 TP, HG 6, Tiergefährte Wolf, Anhang 3

*(ohne Beobachtung) (BS 11)*

- ☛ **Kultist** (2), Waldläufer 6 (Nahkämpfer), 45 TP, HG 6, Tiergefährte Hund, Anhang 3
- ☛ **Kultist** (2), Waldläufer 6 (Fernkämpfer), 45 TP, HG 6, Tiergefährte Hund, Anhang 3

☛ **Kultist** (2), Druide 6 (2), 45 TP, HG 6, Tiergefährte Wolf, Anhang 3

#### DGS 10:

*(mit Beobachtung) (BS 11)*

☛ **Kultist**, Waldläufer 8 (Nahkämpfer), 59 TP, HG 8, Tiergefährte Hund, Anhang 4

☛ **Kultist**, Waldläufer 8 (Fernkämpfer), 59 TP, HG 8, Tiergefährte Hund, Anhang 4

☛ **Kultist**, Druide 8, 67 TP, HG 8, Tiergefährte Schreckenswolf, Anhang 4

*(ohne Beobachtung) (BS 13)*

☛ **Kultist** (2), Waldläufer 8 (Nahkämpfer), 59 TP, HG 8, Tiergefährte Hund, Anhang 4

☛ **Kultist** (2), Waldläufer 8 (Fernkämpfer), 59 TP, HG 8, Tiergefährte Hund, Anhang 4

☛ **Kultist** (2), Druide 8, 67 TP, HG 8, Tiergefährte Schreckenswolf, Anhang 4

#### DGS 12:

*(mit Beobachtung) (BS 13)*

☛ **Kultist** (2), Waldläufer 9 (Nahkämpfer), 66 TP, HG 9, Tiergefährte Hund, Anhang 5

☛ **Kultist**, Waldläufer 9 (Fernkämpfer), 66 TP, HG 9, Tiergefährte Hund, Anhang 5

☛ **Kultist**, Druide 10, 83 TP, HG 10, Tiergefährte Schreckenswolf, Anhang 5

*(ohne Beobachtung) (BS 15)*

☛ **Kultist** (4), Waldläufer 9 (Nahkämpfer), 66 TP, HG 9, Tiergefährte Hund, Anhang 5

☛ **Kultist** (2), Waldläufer 9 (Fernkämpfer), 66 TP, HG 9, Tiergefährte Hund, Anhang 5

☛ **Kultist** (2), Druide 10, 83 TP, HG 10, Tiergefährte Schreckenswolf, Anhang 5

#### DGS 14:

*(mit Beobachtung) (BS 15)*

☛ **Kultist** (2), Waldläufer 11 (Nahkämpfer), 80 TP, HG 11, Tiergefährte Hund, Anhang 6

☛ **Kultist**, Waldläufer 11 (Fernkämpfer), 80 TP, HG 11, Tiergefährte Hund, Anhang 6

☛ **Kultist**, Druide 12, 99 TP, HG 12, Tiergefährte Schreckenswolf, Anhang 6

*(ohne Beobachtung) (BS 17)*

☛ **Kultist** (4), Waldläufer 11 (Nahkämpfer), 80 TP, HG 11, Tiergefährte Hund, Anhang 6

☛ **Kultist** (2), Waldläufer 11 (Fernkämpfer), 80 TP, HG 11, Tiergefährte Hund, Anhang 6

☛ **Kultist** (2), Druide 12, 99 TP, HG 12, Tiergefährte Schreckenswolf, Anhang 6

#### Schätze:

*(mit Beobachtung)*

**DGS 4:** Gegenstände 50 GM, Geld 0 GM, Magie 0 GM

**DGS 6:** Gegenstände 50 GM, Geld 0 GM, Magie *Beschlagene Lederrüstung +1* (2x) 192 GM

**DGS 8:** Gegenstände 50 GM, Geld 0 GM, Magie *Beschlagene Lederrüstung +1* (2x) 192 GM, *Langschwert +1* 192 GM, *Kompositbogen +1 (lang, ST +2)* 216 GM, *Amulett der natürlichen Rüstung +1* 166 GM.

**DGS 10:** Gegenstände 50 GM, Geld 0 GM, Magie *Beschlagene Lederrüstung +1* (2x) 192 GM, *Langschwert +1* (2x) 384 GM, *Kompositbogen +1 (lang, ST +3)* (2x) 450 GM, *Amulett der natürlichen Rüstung +1* 166 GM, *Schutzring +1* 166 GM.

**DGS 12:** Gegenstände 50 GM, Geld 0 GM, Magie *Beschlagene Lederrüstung +1* (3x) 288 GM, *Langschwert +1* (3x) 576 GM, *Kompositbogen +1 (lang, ST +3)* (3x) 675 GM, *Amulett der natürlichen Rüstung +1* 166 GM, *Schutzring +1* 166 GM.

**DGS 14:** Gegenstände 50 GM, Geld 0 GM, Magie *Beschlagene Lederrüstung +1* (3x) 288 GM, *Langschwert +1* (3x) 576 GM, *Kompositbogen +1 (lang, ST +3)* (3x) 675 GM, *Geisterhaftes Totenhemd* 416 GM, *Anhänger der Weisheit +2* 333 GM, *Schutzring +1* 166 GM.

*(ohne Beobachtung)*

**DGS 4:** Gegenstände 100 GM, Geld 0 GM, Magie 0 GM

**DGS 6:** Gegenstände 100 GM, Geld 0 GM, Magie *Beschlagene Lederrüstung +1* (4x) 384 GM

**DGS 8:** Gegenstände 100 GM, Geld 0 GM, Magie *Beschlagene Lederrüstung +1* (4x) 384 GM, *Langschwert +1* (2x) 384 GM, *Kompositbogen +1 (lang, ST +2)* (2x) 432 GM, *Amulett der natürlichen Rüstung +1* (2x) 332 GM.

**DGS 10:** Gegenstände 100 GM, Geld 0 GM, Magie *Beschlagene Lederrüstung +1* (4x) 384 GM, *Langschwert +1* (4x) 768 GM, *Kompositbogen +1 (lang, ST +3)* (4x) 900 GM, *Amulett der natürlichen Rüstung +1* (2x) 332 GM, *Schutzring +1* (2x) 332 GM.

**DGS 12:** Gegenstände 100 GM, Geld 0 GM, Magie *Beschlagene Lederrüstung +1* (6x) 576 GM, *Langschwert +1* (6x) 1.152 GM, *Kompositbogen +1 (lang, ST +3)* (6x) 1.350 GM, *Amulett der natürlichen Rüstung +1* (2x) 332 GM, *Schutzring +1* (2x) 332 GM.

**DGS 14:** Gegenstände 100 GM, Geld 0 GM, Magie *Beschlagene Lederrüstung +1* (6x) 576 GM, *Langschwert +1* (6x) 1.152 GM, *Kompositbogen +1 (lang, ST +3)* (6x) 1.350 GM, *Geisterhaftes Totenhemd* (2x) 832 GM, *Anhänger der Weisheit +2* (2x) 666 GM, *Schutzring +1* (2x) 332 GM.

## RAUM EINS: KOPF

*Nach dem Öffnen der großen Doppeltür am Ende der Prachttreppe seht ihr einen annähernd runden 12 auf 12 m durchmessenden Raum vor euch. Am anderen Ende seht ihr eine weitere große Doppeltür, die reichhaltig mit Metall verziert ist.*

Dieser Raum war einst der Empfangsraum des Tempels, im Moment ist er ohne Funktion. Bei schlechtem Wetter hält sich manchmal ein Teil der Wachmannschaft hier auf.

Das zweite Doppelportal ist ebenfalls nicht verschlossen und lässt sich leicht öffnen.

Der Raum ist mit Emaille-Kacheln ausgelegt, die von braun-roter Farbe sind und die den Eindruck erwecken im Inneren eines riesigen Drachenmauls zu stehen. Außer durch die Außentür, kann kein Tageslicht in den Raum eindringen.

Die SC könnten sich entscheiden hier auszuruhen. Diese Möglichkeit ist gegeben, wenn noch kein Alarmzustand herrscht, allerdings nicht länger als einige Stunden, dies hängt vom Rhythmus der Wache ab und muss von dir festgelegt werden. Eine Stunde sollte aber mindestens drin sein.

SC könnten aber auch entscheiden, dass es erst einmal besser wäre sich zurück zu ziehen. Egal ob sie den Tempel weiter beobachten oder nicht, sobald sie zurückkehren ist kein Mensch mehr im Tempel. Alle sonstigen Monster und Fallen sind aber aktiv und können überwunden werden, für die Menschen gibt es aber keine EP. Der Spiegel ist zerstört worden und die Texte der Handouts 10-12 kann nicht mehr gefunden werden.

## RAUM ZWEI: HALS

*Hinter dem großen Doppelportal führt eine steile, prächtige Treppe nach unten. An ihrem Ende könnt ihr ein weiteres Doppelportal erkennen, das demjenigen gleicht, das ihr soeben geöffnet habt.*

*Die Treppe ist zwölf Meter lang und überwindet neun Höhenmeter.*

*Der Raum ist mit braun-roten Steinkacheln ausgelegt.*

Auf halben Weg befindet sich ein hauchdünner Draht auf dem Weg. Der Draht ist eine Falle, die mit einer Glocke im nächsten Raum verbunden ist. Wird sie ausgelöst sind die Wachen alarmiert, wenn nicht haben die SC Gelegenheit die Wachen in Raum 3 zu überrumpeln.

Die Falle ist zwar relativ einfach zu entdecken, aber nicht so leicht zu entschärfen. Ein einfaches Durchschneiden des Drahtes, ohne ihn zu sichern, führt natürlich auch zum Auslösen der Glocke. Dafür ist sie aber umso einfacher zu umgehen. Wird die Falle nicht gefunden, bedarf es eines Reflex-Wurfes SG 10, nicht über den Draht zu stolpern und die Falle auszulösen. Stolpert ein SC über den Draht, muss er einen *Balancieren*-Wurf gegen SG 10 ablegen oder die Treppe runter poltern.

Die EP für die Falle gibt es auch, wenn sie entdeckt und umgangen wird.

**Alle DGS (BS 1):**

↗ **Falle:** Stolperdrahtfalle, HG 1; mechanisch; Berührungsauslöser; automatischer Rücksetzer; Reflexwurf SG 10 vermeidet auslösen; auslösen läutet eine Glocke im Nachbarraum, der die Wachtruppen alarmiert, *Suchen* (SG 20); *Mechanismus ausschalten* (SG 25).

Die Falle aktiviert sich nach dem Auslösen sofort wieder.

Wird die Falle ausgelöst, können die SC ein leises Glockengeläut durch die geschlossene Tür zum nächsten Raum hören.

**Weitere Entwicklung:** Sollte die Falle ausgelöst worden sein, befindet sich der Tempel ab sofort im Alarmzustand. Dieser ist auch nicht mehr zurück zu nehmen. Die SC könnten auch hier auf die Idee kommen, sich zurück zu ziehen. Der Tempel wird dann innerhalb kürzester Zeit evakuiert werden.

Haben die SC noch keinen Alarm ausgelöst, können sie die folgende Tür sehr leise öffnen. Wenn sie sich auf der Treppe erst entscheiden zu diskutieren (es soll Gruppen geben, die sehr gerne lange und breit über alles im Angesicht des Feindes diskutieren), frage sie, wie laut sie diskutieren. Solange sie nur flüstern oder gedämpft reden ist das OK. Verlange von den Spielern, dass sie ab sofort auch leise reden (es sei denn ihr seid auf einem Con, wo die Geräuschkulisse das nicht zulässt, dann sage den Spielern aber, dass sie ab sofort vorher sagen sollen, wie laut ihr SC spricht!).

## RAUM DREI: KORPUS

*Ihr steht in einer riesigen, von etlichen Fackeln erleuchteten Halle. Sie ist weitgehend oval geformt und an ihren Wänden kann man Wandmalereien wahrnehmen, die teilweise ausgeblichen sind, als wären sie uralte, und an anderen Stellen wie frisch gemalt aussehen.*

*Doch ihr habt wenig Zeit, die Darstellungen genauer zu untersuchen.*

Wenn die SC bereits beim Kampf am Eingang der Alarmzustand ausgelöst haben oder die SC nach dem Glockenläuten länger zögern weiter zu gehen:

*Vor euch stehen etliche Menschen und sie scheinen nicht wirklich erfreut zu sein, euch zu sehen. Sie haben ihre Waffen gezückt und kaum seid ihr durch die Tür getreten, greifen sie an.*

Wenn erst die Falle auf der Treppe den Alarmzustand ausgelöst hat, die SC aber sofort in den Raum eindringen:

*Vor euch stehen drei (auf DGS 12 und 14: vier) Menschen und sie scheinen nicht wirklich erfreut zu sein, euch zu sehen. Sie sind sichtlich überrascht, greifen aber bereits nach ihren Waffen, um sich angriffsbereit zu machen.* Wenn es (wider Erwarten) den SC gelungen ist, die NSC zu überraschen:

*Drei (auf DGS 12 und 14: Vier) Menschen befinden sich in diesem Raum, die noch nichts von eurer Anwesenheit bemerkt zu haben scheinen. Sie sitzen auf ihren Lagern und scheinen etwas zu diskutieren.* (Gelingt ein Lauschen-Wurf SG 15, so geht es in dem Gespräch um einen Steinernen Garten und wie sie sich freuen, diesen endlich zu sehen.)

**DGS 4:**

*(ohne Alarm vom ersten Kampf) (BS 5)*

- ☛ **Kultist**, Waldläufer 2 (Nahkämpfer), männlicher Mensch (Flan), 17 TP, HG 2, Anhang 1
- ☛ **Kultist**, Waldläufer 2 (Fernkämpfer), männlicher Mensch (Flan), 17 TP, HG 2, Anhang 1
- ☛ **Kultist**, Druide 2, männlicher Mensch (Flan), 20 TP, HG 2, Tiergefährte Wolf, Anhang 1

*(mit Alarm) (BS 7)*

- ☛ **Kultist**, Waldläufer 2 (Nahkämpfer), männlicher Mensch (Flan), 17 TP, HG 2, Anhang 1
- ☛ **Kultist**, Waldläufer 2 (Fernkämpfer), männlicher Mensch (Flan), 17 TP, HG 2, Anhang 1
- ☛ **Kultist Leibwächter**, Kämpfer 2, männlicher Mensch (Flan), 20 TP, HG 2, Anhang 1
- ☛ **Kultist Wächter**, Barbar 2, männlicher Mensch (Flan), 25 TP, HG 2, Anhang 1
- ☛ **Kultist**, Druide 2, männlicher Mensch (Flan), 20 TP, HG 2, Tiergefährte Wolf, Anhang 1
- ☛ **Kultist Akolyth**, Kleriker (Tiamat) 2, männlicher Mensch (Flan), 15 TP, HG 2, Anhang 1

#### DGS 6:

*(ohne Alarm vom ersten Kampf) (BS 7)*

- ☛ **Kultist**, Waldläufer 4 (Nahkämpfer), männlicher Mensch (Flan), 31 TP, HG 4, Tiergefährte Hund, Anhang 2
- ☛ **Kultist**, Waldläufer 4 (Fernkämpfer), männlicher Mensch (Flan), 31 TP, HG 4, Tiergefährte Hund, Anhang 2
- ☛ **Kultist**, Druide 4, männlicher Mensch (Flan), 34 TP, HG 4, Anhang 2

*(mit Alarm) (BS 9)*

- ☛ **Kultist**, Waldläufer 4 (Nahkämpfer), männlicher Mensch (Flan), 31 TP, HG 4, Tiergefährte Hund, Anhang 2
- ☛ **Kultist**, Waldläufer 4 (Fernkämpfer), männlicher Mensch (Flan), 31 TP, HG 4, Tiergefährte Hund, Anhang 2
- ☛ **Kultist Leibwächter**, Kämpfer 4, männlicher Mensch (Flan), 36 TP, HG 4, Anhang 2
- ☛ **Kultist Wächter**, Barbar 4, männlicher Mensch (Flan), 45 TP, HG 4, Anhang 2
- ☛ **Kultist**, Druide 4, männlicher Mensch (Flan), 34 TP, HG 4, Tiergefährte Wolf, Anhang 2
- ☛ **Kultist Akolyth**, Kleriker (Tiamat) 4, männlicher Mensch (Flan), 27 TP, HG 4, Anhang 2

#### DGS 8:

*(ohne Alarm vom ersten Kampf) (BS 9)*

- ☛ **Kultist**, Waldläufer 6 (Nahkämpfer), männlicher Mensch (Flan), 45 TP, HG 6, Tiergefährte Hund, Anhang 3
- ☛ **Kultist**, Waldläufer 6 (Fernkämpfer), männlicher Mensch (Flan), 45 TP, HG 6, Tiergefährte Hund, Anhang 3
- ☛ **Kultist**, Druide 6, männlicher Mensch (Flan), 45 TP, HG 6, Tiergefährte Wolf, Anhang 3

*(mit Alarm) (BS 11)*

- ☛ **Kultist**, Waldläufer 6 (Nahkämpfer), männlicher Mensch (Flan), 45 TP, HG 6, Tiergefährte Hund, Anhang 3
- ☛ **Kultist**, Waldläufer 6 (Fernkämpfer), männlicher Mensch (Flan), 45 TP, HG 6, Tiergefährte Hund, Anhang 3
- ☛ **Kultist Leibwächter**, Kämpfer 6, männlicher Mensch (Flan), 52 TP, HG 6, Anhang 3
- ☛ **Kultist Wächter**, Barbar 6, männlicher Mensch (Flan), 65 TP, HG 6, Anhang 3
- ☛ **Kultist**, Druide 6, männlicher Mensch (Flan), 45 TP, HG 6, Tiergefährte Wolf, Anhang 3
- ☛ **Kultist Akolyth**, Kleriker (Tiamat) 6, männlicher Mensch (Flan), 39 TP, HG 6, Anhang 3

#### DGS 10:

*(ohne Alarm vom ersten Kampf) (BS 11)*

- ☛ **Kultist**, Waldläufer 8 (Nahkämpfer), männlicher Mensch (Flan), 59 TP, HG 8, Tiergefährte Hund, Anhang 4
- ☛ **Kultist**, Waldläufer 8 (Fernkämpfer), männlicher Mensch (Flan), 59 TP, HG 8, Tiergefährte Hund, Anhang 4
- ☛ **Kultist**, Druide 8, männlicher Mensch (Flan), 67 TP, HG 8, Tiergefährte Schreckenswolf, Anhang 4

*(mit Alarm) (BS 13)*

- ☛ **Kultist**, Waldläufer 8 (Nahkämpfer), männlicher Mensch (Flan), 59 TP, HG 8, Tiergefährte Hund, Anhang 4
- ☛ **Kultist**, Waldläufer 8 (Fernkämpfer), männlicher Mensch (Flan), 59 TP, HG 8, Tiergefährte Hund, Anhang 4
- ☛ **Kultist Leibwächter**, Kämpfer 8, männlicher Mensch (Flan), 76 TP, HG 8, Anhang 4
- ☛ **Kultist Wächter**, Barbar 8, männlicher Mensch (Flan), 85 TP, HG 8, Anhang 4
- ☛ **Kultist**, Druide 8, männlicher Mensch (Flan), 67 TP, HG 8, Tiergefährte Schreckenswolf, Anhang 4
- ☛ **Kultist Akolyth**, Kleriker (Tiamat) 8, männlicher Mensch (Flan), 51 TP, HG 8, Anhang 4

#### DGS 12:

*(ohne Alarm vom ersten Kampf) (BS 13)*

- ☛ **Kultist**, Waldläufer 9 (Nahkämpfer) (2), männlicher Mensch (Flan), 66 TP, HG 9, Tiergefährte Hund, Anhang 5
- ☛ **Kultist**, Waldläufer 9 (Fernkämpfer), männlicher Mensch (Flan), 66 TP, HG 9, Tiergefährte Hund, Anhang 5
- ☛ **Kultist**, Druide 10, männlicher Mensch (Flan), 83 TP, HG 10, Tiergefährte Schreckenswolf, Anhang 5

*(mit Alarm) (BS 15)*

- ☛ **Kultist**, Waldläufer 9 (Nahkämpfer) (2), männlicher Mensch (Flan), 66 TP, HG 9, Tiergefährte Hund, Anhang 5

- ☛ **Kultist**, Waldläufer 9 (Fernkämpfer), männlicher Mensch (Flan), 66 TP, HG 9, Tiergefährte Hund, Anhang 5
- ☛ **Kultist Leibwächter**, Kämpfer 9, männlicher Mensch (Flan), 85 TP, HG 9, Anhang 5
- ☛ **Kultist Wächter**, Barbar 10, männlicher Mensch (Flan), 105 TP, HG 10, Anhang 5
- ☛ **Kultist**, Druide 10, männlicher Mensch (Flan), 83 TP, HG 10, Tiergefährte Schreckenswolf, Anhang 5
- ☛ **Kultist Akolyth**, Kleriker (Tiamat) 10, männlicher Mensch (Flan), 63 TP, HG 10, Anhang 5

#### DGS 14:

*(ohne Alarm vom ersten Kampf) (BS 15)*

- ☛ **Kultist**, Waldläufer 11 (Nahkämpfer) (2), männlicher Mensch (Flan), 80 TP, HG 11, Tiergefährte Hund, Anhang 6
- ☛ **Kultist**, Waldläufer 11 (Fernkämpfer), männlicher Mensch (Flan), 80 TP, HG 11, Tiergefährte Hund, Anhang 6
- ☛ **Kultist**, Druide 12, männlicher Mensch (Flan), 99 TP, HG 12, Tiergefährte Schreckenswolf, Anhang 6

*(mit Alarm) (BS 17)*

- ☛ **Kultist** (2), Waldläufer 11 (Nahkämpfer), männlicher Mensch (Flan), 80 TP, HG 11, Tiergefährte Hund, Anhang 6
- ☛ **Kultist**, Waldläufer 11 (Fernkämpfer), männlicher Mensch (Flan), 80 TP, HG 11, Tiergefährte Hund, Anhang 6
- ☛ **Kultist Leibwächter**, Kämpfer 11, männlicher Mensch (Flan), 103 TP, HG 11, Anhang 6
- ☛ **Kultist Wächter**, Barbar 12, männlicher Mensch (Flan), 125 TP, HG 12, Anhang 6
- ☛ **Kultist**, Druide 12, männlicher Mensch (Flan), 99 TP, HG 12, Tiergefährte Schreckenswolf, Anhang 6
- ☛ **Kultist Akolyth**, Kleriker (Tiamat) 12, männlicher Mensch (Flan), 75 TP, HG 12, Anhang 6

Die „Verstärkung“ kommt aus den Türen, die zu den Räumen 6, 8 und 12 führt.

**Wie sich die Situation entwickelt:** Abhängig davon, in welchen Alarmzustand sich der Tempel befindet, haben die SC nun Zeit diesen Raum zu untersuchen, oder sie müssen weiter eilen, um die letzte Überraschung zu nutzen, die ihnen geblieben ist.

Sollte es den SC gelingen, dass dieser Kampf weitgehend lautlos über die Bühne geht (was die NSC aber in keinem Fall wollen!) und vorher noch kein Alarm gegeben worden sein, so ist es möglich, die NSC in den weiteren Räumen auch noch zu überraschen.

Die anschließenden Beschreibungen der Folgeräume musst du entsprechend anpassen.

**Auf den Darstellungen erkennt man dunkelhäutige Menschen mit meist einfacher Kleidung sowie Drachenwesen, die von diesen Menschen verehrt werden zu scheinen. Große Teile der Darstellungen**

**sehen so aus, als wären sie in jüngerer Zeit ausgebessert worden. Zwischen den einzelnen Fresken und oben an der Decke befinden sich abstrakte Malereien, die das Muster des Bodens aufnehmen. Bei den Fackeln handelt sich um magische Fackeln, die zwar Licht spenden, aber keine Hitze oder Rauch verursachen.**

**Insgesamt sind noch acht große Fresken zu erkennen. Innerhalb der Fresken befinden sich Türen. Durch eine seid ihr eingetreten. An der Kopfseite gegenüber ist dies ein riesiges, kupfernes Doppeltor von etwa drei Metern Breite, an den breiten Seiten sind noch sechs einfachere Metalltüren von etwa 1,20 bis 1,50 Meter Breite, die mit Bronze oder Messing verziert sind. Außerdem stehen zwei Türen offen, die aus Stein gefertigt zu sein scheinen und wohl eigentlich so geschickt in diese Fresken integriert sind, dass sie in diesen verborgen werden können.**

**Der Boden ist mit abstrakten Mosaiken übersät, die stark verwittert sind. An einigen Stellen, kann man erkennen, dass die Mosaiken erst kürzlich ausgebessert wurden. Ihr seht etwa 2 Dutzend frische Strohmatte auf dem Boden, die darauf schließen lassen, dass der Raum als Schlafräum dient.**

**In einer Ecke des Raumes befinden sich Bauwerkzeuge und Haufen aus Sand oder ähnlichem.**

Dies ist der Hauptraum des alten Tempels, in dem früher die Andachten für die einfachen Gläubigen abgehalten wurden. Jetzt dient er als Aufenthaltsraum für die einfachen Mitglieder des Kultes. Von der Zahl der Strohmatte, kann man aber nicht auf die Zahl der derzeit im Tempel befindlichen Mitglieder des Kultes schließen, denn etliche sind auch im Inneren Tempel und einige Strohmatte sind doppelt belegt. Zudem haben einige hochstehende Mitglieder ihre Schlafplätze an anderer Stelle.

Die Fresken an den Wänden lassen vermuten, dass hier ein großes Drachenwesen angebetet wurde, dem auch regelmäßig Menschenopfer dargebracht wurden. Die Menschen sind vom Volk der Flan, was mit einem Wissen (*Lokales: Die zersplitterten Sonnen*)/Intelligenz-Wurf (SG 5) leicht herauszufinden ist.

Die Kleriker des Kultes werden immer mit Drachenmasken dargestellt (es sei denn es ist bei der Beschreibung eines Freskos tatsächlich mal ein Halbdrache dargestellt!). Wenn nicht ausdrücklich anders beschrieben, handelt es sich um die Nachbildung eines grünen Drachens.

Die Beschreibung der Fresken folgt weiter unten.

Aus dem Raum führen insgesamt 8 Türen.

Die Schließmechanismen für alle Türen lassen sich in den Fresken finden. Die Schließmechanismen sind gut versteckt. Solange die SC nicht explizit in einem Fresko nach einem Mechanismus suchen, muss ihnen ein *Entdecken*-Wurf (SG 40) gelingen, um diese durch Zufall zu finden. Suchen sie explizit in einem Fresko, müssen sie einen *Suchen*-Wurf (SG 30) ablegen.

Wenn ihnen in dem Fresko ein bestimmtes Detail (siehe unten Beschreibung der Fresken) aufgefallen ist, erhalten

sie in der Regel einen Intelligenz-Wurf (SG 15) zugesprochen, der es ihnen ermöglicht, den Schließmechanismus zu entdecken und automatisch richtig zu bedienen. Mit roher Gewalt lassen sich die Türen aber jederzeit öffnen. Wenn dabei viel Lärm entsteht und der Tempel noch nicht im Alarmzustand war, sind die Kreaturen, die sich hinter den Türen befinden jedoch spätestens zu diesem Zeitpunkt alarmiert. SC, die bereits in AHL 6-04 Ein Vergessener Tempel einen der baugleichen anderen Tempel durchsucht haben, können (nachdem sie vorher angesagt haben, dass sie an der Stelle suchen, bei der sie das letzte Mal den Mechanismus gefunden hatten), mit einem *Suchen* gegen SG 15 den Schließmechanismus finden.

#### **Fresko 1**

*Dieses Bild zeigt drei Menschen in Fesseln, die von maskierten Humanoiden in reich verzierten Gewändern eine Treppe hinab geführt werden, die direkt in den Schlund eines gigantischen Drachens zu führen scheint. Die Treppe auf dem Bild scheint eine Darstellung der Treppe zu sein, über die ihr selbst hier herunter gekommen seid.*

Bei einem *Entdecken*-Wurf (SG 10) kann man erkennen, dass die maskierten Humanoiden kleine, dunkelgrüne Blättchen um den Hals hängen haben. Dies ist das heilige Symbol des Drachenkultes. Bei einem der Humanoiden fehlt dieses Blättchen (*Entdecken*-Wurf [SG 20]), wenn man in die Vertiefung greift, kann man den Schließmechanismus zu Raum 2 finden. Die Tür ist aber schon offen (es sei denn, die SC sind irgendwie anders in den Tempel gekommen!).

❖ **Schwere Metalltür:** Stärke 5cm; Härte 10; 60 TP; Zerbrechen-SG 28.

#### **Fresko 2**

*Auf dem Bild kann man Bäume erkennen, die aussehen, als wären sie aus Stein geformt. Mitten in dem Bild steht eine Tür offen. Auf ihr gehen die Darstellungen der Wand nahtlos weiter. Auf der Tür erkennt man, wie ein einzelner Humanoider mit einem Drachenkopf vor den steinernen Pflanzen kniet und mit der linken Hand einen langen Stab mit einer Kugel gen Himmel reckt. Der Himmel ist mit düsteren Wolken überzogen, aus denen einzelne Blitze zucken.*

Mit einem *Entdecken*-Wurf (SG 20) kann man erkennen, dass der Drachenkopf nur eine Maske darstellt, da darunter dunkle Haarspitzen hervorschauen. Wenn man jemand entlang der Drachenmaske nach einem Schließmechanismus tastet, so findet man mit einem *Suchen*-Wurf (SG 10) an deren Rand ein kleines Hebelchen, das den Schließmechanismus zu Raum 5 darstellt.

❖ **Schwere Steintür:** Stärke 10cm; Härte 8; 60 TP; Zerbrechen-SG 28.

#### **Fresko 3**

*Auf dem Bild bestellen einige Bauern Felder, die nah an einem Waldrand liegen. Die Felder tragen jedoch kaum Früchte. Vielmehr scheinen aus der Erde Bäume wie Eichen, Buchen und ähnliches zu wachsen. Am Himmel kann man einen riesigen Drachen sowie einige kleinere Exemplare sehen, die vom Betrachter wegfliegen.*

Mit einem *Entdecken*-Wurf (SG 20) kann man im Wald ein Paar Augen entdecken. Wenn man dies erst einmal entdeckt hat, kann man erkennen, dass es sich bei einem Baum wohl eher um das Gesicht eines Drachen handelt. Das linke Auge dient als Schließmechanismus für Raum 8. Drückt man es ein, öffnet sich die Tür.

❖ **Schwere Metalltür:** Stärke 5cm; Härte 10; 60 TP; Zerbrechen-SG 28.

#### **Fresko 4**

*Eine Prozession dunkelhäutiger Menschen, begleitet von einigen Humanoiden mit Drachenköpfen, zieht durch einen düsteren Wald. Die ganzen Farben des Freskos erscheinen stark ausgebleichen oder von einem gräulichen Schleier überdeckt. Auch wenn an anderen Stellen die Farben der Fresken ausgebessert wurden, hat man merkwürdigerweise dieses Fresko nicht repariert.*

Ein Wurf auf *Wissen (Die Ebenen)* (SG 10) ergibt, dass dies eine Darstellung der materiellen Ebene aus Sicht eines Wesens der Schattenebene ist.

Ein *Entdecken*-Wurf (SG 20) zeigt, dass der Schatten eines der Humanoiden mit den Drachenköpfen nicht so dargestellt ist, wie es aufgrund des Lichteinfalls zu vermuten wäre. Tatsächlich kann man an dem Schatten auch so etwas wie Augen ausmachen. Drückt man diese, so öffnet sich die Tür zu Raum 10.

❖ **Schwere Metalltür:** Stärke 5cm; Härte 10; 60 TP; Zerbrechen-SG 28.

#### **Fresko 5**

*Zwei Humanoide mit Drachenköpfen stehen an einem Altar, auf dem ein dunkelhäutiger Mensch liegt. Die beiden Humanoiden haben goldene Dolche gezückt, die wie Drachenzähne gestaltet sind. Es scheint als wollten sie den gefesselten Menschen mit diesen Dolchen zerlegen. Das Abbild des Menschen vermittelt den Eindruck, als wäre er lebendig und wach. Der Mensch ist nicht gefesselt.*

*Die beiden Humanoiden tragen reich verzierte Roben. Etwas abseits vom Altar stehend, ist die Form eines dritten Humanoiden mit Drachenkopf schemenhaft im Schatten von Bäumen zu erkennen. Er ist in ein helles, langes Gewand gekleidet, das nur von einer einfachen Schnur als Gürtel zusammengehalten wird. Und an dem Gürtel kann man eine ebenholzfarbige, reich verzierte*



***Sichel erkennen. Diese Darstellung steht so aus, als wäre sie neueren Datums.***

***Hinter dem Altar ist der riesige Kopf eines grünen Drachen zu sehen, der dem Ritual zuzuschauen scheint. Die ganze Szenerie scheint im Freien statt zu finden. Der Himmel ist dunkel und die Sterne sind zu sehen. Keiner der beiden Monde der Oerde steht am Himmel.***

Es ist auf diesem Bild recht einfach zu erkennen, dass die Drachenköpfe rituelle Masken sind. Aus den reich verzierten Roben kann man schließen, dass es sich um hochgestellte Priester des Tempels handelt.

Die Abwesenheit der beiden Monde lässt auf die Nacht des Gottestages der zweiten Woche des Gutmondes schließen; die einzige Nacht des Jahres an dem beide Monde gleichzeitig in der Phase „Neumond“ sind (Intelligenz-Wurf oder *Wissen [Natur]* [SG 10]).

Eine Untersuchung mit einer der folgenden Fertigkeiten gegen SG 11, lässt erkennen, dass die Darstellung des einzelnen Menschen wirklich erst ein oder zwei Monate alt ist. Wird die Schwierigkeit um mehr als 5 geschlagen, erkennt man aber auch, dass die neue Farbe exakt alte Linien nachzeichnet, so dass es sich lediglich um eine Restauration handelt. Fertigkeiten: *Handwerk (Alchemie), Handwerk (Bildhauer), Handwerk (Maler), Handwerk (Steinmetz), Schätzen, Wissen (Architektur), Wissen (Gewölbekunde)* (sollten aus deiner Sicht hier Fertigkeiten fehlen, kannst du diese ergänzen, so lange sie wirklich erlauben, das Alter einer bereits getrockneten Wandmalerei auf Stein abzuschätzen).

Aus dem Bild lässt sich ablesen, dass es sich bei den drei Menschen um hochgestellte Persönlichkeiten des Drachenkultes handelt, wahrscheinlich deren Hohe Priester. Aus der einfacheren Kleidung des einzelnen Menschen lässt sich bei diesem jedoch eher auf einen Druiden schließen. Genaueres lässt sich ohne die unten genannten Wissenswürfe nicht spekulieren.

Der einzelne Mensch auf dem Altar scheint freiwillig am Ritual teilzunehmen oder er steht unter irgendeinem Einfluss, da er nicht gefesselt ist und nicht den Eindruck erweckt, sich zu wehren.

Zu der Sichel können die SC folgende Infos 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, die der Humanoide trägt, 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 (Personen, die Taralan kennen bzw. Mitglied der MO „Vereinigung der Falken“ sind, erhalten einen Kompetenzbonus von +15 und dürfen auch einen Intelligenzwurf machen):

Ein Elf namens Taralan soll sie vor einigen Jahren gefunden haben. (WL, BW)

- für Personen, die den Kompetenzbonus nicht erhalten haben, weiter:

Ob sie noch in seinem Besitz ist, ist ungewiss. (WL)

- für Personen, die den Kompetenzbonus erhalten haben, weiter:

Die Sichel befindet sich in seinem Besitz. (WL, BW, Intelligenz)

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)

Eigentlich können nur nicht-böse Personen die Sichel führen. (WG, BW) (SC denen dieser letzte Wurf gelingt, bekommen einen weiteren *Entdecken*-Wurf [SG 15] zugestanden. Wenn er gelingt, so können sie erkennen, dass die Sichel in einer Hülle steckt, so dass sie rein repräsentative Zwecke erfüllt und der Träger sie wohl nicht mit bloßer Haut berühren möchte.)

Der Griff der Sichel dient als Schließmechanismus für die Tür zu Raum 14.

**Schwere Metalltür:** Stärke 5cm; Härte 10; 60 TP; Zerschlagen-SG 28.

**Fresko 6**

***Ein Humanoider mit einem Drachenkopf hebt segnend seine Hände über eine Schar bewaffneter Skelette. Die Skelette sehen aus, als wären sie für eine Schlacht gerüstet. Die ganze Gruppe steht an einem Waldrand. Über die Wipfel der Bäume blickt das Gesicht eines Drachen scheinbar wohlwollend auf die Gruppe hinab.***

Mit einem *Entdecken*-Wurf (SG 15) kann man erkennen, dass die Hände des Humanoiden mit grünen Schuppen übersät sind. Es handelt sich wohl um einen Halb-Drachen. Mit einem *Entdecken*-Wurf (SG 20) erkennt man, dass an der rechten Hand sechs Finger sind. Der sechste Finger dient als Schließmechanismus für die Tür zum Raum 12.

☛ **Schwere Metalltür:** Stärke 5cm; Härte 10; 60 TP; Zerschlagen-SG 28.

### Fresko 7

***Auf einer Art Thron sitzt ein gigantischer Drache mit fünf Köpfen, in den Farben rot, grün, blau, weiß und schwarz. Der restliche Körper weist verschiedene Schattierungen dieser Farben auf. Neben ihm, auf einem viel kleineren Stuhl, sitzt ein etwas kleinerer grüner Drache.***

***Die beiden Drachenwesen sitzen auf einer großen Lichtung, dabei erscheinen die Bäume des Waldes fast winzig. Hinter den Drachenwesen im Wald ragt ein einzelner Turm in den Himmel, der über und über mit Eis bedeckt ist.***

***Am linken Rande des Freskos erkennt man einen Altar, auf dem ein riesiger Kristall leuchtet.***

Diese Szene zeigt Tiamat und den grünen Drachenherrscher des Adri. Sie soll seine Legitimation darstellen, als Gott verehrt zu werden, denn diese Würde ist ihm augenscheinlich von Tiamat verliehen worden. Dass es sich dabei um Tiamat handelt, erfahren die SC bei einem erfolgreichen Wurf auf *Wissen (Arkanes)* oder *Wissen (Religion)* (SG 11).

Der vereiste Turm im Hintergrund ist tatsächlich einige Kilometer von der Lichtung entfernt. SC können mit einem *Wissens (Geschichte)*, *Wissen (Lokales: Die zersplitterten Sonnen)* oder Bardenwissen folgendes zu dem Turm herausfinden:

### SG 30

Es handelt sich um einen Turm aus der Stadt der Sommersterne, jener alten Elfenstadt, die irgendwo tief im Adri liegt und die seit Urzeiten einen Teil des Kaltforstes bildet. Diese Bild muss aber eine absurde Darstellung sein, denn im Kaltforst ist –selbst von den höchsten ihn umgebenden Bäume aus - kein Gebäude zu sehen.

### SG 40

Der Turm gehört zur Festung Bitterkeit, einer alten Elfenfestung, in der der verfluchte letzte Elf der Stadt der Sommersterne vermutet wird.

Mitglieder der MO „Vereinigung des Falken“ erhalten einen Umstandsmodifikator von +5 auf diese Würfe.

Druiden und Waldläufer mit Heimatregion Herbergsbad/Adri dürfen einen Wurf auf *Wissen (Natur)* SG 15 und Barden mit Heimatregion Ahlissa (Herbergsbad/Adri oder Naerie), Nairond, Onnwal oder Ratik dürfen Bardenwissen gegen SG 20 anwenden, um die folgende Information zu bekommen:

***Bei dem großen Kristall scheint es sich um das „Herz des Adri“ zu handeln. Einen Stein, dem man nachsagt, dass er die Lebenskraft des Adri in sich trägt. Seit vielen Jahrhunderten ist er schon verschwunden und die Druiden glauben, dies wäre der Grund, warum die Lebenskraft des Waldes langsam erlischt und sein Gebiet so ohne weiteres verkleinert werden konnte. Sollte der Kristall unversehrt gefunden werden und wieder in die***

***Mitte des Adri gebracht werden, so wird der Adri wieder gedeihen.***

Wird der SG um mehr als 10 geschlagen, gibt es noch folgende Information: „Der Kristall wird auch manchmal „Herz des Drachens“ genannt.“

Dieser Kristall war im Übrigen nicht in den anderen Tempeln zu sehen, was SC, die AHL 6-04 Ein Vergessener Tempel gespielt haben, auch mit einem Intelligenz-Wurf SG 10 (oder durch vergleichen der Handouts) feststellen können. Eine genauere Untersuchung des Freskos ergibt, dass die Darstellung des Kristalls keine Ergänzung neueren Datums ist, sondern ebenso alt ist, wie der Rest des Freskos.

Gelingt den SC ein *Entdecken*-Wurf (SG 20), so können sie vor den beiden Drachen drei kleine menschliche Gestalten knien sehen. Zwei dieser Gestalten tragen reich verzierte Gewänder, während der dritte, der am weitesten links dargestellt ist, fast unscheinbar gekleidet zu sein scheint. Dieser kniet auch so, dass er mehr dem Altar, als dem Drachen zugewandt ist. Die Darstellung der rechten Gestalt, kann man drücken und die Verriegelung der Tür zu Raum 6 aufheben.

❖ **Schwere Metalltür:** Stärke 5cm; Härte 10; 60 TP; Zerbrechen-SG 28.

### Fresko 8

***Zwischen vielen Bäumen sieht man ein Gebäude, das gebaut ist wie ein riesiger, liegender Drache. Wo bei dem Drachen das Maul ist, befindet sich in dem Gebäude ein großes Tor zu dem eine kurze, aber prachtvoll gestaltete Treppe hinaufführt. Durch das Tor tritt eine Prozession von Humanoiden in den Tempel ein; die meisten sind eindeutig Menschen mit dunkler Hautfarbe.***

***Die Treppe und die Tür ähneln stark der Treppe und der Tür, durch die ihr den Tempel betreten habt. Das äußere des Tempels war aber wegen der Erdschicht nicht zu erkennen.***

***Mitten in dem Bild steht eine Tür offen, auf deren Vorderseite die Darstellung des Bildes nahtlos weitergeführt ist.***

Mit einem *Entdecken*-Wurf (SG 15) kann man auf dem Bild eine angedeutetes Flimmern oberhalb des Tempels erkennen, dass sich in Form eines Bogens sowohl nach rechts als auch nach links vom Tempel in die Luft erhebt und am Horizont verschwindet. Ein zweiter *Entdecken*-Wurf (SG 15) ergibt, dass einer der Vorderzähne nicht richtig im Gebiss angeordnet ist. Dieser Vorderzahn ist der Schließmechanismus für die Geheimtür zu Raum 4, die aber jetzt offen steht.

❖ **Schwere Steintür:** Stärke 10cm; Härte 8; 60 TP; Zerbrechen-SG 28.

**Schätze:**  
(ohne Alarm)

**DGS 4:** Gegenstände 50 GM, Geld 0 GM, Magie 0 GM

**DGS 6:** Gegenstände 50 GM, Geld 0 GM, Magie  
*Beschlagene Lederrüstung +1* (2x) 192 GM

**DGS 8:** Gegenstände 50 GM, Geld 0 GM, Magie  
*Beschlagene Lederrüstung +1* (2x) 192 GM, *Langschwert +1* 192 GM, *Kompositbogen +1* (lang, ST +2) 216 GM, *Amulett der natürlichen Rüstung +1* 166 GM.

**DGS 10:** Gegenstände 50 GM, Geld 0 GM, Magie  
*Beschlagene Lederrüstung +1* (2x) 192 GM, *Langschwert +1* (2x) 384 GM, *Kompositbogen +1* (lang, ST +3) (2x) 450 GM, *Amulett der natürlichen Rüstung +1* 166 GM, *Schutzring +1* 166 GM.

**DGS 12:** Gegenstände 50 GM, Geld 0 GM, Magie  
*Beschlagene Lederrüstung +1* (3x) 288 GM, *Langschwert +1* (3x) 576 GM, *Kompositbogen +1* (lang, ST +3) (3x) 675 GM, *Amulett der natürlichen Rüstung +1* 166 GM, *Schutzring +1* 166 GM.

**DGS 14:** Gegenstände 50 GM, Geld 0 GM, Magie  
*Beschlagene Lederrüstung +1* (3x) 288 GM, *Langschwert +1* (3x) 576 GM, *Kompositbogen +1* (lang, ST +3) (3x) 675 GM, *Amulett der natürlichen Rüstung +1* 166 GM, *Schutzring +1* 166 GM.

(mit Alarm)

**DGS 4:** Gegenstände 100 GM, Geld 0 GM, Magie 0 GM

**DGS 6:** Gegenstände 100 GM, Geld 0 GM, Magie  
*Beschlagene Lederrüstung +1* (2x) 192 GM, *Schwere Kriegshacke +1* 192 GM

**DGS 8:** Gegenstände 100 GM, Geld 0 GM, Magie  
*Beschlagene Lederrüstung +1* (2x) 192 GM, *Kettenpanzer +1* 108 GM, *Plattenpanzer +1* 145 GM, *Langschwert +1* 192 GM, *Kompositbogen +1* (lang, ST +2) 216 GM, *Schwere Kriegshacke +1* 192 GM, *Amulett der natürlichen Rüstung +1* 166 GM.

**DGS 10:** Gegenstände 100 GM, Geld 0 GM, Magie  
*Beschlagene Lederrüstung +1* (2x) 192 GM, *Kettenpanzer +1* 108 GM, *Plattenpanzer +1* 145 GM, *Langschwert +1* (2x) 384 GM, *Kompositbogen +1* (lang, ST +3) (2x) 450 GM, *Schwere Kriegshacke +1* 192 GM, *Amulett der natürlichen Rüstung +1* 166 GM, *Schutzring +1* 166 GM.

**DGS 12:** Gegenstände 100 GM, Geld 0 GM, Magie  
*Beschlagene Lederrüstung +1* (3x) 288 GM, *Kettenpanzer +1* 108 GM, *Plattenpanzer +2* 395 GM, *Langschwert +1* (3x) 576 GM, *Kompositbogen +1* (lang, ST +3) (3x) 675 GM, *Schwere Kriegshacke +1* 192 GM, *Amulett der natürlichen Rüstung +1* 166 GM, *Schutzring +1* 166 GM.

**DGS 14:** Gegenstände 100 GM, Geld 0 GM, Magie  
*Beschlagene Lederrüstung +1* (3x) 288 GM, *Kettenpanzer +1* 108 GM, *Kettenhemd +1* 91 GM, *Plattenpanzer +2* 395 GM, *Langschwert +1* (3x) 576 GM, *Kompositbogen +1* (lang, ST +3) (3x) 675 GM, *Schwere Kriegshacke +1* 192 GM, *Geisterhaftes Totenhemd* 416 GM, *Anhänger der Weisheit +2* 333 GM, *Schutzring +1* 166 GM.

## RAUM VIER: LINKER FLÜGEL

*Hinter der offenen Tür befindet sich ein schmaler (1,5m) Gang. Er ist etwa 3m lang und an seinem Ende ist eine einfache Holztür.*

Spieler, die AHL 6-04 Ein vergessener Tempel gespielt haben, werden glauben, dass hier eine Falle sein muss. Diese ist inzwischen lahm gelegt worden, da sie für die Priester zu unbequem war und sie auch nichts zu schützen hätten. Du kannst die SC aber gerne suchen lassen. Wenn sie SG 27 schlagen, finden sie etwas, was nach einer inaktiven Falle aussieht. Die Spieler können mit einer Kombination aus *Handwerk (Fallen herstellen)*, *Wissen (Arkanes)* und *Zauberkunde SG 13* (jeweils herausfinden, dass es sich um eine Falle mit *Melfs Säurepfeil* gehandelt haben muss.

*Hinter der Tür liegt ein kleiner Raum, der circa 3 auf 5m groß ist. Ein aufwändig dekoriertes, leerer Spiegelrahmen steht mitten im Raum.*

*Auf der gegenüberliegenden Wand, hinter dem leeren Rahmen, seht ihr sechs nahezu kreisförmig angeordnete Lichter, die orange glimmen.*

Bei den Lichtern handelt es sich um einfache Glaskörper, die mit einem schwachen, orangefarbenen Leuchten erfüllt sind. Es gibt einen weiteren Glaskörper in dem Kreis, der aber undurchsichtig ist und nicht leuchtet. Zwischen den aktiven Lichtern ziehen schwache, kaum zu erkennende, leicht flimmernde Leuchtspuren einen Kreis nach. Die Lichter sind nicht exakt gleichmäßig auf dem Kreis angeordnet.

Gib den Spielern das Handout 5.

Wird auf den Lichtkreis *Magie entdecken* gewirkt, so kann man eine schwache Aura von Erkenntnis- und Verwandlungsmagie erkennen.

Die Lichter vermitteln nicht Eindruck, als könnte man mit ihnen etwas bedienen oder auslösen, vielmehr scheint es sich um eine Kontrolleinheit zu handeln. Lasse die SC aber gerne ein wenig spekulieren.

Der Ständer ist reich verziert. Insgesamt befinden sich 6 Runen an der Fassung des Spiegels. Diese sind auf Drakonisch. Folgende Worte kann man ablesen: Nestling, Jung, Jugendliche, Erwachsene, Alt, Ehrwürdig.

Die Runen geben die Namen der Tempel an, die wiederum auf eine Hierarchie der Tempel schließen lassen. Es fehlt der Name des Tempels, in dem sich die SC gerade befinden. Als das magische Transportsystem noch funktionierte, konnte man durch Aussprache des Tempelnamens eine Verbindung zu diesem Tempel aufbauen und durch den Spiegel hindurch treten. Durch die Zerstörung dieses Spiegels ist das Ringsystem lahmgelegt worden und funktioniert nicht mehr.

Der Rahmen ist fest mit dem Boden verbunden. Es erscheint unmöglich, den Rahmen vom Boden zu lösen, ohne ihn nachhaltig zu zerstören.

Aus dem Raum führt keine weitere Tür.

## RAUM FÜNF: RECHTER FLÜGEL

*Hinter der offenen Tür befindet sich ein schmaler (1,5m) Gang. Er ist etwa 3m lang und an seinem Ende ist eine einfache Holztür.*

Spieler, die AHL 6-04 Ein vergessener Tempel gespielt haben, werden glauben, dass hier eine Falle sein muss. Diese ist inzwischen lahm gelegt worden, da sie für die Priester zu unbequem war und sie auch nichts zu schützen hätten. Du kannst die SC aber gerne suchen lassen. Wenn sie SG 27 schlagen finden sie etwas, was nach einer inaktiven Falle aussieht. Die Spieler können mit einer Kombination aus *Handwerk (Fallen herstellen)*, *Wissen (Arkane)* und *Zauberkunde SG 13* (jeweils) herausfinden, dass es sich um eine Falle mit *Melfs Säurepfeil* gehandelt haben muss.

Die Tür lässt sich in Richtung Gang öffnen.

Situation 1 (Die SC haben mit der Schlacht auf der Prachttreppe einen Alarm ausgelöst):

*Hinter der Tür liegt ein kleiner Raum. Er ist circa 3 auf 5m groß. Ein aufwändig dekorierter Spiegelrahmen steht mitten im Raum. Das Spiegelglas liegt in tausende Scherben verteilt auf dem Boden.*

*Auf der gegenüberliegenden Wand, hinter dem Spiegel, seht ihr sieben nahezu kreisförmig angeordnete, stumpfe Gläser.*

Situation 2 (Die SC haben mit der Falle aus Raum 2 oder dem Kampf in Raum 3 einen Alarm ausgelöst):

Lasse die SC einen *Lauschen*-Wurf gegen SG 10 durchführen. Gelingt ihnen der Wurf, so hören sie splitterndes Glas. Danach ist nichts mehr zu hören. Öffnen sie die Tür ergibt sich folgendes Bild:

*Hinter der Tür liegt ein kleiner Raum. Er ist circa 3 auf 5m groß. Ein aufwändig dekorierter Spiegelrahmen steht mitten im Raum. Das Spiegelglas liegt in tausende Scherben verteilt auf dem Boden.*

*Auf der gegenüberliegenden Wand, hinter dem Spiegel, seht ihr sieben nahezu kreisförmig angeordnete, stumpfe Gläser.*

*Zwei Männer mit gezogenen Waffen schauen grimmig in eure Richtung und gehen zum Angriff über.*

Situation 3 (Die SC haben bisher keinen Alarm ausgelöst)

*Hinter der Tür liegt ein kleiner Raum. Er ist circa 3 auf 5m groß. Ein aufwändig dekorierter Spiegel steht mitten im Raum.* (Stelle fest welche SC von ihrer Position den Spiegel sehen können und lasse diese einen *Entdecken*-Wurf gegen SG 15 machen. Gelingt der Wurf, haben sie den Eindruck, dass der Spiegel kein Bild zurückwirft, sondern dass man in einen anderen Raum schaut) *Zwei Männer schauen erstaunt in eure Richtung, ziehen ihre*

*Waffen und einer von ihnen geht direkt zum Angriff über.*

*Auf der gegenüberliegenden Wand, hinter dem Spiegel, seht ihr ein einzelnes Lichtlein orange glimmen.*

**Taktik:** War bereits Alarm ausgelöst, hat der Kleriker den Barbaren und sich nach bester Möglichkeit aus seinen vorbereiteten Sprüchen verstärkt. Der Barbar greift sofort an und gibt dem Kleriker Deckung, damit dieser weiter zaubern kann. Erst wenn der Kleriker keine sinnvollen Sprüche mehr hat, greift er selbst an. Beide kämpfen (wenn notwendig) bis zum Tod. War kein Alarm ausgelöst, greift der Barbar an und der Kleriker versucht zuerst den Spiegel zu zerschlagen, bevor er den Barbaren und sich mit Sprüchen verstärkt.

### DGS 4 (BS 4):

☛ **Kultist Wächter**, Barbar 2, männlicher Mensch (Flan), 25 TP, HG 2, Anhang 1

☛ **Kultist Akolyth**, Kleriker (Tiamat) 2, männlicher Mensch (Flan), 15 TP, HG 2, Anhang 1

### DGS 6 (BS 6):

☛ **Kultist Wächter**, Barbar 4, männlicher Mensch (Flan), 45 TP, HG 4, Anhang 2

☛ **Kultist Akolyth**, Kleriker (Tiamat) 4, männlicher Mensch (Flan), 27 TP, HG 4, Anhang 2

### DGS 8 (BS 8):

(ohne Alarm) (BS 9)

☛ **Kultist Wächter**, Barbar 6, männlicher Mensch (Flan), 65 TP, HG 6, Anhang 3

☛ **Kultist Akolyth**, Kleriker (Tiamat) 6, männlicher Mensch (Flan), 39 TP, HG 6, Anhang 3

### DGS 10 (BS 10):

☛ **Kultist Wächter**, Barbar 8, männlicher Mensch (Flan), 85 TP, HG 8, Anhang 4

☛ **Kultist Akolyth**, Kleriker (Tiamat) 8, männlicher Mensch (Flan), 51 TP, HG 8, Anhang 4

### DGS 12 (BS 13):

☛ **Kultist Wächter**, Barbar 10, männlicher Mensch (Flan), 105 TP, HG 10, Anhang 5

☛ **Kultist Akolyth**, Kleriker (Tiamat) 10, männlicher Mensch (Flan), 63 TP, HG 10, Anhang 5

### DGS 14 (BS 15):

☛ **Kultist Wächter**, Barbar 12, männlicher Mensch (Flan), 125 TP, HG 12, Anhang 6

☛ **Kultist Akolyth**, Kleriker (Tiamat) 12, männlicher Mensch (Flan), 75 TP, HG 12, Anhang 6

Auf dem Spiegelrand befinden sich sechs Runen in Drakonisch, die aber keinerlei Sinn zu ergeben scheinen. Sie dienten den Priestern als Eselsbrücke für den Code, den sie aussprechen mussten, um von hier zum Zentral-Tempel des Drachenkultes befördert zu werden.

Die Runen lauten „ARI“, „NACH“, „TRON“, „JIX“, „KREN“ und „FREX“.

Der Spiegelrahmen ist fest mit dem Boden verbunden. Es erscheint unmöglich, ihn vom Boden zu lösen, ohne ihn nachhaltig zu zerstören.

(Sofern der Spiegel noch nicht zerschlagen wurde) Bei dem Lichtlein handelt es sich um einen einfachen Glaskörper, der mit einem schwachen, orangefarbenen Leuchten erfüllt ist. Es gibt sechs weitere Glaskörper in dem Kreis, die aber undurchsichtig sind und nicht leuchten. Von dem einzelnen Licht zieht sich ein stetig aber schwach leuchtender Strahl in den Mittelpunkt des Kreises. Die Glaskörper sind nicht exakt gleichmäßig auf dem Kreis angeordnet. (Ist der Spiegel zerschlagen leuchtet kein Licht!)

Zeige den Spielern das Handout 6 bzw. 7.

Wird auf den Kreis *Magie entdecken* gewirkt, so kann man eine schwache Aura von Erkenntnis- und Verwandlungsmagie erkennen.

Die Lichter vermitteln nicht den Eindruck, als könnte man mit ihnen etwas bedienen oder auslösen, vielmehr scheint es sich um eine Kontrolleinheit zu handeln. Lasse die SC aber gerne ein wenig spekulieren, es ist nur wichtig, dass die Information über den Lichtkreis auch an die Auftraggeber weitergegeben wird.

Aus dem Raum führt keine weitere Tür.

**Problembehebung:** Es könnte vorkommen, dass es den SC gelingt, dass der Spiegel intakt bleibt (unwahrscheinlich, aber möglich!). Dann solltest du beschreiben – bevor einer der SC Gelegenheit hatte durch den Spiegel zu gehen –, wie der Spiegel kurz aufleuchtet und plötzlich die für einen Spiegel üblichen Reflektionen anzeigt. Dies ist das Zeichen, dass die Verbindung unterbrochen wurde. Die Kultisten im Zentraltempel haben die Vorkommnisse beobachtet und erkannt, dass es vorerst besser ist, die Verbindung zu unterbrechen. Alle noch im Tempel lebenden Kultisten (außer Naera, die aber auch eigentlich keine Kultistin mehr ist) werden jetzt zuerst versuchen, heraus zu bekommen was mit dem Spiegel ist und ihn dann zerstören wollen. Du solltest also ihr Verhalten im restlichen Szenario anpassen.

SC, die Gelegenheit hatten, durch den Spiegel zu schauen, sahen in einem runden Säulentempel zwischen den Säulen weitere Spiegel stehen. Nach der Deaktivierung, wird das Gegenstück des nicht zerstörten Spiegels so lahm gelegt, dass es nur noch aus der anderen Dimension aktiviert werden kann. Bleibt der Spiegel bis zum Ende des Szenarios intakt, teile dies bitte unbedingt dem Autoren mit ([e.ebroer@livinggreyhawk.de](mailto:e.ebroer@livinggreyhawk.de)) - auch welche Sicherungsmaßnahmen die SC ergriffen haben, um den Spiegel zu sichern.

#### Schätze:

**DGS 4:** Gegenstände 50 GM, Geld 0 GM, Magie 0 GM

**DGS 6:** Gegenstände 50 GM, Geld 0 GM, Magie *Schwere Kriegshacke* +1 192 GM

**DGS 8:** Gegenstände 50 GM, Geld 0 GM, Magie *Plattenpanzer* +1 145 GM, *Schwere Kriegshacke* +1 192 GM

**DGS 10:** Gegenstände 50 GM, Geld 0 GM, Magie *Plattenpanzer* +1 145 GM, *Schwere Kriegshacke* +1 192 GM

**DGS 12:** Gegenstände 50 GM, Geld 0 GM, Magie *Plattenpanzer* +2 395 GM, *Schwere Kriegshacke* +1 192 GM

**DGS 14:** Gegenstände 50 GM, Geld 0 GM, Magie *Kettenhemd* +1 175 GM, *Plattenpanzer* +2 395 GM, *Schwere Kriegshacke* +1 192 GM

## RAUM SECHS: LINKER VORDERLAUF

*Hinter der außergewöhnlich breiten Tür befindet sich ein etwa 3m breiter Gang, der nach etwa 6m scharf nach rechts abknickt. Boden, Decke und Wände sind mit dunkelgrüner Keramik gefliest, die die Form von Drachenschuppen haben. In unregelmäßigen Abständen befinden sich ca. 25 cm lange Haken an den Wänden. Diese wirken fast wie Kleiderhaken.*

Die „Kleiderhaken“ sind eine Darstellung der Hörner, die bei Drachen an verschiedenen Stellen des Körpers herausragen. SC, die über *Wissen (Arkane)* verfügen, wissen dies sofort. Andere SC müssen dazu – sofern es sie überhaupt interessiert – einen Intelligenz-Wurf (SG 10) machen. Die Haken sind aus Eisen.

Machen sich die SC Gedanken zu den „Drachenschuppen“, so können sie mit einem *Wissen (Arkane)* (SG 20) herausfinden, dass diese die Schuppen eines großen, grünen Wyrms darstellen. Dieser entspricht der Größenkategorie „Gigantisch“, daher sind die Schuppen etwa 50 bis 75 cm groß.

Dieser Gang führt zu den Gemächern einer arkanen Zauberwinkerin des Kultes. Er war durch eine *Brennende Hände*-Falle auf Höhe des Knicks gesichert, die jetzt nicht mehr aktiv ist. Am Ende des Ganges befindet sich eine mit Kupfer beschlagene Tür, die nicht verschlossen ist.

## RAUM SIEBEN: LINKE KRALLE

Beendet sich der Tempel nach dem Kampf auf der Prachttreppe im Alarmzustand, so ist dieser Raum leer. Haben die SC es geschafft, den Kampf im Raum 3 leise zu gestalten, so können sie die NSC überraschen, ansonsten sind diese auf die vorbereitet und du musst die Vorlesepassage anpassen.

*Die Tür öffnet sich in einen großen Raum. Hinter einem Schreibtisch voller Papiere sitzt eine Frau, neben dem Schreibtisch steht ein gerüsteter Mann, der – sobald er euch sieht – seine Waffe zieht und auf euch zustürmt.*

Der Kampf wird mit einem Sturmangriff des Kämpfers begonnen, der der anwesenden Hexenmeisterin Zeit geben will, zu agieren.

#### DGS 4 (BS 4)

☛ **Kultist Leibwächter**, Kämpfer 2, männlicher Mensch (Flan), 20 TP, HG 2, Anhang 1

☛ **Kultisten Schamanin**, Hexenmeisterin 2, weiblicher Mensch (Flan), 9 TP, HG 2, Anhang 1

#### DGS 6 (BS 5)

☛ **Kultist Leibwächter**, Kämpfer 2, männlicher Mensch (Flan), 20 TP, HG 2, Anhang 2

☛ **Kultisten Schamanin**, Hexenmeisterin 4, weiblicher Mensch (Flan), 17 TP, HG 6, Anhang 2

#### DGS 8 (BS 7)

☛ **Kultist Leibwächter**, Kämpfer 4, männlicher Mensch (Flan), 36 TP, HG 4, Anhang 3

☛ **Kultisten Schamanin**, Hexenmeisterin 6, weiblicher Mensch (Flan), 25 TP, HG 6, Anhang 3

#### DGS 10 (BS 9)

☛ **Kultist Leibwächter**, Kämpfer 6, männlicher Mensch (Flan), 52 TP, HG 6, Anhang 4

☛ **Kultisten Schamanin**, Hexenmeisterin 8, weiblicher Mensch (Flan), 33 TP, HG 8, Anhang 4

#### DGS 12 (BS 11)

☛ **Kultist Leibwächter**, Kämpfer 8, männlicher Mensch (Flan), 76 TP, HG 8, Anhang 5

☛ **Kultisten Schamanin**, Hexenmeisterin 10, weiblicher Mensch (Flan), 41 TP, HG 10, Anhang 5

#### DGS 14 (BS 13)

☛ **Kultist Leibwächter**, Kämpfer 10, männlicher Mensch (Flan), 94 TP, HG 10, Anhang 6

☛ **Kultisten Schamanin**, Hexenmeisterin 12, weiblicher Mensch (Flan), 49 TP, HG 12, Anhang 6

Die Frau trägt am linken Unterarm eine Schlangentatowierung. Sobald sie stirbt, hören Schützlinge der Großen Schlange ein ärgerliches Zischeln in ihrem Geist.

Wenn die SC den Raum untersuchen, finden sie neben verschiedenen Schriften, die sich alle mit Ebenenforschung und der Entstehung von Taschenebenen beschäftigen, eine kleine Truhe.

Bei den Schriften lässt sich mit einem Intelligenz-Wurf SG 10 oder *Wissen (Die Ebenen)* SG 10 lässt sich herausfinden, dass es sich wohl um die Erschaffung von Taschenebenen bzw. der Rückformung solcher Ebenen geht. Die Notizen der Frau deuten darauf hin, dass sie wohl schon einige Experimente gemacht hat, die aber aus ihrer Sicht wenig Erfolg gebracht hatten. Nehmen die SC diese Schriften mit und übergeben diese ihren Auftraggebern, gebe dies bitte in deinem Bericht an die Kampagnenleitung/den Autor an.

Die Truhe ist etwa 30 auf 40 Zentimeter groß und circa 25 cm hoch. Ein Schlüssel für die Truhe ist nicht zu finden, da ihre Besitzerin nicht im Tempel ist. Die Truhe enthält ein wenig Geld und das Tagebuch von Ilonia Tiefstetten (Handout 11).

☛ **Kleine Schatztruhe**: Materialstärke 2,5cm; Härte 5; 12 TP; Zerschlagen (SG 15), *Schlösser öffnen* (SG 25 - durchschnittliches Schloss).

#### Schätze:

**DGS 4:** Gegenstände 25 GM, Geld 25 GM, Magie 0 GM

**DGS 6:** Gegenstände 25 GM, Geld 25 GM, Magie *Schutzring* +1 166 GM

**DGS 8:** Gegenstände 25 GM, Geld 25 GM, Magie *Charismaumhang* +2 333 GM, *Schutzring* +1 166 GM

**DGS 10:** Gegenstände 25 GM, Geld 25 GM, Magie *Kettenpanzer* +1 108 GM, *Charismaumhang* +2 333 GM, *Schutzring* +1 166 GM

**DGS 12:** Gegenstände 25 GM, Geld 25 GM, Magie *Kettenpanzer* +1 108 GM, *Charismaumhang* +2 333 GM, *Geschicklichkeitshandschuhe* +2 333 GM, *Schutzring* +1 166 GM

**DGS 14:** Gegenstände 25 GM, Geld 25 GM, Magie *Kettenpanzer* +1 108 GM, *Charismaumhang* +2 333 GM, *Geschicklichkeitshandschuhe* +2 333 GM, *Schutzring* +1 166 GM

## RAUM ACHT:

### RECHTER VORDERLAUF

*Hinter der außergewöhnlich breiten Tür befindet sich ein etwa 3m breiter Gang, der nach etwa 6m scharf nach links abknickt. Boden, Decke und Wände sind mit dunkelgrüner Keramik gefliest, die die Form von Drachenschuppen haben. In unregelmäßigen Abständen befinden sich ca. 25 cm lange Haken an den Wänden. Diese wirken fast wie Kleiderhaken.*

Die „Kleiderhaken“ sind eine Darstellung der Hörner, die bei Drachen an verschiedenen Stellen des Körpers herausragen. SC, die über *Wissen (Arkane)* verfügen, wissen dies sofort. Andere SC müssen dazu – sofern es sie überhaupt interessiert – einen Intelligenz-Wurf (SG 10) machen. Die Haken sind aus Eisen.

Machen sich die SC Gedanken zu den „Drachenschuppen“, so können sie mit einem *Wissen (Arkane)* (SG 20) herausfinden, dass diese die Schuppen eines großen, grünen Wyrms darstellen. Dieser entspricht der Größenkategorie „Gigantisch“, daher sind die Schuppen etwa 50 bis 75 cm groß.

Dieser Gang führt zu den Gemächern eines ehemaligen Priesters. Die aktuellen Bewohner des Tempels haben ihn zu einem Gefängnis mit Folterkammer umfunktioniert. Die Tür zu Raum Neun trägt mehrere Runen. Mit *Wissen (Arkane)* SG 15 oder *Schriftzeichen entschlüsseln* SG 20 erkennt man: Verrat, Tod, Gefängnis, Seuche.

## RAUM NEUN:

### RECHTE KRALLE

*Als ihr die Tür des Raumes geöffnet habt, schlägt euch Gestank nach Tod und Pestilenz entgegen. Euch eröffnet sich ein grauenhaftes Bild: Hinter Gitterstäben liegen*



***Leichen, teilweise auf grausamste Weise gefoltert, aufgeschlitzt und aufgespießt. Andere sehen unverletzt aus, aber sie sind bleich und weisen auf der Haut die unterschiedlichsten Flecken auf, die an verschiedene, todbringende Krankheiten erinnern.***

***In der Mitte des Raumes befindet sich ein Häuflein aus hölzernen Medaillons.***

***In einer der hinteren Zellen, könnt ihr schemenhaft Bewegungen ausmachen. Einer der Körper scheint sich noch zu bewegen: eine Frau, über und über mit roten Pusteln bedeckt, schaut euch aus geröteten Augen an.***

Bei dem Häuflein handelt es sich um etwa 60 Abzeichen, die etwa zur Hälfte ein Incubulos-Symbol mit gekreuzten Sicheln und zur anderen Hälfte ein Nerull-Symbol zeigen. Etwa ein Drittel der Medaillons trägt auf der Rückseite eine einzelne Rune. SC konnten dieses Symbole bereits in verschiedenen Abenteuern finden: AHL E-02 Unheil über Sicherwald (Incubulos), AHL 5-01 Totentanz (Nerull), AHL 7-01 Wild Wuchernder Adri (Incubulos). Und wie in AHL 7-01 Wild Wuchernder Adri handelt es sich um die Rune „Drachen, böser Wächter“ (*Wissen [Arkane] SG 15* oder *Schriftzeichen entschlüsseln SG 20*).



SC, die AHL 4-03 Bierselig gespielt haben, können mit einem Intelligenz-Wurf SG 10 erkennen, dass es sich bei der Frau um Naera handelt, eine für sie damals undurchschaubare Informantin, die sie auf die Fährte des Incubulos-Priesters Inphalas setzte.

Naera ist die letzte Überlebende der Kultisten, die nicht zum Drachengott konvertieren wollten. Und das mit gutem Grund: sie hat den Kult unterwandert, da sich für die Zerstörung ihrer Kirche in Herbergsbad rächen wollte, für die sie Inphalas verantwortlich macht, der die Abenteurer auf die Spur der Kirche gebracht hatte.

Naera ist schwer krank (Dämonenfieber) und am Rande des Todes. Sie hat nur noch einen Punkt Konstitution (*Heilkunde SG 15* lässt dies erkennen). Wird sie befreit und geheilt, wird sie versuchen sich aus dem Staub zu machen. Sollten die SC fragen, was geschehen ist, wird sie irgendeine haarsträubende Geschichte erzählen, da sie nicht mit dem Kult in Verbindung gebracht werden will. Sie wird aber alles tun, damit die SC die Wahrheit über Kult erfahren, da dies ihre Rache ist. Sie wird ihnen alle Informationen über den Tempel geben. Sie kann ihnen aber keine Informationen über den Zentraltempel geben, da sie selbst nicht da war. Sie weiß aber, dass im Moment mehr als ein Dutzend Mitglieder des Kultes in diesen Tempel versuchen, den Drachengott zu erwecken. Aufgrund ihres Zustandes, sind ihre Lügen leicht zu durchschauen (*Motiv erkennen – SG 5*) und auch magische Möglichkeiten, diese zu enthüllen,

funktionieren ohne Probleme, wobei ihr Geist insgesamt aufgrund der Krankheit etwas verwirrt scheint.

Das Passwort zum Durchqueren des Spiegels kennt sie nicht, das hätten nur wenige aus der Führung des Kultes gewusst, deswegen war der Spiegel in der Regel auch immer aktiviert, damit auch einfache Mitglieder – nach Aufforderung – hindurch gehen konnten.

Die einzigen Räume des Tempels, die sie nicht kennt, sind Raum 10 und 11. Von diesen weiß sie nur, dass dort eine Gefahr lauert: alte Wächterkreaturen, die nicht auf dieselbe Art reagieren, wie die anderen Wächter reagiert haben (sie kann im übrigen auch Auskunft geben, wo die Wächter sind, die vormalig die anderen Räume bewacht haben: nachdem die Kultisten die heilige Drachenschuppe hoch gehalten hatten, verschwand der Wächter einfach, wie ein herbeigerufenes Wesen). Sie weiß nur, dass die Kultisten, die „aufräumen“ sollten, knapp dem Tode entronnen sind, als sie aus dem Raum 11 flohen. Die Kreaturen selbst haben den Raum hinter der Tür nicht verlassen. Da etwa zur selben Zeit die Verbindung zum „Steinernen Garten“ aufgebaut wurde, beschlossen die Kultisten, sich später um das Problem zu kümmern. Etwa einen Monat später wurde sie mit den anderen, die nicht übertreten wollten hier zum Sterben zurückgelassen. Die Nerull-Kultisten wurden grausam gefoltert und so langsam dem Tode näher gebracht und irgendwann bekamen sie den Todesstoß. Einige wurden dann als Untote erweckt und schließlich vernichtet. Die Incubulos-Kultisten wurden den verschiedensten Krankheiten ausgesetzt und dann zum Sterben hier zurück gelassen (nachdem klar war, dass sie sich nicht mehr erholen würden). Jeden Tag wurde nachgesehen, ob sich jemand erholt hatte. Wenn dem so war, wurde er mit einer anderen Krankheit infiziert.

Wenn die SC geschickt sind, werden sie ihre Geschichte erfahren und sie wird um Gnade betteln. Du kannst in einem solchen Fall alle Informationen an die SC weitergeben, die du für sinnvoll erachtest.

Was die SC mit ihr machen, liegt in ihrem Ermessen, du solltest es in jedem Fall der Triade mitteilen. Naera gilt als hilflos und sie aktiv zu töten ist auf jeden Fall ein böser Akt. Wenn sie sterbend zurück gelassen wird, ist dies auch ein böser Akt, nur von minder schwerer Art. Dieser Akt alleine führt nicht dazu, dass der SC zum NSC wird, ist aber ausreichend, dass Paladine und Kleriker rechtschaffen-guter und neutral-guter Götter für den Rest des Tages keinen Zugriff mehr auf Zauber und andere Klassenfertigkeiten haben.

Die SC könnten Naera auch laufen lassen oder irgendwo dem Gesetz übergeben.

## RAUM ZEHN: RECHTER HINTERLAUF

***Hinter der außergewöhnlich breiten Tür befindet sich ein etwa 4m breiter Gang, der nach etwa 6m leicht nach rechts abknickt. Boden, Decke und Wände sind mit dunkelgrüner Keramik gefliest, die die Form von***



***Drachenschuppen haben. In unregelmäßigen Abständen befinden sich ca. 25 cm lange Haken an den Wänden. Diese wirken fast wie Kleiderhaken.***

Sofern die SC kein Licht mitbringen, ist der Gang dunkel (genau wie der folgende Raum). Dies ist ungewöhnlich, da alle anderen Räume im Tempel zumindest schwach erleuchtet sind.

Die „Kleiderhaken“ sind eine Darstellung der Hörner, die bei Drachen an verschiedenen Stellen des Körpers herausragen. SC, die über *Wissen (Arkane)* verfügen, wissen dies sofort. Andere SC müssen dazu – sofern es sie überhaupt interessiert – einen Intelligenz-Wurf (SG 10) machen. Die Haken sind aus Eisen.

Machen sich die SC Gedanken zu den „Drachenschuppen“, so können sie mit einem *Wissen (Arkane)* (SG 20) herausfinden, dass diese die Schuppen eines großen, grünen Wyrms darstellen. Dieser entspricht der Größenkategorie „Gigantisch“, daher sind die Schuppen etwa 50 bis 75 cm groß.

Dieser Gang führt zu den Gemächern eines ehemaligen Priesters. Er ist durch eine *Feuerball*-Falle (HG 5) auf Höhe des Knicks gesichert. Am Ende des Ganges befindet sich eine mit Kupfer beschlagene Tür, die nicht verschlossen ist. Dieser Bereich des Tempels ist vom Drachenkult noch nicht „gereinigt“ worden, so dass die alten Wächter noch aktiv sind.

#### **Alle DGS (BS 5):**

➤ **Falle: Feuerball (Energie: Säure);** HG 5; magisches Gegenstandsfalle; Näherungsauslöser (*Alarm*); automatischer Rücksetzer; Zaubereffekt *Feuerball* (Energie: Säure), Magier 8, Reflexwurf (SG 14), halbiert; 8W6 Säureschaden; *Suchen* (SG 28); *Mechanismus ausschalten* (SG 28). Die Falle setzt keinen Feuerball frei, sondern einen Säureball.

Da die SC das Passwort zum Deaktivieren der Falle nicht kennen können, müssen sie die Falle entschärfen oder die Konsequenzen tragen. Die Falle aktiviert sich um Mitternacht von selbst wieder, wenn sie nicht dauerhaft entschärft wird.

**Weitere Entwicklung:** Wenn die Falle auslöst, so werden die Wächter des folgenden Raumes aktiviert. Sie brauchen insgesamt 5 Runden, bis sie einsatzfähig sind. Danach greifen sie sofort an, wenn die Tür geöffnet wird!

## **RAUM ELF: RECHTER FUSS**

Die Wächter dieses Raumes sind fünf Runden nach dem Auslösen der Falle einsatzbereit. Sie greifen jeden an, der den Raum betritt, da durch Auslösen der Falle klar ist, dass sich ein Feind nähert! Die Wächter verfolgen die SC auch auf den Gang hinaus, jedoch nicht in den Hauptraum. Sie ziehen sich dann wieder in Raum 11 zurück und schließen die Tür hinter sich. Nach 10

Minuten verfallen sie wieder in Stasis (diese regeneriert 3 Punkte Schaden je DGS pro Tag).

Wird die Falle nicht ausgelöst, dann brauchen die Wächter ab dem Betreten des Raumes 2 Runden, bis sie aus der Stasis erwachen. Sie greifen jede lebende Kreatur an, die den Raum betritt. Untote und Kreaturen von der Schattenebene greifen sie nur an, wenn sie von diesen angegriffen werden, ansonsten ignorieren sie diese. Nur der Schattenstahlgolem auf DGS 12 setzt seine Negative Energiewelle ein, da ihr eigentlicher Zweck die Heilung der Schatten darstellt. Er setzt sie erst ein, wenn er mitbekommt, dass mindestens einer der Schatten stärker getroffen wurde, danach dann wie im MHB II/MM III beschrieben alle 1W4+1 Runden. Die Schatten werden versuchen sich niemals mehr als 8 Kästchen von dem Schattenstahlgolem zu entfernen, damit sie weiterhin von ihm geheilt werden können.

Der Schattenstahlgolem schwebt nach dem Öffnen der Tür inmitten des Raumes, gleich ob er aktiv oder inaktiv ist. Er nutzt zu Beginn eines Kampfes *NICHT* seine Fähigkeit mit den Schatten zu verschmelzen.

Die Schatten befinden sich hingegen am Rand des Raumes und versuchen sich im Schatten zu verbergen (Schatten/Höherer Schatten *Verstecken* +8/+12). Sie greifen die SC erst an, wenn sie mehrheitlich den Raum betreten haben. Beschreibe bei Anwesenheit von Schatten den Raum so, dass selbst helles Licht von der Dunkelheit des Raumes aufgesogen zu werden scheint.

Außer den Wächtern und den Schätzen ist der Raum ziemlich leer. Man kann die verfallenen Überreste von allerlei Möbeln erkennen, die die letzten Jahrhunderte nicht so wirklich gut überstanden haben. Es muss sich um hochwertige Möbel gehandelt haben, so dass die Vermutung nahe liegt, dass der Raum von einem hohen Mitglied des Kultes bewohnt wurde.

Ansonsten ist der Raum genauso verziert, wie der Gang, der zu ihm führt.

#### **DGS 4 (BS 7)**

➤ **Schatten (4)**, 19 TP, HG 3, MHB I S. 264/MM I S. 221.

Die BS ist abgesenkt da die SC eine gute Chance haben, dass die Wächter einige Runden zur Aktivierung benötigen.

#### **DGS 6 (BS 9)**

➤ **Höherer Schatten (2)**, 58 TP, HG 8, MHB I S. 264/MM I S. 221.

Die BS ist abgesenkt da die SC eine gute Chance haben, dass die Wächter einige Runden zur Aktivierung benötigen.

#### **DGS 8 (BS 11)**

➤ **Verbesserter Schattenstahlgolem**, 139 TP, HG 12, MHB II S. 74/MM III S. 73, Anhang 3.

Die BS ist abgesenkt da die SC eine gute Chance haben, dass der Wächter einige Runden zur Aktivierung benötigt.

#### DGS 10 (BS 13)

☛ **Mächtiger Schattenstahlgolem**, 178 TP, HG 14, MHB II S. 74/MM III S. 73, Anhang 4.

Die BS ist abgesenkt da die SC eine gute Chance haben, dass der Wächter einige Runden zur Aktivierung benötigt.

#### DGS 12 (BS 15)

☛ **Mächtiger Schattenstahlgolem**, 178 TP, HG 14, MHB II S. 74/MM III S. 73, Anhang 5.

☛ **Höherer Schatten (7)**, 58 TP, HG 8, MHB S. 264/MMI, S. 221.

Die BS ist abgesenkt da die SC eine gute Chance haben, dass die Wächter einige Runden zur Aktivierung benötigen.

#### DGS 14 (BS 17)

☛ **Mächtiger Schattenstahlgolem**, 231 TP, HG 17, MHB II S. 74/MM III S. 73, Anhang 6.

☛ **Höherer Schatten (10)**, 58 TP, HG 8, MHB S. 264/MMI, S. 221.

Die BS ist abgesenkt da die SC eine gute Chance haben, dass die Wächter einige Runden zur Aktivierung benötigen.

#### Schätze:

**DGS 4:** Gegenstände 0 GM, Geld 6 kleine Jadeperlen 450 GM, Magie 0 GM.

**DGS 6-14:** Gegenstände 0 GM, Geld 0 GM, Magie 0 GM.

## RAUM ZWÖLF: LINKER HINTERLAUF

*Hinter der außergewöhnlich breiten Tür befindet sich ein etwa 4m breiter Gang, der nach etwa 6m leicht nach links abknickt. Boden, Decke und Wände sind mit dunkelgrüner Keramik gefliest, die die Form von Drachenschuppen haben. In unregelmäßigen Abständen befinden sich ca. 25 cm lange Haken an den Wänden. Diese wirken fast wie Kleiderhaken.*

Die „Kleiderhaken“ sind eine Darstellung der Hörner, die bei Drachen an verschiedenen Stellen des Körpers herausragen. SC, die über *Wissen (Arkanes)* verfügen, wissen dies sofort. Andere SC müssen dazu – sofern es sie überhaupt interessiert – einen Intelligenz-Wurf (SG 10) machen. Die Haken sind aus Eisen.

Machen sich die SC Gedanken zu den „Drachenschuppen“, so können sie mit einem *Wissen (Arkanes)* (SG 20) herausfinden, dass diese die Schuppen eines großen, grünen Wyrms darstellen. Dieser entspricht der Größenkategorie „Gigantisch“, daher sind die Schuppen etwa 50 bis 75 cm groß.

Dieser Gang führt zu den Gemächern eines ehemaligen Priesters. Er war durch eine *Feuerball*-Falle auf Höhe des Knicks gesichert, die jetzt nicht mehr aktiv ist. Am Ende des Ganges befindet sich eine mit Kupfer beschlagene Tür, die nicht verschlossen ist.

Befindet sich der Tempel seit dem Kampf auf der Prachttreppe im Alarmzustand (also dann, wenn die SC mit brutaler Gewalt anstatt mit Köpfchen vorgegangen sind) und haben die SC nicht zwischendurch übernachtet, dann können die SC mit einem *Lauschen*-Wurf SG 10 wahrnehmen, wie aus Raum 13 Geräusche dringen, die auf die dort vorgehenden Aktivitäten schließen lassen. Wenn sie außerdem aufmerksam und vorsichtig vorgehen, können sie leichten Brandgeruch wahrnehmen.

Sie müssen einen *Leise bewegen*-Wurf gegen SG 5 ablegen, sonst können die Menschen in Raum 13 die Annäherung hören. Gelingt der Wurf, werden die Menschen überrascht.

## RAUM DREIZEHN: LINKER FUSS

Befindet sich der Tempel noch nicht im Alarmzustand oder wurde dieser Zustand erst durch den Kampf in Raum 3 ausgelöst, so befindet sich niemand hier und die SC kommen hier in eine Bibliothek, die gleichzeitig als Schlafraum von Servia Nerx dient, die sie ungestört durchstöbern können. Wurde jedoch der Alarm schon durch den Kampf auf der Prachttreppe ausgelöst, so bietet sich den SC das folgende Bild:

*Als ihr die Tür öffnet schlägt euch Rauch von einem Feuer entgegen, in dem einige Menschen versuchen, hastig Bücher und Schriftrollen zu verbrennen, die in den Regalen entlang den Wänden aufbewahrt wurden. Sie scheinen euch noch nicht bemerkt zu haben.*

Haben die SC ihren Wurf auf *Leise bewegen* geschafft, so können sie die Menschen überraschen. Die Menschen kämpfen bis zum Tode und versuchen dabei noch zusätzlich den Raum weiter zu verwüsten.

Auf DGS 10 und DGS 12 ist es bereits gelungen eine Falle zu hinterlassen, die potenzielle Plünderer ein wenig bestrafen soll.

#### DGS 4 (BS 3):

☛ **Kultist**, Waldläufer 2 (Nahkämpfer), männlicher Mensch (Flan), 17 TP, HG 2, Anhang 1

☛ **Kultist Akolyth**, Kleriker (Tiamat) 2, männlicher Mensch (Flan), 15 TP, HG 2, Anhang 1

#### DGS 6 (BS 7):

☛ **Kultist**, Waldläufer 4 (Nahkämpfer), männlicher Mensch (Flan), 31 TP, HG 4, Anhang 2

☛ **Kultist Wächter**, Barbar 4, männlicher Mensch (Flan), 45 TP, HG 4, Anhang 2

☛ **Kultist Akolyth**, Kleriker (Tiamat) 4, männlicher Mensch (Flan), 27 TP, HG 4, Anhang 2

#### DGS 8 (BS 11):

☛ **Kultist**, Waldläufer 6 (Nahkämpfer), männlicher Mensch (Flan), 45 TP, HG 6, Anhang 3

- ☛ **Kultist**, Waldläufer 6 (Fernkämpfer), männlicher Mensch (Flan), 45 TP, HG 6, Anhang 3
- ☛ **Kultist**, Druide 6, männlicher Mensch (Flan), 45 TP, HG 6, Tiergefährte Wolf, Anhang 3
- ☛ **Kultist Wächter**, Barbar 6, männlicher Mensch (Flan), 65 TP, HG 6, Anhang 3
- ☛ **Kultist Akolyth**, Kleriker (Tiamat) 6, männlicher Mensch (Flan), 39 TP, HG 6, Anhang 3

#### DGS 10 (BS 11):

- ☛ **Kultist Wächter**, Barbar 8, männlicher Mensch (Flan), 85 TP, HG 8, Anhang 4
- ☛ **Kultist**, Druide 8, männlicher Mensch (Flan), 67 TP, HG 8, Tiergefährte Schreckenswolf, Anhang 4
- ☛ **Kultist Akolyth**, Kleriker (Tiamat) 8, männlicher Mensch (Flan), 51 TP, HG 8, Anhang 4

#### DGS 12 (BS 15):

- ☛ **Kultist Wächter (3)**, Barbar 10, männlicher Mensch (Flan), 105 TP, HG 10, Anhang 5
- ☛ **Kultist**, Druide 10, männlicher Mensch (Flan), 83 TP, HG 10, Tiergefährte Schreckenswolf, Anhang 5
- ☛ **Kultist Akolyth**, Kleriker (Tiamat) 10, männlicher Mensch (Flan), 63 TP, HG 10, Anhang 5

#### DGS 14 (BS 17):

- ☛ **Kultist Wächter (3)**, Barbar 12, männlicher Mensch (Flan), 125 TP, HG 12, Anhang 6
- ☛ **Kultist**, Druide 12, männlicher Mensch (Flan), 99 TP, HG 12, Anhang 6
- ☛ **Kultist Akolyth**, Kleriker (Tiamat) 12, männlicher Mensch (Flan), 75 TP, HG 12, Anhang 6

#### Fallen:

##### DGS 10 + 12 (BS 4):

☛ **Glyphe der Abwehr (explodierende Glyphe)**, HG 4; Zauberfalle; Zauberauslöser; kein Rücksetzer; Zaubereffekt *Glyphe der Abwehr (explodierende Glyphe)*; Kleriker 5; Reflexwurf (SG 14), halbiert; 2W8 Säureschaden; mehrere Ziele (alle innerhalb 1,5m), Suchen (SG 28), Mechanismus ausschalten (SG 28).

##### DGS 14 (BS 6):

☛ **Glyphe der Abwehr (explodierende Glyphe)**, HG 6; Zauberfalle; Zauberauslöser; kein Rücksetzer; Zaubereffekt *Glyphe der Abwehr (explodierende Glyphe)*; Kleriker 10; Reflexwurf (SG 14), halbiert; 5W8 Säureschaden; mehrere Ziele (alle innerhalb 1,5m), Suchen (SG 28), Mechanismus ausschalten (SG 28).

Haben die SC die Menschen besiegt, so gelingt es ihnen in jedem Fall noch, wichtige Papiere und Schätze zu finden. Bei den Papieren handelt es sich um eine Chronik des Kultes. Wenn die SC eine Möglichkeit haben Flan zu verstehen, gebe den Spielern Handout 10. Die Schätze sind arkane Schriftrollen.

Sollten die SC den Alarm ausgelöst haben und zwischendurch eine längere Rast gemacht haben (also mehr als eine Stunde nach ihrem Kampf in Raum 3 hier

eintreffen), so ist der Raum leer. Alle Papiere wurden verbrannt und die NSC sind geflohen. Die SC können dann auch keine EP für diese Begegnung bekommen.

#### Schätze:

(ohne Alarm)

**Alle DGS:** Gegenstände 0 GM, Geld 0 GM, Magie *Arkane Schriftrolle: Drachenhaut* 31 GM, *Arkane Schriftrolle: Drachenflug* 58 GM, *Arkane Schriftrolle: Drachenmacht anrufen* 93 GM, *Arkane Schriftrolle: Schadensreduzierung aufheben* 93 GM

(mit Alarm)

**DGS 4:** Gegenstände 100 GM, Geld 0 GM, Magie *Arkane Schriftrolle: Drachenhaut* 31 GM, *Arkane Schriftrolle: Drachenflug* 58 GM, *Arkane Schriftrolle: Drachenmacht anrufen* 93 GM, *Arkane Schriftrolle: Schadensreduzierung aufheben* 93 GM

**DGS 6:** Gegenstände 100 GM, Geld 0 GM, Magie *Beschlagene Lederrüstung +1* 96 GM, *Schwere Kriegshacke +1* 192 GM, *Arkane Schriftrolle: Drachenhaut* 31 GM, *Arkane Schriftrolle: Drachenflug* 58 GM, *Arkane Schriftrolle: Drachenmacht anrufen* 93 GM, *Arkane Schriftrolle: Schadensreduzierung aufheben* 93 GM

**DGS 8:** Gegenstände 100 GM, Geld 0 GM, Magie *Beschlagene Lederrüstung +1* 96 GM, *Plattenpanzer +1* 145 GM, *Langschwert +1* 192 GM, *Schwere Kriegshacke +1* 192 GM, *Amulett der natürlichen Rüstung +1* 166 GM, *Arkane Schriftrolle: Drachenhaut* 31 GM, *Arkane Schriftrolle: Drachenflug* 58 GM, *Arkane Schriftrolle: Drachenmacht anrufen* 93 GM, *Arkane Schriftrolle: Schadensreduzierung aufheben* 93 GM

**DGS 10:** Gegenstände 100 GM, Geld 0 GM, Magie *Plattenpanzer +1* 145 GM, *Schwere Kriegshacke +1* 192 GM, *Amulett der natürlichen Rüstung +1* 166 GM, *Schutzring +1* 166 GM, *Arkane Schriftrolle: Drachenhaut* 31 GM, *Arkane Schriftrolle: Drachenflug* 58 GM, *Arkane Schriftrolle: Drachenmacht anrufen* 93 GM, *Arkane Schriftrolle: Schadensreduzierung aufheben* 93 GM

**DGS 12:** Gegenstände 100 GM, Geld 0 GM, Magie *Plattenpanzer +2* 395 GM, *Schwere Kriegshacke +1* 192 GM, *Arkane Schriftrolle: Drachenhaut* 31 GM, *Amulett der natürlichen Rüstung +1* 166 GM, *Schutzring +1* 166 GM, *Arkane Schriftrolle: Drachenflug* 58 GM, *Arkane Schriftrolle: Drachenmacht anrufen* 93 GM, *Arkane Schriftrolle: Schadensreduzierung aufheben* 93 GM

**DGS 14:** Gegenstände 100 GM, Geld 0 GM, Magie *Kettenhemd +1 (3x)* 275 GM, *Plattenpanzer +2* 395 GM, *Schwere Kriegshacke +1* 192 GM, *Geisterhaftes Totenhemd* 416 GM, *Anhänger der Weisheit +2* 333 GM, *Schutzring +1* 166 GM, *Arkane Schriftrolle: Drachenhaut* 31 GM, *Arkane Schriftrolle: Drachenflug* 58 GM, *Arkane Schriftrolle: Drachenmacht anrufen* 93 GM, *Arkane Schriftrolle: Schadensreduzierung aufheben* 93 GM

## RAUM VIERZEHN: SCHWANZ

*Hinter dem großen Doppelportal führt eine steile Prachttreppe nach unten. An ihrem unteren Ende könnt ihr ein weiteres Doppelportal erkennen, das demjenigen gleicht, das ihr soeben geöffnet habt.*

*Am oberen Ende ist die Treppe 9m breit und verjüngt sich nach unten auf 6m Breite.*

*Die Treppe ist zwölf Meter lang und überwindet sechs Höhenmeter.*

Die Treppenstufen und die Decke sind aus einem schwarzen Marmor, der von grünen Linien durchzogen ist.

Entlang beider Wände zieht sich eine Borde aus dunkelgrünen Keramikfliesen, die die Form von großen Drachenschuppen haben.

Machen sich die SC Gedanken zu den „Drachenschuppen“, so können sie mit einem *Wissen (Arkane)* (SG 20) herausfinden, dass diese die Schuppen eines großen, grünen Wyrms darstellen. Dieser entspricht der Größenkategorie „Gigantisch“, daher sind die Schuppen etwa 50 bis 75 cm groß.

Da die „Insassen“ des nächsten Raums bei Alarmzustand sehr wachsam sind, solltest du die SC einen *Leise bewegen*-Wurf SG 10 ablegen lassen. Wenn er misslingt, so sind die „Insassen“ von Raum 15 gewarnt. Selbst wenn die SC sich leise bewegen, sollte es unter normalen Umständen nicht gelingen, die beiden zu überraschen. Entsprechende kluge Ideen der SC sollten aber honoriert werden und eventuell doch zu einer Überraschung führen.

## RAUM FÜNFZEHN: ALTAR UND OPFERRAUM

*Kaum habt ihr die Türen am Ende der Prachttreppe geöffnet, da stürmt ein Humanoider auf euch los, der Anzeichen eines Drachen aufweist. Ein zweiter Humanoider steht hinter einem steinernen Drachenmaul und beginnt gerade einen Zauber.*

Erst nach dem Kampf mit den beiden, die sich auch nicht ergeben werden, können sich die SC weiter in dem Raum umschauen.

Servia Nerx hat auf allen DGS schon folgende Zauber gewirkt: *Weisheit der Eule* (auf sich) und *Schutzkreis gegen Gutes*. Die dadurch korrigierten Werte sind am Ende ihres Spieldatenblocks im jeweiligen Anhang aufgeführt. Für ihren Leibwächter musst du die Wirkung des Schutzkreises selbst berechnen. Auf höheren DGS wirken eventuell weitere Zauber.

DGS 4 (BS 7):

☛ **Xtracht 'pert**, Barbar 2, männlicher Mensch/Halb-Drache (grün), 25 TP, HG 4, Anhang 1

☛ **Servia Nerx**, Klerikerin (Tiamat) 6, weiblicher Mensch (Flan), 51 TP, HG 6, Anhang 1

DGS 6 (BS 9):

☛ **Xtracht 'pert**, Barbar 4, männlicher Mensch/Halb-Drache, 49 TP, HG 6, Anhang 2

☛ **Servia Nerx**, Klerikerin (Tiamat) 8, weiblicher Mensch (Flan), 67 TP, HG 8, Anhang 2

DGS 8 (BS 11):

☛ **Xtracht 'pert**, Barbar 6, männlicher Mensch/Halb-Drache (grün), 71 TP, HG 8, Anhang 3

☛ **Servia Nerx**, Klerikerin (Tiamat) 10, weiblicher Mensch (Flan), 83 TP, HG 10, Anhang 3

DGS 10 (BS 13):

☛ **Xtracht 'pert**, Barbar 8, männlicher Mensch/Halb-Drache (grün), 85 TP, HG 10, Anhang 4

☛ **Servia Nerx**, Klerikerin (Tiamat) 12, weiblicher Mensch (Flan), 99 TP, HG 12, Anhang 4

DGS 12 (BS 15):

☛ **Xtracht 'pert**, Barbar 10, männlicher Mensch/Halb-Drache (grün), 105 TP, HG 12, Anhang 5

☛ **Servia Nerx**, Klerikerin (Tiamat) 14, weiblicher Mensch (Flan), 115 TP, HG 14, Anhang 5

DGS 14 (BS 17):

☛ **Xtracht 'pert**, Barbar 12, männlicher Mensch/Halb-Drache (grün), 125 TP, HG 14, Anhang 6

☛ **Servia Nerx**, Klerikerin (Tiamat) 16, weiblicher Mensch (Flan), 131 TP, HG 16, Anhang 6

Auf DGS 14 wird Seriva versuchen mit Hilfe der Spezialfähigkeit ihrer Rüstung zu fliehen, wenn der Kampf schlecht steht. Sollte ihr das gelingen, so melde dies bitte an die Triade.

Dieser Raum stellt das Heiligste der Drachentempel im Inneren Ring dar. Er ist bei allen Tempeln der Position des Haupttempels in der Mitte der sieben Tempel zugewandt.

In der Mitte steht ein Altar. Diesen Raum haben früher nur die Priester des Drachenkultes betreten und natürlich die Menschen, die auf dem Altar geopfert werden sollten. Außer den Gegnern befindet sich nur noch ein Altar in Form eines Drachenmauls in dem Raum. Der Altar weist Spuren relativ frischen Blutes auf, so dass man davon ausgehen kann, dass vor kurzem hier Opfer dargebracht wurden. Mit *Wissen (Natur)* SG 15 kann man feststellen, dass es nicht von Tieren stammt, mit *Heilkunde* SG 15, dass es sich um Menschenblut handelt. Wer hier geopfert wurde ist unklar.

*An den Wänden ist das Mosaik eines riesigen grünen Drachen inmitten eines steinernen Gartens zu sehen. Der Drache scheint geradezu gütig auf einige Menschen herabzublicken. Die Menschen recken ihm ihre Arme entgegen, so dass man den Eindruck gewinnen kann,*

*dass sie den Drachen anbeten. Von der Größe des Drachens im Verhältnis zu den Menschen könnte man schließen, dass es sich um einen großen Wyrm handeln muss.*

*Der steinerne Garten erinnert entfernt an einem Laubwald.*

Befindet sich der Tempel im Alarmzustand, so sind die beiden „Insassen“ dieses Raumes gewarnt und versuchen die SC zu überraschen. Sollten die SC sich sogar viel Zeit lassen, so kommen die beiden vorsichtig aus ihrem Raum heraus und versuchen den SC irgendwie in den Rücken zu fallen.

Wenn die SC Servia Nerx durchsuchen, finden sie bei ihr einen zerknautschten älteren Brief (Handout 12). Warum sie diesen aufgehoben hat, wird nicht klar.

#### **Schätze:**

**DGS 4:** Gegenstände 50 GM, Geld 0 GM, Magie Plattenpanzer +1 145 GM, Schwere Kriegshacke +1 192 GM

**DGS 6:** Gegenstände 50 GM, Geld 0 GM, Magie Plattenpanzer +1 145 GM, Schwere ätzende Kriegshacke +1 692 GM

**DGS 8:** Gegenstände 50 GM, Geld 0 GM, Magie Plattenpanzer +1 145 GM, Brustplatte +1 113 GM, Schwere ätzende Kriegshacke +1 692 GM

**DGS 10:** Gegenstände 50 GM, Geld 0 GM, Magie Plattenpanzer +1 145 GM, Brustplatte +1 113 GM, Schwerer acidisches Holzschild +1 346 GM, Schwere Kriegshacke des Grundsatzes +1 1.526 GM, Ätzender Zweihänder +1 695 GM

**DGS 12:** Gegenstände 50 GM, Geld 0 GM, Magie Plattenpanzer +1 145 GM, Brustplatte +1 113 GM, Schwerer acidisches Holzschild +1 346 GM, Schwere Kriegshacke des Grundsatzes +1 1.526 GM, Ätzender Zweihänder +1 695 GM

**DGS 14:** Gegenstände 50 GM, Geld 0 GM, Magie Plattenpanzer des Verschwindens +1 1.395 GM, Brustplatte +1 113 GM, Schwerer acidischer Holzschild +1 346 GM, Schwere Kriegshacke des Grundsatzes +1 1.526 GM, Ätzender Zweihänder +1 695 GM, Schutzring +2 666 GM, Resistenzumhang +1 333 GM

## **BEGEGNUNG VIER: INAJIRA**

Sollten die SC nach Herbergsbad teleportiert sein oder auf andere Weise direkt zum Heironeous-Tempel zurückgekehrt sein, fällt diese Begegnung aus.

*Glücklich seid ihr nach Herbergsbad zurückgekehrt, da seht ihr ein bekanntes Gesicht auf euch zukommen: die zweite Bewahrerin der Magie Iiridina scheint euch erwartet zu haben.*

*„Ah Freunde, ihr seid zurück! Wart ihr erfolgreich?“*

Dies ist nicht Iiridina, sondern Inajira, der Arcanaloth, der schon lange sein Unwesen in Herbergsbad treibt. Diesmal hat er beschlossen, die SC nicht selbst zu beauftragen, sondern einfach nur zu ernten, was andere gesät haben. Er bezahlt die SC gerecht und sie erhalten auch die geldliche Belohnung der Tempel von ihm, wenn sie ihm alles übergeben und berichten. Natürlich können die SC dann nicht die Gefallen der Kirchen bekommen und er wird sie auch nicht auf die Idee bringen, weiteren Personen Bericht zu erstatten, aber monetär machen sie keine Verluste.

Die SC könnten auf die Idee kommen, dass es etwas merkwürdig ist, dass Iiridina sie in den Außenvierteln von Herbergsbad erwartet. Sollten sie Inajira misstrauen, stehen ihnen die üblichen Würfe zu. Und wenn sie darauf bestehen, nur im Tempel des Heironeous zu berichten und die Schätze zu übergeben, dann wird Inajira sich auch sofort zurückziehen. Sollte die SC sie auffordern, sie zu begleiten, wird Inajira irgendeinen fadenscheinigen Grund finden, sich zu verabschieden („Oh, ich habe aber noch etwas Dringendes im Tempel zu erledigen!“).

Inajira ist komplett verumumt, hat sich dann mit Hilfe von *Gestaltwandel* in einen Menschen verwandelt und diesen Spruch sowie die Fertigkeit *Verkleiden* genutzt, um als Iiridina zu erscheinen. Mit *Wahrer Blick* wird man seine annähernd humanoide Gestalt sehen, die aber so verumumt ist, dass man nicht genau erkennt, welchem Volk er entstammt. Verkleidung und Zauber sind dann aber durchschaut.

Folgende Fertigkeiten kann Inajira zum Einsatz bringen: *Entdecken* +19, *Bluffen* +20, *Diplomatie* +24, *Einschüchtern* +24, *Motiv erkennen* +22, *Verkleiden* +19. Wenn Rettungswürfe für ihn gebraucht werden, sind das: REF +13, WIL +16, ZÄH +11. Er verfügt über eine Zauberresistenz von 23. Sollte er in Gefahr kommen, wird er nicht kämpfen, sondern mit Hilfe seiner *Teleportationsstiefel* weg springen. Weitere Werte sollten nicht von Nöten sein, da sich Inajira auf keinen Fall einem Kampf stellen möchte...

**Schätze:** (alternativ zum Epilog)

**Alle DGS:** Gegenstände 0 GM, Geld 200 GM, Magie 0 GM

## **EPILOG**

Sollten die SC Inajira begegnet sein und die Begegnung in seinem Sinne verlaufen sein, werden die SC sich vielleicht wundern, was mit den Gefallen ist. Sie werden wahrscheinlich zum Heironeous-Tempel gehen und dort ihre Belohnung einfordern. Das wird Erstaunen auf Seiten der beteiligten Kirchen hervorrufen. Sie werden sich den Bericht der SC anhören ihnen danken, dann aber sagen, dass sie offensichtlich einem Betrug aufgesessen sind und jetzt zu befürchten steht, dass ihre Forschungen von anderen missbraucht werden. Daher gibt es von den Kirchen keine geldliche Entlohnung mehr. Auch die Gefallen sind hinfällig. Aber die Kirchen geben ihnen Hinweise weitere Personen zu kontaktieren,

die sich für die Ergebnisse erkenntlich zeigen würden (siehe unten).

Wenn die SC nicht Inajira aufgesessen sind, erhalten sie die Belohnungen wie versprochen. Außerdem sind die Kirchenvertreter sehr besorgt über das Auftreten des Drachenkultes und bitten die SC sich in der Zukunft für eine weitere Expedition bereit zu halten.

Wenn die SC über das Auftauchen Immonaras und/oder den Einfluss des Drachenkultes auf den Druidenzirkeln bzw. das Druidenduell berichten, werden die Kirchenvertreter ihnen empfehlen Kontakt mit den „Wahren Bronzebrüdern“ aufzunehmen (Mitglieder der MO sollten von selbst darauf kommen). SC, die eine Zeiteinheit investieren, um dies auf sich zu nehmen, erhalten den Gefallen der Bruderschaft.

Außerdem würde sich Athanasia Baumling sicherlich auch für die Hintergründe des Drachenkultes und seiner Verbindungen mit dem Druidenzirkel interessieren. Besonders wenn die SC etwas über das „Herz des Adri“ erfahren haben, sollten sie Athanasia das mitteilen. SC, die eine Zeiteinheit investieren, um dies auf sich zu nehmen, erhalten den Gefallen von Athanasia.

Mitglieder der Kirche des Bahamut steht es frei ihre Kirche zu kontaktieren und über das Auftauchen eines bösen Drachenkultes in ihrer unmittelbaren Nachbarschaft zu informieren. Dies ist besonders wichtig, da der Bahamut-Tempel in einem verlassenen Tempel des Drachenkultes untergebracht ist und der Drachenkult auf Rache zu sein scheint. Da der Bahamut-Tempel relativ tief im Wald liegt, müssen die Mitglieder 1 Zeiteinheit investieren, sie werden dafür aber entsprechend belohnt.

**Schätze:** (alternativ zur Begegnung 4)

**Alle DGS:** Gegenstände 0 GM, Geld 200 GM, Magie 0 GM

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) und [e.ebroer@livinggreyhawk.de](mailto:e.ebroer@livinggreyhawk.de).

Wenn du das Abenteuer bis zum **31.01.2008** geleitet hast, interessieren uns besonders folgende Fragen:

- Haben die SC herausgefunden, wer die Grüne Vettel ist?
- Ist der Spiegel erhalten geblieben? Wenn ja, welche Maßnahmen haben die SC zur Sicherung unternommen?
- Haben die SC die Papiere über die Experimente zur Ebenenforschung in Raum 7 gefunden? Haben sie diese an ihre Auftraggeber weitergeleitet?
- Was geschah mit Naera?
- Sind die SC Inajira begegnet?
- Sind sie dem Betrug von Inajira aufgesessen?
- Haben die SC Kontakt mit den Bronzebrüdern aufgenommen?

- Haben die SC Kontakt mit Athanasia aufgenommen?
- Haben die SC etwas über das Herz des Adri herausgefunden und wenn ja, dies weitergegeben?
- (Nur DGS 14): Ist es Servia Nerx gelungen zu fliehen?

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

## 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.

Beachte: die Zahlen in Klammer geben die EP an, wenn die SC früh Alarm ausgelöst haben.

### Begegnung 1 – Eigentümliches Treffen

Alle DGS

Friedliche Konversation mit Immonara 90 EP

### Begegnung 3 – Drachentempel

#### Auf der Prachttreppe

DGS 4 – BS 5 (oder 7)	150 (210) EP
DGS 6 – BS 7 (oder 9)	210 (270) EP
DGS 8 – BS 9 (oder 11)	270 (330) EP
DGS 10 – BS 11 (oder 13)	330 (390) EP
DGS 12 – BS 13 (oder 15)	390 (450) EP
DGS 14 – BS 15 (oder 17)	450 (510) EP

#### Raum 2

Alle DGS

Falle 30 EP

#### Raum 3

DGS 4 – BS 5 (oder 7)	150 (210) EP
DGS 6 – BS 7 (oder 9)	210 (270) EP
DGS 8 – BS 9 (oder 11)	270 (330) EP
DGS 10 – BS 11 (oder 13)	330 (390) EP
DGS 12 – BS 13 (oder 15)	390 (450) EP
DGS 14 – BS 15 (oder 17)	450 (510) EP

#### Raum 5

DGS 4 – BS 4 (oder 0)	120 (0) EP
DGS 6 – BS 6 (oder 0)	180 (0) EP
DGS 8 – BS 9 (oder 0)	240 (0) EP
DGS 10 – BS 10 (oder 0)	300 (0) EP
DGS 12 – BS 12 (oder 0)	360 (0) EP
DGS 14 – BS 14 (oder 0)	420 (0) EP

#### Raum 7

DGS 4 – BS 3 (oder 0)	90 (0) EP
DGS 6 – BS 5 (oder 0)	150 (0) EP
DGS 8 – BS 7 (oder 0)	210 (0) EP
DGS 10 – BS 9 (oder 0)	270 (0) EP
DGS 12 – BS 11 (oder 0)	330 (0) EP
DGS 14 – BS 13 (oder 0)	390 (0) EP

#### Raum 10

Alle DGS

BS 5 150 EP

#### Raum 11

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

#### Raum 13

DGS 4 – BS 0 (oder 3)	0 (150) EP
DGS 6 – BS 0 (oder 7)	0 (210) EP
DGS 8 – BS 0 (oder 11)	0 (330) EP
DGS 10 – BS 0 (oder 11)	0 (330) EP
DGS 12 – BS 0 (oder 15)	0 (450) EP
DGS 12 – BS 0 (oder 17)	0 (510) EP

#### Falle (nur DGS 10/12)

DGS 10 BS 0 (4)	0 (120) EP
DGS 12 BS 0 (4)	0 (120) EP
DGS 14 BS 0 (6)	0 (180) EP

#### Raum 15

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

#### Bonus für gutes Rollenspiel

DGS 4	bis zu 150 EP
DGS 6	bis zu 240 EP
DGS 8	bis zu 330 EP
DGS 10	bis zu 420 EP
DGS 12	bis zu 510 EP
DGS 14	bis zu 600 EP

#### Summe der maximal möglichen EP

DGS 4	1.350 EP
DGS 6	1.800 EP
DGS 8	2.250 EP
DGS 10	2.700 EP
DGS 12	3.150 EP
DGS 12	3.600 EP

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

## SCHATZAUFLISTUNG

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



worden, vor Ende des Szenarios vernichtet oder verbraucht worden sein, dann ziehe deren Wert von der unten aufgeführten Schatzauflistung ab.

Die SC können 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 über oder unter der DGS ist, auf der das Abenteuer gespielt wird, halbiert sich die Anzahl des Geldes, die der SC am Ende erhält.

### Begegnung Drei – Prachttreppe

(mit Beobachtung)

<b>DGS 4:</b>	50 GM, 0 GM, 0 GM = 50 GM
<b>DGS 6:</b>	50 GM, 0 GM, 192 GM = 242 GM
<b>DGS 8:</b>	50 GM, 0 GM, 766 GM = 816 GM
<b>DGS 10:</b>	50 GM, 0 GM, 1.358 GM = 1.408 GM
<b>DGS 12:</b>	50 GM, 0 GM, 1.871 GM = 1.921 GM
<b>DGS 14:</b>	50 GM, 0 GM, 2.454 GM = 2.504 GM

(ohne Beobachtung)

<b>DGS 4:</b>	100 GM, 0 GM, 0 GM = 100 GM
<b>DGS 6:</b>	100 GM, 0 GM, 384 GM = 484 GM
<b>DGS 8:</b>	100 GM, 0 GM, 1.532 GM = 1.632 GM
<b>DGS 10:</b>	100 GM, 0 GM, 2.716 GM = 2.816 GM
<b>DGS 12:</b>	100 GM, 0 GM, 3.742 GM = 3.842 GM
<b>DGS 14:</b>	100 GM, 0 GM, 4.908 GM = 5.008 GM

### Begegnung Drei – Raum Drei

(ohne Alarm vom ersten Kampf)

<b>DGS 4:</b>	50 GM, 0 GM, 0 GM = 50 GM
<b>DGS 6:</b>	50 GM, 0 GM, 192 GM = 242 GM
<b>DGS 8:</b>	50 GM, 0 GM, 766 GM = 816 GM
<b>DGS 10:</b>	50 GM, 0 GM, 1.358 GM = 1.408 GM
<b>DGS 12:</b>	50 GM, 0 GM, 1.871 GM = 1.921 GM
<b>DGS 12:</b>	50 GM, 0 GM, 2.454 GM = 2.504 GM

(mit Alarm)

<b>DGS 4:</b>	100 GM, 0 GM, 0 GM = 100 GM
<b>DGS 6:</b>	100 GM, 0 GM, 384 GM = 484 GM
<b>DGS 8:</b>	100 GM, 0 GM, 1.211 GM = 1.311 GM
<b>DGS 10:</b>	100 GM, 0 GM, 1.803 GM = 1.903 GM
<b>DGS 12:</b>	100 GM, 0 GM, 2.566 GM = 2.666 GM
<b>DGS 12:</b>	100 GM, 0 GM, 3.240 GM = 3.340 GM

### Begegnung Drei – Raum Fünf

(ohne Alarm vom ersten Kampf)

<b>DGS 4:</b>	50 GM, 0 GM, 0 GM = 50 GM
<b>DGS 6:</b>	50 GM, 0 GM, 192 GM = 242 GM
<b>DGS 8:</b>	50 GM, 0 GM, 337 GM = 387 GM
<b>DGS 10:</b>	50 GM, 0 GM, 337 GM = 387 GM
<b>DGS 12:</b>	50 GM, 0 GM, 587 GM = 637 GM
<b>DGS 12:</b>	50 GM, 0 GM, 762 GM = 812 GM

(mit Alarm)

**Alle DGS:** 0 GM, 0 GM, 0 GM

### Begegnung Drei – Raum Sieben

(ohne Alarm vom ersten Kampf)

<b>DGS 4:</b>	25 GM, 25 GM, 0 GM = 50 GM
<b>DGS 6:</b>	25 GM, 25 GM, 166 GM = 216 GM
<b>DGS 8:</b>	25 GM, 25 GM, 499 GM = 549 GM
<b>DGS 10:</b>	25 GM, 25 GM, 607 GM = 657 GM
<b>DGS 12:</b>	25 GM, 25 GM, 940 GM = 990 GM
<b>DGS 12:</b>	25 GM, 25 GM, 940 GM = 990 GM

(mit Alarm)

**Alle DGS:** 0 GM, 0 GM, 0 GM

### Begegnung Drei – Raum Elf

**DGS 4:** 0 GM, 450 GM, 0 GM

**DGS 6-14:** 0 GM, 0 GM, 0 GM

### Begegnung Drei – Raum Dreizehn

(ohne Alarm vom ersten Kampf)

**Alle DGS:** 0 GM, 0 GM, 275 GM = 275 GM  
(mit Alarm)

<b>DGS 4:</b>	100 GM, 0 GM, 275 GM = 375 GM
<b>DGS 6:</b>	100 GM, 0 GM, 563 GM = 663 GM
<b>DGS 8:</b>	100 GM, 0 GM, 1.166 GM = 1.266 GM
<b>DGS 10:</b>	100 GM, 0 GM, 944 GM = 1.044 GM
<b>DGS 12:</b>	100 GM, 0 GM, 1.194 GM = 1.294 GM
<b>DGS 14:</b>	100 GM, 0 GM, 2.052 GM = 2.152 GM

### Begegnung Drei – Raum Fünfzehn

<b>DGS 4:</b>	50 GM, 0 GM, 337 GM = 387 GM
<b>DGS 6:</b>	50 GM, 0 GM, 837 GM = 887 GM
<b>DGS 8:</b>	50 GM, 0 GM, 950 GM = 1.000 GM
<b>DGS 10:</b>	50 GM, 0 GM, 2.825 GM = 2.875 GM
<b>DGS 12:</b>	50 GM, 0 GM, 2.825 GM = 2.875 GM
<b>DGS 14:</b>	50 GM, 0 GM, 6.047 GM = 6.097 GM

### Begegnung Vier oder Epilog

**Alle DGS** 0 GM, 200 GM, 0 GM

### Summe

(ohne Alarm)

<b>DGS 4</b>	50 GM + 50 GM + 50 GM + 50 GM + 450 GM + 275 GM + 387 GM + 200 GM = 1.512 GM begrenzt auf 1.300 GM
<b>DGS 6</b>	242 GM + 242 GM + 242 GM + 216 GM + 0 GM + 275 GM + 887 GM + 200 GM = 2.304 GM begrenzt auf 1.800 GM
<b>DGS 8</b>	816 GM + 816 GM + 387 GM + 549 GM + 0 GM + 275 GM + 1.000 GM + 200 GM = 4.043 GM begrenzt auf 2.600 GM
<b>DGS 10</b>	1.408 GM + 1.408 GM + 387 GM + 657 GM + 0 GM + 275 GM + 2.875 GM + 200 GM = 7.210 GM begrenzt auf 4.600 GM
<b>DGS 12</b>	1.921 GM + 1.921 GM + 637 GM + 990 GM + 0 GM + 275 GM + 2.875 GM + 200 GM = 8.819 GM begrenzt auf 6.600 GM
<b>DGS 14</b>	2.504 GM + 2.504 GM + 812 GM + 990 GM + 0 GM + 275 GM + 6.097 GM + 200 GM = 13.382 GM begrenzt auf 13.200 GM

(mit Alarm)

DGS 4	100 GM + 100 GM + 0 GM + 0 GM + 450 GM + 375 GM + 387 GM + 200 GM = 1.612 GM begrenzt auf 1.300 GM
DGS 6	484 GM + 484 GM + 0 GM + 0 GM + 0 GM + 663 GM + 887 GM + 200 GM = 2.718 GM begrenzt auf 1.800 GM
DGS 8	1.632 GM + 1.311 GM + 0 GM + 0 GM + 0 GM + 1.266 GM + 1.000 GM + 200 GM = 5.409 GM begrenzt auf 2.600 GM
DGS 10	2.816 GM + 1.903 GM + 0 GM + 0 GM + 0 GM + 1.044 GM + 2.875 GM + 200 GM = 8.838 GM begrenzt auf 4.600 GM
DGS 12	3.842 GM + 2.666 GM + 0 GM + 0 GM + 0 GM + 1.294 GM + 2.875 GM + 200 GM = 10.877 GM begrenzt auf 6.600 GM
DGS 14	5.008 GM + 3.340 GM + 0 GM + 0 GM + 0 GM + 2.152 GM + 6.097 GM + 200 GM = 16.979 GM begrenzt auf 13.200 GM

### **Besondere Gegenstände**

**Favour of the MO Die Drachenjünger:** for your services you gain access (regional) to *Flight of the Dragon*, *Dragon Skin*, *Draconic Might*, *Vulnerability*, and members gain additional access to Draconic Arcane Grace (Races of Dragon).

**Favour of the MO Kirche Bahamut:** after spending 1 TU to report to their church the findings about the cult of the dragon, members gain access (regional) to weapon enhancements *flaming* and *axiomatic* and access (regional) to *Ring of Dragon Friendship* (Magic Item Compendium).

**Favour of the MOs Kirche des Boccob, Kirche des Heironeous or Kirche des Rao:** for your services you gain access to the feats Arcane Insight, Heroic Destiny (members of the church gain Fearless Destiny instead) (all from Races of Destiny), Magic Device Attunement (Complete Mage), members gain access (regional) to armor enhancement *Death Ward* (Magic Item Compendium).

**Disfavour of a strange green hag:** This may have consequences in later adventures. Members of the MO „Die wahren Bronzebrüder“ are expelled from the MO immediately.

**Favour of the MO „Die wahren Bronzebrüder“:** after spending 1 TU to report the whereabouts of Immonara to the known membership of „Die wahren Bronzebrüder“ you gain a one time access to: *Boots of Tracklessness*, *Hand of the Oak Father* (all Magic Item Compendium). Members of the MO gain access (regional) instead.

**Favour of Athanasia Baumling:** after spending 1 TU to report to Athanasia Baumling what you find out about the activities of cult of the dragon you gain a one time access to **one** of the following items: *Amulet of Teamwork*, *Eyes*

*of Truth*, *Formless Vest*, *Goodberry Bracelet*, *Phoenix Helm*, *Ring of Adamantine Touch* (all Magic Item Compendium). Cross off after being used.

### **APL 4**

*Scroll of flight of the dragon* (Adventure, SpC)

*Scroll of dragon skin* (Adventure, SpC)

*Scroll of draconic might* (Adventure, SpC)

*Scroll of vulnerability* (Adventure, SpC)

### **APL 6-8** (all of APL 4 and)

+1 *corrosive heavy pick* (Adventure, MIC)

### **APL 10-12** (all of APL 4 and)

+1 *corrosive greatsword* (Adventure, MIC)

+1 *acidic heavy wooden shield* (Adventure, MIC)

+1 *axiomatic heavy pick* (Adventure, DMG)

### **APL 14** (all of APL 4, 10-12 and)

*Ghost shroud* (Adventure, MIC)

+1 *vanishing half-plate* (Adventure, MIC)

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.

## SPIELDATEN NSC UND MONSTER DGS 4

Die hier aufgeführten NSC, die über keinen Namen verfügen, kommen im Abenteuer unter Umständen mehrfach vor. Bei der jeweiligen Begegnung ist die Anzahl angegeben. Sofern NSC Tiergefährten oder ähnliches haben, sind diese bei den NSC unter Ausrüstung direkt bezeichnet, anschließend aber als einzelner Statblock aufgeführt.

**Kultist:** männlicher menschlicher (Flan) Waldläufer 2 (Nahkämpfer); HG 2; mittelgroßer Humanoide; TW 2W8+4, 17 TP; INI +2; BR 9m (6 Felder); RK 15 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 13); GAB +2, RAB +4; A Nahkampf +4 (1W8+2, Langschwert) oder Fernkampf +4 (1W8+2, Kompositbogen [lang, +2 ST]); Voller Angriff Nahkampf +4 (1W8+2, Langschwert) oder Angriff Nahkampf mit zwei Waffen +2 (1W8+2, Langschwert [Haupthand])/+2 (1W4+1, Dolch) oder Fernkampf +4 (1W8+2, Kompositbogen [lang, +2 ST]); BE Erzfeind Menschen +2, Tierempathie; GES NB; REF +5, WIL +0, ZÄH +5; ST 15, GE 15, KO 14, IN 12, WE 10, CH 8.

*Fertigkeiten und Talente:* Entdecken +3, Lauschen +5, Leise Bewegen +5, Mit Tieren umgehen +4, Suchen +6, Schwimmen +2, Überlebenskunst +5, Verstecken +6, Wissen (Geographie) +3, Wissen (Gewölbekunde) +3, Wissen (Natur) +5; Heftiger Angriff, Kampf mit zwei Waffen, Kampfreflexe, Spuren lesen.

*Ausrüstung:* Langschwert, Dolch, Kompositbogen (lang, +2 ST), beschlagene Lederrüstung

**Kultist:** männlicher menschlicher (Flan) Waldläufer 2 (Fernkämpfer); HG 2; mittelgroßer Humanoide; TW 2W8+4, 17 TP; INI +2; BR 9m (6 Felder); RK 15 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 13); GAB +2, RAB +4; A oder voller Angriff Nahkampf +4 (1W8+2, Langschwert) oder Fernkampf +4 (1W8+2, Kompositbogen [lang, +2 ST]); BE Erzfeind Menschen +2, Tierempathie; GES NB; REF +5, WIL +0, ZÄH +5; ST 15, GE 15, KO 14, IN 12, WE 10, CH 8.

*Fertigkeiten und Talente:* Entdecken +3, Lauschen +5, Leise Bewegen +5, Mit Tieren umgehen +4, Suchen +6, Schwimmen +2, Überlebenskunst +5, Verstecken +6, Wissen (Geographie) +3, Wissen (Gewölbekunde) +3, Wissen (Natur) +5; Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Schießen, Spuren lesen.

*Ausrüstung:* Langschwert, Dolch, Kompositbogen (lang, +2 ST), beschlagene Lederrüstung

**Kultist Druide:** männlicher menschlicher (Flan) Druide 2; HG 2; mittelgroßer Humanoide; TW 2W8+4, 20 TP; INI +1; BR 9m (6 Felder); RK 15 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 14); GAB +1, RAB +1; A und Voller Angriff Nahkampf +1 (1W6, Krummsäbel) oder Fernkampf +2 (1W4, Schleuder); BE Naturgespür, Tierempathie, Tiergefährte, Unterholz durchqueren; GES NB; REF +1,

WIL +5, ZÄH +5; ST 10, GE 12, KO 15, IN 12, WE 15, CH 10.

*Fertigkeiten und Talente:* Konzentration +7, Lauschen +7, Mit Tieren umgehen +5, Überlebenskunst +9, Wissen (Natur) +10, Zauberkunde +6; Abhärtung, Ausdauer.

*Vorbereitete Zauberei* (3/2 – Grund-SG = 12 + Zaubergad): 0. Grad – *Aufblitzen, Göttliche Führung, Resistenz*; 1. Grad – *Leichte Wunden heilen, Verstricken*

*Ausrüstung:* Tiergefährte: Wolf, Krummsäbel, Schleuder, Fellrüstung, leichter Holzschild

**Wolf** Tiergefährte Druide: mittelgroßes Tier; TW 2W8+4, 17 TP; INI +2; BR 15 m (10 Felder); RK 14 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 12); GAB +1, RAB +2; A oder Voller Angriff Nahkampf +3 (1W6+1, Biss); BA: Zu Fall Bringen +1; BE: Dämmerlicht, Geruchssinn, Verbindung, Zauberei Teilen; GES N; RW REF +10, WIL +3, ZÄH +7; ST 15, GE 17, KO 15, IN 2, WE 12, CH 6.

*Fertigkeiten und Talente:* Entdecken +3, Lauschen +3, Leise Bewegen +3, Überlebenskunst +1\*, Verstecken +2; Spuren Lesen, Tricks (7): Angriff, Aus, Bei Fuß, Folge, Hol, Such, Wache, Waffen Fokus [Biss]

*Zu Fall Bringen (AF):* Ein Wolf der mit seinem Bissangriff trifft, kann versuchen den Gegner als freie Aktion zu Fall zu bringen. Er hat einen Bonus von +1 auf den Versuch und muss dazu keinen Berührungsangriff durchführen und provoziert auch keinen Gelegenheitsangriff. Sollte der Versuch scheitern, so hat der Gegner keine Gelegenheit den Wolf zu Fall zu bringen.

\* Wölfe haben einen Bonus von 4 auf ihre Überlebenskunst, wenn sie jemanden anhand seines Geruchs folgen.

**Kultist Leibwächter:** männlicher menschlicher (Flan) Kämpfer 2; HG 2; mittelgroßer Humanoide; TW 2W10+4, 20 TP; INI +2; BR 6m (4 Felder); RK 19 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 17); GAB +2, RAB +4; A oder Voller Angriff Nahkampf +5 (1W10+2, Bastardschwert, einhändig), +5 (1W10+3, Bastardschwert, zweihändig); GES NB; REF +2, WIL +0, ZÄH +5; ST 15, GE 14, KO 15, IN 10, WE 10, CH 10.

*Fertigkeiten und Talente:* Einschüchtern +5, Klettern +0, Springen -6; Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Umgang mit exotischen Waffen (Bastardschwert), Verbesserter Schildstoß, Waffenfokus (Bastardschwert).

*Ausrüstung:* Bastardschwert, Kettenpanzer, Schwerer Holzschild

**Kultist Wächter:** männlicher menschlicher (Flan) Barbar 2; HG 2; mittelgroßer Humanoide; TW 2W12+6, 25 TP; INI +2; BR 9m (6 Felder); RK 17 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 17); GAB +2, RAB +5; A oder Voller Angriff Nahkampf +5 (1W12+4, Zweihändige Axt); BE Analphabet, Kampfrausch 1/Tag, Reflexbewegung,

Schnelle Bewegung; GES NB; REF +2, WIL -1, ZÄH +6; ST 16, GE 15, KO 16, IN 8, WE 8, CH 8.

*Fertigkeiten und Talente:* Einschüchtern +4, Lauschen +4, Mit Tieren umgehen +4, Springen +4; Ausweichen, Heftiger Angriff.

*Ausrüstung:* Zweihändige Axt, Brustplatte

**Kultist Akolyth:** männlicher menschlicher (Flan) Kleriker (Tiamat) 2; HG 2; mittelgroßer Humanoider; TW 2W8+2, TP 15; INI +2; BR 6 m (4 Felder); RK 18 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 16); GAB +1, RAB +2, A oder Voller Angriff Nahkampf +2 (1W6+1, Schwere Kriegshacke); BA Zerschmettern 1/Tag, Zauber; BE Aura des Bösen, Klerikale Domänen Böses und Zerstörung, Untote beeindrucken, spontanes Zaubern, kein Zugriff auf gute Zauber; GES NB; RW REF +2, WIL +6, ZÄH +4; ST 12, GE 14, KO 12, IN 10, WE 16, CH 10.

*Fertigkeiten und Talente:* Konzentration +6, Wissen (Die Ebenen) +5, Wissen (Religion) +5; Umgang mit Kriegswaffen (Schwere Kriegshacke), Wahrer Gläubiger *Vorbereitete Zauber* (4/3+1 – Grund-SG = 13 + Zaubergrad): 0. Grad – *Göttliche Führung, Kleinere Wunden heilen, Magie entdecken, Magie lesen*; 1. Grad – *Gesegnetes Zielen, Schild des Glaubens, Schutz vor Gutem\*, Unheil*.

\* Domänenspruch

*Ausrüstung:* Plattenpanzer, Leichter Holzschild, Schwere Kriegshacke

**Kultisten Schamanin:** weiblicher menschlicher (Flan) Hexenmeisterin 2; HG 2; mittelgroße Humanoide; TW 2W4+2, TP 9; INI +2; BR 9 m (6 Felder); RK 12 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 10); GAB +1, RAB +1, A oder Voller Angriff Nahkampf +1 (1W4, Dolch); GES NB; RW REF +2, WIL +3, ZÄH +1; ST 10, GE 14, KO 12, IN 12, WE 10, CH 16.

*Fertigkeiten und Talente:* Konzentration +6, Wissen (Arkanes) +6, Wissen (Die Ebenen) +6, Zauberkunde +8; Waffenfokus (Strahl), Well Read

*Bekannte Zauber* (6/5 – Grund-SG = 13 + Zaubergrad): 0. Grad – *Benommenheit, Erschöpfende Berührung, Kältestrahl, Resistenz, Säurespritzer*; 1. Grad – *Magierrüstung, Schwächestrahl*.

*Ausrüstung:* Dolch.

## Raum 15

**Xtracht 'pert:** halb-grüner Drache/halb-menschlicher Barbar 2; HG 4; mittelgroßer Drache; TW 2W12+6, 25 TP; INI +6; BR 9m (6 Felder); RK 21 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 21); GAB +2, RAB +8; A Nahkampf +8 (2W6+9, Zweihänder); Voller Angriff Nahkampf +8/+8 (1W4+6 2 Klauen)/+6 (1W6+3 Biss oder Nahkampf +2 (2W6+6, Zweihänder)/+6 (1W6+3 Biss); BA Odemwaffe (9m langer Kegel korrosivem Gas (Säure) 1/Tag, 6W8 Schaden Säure, SG 14 Reflex halbiert); BE Alphabet, Dämmerlicht 18m, Dunkelsicht 18m, Immunität gegen Schlaf, Lähmung, Säure, Kampfrausch 1/Tag, Reflex-

bewegung, Schnelle Bewegung; GES NB; REF +2, WIL +1, ZÄH +6; ST 23, GE 14, KO 17, IN 10, WE 8, CH 10.

*Fertigkeiten und Talente:* Einschüchtern +5, Klettern +7, Lauschen +5, Mit Tieren umgehen +5, Springen +7, Überlebenskunst +6; Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative.

*Ausrüstung:* Zweihänder, Brustplatte

**Servia Nerx:** weiblicher menschlicher (Flan) Kleriker (Tiamat) 6; HG 6; mittelgroßer Humanoider; TW 6W8+18, TP 51; INI +0; BR 6 m (4 Felder); RK 19 (Berührung 10, auf dem falschen Fuß 19); GAB +4, RAB +4, A oder Voller Angriff Nahkampf +4 (1W6+1, Schwere Kriegshacke +1); BA Zerschmettern 1/Tag, Zauber; BE Aura des Bösen und der Rechtschaffenheit, Klerikale Domänen Böses und Zerstörung, Untote beeindrucken, spontanes Zaubern, kein Zugriff auf gute und chaotische Zauber; GES RB; RW REF +2, WIL +10, ZÄH +8; ST 10, GE 10, KO 16, IN 10, WE 17, CH 10.

*Fertigkeiten und Talente:* Konzentration +10, Wissen (Arkanes) +9, Wissen (Religion) +9; Anführen, Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Umgang mit Kriegswaffen (Schwere Kriegshacke)

*Vorbereitete Zauber* (5/4+1/4+1/3+1 – Grund-SG = 13 + Zaubergrad): 0. Grad – *Göttliche Führung, Kleinere Wunden heilen, Magie entdecken, Magie lesen, Wasser erschaffen*; 1. Grad – *Furcht auslösen, Göttliche Gunst, Leichte Wunden heilen, Schutz vor Gutem\*, Untote herbeizaubern I*; 2. Grad – *Bärenstärke, Stille, Totenglocke, Weisheit der Eule, Zerbersten\**; 3. Grad – *Magie bannen, Schutzkreis gegen Gutes\*, Schwere Wunden heilen, Unsichtbarkeit aufheben*.

\* Domänenspruch

*Ausrüstung:* Plattenpanzer +1, Leichter Holzschild, Schwere Kriegshacke +1

Durchgestrichene Zauber sind schon verbraucht und wirken schon. Es gelten folgende Änderungen an den o.g. Daten:

RK 21 (gegen gute Kreaturen), REF +2 (+4 gegen gute Kreaturen), WIL +12 (+14 gegen gute Kreaturen), ZÄH +8 (+10 gegen gute Kreaturen), WE 21, Grund-SG = 15 + Zaubergrad

## SPIELDATEN NSC UND MONSTER DGS 6

Die hier aufgeführten NSC, die über keinen Namen verfügen, kommen im Abenteuer unter Umständen mehrfach vor. Bei der jeweiligen Begegnung ist die Anzahl angegeben. Sofern NSC Tiergefährten oder ähnliches haben, sind diese bei den NSC unter Ausrüstung direkt bezeichnet, anschließend aber als einzelner Statblock aufgeführt.

**Kultist:** männlicher menschlicher (Flan) Waldläufer 4 (Nahkämpfer); HG 4; mittelgroßer Humanoide; TW 4W8+8, 31 TP; INI +2; BR 9m (6 Felder); RK 16 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 14); GAB +4, RAB +7; A Nahkampf +7 (1W8+3, Langschwert) oder Fernkampf +6 (1W8+3, Kompositbogen [lang, +3 ST]); Voller Angriff Nahkampf +6 (1W8+3, Langschwert) oder Nahkampf mit zwei Waffen +4 (1W8+3, Langschwert [Haupthand])/+4 (1W4+1, Dolch) oder Fernkampf +4 (1W8+3, Kompositbogen [lang, +3 ST]); BE Champion of the wild, Erzfeind Menschen +2, Tierempathie, Tiergefährte; GES NB; REF +6, WIL +1, ZÄH +6; ST 16, GE 15, KO 14, IN 12, WE 10, CH 8.

*Fertigkeiten und Talente:* Entdecken +5, Lauschen +7, Leise Bewegen +9, Mit Tieren umgehen +6, Suchen +8, Schwimmen +5, Überlebenskunst +7, Verstecken +9, Wissen (Geographie) +3, Wissen (Gewölbekunde) +3, Wissen (Natur) +6; Ausdauer, Heftiger Angriff, Intuition, Kampf mit zwei Waffen, Kampfreflexe, Spuren lesen, Verteidigung mit zwei Waffen.

Ausrüstung: Tiergefährte: Hund, Langschwert, Dolch, Kompositbogen (lang, +3 ST), *Beschlagene Lederrüstung +1*

**Kultist:** männlicher menschlicher (Flan) Waldläufer 4 (Fernkämpfer); HG 4; mittelgroßer Humanoide; TW 4W8+8, 31 TP; INI +7; BR 9m (6 Felder); RK 17 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14); GAB +4, RAB +6; A oder voller Angriff Nahkampf +6 (1W8+2, Langschwert) oder Fernkampf +7 (1W8+2, Kompositbogen [lang, +2 ST]); BE Champion of the wild, Erzfeind Menschen +2, Tierempathie, Tiergefährte; GES NB; REF +7, WIL +1, ZÄH +6; ST 15, GE 16, KO 14, IN 12, WE 10, CH 8.

*Fertigkeiten und Talente:* Entdecken +6, Lauschen +7, Leise Bewegen +10, Mit Tieren umgehen +6, Suchen +8, Schwimmen +4, Überlebenskunst +7, Verstecken +10, Wissen (Geographie) +3, Wissen (Gewölbekunde) +3, Wissen (Natur) +6; Ausdauer, Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Schießen, Spuren lesen, Verbesserte Initiative, Verbessertes Schnelles Schießen.

Ausrüstung: Tiergefährte: Hund, Langschwert, Dolch, Kompositbogen (lang, +2 ST), *Beschlagene Lederrüstung +1*

**Hund** Tiergefährte Waldläufer: kleines Tier; TW 1W8+2, 10 TP; INI +3; BR 12 m (8 Felder); RK 15 (Berührung 14,

auf dem falschen Fuß 12); GAB +0, RAB -3; A und Voller Angriff Nahkampfangriff +2 (1W4+1, Biss); BE: Dämmerlicht, Geruchssinn, Verbindung, Zauber Teilen; GES N; RW REF +5, WIL +1, ZÄH +4; ST 13, GE 17, KO 15, IN 2, WE 12, CH 6.

*Fertigkeiten und Talente:* Entdecken +5, Lauschen +5, Springen +7, Überlebenskunst +1\*; Spuren Lesen, Wachsamkeit, Tricks (7): Angriff, Aus, Bei Fuß, Hol, Pass auf, Such, Wache.

\* Hunde haben einen Bonus von 4 auf ihre Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst, wenn sie jemanden anhand seines Geruchs folgen.

**Kultist Druid:** männlicher menschlicher (Flan) Druid 4; HG 4; mittelgroßer Humanoide; TW 4W8+8, 34 TP; INI +1; BR 9m (6 Felder); RK 15 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 14); GAB +3, RAB +3; A und Voller Angriff Nahkampf +3 (1W6, Krummsäbel) oder Fernkampf +4 (1W4, Schleuder); BE Lockruf der Natur widerstehen, Naturgespür, Spurloser Schritt, Tierempathie, Tiergefährte, Unterholz durchqueren; GES NB; REF +2, WIL +7, ZÄH +6; ST 10, GE 12, KO 15, IN 12, WE 16, CH 10.

*Fertigkeiten und Talente:* Konzentration +7, Lauschen +7, Mit Tieren umgehen +5, Überlebenskunst +9, Wissen (Natur) +10, Zauberkunde +6; Abhärtung, Ausdauer, Unverwundlich.

*Vorbereitete Zauber* (5/4/3 – Grund-SG = 13 + Zaubergrad): 0. Grad – *Aufblitzen* (2x), *Göttliche Führung*, *Kleinere Wunden heilen*, *Resistenz*, 1. Grad – *Feenfeuer*, *Flammen erzeugen*, *Leichte Wunden heilen*, *Verstricken*; 2. Grad – *Bärenstärke*, *Flammenklinge*, *Metal erhizen*

Ausrüstung: Tiergefährte: Wolf, Krummsäbel, Schleuder, Fellrüstung, leichter Holzschild

**Wolf** Tiergefährte Druid: mittelgroßes Tier; TW 4W8+8, 31 TP; INI +3; BR 15 m (10 Felder); RK 17 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14); GAB +3, RAB +5; A oder Voller Angriff Nahkampf +6 (1W6+2, Biss); BA: Zu Fall Bringen +1; BE: Dämmerlicht, Entrinnen, Geruchssinn, Verbindung, Zauber Teilen; GES N; RW REF +11, WIL +4, ZÄH +8; ST 16, GE 18, KO 15, IN 2, WE 12, CH 6.

*Fertigkeiten und Talente:* Entdecken +3, Lauschen +3, Leise Bewegen +3, Überlebenskunst +1\*, Verstecken +2; Spuren Lesen, Tricks (8): Angriff, Aus, Bei Fuß, Folge, Hol, Sitz, Such, Wache, Waffen Fokus [Biss]

*Zu Fall Bringen (AF):* Ein Wolf der mit seinem Bissangriff trifft, kann versuchen den Gegner als freie Aktion zu Fall zu bringen. Er hat einen Bonus von +1 auf den Versuch und muss dazu keinen Berührungsangriff durchführen und provoziert auch keinen Gelegenheitsangriff. Sollte der Versuch scheitern, so hat der Gegner keine Gelegenheit den Wolf zu Fall zu bringen.

\* Wölfe haben einen Bonus von 4 auf ihre Überlebenskunst, wenn sie jemanden anhand seines Geruchs folgen.

**Kultist Leibwächter:** männlicher menschlicher (Flan) Kämpfer 2; HG 2; mittelgroßer Humanoide; TW 2W10+4, 20 TP; INI +2; BR 6m (4 Felder); RK 19 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 17); GAB +2, RAB +4; A oder Voller Angriff Nahkampf +5 (1W10+2, Bastardschwert, einhändig), +5 (1W10+3, Bastardschwert, zweihändig); GES NB; REF +2, WIL +0, ZÄH +5; ST 15, GE 14, KO 15, IN 10, WE 10, CH 10.

*Fertigkeiten und Talente:* Einschüchtern +5, Klettern +0, Springen -6; Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Umgang mit exotischen Waffen (Bastardschwert), Verbesserter Schildstoß, Waffenfokus (Bastardschwert).

*Ausrüstung:* Bastardschwert, Kettenpanzer, Schwerer Holzschild

**Kultist Leibwächter:** männlicher menschlicher (Flan) Kämpfer 4; HG 4; mittelgroßer Humanoide; TW 4W10+8, 36 TP; INI +2; BR 6m (4 Felder); RK 19 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 17); GAB +2, RAB +4; A oder Voller Angriff Nahkampf +8 (1W10+2, Bastardschwert, einhändig), +8 (1W10+3 Bastardschwert, zweihändig); GES NB; REF +3, WIL +1, ZÄH +6; ST 16, GE 14, KO 15, IN 10, WE 10, CH 10.

*Fertigkeiten und Talente:* Einschüchtern +7, Klettern +3, Springen -3; Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Umgang mit exotischen Waffen (Bastardschwert), Verbesserter Schildstoß, Waffenfokus (Bastardschwert).

*Ausrüstung:* Bastardschwert, Kettenpanzer, Schwerer Holzschild

**Kultist Wächter:** männlicher menschlicher (Flan) Barbar 4; HG 4; mittelgroßer Humanoide; TW 4W12+12, 45 TP; INI +2; BR 9m (6 Felder); RK 18 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 18); GAB +4, RAB +7; A oder Voller Angriff +7 (1W12+4 Zweihändige Axt); BE Analphabet, Fallengespur +1, Kampfrausch 2/Tag, Reflexbewegung, Schnelle Bewegung; GES NB; REF +4, WIL +0, ZÄH +7; ST 16, GE 16, KO 16, IN 8, WE 8, CH 8.

*Fertigkeiten und Talente:* Einschüchtern +6, Lauschen +6, Mit Tieren umgehen +6, Springen +6, Ausweichen, Einschüchternder Kampfrausch, Heftiger Angriff.

*Ausrüstung:* Zweihändige Axt, Brustplatte

**Kultisten Schamanin:** weiblicher menschlicher (Flan) Hexenmeisterin 4; HG 4; mittelgroße Humanoide; TW 4W4+4, TP 17; INI +2; BR 9 m (6 Felder); RK 13 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 11); GAB +2, RAB +2, A oder Voller Angriff Nahkampf +2 (1W4, Dolch); GES NB; RW REF +3, WIL +4, ZÄH +2; ST 10, GE 14, KO 12, IN 12, WE 10, CH 17.

*Fertigkeiten und Talente:* Konzentration +8, Wissen (Arkanes) +8, Wissen (Die Ebenen) +8, Zauberkunde +10; Berührungsangriff auf Entfernung, Waffenfokus (Strahl), Well Read

*Bekannte Zauber* (6/7/4 – Grund-SG = 13 + Zauberggrad): 0. Grad – *Aufblitzen, Benommenheit, Erschöpfende*

*Berührung, Kältestrahl, Resistenz, Säurespritzer*; 1. Grad – *Magisches Geschoss, Magierrüstung, Schwächestrahl*; 2. Grad – *Sengender Strahl*.

*Ausrüstung:* Dolch, Schutzring +1.

**Kultist Akolyth:** männlicher menschlicher (Flan) Kleriker (Tiamat) 4; HG 4; mittelgroßer Humanoider; TW 4W8+4, TP 27; INI +2; BR 6 m (4 Felder); RK 18 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 16); GAB +3, RAB +4, A oder Voller Angriff Nahkampf +5 (1W6+2, Schwere Kriegshacke +1); BA Zerschmettern 1/Tag, Zauber; BE Aura des Bösen, Klerikale Domänen Böses und Zerstörung, Untote beeindrucken, spontanes Zaubern, kein Zugriff auf gute Zauber; GES NB; RW REF +3, WIL +7, ZÄH +5; ST 13, GE 14, KO 12, IN 10, WE 16, CH 10.

*Fertigkeiten und Talente:* Konzentration +8, Wissen (Die Ebenen) +7, Wissen (Religion) +7; Spontaner Domänenzauber (Böses), Umgang mit Kriegswaffen (Schwere Kriegshacke), Wahrer Gläubiger

*Vorbereitete Zauber* (5/4+1/3+1 – Grund-SG = 13 + Zauberggrad): 0. Grad – *Göttliche Führung, Kleinere Wunden heilen, Licht, Magie entdecken, Magie lesen*; 1. Grad – *Gesegnetes Zielen, Leichte Wunden heilen, Schild des Glaubens, Schutz vor Gutem\*, Unheil*; 2. Grad – *Bärenstärke, Diabolische Wunde, Ort entweihen\*, Totenglocke*.

\* Domänenspruch

*Ausrüstung:* Plattenpanzer, Leichter Holzschild, *Schwere Kriegshacke* +1

## Raum 15

**Xtracht 'pert:** halb-grüner Drache/halb-menschlicher Barbar 4; HG 6; mittelgroßer Drache; TW 4W12+16, 49 TP; INI +6; BR 9m (6 Felder); RK 21 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 21); GAB +4, RAB +10; A Nahkampf +10 (2W6+9, Zweihänder); Voller Angriff Nahkampf +10/+10 (1W4+6, 2 Klauen)/+8 (1W6+3, Biss oder Nahkampf +4 (2W6+6, Zweihänder)/+8 (1W6+3 Biss); BA Odemwaffe (9m langer Kegel korrosivem Gas (Säure) 1/Tag, 6W8 Schaden Säure, SG 14 Reflex halbiert); BE Analphabet, Dämmersicht 18m, Dunkelsicht 18m, Fallengespur +1, Immunität gegen Schlaf, Lähmung, Säure, Kampfrausch 2/Tag, Reflexbewegung, Schnelle Bewegung; GES NB; REF +3, WIL +2, ZÄH +8; ST 23, GE 14, KO 18, IN 10, WE 8, CH 10.

*Fertigkeiten und Talente:* Einschüchtern +7, Klettern +9, Lauschen +8, Mit Tieren umgehen +7, Springen +9, Überlebenskunst +8; Ausweichen, Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative.

*Ausrüstung:* Zweihänder, Brustplatte

**Servia Nerx:** weiblicher menschlicher (Flan) Kleriker (Tiamat) 8; HG 8; mittelgroßer Humanoider; TW 8W8+24, TP 67; INI +0; BR 6 m (4 Felder); RK 19 (Berührung 10, auf dem falschen Fuß 19); GAB +6, RAB +6, A Nahkampf +7 (1W6+1, Schwere ätzende Kriegshacke +1); Voller Angriff Nahkampf +7/+2 (1W6+1, Schwere flammende Kriegshacke +1); BA Zerschmettern

1/Tag, Zauber; BE Aura des Bösen und der Rechtschaffenheit, Klerikale Domänen Böses und Zerstörung, Untote beeindrucken, spontanes Zaubern, kein Zugriff auf gute und chaotische Zauber; GES RB; RW REF +2, WIL +12, ZÄH +9; ST 10, GE 10, KO 16, IN 10, WE 18, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Konzentration +14, Wissen (Arkane) +11, Wissen (Religion) +11; Anführen, Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Umgang mit Kriegswaffen (Schwere Kriegshacke)

*Vorbereitete Zauber* (6/5+1/4+1/4+1/3+1 – Grund-SG = 14 + Zaubergrad): 0. Grad – *Göttliche Führung, Kleinere Wunden heilen, Licht, Magie entdecken, Magie lesen, Wasser erschaffen*, 1. Grad – *Furcht auslösen, Göttliche Gunst, Leichte Wunden heilen, Schutz vor Gutem\*, Schild des Glaubens, Untote herbeizaubern I*, 2. Grad – *Bärenstärke, Stille, Totenglocke, ~~Weisheit der Eule~~, Zerbersten\**, 3. Grad – *Gebet, Magie bannen, ~~Schutzkreis gegen Gutes\*~~, Schwere Wunden heilen, Unsichtbarkeit aufheben*; 4. Grad – *Gleißendes Licht, ~~Todesschutz~~, Unheilige Plage\*, Untote herbeizaubern IV*.

\* Domänenspruch

*Ausrüstung: Plattenpanzer +1, Leichter Holzschild, Schwere ätzende (corrosive) Kriegshacke +1*

Durchgestrichene Zauber sind schon verbraucht und wirken schon. Es gelten folgende Änderungen an den o.g. Daten:

RK 21 (gegen gute Kreaturen), REF +2 (+4 gegen gute Kreaturen), WIL +14 (+16 gegen gute Kreaturen), ZÄH +9 (+11 gegen gute Kreaturen), WE 22, Grund-SG = 16 + Zaubergrad



## SPIELDATEN NSC UND MONSTER DGS 8

Die hier aufgeführten NSC, die über keinen Namen verfügen, kommen im Abenteuer unter Umständen mehrfach vor. Bei der jeweiligen Begegnung ist die Anzahl angegeben. Sofern NSC Tiergefährten oder ähnliches haben, sind diese bei den NSC unter Ausrüstung direkt bezeichnet, anschließend aber als einzelner Statblock aufgeführt.

**Kultist:** männlicher menschlicher (Flan) Waldläufer 6 (Nahkämpfer); HG 6; mittelgroßer Humanoide; TW 6W8+12, 45 TP; INI +2; BR 9m (6 Felder); RK 16 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 14); GAB +6, RAB +9; A Nahkampf +11 (1W8+4, *Langschwert +1*) oder Fernkampf +8 (1W8+3, Kompositbogen [lang, +3 ST]); Voller Angriff Nahkampf +11/+6 (1W8+4, Langschwert +1) oder Nahkampf mit zwei Waffen +8/+3 (1W8+4, *Langschwert +1* [Haupthand])/+7/+2 (1W4+1, Dolch) oder Fernkampf +8/+3 (1W8+3, Kompositbogen [lang, +3 ST]); BE Champion of the Wild, Erzfeind Menschen +4, Erzfeind Elfen +2, Tierempathie, Tiergefährte; GES NB; REF +7, WIL +2, ZÄH +7; ST 16, GE 15, KO 14, IN 12, WE 10, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +8, Lauschen +9, Leise Bewegen +11, Mit Tieren umgehen +8, Suchen +10, Schwimmen +5, Überlebenskunst +9, Verstecken +11, Wissen (Geographie) +3, Wissen (Gewölbkunde) +3, Wissen (Natur) +7; Ausdauer, Heftiger Angriff, Intuition, Kampf mit zwei Waffen, Kampfflexe, Spuren lesen, Unverwundlich, Verbesselter Kampf mit zwei Waffen, Verteidigung mit zwei Waffen.

**Ausrüstung:** Tiergefährte: Hund, *Langschwert +1*, Dolch, Kompositbogen (lang, +3 ST), *Beschlagene Lederrüstung +1*

**Kultist:** männlicher menschlicher (Flan) Waldläufer 6 (Fernkämpfer); HG 6; mittelgroßer Humanoide; TW 6W8+12, 45 TP; INI +7; BR 9m (6 Felder); RK 17 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14); GAB +6, RAB +8; A Nahkampf +8 (1W8+2, Langschwert) oder Fernkampf +11 (1W8+3, *Kompositbogen +1* [lang, +2 ST]); Voller Angriff Nahkampf +8/+3 (1W8+2, Langschwert) oder Fernkampf +8/+3 (1W8+3, *Kompositbogen +1* [lang, +2 ST]); BE Champion of the Wild, Erzfeind Menschen +4, Erzfeind Elfen +2, Tierempathie, Tiergefährte; GES NB; REF +8, WIL +2, ZÄH +7; ST 15, GE 16, KO 14, IN 12, WE 10, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +8, Lauschen +9, Leise Bewegen +12, Mit Tieren umgehen +8, Suchen +10, Schwimmen +4, Überlebenskunst +9, Verstecken +12, Wissen (Geographie) +3, Wissen (Gewölbkunde) +3, Wissen (Natur) +7; Ausdauer, Kernschuss, Mehrfachschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Schießen, Spuren lesen, Verbesserte Initiative, Verbessertes Schnelles Schießen, Waffenfokus (Langbogen).

**Vorbereitete Zauber** (1 – Grund-SG = 10 + Zaubergrad): 1. Grad – *Verstricken*

**Ausrüstung:** Tiergefährte: Hund, Langschwert, Dolch, *Kompositbogen +1* (lang, +2 ST), *Beschlagene Lederrüstung +1*

**Hund** Tiergefährte Waldläufer: kleines Tier; TW 3W8+6, 24 TP; INI +3; BR 12 m (8 Felder); RK 16 (Berührung 15, auf dem falschen Fuß 12); GAB +2, RAB 0; A und Voller Angriff Nahkampfangriff +4 (1W4+2, Biss); BE: Dämmerlicht, Entrinnen, Geruchssinn, Verbindung, Zauber Teilen; GES N; RW REF +7, WIL +2, ZÄH +5; ST 14, GE 18, KO 15, IN 2, WE 12, CH 6.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +5, Lauschen +5, Springen +7, Überlebenskunst +1\*; Spuren Lesen, Wachsamkeit, Tricks (8): Angriff, Aus, Bei Fuß, Hol, Folge, Pass auf, Such, Wache.

\* Hunde haben einen Bonus von 4 auf ihre Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst, wenn sie jemanden anhand seines Geruchs folgen.

**Kultist Druide:** männlicher menschlicher (Flan) Druide 6; HG 6; mittelgroßer Humanoide; TW 6W8+12, 45 TP; INI +1; BR 9m (6 Felder); RK 16 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 15); GAB +4, RAB +4; A und Voller Angriff Nahkampf +5 (1W6, Krummsäbel) oder Fernkampf +5 (1W4, Schleuder); BE Lockruf der Natur widerstehen, Naturgespür, Spurloser Schritt, Tierempathie, Tiergefährte, Tiergestalt (2/Tag), Unterholz durchqueren; GES NB; REF +3, WIL +8, ZÄH +7; ST 10, GE 12, KO 15, IN 12, WE 16, CH 10.

**Fertigkeiten und Talente:** Konzentration +11, Lauschen +12, Mit Tieren umgehen +9, Überlebenskunst +14, Wissen (Natur) +14, Zauberkunde +10; Ausdauer, Schnelle Tiergestalt, Unverwundlich, Waffenfokus (Krummsäbel).

**Vorbereitete Zauber** (5/4/4/3 – Grund-SG = 13 + Zaubergrad): 0. Grad – *Aufblitzen* (2x), *Göttliche Führung*, *Kleinere Wunden heilen*, *Resistenz*; 1. Grad – *Feenfeuer*, *Flammen erzeugen*, *Leichte Wunden heilen*, *Verstricken*; 2. Grad – *Bärenstärke*, *Flammenklinge*, *Metall erhitzen*, *Weisheit der Eule*; 3. Grad – *Ansteckung*, *Blitze herbeirufen*, *Vergiften*

**Ausrüstung:** Tiergefährte: Wolf, Krummsäbel, Schleuder, Fellrüstung, leichter Holzschild, *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*

**Wolf** Tiergefährte Druide: mittelgroßes Tier; TW 6W8+12, 45 TP; INI +3; BR 15 m (10 Felder); RK 19 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 16); GAB +4, RAB +6; A oder Voller Angriff Nahkampf +7 (1W6+2, Biss); BA: Zu Fall Bringen +1; BE: Dämmerlicht, Entrinnen, Geruchssinn, Hingabe, Verbindung, Zauber Teilen; GES N; RW REF +11, WIL +4, ZÄH +8; ST 17, GE 19, KO 15, IN 2, WE 12, CH 6.

*Fertigkeiten und Talente:* Entdecken +3, Lauschen +3, Leise Bewegen +3, Überlebenskunst +1\*, Verstecken +2; Spuren Lesen, Tricks (9): Angriff, Aus, Bei Fuß, Folge, Hol, Komm, Sitz, Such, Wache, Waffen Fokus [Biss]

*Zu Fall Bringen (AF):* Ein Wolf der mit seinem Bissangriff trifft, kann versuchen den Gegner als freie Aktion zu Fall zu bringen. Er hat einen Bonus von +1 auf den Versuch und muss dazu keinen Berührungsangriff durchführen und provoziert auch keinen Gelegenheitsangriff. Sollte der Versuch scheitern, so hat der Gegner keine Gelegenheit den Wolf zu Fall zu bringen.

\* Wölfe haben einen Bonus von 4 auf ihre Überlebenskunst, wenn sie jemanden anhand seines Geruchs folgen.

**Kultist Leibwächter:** männlicher menschlicher (Flan) Kämpfer 4; HG 4; mittelgroßer Humanoide; TW 4W10+8, 36 TP; INI +2; BR 6m (4 Felder); RK 19 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 17); GAB +2, RAB +4; A oder Voller Angriff Nahkampf +8 (1W10+2, Bastardschwert, einhändig), +8 (1W10+3 Bastardschwert, zweihändig); GES NB; REF +3, WIL +1, ZÄH +6; ST 16, GE 14, KO 15, IN 10, WE 10, CH 10.

*Fertigkeiten und Talente:* Einschüchtern +7, Klettern +3, Springen -3; Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Umgang mit exotischen Waffen (Bastardschwert), Verbesserter Schildstoß, Waffenfokus (Bastardschwert).

*Ausrüstung:* Bastardschwert, Kettenpanzer, Schwerer Holzschild

**Kultist Leibwächter:** männlicher menschlicher (Flan) Kämpfer 6; HG 6; mittelgroßer Humanoide; TW 6W10+12, 52 TP; INI +2; BR 6m (4 Felder); RK 20 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 18); GAB +6, RAB +9; A Nahkampf +10 (1W10+5, Bastardschwert, einhändig), +10 (1W10+6 Bastardschwert, zweihändig); Voller Angriff Nahkampf +10/+5 (1W10+5, Bastardschwert, einhändig), +10/+5 (1W10+6 Bastardschwert, zweihändig); GES NB; REF +4, WIL +1, ZÄH +7; ST 16, GE 14, KO 15, IN 10, WE 10, CH 10.

*Fertigkeiten und Talente:* Einschüchtern +9, Klettern +6, Springen +0; Ausweichen, Beweglichkeit, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Umgang mit exotischen Waffen (Bastardschwert), Verbesserter Schildstoß, Waffenfokus (Bastardschwert), Waffenspezialisierung (Bastardschwert).

*Ausrüstung:* Bastardschwert, Kettenpanzer +1, Schwerer Holzschild

**Kultist Wächter:** männlicher menschlicher (Flan) Barbar 6; HG 6; mittelgroßer Humanoide; TW 6W12+18, 65 TP; INI +2; BR 9m (6 Felder); RK 18 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 18); GAB +6, RAB +9; A +9 (1W12+4 Zweihändige Axt) Voller Angriff +9/+4 (1W12+4 Zweihändige Axt); BE Analphabet, Fallengespur +2, Kampfrausch 2/Tag, Reflexbewegung, Schnelle Bewegung, Verbesserte Reflexbewegung; GES NB; REF

+4, WIL +0, ZÄH +9; ST 16, GE 16, KO 16, IN 8, WE 8, CH 8.

*Fertigkeiten und Talente:* Einschüchtern +8, Lauschen +8, Mit Tieren umgehen +8, Springen +8, Ausweichen, Einschüchternder Kampfrausch, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff.

*Ausrüstung:* Zweihändige Axt, Brustplatte

**Kultisten Schamanin:** weiblicher menschlicher (Flan) Hexenmeisterin 6; HG 6; mittelgroße Humanoide; TW 6W4+6, TP 25; INI +6; BR 9 m (6 Felder); RK 13 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 11); GAB +3, RAB +3; A oder Voller Angriff Nahkampf +3 (1W4, Dolch); GES NB; RW REF +4, WIL +5, ZÄH +3; ST 10, GE 14, KO 12, IN 12, WE 10, CH 19.

*Fertigkeiten und Talente:* Konzentration +10, Wissen (Die Ebenen) +10, Wissen (Religion) +10, Zauberkunde +12; Berührungsangriff auf Entfernung, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Strahl), Well Read

*Bekannte Zauber* (6/7/6/4 – Grund-SG = 14 + Zaubergrad): 0. Grad – *Aufblitzen, Benommenheit, Botschaft, Erschöpfende Berührung, Kältestrahl, Resistenz, Säurespritzer*; 1. Grad – *Person vergrößern, Magisches Geschoss, Magierrüstung, Schwächestrahl*; 2. Grad – *Glitzerstaub, Sengender Strahl*; 3. Grad – *Entkräftender Strahl*.

*Ausrüstung:* Charismaumhang +2, Dolch, Schutzring +1.

**Kultist Akolyth:** männlicher menschlicher (Flan) Kleriker (Tiamat) 6; HG 6; mittelgroßer Humanoider; TW 6W8+6, TP 39; INI +2; BR 6 m (4 Felder); RK 19 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 17); GAB +4, RAB +5, A oder Voller Angriff Nahkampf +6 (1W6+2, *Schwere Kriegshacke* +1); BA Zerschmettern 1/Tag, Zauber; BE Aura des Bösen, Klerikale Domänen Böses und Zerstörung, Untote beeindrucken, spontanes Zaubern, kein Zugriff auf gute Zauber; GES NB; RW REF +4, WIL +8, ZÄH +6; ST 13, GE 14, KO 12, IN 10, WE 16, CH 10.

*Fertigkeiten und Talente:* Konzentration +10, Wissen (Die Ebenen) +9, Wissen (Religion) +9; Heftiger Angriff, Spontaner Domänenzauber (Böses), Umgang mit Kriegswaffen (Schwere Kriegshacke), Wahrer Gläubiger *Vorbereitete Zauber* (5/4+1/4+1/3+1 – Grund-SG = 13 + Zaubergrad): 0. Grad – *Göttliche Führung, Kleinere Wunden heilen, Licht, Magie entdecken, Magie lesen*, 1. Grad – *Gesegnetes Zielen, Leichte Wunden heilen, Schild des Glaubens, Schutz vor Gutem\*, Unheil*; 2. Grad – *Bärenstärke, Diabolische Wunde, Geräuschexplosion, Ort entweihen\*, Totenglocke*; 3. Grad – *Ansteckung\*, Dunkelheitsstrahl, Fluch, Schutzkreis gegen Chaos*.

\* Domänenspruch

*Ausrüstung:* Plattenpanzer +1, Leichter Holzschild, *Schwere Kriegshacke* +1

## Raum 11

**Verbesserter Schattenstahlgolem:** HG 12; mittelgroßes Konstrukt; TW 22W10+24, 139 TP; INI +3; 9m (6 Felder), Fliegen 9m (perfekt); RK 33 (Berührung 13, auf dem

falschen Fuß 30); GAB +13, RAB +20; A Nahkampf +20 (2W6+7; Hieb); Voller Angriff +20/+20 (2W6+7, 2 Hiebe); BA Negative Energiewelle; BE Dämmersicht 18 m, Dunkelsicht 18m, Immunität gegen Magie, Konstrukt, Mit Schatten verschmelzen, Schadensreduzierung 10/Adamantit und Magisch; GES N; REF +9, WIL +6; ZÄH +6; ST 24, GE 16, KO -, IN -, WE 11, CH 7.

*Fertigkeiten und Talente:* Leise bewegen +19, Verstecken +15.

**Negative Energiewelle (ÜF):** Der Schattenstahlgolem kann eine Welle aus pechschwarzer negativer Energie alle 1W4+1 Runden als freie Aktion abstrahlen. Die Welle entzieht allen lebenden Kreaturen in einer Entfernung von bis zu 12m die Lebenskraft, wodurch sie 12W6 Schadenspunkte durch negative Energie erleiden. Den Opfern steht ein Zähigkeitswurf gegen SG 19 für halben Schaden zu. Der Rettungswurf-SG basiert auf Konstitution. Untote Kreaturen im Wirkungsbereich werden für 12W6 Trefferpunkte geheilt und wenn sie von einem Vertreiben Effekt betroffen sind, wird dieser aufgehoben. *Todesschutz* oder ähnliche Zauber bieten Schutz gegen die Negative Energiewelle.

**Immunität gegen Magie (AF):** Schattenstahlgolems sind immun gegen magische und übernatürliche Effekte, bei den Zauberresistenz zur Anwendung kommt. Bestimmte Zauber betreffen den Schattenstahlgolem anders als üblich.

Jeder Zauber der Kategorie Licht, wie beispielsweise *Dauerhafte Flamme* beschleunigt den Golem für 2W4 Runden, ganz so, als ob jemand *Hast* auf ihn gewirkt hätte. Der gleiche Effekt tritt ein, wenn er zum Ziel positiver Energie wird, beispielsweise, wenn der Kleriker fälschlicherweise der Ansicht ist, es würde sich bei dem Golem um einen Untoten wie einen Nachtschreiter handeln oder wenn der Golem sehr nahe an einem oder mehreren Untoten steht, die der Kleriker zu vertreiben versucht.

Wenn der Schattenstahlgolem zum Ziel eines Zaubers der Kategorie Dunkelheit oder Schatten wird oder sich im Wirkungsbereich eines derartigen Zaubers aufhält, wird er um 1 Schadenspunkt je Grad des Zaubers geheilt.

**Mit Schatten verschmelzen (ÜF):** Wenn in einer Gegend nicht helles Tageslicht herrscht, kann der Schattenstahlgolem mit den Schatten in der Gegend verschmelzen. Dadurch erhält er Tarnung. Eine künstliche Beleuchtung, wie beispielsweise eine Fackel oder auch die Zauber *Licht* oder *Dauerhafte Flamme* heben diese Tarnung nicht auf. Der Zauber *Tageslicht* verhindert jedoch den Einsatz der Fähigkeit, beziehungsweise hebt sie auf, wenn sie gerade aktiv ist.

## Raum 15

**Xtracht 'pert:** halb-grüner Drache/halb-menschlicher Barbar 6; HG 8; mittelgroßer Drache; TW 6W12+24, 71 TP; INI +6; BR 9m (6 Felder); RK 22 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 22); GAB +6, RAB +12; A Nahkampf +13 (2W6+9, Zweihänder); Voller Angriff Nahkampf +12/+12 (1W4+6, 2 Klauen)/+10 (1W6+3, Biss oder

Nahkampf +7/+2 (2W6+6, Zweihänder)/+10 (1W6+6, Biss); BA Odemwaffe (9m langer Kegel korrosivem Gas (Säure) 1/Tag, 6W8 Schaden Säure, SG 14 Reflex halbiert); BE Alphabet, Dämmersicht 18m, Dunkelsicht 18m, Fallengespur +2, Immunität gegen Schlaf, Lähmung, Säure, Kampfrausch 2/Tag, Reflexbewegung, Schnelle Bewegung, Verbesserte Reflexbewegung; GES NB; REF +4, WIL +3, ZÄH +9; ST 23, GE 14, KO 18, IN 10, WE 8, CH 10.

*Fertigkeiten und Talente:* Einschüchtern +9, Klettern +12, Lauschen +10, Mit Tieren umgehen +9, Springen +12, Überlebenskunst +10; Ausweichen, Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Zweihänder).

*Ausrüstung:* Zweihänder, *Brustplatte +1*

**Servia Nerx:** weiblicher menschlicher (Flan) Kleriker (Tiamat) 10; HG 10; mittelgroßer Humanoider; TW 10W8+30, TP 83; INI +0; BR 6 m (4 Felder); RK 19 (Berührung 10, auf dem falschen Fuß 19); GAB +7, RAB +7, A Nahkampf +9 (1W6+1, *Schwere ätzende Kriegshacke +1*); Voller Angriff Nahkampf +9/+4 (1W6+1, *Schwere ätzende Kriegshacke +1*); BA Zerschmettern 1/Tag, Zauber; BE Aura des Bösen und der Rechtschaffenheit, Klerikale Domänen Böses und Zerstörung, Untote beeindrucken, spontanes Zaubern, kein Zugriff auf gute und chaotische Zauber; GES RB; RW REF +3, WIL +13, ZÄH +10; ST 10, GE 10, KO 16, IN 10, WE 18, CH 10.

*Fertigkeiten und Talente:* Konzentration +16, Wissen (Arkane) +13, Wissen (Religion) +13; Anführen, Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Umgang mit Kriegswaffen (Schwere Kriegshacke), Waffenfokus (Schwere Kriegshacke)

*Vorbereitete Zauber* (6/5+1/5+1/4+1/4+1/2+1 – Grund-SG = 14 + Zaubergrad): 0. Grad – *Göttliche Führung, Kleinere Wunden heilen, Licht, Magie entdecken, Magie lesen, Wasser erschaffen*, 1. Grad – *Furcht auslösen, Göttliche Gunst, Leichte Wunden heilen, Schutz vor Gutem\*, Schild des Glaubens, Untote herbeizaubern I*, 2. Grad – *Bärenstärke (2x), Stille, Totenglocke, Weisheit der Eule, Zerbersten\**, 3. Grad – *Gebet, Magie bannen, Schwere Wunden heilen, Schutzkreis gegen Gutes\*, Unsichtbarkeit aufheben*, 4. Grad – *Gleißendes Licht, Todesschutz, Unheilige Plage\*, Untote herbeizaubern IV, Verständigung*, 5. Grad – *Flammenschlag, Massen-„Kritische Wunden verursachen“\*, Wahrer Blick*.

\* Domänenspruch

*Ausrüstung:* *Plattenpanzer +1*, Leichter Holzschild, *Schwere ätzende (corrosive) Kriegshacke +1*

Durchgestrichene Zauber sind schon verbraucht und wirken schon. Es gelten folgende Änderungen an den o.g. Daten:

RK 21 (gegen gute Kreaturen), REF +2 (+4 gegen gute Kreaturen), WIL +14 (+16 gegen gute Kreaturen), ZÄH +9 (+11 gegen gute Kreaturen), WE 22, Grund-SG = 16 + Zaubergrad

## SPIELDATEN NSC UND MONSTER DGS 10

Die hier aufgeführten NSC, die über keinen Namen verfügen, kommen im Abenteuer unter Umständen mehrfach vor. Bei der jeweiligen Begegnung ist die Anzahl angegeben. Sofern NSC Tiergefährten oder ähnliches haben, sind diese bei den NSC unter Ausrüstung direkt bezeichnet, anschließend aber als einzelner Statblock aufgeführt.

**Kultist:** männlicher menschlicher (Flan) Waldläufer 8 (Nahkämpfer); HG 8; mittelgroßer Humanoide; TW 8W8+16, 59 TP; INI +3; BR 9m (6 Felder); RK 17 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14); GAB +8, RAB +11; A Nahkampf +12 (1W8+4, *Langschwert +1*) oder Fernkampf +12 (1W8+4, *Kompositbogen +1 [lang, +4 ST]*); Voller Angriff Nahkampf +12/+7 (1W8+4, *Langschwert +1*) oder Nahkampf mit zwei Waffen +10/+5 (1W8+4, *Langschwert +1* [Haupthand])/+9/+4 (1W4+1, Dolch) oder Fernkampf +12/+7 (1W8+4, *Kompositbogen +1 [lang, +3 ST]*); BE Champion of the wild, Erzfeind Menschen +4, Erzfeind Elfen +2, Schneller Verfolger, Tierempathie, Tiergefährte, Unterholz durchqueren; GES NB; REF +9, WIL +2, ZÄH +8; ST 16, GE 16, KO 14, IN 12, WE 10, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +11, Lauschen +11, Leise Bewegen +14, Mit Tieren umgehen +10, Suchen +12, Schwimmen +5, Überlebenskunst +11, Verstecken +14, Wissen (Geographie) +3, Wissen (Gewölbekunde) +3, Wissen (Natur) +8; Ausdauer, Heftiger Angriff, Intuition, Kampf mit zwei Waffen, Kampfreflexe, Spuren lesen, Unverwundlich, Verbesserter Erzfeind, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Verteidigung mit zwei Waffen.

**Ausrüstung:** Tiergefährte: Hund, *Langschwert +1*, Dolch, *Kompositbogen +1 (lang, +3 ST)*, *Beschlagene Lederrüstung +1*

**Kultist:** männlicher menschlicher (Flan) Waldläufer 8 (Fernkämpfer); HG 8; mittelgroßer Humanoide; TW 8W8+16, 59 TP; INI +7; BR 9m (6 Felder); RK 17 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14); GAB +8, RAB +11; A Nahkampf +12 (1W8+4, *Langschwert +1*) oder Fernkampf +13 (1W8+4, *Kompositbogen +1 [lang, +3 ST]*); Voller Angriff Nahkampf +12/+7 (1W8+4, *Langschwert +1*) oder Fernkampf +13/+8 (1W8+4, *Kompositbogen +1 [lang, +3 ST]*); BE Champion of the wild, Erzfeind Menschen +4, Erzfeind Elfen +2, Schneller Verfolger, Tierempathie, Tiergefährte, Unterholz durchqueren; GES NB; REF +9, WIL +2, ZÄH +8; ST 16, GE 16, KO 14, IN 12, WE 10, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +11, Lauschen +11, Leise Bewegen +14, Mit Tieren umgehen +10, Suchen +12, Schwimmen +5, Überlebenskunst +11, Verstecken +14, Wissen (Geographie) +3, Wissen (Gewölbekunde) +3, Wissen (Natur) +8; Ausdauer, Kernschuss, Mehrfachschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Schießen, Spuren lesen, Verbesserter Erzfeind, Verbesserte

Initiative, Verbessertes Schnelles Schießen, Waffenfokus (Langbogen).

**Ausrüstung:** Tiergefährte: Hund, *Langschwert +1*, Dolch, *Kompositbogen +1 (lang, +2 ST)*, *Beschlagene Lederrüstung +1*

**Hund** Tiergefährte Waldläufer: kleines Tier; TW 3W8+6, 24 TP; INI +3; BR 12 m (8 Felder); RK 16 (Berührung 15, auf dem falschen Fuß 12); GAB +2, RAB 0; A und Voller Angriff Nahkampf +4 (1W4+2, Biss); BE: Dämmerlicht, Entrinnen, Geruchssinn, Verbindung, Zauber Teilen; GES N; RW REF +7, WIL +2, ZÄH +5; ST 14, GE 18, KO 15, IN 2, WE 12, CH 6.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +5, Lauschen +5, Springen +7, Überlebenskunst +1\*; Spuren Lesen, Wachsamkeit, Tricks (8): Angriff, Aus, Bei Fuß, Hol, Folge, Pass auf, Such, Wache.

\* Hunde haben einen Bonus von 4 auf ihre Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst, wenn sie jemanden anhand seines Geruchs folgen.

**Kultist Druide:** männlicher menschlicher (Flan) Druide 8; HG 8; mittelgroßer Humanoide; TW 8W8+24, 67 TP; INI +1; BR 9m (6 Felder); RK 17 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 16); GAB +6, RAB +6; A Nahkampf +7 (1W6, Krummsäbel) oder Fernkampf +7 (1W4, Schleuder); Voller Angriff Nahkampf +7/+2 (1W6, Krummsäbel) oder Fernkampf +7/+2 (1W4, Schleuder); BE Lockruf der Natur widerstehen, Naturgespür, Spurloser Schritt, Tierempathie, Tiergefährte, Tiergestalt (3/Tag), Tiergestalt (groß), Unterholz durchqueren; GES NB; REF +3, WIL +8, ZÄH +7; ST 10, GE 12, KO 16, IN 12, WE 16, CH 10.

**Fertigkeiten und Talente:** Konzentration +14, Lauschen +14, Mit Tieren umgehen +11, Überlebenskunst +16, Wissen (Natur) +16, Zauberkunde +12; Ausdauer, Schnelle Tiergestalt, Unverwundlich, Waffenfokus (Krummsäbel).

**Vorbereitete Zauber** (6/5/4/3/1 – Grund-SG = 13 + Zaubergad): 0. Grad – *Aufblitzen* (2x), *Göttliche Führung*, *Kleinere Wunden heilen* (2x), *Resistenz*, 1. Grad – *Feenfeuer*, *Flammen erzeugen*, *Leichte Wunden heilen* (2x), *Verstricken*, 2. Grad – *Bärenstärke*, *Flammenklinge*, *Metall erhitzen*, *Weisheit der Eule*; 3. Grad – *Ansteckung*, *Blitze herbeirufen*, *Vergiften*; 4. Grad – *Eissturm*

**Ausrüstung:** Tiergefährte: Schreckenswolf, Krummsäbel, Schleuder, Fellrüstung, leichter Holzschild, *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, *Schutzring +1*

**Schreckenswolf** Tiergefährte Druide: großes Tier; TW 6W8+18, 51 TP; INI +2; BR 15 m (10 Felder); RK 14 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 12); GAB +4, RAB +15; A oder Voller Angriff Nahkampf +11 (1W8+10, Biss); BA: Zu Fall Bringen +11; BE: Dämmerlicht, Geruchssinn,

Verbindung, Zauber Teilen; GES N; RW REF +7, WIL +6, ZÄH +8; ST 25, GE 15, KO 17, IN 2, WE 12, CH 10.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +7, Lauschen +7, Leise Bewegen +4, Überlebenskunst +2\*, Verstecken +0; Rennen, Spuren Lesen, Tricks (7): Angriff, Aus, Bei Fuß, Folge, Hol, Such, Wache, Wachsamkeit, Waffen Fokus [Biss]

**Zu Fall Bringen (AF):** Ein Schreckenswolf der mit seinem Bissangriff trifft, kann versuchen den Gegner als freie Aktion zu Fall zu bringen. Er hat einen Bonus von +11 auf den Versuch und muss dazu keinen Berührungsangriff durchführen und provoziert auch keinen Gelegenheitsangriff. Sollte der Versuch scheitern, so hat der Gegner keine Gelegenheit den Schreckenswolf zu Fall zu bringen.

\* Schreckenswölfe haben einen Bonus von 4 auf ihre Überlebenskunst, wenn sie jemanden anhand seines Geruchs folgen.

**Kultist Leibwächter:** männlicher menschlicher (Flan) Kämpfer 6; HG 6; mittelgroßer Humanoide; TW 6W10+12, 52 TP; INI +2; BR 6m (4 Felder); RK 20 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 18); GAB +6, RAB +9; A Nahkampf +10 (1W10+5, Bastardschwert, einhändig), +10 (1W10+6 Bastardschwert, zweihändig); Voller Angriff Nahkampf +10/+5 (1W10+5, Bastardschwert, einhändig), +10/+5 (1W10+6 Bastardschwert, zweihändig); GES NB; REF +4, WIL +1, ZÄH +7; ST 16, GE 14, KO 15, IN 10, WE 10, CH 10.

**Fertigkeiten und Talente:** Einschüchtern +9, Klettern +6, Springen +0; Ausweichen, Beweglichkeit, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Umgang mit exotischen Waffen (Bastardschwert), Verbesserter Schildstoß, Waffenfokus (Bastardschwert), Waffenspezialisierung (Bastardschwert).

**Ausrüstung:** Bastardschwert, Kettenpanzer +1, Schwerer Holzschild

**Kultist Leibwächter:** männlicher menschlicher (Flan) Kämpfer 8; HG 8; mittelgroßer Humanoide; TW 8W10+24, 76 TP; INI +2; BR 6m (4 Felder); RK 20 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 18); GAB +8, RAB +11; A Nahkampf +12 (1W10+5, Bastardschwert, einhändig), +12 (1W10+6 Bastardschwert, zweihändig); Voller Angriff Nahkampf +12/+7 (1W10+5, Bastardschwert, einhändig), +12/+7 (1W10+6 Bastardschwert, zweihändig); GES NB; REF +4, WIL +2, ZÄH +9; ST 16, GE 14, KO 16, IN 10, WE 10, CH 10.

**Fertigkeiten und Talente:** Einschüchtern +11, Klettern +8, Springen +2; Ausweichen, Beweglichkeit, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Umgang mit exotischen Waffen (Bastardschwert), Verbesserter Schildstoß, Verbesserter Sturmangriff, Waffenfokus (Bastardschwert), Waffenspezialisierung (Bastardschwert).

**Ausrüstung:** Bastardschwert, Kettenpanzer +1, Schwerer Holzschild

**Kultist Wächter:** männlicher menschlicher (Flan) Barbar 8; HG 8; mittelgroßer Humanoide; TW 8W12+24, 85 TP;

INI +2; BR 9m (6 Felder); RK 18 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 18); GAB +8, RAB +11; A +11 (1W12+4 Zweihändige Axt) Voller Angriff +11/+6 (1W12+4 Zweihändige Axt); BE Analphabet, Fallengespur +2, Kampfrausch 3/Tag, Reflexbewegung, Schadensreduktion 1/-, Schnelle Bewegung, Verbesserte Reflexbewegung; GES NB; REF +5, WIL +1, ZÄH +11; ST 16, GE 17, KO 16, IN 8, WE 8, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Einschüchtern +10, Lauschen +10, Mit Tieren umgehen +10, Springen +10, Ausweichen, Einschüchternder Kampfrausch, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff.

**Ausrüstung:** Zweihändige Axt, Brustplatte

**Kultist Akolyth:** männlicher menschlicher (Flan) Kleriker (Tiamat) 8; HG 8; mittelgroßer Humanoider; TW 8W8+8, TP 51; INI +2; BR 6 m (4 Felder); RK 19 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 17); GAB +6, RAB +8, A Nahkampf +9 (1W6+3, *Schwere Kriegshacke +1*); Voller Angriff Nahkampf +9/+4 (1W6+3, *Schwere Kriegshacke +1*); BA Zerschmettern 1/Tag, Zauber; BE Aura des Bösen, Klerikale Domänen Böses und Zerstörung, Untote beeindrucken, spontanes Zaubern, kein Zugriff auf gute Zauber; GES NB; RW REF +4, WIL +9, ZÄH +7; ST 14, GE 14, KO 12, IN 10, WE 16, CH 10.

**Fertigkeiten und Talente:** Konzentration +12, Wissen (Die Ebenen) +11, Wissen (Religion) +11; Heftiger Angriff, Spontaner Domänenzauber (Böses), Umgang mit Kriegswaffen (Schwere Kriegshacke), Wahrer Gläubiger, Zauberkreis (Nekromantie)

**Vorbereitete Zauber** (6/5+1/4+1/4+1/2+1 – Grund-SG = 13 + Zaubergad): 0. Grad – *Göttliche Führung, Kleinere Wunden heilen, Licht, Magie entdecken, Magie lesen, Resistenz*, 1. Grad – *Gesegnetes Zielen, Leichte Wunden heilen (2x), Schild des Glaubens, Schutz vor Gutem\*, Unheil*; 2. Grad – *Bärenstärke, Diabolische Wunde, Geräuschexplosion, Ort entweihen\*, Totenglocke*; 3. Grad – *Ansteckung\*, Dunkelheitsstrahl, Fluch, Glyphe der Abwehr, Schutzkreis gegen Chaos*; 4. Grad – *Massen-„Schild des Glaubens“, Unheilige Plage\*, Vergiften*.

\* Domänenspruch

**Ausrüstung:** Plattenpanzer +1, Leichter Holzschild, *Schwere Kriegshacke +1*

**Kultisten Schamanin:** weiblicher menschlicher (Flan) Hexenmeisterin 8; HG 8; mittelgroße Humanoide; TW 8W4+8, TP 33; INI +6; BR 9 m (6 Felder); RK 13 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 11); GAB +4, RAB +4; A oder Voller Angriff Nahkampf +4 (1W4, Dolch); GES NB; RW REF +4, WIL +6, ZÄH +3; ST 10, GE 14, KO 12, IN 12, WE 10, CH 20.

**Fertigkeiten und Talente:** Konzentration +12, Wissen (Arkanes) +12, Wissen (Die Ebenen) +12, Zauberkunde +14; Berührungsangriff auf Entfernung, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Strahl), Well Read

**Bekannte Zauber** (6/7/7/6/3 – Grund-SG = 15 + Zaubergad): 0. Grad – *Aufblitzen, Benommenheit, Botschaft, Erschöpfende Berührung, Kältestrahl, Licht, Resistenz, Säurespritzer*; 1. Grad – *Person vergrößern*,

*Magisches Geschoss, Magierrüstung, Schmieren, Schwächestrahle*; 2. Grad – *Bärenstärke, Glitzerstaub, Sengender Strahl*; 3. Grad – *Entkräftender Strahl, Hast*; 4. Grad – *Eissturm*.

*Ausrüstung: Charismaumhang +2, Dolch, Schutzring +2.*

## Raum 11

**Mächtiger Schattenstahlgolem:** HG 14; großes Konstrukt; TW 27W10+30, 178 TP; INI +2; 9m (6 Felder), Fliegen 9m (perfekt); RK 33 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 31); GAB +20, RAB +36; A Nahkampf +31 (2W10+12; Hieb); Voller Angriff +31/+31 (2W10+12, 2 Hiebe); Platz/Reichweite: 3m/3m; BA Negative Energiewelle; BE Dämmersicht 18 m, Dunkelsicht 18m, Immunität gegen Magie, Konstrukt, Mit Schatten verschmelzen, Schadensreduzierung 15/Adamantit und Magisch; GES N; REF +11, WIL +9, ZÄH +9; ST 34, GE 14, KO -, IN -, WE 11, CH 7.

*Fertigkeiten und Talente:* Leise bewegen +18, Verstecken +10.

**Negative Energiewelle (ÜF):** Der Schattenstahlgolem kann eine Welle aus pechschwarzer negativer Energie alle 1W4+1 Runden als freie Aktion abstrahlen. Die Welle entzieht allen lebenden Kreaturen in einer Entfernung von bis zu 12m die Lebenskraft, wodurch sie 12W6 Schadenspunkte durch negative Energie erleiden. Den Opfern steht ein Zähigkeitswurf gegen SG 23 für halben Schaden zu. Der Rettungswurf-SG basiert auf Konstitution. Untote Kreaturen im Wirkungsbereich werden für 12W6 Trefferpunkte geheilt und wenn sie von einem Vertreiben Effekt betroffen sind, wird dieser aufgehoben. *Todesschutz* oder ähnliche Zauber bieten Schutz gegen die Negative Energiewelle.

**Immunität gegen Magie (AF):** Schattenstahlgolems sind immun gegen magische und übernatürliche Effekte, bei den Zauberresistenz zur Anwendung kommt. Bestimmte Zauber betreffen den Schattenstahlgolem anders als üblich.

Jeder Zauber der Kategorie Licht, wie beispielsweise *Dauerhafte Flamme* beschleunigt den Golem für 2W4 Runden, ganz so, als ob jemand *Hast* auf ihn gewirkt hätte. Der gleiche Effekt tritt ein, wenn er zum Ziel positiver Energie wird, beispielsweise, wenn der Kleriker fälschlicherweise der Ansicht ist, es würde sich bei dem Golem um einen Untoten wie einen Nachtschreiter handeln oder wenn der Golem sehr nahe an einem oder mehreren Untoten steht, die der Kleriker zu vertreiben versucht.

Wenn der Schattenstahlgolem zum Ziel eines Zaubers der Kategorie Dunkelheit oder Schatten wird oder sich im Wirkungsbereich eines derartigen Zaubers aufhält, wird er um 1 Schadenspunkt je Grad des Zaubers geheilt.

**Mit Schatten verschmelzen (ÜF):** Wenn in einer Gegend nicht helles Tageslicht herrscht, kann der Schattenstahlgolem mit den Schatten in der Gegend verschmelzen. Dadurch erhält er Tarnung. Eine künstliche Beleuchtung, wie beispielsweise eine Fackel oder auch die Zauber *Licht* oder *Dauerhafte Flamme*

heben diese Tarnung nicht auf. Der Zauber *Tageslicht* verhindert jedoch den Einsatz der Fähigkeit, beziehungsweise hebt sie auf, wenn sie gerade aktiv ist.

## Raum 15

**Xtracht 'pert:** halb-grüner Drache/halb-menschlicher Barbar 8; HG 10; mittelgroßer Drache; TW 8W12+24, 85 TP; INI +7; BR 9m (6 Felder); RK 23 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 23); GAB +8, RAB +15; A Nahkampf +17 (2W6+11, *Ätzender Zweihänder +1*); Voller Angriff Nahkampf +15/+15 (1W4+7, 2 Klauen)/+13 (1W6+3, Biss oder Nahkampf +11/+6 (2W6+8, *Ätzender Zweihänder +1*)/+13 (1W6+7, Biss); BA Odemwaffe (9m langer Kegel korrosivem Gas (Säure) 1/Tag, 6W8 Schaden Säure, SG 14 Reflex halbiert); BE Alphabet, Dämmersicht 18m, Dunkelsicht 18m, Fallengespur +2, Immunität gegen Schlaf, Lähmung, Säure, Kampfrausch 3/Tag, Reflexbewegung, Schadensreduktion 1/-, Schnelle Bewegung, Verbesserte Reflexbewegung; GES NB; REF +5, WIL +4, ZÄH +10; ST 24, GE 16, KO 16, IN 10, WE 14, CH 10.

*Fertigkeiten und Talente:* Einschüchtern +11, Klettern +15, Lauschen +13, Springen +15, Überlebenskunst +13; Ausweichen, Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Zweihänder).

*Ausrüstung: Ätzender (Corrosive) Zweihänder +1, Brustplatte +1*

**Servia Nerx:** weiblicher menschlicher (Flan) Kleriker (Tiamat) 12; HG 12; mittelgroßer Humanoider; TW 12W8+36, TP 99; INI +0; BR 6 m (4 Felder); RK 20 (Berührung 10, auf dem falschen Fuß 20); GAB +9, RAB +9, A Nahkampf +11 (1W6+1, *Schwere Kriegshacke des Grundsatzes +1*); Voller Angriff Nahkampf +11/+6 (1W6+1, *Schwere Kriegshacke des Grundsatzes +1*); BA Zerschmettern 1/Tag, Zauber; BE Aura des Bösen und der Rechtschaffenheit, Klerikale Domänen Böses und Zerstörung, Untote beeindrucken, spontanes Zaubern, kein Zugriff auf gute und chaotische Zauber; GES RB; RW REF +4, WIL +14, ZÄH +11; ST 10, GE 10, KO 16, IN 10, WE 19, CH 10.

*Fertigkeiten und Talente:* Konzentration +18, Wissen (Arkane) +15, Wissen (Religion) +15; Anführen, Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Umgang mit Kriegswaffen (Schwere Kriegshacke), Waffenfokus (Schwere Kriegshacke), Zauberfokus (Nekromantie)

*Vorbereitete Zauber* (6/6+1/5+1/5+1/4+1/3+1/2+1 – Grund-SG = 14 + Zaubergrad): 0. Grad – *Göttliche Führung, Kleinere Wunden heilen, Licht, Magie entdecken, Magie lesen, Wasser erschaffen*; 1. Grad – *Furcht auslösen, Göttliche Gunst, Leichte Wunden heilen (2x), Schutz vor Gutem\*, Schild des Glaubens, Untote herbeizaubern I*; 2. Grad – *Bärenstärke (2x), Stille, Totenglocke, Weisheit der Eule, Zerbersten\**; 3. Grad – *Gebet, Magie bannen, Schutzkreis gegen Gutes\*, Schwere Wunden heilen (2x), Unsichtbarkeit aufheben*; 4. Grad – *Gleißendes Licht, Todesschutz, Unheilige Plage\*, Untote herbeizaubern IV, Verständigung*; 5. Grad – *Flammenschlag, Massen-, Kritische Wunden verursachen\*\**; *Schneller Tod, Wahrer Blick*; 6. Grad –

*Leid\**, *Mächtige Magie bannen*, *Massen-„Mittelschwere Wunden heilen“*.

\* Domänenspruch

*Ausrüstung: Plattenpanzer +1, Leichtes acidisches Holzschild +1, Schwere Kriegshacke des Grundsatzes +1*

Durchgestrichene Zauber sind schon verbraucht und wirken schon. Es gelten folgende Änderungen an den o.g. Daten:

RK 22 (gegen gute Kreaturen), REF +4 (+6 gegen gute Kreaturen), WIL +16 (+18 gegen gute Kreaturen), ZÄH +11 (+13 gegen gute Kreaturen), WE 23, Grund-SG = 16 + Zaubergrad



## SPIELDATEN NSC UND MONSTER DGS 12

Die hier aufgeführten NSC, die über keinen Namen verfügen, kommen im Abenteuer unter Umständen mehrfach vor. Bei der jeweiligen Begegnung ist die Anzahl angegeben. Sofern NSC Tiergefährten oder ähnliches haben, sind diese bei den NSC unter Ausrüstung direkt bezeichnet, anschließend aber als einzelner Statblock aufgeführt.

**Kultist:** männlicher menschlicher (Flan) Waldläufer 9 (Nahkämpfer); HG 9; mittelgroßer Humanoide; TW 9W8+18, 66 TP; INI +3; BR 9m (6 Felder); RK 17 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14); GAB +9, RAB +12; A Nahkampf +14 (1W8+4, *Langschwert +1*) oder Fernkampf +13 (1W8+4, *Kompositbogen +1 [lang, +3 ST]*); Voller Angriff Nahkampf +14/+9 (1W8+4, *Langschwert +1*) oder Nahkampf mit zwei Waffen +12/+7 (1W8+4, *Langschwert +1* [Haupthand])/+10/+5 (1W4+1, Dolch) oder Fernkampf +13/+8 (1W8+4, *Kompositbogen +1 [lang, +3 ST]*); BE Champion of the Wild, Entrinnen, Erzfeind Menschen +4, Erzfeind Elfen +2, Schneller Verfolger, Tierempathie, Tiergefährte, Unterholz durchqueren; GES NB; REF +9, WIL +3, ZÄH +8; ST 16, GE 16, KO 14, IN 12, WE 10, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +12, Lauschen +12, Leise Bewegen +15, Mit Tieren umgehen +11, Suchen +13, Schwimmen +5, Überlebenskunst +12, Verstecken +15, Wissen (Geographie) +4, Wissen (Gewölbekunde) +3, Wissen (Natur) +8; Ausdauer, Heftiger Angriff, Intuition, Kampf mit zwei Waffen, Kampfreflexe, Spuren lesen, Unverwundlich, Verbesserter Erzfeind, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Verteidigung mit zwei Waffen, Waffenfokus (Langschwert).

**Ausrüstung:** Tiergefährte: Hund, *Langschwert +1*, Dolch, *Kompositbogen +1 (lang, +3 ST)*, *Beschlagene Lederrüstung +1*

**Kultist:** männlicher menschlicher (Flan) Waldläufer 9 (Fernkämpfer); HG 9; mittelgroßer Humanoide; TW 9W8+18, 66 TP; INI +7; BR 9m (6 Felder); RK 17 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14); GAB +9, RAB +12; A Nahkampf +13 (1W8+4, *Langschwert +1*) oder Fernkampf +14 (1W8+4, *Kompositbogen +1 [lang, +3 ST]*); Voller Angriff Nahkampf +13/+8 (1W8+4, *Langschwert +1*) oder Fernkampf +14/+9 (1W8+4, *Kompositbogen +1 [lang, +3 ST]*); BE Champion of the Wild, Entrinnen, Erzfeind Menschen +4, Erzfeind Elfen +2, Schneller Verfolger, Tierempathie, Tiergefährte, Unterholz durchqueren; GES NB; REF +9, WIL +3, ZÄH +8; ST 16, GE 16, KO 14, IN 12, WE 10, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +12, Lauschen +12, Leise Bewegen +15, Mit Tieren umgehen +11, Suchen +13, Schwimmen +5, Überlebenskunst +12, Verstecken +15, Wissen (Geographie) +4, Wissen (Gewölbekunde) +3, Wissen (Natur) +8; Ausdauer, Kernschuss, Mehrfachschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Schießen,

Spuren lesen, Unverwundlich, Verbesserter Erzfeind, Verbesserte Initiative, Verbessertes Schnelles Schießen, Waffenfokus (Langbogen).

**Ausrüstung:** Tiergefährte: Hund, *Langschwert +1*, Dolch, *Kompositbogen +1 (lang, +2 ST)*, *Beschlagene Lederrüstung +1*

**Hund** Tiergefährte Waldläufer: kleines Tier; TW 3W8+6, 24 TP; INI +3; BR 12 m (8 Felder); RK 16 (Berührung 15, auf dem falschen Fuß 12); GAB +2, RAB 0; A und Voller Angriff Nahkampfangriff +4 (1W4+2, Biss); BE: Dämmerlicht, Entrinnen, Geruchssinn, Verbindung, Zauber Teilen; GES N; RW REF +7, WIL +2, ZÄH +5; ST 14, GE 18, KO 15, IN 2, WE 12, CH 6.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +5, Lauschen +5, Springen +7, Überlebenskunst +1\*; Spuren Lesen, Wachsamkeit, Tricks (8): Angriff, Aus, Bei Fuß, Hol, Folge, Pass auf, Such, Wache.

\* Hunde haben einen Bonus von 4 auf ihre Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst, wenn sie jemanden anhand seines Geruchs folgen.

**Kultist Druide:** männlicher menschlicher (Flan) Druide 10; HG 10; mittelgroßer Humanoide; TW 10W8+30, 83 TP; INI +1; BR 9m (6 Felder); RK 17 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 16); GAB +7, RAB +7; A Nahkampf +8 (1W6, Krummsäbel) oder Fernkampf +8 (1W4, Schleuder); Voller Angriff Nahkampf +8/+3 (1W6, Krummsäbel) oder Fernkampf +8/+3 (1W4, Schleuder); BE Lockruf der Natur widerstehen, Immunität gegen Gifte, Naturgespür, Spurloser Schritt, Tierempathie, Tiergefährte, Tiergestalt (4/Tag), Tiergestalt (groß), Unterholz durchqueren; GES NB; REF +3, WIL +8, ZÄH +7; ST 10, GE 12, KO 16, IN 12, WE 16, CH 10.

**Fertigkeiten und Talente:** Konzentration +16, Lauschen +16, Mit Tieren umgehen +13, Überlebenskunst +18, Wissen (Natur) +18, Zauberkunde +14; Ausdauer, Im Kampf zaubern, Schnelle Tiergestalt, Unverwundlich, Waffenfokus (Krummsäbel).

**Vorbereitete Zauber** (6/5/5/4/3/2 – Grund-SG = 13 + Zaubergrad): 0. Grad – *Aufblitzen* (2x), *Göttliche Führung*, *Kleinere Wunden heilen* (2x), *Resistenz*, 1. Grad – *Feenfeuer*, *Flammen erzeugen*, *Leichte Wunden heilen* (2x), *Verstricken*, 2. Grad – *Bärenstärke*, *Flammenklinge*, *Metall erhitzen*, *Rindenhaut*, *Weisheit der Eule*, 3. Grad – *Ansteckung*, *Blitze herbeirufen*, *Schutz vor Energien*, *Vergiften*; 4. Grad – *Eissturm*, *Flammenschlag*, *Magie bannen*; 5. Grad – *Böswillige Verwandlung*, *Todesschutz*

**Ausrüstung:** Tiergefährte: Schreckenswolf, Krummsäbel, Schleuder, Fellrüstung, leichter Holzschild, *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, *Schutzring +1*

**Schreckenswolf** Tiergefährte Druide: großes Tier; TW 8W8+21, 64 TP; INI +2; BR 15 m (10 Felder); RK 17

(Berührung 12, auf dem falschen Fuß 14); GAB +5, RAB +18; A oder Voller Angriff Nahkampf +14 (1W8+11, Biss); BA: Zu Fall Bringen +11; BE: Dämmerlicht, Entrinnen, Geruchssinn, Verbindung, Zauber Teilen; GES N; RW REF +8, WIL +7, ZÄH +9; ST 26, GE 16, KO 17, IN 2, WE 12, CH 10.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +7, Lauschen +7, Leise Bewegen +4, Überlebenskunst +2\*, Verstecken +0; Rennen, Spuren Lesen, Tricks (8): Angriff, Aus, Bei Fuß, Folge, Hol, Komm, Such, Wache, Wachsamkeit, Waffen Fokus [Biss]

**Zu Fall Bringen (AF):** Ein Schreckenswolf der mit seinem Bissangriff trifft, kann versuchen den Gegner als freie Aktion zu Fall zu bringen. Er hat einen Bonus von +11 auf den Versuch und muss dazu keinen Berührungsangriff durchführen und provoziert auch keinen Gelegenheitsangriff. Sollte der Versuch scheitern, so hat der Gegner keine Gelegenheit den Schreckenswolf zu Fall zu bringen.

\* Schreckenswölfe haben einen Bonus von 4 auf ihre Überlebenskunst, wenn sie jemanden anhand seines Geruchs folgen.

**Kultist Leibwächter:** männlicher menschlicher (Flan) Kämpfer 8; HG 8; mittelgroßer Humanoide; TW 8W10+24, 76 TP; INI +2; BR 6m (4 Felder); RK 20 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 18); GAB +8, RAB +11; A Nahkampf +12 (1W10+5, Bastardschwert, einhändig), +12 (1W10+6 Bastardschwert, zweihändig); Voller Angriff Nahkampf +12/+7 (1W10+5, Bastardschwert, einhändig), +12/+7 (1W10+6 Bastardschwert, zweihändig); GES NB; REF +4, WIL +2, ZÄH +9; ST 16, GE 14, KO 16, IN 10, WE 10, CH 10.

**Fertigkeiten und Talente:** Einschüchtern +11, Klettern +8, Springen +2; Ausweichen, Beweglichkeit, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Umgang mit exotischen Waffen (Bastardschwert), Verbesserter Schildstoß, Verbesserter Sturmangriff, Waffenfokus (Bastardschwert), Waffenspezialisierung (Bastardschwert).

**Ausrüstung:** Bastardschwert, Kettenpanzer +1, Schwerer Holzschild

**Kultist Leibwächter:** männlicher menschlicher (Flan) Kämpfer 9; HG 9; mittelgroßer Humanoide; TW 9W10+24, 85 TP; INI +2; BR 6m (4 Felder); RK 21 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 19); GAB +9, RAB +12; A Nahkampf +14 (1W10+5, Bastardschwert, einhändig), +14 (1W10+6 Bastardschwert, zweihändig); Voller Angriff Nahkampf +14/+9 (1W10+5, Bastardschwert, einhändig), +14/+9 (1W10+6 Bastardschwert, zweihändig); GES NB; REF +5, WIL +3, ZÄH +9; ST 16, GE 14, KO 16, IN 10, WE 10, CH 10.

**Fertigkeiten und Talente:** Einschüchtern +12, Klettern +9, Springen +3; Ausweichen, Beweglichkeit, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Mächtiger Waffenfokus, Umgang mit exotischen Waffen (Bastardschwert), Verbesserter Schildstoß, Verbesserter Sturmangriff, Waffenfokus (Bastardschwert), Waffenspezialisierung (Bastardschwert).

**Ausrüstung:** Bastardschwert, Kettenpanzer +1, Schwerer Holzschild

**Kultist Wächter:** männlicher menschlicher (Flan) Barbar 10; HG 10; mittelgroßer Humanoide; TW 10W12+30, 105 TP; INI +2; BR 9m (6 Felder); RK 18 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 18); GAB +10, RAB +13; A +13 (1W12+4 Zweihändige Axt) Voller Angriff +13/+8 (1W12+4 Zweihändige Axt); BE Analphabet, Fallengespur +3, Kampfrausch 3/Tag, Reflexbewegung, Schadensreduktion 2/-, Schnelle Bewegung, Verbesserte Reflexbewegung; GES NB; REF +6, WIL +2, ZÄH +12; ST 16, GE 17, KO 16, IN 8, WE 8, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Einschüchtern +12, Lauschen +12, Mit Tieren umgehen +12, Springen +12, Ausweichen, Einschüchternder Kampfrausch, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Kampfreflexe.

**Ausrüstung:** Zweihändige Axt, Brustplatte

**Kultisten Schamanin:** weiblicher menschlicher (Flan) Hexenmeisterin 10; HG 10; mittelgroße Humanoide; TW 10W4+10, TP 41; INI +7; BR 9 m (6 Felder); RK 14 (Berührung 14, auf dem falschen Fuß 11); GAB +5, RAB +5; A oder Voller Angriff Nahkampf +5 (1W4, Dolch); GES NB; RW REF +6, WIL +9, ZÄH +4; ST 10, GE 16, KO 12, IN 12, WE 10, CH 20.

**Fertigkeiten und Talente:** Konzentration +14, Wissen (Arkane) +14, Wissen (Die Ebenen) +14, Zauberkunde +16; Berührungsangriff auf Entfernung, Eiserner Wille, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Strahl), Well Read **Bekannte Zauber** (6/7/7/7/5/3 – Grund-SG = 15 + Zaubergrad): 0. Grad – *Aufblitzen, Benommenheit, Botschaft, Erschöpfende Berührung, Kältestrahl, Licht, Resistenz, Säurespritzer, Zauberrück; 1. Grad – Person vergrößern, Magisches Geschoss, Magierrüstung, Schmieren, Schwächestrahl; 2. Grad – Bärenstärke, Falsches Leben, Glitzerstaub, Sengender Strahl; 3. Grad – Blitz, Entkräftender Strahl, Hast; 4. Grad – Eissturm, Tiefe Verzweigung; 5. Grad – Monster herbeizaubern V.*

**Ausrüstung:** Charismaumhang +2, Dolch, Geschicklichkeitshandschuhe +2, Schutzring +1.

**Kultist Akolyth:** männlicher menschlicher (Flan) Kleriker (Tiamat) 10; HG 10; mittelgroßer Humanoid; TW 10W8+10, TP 63; INI +2; BR 6 m (4 Felder); RK 20 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 18); GAB +7, RAB +9, A Nahkampf +10 (1W6+3, *Schwere Kriegshacke +1*); Voller Angriff Nahkampf +10/+5 (1W6+3, *Schwere Kriegshacke +1*); BA Zerschmettern 1/Tag, Zauber; BE Aura des Bösen, Klerikale Domänen Böses und Zerstörung, Untote beeindrucken, spontanes Zaubern, kein Zugriff auf gute Zauber; GES NB; RW REF +5, WIL +10, ZÄH +8; ST 14, GE 14, KO 12, IN 10, WE 16, CH 10.

**Fertigkeiten und Talente:** Konzentration +14, Wissen (Die Ebenen) +13, Wissen (Religion) +13; Heftiger Angriff, Spontaner Domänenzauber (Böses), Umgang mit Kriegswaffen (Schwere Kriegshacke), Wahrer Gläubiger, Zauberkunde (Nekromantie)

*Vorbereitete Zauber* (6/5+1/5+1/4+1/3+1/2+1 – Grund-SG = 13 + Zaubergrad): 0. Grad – *Göttliche Führung, Kleinere Wunden heilen, Licht, Magie entdecken, Magie lesen, Resistenz*, 1. Grad – *Gesegnetes Zielen, Leichte Wunden heilen (2x), Schild des Glaubens, Schutz vor Gutem\*, Unheil*; 2. Grad – *Bärenstärke, Diabolische Wunde, Geräuschexplosion, Ort entweichen\*, Totenglocke, Waffe des Glaubens*; 3. Grad – *Ansteckung\*, Dunkelheitsstrahl, Fluch, Glyphe der Abwehr, Schutzkreis gegen Chaos*; 4. Grad – *Lügen erkennen, Massen-„Schild des Glaubens“, Unheilige Plage\*, Vergiften*; 5. Grad – *Gerechte Macht, Schneller Tod, Gutes bannen\**.

\* Domänenspruch

*Ausrüstung: Plattenpanzer +2, Leichter Holzschild, Schwere Kriegshacke +1*

## Raum 11

**Mächtiger Schattenstahlgolem:** HG 14; großes Konstrukt; TW 27W10+30, 178 TP; INI +2; 9m (6 Felder), Fliegen 9m (perfekt); RK 33 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 31); GAB +20, RAB +36; A Nahkampf +31 (2W10+12; Hieb); Voller Angriff +31/+31 (2W10+12, 2 Hiebe); Platz/Reichweite: 3m/3m; BA Negative Energiewelle; BE Dämmersicht 18 m, Dunkelsicht 18m, Immunität gegen Magie, Konstrukt, Mit Schatten verschmelzen, Schadensreduzierung 15/Adamantit und Magisch; GES N; REF +11, WIL +9, ZÄH +9; ST 34, GE 14, KO -, IN -, WE 11, CH 7.

*Fertigkeiten und Talente:* Leise bewegen +18, Verstecken +10.

**Negative Energiewelle (ÜF):** Der Schattenstahlgolem kann eine Welle aus pechschwarzer negativer Energie alle 1W4+1 Runden als freie Aktion abstrahlen. Die Welle entzieht allen lebenden Kreaturen in einer Entfernung von bis zu 12m die Lebenskraft, wodurch sie 12W6 Schadenspunkte durch negative Energie erleiden. Den Opfern steht ein Zähigkeitswurf gegen SG 23 für halben Schaden zu. Der Rettungswurf-SG basiert auf Konstitution. Untote Kreaturen im Wirkungsbereich werden für 12W6 Trefferpunkte geheilt und wenn sie von einem Vertreiben Effekt betroffen sind, wird dieser aufgehoben. *Todesschutz* oder ähnliche Zauber bieten Schutz gegen die Negative Energiewelle.

**Immunität gegen Magie (AF):** Schattenstahlgolems sind immun gegen magische und übernatürliche Effekte, bei den Zauberresistenz zur Anwendung kommt. Bestimmte Zauber betreffen den Schattenstahlgolem anders als üblich.

Jeder Zauber der Kategorie Licht, wie beispielsweise *Dauerhafte Flamme* beschleunigt den Golem für 2W4 Runden, ganz so, als ob jemand *Hast* auf ihn gewirkt hätte. Der gleiche Effekt tritt ein, wenn er zum Ziel positiver Energie wird, beispielsweise, wenn der Kleriker fälschlicherweise der Ansicht ist, es würde sich bei dem Golem um einen Untoten wie einen Nachtschreiter handeln oder wenn der Golem sehr nahe an einem oder

mehreren Untoten steht, die der Kleriker zu vertreiben versucht.

Wenn der Schattenstahlgolem zum Ziel eines Zaubers der Kategorie Dunkelheit oder Schatten wird oder sich im Wirkungsbereich eines derartigen Zaubers aufhält, wird er um 1 Schadenspunkt je Grad des Zaubers geheilt.

**Mit Schatten verschmelzen (ÜF):** Wenn in einer Gegend nicht helles Tageslicht herrscht, kann der Schattenstahlgolem mit den Schatten in der Gegend verschmelzen. Dadurch erhält er Tarnung. Eine künstliche Beleuchtung, wie beispielsweise eine Fackel oder auch die Zauber *Licht* oder *Dauerhafte Flamme* heben diese Tarnung nicht auf. Der Zauber *Tageslicht* verhindert jedoch den Einsatz der Fähigkeit, beziehungsweise hebt sie auf, wenn sie gerade aktiv ist.

## Raum 15

**Xtracht 'pert:** halb-grüner Drache/halb-menschlicher Barbar 10; HG 12; mittelgroßer Drache; TW 10W12+30, 105 TP; INI +7; BR 9m (6 Felder); RK 23 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 23); GAB +8, RAB +15; A Nahkampf +19 (2W6+11, *Ätzender Zweihänder +1*); Voller Angriff Nahkampf +17/+17 (1W4+7, 2 Klauen)/+15 (1W6+3, Biss oder Nahkampf +13/+8 (2W6+8, *Ätzender Zweihänder +1*)/+15 (1W6+3, Biss); BA Odemwaffe (9m langer Kegel korrosivem Gas (Säure) 1/Tag, 6W8 Schaden Säure, SG 14 Reflex halbiert); BE Alphabeta, Dämmersicht 18m, Dunkelsicht 18m, Fallenspur +3, Immunität gegen Schlaf, Lähmung, Säure, Kampfrausch 3/Tag, Reflexbewegung, Schadensreduktion 2/-, Schnelle Bewegung, Verbesserte Reflexbewegung; GES NB; REF +5, WIL +4, ZÄH +10; ST 24, GE 16, KO 16, IN 10, WE 14, CH 10.

*Fertigkeiten und Talente:* Einschüchtern +13, Klettern +17, Lauschen +15, Springen +15, Überlebenskunst +15; Ausweichen, Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Zweihänder).

*Ausrüstung: Ätzender Zweihänder +1, Brustplatte +1*

**Servia Nerx:** weiblicher menschlicher (Flan) Kleriker (Tiamat) 14; HG 14; mittelgroßer Humanoider; TW 14W8+42, TP 115; INI +0; BR 6 m (4 Felder); RK 20 (Berührung 10, auf dem falschen Fuß 20); GAB +10, RAB +10, A Nahkampf +12 (1W6+1, *Schwere Kriegshacke des Grundsatzes +1*); Voller Angriff Nahkampf +12/+7 (1W6+1, *Schwere Kriegshacke des Grundsatzes +1*); BA Zerschmettern 1/Tag, Zauber; BE Aura des Bösen und der Rechtschaffenheit, Klerikale Domänen Böses und Zerstörung, Untote beeindrucken, spontanes Zaubern, kein Zugriff auf gute und chaotische Zauber; GES RB; RW REF +4, WIL +15, ZÄH +12; ST 10, GE 10, KO 16, IN 10, WE 19, CH 10.

*Fertigkeiten und Talente:* Konzentration +20, Wissen (Arkanes) +17, Wissen (Religion) +17; Anführen, Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Umgang mit Kriegswaffen (Schwere Kriegshacke), Waffenfokus (Schwere Kriegshacke), Zauberfokus (Nekromantie)

*Vorbereitete Zauber* (6/6+1/6+1/5+1/5+1/3+1/3+1/2+1 – Grund-SG = 14 + Zaubergrad): 0. Grad – *Göttliche*

*Führung, Kleinere Wunden heilen, Licht, Magie entdecken, Magie lesen, Wasser erschaffen*; 1. Grad – *Furcht auslösen, Göttliche Gunst, Leichte Wunden heilen (2x), Schutz vor Gutem\*, Schild des Glaubens, Untote herbeizaubern I*; 2. Grad – *Bärenstärke (2x), Geräuschexplosion, Stille, Totenglocke, ~~Weisheit der Eule~~, Zerbersten\**; 3. Grad – *Gebet, Magie bannen, ~~Schutzkreis gegen Gutes\*~~, Schwere Wunden heilen (2x), Unsichtbarkeit aufheben*; 4. Grad – *Gleißendes Licht, ~~Todeschutz~~, Unheilige Plage\*, Vergiften, Verständigung, Untote herbeizaubern IV*; 5. Grad – *Flammenschlag, Massen-„Kritische Wunden verursachen“\*, Schneller Tod, Wahrer Blick*; 6. Grad – *Leid\*, Mächtige Magie bannen, Massen-„Mittelschwere Wunden heilen“, Verbündeter aus den Ebenen*; 7. Grad – *Ätherischer Ausflug Blasphemie\*, Diktum.*

\* Domänenspruch

*Ausrüstung: Plattenpanzer +1, Leichtes acidisches Holzschild +1, Schwere Kriegshacke des Grundsatzes +1*  
Durchgestrichene Zauber sind schon verbraucht und wirken schon. Es gelten folgende Änderungen an den o.g. Daten:

RK 22 (gegen gute Kreaturen), REF +4 (+6 gegen gute Kreaturen), WIL +17 (+19 gegen gute Kreaturen), ZÄH +12 (+14 gegen gute Kreaturen), WE 23, Grund-SG = 16 + Zaubergrad

## SPIELDATEN NSC UND MONSTER DGS 14

Die hier aufgeführten NSC, die über keinen Namen verfügen, kommen im Abenteuer unter Umständen mehrfach vor. Bei der jeweiligen Begegnung ist die Anzahl angegeben. Sofern NSC Tiergefährten oder ähnliches haben, sind diese bei den NSC unter Ausrüstung direkt bezeichnet, anschließend aber als einzelner Statblock aufgeführt.

**Kultist:** männlicher menschlicher (Flan) Waldläufer 11 (Nahkämpfer); HG 11; mittelgroßer Humanoide; TW 11W8+22, 80 TP; INI +3; BR 9m (6 Felder); RK 18 (Berührung 14, auf dem falschen Fuß 15); GAB +11, RAB +14; A Nahkampf +16 (1W8+4, *Langschwert +1*) oder Fernkampf +15 (1W8+4, *Kompositbogen +1 [lang, +3 ST]*); Voller Angriff Nahkampf +16/+11/+6 (1W8+4, *Langschwert +1*) oder Nahkampf mit zwei Waffen +14/+9/+4 (1W8+4, *Langschwert +1 [Haupthand]*)/+12/+7/+2 (1W4+1, Dolch) oder Fernkampf +15/+10/+5 (1W8+4, *Kompositbogen +1 [lang, +3 ST]*); BE Champion of the Wild, Entrinnen, Erzfeind Menschen +6, Erzfeind Elfen +2, Erzfeind +2, Schneller Verfolger, Tierempathie, Tiergefährte, Unterholz durchqueren; GES NB; REF +10, WIL +3, ZÄH +9; ST 16, GE 16, KO 14, IN 12, WE 10, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +14, Lauschen +14, Leise Bewegen +17, Mit Tieren umgehen +13, Suchen +15, Schwimmen +5, Überlebenskunst +14, Verstecken +17, Wissen (Geographie) +4, Wissen (Gewölbekunde) +5, Wissen (Natur) +8; Ausdauer, Blind Kämpfen, Heftiger Angriff, Intuition, Kampf mit zwei Waffen, Kampfreflexe, Spuren lesen, Unverwüstlich, Verbesserter Erzfeind, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Verteidigung mit zwei Waffen, Waffenfokus (Langschwert).

**Ausrüstung:** Tiergefährte: Hund, *Langschwert +1*, Dolch, *Kompositbogen +1 (lang, +3 ST)*, *Beschlagene Lederrüstung +1*, *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*

**Kultist:** männlicher menschlicher (Flan) Waldläufer 11 (Fernkämpfer); HG 11; mittelgroßer Humanoide; TW 11W8+22, 80 TP; INI +7; BR 9m (6 Felder); RK 18 (Berührung 14, auf dem falschen Fuß 15); GAB +11, RAB +14; A Nahkampf +15 (1W8+4, *Langschwert +1*) oder Fernkampf +16 (1W8+4, *Kompositbogen +1 [lang, +3 ST]*); Voller Angriff Nahkampf +15/+10/+5 (1W8+4, *Langschwert +1*) oder Fernkampf +16/+11/+4 (1W8+4, *Kompositbogen +1 [lang, +3 ST]*); BE Champion of the Wild, Entrinnen, Erzfeind Menschen +6, Erzfeind Elfen +2, Erzfeind Zwerge +2, Schneller Verfolger, Tierempathie, Tiergefährte, Unterholz durchqueren; GES NB; REF +10, WIL +3, ZÄH +9; ST 16, GE 16, KO 14, IN 12, WE 10, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +14, Lauschen +14, Leise Bewegen +17, Mit Tieren umgehen +13, Suchen +15, Schwimmen +5, Überlebenskunst +14, Verstecken +17, Wissen (Geographie) +4, Wissen (Gewölbekunde) +5,

Wissen (Natur) +8; Ausdauer, Kernschuss, Mehrfachschiess, Präzisionsschiess, Scharfschütze, Schnelles Schießen, Spuren lesen, Unverwüstlich, Verbesserter Erzfeind, Verbesserte Initiative, Verbesserter Präzisionsschiess, Verbessertes Schnelles Schießen, Waffenfokus (Langbogen).

**Ausrüstung:** Tiergefährte: Hund, *Langschwert +1*, Dolch, *Kompositbogen +1 (lang, +2 ST)*, *Beschlagene Lederrüstung +1*, *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*

**Hund** Tiergefährte Waldläufer: kleines Tier; TW 3W8+6, 24 TP; INI +3; BR 12 m (8 Felder); RK 16 (Berührung 15, auf dem falschen Fuß 12); GAB +2, RAB 0; A und Voller Angriff Nahkampfangriff +4 (1W4+2, Biss); BE: Dämmerlicht, Entrinnen, Geruchssinn, Verbindung, Zauber Teilen; GES N; RW REF +7, WIL +2, ZÄH +5; ST 14, GE 18, KO 15, IN 2, WE 12, CH 6.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +5, Lauschen +5, Springen +7, Überlebenskunst +1\*; Spuren Lesen, Wachsamkeit, Tricks (8): Angriff, Aus, Bei Fuß, Hol, Folge, Pass auf, Such, Wache.

\* Hunde haben einen Bonus von 4 auf ihre Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst, wenn sie jemanden anhand seines Geruchs folgen.

**Kultist Druide:** männlicher menschlicher (Flan) Druide 12; HG 12; mittelgroßer Humanoide; TW 12W8+36, 99 TP; INI +1; BR 9m (6 Felder); RK 17 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 16); GAB +9, RAB +9; A Nahkampf +10 (1W6, Krummsäbel) oder Fernkampf +10 (1W4, Schleuder); Voller Angriff Nahkampf +10/+5 (1W6, Krummsäbel) oder Fernkampf +10/+5 (1W4, Schleuder); BE Lockruf der Natur widerstehen, Immunität gegen Gifte, Naturgespür, Spurloser Schritt, Tierempathie, Tiergefährte, Tiergestalt (4/Tag), Tiergestalt (groß), Tiergestalt (Pflanze), Tiergestalt (winzig), Unterholz durchqueren; GES NB; REF +4, WIL +10, ZÄH +8; ST 10, GE 13, KO 16, IN 12, WE 16, CH 10.

**Fertigkeiten und Talente:** Konzentration +18, Lauschen +19, Mit Tieren umgehen +15, Überlebenskunst +19, Wissen (Natur) +20, Zauberkunde +16; Ausweichen, Ausdauer, Im Kampf zaubern, Schnelle Tiergestalt, Unverwüstlich, Waffenfokus (Krummsäbel).

**Vorbereitete Zauber** (6/6/5/5/3/3/2 – Grund-SG = 14 + Zaubergad): 0. Grad – *Aufblitzen* (2x), *Göttliche Führung*, *Kleinere Wunden heilen* (3x), *Resistenz*, 1. Grad – *Feenfeuer*, *Flammen erzeugen*, *Leichte Wunden heilen* (2x), *Verstricken*, 2. Grad – *Bärenstärke*, *Flammenklinge*, *Metall erhitzen*, *Rindenhaut*, *Weisheit der Eule*, 3. Grad – *Ansteckung*, *Blitze herbeirufen*, *Schutz vor Energien* (2x), *Vergiften*; 4. Grad – *Eissturm*, *Flammenschlag*, *Magie bannen*; 5. Grad – *Böswillige Verwandlung*, *Feuerwand Todesschutz*; 6. Grad – *Feuersaat*, *Massen-„Katzenhafte Anmut“*

*Ausrüstung:* Tiergefährte: Schreckenswolf, Krummsäbel, Schleuder, Fellrüstung, leichter Holzschild, *Geisterhaftes Totenhemd, Anhänger der Weisheit +2, Schutzring +1*

**Schreckenswolf** Tiergefährte Druide: großes Tier; TW 10W8+23, 76 TP; INI +2; BR 15 m (10 Felder); RK 19 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 16); GAB +5, RAB +18; A oder Voller Angriff Nahkampf +14 (1W8+11, Biss); BA: Zu Fall Bringen +11; BE: Dämmerlicht, Entrinnen, Geruchssinn, Verbindung, Zauber Teilen; GES N; RW REF +8, WIL +7, ZÄH +9; ST 27, GE 17, KO 17, IN 2, WE 12, CH 10.

*Fertigkeiten und Talente:* Entdecken +7, Lauschen +7, Leise Bewegen +4, Überlebenskunst +2\*, Verstecken +0; Rennen, Spuren Lesen, Tricks (8): Angriff, Aus, Bei Fuß, Folge, Hol, Komm, Such, Wache, Wachsamkeit, Waffen Fokus [Biss]

*Zu Fall Bringen (AF):* Ein Schreckenswolf der mit seinem Bissangriff trifft, kann versuchen den Gegner als freie Aktion zu Fall zu bringen. Er hat einen Bonus von +11 auf den Versuch und muss dazu keinen Berührungangriff durchführen und provoziert auch keinen Gelegenheitsangriff. Sollte der Versuch scheitern, so hat der Gegner keine Gelegenheit den Schreckenswolf zu Fall zu bringen.

\* Schreckenswölfe haben einen Bonus von 4 auf ihre Überlebenskunst, wenn sie jemanden anhand seines Geruchs folgen.

**Kultist Leibwächter:** männlicher menschlicher (Flan) Kämpfer 10; HG 10; mittelgroßer Humanoide; TW 10W10+30, 94 TP; INI +2; BR 6m (4 Felder); RK 21 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 19); GAB +10, RAB +13; A Nahkampf +15 (1W10+5, Bastardschwert, einhändig), +15 (1W10+6 Bastardschwert, zweihändig); Voller Angriff Nahkampf +15/+10 (1W10+5, Bastardschwert, einhändig), +15/+10 (1W10+6 Bastardschwert, zweihändig); GES NB; REF +5, WIL +3, ZÄH +10; ST 16, GE 14, KO 16, IN 10, WE 10, CH 10.

*Fertigkeiten und Talente:* Einschüchtern +13, Klettern +9, Springen +3; Ausweichen, Beweglichkeit, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Mächtiger Waffenfokus (Bastardschwert), Umgang mit exotischen Waffen (Bastardschwert), Verbesserter Schildstoß, Verbesserter Sturmangriff, Waffenfokus (Bastardschwert), Waffenspezialisierung (Bastardschwert).

*Ausrüstung:* Bastardschwert, Kettenpanzer +1, Schwerer Holzschild

**Kultist Leibwächter:** männlicher menschlicher (Flan) Kämpfer 11; HG 11; mittelgroßer Humanoide; TW 11W10+33, 103 TP; INI +2; BR 6m (4 Felder); RK 21 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 19); GAB +11, RAB +14; A Nahkampf +16 (1W10+7, Bastardschwert, einhändig), +16 (1W10+8 Bastardschwert, zweihändig); Voller Angriff Nahkampf +16/+11/+6 (1W10+7, Bastardschwert, einhändig), +16/+11/+6 (1W10+8 Bastardschwert, zweihändig); GES NB; REF +5, WIL +3, ZÄH +9; ST 16, GE 14, KO 16, IN 10, WE 10, CH 10.

*Fertigkeiten und Talente:* Einschüchtern +14, Klettern +11, Springen +3; Ausweichen, Beweglichkeit, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Mächtiger Waffenfokus, Mächtige Waffenspezialisierung, Umgang mit exotischen Waffen (Bastardschwert), Verbesserter Schildstoß, Verbesserter Sturmangriff, Waffenfokus (Bastardschwert), Waffenspezialisierung (Bastardschwert).

*Ausrüstung:* Bastardschwert, Kettenpanzer +1, Schwerer Holzschild

**Kultist Wächter:** männlicher menschlicher (Flan) Barbar 12; HG 12; mittelgroßer Humanoide; TW 12W12+36, 125 TP; INI +2; BR 12m (8 Felder); RK 19 (Berührung 14, auf dem falschen Fuß 19); GAB +12, RAB +15; A +15 (1W12+4 Zweihändige Axt) Voller Angriff +15/+10/+5 (1W12+4 Zweihändige Axt); BE Analphabet, Fallengespur +4, Kampfrausch 4/Tag, Reflexbewegung, Schadensreduktion 2/-, Schnelle Bewegung, Stärkerer Kampfrausch, Verbesserte Reflexbewegung; GES NB; REF +7, WIL +2, ZÄH +12; ST 16, GE 18, KO 17, IN 8, WE 8, CH 8.

*Fertigkeiten und Talente:* Einschüchtern +14, Lauschen +14, Mit Tieren umgehen +12, Springen +14, Ausweichen, Einschüchternder Kampfrausch, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Verbesserter Ansturm.

*Ausrüstung:* Zweihändige Axt, Kettenhemd +1

**Kultisten Schamanin:** weiblicher menschlicher (Flan) Hexenmeisterin 12; HG 12; mittelgroße Humanoide; TW 12W4+12, TP 49; INI +3; BR 9 m (6 Felder); RK 14 (Berührung 14, auf dem falschen Fuß 11); GAB +6, RAB +4; A Nahkampf +6 (1W4, Dolch) oder Voller Angriff Nahkampf +6/+1 (1W4, Dolch); GES NB; RW REF +7, WIL +10, ZÄH +5; ST 10, GE 16, KO 13, IN 12, WE 10, CH 20.

*Fertigkeiten und Talente:* Konzentration +16, Wissen (Arkane) +16, Wissen (Die Ebenen) +16, Zauberkunde +18; Berührungangriff auf Entfernung, Eiserner Wille, Kernschuss, Präzisionsschuss, Waffenfokus (Strahl), Well Read

*Bekannte Zauber* (6/7/7/7/7/5/3 – Grund-SG = 15 + Zaubergrad): 0. Grad – *Aufblitzen, Benommenheit, Botschaft, Erschöpfende Berührung, Kältestrahl, Licht, Resistenz, Säurespritzer, Zaubertick*; 1. Grad – *Person vergrößern, Magisches Geschoss, Magierrüstung, Schmieren, Schwächestrahl*; 2. Grad – *Bärenstärke, Falsches Leben, Glitzerstaub, Sengender Strahl, Windwall*; 3. Grad – *Blitz, Entkräftender Strahl, Hast, Magie bannen*; 4. Grad – *Eissturm, Entkräftung, Tiefe Verzweiflung*; 5. Grad – *Monster herbeizaubern V, Schwachsinn*; 6. Grad – *Kugelblitz*.

*Ausrüstung:* Charismaumhang +2, Dolch, Geschicklichkeitshandschuhe +2, Schutzring +1.

**Kultist Akolyth:** männlicher menschlicher (Flan) Kleriker (Tiamat) 12; HG 12; mittelgroßer Humanoider; TW 12W8+12, TP 75; INI +2; BR 6 m (4 Felder); RK 20 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 18); GAB +9, RAB

+11, A Nahkampf +13 (1W6+3, *Schwere Kriegshacke +1*); Voller Angriff Nahkampf +13/+8 (1W6+3, *Schwere Kriegshacke +1*); BA Zerschmettern 1/Tag, Zauber; BE Aura des Bösen, Klerikale Domänen Böses und Zerstörung, Untote beeindrucken, spontanes Zaubern, kein Zugriff auf gute Zauber; GES NB; RW REF +7, WIL +12, ZÄH +10; ST 14, GE 14, KO 12, IN 10, WE 16, CH 10.

**Fertigkeiten und Talente:** Konzentration +16, Wissen (Die Ebenen) +15, Wissen (Religion) +15; Heftiger Angriff, Spontaner Domänenzauber (Böses), Umgang mit Kriegswaffen (Schwere Kriegshacke), Wahrer Gläubiger, Waffenfokus (Schwere Kriegshacke), Zauberkfokus (Nekromantie)

**Vorbereitete Zauber** (6/6+1/5+1/5+1/4+1/3+1/2+1 – Grund-SG = 13 + Zaubergrad): 0. Grad – *Göttliche Führung, Kleinere Wunden heilen, Licht, Magie entdecken, Magie lesen, Resistenz*, 1. Grad – *Gesegnetes Zielen, Leichte Wunden heilen (2x), Schild des Glaubens, Schutz vor Gutem\*, Unheil*; 2. Grad – *Bärenstärke, Diabolische Wunde, Geräuschexplosion, Ort entweihen\*, Totenglocke, Waffe des Glaubens*; 3. Grad – *Ansteckung\*, Dunkelheitsstrahl, Fluch, Glyphe der Abwehr, Schutzkreis gegen Chaos, Schwere Wunden heilen*; 4. Grad – *Lügen erkennen, Massen-„Schild des Glaubens“, Todesschutz, Unheilige Plage\*, Vergiften*; 5. Grad – *Gerechte Macht, Gutes bannen\*, Massen-„Leichte Wunden verursachen“, Schneller Tod*; 6. Grad – *Klingenbarriere, Leid\*, Zutritt verwehren*.

\* Domänenspruch

**Ausrüstung:** *Plattenpanzer +2, Leichter Holzschild, Schwere Kriegshacke +1*

## Raum 11

**Mächtiger Schattenstahlgolem:** HG 17; großes Konstrukt; TW 35W10+39, 231 TP; INI +2; 9m (6 Felder), Fliegen 9m (perfekt); RK 33 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 31); GAB +26, RAB +43; A Nahkampf +38 (2W10+13; Hieb); Voller Angriff +38/+38 (2W10+13, 2 Hiebe); Platz/Reichweite: 3m/3m; BA Negative Energiewelle; BE Dämmersicht 18 m, Dunkelsicht 18m, Immunität gegen Magie, Konstrukt, Mit Schatten verschmelzen, Schadensreduzierung 15/Adamantit und Magisch; GES N; REF +14, WIL +12, ZÄH +12; ST 36, GE 14, KO -, IN -, WE 11, CH 7.

**Fertigkeiten und Talente:** Leise bewegen +18, Verstecken +10.

**Negative Energiewelle (ÜF):** Der Schattenstahlgolem kann eine Welle aus pechschwarzer negativer Energie alle 1W4+1 Runden als freie Aktion abstrahlen. Die Welle entzieht allen lebenden Kreaturen in einer Entfernung von bis zu 12m die Lebenskraft, wodurch sie 12W6 Schadenspunkte durch negative Energie erleiden. Den Opfern steht ein Zähigkeitswurf gegen SG 23 für halben Schaden zu. Der Rettungswurf-SG basiert auf Konstitution. Untote Kreaturen im Wirkungsbereich werden für 12W6 Trefferpunkte geheilt und wenn sie von einem Vertreiben Effekt betroffen sind, wird dieser

aufgehoben. *Todesschutz* oder ähnliche Zauber bieten Schutz gegen die Negative Energiewelle.

**Immunität gegen Magie (AF):** Schattenstahlgolems sind immun gegen magische und übernatürliche Effekte, bei den Zauberresistenz zur Anwendung kommt. Bestimmte Zauber betreffen den Schattenstahlgolem anders als üblich.

Jeder Zauber der Kategorie Licht, wie beispielsweise *Dauerhafte Flamme* beschleunigt den Golem für 2W4 Runden, ganz so, als ob jemand *Hast* auf ihn gewirkt hätte. Der gleiche Effekt tritt ein, wenn er zum Ziel positiver Energie wird, beispielsweise, wenn der Kleriker fälschlicherweise der Ansicht ist, es würde sich bei dem Golem um einen Untoten wie einen Nachtschreiter handeln oder wenn der Golem sehr nahe an einem oder mehreren Untoten steht, die der Kleriker zu vertreiben versucht.

Wenn der Schattenstahlgolem zum Ziel eines Zaubers der Kategorie Dunkelheit oder Schatten wird oder sich im Wirkungsbereich eines derartigen Zaubers aufhält, wird er um 1 Schadenspunkt je Grad des Zaubers geheilt.

**Mit Schatten verschmelzen (ÜF):** Wenn in einer Gegend nicht helles Tageslicht herrscht, kann der Schattenstahlgolem mit den Schatten in der Gegend verschmelzen. Dadurch erhält er Tarnung. Eine künstliche Beleuchtung, wie beispielsweise eine Fackel oder auch die Zauber *Licht* oder *Dauerhafte Flamme* heben diese Tarnung nicht auf. Der Zauber *Tageslicht* verhindert jedoch den Einsatz der Fähigkeit, beziehungsweise hebt sie auf, wenn sie gerade aktiv ist.

## Raum 15

**Xtracht 'pert:** halb-grüner Drache/halb-menschlicher Barbar 12; HG 14; mittelgroßer Drache; TW 12W12+36, 125 TP; INI +7; BR 9m (6 Felder); RK 23 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 23); GAB +10, RAB +17; A Nahkampf +21 (2W6+11, *Ätzender Zweihänder +1*); Voller Angriff Nahkampf +19/+19 (1W4+7, 2 Klauen)/+17 (1W6+3, Biss oder Nahkampf +15/+10 (2W6+8, *Ätzender Zweihänder +1*)/+17 (1W6+3, Biss)); BA Odemwaffe (9m langer Kegel korrosivem Gas (Säure) 1/Tag, 6W8 Schaden Säure, SG 14 Reflex halbiert); BE Analphabet, Dämmersicht 18m, Dunkelsicht 18m, Fallengespur +4, Immunität gegen Schlaf, Lähmung, Säure, Kampfrausch 4/Tag, Reflexbewegung, Schadensreduktion 2/-, Schnelle Bewegung, Stärkerer Kampfrausch, Verbesserte Reflexbewegung; GES NB; REF +10, WIL +9, ZÄH +15; ST 25, GE 16, KO 16, IN 10, WE 14, CH 10.

**Fertigkeiten und Talente:** Einschüchtern +15, Klettern +19, Lauschen +17, Springen +17, Überlebenskunst +17; Ausweichen, Einschüchternder Kampfrausch, Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Zweihänder).

**Ausrüstung:** *Ätzender Zweihänder +1, Brustplatte +1, Resistenzumhang +4*.



**Servia Nerx:** weiblicher menschlicher (Flan) Kleriker (Tiamat) 16; HG 16; mittelgroßer Humanoider; TW 16W8+48, TP 131; INI +0; BR 6 m (4 Felder); RK 22 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 22); GAB +12, RAB +12, A Nahkampf +14 (1W6+1, *Schwere Kriegshacke des Grundsatzes +1*); Voller Angriff Nahkampf +14/+9/+4 (1W6+1, *Schwere Kriegshacke des Grundsatzes +1*); BA Zerschmettern 1/Tag, Zauber; BE Aura des Bösen und der Rechtschaffenheit, Klerikale Domänen Böses und Zerstörung, Untote beeindrucken, spontanes Zaubern, kein Zugriff auf gute und chaotische Zauber; GES RB; RW REF +5, WIL +16, ZÄH +13; ST 10, GE 10, KO 16, IN 10, WE 20, CH 10.

**Fertigkeiten und Talente:** Konzentration +20, Wissen (Arkanes) +17, Wissen (Religion) +17; Anführen, Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Umgang mit Kriegswaffen (Schwere Kriegshacke), Waffenfokus (Schwere Kriegshacke), Zauberkfokus (Nekromantie)

**Vorbereitete Zauber** (6/6+1/6+1/6+1/5+1/4+1/3+1/3+1/2+1 – Grund-SG = 15 + Zaubergrad): 0. Grad – *Göttliche Führung, Kleinere Wunden heilen, Licht, Magie entdecken, Magie lesen, Wasser erschaffen*; 1. Grad – *Furcht auslösen, Göttliche Gunst, Leichte Wunden heilen (2x), Schutz vor Gutem\*, Schild des Glaubens, Untote herbeizaubern I*; 2. Grad – *Bärenstärke (2x), Geräuschexplosion, Stille, Totenglocke, Weisheit der Eule, Zerbersten\**; 3. Grad – *Gebet, Gleißendes Licht, Magie bannen, Schutzkreis gegen Gutes\*, Schwere Wunden heilen (2x), Unsichtbarkeit aufheben*; 4. Grad – *Gleißendes Licht, Todschutz, Unheilige Plage\*, Vergiften, Verständigung, Untote herbeizaubern IV*; 5. Grad – *Flammenschlag, Massen-, Kritische Wunden verursachen\**, *Schneller Tod, Wahrer Blick, Zauberresistenz*; 6. Grad – *Leid\*, Mächtige Magie bannen, Massen-, Mittelschwere Wunden heilen\*, Verbündeter aus den Ebenen*; 7. Grad – *Ätherischer Ausflug, Blasphemie\*, Diktum, Vollständige Genesung*; 8. Grad – *Mächtiger Verbündeter aus den Ebenen, Monster herbeizaubern VIII, Unheilige Aura\**.

\* Domänenspruch

**Ausrüstung:** *Plattenpanzer des Verschwindens +1, Leichtes acidisches Holzschild +1, Schwere Kriegshacke des Grundsatzes +1, Schutzring +2.*

Durchgestrichene Zauber sind schon verbraucht und wirken schon. Es gelten folgende Änderungen an den o.g. Daten:

RK 22 (gegen gute Kreaturen), REF +5 (+7 gegen gute Kreaturen), WIL +19 (+21 gegen gute Kreaturen), ZÄH +13 (+15 gegen gute Kreaturen), WE 23, Grund-SG = 17 + Zaubergrad, Zauberresistenz 28

## ANHANG 6: NEUE REGELN

### Neue Zaubersprüche

#### **Diabolische Wunde**

(ZK S. 34/SpC S. 122)

Verwandlung [Böses]

**Grad:** HXM/MAG 2, KLE 2

**Komponenten:** V, G

**Zeitaufwand:** 1 Standard-Aktion

**Reichweite:** Berührung

**Ziel:** Berührte Waffe

**Wirkungsdauer:** 1 Runde/Stufe

**Rettungswurf:** Nein

**Zauberresistenz:** Nein

Eine Kreatur, die mit einer Waffe der *Diabolischen Wunde* verletzt wurde, erleidet für die restliche Wirkungsdauer des Zaubers 2 Schadenspunkte je Runde. Es spielt keine Rolle, wie viele Verletzungen sie durch die Waffe davon getragen hat. Der kontinuierliche Trefferpunkteverlust kann durch einen Fertigkeitwurf auf *Heilkunde* (gegen den SG des Zaubers) aufgehalten werden. Ein Wundheilzauber oder der Zauber *Heilung* halten der Trefferpunkteverlust ebenfalls auf.

#### **Dunkelheitsstrahl**

(ZK S. 40/SpC S. 191)

Hervorrufung

**Grad:** KLE 3

**Komponenten:** V, G

**Zeitaufwand:** 1 Standard-Aktion

**Reichweite:** Mittel (30m +3m/Stufe)

**Effekt:** Strahl

**Wirkungsdauer:** Augenblicklich

**Rettungswurf:** Nein

**Zauberresistenz:** Ja

Um mit dem Zauber zu treffen, ist ein erfolgreicher Berührungsangriff auf Entfernung erforderlich. Eine Kreatur, die von dem Strahl negativer Energie getroffen wird, erleidet 1W8 Schadenspunkte je zwei Zauberstufen (maximal 5W8). Untote werden stattdessen um 1W8 Trefferpunkte je zwei Zauberstufen geheilt (maximal 5W8).

#### **Gesegnetes Zielen**

(ZK S. 77/SpC S. 31)

Erkenntniszauber

**Grad:** FiS 1, KLE 1, PAL 1

**Komponenten:** V, G

**Zeitaufwand:** 1 Standard-Aktion

**Reichweite:** 15m

**Effekt:** Ausbreitung mit 15m Radius vom Anwender ausgehend

**Wirkungsdauer:** Konzentration

**Rettungswurf:** Willen, keine Wirkung (harmlos)

**Zauberresistenz:** Nein

Dieser Zauber verleiht allen Verbündeten innerhalb des Wirkungsbereiches einen Moralphonus von +2 für alle Fernkampfangriffe.

#### **Macht des Widders**

(ZK S. 120/SpC S. 166)

Verwandlung

**Grad:** DRU 1, WAL 1

**Komponenten:** V, G

**Zeitaufwand:** 1 Standard-Aktion

**Reichweite:** Persönlich

**Ziel:** Du selbst

**Wirkungsdauer:** 1 Minute/Stufe

Der Charakter erhält einen Verbesserungsbonus von +2 auf Stärke. Außerdem richten seine waffenlosen Angriffe tödlichen statt nichttödlichen Schaden an. Wenn der Charakter waffenlos angreift, wird er so behandelt, als ob er mit einer Waffe angreifen würde. Abgesehen davon hat der Zauber keine weiteren Auswirkungen und schränkt auch die Beweglichkeit der Hände in keiner Weise ein. Der Anwender kann also ganz normal Zauber wirken und mit Gegenständen hantieren.

#### **Massen-„Schild des Glaubens“**

(ZK S. 131/SpC S. 188)

Bannzauber

**Grad:** KLE 4

**Reichweite:** Nah (7,5m+1,5m/2 Stufen)

**Ziel:** Eine Kreatur/Stufe, von denen keine zwei weiter als 9m voneinander entfernt sein dürfen.

Abgesehen von den angeführten Änderungen funktioniert der Zauber genau gleich wie der Zauber *Schild des Glaubens* (SHB S. 319/PHB S. 278)

#### **Untote herbeizaubern I**

(ZK, S. 208/SpC, S. 215)

Beschwörung (Herbeizauberung) [Böses]

**Grad:** FiS 1, HEX/MAG 1, KLE 1

**Komponenten:** V, G, F/GF

**Zeitaufwand:** 1 Runde

**Reichweite:** Nah (7,5m + 1,5m/2 Stufen)

**Effekt:** Eine herbeigezauberte Kreatur

**Wirkungsdauer:** 1 Runde/Stufe

**Rettungswurf:** Nein

Der Zauber funktioniert wie *Monster herbeizaubern I* (SHB, S. 301), jedoch wird eine untote Kreatur herbeigezaubert. Der Zauber beschwört eine der Kreaturen von der Liste des 1. Grades der Tabelle für Untote herbei. Der Charakter wählt aus, welche der Kreaturen er herbeizaubern will, und kann diese Wahl neu treffen, wenn er diesen Zauber wirkt.

Herbeigezauberte Untote zählen nicht gegen das Maximum von Trefferwürfeln, die der Charakter mittels *Tote beleben* oder anderer Fähigkeiten, die dazu dienen, Untote zu kontrollieren, beherrschen kann. Auf diesem

Weg herbeigezauberte Untote können maximal über soviel Trefferwürfel verfügen wie die Zauberstufe des Charakters +1.

**Fokus:** Ein kleiner Beutel, eine kleine (nicht entzündete) Kerze und ein geschnittener Knochen eines beliebigen Humanoiden.

### Untote herbeizaubern IV

(ZK, S. 210/SpC, S. 215)

Beschwörung (Herbeizauberung) [Böses]

**Grad:** FiS 4, HEX/MAG 4, KLE 4

**Effekt:** Eine oder mehrere herbeigezauberte Kreaturen, von denen keine zwei weiter als 9m voneinander entfernt sein dürfen

Der Zauber funktioniert wie *Untote herbeizaubern I*, allerdings kann der Anwender einen Untoten von der Liste des 4. Grades oder zwei gleiche Untote von der Liste des 3. Grades oder vier gleiche Untote von der Liste eines niedrigeren Grades herbeizaubern.

Liste für *Untote Herbeizaubern*

1. **Grad:** Koboldzombie, menschliches Kriegerskelett
2. **Grad:** Eulenbärskelett, Grottenschratzombie
3. **Grad:** Ghul, Ogerzombie, Trollskelett
4. **Grad:** Allip, Grul, Wyvernzombie

### Neue Talente

#### Berührungszauber auf Entfernung

(BG S. 73/CD S. 84)

[Metamagie]

Der Charakter kann einen Berührungszauber wirken, ohne den Empfänger des Zaubers berühren zu müssen.

**Vorteil:** Der Charakter kann einen Zauber, der normalerweise die Reichweite Berührung hat, auf eine Distanz von bis zu 9 m wirken. Effektiv gesehen wird der Zauber zu einem Strahl weswegen dem Charakter ein Berührungsangriff auf Entfernung gelingen muss, um den Zauber an den Empfänger zu übermitteln.

#### Einschüchternder Kampfrausch

(BK S. 97/CW S. 102)

[Allgemein]

Dein Kampfrausch weckt Furcht in deinen Gegnern.

**Voraussetzung:** Kampfrausch oder Raserei.

**Vorteil:** Während du dich im Kampfrausch befindest, kannst du einen einzelnen Gegner im Umkreis von 9m auswählen, bei dem du als Freie Aktion versuchen kannst, ihn zu demoralisieren (siehe die Fertigkeit Einschüchtern, SHB S. 83/PHB S. 76)

Ein Widersacher, den du erfolgreich demoralisiert hast, ist erschüttert, solange dein Kampfrausch anhält. Bei jedem Kampf könntest du diese Fähigkeit nur gegen einen einzigen Gegner anwenden.

#### Intuition

(BK S. 99/CW S. 98)

[Allgemein]

Dein überlegenes Kampfgespür hilft dir dabei, die Gefahr, in die Zange genommen zu werden, so gering wie möglich zu halten.

**Voraussetzungen:** WE 13, GAB +1.

**Vorteil:** Angreifer erhalten nicht, wie gewöhnlich, einen Bonus von +2 auf ihre Angriffswürfe, wenn sie dich in die Zange nehmen. Das Talent bringt dir keine Vorteile, wenn dir dein Geschicklichkeitsbonus auf die RK verwehrt wird, beispielsweise weil du auf dem falschen Fuß erwischt wurdest. Du bist weiterhin Hinterhältigen Angriffen ausgesetzt, wenn Du in die Zange genommen wirst.

#### Scharfschütze

(BK S. 100/CW S. 105)

[Allgemein]

Aufgrund deines Geschicks mit Fernkampfwaffen können sie Gegner treffen, die wegen ihrer Deckung für andere nicht zu treffen wären.

**Voraussetzungen:** Kernschuß, Präzisionsschuß, GAB +3.

**Vorteil:** Durch Deckungen erhalten deine Ziele nur einen Bonus von +2 auf ihre Rüstungsklasse. Dieses Talent wirkt sich nicht gegen Feinde ohne Deckung oder mit kompletter Deckung aus.

**Normal:** Durch Deckung erhält ein Gegner für gewöhnlich einen Bonus von +4 auf seine RK.

**Speziell:** Ein Kämpfer kann Scharfschütze als eines seiner Kämpfer-Bonustalente wählen.

#### Schnelle Tiergestalt

(BG S. 76/CD S. 81)

[Wildnis]

Der Charakter kann seine Tiergestalt schneller und einfacher annehmen, als er das normalerweise könnte.

**Voraussetzung:** GE 13, Fähigkeit zur Tiergestalt.

**Vorteil:** Der Charakter erhält die Fähigkeit, Tiergestalt als Bewegungsaktion einzusetzen.

**Normal:** Ein Druide benutzt die Tiergestalt als Standard-Aktion.

#### Spontaner Domänenzauber

(BG S. 76/CD S. 80)

[Göttlich]

Der Charakter ist mit einer seiner Domänen so vertraut, dass er andere vorbereitete Zauber in Domänenzauber verwandeln kann.

**Voraussetzung:** Fähigkeit Untote zu vertreiben oder zu beeindrucken.

**Vorteil:** Jedes Mal, wenn der Charakter dieses Talent wählt, wählt er auch eine Domäne, zu der er Zugang hat. Er kann nun göttliche Zauber, die er vorbereitet hat, in jeden Zauber der gewählten Domäne verwandeln. Der Charakter muss dafür einen Zauber des gleichen oder eines höheren Grades sowie einen seiner täglichen Vertreibungsversuche aufwenden. Dieses Talent wirkt genauso, wie die Fähigkeit eines Klerikers, vorbereitete Zauber spontan als Heilzauber zu wirken.

**Speziell:** Der Charakter kann dieses Talent mehrmals wählen.

Jedes Mal, wenn er dieses Talent wählt, fügt er es einer neuen Domäne hinzu.

### **Verbesserter Erzfeind**

(BK S. 103/CW S. 101)

[Allgemein]

Du weißt, wo ein Treffer bei deinem Erzfeind den meisten Schaden anrichtet

**Voraussetzungen:** Erzfeind, GAB +5.

**Vorteil:** Du fügst deinen Erzfeinden zusätzliche 3 Schadenspunkte zu. Dieser Vorteil ist mit allen bereits vorhandenen Erzfeind-Boni kumulativ, die der Charakter durch eine andere Klasse erhalten hat.

### **Verbessertes Schnelles Schießen**

(BK S. 104/CW S. 101)

[Allgemein]

Du bist äußerst gut darin, Waffen mit außergewöhnlicher Geschwindigkeit abzufeuern.

**Voraussetzungen:** Kernschuss, Mehrfachschuss, Schnelles Schießen.

**Vorteil:** Wenn du das Talent Schnelles Schießen einsetzt, kannst du den Malus von -2 auf alle deine Fernangriffswürfe ignorieren.

### **Wahrer Gläubiger**

(BG S. 79/CD S. 82))

[Allgemein]

Die Gottheit des Charakters belohnt diesen für seinen bedingungslosen Glauben und seine Aufopferung.

**Vorraussetzung:** Muss eine einzige Gottheit auswählen, der er dient, darf nur maximal einen Schritt von der Gesinnungen seiner Gottheit entfernt sein.

**Vorteil:** Einmal pro Tag, wenn der Charakter dabei ist, einen Rettungswurf zu machen, kann er vor dem Wurf erklären, dass er dieses Talent benutzt. Er erhält dann einen Verständnisbonus von +2 auf diesen Rettungswurf.

### **Well Read**

(Dragon #315, S. 54)

[General]

Your readings have granted you extensive general knowledge about a wide range of affairs.

**Regions:** Ahllssa, Celene, Dyvers, Ekbir, Furyondy, gray elf, Greyhawk, high elf, Irongate, Keoland, Lendore Isles, Lordship of the Isles, Nyrond, SoInor Compact, Suel, Urnst States, Valley of the Mage, Veluna, Verbobonc, Zeif.

**Benefit:** All Knowledge skills are considered class skills for you."

### **Neue Monster**

#### **Schattenstahlgolem**

(MHB II S.75/MM III S. 72)

### **Neue Gegenstände**

#### **Acidic Armor Enhancement**

(MIC, S. 6)

**Price:** +1 bonus

**Property:** Armor or bield

Caster Level: 6th

**Aura:** Moderate; (DC 18) conjuration

**Activation:** -

*This item has a slick-looking, greenish sheen, and a light, acrid-smelling mist constantly rises from its surface.*

A thin film of acid continuously covers the surface of this armor or shield, which is not damaged by this effect. An acidic suit of armor or shield deals 2d4 points of acid damage per full round of contact to each opponent grappling you, and to any object that remains in direct contact with it (except object you are holding) for that amount of time. However, the acid deals no damage to creature or objects that remain in contact with it for less than a full round, such as when a creature makes a melee attack against you.

**Prerequisites:** Craft Magic Arms and Armor, Melf's acid arrow.

**Cost to Create:** Varies.

### **Corrosive Weapon Enhancement**

(MIC, S. 31)

**Price:** +1 bonus

**Property:** Weapon

**Caster Level:** 10th

**Aura:** Moderate; (DC 20) conjuration

**Activation:** standard (command)

*The surface of this weapon looks dark and pitted, and the blade, point, or head appears fragile, as if the first blow might break it.*

When activated, a corrosive weapon is sheathed in acid. The acid does not harm you as long as you have the weapon in hand. The effect persists until you speak a second command word. A weapon that has this property deals an extra 1d6 points of acid damage on a successful hit.

Projectile weapons bestow this property upon their ammunition.

**Prerequisites:** Craft Magic Arm and Armor, acid fog, acid storm (SC7), Melf's acid arrow, or storm of vengeance.

**Cost to Create:** Varies.

### **Ghost Shroud**

(MIC, S. 104)

**Price (Item Level):** 5,000 gp (9th)

**Body Slot:** Body

**Caster Level:** 12th

**Aura:** Strong; (DC 21) necromancy

**Activation:** -

**Weight:** -

*This shroud looks like a ghostly, translucent version of a winding cloth used to wrap a body for burial.*

While wearing a *ghost shroud*, you gain +1 deflection bonus to Armor Class. In addition, all your melee attacks can affect incorporeal creatures as if you were wielding a ghost touch weapon.

**Prerequisites:** Craft Wondrous Item, *create undead*, Knowledge (religion) 5 ranks.

**Cost to Create:** 2,500 gp, 200 XP, 5 days

### **Vanishing**

(MIC, S. 15)

Price: +3 bonus

Property: Armor or shield

**Caster Level:** 5th

**Aura:** Faint; (DC 17) enchantment

**Activation:** Standard (mental)

*This dull gray item appears unremarkable. Indeed, your eye easily strays from it.*

A suit of armor or shield that has this property renders you and all your equipment completely imperceptible to other creatures, when you activate it, you become invisible and inaudible, and you can not be detected by any nonmagical sensory method (including scent, hearing, tremorsense, blindsense, and the like). Once activated, this effect lasts for 3 minutes or until you attack (as defined for the purpose of the invisibility spell; PH 245). Creatures immune to mind-affecting spells and abilities can perceive you normally.

The vanishing property functions two times per day.

**Prerequisites:** Craft Magic Arms and Armor, *suggestion* or *cloud mind* (EPH 84).

**Cost to Create:** Varies.

## **Alternative Klassenfertigkeit**

### **Champion of the Wild**

(Complete Champion, S. 50)

By surrendering your spellcasting ability, you focus your energies on becoming a weapon master. You gain access to bonus feats much as a fighter does, but focused on your mastery of your chosen combat style.

**Level:** 1st.

**Replaces:** To select this class feature, you must sacrifice your spellcasting ability.

**Benefit:** You no longer gain spells as a ranger, but you can now select a bonus feat at 4th, 8th, 11th, and 14th levels. You can choose any feat from the following list for which you meet the prerequisites: Blind-Fight, Combat Expertise, Eyes in the Back of Your Head, Improved Disarm, Improved Favored Enemy, Improved Feint, and Improved Trip, as well as from one of the following lists, depending on your combat style.

*Archery:* Far Shot, Improved Precise Shot, Improved Rapid Shot, Manyshot, Point Blank Shot, Precise Shot,

Ranged Disarm, Ranged Pin, Ranged Sunder, Sharp-Shooting and Shot on the Run.

*Two-Weapon Combat:* Greater Two-Weapon Defense, Greater Two-Weapon Fighting, Improved Two-Weapon Defense, Improved Two-Weapon Fighting, Two-Weapon Defense, Weapon Finesse.

**Special:** A ranger who selects this path can no longer use scrolls, wands, or other magic items that require access to a spell list, unless he has another spellcasting class that grants access to the appropriate spells.

# SPIELLEITERHILFE 1:

## ZUSAMMENFASSUNG DER ABENTEUER DES HANDLUNGSSTRANGS

**AHL 1-01 Willkommen im Adri** (später nochmals aufgelegt als **AHL E01 Wiedersehen im Adri**)

Die SC werden von einem bis dahin unbekannten Auftraggeber ausgeschickt, um einen alten Drachentempel zu erforschen, der zu einer ganzen Kette von kleineren Tempeln in den Außenbezirken des Adri gehört. Von dort sollen sie eine Drachenstatuette zurückbringen. Die SC finden und plündern den Tempel. Insgesamt gibt es im Laufe der nächsten vier Jahre um die zwanzig solcher Expeditionen. Einige der Drachenstatuetten werden aber nicht dem ursprünglichen Auftraggeber gebracht, sondern gelangen in andere Hände: unter anderem die des Magiers Olafsdottir und den Tempel des Heironeous.

**AHL 1-02I Der Ruhm vergangener Tage**

Dieses Interaktiv-Abenteuer gehört nicht zum eigentlichen Handlungsstrang, aber hier hatten die SC die Möglichkeit, die Sage von Gnombjörn dem Starken als Buch zu finden. Das Buch ist eine Mischung aus Märchen, Saga und Abenteuergeschichte und schildert den Kampf Aron Tapfernasens, eines wackeren, gnomischen Paladins des Garl Glittergold, gegen einen schrecklichen Drachen in irgendeinem großen Waldgebiet. Die Beschreibungen sind ein wenig vage, aber einige Verweise im Text lassen annehmen, dass die Geschichte wohl entweder im Großholzwald oder im Adri spielt (natürlich ist die Beschreibung romantisch verklärt und verzerrt). Was sich herauslesen lässt, ist, dass der Gnomenpaladin einen schrecklichen Drachen bekämpfte, der von einem wahnsinnigen Kult von Menschen angebetet worden ist. Zwar konnte der Paladin den Drachen töten, er starb aber kurz nach seinem Sieg an den Verletzungen, die ihm der Drachenodem beigebracht hatte.

Es kann also sein, dass SC an deinem Tisch dieses Buch haben. Schau nach, ob sie das Buch damals gefunden haben (es lag damals als einzelnes Zertifikat vor) und gebe ihnen Gelegenheit diese Informationen selbst noch einmal durchzulesen.

Das Abenteuer ist im Übrigen inhaltlich weitgehend identisch mit ESA 3-04 Glory of Times Past.

**AHL 1-03S Die gestohlene Statuette** (Special zum Fantasy Spielfest 2001)

Die Drachenstatuette, die die allererste Tempelexpedition beim Heironeoustempel in Sicherheit gebracht hat, wird von dort gestohlen. Die SC beschaffen sie wieder. In einem alten Buch finden sie heraus, dass es 21 kleinerer Drachentempel in den Außenbezirken des Adri gegeben haben muss und dass im Inneren des Adri weitere Tempelanlagen verborgen liegen. Weiterhin erfahren sie, dass Menschen im Adri einen Drachen als gottgleiches Wesen verehrt haben.

**AHL 3-01I Rettet Islwyn** (Interaktiv-Abenteuer zum „Insel des Kummers“-Spezialwochenende 2003)

Dieses Interaktiv-Abenteuer gehört nicht zum eigentlichen Handlungsstrang. Die SC konnten einige alte Texte finden, von denen sich zwei mit dem Adri und den Drachentempeln beschäftigten.

So war aus einem Text zu erfahren, dass die Flan einen grünen Drachen als Gott verehrten, sich die Schreiber des Berichts (Oeridianer, die sich den Flan deutlich überlegen fühlten!), aber nicht sicher waren, ob es diesen Drachen wirklich gibt. Einige Riten des Kultes wurden beschrieben und dass die Kleriker des Kultes tatsächlich in der Lage waren göttliche Zauber zu wirken. Man konnte aus dem Buch auch die Information ziehen, dass die Gnomen der Feuersteinhügel und die Menschen des Adri im Konflikt lagen.

Der andere Text war eine Ballade über Gnombjörn den Starken, einen gnomischen Paladin des Garl Glittergold. Die Ballade berichtete von den Heldentaten des Paladins, der in einem großen Wald einen von Menschen verehrten Drachen erschlug und dabei selbst zu Tode kam. Die Ballade ist als Handout 1 im Anhang zu finden, da sie seit einiger Zeit wieder in den Kneipen von Herbergsbad zum Besten gegeben wird (siehe auch *Einleitung für die Spieler*).

**AHL 3-03 Aufruhr im Adri**

Dieses Abenteuer gehört nicht zum eigentlichen Handlungsstrang. Hier konnten die SC von Athanasia Baumling die Information bekommen, dass die 21 Tempel im äußeren Bereich des Adri einen Ring bilden, dass es eine weiteren Ring mit sieben oder neun (Athanasia war sich da nicht so sicher) Tempeln im inneren Bereich gibt und dass es irgendwo noch einen Haupttempel gibt, dessen Lage sie aber nicht kennt.

**AHL E02 Unheil über Sicherwald**

Die SC begegnen – ohne es zu bemerken – ein erstes Mal dem Drachenkult, der aber nicht mehr den Drachen verehrt, sondern inzwischen die flanischen Götter Nerull und Incabulos anbetet. Der Gnom Oskar, der für die Vergiftung der Menschengesiedlungen verantwortlich ist, ist Mitglied des Kultes. Er wird von einigen Druiden, die mit Incabulos in Verbindung stehen, dazu beauftragt den Adri von Menschen „zu reinigen“, damit diese ungestört die Rückkehr des Drachen vorbereiten könnten. Als einzigen Beweis dieser Verbindung konnten die SC am Ende des Abenteuers einen Anstecker finden, der das heilige Symbol des Incabulos zeigt, das mit zwei gekreuzten Sicheln kombiniert ist. Die Information dazu ist, dass dies das Abzeichen eines geheimen Druidenordens ist. Auf einen Drachenkult gibt es keine Hinweise

### **ESA 3-04 Glory of Times Past**

Dieses Abenteuer gehört nicht zum eigentlichen Handlungsstrang, aber hier hatten die SC die Möglichkeit, die Sage von Gnombjörn dem Starken als Buch zu kaufen. Zusätzlich erhielten die SC die Information, dass es sich bei dem großen Wald aus der Ballade wohl um den Großholzwald oder den Adri handeln musste und dass der Paladin in Wirklichkeit Aron Tapfernas hieß.

Es kann also sein, dass SC an deinem Tisch dieses Buch haben. Schau nach, ob sie das Buch damals erworben haben und gebe ihnen Gelegenheit diese Informationen selbst noch einmal durchzulesen.

Das Abenteuer ist im Übrigen inhaltlich weitgehend identisch mit AHL 1-02I Der Ruhm vergangener Tage

### **AHL 4-02 Verseuchte Träume**

Dieses Abenteuer gehört nicht zum eigentlichen Handlungsstrang. Der Incabulos-Priester Nzevorikn hat sich im südlichen Adri angesiedelt und will mit einem Ritual Tod und Verderben über die Menschen bringen. Seine Aktivitäten werden vom den Mitgliedern des ehemaligen Drachenkultes sehr genau beobachtet, die aber nicht eingreifen, obwohl einige von ihnen zu Incabulos beten.

### **AHL 4-03 Bierselig**

Dieses Abenteuer gehört nicht zum eigentlichen Handlungsstrang. Der Verursacher der Seuche, der Kleriker-Druide Inphalas, war einst Mitglied des Drachenkultes, ging dann aber sehr selbstständig daran, die Vertreibung von Menschen aus dem Adri auch auf Herbergsbad auszudehnen. Der Kult betrachtet sein Vorgehen mit Interesse, ohne sich aber selbst weiter zu engagieren, da sich Inphalas auch mit Mächten eingelassen hat, deren Aufmerksamkeit der Kult (noch) nicht auf sich lenken will. Jedoch ist es bereits zu spät. Eine Incabulos-Klerikerin namens Naera ist über die Verbindungen von Inphalas zum Druiden-Zirkel des Adri auf den Drachenkult gestoßen. Und da Inphalas ihre Zelle des Incabulos-Kults in Herbergsbad an sich gerissen hat, denkt sie es wäre nur gerecht, zu schauen, was es mit dem Drachenkult auf sich hat.

### **AHL 5-01 Totentanz**

Der Drachenkult versucht ein altes flarisches Instrument zu erringen und damit seinem Ziel, den Adri zu reinigen, näher zu kommen. Leider gelingt es den SC auch diesmal, dem Kult einen Strich durch die Rechnung zu machen. Wieder geschieht dies, ohne dass die SC die wahren Zusammenhänge ahnen können. Einziger Hinweis ist ein Abzeichen, das dem Zeichen ähnelt, das die SC am Ende von Unheil über Sicherwald finden, nur dass diesmal ein Nerull-Zeichen die Grundlage bildet.

### **AHL 5-03 Das Hügelgrab**

Dieses Abenteuer gehört nicht zum eigentlichen Handlungsstrang. Die SC haben aus einer alten Nerull-

Kultstätte im Auftrag der Rao-Kirche ein Buch geborgen, von dem der Drachenkult annimmt, dass es wertvolle Hinweise enthält, wie man den Adri „reinigen“ kann und gleichzeitig eine Armee von Untoten aufbauen kann. Jedoch war der Überfall schlecht vorbereitet und die SC hatten wenig Probleme den halbherzigen Angriff abzuwehren.

### **AHL 5-01I Das Druidenduell**

Es war der Drachenkult, der das Druidenduell zwischen Immonara und Athanasia Baumling gestört hat. Zwar war ursprünglich geplant beide Kontrahentinnen aus dem Verkehr zu ziehen, aber es war den Attentätern klar, dass sie, nachdem der Große Druide das Duell für beendet erklärt hatte, nicht mehr eingreifen durften, ohne ihren Herrschaftsanspruch über den Adri und den Druidenzirkel zu gefährden.

Es ist im Übrigen davon auszugehen, dass auch der Große Druide den grundsätzlichen Anspruch des Drachenkults anerkennt, sonst hätte er dessen Eingreifen sicherlich unterbunden.

### **AHL 6-04 Ein vergessener Tempel**

Wieder gelingt es SC, verlassene Tempel des Drachenkultes zu erforschen. Was sie nicht erfahren konnten: kurz zuvor hatte der Kult diese Ruinen ebenfalls gefunden, aber nicht weiter erforscht, da er erstmal an einer Verbindung zum innersten Tempel interessiert ist. Dass das magische Transportsystem der Tempel nicht mehr reparaturfähig war, war für den Kult einfach zu erkennen. Kurz nachdem die SC die Tempel entdecken, stößt der Kult auf den siebten Tempel...

### **AHL 7-01 Wild wuchernder Adri**

Dieses Abenteuer berührt den eigentlichen Handlungsstrang nur indirekt, aber es gibt allgemein die Möglichkeit, die einzelnen Fraktionen des Druidenzirkels im Adri kennen zu lernen. Dazu gehört dann natürlich auch der Drachenkult, der zu diesem Zeitpunkt noch Nerull und Incabulos anbetet.

So finden die SC z. B. einen Toten, der ein Abzeichen bei sich trägt, das demjenigen von Oskar gleicht, auf der Rückseite aber noch die Rune „Drache, böser Wächter“ eingraviert hat.

Dieser Halbfelf hatte den Auftrag bei der Suche nach dem inneren Ring der Drachentempel mit zu helfen und ähnlich wie Oskar Tod und Verderben über menschliche Behausungen im Adri zu bringen. Allerdings ist er nicht sehr weit gekommen und schon im Sommer des Jahres 595 AZ verstorben.

Die SC treffen außerdem noch auf Darine Dunkelgrab und Ilonia Tiefstetten, beides Mitglieder des Kultes, die an der Sabotage des Druidenduells beteiligt waren, wie ein Brief belegt, den die SC bei Darine finden können. Auch zu diesem Zeitpunkt war noch nicht zu erkennen, dass es sich bei den Nerull-/Incabulos-Anhängern um Teile eines alten Drachenkultes handelt.



## SPIELLEITERHILFE 2:

# FRAGMENTE EINES ALTEN BUCHES

## TAGEBUCH VON ILONIA TIEFSTETTEN

Die folgenden Texte sind die Handouts 10-12 für dich nochmals lesbarer abgedruckt und mit einigen zusätzlichen Informationen ausgegeben. Am Ende der Spielleiterhilfe findest du auch Regeln, wie die SC an diese zusätzlichen Infos kommen können.

### **Chronik der letzten Tage des Drachkultes (Handout 10)**

Niedergeschrieben von Ronar Zurnanus im Jahre 991 (-170 AZ) unseres Herrn Achtiporax

#### **Vorwort**

Jetzt da die Olivhütigen aus dem fernen Westen nicht mehr weit von unserem inneren Tempelring entfernt stehen und wir Vorbereitungen treffen unsere Heiligtümer zu räumen und mit tödlichen Fallen zu versehen, denke ich ist es an der Zeit, die Chronik unseres Kultes abzuschließen, auf dass nachfolgende Generationen vom Ruhm und der Größe unserer Gemeinschaft erfahren können. Auch lege ich Hoffnung in dieses Schreiben, denn vielleicht gelingt es diesen Nachgeborenen, was uns verwehrt geblieben ist: den Herrn wieder auf die Oerde zurück zu bringen...

...begann damit, dass unser Herr sich vor fast tausend Jahren in diesem wunderschönen Wald ein neues Heim schuf. Nahe dem Herz des Adri entstand der Steinerner Garten, dessen Pracht so unglaublich gewesen sein muss, dass unsere Ahnen nicht anders konnten als zu erkennen, dass unser Herr ein Gott...

...Viele Jahrhunderte vergingen und der ganze Wald stand unter dem Schutz unseres Herrn. Niemand wagte es aufzubegehren, denn er allein konnte der Natur befehlen. Alle Bewohner des Waldes, ob Mensch, ob Tier, gehorchten ihm. Selbst der Erzdruide beugte in Ehrfurcht sein Haupt und erkannte seine Weisheit und Macht an und verehrte ihn als Teil der Natur. Er, der Nachfolger dieser verfluchten Elfen, die uns die Werkzeuge der wahren Macht vorenthalten wollten, war der menschliche Beschützer des Waldes und doch erkannte er, dass der Herr viel mächtiger war als...

...Jahre 739 (-422 AZ) kam dieser dreimal verfluchte Gnom und betrat heimtückisch den Steinernen Garten. Er war auf der Suche einen Drachen zu erschlagen und so kam ihm ein Gottdrache gerade recht. Es müssen noch andere Götter ihre Hände im Spiel gehabt haben, denn just in dem Moment als nach langem Kampf der Herr den Gnom tödlich verletzte, raste eine unbändige Welle der Magie über die gesamte Oerde und riss den Herrn mitsamt des Steinernen Gartens von dieser Existenzebene. Seitdem träumt der Herr in seinem eigenen Reich und wartet darauf, dass wir ihn wieder zu uns holen...

...ch unsere Tore funktionierten nicht mehr. So ist es mühselig geworden, zwischen den Tempeln zu reisen. Unsere Ahnen wussten nicht was geschehen ist. Doch heute wissen wir, dass der doppelte Kataklysmus eine Schockwelle arkaner Magie durch unsere Tore schickte, als er den Tempel von der Oerde riss. Doch die Tore selbst sind soweit unbeschädigt und wie unsere Ahnen, hofften wir noch lange Zeit, dass einer uns den Weg zum Steinernen Garten weisen kön...

...Doch die Träume des Herrn reichten irgendwann nicht mehr aus, um uns mit seiner göttlichen Macht zu erfüllen und so kehrten einige von uns ihren Glauben zu den alten Göttern. Andere wieder nahmen mit der Ur Schlange Kontakt auf, deren Träume ähnliche Kräfte schenken kann, wie die Träume unseres He...

...Fremde aus dem Westen, selbst Flüchtlinge des Großen Krieges der Bleichen und der Turbanträger, trieben zuerst die Bleichen vor sich her, bis diese tief im Süden durch die Sümpfe flohen und besiedelten dann die umgebenden Graslande. Es waren schon damals grausame, kalte Menschen, die mit den Riten der Natur nichts anzufangen wussten. Sie verehrten Götter des Krieges und nannten uns doch Barbaren, dabei waren sie selbst kaum m...

...önigreich Ahlissa ist nicht mehr (-200 AZ). Die Fremden aus dem Westen haben mit ihrer militärischen Überlegenheit unsere Brüder im Süden besiegt. Und so waren nur noch wenige Stämme außer uns in Freiheit. Doch es sollte noch fast dreißig Jahre dauern, bis die Fremden sich in unsere Richtung wandten. Wenn doch nur der He...

...Nur noch wenige glaubten an die Rückkehr des Herrn. Selbst die Druiden sind zum Alten Glauben zurückgekehrt. Die Zuchtexperimente waren wenig erfolgreich und die Erforschung der Ebenen zeitigte auch nicht den gewünschten Erfolg. Um uns herum tobte der Krieg der olivhütigen Stämme untereinander. Viele unserer Verwandten der Grasebenen haben sie schon unterjocht und nun wenden sie sich dem Wald zu. Die äußeren Tempel wurden schon gesichert und glücklicherweise gelang es ihnen bisher nicht einen zu finden. Die Narren sind nicht in der Lage einen aufgeschütteten Hügel von einem natürlich gewachsenen zu unterscheiden. Inzwischen ist in unseren Reihen ein großer Plan gereift. Wir haben die letzten Sklaven und Zucht Kreaturen frei gelassen, in der Hoffnung, dass dies die Angreifer verwirrt. Gleichzeitig haben wir begonnen mächtige Wächter und Fallen in den sieben inneren

Tempeln zu installieren und die Tempel vorbereitet sie unter Erde zu siche...

...r einem Jahr, zeigten die Fremden ihr wahres Gesicht. Sie begnügten sich nicht mehr damit unser Volk zu unterdrücken und zu knechten: hoch im Norden schlachteten sie einen unserer Stämme im Namen ihres dunklen Gottes Erythnul dahin. Sie waren die letzten der Grasebene, die den Aerdy Widerstand leisten konnten und wurden grausam dafür bestraft. Doch der Schwarze Reiter und der Schnitter rächten ihr Volk und so gelangten einige von uns zu der Überzeugung, dass uns nur der Glaube an... (-171 AZ Schlacht am Stickstein)

...ie Verbindung zur Herrin unseres Herrn wird schwächer. Der Rat hat beschlossen, dass es nur eine Hoffnung gibt, sobald die Tempel gesichert wurden: die Herrn der Seuche und des Todes werden uns beistehen und es unseren Nachfahren ermöglichen, eines Tages Rache an den Aerdy zu nehmen, die sich so ungebührlich be...

...kleiner Ort im Norden des Waldes wird unser Rückzug sein, bis eines Tages die Zeit geko...

#### **Tagebuch von Ilonia Tiefstetten (Handout 11)**

##### **Ein neuer Anfang**

Viele Jahrhunderte sind vergangen, seit unsere Vorväter sich in den Norden des Adri-Waldes zurückzogen, um auf eine neue Gelegenheit zu warten, den Herrn Achtiporax auf die Oerde zurück zu bringen. Nun glauben wir, dass die Zeit gekommen ist.

Wir stellten im Jahr 1751 (591 AZ) fest, dass der Tempel in der Nähe unseres Dorfes geöffnet und geplündert wurde. Die Schänder kamen aus der Stadt Herbergsbad und waren von einem undurchsichtigen Individuum beauftragt worden, das in den nördlichen Feuersteinhügeln lebt.

Durch die Nachforschungen wurden wir auf Aktivitäten aufmerksam, die in Zusammenhang mit dem Kult unserer Vorväter stehen müssen. Alle Tempel des äußeren Ringes, die heute noch existieren, wurden innerhalb weniger Monde von so genannten Abenteurern geplündert und immer steckte derselbe Mann dahinter!

Bei den Nachforschungen trafen wir auch auf Individuen, die uns sehr gefährlich werden können: Nachfahren der Sklaven und Versuchskaninchen hatten sich in Herbergsbad zusammengetan, um die Wege der Drachen zu untersuchen. Dabei geht es wohl vor allem um ihr eigenes Erbe! Nicht dass wir diese Ansprüche erfüllen wollten, aber vor ihnen hüten, müssen wir uns wohl! Viele von ihnen haben starkes Drachenblut in ihren Adern, so dass zu überlegen ist, ob die Versuche der Vorväter wieder aufzunehmen sind.

Wir stellten auch fest, dass sich ein Duell um den Platz der höchsten Druidin anbahnte. Die Amtsinhaberin war uns schon lange ein Dorn im Auge, da zu vermuten stand, dass sie Verdacht geschöpft hatte, dass noch immer einige

der unseren im Zirkel aktiv waren. Schließlich musste sie als Amtsinhaberin auch die Geschichte des Zirkels und seine ehemalige Verbundenheit mit dem Herrn Achtiporax kennen. Als schließlich das Duell im Jahr 1755 (595 AZ) anstand, gelang es uns einzugreifen, und da der Große Druide wusste, dass wir einen rechtmäßigen Anspruch auf den Titel haben und unsere Eingriffe legitim waren, akzeptierte er das Ergebnis. Diese Winzlingsfrau wird zur rechten Zeit kein Problem für uns darstellen und selbst wenn es zu einem regulären Duell kommen wird, sollte es kein Problem für unsere Herausforderer werden, dieses unreine Blut hinfort zu fegen! Vielleicht gelingt es uns ja so, den Wald zu reinigen, nachdem unsere anderen Agenten so jämmerlich versagt haben.

Als klar war, dass wir nur über die Transporter der inneren Tempel wieder Kontakt zu unserem Herrn aufnehmen konnten, begannen wir mit der Suche nach den inneren Tempeln. Unsere Vorväter hatten ganze Arbeit geleistet, die Tempel waren so gut getarnt, dass wir Monde brauchten, bis wir sie fanden. Leider waren von den meisten nur lächerliche Ruinen übrig geblieben. Nur einer war intakt geblieben, wohl ob seiner Lage tief im Innerwald. Und obwohl die sechs anderen nur defekte Transporter aufwiesen, war das Tor zum Steinernen Garten in diesem intakt. Leider war uns der Zugangscode nicht bekannt und auch die Wächter der Vorväter stellten ein großes Hindernis dar. Aber wir fanden schließlich heraus, dass sie nicht unüberwindbar waren: das Symbol unseres alten Glaubens gebot ihnen Einhalt. So begannen die ersten zu konvertieren und zu unserer aller Überraschung konnten sie ihre göttlichen Kräfte weiter einsetzen, jedoch nur, wenn sie in diesem Tempel waren. Wir hielten daher Rat und beschlossen, den Herren des Todes und der Seuche so lange zu folgen, bis wir einen Weg zum Steinernen Garten gefunden hätten.

Lange forschten wir und als die Zeit langsam knapp wurde – Fremdlinge hatten inzwischen die anderen sechs Tempel gefunden - gelang es uns im Spätsommer des Jahres 1757 (597 AZ) Kontakt zum Steinernen Garten aufzunehmen. Das Tor arbeitete stabil und wir fanden den Herrn in einem tiefen Schlaf.

Wir riefen alle Mitglieder des Kultes zusammen, denn es war die Zeit zur Rückbesinnung auf unsere ursprünglichen Werte. Viele Mitglieder konvertierten mit Freuden, einigen musste man es nahe legen, aber andere verstanden nicht die Größe unseres Glaubens. Wir zeigten ihnen die Schwäche ihres Glaubens und ließen sie zurück, wie sie waren!

Nicht mehr lange und wir werden den Herrn erwecken können und mit dem Steinernen Garten zurück in unsere Existenz bringen. Dann beginnt eine neue Zeitrechnung mit der Rückkehr unseres Herrn und seiner erneuten Herrschaft über den Wald.

##### **Brief (Handout 12)**

Herbergsbad, Im Monde des Wolfs, 1754 (*Sonnend 594 AZ*)

Finstere Tochter Servia,

Inphalas ließen wir gewähren, denn die Seuche, die er verbreiten wollte, hätte eine gute Ablenkung von unserem Treiben im Wald bringen können. Leider war der Idiot viel zu unfähig. Und offensichtlich hatte er sich auch mit den falschen Leuten eingelassen, denn er hatte Unterstützer an höchster Stelle in Herbergsbad, die unserer Sache gefährlich werden könnten. Aber zum Glück haben ein paar Tunichtgute den Spuk beendet, bevor diese verfluchte Schlampe über ihn an uns herankam.

Möge der Schnitter unserer Rache hold sein!

Ilonia Tiefstetten

### **Regeln:**

Die angegebenen Jahreszahlen können SC mit einem *Wissen (Geschichte)*, *Wissen (Lokales: Die Zersplitterten Sonnen)* [nur für Daten des Tagebuchs und des Briefes] oder Bardenwissen SG m herausbekommen.

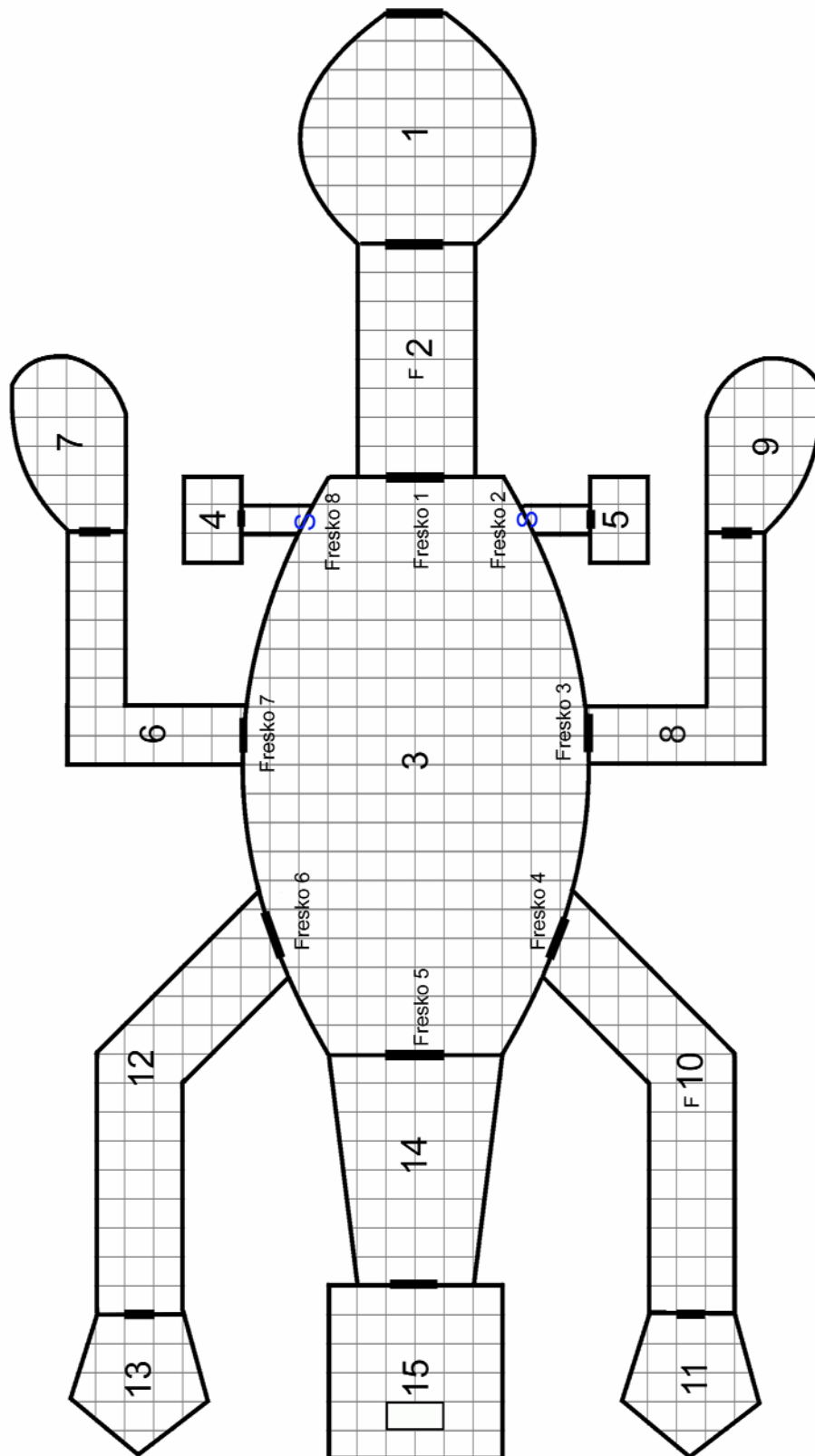
Der „Mond des Wolfes“ ist die alte flanische Bezeichnung für den letzten Monat des Jahres: Sonnend (*Wissen /Lokales: Die Zersplitterten Sonnen*)/Intelligenz-Wurf SG 5).

Mit *Wissen (Geschichte)* oder Bardenwissen SG 15 finden sie heraus, dass das im Text erwähnte Königreich Ahlissa NICHT das „moderne“ Vereinigte Königreich von Ahlissa ist, sondern ein Königreich der Flan.

SC, die AHL 7-01 Wild Wuchernder Adri gespielt habe, steht ein Intelligenz Wurf SG 15 zu, wenn sie nicht schon am Namen „Ilonia Tiefstetten“ erkannt haben, dass sie bereits zuvor ein Schriftstück dieser Dame in der Hand hielten. Die Schrift ist identisch.

SC, die gerne spekulieren wollen, können bei dem Eintrag über Inphalas und die „verfluchte Schlampe“ einen Intelligenz-Wurf SG 20 machen. Wenn dieser gelingt, erhärtet sich die Vermutung, dass damit wahrscheinlich um Prinzessin Karasin persönlich gemeint ist und es nahe liegt, dass sie bei der Seuche irgendwie die Finger im Spiel hatte. Diese Spekulation wird im Moment vielleicht wenig nützen, könnte aber zu einem späteren Zeitpunkt von Interesse sein. Vermerke daher unter Play Notes auf dem AR: „*Verdächtig Karasin*“, so dass sich die Spieler auf die Erinnerungen ihres SC berufen können.

# SPIELLEITERHILFE 3 TEMPELKARTE



# HANDOUT 1:

## BALLADEN IN HERBERGSBAD

### Ballade von Gnombjörn dem Starken

#### Der Steinerne Garten

Ein schläfer Drache, der liegt hellwach  
Unterm grünen Dach des Steinernen Gartens  
Seine friedlichen Augen beobachten sterbende Massen  
Unter seiner Führung verhungert das Volk

Wolken voll Donner schicken Blitze zu Erde  
Ausgesprochen und doch niemals vernommen  
Ein Feuer brennt ohne Flamme  
Und alle Farben sind verblasst

Ein einsames Schaf giert danach ein Leben  
Zu führen außerhalb der großen Herde  
Sein Hunger ist wie der Mut eines Löwen  
Sein Schrecken überschwemmt den Steinernen Garten

Zeit heilt die Wunden der Soldaten  
Doch sie nimmt das Leben der Kinder  
Sie wird einst grau wie Staub sein  
Und du wirst im Innersten erstarren

Tief in den Wald drang er ein, der tapfre Paladin,  
Den Drachen zu töten, das stand ihm im Sinn.  
Gnombjörn so hieß er, der Starke genannt,  
Als größter Held der Gnome war er bekannt,  
Im Namen des Gottes, des strahlenden Garl,  
Des Glittergoldes, die Axt wie aus Stahl.  
Voll war der Wald von Menschen gar viel,  
Die dienten dem Drachen, mit Stumpf und mit Stiel.  
Auch Priester gab es, zu dienen dem Drachen,  
Doch über die konnte Gnombjörn nur lachen.  
Sie wichen ihm aus, flohen seinen Stahl,  
Dies oder der Tod - das war ihre Wahl.  
Und so drang der Paladin ein in den Wald,  
Und schließlich den Drachen gar fand er alsbald.  
Gar heiß war der Kampf, das Biest spuckte Feuer,  
Und Gnombjörn dem Starken war dies nicht geheuer.  
Doch durch das Vertrauen in Garl seinen Herrn,  
Blieb das Feuer des Drachen dem Paladin fern.  
Die Axt sang und schlug tiefe Wunden -  
Der Kampf währte gar sehr viele Stunden -  
Und schließlich, ganz langsam, wankte der Drache,  
Es schien als gelänge dem Gnomen die Sache!  
Doch kurz vor dem Tod, da zuckte der Schwanz,  
Und so rief der Drache zum tödlichen Tanz  
Den tapferen Paladin, der nicht wollte lassen  
Vom Kampf mit dem Drachen, mit Stahl ihn zu fassen.  
Der Schwanz traf den Gnom, zerbrach ihm den Schild  
Und auch den Arm; der Kampf tobte wild!  
Die Axt trieb der Gnom dem Biest in den Rachen,  
Spaltete mit Wucht die Zunge des Drachen.  
Da starb das Monster, reckte sich nach oben,  
Man sah es von weitem im Todeskampf toben!  
Es stürzte herab, direkt auf den Gnomen,  
Doch der wich keinen Fuß weit am Boden.  
Ein letzter Schrei hallte weit durch den Wald,  
Und dann war der Drache auf den Boden geknallt.  
Unter sich begrub er Gnombjörn, den Helden,  
Und auch dessen Tod gilt es zu vermelden.  
Und nun liegen sie beide, nach all den Jahren  
Noch immer dort, wo im Kampf sie waren.  
Seite an Seite, vereint auf ewig im Tod,  
Drache und Paladin, wie Garl es gebot.

HANDOUT 2:  
BRIEF VOM TEMPEL DES UNBEZWINGBAREN

*Werter Freund,*

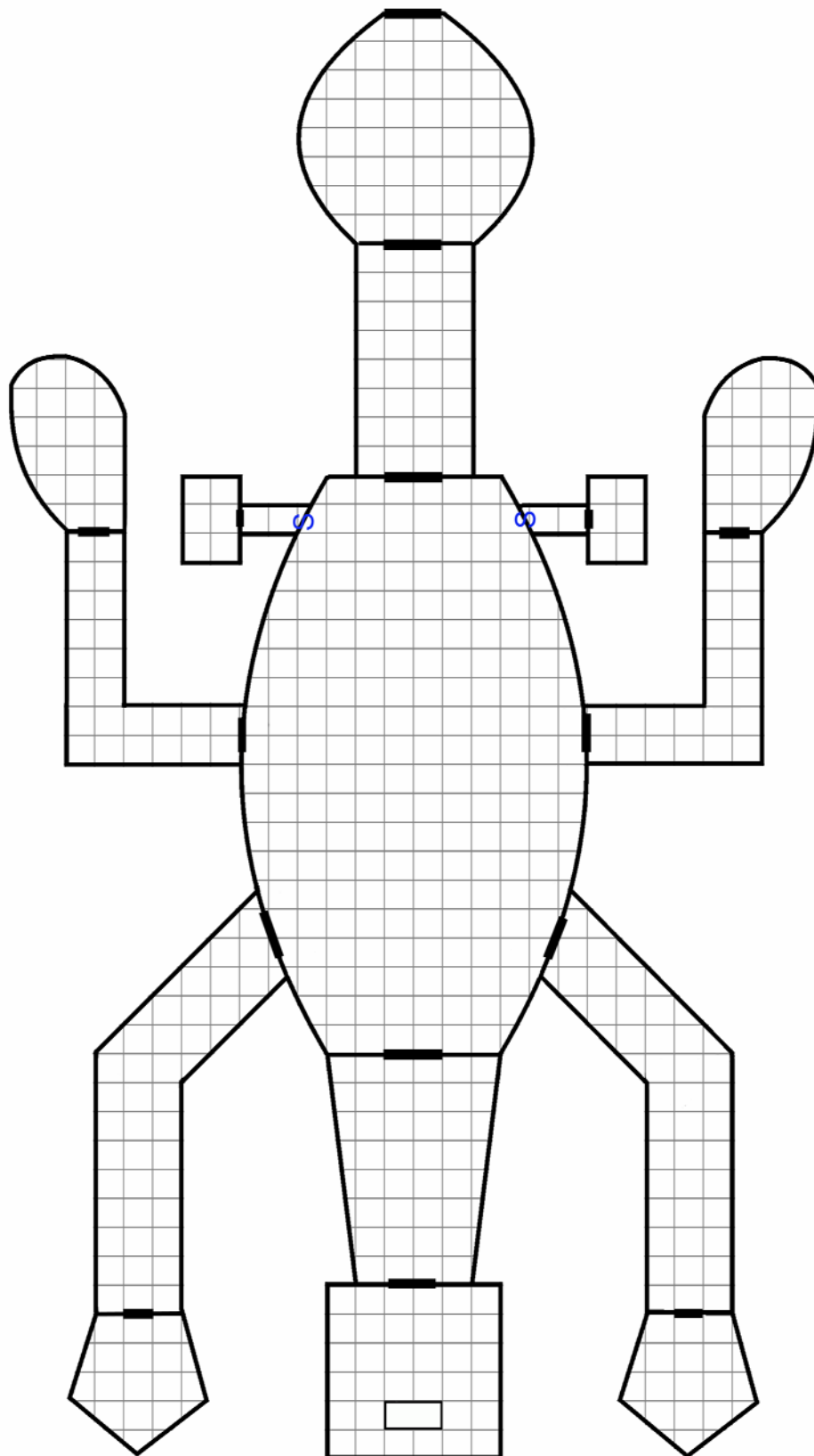
*wir benötigen abermals eure Hilfe. Trefft uns morgen, zum zweiten Stundengeläut nach Sonnenaufgang im Tempel des Erzpaladins, dann werden wir alles Weitere besprechen.*

*Kaldor Sonnenschwert*

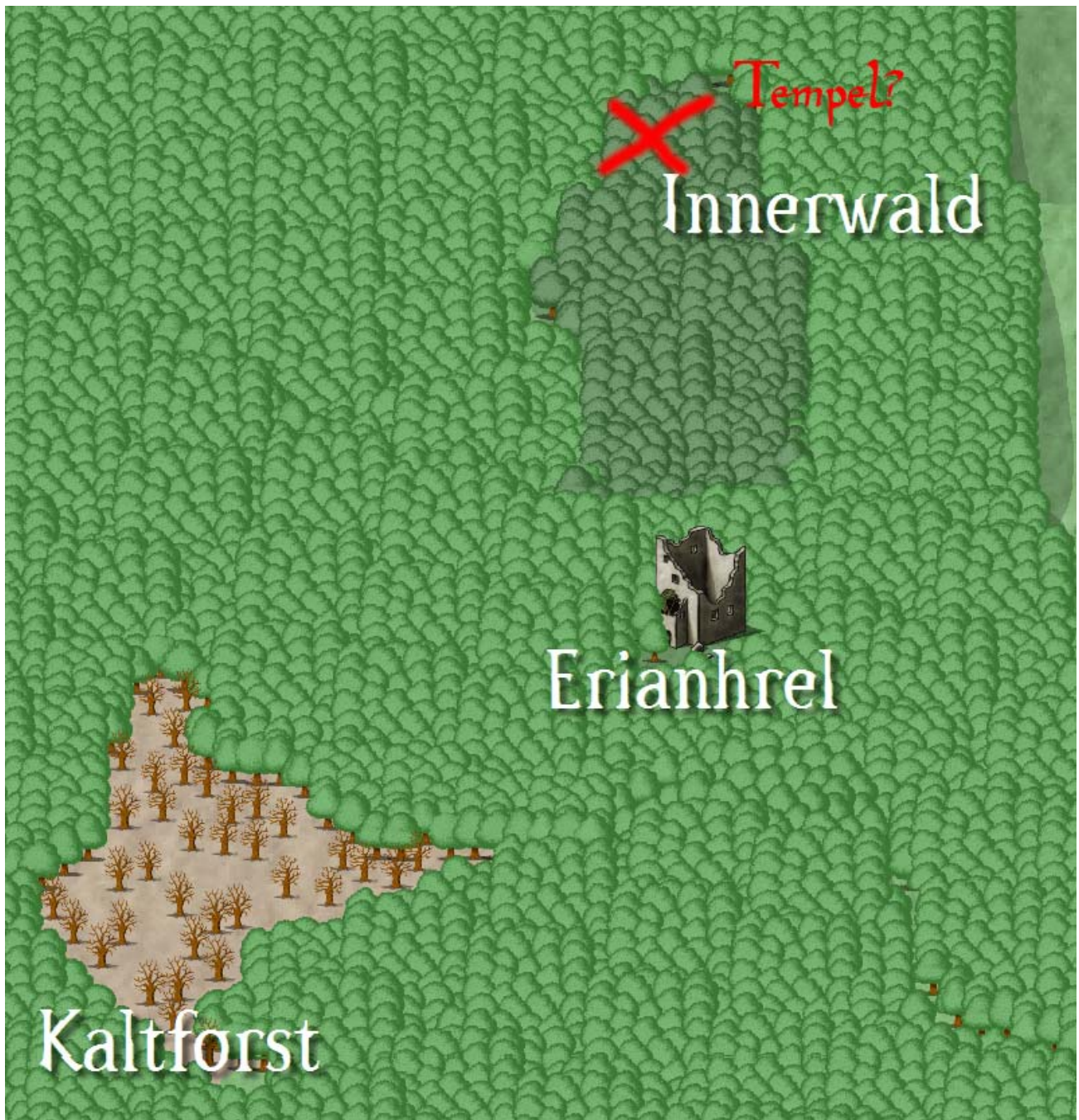
*Diener des Erzpaladins*

*Schatzkanzler des Herbergsbader Tempels*

# HANDOUT 3: TEMPELKARTE

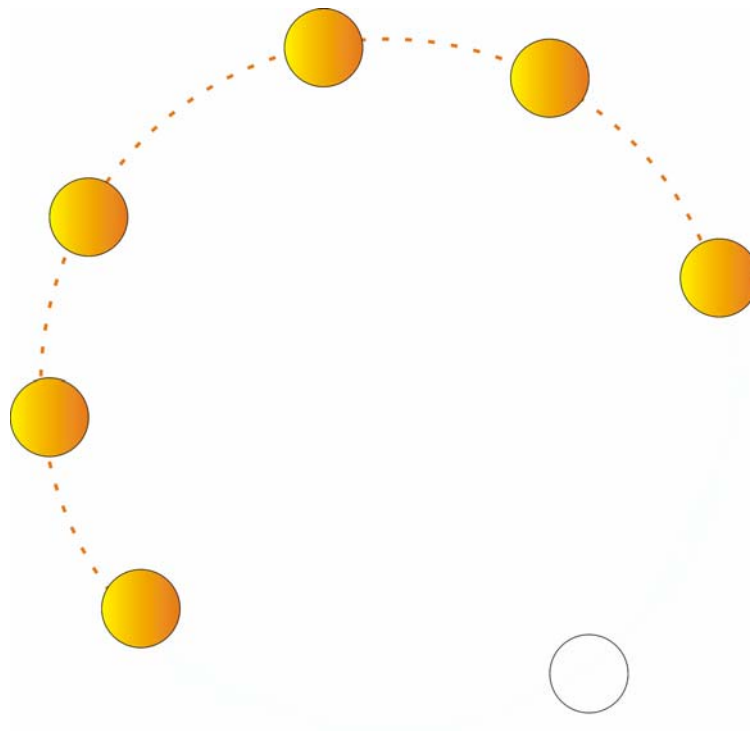


HANDOUT 4  
AUSSCHNITT REGIONALKARTE

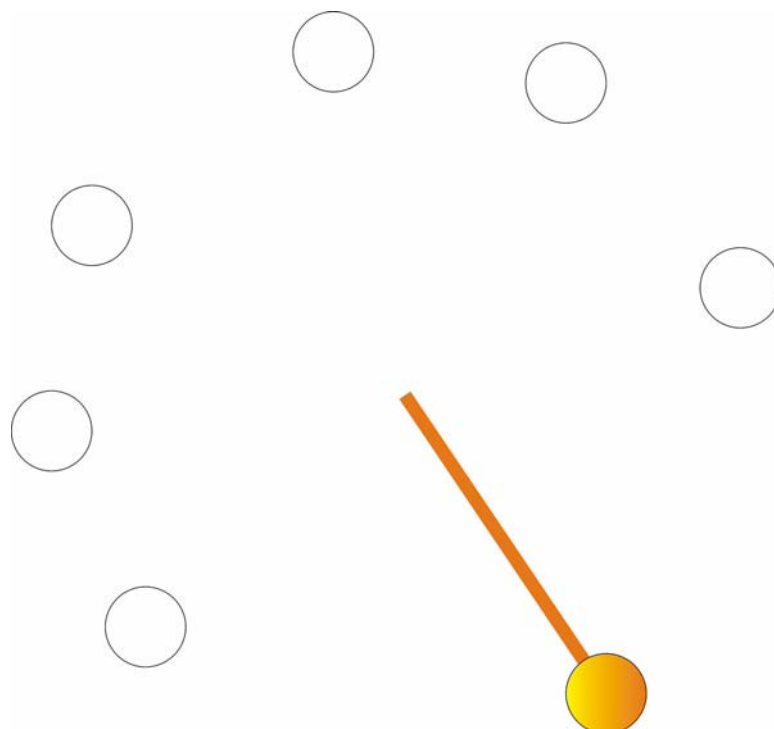




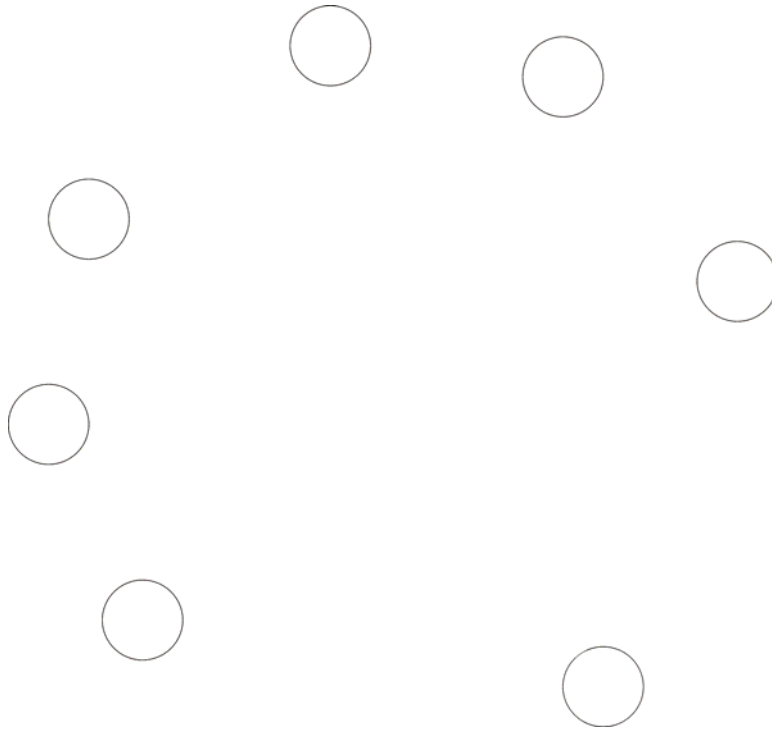
**HANDOUT 5:  
LICHTKREIS RAUM 4**



**HANDOUT 6:  
LICHTKREIS RAUM 5**



## HANDOUT 7: LICHTKREIS RAUM 5



Spiegel zerstört

## HANDOUT 8: SYMBOLE



# HANDOUT 9

## BESCHREIBUNG DER FRESKEN IM HAUPTTRAUM

### Fresko 1

Dieses Bild zeigt drei Menschen in Fesseln, die von maskierten Humanoiden in reich verzierten Gewändern eine Treppe hinab geführt werden, die direkt in den Schlund eines gigantischen Drachens zu führen scheint.

Die Treppe auf dem Bild scheint eine Darstellung der Treppe zu sein, über die ihr selbst hier herunter gekommen seid.

### Fresko 2

Auf dem Bild kann man Bäume erkennen, die aussehen, als wären sie aus Stein geformt.

Mitten in dem Bild steht eine Tür offen. Auf ihr gehen die Darstellungen der Wand nahtlos weiter.

Auf der Tür erkennt man, wie ein einzelner Humanoider mit einem Drachenkopf vor den steinernen Pflanzen kniet und mit der linken Hand einen langen Stab mit einer Kugel gen Himmel reckt. Der Himmel ist mit düsteren Wolken überzogen, aus denen einzelne Blitze zucken.

### Fresko 3

Auf dem Bild bestellen einige Bauern Felder, die nah an einem Waldrand liegen. Die Felder tragen jedoch kaum Früchte. Vielmehr scheinen aus der Erde Bäume wie Eichen, Buchen und ähnliches zu wachsen. Am Himmel kann man einen riesigen Drachen, sowie einige kleinere Exemplare sehen, die vom Betrachter wegfliegen.

### Fresko 4

Eine Prozession dunkelhäutiger Menschen, begleitet von einigen Humanoiden mit Drachenköpfen, zieht durch einen düsteren Wald. Die ganzen Farben des Freskos erscheinen stark ausgebleicht oder von einem gräulichen Schleier überdeckt. Auch wenn an anderen Stellen die Farben der Fresken ausgebessert wurden, hat man merkwürdigerweise dieses Fresko nicht repariert.

### Fresko 5

Zwei Humanoide mit Drachenköpfen stehen an einem Altar, auf dem ein dunkelhäutiger Mensch liegt. Die beiden Humanoiden haben goldene Dolche gezückt, die wie Drachenzähne gestaltet sind. Es scheint als wollten sie den gefesselten Menschen mit diesen Dolchen zerlegen. Das Abbild des Menschen vermittelt den Eindruck, als wäre er lebendig und wach. Der Mensch ist nicht gefesselt.

Die beiden Humanoiden tragen reich verzierte Roben.

Etwas abseits vom Altar stehend, ist die Form eines dritten Humanoiden mit Drachenkopf schemenhaft im Schatten von Bäumen zu erkennen. Er ist in ein helles, langes Gewand gekleidet, dass nur von einer einfachen Schnur als Gürtel zusammengehalten wird. Und an dem Gürtel kann man eine ebenholzfarbige, reich verzierte Sichel erkennen. Diese Darstellung sieht so aus, als wäre sie neueren Datums. Hinter dem Altar ist der riesige Kopf eines grünen Drachen zu sehen, der dem Ritual zuzuschauen scheint.

Die ganze Szenerie scheint im Freien statt zu finden. Der Himmel ist dunkel und die Sterne sind zu sehen. Keiner der beiden Monde der Erde steht am Himmel.

### Fresko 6

Ein Humanoider mit einem Drachenkopf hebt segnend seine Hände über eine Schar bewaffneter Skelette. Die Skelette sehen aus als wären sie für eine Schlacht gerüstet. Die ganze Gruppe steht an einem Waldrand. Über die Wipfel der Bäume blickt das Gesicht eines Drachen scheinbar wohlwollend auf die Gruppe hinab.

### Fresko 7

Auf einer Art Thron sitzt ein gigantischer Drache mit fünf Köpfen, in den Farben rot, grün, blau, weiß und schwarz. Der restliche Körper weist verschiedene Schattierungen dieser Farben auf. Neben ihm, auf einem viel kleineren Stuhl, sitzt ein etwas kleinerer grüner Drache. Die beiden Drachenwesen sitzen auf einer großen Lichtung, dabei erscheinen die Bäume des Waldes fast winzig. Hinter den Drachenwesen im Wald ragt ein einzelner Turm in den Himmel, der über und über mit Eis bedeckt ist.

Am linken Rande des Freskos erkennt man einen Altar, auf dem ein riesiger Kristall leuchtet.

### Fresko 8

Zwischen vielen Bäumen sieht man ein Gebäude, das gebaut ist wie ein riesiger, liegender Drache. Wo bei dem Drachen das Maul ist, befindet sich in dem Gebäude ein großes Tor, zu dem eine kurze, aber prachtvoll gestaltete Treppe hinaufführt. Durch das Tor tritt eine Prozession von Humanoiden in den Tempel ein; die meisten sind eindeutig Menschen mit dunkler Hautfarbe.

Die Treppe und die Tür ähneln stark der Treppe und der Tür, durch die ihr den Tempel betreten habt. Das äußere des Tempels war aber wegen der Erdschicht nicht zu erkennen.

Mitten in dem Bild steht eine Tür offen, auf deren Vorderseite die Darstellung des Bildes nahtlos weitergeführt ist.

## HANDOUT 10: FRAGMENTE EINES ALTEN BUCHES

*Chronik der letzten Tage des Drachkultes*

*Niedergeschrieben von Ronar Zurnanus im Jahre 991 unseres Herrn Achliporax*

*Vorwort*

*Jetzt da die Olivhäutigen aus dem fernen Westen nicht mehr weit von unserem inneren Tempelring entfernt stehen und wir Vorbereitungen treffen unsere Heiligtümer zu räumen und mit tödlichen Fallen zu versehen, denke ich ist es an der Zeit, die Chronik unseres Kultes abzuschließen, auf dass nachfolgende Generationen vom Ruhm und der Größe unserer Gemeinschaft erfahren können. Auch lege ich Hoffnung in dieses Schreiben, denn vielleicht gelingt es diesen Nachgeborenen, was uns verwehrt geblieben ist: den Herrn wieder auf die Erde zurück zu bringen...*

*... begann damit, dass unser Herr sich vor fast tausend Jahren in diesem wunderschönen Wald ein neues Heim schuf. Nahe dem Herz des Adri entstand der Steinerne Garten, dessen Pracht so unglaublich gewesen sein muss, dass unsere Ahnen nicht anders konnten als zu erkennen, dass unser Herr ein Gott...*

*... Viele Jahrhunderte vergingen und der ganze Wald stand unter dem Schutz unseres Herrn. Niemand wagte es aufzubegehren, denn er allein konnte der Natur befehlen. Alle Bewohner des Waldes, ob Mensch, ob Tier, gehorchten ihm. Selbst der Erzdruide beugte in Ehrfurcht sein Haupt und erkannte seine Weisheit und Macht an und verehrte ihn als Teil der Natur. Er, der Nachfolger dieser verfluchten Elfen, die uns die Werkzeuge der wahren Macht vorenthalten wollten, war der menschliche Beschützer des Waldes und doch erkannte er, dass der Herr viel mächtiger war als...*

*... Jahre 739 kam dieser dreimal verfluchte Gnom und betrat heimtückisch den Steinernen Garten. Er war auf der Suche einen Drachen zu erschlagen und so kam ihm ein Gottdrache gerade recht. Es müssen noch andere Götter ihre Hände im Spiel gehabt haben, denn just in dem Moment als nach langem Kampf der Herr den Gnom tödlich verletzte, raste eine unbändige Welle der Magie über die gesamte Erde und riss den Herrn mitsamt des Steinernen Gartens von dieser Existenzebene. Seitdem träumt der Herr in seinem eigenen Reich und wartet darauf, dass wir ihn wieder zu uns holen...*

*... ch unsere Tore funktionierten nicht mehr. So ist es mühselig geworden, zwischen den Tempeln zu reisen. Unsere Ahnen wussten nicht was geschehen ist. Doch heute wissen wir, dass der doppelte Kataklysmus eine Schockwelle arkaner Magie durch unsere Tore schickte, als er den Tempel von der Erde riss. Doch die Tore selbst sind soweit unbeschädigt und wie unsere Ahnen, hofften wir noch lange Zeit, dass einer uns den Weg zum Steinernen Garten weisen kön...*

*... Doch die Träume des Herrn reichten irgendwann nicht mehr aus, um uns mit seiner göttlichen Macht zu erfüllen und so kehrten einige von uns ihren Glauben zu den alten Göttern. Andere*

wieder nahmen mit der Ur Schlange Kontakt auf, deren Träume ähnliche Kräfte schenken kann, wie die Träume unseres He..

...Fremde aus dem Westen, selbst Flüchtlinge des Großen Krieges der Bleichen und der Turbanträger, trieben zuerst die Bleichen vor sich her, bis diese tief im Süden durch die Sümpfe flogen und besiedelten dann die umgebenden Graslande. Es waren schon damals grausame, kalte Menschen, die mit den Riten der Natur nichts anzufangen wussten. Sie verehrten Götter des Krieges und nannten uns doch Barbaren, dabei waren sie selbst kaum m...

...önigreich Ahlissa ist nicht mehr. Die Fremden aus dem Westen haben mit ihrer militärischen Überlegenheit unsere Brüder im Süden besiegt. Und so waren nur noch wenige Stämme außer uns in Freiheit. Doch es sollte noch fast dreißig Jahre dauern, bis die Fremden sich in unsere Richtung wandten. Wenn doch nur der He...

...Nur noch wenige glaubten an die Rückkehr des Herrn. Selbst die Druiden sind zum Alten Glauben zurückgekehrt. Die Zuchtexperimente waren wenig erfolgreich und die Erforschung der Ebenen zeitigte auch nicht den gewünschten Erfolg. Um uns herum tobte der Krieg der olivhäutigen Stämme untereinander. Viele unserer Verwandten der Grasebenen haben sie schon unterjocht und nun wenden sie sich dem Wald zu. Die äußeren Tempel wurden schon gesichert und glücklicherweise gelang es ihnen bisher nicht einen zu finden. Die Narren sind nicht in der Lage einen aufgeschütteten Hügel von einem natürlich gewachsenen zu unterscheiden. Inzwischen ist in unseren Reihen ein großer Plan gereift. Wir haben die letzten Sklaven und Zuchtcreaturen frei gelassen, in der Hoffnung, dass dies die Angreifer verwirrt. Gleichzeitig haben wir begonnen mächtige Wächter und Fallen in den sieben inneren Tempeln zu installieren und die Tempel vorbereitet sie unter Erde zu siche...

...r einem Jahr, zeigten die Fremden ihr wahres Gesicht. Sie begnügten sich nicht mehr damit unser Volk zu unterdrücken und zu knechten: hoch im Norden schlachteten sie einen unserer Stämme im Namen ihres dunklen Gottes Erythnul dahin. Sie waren die letzten der Grasebene, die den Aerdy Widerstand leisten konnten und wurden grausam dafür bestraft. Doch der Schwarze Reiter und der Schnitter rächten ihr Volk und so gelangten einige von uns zu der Überzeugung, dass uns nur der Glaube an...

...ie Verbindung zur Herrin unseres Herrn wird schwächer. Der Rat hat beschlossen, dass es nur eine Hoffnung gibt, sobald die Tempel gesichert wurden: die Herrn der Seuche und des Todes werden uns beistehen und es unseren Nachfahren ermöglichen, eines Tages Rache an den Aerdy zu nehmen, die sich so ungelährlich be...

...kleiner Ort im Norden des Waldes wird unser Rückzug sein, bis eines Tages die Zeit geko...

## HANDOUT 11: TAGEBUCH

### Ein neuer Anfang

Viele Jahrhunderte sind vergangen, seit unsere Vorväter sich in den Norden des Adri-Waldes zurückzogen, um auf eine neue Gelegenheit zu warten, den Herrn Achtiporax auf die Erde zurück zu bringen. Nun glauben wir, dass die Zeit gekommen ist.

Wir stellten im Jahr 1751 fest, dass der Tempel in der Nähe unseres Dorfes geöffnet und geplündert wurde. Die Schänder kamen aus der Stadt Herbergsbad und waren von einem undurchsichtigen Individuum beauftragt worden, das in den nördlichen Feuersteinhügeln lebt.

Durch die Nachforschungen wurden wir auf Aktivitäten aufmerksam, die in Zusammenhang mit dem Kult unserer Vorväter stehen müssen. Alle Tempel des äußeren Ringes, die heute noch existieren, wurden innerhalb weniger Monate von so genannten Abenteurern geplündert und immer steckte derselbe Mann dahinter!

Bei den Nachforschungen trafen wir auch auf Individuen, die uns sehr gefährlich werden können: Nachfahren der Sklaven und Versuchskaninchen hatten sich in Herbergsbad zusammengetan, um die Wege der Drachen zu untersuchen. Dabei geht es wohl vor allem um ihr eigenes Erbe! Nicht dass wir diese Ansprüche erfüllen wollten, aber vor ihnen hüten, müssen wir uns wohl! Viele von ihnen haben starkes Drachenblut in ihren Adern, so dass zu überlegen ist, ob die Versuche der Vorväter wieder aufzunehmen sind.

Wir stellten auch fest, dass sich ein Duell um den Platz der höchsten Druidin anbahnte. Die Amtsinhaberin war uns schon lange ein Dorn im Auge, da zu vermuten stand, dass sie Verdacht geschöpft hatte, dass noch immer einige der unseren im Zirkel aktiv waren. Schließlich musste sie als Amtsinhaberin auch die Geschichte des Zirkels und seine ehemalige Verbundenheit mit dem Herrn Achtiporax kennen. Als schließlich das Duell im Jahr 1755 anstand, gelang es uns einzugreifen, und da der Große Druiden wusste, dass wir einen rechtmäßigen Anspruch auf den Titel haben und unsere Eingriffe legitim waren, akzeptierte er das Ergebnis. Diese Winzlingsfrau wird zur rechten Zeit kein Problem für uns darstellen und selbst wenn es zu einem regulären Duell kommen wird, sollte es kein Problem für unsere Herausforderer werden, dieses unreine Blut hinfert zu fegen! Vielleicht gelingt es uns ja so, den Wald zu reinigen, nachdem unsere anderen Agenten so jämmerlich versagt haben.

Als klar war, dass wir nur über die Transporter der inneren Tempel wieder Kontakt zu unserem Herrn aufnehmen konnten, begannen wir mit der Suche nach den inneren Tempeln. Unsere Vorväter hatten ganze Arbeit geleistet, die Tempel waren so gut getarnt, dass wir Monde brauchten, bis wir sie fanden. Leider waren von den meisten nur lächerliche Ruinen übrig geblieben. Nur einer war intakt geblieben, wohl ob seiner Lage tief im Innerwald. Und obwohl die sechs anderen nur defekte Transporter aufwiesen, war das Tor zum Steinernen Garten in diesem intakt. Leider war uns der Zugangscode nicht bekannt und auch die Wächter der Vorväter stellten ein großes Hindernis dar. Aber wir fanden schließlich heraus, dass sie nicht unüberwindbar waren: das Symbol unseres alten Glaubens gebot ihnen Einhalt. So begannen die ersten zu konvertieren und zu unserer aller Überraschung konnten sie ihre göttlichen Kräfte weiter einsetzen, jedoch nur, wenn sie in diesem Tempel waren. Wir hielten daher Rat und beschlossen, den Herren des Todes und der Seuche so lange zu folgen, bis wir einen Weg zum Steinernen Garten gefunden hätten.

Lange forschten wir und als die Zeit langsam knapp wurde – Fremdlinge hatten inzwischen die anderen sechs Tempel gefunden – gelang es uns im Spätsommer des Jahres 1757 Kontakt zum Steinernen Garten aufzunehmen. Das Tor arbeitete stabil und wir fanden den Herrn in einem tiefen Schlaf.

Wir riefen alle Mitglieder des Kultes zusammen, denn es war die Zeit zur Rückbesinnung auf unsere ursprünglichen Werte. Viele Mitglieder konvertierten mit Freuden, einigen musste man es nahe legen, aber andere verstanden nicht die Größe unseres Glaubens. Wir zeigten ihnen die Schwäche ihres Glaubens und ließen sie zurück, wie sie waren!

Nicht mehr lange und wir werden den Herrn erwecken können und mit dem Steinernen Garten zurück in unsere Existenz bringen. Dann beginnt eine neue Zeitrechnung mit der Rückkehr unseres Herrn und seiner erneuten Herrschaft über den Wald.

HANDOUT 12:  
BRIEF

Herbergsbad, im Monde des Wolfs, 1754

Finstere Tochter Servia,

Inphalas ließen wir gewähren, denn die Seuche, die er verbreiten wollte, hätte eine gute Ablenkung von unserem Treiben im Wald bringen können. Leider war der Idiot viel zu unfähig. Und offensichtlich hatte er sich auch mit den falschen Leuten eingelassen, denn er hatte Unterstützer an höchster Stelle in Herbergsbad, die unserer Sache gefährlich werden könnten. Aber zum Glück haben ein paar Tunichtgute den Spuk beendet, bevor diese verfluchte Schlampe über ihn an uns herankam.

Möge der Schnitter unserer Rache hold sein!

Ilonia Tiefstetten