

Ein vergessener Tempel

Ein D&D LIVING GREYHAWK® Herbergsbad/Adri Regional Abenteuer

Version 1.1

von Frank Roters

Circle Reviewer: Pieter Sleijpen

Reviewer: Pierre van Rooden

Spieltester: Ilona Bartsch, Behrouz Chagheri, Sascha Glimmann, Pia Kaffenberger, Gösta Kroll, Britta Kaufmann, Ralf Kaufmann, Oliver Kemmet, Simone Roters, Matthias Schäfer, Olaf Scherf

Seit Jahren gibt es Hinweise auf einen untergegangenen Drachenkult und einen Ring großer Tempel in den Tiefen des Adri, doch niemand wusste bisher, wo diese Tempel zu suchen sind. Nun versuchen verschiedene Parteien (unter anderem die Kirche des Heironeous, die Drachenjünger aber auch der zurückgezogen lebende Magier Olafsdottir) Expeditionen zu entsenden, die einen dieser Tempel finden und die Geheimnisse des Drachenkults der dunklen Vergangenheit entreißen sollen...

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

AHL E01 „Wiedersehen im Adri“ von Rainer Nagel.

Für Charaktere der Stufen 3-16 (Durchschnittliche Gruppenstufe (DGS) 4-14).

Quellen: AHL 1-03S Die gestohlene Statuette (Rainer Nagel), Draconomicon – The Book of Dragons (Andy Collins, Skip Williams, James Wyatt), Fiend Folio (Eric Cagle, Jesse Decker, James Jacobs, Erik Mona, Matt Sernett, Chris Thomasson, James Wyatt), Monster Manual III (Rich Burlew, Eric Cagle, Jesse Decker, Andrew J. Finch, Gwendolyn F.M. Kestrel, Rich Redman, Matthew Sernett, Chris Thomasson, P. Nathan Toomey), AHL 1-01 Willkommen im Adri (Rainer Nagel), AHL E01 Wiedersehen im Adri (Rainer Nagel), Wissenswertes über den Adri (und ein kurzer Ausblick auf Herbergsbad und die Geschichte der Region) (Frank Roters) und www.livinggreyhawk.de.
Tempelkarte: Frank Roters, Umgebungskarte: Gordon Gurray

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

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

To learn more about the Open Gaming License and the d20 SYSTEM license, please visit www.wizards.com/d20

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

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

Visit the LIVING GREYHAWK website at www.rpga.com.

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.

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

DAS EINSTUFUNGSSYSTEM VON LIVING GREYHAWK

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

Rechne alle Stufen der Charaktere zusammen. 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 entsprechend. 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 4 = max. 650 GM und 675 EP pro Spieler;

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

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

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

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

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

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

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

Diese Änderungen sollen zeigen, dass dieses Abenteuer entweder keine echte Herausforderung für diesen SC darstellte oder dass der SC auf die Hilfe der höherstufigen SC angewiesen war, um durch das Abenteuer hindurch zu kommen.

Beachte bitte, dass SC die vier oder mehr Stufen über der maximal zulässigen DGS dieses Abenteuers sind, nicht in diesem Abenteuer eingesetzt werden dürfen. Wenn z. B. die maximal DGS 8 ist, dürfen SC der 12 und höher nicht eingesetzt werden.

ZEITEINHEITEN UND LEBENSHALTUNGSKOSTEN

Die Standardunterhaltskosten entnehme bitte dem Living Greyhawk Campaign Sourcebook (LGCS). Bei weiteren Fragen wende dich an die Triade. Dies ist einründiges 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.

DIE GROBE SCHLANGE

Die Große Schlange ist ein Hintergrundelement der Adri-Kampagne: ein mysteriöses Wesen, das sich in erster Linie für Hexenmeister interessiert (und erst in zweiter Linie für Magier, was aber bislang noch nicht vorgekommen ist). Wer oder was die Große Schlange ist, ist derzeit nicht bekannt. Sie setzt sich auf telepathischem Wege mit von ihr ausgesuchten Personen in Verbindung und „spricht“ mit leicht zischelnder „Stimme“. Sie hinterlässt keine böse Ausstrahlung und spricht auf

Zauber, mit denen man Gesinnungen entdecken kann, nicht an. Die Große Schlange bietet sich Hexenmeistern als Mentor an (auch und gerade beim Klassenwechsel), ohne Gegenleistungen zu verlangen. Dabei ist sie durchaus bereit, auch eine Vorleistung zu liefern, ohne dass sich der ausgewählte Charakter direkt zur Großen Schlange bekennen muss.

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

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

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

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

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

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

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

Derzeit gelten folgende Charaktere der deutschen Living Greyhawk-Kampagne als Schützlinge der Großen Schlange:

Islwyn (Alexandra Velten - keine Tätowierung)

Mara (Mike Hofmann - Tätowierung)

Starck (Chris Nord - keine Tätowierung)

Zandro (Thomas Römer - Tätowierung)

Ixbn (Frank Zaeske – Tätowierung)

Terrin Bender (Sascha Eder – Tätowierung)

Galen (Gerrit Deike - keine Tätowierung)

Edmont Dantes (Norbert Birkelbach – keine Tätowierung)

Leomar Drakeson (Sascha Glimmann – keine Tätowierung)

REISEN IM VEREINIGTEN KÖNIGREICH VON AHLISSA/DEM FÜRSTENTUM HERBERGSBAD

Seit dem Jahr AZ 593 haben SC in der Metaregion der zersplitterten Sonnen die Gelegenheit Abenteuerbescheinigungen zu erhalten, die sich auf die Reisekonditionen und begangene Verbrechen 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 In Ahlissa:

Dieser SC wird im Zusammenhang mit einer oder mehreren Straftaten im Vereinigten Königreich gesucht. Dieser Status betrifft alle Teile Ahlissas mit den besetzten Gebieten Medegias und der Fürstentümer Naerie und Herbergsbad, aber nicht den Adri.

Da es auf AR verschiedene Versionen dieses Status gibt und darüber hinaus auch Regionalzertifikate mit ähnlichem Inhalt, solltest Du Dir vom Spieler das AR vorlegen lassen. Abweichen von den Regelungen auf dem AR würfelst Du bitte immer am Ende des Abenteuers aus, ob die im AR genannten Konsequenzen den SC betreffen.

Inzwischen gibt es auch ein metaregionales Spezial-AR mit dem Namen „**Wanted! Serious Crime Committed**“. Sollte ein Spieler für seinen Charakter über ein solches AR verfügen, dann lasse es dir zeigen. Wie du mit dem AR umgehen musst, ist auf dem AR selbst beschrieben. Beachte aber bitte, dass auch dieses AR nur für das Fürstentum Herbergsbad gilt und nicht für die Waldgebiete des Adri! Sollte der SC sich also nicht aus dem Wald oder den Feuersteinhügeln herausgewagt haben, so betrifft ihn der Eintrag nicht. Beachte auch, dass die Einträge auf dem AR nach einem Jahr (Realzeit!) abgelaufen sind!

Einleitung für den SPIELLEITER

Zu Beginn der Kampagne konnten SC in dem Abenteuer „Willkommen im Adri“ einen kleinen Drachentempel erkunden. Wie sich im Laufe der Jahre 591 und 592 AZ (Realzeit 2000-2002) herausstellte, gab es von diesen Tempeln wohl 21 an der Zahl, die einen Ring im äußeren Adri bildeten. Sie waren steinerne Überreste eines flandrischen Drachenkultes, der vor ca. 700 Jahren im Adri existierte. Wann er genau entstand und wann er unterging ist unklar. Aber es gibt Hinweise (in der gnomischen Sage *Gnombjörn, der Starke*), dass der Drache, der hier verehrt wurde von einem Gnomen namens Aron Tapfernas, Paladin des Garl Glittergold, getötet wurde. Außerdem ist geschichtlich ein Feldzug der Oeridianer gegen die Drachenanbeter dieser Region belegt, der auf

das Jahr 175 vor der Zeitrechnung datiert. (mehr zur Geschichte der Drachentempel siehe Anhang 7).

In alten Folianten fanden SC in den vergangenen Jahren Hinweise, dass es einen weiteren Tempelring, bestehend aus sieben größeren Tempeln gegeben hat, mit einem zentralen Tempel in der Mitte des Waldes. Der innere Tempelring zentriert sich nicht um denselben Mittelpunkt, wie der äußere Ring, daher waren alle bisherigen archäologischen Expeditionen erfolglos. Doch nun ist es einigen Forschern gelungen, Hinweise zur genaueren Lokalisierung der Tempel zu bekommen. Dies wiederum ist anderen Parteien in Herbergsbad nicht unbekannt geblieben, so dass im Moment ein regelrechtes Expeditionsfieber in Herbergsbad ausgebrochen ist. Verschiedene Personen und Gruppierungen schicken Abenteurer in die Tiefen des Waldes in der Hoffnung Wissen, Schätze oder am Besten beides aus längst vergessener Vergangenheit zu bergen.

Dabei ist es Ziel des Abenteurers, dass die SC je nach DGS die Überreste eines anderen Tempels erforschen können. Da es sich bei den Tempeln um Ruinen handelt, kann nicht die gesamte Tempelanlage erforscht werden, sondern nur der unversehrte Teil. Die DGS bestimmt also das Layout des Tempels, den deine Gruppe erforschen kann. So ergibt sich für die unterschiedlichen DGS ein durchaus unterschiedliches Ereignis.

Daher ist der eigentliche Tempel auch nicht in Begegnungen unterteilt, sondern hat unterschiedliche Raumbeschreibungen, in denen pro DGS zwei Begegnungen stattfinden werden.

Alle Räume –sofern nicht im Abenteuer ausdrücklich erwähnt– liegen im Dunkeln, d. h. die Spieler müssen selbst für die Beleuchtung sorgen.

Das Abenteuer bedarf unter Umständen einiger Vorbereitungen. Unter anderem weil es manche Dinge aufgreift, die bereits zu Beginn der Kampagne (Ende 2000) eine Rolle spielten.

Bevor es mit dem Abenteuer losgeht, solltest Du feststellen, ob in deiner Gruppe SC dabei sind, die eines (oder mehrere) der folgenden Kriterien erfüllen:

- Mitglied einer Meta-Spielorganisation der Kirche des Heironeous,
- Mitglied einer Meta-Spielorganisation der Kirche des Rao,
- Mitglied der Meta-Spielorganisation „Sponsoren von Nareenas Haus der Jugend“,
- Mitglied der Meta-Spielorganisation „Olafsdottirs Zirkel“,
- Mitglied der Meta-Spielorganisation „Die Drachenjünger“,
- Mitglied der Meta-Spielorganisation „Die Große Schlange“,
- Schützling der Großen Schlange (siehe Abschnitt oben),
- SC hat am Jahr 1 (2000/2001) Abenteuer AHL 1-01 „Willkommen im Adri“ teilgenommen,
- SC hat am FSF-Spezial-Abenteuer (2001) AHL 1-03S „Die gestohlene Statuette“ teilgenommen,
- SC hat am Jahr 3 Einführungsabenteuer (2003/2004) AHL Eo1 „Wiedersehen im Adri“ (Neufassung von AHL 1-01) teilgenommen,
- Mitglied der Meta-Spielorganisation „Die Vereinigung der Falken“,

- SC, hat den Elfen Taralan (ein ehemaliger der Living Greyhawk-Kampagne) kennen gelernt (dies gibt zu einem späteren Zeitpunkt einen Vorteil bei einem Wissenswurf).

Bei Spielern, die ihre SC entweder durch AHL 1-01 oder AHL Eo1 geführt hatten, solltest du nachfragen, ob sie sich noch erinnern können, an wen sie damals die Drachenstatuette gegeben haben:

- 1.) gemäß Auftrag an Raynard Byrgel – diese SC sind Opfer des Arcanloth Inajira geworden,
- 2.) entgegen des Auftrags an den Tempel des Heironeous oder
- 3.) entgegen des Auftrags an den Magier Olafsdottir, Lehnherren der echten Corinne und des echten Raynard Byrgel.

Wer eines der Abenteuer gespielt hat, sich aber nicht mehr erinnern kann, bei dem solltest du davon ausgehen, dass dieser SC den Auftrag ordentlich erfüllt hat und daher von Inajira reingelegt worden ist.

Du musst nun eine der alternativen Einleitungen aussuchen, da die SC im Normalfall nur von einer der Parteien auf die Suche geschickt werden können. Solltest du viel Zeit haben (z. B. in einer Heimrunde), dann kannst Du auch gerne verschiedene Auftraggeber die SC ansprechen lassen.

Und prinzipiell spricht auch nichts dagegen, dass die SC mehreren Auftraggebern Bericht erstatten. Aber: es ist nicht möglich, dass Dinge, wie der Runenstein oder die Seite aus dem Buch so kopiert werden, dass sie alle Eigenschaften des Originals annehmen und somit sind Kopien für eine wirkliche Forschung zu den Drachentempeln nicht förderlich. Somit wird es die Belohnung auch nur einmal geben. Jedoch können Mitglieder einer MO, die einen bestimmten Gefallen vergibt, diesen auch erhalten, wenn sie den Auftrag für eine andere Organisation/Person durchgeführt haben, im Anschluss aber ihrer MO Bericht erstatten, natürlich erhalten sie dann aber nur den Gefallen ihrer MO!

EINFÜHRUNG FÜR DIE SPIELER

Die Auftragserteilung musst du im Wesentlichen improvisieren.

Alle Auftraggeber statten die Gruppen mit folgenden Gegenständen aus:

- 6 Tränke leichte Wunden heilen.
- 2 Schriftrollen: Geheimitüren entdecken.

Gruppen, die nur über unzureichende Fähigkeiten verfügen Fallen zu finden, bekommen den gut gemeinten Ratschlag für ihre Kleriker mit auf den Weg, dass sie doch dran denken sollen, um *Fallen finden* zu beten.

Diese Ausrüstung wird geliehen und mit der abschließenden Belohnung verrechnet (d.h. wenn etwas verbraucht wurde, wird der volle Wert abgezogen). Stelle sicher, dass die Spieler dies verstehen, da so ihre SC am Ende weniger Geld erhalten, wenn sie die Gegenstände vorschnell einsetzen.

Die SC werden mit einem Schreiben kontaktiert und gebeten, sich am nächsten Mittag zum Gasthaus „Zum Torkelnden Paladin“, ein Etablissement mit eher gehobenen Preisen in der Altstadt Herbergsbads bzw.

zum Rao-Tempel (Einleitung Heironeous-/Rao-Kirche) zu begeben und mit dem jeweiligen Auftraggeber zu treffen. Schützlinge der Großen Schlange werden von ihr telepathisch kontaktiert: „*Geh zu Untert Frobau von den Drachenjüngern! Erfülle seinen Auftrag, denn es ist mein Wille! Gib deinen Begleitern nicht preis, warum Du dorthin gehst...*“

(Dieses kurze telepathische Statement, kannst du als Handout 1 für betroffene SC in Anhang finden.)

Die Geschichte der Drachentempel wird von allen Parteien an die SC weitergegeben, du kannst sie in Form eines Handouts (Anhang 7) an die Spieler weitergeben. Einige Parteien haben persönliche Ergänzungen, die du bei den Kurzbeschreibungen der jeweiligen Person finden kannst.

Einleitung Inajira

Primärer Auftraggeber sollte Inajira sein. Er spricht alle an, die ihren Auftrag in AHL 1-01 bzw. AHLEo1 erfüllt haben. Außerdem jeden SC, von dem man den Eindruck gewinnen könnte, er wäre gierig genug für Geld nicht zu viele Frage zu stellen.

Von Mitgliedern des Zirkels des Olafsdottir, der Drachenjünger oder der Kirchen des Heironeous, des Pelor oder des Rao hält er sich fern. Sollte also auch nur 1 SC in der Gruppe sein, auf den dieses Kriterium zutrifft, so muss ein anderer Auftraggeber gefunden werden.

Inajira hat sich als Mensch getarnt und nennt sich Andrack Schmerck. Er gibt vor Gelehrter zu sein, der sich für die alten Drachentempel interessiert. Er hat sich doppelt abgesichert: er ist verumumt und gleichzeitig mit Illusionszaubern zum Flan-Oeridianer-Mischling geworden. Somit wird *Wahrer Blick* vielleicht die Illusionen durchbrechen, aber die Verumummung wird seine wahre Identität trotzdem verbergen. Wird er auf die Illusionen angesprochen, so wird er den SC klar machen, dass sie dies nichts angeht und dass er dies nur tue, da es so viele Vorurteile in Bezug auf seine Volk gibt, dass er dies nicht preisgeben will (und natürlich wird er die SC absolut im Unklaren lassen wollen, was das denn nun für ein Volk ist). Seine Gesinnung bleibt komplett nicht deutbar. Auf *Böses entdecken* spricht er auf keinen Fall an.

Seine Geschichte für die SC: Er hätte die letzten Jahre fleißig geforscht und wäre nun darauf gestoßen, dass tief im Adri ein großer Drachentempel liegen soll, der nur so gefüllt ist mit Reichtümern, die geborgen werden wollen. Er selbst interessiert sich weniger für den monetären Wert der Dinge, als mehr für ihre Geschichte. Daher ist er bereit, eine Expedition auszurüsten, die Teilnehmer gut zu entlohnen (DGS x 50 GM) und alle gefundenen Dinge zu einem fairen Preis anzukaufen. Er bittet die SC aber, keine vorhandenen Installationen zu beschädigen, wenn dies nicht für ihre eigene Sicherheit notwendig ist, damit der archäologische Wert der Anlage bewahrt bleibt.

☛ **Andrack Schmerck (Inajira)** – Undurchsichtiger Schriftgelehrter

Volk: Mensch (Flan-Oeridianer Mischling[?]) Andrack ist mit seinen ca. 1,65 m eher klein gewachsen. Er ist dünn und drahtig. Er hat dunkle Haare und Augen. Er ist etwas über 40 Jahre alt.

Einleitung Kirche des Heironeous und Kirche des Rao

Mitglieder einer der beiden Kirchen, SC die in AHL 1-03S Die gestohlene Statuette gespielt wurden oder die Drachenstatuette am Ende von AHL 1-01 bzw. AHL Eo1, sowie Paladine und rechtschaffene oder gut Kämpfer werden von den beiden Kirchen angesprochen (die in dieser Gelegenheit gemeinsam agieren). Nicht angesprochen wird die Heironeous-Klerikerin Ramandra Riskalion.

Das Gespräch führt Kaldor Sonnenschwert, stellvertretender Hohepriester der Heironeous-Tempel.

Er ist bereit, eine Expedition auszurüsten, die Teilnehmer gut zu entlohnen (DGS x 50 GM), alle gefundenen Dinge zu einem fairen Preis anzukaufen (dies beinhaltet aber nicht die herausgerissene Seite aus einem Buch, die Inajira sucht, die hält er später für wertlosen Plunder) und stellt die ewige Dankbarkeit der Tempel in Aussicht.

Er denkt, dass es wichtig ist diese Tempel zu finden und zu erforschen, da sie einstmals ein Hort des Bösen waren und man das Böse sehr genau kennen muss, damit man sich gegen es wappnen kann. Er bittet die SC nur Dinge mitzubringen, die nicht zur Installation des Tempels gehören. Diese sollen später durch eine weitere Expedition der Kirche erforscht werden. Die Expedition der SC hat vielmehr die Sicherung von beweglichen Schätzen vor dem Zugriff von Grabräubern und bösen Mächten als Ziel.

☛ **Kaldor Sonnenschwert** – Priester des Heironeous Volk: Mensch (Mischling der verschiedensten Völker) Kaldor ist wohl an die 1,90 m groß und von stattlicher Erscheinung. Er hat kurze braune Haare und haselnussbraune Augen. Er ist Mitte dreißig.

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

Einleitung Olafsdottirs Zirkel

Mitglieder von Olafsdottirs Zirkel oder SC, die die Drachenstatuette am Ende von AHL 1-01 an die echte Corinne oder sonst irgendwie an Olafsdottir gegeben haben, werden von Corinne den Forschungsauftrag bekommen.

Sie ist bereit, eine Expedition auszurüsten, die Teilnehmer gut zu entlohnen (DGS x 50 GM) und alle gefundenen Dinge zu einem fairen Preis anzukaufen. Sie kauft selbst die Seite aus dem Buch zurück, da sie vermutet, dass diese von einiger Wichtigkeit ist. Sie ist die einzige, außer Inajira selbst, der man die Karte verkaufen kann.

Corinne weiß, dass das Subjekt, das bereits einmal in ihrem Namen aufgetreten ist, wieder aktiv geworden ist und sie sowie ihr Meister wollen verhindern, dass dieses Subjekt einen Wissensvorsprung erhält. Die SC sollen den Tempel sichern und alles Bewegliche mitbringen, sie sollen aber den Schaden an Installationen so gering wie möglich halten, damit spätere Expeditionen des Zirkels diese ausgiebig erforschen können.

☛ **Corinne** – Magierin und Assistentin des Olafsdottir Volk: Mensch (fast reinrassige Oeridianerin)

Corinne ist etwa 1,80 m groß und schlank. Sie hat einen hellen Teint, blass-blonde Haare und ausdrucksstarke blaue Augen. Sie ist Anfang dreißig, wirkt aber jünger.

Sie erledigt für ihren Meister Olafsdottir oft Gänge. Corinne ist sich ihrer Fähigkeiten sowie ihrer Stellung als Assistentin eines mächtigen Magiers bewusst und lässt dies ihre Umwelt auch spüren. Sie wirkt häufig arrogant und insbesondere Gnomen gegenüber abweisend.

Einleitung Drachenjünger und Große

Schlange

Die Drachenjünger (und mit ihnen die Große Schlange) scheinen ein ganz eigenes Interesse an den Tempeln zu haben, was sich im Laufe der nächsten Abenteuer sicherlich weiter zeigen wird.

Sie sind bereit, eine Expedition auszurüsten, die Teilnehmer gut zu entlohnen (DGS x 50 GM) und alle gefundenen Dinge zu einem fairen Preis anzukaufen (dies beinhaltet aber nicht die herausgerissene Seite aus einem Buch, die Inajira sucht, die halten sie später für wertlosen Plunder).

Die Drachenjünger wollen, dass die SC den Tempel sichern und alle beweglichen Gegenstände mitbringen, damit diese nicht von Dritten entwendet werden können. Sie sollen so schonend wie möglich mit den Installationen des Tempels umgehen, damit die Drachenjünger diese zu einem späteren Zeitpunkt noch erforschen können.

Ein weiterer Grund –den die Drachenjünger aber nur ihren Mitgliedern preisgeben werden- ist, dass sie glauben, dass die Tempel rechtmäßig ihnen gehören, da sie auf Informationen gestoßen sind, dass einige ihrer Mitglieder Nachfahren des Drachenkultes sind. Dies ist aber derzeit noch nicht für die Öffentlichkeit bestimmt, da die Erkenntnisse noch nicht ausreichend gesichert sind. Und es ist auch nicht klar, wie die Öffentlichkeit mit diesen Informationen umgehen wird.

Untert Frobau – Meister der Drachenjünger Volk: Halbdrache

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

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

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

Er steht in Kontakt mit der Großen Schlange, nachdem im auffiel, dass diese auffallend oft mit Hexenmeistern und Drachenjüngern der Region Kontakt aufgenommen hat. Über die Natur der Wesenheit weiß er jedoch herzlich wenig.

Einleitung Amarillion Silberschweif

Diejenigen, die man nicht mit Geld für eine schräge Sache gewinnen kann und auf die keines der anderen Kriterien zutrifft, mag vielleicht ein zur Ruhe gesetzter Abenteurer und Barde im Hauptberuf (Amarillion Silberschweif) von dem Ruhm überzeugen, die man mit der Erforschung des Unbekannten gewinnen kann. Außerdem wird er die folgenden SC direkt ansprechen, da diese bereits mit ihm auf Abenteuer ausgingen:

- Alton Greenbottle,
- Asgardil Hammerheim,

- Diegon Karadin,
- Durok Eisenwange,
- Mahdavidkia Kelendros,
- Ramandra Riskalion,
- Rufus Plätteisen,
- Sammy Singin' Axe,
- Sinidael Liadon,
- Sjosfur Danis,
- Tomaril Seelenhammer,
- Wiegand Stark.

Die meisten anderen ehemaligen Abenteuer-Kameraden von Amarillion haben sich entweder zur Ruhe gesetzt oder sind durch eine der anderen Rubriken abgedeckt.

Er ist bereit, eine Expedition auszurüsten, die Teilnehmer gut zu entlohnen (DGS x 50 GM), alle gefundenen Dinge zu einem fairen Preis anzukaufen (dies beinhaltet aber nicht die herausgerissene Seite aus einem Buch, die Inajira sucht, die hält er später für wertlosen Plunder) und stellt weitere Dienstleistungen in Aussicht.

Er warnt die SC aber davor, zu viele Zerstörungen an dem Tempel vorzunehmen, da anzunehmen ist, dass dieser noch genauer erforscht werden muss. Die SC sollen deswegen auch möglichst genau festhalten, wo sie die Dinge gefunden haben, die sie ihm bringen.

Amarillion Silberschweif – Barde und Abenteurer Volk: Halbelf

Amarillion ist nicht allzu groß, schmal und grazil. Er trägt sein dunkles, langes Haar zu einem Pferdeschwanz gebunden, er hat grüne Augen. Er ist etwa Mitte dreißig. Er ist meist recht offen gegenüber Fremden, dabei manchmal auch etwas naiv. Eine gewisse Intelligenz ist ihm nicht abzusprechen, wenngleich sein Talent Menschen zu überzeugen sehr weit geht. Vor allem seine Auftritte mit Gesang und Laute sind in Herbergsbad sehr bekannt.

Seit Kurzem sieht er sich als Sponsor des Waisenhauses von Nareena Disanjo.

BEGEGNUNG I:

EIN TREFFEN IM WALD

Bereits seit Tagen reist ihr durch den Wald, doch seit ihr Alfesfurt verlassen habt, seid ihr keiner Menschenseele mehr begegnet. Noch zwei oder drei Tagesreisen und ihr müsstet in der Gegend sein, in der sich der alte Tempel befinden muss. Vor euch brechen gerade einige (setze hier eine Beschreibung der Monster ein) durch das Unterholz.

Diese Begegnung ist eine reine Kampfbegegnung. Keine der Parteien wird überrascht, so dass Du einfach Initiative auswürfeln lassen kannst.

Selbst wenn es den SC gelingt, die Gegner zu befragen, so wissen die wenig Sachdienliches. Wie auch, die Tempel sind seit Jahrhunderten sicher vergraben...

Die SC können im Anschluss an den Kampf rasten oder weiterziehen, sie sind in jedem Fall noch etwa zwei Tagesreisen von ihrem Ziel entfernt.

DGS 4 (BS 3)

Gnoll (4), 11 TP, HG 1, MHB I, S. 138/MM I S. 130
DGS 6 (BS 6)

🦇 Grottenschrat (4), 16 TP, HG 2, MHB I, S. 153/MM I S. 29

DGS 8 (BS 9)

🦇 Eulenbär (6), 52 TP, HG 4, MHB I, S. 115/MM I S. 206

DGS 10 (BS 12)

🦇 Oger (3), Barbaren 6, 101 TP, HG 9, Anhang 4

DGS 12 (BS 14)

🦇 Hügelriesen Jagdgruppe, Hügelriesen (10), HG 7, 102 TP,

🦇 Schreckenswölfe (4), HG 3, 45 TP, MHB I S. 250/316/ MM I S. 123/65

DGS 14 (BS 16)

🦇 Schwertalb, Kämpfer 13, 96 TP, HG 15,

🦇 Schwertalb, Kämpfer 11, 82 TP, HG 13, Anhang 6

Schätze:

DGS 4 = Gegenstände Gnoll Ausrüstung: 50 GM, Geld o GM, Magie o GM

DGS 6 = Gegenstände Waldschrat Ausrüstung: 80 GM, Geld o GM, Magie o GM

DGS 8 = keine Schätze

APL 10 = Gegenstände o GM, Geld o GM, Magie Große zweihändige Keule +1 (x 3), Fellrüstung +1, Schutzring +1 = 1.368 GM

DGS 12 = Gegenstände o GM, Geld (kleine Edelsteine) 50 GM, Magie o GM

APL 14 = Gegenstände o GM, Geld o GM, Magie Krummsäbel der geisterhaften Berührung +1, Langschwert +1, Brustplatte +1, Kleine Bollwerks-Brustplatte +1, Schwerer Stahl Schild +1 (x2) = 1.623 GM

BEGEGNUNG 2: DEN WALD VOR LAUTER BÄUMEN...

Diese Begegnung dient vor allem dazu, dass die SC mitbekommen, warum bisher niemand die Tempel gefunden hat:

Die Tempel sind unter einer riesigen Menge Schutt vergraben und halb eingefallen. Bäume und Sträucher sind darüber gewachsen, so dass man sie kaum von einem kleinen Hügel unterscheiden kann.

Lass die SC ein wenig in der Gegend „herumstolpern“ und sie erklären, wie und nach was sie genau Ausschau halten. Dann nach einiger Zeit:

Hier sollte er sein. Jedenfalls wenn euch eure Landkarte und eurer Orientierungssinn nicht täuscht. Doch weit und breit sind keine Spuren von einem alten Tempel zu finden.

Hat man erst einmal herausgefunden, dass einer der kleinen Hügel einer der Tempel sein könnte, dann haben die SC aber noch lange keinen Zugang gefunden.

Der Hügel ist an seiner höchsten Stelle etwa 17 m hoch, etwas über 80 m lang und etwa 40 m breit.

Es gibt viele Methoden, in den Tempel zu gelangen: eine ist sicherlich, sich einfach durchzugraben. Sollten die SC dies machen, dann kommen sie irgendwann (nachdem sie einen Gang von ca. 25m durch die Erde gebuddelt haben) in Raum 1 heraus. Bedenke aber, dass der Raum unter der Erde liegt, sein höchster Punkt befindet sich gerade einmal zwei Meter über dem normalen Bodenniveau.

Eine andere Möglichkeit wäre es einen Zugang zu suchen, mit einem Suchen-/Entdecken-Wurf gegen (SG 25), können die SC oben auf dem Hügel einen schmalen Spalt entdecken, der sich schnell zu einem Loch verbreitern lässt.

In dieses Loch ragen die Wurzeln etlicher Bäume und Sträucher hinein, so dass man relativ leicht daran herab in den Raum 1 hinab klettern kann (Klettern [SG 10]). Die letzten 6m muss man springen. Man landet aber weich, da unter sich dem Spalt etwa 3 m Erde auftürmen. Natürlich kann man auch sehr einfach ein Seil an den recht stabilen Wurzeln befestigen und die ganze Strecke sicher abwärts klettern.

Sollten die SC den Spalt nicht finden und auch sonst keine Idee haben, wie sie in das Hügelchen rein könnten, dann lass einfach einen SC in den Spalt stolpern. Ein Reflex-Wurf (SG 10) genügt, um sich am herabhängenden Gestrüpp festzuhalten. Und selbst wenn man fällt, so sind es maximal 9m ungebremster Fall. Insgesamt beträgt die Fallstrecke 24 m. Siehe auch den Abschnitt über Fallschaden im SLHB, S. 381.

BEGEGNUNG 3: RAUM EINS: KORPUS (ALLE DGS)

Ihr steht in einer riesigen Halle. Sie ist weitgehend oval geformt und an ihren Wänden kann man die Überreste einstmals prächtiger Wandmalereien wahrnehmen. Auf den Darstellungen erkennt man dunkelhäutige Menschen mit meist einfacher Kleidung sowie Drachenwesen, die von diesen Menschen verehrt werden zu scheinen.

Insgesamt sind noch acht Fresken so erhalten, dass man Details auf ihnen erkennen kann. Innerhalb sechs der Fresken befinden sich Türen. An den Kopfseiten sind dies riesige, kupferne Doppeltore von etwa drei Metern Breite, an den breiten Seiten sind es einfachere Metalltüren von etwa 1,20 bis 1,50 Meter Breite, die mit Bronze oder Messing verziert sind.

Der Boden ist mit abstrakten Mosaiken verziert, die stark verwittert sind und auf denen eine riesige Staubschicht lagert.

Dies ist der Hauptraum des alten Tempels, in dem die Andachten für die einfachen Gläubigen abgehalten wurden. Auf den Wänden sind nur noch wenige Wandmalereien/Fresken zu erkennen, die vermuten lassen, dass hier ein großes Drachenwesen angebetet wurde, dem auch regelmäßig Menschenopfer dargebracht wurden. Die Menschen sind vom Volk der Flan, was mit einem Wissen (Lokales: Die zersplitterten Sonnen)/Intelligenz-Wurf (SG 5) leicht herauszufinden ist.

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

Die Beschreibung der Fresken folgt weiter unten.

Aus dem Raum führen insgesamt 6 verschlossene Türen (und 2 Geheimtüren). In der Decke des Raumes, etwa 12

m über dem Boden befindet sich ein Riss, durch den der Tempel betreten werden kann.

Mit einem Wissen (Gewölbekunde), Überlebenskunst oder einem Intelligenz-Wurf (SG 10) können die SC herausfinden, dass der Staub hier seit mehreren hundert Jahren (DGS 6-14) liegt. Auf DGS 4 jedoch scheint der Staub in der Nähe zu der einen Doppeltür (Zugang zu Raum 4) noch nicht ganz so lang zu liegen, mit einem Entdecken (SG 15) oder einem Überlebenskunst (SG 10) ist diese Tatsache leicht zu bemerken, der Staub ist hier wenig älter als einige Monate.

Sollten die Spieler die Tür auf DGS 4 absuchen (z. B. um einen Schließmechanismus oder eine Falle zu finden), können sie mit einem Entdecken-Wurf (SG 10) einige alte Spuren eines Schleims finden. Suchen sie die Tür nicht aktiv ab, so erhöht sich der Schwierigkeitsgrad für den Entdecken-Wurf auf 10. Ein Wissen (Gewölbekunde) (SG 13) lässt die genaue Identifizierung des Monsters zu (siehe Raum 4).

Nur die (Geheim-)Türen zu den Räumen 2 und 3 sind auf allen DGS gangbar. Hinter den Türen zu Räumen, die auf einer DGS **nicht** vorhanden sind, befindet sich nur Schutt, Geröll und Erde. Wenn man diese Türen untersucht (z. B. durch einfaches klopfen), kann man feststellen, dass dahinter kein Hohlraum ist.

Die Geheimtüren lassen sich mit einem Suchen-Wurf gegen (SG 16 + DGS) finden.

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

Wenn ihnen in dem Fresko ein bestimmtes Detail (siehe unten Beschreibung der Fresken) aufgefallen ist, erhalten sie in der Regel einen Intelligenz-Wurf (SG 15) zugesprochen, der es ihnen ermöglicht, den Schließmechanismus zu entdecken und automatisch richtig zu bedienen. Mit roher Gewalt lassen sich die Türen aber jederzeit öffnen.

Fresko 1

Das Fragment zeigt drei Menschen in Fesseln, die von maskierten Humanoiden in reich verzierten Gewändern eine Treppe hinab geführt werden, die direkt in den Schlund eines gigantischen Drachens zu führen scheint.

Bei einem Entdecken-Wurf (SG 10) kann man erkennen, dass die maskierten Humanoiden kleine, dunkelgrüne Blättchen um den Hals hängen haben. Dies ist das heilige Symbol des Drachenkultes. Bei einem der Humanoiden fehlt dieses Symbol (Entdecken-Wurf [SG 20]), wenn man in die Vertiefung greift, kann man den Schließmechanismus zu Raum 4 finden. Drückt man diesen, so öffnet sich die Tür. Außer auf DGS 4 ist dahinter nur Schutt und Erde, auf DGS 4 kann man nun Raum 4 betreten.

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

Fresko 2

Auf dem Bild kann man Bäume erkennen, die aussehen, als wären sie aus Stein geformt. Vor ihnen kniet ein einzelner Humanoider mit einem

Drachenkopf, der mit der linken Hand einen langen Stab mit einer Kugel gen Himmel reckt. Dieser ist mit düsteren Wolken überzogen, aus denen einzelne Blitze zucken.

Mit einem Entdecken-Wurf (SG 20) kann man erkennen, dass der Drachenkopf nur eine Maske darstellt, da darunter dunklen Haarspitzen hervorschauen. Wenn man jemand entlang der Drachenmaske nach einem Schließmechanismus tastet, so findet man mit einem Suchen-Wurf (SG 10) an deren Rand ein kleines Hebelchen, das den Schließmechanismus zu Raum 3 darstellt.

Die Geheimtür im Fresko lässt sich mit einem Suchen-Wurf gegen (SG 16 + DGS) finden.

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

Fresko 3

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

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

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

Fresko 4

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

Mit einem Entdecken-Wurf (SG 15) kann man erkennen, dass die Hände des Humanoiden mit grünen Schuppen übersät sind. Es handelt sich wohl um einen Halb-Drachen. Mit einem Entdecken-Wurf (SG 20) erkennen sie, dass an der rechten Hand sechs Finger sind. Dieser Finger dient als Schließmechanismus für die Tür zum Raum 10. Außer auf DGS 10 ist dahinter nur Schutt und Erde, auf DGS 10 kann man nun Raum 10 betreten.

Fresko 5

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

Die beiden Humanoiden tragen reich verzierte Roben.

Hinter dem Altar kann man den riesigen Kopf eines grünen Drachen erkennen, der dem Ritual zuzuschauen scheint.

Die ganze Szenerie scheint im Freien statt zu finden. Der Himmel ist dunkel und die Sterne sind zu sehen. Keiner der beiden Monde der Oerde steht am Himmel.

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

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

Sofern den SC ein Entdecken-Wurf (SG 12) gelingt, können sie an einem der ausgeblichenen Ränder des Freskos folgendes entdecken:

Was ist das? Dort an dem ausgeblichenen Rand kann man, etwas abseits vom Altar stehend, die Form eines dritten Humanoiden mit Drachenkopf schemenhaft erkennen. Er ist in ein helles, langes Gewand gekleidet, dass nur von einer einfachen Schnur als Gürtel zusammengehalten wird. Und an dem Gürtel kann man eine ebenholzfarbige, reich verzierte Sichel erkennen.

Aus dem Bild lässt sich ablesen, dass dieses Wesen wohl ebenfalls eine hochgestellte Persönlichkeit des Drachenkultes ist. Aus der einfacheren Kleidung lässt sich jedoch eher auf einen Druiden schließen. Genauer lässt sich ohne die unten genannten Wissenswürfe nicht spekulieren.

Zu der Sichel können die SC folgende Infos bekommen, wenn ihnen die entsprechenden Würfe gelingen.

Folgende Wissensgebiete sind möglich:

Bardenwissen [BW], Wissen (Lokales: Die zersplitterten Sonnen) [WL], Wissen (Geschichte) [WG].

SG 15:

Die Sichel, die der Humanoid trägt, ist als Mondsichel bekannt. (WL, WG, BW)

Sie wurde zum Schutz des Waldes erschaffen. (WL, WG, BW)

Elfen sind die Erschaffer der Sichel. (WG, BW)

SG 20:

Sie gilt seit vielen Jahren als verschwunden. (WG, BW)

Athanasia Baumling hatte sie gesucht, bevor sie Oberste Druidin des Waldes wurde. (WL, BW)

SG 25 (Personen, die Taralan kennen bzw. Mitglied der MO „Vereinigung der Falken“ sind, erhalten einen Kompetenzbonus von +15 und dürfen auch einen Intelligenzwurf machen):

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

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

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

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

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

SG 25 (BW 30):

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

SG 30 (BW 35):

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

SG 35 (BW 30):

Die Sichel kann nie für längere Zeit außerhalb des Adri sein. (WG, WL, BW)

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

Der Griff der Sichel dient als Schließmechanismus für die Tür zu Raum 14. Außer auf DGS 14 ist dahinter nur Schutt und Erde, auf DGS 14 kann man nun Raum 14 betreten.

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

Fresko 6

Eine Prozession dunkelhäutiger Menschen, begleitet von einigen Humanoiden mit Drachenköpfen, zieht durch einen düsteren Wald. Die ganzen Farben des Freskos erscheinen stark ausgeblichen oder von einem gräulichen Schleier überdeckt.

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

Ein Entdecken-Wurf (SG 20) zeigt, dass der Schatten eines der Humanoiden mit den Drachenköpfen nicht so dargestellt ist, wie es aufgrund des Lichteinfalls zu vermuten wäre. Tatsächlich kann man an dem Schatten auch so etwas wie Augen ausmachen. Drückt man diese, so öffnet sich die Tür zu Raum 12. Außer auf DGS 12 ist dahinter nur Schutt und Erde, auf DGS 12 kann man nun Raum 12 betreten.

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

Fresko 7

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

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

Diese Szene zeigt Tiamat und den grünen Drachenherrscher des Adri. Sie soll seine Legitimation darstellen, als Gott verehrt zu werden, denn diese Würde ist ihm augenscheinlich von Tiamat verliehen worden. Dass es sich dabei um Tiamat handelt, erfahren die SC bei einem erfolgreichen Wurf auf Wissen (Arkane) oder Wissen (Religion) (SG 10).

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

SG 30

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

SG 40

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

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

Gelingt den SC ein Entdecken-Wurf (SG 20), so können sie vor den beiden Drachen drei kleine menschliche Gestalten knien sehen. Zwei dieser Gestalten tragen reich verzierte Gewänder, während der dritte fast unscheinbar gekleidet zu sein scheint. Die Darstellung der rechten Gestalt (eine derjenigen, die reich verzierte Gewänder trägt), kann man drücken und die Verriegelung der Tür zu Raum 6 aufheben. Außer auf DGS 6 ist dahinter nur Schutt und Erde, auf DGS 6 kann man nun Raum 6 betreten.

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

Fresko 8

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

Mit einem Entdecken-Wurf (SG 15) kann man auf dem Bild eine angedeutete Flimmern oberhalb des Tempels erkennen, dass sich in Form eines Bogens sowohl nach rechts als auch nach links vom Tempel in die Luft erhebt und am Horizont verschwindet. Ein zweiter Entdecken-Wurf (SG 15) ergibt, dass einer der Vorderzähne nicht richtig im Gebiss angeordnet ist. Dieser Vorderzahn ist der Schließmechanismus für die Geheimtür zu Raum 1. Die Geheimtür im Fresko lässt sich mit einem Suchen-Wurf gegen (SG 16 + DGS) finden.

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

Weitere Entwicklung: Wann immer die SC sich aus einem Kampf zurückziehen wollen, solltest Du dies zulassen. Raum 1 ist meistens, Raum 2 oder 3 sind immer geeignet ungestört zu rasten, die SC werden hier nicht angegriffen.

Schätze: Im Raum selbst befindet sich nichts mehr von Wert. Damit die SC aber den Eindruck einer archäologischen Expedition vermittelt bekommen, kannst du sie einige Keramikscherben finden lassen, die entweder von Gefäßen oder kleinen (Drachen-)statuetten stammen. Diese sind prinzipiell wertlos, aber die Auftraggeber werden sich freuen und im Rahmen der allgemein ausgehandelten Belohnung entlohnen.

RAUM 2 – LINKER FLÜGEL DES DRACHENS (ALLE DGS)

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

In der Mitte des Ganges ist eine Falle, die Träger eines heiligen Symbols des Drachens (die Nachbildung einer grünen Drachenschuppe) ignoriert. Bei anderen löst sie aus, sofern sie nicht deaktiviert wird. Sie reaktiviert sich jeden Tag um Mitternacht.

Alle DGS (BS 3)

➤ **Falle: Melfs Säurepfeil**, HG 3; magisches Gegenstandsfalle; Näherungsauslöser (*Alarm*); automatischer Rücksetzer; Berührungsangriff auf Entfernung +2; Zaubereffekt *Melfs Säurepfeil*, Magier 3, 2 Runden lang 2W4 Säureschaden/Runde, Suchen (SG 27), Mechanismus ausschalten (SG 27).

Hinter der Tür liegt ein kleiner Raum, dessen Luft abgestanden und muffig riecht. Er ist sicherlich seit Jahrhunderten nicht mehr betreten worden. Er ist circa 3 auf 5m groß. Ein aufwändig dekoriertes Spiegel steht mitten im Raum. Vor dem Spiegel liegt eine einzelne Seite Papier, die den Eindruck erweckt, als wäre sie aus einem Buch herausgerissen.

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

Die Seite ist der Grund, warum die SC von Inajira losgeschickt wurden. Sollten sie nicht in seinem Auftrag unterwegs sein, so wendet er sich am Abschluss des Abenteuers an die SC und wird versuchen, ihnen die Seite abzukaufen.

Die Seite ist über und über mit infernalischer Schrift bedeckt. Selbst wenn ein SC diese Sprache versteht, gibt die Aufstellung wenig Sinn, da sie nur so von Abkürzungen strotzt. Man kann aber den Eindruck gewinnen, dass hier irgendwelche Transaktionen buchhalterisch festgehalten wurden. Ganz am Rande gibt es einen einzelnen Satz, den man wie eine Spruchrolle (*Ablenkung*) benutzen kann (nur mit *Magie lesen* lesbar, mit Magischen Gegenstand benutzen SG 31 kann man den Spruch entziffern, wenn man SG 26 schlägt könnte man ihn aber auslösen). Die Schriftrolle zeigt unter *Magie entdecken* eine mäßige Illusionsaura.

RAUM DREI: RECHTER FLÜGEL DES DRACHENS (ALLE DGS)

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

Zeige den Spieler das Handout 3.

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

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

Der Ständer des Spiegels ist reich verziert. Insgesamt befinden sich 6 Runen an der Fassung des Spiegels. Diese sind auf in Drakonisch. In jedem Tempel gibt es andere Runen, du solltest deiner Gruppe nur die Vorlesen – sofern einer der SC Drakonisch kann! –, die auch im konkreten Tempel vorhanden sind:

DGS 4 – Jung, Jugendliche, Erwachsene, Alt, Ehrwürdig, Wurm

DGS 6 – Nestling, Jugendliche, Erwachsene, Alt, Ehrwürdig, Wurm

DGS 8 – Nestling, Jung, Erwachsene, Alt, Ehrwürdig, Wurm

DGS 10 – Nestling, Jung, Jugendliche, Alt, Ehrwürdig, Wurm

DGS 12 – Nestling, Jung, Jugendliche, Erwachsene, Ehrwürdig, Wurm

DGS 14 – Nestling, Jung, Jugendliche, Erwachsene, Alt, Wurm

Die Runen geben die Namen der Tempel an, die wiederum auf eine Hierarchie der Tempel schließen lassen. Es fehlt immer der Name des Tempels, in dem sich die SC gerade befinden. Als das magische Transportsystem noch funktionierte, konnte man durch Aussprache des Tempelnamens eine Verbindung zu diesem Tempel aufbauen und durch den Spiegel hindurch treten. Der siebte Tempel „Wurm“ ist nicht Bestandteil dieses Abenteuers und daher ist der Name auf allen Spiegelfassungen vorhanden.

Aus diesen Runen kann man neben den Bezeichnungen der einzelnen Tempel eventuell auch so etwas wie eine Hierarchie der Tempel deuten. Dazu bedarf es eines Wissen (Arkanes)-Wurf (SG 15). Die SC wissen dann, dass dies die Alterstufen von Drachen sind.

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

Aus dem Raum führt keine weitere Tür.

Schätze:

Alle DGS = Gegenstände o GM, Geld o GM, Magie: Eine aus einem Buch gerissene Seite 150 GM.

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

In der Mitte des Ganges ist eine Falle, die Träger eines heiligen Symbols des Drachens (die Nachbildung einer grünen Drachenschuppe) ignoriert. Bei anderen löst sie aus, sofern sie nicht deaktiviert wird. Sie reaktiviert sich jeden Tag um Mitternacht.

Alle DGS (BS 3)

➤ **Falle: Melfs Säurepfeil**, HG 3; magisches Gegenstandsfall; Näherungsauslöser (*Alarm*); automatischer Rücksetzer; Berührungsangriff auf Entfernung +2; Zaubereffekt *Melfs Säurepfeil*, Magier 3, 2 Runden lang 2W4 Säureschaden/Runde, Suchen (SG 27), Mechanismus ausschalten (SG 27).

Hinter der Tür liegt ein kleiner Raum, dessen Luft abgestanden und muffig riecht. Er wurde sicherlich seit Jahrhunderten nicht mehr betreten. Er ist circa 3 auf 5m groß. Ein aufwändig dekorierte leerer Spiegelständer steht in der Mitte des Raums. Überreste des Spiegelglases sind nirgendwo zu entdecken.

Auf der gegenüberliegenden Wand, hinter dem Rahmen sieht ihr ein einzelnes orangenes Licht glimmen.

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

Die Runen lauten „ARI“, „NACH“, „TRON“, „JIX“, „KREN“ und „FLEX“. Wenn die SC diese Runen aufschreiben (oder abmalen, wenn sie kein Drakonisch können) und diese mit den Bruchstücken, die sie in einem der anderen Räume finden, an ihre Auftraggeber in Herbergsbad weitergeben (siehe Epilog), so erhalten sie dafür EP (Abschnitt „Erfahrungspunkte“).

Mit Hilfe dieser Runen werden die Organisationen dann einige Zeit nach dem Abenteuer den Code entschlüsseln können. Daher ist eine Rückmeldung an den Autor sehr wichtig, ob und an wen diese Infos weitergegeben wurden.

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

Bei dem Lichtlein handelt es sich um einen einfachen Glaskörper, der mit einem schwachen, orangenen Leuchten erfüllt ist. Es gibt sechs weitere Glaskörper in dem Kreis, die aber undurchsichtig sind und nicht leuchten. Von dem einzelnen Licht zieht sich ein stetig aber schwach leuchtender Strahl in den Mittelpunkt des Kreises. Die Glaskörper sind nicht exakt gleichmäßig auf dem Kreis angeordnet.

Zeige den Spieler das Handout 4.

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

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

Aus dem Raum führt keine weitere Tür.

RAUM VIER:

HALS (NUR DGS 4) (BS 2)

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

Die Treppe ist zwölf Meter lang und überwindet neun Höhenmeter.

(Wenn die SC einen Entdecken-Wurf [SG 15] geschafft haben):

Am Ende der Treppe, nahe der gegenüberliegenden Tür, könnt ihr eine riesige gallertartige Masse erkennen, die das gesamte jenseitige Ende der Treppe einzunehmen scheint...

Neben dem Gallertwürfel (auf den sich das Interesse der SC sobald sie ihn entdecken sicherlich konzentriert), kann man noch erkennen, dass der gesamte Raum mit Mosaiksteinen (ca. 1 bis 1,5 cm) ausgelegt ist, die entfernt an Drachenschuppen von dunkelgrüner, fast schwarzer Farbe erinnern.

Machen sich die SC Gedanken zu den „Drachenschuppen“, so können sie mit einem Wissen (Arkanes) (SG 20) herausfinden, dass diese die Schuppen eines grünen Drachen der Alterstufe Nestling darstellen. Diese Alterstufe entspricht der Größenstufe klein, daher auch die recht kleinen Schuppen.

🐉 **Gallertwürfel**, HG 3, TW 4W10+32, 54 TP, MHB S. 267/MM S. 201

Der Gallertwürfel ist vor einigen Monaten im Raum 1 entstanden und hat in der Zwischenzeit alles verzehrt, was noch an essbaren für ihn da war. Danach ist er durch die einzige Öffnung entkommen, die er erkennen konnte. Die Spalten der Geheimtüren, waren einfach zu klein, als dass er sie hätte ertasten können. Nach einigen Wochen hatte er es auch durch die Tür geschafft und alles an Materie verschlungen was ihm das Treppenhaus so geboten hatte (hölzernes Treppengeländer). Inzwischen hat er die zweite Tür lokalisiert und stand eigentlich kurz davor, sich durch diese Tür zu zwängen, als die SC die untere Tür aufmachen...

Der Gallertwürfel wird sich langsam auf die SC zu bewegen oder besser: auf sein Futter zu. Er wird dabei nicht auf die Idee kommen, dass er von seiner Position sich einfach fallen lassen könnte und die SC überrennen könnte. Er wird ihnen außerdem in den Hauptraum folgen und immer auf den SC zugehen, der ihm am nächsten ist, wird dabei aber im SC bevorzugen, die NICHT mit Metallrüstung geschützt sind, denn er hat Hunger! Spiele ihn also nicht intelligent, sondern gierig! Daher wird seine Taktik auch sein, dass er einen SC so schnell wie möglich umhüllt, lähmt und mit Säure verdaut, dabei sind ihm die Schläge der anderen SC

reichlich egal. Denke daran, dass er Gegner bis zur Größenkategorie „Groß“ mühelos umschließen kann!

Nachdem die SC den Gallertwürfel besiegt haben, ist der Weg frei.

RAUM FÜNF:

KOPF (NUR DGS 4) (BS 6)

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

(Wenn die SC ein Entdecken-Wurf [SG 10] geschafft haben): *Der Raum ist praktisch leer, wird aber aufgrund des Schnitts durch eure Lichtquellen nur sehr unregelmäßig ausgeleuchtet. So wäre euch fast die lebendige Form entgangen, die an der linken Wand zu schlummern scheint.* (Beschreibe nun den Ebenen-Lindwurm).

Dieser Raum war einst der Empfangsraum des Tempels, die beiden Doppeltüren sind verrammelt, dahinter befinden sich etliche Meter Gestein/Geröll/Erde, durch die sich eine Gruppe graben könnte, um ans Tageslicht zu kommen.

Dagegen hat aber sicherlich der „Bewohner“ des Raumes etwas: ein Ebenen-Lindwurm (Draconomicon). Dieser liegt hier seit dem Untergang des Tempels in Stasis. Er wurde von den Priestern als Wächter über den Tempel zurückgelassen. 2 Runden nachdem eine der Türen geöffnet wurde, stellt er sich auf und verlangt auf Drakonisch die Losung. Erhält er diese nicht innerhalb einer Runde oder wird er stattdessen angegriffen, geht er selbst zum Angriff über. Er verfolgt SC nicht in das Innere des Tempels, da dies nicht zu seinen Aufgaben gehört (er geht davon aus, dass die Inneren Wächter (die nicht mehr existieren), sich um das Problem kümmern). Sollte der Kampf auf diese Weise enden, schließt er die Tür und fällt nach 10 Minuten wieder in Stasis, die ihn langsam regeneriert (8 TP pro Tag). Aus dieser Stasis erwacht er innerhalb 1 Runde wieder, sofern er nicht schon mindestens 1 Monat schläft (dann 2 Runden) und fragt erneut nach der Losung. Die Losung lautet auf drakonisch: „Ehre dem schuppigen Herrscher des Waldes“. Sollte es den SC gelingen dies irgendwie zu erraten (was eigentlich absolut unmöglich erscheint!), dann bleibt der Wächter inaktiv. Sobald ihn dann aber die SC selbst angreifen, verteidigt er sich.

🐉 **Ebenen-Lindwurm** (Plains Landwurm), 68 TP, HG 6, Draconomicon S. 172, Anhang 1.

Wie er sich für ein Drachenwesen gehört, bewacht auch dieser Drachenartige einen kleinen, aber feinen Hort:

In dem Hort befindet sich auch eine kleine Steintafel. Auf dieser könnt ihr einige Runen in Drakonisch entdecken, die aber keine vollständigen Worte bilden und auch keinen Sinn ergeben. Die Platte scheint Teil eines größeren Ganzen zu sein.

SC, die Drakonisch können und die einen Intelligenz-Wurf (SG 15) schaffen, können außerdem erkennen, dass es sich um so was ähnliches wie einen Lageplan handelt. Der SC kann nun selbst einen Überlebenskunst-Wurf (SG

15) ablegen, oder –sofern er preisgibt, was er erfahren hat– einen anderen SC bitten der sich besser damit auskennt. Gelingt dieser Wurf, so erkennt die SC, dass es sich um einen Wald und einen Tempel handelt, der dort mit Runen dargestellt ist. Dies ist mehr ein Lesen einer Landkarte und Erkennen von landschaftlichen Details des Adri, als ein Entziffern einer fremdartigen Schrift.

Dieser Stein sollte von den SC in Herbergsbad oder Alfursfurt an einen NSC oder eine Organisation übergeben werden, dort wird er weiter untersucht. Mitglieder einer Metaspiel-Organisation können diesen natürlich auch an diese übergeben. Der Stein besitzt keinerlei materiellen Wert und ist nicht magisch! Jedoch können die SC eine besondere Belohnung der Organisation erhalten, der sie diesen Stein übergeben.

Schätze: Gegenstände: 96 uralte Elektrum-Münzen 8 GM, Silberne Drachenschuppenritterrüstung 275 GM, Geld: 0 GM, Magie: Wahrheitselixier 42 GM, Speziell: Runensteinfragment 0 GM.

RAUM SECHS: LINKER VORDERLAUF (NUR DGS 6) (BS 3)

Hinter der außergewöhnlich breiten Tür, befindet sich ein etwa 3m breiter Gang, der nach etwa 6m scharf nach rechts abknickt. Boden, Decke und Wände sind mit dunkelgrüner Keramik gefliest, die die Form von Drachenschuppen haben. In unregelmäßigen Abständen befinden sich ca. 5 cm lange Haken an den Wänden. Diese wirken fast wie Kleiderhaken.

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

Machen sich die SC Gedanken zu den „Drachenschuppen“, so können sie mit einem Wissen (Arkanes) (SG 20) herausfinden, dass diese die Schuppen eines jungen, grünen Drachen darstellen. Dieser entspricht der Größenkategorie „Mittelgroß“, daher sind die Schuppen auch nur etwa 2,5 bis 5 cm groß. Die Haken entsprechen dieser Größenkategorie.

Dieser Gang führt zu den Gemächern eines ehemaligen Priesters. Er ist durch eine Brennende Hände-Falle (HG 3) auf Höhe des Knicks gesichert. Am Ende des Ganges befindet sich eine mit Kupfer beschlagene Tür, die nicht verschlossen ist.

✦ **Falle: Brennende Hände (Energie: Säure);** HG 3; magisches Gegenstandsfalle; Näherungsauslöser (Alarm); automatischer Rücksetzer; Zaubereffekt *Brennende Hände* (Energie: Säure), Magier 5, Reflex (SG 11) halbiert, Schaden 5W4 Säureschaden, Suchen (SG 26), Mechanismus ausschalten (SG 26). Die Falle setzt keinen Kegel lodender Flammen frei, sondern einen Säurekegel.

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

Weitere Entwicklung: Wenn die Falle auslöst, so wird der Wächter des folgenden Raumes aktiviert. Er braucht insgesamt 5 Runden, bis er einsatzfähig ist. Danach greift er sofort an, wenn die Tür geöffnet wird!

RAUM SIEBEN: LINKE KRALLE (NUR DGS 6) (BS 9)

Der Wächter dieses Raumes ist fünf Runden nach dem Auslösen der Falle einsatzbereit. Er greift jeden an, der den Raum betritt, da durch Auslösen der Falle klar ist, dass dies ein Feind ist!

Der **Fünfköpfige Kreischende Schrecken** verfolgt SC auch auf den Gang hinaus, jedoch nicht in den Hauptraum. Er zieht sich dann wieder in Raum 7 zurück und schließt die Tür hinter sich. Nach 10 Minuten verfällt er wieder in Stasis (diese regeneriert bei ihm 15 TP pro Tag).

Wird die Falle nicht ausgelöst, dann braucht er ab dem Betreten des Raumes 2 Runden, bis er aus der Stasis erwacht. Er fragt dann nach der Losung und wartet höchstens eine Runde, bis er dann angreift. Er greift auch an, wenn er selbst angegriffen wird oder die Losung falsch ist (oder in einer falschen Sprache vorgetragen wird).

Die Losung lautet auf drakonisch: „Grün ist nicht allein die Farbe des Waldes“. Sollte es den SC gelingen dies irgendwie zu erraten (was eigentlich absolut unmöglich erscheint!), dann bleibt der Wächter inaktiv. Sobald ihn dann aber die SC selbst angreifen, verteidigt er sich.

Die Begegnungsstufe ist um 1 vermindert, da eine gute Chance besteht, dass das Monster überrascht werden kann und zwei Runden zum Aufwachen und Aufstehen braucht. Außerdem können die SC im Zweifel auch relativ einfach entkommen und wiederkommen bis es endgültig besiegt ist.

Außer dem Schrecken und den Schätzen ist der Raum ziemlich leer. Man kann die verfallenen Überreste von allerlei Möbeln erkennen, die die letzten siebenhundert Jahre nicht so wirklich gut überstanden haben.

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

✦ **Fünfköpfiger Kreischender Schrecken** (Five-Headed Shrieking Terror), 97 TP, HG 10, MM III, p. 154, Anhang 2.

Taktik (abweichend vom Eintrag im MM III!): Nach der Abfrage der Losung, bzw. wenn er sofort angegriffen wird, setzt der Schrecken seine Schreifähigkeit ein. In der darauf folgenden Runde ignoriert er zuerst die Angreifer, die durch den Schrei paralysiert wurden. Er versucht immer gleichzeitig all diejenigen anzugreifen, die bei ihm seit seiner letzten Aktion Schaden verursacht haben. Sollte er Gelegenheit bekommen, wird er auch seine Kuss-Fähigkeit einsetzen, jedoch nicht, solange er aktiv kämpfen muss und sein Leben bedroht ist. Seine Giftangriffe treten bei jedem von ihm verursachten Schaden auf.

Der Schrecken kann getötet werden, sofern alle seine Köpfe abgeschlagen wurden oder der Korpus getötet wurde. Um einen Kopf abzutrennen, muss ein erfolgreicher Schmetterangriff mit einer Hieb-Waffe

erfolgen. Ein SC muss vor dem Angriff erklären, auf welchen Körperteil der Angriff gerichtet ist! Sofern der SC in der Lage wäre den Körper zu treffen, kann er jeden der Köpfe treffen, da sich diese kontinuierlich um den Körper bewegen. Außerdem kann der SC einen Angriff vorbereiten, um den Schmetterangriff mit dem Angriff eines Beißangriffes des Monsters zu koordinieren.

Jeder Kopf des Monsters hat ein Zehntel der ursprünglichen TP des Monsters (hier also 9 TP). Sobald ein Kopf einen Schaden von 9 Punkten erhalten hat, gilt er als abgetrennt und dieser Schaden wird dann auch von der TP-Zahl des Körpers abgezogen. Der Stumpf auf dem der Kopf sitzt, schließt sich sofort und blutet nicht weiter. Außer, dass der Schrecken die Fähigkeit verliert, den Kopf zum Angriff einzusetzen, erleidet er keine weiteren Nachteile (aber die Rettungswürfe gegen seine Fähigkeiten ändern sich gegebenenfalls mit der Anzahl der Köpfe). Innerhalb von 1W4 Runden, wachsen aus dem Stumpf 2 Köpfe nach. Ein fünfköpfiger kreichender Schrecken kann aber niemals mehr als 10 Köpfe haben. Die zusätzlichen Köpfe fallen nach einem Tag wieder ab und es verbleiben 5 Köpfe am Körper.

Um das Nachwachsen von Köpfen zu verhindern, muss man dem Stumpf 5 Punkte Feuer- oder Säureschaden zufügen. Eine Flammenwaffe, die diesen Schaden beim Abtrennen des Kopfes verursacht, reicht dafür aus. Auch Flächenzauber (wie z. B. Feuerball) reichen ebenso und können –neben dem eigentlichen Schaden– darüber hinaus sogar mehrere Stümpfe gleichzeitig verschließen. Ein Schrecken stirbt erst wenn alle seine Köpfe vom Körper getrennt sind und die Stümpfe mit Feuer oder Säure verschlossen wurden.

Jeder Angriff, der nicht auf einen Kopf gezielt werden kann, um ihn abzutrennen (wie z. B. Flächenzauber, Stich- oder Wuchtwaffen) geht auf den Körper des Schreckens. Gezielte magische Angriffe können nur dann auf einen Kopf angesetzt werden, wenn sie Hiebsschaden verursachen, alle anderen magischen Angriffe müssen auf den Körper gerichtet werden. Dieser verfügt über schnelle Heilung 5.

Wenn die SC den Raum nach Schätzen durchsuchen, finden sie auch eine mysteriöse Steintafel:

In einer Ecke, leicht zu übersehen, liegt eine kleine Steinplatte. Wenn ihr sie euch genauer anschaut, könnt ihr darauf einige Runen in Drakonisch entdecken, die aber keine vollständigen Worte bilden und auch keinen Sinn ergeben. Die Platte scheint Teil eines größeren Ganzen zu sein.

SC, die Drakonisch können und die einen Intelligenz-Wurf (SG 15) schaffen, können außerdem erkennen, dass es sich um so was ähnliches wie einen Lageplan handelt. Der SC kann nun selbst einen Überlebenskunst-Wurf (SG 15) ablegen, oder –sofern er preisgibt, was er erfahren hat– einen anderen SC bitten der sich besser damit auskennt. Gelingt dieser Wurf, so erkennt die SC, dass es sich um einen Wald und einen Tempel handelt, der dort mit Runen dargestellt ist. Dies ist mehr ein lesen einer Landkarte und erkennen von landschaftlichen Details des Adri, als ein entziffern einer fremdartigen Schrift.

Dieser Stein sollte von den SC in Herbergsbad oder Alfesfurt an einen NSC oder eine Organisation übergeben werden, dort wird er weiter untersucht. Mitglieder einer Metaspiel-Organisation können diesen natürlich auch an diese übergeben. Der Stein besitzt

keinerlei materiellen Wert und ist nicht magisch! Jedoch können die SC eine besondere Belohnung der Organisation erhalten, der sie diesen Stein übergeben.

Schätze: Gegenstände: 360 uralte Elektrum-Münzen 30 GM, Geld: 0 GM, Magie: Leichtes Bollwerkstahlschild +1 347 GM, Speziell: Runensteinfragment 0 GM.

RAUM ACHT: RECHTER VORDERLAUF (NUR DGS 8) (BS 4)

Hinter der außergewöhnlich breiten Tür, befindet sich ein etwa 3m breiter Gang, der nach etwa 6m scharf nach links abknickt. Boden, Decke und Wände sind mit dunkelgrüner Keramik gefliest, die die Form von Drachenschuppen haben. In unregelmäßigen Abständen befinden sich ca. 10 cm lange Haken an den Wänden. Diese wirken fast wie Kleiderhaken.

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

Machen sich die SC Gedanken zu den „Drachenschuppen“, so können sie mit einem Wissen (Arkanes) (SG 20) herausfinden, dass diese die Schuppen eines jugendlichen, grünen Drachen darstellen. Dieser entspricht der Größenkategorie „Groß“, daher sind die Schuppen auch nur etwa 15 bis 20 cm groß. Die Haken entsprechen dieser Größenkategorie.

Dieser Gang führt zu den Gemächern eines ehemaligen Priesters. Er ist durch eine Blitz-Falle (HG 4) auf Höhe des Knicks gesichert. Am Ende des Ganges befindet sich eine mit Kupfer beschlagene Tür, die nicht verschlossen ist.

✂ **Falle: Blitz (Energie: Säure),** HG 4; magische Gegenstandsfalle; Näherungsauslöser (Alarm); automatischer Rücksetzer; Zaubereffekt Blitz (Energie: Säure), Magier 5, Reflexwurf (SG 14) halbiert, 5W6 Säureschaden, Suchen (SG 28), Entschärfen (SG 28). Die Falle setzt keinen Blitz frei, sondern einen Säurestrahl.

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

Weitere Entwicklung: Wenn die Falle auslöst, so wird der Wächter des folgenden Raumes aktiviert. Er braucht insgesamt 5 Runden, bis er einsatzfähig ist. Danach greift er sofort an, wenn die Tür geöffnet wird!

RAUM NEUN: RECHTE KRALLE (NUR DGS 8) (BS 11)

Der Wächter dieses Raumes ist fünf Runden nach dem Auslösen der Falle einsatzbereit. Er greift jeden an, der

den Raum betritt, da durch Auslösen der Falle klar ist, dass dies ein Feind ist!

Der **Drachenknochen Golem** verfolgt SC auch auf den Gang hinaus, jedoch nicht in den Hauptraum. Er zieht sich dann wieder in Raum 9 zurück und schließt die Tür hinter sich. Nach 10 Minuten verfällt er wieder in Stasis (diese regeneriert bei ihm 15 TP pro Tag).

Wird die Falle nicht ausgelöst, dann braucht er ab dem Betreten des Raumes 2 Runden, bis er aus der Stasis erwacht. Er fragt dann nach der Losung und wartet höchstens eine Runde, bis er dann angreift. Er greift auch an, wenn er selbst angegriffen wird oder die Losung falsch ist (oder in einer falschen Sprache vorgetragen wird).

Die Losung lautet auf drakonisch: „*Schuppen sind biegsam und doch härter als Stahl*“. Sollte es den SC gelingen dies irgendwie zu erraten (was eigentlich absolut unmöglich erscheint!), dann bleibt der Wächter inaktiv. Sobald ihn dann aber die SC selbst angreifen, verteidigt er sich.

Die Begegnungsstufe ist um 1 vermindert, da eine gute Chance besteht, dass das Monster überrascht werden kann und zwei Runden zum Aufwachen und Aufstehen braucht. Außerdem können die SC im Zweifel auch relativ einfach entkommen und wiederkommen bis es endgültig besiegt ist.

Außer dem Golem und den Schätzen ist der Raum ziemlich leer. Man kann die verfallenen Überreste von allerlei Möbeln erkennen, die die letzten siebenhundert Jahre nicht so wirklich gut überstanden haben.

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

🐉 **Drachknochen Golem** (Dragonbone Golem), 110 TP, HG 12, Draconomicon, S. 164, Anhang 3.

Die Angst Aura des Golems betrifft interessanterweise nicht Mitglieder der Metaspielorganisationen „Die Drachenjünger“ und „Die Große Schlange“. Auch die im Vorspann genannten Schützlinge der großen Schlange (nicht unbedingt identisch mit Mitgliedern der MO), sind nicht von der Aura betroffen.

Sofern die SC sich die Knochen genauer anschauen, können sie recht leicht erkennen, dass diese mit Adamantitdrähten zusammengehalten wurden. Mit einem erfolgreichen Wissen (Arkanes) gegen (SG 30) können die SC herausfinden, dass die Knochen des Golems ausschließlich von metallischen Drachen stammen. Mit den Drähten lässt sich nichts mehr anstellen.

Wenn die SC den Raum nach Schätzen durchsuchen, finden sie eine mysteriöse Steintafel:

In einer Ecke, leicht zu übersehen, liegt eine kleine Steinplatte. Wenn ihr sie euch genauer anschaut, könnt ihr darauf einige Runen in Drakonisch entdecken, die aber keine vollständigen Worte bilden und auch keinen Sinn ergeben. Die Platte scheint Teil eines größeren Ganzen zu sein.

SC, die Drakonisch können und die einen Intelligenz-Wurf (SG 15) schaffen, können außerdem erkennen, dass es sich um so was ähnliches wie einen Lageplan handelt. Der SC kann nun selbst einen Überlebenskunst-Wurf (SG 15) ablegen, oder –sofern er preisgibt, was er erfahren hat– einen anderen SC bitten der sich besser damit auskennt.

Gelingt dieser Wurf, so erkennt die SC, dass es sich um einen Wald und einen Tempel handelt, der dort mit Runen dargestellt ist. Dies ist mehr ein lesen einer Landkarte und erkennen von landschaftlichen Details des Adri, als ein entziffern einer fremdartigen Schrift.

Dieser Stein sollte von den SC in Herbergsbad oder Alfertsfurt an einen NSC oder eine Organisation übergeben werden, dort wird er weiter untersucht. Mitglieder einer Metaspiel-Organisation können diesen natürlich auch an diese übergeben. Der Stein besitzt keinerlei materiellen Wert und ist nicht magisch! Jedoch können die SC eine besondere Belohnung der Organisation erhalten, der sie diesen Stein übergeben.

Schätze: Gegenstände: 1.200 uralte Elektrum Münzen
100 GM, Geld: 0 GM, Magie: Drachentodespfeil 190 GM,
Stachelschild 465 GM, Speziell: Runensteinfragment 0 GM.

RAUM ZEHN: RECHTER HINTERLAUF (NUR DGS 10) (BS 5)

Hinter der außergewöhnlich breiten Tür, befindet sich ein etwa 4m breiter Gang, der nach etwa 6m leicht nach rechts abknickt. Boden, Decke und Wände sind mit dunkelgrüner Keramik gefliest, die die Form von Drachenschuppen haben. In unregelmäßigen Abständen befinden sich ca. 20 cm lange Haken an den Wänden. Diese wirken fast wie Kleiderhaken.

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

Machen sich die SC Gedanken zu den „Drachenschuppen“, so können sie mit einem Wissen (Arkanes) (SG 20) herausfinden, dass diese die Schuppen eines erwachsenen, grünen Drachen darstellen. Dieser entspricht der Größenkategorie „Riesig“, daher sind die Schuppen auch nur etwa 25 bis 35 cm groß. Die Haken entsprechen dieser Größenkategorie.

Dieser Gang führt zu den Gemächern eines ehemaligen Priesters. Er ist durch eine Feuerball-Falle (HG 5) auf Höhe des Knicks gesichert. Am Ende des Ganges befindet sich eine mit Kupfer beschlagene Tür, die nicht verschlossen ist.

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

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

Weitere Entwicklung: Wenn die Falle auslöst, so wird der Wächter des folgenden Raumes aktiviert. Er braucht

insgesamt 5 Runden, bis er einsatzfähig ist. Danach greift er sofort an, wenn die Tür geöffnet wird!

RAUM ELF: RECHTER FUß (NUR DGS 10) (BS 13)

Der Wächter dieses Raumes ist fünf Runden nach dem Auslösen der Falle einsatzbereit. Er greift jeden an, der den Raum betritt, da durch Auslösen der Falle klar ist, dass dies ein Feind ist!

Der **Verbesserte Schattenstahl Golem** verfolgt SC auch auf den Gang hinaus, jedoch nicht in den Hauptraum. Er zieht sich dann wieder in Raum 11 zurück und schließt die Tür hinter sich. Nach 10 Minuten verfällt er wieder in Stasis (diese regeneriert bei ihm 27 TP pro Tag).

Wird die Falle nicht ausgelöst, dann braucht er ab dem Betreten des Raumes 2 Runden, bis er aus der Stasis erwacht. Er greift jede lebende Kreatur an, die den Raum betritt. Untote und Kreaturen von der Schattenebene greift er nur an, wenn er von diesen angegriffen wird, ansonsten ignoriert er sie.

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

Da er nicht zusammen mit Untoten oder anderen Schattenwesen kämpft setzt er auch nicht seine negative Impulswelle ein, da deren heilende Funktion auf verbündete Kräfte wirkungslos verpuffen würde. Seine letzten Befehle lauteten, diesen Raum gegen Eindringlinge abzuwehren, die weder Untot sind, noch von der Schattenebene stammen oder mit ihr verbunden sind. Daher wird er diese angreifen, aber den Raum nur bis in den Gang hinein verlassen!

Außer dem Golem und den Schätzen ist der Raum ziemlich leer. Man kann die verfallenen Überreste von allerlei Möbeln erkennen, die die letzten siebenhundert Jahre nicht so wirklich gut überstanden haben.

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

🐉 **Verbesserter Schattenstahl Golem** (Advanced Shadesteel Golem), 124 TP, HG 12, MMIII, S. 73, Anhang 4.

Wenn die SC den Raum nach Schätzen durchsuchen, finden sie auch eine mysteriöse Steintafel:

In einer Ecke, leicht zu übersehen, liegt eine kleine Steinplatte. Wenn ihr sie euch genauer anschaut, könnt ihr darauf einige Runen in Drakonisch entdecken, die aber keine vollständigen Worte bilden und auch keinen Sinn ergeben. Die Platte scheint Teil eines größeren Ganzen zu sein.

SC, die Drakonisch können und die einen Intelligenz-Wurf (SG 15) schaffen, können außerdem erkennen, dass es sich um so was ähnliches wie einen Lageplan handelt. Der SC kann nun selbst einen Überlebenskunst-Wurf (SG 15) ablegen, oder –sofern er preisgibt, was er erfahren hat– einen anderen SC bitten der sich besser damit auskennt. Gelingt dieser Wurf, so erkennt die SC, dass es sich um einen Wald und einen Tempel handelt, der dort mit Runen dargestellt ist. Dies ist mehr ein Lesen einer

Landkarte und Erkennen von landschaftlichen Details des Adri, als ein Entziffern einer fremdartigen Schrift.

Dieser Stein sollte von den SC in Herbergsbad oder Alförsfurt an einen NSC oder eine Organisation übergeben werden, dort wird er weiter untersucht. Mitglieder einer Metaspiel-Organisation können diesen natürlich auch an diese übergeben. Der Stein besitzt keinerlei materiellen Wert und ist nicht magisch! Jedoch können die SC eine besondere Belohnung der Organisation erhalten, der sie diesen Stein übergeben.

Schätze: Gegenstände: 96 uralte Elektrum-Münzen 8 GM, Geld: 0 GM, Magie: Zauberstatuette (Silberrabe) 317 GM, Speziell: Runensteinfragment 0 GM.

RAUM ZWÖLF: LINKER HINTERLAUF (NUR DGS 12) (BS 6)

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

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

Machen sich die SC Gedanken zu den „Drachenschuppen“, so können sie mit einem Wissen (Arkane) (SG 20) herausfinden, dass diese die Schuppen eines alten, grünen Drachen darstellen. Dieser entspricht der Größenkategorie „Riesig“, daher sind die Schuppen etwa 25 bis 35 cm groß. Die Haken entsprechen dieser Größenkategorie.

Dieser Gang führt zu den Gemächern eines ehemaligen Priesters. Er ist durch eine Feuerball-Falle (HG 5) auf Höhe des Knicks gesichert. Am Ende des Ganges befindet sich eine mit Kupfer beschlagene Tür, die nicht verschlossen ist.

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

Da die SC das Passwort nicht kennen können, müssen sie die Falle entschärfen oder die Konsequenzen tragen.

Weitere Entwicklung: Wenn die Falle auslöst, so wird der Wächter des folgenden Raumes aktiviert. Er braucht insgesamt 5 Runden, bis er einsatzfähig ist. Danach greift er sofort an, wenn die Tür geöffnet wird!

RAUM DREIZEHN: LINKER FUB (NUR DGS 12) (BS 15)

Der Wächter dieses Raumes ist fünf Runden nach dem Auslösen der Falle einsatzbereit. Er greift jeden an, der den Raum betritt, da durch Auslösen der Falle klar ist, dass dies ein Feind ist!

Der **Drachenstein Golem** verfolgt SC auch auf den Gang hinaus, jedoch nicht in den Hauptraum. Er zieht sich dann wieder in Raum 13 zurück und schließt die Tür hinter sich. Nach 10 Minuten verfällt er wieder in Stasis (diese regeneriert bei ihm 35 TP pro Tag).

Wird die Falle nicht ausgelöst, dann braucht er ab dem Betreten des Raumes 2 Runden, bis er aus der Stasis erwacht. Er fragt dann nach der Losung und wartet höchstens eine Runde, bis er angreift. Er attackiert auch, wenn er selbst angegriffen wird oder die Losung falsch ist (oder in einer falschen Sprache vorgetragen wird).

Die Losung lautet auf drakonisch: „Das Herz des Waldes ist grün!“. Sollte es den SC gelingen dies irgendwie zu erraten (was eigentlich absolut unmöglich erscheint!), dann bleibt der Wächter inaktiv. Sobald ihn dann aber die SC selbst angreifen, verteidigt er sich.

Die Begegnungsstufe ist um 1 vermindert, da eine gute Chance besteht, dass das Monster überrascht werden kann und zwei Runden zum Aufwachen und Aufstehen braucht. Außerdem können die SC im Zweifel auch relativ einfach entkommen und wiederkommen bis es endgültig besiegt ist.

Außer dem Golem ist der Raum ziemlich leer. Man kann die verfallenen Überreste von allerlei Möbeln erkennen, die die letzten siebenhundert Jahre nicht so wirklich gut überstanden haben.

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

🐉 **Drachenstein Golem** (Drakestone Golem), 192 TP, HG 15, Draconomicon, S. 164, Anhang 5.

Die Schätze befinden sich in einer Kommode, die relativ gut erhalten ist. Wahrscheinlich liegt es an der immer noch aktiven magischen Falle, die verhindert, dass sie zerfallen ist. Die Falle sollte für SC auf Stufen für DGS 12 nur ein kleines Ärgernis sein, so dass die Falle NICHT in die EP eingerechnet ist!

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

Wenn die SC die Schätze durchsuchen, finden sie auch eine mysteriöse Steintafel

In einer Ecke, leicht zu übersehen, liegt eine kleine Steinplatte. Wenn ihr sie euch genauer anschaut, könnt ihr darauf einige Runen in Drakonisch entdecken, die aber keine vollständigen Worte bilden und auch keinen Sinn ergeben. Die Platte scheint Teil eines größeren Ganzen zu sein.

SC, die Drakonisch können und die einen Intelligenz-Wurf (SG 15) schaffen, können außerdem erkennen, dass es sich um so was ähnliches wie einen Lageplan handelt. Der SC kann nun selbst einen Überlebenskunst-Wurf (SG 15) ablegen, oder –sofern er preisgibt, was er erfahren hat– einen anderen SC bitten der sich besser damit auskennt. Gelingt dieser Wurf, so erkennt die SC, dass es sich um einen Wald und einen Tempel handelt, der dort mit Runen dargestellt ist. Dies ist mehr ein Lesen einer Landkarte und Erkennen von landschaftlichen Details des Adri, als ein Entziffern einer fremdartigen Schrift.

Dieser Stein sollte von den SC in Herbergsbad oder Alfursfurt an einen NSC oder eine Organisation übergeben werden, dort wird er weiter untersucht. Mitglieder einer Metaspiel-Organisation können diesen natürlich auch an diese übergeben. Der Stein besitzt keinerlei materiellen Wert und ist nicht magisch! Jedoch können die SC eine besondere Belohnung der Organisation erhalten, der sie diesen Stein übergeben.

Schätze: Gegenstände: 1 Edelstein 37 GM, Geld: 0 GM, Magie: Leid der Gestaltwandler 1.065 GM, Säureresistenz Brustplatte +1 1.613 GM, Speziell: Runensteinfragment 0 GM.

RAUM VIERZEHN: SCHWANZ (NUR DGS 14) (BS 8)

Achtung! Bevor die SC die Tür zu diesem Raum öffnen, lasse sie festlegen, wer wo steht. Beachte, dass der Arkane Schlick, der in diesem Raum lebt, arkane Spruchwirker auf eine Distanz von 12 Meter (8 Felder) spüren kann, sobald die Tür offen ist (ansonsten blockiert diese Tür diesen Sinn!). Er befindet sich nur drei Meter hinter der Tür!

Hinter dem großen Doppelportal führt eine steile Prachttreppe nach unten. An ihrem unteren Ende könnt ihr ein weiteres Doppelportal erkennen, das demjenigen gleicht, das ihr soeben geöffnet habt. Am oberen Ende ist die Treppe 9m breit und verjüngt sich nach unten auf 6m Breite.

Die Treppe ist zwölf Meter lang und überwindet sechs Höhenmeter.

(Sofern sich KEIN arkaner Spruchwirker in der Gruppe befindet:) *Obwohl unter seiner Oberfläche Bewegungen und irgendwelche sonderbaren Lichteffekt wahrzunehmen sind, scheint die gallertartige Masse sich selbst nicht zu bewegen.*

(Wenn mindestens ein arkaner Spruchwirker in der Gruppe ist:)

Kaum habt ihr die Tür geöffnet, da nähert sich euch eine riesige, grüne, gallertartige Masse von der anderen Seite. Sie pulsiert wild und unter ihrer Oberfläche leuchten merkwürdige Lichteffekte...


Die Treppenstufen und die Decke sind aus einem schwarzen Marmor, der von grünen Linien durchzogen ist. Da sich hier lange nichts mehr geregt hat (auch der Arkane Schlick war seit hundert Jahren nicht mehr aktiv!), liegen die Treppenstufen voller Staub.

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

Machen sich die SC Gedanken zu den „Drachenschuppen“, so können sie mit einem Wissen (Arkane) (SG 20) herausfinden, dass diese die Schuppen

eines ehrwürdigen, grünen Drachen darstellen. Dieser entspricht der Größenkategorie „Gigantisch“, daher sind die Schuppen etwa 50 bis 75 cm groß.

Der Arkane Schlick soll verhindern, dass arkane Zauberwirker (primär dachten die Priester an Magier und Hexenmeister) in das Allerheiligum des Tempels eindringen. Er greift folgerichtig auch zuerst die arkanen Zauberwirker an, die über die höchste Zauberstufe (sprich die höchste arkane Energie) verfügen. Drachen und drachenartige Wesen sind davon nicht betroffen. SC, die über das Talent Dragonic Heritage verfügen, werden ebenso ignoriert!

 **Arkaner Schlick** (Arcane Ooze), 202 TP, HG 9, MM III, S. 9, Anhang 6.


RAUM FÜNFZEHN: ALTAR UND OPFERRAUM (NUR DGS 14) (BS 16)

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

In der Mitte steht ein Altar. Diesen Raum haben früher nur die Priester des Drachenkultes betreten und natürlich die Menschen, die auf dem Altar geopfert werden sollten. In dem Raum befindet sich ein **Eisenwurm Golem**, dessen Aufgabe es ist, diesen Raum gegen alles zu verteidigen, was sich nicht als Priester des Drachenkultes ausweist. Sobald die Tür geöffnet wird, stellt er sich auf und verlangt auf Drakonisch die Losung und das „Geheime Heiligste“ zu sehen. Erhält er dieses nicht innerhalb einer Runde oder wird er stattdessen angegriffen, geht er selbst zum Angriff über. Er verfolgt SC auch noch in Raum 1, nicht jedoch in Raum 2 oder 3, da die Durchgänge einfach zu klein für ihn sind. Die Losung lautet auf drakonisch: „Dein Auge sieht alles Herrscher des Waldes“ und das „Geheime Heiligste“ ist das Heilige Symbol des Kultes: ein Abbild einer Schuppe eines grünen Drachens. Sollte es den SC gelingen dies irgendwie zu erraten (was eigentlich absolut unmöglich erscheint!), dann bleibt der Wächter inaktiv. Sobald ihn dann aber die SC selbst angreifen, verteidigt er sich.

Außer dem Golem befindet sich nur noch ein Altar in Form eines Drachenmauls in dem Raum. An den Wänden ist das Mosaik eines riesigen grünen Drachen inmitten eines steinernen Gartens zu sehen. Der Drache scheint geradezu gütig auf einige Menschen herabzublicken. Die Menschen recken ihm ihre Arme entgegen, so dass man den Eindruck gewinnen kann, dass sie den Drachen anbeten. Von der Größe des Drachens im Verhältnis zu den Menschen könnte man schließen, dass es sich um einen großen Wurm handeln muss.

Der steinerne Garten erinnert entfernt an einem Laubwald.

 **Eisenwurm Golem** (Ironwurm Golem), 220 TP, HG 17, Draconomicon, S. 165, Anhang 6.

Nur um die Spieler/SC auch mal ein wenig zu verblüffen, solltest du den Golem gegen Ende des Kampfes seinen Atem auf sich selbst anwenden lassen. Dadurch wird er allerdings nicht geschädigt, sondern erhält Trefferpunkte zurück.

Unter dem Altar sind einige Schätze des Tempels sicher untergebracht (Suchen [SG 30]). Der Öffnungsmechanismus ist durch eine Glyphe der Abwehr geschützt, die aber auf dieser DGS keine wirkliche Herausforderung für die SC darstellen dürfte und daher nicht in die EP-Berechnung eingeschlossen ist.

✂ **Falle: Glyphe der Abwehr (explodierende Glyphe)**, HG 4; Zaubersperre; Zauberauslöser; kein Rücksetzer; Zaubereffekt Glyphe der Abwehr (explodierende Glyphe); Kleriker 5; Reflexwurf (SG 14) halbiert; 2W8 Säureschaden; mehrere Ziele (alle innerhalb 1,5m), Suchen (SG 28), Entschärfen (SG 28).

Bis auf die Steinplatte befinden sich alle Schätze unter dem Altar.

Der riesige Golem trug an seinem Körper eine kleine Steinplatte. Wenn ihr sie euch genauer anschaut, könnt ihr darauf einige Runen in Drakonisch entdecken, die aber keine vollständigen Worte bilden und auch keinen Sinn ergeben. Die Platte scheint Teil eines größeren Ganzen zu sein.

SC, die Drakonisch können und die einen Intelligenzwurf (SG 15) schaffen, können außerdem erkennen, dass es sich um so was ähnliches wie einen Lageplan handelt. Der SC kann nun selbst einen Überlebenskunst-Wurf (SG 15) ablegen, oder –sofern er preisgibt, was er erfahren hat– einen anderen SC bitten, der sich besser damit auskennt. Gelingt dieser Wurf, so erkennt die SC, dass es sich um einen Wald und einen Tempel handelt, der dort mit Runen dargestellt ist. Dies ist mehr ein Lesen einer Landkarte und Erkennen von landschaftlichen Details des Adri, als ein Entziffern einer fremdartigen Schrift.

Dieser Stein sollte von den SC in Herbergsbad oder Alfertsfurt an einen NSC oder eine Organisation übergeben werden, dort wird er weiter untersucht. Mitglieder einer Metaspiel-Organisation können diesen natürlich auch an diese übergeben. Der Stein besitzt keinerlei materiellen Wert und ist nicht magisch! Jedoch können die SC eine besondere Belohnung der Organisation erhalten, der sie diesen Stein übergeben.

Schätze: Gegenstände und Geld: 1 Hort aus Edelsteinen, Gold und uralten Elektrum Münzen 700 GM, Magie: Leichter Streitkolben des Zerschmetterns 1.525 GM, Schwarze Drachengestalttrüstung 1.930 GM, Speziell: Runensteinfragment 0 GM.

EPILOG

Wie schon am Anfang bietet der Epilog viele Möglichkeiten zur Improvisation und Interaktion SC - NSC.

Die Auftraggeber halten sich an die Absprachen und zahlen die SC entsprechend aus.

Natürlich können die SC sich auch überlegen, anderen dieselben Infos zukommen zu lassen (die Steintafel lässt sich zwar kopieren, aber nur für das Original wird gezahlt). Aber es wird so nicht dazu kommen, dass die SC von verschiedenen Gruppen gezahlt werden. Jedoch steht es dir frei einzelne SC von der einen und anderen Organisation/ Person entlohnen zu lassen.

Für die einzelne Buchseite gibt es aber neben Corinne (aber auch nur, wenn die SC in ihrem direkten Auftrag unterwegs waren!) keinen anderen Interessenten außer Inajira. Dieser wird auch mit den SC Kontakt aufnehmen und versuchen ihnen die Seite abzukaufen. Sollten die SC dies nicht wollen, so MUSS einer der SC am Ende die Seite kaufen und auf seinem AR vermerken.

Allerdings können SC sich den Spruch auch kopieren und in ihr Zauberbuch übertragen, selbst wenn sie ihn verkaufen. Bitte vermerke dies dann unter Play Notes auf dem AR und streiche den Eintrag durch.

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

Wenn du das Abenteuer bis zum 30.06.2007 geleitet hast, interessieren uns besonders folgende Fragen:

1. Haben die SC den Spiegel in Raum 2 gefunden?
2. Haben die SC den Spiegel in Raum 3 gefunden?
3. Haben die SC den Runenstein gefunden?
4. Haben sie den Runenstein abgegeben?
5. An welche Organisation?
6. Auf welcher DGS wurde das Abenteuer gespielt?
7. Haben die SC Inajiras Seite gefunden?
8. Wenn einer der SC die Seite behalten hat, wie heißt er?

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

ERFAHRUNGSPUNKTE

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

Begegnung 1 – Treffen in der Wildnis

Zerstören oder verjagen der Feinde

DGS 4	90 EP
DGS 6	180 EP
DGS 8	270 EP
DGS 10	360 EP
DGS 12	420 EP
DGS 14	480 EP

Encounter 3 – Drachen Tempel

Raum 2 (alle DGS)

Falle umgehen, auslösen oder entschärfen	90 EP
--	-------

Raum 3 (alle DGS)

Falle umgehen, auslösen oder entschärfen	90 EP
--	-------

Raum 4 (nur DGS 4)

Besiegen des Gallertwürfels	60 EP
-----------------------------	-------

Raum 5 (nur DGS 4)

Besiegen des Ebenenlandwurms	210 EP
------------------------------	--------

Raum 6 (nur DGS 6)

Falle umgehen, auslösen oder entschärfen	90 EP
--	-------

Raum 7 (nur DGS 6)

Besiegen des Fünfköpfigen Schreckens	270 EP
--------------------------------------	--------

Raum 8 (nur DGS 8)

Falle umgehen, auslösen oder entschärfen	120 EP
--	--------

Raum 9 (nur DGS 8)

Besiegen des Drachenknochen Golems	330 EP
------------------------------------	--------

Raum 10 (nur DGS 10)

Falle umgehen, auslösen oder entschärfen	150 EP
--	--------

Raum 11 (nur DGS 10)

Besiegen des größeren Schattenstahl Golems	390 EP
--	--------

Raum 12 (nur DGS 12)

Falle umgehen, auslösen oder entschärfen	180 EP
--	--------

Raum 13 (nur DGS 12)

Besiegen des Drachenstein Golems	450 EP
----------------------------------	--------

Raum 14 (nur DGS 14)

Besiegen des Arkanen Schlicks	240 EP
-------------------------------	--------

Raum 15 (nur DGS 14)

Besiegen des Eisenwurm Golems	480 EP
-------------------------------	--------

Teile des Puzzles und Informationen über die Runen in Raum 3 an den Auftraggeber oder eine andere interessierte Partei abgeliefert.

DGS 4	65 EP
DGS 6	90 EP
DGS 8	110 EP

DGS 10	135 EP
DGS 12	155 EP
DGS 14	180 EP

Bonus für gutes Rollenspiel

DGS 4 bis zu	70 EP
DGS 6 bis zu	90 EP
DGS 8 bis zu	115 EP
DGS 10 bis zu	135 EP
DGS 12 bis zu	160 EP
DGS 14 bis zu	180 EP

Summe der maximal möglichen EP

DGS 4	675 EP
DGS 6	900 EP
DGS 8	1.125 EP
DGS 10	1.350 EP
DGS 12	1.575 EP
DGS 14	1.800 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.

SCHATZAUFLISTUNG

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

Die 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 12 = 3.300 GM, DGS 14 = 6.600 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.

Begegnung 1

DGS 4	50 GM
DGS 6	80 GM

DGS 8	0 GM
DGS 10	Große zweihändige Keule +1 (x3), Fellrüstung +1 (x3), Schutzring +1 (x3) 1.368 GM
DGS 12	50 GM
DGS 14	Krummsäbel der geisterhaften Berührung +1, Langschwert +1, Brustplatte +1, Leichte Bollwerksbrustplatte +1, Schweres Stahl schild (x2) 1.623 GM

Begegnung 3

Alle DGS

Raum 2

Eine merkwürdige Seite aus einem Buch	150 GM
---------------------------------------	--------

DGS 4

Antike Elektrummmünzen	8 GM
Wahrheitselixier	42 GM
Silberne Drachenschuppenritterrüstung	275 GM
Kleiner Stein mit Drakonischen Runen	0 GM

DGS 6

Antike Elektrummmünzen	30 GM
Kleines leichtes Bollwerkstahlschild	347 GM
Kleiner Stein mit Drakonischen Runen	0 GM

DGS 8

Antike Elektrummmünzen	100 GM
Drachentodespfeil	190 GM
Stahlschild	465 GM
Kleiner Stein mit Drakonischen Runen	0 GM

DGS 10

Antike Elektrummmünzen	8 GM
Zauberstatuette, Silberrabe	317 GM
Kleiner Stein mit Drakonischen Runen	0 GM

DGS 12

1 Edelstein	37 GM
Säureresistenz Brustplatte +1	1.613 GM
Leid der Gestaltwandler	1.065 GM
Kleiner Stein mit Drakonischen Runen	0 GM

DGS 14

Ein Haufen Edelsteine und antike Elektrummmünzen	700 GM
Leichter Streitkolben des Zerschmetterns	1.525 GM
Schwarze Drachengestalttrüstung	1.930 GM
Kleiner Stein mit Drakonischen Runen	0 GM

Epilog

Belohnung des Heironeous- und Rao-Tempels
DGS x 50 GM und der Gefallen der Kirchen

oder

Inajiras Belohnung
(ohne den Wert der Buchseite) DGS x 50 GM

oder

Drachenjünger Belohnung
DGS x 50 GM

und Mitglieder der MO „Die Drachenjünger“
erhalten Zugang (any) für:
Prestigeklasse Drachjünger der Farbe Grün
(unabhängig von der Gesinnung des SC!)
Draconic Resistance (green) [Dragonie],
(Buch der Abenteuer).

oder

Amarillion Silberschweifs Belohnung

DGS x 50 GM
und der Gefallen von Amarillion Silberschweif

oder

Olafdottirs Belohnung

DGS x 50 GM
und Mitglieder der MO „Olafdottir's Zirkel“
erhalten Zugang (any) für:
Antifire Sphere (Sandstorm), Assay Spell
Resistance (Spell Compendium), Blast of Sand
(Sandstorm), Illusory Pit (Spell Compendium).

Total amount of Treasure

DGS 4	(725 gedeckelt) 650 GM
DGS 6	(907 gedeckelt) 900 GM
DGS 8	(1.305 gedeckelt) 1.300 GM
DGS 10	(2.343 gedeckelt) 2.300 GM
DGS 12	(3.465 gedeckelt) 3.300 GM
DGS 14	(6.628 gedeckelt) 6.600 GM

Besondere Gegenstände

Armor of Dragonshape (Black): This Suite of + 3 dragoncraft hide armor is made from the scales of a black dragon, thus it grants its wearer resistance 5 against acid. This resistance is treated as an extraordinary (and thus nonmagical) feature of the armor. If the wearer has the wild shape ability, she may change into a Small or Medium Black Dragon once per day, and may remain in that form for up to 7 hours. This change doesn't count against the character's normal limit of daily wild shape uses.

Moderate transmutation; CL 7th; Craft Magic Arms and Armor, Dragoncrafter, wild shape ability; Prize 23,165 gp; Cost 14,665 gp + 860 XP; Weight 25 lb (Draconomicon), Adventure

A Strange Page Torn from a Book

You have found a strange book page. It is written in Infernal and seems to contain notes on business deals in cryptic shorthand. It also holds a formulaic sentence, which can be used like a scroll of *mislead*.

Moderate Illusion; CL 10th; Prize 1,800 gp.
(Only 1 PC may buy it, only 1 copy)

Favor of the Churches of Heironeous and Rao: You gain one time (regional) access to: weapon enhancement: *axiomatic*, *elixir of truth* (cross off when used). Members of the MO „Kirche des Heironeous“ or „Kirche des Rao“ gain access (regional).

Favor of Amarillion Silberschweif: Amarillion grants access to any masterwork instrument described in Complete Adventurer and will teach you its special usages. You gain one time access (regional) to: Heward's *handy haversack*. Members of the MO „Nareenas Haus der Jugend“ get an invitation to join the MO „Haus der Jugend-Patenschaften“.

Favor of „Die Drachenjünger“: Members of the MO „Die Drachenjünger“ gain access (any) to: Draconic Resistance (green) (Complete Adventurer) and the PrC Dragon Disciple for the color green.

Favor of Olafdottir: Members of the MO „Olafsdottirs Zirkel“ gain access (any) to: *antifire sphere* (Sandstorm), *assay spell resistance* (Spell Compendium), *blast of sand* (Sandstorm), *illusory pit* (Spell Compendium).

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

Gegenstände für die Abenteuerbescheinigung (AR)

Item Access

All APL

- *A strange page torn from a book* (Adventure; see above)

APL 4 only

- *Elixir of truth* (Adventure; DMG)
- *Silver dragon hide plate* (Adventure; DMG)

APL 6 only

- *+1 light steel shield of light fortification* (Adventure; DMG)

APL 8 only

- *Arrow of dragon slaying* (Adventure; DMG)
- *Spined shield* (Adventure; DMG)

APL 10 only

- *Large +1 greatclub* (Adventure; DMG)
- *Figurine of wondrous power, silver raven* (Adventure; DMG)

APL 12 only

- *+1 breastplate of acid resistance* (Adventure; DMG)
- *Shifter's Sorrow* (Adventure; DMG)

APL 14 only

- *+1 breastplate of light fortification* (Adventure; DMG)
 - *+1 ghost touch scimitar* (Adventure; DMG)
 - *+1 light mace of disruption* (Adventure; DMG)
- Armor of dragonshape (black)* (Adventure; Draconomicon and above)

ANHANG 1: MONSTER (DGS 4)

Begegnung 3

Raum 5

Ebenen-Lindwurm

(Plains Landwurm)

Excerpt from Draconomicon, p. 172/173

Medium Dragon

Hit Dice: 8d12+16 (68 hp)

Initiative: +2

Speed: 60 ft. (12 squares), burrow 10 ft.

Armor Class: 18 (+2 Dex, +6 natural), touch 12, flat-footed 16

Base Attack/Grapple: +8/+10

Attack: Bite +13 melee (1d8+5/19-20)

Full Attack: Bite +13 melee (1d8+5/19-20) and 2 claws +11 melee (1d6+2)

Space/Reach: 5ft./5 ft.

Special Attacks: Burst of speed, frightful presence, poison

Special Qualities: -

Saves: Fort +8, Ref +8, Will +7

Abilities: Str 15, Dex 14, Con 14, Int 9, Wis 13, Cha 12

Skills: Bluff +9, Diplomacy +3, Gather Information +3, Hide +10*, Intimidate +3, Knowledge (local)² +10, Knowledge (nature) +10, Listen +12, Spot +12, Survival +7.

Feats: Improved Critical (bite), Multiattack, Track

Challenge Rating: 6

Alignment: Always chaotic neutral

Advancement: 9-10 HD (Medium); 12-19 HD (Large); 20-24 HD (Huge)

A plains landwurm has scales that bear stripes of tan or light green, allowing it to blend in with its surroundings. It is sometimes mistaken for a raptorlike dinosaur, since it often stands on its hind legs.

Burst of speed (Ex): Once per day, a plains landwurm may activate a burst of speed as a free action. This doubles its speed for 5 rounds, after which it is fatigued for 10 minutes. It usually uses this ability to escape from danger.

Frightful presence (Ex): 40-ft. radius, HD 7 or fewer, Will DC 15 negates.*

Poison: The bite of a plains landwurm delivers a toxic venom (Fort DC 16, 1d6 Str/2d6 Str).

Skills: Plains landwurms have a +4 racial bonus on Hide checks, when in temperate or warm plains environment. This bonus on Hide checks increases to +8 when the landwurm is immobile.

²Diese Fertigkeit ist nicht einsetzbar, da der Lindwurm seit über 700 Jahren keinen Kontakt zur Außenwelt mehr hatte.

*Mehr Informationen über „Unheimliche Ausstrahlung“ findest du im MHB I S. 408/MM I S. 309.

ANHANG 2: MONSTER (DGS 6)

Begegnung 3 Raum 7

Fünfköpfiger Kreischender Schrecken (Five-headed Terror)

Excerpt from Monster Manual III, p. 154/155

This creature looks like a nightmarish flying starfish. Five necks radiate out from a central core capped with wings. At the end of each neck is a hideously distorted humanlike head with scaly skin. The eyes in these heads burn with a menacing green flame.

Medium Aberration (Extraplanar)

Hit Dice: 15d8+30 (97 hp)

Initiative: +8

Speed: Fly 40 ft. (good) (8 squares)

Armor Class: 21 (+4 Dex, +7 natural), touch 14, flat-footed 17

Base Attack/Grapple: +11/+12

Attack: 5 Bites +16 melee (1d6+1 plus poison)

Full Attack: 5 Bites +16 melee (1d6+1 plus poison)

Space/Reach: 5ft./5 ft.

Special Attacks: Kiss, poison, pounce, shriek

Special Qualities: Darkvision 60 ft., fast healing 5

Saves: Fort +9, Ref +11, Will +12

Abilities: Str 13, Dex 18, Con 15, Int 5, Wis 12, Cha 8

Skills: Hide +7, Listen +5, Move Silently +6, Spot +14.

Feats: Combat Reflexes*, Great Fortitude, Improved Initiative, Iron Will, Lightning Reflexes, Weapon Finesse, Weapon Focus (bite)

Challenge Rating: 10

Alignment: Always neutral evil

Advancement: 16-19 HD (Medium); 20-30 HD (Large)

Shrieking Terrors originated as magical mutated vargouilles crossbred with hydras. These horrors possess the worst aspects of each parent creature, making them a hearty, multiheaded terror equipped with the vargouille's special attacks.

Each of a shrieking terror's head is slightly larger than a human head, about 18 inches across. The monster's features hint at a reptilian heritage. The central wings span nearly 8 feet. A shrieking terror weighs about 200 pounds. Shrieking terrors speak infernal.²

A shrieking terror can never have more than twice its normal number of heads at any one time.³

Kiss (Su): Each head of a shrieking terror can kiss a paralyzed target with a successful melee touch attack (attack bonus +15)³. An affected opponent must succeed on a DC 23 Fortitude save or begin a terrible transformation that turns the creature into a vargouille within 24 hours (and often much sooner; roll 1d6 separately for each phase of the transformation). First, over a period of 1d6 hours, all the victim's hair fall out. Within another 1d6 hours thereafter the ears grow into leathery wings, tentacles sprout on the chin and scalp, and the teeth become long, pointed fangs. During the next 1d6 hours the victim takes 1 point of Intelligence drain and 1 point of Charisma drain per hour (to a minimum score 3 in each ability).

The transformation is complete 1d6 hours later, when the head breaks free of the body (which promptly dies) and becomes a vargouille. This transformation is interrupted by sunlight, and even a *daylight* spell can delay death, but to reverse the transformation requires a *remove disease* spell or similar effect. The save DC is Constitution-based and includes a +4 racial bonus.

Pounce (Ex): If a shrieking terror moves or charges a foe in a round, it can still make a full attack with all its heads at no penalty.

Poison (Ex): Injury, Fort DC 19 or be unable to heal the shrieking terror's bite damage naturally or magically. A *neutralize poison* or *heal* spell removes the effect, while *delay poison* allows magical healing. The save DC is Constitution-based.

Shriek (Su): As a full-round action, a shrieking terror can open its distended mouths and let out a terrible sound. Anyone within 60 feet (except other shrieking terrors and vargouilles) that hears this shriek and can clearly see the creature must succeed on a DC 24 Fortitude save or be paralyzed with fear for 2d4 rounds or until the monster attacks the target, moves out of range or block the target's line of sight to it. A paralyzed creature is susceptible to the shrieking terror's kiss (see above). A creature that successfully saves cannot be affected again by the same terror's shriek for 24 hours. The shriek is a mind-affecting fear effect. The save DC is Constitution-based and includes a +1 racial bonus for each of its heads. If a shrieking terror gains or loses heads, the save DC changes accordingly.)

Skills: A shrieking terror has a +2 racial bonus on Listen checks and Spot checks, thanks to its multiple heads. (This bonus is negated if the creature is reduced to one head.)

² Dieses spezielle Exemplar spricht einige wenige Worte drakonisch und zwar nur den Satz: „Sprecht die Losung!“ und versteht „Grün ist nicht allein die Farbe des Waldes“. Alle anderen Worte sind für ihn absolut unverständlich!

³ Errata!

ANHANG 3: MONSTER (DGS 8)

Begegnung 3

Raum 9

Drachenknochen Golem

(Dragonbone Golem)

Excerpt from Draconomicon, p. 164

Large Construct

Hit Dice: 20d10 (110 hp)

Initiative: +0

Speed: 40 ft. (8 squares)

Armor Class: 17 (+1 size, +8 natural), touch 9, flat-footed 17

Base Attack/Grapple: +15/+23

Attack: Bite +18 melee (1d10+4)

Full Attack: Bite +18 melee (1d10+4) and 2 claws +13 melee (1d8+2) and 2 wings +13 melee (1d6+2) and tail slap +13 melee (1d8+6)

Space/Reach: 10ft./5 ft.

Special Attacks: Fear aura

Special Qualities: Construct traits, damage reduction 5/magic and adamantine, immunity to magic

Saves: Fort +7, Ref +7, Will +7

Abilities: Str 19, Dex 10, Con -, Int -, Wis 11, Cha 10

Challenge Rating: 12

Alignment: Always neutral

Advancement: 21-30 HD (Large); 31-60 HD (Huge)

A dragonbone golem is crafted from the skeletons of one or more dragons, wired together into a gruesome whole. It typically measures about 10 feet in length and stands 5 feet tall at the shoulder. It is easily mistaken for a skeletal dragon or a dracolich – and in fact, is often built by necromancers – but it is a construct, not an undead creature.

Combat

A dragonbone golem wades into combat without hesitation, weakening opponents' resolve with its fear aura.

Fear Aura (Su): A dragonbone golem radiates an aura of fear in a 60-foot-radius burst. Any creature with fewer HD than the dragonbone golem is shaken (Will DC 20 negates). The effect lasts for as long as the creature remains within range and for 2d6 rounds afterward. A creature that succeeds on the Will save to resist is immune to that dragonbone golem's fear aura for 24 hours.

Magic immunity (Ex): A dragonbone golem has immunity to all spells, spell-like abilities, and supernatural effects and abilities.

ANHANG 4: MONSTER (DGS 10)

Begegnung 2

Oger, Barbar 6; HG 9; großer Riese; TW 4W8+19 plus 6W12+24, 101 TP; INI +0; BR 12m (8 Felder); RK 19 (Berührung 10, auf dem falschen Fuß 19); GAB +9, RAB +21; A Nahkampf +18 (2W8+13, Zweihändige Keule +1), Fernkampf +8 (1W8+8, Wurfspeer); Voller Angriff Nahkampf +18/+13/+8 (2W8+13, große zweihändige Keule +1), Fernkampf +8 (1W8+8, Wurfspeer); Angriffsfläche/Reichweite: 3m/3m; BA Kampfrausch 2/Tag; BE Dämmerlicht, Dunkelsicht 18m, Fallengespur +2, Reflexbewegung, Verbesserte Reflexbewegung; GES CB; RW REF +2, WIL +2, ZÄH +12; ST 26, GE 11, KO 18, IN 8, WE 10, CH 4

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +2, Klettern +13, Lauschen +6, Springen +17, Verstecken -6, Abhärtung, Heftiger Angriff, Verbesserter Ansturm, Waffenfokus (zweihändige Keule)

Ausrüstung: Fellrüstung +1, Schutzring +1, große zweihändige Keule +1.

Im Kampfrausch (9 Runden): 6W12+36, 113 TP RK 17; RAB +23; Nahkampf +20 (2W8+15), Fernkampf +8 (1W8+10); Voller Angriff +20/+15/+10 (2W8+15); REF +2, WILL +4, ZÄH +14; ST 30, GE 11, KO 22, IN 8, WE 10, CH 4.

Begegnung 3

Raum 11

Verbesserter Schattenstahl Golem (Advanced Shadesteel Golem)

Excerpt from Monster Manual III, p. 72/73

This 7-foot-tall shadowy automation is crafted from a matte black metal that seems to absorb light. A mist fills the hollow spaces between the skeletal frame, and its skeletal frame, and its two long arms end in sharp metal claws. A dour, skull-shaped head surmounts its broad torso, but the construct has no neck to speak of. It moves slowly but silently, hovering slightly above the ground and disturbing nothing as it passes.

Medium Construct

Hit Dice: 20d10+22 (124 hp)

Initiative: +3

Speed: 30 ft. (6 squares), fly 30 ft. (perfect)

Armor Class: 33 (+3 Dex, +20 natural), touch 13, flat-footed 30 (Errata!)

Base Attack/Grapple: +15/+22

Attack: Slam +22 melee (2d6+7)

Full Attack: 2 slams +22 melee (2d6+7)

Space/Reach: 5ft./5 ft.

Special Attacks: Negative pulse wave

Special Qualities: Construct traits, damage reduction 10/magic and adamantine, darkvision 60ft, immunity to magic, low-light vision, shadow blend

Saves: Fort +6, Ref +9, Will +6

Abilities: Str 25, Dex 16, Con -, Int -, Wis 11, Cha 7

Skills: Hide +15, Move Silently +19

Challenge Rating: 12

Alignment: Always neutral

Advancement: 19-26 HD (Medium); 27-40 HD (Large); 41-54 HD (Huge)

Negative Pulse Wave (Su): The shadesteel golem can radiate a burst of inky black negative energy as a free action every 1d4+1 rounds. The pulse wave drains life from all living creatures within 40 feet of the golem, dealing 12d6 points of negative energy damage. A DC 19 Fortitude save halves the damage; the save DC is Constitution based. Undead creatures within the area are healed of 12d6 points of damage instead, and any turning effect they are under is broken. A *death ward* spell or similar effect protects a creature from a shadesteel golem's negative pulse wave.

Immunity to Magic (Ex): A shadesteel golem is immune to any spell, supernatural ability, or spell-like ability that allows spell resistance. In addition, certain spells and effects function differently against the creature, as noted below.

A magical effect that has the light descriptor (such as *continual flame*) causes the golem to speed up as if affected by the spell *haste* for 2d4 rounds. The golem is also hastened whenever it is subject to a positive energy effect, such as the turning attempt of a cleric. This might happen if the cleric has mistakenly identified a nightwalker or other undead, or if the golem is standing near undead.

If a shadesteel golem is targeted by or within the area of a spell with the darkness or shadow descriptor, the golem is healed for 1 point of damage per level of the spell.

Shadow Blend (Su): In any condition of illumination other than full daylight, a shadesteel golem can disappear into the shadows, giving it concealment. Artificial illumination, even a *light* or *continual flame* spell, does not negate this ability, though a *daylight* spell does.

Skills: A shadesteel golem has a +16 racial bonus on Move Silently checks and a +12 racial bonus on Hide checks.

ANHANG 5: MONSTER (DGS 12)

Begegnung 3

Raum 13

Drachenstein Golem

(Drakestone Golem)

Excerpt from Draconomicon, p. 164/165

Large Construct

Hit Dice: 35d10 (192 hp)

Initiative: -1

Speed: 30 ft. (6 squares)

Armor Class: 36 (-1 size, -1 Dex, +28 natural), touch 8, flat-footed 36

Base Attack/Grapple: +26/+41

Attack: Bite +36 melee (2d8+11)

Full Attack: Bite +36 melee (2d8+11) and 2 claws +31 melee (1d6+5) and 2 wings +31 melee (1d10+5) and tail slap +31 melee (2d6+16)

Space/Reach: 10ft./5 ft.

Special Attacks: Petrifying breath

Special Qualities: Construct traits, damage reduction 10/magic and adamantine, immunity to magic

Saves: Fort +12, Ref +11, Will +13

Abilities: Str 33, Dex 8, Con -, Int -, Wis 13, Cha 15

Challenge Rating: 15

Alignment: Always neutral

Advancement: 36-50 HD (Large); 51-70 HD (Huge)

A drakestone golem appears at first glance to a beautiful crafted statue of a dragon, 12 feet long and 6 feet tall at the shoulder. Only when it animates, its stone scales rippling like muscled flesh and its eyes gleaming with amber light, do its enemies realize their danger.

Combat

A drakestone golem opens any combat with its petrifying breath, but otherwise relies on its devastating physical attacks to reduce foes to a pulp.

Petrifying breath (Su): Once every 1d4 rounds, a drakestone golem can exhale a 30-foot cone of petrifying gas (Fortitude DC 27 negates).

Immunity to Magic (Ex): A drakestone golem is immune to all spells, spell-like abilities, and supernatural effects, except as follows. A *transmute rock to mud* spell slows it (as the *slow* spell) for 2d6 rounds, with no saving throw, while *transmute mud to rock* heals all its lost hit points.

ANHANG 6: MONSTER (DGS 14)

Begegnung 2

Schwertalb; HG 13; mittelgroßer Untoter (ehemals Kämpfer 11); TW 11W12, 82 TP; INI +5; BW 6m (4 Felder); RK 20 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 19); GAB +11, RAB +15, A Nahkampf +17 (1W8+8, Langschwert +1); Voller Angriff Nahkampf +17/+12/+7 (1W8+8, Langschwert +1); BA jeder Nahkampf-Treffer verursacht zusätzlich 1 Punkt ST-Schaden, wenn die ST auf 0 fällt, stirbt das Opfer; BE Untoten-Immunitäten, SR 10/Magisch und Hiebwappe, Resistenz gegen Vertreibung +2; Ges RB, RW REF +5, WIL +6, ZÄH +8, ST 18, GE 13, KO -, IN 11, WE 13, CH 8.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +9, Klettern +6, Lauschen +8, Reiten +5, Springen +7, Schleichen +1, Verstecken +5, Ausweichen, Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampfrelexe, Mächtiger Waffenfokus (Langschwert), Mächtige Waffenspezialisierung (Langschwert), Schnelle Waffenbereitschaft, Verbesserter Ansturm, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit, Waffenfokus (Langschwert), Waffenspezialisierung (Langschwert).

Ausrüstung: Kleine Bollwerks-Brustplatte +1, Schwerer Stahlschild +1, Langschwert +1.

Schwertalb; HG 15; mittelgroßer Untoter (ehemals Kämpfer 13); TW 13W12, 96 TP; INI +5; BW 6m (4 Felder); RK 20 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 19); GAB +13, RAB +17, A Nahkampf +19 (1W6+8/18-20, Krummsäbel +1); Voller Angriff Nahkampf +19/+14/+10 (1W6+8/18-20, Krummsäbel +1); BA jeder Nahkampf-Treffer verursacht zusätzlich 1 Punkt ST-Schaden, wenn die ST auf 0, fällt stirbt das Opfer; BE Untoten-Immunitäten, SR 10/Magisch und Hiebwappe, Resistenz gegen Vertreibung +2; Ges RB, RW REF +8, WIL +7, ZÄH +8, ST 19, GE 13, KO -, IN 11, WE 13, CH 8.

Fertigkeiten und Talente: Klettern +5, Verstecken +7, Springen +7, Schleichen +1, Lauschen +8, Reiten +5, Entdecken +8, Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampfrelexe, Mächtiger Waffenfokus (Krummsäbel), Mächtige Waffenspezialisierung (Krummsäbel), Schnelle Waffenbereitschaft, Verbesserter Ansturm, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit, Waffenfokus (Krummsäbel), Waffenspezialisierung (Krummsäbel).

Ausrüstung: Brustplatte +1, Schwerer Stahlschild +1, Krummsäbel der geisterhaften Berührung +1.

(Swordwraith aus Fiend Folio, S. 173, Text der Schwertalb-Schablone siehe Anhang 8)

Begegnung 3

Raum 14

Arkaner Schlick (Arcane Ooze)

Excerpt from Monster Manual III, p. 9

The creature resembles a fluid mass of green protoplasm. Within its immense bulk, glowing veins throb and pulse with eldritch light.

Huge Ooze

Hit Dice: 15d10+120 (202 hp)

Initiative: -5

Speed: 20 ft. (4 squares), climb 20 ft.

Armor Class: 3 (-2 size, -5 Dex), touch 3, flat-footed 3

Base Attack/Grapple: +11/+25*

Attack: Slam +15* melee (2d6+9 plus 2d6 acid)

Full Attack: Slam +15* melee (2d6+9 plus 2d6 acid)

Space/Reach: 15 ft./10 ft.

Special Attacks: Acid, constrict 2d6+9* plus 2d6 acid, improved grab, spell siphon

Special Qualities: Blindsight 60 ft. immunity to magic, ooze traits

Saves: Fort +13, Ref +0, Will +0

Abilities: Str 22, Dex 1, Con 26, Int -, Wis 1, Cha 1

Skills: Climb +14*

Challenge Rating: 9

Alignment: Always neutral

Advancement: 16-30 HD (Huge), 31-45 (Gargantuan)

Combat

An arcane ooze attacks by grabbing and squeezing its prey. It moves instinctively toward the nearest creature capable of casting arcane spells. It can only detect such creatures (or any creature) if they are within 60 feet.

If attacked by creatures it cannot detect (because they are too far away), the ooze instinctively retreats.

An arcane ooze can travel easily on vertical surfaces, and it lurks on such surfaces, attempting to catch prey by surprise.

Acid (Ex): An arcane ooze secretes a digestive acid that dissolves only flesh. Any successful hit in melee combat or a constrict attack by the creature deals an extra 2d6 points of acid damage.

Constrict (Ex): An arcane ooze deals automatic slam damage and acid damage with a successful grapple check.

Improved Grab (Ex): To use this ability, an arcane ooze must hit with its slam attack. It can then attempt a grapple as a free action without provoking attacks of opportunity. If it wins the grapple check, it establishes a hold and can constrict.

Spell Siphon (Su): An arcane ooze exerts a strange pull on arcane spell energy. Any time an arcane spellcaster begins his turn within 60 feet of an arcane ooze, he must make a DC 25 Fortitude save or lose a random spell of the highest level he has available. For every spell lost by a victim in this manner, the arcane ooze gains temporary hit points equal 5x the level of the lost spell. These temporary hit points are lost after 1 hour.

Line of effect between the spellcaster and the arcane ooze is necessary in order for this ability to work. The save DC is Constitution-based.

Immunity to Magic (Ex): An arcane ooze is immune to any spell or spell-like ability that allows spell resistance. In addition, certain spells and effects function differently against the creature, as noted below.

A magical attack that deals electricity damage increases an arcane ooze's speed as if it had been affected by the *haste* spell for 3 rounds.

A magical attack that deals acid damage heals an arcane ooze of an amount of damage equal to half the acid damage that the spell would normally have caused.

Skills: An arcane ooze has a +8 racial bonus on Climb checks and can always choose to take 10 on a Climb check, even if rushed or threatened.

* Errata

Raum 15

Eisenwurm Golem

(Ironwurm Golem)

Excerpt from Draconomicon, p. 165/166

Large Construct

Hit Dice: 40d10 (220 hp)

Initiative: -1

Speed: 30 ft. (6 squares)

Armor Class: 40 (-1 size, -1 Dex, +32 natural), touch 8, flat-footed 40

Base Attack/Grapple: +30/+49

Attack: Bite +44 melee (2d10+15)

Full Attack: Bite +44 melee (2d10+15) and 2 claws +39 melee (2d8+7) and 2 wings +39 melee (2d6+7) and tail slap +39 melee (2d8+22)

Space/Reach: 10ft./5 ft.

Special Attacks: Breath weapon

Special Qualities: Construct traits, damage reduction 15/magic and adamantine, immunity to magic, immunity to rust

Saves: Fort +13, Ref +12, Will +14

Abilities: Str 41, Dex 8, Con -, Int -, Wis 13, Cha 19

Challenge Rating: 17

Alignment: Always neutral

Advancement: 41-60 HD (Large); 61-80 HD (Huge)

An ironwurm golem is an animated, self contained furnace built into the shape of a dragon. It measures up to 15 feet in length und typically stands 7 to 8 feet high at the shoulder. Smoke trails from nostrils except when the creature is at rest and when animate, it exudes a palpable heat.

Combat

The ironwurm golem softens up foes with its fiery breath and then uses its formidable strength to destroy its foes in melee. It can even use this breath weapon on itself, in order to restore hit points or negate *slow* effects.

Breath Weapon (Su): 60ft. cone, every 1d4 rounds, 20d10 fire, Reflex DC 30 half. The breath weapon type remains the same regardless of the dragon spirit contained within.

Immunity to Magic (Ex): An ironwurm golem is immune to all spells, spell-like abilities, and supernatural effects, except as follows. A cold effect slows it (as the *slow* spell) for 3 rounds, with no saving throw. A fire effect breaks any slow effect on the golem and cures 1 point of damage for each 3 points of damage it would otherwise deal. For example, an ironwurm golem hit by a delayed blast fireball cast by a 15th-level wizard that would normally deal 52 points of damage instead gains back 17 hit points. The golem gets no saving throw against fire effects.

Immunity to rust (Ex): An ironwurm golem is immune to rust attacks, whether magical or not.

Forschungsergebnisse zur Geschichte der Drachentempel

Nach dem Untergang der Stadt der Sommersterne siedelten sich Flan im Adri an. Einige hundert Jahre nach ihrer Ansiedlung ließ sich ein riesiger grüner Drache im Wald nieder und befand, dass es für ihn am angenehmsten war, sich als Gott verehren zu lassen. Tatsächlich konnte er die Menschen unterwerfen, die zu seinen Ehren Tempel im Adri bauten.

Um sein Heim wurde eine gigantische Tempelanlage gebaut, die sich praktisch in der Mitte des damaligen Adri befand.

Um diese Tempelanlage herum entstanden sieben Tempel in der Form eines Drachens. Und schließlich wurden in den Randgebieten des Adri 21 kleinere Tempelanlagen angelegt, die bis auf den Eingangsbereich unter der Erde gebaut wurden.

Etwa um die Zeit des doppelten Kataklysmus und die damit einhergehende Zerstörung der Reiche der Suel und der Bakluni, entstand auch die gnomische Legende von Gnomebjörn, dem Starken. Gnomebjörn, der Starke ist ein Paladin des Garl Glittergold gewesen, der eigentlich Aron Tapfernas hieß. Von ihm wird berichtet, dass er in einem heldenhaften Kampf einen Drachen besiegt hat, der in einem riesigen Wald von verrückten Menschen als Gott verehrt wurde. Bei dem Kampf wurde der Paladin selbst tödlich verletzt. Inwieweit diese Sage der Wahrheit entspricht ist nicht klar. Klar ist aber, dass der Drache nicht mehr in die Geschehnisse seines Kultes eingegriffen hat, so dass es wahrscheinlich ist, dass er in irgendeiner Weise daran gehindert wurde, mit seinen Gläubigen Kontakt aufzunehmen.

Die von dem Drachen getrennten Gläubigen setzten ihre Gottesdienste aber fort, bis etwa im Jahr -170 AZ oeridianische Armeen der Glaubensgemeinschaft ein Ende setzten.

Die Oeridianer fanden wenige Zeugnisse über den Drachenkult und konnten nur einige der Tempel in den Außenbezirken finden. Diese wenigen Anlagen (es waren wohl nicht mehr als drei) vernichteten sie. Es muss sich dabei um die Anlagen handeln, die im nordöstlichen Sektor des Waldes gelegen haben, der heute gerodet ist und sich im Bereich des Nördlichen Königreichs in der Region zwischen Kanterfeld und Ostmarkt erstreckte. Die anderen Tempel wurden wohl vom Kult besser gegen Entdeckung geschützt...

Forscher fanden im Laufe der Jahrhunderte immer wieder einzelne Tempel des äußeren Tempelringes und plünderten sie. Ab dem Jahr 591 AZ allerdings wurde offensichtlich eine gezielte Suche nach den Drachentempeln angegangen und so konnten alle noch existierenden Tempel des äußeren Ringes gefunden werden. Die Zahl wurde niemals genau festgehalten, aber es müssen zwischen 17 und 19 Anlagen gewesen sein. Außerdem ist man in alten Folianten auf Beschreibungen eines inneren Tempelringes mit sieben Tempeln gestoßen. Interessierte Kreise in Herbergsbad haben bisher aber vergeblich versucht, etwas über diese Tempel herauszufinden, sie schienen unauffindbar zu sein. Bis jetzt...

ANHANG 8 NEUE REGELN

Plains Landwurm (Ebenen-Lindwurm), excerpt from Draconomicon, S. 172f, siehe Anhang 1.

Shrieking Terror, Five-headed Terror (Fünfköpfiger Kreischender Schrecken), excerpt from Monster Manual III, S. 154f, siehe Anhang 2.

Dragonbone Golem (Drachenknochen Golem), excerpt from Draconomicon, S. 164, siehe Anhang 3.

Advanced Shadesteel Golem, (Verbesserter Schattenstahl Golem), excerpt from Monster Manual III, S. 72f, siehe Anhang 4.

Drakestone Golem, (Drachenstein Golem), excerpt from Draconomicon, S. 162f, siehe Anhang 5.

Swordwraith Template* (Schwertalb-Schablone)

Excerpt from Fiend Folio p. 174.

“Swordwraith” is a template that can be added to any humanoid or monstrous humanoid creature with levels in fighter (referred to thereafter as the base creature). The creature’s type changes 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.

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 creatures 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, swordwraith have no Constitution score.

Skills: Swordwraith gain a +4 racial bonus on Hide and Move Silently checks.

Feats: Swordwraiths gain Alertness and Iron Will feats.

Climate/Terrain: Any land and underground.

Organization: Solitary, company (2-8), or squadron (11-20 plus 1 leader of 1-4 levels higher).

Challenge Rating: Same as the base creature +2

Treasure: Standard

Alignment: Usually lawful evil.

Advancement: By character class

*Updated to D&D 3.5

Arcane Ooze (Arkaner Schlick), excerpt from Monster Manual III, S. 9, siehe Anhang 6.

Ironwurm Golem (Eisenwurm Golem), excerpt from Draconomicon, S. 165f, siehe Anhang 6.

Handout 1

Flüstern im Kopf

Du vernimmst auf einmal ein merkwürdiges, zischelndes Flüstern in Deinem Kopf:

„Geh zu Untert Frobau von den Drachenjüngern! Erfülle seinen Auftrag, denn es ist mein Wille! Gib deinen Begleitern nicht preis, warum Du dorthin gehst...“

Handout 2 (Fresken in der großen Halle)

Fresko 1

Das Fragment zeigt drei Menschen in Fesseln, die von maskierten Humanoiden in reich verzierten Gewändern eine Treppe hinab geführt werden, die direkt in den Schlund eines gigantischen Drachens zu führen scheint.

Fresko 2

Auf dem Bild kann man Bäume erkennen, die aussehen, als wären sie aus Stein geformt. Vor ihnen kniet ein einzelner Humanoider mit einem Drachenkopf, der mit der linken Hand einen langen Stab mit einer Kugel gen Himmel reckt. Dieser ist mit düsteren Wolken überzogen, aus denen einzelne Blitze zucken.

Fresko 3

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

Fresko 4

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

Fresko 5

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

Die beiden Humanoiden tragen reich verzierte Roben.

Hinter dem Altar kann man den riesigen Kopf eines grünen Drachen erkennen, der dem Ritual zuzuschauen scheint.

Die ganze Szenerie scheint im Freien statt zu finden. Der Himmel ist dunkel und die Sterne sind zu sehen. Keiner der beiden Monde der Oerde steht am Himmel.

Fresko 6

Eine Prozession dunkelhäutiger Menschen, begleitet von einigen Humanoiden mit Drachenköpfen, zieht durch einen düsteren Wald. Die ganzen Farben des Freskos erscheinen stark ausgebleichen oder von einem gräulichen Schleier überdeckt.

Fresko 7

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

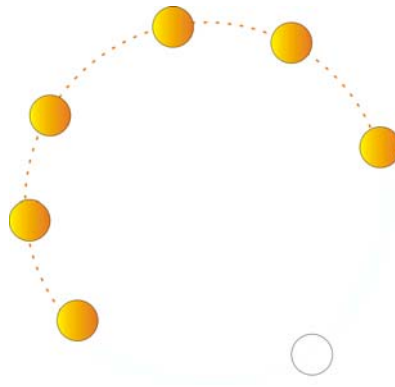
Die beiden Drachenwesen sitzen auf einer großen Lichtung, dabei erscheinen die Bäume des Waldes fast winzig. Hinter den Drachenwesen ragt ein einzelner Turm in den Himmel, der über und über mit Eis bedeckt ist.

Fresko 8

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

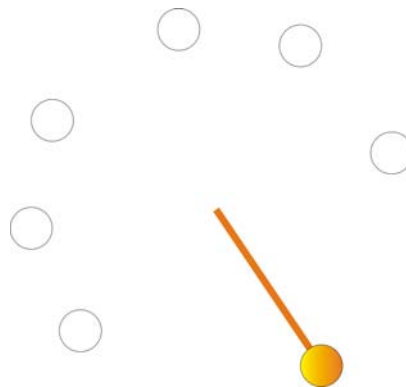
Handout 3

Seltsame Darstellung im Spiegelraum

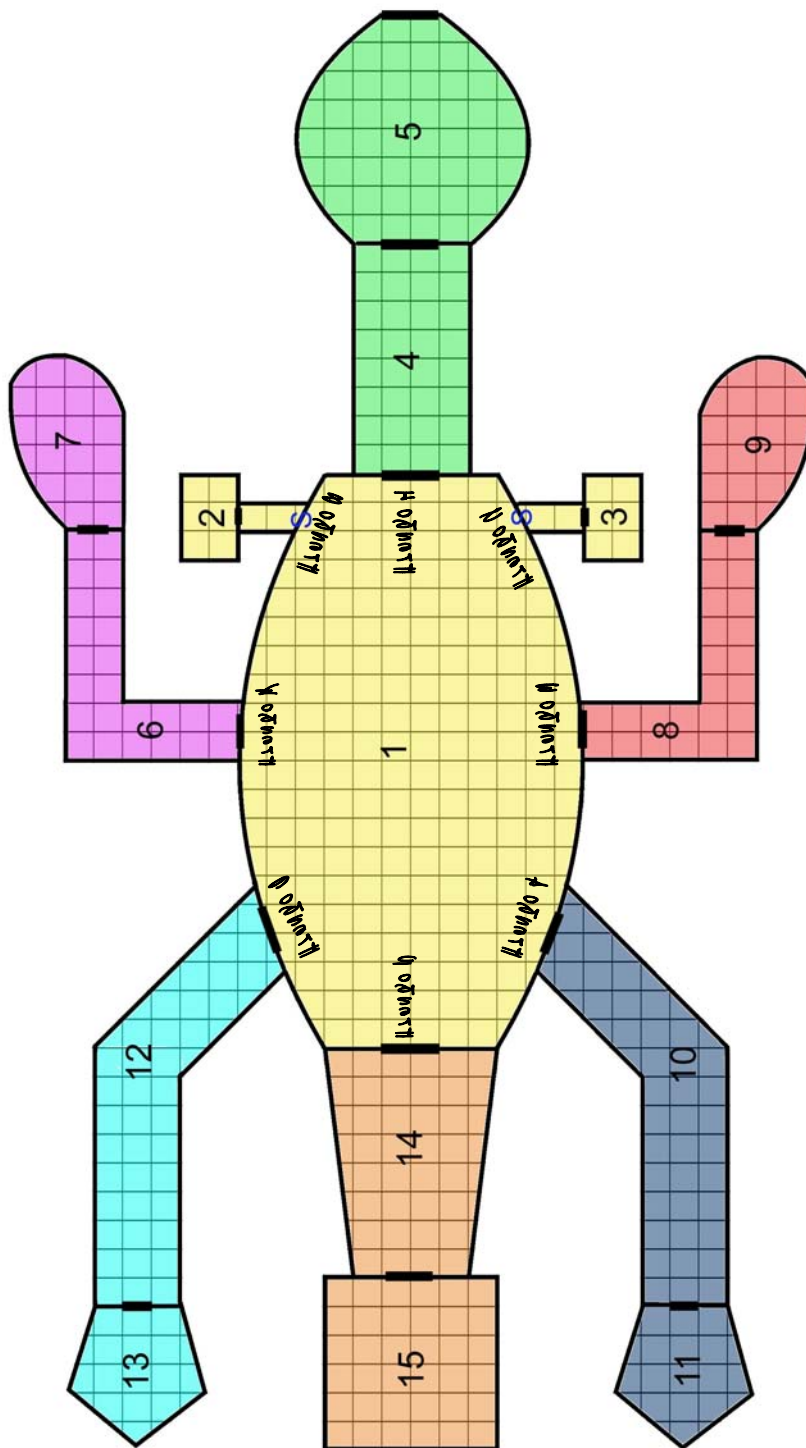


Handout 4

Seltsame Darstellung aus dem Raum mit dem zerbrochenen Spiegel



ANHANG 10: SL PLAN MIT ÜBERSICHT NACH DGS



- Gelb** = alle DGS (Räume 1-3)
- Grün** = DGS 4 (Räume 4+5)
- Pink** = DGS 6 (Räume 6+7)
- Rot** = DGS 8 (Räume 8+9)
- Blau** = DGS 10 (Räume 10+11)
- Mint** = DGS 12 (Räume 12+13)
- Orange** = DGS 14 (Räume 14+15)