

AHL 5-03

Das Hügelgrab

Ein zweiründiges D&D LIVING GREYHAWK[®]
Herbergsbad / Adri Regional Abenteuer

Version 1

von Robert Nickmann

Circle Reviewer: Paul Looby, Pieter Sleijpen

Spieltester: Ken Krenzer, Rainer Nagel, Katja Nickmann, Nenad Petrovic

Zwei Tage – in dieser Spanne muss es gelingen, das Buch des Nerull aus einer Finsternis zu bergen, die 100 Jahre unangetastet blieb. Uralte Schrecken lauern in unheiligen Hallen und wenn die Zeit abgelaufen ist, wenn sich das Tor wieder schließt, wird es all die Frevler begraben, die es wagten, den Fürst der Toten herauszufordern...
Für Charaktere der Stufen 1 bis 11 (Durchschnittliche Gruppenstufe (DGS) 2-10).

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

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, die Spieler die Hintergründe ihrer Charaktere zusammenfassen zu lassen und das Ausfüllen der Abenteuerbescheinigung (Adventure Record) vorzunehmen. Unterschreibe die Abenteuerbescheinigung erst, wenn sie vollständig ausgefüllt sind.

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

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

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. Wenn ein SC ein Tier mitbringt, das für den Kampf ausgebildet wurde (z. B. Streitross oder Reit- / Kampfhund), das aber nicht einer bestimmten Klassenfertigkeit zuzurechnen ist (wie etwa Tiergefährten, Vertraute, besonderes Reittier), benutze die folgende Tabelle, um die Stufen zu ermitteln, die du zur Gruppenstärke hinzurechnen musst. Die Tiere jedes SC werden einzeln nach der Tabelle berechnet. Ein SC kann nur maximal vier Tiere eines Typs einsetzen. Tiere unterschiedlicher Herausforderungsgrade werden getrennt zusammengezählt. Wenn der SC über das Talent „Berittener Kampf“ verfügt, so darf er ein Standard-Reittier aus dem Spielerhandbuch mitführen, ohne dass dies in die Berechnung der DGS mit einfließt.

Tabelle: Effektive Stufe von Tieren

HG	Anzahl der Tiere			
	1	2	3	4
1/4 und 1/6	0	0	0	1
1/3 und 1/2	0	0	1	1
1	1	1	2	3
2	2	3	4	5
3	3	4	5	6
4	4	5	6	7
5	5	7	8	9
6	6	8	9	10
7	7	9	10	11

Die Summe, die du errechnet hast, teilst du durch die Summe der SC; runde das Ergebnis auf. Wenn 6 SC mitspielen, addiere eins zu dieser Summe. Das Gesamtergebnis ist die DGS.

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

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

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

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

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

DGS 10 = max. 2.250 GM und 1.350 EP pro Spieler.

Dieses Abenteuer kann von Gruppen gespielt werden, deren DGS maximal 10 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 EP. Ebenso halbiert sich bei einem SC, der drei oder mehr Stufen unter der DGS ist, auf der das Abenteuer gespielt wird, die Anzahl des Geldes, die der SC am Ende erhält. 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 hindurch zu kommen.

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

1. Versuche nur mit sechs SC der ersten Stufe eine Runde zu spielen oder
2. versuche einen SC mit einer höheren Stufe zu finden, der die Runde komplettiert oder
3. gebe den Spielern den Hinweis, dass sie Reithunde kaufen sollen, da diese auch als Kampfhunde angesehen werden können und die SC werden von dieser zusätzlichen Kampfkraft profitieren. SC die möchten, dass ihre Hunde für sie kämpfen, müssen einen erfolgreichen Wurf auf *Mit Tieren umgehen* oder *Charisma* gegen SG 10 ablegen. Dies ist eine freie Aktion (ein gesprochenes Kommando) das die SC jede Runde erneut versuchen können. Wenn der misslingt, wird das Tier in dieser Runde nicht angreifen. Wenn ein Tier die 50% oder mehr seiner TP in einer Runde verliert, flieht es, es sei denn, dem SC gelingt ein weiterer Wurf.

Zeiteinheiten und Lebenshaltungskosten

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

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

Stand des Mondes

Da die Gefahren der Lykanthropie ein fester Bestandteil der LIVING GREYHAWK-Kampagne zu sein scheinen, ist es notwendig festzustellen, ob dieses Abenteuer während Vollmond stattfindet. Aus Gründen der Spielmechanik dauert der Vollmond immer drei Tage im Monat. Wenn ein Abenteuer keine Angaben zum Status des Mondes macht - so wie dieses hier - würfelle vor dem Spiel mit einem W10. Wenn das Resultat 1 ist, so ist am ersten Tag des Abenteuers Vollmond. Mache anschließend noch einen Wurf mit einem W3, um herauszufinden, um welchen der drei Vollmondtage / -nächte des Monats es sich handelt. Bei Begegnung 1 (Ankunft der SC am Hügelgrab) ist ein Tag vor Vollmond.

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 (Arkanes), der dem Spieler misslungen ist, vom Spielleiter dennoch als gelungen gewertet werden kann, wenn er dies für das Abenteuer als notwendig erachtet.

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

„Normale“ Schlangen greifen einen Schützling der Großen Schlange nicht von sich aus an. Dies gilt nicht für 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 auf der

Abenteuerbescheinigung (AR) unter „Play Notes“ zu vermerken.

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

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

Islwyn (Alexandra Velten - keine Tätowierung)

Mara (Mike Hofmann - Tätowierung)

Starck (Chris Nord - keine Tätowierung)

Zandro (Thomas Römer - Tätowierung)

Ixbn (Frank Zaeske - Tätowierung)

Terrin Bender (Sascha Eder - Tätowierung)

Galen (Gerrit Deike - keine Tätowierung)

Reisen im Vereinigten Königreich von Ahlissa / dem Fürstentum Herbergsbad

Im Jahr AZ 593 hatten SC in der Metaregion der zersplitterten Sonnen die Gelegenheit Abenteuerbescheinigungen zu erhalten, die sich auf die Reisekonditionen im Vereinigten Königreich von Ahlissa beziehen.

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

Free Travel Throughout the Kingdom of Ahlissa:

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

Wanted!

Der SC wird für die Ermordung eines oder mehrerer Adliger des Vereinigten Königreiches von Ahlissa gesucht.

Wanted In Ahlissa:

Dieser SC wird im Zusammenhang mit der Ermordung einiger Soldaten Ahlissas gesucht. Dieser Status betrifft alle Teile Ahlissas mit den besetzten Gebieten Medegias und der Fürstentümer Naerie und Herbergsbad, aber nicht den Adri.

Der SC verliert sofort alle Reiseprivilegien in Ahlissa inklusive des oben genannten „Free Travel...“. Zu Beginn der Spielsitzung musst Du einen W20-Wurf machen. Bei einer 1 oder 2 (ein erfolgreicher Verkleiden Wurf gegen SG 20, verringert dies auf 1) ist der SC gefangen genommen worden und muss Bestechungsgelder in Höhe von 100 GM x DGS auf der das Abenteuer gespielt wird entrichten. Ein Gefallen mit einem hochrangigen NSC Ahlissas oder einer einflussreichen Organisation kann anstelle der Bestechungsgelder eingesetzt werden.

Sobald die Bestechungsgelder gezahlt wurden, streiche den betreffenden Eintrag auf dem AR durch. Der SC kann dann ganz normal an diesem und zukünftigen Abenteuern teilnehmen.

Einleitung für den Spielleiter

Eine kurze Warnung: Das Abenteuer ist gerade auf niedrigeren DGS sehr gefährlich. Es eignet sich auf keinen Fall als Einstiegsabenteuer und sollte nicht mit Charakteren der Stufe 1 gespielt werden.

Hintergrund:

Baldo Wahrheitssucher ist ein menschlicher Kleriker von Rao. Für seine 62 Jahre ist er ausgesprochen rüstig und fit. Baldo ist ein Experte für die Geschichte des Flan Pantheons und seiner Kirchen und Kulte. Während eines Besuchs des Raotempels in Graufalk stolperte er wortwörtlich in den Tempelarchiven über einen uralten Folianten. Das Buch erwies sich für ihn als ein wahrer Schatz. Darin nämlich wurde ein früher Nerullkult beschrieben, der in die Frühzeit der Flanbesiedlung datiert. Baldo war natürlich außer sich vor Freude und verbrachte mehrere Tage ununterbrochen im Archiv, um den alten Text zu entziffern. Glücklicherweise brachten ihm seine Glaubensbrüder- und -schwestern Nahrung und Wasser, sonst wäre er dort wohl aufgrund von Vergesslichkeit verhungert. Jedenfalls fand er in besagtem Folianten einen Hinweis auf ein weit älteres Buch, das von einem Hohepriester des besagten Nerullkultes geschrieben worden war. Diese Buch, „Einsichten in das Unleben“, sollte nicht nur längst vergessene Rituale zur Untotenbeschwörung und mächtige nekromantische Zauber enthalten, sondern auch einen wirksamen Weg, sich in einen ungeheuer mächtigen Untoten, einen Leichnam, zu verwandeln.

Aus dem Folianten ging hervor, dass dieses unheilige Buch in einem geheimen Tempel Nerulls versteckt worden war. Dieser Tempel wurde als Hügelgrab getarnt und mit einer Reihe von Schutzmaßnahmen, sowohl Wächter als auch magischem Schutz, versehen. Nach einiger Zeit und etwas Mühe gelang es Baldo, den vermutlichen Ort dieses Hügelgrabs festzustellen, und zu seiner Verwunderung stellte er fest, dass der Ort sich in der Nähe von Herbergsbad befindet. Weiterhin scheint eine der Sicherheitsvorkehrungen eine Art Zeitschloß zu sein. Das Hügelgrab läßt sich wohl nur zu bestimmten Zeiten betreten, und zwar nur einmal alle hundert Jahre an zwei bestimmten Nächten. Der Eingang öffnet sich um Mitternacht einen Tag vor Vollmond und bleibt zehn Minuten offen. Danach schließt er sich und öffnet sich erst erneut zwei Tage später, d.h. einen Tag nach Vollmond, wiederum um Mitternacht für zehn Minuten. Ein Betreten bzw. Verlassen des Grabes ist somit nur während dieser Zeit machbar, da es wohl zu anderen Zeiten unmöglich ist, in das Grab einzudringen; selbst Teleportationsmagie vermag nichts zu bewirken. Wer es daher nicht schafft, zur rechten Zeit das Grab wieder zu verlassen, ist für die nächsten hundert Jahre darin gefangen. Nach einer Konsultation mit Astrologen der Graufalker Magiergilde war klar, dass der Zeitpunkt, an dem das Grab wieder betretbar ist, kurz bevorsteht.

Baldo reiste so schnell er konnte nach Herbergsbad zurück, um sich dort mit seinen Vorgesetzten wegen des weiteren Vorgehens zu beraten. Der genaue Standort des Hügelgrabs war bald gefunden, aber die Priester mussten zu ihrem Leidwesen feststellen, dass sie keine Informationen zum Inneren des Grabes beschaffen konnten. Sie waren auf eine weitere Schutzvorrichtung gestoßen.

Da sie keine Möglichkeit hatten, an das Buch zu kommen geschweigen denn wußten, ob es überhaupt noch an seinem Platz ist, beschlossen sie, eine Gruppe von Abenteuern anzuheuern, die in das Grab eindringen und das unheilige Buch bergen sollten, vorausgesetzt es wäre noch dort zu finden. Die Raopriester sind sich im Klaren darüber, dass die Abenteurer es mit ziemlicher Sicherheit mit Dienern Nerulls, also mit Untoten, zu tun bekommen werden. Sie werden die Abenteurer auf diese Tatsache selbstverständlich hinweisen. Außerdem können sie ihnen

einige kleinere magische Gegenstände mitgeben, die bei der Bekämpfung der Untoten hilfreich sein könnten.

Das Hügelgrab:

Das Hügelgrab ist eigentlich keine wirkliche Grabstätte, sondern vielmehr ein gut geschützter und gut bewachter Nerulltempel. Der Tempel ist extrem alt und datiert in eine Zeit, in der die Flan noch die einzigen Bewohner dieser Gegend waren. Er ist mit einer Vielzahl an magischen Zaubern versehen, die alle zum Ziel haben, unbefugte Personen vom Zutritt abzuhalten:

Zu allererst ist das Hügelgrab mit einem mächtigen Zauber geschützt, der einem Dimensionsriegel sehr ähnlich ist und jede Form von Teleportationszaubern in oder aus dem Hügelgrab unterbindet. Daher funktionieren auch Beschwörungszauber innerhalb des Hügelgrabes nicht (z.B. Monster beschwören I oder das Rufen eines Paladinreiters). Ebenfalls werden alle Informationszauber unterbunden, die auf das Innere des Hügelgrabes zielen.

Desweiteren ist das Hügelgrab von einem modifizierten Energiekäfig umgeben. Dieser soll verhindern, dass Unbefugte sich einfach hineingraben können.

Beide Zauber sind uralt und stammen noch aus der Zeit der Ur-Flan. Es gibt heutzutage keine entsprechenden Zauber mehr; die angeführten Zauber sind nur Analogien, um die Wirkung zu erläutern.

WICHTIG: beide Zauber sind mindestens auf Stufe 20 gewirkt. Die Spieler sollen an dieser Stelle keine Möglichkeit haben, die Zauber einfach mit einem *Zauber brechen* zu beenden. Entsprechende Versuche seitens der Spieler sollten immer mit einem Fehlschlag enden.

Dieser doppelte Schutz kann nur unter bestimmten Bedingungen durchbrochen werden: Nur an zwei Tagen innerhalb von hundert Jahren kann das Hügelgrab für eine kurze Zeit betreten werden. Um Mitternacht zu einem bestimmten Vollmond öffnet sich der Eingang für 10 Minuten. Dann schließt er sich wieder und kann erst zwei Tage, also 48 Stunden später, einen Tag nach Vollmond wiederum um Mitternacht für 10 Minuten geöffnet werden. Abenteurer, die sich während dieser zwei Tage im Hügelgrab aufhalten, haben keine Möglichkeit, dieses zu verlassen. Sollten sie es nicht schaffen, während der zweiten Zeitspanne aus dem Hügelgrab herauszukommen, sind sie unwiderbringlich die nächsten hundert Jahre dort gefangen.

WICHTIG: Sollten die SC den Zeitpunkt verpassen, ist ihre einzige Möglichkeit, noch aus dem Grab zu entkommen, den Altarstein im Inneren Heiligtum zu zerstören. Wird der Altar zerstört, enden auch alle Schutzzauber, die auf dem Hügelgrab liegen.

Der letzte Schutzmechanismus betrifft das Allerheiligste. Der Zugang ist durch eine Tür, die nur mit drei silbernen Schlüsseln geöffnet werden kann und auf der zudem ein machtvoller Krankheitszauber liegt, gesichert. Die Schlüssel sind an verschiedenen Stellen (Begegnung 7, 9 und 10) im Hügelgrab aufbewahrt sind. Zudem ist der Gang in das Innere Heiligtum mit einem mächtigen Steinquader blockiert, der sich nur absenkt, wenn auch die Tür in korrekter Weise geöffnet wurde.

Das Hügelgrab besteht aus drei Ebenen. Die erste Ebene scheint genau das zu sein, was man in einem Hügelgrab erwartet: ein kleiner, schmaler Eingang, ein Raum mit einem Altar und mehrere Grabkammern. Außerdem einige

Wächter. Durch ein Loch, das unter dem Altar versteckt ist, kommt man in die zweite Ebene, den eigentlichen Tempel. Die zweite und dritte Ebene sind der eigentliche Nerulltempel. Dies spiegelt sich insbesondere in den Räumen nieder, die jeder, bis auf die zwei Grabkammern auf der zweiten Ebene, eine Domäne Nerulls widergeben. Diese Domänen (nach dem neuen „LG Deities“ Dokument) sind: Tod, Böses, Tricks, Pestilenz, Mystizismus, Kälte und Winter. Die Monster, Fallen und Aufgaben sind der jeweiligen Domäne vom Thema her angepaßt.

Jede Ebene des Hügelgrabs hat seinen eigenen Wächter. Die erste Ebene, und damit der Abgang zum eigentlichen Tempel, wird von ein paar „normalen“ Untoten bewacht: Skelette, Schatten, Gruftschrecken etc.

Die zweite Ebene wird zum einen von einem Rao-gläubigen Mönch geschützt, der von den Erbauern des Hügelgrabes geopfert wurde und nun als Geist gezwungen ist, Eindringlinge abzuhalten und zu töten. Zudem wird der Zugang zur dritten Ebene, wo das Allerheiligste ist, von einem untoten Nekromanten geschützt, der zugleich einen der silbernen Schlüssel besitzt, die notwendig sind, um das unheilige Buch zu erlangen.

Auf der dritten und letzten Ebene müssen die Abenteurer sich mit einem Hohepriester Nerulls auseinandersetzen. Auf DGS 2 + 4 ist es ein Schwertalp Kleriker/Kämpfer, auf DGS 6-10 ist es eine mächtige Priester Mumie.

„Einsichten in das Unleben“

Dieser unheilige Foliant ist ein böses Artefakt. Geschrieben wurde es von einem Hohepriester Nerulls vor sehr langer Zeit. Es enthält neben mehreren, mittlerweile in Vergessenheit geratenen Ritualen zur Untotenbeschwörung und mächtigen nekromantischen Zaubern, eine (funktionierende) Anleitung, wie man zu einem unsterblichen Diener Nerulls wird, zu einem Leichnam.

Der Foliant verfügt über ein eigenes Bewußtsein und ist absolut böse. Wesen, die selber nicht böse sind, können das Buch nur unter Schmerzen anfassen oder sie müssen auf Hilfsmittel wie Handschuhe oder dergleichen zurückgreifen.

Das Buch ist groß, etwa 60 x 40 cm, und ca. 8 cm dick. Es wiegt ungefähr 4 Kilo. Der Einband besteht aus Menschen- oder Elfenhaut, der Buchrücken und die Ränder sind aus Knochen. Ein dickes Schloß aus Bronze verschließt das Buch. Das Schloß selber ist in Form eines Totenschädels gearbeitet, wobei der Mund derart gestaltet ist, dass ein Schlüssel hineinpassen würde.

Charaktere, die nicht-böse sind und das Buch mit bloßen Händen anfassen, verlieren temporär eine Stufe, solange sie das Buch tragen oder berühren.

WICHTIG: während des LG-Wochenendes 2004 (AHLI 4-01 *Die Wetterhexe des Adri*) konnten die Spieler einen Bronzeschlüssel finden, dessen Knauf die Form eines Totenschädels hatte. Außerdem besaß der Schlüssel eine schwache Aura des Bösen. Dieser Schlüssel paßt in dieses Schloß. Sollte ein Charakter am Tisch über diesen Schlüssel verfügen, kann es zu einer Zusatzbegegnung kommen (siehe Begegnung 13). In dem Buch ist ein Teufel als Wächter gebunden. Er wird befreit, wenn das Schloß mit dem Bronzeschlüssel geöffnet wird. Dies kann sogar im Hügelgrab geschehen, da der Teufel nicht beschworen wird, sondern aus dem Buch herauskommt, in das er vor Urzeiten gebannt wurde.

Das Buch läßt sich unter keinen Umständen öffnen. Falls die Charaktere besagten Schlüssel besitzen, läßt sich damit nur das Schloß öffnen, nicht das Buch selber, da es eines

komplizierten Rituals bedarf, um an die Geheimnisse des Foliants zu gelangen.

Abenteuerübersicht

Einführung für die Spieler: Die SC werden vom Rao Tempel in Herbergsbad kontaktiert. Sie erfahren, dass ein uraltes Artefakt des Bösen in einem nahegelegenen Hügelgrab, das nur zu einer bestimmten Zeit betreten und verlassen werden kann, versteckt ist. Sie sollen dieses Artefakt bergen, damit es vernichtet werden kann.

Begegnung 1: Das Tor zu den Toten. Die SC kommen am Hügelgrab an. Sie können noch letzte Vorbereitungen treffen, bevor sie ihnen der Weg ins Hügelgrab öffnet.

Begegnung 2: Bitte nicht fallen. Kaum haben sie das Hügelgrab betreten, werden sie schon mit der ersten Falle konfrontiert. Eine Fallgrube versperrt ihnen den Weg ins Innere. Sie müssen diese schnell genug überwinden, da sich der Eingang bald wieder schließt.

Begegnung 3: Abstieg ins Dunkel: Die SC kommen in den zentralen Altarraum der ersten Ebene. Sie müssen den verborgenen Abstieg finden und die Wächter, die ihn bewachen, überwinden.

Begegnung 4: Eine verdammte Seele: Wenn die SC die zweite Ebene erreichen, erscheint ein Geist und versperrt ihnen den weiteren Weg. Es ist ein Laienpriester Raos, der von den Erbauern des Hügelgrabes geopfert wurde und nun zur ewigen Wache verdammt ist. Wenn die SC sich geschickt anstellen, können sie noch einige Informationen von ihm bekommen, ehe sie ihn, vorerst nur, besiegen.

Begegnung 5: Der erste Schlüssel: In einer Grabkammer können die SC einen der beiden Bronzeschlüssel finden, die die geheime Tür in die dritte Ebene öffnen. Dafür müssen sie nur an der Falle vorbeikommen.

Begegnung 6: Augen im Nacken: In einer anderen Grabkammer, die mit der ersten identisch ist, können sie den zweiten Schlüssel finden. Dabei müssen sie aufpassen, dass sie dem Täuschungsmanöver der Erbauer nicht zum Opfer fallen. Eine gefährlich aussehende, aber harmlose Statue soll von der eigentlichen Falle ablenken, und dabei noch möglichst viele Abenteuer in den Wirkungsbereich der eigentlichen Falle locken.

Begegnung 7: Du kommst nicht vorbei! Die Abenteurer treffen auf den Wächter der zweiten Ebene, einen untoten Nekromanten. Er verteidigt mit aller Macht den Zugang zur letzten Ebene des Tempels. Wenn sie ihn überwinden, finden sie bei ihm den ersten von drei Silberschlüsseln, die die Tür zum Allerheiligsten öffnen.

Begegnung 8: Totenwinter: In diesem Raum werden die SC mit Nerulls Domäne der Kälte konfrontiert. Es gilt, an einer Eiswand vorbeizukommen.

Begegnung 9: Blutopfer: In diesem finden die SC einen Altar, an dessen Seiten ein Relief erkennen läßt, dass sie Nerull anbeten und ein Blutopfer bringen müssen, um an den zweiten Silberschlüssel zu kommen. Natürlich ließe sich der Altar auch zerstören...

Begegnung 10: Das war aber einfach... In diesem Raum finden sie wiederum einen Altar, diesmal aber ohne jegliche Hinweise. Untersuchen sie den Altar, finden sie recht schnell ein Geheimfach mit einem Silberschlüssel. Dieser ist aber eine Fälschung. Die SC müssen herausfinden, dass in dem Altar ein weiterer Schlüssel verborgen ist. Dieser ist der richtige.

Begegnung 11: Die letzte Tür: Die Abenteurer stehen vor der Tür ins Allerheiligste. Um hineinzukommen, benötigen sie drei Silberschlüssel. Fehlt einer, haben sie einen falschen Schlüssel oder versuchen sie, die Schlösser zu knacken, werden sie mit einer furchtbaren Krankheit

belegt. Bevor sich die Tür aber öffnet, sollten sie sich gut vorbereitet haben, denn...

Begegnung 12: Der Tod komme über euch! Die SC haben die Tür zum Allerheiligsten geöffnet und treffen nun auf den Wächter des Tempels und des Buches. Ein uralter Schwertalp bzw. eine uralte Priestermumie bewachen das Heiligtum Nerulls. Hoffen wir, dass die SC sich gut vorbereitet haben.

Wenn sie den Wächter besiegt haben, können sie das Buch, weswegen sie hierher gekommen sind finden, außerdem können sie auch den Geist des Laienpriesters erlösen, indem sie den Altar zerstören.

Begegnung 13: Es ist noch nicht vorüber: Diese Begegnung hat zwei Alternativen. Sollte einer der SC über den besonderen Schlüssel vom LG Wochenende 2004 (AHLI 4-01 Die Wetterhexe des Adri) verfügen, können sie das Schloß des Folianten öffnen. Sie müssen sich dann mit dem darin gebundenen Teufel auseinandersetzen. Können oder wollen sie das Schloß nicht öffnen, bekommen sie es nach Verlassen des Hügelgrabes mit einer Gruppe Nerullanhänger zu tun, die von ihrem Auftrag Wind bekommen haben und den SC nun auflauern.

Begegnung 14: Epilog: Die Gruppe kommt zum Raotempel zurück und übergibt den Priestern das Buch, die sich darum kümmern werden, dass es zerstört wird (ob sie es schaffen und welche Konsequenzen das nach sich zieht, wird das LG Wochenende 2005 zeigen). Die SC werden entlohnt und können sich nun darüber freuen, dass sie ein schwarzmagisches Artefakt seiner Vernichtung zugeführt haben.

Einführung für die Spieler

Der Kontakt mit dem Raotempel kann auf drei Arten zustande kommen.

1. Der Charakter hat entweder „Bierselig“ gepielt, hat(te) einen Gefallen von Ploellin oder hat der Kirche des Rao einen Dienst erwiesen, so dass sein Name der Kirche bekannt ist.

In diesem Fall bekommt der Charakter einen unscheinbaren Brief überbracht, in dem er persönlich angesprochen und ausgesprochen höflich gebeten wird, sich einen Tag nach Erhalt der Nachricht im Tempel des Rao zu Herbergsbad einzufinden, da es sich um eine äußerst dringende – und delikate – Angelegenheit handelt. Das Schreiben macht klar, dass der SC wegen seiner Verdienste um Herbergsbad und/oder um die Raokirche eingeladen wird. Das Schreiben legt Wert darauf, dass die Einladung wegen der Person des SC erfolgt ist.

2. Der Charakter ist entweder in Herbergsbad und Umgebung positiv aufgefallen oder hat sich in anderen Ländern etwas Ruhm erworben. Dann erhält der SC ebenfalls einen unscheinbaren Brief, in dem er höflich in den Raotempel eingeladen wird, da seine Dienste benötigt werden und er einen guten Leumund hat.

3. Trifft nichts der oben aufgeführten Dinge zu, ist der SC einem der Priester positiv aufgefallen. Er bekommt einen Brief, der ihn höflich in den Temepl einlädt, da seine Dienste benötigt werden.

Treffen die SC im Tempel ein, werden sie – je nach Bekanntheitsgrad – ausführlicher begrüßt und in das Zimmer des Hohepriesters geleitet.

Dort angekommen treffen sie auf den Tempelvorsteher und einen weiteren Priester, der ihnen bald als Baldo,

Tempelarchivar und Gelehrter, vorgestellt wird. Baldo ist 62 Jahre alt und dafür ausgesprochen rüstig und fit. Er ist knapp 1,73m groß und hat nur noch wenige graue Haare auf dem Kopf. Dafür versprühen seine Augen eine ungeheure Energie und Tatkraft.

Der Tempelvorsteher erklärt dann den SC, dass ihre Dienste wegen einer gefährlichen, und für den Tempel höchst dringlichen Angelegenheit genötigt werden. Er deutet an, dass der Auftrag die Beschaffung eines uralten Artefakts beinhaltet und dass die SC es voraussichtlich mit Untoten zu tun bekommen. Die Entlohnung wäre selbstverständlich der Gefahr angemessen.

Er fragt die SC dann, ob sie trotz der wenigen Informationen gewillt sind, den Auftrag anzunehmen. Verneinen jemand der SC, drückt er sein Bedauern aus und bittet dann den SC zu gehen.

Nehmen sie an, übergibt er das Wort an Baldo, und dieser schildert den SC dann die Situation (siehe Einleitung für den Spielleiter: Hintergrund).

Fragen der SC wird er so gut es geht auf Basis seines Wissens beantworten (er hat keinerlei Informationen über das Innere des Grabes!) und nichts verheimlichen. Baldo ist sich der Gefährlichkeit des Auftrags bewusst – und ihm liegt sehr viel daran, dass das Buch geborgen wird.

Sobald die Charaktere nach Ausrüstung fragen respektive nach Ende der Besprechung, wird Baldo den SC mitteilen, dass der Tempel ihnen einige Gegenstände zur Verfügung stellen wird, die die Erforschung des Grabes etwas einfacher machen dürften, bzw. im Kampf gegen Untote hilfreich sein werden.

Folgende Gegenstände stellt der Raotempel den SC zur Verfügung.

- Baldos Magische Laterne. Hierbei handelt es sich um eine Sturmlaterne, die mit einer Dauerhaften Flamme verzaubert worden ist.

- ein Elixier der Vision

- 4 Flaschen Heiliges Wasser

- 1 Geisterbrand Waffenkapsel (engl. ghostblight) (siehe Anhang 3) + Befestigung

Sollten die Charaktere darüber hinaus noch weitere Gegenstände haben wollen, müssen sie diese vom Tempel zu den üblichen Preisen kaufen (darin eingeschlossen sind auch weitere der eben angeführten Gegenstände).

Begegnung Eins: Das Tor zu den Toten

Das Hügelgrab, das Baldo den Abenteurern beschrieben hat, liegt etwa 100 km südöstlich von Herbergsbad mitten im Wald. Ein Pfad führt nicht hin, daher müssen sich die SC ihren Weg selber suchen. Befindet sich ein Charakter unter den SC, der sich gut im Wald zurechtfindet (z.B. ein Druide oder Waldläufer), beschreibt Baldo ihm/ihr den Weg. Ansonsten hat er sich rechtzeitig darum gekümmert, dass die SC einen geeigneten Führer haben, der sie zu dem Ort bringt.

Die Charaktere brauchen ungefähr 2 Tage, bis sie zum Hügelgrab kommen. Idealerweise sollten sie dann noch mindestens einen halben Tag Zeit haben, um sich das Grab genauer anschauen zu können und entsprechend vorzubereiten.

Spätestens 7 Tage nach dem Gespräch mit Baldo ist die entscheidende Nacht, d.h. ein Tag vor Vollmond.

Allgemeine Beschreibung:

Wenn die Charaktere sich dem Hügelgrab auf 50 Meter genähert haben, spüren sie folgendes (zu diesem Zeitpunkt können sie das Hügelgrab noch nicht sehen, da der Wald zu dicht ist):

Auf einmal durchläuft euch ein Schauern. Ein Gefühl von Tod und Verderben umgibt euch. Ganz kurz spürt ihr eine absolute Verzweiflung und das Bedürfnis, eurem Leben ein Ende zu bereiten. Dann verschwindet es wieder, aber ein schwacher, kaum wahrnehmbarer Nachhall bleibt.

Wenn sich die SC auf Sichtweite nähern, können sie folgendes sehen:

Vor euch ist eine kleine, 6 x 10 Meter breite Lichtung im Wald. An das hintere Ende der Lichtung schließt sich ein Hügelgrab an. Ein großer, fast kreisrunder Stein scheint den Eingang zu Verdecken, rechts und links davon sind knapp 2 Meter hohe Steinplatten aufgestellt, die wohl das Hügelgrab umgeben und auf beiden Seiten rasch von Bäumen verdeckt werden. Sowohl Steinplatten wie Eingangsstein sind mit komplizierten Mustern und Ornamenten bedeckt, aber auf den ersten Blick keine Bedeutung zu haben scheinen. Das Grab scheint an der höchsten Stelle wohl an die 10 Meter zu sein. Kleine Büsche und Farne wachsen auf der Oberfläche. Wie weit es sich in den Wald erstreckt, ist nicht auszumachen.

Das Hügelgrab hat einen Durchmesser von knapp 35 Metern und ist an der höchsten Stelle ca. 9m hoch. Bis auf die Stelle, an der der Eingangsstein steht, sind an der Basis rundherum knapp 2 Meter große Steinplatten angebracht. Sie sind mit komplizierten Mustern verziert, die aber keinerlei magische Bedeutung haben. Der Eingangsstein selber ist fast kreisrund und hat einen Durchmesser von fast zweieinhalb Meter. Auch er ist mit den gleichen Mustern verziert, die auch auf den anderen Steinplatten zu sehen sind.

Vor dem Eingangsstein ist eine kleine Freifläche, ansonsten ist das Hügelgrab von dichtem Wald umgeben. Auf dem Hügelgrab selber finden sich aber nur wenige Pflanzen und Büsche. Sollte sich ein Charakter für die Pflanzen interessieren, erkennt er bei einem gelungenen Wurf auf Wissen (Natur) SG 15, dass es sich ausschließlich um Flachwurzler handelt, also Pflanzen, deren Wurzeln nicht tief in die Erde reichen, sondern eher knapp unter der Oberfläche bleiben, dafür aber in die Breite gehen. Der Grund dafür ist der Energiekäfig-Zauber, der tiefe Wurzeln unmöglich macht.

Versuche, den Eingangsstein beiseite zu rollen, bleiben erfolglos, egal welche Mittel eingesetzt werden. Auch Versuche, sich ins Innere des Hügels zu graben, sind nicht von Erfolg gekrönt, da die jeweiligen SC knapp einen Meter unter der Oberfläche auf besagten Energiekäfig-Zauber stoßen.

Magie erkennen

Der SC kann für jeden der Zauber einen Wurf auf Zauberkunde machen: Energiekäfig, Dimensionsriegel, Dauerhaftigkeit, Arkanes Schloss, Telekinese

Spuren suchen

Jenachdem wie gut der Wurf auf Überleben ist, kann der Charakter diese Informationen bekommen:

SG 15: Es sind keine offensichtlichen Spuren von Humanoiden oder Monstern beim oder in der Nähe des Hügelgrabs zu finden.

SG 20: In einem Umkreis von 50 Metern sind nur ganz wenige Spuren von Tieren oder Insekten zu finden. Hier und da finden sich die Reste von Knöchelchen. Außerdem wirken die Pflanzen und Bäume in dem Bereich alt und kränklich.

SG 25: Der Charakter hat eine kleine Kupfermünze wenige Meter vom Eingang zum Hügelgrab gefunden. Sie sieht sehr alt aus. Mit einem Wurf auf Wissen (Geschichte), SG 20 kann man das Alter der Münze auf etwa 400 Jahre schätzen.

Böses erkennen

Dieser Zauber zeigt, dass das gesamte Hügelgrab eine schwache, kaum wahrnehmbare Aura des Bösen hat. Diese Aura erstreckt sich sogar noch knapp 50 Meter weiter, aber ihre Stärke ist noch mal deutlich schwächer.

Wissen (Natur)

Schafft der Charakter einen Wurf gegen SG 15, erkennt er, dass die Pflanzen, die auf dem Hügelgrab wachsen, alles nur Flachwurzler sind, also Pflanzen, deren Wurzeln nicht tief in die Erde reichen, sondern eher knapp unter der Oberfläche bleiben, dafür aber in die Breite gehen.

Wenn es 5 Minuten vor Zwölf ist, können die Charaktere folgendes beobachten:

Es muss kurz vor Mitternacht sein, als plötzlich leuchtende Runen auf der Oberfläche des Eingangssteins zu sehen sind. Sie strahlen in einem blässgelben Licht. Auf einmal ist kurz ein knirschendes Geräusch zu hören, dass aber sofort wieder verstummt. Es kommt euch vor, als hätte sich der Eingangsstein um eine Winzigkeit bewegt.

Der Eingangstein kann jetzt bewegt werden. Dazu ist ein Stärkewurf gegen SG 13 nötig. Der SL sollte dabei drauf achten, wie lange die SC brauchen, um den Stein beiseite zu rollen, da die Zeit begrenzt ist, während der das Grab betreten werden kann. Vor allem, da kurz hinter dem Eingang das erste Hindernis liegt, dass die Charaktere überwinden müssen (siehe nächste Begegnung).

Wenn der Stein zur Seite gerollt ist, wird ein schmaler, dunkler Gang sichtbar, aus dem abgestandene Luft den Charakteren entgegen kommt.

Vor euch führt ein schmaler, dunkler Gang ins Innere des Hügelgrabes. Der Gang ist knapp einen Meter breit und etwas mehr als eineinhalb Meter hoch. Boden, Decke und Wände sind mit glatten, unverzierten Steinplatten bedeckt. Schale, abgestandene Luft schlägt euch entgegen.

Die Charaktere können nun das Hügelgrab betreten.

WICHTIG: Sind 10 Minuten (es also 5 Minuten nach Mitternacht ist) vergangen (du solltest hier genauestens Buch führen), schließt sich die Tür wieder, d.h. der Eingangsstein rollt von alleine wieder vor die Öffnung, egal, wo er vorher stand. Dabei zerstört er alles, was ihn daran hindert, seinen Platz einzunehmen. Im Klartext heißt das, dass Stücke, Stangen, Felsbrocken, selbst magische Gegenstände entweder beiseite geschoben werden oder kaputt gehen. Die SC sollten es sich daher gut überlegen, was sie möglicherweise als „Türstopper“ verwenden.

Einige wenige Minuten sind vergangen als ihr hinter euch erst ein knirschendes Geräusch und dann ein Rumpeln hört. Einen Augenblick später seht ihr, wie der Eingangsstein selbstständig an seinen alten Platz rollt, bis er mit einem dumpfen Grollen zur Ruhe kommt. Der Ausgang ist nun vollständig verschlossen.

Sollten sich noch Charakter vor dem Eingang aufhalten, als die Zeit abläuft, können sie folgendes sehen.

Die Runen, die vor wenigen Minuten aufgeleuchtet haben, fangen an zu verblassen. Gleichzeitig fängt der Eingangsstein an, sich zu bewegen und an seinen früheren Platz zu rollen. Ihr habt nur wenige Sekunden Zeit, noch ins Innere des Hügelgrabes zu hechten.

Begegnung Zwei: Bitte nicht fallen!

Der Gang, der sich den Charakteren geöffnet hat, führt in den zentralen Raum der ersten Ebene des Hügelgrabes. Bevor sie aber dorthin gelangen, müssen sie zuerst eine Falle überwinden, die die Erbauer dort platziert haben, zum einen um generell Eindringlinge abzuhalten, zum anderen um ein schnelles Vordringen zu verhindern. Es gilt nämlich zu bedenken, dass die Tür ins Hügelgrab nur maximal 10 Minuten offen bleibt. Danach schließt sie sich unerbittlich. Ein langsames, vorsichtiges Vortasten ist daher nur bedingt möglich, will man nicht riskieren, dass die Tür sich vor einem Teil der Gruppe schließt.

Zu Bedenken ist auch, dass zwischen Eingang und Fallgrube nur 3 Meter Gang sind. Wenn sich daher die Charaktere in diesen Bereich stellen, damit alle Gruppenmitglieder im Hügelgrab sind, wenn sich die Tür schließt, wird es sehr eng. Viel Handlungsspielraum für Manöver bleibt ihnen dann nicht.

Das erste Hindernis, das die SC zu meistern haben, ist eine verdeckte Fallgrube, etwa 3 Meter hinter dem Eingang. Die Fallgrube ist 4,5 Meter lang, so breit wie der Gang und 6 Meter tief. Ausgelöst wird sie, wenn der erste Charakter auf das mittlere Feld der Fallgrube tritt.

Die Grube ist recht gut getarnt (Suchen, SG 24), hat man sie aber einmal gefunden, ist sie relativ einfach zu entschärfen (Fallen entschärfen, SG 18).

Können oder wollen die SC die Falle nicht entschärfen, müssen sie anderweitig versuchen, die Grube zu überqueren.

Einfache Methoden sind hier:

Zaubersprüche wie *Fliegen* oder *Spinnenklettern*.

Springen geht nicht, da die Decke zu niedrig und die Fallgrube zu lang ist. Selbst für Gnome sind die Platzverhältnisse zu ungünstig.

Klettern hilft hier sehr viel weiter, da man sich an beiden Seiten abstützen kann und die Steinplatten immer mal wieder Haltegelegenheiten bieten (wie in einem Kamin). Der SG ist 10.

Haken können in die Wand geschlagen werden. Für die 4,50m brauchen sie mindestens 5 Haken. Der SG beträgt dann 5, um über die Grube zu kommen. Natürlich bedarf es eines Freiwilligen, der die Haken in die Wand schlägt.

Falle (BS 3)

Alle DGS: **Verborgene Falltür:** CR 2; mechanisch; Ortsauslöser; manueller Rücksetzer; Reflexwurf (SG 20), keine Auswirkung; 6m tief (2W6 SP, Fall); mehrere Ziele

(erstes Ziel in jedem von zwei benachbarten Feldern); *Suchen* SG 24; *Mechanismus ausschalten* SG 18.

Der HG wird um 1 erhöht wegen des Zeitdrucks, dem die SC unterliegen.

Klettern die SC in die Fallgrube hinab, können sie dort die Knochen und Überreste eines unglücklichen Vorgängers finden. Einzig seine magische Brustplatte ist noch zu gebrauchen.

Schätze

DGS 2: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – Todesschutz Brustplatte +1 (363 GM) (CA, S. 142)

DGS 4: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – Todesschutz Brustplatte +1 (363 GM) (CA, S. 142)

DGS 6: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – Todesschutz Brustplatte +1 (363 GM) (CA, S. 142)

DGS 8: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – Todesschutz Brustplatte +1 (363 GM) (CA, S. 142)

DGS 10: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – Todesschutz Brustplatte +1 (363 GM) (CA, S. 142)

Sobald ein Charakter die letzten 1,5 Meter des Ganges betritt, verspürt er ein Gefühl des Unwohlseins. Sollte es sich dabei um einen Kleriker oder anderen göttlichen Zauberwirker handeln, ist dieses Gefühl sogar noch stärker: der Charakter ist in den Wirkungsbereich eines Ort entweiht gekommen (siehe nächste Begegnung)

Begegnung Drei: Abstieg in Dunkel

Nachdem ihr die Fallgrube überquert habt, seht ihr einen Raum vor euch. In seiner Mitte steht ein schwarzer, quadratischer Steinblock. Drei Gänge führen aus dem Raum wieder heraus. Die Wände sind unverziert. Der Boden ist übersät mit rostigen Waffen und den Resten von Skeletten.

Allgemeine Beschreibung: Die SC betreten nun den zentralen Raum der ersten Ebene. Der Raum ist quadratisch, mit einer Seitenlänge von 10,5 Meter. Alle Charaktere fühlen sich in dem Raum unwohl, insbesondere Kleriker und Paladine. Dies beruht auf einem *Ort entweihten*, das permanent auf dem Altar liegt, was sich mit einem *Magie erkennen* oder *Böses erkennen* leicht feststellen lässt.

Der Boden ist Knochen, rostigen Waffen und Rüstungen übersät. Auffälligstes Merkmal aber ist ein schwarzer Steinblock exakt mitten im Raum. Er ist ebenfalls quadratisch mit einer Kantenlänge von 1 Meter. Die Seiten sind mit Reliefs verziert. In der Oberfläche des Altars befindet sich eine Kuhle.

Bei genauerem Hinsehen kann man Zeichnungen im Stein erkennen, die verschiedene Szenen zeigen. Es handelt sich dabei wohl um die Darstellung einer Anbetungszeremonie an Nerull.

Ein Nerullkleriker steht mit erhobenen Armen vor dem Altar. In der Hand hält er einen gezackten Dolch. Hinter ihm sind weitere Nerullanbeter zu erkennen. Der Kleriker schneidet sich in die Hand und lässt sein Blut auf den Altar

tropfen. Der Altar schiebt sich zur Seite und ein Loch im Boden ist zu erkennen. Der Kleriker und die Anhänger steigen in das Loch hinab.

Die drei Seitengänge führen zu mehreren Grabnischen. Diese enthalten neben Knochen und einigen alten Münzen nichts von Bedeutung.

Spielleiterinformation:

Bei dem Steinblock handelt es sich um einen geweihten Altar des Nerull. Er strahlt eine schwache Aura des Bösen aus, die man mit einem *Böses erkennen* feststellen kann. Der Altar ist mit einem permanenten *Ort entweihen* verzaubert.

Die Szenen auf dem Stein zeigen, wie sich der Zugang zur zweiten Ebene öffnen lässt. Dabei ist aber folgendes zu beachten: Ein Charakter, der nicht Nerull anbetet und kein wirklicher Anhänger Nerulls ist (also alle SC), bekommt ein *Zeichen Nerulls (Mark of Nerull)*, (siehe AR). Diese Bestrafung rührt daher, dass Nerull den Charakter für seine Heuchelei bestraft. Ein wirklicher Anhänger des Totengottes hätte hier nichts zu befürchten, die SC, die dieses Ritual durchführen, um den Zugang zu öffnen, stehen aber nicht wirklich hinter der Aussage des Rituals (zumindest sollten sie das nicht, ansonsten wäre eine Überprüfung der Gesinnung dringend notwendig!). Der SL sollte daher seinen Spielern deutlich klarmachen, dass diese Handlung eine Anbetung Nerulls ist und als böse Handlung zu werten ist und sie daher mit Konsequenzen zu rechnen haben, insbesondere Kleriker und Paladine (siehe unten).

Eine *Gebetsrolle der Treue* würde an dieser Stelle auch eine Warnung aussprechen.

Wichtig: Sollte ein Kleriker einer guten Gottheit oder einer Gottheit, die Nerull ablehnend gegenübersteht oder ein Paladin das gezeigte Ritual nachvollziehen, also sein Blut auf dem Stein opfern, so verliert dieser SC sofort alle Klassenfertigkeiten, die von seiner Gottheit gewährt werden. Ein Paladin verliert sofort seinen Status. Das Zeichen Nerulls (siehe oben) bekommt er zusätzlich.

Öffnen des Zugangs:

Neben der Möglichkeit, das gezeigte Ritual (mit seinen Konsequenzen) durchzuführen, um den Zugang zu öffnen, haben die SC im Prinzip nur die Möglichkeit, den Altar zu zerstören oder mit roher Gewalt zu bewegen:

Zerstörung: Der Altar hat 540 Trefferpunkte und eine Härte von 8. Wenn der Altar die Hälfte, also 270 Punkte Schaden genommen hat, ist er so stark beschädigt, dass das *Ort entweihen* unbrauchbar wird.

Bewegen. Der Altar lässt sich mit etwas Kraftaufwand bewegen. Dazu muss ein Wurf auf Stärke, SG 25 geschafft werden. Es können gleichzeitig zwei Leute schieben. Natürlich kann auch ein Seil um den Altar gebunden werden, so dass zusätzlich weitere SC ziehen können.

Zauber: Ein *Fels in Schlamm verwandeln* funktioniert nicht, da es sich um bearbeiteten Stein handelt. Eine *Auflösung* würde den Altar natürlich zerstören

Wenn die SC den Altar nicht auf die durch die Steinbilder gezeigte Weise öffnen oder versuchen, das Ort entweihen zu bannen oder mit einem Ort Weißen zu neutralisieren, werden die Wächter der Kammer aktiv. Sie greifen die SC solange an, bis entweder sie oder die SC vernichtet sind.

Die Skelette auf DGS 2 + brauchen eine Runde, bis sie handlungsfähig sind. Sollten die SC auf die Idee gekommen sein, die Knochen in die Fallgrube zu werfen, brauchen die Skelette 5 Runden, bis aus der Grube hinaus geklettert sind.

Kampf: (BS = DGS)

DGS 2: 6 menschliche Skelette, TP 6, MHB S. 279/MM S. 225

DGS 4: 12 menschliche Skelette, TP 6, MHB S. 279/MM S. 225

DGS 6: 1 Schatten, TP 19, MHB S. 264/MM S. 221, 1 Todesalb, TP 32, MHB S. 304/MM S. 257

DGS 8: 1 Todesalb, TP 32, MHB S. 304/MM S. 257, 1 Schreckgespenst, TP 45, MHB S. 271/MM S. 232

DGS 10: 2 aufgestiegene Schreckgespenster, TP 71, Anhang 1e

Schätze: In den Grabnischen und zwischen den Überresten im Altarraum lassen sich ein paar alte Münzen finden. Ansonsten ist nichts Brauchbares zu finden.

DGS 2: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 25 GM; magische Gegenstände – 0 GM

DGS 4: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 25 GM; magische Gegenstände – 0 GM

DGS 6: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 25 GM; magische Gegenstände – 0 GM

DGS 8: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 25 GM; magische Gegenstände – 0 GM

DGS 10: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 25 GM; magische Gegenstände – 0 GM

Begegnung 4: Eine verdammte Seele

Allgemeine Informationen

Wenn die Charaktere die Steinleiter hinabgeklettert sind, kommen sie in einen kleinen Raum, der 7,5 x 7,5 Meter groß ist. Am hinteren Ende gehen rechts und links zwei Gänge ab, durch die der Raum verlassen werden kann.

Die Wände des Raums sind mit Szenen aus dem Tempelalltag geschmückt. Sie zeigen Zeremonien, Rituale und kultische Handlungen. Ein Wurf auf Wissen (Religion), SG 15, liefert die Informationen, dass diese Szenerie wohl eine Domäne Nerulls repräsentieren soll, nämlich die Mystizismusdomäne. War das Ergebnis bei Wissen (Religion) sogar 20 oder größer, kann der Charakter erkennen, dass viele Szenen kultische Handlungen zeigen, von denen heutzutage keiner mehr Kenntnis hat, außer vielleicht Nerullkleriker selber. Aber selbst das kann angezweifelt werden.

Im selben Augenblick, in der der erste Charakter den Raum betritt, materialisiert sich knapp 6 Meter von der Steinleiter entfernt, ein Geist.

Eine schemenhafte Gestalt materialisiert sich vor euch. Sie ist in altertümliche Gewänder gehüllt, die nur noch in Fetzen an ihr hängen. Sie ist über und über mit Narben und Wunden bedeckt. Eine besonders große Wunde ist dort zu sehen, wo das Herz sein sollte. So wie es scheint, wurde der Person zu Lebzeiten das Herz aus dem Leibe geschnitten. Auffällig ist auch, dass das Symbol Raos ihr in die Brust eingebrannt worden ist.

Die Gestalt schaut euch im ersten Moment mit einem Hassverzerrten Ausdruck an, dann aber scheint sie etwas an euch zu bemerken und ihr Ausdruck wandelt sich in Erstaunen und dann in Freude. Plötzlich zuckt sie wie

unter Schmerzen zusammen, greift sich mit den Händen an den Kopf und schüttelt ihn, so als ob sie etwas daraus vertreiben wollte. Wenige Augenblicke später scheint sie sich beruhigt zu haben und ihr Blick ruht wieder auf euch. Ihr Ausdruck spiegelt nun wieder Hoffnung, aber auch eine tiefe Traurigkeit wider. Dann beginnt sie einer fremden Sprache zu euch zu sprechen.

Dies ist der Geist von Tao, einem wandernden Laienpriester und Mönch Raos. Er wurde von den Erbauern des Hügelgrabes gefangen genommen und Nerull als Opfer dargebracht, damit er von nun an als Geist das Hügelgrab vor unbefugten Eindringlingen schützt. Tao wurde damals während der Opferzeremonie grausam gefoltert. Unter anderem wurde ihm das Zeichen Raos in die Brust gebrannt und sein Herz herausgeschnitten. Diese beiden Wunden sind immer noch gut erkennbar. Gleichzeitig blickt er sie mit einer Mischung aus Trauer, Mitleid und Sehnsucht an.

Sobald Tao anfängt, mit den SC zu kommunizieren, wirkt sein Gesicht schmerzverzerrt. Ein Wurf auf *Motiv erkennen* SG 15 lässt vermuten, dass er sich gegen irgendetwas wehrt und dieses Widersetzen ihm Schmerz bereitet. Wird er darauf angesprochen (sofern dies möglich ist, siehe unten), antwortet er mit großer Anstrengung: „*Ich darf nicht*“. Gemeint ist, dass es ihm aufgrund seiner Versklavung nicht erlaubt ist, mit den SC zu sprechen, sondern er sie sofort angreifen müsste.

Taos Geist konnte sich dank seines frommen Lebens den Rest eines freien Willens bewahren, so dass er versucht, die Charaktere zu warnen und sie zur Umkehr zu bewegen. Sollte ihm das nicht gelingen, bittet er sie darum, ihn zu erlösen, da seine Seele nicht zur Ruhe kommen kann, auch wenn sie ihn jetzt besiegen sollten. Er gibt ihnen den Hinweis, dass es auf dieser Ebene noch einen weiteren Wächter gibt, dann greift er an.

Tao hat dabei aber ein gravierendes Problem. Da er schon vor so langer Zeit gestorben ist, spricht er die heute übliche Handelssprache nicht. Er kann sich nur auf Alt-Flan oder auf Celestisch unterhalten, etwas anderes versteht er nicht. Erkennt er, dass die Charaktere ihn nicht verstehen, weil keiner der SC eine der Sprachen spricht, versucht er sich mit Handzeichen und Gesten zu verständigen. Du solltest in diesem Fall seinen schauspielerischen Fähigkeiten freien Lauf lassen. SC die Flan sprechen, können Alt-Flan bei einem Intelligenz-Wurf gegen SG 15 verstehen.

Sollten die SC keine Ahnung haben, was Tao ihnen vermitteln will, kann er auch für jede der folgenden Informationen einen Wurf auf *Motiv erkennen*, SG 20 machen lassen. Bei Gelingen haben die SC eine Ahnung, was er vermitteln will: Eintritt verboten; Gefahr; Zweiter Wächter; Erlösung; Kampf mit ihm.

Versuchen die Charaktere, sich auf magischem Wege zu verständigen, gibt es nur wenige Möglichkeiten.

Ein *Sprachen verstehen* funktioniert nicht, da Tao immateriell ist. Eine Möglichkeit wäre, *Magische Fänge* auf den Zaubern den zu wirken, damit er den Geist berühren kann, wobei dabei immer noch die 50% Fehlschlagchance wäre.

Ein *Sprechen mit Toten* geht nicht, da Tao nur als Geist anwesend ist und nicht weiß, wo sich sein Körper bzw. die Reste davon befinden.

Allein der Zauber *Zungen* wirkt. Damit kann sich der betreffende Charakter ohne Probleme mit Tao verständigen.

Spielleiterinformation:

Taos Geist ist an den Altar im Allerheiligsten gebunden (siehe Begegnung 12). Er kann nur erlöst werden, wenn der Altar zerstört wird. Eine Entweihung des Altars reicht nicht aus.

Solange sein Geist nicht erlöst ist, kann Tao nicht wirklich getötet werden. Besiegen die SC ihn, löst Tao sich auf, um sich 24 Stunden später erneut zu materialisieren.

Taos Handlungsfreiheit ist auf die zweite Ebene beschränkt. Er kann den SC nicht auf Ebene 1 oder 3 folgen. Bleiben die SC auf Ebene 2, wird er sie bis zu seiner Vernichtung bekämpfen, egal wo sie sich befinden.

Kampf: (BS = DGS+1)

DGS 2: Geistermönch 1, HP 6, Anhang 1a

DGS 4: Geistermönch 3, HP 19, Anhang 1b

DGS 6: Geistermönch 5, HP 32, Anhang 1c

DGS 8: Geistermönch 7, HP 45, Anhang 1d

DGS 10: Geistermönch 9, HP 58, Anhang 1e

Taktik: Da Tao sich ein wenig freien Willen bewahrt hat, wird er zuerst versuchen, die Charaktere in Panik zu versetzen, so dass sie fliehen. Erst dann wird er ernst machen.

Charaktere, die sich bewusstlos stellen oder die wirklich ausgeschaltet, aber nicht tot sind, wird er nur dann angreifen, wenn sonst kein SC mehr sich wehren kann oder keiner mehr da ist, um ihn zu bekämpfen.

Begegnung 5: Der erste Schlüssel

Allgemeine Informationen

Die SC stehen vor einer Flügeltür. Die Tür ist verschlossen und mit ornamentalen Mustern verziert, in die Totenköpfe und Knochenmotive eingearbeitet sind. Bei genauem Hinsehen kann man erkennen, dass ein Totenkopf eine größere Mundöffnung hat als die anderen, und dass diese Öffnung wohl ein Schlüsselloch sein muss.

Weder die Tür noch das Schloss sind mit einer Falle gesichert. Das Schloss ist etwas komplizierter als ein normales Schloss. Trotzdem ist es keine wirkliche Herausforderung für einen erfahrenen Schurken. Das Schloss kann mit einem Wurf auf *Schlösser öffnen*, SG 25, problemlos geöffnet werden.

Versteht keiner der Charaktere sich auf das *Schlösser öffnen*, können sie auch die Tür aufbrechen. Dies gelingt mit bei einem *Stärkewurf* gegen SG 23. Es können insgesamt drei Charaktere gleichzeitig versuchen, die Tür aufzubrechen.

Sobald die SC es geschafft haben, die Steintür zu öffnen, können sie sehen, dass es sich bei dem dahinter liegenden Raum um eine Grabkammer handelt.

Am weit entfernten Ende der Kammer befindet sich ein großer Steinsarkophag, etwa 2,5m lang und 1m breit. Eine kleine Steinkiste befindet sich direkt vor dem Altar.

Die Wände der Kammer sind mit Szenen aus dem Leben eines hochrangigen Nerullpriesters oder -anhängers geschmückt.

WICHTIG: Es kann sein, dass die Gruppe von der Erforschung der Kammer absieht, sobald sie erkennen, dass es sich um eine Grabkammer handelt. Die Gruppe erhält in so einem Fall die EP für Rollenspiel für diese Begegnung, aber nicht die EP für die Überwindung der Falle. Der Schlüssel ist nicht zwingend nötig, um in die dritte Ebene zu gelangen, er macht es nur einfacher.

Der Sarkophag kann mit einer gewissen Kraftanstrengung von zwei Leuten geöffnet werden (Wurf auf Stärke, SG 18). Darin finden sich aber keine Schätze, sondern nur die sterblichen Überreste des Toten: Knochen und Reste der Kleidung. Ansonsten nichts Wertvolles.

Bei der Steintruhe sieht die Sache anders aus.

Die Truhe ist mit einem einfachen Schloss versehen (*Schlösser öffnen* SG 20), aber magisch gesichert. Die Falle wird aktiviert, sobald die Truhe berührt wird. Nur ein SC mit *Mechanismus ausschalten* kann diese Sicherung möglicherweise umgehen.

Schaffen die SC es, die Falle zu deaktivieren und die Truhe zu öffnen, finden sie darin einige sehr alte Münzen und zwischen den Münzen einen einfachen Bronzeschlüssel.

Der Bronzeschlüssel ist einer von zwei Schlüsseln, die benötigt werden, um die Geheimtür zur dritten Ebene zu öffnen (siehe Begegnung 7).

Falle (BS = DGS/2+1)

DGS 2: Leichte Wunden verursachen-Falle: HG 2; magische Gegenstandsfalle; Berührungsauslöser; automatischer Rücksetzer; Zaubereffekt: *Leichte Wunde verursachen*, KLE 1, Willenswurf SG 11 halbiert, 1d8+1 SP; *Suchen* SG 26; *Mechanismus ausschalten* SG 26.

DGS 4: Melfs Säurepfeil-Falle: HG 3; magische Gegenstandsfalle; Berührungsauslöser; automatischer Rücksetzer; Berührungsangriff auf Entfernung +2; Zaubereffekt: *Melfs Säurepfeil*, MAG 3, 2 Runden lang 2W4 Säureschaden pro Runde; *Suchen* SG 27; *Mechanismus ausschalten* SG 27.

DGS 6: Fluch-Falle: HG 4; magische Gegenstandsfalle; Berührungsauslöser; automatischer Rücksetzer; Zaubereffekt: *Fluch*, KLE 5, Willenswurf SG 14, keine Wirkung; *Suchen* SG 28; *Mechanismus ausschalten* SG 28.

DGS 8: Kritische Wunden Verursachen-Falle: HG 5; magische Gegenstandsfalle; Berührungsauslöser; automatischer Rücksetzer; Zaubereffekt: *Kritische Wunde verursachen*, KLE 1, Willenswurf SG 16 halbiert, 4W8+7 SP; *Suchen* SG 29; *Mechanismus ausschalten* SG 29.

DGS 10: Flammenschlag-Falle: HG 6; magische Gegenstandsfalle; Näherungsauslöser; automatischer Rücksetzer; Zaubereffekt: *Flammenschlag*, KLE 9, Reflexwurf SG 17 halbiert, 9W6 SP Feuerschaden; *Suchen* SG 30; *Mechanismus ausschalten* SG 30.

Schätze

DGS 2: Gegenstände – 50 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – 0 GM

DGS 4: Gegenstände – 50 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – 0 GM

DGS 6: Gegenstände – 50 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – 0 GM

DGS 8: Gegenstände – 50 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – 0 GM

DGS 10: Gegenstände – 50 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – 0 GM

Begegnung 6: Augen im Nacken

Allgemeine Informationen

Aussehen und Inhalt der Tür und Kammer sind bis auf die Schlangenstatue absolut identisch mit Begegnung 5.

Die SC stehen vor einer Flügeltür. Die Tür ist verschlossen und mit ornamentalen Mustern verziert, in die Totenköpfe und Knochenmotive eingearbeitet sind. Bei genauem Hinsehen kann man erkennen, dass ein Totenkopf eine

größere Mundöffnung hat als die anderen, und dass diese Öffnung wohl ein Schlüsselloch sein muss.

Weder die Tür noch das Schloss sind mit einer Falle gesichert. Das Schloss ist etwas komplizierter als ein normales Schloss. Trotzdem ist es keine wirkliche Herausforderung für einen erfahrenen Schurken. Das Schloss kann mit einem Wurf auf *Schlösser öffnen* SG 25, problemlos geöffnet werden.

Versteht keiner der Charaktere sich auf das Schloss öffnen, können sie auch die Tür aufbrechen. Dies gelingt mit bei einem Stärkewurf gegen SG 23. Es können insgesamt drei Charaktere gleichzeitig versuchen, die Tür aufzubrechen.

WICHTIG: Es kann sein, dass die Gruppe von der Erforschung der Kammer absieht, sobald sie erkennen, dass es sich um eine Grabkammer handelt. Die Gruppe erhält in so einem Fall die EP für Rollenspiel für diese Begegnung, aber nicht die EP für die Überwindung der Falle. Der Schlüssel ist nicht zwingend nötig, um in die dritte Ebene zu gelangen, er macht es nur einfacher.

Sobald die SC es geschafft haben, die Steintür zu öffnen, können sie sehen, dass es sich bei dem dahinter liegenden Raum um eine Grabkammer handelt.

Am weit entfernten Ende der Kammer befindet sich ein großer Steinsarkophag, etwa 2,5m lang und 1m breit. Eine kleine Steinkiste befindet sich direkt vor dem Altar.

Die Wände der Kammer sind mit Szenen aus dem Leben eines hochrangigen Nerullpriesters oder -anhängers geschmückt.

Das Besondere in dieser Kammer die Metallstatue einer großen Schlange, die der Steintruhe genau gegenüber steht und diese mit ihren Augen zu fixieren scheint. Schaut man genauer hin, erkennt man, dass die Statue nicht die Truhe, sondern einen Punkt vor der Truhe fixiert, vermutlich dort, wo eine Person stehen würde, wenn sie die Truhe öffnen wollte.

Die Statue ist extrem detailgetreu gestaltet. Ein Wurf auf *Wissen (Arkane)*, SG 12 (DGS 2-6) bzw. SG 26 (DGS 8+10) enthüllt, dass es sich um eine Eisenkobra (Fiend Folio, S. 103) bzw. um eine Bronzeschlange (Monster Manual 2, S. 40) handeln muss.

Wirkt ein SC ein *Magie erkennen*, entdeckt er, dass die Schlangenstatue verzaubert ist. Mit einem Wurf auf *Zauberkunde* SG 16, bekommt man die Information, dass es sich um einen moderaten Verwandlungszauber handelt.

Zaubert ein SC *Identifizieren* oder etwas Ähnliches und schafft einen Willenswurf gegen SG 17 (+1 Spruchlevel, +6 Attribut), muss er feststellen, dass es sich um *Nystuls Magische Aura* handelt und ansonsten keine Verzauberung auf der Statue liegt.

Der Sarkophag kann mit einer gewissen Kraftanstrengung von zwei Leuten geöffnet werden (Wurf auf Stärke, SG 18). Darin finden sich aber keine Schätze, sondern nur die sterblichen Überreste des Toten: Knochen und Reste der Kleidung. Ansonsten nichts Wertvolles.

Bei der Steintruhe sieht die Sache anders aus.

Die Truhe ist mit einem einfachen Schloss versehen (*Schlösser öffnen*, SG 20), aber magisch gesichert. Die Falle wird aktiviert, sobald die Truhe berührt wird. Nur ein SC mit *Mechanismus ausschalten* kann diese Sicherung möglicherweise umgehen.

Schaffen die SC es, die Falle zu deaktivieren und die Truhe zu öffnen, finden sie darin einige sehr alte Münzen und zwischen den Münzen einen einfachen Bronzeschlüssel. Der Bronzeschlüssel ist einer von zwei Schlüsseln, die benötigt werden, um die Geheimgtür zur dritten Ebene zu öffnen (siehe Begegnung 7).

Spielleiterinformation:

Die Aufmachung dieser Kammer ist darauf ausgelegt, möglichst viele Charaktere hineinzulocken und sie über die eigentliche Falle zu täuschen. Der SL sollte daher alles tun, um dieses Ziel zu erreichen, indem er vor allem die Paranoia der Charaktere fördert. Zu dem Zweck gibt es auch zwei Abbildungen der Statuen im Anhang 5.

Die Statue ist nämlich genau das: eine Statue. Sie wurde aber so detailgetreu einem Konstrukt nachempfunden, dass es quasi unmöglich ist, sie vom Original zu unterscheiden. Die Statue soll von der richtigen Falle in der Truhe ablenken, indem sie den Charakteren vorgaukelt, sie wäre die Bedrohung für denjenigen, der die Truhe öffnet. Sollten SC sich schützend vor den Truhenöffner stellen, werden auch sie von der Falle betroffen.

Falle: (BS = DGS/2+2)

DGS 2: Brennende Hände-Falle: HG 3; magische Gegenstandsfall; Berührungsauslöser; automatischer Rücksetzer; Zaubereffekt: *Brennende Hände*, MAG 5, Reflexwurf SG 11 halbiert, 5W4 SP Feuerschaden; *Suchen* SG 26; *Mechanismus ausschalten* SG 26.

DGS 4: Blitz-Falle: HG 4; magische Gegenstandsfall; Berührungsauslöser; automatischer Rücksetzer; Zaubereffekt: *Blitz*, MAG 5, Reflexwurf SG 14 halbiert, 5W4 SP Elektrizitätsschaden; *Suchen* SG 28; *Mechanismus ausschalten* SG 28.

DGS 6: Feuerball-Falle: HG 5; magische Gegenstandsfall; Berührungsauslöser; automatischer Rücksetzer; Zaubereffekt: *Feuerball*, MAG 8, Reflexwurf SG 14 halbiert, 8W6 SP Feuerschaden; *Suchen* SG 28; *Mechanismus ausschalten* SG 28.

DGS 8: Kälte Kegel-Falle: HG 6; magische Gegenstandsfall; Berührungsauslöser; automatischer Rücksetzer; Zaubereffekt: *Kälte Kegel*, MAG 9, Reflexwurf SG 17 halbiert, 9W6 SP Kälteschaden in einem 18m langem Kegel; *Suchen* SG 30; *Mechanismus ausschalten* SG 30.

DGS 10: Kugelblitz-Falle: HG 7; magische Gegenstandsfall; Näherungsauslöser; automatischer Rücksetzer; Zaubereffekt: *Kugelblitz*, MAG 11, Reflexwurf SG 19 halbiert, 11W6 SP Elektrizitätsschaden für das Ziel, das am nächsten zum Mittelpunkt des Auslösers steht und jeweils 5W6 für bis zu 11 weitere Ziele; *Suchen* SG 31; *Mechanismus ausschalten* SG 31.

Schätze

DGS 2: Gegenstände – 50 GM; Münzen – 0 GM; *Federfallring* (183 GM)

DGS 4: Gegenstände – 50 GM; Münzen – 0 GM; *Federfallring* (183 GM)

DGS 6: Gegenstände – 50 GM; Münzen – 0 GM; *Federfallring* (183 GM)

DGS 8: Gegenstände – 50 GM; Münzen – 0 GM; *Federfallring* (183 GM)

DGS 10: Gegenstände – 50 GM; Münzen – 0 GM; *Federfallring* (183 GM)

Begegnung 7: Du kommst nicht vorbei!

Allgemeine Informationen

Im Gegensatz zu den Gängen und Räumen, die die SC schon betreten haben, ist dieser Raum bar jedweder Verzierung. Keine Inschriften, Bilder oder Ornamente sind zu sehen.

Dem Eingang genau gegenüber befindet sich ein Steinthron. Dieser ist im Gegensatz zu dem Rest des Raums mit Symbolen Nerulls verziert.

Etwa 3 Meter vor dem Thron steht ein kleiner Nerullaltar. Er sieht dem Altar in Begegnung 3 sehr ähnlich, ist aber kleiner. Seine Kantenlänge beträgt nur 80cm. Der Altar ist ebenfalls mit einem *Ort entweihen* verzaubert.

Dieser Raum repräsentiert die Kälte domäne Nerulls, was mit einem Wurf auf *Wissen (Religion)*, SG 20, herausgefunden werden kann.

Versteckt in diesem Raum ist der Zugang zu dritten Ebene des Hügelgrabs. Daher befindet sich auch ein Wächter hier, der den Zugang dorthin schützt. Bei diesem Wächter handelt es sich um einen uralten Flan Knochennekromanten, einen untoten Magier, der sich Nerull und der Nekromantie verschrieben hat, insbesondere aber Nerull in seinem Aspekt als Herr des Winters und der Kälte verehrt. Seine elementaren Angriffszauber sind daher immer auf Kälte basierend.

Der Knochennekromant greift die SC an, sobald der erste SC die T-Kreuzung betritt bzw. falls der SC vorsichtig um die Ecke schaut, von dem Wächter gesehen wird.

Der Wächter ist gnadenlos und verfolgt die SC, solange sie sich auf dieser Ebene aufhalten.

Taktik:

Der Knochennekromant wird zuerst versuchen, die Charaktere daran zu hindern, den Raum zu betreten. Dazu bedient es sich hauptsächlich seiner diversen „*Wolken*“-Zauber. Je nach Erfolg setzt er einen weiteren Angriffszauber ein (falls das Vorankommen der SC behindert ist) oder einen Defensivzauber.

Da er als Knochennekromant immun gegen Kälte ist, hat er auch keine Probleme damit, Flächenzauber einzusetzen, die Kälteschaden verursachen, auch wenn er selber davon betroffen wird.

Wenn die SC beim Kampf mit Tao oder beim Ausschalten der Fallen besonders laut, hat der Nekromant sie gehört und sich entsprechend mit länger anhaltenden Schutzzaubern versehen. Dabei haben natürlich auch die SC die Chance, sofern sie halbwegs leise und aufmerksam sind, ihn auch zu hören. Der SL muss dabei daran denken, dass die SC nur solche Zauber mitbekommen können, die auch eine verbale Komponente haben. Verfügt der Zauber zudem auch noch über eine manuelle Komponente, ist die Identifizierung um 5 Punkte erschwert, da sie die Gesten nicht sehen können.

Der Nekromant verfügt über einen Zauberstab: *Magisches Geschoß*. Der SL kann diesen nach Belieben einsetzen (maximal 30 Mal – aber so lange sollte der Kampf nicht dauern). Nach dem Ende des Kampfes hat dieser Zauberstab immer nur noch 20 Ladungen, unabhängig davon, wie häufig er vorher eingesetzt wurde.

Kampf: (BS = DGS+2)

DGS 2: Knochenmagier* (Nekromant) 4, TP 26 (34), Anhang 1a

DGS 4: Knochenmagier* (Nekromant) 6, TP 39 (51), Anhang 1b

DGS 6: Knochenmagier* (Nekromant) 8, TP 52 (68), Anhang 1c

DGS 8: Knochenmagier* (Nekromant) 10, TP 65 (85), Anhang 1d

DGS 10: Knochenmagier* (Nekromant) 12, TP 78 (102), Anhang 1e

* Bone Creature Template aus dem Book of Vile Darkness (BoVD) (siehe Anhang 4)

Nach dem Kampf können die siegreichen Charaktere den Raum und die Leiche genauer untersuchen. Dabei finden sie neben der Ausrüstung des Magiers einen kleinen Silberschlüssel, den der Nekromant um seinen Hals getragen hat. Der Schlüssel ist äußerst filigran. Bei genauerem Hinsehen lässt sich erkennen, dass der Schlüsselbart extrem feinzahmig gearbeitet ist. Bei dem zugehörigen Schloss dürfte es sich um eine ungewöhnlich hochwertige Arbeit handeln – und daher wohl schwer zu öffnen sein.

Dieser Schlüssel ist einer von drei Silberschlüsseln, die benötigt werden, um die Tür zum Allerheiligsten zu öffnen. Die anderen beiden Schlüssel können in Ebene 3 gefunden werden.

Der Altar vor dem Thron ist mit Bildern verziert, die Lobpreisungen an Nerull darstellen. Dabei wird besonders sein Aspekt als Herr der Winters und der Kälte betont. Der Altar ist mit einem *Ort entweihen* verzaubert, ansonsten findet sich nichts Ungewöhnliches. Der Altar hat kein Geheimfach oder sonstiges.

Untersuchen die SC den Thron, finden sie bei einem Wurf *Suchen* gegen SG 20 + DGS, ein Geheimfach. Darin finden sich die Zauberbücher der Nekromanten. Es sind insgesamt drei Stück, wobei eines davon in einem halb zerfallenen Zustand ist. Das Buch ist nicht mehr zu gebrauchen, mit etwas Zeit ließen sich aber noch zwei Zauberkonstruktionen (siehe Zertifikat). Die beiden anderen Bücher sind intakt und können ohne Probleme benutzt werden.

Wenn sich die SC dem Raum und seinen Wänden zuwenden, finden sie (Suchen, SG 25 oder *Geheimtüren erkennen*) in der Wand hinter dem Thron eine verborgene Tür und in der Tür zwei kleine Löcher. In diese Löcher passen die beiden Bronzeschlüssel, die in Begegnung 5 & 6 gefunden werden konnten. Konnten oder wollten die SC die Grabkammern nicht betreten, müssen sie auf andere Art und Weise versuchen, die Tür zu öffnen.

Zum einen können sie es mit *Schlösser öffnen* SG 25 + DGS, versuchen. Dabei muss jedes Schloss einzeln geknackt werden.

Zum anderen können sie versuchen die Tür einzurennen. Dafür muss ein Stärkewurf gegen SG 25 gelingen. Es können zwei Charaktere gleichzeitig versuchen, die Tür auf diese Weise zu öffnen. Haben die SC eines der beiden Schlösser öffnen können, verringert der SG um 2.

Als letzte Möglichkeit bleibt ihnen, die Tür einzuschlagen (vorausgesetzt, sie haben die richtigen Werkzeuge). Die Tür hat HP 180, eine Härte von 8 und zählt als „bearbeiteter Stein“.

Wenn die SC die Tür einschlagen, sollte der SL auf die dafür benötigte Zeit achten. Unter Umständen kann diese Aktion länger dauern als gedacht.

Haben die Charaktere erstmal die Geheimitür geöffnet, finden sie dahinter eine kleine Kammer mit einer in den Stein gehauenen Leiter, die in die dritte Ebene hinabführt.

Schätze

DGS 2: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – *Zauberbuch 1* (16GM), *Zauberbuch 2* (38 GM), *Zauberstab: Magisches Geschoß*, 20 Ladungen (ZS 1) (25 GM)

DGS 4: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – *Zauberbuch 1* (16 GM), *Zauberbuch 2* (38 GM), *Zauberstab: Magisches Geschoß*, 20 Ladungen (ZS 3) (75 GM), *Amulett der natürlichen Rüstung +1* (167 GM)

DGS 6: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – *Zauberbuch 1* (16 GM), *Zauberbuch 2* (38 GM), *Stirnband des Intellekts +2* (333 GM), *Zauberstab: Magisches Geschoß*, 20 Ladungen (ZS 5) (125 GM), *Schutzring +1* (167 GM), *Amulett der natürlichen Rüstung +1* (167 GM)

DGS 8: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – *Zauberbuch 1* (16 GM), *Zauberbuch 2* (38 GM), *Stirnband des Intellekts +2* (333 GM), *Zauberstab: Magisches Geschoß*, 20 Ladungen (ZS 7) (175 GM), *Schutzring +2* (667 GM), *Amulett der natürlichen Rüstung +1* (167 GM)

DGS 10: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – *Zauberbuch 1* (16 GM), *Zauberbuch 2* (38 GM), *Stirnband des Intellekts +4* (1333 GM), *Zauberstab: Magisches Geschoß*, 20 Ladungen (ZS 9) (225 GM), *Schutzring +2* (667 GM), *Amulett der natürlichen Rüstung +1* (167 GM)

Begegnung 8: Totenwinter

Ihr seid die Leiter in eine Höhle hinunter geklettert. Doch mit einem Mal erstreckt sich nur einen Schritt von Euch entfernt eine Winterlandschaft. Schnee fällt dicht und vom eisigen Wind schräg getrieben von einem eisblauen Himmel. Auf dem Weg liegt ein magerer Hase steifgefroren auf dem harten Boden und im Hintergrund wirkt die Wand aus dunklen Tannen wie vom Eis überglast. Der Weg windet sich bis zu dem Tannenwald und verzweigt dann nach links und rechts. Der weitere Verlauf des Weges verliert sich im Schneegestöber.

Dieser Eingangsraum ist Nerulls Domäne des Winters (*Wissen [Religion]* SG 20) gewidmet und ein Illusionszauber lässt ihn wirken wie eine karge Winterlandschaft.

Spielleiterinformationen:

Der Raum ist zum einen mit einem permanenten Illusionszauber (einer altertümlichen Variante von *Scheingelände*) belegt, der wie oben beschrieben, das Bild einer harschen, unfreundlichen Winterlandschaft erzeugt. Die SC können die Illusion durchschauen, wenn ihnen ein Willenswurf gegen SG 20 gelingt. Sie sehen dann einen kahlen Raum mit zwei Ausgängen am hinteren Ende. Gravierende Auswirkungen hat es aber nicht, wenn sie die Illusion nicht durchschauen, da der sichtbare Weg die SC automatisch aus dem Raum hinausführt, wenn sie ihm folgen. Die Illusion verbirgt keinerlei Fallgrube oder sonstige gefährliche Hindernisse.

Gefährlicher hingegen ist der permanente Kältezauber, der auf dem Raum liegt. Es handelt sich um *Zone der Gletscherkälte* (engl. *Zone of glacial cold*) (siehe Anhang 3). Solange sich die SC im Raum aufhalten, erhalten sie 1W6

Kälteschaden pro Runde, der mit einem Zähigkeitswurf gegen SG (12 + DGS) um die Hälfte gemindert wird. Beeilen sich die SC, können sie die Kältezone in einer Runde verlassen, da sie sich nur auf den Raum, nicht aber auf die Gänge erstreckt.

Versuchen die SC, die beiden Zauber zu bannen, müssen sie einen Wurf gegen Zauberstufe 20 schaffen.

Der Raum erhält außer den beiden Zaubern nichts von Bedeutung.

Begegnung 9: Blutopfer

In der Mitte dieses bedrückenden Raumes steht ein schwarzer Steinaltar. Malereien, die in allen grausigen Details unmenschlichste Missetaten und blutrünstigste Verbrechen darstellen, bedecken die Wände.

Mit einem erfolgreichen Wurf für *Wissen (Religion)* SG 15 erkennen die SC, dass der Raum für die Domäne: Böses steht.

Der Altar ist ein massiver, schwarzer jeweils 60 cm tiefer und breiter und 90 cm hoher Steinblock. Oben ist eine kleine Mulde eingearbeitet. In jede der Seiten ist ein Bild gemeißelt. Auf dem ersten schneidet sich ein schwarz berobter Priester mit verzücktem Blick, mit einem gezackten Dolch in den Arm, während andere Robenträger im Hintergrund offenbar singen. Auf dem nächsten träufelt er Blut aus der Wunde in die Mulde. Im dritten öffnet sich im Altar ein Fach, aus dem der Priester auf dem letzten Seitenbild mit blutverschmierten Händen einen Schlüssel holt, der genauso aussieht, wie der, den die SC oben bei dem Nekromanten fanden. Auf dem Altar liegt ein dauerhaftes Ort entweihen und er hat eine deutlich böse Aura.

Das Blutopfer ist eine aktive Huldigung eines bösen Gottes. Für Priester guter Götter oder Paladine bedeutet das den Verlust ihrer Fähigkeiten - die nur mittels des Zaubers *Buße* wiedererlangt werden können. Zudem wird jeder SC, der dieses Opfer bringt, durch das Mal Nerulls gezeichnet (siehe AR).

Die SC können das Geheimfach in dem Altar mit einem Wurf auf *Suchen* (SG 30) finden. Es ist mit einem *Arkanen Schloss* (Kleriker der 15. Stufe) verschlossen und extrem schwer zu öffnen (*Schlösser öffnen*, SG 45).

Mit ein wenig Zeit lässt sich der Altar auch einfach mit roher Gewalt öffnen.

Begegnung 10: Du kommst nicht vorbei!

Allgemeine Informationen

Dieser Raum gleicht dem in 9 fast völlig. Auch hier steht ein Altar aus schwarzem Stein. Nur die Waldgemälde sind andere. Hier sind (verkleidete) Kultisten dargestellt, die Bauern und Städter gleichermaßen auf unterschiedliche Weise austricksen, in die Irre führen oder betrügen.

Mit einem erfolgreichen Wurf für *Wissen (Religion)* gegen SG 15 kommen die SC auch auf die hierzu passende Domäne Nerulls: Tricks. Was den SC auch helfen sollte, mit dem Altar richtig umzugehen.

Der Altar ist genauso ein schwarzer Quader wie der in Raum 9 und auch 60 auf 60 auf 90 cm groß, allerdings fehlt das Loch auf der Oberseite. Auch ist der Altar nicht verzaubert und hat keine Aura.

Wenn sie den Steinblock näher untersuchen, können sie mit einem erfolgreichen Wurf für *Suchen* (SG 15) etwa 30 cm über dem Boden ein kleines Geheimfach finden, das sich leicht öffnen lässt, wenn es einmal entdeckt wurde. Es ist weder verschlossen, noch mit einer Falle versehen. In dem Fach finden die SC einen kleinen, silbernen Schlüssel. Er sieht den anderen (aus Begegnung 7 und 9) sehr ähnlich, ist aber nicht völlig gleich.

Spielleiterinformationen:

Vielleicht kommt das Ganze den SC verdächtig einfach vor. Das Geheimfach war nicht wirklich schwer zu finden und es war nicht durch eine Falle gesichert und wurde auch nicht von Monstern bewacht. Seltsam... Recht haben sie! Der Schlüssel ist eine Fälschung. Wenn die SC ihn benutzen, um in das Innere Heiligtum vorzudringen, wird er die Tür nicht öffnen, eine Falle auslösen und der Wächter des Grabmals ist gewarnt und bereitet sich auf den Kampf vor. Der Schlüssel wurde hier im Raum der Domäne der Tricks verstaut, um Helden in die Irre zu führen. Wenn keiner der SC misstrauisch wird, kann der SL allen SC, die mindestens einen Rang in *Suchen* haben einen Intelligenzwurf (SG 12) erlauben, um festzustellen, dass das Fach arg leicht zu finden war.

Die Aufgabe der SC ist es, den richtigen Schlüssel zu finden. Er ist unter dem Altar versteckt. Um an ihn heranzukommen, muss ein SC den versteckten Knopf im ersten Geheimfach drücken (*Suchen*, SG 30 um ihn zu finden). Wenn ihn wer drückt, hebt sich der Altar um weitere 30 cm an. In diesem neuen Abschnitt kann nun ein weiteres Geheimfach gefunden werden (*Suchen*, SG 25), in dem der richtige Schlüssel liegt.

Begegnung 11: Die letzte Tür

Allgemeine Informationen

Die Wandbilder in diesem Raum zeigen Leute, die an Krankheiten sterben, Seuchen, die ganze Städte entvölkern und Priester, die Nerull huldigen. Mit einem erfolgreichen Wurf für *Wissen (Religion)* SG 15, fällt einem SC ein, dass hier die Pestilenzdomäne Nerulls dargestellt wird.

Das Auffälligste an diesem Raum ist eine Tür: sie ist 1,5 m breit, fast 3m hoch und besteht vollkommen aus Bronze. Ein kompliziertes Muster aus merkwürdigen Symbolen wurde in die Oberfläche gearbeitet. In der Mitte der Tür prangt eine Darstellung Nerulls als Herr über Leben und Tod und Seuchenbringer. Eine Inschrift in Alt-Flan fasst sie ein: „Hier soll nur eintreten, wer die Toten sucht.“

Neben der Tür ist ein Paneel angebracht, in dem sich drei Schlüssellocher für die drei silbernen Schlüssel befinden, mit denen sich die Tür sicher öffnen lässt. (Bitte nicht die Beschreibung der Schlüssel auf Seite xx übersehen, denn die Schlösser haben es in sich).

Spielleiterinformation:

Wenn die SC nicht alle drei Schlüssel gefunden haben, können sie die Tür auch anders öffnen, auch wenn das erheblich schwerer und gefährlicher ist:

1. die Schlösser müssen einzeln geknackt werden und es ist extrem schwierig (*Schlösser Öffnen* SG 30 + DGS*1,5).

Wenn ein SC damit scheitert, eins der Schlösser zu öffnen, löst er die Falle aus (falls sie nicht vorher entschärft wurde, natürlich).

Falle:

Alle DGS: **Geißel-Falle**: HG 8; magische Gegenstandsfalle; automatischer Rücksetzer; Zaubereffekt *Geißel*, (engl. *Scourge*) (siehe Anhang 3) KLE 13, Zähigkeitswurf SG 20, keine Wirkung; *Suchen* SG 32; *Mechanismus ausschalten* 32.

2. Oder die Tür kann zerstört werden. Sie hat 60 TP und eine Härte von 10 (sie hat eine Dicke von 3cm). Hinter der Tür befindet sich allerdings noch ein Steinquader, der sich abgesenkt hätte, wenn die SC die Schlösser aufgeschlossen oder alle souverän geknackt hätten. Bei der gewalttätigen Variante müssen sich die SC auch noch durch den Stein hauen, der 1800 TP und eine Härte von 8 hat. Der Zauber *Fels in Schlamm verwandeln* richtet hier nichts aus, da der Steinblock bearbeiteter Stein ist.

3. Selbst *Klopfen* muss zweimal gewirkt werden, da der Zauber nur zwei Schließmechanismen auf einmal bewältigen kann.

In jedem Fall ist der Wächter vorgewarnt, dass er Besuch bekommt und ist auf den Kampf vorbereitet.

Begegnung 12: Der Tod komme über euch!

Allgemeine Informationen

Die SC befinden sich nun im Allerheiligsten des Hügelgrabs.

Die Szenen an den Wänden zeigen grausige Bilder von sterbenden Menschen und Humanoiden. Immer wieder sind auch Untote zu sehen, die sich an den Toten gütlich tun. Der Tod ist allgegenwärtig. Der ganze Raum strahlt eine dunkle und widerwärtige Aura aus.

Der Raum repräsentiert die Todesdomäne von Nerull, was mit einem Wurf auf Wissen (Religion) SG 15 festgestellt werden kann.

Die einzigen Gegenstände in diesem Raum sind ein großer Steinblock aus einem tiefschwarzen Stein und ein großer Thron aus demselben Stein. Der Thron steht an der Wand, genau der Eingangstür gegenüber. Ein paar Schritt vor dem Thron befindet sich der Steinblock.

Der Thron ist etwas größer als für einen normalen Menschen angemessen.

Der Steinblock ist etwa einen Meter hoch, 1,50m breit und ungefähr 80cm tief. Es handelt sich um einen Nerull geweihten Altar, was an Zeichnungen an den Seiten des Steinblocks gut zu erkennen ist.

Ein dickes, altes Buch liegt mitten auf dem Steinblock. Es handelt sich um das von den SC gesuchte Buch „Einsichten in das Unleben“.

Die einzige Person in dem Raum ist der Wächter des Grabes. Ein Kleriker von Nerull ließ sich zum Untoten machen, um das Buch für alle Ewigkeit zu bewachen. Er wird die SC angreifen, sobald er ihrer angesichtigt wird.

Spielleiterinformationen:

Der Raum ist, wie es sich für ein Allerheiligstes in einem Tempel gehört, mit einem *Entweihen* verzaubert. Neben der Wirkung eines *Schutzkreis gegen Gutes* ist noch ein *Feuer widerstehen* darin eingebettet. Die Zauberstufe ist 3 für DGS 2-6, für DGS 8 ist es 7 und für DGS 10 ist es 11. Die Wirkung erstreckt sich nur auf den Wächter.

Das Herzstück des Tempels ist natürlich der Altar. Neben dem *Entweihen*, der in dem Altar zentriert ist, sind noch einige weitere Zauber darin eingebettet. Der Altar bildet das Zentrum für die komplette Schutzhülle des Grabmals. Das heißt, wenn die Charaktere den Altar zerstören, steht es ihnen jederzeit wieder frei, das Grabmal zu verlassen, da somit der Verschlussmechanismus außer Kraft gesetzt ist. Außerdem ist der Altar der Gegenstand, in dem Taos Geist gebunden ist. Sie können ihn nur erlösen, wenn der Altar zerstört wird.

Das Tempelinnere und das Buch werden von einem mächtigen Untoten bewacht.

Kampf: (BS = DGS +3)

Wächter des Buches

APL 2: Schwertalp* Kämpfer 1/Kleriker 2, HP 19, Anhang 1a

APL 4: Schwertalp* Kämpfer 1/Kleriker 4, HP 32, Anhang 1b

APL 6: Klerikermumie 4, HP 81, Anhang 1c

APL 8: Klerikermumie 6, HP 94, Anhang 1d

APL 10: Klerikermumie 8, HP 107, Anhang 1e

* Swordwraith Template from Fiend Folio, p.173

Schätze:

DGS 2: Gegenstände – Ritterrüstung (MA) (138 GM), Sense (MA) (27 GM); Geld – 0 GM; Magie – 0 GM

DGS 4: Gegenstände – 0 GM; Geld – 0 GM; Magie – *Ritterrüstung +1* (221 GM), *Sense +1* (193 GM)

DGS 6: Gegenstände – 0 GM; Geld – 0 GM; Magie – *Ritterrüstung +1* (221 GM), *Sense +1* (193 GM)

DGS 8: Gegenstände – 0 GM; Geld – 0 GM; Magie – *Ritterrüstung +2* (471 GM), *Sense des Verderbens (Menschen) +1* (693 GM)

DGS 10: Gegenstände – 0 GM; Geld – 0 GM; Magie – *Adamantitriterrüstung* (1375 GM), *Sense des Eisinfernos und Verderbens (Menschen) +1* (1526 GM)

Wenn die SC den Wächter besiegt haben, können sie das Buch an sich nehmen. Sollte aber jemand das Buch anfassen (bzw. tragen), der nicht böser Gesinnung ist, so bekommt er eine negative Stufe, solange er mit dem Buch in Berührung ist, da das Buch ein sehr mächtiges und sehr böses Arte. Wird das Artefakt in einen Beutel oder ähnliche Tragehilfe gepackt, erleidet der Träger des Buches keinen negativen Effekt.

Begegnung 13: Es ist noch nicht vorbei!

Allgemeine Informationen

Nachdem die SC die Wächtermumie besiegt, das Buch geborgen und eventuell Taos Geist befreit haben, können sie wieder zum Ausgang zurück und darauf warten, dass das Grabmal sich wieder öffnet. Die SC werden nun denken, dass das Abenteuer vorbei ist, aber da haben sie sich geirrt. Je nachdem, wie die SC sich verhalten, passiert eine von zwei Sachen.

A: Die Druiden: Die wahrscheinlichste Begegnung findet außerhalb des Grabmals statt. Eine Gruppe von abtrünnigen Druiden, die auch mit Nerull- und Incabulospriestern zusammenarbeitet (siehe auch Abenteuer AHL E02 und AHL 5-01) hat von dem Auftrag der Raokirche Wind bekommen und lauert den SC außerhalb des Hügelgrabs auf.

Da sie von der Besonderheit des Hügelgrabes Kenntnis bekommen haben und wissen, dass die SC nur um Mitternacht aus dem Grab kommen können, haben sie einen Hinterhalt gelegt und sich entsprechend vorbereitet: alle Mitglieder der Gruppe sind mit *Mimikry* (engl. *Camouflage*) (*Massenmimikry* auf höheren Graden) verzaubert, so dass sie nur sehr schwer zu entdecken sind. Sollte es den SC gelingen, einen oder mehrere der Angreifer zu töten, finden sie ein seltsames heiliges Symbol: ein Symbol Nerulls, aber mit zwei gekreuzten Krummsäbeln.

Kampf: (BS = DGS)

DGS 2: 2x Druide 1, TP 10, Anhang 1a

DGS 4: Druide 3, TP 24; Waldläufer 1, TP 10, Anhang 1b

DGS 6: Druide 5, TP 38; Waldläufer 3, TP 24, Anhang 1c

DGS 8: Druide 7, TP 52; Waldläufer 4, TP 31; Druide 2, TP 17, Anhang 1d

DGS 10: Druide 8, TP 59; Waldläufer 6, TP 45; Druide 6, TP 45; Waldläufer 4, TP 31, Anhang 1e

B: Das Unheilige Buch: Während des Living Greyhawk Wochenendes 2004 konnten die SC einen kleinen Bronzeschlüssel finden. Der Schlüssel hat eine schwache Aura des Bösen und ist im Aussehen einem Skelett nachempfunden. Dieser Schlüssel passt in das Schloss, mit dem das Buch gesichert ist.

Der Schlüssel ist die letzte Falle, die die Erschaffer des Artefakts entworfen haben, um das Buch vor unbefugtem Zugriff zu schützen. Der Schlüssel öffnet nämlich nicht das Schloss, sondern löst eine elaborierte Falle aus: ein in das Schloss gebannter Teufel wird aus seinem jahrhundertlangem Gefängnis befreit und greift sofort alle umstehenden Personen an.

Da der Teufel sich schon in dem Schloss befindet, kann er auch im Hügelgrab befreit werden, obwohl die Schutzmaßnahmen eine Beschwörung eigentlich verhindern würden.

Kampf: (BS = DGS)

DGS 2: Imp, TP 13, MHB S. 298/MM S. 56

DGS 4: aufgestiegener Imp, TP 22, Anhang 1b

DGS 6: Kettenteufel, TP 52, MHB S. 299/MM S. 53

DGS 8: Erinye, TP 85, MHB S. 295/MM S. 53

DGS 10: Knochenteufel, TP 95, MHB S. 300/MM S. 52

WICHTIG: Wenn keiner der SC über den speziellen Schlüssel verfügt, findet automatisch Version A statt.

Wenn einer oder mehrere Spieler über diesen speziellen Schlüssel verfügen, muss der Spielleiter anhand der Entscheidungen der Spieler handeln. Wenn die SC sich entscheiden, den Schlüssel nicht zu benutzen und daher von den Druiden überfallen werden, wird nichts passieren, wenn sie später doch noch das Buch aufschließen wollen. Der Schlüssel öffnet dann das Schloss und sonst geschieht nichts weiter.

Nach dem eventuellen Zwischenfall mit dem Buch, kommen die SC endlich nach Herbergsbad zum Raotempel. Die Priester sind äußerst erfreut darüber, dass die SC es geschafft haben, das Buch wiederzubeschaffen. Besonders Baldo ist sichtlich erleichtert, dass das Artefakt nun im Besitz des Tempels ist. Sie nehmen das Buch den SC ab und schaffen es sofort in die Tempelschatzkammer. Die SC werden unterrichtet, dass der Raotempel nun Schritte unternommen wird, um dieses unheilige Buch zu zerstören und dass ihre Aufgabe jetzt erledigt ist.

Zuvor aber danken ihnen die Priester für die erfolgreiche Beschaffung. Sie gewähren den SC von nun an Zugang zu verschiedenen magischen Gegenständen, darunter das *Elixier der Wahrnehmung*, die Geisterbrand Waffenkapsel und *Baldos magische Laterne*.

Sollten die SC von Tao und seiner Erlösung berichten, erwerben sie zudem noch einen Gefallen vom Tempel, den sie zu einem späteren Zeitpunkt einlösen können.

Die SC haben das Abenteuer um das alte Flanhügelgrab mit Erfolg gelöst.

Epilog

Allgemeine Informationen

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.

Um EP für eine Begegnung zu berechnen, soll der Spielleiter 30 EP pro bewältigter BS verteilen. So erhält jedes beteiligte Mitglied der Gruppe auf DGS 2 für die Vernichtung eines Monsters mit der BS 4 120 EP, während es auf DGS 4 bei einer BS von 6 180 EP erhält. Ein Abenteuer sollte je nach DGS nur eine bestimmte Zahl an BS enthalten: DGS 2 = 12 BS, DGS 4 = 18 BS, DGS 6 = 24 BS, DGS 8 = 30 BS, DGS 10 = 36 BS und DGS 12 = 42 BS. Somit können in einem Abenteuer für die DGS 4 maximal 540 EP an die Spieler verteilt werden. Bis zu 20 % dieser EP dürfen zusätzlich für gutes Rollenspiel verteilt werden. So kann bei DGS 4 540 EP für Begegnungen und 135 EP für gutes Rollenspiel verteilt werden.

Begegnung 2 – Bitte nicht fallen!

Überquerung der Fallgrube:

DGS 2: BS 3	90 EP
DGS 4: BS 3	90 EP
DGS 6: BS 3	90 EP
DGS 8: BS 3	90 EP
DGS 10: BS 3	90 EP

Begegnung 3 – Abstieg ins Dunkel

Überwinden der ersten Wächter:

DGS 2: BS 2	60 EP
DGS 4: BS 4	120 EP
DGS 6: BS 6	180 EP
DGS 8: BS 8	240 EP
DGS 10: BS 10	300 EP

Begegnung 4 – Eine verdammte Seele

Den Geist von Tao besiegen:

DGS 2: BS 3	90 EP
DGS 4: BS 5	150 EP
DGS 6: BS 7	210 EP
DGS 8: BS 9	270 EP
DGS 10: BS 11	330 EP

Begegnung 5 – Der erste Schlüssel

Den ersten Bronzeschlüssel bekommen ODER das Grab unberührt lassen

DGS 2: BS 2	60 EP
DGS 4: BS 3	90 EP
DGS 6: BS 4	120 EP
DGS 8: BS 5	150 EP
DGS 10: BS 6	180 EP

Begegnung 6 – Augen im Nacken

Den zweiten Bronzeschlüssel bekommen ODER das Grab unberührt lassen

DGS 2: BS 3	90 EP
DGS 4: BS 4	120 EP
DGS 6: BS 5	150 EP
DGS 8: BS 6	180 EP
DGS 10: BS 7	210 EP

Begegnung 7 – Du kommst nicht vorbei

Den untoten Nekromanten besiegen

DGS 2: BS 4	120 EP
DGS 4: BS 6	180 EP

DGS 6: BS 8	240 EP
DGS 8: BS 10	300 EP
DGS 10: BS 12	360 EP

Begegnung 8 – Totenwinter

Durch die Eiswalle kommen

DGS 2:	30 EP
DGS 4:	45 EP
DGS 6:	60 EP
DGS 8:	75 EP
DGS 10:	90 EP

Begegnung 9 – Blutopfer

Den zweiten Silberschlüssel bekommen

DGS 2:	60 EP
DGS 4:	90 EP
DGS 6:	120 EP
DGS 8:	150 EP
DGS 10:	180 EP

Begegnung 10 – Das war einfach...

Den dritten Silberschlüssel bekommen

DGS 2:	60 EP
DGS 4:	90 EP
DGS 6:	120 EP
DGS 8:	150 EP
DGS 10:	180 EP

Begegnung 11 – Die letzte Tür

In das Allerheiligste gelangen

DGS 2:	30 EP
DGS 4:	45 EP
DGS 6:	60 EP
DGS 8:	75 EP
DGS 10:	90 EP

Begegnung 12 – Der Tod komme über euch!

Den Wächter des Buchs töten

DGS 2: BS 5	150 EP
DGS 4: BS 7	210 EP
DGS 6: BS 9	270 EP
DGS 8: BS 11	330 EP
DGS 10: BS 13	390 EP

Begegnung 13 – Es ist noch nicht vorbei

Die Druiden / den Teufel bekämpfen

DGS 2: BS 2	60 EP
DGS 4: BS 4	120 EP
DGS 6: BS 6	180 EP
DGS 8: BS 8	240 EP
DGS 10: BS 10	300 EP

Summe der maximal möglichen EP pro SC:

DGS 2:	900 EP
DGS 4:	1.350 EP
DGS 6:	1.800 EP
DGS 8:	2.250 EP
DGS 10:	2.700 EP

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

Schatzaufistung

Die Spieler können alle in den Begegnungen (bzw. an deren Ende) beschriebenen Gegenstände bis zum Ende des Szenarios mitnehmen. Am Ende müssen alle Gegenstände

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

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

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

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

Schätze

Begegnung 2 – Bitte nicht fallen

DGS 2: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 0 GM; Magische

Gegenstände – *Todesschutz Brustplatte (363 GM) CA, p.142*

DGS 4: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 0 GM; Magische

Gegenstände – *Todesschutz Brustplatte (363 GM) CA, p.142*

DGS 6: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 0 GM; Magische

Gegenstände – *Todesschutz Brustplatte (363 GM) CA, p.142*

DGS 8: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 0 GM; Magische

Gegenstände – *Todesschutz Brustplatte (363 GM) CA, p.142*

DGS 10: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 0 GM; Magische

Gegenstände – *Todesschutz Brustplatte (363 GM) CA, p.142*

Begegnung 3 – Abstieg ins Dunkel

DGS 2: Gegenstände – 25 GM; Münzen – 0 GM; Magische

Gegenstände – 0 GM

DGS 4: Gegenstände – 25 GM; Münzen – 0 GM; Magische

Gegenstände – 0 GM

DGS 6: Gegenstände – 25 GM; Münzen – 0 GM; Magische

Gegenstände – 0 GM

DGS 8: Gegenstände – 25 GM; Münzen – 0 GM; Magische

Gegenstände – 0 GM

DGS 10: Gegenstände – 25 GM; Münzen – 0 GM; Magische

Gegenstände – 0 GM

Begegnung 5 – Der erste Schlüssel

DGS 2: Gegenstände – 50 GM; Münzen – 0 GM; Magische

Gegenstände – 0 GM

DGS 4: Gegenstände – 50 GM; Münzen – 0 GM; Magische

Gegenstände – 0 GM

DGS 6: Gegenstände – 50 GM; Münzen – 0 GM; Magische

Gegenstände – 0 GM

DGS 8: Gegenstände – 50 GM; Münzen – 0 GM; Magische

Gegenstände – 0 GM

DGS 10: Gegenstände – 50 GM; Münzen – 0 GM; Magische

Gegenstände – 0 GM

Begegnung 6 – Augen im Nacken

DGS 2: Gegenstände – 50 GM; Münzen – 0 GM; Magische

Gegenstände – *Federfallring (183 GM)*

DGS 4: Gegenstände – 50 GM; Münzen – 0 GM; Magische

Gegenstände – *Federfallring (183 GM)*

DGS 6: Gegenstände – 50 GM; Münzen – 0 GM; Magische

Gegenstände – *Federfallring (183 GM)*

DGS 8: Gegenstände – 50 GM; Münzen – 0 GM; Magische

Gegenstände – *Federfallring (183 GM)*

DGS 10: Gegenstände – 50 GM; Münzen – 0 GM; Magische

Gegenstände – *Federfallring (183 GM)*

Begegnung 7 – Du kommst nicht vorbei!

DGS 2: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 0 GM; Magische

Gegenstände – *Zauberbuch 1 (16 GM), Zauberbuch 2 (38*

GM), Zauberstab: Magisches Geschoß, 20 Ladungen (ZS 1)

(25 GM)

DGS 4: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 0 GM; Magische

Gegenstände – *Zauberbuch 1 (16 GM), Zauberbuch 2 (38*

GM), Zauberstab: Magisches Geschoß, 20 Ladungen (ZS 3)

(75 GM), Amulett der natürlichen Rüstung +1 (167 GM)

DGS 6: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 0 GM; Magische

Gegenstände – *Zauberbuch 1 (16 GM), Zauberbuch 2 (38*

GM), Zauberstab: Magisches Geschoß, 20 Ladungen (ZS 5)

(125 GM), Stirnband des Intellekts +2 (333 GM), Schutzring

+1 (167 GM), Amulett der natürlichen Rüstung +1 (167

GM)

DGS 8: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 0 GM; Magische

Gegenstände – *Zauberbuch 1 (16 GM), Zauberbuch 2 (38*

GM), Stirnband des Intellekts +2 (333 GM), Zauberstab:

Magisches Geschoß, 20 Ladungen (ZS 7) (175 GM),

Schutzring +2 (667 GM), Amulett der natürlichen Rüstung

+1 (167 GM)

DGS 10: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 0 GM; Magische

Gegenstände – *Zauberbuch 1 (16 GM), Zauberbuch 2 (38*

GM), Stirnband des Intellekts +4 (1333 GM), Zauberstab:

Magisches Geschoß, 20 Ladungen (ZS 9) (225 GM),

Schutzring +2 (667 GM), Amulett der natürlichen Rüstung

+1 (167 GM)

Begegnung 12 – Der Tod komme über euch!

DGS 2: Gegenstände – 165 GM; Geld – 0 GM; Magie – 0 GM

DGS 4: Gegenstände – 0 GM; Geld – 0 GM; Magie –

Ritterrüstung +1 (221 GM), Sense +1 (193 GM)

DGS 6: Gegenstände – 0 GM; Geld – 0 GM; Magie –

Ritterrüstung +1 (221 GM), Sense +1 (193 GM)

DGS 8: Gegenstände – 0 GM; Geld – 0 GM; Magie –

Ritterrüstung +2 (471 GM), Sense des Verderbens

(Menschen) +1 (693 GM)

DGS 10: Gegenstände – 0 GM; Geld – 0 GM; Magie –

Adamantitriterrüstung (1375 GM), Sense des Eisinfernos

und Verderbens (Menschen) +1 (1526 GM)

Maximales Gold pro Spieler:

DGS 2: 363 GM + 25 GM + 50 GM + 233 GM + 94 GM + 165

GM = 930 GM (auf **900 GM** begrenzt)

DGS 4: 363 GM + 25 GM + 50 GM + 233 GM + 296 GM +

414 GM = 1381 GM (auf **1.300 GM** begrenzt)

DGS 6: 363 GM + 25 GM + 50 GM + 233 GM + 846 GM + 414

GM = 1931 GM (auf **1.800 GM** begrenzt)

DGS 8: 363 GM + 25 GM + 50 GM + 233 GM + 1396 GM +

1164 GM = 3231 GM (auf **2.600 GM** begrenzt)

DGS 10: 363 GM + 25 GM + 50 GM + 233 GM + 2446 GM +

2901 GM = 6018 GM (auf **4.600 GM** begrenzt)

Recovery: For recovering the ancient tome the church of Rao grants the PC a one-time access to one of the following items:
_ Axiomatic, Defending or Bane (undead) weapon upgrade
_ +2 Armor/Shield upgrade
_ *lens of detection, incense of meditation, phylactery of undead turning, rod of lesser maximize metamagic or candle of truth.*

Wizardly Lore: You found the spell books of the undead necromancer. They contain some useful spells:

Book 1: *ray of enfeeblement, true strike, color spray, ghoul touch, mirror image, resist energy, false life, sleet storm, blindness/deafness, vampiric touch*; Base Price 190 gp.

Book 2: *scorching ray, dispel magic, displacement, lightning bolt, enervation, solid fog, cloudkill, hold monster, minor globe of invulnerability, eyebite, repulsion*; Base Price 450 gp.

Ancient Knowledge:

The badly damaged spell book of the undead necromancer contains some old and rare spells. By spending 1 TU per spell the PC can restore the following spells: Zone of Glacial Cold (Frostburn, p.106), Mindfrost (Frostburn, p.102)

Marked by Nerull:

By sacrificing to Nerull you have gained a „blessing“. You now have __ mark(s). From now on undead have more power over you. For every Mark you have, you gain a -1 profane penalty to saves, attacks, skill checks and ability checks when dealing with undead. Furthermore, undead gain a +1 profane bonus when attacking you or resisting your spells. A Mark of Nerull can only be removed by a *remove curse* spell cast by a 12th level cleric.

Favour of the Church of Rao

You have earned the favour of Rao by redeeming Tao's ghost. It is equal to one Influence Point with the priesthood. It can be cashed in for the casting of a 1st-level spell, or several favours may be pooled together for a more powerful spell. (Only award this Favour if the PCs free Tao's ghost; if not, cross it off.)

Baldo Truthseeker's Magical Lantern

This lantern is enchanted by a *continual flame* spell. It functions in all other aspects as a bull's eye lantern.
Faint evocation; *continual flame*, CL 5th (clerical); Price 62 gp.

Item Access

APL 2

Baldo's Magical Lantern (Adventure, CL 5th, 62 gp, see above)

Elixir of Vision (Region, CL 2nd, 250 gp, DMG)

Ghostblight weapon capsule (Region, 100 gp, CV)

Single Weapon capsule (Region, 100 gp, CV)

Silversheen (Region, CL 5th, 250 gp, DMG)

Spell book 1 (Adventure, 190 gp, see above)

Spell book 2 (Adventure, 450 gp, see above)

Wand of magic missile, 20 charges (Region, CL 1st, 300 gp, DMG)

Death Ward armor enhancement (Region, CL 7th, CA)

Ring of Feather Falling (Region, CL 1st, 2200 gp, DMG)

APL 4 (All of APL 2 plus the following)

Wand of magic missile, 20 charges (Region, CL 3rd, 900 gp, DMG)

APL 6 (All of APLs 2-4 plus the following)

Wand of magic missile, 20 charges (Region, CL 5th, 1500 gp, DMG)

APL 8 (All of APLs 2-6 plus the following)

Wand of magic missile, 20 charges (Region, CL 7th, 2100 gp, DMG)

Bane (human) weapon enhancement (Region, CL 8th, DMG)

Full plate +2 (Region, CL 6th, 5650 gp, DMG)

Ring of Protection +2 (Region, CL 6th, 8000 gp, DMG)

APL 10 (All of APLs 2-8 plus the following)

Wand of magic missile, 20 charges (Region, CL 9th, 2700 gp, DMG)

Adamant full plate (Region, 16500 gp, DMG)

Headband of Intellect +4 (Region, CL 8th, 16000 gp, DMG)

Icy burst weapon enhancement (Region, CL 10th, DMG)

Anhang 1a: NSC für DGS 2

+ : Zauber und Talente die so markiert sind, finden sich nicht in den Grundregelwerken und werden in Anhang 3 erklärt

* : Zauber, die so markiert sind, sind Zusatzzauber aufgrund von Spezialisierung

abe : Durchgestrichene Zauber sind schon verbraucht und wirken eventuell schon.

Begegnung 3: Abstieg ins Dunkel

6 Menschliche Skelette; mittelgroßer Untoter; TW 1W12; TP 6 (8); INIT +5; BW 9m (6 Felder); RK 15 (Berührung 11, Auf dem falschen Fuß 14); A Nahkampf +1 (+3) (1W6+1 (+3), Krit 18-20 x2, Krummschwert); BA keine; BE Dunkelsicht 18m, Schadensreduzierung 5/Schlag, Immunität gegen Kälte, Untot; GES NB; RW: REF +1 (+3), WIL +2 (+4), ZÄH +0 (+2); ST 13, GE 13, KO -, IN -, WE 10, CH 1.

Fertigkeiten und Talente: -; Verbesserte Initiative.

Angriffswerte, TP und Rettungswürfe in Klammern gelten, wenn *Ort Entweihen* aktiv ist.

Begegnung 4: Eine verdammte Seele

Tao, Geistermönch 1: HG 3; mittelgroßer Untoter; TP 6; INIT +3; BW 9m (6 Felder); RK 18 (Berührung 18, Auf dem falschen Fuß 15); A Nahkampf +3 (1W6+1, Krit 20 x2, waffenlos); BA Schlaghagel, entziehende Berührung, Unheimliches Stöhnen; BE Manifestation Vertreibungsresistenz (+4), Untot; GES RB; RW: REF +5, WIL +4, ZÄH +2; ST 12, GE 16, KO -, IN 12, WE 14, CH 16.

Fertigkeiten und Talente: *Wissen (Religion) +5, Diplomacy +7, Turnen +7, Motiv erkennen +6, Entdecken +6, Lauschen +6*, Ausweichen, Beweglichkeit, betäubender Schlag, waffenloser Kampf

Begegnung 7: Du kommst nicht vorbei

Angriffswerte, TP und Rettungswürfe in Klammern gelten, wenn *Ort Entweihen* aktiv ist.

Knochennekromant, Magier (Nekromant) Stufe 4: HG 4; mittelgroßer Untoter; TP 26 (34); INIT +8; BW 9m (6 Felder); RK 16 (Berührung 14, Auf dem falschen Fuß 12); A 2x Nahkampf +1 (+3) (1d4-1, Krit 20 x2, Klaue) oder Fernkampf +6 (+8) (Krit 20 x2, Zauber); BA keine; BE Dunkelsicht 36m, Untoteneigenschaften, Kälteimmunität, Natürliche Rüstung +2; GES CE; RW: REF +5, WIL +6, ZÄH +1; ST 8, GE 18, KO -, IN 16, WE 14, CH 14.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +5, Konzentration +9, Lauschen +5, Suchen +6, Wissen (Arkane) +10, Wissen (Religion) +7, Zauberkunde +12; Zauberkunde (Nekromantie), Energie ersetzen (Kälte)+, Verbesserte Initiative

Sprachen: Alt-Flan, Drakonisch, Infernalisch

Spezialisierung: Nekromantie

Vorbereitete Zauber (5/5/4 - Grund-SG = 13 (14) + Zauberstufe): 0 - Erschöpfende Berührung*, Magie entdecken, Froststrahl, Säurespritzer, Erschöpfende Berührung; 1 - Furcht auslösen*, Schild, Schwächestrah (2x), Eisige Berührung; 2 - Berührung des Ghuls*, Nebelwolke, Melfs Kältepeil, Falsches Leben.

Ausrüstung: Zauberstab: Magisches Geschoß, ZS 1, 20 Ladungen, Spruchbuch 1 + 2 (beide versteckt)

Begegnung 12: Der Tod komme über euch!

Wächter des Buches, Schwertalp Kämpfer 1/Kleriker 2: HG 5; mittelgroßer Untoter; TP 19; INIT +2; BW 9m (6 Felder); RK 19 (Berührung 11, Auf dem falschen Fuß 18); A Nahkampf +7 (2W4+4, Krit 20 x4, meisterhafte Sense; BA Stärkeschaden; BE Vertreibungsresistenz (+2), Untot, Schadensreduzierung; GES RB; RW: REF +2, WIL +7, ZÄH +5; ST 16, GE 14, KO -, IN 10, WE 14, CH 12.

Fertigkeiten und Talente: *Wissen (Religion) +6, Konzentration +8, Zauberkunde +3, Einschüchtern +4*, Wachsamkeit, Eiserner Wille, Waffenfokus (Sense), Ausweichen, Kraftangriff, Doppelschlag

Domänen: Tod, Böses

Vorbereitete Zauber (4/3+1 - Grund-SG = 12 + Zauberstufe): 0 - 2x Göttliche Führung, Verursachen kleiner Wunden, Resistenz; 1 - Furcht verursachen, Verursachen leichter Wunden, Schild des Glaubens, Magische Waffe

Ausrüstung: meisterhafte Ritterrüstung, meisterhafte Sense

Begegnung 13: Es ist noch nicht vorbei

2x Druide 1: HG 2; mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 10; INIT +5; BW 9m (6 Felder); RK 14 (Berührung 11, Auf dem falschen Fuß 13); A Nahkampf +1 (1d6+1, Krit 20 x2, Kampfstab; BA keine; BE Naturgespür, Tierempathie, Tiergefährte; GES NE; RW: REF +1, WIL +5, ZÄH +4; ST 12, GE 12, KO 14, IN 10, WE 16, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: *Entdecken +7, Konzentration +6, Wissen (Natur) +4, Überleben +7, Verstecken +2, Mit Tieren umgehen +2*, Zauberkunde (Beschwörung), Verbesserte Initiative

Vorbereitete Zauber (4/2 - Grund-SG = 13 (14) + Zauberstufe): 0 - Heilen geringer Wunden, Resistenz, Aufblitzen; 1 - ~~Camouflage~~, Shillelagh

Ausrüstung: Fellrüstung, Kampfstab

2x Tiergefährte: Wolf, TP 13, MHB S. 368/MM S. 283

Anhang 1b: NSC für DGS 4

+ : Zauber und Talente die so markiert sind, finden sich nicht in den Grundregelwerken und werden in Anhang 5 erklärt

* : Zauber, die so markiert sind, sind Zusatzauber aufgrund von Spezialisierung

abe : Durchgestrichene Zauber sind schon verbraucht und wirken eventuell schon.

Begegnung 3: Abstieg ins Dunkel

Die vollständige Beschreibung der Skelette findest du im (englischen) MM 3.5. auf der Seite 225.

12 Menschliche Skelette; mittelgroßer Untoter; TW 1W12; TP 6 (8); INIT +5; BW 9m (6 Felder); RK 15 (Berührung 11, Auf dem falschen Fuß 14); A Nahkampf +1 (+3) (1W6+1 (+3), Krit 18-20 x2, Krummschwert); BA keine; BE Dunkelsicht 18m, Schadensreduzierung 5/Schlag, Immunität gegen Kälte, Untot; GES NB; RW: REF +1 (+3), WIL +2 (+4), ZÄH +0 (+2); ST 13, GE 13, KO -, IN -, WE 10, CH 1.

Fertigkeiten und Talente: -; Verbesserte Initiative.

Angriffswerte, TP und Rettungswürfe in Klammern gelten, wenn *Ort Entweihen* aktiv ist.

Begegnung 4: Eine verdammte Seele

Tao, Geistmönch 3; HG 5; mittelgroßer Untoter; TP 19; INIT +3; BW 12m (8 Felder); RK 18 (Berührung 18, Auf dem falschen Fuß 15); A Nahkampf +5 (1W6+1, Krit 20 x2, waffenlos); BA Schlaghagel, entziehende Berührung, Unheimliches Stöhnen; BE Manifestation Vertreibungsresistenz (+4), Untot; GES RB; RW: REF +6, WIL +5, ZÄH +3; ST 12, GE 16, KO -, IN 12, WE 14, CH 16.

Fertigkeiten und Talente: Wissen (Religion) +7, Diplomacy +9, Turnen +9, Motiv erkennen +8, Entdecken +8, Lauschen +8; Ausweichen, Entrinnen, Beweglichkeit, betäubender Schlag, waffenloser Kampf, Geschosse abwehren, Kampfreflexe

Begegnung 7: Du kommst nicht vorbei

Angriffswerte, TP und Rettungswürfe in Klammern gelten, wenn *Ort Entweihen* aktiv ist.

Knochennekromant, Magier (Nekromant) Stufe 6; HG 6; mittelgroßer Untoter; TP 39 (51); INIT +8; BW 9m (6 Felder); RK 17 (Berührung 14, Auf dem falschen Fuß 13); A 2x Nahkampf +2 (+4) (1d4-1, Krit 20 x2, Klaue) oder Fernkampf +7 (+9) (Krit 20 x2, Zauber); BA keine; BE Dunkelsicht 36m, Untoteneigenschaften, Kälteimmunität, Natürliche Rüstung +2; GES CE; RW: REF +6, WIL +7, ZÄH +2; ST 8, GE 18, KO -, IN 17, WE 14, CH 14.

Fertigkeiten und Talente: *Entdecken +6, Konzentration +11, Lauschen +6, Suchen +7, Wissen (Arkane) +12, Wissen (Religion) +7, Zauberkunde +14*; Zauberkunde (Nekromantie), Energie ersetzen (Kälte)+, Verbesserte Initiative, Zauber verstärken, Größerer Zauberkunde (Nekromantie)

Sprachen: Alt-Flan, Drakonisch, Infernalisch

Spezialisierung: Nekromantie

Vorbereitete Zauber (5/5/5/4 - Grund-SG = 13 (15) + Zauberstufe): 0 - Erschöpfende Berührung*, Magie entdecken, Froststrahl, Säurespritzer, Erschöpfende Berührung; 1 - Furcht auslösen*, Schild, Schwächestrahle, Eisige Berührung, Sprühende Farben; 2 - Berührung des Ghuls*, Melfs Kältepeil, Falsches Leben, Spiegelbild,

Freezing Ray; 3 - Vampirgriff*, Schneesturm, verstärkter Schwächestrahle, Vampirgriff.

Ausrüstung: Zauberstab: Magisches Geschloß, ZS 3, 20 Ladungen, Spruchbuch 1 + 2 (beide versteckt), Amulett der Natürlichen Rüstung +1

Begegnung 12: Der Tod komme über euch!

Wächter des Buches, Schwertalp Kämpfer 1/Kleriker 4; HG 7; mittelgroßer Untoter; TP 32; INIT +2; BW 9m (6 Felder); RK 20 (Berührung 11, Auf dem falschen Fuß 19); A Nahkampf +9 (2W4+5, Krit 20 x4, Sense +1); BA Stärkeschaden; BE Vertreibungsresistenz (+2), Untot, Schadensreduzierung; GES RB; RW: REF +3, WIL +8, ZÄH +6; ST 17, GE 14, KO -, IN 10, WE 14, CH 12.

Fertigkeiten und Talente: *Wissen (Religion) +8, Konzentration +10, Zauberkunde +5, Einschüchtern +4*; Wachsamkeit, Eiserner Wille, Waffenfokus (Sense), Ausweichen, Kraftangriff, Doppelschlag

Domänen: Tod, Böses

Vorbereitete Zauber (5/4+1/3+1 - Grund-SG = 12 + Zauberstufe): 0 - 2x Göttliche Führung, 2x Verursachen kleiner Wunden, Resistenz; 1 - Furcht verursachen, Verursachen leichter Wunden, Schild des Glaubens, Magische Waffe, Verfluchen; 2 - Ort entweihen, Person festhalten, Bärenstärke, Verursachen mittlerer Wunden

Ausrüstung: *Ritterrüstung +1, Sense +1*

Begegnung 13: Es ist noch nicht vorbei

Druide 3; HG 3; mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 24; INIT +5; BW 9m (6 Felder); RK 14 (Berührung 11, Auf dem falschen Fuß 13); A Nahkampf +3 (1d6+1, Krit 20 x2, Kampfstab); BA keine; BE Naturgespür, Tierempathie, Tiergefährte, Unterholz durchqueren, Spurloser Schritt; GES NE; RW: REF +2, WIL +6, ZÄH +5; ST 12, GE 12, KO 14, IN 10, WE 16, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +9, Konzentration +7, Wissen (Natur) +8, Überleben +11, Verstecken +3, Mit Tieren umgehen +2; Zauberkunde (Beschwörung), Verbesserte Initiative, verstärkte Herbeizauberung

Vorbereitete Zauber (4/3/2 - Grund-SG = 13 (14) + Zauberstufe): 0 - Heilen geringer Wunden, Resistenz, Aufblitzen, Göttliche Führung; 1 - 2x *Camouflage+*, Shillelagh; 2 - Rindenhaut, Bärenstärke

Ausrüstung: Fellrüstung, Kampfstab

Tiergefährte: Wolf; mittelgroßes magisches Biest; TW 4W8+8, TP 26; INIT +2; BW 15m (10 Felder); RK 17 (+3 GE, +4 Natürlich; Berührung 13, Auf dem falschen Fuß 14); A Nahkampf +6 (1W6+2, Krit 20 x2, Biss); BA Zu Fall bringen; BE Dämmerlicht, Geruchssinn; GES N; RW: REF +7, WIL +2, ZÄH +6; ST 14, GE 16, KO 15, IN 2, WE 12, CH 6.

Fertigkeiten und Talente: *Verstecken +4, Lauschen +3, Schleichen +5, Entdecken +3, Überleben +1*; Spuren Lesen, Waffenfokus (Biss), Verbessertes zu Fall bringen.

Waldläufer 1; HG 1; mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 10; INIT +2; BW 9m (6 Felder); RK 17 (Berührung 13, Auf dem falschen Fuß 14); A Nahkampf +1 (1d8, Krit 19-20 x2, Langschwert oder Fernkampf +4 (1W8, Krit 20 x3, Langbogen); BA keine; BE Tierempathie, Erzfeind (Magische Biester); GES NE; RW: REF +5, WIL +2, ZÄH +4; ST 10, GE 16, KO 14, IN 10, WE 14, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: *Entdecken +6, Schleichen +7, Wissen (Natur) +4, Überleben +6, Verstecken +7, Mit*

Tieren umgehen +4, *Lauschen* +6, Kernschuß, Präziser Schuß, Spuren Lesen

Aufgestigener Imp: HG 3; winziger Externare (Böse, Extraplanar, Rechtschaffen); TW 5W8, TP 22; INIT +3; BW 6m (4 Felder), Fliegen 15m (10 Felder); RK 21 (Berührung 16, Auf dem falschen Fuß 17); A Nahkampf +12 (1W4 + Gift, Krit 20 x2, Stich); BA Gift, Zauberähnliche Fertigkeiten; BE Alternative Form, Schadensreduzierung 5/Gutes oder Silber, Dunkelsicht 18m, Schnelle Heilung 2, Immunität gegen Gift, Feuerresistenz 5; GES RB; RW: REF +8, WIL +5, ZÄH +4; ST 10, GE 18, KO 10, IN 10, WE 12, CH 14.

Fertigkeiten und Talente: *Diplomatie* +12, *Verstecken* +19, *Wissen (Arkane)* +8, *Entdecken* +9, *Lauschen* +9, *Schleichen* +11, *Suchen* +8, *Zauberkunde* +8, *Überleben* +1, Ausweichen, Waffen finesse, Waffenfokus (Stachel)

Gift: Zähigkeit SG 13, 1W4 GE / 2W4 GE;

Zauberähnliche Fähigkeiten: at will – Gutes Entdecken, Magie Entdecken, Unsichtbarkeit (nur auf sich selber); 1x/Tag – Beeinflussen (SG 15) (Zauberstufe 6).

Anhang 1c: NSC für DGS 6

+ : Zauber und Talente die so markiert sind, finden sich nicht in den Grundregelwerken und werden in Anhang 3 erklärt

* : Zauber, die so markiert sind, sind Zusatzzauber aufgrund von Spezialisierung

abe : Durchgestrichene Zauber sind schon verbraucht und wirken eventuell schon.

Begegnung 3: Abstieg ins Dunkel

Schatten; mittelgroßer Untoter (körperlos); TW 3W12; TP 19 (25); INIT +2; BW Fliegen 12m (8 Felder, gut); RK 13 (Berührung 13, Auf dem falschen Fuß 11); A Nahkampf +3 (+5) (1W6 Stärke, Krit 20 x2, körperlose Berührung); BA Stärkeschaden, Brut erzeugen; BE Dunkelsicht 18m, Körperlos, Vertreibungsresistenz (+2), Untot; GES CB; RW: REF +3 (+5), WIL +4 (+6), ZÄH +1 (+3); ST -, GE 14, KO -, IN 6, WE 12, CH 13.

Fertigkeiten und Talente: *Verstecken +8, Lauschen +7, Suchen +4, Entdecken +7, Wachsamkeit, Ausweichen.*

Todesalb; mittelgroßer Untoter (körperlos); TW 5W12; TP 32 (42); INIT +7; BW Fliegen 18m (12 Felder, gut); RK 15 (Berührung 15, Auf dem falschen Fuß 12); A Nahkampf +5 (+7) (1W4 (+2) + 1W6 Konstitutionsentzug, Krit 20 x2, körperlose Berührung); BA Konstitutionsentzug, Brut erzeugen; BE Dunkelsicht 18m, körperlos, Vertreibungsresistenz (+2), Untot, Unnatürliche Aura; GES RB; RW: REF +4 (+6), WIL +6 (+8), ZÄH +1 (+3); ST -, GE 16, KO -, IN 14, WE 14, CH 15.

Fertigkeiten und Talente: *Diplomatie +6, Verstecken +11, Einschüchtern +10, Lauschen +12, Suchen +10, Motiv erkennen +8, Entdecken +12, Überleben +2, Wachsamkeit, Blind kämpfen, Kampfflexe, Verbesserte Initiative.*

Angriffswerte, TP und Rettungswürfe in Klammern gelten, wenn *Ort Entweihen* aktiv ist.

Begegnung 4: Eine verdammte Seele

Tao, Geistermönch 5: HG 7; mittelgroßer Untoter; TP 32; INIT +3; BW 12m (8 Felder); RK 19 (Berührung 19, Auf dem falschen Fuß 16); A Nahkampf +6 (1W8+1, Krit 20 x2, waffenlos); BA Schlaghagel, entziehende Berührung, Unheimliches Stöhnen, Telekinese, Ki-Schlag (magisch); BE Manifestation Vertreibungsresistenz (+4), Untot, Ruhiger Geister, Sturz abbremsen (6m); GES RB; RW: REF +7, WIL +6, ZÄH +4; ST 12, GE 16, KO -, IN 13, WE 14, CH 16.

Fertigkeiten und Talente: *Wissen (Religion) +9, Diplomacy +11, Turnen +11, Motiv erkennen +10, Entdecken +10, Lauschen +10, Ausweichen, Beweglichkeit, betäubender Schlag, waffenloser Kampf, Geschosse abwehren, Kampfreflexe*

Begegnung 7: Du kommst nicht vorbei

Angriffswerte, TP und Rettungswürfe in Klammern gelten, wenn *Ort Entweihen* aktiv ist.

Knochennekromant, Magier (Nekromant) Stufe 8: HG 8; mittelgroßer Untoter; TP 52 (68); INIT +8; BW 9m (6 Felder); RK 18 (Berührung 15, Auf dem falschen Fuß 14); A 2x Nahkampf +3 (+5) (1d4-1, Krit 20 x2, Klaue) oder Fernkampf +8 (+10) (Krit 20 x2, Zauber); BA keine; BE Dunkelsicht 36m, Untoteneigenschaften, Kälteimmunität, Natürliche Rüstung +2; GES CE; RW: REF +6, WIL +8, ZÄH +2; ST 8, GE 18, KO -, IN 20, WE 14, CH 14.

Fertigkeiten und Talente: *Entdecken +7, Konzentration +13, Lauschen +7, Suchen +10, Wissen (Arkane) +16, Wissen (Religion) +9, Zauberkunde +18, Zauberkunde (Nekromantie), Energie ersetzen (Kälte)+, Verbesserte Initiative, Zauber verstärken, Größerer Zauberkunde (Nekromantie)*

Sprachen: Alt-Flan, Drakonisch, Infernalisch

Spezialisierung: Nekromantie

Vorbereitete Zauber (5/7/5/5/4 – Grund-SG = 15 (17) + Zauberstufe): 0 – Erschöpfende Berührung*, Magie entdecken, Froststrahl, Säurespritzer, Erschöpfende Berührung; 1 – Schwächestrahls*, Schild, Zielsicherer Schlag (2x), Eisige Berührung (2x), Sprühende Farben; 2 – Berührung des Ghuls*, Melfs Kältepeil, Falsches Leben, Spiegelbild, Freezing Ray; 3 – Vampirgriff*, Schneesturm, verstärkter Schwächestrahls, Vampirgriff, Eisstrahl; 4 – Entkräftung*, Fester Nebel, verstärkter Freezing Ray, Entkräftung.

Ausrüstung: Zauberstab: Magisches Geschöß, ZS 5, 20 Ladungen, Spruchbuch 1 + 2 (beide versteckt), Amulett der Natürlichen Rüstung +1, headband of Intellect +2, ring of protection +1

Begegnung 12: Der Tod komme über euch!

Wächter des Buchs, Priestermumie Stufe 4: HG 9; mittelgroßer Untoter; TW 8W12 + 4W12 +15; TP 93; INIT +0; BW 6m (4 Felder); RK 29 (+10 natürlich, +9 Rüstung) (Berührung 10, Auf dem falschen Fuß 29); A Nahkampf +14 (1W6+10, Krit 20 x2, Hieb) oder Nahkampf +16/+11 (2W4+11, Krit 20 x4, Sense +1); BA keine; BE Untote beeindrucken (2x); GES CB; RW: REF +3, WIL +12, ZÄH +8; ST 25, GE 10, KO -, IN 6, WE 14, CH 15.

Fertigkeiten und Talente: *Wachsamkeit, Große Zähigkeit, Abhärtung, Refugiums Zauber+, Verbesserte Abhärtung+, Waffenfokus (Sense)*

Domänen: Böses, Tod

Vorbereitete Zauber (5/5/4) – Grund-SG = 12 + Zauberstufe): 0 – Göttliche Führung (2x), Magie entdecken, Resistenz (2x); 1 – Leichte Wunden verursachen*, Göttliche Gunst, Schild des Glaubens, Unheil, Verfluchen; 2 – Ort entweihen*, Bärenstärke, Geräuschexplosion, Mittelschwere Wunden verursachen.

Ausrüstung: *Ritterrüstung +1, Sense +1*

Begegnung 13: Es ist noch nicht vorbei

Druide 5: HG 5; mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 38; INIT +5; BW 9m (6 Felder); RK 14 (Berührung 11, Auf dem falschen Fuß 13); A Nahkampf +4 (1d6+1, Krit 20 x2, Kampfstab); BA keine; BE Tierempathie, Naturgespür, Tierempathie, Tiergefährte, Unterholz durchqueren, Spurloser Schritt, Lockruf der Natur widerstehen, Tiergestalt (1/Tag); GES NE; RW: REF +2, WIL +7, ZÄH +6; ST 12, GE 12, KO 14, IN 10, WE 17, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: *Entdecken +11, Konzentration +9, Wissen (Natur) +10, Überleben +13, Verstecken +4, Mit Tieren umgehen +2, Zauberkunde (Beschwörung), Verbesserte Initiative, verstärkte Herbeizauberung*

Vorbereitete Zauber (5/4/3/2 – Grund-SG = 13 (14) + Zauberstufe): 0 – Heilen geringer Wunden, Resistenz, Aufblitzen, Führung, Magie entdecken; 1 – 2x Camouflage+, Shillelagh, Heilen leichter Wunden; 2 – Rindenhaut, Bärenstärke, Metall erhitzen; 3 – Blitze rufen, Vergiften

Ausrüstung: Fellrüstung, Kampfstab

Tiergefährte: Wolf; mittelgroßes magisches Biest; TW 4W8+8, TP 26; INIT +2; BW 15m (10 Felder); RK 17 (+3 GE, +4 Natürlich; Berührung 13, Auf dem falschen Fuß 14); A Nahkampf +6 (1W6+2, Krit 20 x2, Biss); BA Zu Fall bringen; BE Dämmerlicht, Geruchssinn; GES N; RW: REF +7, WIL +2, ZÄH +6; ST 14, GE 16, KO 15, IN 2, WE 12, CH 6.
Fertigkeiten und Talente: *Verstecken +4, Lauschen +3, Schleichen +5, Entdecken +3, Überleben +1*; Spuren Lesen, Waffenfokus (Biss), Verbessertes zu Fall bringen.

Waldläufer 3: HG 3; mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 24; INIT +2; BW 9m (6 Felder); RK 17 (Berührung 13, Auf dem falschen Fuß 14); A Nahkampf +3 (1d8, Krit 19-20 x2, Langschwert oder Fernkampf +7 (1W8, Krit 20 x3, Langbogen); BA keine; BE Tierempathie, Erzfeind (Magische Biester); GES NE; RW: REF +6, WIL +3, ZÄH +5; ST 10, GE 16, KO 14, IN 10, WE 14, CH 10.
Fertigkeiten und Talente: *Entdecken +8, Schleichen +9, Wissen (Natur) +8, Überleben +10, Verstecken +9, Mit Tieren umgehen +6, Lauschen +8*; Kernschuß, Präziser Schuß, Spuren Lesen, Schnelles Schießen, Ausdauer, Waffenfokus (Langbogen)

Anhang 1d: NSC für DGS 8

+: Zauber und Talente die so markiert sind, finden sich nicht in den Grundregelwerken und werden in Anhang 5 erklärt

*: Zauber, die so markiert sind, sind Zusatzzauber aufgrund von Spezialisierung

~~abe~~: Durchgestrichene Zauber sind schon verbraucht und wirken eventuell schon.

Begegnung 3: Abstieg ins Dunkel

Todesalb; mittelgroßer Untoter (körperlos); TW 5W12; TP 32 (42); INIT +7; BW Fliegen 18m (12 Felder, gut); RK 15 (Berührung 15, Auf dem falschen Fuß 12); A Nahkampf +5 (+7) (1W4 (+2) + 1W6 Konstitutionsentzug, Krit 20 x2, körperlose Berührung); BA Konstitutionsentzug, Brut erzeugen; BE Dunkelsicht 18m, Körperlos, Vertreibungsresistenz (+2), Untot, Unnatürliche Aura; GES RB; RW: REF +4 (+6), WIL +6 (+8), ZÄH +1 (+3); ST -, GE 16, KO -, IN 14, WE 14, CH 15.

Fertigkeiten und Talente: *Diplomatie +6, Verstecken +11, Einschüchtern +10, Lauschen +12, Suchen +10, Motiv erkennen +8, Entdecken +12, Überleben +2*; Wachsamkeit, Blind kämpfen, Kampfflexe, Verbesserte Initiative.

Schreckgespenst; HG 7; mittelgroßer Untoter (incorporeal); TW 7W12; TP 45 (59); INIT +7; BW 12m (8 Felder), Fliegen 24m (16 Felder, perfekt); RK 15 (Berührung 15, Auf dem falschen Fuß 13); A Nahkampf +6 (+8) (1W8 (+2) + Energieverlust, Krit 20 x2, körperlose Berührung); BA Energieverlust, Brut erzeugen; BE Dunkelsicht 18m, Körperlos, Vertreibungsresistenz (+2), Machtlos im Sonnenlicht, Unnatürliche Aura; GES RB; RW: REF +5 (+7), WIL +7 (+9), ZÄH +2 (+4); ST -, GE 16, KO -, IN 14, WE 14, CH 15.

Fertigkeiten und Talente: *Verstecken +13, Einschüchtern +12, Wissen (Religion) +12, Entdecken +14, Lauschen +14, Suchen +12, Überleben +2*; Wachsamkeit, Verbesserte Initiative, Blind kämpfen.

Angriffswerte, TP und Rettungswürfe in Klammern gelten, wenn *Ort Entweihen* aktiv ist.

Begegnung 4: Eine verdammte Seele

Tao, Geistmönch 7; HG 9; mittelgroßer Untoter; TP 45; INIT +3; BW 15m (10 Felder); RK 19 (Berührung 19, Auf dem falschen Fuß 16); A Nahkampf +8 (1W8+1, Krit 20 x2, waffenlos); BA Schlaghagel, entziehende Berührung, Unheimliches Stöhnen, Telekinese, Ki-Schlag (magisch); BE Manifestation Vertreibungsresistenz (+4), Untot, Ruhiger Geist, Sturz abbremsen 9m, Reinheit des Körpers; GES RB; RW: REF +8, WIL +7, ZÄH +5; ST 12, GE 16, KO -, IN 13, WE 14, CH 16.

Fertigkeiten und Talente: *Wissen (Religion) +11, Diplomacy +13, Turnen +13, Motiv erkennen +12, Entdecken +12, Lauschen +12*; Ausweichen, Beweglichkeit, betäubender Schlag, waffenloser Kampf, Geschosse abwehren, Kampfflexe, Sprungangriff, verbessertes Entwaffnen

Begegnung 7: Du kommst nicht vorbei

Angriffswerte, TP und Rettungswürfe in Klammern gelten, wenn *Ort Entweihen* aktiv ist.

Knochennekromant, Magier (Nekromant) Stufe 10: HG 10; mittelgroßer Untoter; TP 65 (85); INIT +8; BW 9m (6 Felder); RK 19 (Berührung 16, Auf dem falschen Fuß 15); A 2x Nahkampf +4 (+6) (1d4-1, Krit 20 x2, Klaue) oder Fernkampf +8 (+10) (Krit 20 x2, Zauber); BA keine; BE Dunkelsicht 36m, Untoteneigenschaften, Kälteimmunität, Natürliche Rüstung +2; GES CE; RW: REF +7, WIL +9, ZÄH +3; ST 8, GE 18, KO -, IN 20, WE 14, CH 14.

Fertigkeiten und Talente: *Entdecken +8, Konzentration +15, Lauschen +8, Suchen +12, Wissen (Arkane) +18, Wissen (Religion) +9, Zauberkunde +20*; Zauberkunde (Nekromantie), Energie ersetzen (Kälte)+, Verbesserte Initiative, Zauber verstärken, Größerer Zauberkunde (Nekromantie), Schnell zaubern, Fertigkeitensfokus (Konzentration)

Sprachen: Alt-Flan, Drakonisch, Infernalisch

Spezialisierung: Nekromantie

Vorbereitete Zauber (5/7/6/5/5/4 – Grund-SG = 15 (17) + Zauberstufe): 0 – Erschöpfende Berührung*, Magie entdecken, Froststrahl, Säurespritzer, Erschöpfende Berührung; 1 – Schwächestrahler*, Schild, Magisches Geschoss, zielsicherer Schlag (2x), Eisige Berührung (2x), Schwächestrahler; 2 – Berührung des Chuls*, Melfs Kältepeil, Falsches Leben, Spiegelbild, Freezing Ray (2x); 3 – Vampirgriff*, Schneesturm, verstärkter Schwächestrahler, Vampirgriff, Eisstrahl; 4 – Entkräftung*, Fester Nebel, verstärkter Freezing Ray, Entkräftung, Kleinere Kugel der Unverwundbarkeit; 5 – waves of fatigue*, Monster festhalten, Todeswolke, schneller zielsicherer Schlag.

Ausrüstung: Zauberstab: Magisches Geschoss ZS 7, 20 Ladungen, Spruchbuch 1 + 2 (beide versteckt), Amulett der Natürlichen Rüstung +1, headband of Intellect +2, Schutzring +2

Begegnung 12: Der Tod komme über euch!

Wächter des Buchs, Priestermumie Stufe 6; HG 11; mittelgroßer Untoter; TW 8W12 + 6W12 + 17; TP 108; INIT +0; BW 6m (4 Felder); RK 29 (+10 natürlich, +9 Rüstung) (Berührung 10, Auf dem falschen Fuß 29); A Nahkampf +15 (1W6+10, Krit 20 x2, Hieb) oder Nahkampf +17/+12 (2W4+11, 20 x4, humanbane Sense +1); BA keine; BE Untote beeindrucken (2x); GES CB; RW: REF +4, WIL +13, ZÄH +9; ST 25, GE 10, KO -, IN 6, WE 14, CH 15.

Fertigkeiten und Talente: Wachsamkeit, Große Zähigkeit, Abhärten, Refugiums Zauber+, Verbesserte Abhärten +, Waffenfokus (Sense), Göttliche Vitalität+

Domänen: Böses, Tod

Vorbereitete Zauber (5/5/5/3) – Grund-SG = 12 + Zauberstufe): 0 – Göttliche Führung (2x), Magie entdecken, Resistenz (2x); 1 – Leichte Wunden verursachen*, Göttliche Gunst, Schild des Glaubens, Unheil, Verfluchen; 2 – Ort entweihen*, Bärenstärke, Geräuschexplosion, Mittelschwere Wunden verursachen, Beistand; 3 – Tote beleben*, Schutz vor Energie, Unsichtbarkeit aufheben.

Ausrüstung: *Ritterrüstung +1, Sense des Verderbens (Menschen) +1*

Begegnung 13: Es ist noch nicht vorbei

Druide 7; HG 7; mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 52; INIT +5; BW 9m (6 Felder); RK 14 (Berührung 11, Auf dem falschen Fuß 13); A Nahkampf +6 (1d6+1, Krit 20 x2, Kampfstab); BA keine; BE Tierempathie, Naturgespür, Tierempathie, Tiergefährte, Unterholz durchqueren, Spurloser Schritt, Lockruf der Natur widerstehen,

Tiergestalt (3/Tag); GES NE; RW: REF +3, WIL +8, ZÄH +7; ST 12, GE 12, KO 14, IN 10, WE 17, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: *Entdecken +11, Konzentration +12, Wissen (Natur) +10, Überleben +13, Verstecken +5, Mit Tieren umgehen +2, Zauberkunde +5*; Zauberkunde (Beschwörung), Verbesserte Initiative, verbesserte Herbeizauberung, Elephant's Hide+

Vorbereitete Zauber (6/5/4/3/1 – Grund-SG = 13 (14) + Zauberstufe): 0 – Heilen geringer Wunden, Resistenz, Aufblitzen, Göttliche Führung, Magie entdecken; 1 – ~~Camouflage~~, Shillelagh, Heilen leichter Wunden, Verstricken, Flammen erschaffen; 2 – Rindenhaut, Bärenstärke, Metall erhitzen, Katzenhafte Anmut; 3 – Blitze rufen, Vergiften, Mächtige magische Fänge; 4 – Flammenschlag

Ausrüstung: Fellrüstung, Kampfstab

Tiergefährte: Braunbär, TP 51, MM, p. 269

Waldläufer 4: HG 4; mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 31; INIT +2; BW 9m (6 Felder); RK 17 (Berührung 13, Auf dem falschen Fuß 14); A Nahkampf +4 (1d8, Krit 19-20 x2, Langschwert oder Fernkampf +8 (1W8, Krit 20 x3, Langbogen); BA keine; BE Tierempathie, Erzfeind (Magische Biester), Tiergefährte; GES NE; RW: REF +7, WIL +3, ZÄH +6; ST 10, GE 17, KO 14, IN 10, WE 14, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +9, Schleichen +10, Wissen (Natur) +9, Überleben +11, Verstecken +10, Mit Tieren umgehen +7, Lauschen +9; Kernschuß, Präziser Schuß, Spuren Lesen, Schnelles Schießen, Ausdauer, Waffenfokus (Langbogen)

Vorbereitete Zauber (1 – Grund-SG = 12 + Zauberstufe): 1 – ~~Camouflage~~

Tiergefährte: Wolf, TP 13, MM, p.283

Druide 2: HG 2; mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 17; INIT +5; BW 9m (6 Felder); RK 14 (Berührung 11, Auf dem falschen Fuß 13); A Nahkampf +2 (1d6+1, Krit 20 x2, Kampfstab); BA keine; BE Tierempathie, Naturgespür, Tierempathie, Tiergefährte, Unterholz durchqueren; GES NE; RW: REF +1, WIL +6, ZÄH +5; ST 12, GE 12, KO 14, IN 10, WE 16, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +8, Konzentration +7, Wissen (Natur) +7, Überleben +10, Verstecken +2, Mit Tieren umgehen +3; Zauberkunde (Beschwörung), Verbesserte Initiative

Vorbereitete Zauber (4/3 – Grund-SG = 13 (14) + Zauberstufe): 0 – Heilen geringer Wunden, Resistenz, Aufblitzen, Göttliche Führung; 1 – ~~Camouflage~~, Shillelagh, Heilen leichter Wunden

Tiergefährte: Wolf, TP 13, MM, p.283

+: Zauber und Talente die so markiert sind, finden sich nicht in den Grundregelwerken und werden in Anhang 5 erklärt

*: Zauber, die so markiert sind, sind Zusatzzauber aufgrund von Spezialisierung

abe: Durchgestrichene Zauber sind schon verbraucht und wirken eventuell schon.

Begegnung 3: Abstieg ins Dunkel

Angriffswerte, TP und Rettungswürfe in Klammern gelten, wenn *Ort Entweihen* aktiv ist.

2 aufgestiegene Schreckgespenster: HG je 8; mittelgroßer Untoter (körperlos); TW 11W12; TP 71 (93); INIT +7; BW 12m (8 Felder), Fliegen 24m (16 Felder, perfekt); RK 15 (Berührung 15, Auf dem falschen Fuß 13); A Nahkampf +8 (+10) (1W8 (+2) + Energieverlust, Krit 20 x2, körperlose Berührung); BA Energieverlust, Brut erzeugen; BE Körperlos, Dunkelsicht 18m, Untot, Vertreibungsresistenz (+2), Machtlos im Sonnenlicht, Unnatürliche Aura; GES RB; RW: REF +6, WIL +9, ZÄH +3; ST -, GE 17, KO -, IN 14, WE 14, CH 15.

Fertigkeiten und Talente: Verstecken +17, Einschüchtern +15, Wissen (Religion) +15, Entdecken +17, Lauschen +17, Suchen +15, Überleben +2; Wachsamkeit, Verbesserte Initiative, Blind kämpfen, Ausweichen

Begegnung 4: Eine verdammte Seele

Tao, Geisterröcher 9: HG 11; mittelgroßer Untoter; TP 58; INIT +3; BW 18m (12 Felder); RK 19 (Berührung 19, Auf dem falschen Fuß 16); A Nahkampf +9/+4 (1W10+1, Krit 20 x2, waffenlos); BA Schlaghagel, entziehende Berührung, Unheimliches Stöhnen, Telekinese, Ki-Schlag (magisch); BE Manifestation Vertreibungsresistenz (+4), Untot, Ruhiger Geist, Sturz abbremsen 12m, Reinheit des Körpers, Verbessertes Entrinnen; GES RB; RW: REF +9, WIL +10, ZÄH +6; ST 12, GE 16, KO -, IN 14, WE 14, CH 16.

Fertigkeiten und Talente: Wissen (Religion) +11, Diplomacy +13, Turnen +15, Motiv erkennen +14, Entdecken +14, Lauschen +14, Springen +4; Beweglichkeit, betäubender Schlag, waffenloser Kampf, Geschosse abwehren, Kampfflexe, Sprungangriff, verbessertes Entwarnen, verbessertes Entrinnen, Eiserner Wille

Begegnung 7: Du kommst nicht vorbei

Angriffswerte und TP in Klammern gelten, wenn *Ort Entweihen* aktiv ist.

Knochennekromant, Magier (Nekromant) Stufe 12: HG 8; mittelgroßer Untoter; TP 78 (102); INIT +8; BW 9m (6 Felder); RK 19 (Berührung 16, Auf dem falschen Fuß 15); A 2x Nahkampf +5/+0 (+7/+2) (1d4-1, Krit 20 x2, Klaue) oder Fernkampf +9 (+11) (Krit 20 x2, Zauber); BA keine; BE Dunkelsicht 36m, Untoteneigenschaften, Kälteimmunität, Natürliche Rüstung +2; GES CE; RW: REF +8, WIL +10, ZÄH +4; ST 8, GE 18, KO -, IN 23, WE 14, CH 14.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +9, Konzentration +17, Lauschen +9, Suchen +14, Wissen (Arkane) +21, Wissen (Religion) +10, Zauberkunde +23; Zauberkunde (Nekromantie), Energie ersetzen (Kälte)+, Verbesserte Initiative, Zauber verstärken, Größerer Zauberkunde (Nekromantie), Schnell zaubern, Fertigkeitfokus (Konzentration), Lore of the Ur-Flan+ Sprachen: Alt-Flan, Drakonisch, Infernalisch

Spezialisierung: Nekromantie

Vorbereitete Zauber (5/7/6/5/5/5/4 – Grund-SG = 15 (17) + Zauberstufe): 0 – Erschöpfende Berührung*, Magie entdecken, Froststrahl, Säurespritzer, Erschöpfende Berührung; 1 – Schwächestrahle*, Schild, Magisches Geschoss, zielsicherer Schlag (2x), Eisige Berührung (2x), Schwächestrahle; 2 – Berührung des Ghuls*, Melfs Kältepeil, Falsches Leben, Spiegelbild, Freezing Ray (2x), blindness/deafness; 3 – Vampirgriff*, Schneesturm, verstärkter Schwächestrahle, Vampirgriff, Eisstrahl (2x); 4 – Entkräftung*, Fester Nebel, verstärkter Freezing Ray, Entkräftung, Kleinere Kugel der Unverwundbarkeit; 5 – waves of fatigue*, Monster festhalten, Todeswolke, schneller zielsicherer Schlag, verstärkter Vampirgriff; 6 – Böser Blick*, Abstoßung, Säurenebel, Schnelles Spiegelbild
Ausrüstung: Zauberstab: Magisches Geschoss, ZS 9, 20 Ladungen, Spruchbuch 1 + 2 (beide versteckt), Amulett der Natürlichen Rüstung +1, Stirnreif des Intellekts +4, Schutzring +2

Begegnung 12: Der Tod komme über euch!

Wächter des Buchs, Priester Mumie Stufe 8: HG 13; mittelgroßer Untoter; TW 8W12 + 8W12 + 19; TP 123; INIT +0; BW 6m (4 Felder); RK 28 (+10 natürlich, +8 Rüstung) (Berührung 10, Auf dem falschen Fuß 28); A Nahkampf +18 (1W6+12, Krit 20 x2, Hieb) oder Nahkampf +20/+15 (2W4+13, 20 x4, icy burst humanbane Sense +1); BA keine; BE Untote beeindrucken (2x); GES CB; RW: REF +4, WIL +14, ZÄH +10; ST 26, GE 10, KO -, IN 6, WE 14, CH 15.

Fertigkeiten und Talente: Wachsamkeit, Große Zähigkeit, Abhärtung, Refugiums Zauber+, Verbesserte Abhärtung +, Waffenfokus (Sense), Göttliche Vitalität+

Domänen: Böses, Tod

Vorbereitete Zauber (5/5/5/3) – Grund-SG = 12 + Zauberstufe): 0 – Verursachen geringer Wunden, Göttliche Führung (2x), Magie entdecken, Resistenz (2x), 1 – Leichte Wunden verursachen*, Göttliche Gunst, Schild des Glaubens, Unheil, Verfluchen, obscuring mist, 2 – Ort Entweihen*, Bärenstärke, Geräuschexplosion, Mittelschwere Wunden verursachen, Beistand; 3 – Tote beleben*, Schutz vor Energie, Unsichtbarkeit aufheben magical vestment; 4 – Unheilige Plage*, Göttliche Macht, Immunität gegen Zauber.

Ausrüstung: Adamantitriterrüstung, Sense des Eisinfernos und des Verderbens (Mensch) +1

Begegnung 13: Es ist noch nicht vorbei

Druide 8: HG 8; mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 59; INIT +5; BW 9m (6 Felder); RK 14 (Berührung 11, Auf dem falschen Fuß 13); A Nahkampf +7/+2 (1d6+1, Krit 20 x2, Kampfstab); BA keine; BE Tierempathie, Naturgespür, Tierempathie, Tiergefährte, Unterholz durchqueren, Spurloser Schritt, Lockruf der Natur widerstehen, Tiergestalt (3/Tag, groß); GES NE; RW: REF +3, WIL +10, ZÄH +8; ST 12, GE 12, KO 14, IN 10, WE 18, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +12, Konzentration +13, Wissen (Natur) +10, Überleben +13, Verstecken +5, Mit Tieren umgehen +2, Zauberkunde +9; Zauberkunde (Beschwörung), Verbesserte Initiative, verbesserte Herbeirufung, Elephant's Hide+

Vorbereitete Zauber (6/5/4/4/3 – Grund-SG = 14 (15) + Zauberstufe): 0 – Heilen geringer Wunden, Resistenz, Aufblitzen, Führung, Magie entdecken; 1 – Camouflage+, Shillelagh, Heilen leichter Wunden, Verstricken, Flammen

erschaffen; 2 – Rindenhaut, Bärenstärke, Metall erhitzen, Katzenhafte Anmut; 3 – Blitze rufen, Vergiften, Größere magische Fänger, Schutz vor Energie; 4 – Flammenschlag, Magie bannen, Eissturm
Ausrüstung: Fellrüstung, Kampfstab

Vorbereitete Zauber (1 – Grund-SG = 12 + Zauberstufe): 1 – ~~Camouflage~~

Tiergefährte: Braunbär, TP 51, MM, p. 269

Waldläufer 6: HG 6; mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 45; INIT +2; BW 9m (6 Felder); RK 17 (Berührung 13, Auf dem falschen Fuß 14); A Nahkampf +4 (1d8, Krit 19-20 x2, Langschwert oder Fernkampf +8 (1W8, Krit 20 x3, Langbogen); BA keine; BE Tierempathie, Erzfeind +4 (Magische Biester), Erzfeind +2 (Menschen), Tiergefährte; GES NE; RW: REF +7, WIL +3, ZÄH +6; ST 10, GE 17, KO 14, IN 10, WE 14, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +9, Schleichen +10, Wissen (Natur) +9, Überleben +11, Verstecken +10, Mit Tieren umgehen +7, Lauschen +9; Kernschuß, Präziser Schuß, Spuren Lesen, Schnelles Schießen, Ausdauer, Waffenfokus (Langbogen), Mehrfachschuß, Ausweichen
Vorbereitete Zauber (2 – Grund-SG = 12 + Zauberstufe): 1 – ~~Camouflage~~, Exacting Shot+

Druide 6: HG 6; mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 45; INIT +5; BW 9m (6 Felder); RK 14 (Berührung 11, Auf dem falschen Fuß 13); A Nahkampf +5 (1d6+1, Krit 20 x2, Kampfstab; BA keine; BE Tierempathie, Naturgespür, Tierempathie, Tiergefährte, Unterholz durchqueren, Spurloser Schritt, Lockruf der Natur widerstehen, Tiergestalt (2/Tag); GES NE; RW: REF +3, WIL +8, ZÄH +7; ST 12, GE 12, KO 14, IN 10, WE 17, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +12, Konzentration +10, Wissen (Natur) +11, Überleben +14, Verstecken +5, Mit Tieren umgehen +3; Zauberfokus (Beschwörung), Verbesserte Initiative, verbesserte Herbeizauberung, Waffenfokus (Kampfstab)
Vorbereitete Zauber (5/4/4/3 – Grund-SG = 13 (14) + Zauberstufe): 0 – Heilen geringer Wunden, Resistenz, Aufblitzen, Führung, Magie entdecken; 1 – ~~Camouflage~~+, Shillelagh, Heilen leichter Wunden, Magische Fänge; 2 – Rindenhaut, Bärenstärke, Metall erhitzen, Energie widerstehen; 3 – Blitze rufen, Vergiften, Heilen mittlere Wunden

Tiergefährte: Wolf; mittelgroßes magisches Biest; TW 4W8+8, TP 26; INIT +2; BW 15m (10 Felder); RK 17 (+3 GE, +4 Natürlich; Berührung 13, Auf dem falschen Fuß 14); A Nahkampf +6 (1W6+2, Krit 20 x2, Biss); BA Zu Fall bringen; BE Dämmersicht, Geruchssinn; GES N; RW: REF +7, WIL +2, ZÄH +6; ST 14, GE 16, KO 15, IN 2, WE 12, CH 6.

Fertigkeiten und Talente: Verstecken +4, Lauschen +3, Schleichen +5, Entdecken +3, Überleben +1; Spuren Lesen, Waffenfokus (Biss), Verbessertes zu Fall bringen.

Waldläufer 4: HG 4; mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 31; INIT +2; BW 9m (6 Felder); RK 17 (Berührung 13, Auf dem falschen Fuß 14); A Nahkampf +4 (1d8, Krit 19-20 x2, Langschwert oder Fernkampf +8 (1W8, Krit 20 x3, Langbogen); BA keine; BE Tierempathie, Erzfeind (Magische Biester), Tiergefährte; GES NE; RW: REF +7, WIL +3, ZÄH +6; ST 10, GE 17, KO 14, IN 10, WE 14, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +9, Schleichen +10, Wissen (Natur) +9, Überleben +11, Verstecken +10, Mit Tieren umgehen +7, Lauschen +9; Kernschuß, Präziser Schuß, Spuren Lesen, Schnelles Schießen, Ausdauer, Waffenfokus (Langbogen)

Anhang 2: Neue Gegenstände

Baldo's Magical Lantern

This lantern is enchanted by a *continual flame* spell. It functions in all other aspects as a bull's eye lantern.
Faint evocation; *continual flame*; CL 5th (clerical); Price 62 gp.

Baldos magische Laterne

Diese Laterne ist mit einem *Dauerhafte Flamme*-Zauber verzaubert. Ansonsten ist sie in ihrer Handhabung und Wirkungsweise mit einer Sturmlaterne identisch.
Schwache Beschwörung; Zauberstufe: 1; Wundersame Gegenstände herstellen, *Göttliche Führung*. Marktpreis: 360 GM.

Neue Talente und Zaubersprüche

Talente

Lore of the Ur-Flan [General]

You're schooled in the ancient art of Ur-Flan necromancers.
 Region: Bright Lands, Flan
 Benefit: Add +2 to the Difficult Class for all saving throws against necromancy spells with the evil descriptor you cast. This bonus stacks with those granted by the Spell Focus and Greater Spell Focus feats.

Improved Toughness [General]

You are significantly tougher than normal.
 Prerequisite: Base Fortitude save bonus +2.
 Benefit: You gain a number of hit points equal to your current Hit Dice. Each time you gain a HD (such as gaining a level), you gain one additional hit point. If you lose a HD (such as by losing a level), you lose 1 hit point permanently.
 Special: A fighter may select Improved Toughness as one of his fighter bonus feats.

Sanctum Spell [Metamagic]

Your spells are specially potent on home ground.
 Prerequisite: Any metamagic feat.
 Benefit: A sanctum spell has an effective spell level 1 higher than its normal level if cast in your sanctum (see below), but if not cast in your sanctum, the spell has an effective spell level 1 lower than normal. All effects dependent on spell level (including save DCs) are calculated according to the adjusted level.
 Special: Your sanctum is a particular site, building, or structure previously designated by you and no larger than 20 feet/level in diameter. The designated area must be a site where you have spent a cumulative period of at least three months. Though a sanctum can be designated within a larger structure, its special advantages do not apply beyond the maximum area.
 Once designated, it takes seven days for a site to become a sanctum, and if you designate a new area to be a sanctum, the benefits of the old one immediately fade.

Energy Substitution [Metamagic]

You can modify an energy-based spell to use another type of energy instead.
 Prerequisite: Knowledge (arcane) 5 ranks, any metamagic feat.
 Benefit: Choose one type of energy (acid, cold, electricity, or fire). You can then modify any spell with an energy descriptor to use the chosen type of energy instead. An energy substituted spell uses a slot of the spell's normal level. The spell's descriptor changes to the new energy type – for example, a fireball composed of cold energy is an evocation [cold] spell.
 Special: You can gain this feat multiple times, choosing a different type of energy each time.

Elephant's Hide [Wild]

You can thicken your skin to the toughness of an elephant's.
 Prerequisite: Ability to wild shape into a Large creature
 Benefit: You can spend one wild shape to give yourself a natural armor bonus of 7. This does not stack with any natural armor you can currently have. The effect lasts for 10 minutes.

Divine Vigor [Divine]

You can channel energy to increase your speed and durability.

Prerequisite: Turn or rebuke undead ability.

Benefit: As a standard action, spend one of your turn or rebuke undead attempts to increase your base speed by 10 feet and gain a +2 temporary hit points per character level. These effects last a number of minutes equal to your charisma modifier.

Zaubersprüche

Camouflage

Transmutation
 Level: Druid 1, Ranger 1
 Components: V, S
 Casting Time: 1 Standard Action
 Range: Personal
 Target: You
 Duration: 10 min./lvl

You change the coloring of your skin and clothing to match the environment around you. Throughout the duration of the spell, your coloration changes instantly to match the background of any new environment you enter, with no effort on your part. This effect grants you a +10 circumstance bonus on Hide checks.

Exacting Shot

Transmutation
 Level: Ranger 1
 Components: V, S
 Casting Time: 1 Standard Action
 Range: Touch
 Target: Ranged Weapon touched
 Duration: 1 min./lvl
 Saving Throw: Will negates (harmless, object)
 Spell Resistance: Yes (harmless, object)

This transmutation makes a ranged weapon strike true against your favoured enemies. All rolls made to confirm critical hits by the weapon against favoured enemies automatically succeed, so every threat is a critical hit. The affected weapon also ignores any miss chance due to concealment whenever you fired at a favoured enemy (unless the target has total concealment, in which case the normal miss chance applies). If the ranged weapon or the projectile fired has any magical effect or property related to critical hits, this spell has no effect on it.

Mindfrost

Necromancy [Cold]
 Level: Sorcerer/Wizard 4
 Components: V, S, M
 Casting Time: 1 Standard Action
 Range: Close (25 ft. + 5 ft./2 levels)
 Target: One Creature
 Duration: Instantaneous
 Saving Throw: Fortitude half
 Spell Resistance: Yes

This spell freezes the mental pathways of living creatures, dealing 5d6 points of cold damage and 1d4 points of Intelligence damage.
Arcane Material Component: a small stone covered in frost.

Scourge

Necromancy
 Level: Pestilence 7

Components: V, S, F, DF
Casting Time: 1 standard action
Range: Long (400 ft. + 40 ft./level)
Target: One living creature/level, no two of which can be more than 50 ft. apart.
Duration: Instantaneous
Saving Throw: Fortitude negates
Spell Resistance: yes

This nasty spell causes a major disease and weakness in those who fail their saving throws. Afflicted creatures are immediately stricken with a sickening Scourge that quickly spreads to cover their entire bodies. The subject suffers excruciatingly painful and highly debilitating blackened boils, magenta blotches, violet lesions, seeping abscesses, and malignant cysts. The disease deals 1d3 points of temporary Strength and Dexterity damage per day, unless the creature makes a successful Fortitude save on a particular day. As with mummy rot, successful saves do not allow the creature to recover. The symptoms persist until the creature finds some magical means to cure the disease (such as remove disease, heal, or restoration).

Zone of Glacial Cold

Conjuration [Cold]
Level: Druid 2, Ranger 2, Sorcerer/Wizard 2
Components: V, S, M
Casting Time: 1 Standard Action
Range: Medium (100 ft. + 10 ft./lvl)
Effect: 20 ft. radius
Duration: 1 round/level
Saving Throw: Fortitude half
Spell Resistance: No

You create a zone of icy cold within the spell's area, dealing 1d6 points of cold damage per round.

Arcane Material Component: a snowball

Gegenstände

Alchemical Weapon Capsule: Ghostblight

A ghostblight alchemical capsule coats a melee weapon or a thrown weapon or a thrown weapon with a thick gray liquid. This substance allows the weapon to ignore the miss chance that ordinarily applies when the wielder is in combat with incorporeal creatures (as if the weapon had the ghost touch magical property). The capsule's effect lasts for 3 rounds.

Anhang 4: Neue Monster

Bone Creature Template (Knochen-) (Book of Vile Darkness, p.184)

Sometimes creatures that rise as undead skeletons retain their intellect and abilities. Bone fighters wield deadly weapons and clank about in ancient armor. Bone sorcerers cast dreadful spells and are often confused with liches. Bone wyverns darken the skies and threaten with their poisoned, skeletal tails.

Bone creatures cannot be the result of a simple *animate dead* spell, but could arise from a *create undead* or *create greater undead* spell, as undead of their equivalent Hit Dice.

Creating a Bone Creature

„Bone” is a template that can be added to any nonundead, corporeal creature that has a skeletal system (referred to hereafter as the base creature). The creature’s type changes to undead. It retains all type modifiers and subtypes, if applicable.

The bone creature uses all the base creature’s statistics and special abilities except as noted here.

Hit Dice: Increase to d12.

Speed: Winged bone creatures retain the ability to fly. Now, however, the flight is magical, as the fly spell, but it still uses the creature’s original fly speed.

AC: Natural armor bonus changed to a number based on the bone creature’s size.

Size	Bonus	Size	Bonus
Tiny or smaller	+0	Huge	+4
Small	+1	Gargantuan	+6
Medium-size	+2	Colossal	+10
Large	+3		

Attacks: A bone creature retains all natural attacks and weapon proficiencies of the base creature, except for attacks that can’t work without flesh, such as a mind flayer’s tentacle attacks. A creature with hands gains one claw attack per hand; a bone creature can strike with all of them at its full attack bonus. If the creature already had a claw attacks with its hands, use the bone creature’s attack format and damage, if they are better. The base creature’s base attack bonus does not change.

Damage: Natural and manufactured weapons deal normal damage. A claw attack deals damage depending on the bone creature’s size.

Size	Damage	Size	Damage
Diminutive or Fine	1	Large	1d6
Tiny	1d2	Huge	2d4
Small	1d3	Gargantuan	2d6
Medium-size	1d4	Colossal	2d8

Use the base creature’s claw damage if it’s greater.

Special Qualities: Same as the base creature. In addition, all bone creatures gain darkvision with a range of 60 feet, undead traits and various immunities.

Immunities (Ex): Bone creatures have cold immunity. Because they lack flesh or internal organs, they take only half damage from piercing or slashing weapons.

Saves: Same as the base creature, modified by ability score adjustments.

Abilities: Modify the base creature as follows: Str +0, Dex +4, Con -, Int +0, Wis +0, Cha +0.

Some Mercenaries are so dedicated to a life of war that they rise from death to continue the battle, prowling the site of their deaths or the places of their burial, looking for foes to put to the sword.

Swordwraiths appear similar to how they did in life, although their equipment is more battered and their flesh appears insubstantial. In dim light or darkness, their eyes can be seen to glow dimly. As most in a particular band come from the same mercenary company, they usually bear the same insignia.

Swordwraiths speak any language they knew in life. Some have been willing to parlay with those they consider their military equal.

Creating a Bone Creature

„Swordwraith“ is a template that can be added to any humanoid or monstrous humanoid creature with levels in fighter (referred to hereafter as the base creature). The creature's type changed to undead. It uses all the base creature's statistics and special abilities except as noted here.

Hit Dice: Increase to d12.

Special Attacks: A swordwraith retains all the special attacks of the base creature and also gains the following attack.

Strength damage (Su): A creature struck by a swordwraith's melee weapon takes 1 point of Strength damage.

Special Qualities: A swordwraith retains all the special qualities of the base creature and also gains the following special qualities.

Damage Reduction (Su): A swordwraith's insubstantial-appearing body is tough, giving the creature damage reduction 10/magic and slashing. Despite their appearance, swordwraiths are not incorporeal.

Turn Resistance (Ex): A swordwraith is treated as an undead with 2 more Hit Dice than it actually has for the purposes of turn, rebuke, command, or bolster attempts.

Abilities: Same as the base creature except that, as undead creatures, swordwraiths have no Constitution score.

Skills: Swordwraiths gain a +4 racial bonus to Hide and Move Silently checks.

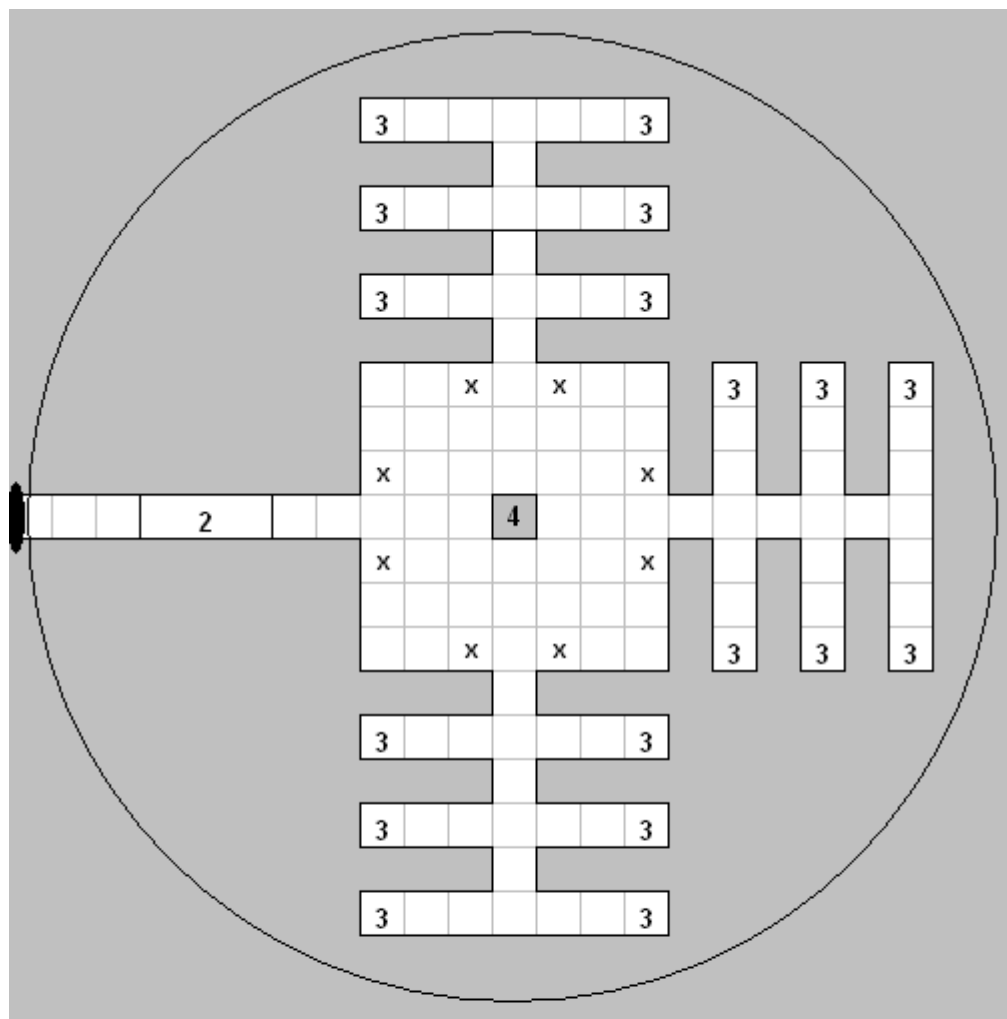
Feats: Swordwraiths gain the Alertness and Iron Will feats.

Climate/Terrain: Any land and under ground

Challenge Rating: Same as base creature +2.

Alignment: Usually Lawful Evil.

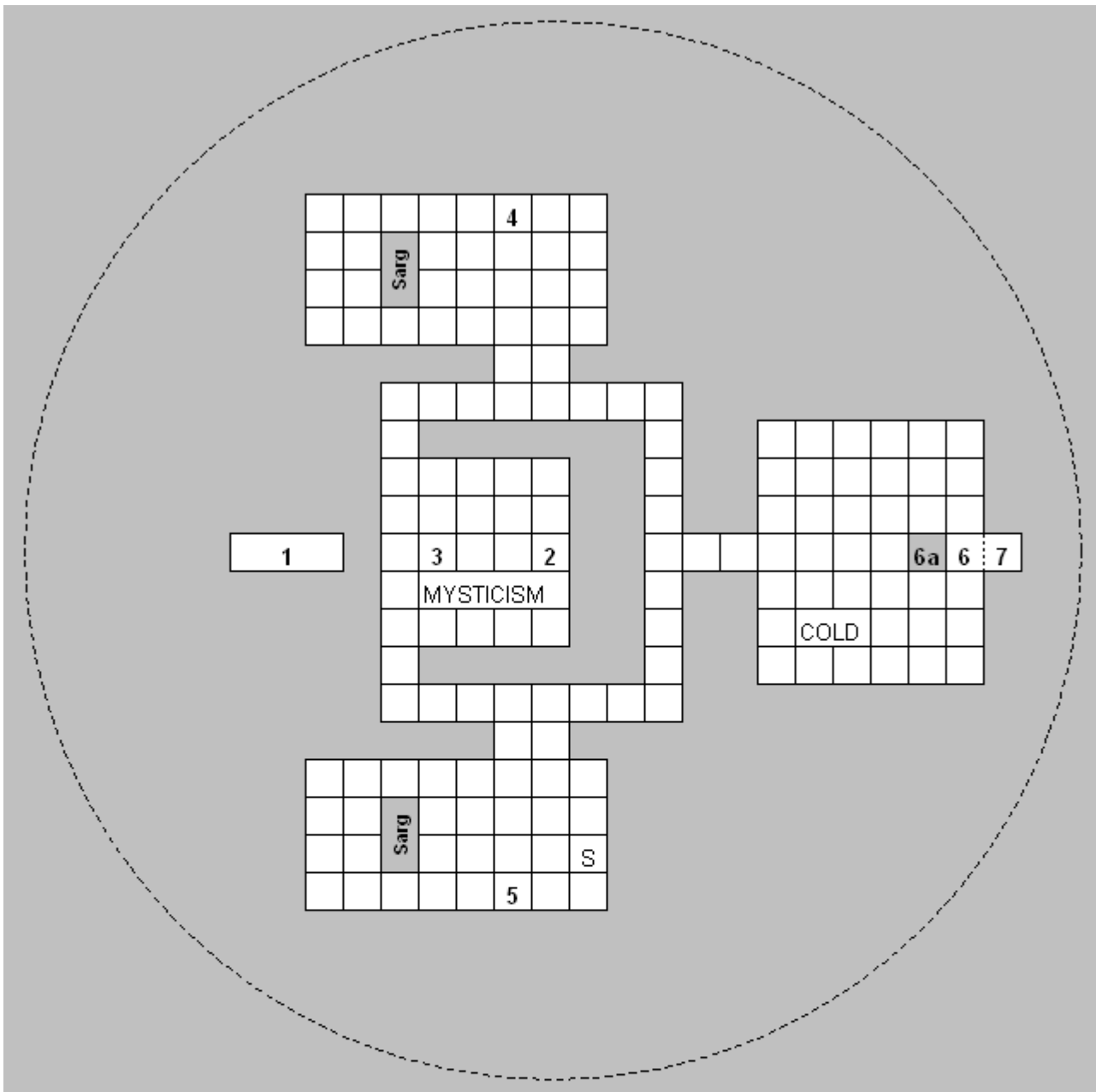
Ebene 1



<-- 115 ft. -->

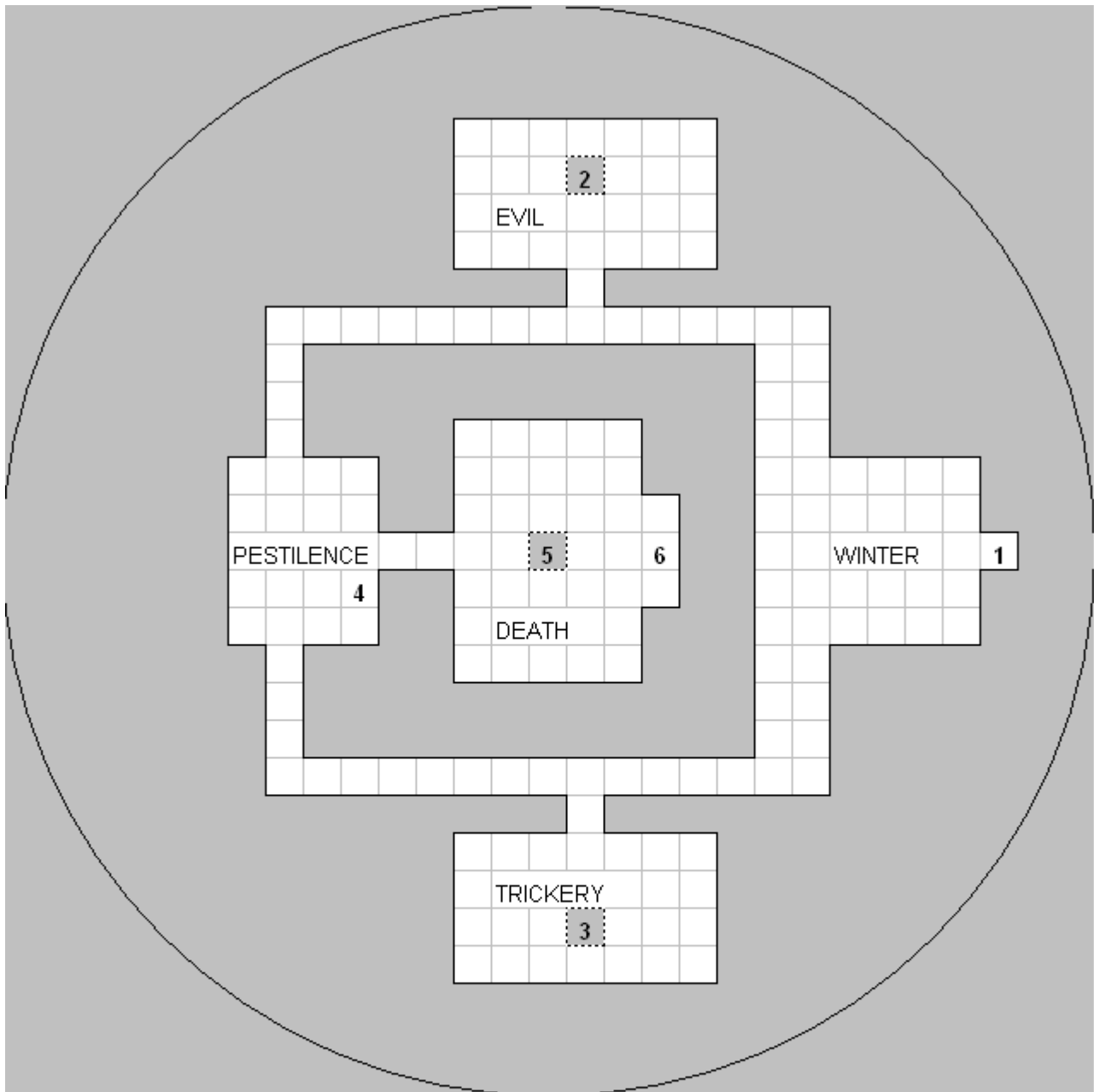
1: Eingang + Stein										
2: Fallgrube										
3: Grabkammern										
4: Altar / Eingang zu Ebene 2										
x: Skelette										

Ebene 2



1:	Fallgrube
2:	Aufgang zu Ebene 1
3:	Leichnam des Geistermönchs, Ort seiner Manifestierung
4:	Grabkammer; Trap; Bronzeschlüssel 1
5:	Grabkammer; Trap; Bronzeschlüssel 2
6:	Untoter Nekromant; Silberschlüssel 1
6a:	Altar
7:	Abgang zu Ebene 3
S:	Steinstatue

Ebene 3



- 1: Ausgang zu Level 2
- 2: Raum des Bösen; Silberschlüssel 2
- 3: Raum der Täuschung; Silberschlüssel 3
- 4: Zugang zum Inneren Heiligtum
- 5: Einsichten in das Unleben, Nerullaltar
- 6: Nerulls Wächter