GRABMAL DER VERNICHTUNG



Impressum

Entwickler: Christopher Perkins, Will Doyle, Steve Winter
Zusätzliche Entwicklung: Adam Lee
Story-Berater: Pendleton Ward, James Lowder
Storyschreiber: Christopher Perkins, Adam Lee, Richard Whitters
Leitender Regelentwickler: Jeremy Crawford

Leitende Redakteure: Jeremy Crawford, Christopher Perkins
Redakteure: Michele Carter, Scott Fitzgerald Gray
Redaktionsassistenz: Matt Sernett

Künstlerische Leitung: Kate Irwin
Zusätzliche künstlerische Leitung: Shauna Narciso, Richard Whitters
Grafikdesigner: Emi Tanji
Titelbild: Ben Oliver
Innenillustrationen: Mark Behm, Eric Belisle, Zoltan Boros, Christopher Bradley, Jedd Chevrier, Daarken, Chris Dien, Olga Drebas, Leesha Hannigan, Victor Maury, Chris Seaman, Cory Trego-Erdner, Richard Whitters, Eva Widerman, Shawn Wood
Karten: Mike Schley

Produktion: Stan!
Projektleiter: Heather Fleming
Produktion: Cynda Callaway
Bildtechniker: Carmen Cheung
Künstlerische Verwaltung: David Gershman
Leiter Druckvorstufe: Jefferson Dunlap

Andere Mitglieder des D&D-Teams: Bart Carroll, Trevor Kidd, Christopher Lindsay, Shelly Mazzanoble, Mike Mearls, Ben Petrisor, Hilary Ross, Liz Schuh, Nathan Stewart, Greg Tito

Die nachfolgenden D&D-Bücher dienten uns zur Inspiration:

Cook, David. *Dwellers of the Forbidden City*. 1981.
Gygax, Gary. *Monsterhandbuch II*. 1983.
Gygax, Gary. *Gruft der Schrecken*. 1978.
Lowder, James. *The Ring of Winter*. 2012.
Lowder, James und Jean Rabe. *The Jungles of Chult*. 1993.
Novak, Kate and Jeff Grubb. *Azure Bonds*. 1988.
TSR, Inc. *Fiend Folio*. 1981

Auf dem Umschlag

Tief im Dschungel liegt eine Gruft, aus der kein Abenteurer zurückkehrt. Ben Oliver enthüllt den bösartigen Architekten der Gruft, der aus unbekannten Gründen Seelen einfängt. Betreten auf eigene Gefahr!



Haftungsausschluss: Dieses Abenteuer wird dazu führen, dass du von deinen Spielern gehasst wirst - jener Hass, der ihre Seelen auffrisst, bis sich in ihren Brustkörben an Stelle ihrer Herzen nur noch kleine brodelnde Sphären des Nichts befinden. P.S. Zerreiße bitte die Charakterbögen von gestorbenen Charakteren!

ISBN: 978-1-947494-38-1
Deutsche Erstauflage: 2018

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, Volos Almanach der Monster* all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. 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.

©2018 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA.

Vorwort

Grabmal der Vernichtung ist eine Geschichte über den Tod und darüber, was man bereit ist zu tun, um ihm zu entgehen. Wie viele D&D-Abenteuer wird auch dieses Werk seine lustigen Seiten haben, wenn auch nicht durch seine Thematik, sondern eher durch komische Situationen, die sich im Spielverlauf ergeben. Jede schlechte Spielerentscheidung, jeder übler Patzer, jedes seltsame Monster und sogar ein Charaktertod zur Unzeit können uns zum Lachen bringen. Wie Clowns in einem Rodeo machen Abenteurer manchmal wirklich unglaubliche Dinge, um zu überleben.

Dieses Abenteuer ist viel mehr als nur ein tödliches Verlies. Um es unterhaltsam zu gestalten, haben wir uns an Pendleton Ward, den Erschaffer der von D&D inspirierten Serie *Adventure Time* gewandt. Pen ist ein Meistererzähler, der weiß, wie man auch um humorvolle Charaktere eine gute Geschichte schreiben kann, und der versteht, dass D&D-Spieler mit den richtigen Spielzeugen ganz von alleine Situationskomik erzeugen können. Mit Pens Hilfe haben wir eine Geschichte erschaffen, die voller klassicher D&D-Versatzstücke ist, und die dich und deine Spieler zum Lachen bringen wird, selbst wenn die Lage für die Helden verdammt übel aussieht. Wenn die tanzende Affenfrucht nicht ausreicht, dann vielleicht das katapultierende Goblindorf oder der untote Tyrannosaurus, der Zombies kotzt. Und auch die Gruft selbst wird mit ihrer mörderischen Genialität hoffentlich bösartiges Kichern und panische Schreie auslösen.

Vielen Dank an unsere Spieletester. Ihr habt dafür gesorgt, dass das *Grabmal der Vernichtung* zu einer besseren Erfahrung für alle geworden ist. Euer Feedback, das so brutal wie die schlimmsten Fallen im Abenteuer war, war extrem nützlich. Eure Charaktere sind nicht umsonst gestorben.

Chris Perkins
Mai 2017

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH, Waldems
Originaltitel: Player's Handbook
Redaktion: Mirko Bader
Übersetzung: Daniel Mayer, Daniel Schumacher
Lektorat und Korrektorat: Simon Burandt, Mirko Bader
Layout: Nadine Hoffmann

Gale Force Nine Produktionsteam:

Projektleiter: Matthew Vaughan
Projektteam: Chris Forgham, Emily Harwood
Produzent: John-Paul Brisigotti

Inhaltsverzeichnis

Dramatis Personae 4

Einleitung 5
Übersicht über die Geschichte 5
Das Abenteuer leiten 5
Das Abenteuer beginnen 8
Willkommen in Chult 11

Kapitel 1: Nyanzaruhafen 15
Ankunft 16
Nebenquesten 16
Schauplätze in der Stadt 17
Bewohner der Stadt 24
Händlerprinzenvilla 27
Fraktionen und ihre Repräsentanten 29
Was man in der Stadt tun kann 30

Kapitel 2: Das Land Chult 37
Die Expedition beginnt 37
Schauplätze in Chult 40

Kapitel 3: Bewohner der Verbotenenen Stadt 91
Omu 91
Schauplätze in der Stadt 95

Kapitel 4: Tempel der Nachtschlange 111
Pläne der Yuan-ti 111
Hineingelangen 112
Schauplätze im Tempel 114

Kapitel 5: Gruft der Neun Götter 125
Geschichte der Gruft 125
Die Gruft erkunden 126
Geister der Neun Tricksergötter 129
Ebene 1: Verfaulte Korridore 130
Ebene 2: Gewölbe der Täuschung 139
Ebene 3: Gewölbe der Reflexion 146
Ebene 4: Kammern der Schrecken 157
Ebene 5: Zahnräder des Hasses 168
Ebene 6: Wiege des Todesgottes 179
Abschluss 189

Anhang A: Charakterhintergründe 191

Anhang B: Zufallsbegegnungen 193
Begegnungen in Nyanzaruhafen 193
Begegnungen in der Wildnis 193
Begegnungen in Omu 204

Anhang C: Entdeckungen 205
Flora und Fauna 205
Magische Gegenstände 206

Anhang D: Monster und NSC 209

Anhang E: Spielerhandouts 243

Anhang F: Tricksergötter von Omu 256

Spielwerte
Acererak 209
Albinozwerg-Krieger 210
Aldani (Hummervolk) 210
Almiraj 211
Ankylosaurus-Zombie 240
Artus Cimber 212
Atropal 213
Bodak 214
Brontosaurus 214
Chwinga 215
Deinonychus 216
Dimetrodon 216
Dornenhund 217
Drachenbeute 217
Dreiblumenwedel 218
Eblis 219
Feuermolch-Hexenmeister von Imix 219
Feuermolch-Krieger 219
Fliegender Affe 220
Froschemoth 221
Gelber Moschuskriecher 221
Gelber Moschuszombie 222
Girallon 222
Girallon-Zombie 240
Grung 222
Grung-Elitekrieger 223
Grung-Wildling 224
Hadrosaurus 224
Jaculi 225
Kamadan 225
Kobold-Erfinder 226
Kobold-Schuppenzauberer 226
Liara Portyr 227
Menschenfängerpflanze 227
Mörderranke 228
Mwaxanaré 228
Pflanzenpygmäe 229
Pflanzenpygmäen-Häuptling 230
Pteravolk 230
Quetzalcoatlus 230
Ras Nsi 232
Recke 233
Riesenschnappschildkröte 233
Riesenschreiter 233
Riesiger vierarmiger Gargyl 233
Schlegelschnecke 234
Schwarm von Fäulnismaden 235
Stegosaurus 235
Steinmoloch 235
Su-Monster 236
Tabaxijäger 236
Tabaxispielmann 237
Tyrannosaurus-Zombie 240
Velociraptor 237
Volothamp "Volo" Geddarm 237
Xandala 238
Yuan-ti-Brutwächter 238
Yuan-ti-Albtraumsprecherin 239
Zindar 239
Zombies 240
Zorbo 241

Spieletester

Damião Abreu, Emmanuel Acosta, Manny Acosta, Robert Alaniz, Stacey Allan, Jay Anderson, Paul Aparicio, Luke Austin-Smith, Matt Austin, Andrew Bahls, Chris Balboni, Melissa Bassett, Simon Batchelor, Jason Baxter, Lawrence Beals, Scott Beck, André Bégin, Jerry Behrendt, Charles Benscoter, Jacob Benscoter, Shawn Bergseng, Stacy Bermes, Jim Berrier, Giles Bicknell, Lauren Bilanko, Joseph Boerjes, Miranda Faye Bowen, Matt Boyd, Scott Brand, Zachary Brand, Jordan Brass, Garrett Bray, Ken Breese, Chris Breunig, Travis Brock, Bobby Brown, Matthew Buddhe, Charles Burbridge, Willi Burger, Matt Burton, Bradley Butts, Mik Calow, Zane Cannon, Jay Carey, Anthony Caroselli, John Cassel, Kyle Castilaw, Richard Chamberlain, Wayne Chang, Paul Charvet, Pantelis Chatzinikolis, Lemuel Cheung, Emre Cihangir, Jeffery Clark, Heather Coleman, Garrett Colón, Ivan Cortez, Mélanie Coté, James Cottrell, Mark Coulter, Drew Crevello, Manon Crevier, Alexander Crouzen, Max Cushner, Simon Cwilich, Brian Dahl, Alex D'Amico, Ben Danderson, Soren Danielson, Waylon Darosh, Derek DaSilva, Phil Davidson, Cait Davis, Marcello De Velazquez, Yourik de Voogd, Mark Denholm, Krupal Desai, Scott Deschler, Yorcho Diaz, Dan Dodson, Adam Dowdy, Alexander Dugmore, Shawn Durr, Norm Eadie, João Eduardo, Andrew Eggleston, Jay Elmore, Clayton Embrey, James Endicott, Eric Engbloom, Andrew Epps, Kevin Erhler, Thelem Eyseir, Justin Faris, Ian Fay, Jared Fegan, Frank Fergusson, Grant Fisk, Star Fitzgerald, Shannon Flowers, Alex Forsyth, Mike Fowler, Daniel Franco, Jason Fransella, Sean Freeland, Max Frutig, Travis Fuller, Dominique Gaddis, Jeremiah Gaddis, Cassie Garrett, Ben Garton, Kellie Getty, Stephen "Guppy" Getty, Luke Gianella, Bryan Gillispie, Gundula Gonzalez, Maxwell Gord, Curt Gould, Nick Graves, Jeremy Green, Michael Greene, Mark Greenberg, Kevin Grigsby, Nicci Grigsby, Jim Hackbarth, Jeff Hagen, Sarah Hager, Rob Hall, Steph Hall, Matt Hammond, Michael Harman, Lonny Harper, Bryan Harris, Gregory L. Harris, Dan Harsh, Frederick Harvey, Nick Hawks, Ian Hawthorne, James Hazel, Steve Heitke, Mary Hershey, Sterling Hershey, Jason Hesse, Michael Hesprich, Will Hines, Andrew Hitchcock, Jeremy Hochhalter, Mackenzie Hoffman, William Hoffman, Jeffrey Hofmann, Bradyn Holaus, Josh Hoyt, Howard "Poly" Hubble, Paul Hughes, Angela Imrie, Jeff Imrie, Jacob Ingalls, Kelly Ingalls, Dave Jackson, Chris Jernigan, Emily Johnson, Paul Kalupnieks, Alex Kammer, Joseph Kauffman IV, Matthew Keeney, Robert Kennedy, Bill Kerney, Allen King, James Kirtley, Matt Klassen, Dan Klinestiver, Kirk Klopfenstein, Mark Knapik, William Knight, Mark Knobbe, Gabe Knouf, Jason Knutson, Todd Krieg, Jeff Kubiak, Tim Kubik, Nicole Kuprienko, Yan Lacharité, Bruce LaClair, Brian Lakeman, Elisa Laudato, Martyn Lawrence, Shane Leahy, Francois P. Lefebvre Sr., Eric Leroux, Damon Liddell, Michael Liebhart, Gray Lihou, Cindy Liu, Jessie Livingston, Matt Livingston, Tom Lommel, Michael Long, Jonathan Longstaff, Jason Lopez, Ginny Loveday, Keith Loveday, Helano B. Luciano, Kevin Luebke, Gabriel S. Machado, Joe Manganiello, Nick Manganiello, Matt Maranda, Johnathan Marquis, Joel Marsh, Shelby Marsh, Richard Martin, Genesis Martinez, Ron Mathews, Effie Matteson, Joemar McDonnell, Chris McGovern, Stacy McGovern, Billy Meinhardt, William Meinhardt, Paul Melamed, Hugo Mendieta, Jonathan Mendoza, Angel Michelli, Janaina Michelli, Justin Michelli, Lou Michelli, Luciano Michelli, Jason Middelton, Shawn Middelton, Alexander Mihilas, Mike Mihalas, Nicholas Mihalas, Zoe Mihalas, Jonathan Miles, Connor Miller, Glen Miller, Sarah Minkiewicz, Daren Mitchell, Cindy Moore, Scott Moore, Ben Morrier, David Morris, Blake Morrison, John Morton, Christopher Moss, Tim Mottishaw, Jawsh Murdock, William Myers, Jeremy Nagorny, Walter Nau, Yosefat Nava, Daniel Norton, Richard Nunn, John Oehlberg, Daniel Oliveira, Jesus Ortiz, Kelsey Ortiz, Matthew Ouimet, Rob Parker, John-Alan Pascoe, Cat Pauley, Russ Paulsen, Chris Payne, Matthew Pennington, Satine Phoenix, Zachary Pickett, Cheryl Pierce, Victor B. Pimentel, Vanessa F. Pinheiro, Joyce Pinnow, Scott Pinnow, Jeremy Plesco, Tony Porteous, Dan Pratt, Mark Price, Nel Pulanco, Branden Purdham, Jennifer Puttress, Robert Quillen II, Ryan Quint, Ben Rabin, Kevin Raliegh, Karl Resch, Mathew Reuther, Keith Richmond, Bob Riepshuff, Brittany Riles, Jason L. Riley, Sean Riley, Wyndll Robertson, Jesse Robinson, Evan Rodarte, Matthew Roderick, Eduardo Rodriquez, Daulton Rokes, Darik Rosser, Dave Rosser Jr., David Russell, Ruty Rutenberg, Gus Ryer, Mike Salopek, James Sanford, Treouis Sankey, Aruther Saucier, Will Saucier, Connor Schenck, Joseph Schenck, Joseph Schenck III, James Schweiss, Christopher Scoggin, Jonathan Connor Self, Nick Sementelli, Sara Servin, Damian Sharp, Justin Sharp, Ken Schuer, Mike Shea, Armand Shelley, Randall Shepherd, Joseph Simpson, Pieter Sleijpen, Rhaya Small, Serena Small, Troy Small, Christopher Sniezak, Amber Spiva, Jim Spiva, Keaton Stamps, Cait Stevenson, Katie Stewart, Erik Strong, Miguel "Sully" Sullivan, Jordan Swim, Matthew Talley, Shane Taylor, Royce Thigpen, Casey Thomas, Katie Jensen Thomas, Kirsten Thomas, Kyle Thomas, James A. Thompson, TJ Thorp, JJ Tin, Jordan Trais, Sixto Trejo, Kyle Turner, Mackenzie Upchurch, Christina Usher, Renout van Rijn, William Vaughan, Kyle Ver Steeg, Alex Vine, Kurt Waldkirch, Chenoa Walker, Frank Walton, Gerald Wan, Eric Weberg, Sean Werner, Colin Wheeler, Seth Wheeler, David Williamson, Ben Wilson, Shannon Wilson, James Wodka, Benjamin Wolf, Stephanie Wosnitza, Chris Wood, Rich Wood, Charles Wulff, Dave Zajac, Andrew Zambrzycki, Ali Zeren, Gabrielle Zulaski

Dramatis Personae

Wichtiger NSC	Beschreibung	Seite
Acererak	Erzlich und böser Erschaffer des *Seelenfängers*	209
Artus Cimber	Menschlicher Entdecker mit dem *Ring des Winters*	212
Asharra	Aarakocra-Älteste in Kir Sibal	69
Azaka Sturmzahn	Wertigerführerin in Nyanzaruhafen	33
Drachenbeute	Saurischer Paladin, der Artus Cimber unterstützt	216
Drufi	Frostriese, der nach dem *Ring des Winters* sucht	64
Ekene-Afa	Händlerprinzessin in Nyanzaruhafen (verkauft Waffen, Schilde, Kanus, Regenfänger und Reiseausrüstung)	25
Eku	Verkleideter Couatlführer in Nyanzaruhafen	33
Elok Jaharwon	Wereberpirat und Kapitän der *Drachenzahn*	67
Faroul	Menschlicher Führer in Nyanzaruhafen	33
Fenthaza	Yuan-ti-Albtraumsprecherin in Omu	117
Flussnebel	Tabaxiführer in Nyanzaruhafen	33
Gondolo	Halblingführer in Nyanzaruhafen	33
Greifstecherin	Königin des Goblinstammes der Beißenden Ameise und Herrscherin von Yellyark	89
Großvater Zitembe	Priester im Tempel von Savras in Nyanzaruhafen	20
Hau Hackdenstein	Schildzwergführer in Nyanzaruhafen	34
Ifan Talro'a	Händlerprinz in Nyanzaruhafen (verkauft Bestien)	25
Jessamine	Händlerprinzessin in Nyanzaruhafen (verkauft Pflanzen, Gifte und Meuchelmorde)	25
Jobal	Händlerprinz in Nyanzaruhafen (verkauft Führer und Söldner)	26
Kupalué	Qawashas Gefährte und Pflanzenpygmäe	34
Kwayothé	Händlerprinzessin in Nyanzaruhafen (verkauft Früchte, Wein, Öl, Parfum, Tej und Insektenschutzmittel)	26
Laskilar	Menschlicher Piratenkapitän der *Blutmücke*	67
Liara Portyr	Kommandantin von Festung Beluarian	227
Musharib	Albinozwergenführer in Nyanzaruhafen	34
Mwaxanaré	Chultische Prinzessin in Kir Sabal	228
Na	Chultischer Prinz und Mwaxanarés kleiner Bruder	228
Nagelbeutel	Verrückter Tabaxijäger in Omu	102
Niles Knochenbrecher	Befehlshaber von Lager Rache und Mitglied des Ordens des Panzerhandschuhs	47
Ortimay	Gnomische Kapitänin der *Tapferen Pegasus*	21
Orvex Ocrammas	Schreiber im Dienst der Roten Magier	96
Qawasha	Chultischer Druidenführer in Festung Beluarian	35
Ras Nsi	Yuan-ti-Nekromant und Kriegsfürst	231
Saja N'baza	Wächternaga von Orolunga	81
Salida	Yuan-ti-Führer in Nyanzaruhafen	35
Shago	Menschlicher Gladiator und Führer in Festung Beluarian	35
Syndra Silvane	Menschliche Erzmagierin, die vom Todesfluch betroffen ist	8
Tante Pu'pu	Grüne Vettel, die im Dorf Mbala lebt	73
Valindra Schattenmantel	Elfenlich, die für Szass Tam von Thay arbeitet	58
Volothamp „Volo" Geddarm	Bekannter menschlicher Entdecker auf Büchertour	237
Wakanga O'tamu	Händlerprinz in Nyanzaruhafen (verkauft Magie und Wissen)	26
Weinflasche	Tabaxiführer in Nyanzaruhafen	33
Welk	Zauberwirkender Gruftschrecken, der für Acererak arbeitet	145
Xandala	Halbelfische Zauberin, die den *Ring des Winters* sucht	238
Yorb	Grunghäuptling in Omu	108
Zalkoré	Medusakönigin von Nangalore	79
Zaroum Al-Saryak	Menschlicher Piratenkapitän der *Smaragdauge*	67
Zhanthi	Händlerprinzessin in Nyanzaruhafen (verkauft Edelsteine, Schmuck, Stoffe und Rüstungen)	27
Zindar	Halbgolddrache und Hafenmeister von Nyanzaruhafen	240

Einleitung

Etwas Böses fängt die Seelen der Toten und entzieht jenen das Leben, welche mittels Magie wiederbelebt wurden. Dieser weltweite „Todesfluch" verhindert nicht nur das Erwecken von Toten, sondern sorgt dafür, dass Kreaturen, die bereits einmal erweckt wurden, dahinsiechen und sterben. Die Quelle des Fluchs liegt in einer mit Fallen gespickten Gruft in einer verlorenen Stadt tief im Dschungel.

Grabmal der Vernichtung ist ein Dungeons & Dragons-Abenteuer, das auf der Halbinsel Chult in den Vergessenen Reichen spielt. Chult ist eine tropische Wildnis, die aus Dschungeln, Hochebenen, unpassierbaren Bergen und aktiven Vulkanen besteht. Du kannst natürlich einen anderen Dschungelschauplatz verwenden und die nötigen Namen ändern. Beispiele wären der Amediodschungel auf Oerth, die Wilde Küste von Mystara, die Dschungel von Xen'drik auf Eberron oder ein vergleichbarer Schauplatz in deiner Kampagnenwelt.

Das Abenteuer ist für eine Gruppe von 6 Charakteren gedacht, die auf Stufe 1 starten und im Laufe des Abenteuers auf die 11. Stufe oder höher aufsteigen.

Übersicht über die Geschichte

Die Charaktere werden über Syndra Silvane in die Geschichte verwickelt, einer Händlerin und Abenteurerin im Ruhestand, die vor vielen Jahren von den Toten wiedererweckt wurde. Jetzt welkt sie dahin. Als sie um den Rat von Priestern ersuchte, erfuhr Syndra, dass ihr Leiden schon weit fortgeschritten war und kein Zauber es heilen konnte. Sie sprach mit ihren Freunden bei den Harfnern, die den Ursprung ihres Gebrechens ergründeten: ein gottloses nekromantisches Gerät namens der Seelenfänger. Die Harfner erhielten ihre Informationen von einem Lich, aber sie wissen nicht viel über den Seelenfänger, außer eben seinen Namen und seinen Aufenthaltsort. Abenteurer, die Syndra helfen wollen, müssen sich nach Chult begeben, einem Land voller Dschungel und Monster, um den Seelenfänger zu finden und ihn zu zerstören.

Was Syndra und ihre Verbündeten nicht wissen, ist, dass der Seelenfänger die Seelen der Toten einkerkert und Lichs ihrer Fähigkeit beraubt, Seelen in ihren Seelengefäßen einzuschließen (der Seelenfänger reißt die Seelen an sich, bevor etwas anderes sie für sich beanspruchen kann). Szass Tam, der mächtigste Lich unter den Roten Magiern von Thay, hat Agenten nach Chult ausgeschickt, um den Seelenfänger zu stehlen oder, sollte ihnen dies nicht gelingen, ihn zu zerstören. Die thayanische Expedition wird von Szass Tams ergebener Stellvertreterin Valindra Schattenmantel angeführt. Valindra ist vorgewarnt, dass Abenteurer ihren Weg kreuzen könnten, also ist sie auf sie vorbereitet.

Im Herzen von Chult lauert auch noch Ras Nsi, eine mythische, bösartige Gestalt unter den Chultern. Ras Nsi war ein menschlicher Paladin und eingeschworener Beschützer der Stadt Mezro. Er brach seine Eide und wurde verbannt. Statt sich aber zu läutern, erhob er eine Armee der Untoten, um Mezro zu erobern. Der aufstrebende Tyrann wurde zurückgeschlagen und ein weiteres Mal verbannt. Mezro wurde später durch die Zauberseuche zerstört (zumindest scheint es so), während der Ras Nsi seine Macht verlor, Untote zu erschaffen und zu befehligen. Er zog sich in die Stadt Omu zurück und hinterließ die Überreste seiner untoten Armee, welche seitdem ungehindert durch den Dschungel streifen.

Doch dies war nicht Ras Nsis Ende. Verbittert über den Verlust seiner Macht, schmiedete er ein Bündnis mit den Yuan-ti, die in den Ruinen von Omu hausen, und unterzog sich einem verwandelnden Ritual, das ihn zu einem Halbblütigen der Yuan-ti machte. Als Yuan-ti unterwarf Ras Nsi das böse Schlangenvolk seinem schrecklichen Willen und machte sich zu ihrem Anführer.

Unter den aufgerissenen und zerbrochenen Straßen Omus liegt ein geheimer Yuan-ti-Tempel, der Tempel der Nachtschlange, von wo aus Ras Nsi herrscht und seine Ränke spinnt, um das Ende der Welt herbeizuführen. Omu ist auch der Ort, an dem das Grabmal der Neun Götter liegt. Wenn die Charaktere dieses mehrstufige Gewölbe erkunden, begegnen sie den Geistern der Tricksergötter von Omu und werden möglicherweise auch von ihnen bessessen. Jeder Gott verkörpert eine andere Gesinnung, und jeder Charakter, der einem von ihnen als Wirt dient, erhält sowohl eine besondere Eigenschaft als auch einen Makel. Die neun Tricksergötter kommen miteinander nicht gut aus und versuchen, sich gegenseitig aus den Körpern der Charaktere herauszudrängen. Während die Götter um ihren lebenden Wirt kämpfen, müssen sich die Charaktere mit den tödlichen Fallen und Monstern auseinandersetzen, die den Seelenfänger bewachen. Auf ihrem Weg tiefer in die Gruft finden sie Hinweise auf den bösen Architekten des Gewölbes – den Erzlich Acererak – und erfahren, dass der Seelenfänger mit den gefangenen Seelen einen untoten Schrecken ernährt: einen Atropal. Sobald er genügend Seelen verschlungen hat, wird sich der Atropal in einen bösen Gott verwandeln.

Die Zerstörung des Seelenfängers beendet den Todesfluch, unter dem die Welt leidet, und wird der Atropal getötet, erregt dies den Zorn Acereraks. Unter normalen Umständen wäre der vor Zorn schäumende Erzlich ein viel zu großer Gegner für menschliche Abenteurer, aber mit den Tricksergöttern von Omu auf ihrer Seite haben die Helden eine Chance.

Das Abenteuer leiten

Um das Abenteuer zu leiten benötigst du die Grundregelwerke für D&D5 – (*Player's Handbook – Spielerhandbuch*, *Dungeon Master's Guide – Spielleiterhandbuch* und *Monster Manual – Monsterhandbuch*).

> Texte in Kästen wie diesem kannst du vorlesen oder mit eigenen Worten nacherzählen, wenn die Charaktere zum ersten Mal am entsprechenden Schauplatz ankommen. Manchmal ist auch beschrieben, wann der Text vorgelesen werden soll.

Das *Monster Manual (Monsterhandbuch)* und *Volos Almanach der Monster* enthalten die Werte für den Großteil der Monster in diesem Abenteuer. Du benötigst das letztgenannte Buch nicht, um *Grabmal der Vernichtung* zu leiten, da alle nötigen Werte aus *Volos Almanach der Monster* auch in Anhang D abgedruckt sind.

Wenn der Name einer Kreatur **fettgedruckt** ist, dann findest du ihre Werte im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*. Bei Monstern, deren Werte du in Anhang D findest, weist dich der Abenteuertext darauf hin.

Zauber und Gegenstände aus dem Abenteuer werden im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* beschrieben. Magische Gegenstände werden im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* beschrieben, außer der Text verweist dich auf Anhang C.

Abkürzungen

Dieses Abenteuer verwendet die folgenden Abkürzungen:

TP = Trefferpunkte
RK = Rüstungsklasse
SG = Schwierigkeitsgrad
EP = Erfahrungspunkte
PM = Platinmünze
GM = Goldmünze
EM = Elektrummünze
SM = Silbermünze
KM = Kupfermünze
NSC = Nichtspielercharakter
RG = Rechtschaffen gut
CG = Chaotisch gut
NG = Neutral gut
RN = Rechtschaffen neutral
N = Neutral
CN = Chaotisch neutral
RB = Rechtschaffen böse
CB = Chaotisch böse
NB = Neutral böse

Zusammenfassung des Abenteuers

Das Abenteuer wird voraussichtlich wie folgt verlaufen.

Die Abenteurer werden nach Nyanzaruhafen teleportiert, die einzige größere Siedlung auf Chult. Nachdem sie die Stadt erkundet haben (Kapitel 1), beginnen sie eine Expedition in die Wildnis Chults (Kapitel 2), wo sie schließlich die Ruinenstadt Omu finden (Kapitel 3). Die Charaktere wissen nicht, dass Omu ihr letztendliches Ziel sein wird, und sie müssen Indizien und Hinweise finden, die sie in diese Richtung lenken.

In diesem Abenteuer kennen drei Wesen den Grund für den Todesfluch, der über Omu liegt: Großvater Zitembe in Nyanzaruhafen, Valindra Schattenmantel im Herzen von Ubtao und Saja N'baza in Orolunga. Mehrere Kreaturen kennen den Standort Omus: Die Führer Eku und Salida in Nyanzaruhafen, Valindra Schattenmantel im Herzen von Ubtao, die Aarakocra von Kir Sabal, Zalkoré von Nangalore, Saja N'baza in Orolunga und der rote Drache Tzindelor in der Wyrmherzmine. Wenn die Charaktere Omu nicht finden oder den Ursprung des Todesfluchs ausfindig machen können, könnten die folgenden Kreaturen Wissen besitzen, nach dem sie suchen, ganz nach deiner Maßgabe: Krr'ook in Dungrunglung, Nephyr in Feuerfinger, Tante Pu'pu in Mbala, Bwayes O'tamu im Wrack der *Narwal*, die Überlebenden aus dem Schiffswrack der Sternengöttin und Rote Magier unter Valindra Schattenmantels Befehl.

Bei ihrer Erkundung von Omu werden die Abenteurer entweder von Yuan-ti gefangen genommen oder sind dazu gezwungen, sich ihnen in ihrem unterirdischen Tempel zu stellen (Kapitel 4). Nicht weit vom Tempel der Yuan-ti entfernt liegt der Eingang zum Grabmal der Neun Götter (Kapitel 5). Der Seelenfänger befindet sich tief im Innern des Grabmals, das voller Rätsel, Fallen, Monster und magischer Schutzmaßnahmen steckt. Im besten Fall endet das Abenteuer mit der Zerstörung des Seelenfängers und der aufregenden Flucht der Helden aus dem Grabmal. Im schlimmsten Fall unterliegen die Charaktere dem Übel von Acererak, und ihre Seelen werden verschlungen.

Wer ist Acererak?

Acererak ist ein mächtiger Lich, der im gesamten Multiversum gefürchtet wird. Der Großteil seiner Vergangenheit liegt im Verborgenen, doch uralte Texte lassen darauf schließen, dass er von einer Welt namens Oerth kommt.

Acererak durchreist die Ebenen auf der Suche nach Artefakten. Wenn er etwas Nützliches oder Interessantes findet, sperrt er es weg. Obwohl er mächtig genug wäre, um zum Gott zu werden, wie auch andere Liche (Vecna ist hierfür ein typisches Beispiel), hat er kein Interesse daran. Er zieht es vor, böse Götter zu erschaffen und sie gegen die Sterblichen und Unsterblichen zu entfesseln, die gegen ihn kämpfen.

Obwohl er kein Gott ist, hat er eine ziemlich große Anzahl von Anhängern und Anbetern. Er gewährt keine Zauber und opfert seinen Anhängern auch selten etwas von seiner kostbaren Zeit. Er genießt es viel lieber, sie aufgrund ihrer Narretei und magischen Versuchen leiden zu sehen.

Obwohl er auf vielen Welten gelebt und zahlreiche Halbebenen erschaffen hat, verbringt er den Großteil seiner Zeit damit, Grüfte zu konstruieren. Diese füllt er mit Schätzen, um mächtige Abenteuer anzulocken. Dann tötet er sie auf schreckliche Weise mit Fallen und Monstern, während er sie verspottet. Diese vom Terror versengte Seelen sperrt er in sein Seelengefäß, dessen Standort eines der größten Geheimnisse des Multiversums ist.

Vor nicht all zu langer Zeit fand Acererak einen Atropal am Rande der Negativen Ebene treiben und erschuf den Seelenfänger, um ihn zum Gott zu nähren. Der Leichnam wählte eine seiner Grüfte und zwar die Gruft der Neun Götter auf Toril aus, um zur Wiege des Atropals zu werden.

Weitere Informationen und die Werte Acereraks findest du im Anhang D.

Acereraks Todesfluch

Es ist wichtig, dass du die Funktionsweise von Acereraks Todesfluch verstehst. Der Seelenfänger wurde vor 20 Tagen aktiviert und bleibt aktiv, bis er zerstört wird. Während der Seelenfänger aktiv ist, gelten folgende Effekte:

- Jeder Humanoide auf dem Planeten, der von den Toten erweckt wurde, beginnt dahinzusiechen. Sein Trefferpunktemaximum wird um 20 reduziert (1 je Tag, den der Seelenfänger bereits aktiv ist) und reduziert sich jeden Tag um Mitternacht erneut um 1, bis der Seelenfänger zerstört wird. Wenn die Trefferpunkte eines Humanoiden auf 0 fallen, stirbt er. Sobald dieser Siecheneffekt begonnen hat, wird er auch nicht aufgehalten, wenn man auf eine andere Welt oder Ebene reist.
- Das reduzierte Trefferpunktemaximum eines Humanoiden kann nicht erhöht oder wiederhergestellt werden. Das gilt nicht nur, wenn es durch den Seelenfänger reduziert wird, sondern auch bei Lebensentzug durch eine Kreatur wie einen Gruftschrecken oder Todesalb.
- Wenn ein Humanoider irgendwo auf dem Planeten stirbt, wird seine Seele vom Seelenfänger eingekerkert. Nur die Zerstörung des Seelenfängers kann die Seele wieder befreien.
- Jeder Zauber, der Tote wiederbelebt, wie beispielsweise *Wiederbeleben*, *Tote erwecken*, *Auferstehung*, und *Wahre Auferstehung*) scheitert automatisch, wenn die Seele des Humanoiden im Seelenfänger gefangen ist oder vom Atropal verschlungen wurde (siehe „Seelen verschlingen" unten).
- Der Seelenfänger beeinträchtigt *Mit Toten sprechen* nicht. Der Todesfluch hat keine Auswirkung auf bereits existierende Geister.

Fleischwolf

Das Abenteuer kann so gespielt werden, wie es hier beschrieben ist, oder du kannst es noch schwieriger machen, indem du es im Fleischwolfmodus leitest. Dieser Spielmodus ist für erfahrene Spieler mit gut optimierten Charakteren empfehlenswert, die es nicht stört, diese Charaktere in Gefahr zu bringen, um ein spannendes Abenteuer zu erleben. Du musst dich dann entscheiden, das Abenteuer von Anfang an im Fleischwolfmodus zu leiten. Dabei erlangt der Seelenfänger die Macht, die Seelen von Charakteren anzulocken, die dem Tode nahe sind. Dabei gilt die folgende Regel:

- Ein Todesrettungswurf gelingt nur bei einem Würfelergebnis von 15 oder höher (statt 10 oder höher). Dieser Effekt endet, wenn der Seelenfänger zerstört wird. Sonstige Regeln bezüglich Todesrettungswürfen bleiben unverändert.

Verschlungene Seelen

Die Seele eines Humanoiden, der stirbt, während der Todesfluch aktiv ist, wird vom Seelenfänger eingekerkert. Die Seele bleibt dort, bis sie vom Atropal verschlungen wird oder der Seelensammler zerstört wird.

Sobald eine Seele vom Seelensammler gefangen wurde, ist es nur eine Frage der Zeit, bis dies geschieht. Du kannst den Status einer Seele bestimmen, indem du am Morgen eines Tages geheim mit dem W20 würfelst. Bei einem Resultat von 2 oder höher bleibt die Seele gefangen – zumindest bis zum nächsten Morgen. Bei einem Wurf von 1 wurde sie vom Atropal verschlungen. Eine Kreatur, deren Seele auf solch schreckliche Weise zerstört wurde, kann auf keinem Weg ins Leben zurückgerufen werden, nicht einmal durch direkte göttliche Intervention.

Wenn der Seelensammler zerstört wird, und dich interessiert, ob eine bestimmte Seele zerstört wurde, würfle einfach für jeden Tag, den die Seele gefangen war, einen W20. Wenn dabei auch nur einmal eine 1 fällt, wurde die Seele zerstört, bevor sie befreit werden konnte.

Zauber wie *Heiliges Gespräch* und *Weissagung* können ermitteln, ob eine Seele bereits zerstört wurde oder noch gefangen ist.

Wie viele Seelen muss der Atropal verschlingen, um zu einem Gott zu werden? Es könnten Tausende oder Millionen sein. Schlussendlich liegt es am SL, doch wir gehen davon aus, dass diese Apotheose Monate oder Jahre dauern wird.

Ersatzcharaktere

Der Todesfluch bedeutet, dass tote Charaktere in den meisten Fällen tot bleiben. Wenn ein Charakter stirbt und es keine vernünftige Möglichkeit gibt, wie der Spieler diesen Charakter weiterspielen kann, kannst du den Spieler einen neuen Charakter erschaffen lassen. Ein Ersatzcharakter sollte die gleiche Stufe haben wie die restlichen Gruppenmitglieder.

Chult lockt Abenteurer aus der ganzen Welt an, und die Aktivierung des Seelenfängers bedeutet, dass dies sogar noch in stärkerem Ausmaß der Fall ist. Die Spielercharaktere gehören zu den ersten Neuankömmlingen, doch mit steigendem Ausmaß der Krise auf der ganzen Welt kommen auch immer mehr Helden hierher. Es sollte daher einfach sein, verstorbene Charaktere durch Neuankömmlinge zu ersetzen.

Ein neuer Charakter könnte das letzte Mitglied einer gescheiterten Expedition sein, ein Führer, der seit Jahren in Chult lebt, ein einsamer Entdecker, der Ruhm oder Schätze sucht, oder jemand, der im Wettlauf gegen die Zeit ist, um eine geliebte Person zu retten, die vom Todesfluch betroffen ist. Arbeite mit den Spielern zusammen, um eine sinnvolle Geschichte für den Ersatzcharakter zu entwickeln.

Die tickende Uhr

Das *Grabmal der Vernichtung* ist eine tickende Zeitbombe. Die Zeit spielt hier also eine wichtige Rolle. Die Charaktere stehen unter Druck, den Seelenfänger rasch zu finden und zu zerstören, da zahlreiche Leben davon abhängen.

Abgesehen davon ist Chult ein Land voller Möglichkeiten, Abenteuer zu erleben. Die Charaktere werden vielleicht durch Neugierde oder durch die Geschichte an Orte wie die Gartenruine Nangalore, die Zwergenschmiede Hrakhamar oder die Piratenhochburg Jahaka-Ankerstelle gelockt. Wenn sie die dortigen Gefahren überwinden, bereitet sie dies besser auf die größeren Bedrohungen in Omu vor. Erreichen die Charaktere Omu zu früh, reicht ihre Stufe vermutlich nicht aus, um lange zu überleben. Wenn die Charaktere also Erkundigungen einholen, solltest du die verlorene Stadt als Ort voller schrecklicher Gefahren beschreiben, damit die Spieler zwar rasch dorthin kommen wollen, aber eben nicht zu rasch.

Charakterfortschritt

Die Charaktere beginnen das Abenteuer auf der 1. Stufe und erhalten EP, indem sie Monster bezwingen. Am Ende jeder Spielsitzung addierst du alle verdienten EP und verteilst sie gleichmäßig auf alle Gruppenmitglieder. Wenn die Charaktere ausreichend EP für einen Stufenaufstieg erlangen, sollten die Spieler ihre Charaktere bis zur nächsten Spielsitzung steigern. Idealerweise sollten die Charaktere dabei die in der Tabelle angeführten Stufen für die einzelnen Abschnitte des Abenteuers haben.

Empfohlene Charakterstufen

Kapitel	Empfohlene Stufe
1. Nyanzaruhafen	1 und höher
2. Chult	1–6
3. Bewohner der Verbotenen Stadt	5–8
4. Tempel der Nachtschlange	7–9
5. Grabmal der Neun Götter	9 und höher

Du kannst die Stufenaufstiege auch verlangsamen, indem du EP zurückhältst und sie aufsparst, bis du bereit für den Stufenaufstieg der Gruppe bist.

Du kannst aber auch für einen rascheren Stufenaufstieg sorgen, indem du Ad-hoc-EP für Entdeckungen, die Erfüllung von Zielen, gutes Rollenspiel und das Vermeiden oder Überleben von tödlichen Fallen vergibst. Eine derartige Belohnung sollte ungefähr dem entsprechen, was die Charaktere für das Besiegen eines Monsters mit einem Herausforderungsgrad entsprechend ihrer Stufe erhalten würden. Eine faire derartige Belohnung für eine Gruppe der 2. Stufe wären beispielsweise 450 EP - genauso viel, wie die Charaktere für das Bezwingen eines Monsters mit Herausforderungsgrad 2 erhalten würden. Auch in diesem Fall sollten die EP gleich zwischen allen Gruppenmitgliedern aufgeteilt werden.

Als SL könntest du aber sogar entscheiden, gar keine EP zu verteilen und den Charakteren einen Stufenaufstieg in einem Tempo zu gestatten, das zur Tabelle passt.

In Chult wimmelt es nur so vor unterhaltsamen Abwechslungen und Gelegenheiten zur Entdeckung. Deswegen ist es auch schwer abzuschätzen, welche Stufe deine Charaktere haben werden, wenn sie einen bestimmten Abenteuerschauplatz erreichen. Erneut solltest du die obige Tabelle als Richtlinie nutzen. Wenn die Charaktere beispielsweise die 4. Stufe haben und schon nach Omu gelangen könnten (Kapitel 3), dann solltest du sie in eine andere Richtung lenken oder ihnen noch ein paar Zufallsbegegnungen in den Weg werfen, bis sie die 5. Stufe erreicht haben. Du könntest ihnen auch erlauben, gleich die 5. Stufe zu erreichen, oder die Begegnungen in Omu abschwächen.

Mit höherstufigen Charakteren beginnen

Das Abenteuer geht zwar davon aus, dass die Charaktere auf der 1. Stufe beginnen, du kannst sie stattdessen aber auch auf Stufe 5 oder 9 starten lassen.

Auf der 5. Stufe beginnen

Charaktere auf Stufe 5 werden Teile der Kapitel 1 und 2 als herausfordernd empfinden. Wenn eine Begegnung zu sehr zu einem Spaziergang wird, kannst du feindliche Verstärkungen dazu holen. Halte EP-Belohnungen und Stufenaufstiege zurück, bis die Charaktere in Kapitel 3 Omu erreichen.

Auf der 9. Stufe beginnen

Charaktere auf Stufe 9 werden durch die Kapitel 1 und 2 einfach hindurchwalzen, und das ist absolut in Ordnung. Verbringe weniger Zeit im Dschungel und sieh zu, dass sie so rasch wie möglich nach Omu gelangen. Dann kannst du das Abenteuer normal weiterspielen. Die Charaktere werden noch immer durch Kapitel 3 und 4 herausgefordert werden, wenn du die Yuan-ti wie intelligente Gegenspieler agieren lässt. Die Charaktere sollten erst wieder EP erhalten beziehungsweise Stufen aufsteigen, wenn sie die Gruft der Neun Götter in Kapitel 5 erreichen.

Das Abenteuer beginnen

Das Abenteuer beginnt normalerweise in Baldurs Tor an der Schwertküste in der Kampagnenwelt der Vergessenen Reiche. Es funktioniert jedoch auch jede andere große Stadt. Möglichkeiten von anderen D&D-Welten sind beispielsweise die Freistadt Greyhawk auf Oerth, die Stadt Specularum auf Mystara und die Stadt Sharn auf Eberron. Lies folgenden Text vor oder erzähle ihn mit deinen eigenen Worten:

> Über die letzten paar Tage gab es auf den Straßen und in den Tavernen nur ein Gesprächsthema, den sogenannten Todesfluch: eine zehrende Krankheit, die jeden befällt, der von den Toten wiedererweckt wurde. Die Opfer werden mit jedem Tag verhärmter und schwächer und treiben dem Tod entgegen, dem sie einst entkamen. Wenn sie der Krankheit schließlich erliegen, können sie nicht wiedererweckt werden – ebenso wenig wie alle anderen, egal ob sie dieses Wunder in der Vergangenheit erfahren haben oder nicht. Die Tempel von Gelehrten der göttlichen Magie haben keine Erklärung dafür, was sich dieser Region und vielleicht sogar der gesamten Welt bemächtigt hat.

An dieser Stelle kannst du die Spieler dazu einladen zu erklären, warum ihre Charaktere gemeinsam unterwegs sind, wie lange sie bereits zusammen reisen und was sie in der Vergangenheit so getan haben. Wenn sich die Charaktere noch nicht kennen, kannst du sie in Syndra Silvanes Residenz aufeinandertreffen lassen.

Syndra Silvanes Fluch

Der Gönner der Gruppe ist eine Abenteurerin im Ruhestand namens Syndra Silvane. Als Magierin und Händlerin mit einem gewissen Ruf hat sie die Magie, um die Reise der Gruppe nach Chult zu beschleunigen, und auch die Schätze, um die Charaktere für ihre Hilfe zu belohnen.

Wenn es soweit ist, dass die Charaktere Syndra treffen können, lies Folgendes vor:

> Ihr wurdet ins Haus von Syndra Silvane eingeladen, einer Abenteurerin und Händlerin im Ruhestand. Ein uniformierter Diener führt euch eine prachtvolle Treppe hinauf in den dritten Stock und geleitet euch dann in einen holzgetäfelten Raum mit einem Kamin, bequemen Stühlen und einem schweren Tisch, auf dem Kelche und Weinflaschen stehen. An den dunkel getäfelten Wänden hängen Land- und Seekarten. Regale, Ablagen und Schränke tragen und bergen Hunderte weiterer zusammengerollter Karten.
>
> Eine Person sitzt in einem dick gepolsterten Sessel beim Feuer. Wüsstet ihr nicht, wer euch gerufen hat, könntet ihr ihr Geschlecht nicht erkennen, denn nur ihr Kopf schaut unter einer schweren Decke hervor, die über den Sessel gelegt wurde, und eine bestickte Kapuze und eine silberne Maske verbergen das Gesicht ihres Trägers. Nicht einmal die trockene, kratzende Stimme der Person könnte euch einen Hinweis geben. „Nehmt euch etwas Wein und setzt euch, Freunde – ich hoffe, ich kann euch so nennen."

Die maskierte Rednerin ist Syndra Silvane. Sie ist ein tethyrischer menschlicher Erzmagier mit den folgenden Änderungen:

- Syndra ist rechtschaffen neutral und spricht die Gemeinsprache, Zwergisch, Elfisch und Halblingisch.
- Syndras Trefferpunktmaximum wurde durch den Todesfluch des Seelenfängers auf 79 verringert, und immer um Mitternacht verringert es sich weiter um 1. Sinkt ihr Trefferpunktmaximum auf 0, stirbt Syndra und kann nicht mehr von den Toten wiedererweckt werden, bis der Todesfluch beendet wurde (und sofern ihre Seele nicht verschlungen wurde). Den Seelenfänger zu zerstören ist der einzige Weg, um ihr Leiden aufzuhalten und ihr Trefferpunktmaximum wieder auf den normalen Wert zu bringen.

Syndra Silvane ausspielen

Syndra erzählt den Charakteren ihre Geschichte und äußert ihre Bitte. Spiele die Begegnung aus und gib in eigenen Worten die folgenden Informationen wieder. Beantworte die Fragen der Charaktere in Silvanes trockener, gebrochener Stimme:

- „Ich war vor vielen Jahren selbst eine Abenteurerin. Ich bin einmal gestorben und wurde von den Toten erweckt. Mit diesem Teil meines Lebens habe ich aber schon lange abgeschlossen."
- „Der Todesfluch, von dem ihr gehört habt, betrifft auch mich. Ich weiß nicht, wie lange mir noch bleibt. Die Kleriker können mir nicht helfen. Sie rätseln darüber, was vorgefallen ist."
- „Meine Kontaktleute bei den Harfnern haben herausgefunden, dass die Ursache des Todesfluchs ein nekromantisches Artefakt ist, das als Seelenfänger bezeichnet wird. Sie sagen, dass sich der Seelenfänger irgendwo in Chult befindet."
- „Chult ist eine Halbinsel, die von Bergen umringt und von Dschungeln überwuchert ist. Gigantische Reptilien, wilde Goblins und zahllose Untote suchen die Ruinen und Dschungel heim. Es war schon immer fast unmöglich, das Land zu kartographieren, und nur ein mehrere Kilometer breiter Streifen an der Küste ist erforscht."
- „Ich habe Dutzende Seefahrerkarten, Logbücher und Entdeckertagebücher zusammengetragen und versucht, eine so aktuelle Karte Chults wie möglich zu erstellen. Ich stelle sie euch zur Verfügung, wenn ihr meinen Auftrag annehmt."
- „Wenn ihr zum Aufbruch bereit seid, werde ich uns alle nach Nyanzaruhafen teleportieren, die einzige größere Siedlung in Chult. Ich bin dort zuvor schon öfter gewesen, also sind die Chancen für einen Zwischenfall gering. Sobald wir dort sind, bleibe ich bei einem Freund namens Wakanga O'tamu. Er ist einer der sieben Händlerprinzen, die über die Stadt herrschen."

Syndra hat ihre Zweifel, eine solch unerfahrene Gruppe auf solch eine gefährliche Queste zu schicken, doch sie möchte alle Chancen nutzen. Sie erwähnt nicht, dass bereits mehrere, erfahrenere Gruppen nach Chult aufgebrochen sind. Sie sind allesamt verschwunden, und Syndra befürchtet das Schlimmste. Wahrscheinlich erlagen sie einer der Gefahren Chults oder gerieten mit Valindra Schattenmantel aneinander. Wenn sie die Abenteurer bedrängen, doch eine erfahrenere Gruppe zu beauftragen, meint sie nur trocken, das hätte sie ja bereits versucht.

Schätze

Syndra verspricht jedem Charakter bei Erfolg einen ungewöhnlichen oder seltenen magischen Gegenstand. (Am Ende des Abenteuers kann sich jeder Spieler einen passenden Gegenstand auswählen, der von dir genehmigt wird.) Syndra meint auch, dass sie vermutlich genügend Schätze in Chult finden werden, um so reich wie Könige zu werden.

Wenn die Charaktere auf einen Vorschuss bestehen, gibt Syndra jedem Charakter 50 GM für etwaige Ausgaben in Nyanzaruhafen.

Landkarte von Chult für die Spieler

Gib den Spielern zu diesem Zeitpunkt eine Kopie von Syndra Silvanes unvollständiger Karte von Chult (siehe das Kartenposter sowie die Handouts in Anhang E). Syndra beantwortet bereitwillig und nach bestem Wissen alle Fragen, aber sie weiß nicht viel mehr über Chult als das, was auf der Karte steht. Sie kennt sich in Nyanzaruhafen gut genug aus, um den Charakteren zu versichern, dass sie hier Vorräte aufnehmen können.

Die Teleportation nach Chult

Um etwas Zeit zu sparen, hat Syndra einen *Teleportieren*-Zauber vorbereitet, um sich selbst und die Helden nach Nyanzaruhafen zu versetzen. Wenn die Charaktere einverstanden sind, brauchst du nicht für die Genauigkeit des Zaubers zu würfeln. Syndra kennt das Hafenviertel gut genug, um ihr Ziel punktgenau zu erreichen. Sie entscheidet sich für eine Stelle im Freien in der Nähe der Docks als Zielort. Sobald die Charaktere in Nyanzaruhafen eintreffen, gehe zum Abschnitt „Ankunft“ in Kapitel 1 über.

Charakterhintergründe

Anhang A stellt zwei neue Charakterhintergründe vor, die Spieler mit deiner Zustimmung wählen können: den Anthropologen und den Archäologen. Außerdem findet man im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* und im Quellenbuch *Die Swordcoast: Reisehandbuch für Abenteurer* eine Reihe von Hintergründen, die gut zu diesem Abenteuer passen. Wenn deine Spieler Schwierigkeiten haben, ihre Hintergründe auszuarbeiten, dann kannst du die Charakteraufhänger aus der Tabelle Ausgewählte Hintergründe mit ihnen teilen. Du findest die Tabelle auf der folgenden Seite.



Charakteraufhänger für ausgewählte Hintergründe

Hintergrund	Quelle	Charakteraufhänger
Adliger	*Player's Handbook (Spielerhandbuch)*	Deine Familie schuldet der Händlerin Syndra Silvane einen Gefallen. Sie hat deine Familie nun um Hilfe gebeten. Deine Familie zählt darauf, dass du dieses Versprechen erfüllst, und du hast Gerüchte gehört, dass sie eine Expedition ausrichten möchte.
Anthropologe	Anhang A	Eine Händlermagierin namens Syndra Silvane siecht dahin, und sie hat dich angeheuert, um eine Expedition nach Chult zu begleiten, die eine Heilmöglichkeit aufspüren soll. Syndra glaubt, dass deine Fachkenntnisse extrem wertvoll sein werden, und du wolltest schon lange die dortigen Kulturen studieren.
Archäologe	Anhang A	Du hast herausgefunden, dass eine Händlermagierin eine Expedition nach Chult ausrichten will. Dort wimmelt es vor Ruinenstädten, die du gerne erforschen würdest. Du hast dich beworben und wurdest aufgenommen.
Erbe	*Die Swordcoast: Reisehandbuch für Abenteurer*	Ein schrecklicher Fluch droht, Syndra Silvane, einer Abenteurerin im Ruhestand, das Leben zu kosten. Sie ist mit deiner Familie verwandt, und du hast die Pflicht, ihr zu helfen. Wenn du es nicht tust, könnte dies dein Erbe und deine Zukunft gefährden.
Fraktionsagent	*Die Swordcoast: Reisehandbuch für Abenteurer*	Ein weitverbreiteter magischer Fluch droht die Körper und Seelen der Lebenden zu verschlingen. Die Harfner haben herausgefunden, dass die Quelle irgendwo in Chult liegt. Du hast dich freiwillig zu einer Expedition dorthin gemeldet.
Klosterschüler	*Die Swordcoast: Reisehandbuch für Abenteurer*	Ein schrecklicher Fluch sucht Faerûn heim, und eine sterbende Händlerin schart Abenteurer um sich, die die Quelle des Fluchs, die in den Tiefen der Dschungel Chults liegt, zerstören sollen. Deine Erfahrung könnte sehr nützlich sein, und du hast darum gebeten, dich der Expedition anschließen zu dürfen.
Krimineller	*Player's Handbook (Spielerhandbuch)*	Die örtlichen Autoritäten haben dir eine Amnestie für all deine vergangenen Missetaten angeboten. Dafür musst du dich einer Expedition nach Chult anschließen und den sogenannten Todesfluch beenden, der mehrere reiche Bürger der Stadt heimgesucht hat.
Scharlatan	*Player's Handbook (Spielerhandbuch)*	Nach ein paar erfolgreichen Betrügereien hast du eine Menge Ärger mit den örtlichen Autoritäten und Diebesbanden am Hals. Du wolltest dich gerade absetzen, als du gehört hast, dass die Händlerin Syndra Silvane gutes Geld für einen Auftrag bezahlt, der dich weit von zu Hause wegführen würde.
Soldat	*Player's Handbook (Spielerhandbuch)*	Deine Vorgesetzten haben dich für eine wichtige Expedition nach Chult vorgeschlagen. Der Erfolg dieser Expedition ist so wichtig, dass man versprochen hat, dich bei Erfolg zum Hauptmann zu befördern.
Söldnerveteran	*Die Swordcoast: Reisehandbuch für Abenteurer*	Syndra Silvane, eine Händlerin und Abenteurerin im Ruhestand, benötigt fähige Krieger für eine Expedition nach Chult. Du wolltest schon immer Nyanzaruhafen besuchen und die Dinosaurierrennen sehen. Man sagt, die Dschungel wären voller Reichtümer und Gefahren, und das ist genau deine Kragenweite.
Sonderling	*Player's Handbook (Spielerhandbuch)*	Als Jugendlicher bist du als blinder Passagier von Chult hierher geflohen. Jetzt möchtest du deine Heimat wiedersehen. Eine Händlerin richtet eine Expedition nach Chult aus, und du hast sie überredet, dass du dich ihr anschließen kannst.
Tempeldiener	*Player's Handbook (Spielerhandbuch)*	Die Tempel stehen bezüglich des magischen Fluchs, der Wiedererweckungen verhindert und Leute dahinsiechen lässt, vor einem Rätsel. Eine Expedition bricht nach Chult auf, um die Ursache zu ergründen, und du hast dich ihr angeschlossen.
Unterhaltungskünstler	*Player's Handbook (Spielerhandbuch)*	Deine Mäzenin ist eine Abenteurerin im Ruhestand namens Syndra Silvane. Sie wird von einem schrecklichen Fluch heimgesucht und benötigt deine Hilfe, um ihn zu beenden. Dieser Auftrag wird dich nach Chult führen. Außerdem kannst du in diesem fernen, exotischen Land Ansehen und Ruhm erlangen.
Volksheld	*Player's Handbook (Spielerhandbuch)*	Du hast dir einen guten Ruf aufgebaut und die Aufmerksamkeit der Händlerin Syndra Silvane, einer Abenteurerin im Ruhestand, erweckt. Sie möchte, dass du Chult erforschst und die Quelle eines Fluchs aufspürst.
Weiser	*Player's Handbook (Spielerhandbuch)*	Die Magierin Syndra Silvane leidet an einem magischen Fluch. Sie richtet eine Expedition nach Chult aus, und sie ist der Ansicht, dass dein Fachwissen von unschätzbarem Wert sein wird. Da hat sie wohl recht.

Willkommen in Chult

Mit Ausnahme einiger weniger Küstensiedlungen ist Chult eine ungezähmte tropische Wildnis: dichte Dschungel und verschlungene Flüsse, umgeben von Gebirgen, Vulkanen und senkrechten Steilhängen. Einige Gebirgswälle im Westen, Süden und Osten schirmen das Innere vor dem Meer und dem Blick der Seeleute ab. Die Flüsse sind so träge, dass man mitunter nur schwer sagen kann, wo flussaufwärts bzw. flussabwärts ist. Die Flüsse nehmen nur an Fahrt auf, wenn sie durch steile Schluchten donnern.

Die sichersten Zugänge in dieses überwucherte Reich (wobei „sicherste" in diesem Zusammenhang nur ein relativer Begriff ist) befinden sich im Norden und Osten.

Die Küste von der Chultbucht bis zur Zufluchtsbucht bietet zahlreiche Landungsmöglichkeiten, von denen aus man in den unerforschten Dschungel aufbrechen kann. Tage ohne Regen sind selten, wobei dieser aber von einem ständigen Nieselregen bis hin zu langen Regengüssen reichen kann.

Entlang der gesamten Küste ist die Chultbucht die einzige Stelle, an der Reisende auf etwas Zivilisation stoßen können. Der Rest der Halbinsel ist ein Nährboden für blutsaugende, Krankheiten übertragende Insekten, monströse Reptilien, fleischfressende Vögel und Bestien in jeder Form und Größe sowie mordlustige Untote. Je weiter man sich von der Küste entfernt, desto feuchter, heißer und unwirtlicher wird das Land.

Wetter

Chult ist das ganze Jahr über heiß, feucht und regnerisch. Die Temperaturen erreichen regelmäßig 35 °C am Tag und fallen in der Nacht nur selten auf unter 20 °C.

Die Sichtweite ist im Starkregen auf 50 m eingeschränkt. Jenseits dieser Entfernung kann man nur riesige und noch größere Gegenstände erkennen. Die Reichweite von Fernkampfwaffen ist während des Regens halbiert.

An Tagen mit Starkregen besteht eine Chance von 25 % auf einen Tropensturm mit peitschendem Regen, starkem Wind, Blitzen, hohen Wellen auf dem Meer und gigantischen Brechern, die an die Küste schlagen.

Fremdenführer, die sich mit den Gegebenheiten in Chult auskennen, empfehlen, sich an solchen Tagen zu verbarrikadieren und nicht nach draußen zu gehen. Reisen entlang der Flüsse sind unmöglich (Kanus werden innerhalb von 15 Minuten von Wellen zum Kentern gebracht). Bestehen Charaktere darauf, zu Fuß zu reisen, erhält jeder Charakter automatisch 1 Stufe Erschöpfung und muss einen erfolgreichen Konstitutionswurf gegen SG 10 ablegen, oder er erhält eine weitere Stufe. Fertigkeitswürfe, um zu verhindern, dass man sich verirrt, werden an Sturmtagen mit Nachteil abgelegt.

Völker von Chult

In Nyanzaruhafen finden sich Angehörige jedes Volkes und jeder Nationalität Faerûns, aber nur wenige von ihnen begeben sich weiter als ein paar hundert Meter über die Stadtmauern hinaus.

Die örtlichen Völker müssen in jene eingeteilt werden, die weithin bekannt sind, und jene, deren Anwesenheit nur aus Legenden bekannt ist oder vermutet wird. Die erste Gruppe besteht aus Chultern (Menschen), Aarakocra, Batiri (Goblins), Zwergen (auch Albinozwerge), Pteravolk und Tabaxi. In die zweite Kategorie fallen Wertiger, die in geringer Zahl in Chult leben sollen. Entdecker und Jäger haben Grungs (Froschvolk) tief im Dschungel gesichtet, und die Yuan-ti zeigen in abgelegenen Gebieten erneut Stärke.

Abgesehen von diesen bekannten und vermuteten Bewohnern ist ein Trupp Frostriesen in Chult auf der Suche nach dem *Ring des Winters*, und eine Expedition der Roten Magier von Thay sucht den Seelenfänger. Die Anwesenheit dieser beiden Gruppen ist größtenteils unbekannt.

Die Tiefen der Dschungel sind von Skeletten, Zombies, Ghulen und anderen Untoten überrannt. Jeder in Chult weiß von ihnen.



Chulter



Aarakocra

Chulter

Chulter sind die menschlichen Ureinwohner von Chult. Sie haben dunkle Haut, schwarze Haare und eine reiche Kultur. Nachdem sie von Monstern und Untoten aus dem Dschungel vertrieben worden waren, suchten sie hinter den standhaften Mauern von Nyanzaruhafen Zuflucht, gaben ihre Dynastien auf und schlossen sich zu einer Handelsmacht im südlichen Ozean zusammen. Sie treiben eifrig Handel mit jedem, der ihr gefährliches Land besucht. Einige wenige Chulter wanderten nordwärts und errichteten Außenposten in entfernten Städten wie Athkatla, Baldurs Tor, Calimhafen, Memnon und Zazesspur.

Die Linie der Königinnen und Könige, die einst die Politik in Chult beherrschten, wurden durch die Zeit sowie durch Kriege, Katastrophen und Unglücke fast vollständig ausgelöscht. Sie wurden durch chultische Handelsprinzen ersetzt, welche die Kunst des Handelns von amnischen und tethyrischen Profiteuren erlernten und nun ihren Wohlstand nutzen, um gewinnbringende Bündnisse zu schmieden und die Geschicke ihres Grenzreiches zu lenken.

Chulter kleiden sich in hellen, bunten Gewändern, die dem tropischen Klima angemessen sind. Sie handeln mit Gold, Edelsteinen, Schmuck, Textilien, Gewürzen, seltenen Kräutern, Elfenbein, Holz, nicht raffinierten Metallerzen und anderen Gütern, die aus den Dschungeln, Tälern und Gebirgen Chults geborgen oder geplündert wurden. Wenn sie unter sich sind, sprechen alle Chulter weiterhin ihre eigenen Stammessprachen (eine Mischung aus inhalierten und exhalierten Vokalen, Konsonanten und Klicklauten der Zunge). Diejenigen, die regelmäßig mit Fremden verkehren, sprechen auch die Gemeinsprache fließend, oft mit einem schweren, charakteristischen Akzent.

Chulter in Nyanzaruhafen legen wegen des Klimas nur selten Rüstung an, aber große, farbenprächtige Schilde aus gehärtetem Dinosaurierleder sind überall anzutreffen. Diese Schilde werden Hlang genannt und funktionieren wie gewöhnliche Schilde. Im Nahkampf wird das traditionelle Yklawa verwendet, eine kurze, einhändige, speerartige Waffe mit breiter Klinge. Um mehr über das Yklawa zu erfahren, siehe „Einen speziellen Gegenstand kaufen“, Seite 31.

Namen in Chult

Du kannst die nachfolgende Liste verwenden, um rasch chultische Namen zu erfinden. Manche Chulter verwenden ihre alten Dynastienamen als Nachnamen.

Männliche Namen: Atuar, Atumwa, Chiwa, Dengo, Emporo, Juma, Kundé, Kwalu, Losi, Mezoar, Mzolu, Olu, Osaw, Rindawan, Selu, Teron, Ugor, Vazul, Weshtek, Yapa

Weibliche Namen: Azuil, Bati, Chuil, Déla, Eki, Fipya, Isi, Joli, Katéla, Lorit, Mainu, Naboli, Nyali, Omoyala, Razira, Sana, Tefnek, U'lolo, Wadizi, Yuta, Zaidi, Zamisi

Dynastienamen: Agolo, Atazi, Balaka, Bolélé, Dawa, Ekulu, Hakal, Imbogoro, Jaharwon, M'wenye, Natombe, Ngore, Oboko, O'tamu, Sahandi, Talro'a, Utugelu, Yudan, Zuberi

Aarakocra

Stämme der Aarakocra leben hoch oben in den Bergen und Plateaus von Chult. Ihre Anführer sind geschickte Tänzer, die ihre Tänze dazu einsetzen, ihre Gefolgschaft zu inspirieren und Zauber zu wirken.

Aarakocra streben danach, das Land gegen die Mächte des Bösen zu verteidigen. Sie haben den Ruf, Abenteurern zu helfen, die verloren oder krank sind oder in sonstigen Schwierigkeiten stecken, vorausgesetzt, dass solche Entdecker nicht darauf aus sind, Chults natürliche Rohstoffe zu plündern oder seine Bewohner auszubeuten. Die Aarakocra sind die natürlichen Feinde des Pteravolks und der Gargylen von Omu.

Ein Aarakocra-Stamm hat ein abgeschiedenes chultisches Kloster namens Kir Sabal für sich beansprucht. Die Existenz dieses Ortes ist in Nyanzaruhafen wohlbekannt, da das Bauwerk vom Fluss Olung aus durch gelegentliche Lücken im Dschungel am östlichen Ufer gesehen werden kann. Abgesehen davon ist aber nur wenig darüber bekannt, denn die Klippengebäude sind vom Boden aus nur schwer zu erreichen. Die Aarakocra beherbergen dort die letzten Überlebenden von Omus königlicher Familie, die darauf hoffen, eines Tages ihre Herrschaft wiederherstellen zu können.

Batiri (Goblins)

Chult ist die Heimat für Hunderte von unabhängign Goblin-Stämmen, die zusammengefasst als die Batiri beklannt sind. Ein Batiri-Stamm wird von einer Königin beherrscht (verwende hier die Spielwerte für den **Goblin-Boss**). Stirbt eine Königin, kommt es zu Rangkämpfen, aus denen eine neue Königin siegreich hervorgeht und sich selbst zur Herrscherin über den Stamm erklärt. Auch wenn die Batiri viele kulturelle und mythologische Aspekte aufweisen, die sie einzigartig machen, verhalten sie sich im Grunde wie alle anderen Goblins auch: Sie sind abergläubisch, grausam, Fremden gegenüber misstrauisch, untereinander zänkisch und verspeisen und foltern andere Humanoide genauso häufig, wie sie Handel mit ihnen treiben. Sie sind nicht nur sadistisch, sondern auch noch höchst kreativ bei ihren Foltermethoden. Zum Beispiel binden sie Feinde gerne an Bäume, bestreichen sie mit Honig und lassen sie im Laufe von Tagen von Insekten auffressen, sollte ein Raubtier ihnen nicht schon vorher ein Ende machen.

Kriegsmasken. Batiri-Krieger tragen im Kampf übergroße hölzerne Kriegsmasken. Jeder Goblin bemalt und dekoriert seine eigene Maske selbst, um sie so furchterregend aussehen zu lassen wie nur möglich. Sie sollen Feinde einschüchtern und haben zugleich denselben Zweck wie die Wappen der noblen Ritter von Faerûn. Batiri verfeindeter Stämme kennen vielleicht nicht den Namen eines bestimmten Feindes, aber sie kennen sicherlich Zähnefletschendes Krokodil oder Fängebewehrter Affe.

Kampfstapel. Krieger der Batiri reiten manchmal auf den Schultern ihrer Mitstreiter, in einer Formation, die als Kampfstapel bekannt ist. Jeder Goblin hat seine eigenen Trefferpunkte, aber der Stapel bewegt sich und legt Attributswürfe, Angriffswürfe und Rettungswürfe wie eine einzige Kreatur ab. Nur der Goblin ganz oben im Stapel kann Angriffe ausführen, und nur der Goblin ganz unten am Boden kann sich bewegen (alle Goblins, die auf seinen Schultern sitzen, bewegen sich mit ihm mit). Der Goblin ganz unten legt alle Stärke-, Geschicklichkeits- und Konstitutionswürfe und Rettungswürfe für den Stapel ab. Ein Kampfstapel kann nicht springen, aber er kann mit anderen Kreaturen ringen und sie schieben, sich an Lianen entlang hangeln und die Aktionen Spurt, Lösen, Ausweichen und Verstecken ausführen. Der Stapel hat durch seinen eingebauten „Rudeltaktik"-Effekt Vorteil bei Nahkampfangriffen: Alle Goblins fuchteln mit ihren Speeren vor einem Feind herum, auch wenn nur einer treffen kann.

Wenn ein Goblin im Stapel auf 0 Trefferpunkte fällt, wird er vom Stapel geworfen. Gelingt dem Stapel ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10, bleibt er intakt (wenn auch um einen Goblin kürzer). Bei einem misslungenen Rettungswurf stürzt der Stapel zusammen und alle Goblins fallen in einem 1,5 m großen Feld zu Boden und gelten als liegend.

Um einen neuen Kampfstapel zu bilden, muss ein Goblin seine Aktion verwenden, um auf die Schultern eines anderen bereitwilligen Goblins innerhalb von 1,5 m zu klettern. Andere Goblins können sich auf dieselbe Weise zu einem vorhandenen Kampfstapel hinzugesellen. Ein Goblin kann seine Aktion verwenden, um sich aus einem Kampfstapel zu entfernen. Er landet in diesem Fall auf einem nicht besetzten Feld innerhalb von 1,5 m um das untere Ende des Stapels.

Die Batiri haben die Kampfstapel erfunden, um Kreaturen zu bekämpfen, die bedeutend größer sind als sie selbst, und als Mittel, um Feinde in Bäumen zu erreichen. Die Kampfstapel-Formation hat den zusätzlichen Effekt, dass die mickrigen Goblins für ihre größeren Feinde größer und furchterregender erscheinen. Kampfstapel sind nicht effektiv gegen andere bodenlebende Bedrohungen, da alle bis auf den obersten Goblin auf ihre Angriffe und ihre Mobilität verzichten, um Teil des Stapels zu sein.



Batiri-Kampfstapel.

Frostriesen

Zwanzig Frostriesen sind auf der Suche nach dem *Ring des Winters* nach Chult gekommen. Ihr Schiff ankert in der Nähe von Kitchers Bucht, und Gruppen von Frostriesen durchforsten den Dschungel nach Hinweisen auf den Ring und seinen Träger Artus Cimber. Eine Frostriesin namens Drufi führt die Jagd an. Bislang wurden die Frostriesen noch nicht bemerkt, aber es ist nur eine Frage der Zeit, bis sie auf eine Patrouille der Flammenden Faust aus der Festung Beluarian treffen. Die Frostriesen hassen Chult und sein Klima, aber sie werden die Suche nach dem Ring unter keinen Umständen aufgeben.

Grungs

Dieses vorrangig böse Froschvolk lebt in Dörfern, die sich über den ganzen Dschungel verteilen. Sie errichten ihre primitiven Gebäude aus Schlamm, Ranken und Weidenruten und fühlen sich in den Bäumen wohler als am Boden. Sie beharken Feinde mit Giftpfeilen und springen von Ast zu Ast, ohne Spuren zu hinterlassen.

Nicht alle Grungs sind böse. Einige wenige sind gewillt, Entdeckern im Austausch gegen Nahrung oder Schätze zu helfen.

Böse oder nicht, Grungs halten Eindringlinge fern, indem sie die Leichen erschlagener Feinde entlang der Grenzen ihrer Territorien an Bäumen aufhängen. Einige chultische Reiseführer kennen ein Grung-Dorf südlich von Nyanzaruhafen, kurz oberhalb des Quellgebiets des Flusses Tiryki. Um mehr über dieses Dorf zu erfahren, siehe „Dungrunglung" (Seite 49). Anhang D enthält weitere Informationen zu Grungs.

Pteravolk („Terrorvolk")

Diese boshaften fliegenden Reptilienhumanoiden stürzen sich von oben auf unachtsame Beute herab, stehlen, was sie nur kriegen können, und ziehen sich auf ihre hochgelegenen Horste zurück, um sich an ihrem Beutegut zu ergötzen. Die Plötzlichkeit und Brutalität, mit der sie zuschlagen, hat ihnen unter anderen Völkern Chults den Spitznamen „Terrorvolk" eingebracht. Sie sind die natürlichen Feinde der Aarakocra. Siehe den Eintrag des Pteravolks in Anhang D, um die vollständigen Informationen zu erhalten.

Tabaxi

Tabaxi sind katzenartige Humanoide, die ursprünglich vom westlichen Kontinent Maztica stammen. Einige Chulter nennen sie „Katzenvolk" oder „Leopardenleute". Gruppen von Tabaxi landeten in Chult, nachdem sie Sklavenhändlern entkamen. Sie sind ein kultiviertes Volk und nur selten böse. Einige wenige verdingen sich in Nyanzaruhafen als Reiseführer. Andere gehen aus eigenen Gründen in kleinen Gruppen in den Dschungel auf die Jagd nach Grungs und Goblins.

Tabaxi-Jäger können überall in Chult angetroffen werden. Minnesänger der Tabaxi sind außerhalb von Nyanzaruhafen selten. Anhang D enthält Spielwerte für beide. Tabaxi können auch Spielercharaktere sein (siehe *Volos Almanach der Monster*, um ihre Volksmerkmale nachzuschlagen).

Götter von Chult

Eine wichtige Persönlichkeit in Chults Geschichte ist der höhere Gott Ubtao, der das Land und seine Zivilisation lange Zeit beschützt hat. Doch Ubtao ermüdete ob der endlosen Zwistigkeiten seiner Anbeter und der Tatsache, dass sie sich bei Problemen stets ihm zuwendeten, statt sie selbst zu lösen. Vor mehr als einem Jahrhundert hat er Chult daher einfach aufgegeben. Die Chulter erlitten dadurch einen grausamen Schlag, doch schlussendlich legten die Stämme ihre Streitigkeiten beiseite und wurden zu einem Volk. Bis heute werden die Dinosaurier noch immer von vielen Chultern als Ubtaos heilige Kinder angebetet, obwohl Ubtao selbst praktisch nicht mehr verehrt wird.

Die Chulter haben sich anderen Göttern zugewandt, darunter auch jenen, die von Missionaren aus anderen Ländern mitgebracht wurden. Waukeen, die Handelsgöttin, wird beispielsweise von den vielen Händlern von Nyanzaruhafen angebetet. Andere Götter, die Schreine in der Stadt haben, sind unter anderem Gond (Handwerk), Savras (Wahrsagung und Schicksal), Sune (Liebe und Schönheit) und Tymora (Glück).

Doch viele dieser Missionare brachten nicht nur Kunde von ihren Göttern, sondern nutzten die Chulter und ihr Land auch zu ihrem persönlichen Profit, was zu vielen Konflikten geführt hat. Die Tempel und Schreine sind geblieben, doch die Priesterschaft wird nun größtenteils von Chultern selbst gestellt. Fremde Kleriker, die zu eifrig predigen, sind in Nyanzaruhafen gar nicht gerne gesehen.

Untote

Vor über einem Jahrhundert erhob der Kriegsherr Ras Nsi eine Untotenarmee, um die Stadt Mezro zu erobern. Die Armee bestand vor allem aus untoten Chultern, die als Zombies wiedererweckt, und Kannibalen, die in Ghule verwandelt wurden. Ras Nsi und seine Legion wurden besiegt und in den Dschungel zurückgetrieben. Bevor Ras Nsi einen weiteren Angriff vorbereiten konnte, transportierte sich Mezro auf eine andere Ebene, und Ras Nsi wurde seiner gottgegebenen Kräfte beraubt. Er erklärte sich selbst zum Feind der Welt und ging ein Bündnis mit den Yuan-ti ein. Die Überreste von Ras Nsis untoter Armee verteilten sich über den Dschungel wie eine Landplage. Nun dienen ihnen Hunderte Meilen Wildnis als Jagdgrund. Was noch schlimmer ist: Acererak füllte ihre Reihen durch schreckliche untote Kreaturen wie Girallon- und Tyrannosaurus-Zombies (siehe Anhang D) auf, vor allem, um Entdecker davon abzuhalten, sich zu nahe an Omu heranzuwagen. Während sich der Atropal von den Seelen der Toten ernährt, wird seine Macht immer größer. Schließlich wird er mächtig genug sein, um diese unersättlichen untoten Kreaturen zu beherrschen. Bis dahin sind die untoten Horden von Chult führerlos.

Wertiger

Mit der Wertiger-Lykanthropie infizierte Chulter suchen den Dschungel in kleinen Familien oder Rudeln heim. Jeder in Nyanzaruhafen hat von diesem Gerücht gehört, aber nicht alle glauben daran.

Wertiger-Rudel meiden Fremde, einschließlich Abenteurer, aber einige wenige böse Wertiger sehen es als Sport an, Jagd auf Eindringlinge zu machen, die kommen, um ihr Land zu plündern. Da Wertiger menschlich erschienen können, geben sie sich häufig als chultische Jäger, Reiseführer, Retter oder Entdecker aus, um Beute anzulocken. Diese bösen Wertiger beten meistens Malar an, den Gott der Jagd. Andere verehren weiterhin dieselben Gottheiten wie schon vor ihrer Zeit als Lykanthropen.

Yuan-ti

Nachdem sie aus ihrer antiken Stadt vertrieben worden waren (siehe „Hisari", Seite 69), beanspruchten die Yuan-ti die Ruinen Omus als ihr Reich. Ihre Spione in Nyanzaruhafen haben stets ein wachsames Auge auf die Händlerprinzen, mögliche Schatzjäger und Abenteurer. Charaktere könnten auch auf Yuan-ti-Reinblütige, -Halbblütige und -Scheusale treffen, die den Dschungel nach versteckten Siedlungen und verlorenen Schätzen durchsuchen.

Die Yuan-ti von Omu glauben, dass ein versiegeltes Portal irgendwo unter den Flammengipfeln liegt, und dass, wenn sie es öffnen, Dendar die Nachtschlange in die Welt kommen kann. Der Gott Ubtao sollte ursprünglich Dendar entgegentreten, aber nun, da Ubtao nicht mehr existiert, glauben die Yuan-ti, dass nichts mehr die Nachtschlange aufhalten kann. Sie haben diesem schlangenartigen Weltenvernichter einen unterirdischen Tempel geweiht, aber sie sind noch weit davon entfernt, ihr ultimatives Ziel zu erreichen.

Zusätzliche Informationen über Yuan-ti finden sich in Anhang D.

Zwerge

Die meisten Festungen der Schildzwerge unter Chult wurden durch heftige vulkanische Aktivitäten zerstört. Hunderte von Zwergen waren gezwungen, aus ihren einstürzenden Hallen zu fliehen, nur um dann von Dschungelraubtieren abgeschlachtet und aufgefressen zu werden. Einige wenige gelangten nach Nyanzaruhafen, wo sie bis zum heutigen Tage leben. Manche dieser Überlebenden sind Albinos (siehe Anhang D, um mehr zu erfahren).

Kapitel 1: Nyanzaruhafen



Nyanzaruhafen liegt direkt an der Küste am Südende der Chultbucht. Nirgendwo in Chult gibt es eine andere, richtige Stadt, außer natürlich Ruinenstädte und Orte, die von monströsen Kreaturen überrannt wurden. Bis vor kurzem wurde die Stadt von Amn beherrscht. Vor neun Jahren sah sich Amn gezwungen, die Stadt an ein mächtiges und reiches Konsortium von chultischen Händlern, die von der Ytepka-Gesellschaft unterstützt wurden, zu übergeben. Andernfalls hätten sie einen blutigen Konflikt riskiert, der vermutlich dennoch mit der Unabhängigkeit der Stadt geendet hätte. Sieben chultische Händler sind seitdem zu mächtigen Händlerprinzen aufgestiegen und locken nun Leute von der ganzen Schwertküste mit ihren exotischen Waren in die Stadt.

Nyanzaruhafen ist eine Bastion der Zivilisation und des Handels in dem wilden Land. Die Geschäfte, die hier abgeschlossen werden, und die Geldströme, die durch die Stadt fließen, würden selbst die Händler von Baldurs Tor oder Tiefwasser vor Neid erblassen lassen. Außerdem ist es eine Stadt voller Musik, Farben, Gewürzen und Lebensfreude. Abgesehen vom Handel stellen die wöchentlich in den Straßen stattfindenden Dinosaurierrennen die größte Attraktion dar. Einwohner und Besucher setzen große Summen auf den Ausgang dieser Rennen. In der Stadt gibt es außerdem große Basare, pompöse Anwesen und Tempel, Zirkusse und Gladiatorenspiele. Doch Nyanzaruhafen ist von allen Seiten von Feinden umgeben. Im Dschungel wimmelt es nur so vor blutrünstigen Reptilien und mörderischen Untoten, Piraten durchstreifen das Meer, und vor der Bucht lebt eine gierige Drachenschildkröte.

Wenn die Charaktere die Einwohner befragen, können sie Gerüchte erfahren, die zum Überleben nützlich sind. Die Charaktere können Ausrüstung kaufen und einen Führer anheuern, bevor sie die Stadt verlassen. Syndra Silvane ist zu geschwächt, um sie zu begleiten oder auf andere Weise zu unterstützen.

Wenn du das Abenteuer in deiner eigenen Kampagnenwelt spielst, kannst du die Stadt platzieren wo du willst und natürlich auch ihren Namen ändern. Wenn du eine andere, offizielle D&D-Kampagnenwelt verwendest, kannst du auf die Verwendung der Stadt ganz verzichten und eine andere Küstenstadt als Ausgangspunkt der Expedition nehmen. Beispiele sind Sasserina am Rand des Amediodschungels von Oerth, Slagovich in der Nähe der Wilden Küste von Mystara oder Sturmkap auf Eberrons Kontinent Xen'drik.

Ankunft

Syndra Sylvane teleportiert sich selbst und die Charaktere in das Hafenviertel von Nyanzaruhafen, unweit vom Büro des Hafenmeisters (Gebiet 13). Lies vor:

> Ihr taucht in einer tropischen Stadt unter sengender Sonne auf. Die vertrauten Geräusche des Hafens – knirschende Seile, Wellen, schwere Fässer, die über Pflastersteine gerollt werden – vermischen sich mit Stimmen, die in einer fremden Sprache voller Klicklaute und Singsangwörter, die sie beinahe musikalisch erscheinen lassen, Dinge rufen oder fluchen. Das Aroma fremder Gewürze und tropischer Früchte vermischt sich mit dem Geruch von Fisch, Teer und Segelstoff.
>
> Abgesehen davon ist Nyanzaruhafen eine einzige Farbenexplosion. Die Gebäude sind in prächtigem Blau, Grün, Orange oder Lachsrosa gefärbt, und an den Wänden befinden sich zahlreiche Wandmalereien, die riesige Reptilien und mythische Helden darstellen. Bei jedem Gebäude sieht man Körbe oder Tonbehälter mit farbenprächtigen Blumen, und manche sind von blütenübersäten Ranken überwuchert. Spielmänner mit farbenprächtiger Kleidung, die mit Federn und Muscheln geschmückt ist, geben ihre Künste an Straßenecken zum Besten. Vielfarbige Banner und Markisen flattern im Wind. Eine Gruppe Kinder mit Federhüten und Umhängen rast an euch vorbei und quietscht in gespieltem Schrecken auf, während sie von einem Straßenkünstler in einem Echsenkostüm mit großen Füßen verfolgt werden. Die ganze Stadt scheint zu feiern, zu schwitzen, zu lachen, zu fluchen und zu singen.

Syndra empfiehlt den Charakteren entweder Zimmer in der Donnerechse (wenn sie rauschend feiern möchten) oder in Kayas Haus der Rast (wenn sie gut schlafen möchten). Beide Gasthäuser befinden sich nahe dem Roten Basar (Gebiet 18). Syndra begibt sich zur Villa des Händlerprinzen Wakanga O'tamu. Sie plant, dort den Rest des Abenteuers zu bleiben. Falls die Charaktere sie begleiten möchten, stellt sie sie gerne Wakanga vor (siehe „Händlerprinzen", Seite 24).

Wenn du Nyanzaruhafen beschreibst, solltest du die Hitze und die hohe Luftfeuchtigkeit, die exotischen Gerüche und Geräusche und andere einzigartige Aspekte betonen. Nachfolgend findest du eine kurze Zusammenfassung wichtiger Eigenheiten:

- Mittelgroße und große Dinosaurier dienen als Zugtiere für zweirädrige Karren, um schwere Lastkräne zu bedienen und Boote durch die Kanäle zu ziehen.
- Dinosaurier liefern sich einmal in der Woche ein Wettrennen durch die Straßen. Die bunt bemalten Renndinosaurier sind schnell, wild und können von ihren Reitern nur mit Mühe kontrolliert werden.
- Blumen, Grünpflanzen und Ranken wachsen überall und scheinen aus dem Gestein selbst zu entspringen. Diese Pflanzen müssen ständig gepflegt werden, damit Wurzeln und Triebe keine Gebäude oder Ziegeldächer beschädigen.
- Die Mauern und die Türme der Stadt sind mit bunten Markisen ausgestattet, um die Stadtwachen vor Sonne und Regen zu schützen.
- Alle Straßen in der Stadt sind mit Pflastersteinen oder Steinplatten gepflastert und haben Regenabflüsse, die bis zu 60 cm breit sein können. Die Bewohner scheinen Regengüsse gar nicht zu beachten, außer diese sind extrem stark.
- Tabaxispielmänner durchstreifen die Straßen und spielen für jeden, der ihnen ein paar Münzen zuwirft.
- Die Stadt wird durch Mauern in einzelne Viertel unterteilt, und offene Torbögen über den Straßen sind mit Malereien von Dinosauriern, Bergen und mythischen Helden geschmückt.
- Verfallende uralte Gebäude, die von Ranken und Flechten überwuchert sind, legen ein Zeugnis für das hohe Alter der Stadt ab.

Das Erdgeschoss der meisten Gebäude besteht aus mit Stuck verziertem Stein, und die Fenster sind klein, damit nicht zu viel Hitze in die Gebäude dringen kann. Die oberen Stockwerke haben Mauern aus Bambus oder Stroh mit großen Fenstern, um für Durchzug zu sorgen. Die breiten Dächer sind mit Stroh oder Ziegeln gedeckt. Alle Gebäude sind mit Farbe, Efeu oder prächtigen Blüten geschmückt. Manche sind mit symmetrischen, geometrischen Mustern, die aus geraden Linien und spitzen Winkeln bestehen, bemalt, andere mit Tieren, Monstern, Landschaften und Helden. All dies in einer stilisierten Art, wie sie für Chult typisch ist. Dort, wo genügend Platz ist, haben die Gebäude einen ummauerten Garten oder Hof.

Das Wasser der Stadt wird aus dem Regen gewonnen. Daher gibt es bei jedem Gebäude eine Zisterne oder Holzfässer, um das Wasser zu sammeln, das vom Dach läuft. Jeder öffentliche Platz hat einen Brunnen oder ein Regenbecken. Da viel Wasser abwärts rinnt, nutzen die Chulter viele mit Wasser angetriebene Mechanismen. Bei vielen Gebäuden gibt es in den Zisternen Wasserräder. Das Regenwasser fließt durch Rohre oder Kanäle und treibt Räder an. Damit wird Wasser in Becken gepumpt und Mühlsteine, Blasebälger, Sägen und Drehbänke angetrieben, beziehungsweise zahlreiche andere arbeitssparende oder amüsante Dinge getan, die sich irgendein chultischer Handwerker ausgedacht hat.

Nebenquesten

Während die Charaktere die Stadt erforschen, können sie den einen oder anderen NSC treffen, der ihre Hilfe benötigt. Angesichts der Dringlichkeit ihrer Expedition zögern die Charaktere vielleicht, Nebenquesten anzunehmen. Sie sind allerdings nicht verpflichtet, sie auch zu beenden, und wenn sie es tun, kann dies zu unerwarteten Belohnungen oder Entdeckungen führen.

Du kannst so viele oder so wenige Nebenquesten verwenden, wie du willst. Die NSC, die sie vergeben, können überall in der Stadt unterwegs sein. Wenn du dich nicht entscheiden kannst, kannst du sie auch mit 1W10 auswürfeln.

1. **Schulden eintreiben.** K'lahu (N, weiblich, chultischer Mensch, **Schläger**) ist eine Buchmacherin, die Wetten beim Henkerslauf entgegennimmt (siehe Gebiet 2). Sie bittet die Abenteurer um Begleitung beim Eintreiben von Schulden. Sie verspricht, 10 Prozent der eingetriebenen Schulden zu bezahlen. Die Gesamtschuld beträgt 500 GM, und der Schuldner ist ein gewisser Taban (N, männlich, chultischer Mensch, **Gladiator**). Taban weigert sich, etwas zu bezahlen, bis man ihn auf 20 TP oder weniger zusammengeschlagen hat. Dann bietet er einen Beutel mit 50 GM in Edelsteinen an. Er ist von seiner Niederlage beschämt und bietet der Gruppe an, sich als Gefolgsmann anzuschließen. Er verlangt für den Rest des Abenteuers keine Bezahlung.
2. **Für eine Ablenkung bei Festung Beluarian sorgen.** Rokah (N, männlich, chultischer Mensch, **Spion**) arbeitet für die Zhentarim. Die Zhentarim sind der Ansicht, dass sich die Piraten mit der Flammenden Faust verbündet haben. Rokah

hat den Befehl, Festung Beluarian zu infiltrieren und Beweise zu finden, damit die Zhentarim den Befehlshaber der Festung erpressen können. Er bittet die Abenteurer, ihn zur Festung zu begleiten und dann für eine Ablenkung zu sorgen, damit er das Quartier der Kommandantin durchsuchen kann. Als Belohnung bietet er ihnen an, eine Entdeckerlizenz zu bezahlen (50 GM). Die Charaktere werden diese sicher benötigen, um Konfrontationen mit der Flammenden Faust zu vermeiden. Rokah bietet den Charakteren auch an, ihnen zwei Wildnisführer vorzustellen – Tabaxizwillinge mit den Namen Weinflasche und Flussnebel (siehe „Einen Führer finden", Seite 33) – und ihre Gebühren zu bezahlen.

3. **Einen Priester zum Lager Rache eskortieren.** Undril Silberzahn (RG, weiblich, Halbork **Priester** Torms mit Dunkelsicht mit 18 m Reichweite) ist eine Vertreterin des Ordens des Panzerhandschuhs und erst kürzlich in Nyanzaruhafen angekommen. Sie soll sich mit einem Stapel Befehle von ihren Vorgesetzten bei Kommandant Niles Knochenbrecher im Lager Rache zum Dienst melden. Man hat ihr gesagt, sie solle doch einfach ein Pferd in der Stadt kaufen und dorthin reiten. Jetzt, wo sie die Dschungel gesehen hat, hat sie erkannt, dass das nicht ganz so einfach ist. Sie hofft, sich einer Expedition anschließen zu können, die den Soshenstar entlang flussaufwärts reist. Undril hängt an ihrem Kettenhemd, doch sie ist bereit es abzulegen, wenn man ihr gute Argumente dafür liefert. Falls die Charaktere ihren Respekt erlangen, wird sie sich wortgewaltig für sie einsetzen, falls es zu Problemen mit Kommandant Knochenbrecher kommt (was sehr wahrscheinlich ist, siehe Kapitel 2).

4. **Das Aldanibecken erforschen.** Inete (RG, weiblich, chultischer Mensch **Akolyth** von Savras) hatte verstörende Visionen von Magiern in roten Roben, die von einer Geheimbasis im Aldanibecken aus aktiv sind. Der oberste Priester Großvater Zitembe muss sich momentan um andere Probleme kümmern, hat ihr aber die Erlaubnis erteilt, der Sache nachzugehen. Wenn die Charaktere in diese Richtung unterwegs sind oder das Becken durchqueren möchten, möchte sie ihre Expedition begleiten. Sie sorgt für ihre eigene Nahrung und Ausrüstung und spendet 100 GM für die Expeditionskasse. Sie muss einen Stopp beim Savrastempel einlegen, um ihre Ausrüstung abzuholen, und möchte, dass die Charaktere sie begleiten. Dort können sie auf Großvater Zitembe treffen (siehe Gebiet 7).

5. **Artus Cimber aufspüren.** Eine Halbelfe namens **Xandala** (siehe Anhang D) spricht die Charaktere an und behauptet, Artus Cimbers Tochter zu sein. Sie gibt vor, in Sorge um ihn zu sein und bittet sie, ihr bei der Suche zu helfen. Artus kann nicht mit Magie aufgespürt werden. Xandala hat gehört, dass er die Stadt mit einem Reptilienmann verlassen hat, der nicht spricht und seltsam riecht. Sie brachen in den Dschungel auf. Xandala möchte den *Ring des Winters* in Artus Besitz, verrät dies den Charakteren aber nicht. Sommerklug, Xandalas **Pseudodrache**, denkt, dass die Suche nach dem Ring zu gefährlich ist, hat es aber aufgegeben, sie zur Vernunft zu bringen. Gute Charaktere können Sommerklug vielleicht gegen Xandala aufbringen, oder zumindest Informationen erlangen, mit denen sie Xandalas Plan vereiteln und Artus unterstützen können.

6. **Einem sterbenden Mann helfen.** Omala (N, männlich, chultischer Mensch **Gemeiner**) ist ein Meisterfärber in der Farbenfabrik (Gebiet 23). Er hat vor kurzem tanzende Affenfrucht auf dem Schwarzmarkt gekauft und sie genutzt, um Farbe herzustellen und zu verkaufen. Kurz danach erhielt er eine Eisenmarke von der Ytepka-Gesellschaft, was einer düsteren Warnung gleichkommt. Er möchte für sein Verbrechen Buße tun und eine Audienz bei Kwayothé, der Händlerprinzessin, die den legalen Verkauf der Frucht kontrolliert, erhalten. Er fürchtet um sein Leben und bittet die Abenteurer, ihn zum Goldthron (siehe Gebiet 4) zu begleiten, wo er Kwayothé um Vergebung biten möchten. Er hat kein Geld, das er als Belohnung anbieten könnte. Kwayothé ist bereit, Omala zu vergeben, wenn sich die Charaktere bereit erklären, einen Mann namens Shago innerhalb von 10 Tagen zu töten. Sie dürfen keine Fragen stellen und zu niemandem davon sprechen. Kwayothé informiert sie, dass Shago als Führer arbeitet und in Festung Belurian stationiert ist. Wenn die Charaktere scheitern, wird Omala von Kwayothé für sein Verbrechen zum Henkerlauf (siehe Gebiet 2) verurteilt.

7. **Dem Rat der Grafen helfen.** Lerek Dashlynd (RN, männlich, illuskischer Mensch, **Spion**) ist ein Agent des Rates der Grafen und bietet den Abenteuern ein Segelschiff für eine genaue Karte von Chult an, auf der die Standorte der Ruinen Nangalore und Orolunga vermerkt sind. Lerek repräsentiert reiche Auftraggeber aus Tiefwasser, und sein Angebot ist ehrlich. Falls ihm die Charaktere solch eine Karte präsentieren, beauftragt er einen Kleriker, *Vorahnung* zu wirken, um sicherzugehen, dass es sich nicht um eine Fälschung handelt. Sobald er davon überzeugt ist, dass die Karte echt ist, sorgt er innerhalb von 10 Tagen dafür, dass das versprochene Schiff geliefert wird.

8. **Piratenjagd.** Der Hafenmeister **Zindar** (siehe Gebiet 13 und Anhang D) ist ein geheimes Mitglied der Ytepka-Gesellschaft. Er weiß von drei Piratenkapitänen, die Händlerschiffe angreifen, die zur Chultbucht unterwegs sind oder von dort aufbrechen. Die Schiffe heißen *Drachenzahn*, *Smaragdauge* und *Blutmücke*. Zindar kann im Auftrag der Händlerprinzessin ein Kopfgeld von 2.000 GM für jedes Piratenschiff, das erobert und in den Hafen gebracht wird, und von 500 GM für die Gefangennahme jedes Piratenkapitäns anbieten.

9. **Einen unschuldigen Mann retten.** Belym (RG, männlich, chultischer Mensch **Gemeiner**) ist in großer Sorge, weil sein Ehemann Draza (RG, männlich, chultischer Mensch **Gemeiner**) für einen Diebstahl zum Henkerslauf verurteilt wurde. Belym versichert den Abenteurern, dass es sich um eine Verwechslung handelt und dass Draza ohne richtige Anhörung oder Verfahren verurteilt wurde. Er konnte niemanden mit Autorität von seiner Unschuld überzeugen. Er bietet den Charakteren seine gesamten Ersparnisse (25 SM) an, wenn sie Draza helfen können, den Lauf zu überleben. Draza wird demnächst mit zwei **Velociraptoren** in die Grube geworfen, und die Charaktere müssen rasch handeln. Doch die Autoritäten und die Personen, die auf den Ausgang wetten, sind über eine Einmischung gar nicht begeistert.

10. **Nach Weisheit in Orolunga suchen.** Eshek (NG, männlich, chultischer Mensch, **Akolyth** von Savras) taumelt auf die Charaktere zu und flüstert: „Sprecht mit der weisen Wächterin von Orolunga, östlich von Mbala. Sie kann euch dorthin führen, wonach ihr sucht." Dann bricht er bewusstlos zusammen. Er erwacht kurz darauf, kann sich aber an die letzten 12 Stunden nur insoweit erinnern, dass er von dem Zwang angetrieben wurde, Personen zu finden, die so aussehen wie die Spielercharaktere. Er ist genauso verwirrt wie die Charaktere über das, was geschehen ist, möchte ihnen aber helfen, wenn er kann. Zumindest weiß er, wo Mbala ist. Er hat dies von Lastenträgern erfahren, die in Lager Rache gewesen sind.

Schauplätze in der Stadt

Wie man auf Karte 1.1 sieht, ist Nyanzaruhafen eine Stadt voller Mauern innerhalb von Mauern. Der wachsende Reichtum hat dazu geführt, dass die wohlhabendsten Städter Mauern gegen die Gefahren des Dschungels, aber vielleicht auch gegenüber den weniger gut gestellten Bürgern errichtet haben, deren Viertel außerhalb der Hauptmauer liegen. Die Mauern sind be-

eindruckende Bollwerke aus großen Steinblöcken. Wie andere Gebäude in der Stadt sind sie mit farbenprächtigen Malereien geschmückt, die aus geometrischen Mustern, Tieren und mystischen Gestalten bestehen.

Die Stadt wird durch vier steile Hügel definiert. Der westliche Hügel trägt den Namen Tempelhügel, weil dort der Savratempel steht. Er ist komplett von einer Mauer geschützt. Eine breite Steinbrücke führt durch einen Säulengang vom Tempelhügel zum Thronhügel, wo sich der Goldthron befindet. Eine zweite Brücke verbindet den Thronhügel mit den südlichen Hängen, wo die Villen mehrerer Händlerprinzen sind. Östlich des Hafens glitzert die Halle des Goldes auf Hügel Sibasa, dem höchsten Hügel der Stadt, der mittels einer Brücke mit dem angrenzenden Yklwazi-Hügel verbunden ist. Dort steht das Große Kolosseum. Steile, abgestufte Straßen und Terrassen umgeben jeden Hügel.

Außerhalb der Hauptmauern liegen drei Slums – die Altstadt im Südwesten, wo zahlreiche Gebäude auf den Überresten noch älterer Pyramidenbauten errichtet wurden; Malars Schlund im Süden, wo sich die Gebäude an die Wände eines grünen Canyons klammern und mit Seilbrücken miteinander verbunden sind; und Tyriki-Ankerstelle im Südosten, wo sich die Entdecker und Flussleute versammeln.

Ungefähr die Hälfte der Einwohner lebt außerhalb der Mauern, wo sie immer mit plötzlichen Angriffen von Raubtieren oder Untoten rechnen müssen. Eine freiwillige Bürgerwehr hält nach drohenden Gefahren Ausschau. Wenn die Bewohner der äußeren Viertel den langgezogenen Ton der Hörner hören, dann eilen sie panisch in das Marktviertel oder Händlerviertel, bis der Alarm vorüber ist.

Die Altstadt

Drei uralte, mit Ranken überwucherte Ziggurats erheben sich über dieses verfallende Viertel. Das ganze Viertel stellt einen Widerspruch zwischen uralten und verfallenden Steingebäuden (die aber noch immer bewohnt sind) und neuen, im Vergleich nicht gerade solide wirkenden Hütten und Langhäusern aus Bambus und Stroh dar.

Die Altstadt wird von den „Bettlerprinzen" regiert, was eine Art Verspottung der Händlerprinzen der eigentlichen Stadt darstellt. Sie genießen keine offizielle Autorität, doch jeder von ihnen verfügt über eine Vielzahl von ausstehenden Gefallen, belastenden Informationen und loyalen Schlägern, um Dinge mit einer Effizienz zu erledigen, um die sie die Händlerprinzen manchmal beneiden. Im Gegensatz zu den Händlerprinzen, deren Position auf Reichtum basiert, der von einer Generation an die nächste weitergegeben wird, ändern sich die Identitäten und die Gesamt-Anzahl der Bettlerprinzen ständig.

Die Altstadt ist zwar heruntergekommen, aber sie ist kein Slum und auch keine Hochburg für Diebe. Der Großteil der Bewohner besteht aus einfachen Arbeitern und verarmten Handwerkern, die sich die höheren Kosten innerhalb der Stadtmauer nicht leisten können.

Probleme lösen

Es geschieht genug in Nyanzaruhafen, damit die Dinge im Fluss bleiben, auch ohne den Einsatz von Zufallsbegegnungen. Wenn die Spieler mehr Action wollen, kannst du dennoch Zufallsbegegnungen aus Anhang B benutzen, während sie Vorräte für ihre Expedition zusammentragen. Die Gruppe kann auch jederzeit auf Volothamp Geddarm treffen (siehe „Bewohner der Stadt", Seite 24). Volo ist gut mit der Stadt vertraut und daher eine nützliche Informationsquelle. Wenn die Gruppe noch keinen Führer hat, schlägt er ihnen vor, dass sie einen anheuern, bevor sie in den Dschungel aufbrechen. Volo könnte auch vorschlagen, dass die Charaktere an den Dinosaurierrennen teilnehmen (siehe „Was man in der Stadt tun kann", Seite 31).

Wenn die Charaktere Wakanga O'tamu aufsuchen, gibt er ihnen das Magiertagebuch in seinem Besitz. Wenn die Gruppe zu diesem Zeitpunkt noch keinen Führer hat, schlägt er ihnen vor, dass sie einen solchen mit Hilfe von Jobal anheuern. Volo kann eine Vorstellung arrangieren. Für Informationen über Führer und ihre Gebühren, siehe „Einen Führer finden", Seite 33.

1. Bettlerpaläste

Die Bettlerpaläste sind die zwei größten Ziggurats in der Altstadt. Geschäfte und Wohngebäude aus Bambus wurden in einem wilden Durcheinander auf den verschiedenen Stufen errichtet. Die oberen Stockwerke sind sauberer und weniger stark verbaut. Eine enge Holzbrücke verbindet die oberen Stockwerke der beiden Ziggurats miteinander.

2. Henkerlauf

Die Straße, die durch die Altstadt führt, teilt sich hier und läuft um eine Steingrube herum, die 4,50 m tief, 15 m breit und 60 m lang ist. Die ursprünglichen amnischen Bewohner errichteten sie als Austragungsstätte für Ballspiele, und auch heute noch wird sie zur Unterhaltung der Bevölkerung genutzt. Velociraptoren (siehe Anhang D), Panther oder andere hungrige Bestien (junge Allosaurier sind stets sehr beliebt) werden in der Grube freigelassen, und dann wirft man verurteilte Verbrecher an einem Ende in die Grube. Jeder Kriminelle, der es lebendig bis ans andere Ende schafft, kann die geknoteten Seile, die dort hängen, hinaufklettern. Dadurch sichert er sich Straffreiheit sowie die Bewunderung der tobenden Menge. Wenn hier eines dieser Spektakel stattfindet, ist die Grube von Schaulustigen aus allen Gesellschaftsschichten der Stadt umringt. Es wird gewettet, welche Verbrecher überleben und welche sterben werden, wie weit sie kommen werden, bevor sie eine Bestie zu Fall bringt und wie viele Tötungen jedes der Tiere erzielen wird.

Eine Handvoll Chulter sind zu bekannten Persönlichkeiten geworden, weil sie mehrere Teilnahmen am Henkerlauf überlebt habt. Manche behaupten sogar, dass einige dieser Leute nur deswegen wiederholt Verbrechen begehen, weil sie dann in die Grube geworfen werden und weil auf Wiederholungstäter immer die höchsten Summen gesetzt werden.

Manchmal gelingt es einem Tier, aus der Grube zu klettern oder zu springen und dann in der panischen Menschenmenge Amok zu laufen. Dies würde auch eine perfekte Gelegenheit für mutige Abenteurer darstellen, einzugreifen, zu Helden der Stadt ernannt zu werden und sich die Gunst von Händlerprinzen zu verdienen.

3. Abfallgrube

Eine gigantische Senkgrube dient als Müllhalde der Stadt. Alle Arten von Abfall, sogar Leichen, werden hier hineingeworfen. Es handelt sich um eine schwärende Narbe voller Müll, verfaultem Wasser und Ungeziefer. Ratten, Insekten und Raben sind hier in großer Zahl vorhanden. Manchmal sieht man sogar Ghule, die die Grube nach frischen Leichen durchsuchen.

Obwohl der Müllpegel fällt und steigt, wird die Grube niemals wirklich voll. Dies liegt an einer unbekannten Zahl von **Otyughs**, die in der Grube leben und sich die Wänste voll schlagen. Sie bleiben gerne in der Grube, weil es ihnen an nichts mangelt, doch wenn jemand am glitschigen Rand ausrutscht und hineinfällt, stürzen sie sich rasch auf das frische Opfer.

Händlerviertel

Die westliche Hälfte der Stadt wird als Händlerviertel bezeichnet, weil dies der Standort des Großen Souks ist und weil hier auch viele Händlerprinzen ihre Villen haben. Hierbei handelt es sich um ein Viertel der Oberschicht. Der Großteil der Händler und Handwerker lebt und arbeitet im Händlerviertel.



Karte 1.1: Nyanzaruhafen



Ekene-Afa

4. Goldthron

Der Palast dient als Versammlungsort für die Händlerprinzen und ist auch der anerkannte Regierungssitz der lose organisierten Stadtregierung. Er wurde vor zahlreichen Jahrzehnten von einem Händler aus Amn errichtet und ist eines der prächtigsten Bauwerke der Stadt. Nur die größten Tempel und Villen der Händlerprinzen können sich mit ihm messen. Eine Ehrenwache, die sich aus 8 chultischen **Gladiatoren** zusammensetzt, steht hier immer Wache, um tagsüber Herumtreiber und in der Nacht Diebe abzuhalten.

Der Goldthron ist der beste Ort, wenn man einen der Händlerprinzen treffen möchte und keinen Termin hat. Sie treffen sich nur selten mit Besuchern, die ungefragt an ihre Haustüren klopfen. Tagsüber besteht für jeden Handelsprinzen eine Chance von 1 auf dem W6, dass er im Goldthron anwesend ist. Er wird dann von einem Gefolge aus Bediensteten und Wachen begleitet. Die Charaktere müssen 1W3 Stunden warten, wenn sie hier eine Audienz bekommen wollen. Tatsächlich haben die Händlerprinzen bei der Verwaltung der Stadt nur wenige tagtägliche Aufgaben zu erledigen. Wenn sie also nicht gerade eine Versammlung abhalten, dann lassen sie ihre Gäste eigentlich nur warten, um zu unterstreichen, wie wichtig sie sind. Wenn die Charaktere interessante Neuigkeiten haben, dann werden sie vermutlich problemlos eine Audienz erhalten, und der Händlerprinz wird sich so viel Zeit für sie nehmen wie nötig.

5. Händlerprinzenvilla

Jeder Händlerprinz hat seine private Villa in der Stadt. Diese Gebäude haben wunderschöne verzierte Wände mit farbenprächtigen Wandmalereien, Innenhöfen und Säulengängen, die mit frischen Blumen geschmückt sind. Gärten sind zum Himmel hin offen, und gigantische Zisternen treiben Wasserräder an, die Springbrunnen, Fächer und bewegliche Skulpturen antreiben.

Die meisten Händlerprinzen sind nicht dazu bereit, Spielercharaktere zu treffen, die unangemeldet an ihrer Türschwelle auftauchen, außer diese haben etwas Großes geleistet (beispielsweise ein Dinosaurierrennen gewonnen, eine tobende Bestie aufgehalten oder eine Expedition abgeschlossen und dabei große Entdeckungen gemacht). Wakanga O'tamu stellt eine Ausnahme dar. Er heißt alle Abenteurer willkommen, die in Begleitung von Syndra Silvane reisen.

Für Details einer derartige Villa, siehe „Händlerprinzenvilla", Seite 27.

6. Grosser Souk

Der Große Souk oder Markt ist eines der drei schlagenden Herzen der Stadt. Die anderen beiden sind der Juwelenmarkt und der Rote Basar. Der Große Souk wird seinem Namen gerecht und ist der größte der drei Märkte.

Händler von der ganzen Schwertküste kommen hierher, um Holz, Gewürze, Medizin aus Dschungelpflanzen, Dinosaurierschädel und -klauen, Eisen, Tigerpelze, geschnitztes Elfenbein, Handwerksarbeiten von Batiri und Grungs, farbige Federn, tropische Früchte, Affen, Plesiosaurusfleisch und all die anderen Reichtümer Chults zu kaufen. Die Geschäfte beginnen, bevor die Sonne aufgeht, und der Markt schließt erst nach Einbruch der Dunkelheit. Hier herrscht enormer Lärm und Gedränge; es duftet nach vielen Waren. Es gibt zwar etliche Stadtwächter, doch die Straßenkinder und Taschendiebe sind in der Überzahl. Straßenkünstler und Tabaxispielmänner sorgen für zusätzlichen Lärm. Farbenprächtige Markisen schützen den Markt vor der Sonne und dem Regen, fangen aber auch die Hitze und die Gerüche ein.

Alles was man in Kapitel 5 des *Player's Handbook (Spielerhandbuchs)* finden kann, kann man hier auch kaufen. Ungewöhnliche Gegenstände sind vielleicht nicht sofort verfügbar (so gibt es beispielsweise keine Elefanten in Chult), aber man wird sicher einen Händler finden, der den Gegenstand für den richtigen Preis beschaffen kann.

7. Tempel von Savras

Savras ist der Gott der Magier, Wahrsager, Seher und jener, die die Wahrheit sprechen, egal ob sie der Angesprochene hören möchte oder nicht. Sein Symbol ist ein Monsterauge oder eine mit Augen gefüllte Kristallkugel. Savras' Tempel ist eines der ältesten und prächtigsten Gebäude der Stadt. Das gepflasterte Dach der großen Kuppel erinnert an ein lidloses Auge, das in den Himmel starrt.

Ein Gott, der stets die Wahrheit enthüllt, sollte es in einer Stadt der Händler eigentlich schwer haben, doch Savras wurde schon lange vor der Zauberpest in Chult weithin verehrt. Damals waren Savras' Priester besonders hochgeschätzt, weil sie die unergründlichen Yuan-ti und ihre Aktivitäten im Auge behalten konnten. Das Schlangenvolk ist noch immer das Feindbild der Chulter, doch heutzutage erkundet die Priesterschaft von Savras herkömmlichere Dinge, wie beispielsweise Omen, die sich um Geschäftsangelegenheiten drehen, die Zukunft von Neugeborenen und Angelegenheiten des Herzens.

Der Hohepriester des Tempels ist Großvater Zitembe (RG, männlich, chultischer Mensch, **Priester**). Beim ersten Zusammentreffen der SC mit ihm befindet er sich gerade in einem hitzigen Gespräch mit 3 Zhentarim (NB, männlich, tethyrische Menschen, **Assassinen**), die auf der Suche nach Artus Cimber sind. Die Zhents sind in den Tempel gekommen, um Zitembe aufzufordern, einen Zauber zu wirken, der ihnen bei ihrer Suche helfen kann. Obwohl die Assassinen einen Rubin im Wert von 500 GM als Bezahlung anbieten, erkennt Zitembe ihre bösen Absichten und lehnt ihre Hilfe ab. Die Assassinen scheinen sich nicht einfach so abspeisen zu lassen, doch wenn die Charaktere auftauchen, überlegen sie es sich anders und ziehen mit missmutigen Gesichtern ab. Aus diesem Grund ist Zitembe den SC gegenüber hilfsbereit.

Wenn sie ihn um Hilfe bitten, den Seelenfänger aufzuspüren, wirkt Zitembe ungläubig und zweifelt daran, dass der Todes-

fluch etwas mit Chult zu tun haben könnte. Wenn die Charaktere gute Argumente haben oder der Kirche mindestens 25 GM spenden, erklärt sich Zitembe bereit, „die Führer zu konsultieren". Das Ritual dauert 24 Stunden, und Zitembe erhält eine Vision „von einer Dschungelstadt weit im Süden, eingeschlossen von Klippen und voller Schlangen" und „einem schwarzen Obelisken von Ranken behangen." Er hat sich instinktiv davor gefürchtet, tiefer in diese Vision vorzudringen, doch er drängt die Charaktere, die Stadt und den Obelisken zu suchen.

8. Tempel von Gond

Der würfelförmige Steintempel Gonds erhebt sich hinter dem Königshafen. Er ist bei den zahlreichen Handwerkern, Schmieden, Edelsteinschnitzern und Wassertechnikern von Nyanzaruhafen beliebt. In den meisten derartigen Tempeln findet man eine Schmiede als zentrales Element. Hier allerdings handelt es sich um einen gigantischen Springbrunnen, der ständig neue, faszinierende Muster erzeugt. Das alles wird mit Düsen und Ventilen bewerkstelligt, die sich auf Schienen bewegen und durch das reichhaltig verfügbare Wasser der Stadt angetrieben werden.

9. Tempel von Sune

Auf einer Felsformation im Meer befindet sich der Tempel von Sune, der nur durch eine erhöhte Straße vom Tempelhügel aus oder mit einem Boot erreicht werden kann. Steile Stufen führen von der kleinen Anlegestelle die Klippe empor. Aus der Entfernung scheint das Dach des Tempels in der Luft zu schweben. Diese Illusion wird durch Spiegel an der Außenseite erzeugt. Im Tempel können Sunes Getreue, aber auch Besucher die öffentlichen Bäder nutzen, Lektionen im Schminken und Frisieren erhalten und herausfinden, wie man sich am besten gemäß Körperform, Beruf und Klima kleidet. Neuankömmlinge müssen einen Charismawurf absolvieren. Jene, die ein Resultat von 15 oder höher erreichen, werden als Brüder oder Schwestern Sunes willkommen geheißen. Mit einem Resultat von 10 oder höher erhält man Tipps, wie man sein Aussehen verbessern kann, und mit einem Resultat von 9 oder niedriger wird man mit traurigen, mitfühlenden Blicken bedacht und von einer Heerschar von Gläubigen umringt, die versuchen, noch irgendetwas am Aussehen der Person zu retten.

10. Juwelenmarkt

Der Juwelenmarkt ist wie eine kleinere, exklusivere Version des Großen Souks gestaltet. Hier werden die zahlreichen Edelsteine gekauft und verkauft, die Chults Minen abwerfen, doch es gibt hier auch viele andere Luxusgegenstände zum Erwerb. Der Markt ist durch zahlreiche privat angeheuerte Wachleute, die hier offen patrouillieren (**Wachen**) oder verdeckt arbeiten (**Spione**), vor Taschendieben und anderem Gesindel weitgehend geschützt. Sie alle arbeiten für den Händlerprinz Zhanti, der ein Monopol auf den Handel mit Edelsteinen in Nyanzaruhafen hat.

Hafenviertel

Im Hafen der Stadt können Schiffe aller Größen anlegen. Der von Mauern geschützte östliche Teil ist den Händlerprinzen vorbehalten, doch die restlichen Anlegestellen können von jedem Schiff genutzt werden.

Wenn die Charaktere übers Meer reisen möchten, könnten sie eine Passage auf der *Tapferen Pegasus* buchen. Diese kostet pro Tag 10 GM für die ganze Gruppe. Es handelt sich um eine 18 m lange Schaluppe, die für große Geschwindigkeit gebaut wurde und ein quadratisches Hauptsegel, zwei dreieckige Vorsegel, ein Achtersegel und ein kleines Toppsegel hat. Dadurch erreicht sie unter Idealbedingungen eine Höchstgeschwindigkeit von 15 km in der Stunde.

Die *Tapferer Pegasus* wird von Kapitänin Ortimay Flink und Finster befehligt (CG weiblich, Felsengnom **Banditenhauptmann**, Dunkelsicht 18 m Reichweite), die sowohl klug als auch besonnen ist. Ihr erster Maat ist Grig Ruddell (N, männlich, illuskischer Mensch, **Veteran**), ein muskulöser Berg von Mann, dessen Gesicht beinahe von seinem dichten, von grauen Strähnen durchzogenen Bart verborgen wird. Wenn er nicht gerade mit lauter Stimme Befehle an die Mannschaft erteilt oder sich im Flüsterton mit Kapitänin Ortimay unterhält, ist er sehr schweigsam. Der Rest der Mannschaft besteht aus 6 Seeleuten (N, weiblich und männlich, **Banditen** verschiedener Herkunft).


Ifan Talro'a

Die Charaktere vermuten vielleicht, dass sich Ortimay ihr Geld hauptsächlich mit Schmuggel verdient – und damit lägen sie goldrichtig. Sie bringt die Abenteurer aber gerne an das von ihnen gewünschte Ziel. Sie weiß von der Drachenschildkröte in der Bucht und geht davon aus, dass die Charaktere den nötigen Tribut zur Verfügung stellen. Sie weiß auch von den Piraten in den Gewässern rund um Chult, aber ihr Schiff ist wesentlich schneller.

Es gibt keine permanenten Kajüten oder dergleichen auf dem Hauptdeck der *Tapferen Pegasus*. Eine Plane kann im Heckbereich aufgespannt werden und bietet dann Schutz vor der tropischen Sonne. Die Seeleute schlafen, wann immer möglich, an Deck. Im Unterdeck befinden sich die Kajüte von Kapitänin Ortimay sowie der Frachtraum. Dieser dient auch als Kombüse sowie Essbereich und wird von den Seeleuten bei schlechtem Wetter zum Schlafen genutzt.

11. Königshafen

Der Hafen hat seinen Namen aus jenen Tagen, als Chult noch von echten Königen und Königinnen und nicht von Händlern regiert wurde. Heute wird dieser Hafen nur von den Händlerprinzen und wichtigen Diplomaten, Würdenträgern und Händlern aus fremden Ländern benutzt, denen die Händlerprinzen mit diesem besonderen Privileg schmeicheln wollen.

12. Statue

Die Statue im Zentrum des Hafens stellt einen uralten chultischen König in prächtigem Gewand dar. Er trägt einen Len-



Jessamine

denschurz aus Leopardenfell, einen Kopfschmuck aus Federn, Muscheln und Tyrannosauruszähnen, einen Umhang aus Girallonfell und Affenschwänzen und ist mit dem traditionellen ovalen Schild und Yklwa bewaffnet. Die Bewohner bezeichnen ihn als Na N'buso, der Großkönig.

Die Statue selbst ist aber weitem nicht so alt wie der König, den sie repräsentiert. Sie wurde erst vor fünf Jahren errichtet, als Chult gerade seinen Aufstieg zur Handelsmacht begann, um Fremde mit der glorreichen Vergangenheit des Landes zu beeindrucken. Das gelingt ihr meistens auch sehr gut.

13. Büro des Hafenmeisters

Vor dem Büro des Hafenmeisters befindet sich eine Anschlagtafel mit den Namen und Aufenthaltsorten verschiedener Wildnisführer (siehe „Einen Führer finden", Seite 33). Der Hafenmeister ist ein Halbdrache namens **Zindar** (siehe Anhang D). Er ist nur selten in diesem stabilen, luftigen Gebäude. Den Großteil seiner Zeit schlägt er sich mit Hunderten Disputen, Staus und anderen kleinen Problemen herum, die in einem so geschäftigen Hafen an der Tagesordnung sind. Zindar hat festgestellt, dass er dank seiner beeindruckenden Ausstrahlung die meisten Konflikte wesentlich rascher und besser beilegen kann als seine Angestellten. Die Beamten in seinem Büro wissen nur selten, wo sich Zindar gerade aufhält. Wenn man ihm eine Botschaft hinterlässt, reagiert er innerhalb von 1W6 Stunden.

Wenn sich die Charaktere als Abenteurer vorstellen, bietet ihnen Zindar eine Queste an (siehe Nebenquesten, Seite 16).

14. Leuchtturm

Die Flamme im Leuchtturm brennt Tag und Nacht, um Schiffe sicher in der Nacht, bei Nebel und bei Regen zum Hafen zu führen. Man kann dem Feuer verschiedene Chemikalien beimengen, um die Flamme einzufärben. Diese Signale können bis zu Festung Beluarian und von den Minen entlang der Chultbucht gesehen werden.

15. Festung Nyanzaru

In der Festung befindet sich die Winde, mit der man die gigantische Eisenkette heben und senken kann, die sich zwischen der Festung und dem Leuchtturm spannt. Wenn die Kette angehoben ist, kann kein Schiff aus oder in den Hafen segeln. Gegen Angreifer musste die Kette schon seit Jahrzehnten nicht eingesetzt werden, doch sie wird hin und wieder gehoben, um Kriminelle oder Schmuggler daran zu hindern, aus dem Hafen zu fliehen. In der Festung stehen zwei Ballisten, die schwere Bolzen und Kanister mit Alchemistenfeuer verschießen können. Die Garnison besteht aus einem **Adeligen** (der Kastellan), 4 **Veteranen** (die Offiziere) und 40 **Wachen**. Sie alle sind gegenüber den Händlerprinzen loyal.

16. Lagerhausviertel

Waren aller Art, die nach Nyanzaruhafen kommen oder verschifft werden sollen, werden hier gelagert. Zwischen den Reihen verlaufen Kanäle, auf denen Dinosaurier mit Geschirr Schiffe direkt zu den Lagerhäusern ziehen können, sodass man sie mühelos beladen und entladen kann. Ein großes Schiff kann dabei einen ganzen Kanal versperren. Es ist eine der Aufgaben des Hafenmeisters, dass hier alles flüssig läuft.

Wie die meisten Lagerhausviertel ist die Gegend in der Nacht so gut wie verlassen, was sie zu einem idealen Ort für geheime Treffen und schattenhafte Geschäfte macht.

17. Trockendock

Nyanzaruhafen ist nicht für den Schiffsbau bekannt, doch viele Schiffe, die hier anlegen, benötigen Reparaturen – vor allem, wenn sie Probleme mit Stürmen, Piraten oder der Drachenschildkröte Aremag hatten (siehe „Chultbucht", Seite 43). Es ist kein Problem für die starken Dinosaurier, Schiffe ins Trockendock zu ziehen, damit man Löcher flicken und Muscheln abkratzen kann.

Marktviertel

Im Marktviertel befindet sich der Großteil der regulären Geschäfte. Hier leben und arbeiten auch die meisten Händler und andere Bewohner der Mittelschicht.

18. Roter Basar

Niemand weiß, woher der Rote Basar seinen Namen hat. Eine Erklärung ist, dass hier große Stücke Dinosaurierfleisch verkauft werden und die großen Mengen Blut beim Schlachten die Abwasserkanäle rot besudelt haben.

Die Bewohner von Nyanzaruhafen erledigen hier ihre Tageseinkäufe. Im Gegensatz zum Großen Souk, wo man hauptsächlich langfristig verwendete Güter und Luxusgegenstände findet, findet man hier Dinge für den alltäglichen Bedarf – örtlich produziertes Fleisch, Gemüse, tropische Früchte, Tej, leichte Tropenkleidung, Insektenabwehrmittel, Regenfänger und andere Haushaltswaren. Die Käufer und Verkäufer sind hier hauptsächlich Einheimische.

Gasthäuser. Zwei wichtige Gasthäuser befinden sich am Roten Basar. Die Donnerechse spricht Gäste an, die gerne feiern, und kostet pro Bett und Nacht 5 SM. In Kayas Haus der Rast ist es viel ruhiger, dafür kostet das Bett auch 1 GM. In beiden Gasthäusern kann man auch regelmäßig auf Wildnisführer treffen, die hier nach Auftraggebern Ausschau halten (siehe „Einen Führer finden", Seite 33).

19. Fischmarkt

Fisch und Meeresfrüchte sind sehr beliebt. Einerseits sind sie leichter zu fangen als Dinosaurier, und andererseits schmecken sie besser als zähes Reptilienfleisch. Der Fischmarkt ist ein guter Ort, um sich mit seinen täglichen Nahrungsvorräten einzudecken. Die Preise am Morgen sind höher, weil dann die Qualität und Auswahl noch besser ist.

20. Grosses Kolosseum

In dieser Steinarena finden Gladiatorenspiele statt (normalerweise nicht bis zum Tod, aber Unfälle passieren), blutige Kämpfe zwischen Bestien und spektakuläre Zirkausaufführungen. Die besten Gladiatoren werden zu Berühmtheiten und verdienen ein Vermögen. Oben auf den Mauern stehen Statuen der größten Helden des Kolosseums. Dazu zählt auch eine der Händlerprinzen der Stadt. (Ekene-Afa hat Ruhm und Reichtum als Gladiatorin erlangt, bevor sie zur Händlerin und Politikerin wurde.)

Die Veranstaltungen finden meist am Nachmittag statt. Nur spezielle Shows werden nach Sonnenuntergang abgehalten. Unter der Woche finden hier Qualifizierungskämpfe, Platzierungskämpfe und andere kleinere Ereignisse statt. Große Feiern, Meisterschaftskämpfe und spezielle Vorführungen werden an Feiertagen abgehalten. Eine derartiges Fest könnte aus einem Kampf zwischen „Helden der Legenden" und „Piraten" (die alle von Gladiatoren dargestellt werden), einem blutigen Kampf zwischen Velociraptoren und Tigern oder sogar aus einem Wettstreit zwischen Magiern, die gegen gefangene Ghule, Skelette und Zombies antreten, bestehen.

21. Halle des Goldes

Bei dem prächtigen Gebäude handelt es sich um einen Tempel Waukeens, doch die Einwohner bezeichnen das Gebäude aufgrund seines glänzenden Golddachs und der Tatsache, dass sich Waukeen auf Reichtum und Handel konzentriert, als Halle des Goldes. Hügel Sibasa ist der höchste Punkt in der Stadt, und das Licht der Sonne, das sich am Tempeldach spiegelt, kann kilometerweit gesehen werden. Manche Stadtbewohner behaupten, das Dach würde aus gewaltem Gold bestehen, doch in Wahrheit handelt es sich nur um Farbe. Eine breite Steinbrücke verbindet Hügel Sibasa mit dem Großen Kolosseum auf dem angrenzenden Yklwazi-Hügel.

Hohepriesterin Waukeens in Nyanzaruhafen ist Sibonseni, die Mutter des Wohlstands (RN, weiblich, chultischer Mensch, **Priesterin**). Sie ist nach den Händlerprinzen eine der einflussreichsten Persönlichkeiten der Stadt und wird von Angehörigen aller Gesellschaftsschichten unterstützt, da der Tempel viel für die Öffentlichkeit tut. Außerdem ist der Tempel eine der reichsten Banken der Stadt. Wenn Mutter Sibonseni in den Straßen unterwegs ist, reist sie in einer luxuriösen Sänfte und wird von Trommlern, Sängern, Tänzern und Tempelgehilfen begleitet, die Kupfermünzen an die Armen verteilen. Das verursacht immer einen Riesenstau, doch die Leute lieben das Spektakel.

22. Öffentliches Badehaus

Nyanzaruhafen ist dank der regelmäßigen Regenfälle eine sehr saubere Stadt, und die Einwohner legen auch viel Wert auf ihre Hygiene. Die meisten widert es an, einen Tag lang nicht zu baden. Dutzende kleine Badehäuser in der Stadt werden wie Privatclubs geführt, doch das öffentliche Badehaus steht allen offen und wird von der Priesterschaft Sunes geleitet (siehe Gebiet 9). Es ist nobel eingerichtet, aber dennoch für alle da. Reiche Händler und einfache Hafenarbeiter baden Seite an Seite und benutzen die gleichen, marmorgetäfelten Umkleideräume. Der Eintritt ist gratis, doch die Badenden sind angehalten, eine Spende an den Tempel zu geben, die ihren Einkommensverhältnissen entspricht. Da die Chulter sehr stolz auf ihr Badehaus sind, versuchen selbst die Ärmsten, zumindest eine Kupfermünze in die große Muschel beim Eingang zu werfen. Viele Masseure und Masseusen stehen bereit, um müde Muskeln zu entspannen. Eine derartige Dienstleistung kostet 2W10 SM.

23. Farbenfabrik

Abgesehen von der Sauberkeit lieben Chulter farbenprächtige Kleidung. Stoffe werden hier nicht hergestellt, da man im Dschungel keine Baumwolle anbauen oder Schafe züchten



Jobal

kann. Doch kann man aus dem Dschungel und dem Meer alle nötigen Rohstoffe für Farbstoffe in allen Farben des Regenbogens gewinnen. Händler importieren leichten, weißen Stoff und färben ihn in strahlenden Farben oder Mustern. Anschließend wird er vor Ort verkauft oder wieder an jene Orte exportiert, wo er hergekommen ist. Die örtlichen Schneider stellen lange Röcke, knielange Hosen, Sarongs und Kilts daraus her.

Die Klippen und das Meer unter der Farbenfabrik sind ständig orange, blau, rot, grün oder gelb gefärbt, je nachdem welche Farben an diesem Tag hergestellt und verwendet werden. Die Leute, die hier arbeiten, kann man leicht auf der Straße erkennen, weil ihre Hände und Füße fast ständig eingefärbt sind.

Malars Schlund

Die Region außerhalb der Stadtmauern ist ein Slum. Zwei steile, überwucherte Klippen ragen an den Seiten dieser tiefen Schlucht auf. Heruntergekommene Gebäude säumen die Ränder der Klippen, wobei man den Eindruck hat, dass sich die höheren Gebäude auf die Dächer der darunter liegenden Gebäude stapeln. Während starker Regengüsse schießt das Wasser durch die Schlucht, dann durch Ubaos Kiefer (das Stadttor in der Stadtmauer in Richtung Malars Schlund) und dann über die gepflasterten Straßen bis zum Hafen. Dabei reißt es Körbe, tote Tiere oder manchmal auch den einen oder anderen ungeschickten Chulter mit.

Zahlreiche schmale Seilbrücken verbinden die beiden Seiten der Schlucht. Manche von ihnen sind 60 m oder länger und schwingen 30 m über dem Erdboden in der Luft. Sie zu verwenden ist nichts für schwache Nerven. Geschickte Diebe fischen mit Haken an Schnüren von hochgelegenen Brücken nichtsahnenden Opfern die Geldbeutel direkt vom Gürtel.

24. Tempel von Tymora

Tymoras Tempel erinnert an ein stabiles Blockhaus, das aus schweren Steinquadern errichtet wurde. Es handelt sich nicht um ein elegantes Gebäude, doch es bietet den Bewohnern Schutz, wenn das Wasser durch Malars Schlund schießt oder der Alarm ertönt und es keine Zeit mehr gibt, die Sicherheit der



KWAYOTHÉ

Stadtmauern zu erreichen, bevor die Untoten in die Schlucht vordringen. Die Bewohner von Malars Schlund sind nicht der Ansicht, dass sie mit Glück gesegnet sind, doch jene wenigen Glücksfälle, die ihnen zuteil werden, schreiben sie der Dame des Glücks zu.

Tiryki-Ankerstelle

Das Viertel östlich der Stadt wird von Tiertrainern, Flussfahrern, Entdeckern, allen, die eine billige Unterkunft suchen, und allerlei harten Burschen bewohnt. Schmuggler bevorzugen die nicht überwachten Anlegestellen, obwohl es hier an Hafenarbeitern und von Bestien angetriebenen Kränen mangelt.

Im Gegensatz zu Malars Schlund und der Altstadt gibt es hier keinen befestigten Tempel oder Steinziggurats, in die sich die Bewohner bei Angriffen von Untoten oder Raubtieren zurückziehen können. Die meisten Leute laufen im Fall eines Alarms auf das Tiryki-Tor zu und hoffen, es zu erreichen, bevor es verriegelt wird. Glücklicherweise sind die Tiere in den Käfigen extrem wachsam und spüren nahende Bedrohungen meist viel früher als die Menschen. Daher gelingt es nur wenigen Kreaturen, sich unbemerkt in das Viertel zu schleichen.

25. Dinosaurierställe

Die meisten Lasttiere werden hier ausgebildet und über Nacht in Käfigen eingesperrt. Ankylosaurier und Triceratops erfüllen diese Rolle am häufigsten. Auch die Dinosaurier, die für die Straßenrennen ausgebildet werden, sind hier untergebracht. Die meisten chultischen Tiertreiber haben +5 auf Würfe auf Mit Tieren Umgehen, und sie arbeiten jeden Tag mit den gleichen Tieren.

Bewohner der Stadt

Die Bevölkerung von Nyanzaruhafen besteht zu zwei Dritteln aus Chultern. Die restliche Bevölkerung besteht aus Fremden, von denen viele Profiteure und Abenteurer sind, die entweder die Reichtümer Chults plündern oder die Stadt vor Monstern beschützen möchten.

Volothamp „Volo" Geddarm

Die Charaktere können praktisch überall in Nyanzaruhafen auf Volo treffen. Weitere Informationen findest du im Anhang D.

Der legendäre Reisende ist nach Nyanzaruhafen gekommen, um den Händlerprinzen (von denen er einige gut kennt und es bei anderen behauptet), signierte Ausgaben seines neuen Buchs *Volos Almanach der Monster* zu überbringen, und natürlich, um kräftig dafür Werbung zu machen. Die Charaktere treffen am ehesten in einer Schenke, einem Gasthaus oder in einer Villa eines Händlerprinzen auf ihn.

Volo ist ein übersprudelnder Quell voller Informationen, aber obwohl er natürlich das Gegenteil behauptet, sind nicht all seine Erzählungen wahr. Er wird Nyanzaruhafen unter keinen Umständen verlassen.

Wenn die Charaktere sein neues Buch kaufen (50 GM für ein Exemplar in festem Einband), können sie es nutzen. Jedesmal, wenn sie etwas über ein Monster wissen möchten, das im Buch beschrieben ist, kannst du ihnen ein paar nützliche Informationen aus *Volos Almanach der Monster* geben. Nenne ihnen aber keine spieltechnischen Werte, da derartige Informationen ja innerhalb der Spielwelt nicht zur Verfügung stehen. Wenn du das Quellenbuch nicht besitzt, benutze die Informationen aus Anhang D.

Händlerprinzen

Sieben Händlerprinzen herrschen über Nyanzaruhafen, wobei sie in Regierungsangelegenheiten das gleiche Stimmrecht genießen. Alle sind Chulter. Sie haben sich für diese Machtposition einzig und allein durch die Tatsache qualifiziert, dass sie die sieben reichsten Bewohner der Stadt sind. Ihr Regierungssitz ist der Goldthron, ein alter königlicher, amnischer Palast, der über der Bucht thront. Ein Händlerprinz, der sich aus der Politik zurückzieht, kann seine Position an ein Familienmitglied oder an eine andere immens reiche Person abtreten, die von einer Mehrheit der anderen Prinzen akzeptiert wird.

Die Händlerprinzen umgeben sich mit loyalen Familienmitgliedern und Untergeben, beschäftigen aber auch fremde Söldner als Stadtwächter und Leibwächter. Die meisten Söldner sind Zhents, und wie man ja weiß, sind dort, wo die Zhentarim vertreten sind, die Spione der Harfner nicht weit.

Die Händlerprinzen genießen Monopole auf alle Waren, die in der Stadt verkauft werden, die sie unter sich aufgeteilt haben. Charaktere, die bestimmte Ausrüstung oder Vorräte benötigen, müssen sich direkt mit ihnen beziehungsweise ihren Handelskonsortien auseinandersetzen. Die einzigen Alternativen dazu stellen die Schwarzmärkte in Malars Schlund und Tyriki-Ankerstelle dar.

Ekene-Afa

Handelt mit Waffen, Schilden, Reiseausrüstung, Regenfängern, Sätteln, Wägen und Kanus.

Ekene-Afa (LG, weiblich, chultischer Mensch **Gladiatorin**), hat mehrere Gladiatorenwettbewerbe gewonnen, bevor sie ihre Gewinne in ihre ersten Geschäftsbeziehungen investiert hat. Sie ist eine Legende bei einfachen Leuten, die in ihrer Jugend ihre legendären Kämpfe gesehen haben. Ihr Gemahl Kura ist ein Maler. Sie haben zwei Söhne (Zwillinge) namens Soshen und Tiryk. Soshen arbeitet als Stadtwächter, und Tiryk ist ein

beliebter Reiter bei den Dinosaurierrenen. Beide wurden nach chultischen Flüssen benannt.

Ekene-Afa verkauft nicht-magische Waffen und Schilde aller Art, doch der Großteil ihrer Vorräte besteht aus Flintsteindolchen, Yklwas mit hölzernen Schäften und Obsidianspitzen (siehe „Einen speziellen Gegenstand kaufen", Seite 31) und Schilden mit Holzrahmen, über die Reptilienhaut gespannt ist. Ekene-Afa bezahlt Wakanga O'tamu, um eine Auswahl dieser Gegenstände zu verzaubern. Sie verkauft sie gemäß der nachfolgenden Tabelle.

Magische Schilde und Waffen

Gegenstand	Ekene-Afas Preis
Munition +1 (je Stück)	50 GM
Schild +1, Holz	450 GM
Dolch +1 oder *Yklwa +1* (siehe Seite 31)	500 GM

Ifan Talro'a

Handelt mit Tieren und Tierausbildung

Ifan Talro'a (NB, männlich, chultischer Mensch **Adliger**) ist ein gieriger und hinterhältiger Mann, der von einflussreichen und zugleich gefährlichen Freunden bei den Zhentarim unterstützt wird. Er neidet Wakanga O'tamu seine magische Macht und Ekene-Afa ihren guten Ruf durch ihre Arenasiege. Talro'a verkauft Tiere, die als Reittiere oder Haustiere ausgebildet werden können. Dazu gehören auch Dinosaurier und fliegende Affen. Die Yuan-ti bezahlen Talro'a insgeheim dafür, sie zu warnen, wenn Schatzsucher gen Süden in den Dschungel aufbrechen. Er nutzt fliegende Schlangen als Boten. Talro'a ist sich nicht sicher, dass seine Nachrichten an die Yuan-ti gerichtet sind, aber er vermutet es.

Ifan hat keine Familie und keine engen Freunde. Er misstraut praktisch allen Leuten.

Bestien kaufen. Ifan Talro'a beschäftigt Dutzende Händler in Nyanzaruhafen, die ihm als Spione dienen und gezähmte Bestien verkaufen, die man als Begleiter, Reittiere oder Lasttiere verwenden kann. Fliegende Schlangen sind beliebte Boten bei den Zhentarim, und Talro'a verkauft sie an sonst niemanden.

Die untenstehende Tabelle zeigt, welche Kreaturen man in Nyanzaruhafen kaufen kann. Werte für den Hadrosaurus, Deinonychus und den Fliegenden Affen findest du in Anhang D. Alle anderen Werte findest du im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*.

Bestien

Bestie	Ifans Preis
Fliegender Affe, Rieseneidechse oder Hadrosaurus	100 GM
Ankylosaurus, Deinonychus oder Fliegende Schlange	250 GM
Triceratops	500 GM

Jessamine

Handelt mit Pflanzen, Gift und Meuchelmorden

Jessamine (N, weiblich, chultischer Mensch **Assassinin**, Trefferpunktemaximum auf 58 reduziert) ist sehr schweigsam. Wenn der Rat allerdings in einer Sache uneins ist, hat sie meist die entscheidende Stimme. Sie verhüllt den Großteil ihres Körpers mit weiten Roben und engen, schwarzen Bandagen.

Jessamine handelt mit Pflanzen, Kräutern und sanktionierten Meuchelmorden. Mord ist in Nyanzaruhafen, wie an den meisten zivilisierten Orten, illegal, aber Jessamine verfügt über ein



Wakanga O'tamu

Monopol über sogenannte „Sanktionen". Diese Schreiben gestatten es, ein Opfer mit einer vorherbestimmten Methode zu töten (meistens durch Gift oder eine Klinge). Für eine zusätzliche Gebühr bestellt sie einen Agenten, der die Sache mit garantiertem Resultat übernimmt. Gifte sind ihre Spezialität, und sie verfügt über eine große, persönliche Sammlung. Sie verkauft die Gifte, die in der Giftetabelle in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)* angeführt sind, zu Marktpreisen.

Vor zwölf Jahren hatte sie eine kurze, aber leidenschaftliche Affäre mit einem amnischen Kapitän. Die Leibesfrucht dieser Beziehung ist ihre scheue Tochter Ymezra. Unter Jessamines wachsamer Aufsicht bringen ihr verschiedene Lehrmeister die Fähigkeiten bei, die sie benötigt, um eines Tages das Familiengeschäft zu übernehmen.

Jessamines Fluch. Bevor sie zur Händlerin wurde, arbeitete sie als Assassinin für einen Pascha aus Calimshan. Sie starb bei einem ihrer Einsätze, doch ihr Auftraggeber zahlte eine fürstliche Summe, um sie wiederbeleben zu lassen. Jetzt ist sie deswegen vom Todesfluch des Seelenfängers betroffen. Ihr Fleisch hat zu verrotten begonnen, daher bedeckt sie es mit Bandagen. Sie ist bereit, Abenteurer zu unterstützen, die den Todesfluch beenden möchten.

Jobal

Handelt mit Führern und Söldnern

Jobal (NB, männlich, chultischer Mensch **Kundschafter**) hat ein Vermögen als Wildnisführer gemacht, als die Gruppe, für die er arbeitete, einen atemberaubenden Schatz aus Gold und Edelsteinen fand. Auf wundersame Weise überlebte nur Jobal die zahlreichen Angriffe von Untoten und Dinosauriern und kehrte mit einem Kanu, das mit den Schätzen schwer beladen war, nach Nyanzaruhafen zurück. Die zahlreichen Narben auf seinem Körper sprechen ein beredtes Bild von dem abenteuerlichen Leben, das er einst geführt hat. Sein oberster Spion, Vertrauter und Gefährte ist Aazon Talieri (NG, männlich, tethyri-



Zhanthi

scher Mensch **Spion**). Jobal vertraut ihm in jeder Hinsicht, und seine Loyalität steht außer Frage.

Da er viel mit Entdeckern zu tun hat, hat er ein großes Interesse an Karten von Chult. Wenn er von der Existenz von Syndra Silvanes Karte erfährt, bietet er ihnen ein hohe Bezahlung dafür an. Wenn sie sich weigern, versucht er es zuerst mit Diebstahl und dann mit Mord.

Einen Führer anheuern. Wenn die Charaktere Jobal auf der Suche nach einem Führer aufsuchen, dann schlägt er es ihnen vor, es doch bei seinen Führern in Nyanzaruhafen zu versuchen (siehe „Einen Führer finden", Seite 33). Aazon führt die Abenteurer zu allen Führern, die sie interessieren. Jobal verlangt keine Vorauszahlung, da alle Führer in Nyanzaruhafen verpflichtet sind, ihm einen Anteil ihrer Einkünfte zu überlassen.

Wenn die Charaktere Aazon begleiten, solltest du ihnen die Handouts 2, 3, 4, 5, 6 und 8 (siehe Anhang E) geben, während Aazon ihnen die verschiedenen Führer in der Stadt vorstellt.

Kwayothé

Handelt mit Früchten, Wein, Bier, Tej, Öl, Parfüm und Insektenschutz

Kwayothé (NB, weiblich, chultischer Mensch **Priesterin,** trägt einen *Ring des Widerstands* [Feuer]) ist auf eine Art und Weise ruhig und gefasst, die irgendwie bedrohlich wirkt. Sie verehrt den Feuergott Kossuth und liebt es, andere zu foltern, vor allem wenn dabei Feuer und heiße Kohlen Verwendung finden. Kwayothé hat zwei Geliebte – einen **Sukkubus** namens Ixis und einen **Inkubus** namens Indar. Diese Unholde zeigen sich in der Gestalt hübscher Chulter.

Kwayothé ist in ärmlichen Verhältnissen auf den Straßen von Nyanzaruhafen aufgewachsen. Sie hasst den Adel und möchte die Überreste der chultischen Adelsfamilien auslöschen. Sie betrachtet Zhanti als ihre Todfeindin und wartet ungeduldig darauf, dass die alte Adlige endlich stirbt. Obwohl sie ihre Verachtung gut verbirgt, mischt sie sich ständig in ihre persönlichen Angelegenheiten und Geschäfte ein. Falls Zhanti diese Feindseligkeit bemerkt hat, so verbirgt sie ihr Wissen gut.

Kwayothé beschäftigt Händler, die ihren eigenen Tej und Insektenschutz herstellen. Für weitere Informationen über diese speziellen Gegenstände siehe „Einen speziellen Gegenstand kaufen", Seite 31.

Wakanga O'tamu

Handelt mit Magie und Wissen

Wakanga O'tamu (RN, männlich, chultischer Mensch **Magus**) ist der einzige arkane Zauberwirker in den Reihen der Händlerprinzen. Er ist ein alter Freund von Syndra Silvane und ein Lebemann, der sich von klugen Frauen leicht um den Finger wickeln lässt. Vielleicht ist das aber auch nur ein gut kultivierter öffentlicher Schein. Insgeheim ist er ein Freund der Harfner und gestattet ihnen, seine Villa als sicheren Zufluchtsort zu nutzen.

Wakanga handelt mit Wissen, Informationen, verlorenen Legenden, Tränken und Schriftrollen. Er weiß vom Todesfluch, hat jedoch keine weiterführenden Informationen darüber. Wenn die Charaktere den Fluch beenden wollen, hilft er ihnen, so gut er kann, und verkauft ihnen auch geringe magische Gegenstände (siehe die untenstehende Tabelle). Wakanga hat ein Monopol auf diese Gegenstände in Nyanzaruhafen. Die Abenteurer müssen also seinen Preis bezahlen oder darauf verzichten. Obwohl er ihnen gerne helfen möchte, wird er ihnen keinen Kredit gewähren. Alle Bezahlungen müssen in Münzen, Edelsteinen oder Schmuck erfolgen.

Magische Gegenstände

Gegenstand	Wakangas Preis
Trank, gewöhnlich	80 GM
Trank, ungewöhnlich	300 GM
Schriftrolle, 1. Grad	100 GM
Schriftrolle, 2. Grad	550 GM

Magiertagebuch. In seiner Sammlung hat er auch ein zerfleddertes, von Wasser beschädigtes Entdeckertagebuch, das vor ungefähr 15 Jahren aus dem Dschungel geborgen wurde. Es beschreibt die Expedition eines Magiers, die ihn an verschiedene Orte geführt hat. Die Beschreibungen sind nicht detailliert genug, um sie auf der Karte zu lokalisieren. Der unbekannte Autor beschreibt jedoch seinen einzigen Reisegefährten, einen Schildwächter namens Vorn. Wenn die Charaktere zu Freunden Wakangas werden, gibt er ihnen das Tagebuch und zeigt ihnen auf Syndras Karte, wo es gefunden wurde (dabei handelt es sich tatsächlich um das Hexfeld, in dem sich der Wächter aufhält, siehe „Vorn" in Kapitel 2). In dem Tagebuch ist auch das nötige Amulett des Meisters abgebildet, aber man findet keine Hinweise darauf, wo es sich momentan befindet. Wenn die Gruppe den Schildwächter und das Amulett bergen und zu Wakanga bringen kann, bietet er ihnen ein Zauberbuch mit fünfzehn zufällig ermittelten Zaubern als Belohnung an (der Grad jedes Zaubers wird mit 1W6 ermittelt).

Zhanthi

Handelt mit Edelsteinen, Schmuck, Stoff und Rüstungen

Zhanthi (NG, weiblich, chultischer Mensch **Adlige**) hat adliges Blut in den Adern, und nur wenige wagen es, der weisen, alten Händlerin zu widersprechen. Sie ist ein geheimes Mitglied der Ytepka-Gesellschaft (siehe „Fraktionen und ihre Repräsentanten", Seite 29) und hat Verbindungen zu den Zhentarim geknüpft, damit sie die Aktivitäten der Organisation überwachen kann.

Zhanti handelt mit Edelsteinen, Schmuck, farbenprächtigem chultischen Stoff und nicht-magischen Lederrüstungen, be-

schlagenen Lederrüstungen und Fellrüstungen. Ihr Sohn Shago ist ein in Festung Beluarian stationierter Führer. Er schickt ihr regelmäßige Berichte über die Geschehnisse in der Festung, aber er ist nicht ihr verlässlichster Spion in den Reihen der Flammenden Faust.

Zhanti ist eine der wenigen Personen, die über Beweise gestolpert sind, dass Liara Portyr ein geheimes Abkommen mit den Piraten geschmiedet hat, doch sie behält dieses Wissen momentan für sich. Zindar, der Halbdrachenhafenmeister, sucht nach Abenteurern, die die Piraten ausschalten können, und Zhanti stellt die Belohnung dafür.

Händlerprinzenvilla

Jeder Händlerprinz unterhält eine luxuriöse Villa, in der er lebt und seine privaten Geschäfte abwickelt. In diesen luftigen, opulenten Anwesen findet man Gastzimmer für wichtige Besucher und Handelspartner, und sie werden zu jeder Tages- und Nachtzeit von fähigen Wächtern geschützt.

Karte 1.2 stellt ein Beispiel für eine derartige Villa dar. Jede Villa ist gleichzeitig ein luxuriöses, tropisches Anwesen wie auch eine Festung. Die Außenmauern sind 2,40 m bis 3,60 m hoch und 60 cm stark. An ihrer Oberseite sind sie mit den Fängen von Raubtieren, Muscheln und farbigen Glasscherben bestückt, die hübsch in der Sonne glitzern, aber es schwer machen, sie zu überwinden. Wenn man über eine derartige Mauer klettert, muss man einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, oder man erleidet 2 (1W4) Hiebschaden.

Du kannst die Villen mit folgenden dekorativen Elementen individuell gestalten:

- Aufwendig geschmückte Waffen, Schilde und Gemälde hängen überall in Ekene-Afas Villa, und in vielen goldenen Käfigen sitzen krächzende Papageien.
- Ifan Talro'a schmückt seine Villa und seine Gärten mit Relikten und Vasen aus chultischen Ruinen und farbenprächtigen **fliegenden Schlangen**, die durch die breiten Hallen gleiten.
- Die Wände und Säulen in Jessamines Villa sind mit farbenprächtigen Schlangen bemalt, und viele Springbrunnen und Wasserbecken haben ähnliche Motive.
- Die Wände von Jobals Villa sind mit Seidenvorhängen, Wandteppichen und ausgestopften Tierköpfen geschmückt.
- In Kwayothés Villa riecht es überall nach schwerem Parfüm, und in allen Ecken stehen Obstschalen. Öllampen und Feuerschalen brennen ständig zu Ehren von Kossuth.
- Wakangas Villa ist durch *Dauerhafte Flamme* erleuchtet, und leise, magisch erzeugte Musik spielt überall. Türen zu privaten Räumen sind mit *Arkanes Schloss* gesichert, und **fliegende Schwerter** sind an den Wänden angebracht und greifen auf Wakangas Befehl hin an. Der eine oder andere Boden- oder Wandteppich könnte ein getarnter **Teppich des Erstickens** sein.
- Zhantis Villa ist mit aufrecht stehenden, goldplattierten Ritterrüstungen und großen Topfpflanzen geschmückt. Die mit Edelsteinen geschmückten Schädel von Zhantis Ahnen ruhen in Wandnischen.

Erdgeschoss

Malereien, Statuen, Wandgemälde, Fresken, Teppiche und Öllaternen sollen die Gäste beeindrucken.

1. Eingang

Der hübsche, luftige, gepflasterte Hof ist mit einem Springbrunnen und Grünpflanzen geschmückt. Besucher können sich in einem Waschraum links vom Eingang erfrischen, bevor sie die Bewohner der Villa treffen. Der Säulengang, der als Eingang dient, wird ständig von 1W4 + 1 **Gladiatoren** bewacht. Diese gehören entweder zur weitläufigen Familie des Händlerprinzen oder wurden wegen ihrer Loyalität und ihren Fähigkeiten im Kampf ausgewählt. Sie sind immer wachsam gegenüber Tricksern und Magiern, die sich einen Einlass in das Haus ihres Herrn verschaffen wollen. Sie genießen daher einen Vorteil auf Fertigkeitswürfe und Rettungswürfe gegen Versuche, sie abzulenken, zu bezaubern oder irgendwie in die Irre zu führen.

Der Eingang selbst ist zwei Stockwerke hoch. In manchen Häusern hat er zudem kein Dach. In diesen Fällen ist der Springbrunnen im Boden eingelassen und dient als Ablauf für Regenwasser.

2. Empfangszimmer

Dies ist ein Wartebereich und Empfangszimmer für Gäste, die dem Meister der Villa nicht persönlich bekannt sind und die daher keinen Zugang zu den inneren Räumen des Hauses erhalten. Schmückende Säulen stützen den Torbogen von Gebiet 1. Teppiche und gemütliche Polster sind am Boden verteilt. Enge Fenster zeigen in den Garten. Diese können auch als Schießscharten für Bogenschützen Verwendung finden, falls die Besucher nicht ganz so freundlich sind, wie sie behaupten.

3. Prunkhalle

Die Halle hat einen prächtig gefliesten Boden. Zwei geschwungene Treppen führen ins obere Stockwerk. Die Dekorationen passen zum Aufgabenbereich und dem Geschmack des hier lebenden Handelsprinzen.

4. Gästezimmer

Der Großteil der rechten Haushälfte ist zur Unterbringung der Gäste gedacht. Drei private Schlafräume mit zugehörigen Badezimmer und zwei Wohnzimmer mit Zugang zum Garten sorgen dafür, dass diese Unterkünfte wesentlich luxuriöser sind als in einem typischen Gasthaus.

5. Garten

Farne, Topfpflanzen, Orchideen und exotische tropische Blumen werden in dem offenen Garten kultiviert. Im Garten eines Händlerprinzen mit entsprechenden Neigungen, wie beispielsweise bei Jessamine, kann man hier auch chultische Heilpflanzen oder Pflanzen finden, aus denen man Gift gewinnen kann. Beispiele für seltene Pflanzen findest du in Anhang C.

6. Speisesaal

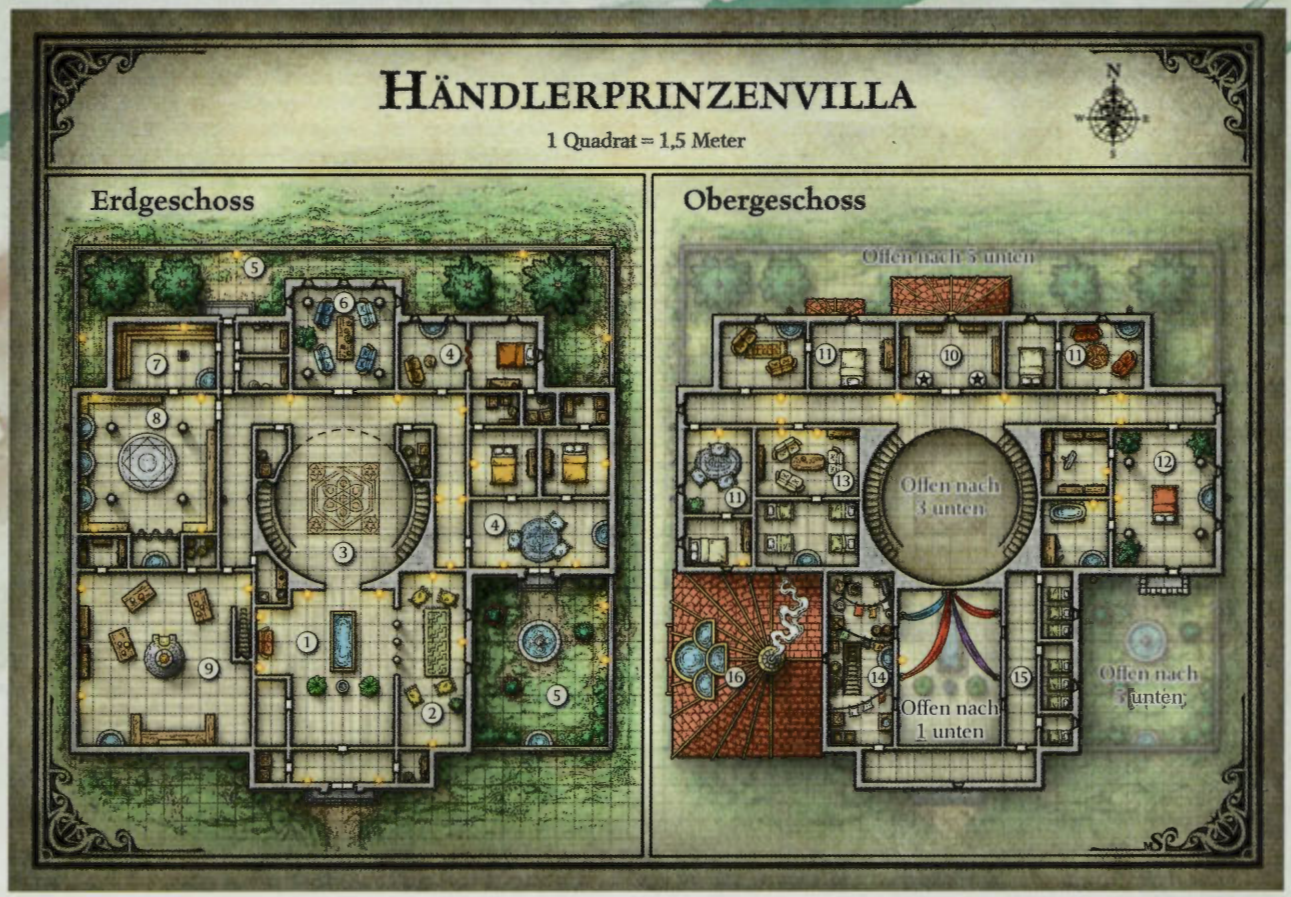
Der Esstisch ist ziemlich niedrig und erhebt sich nur knapp über den Boden. Die Speisenden sitzen auf gemütlichen Polstern.

7. Sauna

Zusätzlich zu den täglichen Bädern genießen es reiche Chulter, sich in einer Sauna zu entspannen. Trockene Hitze ist eine willkommene Abwechslung zur hohen Luftfeuchtigkeit, wie sie in Chult üblich ist. Die meisten privaten Saunas werden mit Kohleöfen oder heißen Steinen beheizt, doch im Haus eines Händlerprinzen sorgt ein gefangener **Feuerelementar** rund um die Uhr für Hitze, und ein Diener oder Sklave steht stets bereit, um verspannte Muskeln zu massieren.

8. Bad

Bäder stellen einen fundamentalen Bestandteil jedes chultischen Anwesens dar und sind sogar noch wichtiger als Speisezimmer oder die Räumlichkeiten der Familie. Die Familie entspannt sich hier zu privaten Zwecken, doch es kommt auch häufig vor, dass ein Händlerprinz mit vertrauten Ratgebern und guten Geschäftspartnern ein Treffen im Bad abhält. Es stellt in Chult eine große Ehre dar, in das Bad eines privaten Hauses eingeladen zu werden, und wenn man dies nicht entsprechend würdigt, kann man die Person, die die Einladung ausgesprochen hat, schwer beleidigen.



KARTE 1.2: HÄNDLERPRINZENVILLA

9. KÜCHE

Die Küche ist groß, hat eine hohe Decke und ist gut belüftet, da die Hitze der Feuer einen Aufenthalt hier sonst unerträglich machen würde. Eine Treppe führt zum Wäscheraum empor (Gebiet 14).

OBERGESCHOSS

Die Räume in diesem Stockwerk sind für maximalen Komfort eingerichtet. Die Kunstwerke und anderes Dekor spiegeln den Geschmack des Händlerprinzen wider, dem die Villa gehört.

10. BIBLIOTHEK

Chulter sind Fans von mythischer Romantik, und in der Stadt gibt es eine sehr aktive Lesergemeinschaft mit vielen Buchklubs. Die erfolgreichsten Roman- und Theaterschreiber von Nyanzaruhafen erfinden bewegende Stücke über legendäre Helden, die ihre Geliebte oder Geliebten durch unaussprechliche Gefahren folgen und sie von Schicksalen erretten, die schlimmer wären als der Tod. Dabei handelt es sich meist um Dinge wie eine erzwungene Heirat oder die Gefahr, von unglaublich riesigen Tyrannosauriern gefressen zu werden. „Normal große" monströse Tyrannosaurier spielen aber auch oft eine wichtige Rolle in diesen Stücken.

Ein Charakter, der sich ein paar Stunden lang durch die Bücher liest und einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 15 ablegt, findet zwischen all den Romanzen auch nützliche Bücher über die chultische Vergangenheit. Du kannst diese Gelegenheit nutzen, um detaillierte Fragen der Spieler über Chult zu beantworten. Gut, die Bibliothek wird auch nicht den Standort Omus enthüllen, doch ein Legendenbuch könnte die Stadt während ihrer Blütezeit beschreiben.

11. FAMILIENZIMMER

Die Kinder, Gefährten und anderen engeren Familienmitglieder des Händlerprinzen leben in diesen reich mit Polstern und Tigerfellen geschmückten Zimmern.

12. SUITE DES MEISTERS

Die Suite des Händlerprinzen ist am prächtigsten ausgestattet. Ein angenehmer Luftzug weht durch die großen, mit Gittern geschützten Fenster und sorgt dafür, dass sich die Topfpflanzen sanft in der Brise bewegen. Das Kopfstück des Betts ist mit fantastischen Motiven geschmückt, die auf das Geschäftsfeld des Händlers hinweisen. In den angrenzenden Zimmern findet man ein kleines, privates Bad, einen begehbaren Wandschrank voller teurer Kleidung, Spiegeln, Kämmen und so weiter.

Schätze. In der Suite befinden sich persönliche Gegenstände, die zwei Würfen auf der Tabelle für „Edelsteine oder Kunstgegenstände" für Schatzhorte vom Herausforderungsgrad 0–4 entsprechen (siehe *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*). Schmuck befindet sich zu 50 Prozent in einer versschlossenen Schatulle, die man nur mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 öffnen kann.

13. WACHRÄUME

Der Wachraum befindet sich mit voller Absicht mitten zwischen den Familienzimmern und der Suite des Meisters. Die Wachen sollen die Familie schützen, wenn sie besonders verletzlich ist, nämlich wenn sie schläft oder sich in ihren eigenen Räumlichkeiten entspannt. Diese Wachstation ist immer von 1W4 + 1 **Gladiatoren** besetzt, die dem Händlerprinz gegenüber fanatisch loyal sind und für ihre Loyalität fürstlich bezahlt werden.

14. Waschraum

Chultern ist die Sauberkeit ihrer Kleidung ebenso wichtig wie die ihrer Körper. Wenn man bedenkt, wie viel jeder in dem tropischen Klima schwitzt, ist das auch eine gute Idee. Hier wird jeden Tag Wäsche gewaschen und dann auf den Wäscheleinen ausgiebig gelüftet, damit sie in der feuchten Luft trocknen kann.

15. Dienerquartier

Die Dienerquartiere sind aus Sicherheitsgründen von den Schlafbereichen der Familie abgeschottet. Es gibt hier nichts bemerkenswertes.

16. Regenfänger

In jedem Raum des Hauses befindet sich zumindest ein kleines Wasserbecken mit fließendem Wasser aus einem Basin auf dem Dach oder aus Fässern oder einer Zisterne im Keller, aus denen das Wasser mit einem Wasserrad gepumpt wird.

Fraktionen und ihre Repräsentanten

Nyanzaruhafen ist das einzige Zivilisationszentrum auf einer riesigen Halbinsel voller Reichtümer. Viele Fraktionen würden gerne an diesem Reichtum teilhaben, und deswegen ringen ihre Agenten in der Stadt um Macht oder kundschaften den Dschungel aus. Manche werden den Charakteren helfen, andere sie eher behindern.

Smaragdenklave

Die Smaragdenklave ist eine weit verbreitete Gruppe von naturverbundenen Personen, die die natürliche Ordnung bewahren, indem sie unnatürliche Bedrohungen ausrotten. Sie wollen die Zivilisation und die Wildnis davon abhalten, sich gegenseitig zu zerstören.

In Chult befasst sich die Smaragdenklave hauptsächlich damit, die Bevölkerung vor der untoten Bedrohung zu schützen. Etliche Führer in Nyanzaruhafen und Festung Beluarian sind offen mit der Enklave assoziiert, und einige andere sind Geheimmitglieder oder sympathisieren zumindest mit ihren Zielen. Die Fraktion unterhält etliche gut getarnte Außenposten im Dschungel. Sie dienen als verborgene Beobachtungsposten und nicht als vorgelagerte Stellungen für den Kampf.

Wenn die Charaktere in der Wildnis in Schwierigkeiten geraten, könnten sie von der Smaragdenklave gerettet werden.

Flammende Faust

Die Flammende Faust ist eine Söldnerkompanie, die in Baldurs Tor stationiert und der Stadt treu ergeben ist. Die Faust hat in Festung Beluarian eine permanente Präsenz in Chult etabliert. Von dort aus brechen immer wieder Patrouillen auf, um den Dschungel zu „befrieden" und verlorene Schätze zu bergen. Die Flammende Faust hat bereits die Ruinen von Mezro ausgeplündert. Jetzt planen die Söldner und ihre reichen Finanziers in Baldurs Tor, das gleiche mit Omu zu tun, doch bisher hatten die Söldner kein Glück bei der Suche nach der verlorenen Stadt. Die Flammende Faust ist davon überzeugt, dass die Stadt südlich vom Luosee, aber östlich der Flammengipfel, irgendwo am Westende des Schreckenstals liegt. Aufgrund der großen Entfernung zu Festung Beluarian würden sie gerne einen Trupp Abenteurer anheuern, um eine erste Erkundung der angeblich größtenteils verlassenen Ruinen zu unternehmen.

Die Kommandantin von Festung Beluarian und höchste Offizierin der Flammenden Faust in Chult ist Liara Portyr (siehe Anhang D). Sie hat den Rang eines Feuers (Hauptmanns) und genießt die volle Befehlsgewalt in Chult. Sie ist nur Herzog Ulder Rabenwacht in Baldurs Tor Rechenschaft schuldig. Sie ist gerne dazu bereit, den Abenteurern ein paar Söldner zuzuteilen, wenn sie über den Seeweg zur Zufluchtsbucht oder Schnappschildkrötenbucht vordringen. Dies sind ausgezeichnete Orte, um eine Expedition in den westlichen Teil des Schreckenstals zu beginnen.

Die Flammende Faust ist in sechs Ränge unterteilt: Faust (Soldat), Panzerhandschuh (Korporal), Manip (Feldwebel), Flamme (Leutnant), Feuer (Hauptmann) und Marschall (General).

Harfner

Die Harfner sind Zauberwirker und Spione, die gegen den Missbrauch von magischer und herkömmlicher Macht kämpfen. Sie arbeiten alleine oder in kleinen Gruppen, sammeln überall in Faerûn Informationen, analysieren die Politik in Regionen oder Reichen und nutzen diese Informationen, um die Schwachen, die Armen und die Unterdrückten insgeheim zu unterstützen. Harfner agieren nur im absoluten Notfall offen.

Artus Cimber ist ein ehemaliges Mitglied der Harfner und versteckt sich in Chult. Er besitzt das Artefakt *Ring des Winters*, und andere Harfner sorgen sich, dass es in böse Hände fallen könnte. Deswegen suchen eine Handvoll Harfnerspione Nyanzaruhafen und Chult nach Hinweisen über den Aufenthaltsort des Rings ab. Angeblich wollen sie ihn beschützen, doch was sie genau mit dem Ring vorhaben, bleibt eine offene Frage. Magische Versuche, Artus aufzuspüren, sind sinnlos, da der *Ring des Winters* sich selbst und seinen Träger gegen Erkenntniszauber und Ausspähungssensoren schützt.

Rat der Grafen

Der Rat der Grafen stellt eine Allianz von Städten und Niederlassungen dar, die aktiv daran arbeitet, alle Bedrohungen für ihre Sicherheit und ihr Wohlergehen zu eliminieren. Diese Allianz ist sehr lose, und manche bezeichnen sie sogar als brüchig. Allianzführer stellen ihre Interessen über die

Gesetze und Bestrafung

Die Händlerprinzen können Gesetze ändern oder neue Gesetze erlassen, wie es ihnen beliebt. Die Richter sollen die Gesetze frei, aber weise interpretieren. Ein derartiges System riecht nach Bestechung und Missbrauch, aber dennoch sind chultische Gerichte erstaunlich frei von Korruption.

Sklaverei ist in Nyanzaruhafen zwar nicht verboten, aber nicht gerne gesehen, und die Händlerprinzen machen keine Geschäfte mit Sklavenhändlern und gewähren ihnen keine Milde vor dem Gesetz.

Mord ist illegal, doch man kann sogenannte „Sanktionen" – also die Erlaubnis für einen legalen Mord – von Handelsprinzessin Jessamine kaufen. Der Preis hängt vom Bekanntheitsgrad des Opfers, den Grund für den Erwerb und dem Reichtum des Käufers ab. Der Mindestpreis beträgt 150 GM, aber nach oben gibt es keine Grenze. Sanktionen werden nur sehr selten verkauft, in den meisten Jahren nicht mehr als sechs Stück. Das hat weniger mit dem Preis zu tun, sondern viel mehr mit der Tatsache, dass, wenn ein Käufer bekannt wird, meist die Freunde des Opfers auch gleich eine Sanktion auf den Käufer erwerben.

Trotz ihrer großen Ambitionen ist der Machtbereich der Händlerprinzen auf die Stadt beschränkt. Anderswo in Chult gilt das Gesetz des Stärkeren. Dabei ist jemand entweder Beute oder Jäger – wobei der Jäger beispielsweise eine Bande von Untoten, ein hungriger Allosaurus, eine Grungjagdgruppe, Jahakapiraten, oder eine Patrouille der Flammenden Faust sein kann.

ihrer Partner in anderen Städten, und ihre Agenten streben nach Ruhm und Ehre für sich selbst oder ihre Vorgesetzten auf Kosten weniger wichtiger Mitglieder.

Eine Schlüsselfigur der Allianz ist Erzherzog Ulder Rabenwacht aus Baldurs Tor. Die Stadt hat großes Interesse an Chult. Die Flagge von Baldurs Tor weht auf Festung Beluarian, in der Söldner der Flammenden Faust unter dem Befehl von Liara Portyr, einer Vasallin von Rabenwacht, stationiert sind. Wenn es hart auf hart kommen sollte, würde Rabenwacht die Interessen von Baldurs Tor über die der Allianz stellen.

Andere Städte des Rats wie Tiefwasser und Niewinter haben ebenfalls Agenten in Nyanzaruhafen und untergraben dort die Aktivitäten von anderen Fraktionen wie Calimshan, Amn und Tethyr, um ihre Kontrolle über Chults Ressourcen auszuweiten. Die meisten dieser Agenten treten völlig offen auf und nehmen die Rolle von Botschaftern ihrer jeweiligen Städte ein, doch sie setzen auch verdeckte Agenten ein, um sich gegenseitig zu untergraben und Operationen auszuführen, die besser nicht ans Licht der Öffentlichkeit gelangen sollten. Der Rat der Grafen finanziert Expeditionen zur Kartografierung der Halbinsel, um auf diesem Weg Schätze und Minen zu finden, die man plündern kann.

Orden des Panzerhandschuhs

Die Angehörigen des Ordens haben geschworen, andere vor den Machenschaften des Bösen zu schützen. Sie vertrauen Göttern guter Gesinnung wie Torm, Helm und Tyr und treten mit ihrer Glaubensstärke, ihrem Herzen und ihren Waffen gegen das Böse an.

Der Orden hat große Ressourcen investiert, um der Untotenbedrohung in Chult zu begegnen. Seine vorgelagerte Basis, Lager Rechtschaffenheit, wurde von Untoten überrannt. Doch der Orden ließ sich davon nicht beeindrucken und errichtete eine weitere Festung noch tiefer im Dschungel. Doch auch diesem Lager Rache ist es bisher nicht gut ergangen. Der Befehlshaber ist ein völlig unfähiger Adliger namens Niles Knochenbrecher. Seine Leutnants sind schon eher bereit, Informationen oder Unterstützung anzubieten, aber nur, wenn die SC Lager Rache irgendeine Gegenleistung dafür bieten.

Alle Angehörigen des Ordens sind voller unerschütterlichem Mut, doch viele ihrer Expeditionen enden in einer Katastrophe, wenn sie auf Umstände oder Gegner treffen, die ihre Ausbildung und festgefahrenen Einstellungen aushebeln.

Rote Magier von Thay

Die Roten Magier halten sich in Chult auf, um den Seelenfänger aufzuspüren und für Szass Tam zu stehlen. Sie befinden sich im Herz von Ubtao und nutzen es als Basis. Ihre Anführerin ist Valindra Schattenmantel. Sie bleibt im Herz von Ubtao, während ihre Schergen die Ruinen von Omu nach Hinweisen über den Aufenthaltsort des Seelenfängers durchstreifen. Für weitere Informationen über Valindra, siehe "Herz von Ubtao", Seite 58.

Ytepka-Gesellschaft

Die Ytepka-Gesellschaft ist auch als die Triceratops-Gesellschaft bekannt und hat ihren Sitz in Nyanzaruhafen. Sie will verhindern, dass Einzelpersonen oder Gruppen Machtmissbrauch betreiben und die Gesellschaftsordnung gefährden. Ihre Mitglieder setzen sich größtenteils aus neutral guten Chultern zusammen. In vielerlei Hinsicht erinnern ihre Ziele an die der Harfner.

Die Gesellschaft hat einen entscheidenden Beitrag zur Befreiung von Nyanzaruhafen von den ausländischen Besetzern und zum Aufstieg der sieben Händlerprinzen geliefert. Die Mitglieder arbeiten unermüdlich, um die Zhentarim und andere dubiose Fraktionen daran zu hindern, die Regierung zu unterwandern oder zu viel Einfluss zu erlangen. Die Gesellschaft arbeitet auch insgeheim daran, die Bedrohung durch die Piraten auszuschalten, allerdings ist es ihr noch nicht gelungen, ihre Basis zu lokalisieren oder die Piratenspione in der Stadt aufzuspüren. Jene, die die Piratenbasis genau lokalisieren, oder ihre Schiffe erobern, können mit einer großzügigen Belohnung rechnen.

Momentan gibt es weniger als 50 aktive Mitglieder der Ytepka-Gesellschaft. Sie identifizieren einander mit einer einfachen Geste: die erhobene linke Hand mit ausgestrecktem Zeigefinger, Mittelfinger und Ringfinger. Dies soll die Hörner eines Triceratops darstellen.

Wenn die Gesellschaft zu der Ansicht gelangt, das jemand dem Gesellschaftssystem von Chult Schaden zugefügt hat oder kurz davor steht, ein großes Unrecht zu begehen, lässt sie ihm als Warnung eine Eisenmarke mit dem Symbol eines Triceratops zukommen. Es liegt an der markierten Person, herauszufinden, welches Vergehen sie begangen hat und wie sie es wieder gutmachen kann. Wenn die Person die Warnung ignoriert, beschafft sich die Gesellschaft die Erlaubnis eines Handelsprinzen, den Verbrecher nach ihrem Gutdünken zu bestrafen. Dies kann bis hin zu einer Sanktionierung gehen (siehe „Gesetze und Bestrafung", im Textkasten Seite 29).

Da die Gesellschaft so großen Wert auf Geheimhaltung legt, verstehen viele Leute leider die Bedeutung der Eisenmarke nicht, und es gibt eine Menge an falschen Gerüchten, die über die Ytepkas in Nyanzaruhafen die Runde machen. Die Gesellschaft sammelt ihre gebrauchten Marken auch nicht erneut ein, und skrupellose Personen haben schon alte (oder sogar gefälschte) Marken benutzt, um Konkurrenten einzuschüchtern.

Zhentarim

Die Zhentarim repräsentieren ein skrupelloses Schattennetzwerk, das seinen Einfluss und seine Macht über ganz Faerûn ausdehnen möchte. Seine Mitglieder wollen mit dem Einsatz aller Mittel zu Macht und Ruhm kommen. In der Öffentlichkeit tritt die Organisation als die beste Söldnerorganisation auf, die man für Geld beschäftigen kann. Die Händlerprinzen von Nyanzaru heuern Zhentarimwächter an, um die Stadtmauern zu verteidigen, und Zhentarimsöldner, um Expeditionen zu schützen, die zur Jagd, zur Holzarbeit und zum Bergbau in die Dschungel und die Vorhügel aufzubrechen. Das Schwarze Netzwerk nutzt seinen weitläufigen Zugang zur Stadt, um eigene Holzfäller- und Bergbaulager zu etablieren. Es richtet auch Expeditionen von Schatzsuchern aus. Außerdem haben seine Spione herausgefunden, dass Artus Cimber in Chult ist, und es sind bereits Trupps unterwegs, um ihn aufzuspüren und ihm den *Ring des Winters* zu entreißen.

Was man in der Stadt tun kann

In Nyanzaruhafen gibt es eine Menge Ablenkungen für Reisende, doch die nachfolgenden vier Abschnitte beschäftigen sich mit jenen Dingen, die die Charaktere am wahrscheinlichsten tun werden, bevor sie in die Tiefen der Dschungel aufbrechen werden.

- Einen speziellen Gegenstand kaufen
- Dinosaurierrennen
- Einen Führer finden
- Informationen sammeln

Einen speziellen Gegenstand kaufen

Man kann praktisch alle normalen Gegenstände zu marktüblichen Preisen irgendwo auf den Märkten der Stadt finden. Auch alles, was man benötigt, um im Dschungel zu überleben, wird als normaler Gegenstand angesehen. Die wichtigste Ausnahme sind schwere Rüstungen. Diese sind in Chult extrem selten und kosten dreimal so viel, wie im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* angeführt, oder doppelt so viel, wenn dem Charakter ein erfolgreicher Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 15 gelingt.

Spezielle Gegenstände muss man entweder direkt bei den Händlerprinzen kaufen oder auf dem Schwarzmarkt, der hier gut verborgen ist, da die Händlerprinzen unerbittlich gegen Mitbewerber vorgehen. Um jemanden vom Schwarzmarkt zu kontaktieren, muss man einen halben Tag dafür in der Altstadt, in Malars Schlund oder Tyriki-Ankerstelle aktiv sein und einen erfolgreichen Wurf auf Charisma (Täuschen) gegen SG 15 ablegen, um den richtigen Leuten die richtigen Fragen zu stellen. Um den Schwarzmarktpreis zu ermitteln, multiplizierst du den normalen Preis mit 1W4 + 2 (siehe *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* für den Normalpreis). Benötigen die Abenteurer eine ungewöhnliche große Menge, erhöht sich der Multiplikator noch um +1.

Die nachfolgenden speziellen Gegenstände kann man ebenfalls auf Chults Märkten kaufen.

Kanu

Ein Kanu kann man für 50 GM kaufen. Es bietet Platz für sechs mittelgroße Kreaturen und hat eine Geschwindigkeit von 3 km/h. Abgesehen davon entspricht es einem Ruderboot (siehe Kapitel 5 im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*).

Der Verkauf von Kanus steht unter der Kontrolle der Händlerprinzessin Ekene-Afa.

Insektenabwehr

Insektenabwehr kann man in Nyanzaruhafen in Form von Räucherwerk oder Salben kaufen. Der Verkauf wird von der Händlerprinzessin Kwayothé kontrolliert. Diese Insektenabwehrmittel schützen nicht gegen Rieseninsekten oder bösartige Insektenschwärme, wie sie in Anhang A vom *Monster Manual (Monsterhandbuch)* beschrieben werden.

Ein Würfel Räucherwerk kostet 1 SM. Er brennt 8 Stunden lang und wehrt normale Insekten in einem Gebiet mit 6 m Radius rund um den Würfel ab.

Ein Topf oder eine Phiole Salbe kostet 1 GM und enthält 20 Anwendungen einer geruchlosen, fettreichen Salbe. Eine Anwendung schützt den Träger für 24 Stunden gegen normale Insekten. Die Salbe ist wasserfest und wird vom Regen nicht abgewaschen.

Regenfänger

Ein Regenfänger besteht aus einer quadratischen Lederplane mit 1,50 m Kantenlänge und einem Holzrahmen mit Ständern. Wenn man ihn aufstellt, dann bildet sich eine Art Becken, das 4 Liter Trinkwasser je 2,5 cm Niederschlag auffangen kann. Maximal können damit 16 Liter auf einmal aufgefangen werden. Man kann die Plane und das Gestell zusammenklappen und leicht transportieren. Ein Regenfänger kostet 1 GM und wiegt 5 Pfund.

Die Händlerprinzessin Ekene-Afa kontrolliert den Verkauf von Regenfängern in Nyanzaruhafen.

Tej

Tej ist ein bernsteinfarbenes, fermentiertes Getränk, das aus Honig hergestellt wird. Es ist in Chult beliebter als Bier. Ein Krug Tej kostet in Nyanzaruhafen 4 KM und in Festung Beluarian 6 KM. Ein Fass mit 4 Litern kostet in der Stadt 2 SM und in der Festung 3 SM.

Der Verkauf wird von der Händlerprinzessin Kwayothé kontrolliert.

Yklwa

Ein Yklwa ist eine einfache Nahkampfwaffe, die von vielen chultischen Kriegern als traditionelle Waffe geführt wird. Ein Yklwa besteht aus einem 90 cm langen hölzernen Schaft mit einer Stein- oder Stahlklinge, die bis zu 40 cm lang ist. Es kostet 1 GM und richtet bei einem Treffer 1W8 Stichschaden an. Obwohl es über die Eigenschaft Wurfwaffe verfügt, ist es nicht gut ausbalanciert und verfügt über eine Reichweite von (3/9 m). Die Händlerprinzessin Ekene-Afa kontrolliert den Verkauf von Yklwas in Nyanzaruhafen.

Dinosaurierrennen

Die Stadt ist für ihr Dinosaurierrennen durch die Straßen, das einmal wöchentlich stattfindet, berühmt. Die Dinosaurier werden bunt bemalt, und die Reiter versuchen, sie auf einem Kurs zu lenken, der sich durch den Hafen und die vier Hügel zieht. Zuschauer werden selten verletzt, doch der Sport ist für die Dinosaurier und ihre Reiter gefährlich.

An einem typischen Renntag finden drei Rennen statt – eines für vierbeinige Bestien, eines für zweibeinige Bestien und ein „entfesseltes" Rennen, bei dem alles zugelassen ist. Viele der Dinosaurier sind noch jugendlich, da ausgewachsene Dinosaurier zu groß sind und schwer kontrolliert werden können. Die Dinosaurier tragen festes Geschirr, und ihre Hörner und Krallen sind abgestumpft. Das gilt nicht beim entfesselten Rennen.

Im Vierbeinerrennen dominieren meist junge Ankylosaurier und Triceratops, aber Dimetrodons haben sich mit kleinen Reitern auch schon gut geschlagen. Beim Zweibeinerrennen nehmen hauptsächlich Hadrosaurier und Deinonychus teil (ebenfalls mit kleinen Reitern). Beim entfesselten Rennen kann man praktisch alle Arten von Dinosauriern sehen, auch junge Allosaurier und sehr junge Tyrannosaurier.

Wetten

Die Charaktere können Wetten abschließen, um eine Dschungelexpedition zu finanzieren oder zusätzliches Geld zu erlangen. Die Teilnehmer, die Quoten und die Gewinnchancen sind in der Tabelle „Bei den Dinosaurierrennen



Eisenmarke der Ytepka-Gesellschaft

wetten" zusammengefasst. Man kann zwischen 1 KM und 500 GM wetten. Sobald die Wetten platziert wurden, würfelt man für jede Wette. Bei einem Verlust verliert man den ganzen Einsatz. Bei einem Sieg erhält man die angeführte Quote. Man kann darauf wetten, dass ein Dinosaurier gewinnt, einen bestimmten Platz erzielt oder etwas Bestimmtes während dem Rennen tut (beispielsweise einen anderen Reiter angreift oder seinen Reiter abwirft). Es können also mehrere Wetten innerhalb eines Rennens erfolgreich sein.

Von den Verlierern wird erwartet, dass sie ihre Schulden rasch begleichen. Wer nicht zeitig bezahlt, wird einen Besuch von einem Schuldeneintreiber und ein paar Schlägern erhalten (1W4 + 1 **Schläger** oder **Gladiatoren**, abhängig von der Stufe und dem Ruf des Säumigen). Die Buchmacher in Nyanzaruhafen vergessen niemals. Selbst wenn man ein Jahr bei einer Dschungelexpedition verbringt, warten bei der Rückkehr schon die Schuldeneintreiber.

Rennen

Die Abenteurer könnten aus eigenem Antrieb oder weil sich ein Rennteam an sie wendet selbst in die Rennen verwickelt werden. In diesem Fall benötigst du Regeln, um ein Rennen zu spielen. Das kann ziemlich lustig sein, vor allem dann, wenn du die Spieler, deren Charaktere nicht selbst teilnehmen, die NSC-Reiter würfeln lässt. Ermutige alle, ihr Bestes zu geben, wie dies die Charaktere ja tatsächlich tun würden, auch wenn es für die Spieler vorteilhaft wäre, wenn ein bestimmter Dinosaurier gewinnt.

Wir gehen von einer Strecke von 90 m aus. Das ist nur eine abstrakte Zahl, da die eigentliche Rennstrecke viel länger ist. In jeder Runde führt jeder Reiter einen Wurf auf Weisheit (Mit Tieren umgehen) aus. Die SG für die verschiedenen Arten von Dinosauriern findest du in der Tabelle Renndinosaurier. Mit jedem erfolgreichen Wurf kommt der Dinosaurier so viele Meter voran, wie unter Bewegungsrate links angeführt ist. Wenn der Wurf scheitert, kommt er nicht voran. Sobald ein Dinosaurier 90 m erreicht, hat er die Ziellinie überquert. Ein Reiter kann mit einer Peitsche wild auf seinen Dinosaurier einschlagen, um ihn anzutreiben. In diesem Fall wird der Fertigkeitswurf auf Mit Tieren umgehen mit Vorteil ausgeführt, aber der Dinosaurier legt am Ende der Runde auch einen Konstitutionswurf gegen SG 10 ab. Wenn er scheitert, wird seine Bewegungsrate für den Rest des Rennens halbiert.

Initiative spielt keine Rolle. Du kannst die Würfe in beliebiger Reihenfolge abwickeln, oder es würfeln einfach alle gleichzeitig. Wenn zwei Dinosaurier gleichzeitig die Ziellinie erreichen, gewinnt der Dinosaurier, der die weiteste Strecke zurückgelegt hat. Ist auch diese ein Gleichstand, so handelt es sich um ein Unentschieden. Bei einem Unentschieden kommt es meist zu Raufereien und Streitigkeiten zwischen den Wettenden.

In einem entfesselten Rennen können Dinosaurier andere Dinosaurier angreifen, wenn sie am Ende der Runde nicht weiter als 15 m voneinander entfernt sind. Die Kampfwerte der Dinosaurier sind in der Tabelle angeführt. Wenn ein Dinosaurier nur noch maximal die Hälfte seiner anfänglichen Trefferpunkte hat, legt sein Reiter alle weiteren Fertigkeitswürfe auf Mit Tieren umgehen mit Nachteil ab.

Der Einfachheit halber können Reiter nicht angreifen oder angegriffen werden, doch wenn du dich gerade besonders grausam fühlst, kannst du diese Regel ja abschaffen ... Denk aber daran, dass ihr in diesem Fall vermutlich kein Dinosaurierrennen mehr spielen werdet, sondern einen Dinosaurierkampf. Das Aufziehen eines Renndinosauriers ist zeitaufwendig und kostspielig. Die meisten Besitzer sind

Bei den Dinosaurierrennen wetten

Gewinnchancen	Wurf	Gewinn bei	Auszahlung =	Beispiel für einen Renndinosaurier
7:1	W8	2–8	Wettsumme ÷ 7	Großhorn (junger Tyrannosaurus Rex, bei der Menge beliebt)
5:1	W6	2–6	Wettsumme ÷ 5	Ubtaos Favorit (junger Triceratops, für den es gerade läuft)
3:1	W4	2–4	Wettsumme ÷ 3	Bananenlutscher (gut ausgebildeter Hadrosaurus)
2:1	W3	2–3	Wettsumme ÷ 2	Knochenbrecher (junger, leicht reizbarer Allosaurus)
1:1	Beliebig	Gerade	Wettsumme	Grungstampfer (junger Ankylosaurus)
1:2	W3	1	Wettsumme x 2	Narbenrücken (junger Tyrannosaurus Rex bei seinem letzten Rennen)
1:3	W4	1	Wettsumme x 3	Böser Junge (Allosaurus mit bekanntem Ausbilder)
1:5	W6	1	Wettsumme x 5	Dschungelprinzessin (Deinonychus mit verängstigtem Reiter)
1:7	W8	1	Wettsumme x 7	Bergdonner (alter Dimetrodon)

Renndinosaurier

Reittier	Bewegungsrate	Fertigkeitswurf SG	RK	Trefferpunkte	Angriff	Schaden	Konstitution
Allosaurus, jung	15/24	16*	13	30	+6	8 (1W10 + 3)	15 (+2)
Andere	18/24	12	12	24	+3	6 (1W8 + 2)	16 (+3)
Deinonychus	18/24	12*	13	26	+4	6 (1W8 + 2)	14 (+2)
Dimetrodon	9/15	8	12	19	+3	8 (2W6 + 1)	15 (+2)
Hadrosaurus	12/15	10	11	19	+3	6 (1W10 + 1)	13 (+1)
Triceratops, jung	15/21,5	14	13	38	+5	6 (1W10 + 1)	15 (+2)
Tyrannosaurus, jung	15/30	18*	13	46	+6	9 (1W12 +3)	17 (+3)

* Wenn ein Fertigkeitswurf auf Mit Tieren umgehen mit einem Vorteil aufgrund des Einsatzes von Peitschen um 5 oder mehr scheitert, dann läuft das Tier Amok und scheidet aus.

nicht dazu bereit, einen in einem Blutbad zur Unterhaltung der Menge zu verlieren – vor allem keinen schnellen.

Einen Führer finden

Führer kann man in Nyanzaruhafen und Festung Belurian finden. Alle Führer in Nyanzaruhafen müssen sich bei Jobal registrieren lassen, dem sie einen guten Teil ihres Profites und ihrer Fundstücke abliefern müssen. Die Zhentarim verfügen über ein Schwarzmarktnetzwerk in der Stadt, das ebenfalls Führer anbietet. Jobal weiß, dass dieses Netzwerk existiert, und hat wiederholt betont, dass alle Führer, die sich nicht bei ihm registrieren, ausgepeitscht, geblendet oder geköpft werden.

Führer, die für Jobal arbeiten, hinterlassen ihre Kontaktinformationen auf Anschlagbrettern außerhalb von Schenken und Gasthäusern oder beim Büro des Hafenmeisters.

In diesem Abschnitt sind mehrere Führer beschrieben. Einige arbeiten sogar gratis, wenn die Charaktere bestimmten Forderungen zustimmen. Andernfalls verlangen Führer 5 GM pro Tag. Zudem ist eine Vorauszahlung für 30 Tage üblich, auch dann, wenn die Expedition kürzer dauern sollte. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 15 kann man den Führer auf 4 GM herunterhandeln, oder auf 3 GM, wenn man um 5 oder mehr Punkte erfolgreich ist. Manchmal arbeitet ein Führer auch umsonst, wenn ihm ein gleichwertiger Anteil an den Schätzen wie den anderen Teilnehmern versprochen wird.

Du kannst das Treffen mit den verschiedenen Führern ausspielen oder sie einfach alle beschreiben und die Spieler einen wählen lassen. Um die Gruppe bei der Entscheidung zu unterstützen, kannst du ihnen Kopien der Handouts 2 bis 10 in Anhang E geben. Damit können sich die Spieler einen Eindruck von der Persönlichkeit der einzelnen Führer verschaffen. Du kannst ihnen einfach alle Handouts auf einmal übergeben oder ihnen die Handouts nur dann geben, wenn sie einen bestimmten Führer treffen.

Azaka Sturmzahn

Wertigerin (Nyanzaruhafen)

Gib den Charakteren Handout 2 aus Anhang E, wenn sie Azaka treffen.

Azaka (NG, weiblich, chultischer Mensch **Wertigerin**), arbeitet in Nyanzaruhafen. Sie verbirgt ihre Lykanthropie so lange wie möglich vor den Charakteren. Sie arbeitet gratis, wenn die Charaktere zustimmen, ihr dabei zu helfen, einen Gegenstand zu bergen, der vom Pteravolk vom Feuerfinger gestohlen wurde. Wenn man sie danach fragt, antwortet sie nur, dass es sich um ein Familienerbstück handelt – eine Holzmaske in Form eines Tigergesichts. In Wahrheit handelt es sich um eine *Bestienmaske* (siehe Anhang C).

Azaka hat den Dschungel weitläufig in Tigergestalt durchstreift. Sie kennt Saja N'baza, die mächtige Wächternaga von Orolunga, und führt die Charaktere zu ihr, wenn sie deren Führung benötigen.

Azaka ist 1,80 m groß und wiegt ungefähr 150 Pfund. Sie verbreitet ihren Fluch niemals absichtlich. Sie hat Angst vor großen Höhen und begibt sich niemals freiwillig in Situationen, in denen sie 18 m oder tiefer fallen könnte. Ihre Schadensimmunitäten schützen sie nicht gegen Fallschaden.

Eku

Verkleideter Couatl (Nyanzaruhafen)

Gib den Charakteren Handout 3 aus Anhang E, wenn sie Eku treffen.

Eku ist ein **Couatl**, der sich in eine Chulterin mittleren Alters verwandelt hat. Sie ist eine der wenigen Personen, die den Standort von Omu kennt, obwohl sie dies nicht offen zugibt. Die Couatl sucht nach Abenteurern, die ihr dabei helfen, den Dschungel vom Bösen zu befreien. Sie arbeitet nur mit Abenteurern guter Gesinnung zusammen.

In menschlicher Gestalt kleidet sich Eku in hellblauen Roben und benutzt einen Wanderstock, der in Form eines stilisierten Couatls geschnitzt ist. In dieser Gestalt ist sie 1,65 m groß und wiegt 110 Pfund. Sie versteht sich gut mit den Aarakocra von Kir Sabal und ist schon oft in Nangalore gewesen, um seltene Pflanzen zu beschaffen. Eku weiß von den bösen Gargylen, die Omu bewachen, hat aber noch nie gegen sie gekämpft. Sie kennt auch die Wächternaga von Orolunga, deren seherische Fähigkeiten legendär sind. Wenn die Charaktere sie als Führerin anheuern und Zweifel äußern, wohin sie gehen sollen, schlägt sie einen Besuch bei der Wächternaga vor.

Eku empfand große Liebe und Respekt für die Bewohner von Mbala, die von einer Grünen Vettel namens Pu'pu hereingelegt und gefressen wuden. Für Eku ist die Vettel eines der größten Übel von Chult. Wenn die Charaktere mit ihr reisen und in die Nähe von Mbala kommen, bittet sie sie, ihr dabei zu helfen, die Welt ein für allemal von Tante Pu'pu zu befreien.

Faroul und Gondolo

Unfähige Schatzsucher (Nyanzaruhafen)

Gib den Charakteren Handout 4 aus Anhang E, wenn sie Faroul und Gondolo treffen.

Faroul (NG, männlich, calishitischer Mensch **Kundschafter**) und Gondolo (CG, männlich, Leichtfuß Halbling **Kundschafter** mit 13 TP) sind zwei Aufschneider, die in Nyanzaruhafen ihr Glück verlassen hat. Der angeberische und verzogene Faroul wurde von seinen entnervten Eltern mit dem Auftrag, doch hier sein Glück zu versuchen, nach Nyanzaruhafen geschickt. Mit einem prallen Geldbeutel und der Lust nach Abenteuer ausgerüstet, brachte er seinen Zechkumpanen Gondolo mit sich. Sie waren davon überzeugt, an diesen fernen Ufern bald ein prächtiges Leben zu führen. Innerhalb weniger Monate brachten sie den Großteil des Goldes bei den Dinosaurierrennen durch und haben nun Schulden bei mehreren Buchmachern und Händlerprinzen. Das einzige, was ihnen nach ihren Monaten des exzessiven Feierns geblieben ist, ist ein ständig furzender Renn-**Triceratops** namens Zongo. Sie haben ihn für die Rennen gekauft, doch er hat sich als viel zu langsam erwiesen. Jetzt dient ihnen Zongo als Lasttier.

Voller Verzweiflung hat Gondolo eine Schatzkarte von einem fiebrigen Abenteurer gekauft, der dringend Geld benötigte, um sich die Passage zurück nach Baldurs Tor leisten zu können. Erstaunlicherweise ist die Karte echt und zeigt den Weg zu Nadels Knochen. Das glücklose Paar möchte sich von Abenteurern für eine Beteiligung an ihren Funden anheuern lassen. Sie glauben, sie können die Gruppe zu einem schlecht verteidigten Drachenhort führen und so reiche Beute machen.

Faroul ist 170 cm groß und wiegt 175 Pfund. Er prahlt mit seinen Fähigkeiten im Kampf, setzt sein Kurzschwert aber nur in absoluten Notfällen ein.

Gondolo ist 105 cm groß und wiegt kraftlose 80 Pfund. Er sieht sich als Dichter, Boxer und Philosoph, der wichtig klingende Fakten erfindet, wenn ihm nichts Sinnvolles mehr einfällt. Er hat ein Talent dafür, jeder Gefahr im letzten Augenblick von der Schippe zu springen, was wohl auf sein Halblingsglück zurückzuführen ist.

Flussnebel und Weinflasche

Tabaxi-Geschwister (Nyanzaruhafen)

Gib den Charakteren Handout 8 aus Anhang E, wenn sie Flussnebel und Weinflasche treffen.

Flussnebel und Weinflasche (CG, weiblich und männlich, **Tabaxijäger**; siehe Anhang D) sind Geschwister und arbeiten mit den Zhentarim zusammen. Sie schulden daher keinem Händlerprinzen die Treue. Sie müssen aber auch aufpassen, nicht aufzufallen, und treffen potenzielle Kunden nur in Malars Schlund oder zwielichtigen Spelunken in Tyriki-Ankerstelle. Sie bezeichnen einander als Fluss und Flasche. Fluss ist ungefähr 1,65 m groß und wiegt 100 Pfund. Sie trägt eine Lederrüstung und eine Augenklappe. (Sie hat ihr rechtes Auge bei einem Unfall mit einer Schleuder in ihrer Kindheit verloren.) Fluss ist verstohlen und fühlt sich in einer großen Menschenmenge unwohl. Sie ist nur im Dschungel wirklich daheim.

Flasche spricht nur selten, außer um Fluss zuzustimmen, dabei wiederholt er oft ihre letzten Worte mit einem Lispeln und einem Nicken. Trotz seiner wortkargen Art liebt er es, unter Leuten zu sein, und für einen Tabaxi könnte man ihn sogar als umgänglich bezeichnen. Er ist groß und schlaksig (1,70 m, 140 Pfund).

Fluss und Flasche können die Charaktere zum Feuerfinger und nach Dungrunglung führen. Sie haben auch Geschichten über eine alte Frau in Mbala gehört, die angeblich die Toten auf solch eine Art und Weise erwecken kann, dass die Zombies ihre Erinnerungen und Fähigkeiten zu Lebzeiten bewahren.

Die Zhentarim haben den beiden befohlen, die Augen nach Artus Cimber offenzuhalten. Wenn sie auf Artus treffen, versuchen die beiden Tabaxi, so viel wie möglich über ihn herauszufinden. Wenn sie beim nächsten Mal in Nyanzaruhafen sind, erstatten sie ihren Meistern bei den Zhentarim darüber Bericht, außer man bringt sie irgendwie dazu, dies nicht zu tut.

Hau Hackdenstein

Verrückter zwergischer Drachentöter (Nyanzaruhafen)

Gib den Charakteren Handout 5 aus Anhang E, wenn sie Hau treffen.

Führer als Gruppenmitglieder

Ein Führer, der von den Abenteurern angeheuert wird, zählt als NSC-Gruppenmitglied und erhält einen gleichwertigen Anteil an den EP. Der Führer steigt allerdings keine Stufen dabei auf.

Du kannst die optionale Regel für Loyalität in Kapitel 4 aus dem *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* verwenden, um die Loyalität eines Führers zu verwalten, der nicht insgeheim einem anderen Meister dient. Ein Führer, der der Gruppe gegenüber nicht loyal ist, riskiert sein Leben nicht für die Spielercharaktere und wird vielleicht sogar die Flucht ergreifen, wenn sein Leben auf dem Spiel steht. Die Führer aus diesem Kapitel haben noch zusätzliche Ziele, außer für die Gruppe zu arbeiten. Wenn man ihnen hilft, ihre persönlichen Ziele zu erfüllen, dann erhöht dies ihre Loyalität.

Ein besonders loyaler Führer (10 oder mehr auf Loyalität) folgt der Gruppe sogar an gefährliche Orte wie Omu oder die Gruft der Neun Götter. Ein halbwegs loyaler Führer (1 bis 9 auf Loyalität) wartet vermutlich außerhalb von dem Schauplatz auf die Gruppe, statt sie gleich zurück zu lassen.

Vor drei Jahren gehörte Hau zu einer Zwergenexpedition, die die Wyrmherzmine wieder eröffnen wollte. Die Expedition traf auf die Rote Drachin Zunder. Hau war der einzige, der mit dem Leben davonkam, aber nicht, bevor ihm die Drachin den linken Arm abgebissen hatte. Er möchte zur Mine zurückkehren und die Drachin töten, benötigt dafür aber die Unterstützung tapferer Abenteurer. Wenn ihn die Charaktere anheuern, verspricht er ihnen, sie dorthin zu bringen, wo sie wünschen. In Wahrheit führt er sie direkt zur Wyrmherzmine.

Er ist ein Schildzwerg **Berserker,** mit folgenden Änderungen.

- Hew ist chaotisch neutral.
- Er hat Überlebenskunst +4.
- Er hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Gift und eine Resistenz gegen Schaden durch Gift.
- Er hat Dunkelsicht mit 18 m Reichweite.
- Er führt eine Streitaxt, die 7 (1W8 + 3) Hiebschaden anrichtet. Er kann die Waffe nicht zweihändig führen, da ihm der linke Arm fehlt.

Musharib

Albinozwerg

Gib den Charakteren Handout 6 aus Anhang E, wenn sie Musharib treffen.

Musharib (RG, männlich, **Albinozwerg Geisterkrieger**; siehe Anhang D) ist gerne bereit, als Führer zu arbeiten, doch er sucht insgeheim Abenteurer mit den richtigen Fähigkeiten, um ihm dabei zu helfen, Hrakhamar zurückzuerobern, oder zumindest in die Schatzkammer zu schleichen und Moradins Panzerhandschuh (ein wichtiges zwergisches Relikt) zu bergen. Wenn es Zwerge in der Gruppe gibt, dann lässt sie Musharib nicht mehr zur Ruhe kommen und appelliert wiederholt an ihre Loyalität allen Zwergen gegenüber, um die uralte Schmiede seines Klans wieder beanspruchen zu können. Sind Zwerge in der Gruppe, spricht er im Prinzip nur mit ihnen, außer, ihm bleibt keine andere Wahl.

Musharib ist 1,50 cm groß und wiegt 140 Pfund. Er trägt einen hölzernen Kriegshammer namens Schädelquetscher. Seine Rüstung ist aus Dinosaurierknochen hergestellt und trägt die Spuren zahlreicher Waffen, Krallen und Zähne.

Qawasha und Kupalué

Chultischer Druide und Pflanzenpygmäe (Festung Beluarian)

Gib den Charakteren Handout 7 aus Anhang E, wenn sie Qawasha und Kupalué treffen.

Qawasha (NG, männlich, Chulter **Druide**) gehört zur Smaragdenklave und ist in Festung Beluarian stationiert. Der Druide reist mit einem **Pflanzenpygmäen** als Gefährten, desen Namen so viel bedeutet wie „Wandelndes Unkraut". Qawasha redet von seinem Gefährten oft einfach nur als Unkraut. Sie kommunizieren miteinander mit einer selbst entwickelten Zeichensprache. Siehe Anhang D für die Werte des Pflanzenpygmäen.

Qawasha möchte den Dschungel von der Bedrohung durch die Untoten befreien und führt die Abenteurer zu ihren Zielen, aber absichtlich durch Gebiete voller Untoter. Während er durch den Dschungel reist, erklärt er ihnen die Namen von ungewöhnlichen Pflanzen und Tieren. Der Druide hat eine Neigung dazu, in Gebieten mit Chwingas sein Lager aufzuschlagen (siehe Anhang D), aber er kann gut mit diesen Elementargeistern umgehen.

Falls die Charaktere Qawasha anheuern, empfiehlt er ihnen, vor dem Aufbruch eine Entdeckerlizenz in Festung Beluarian zu erwerben. Er hat schon selbst erlebt, wie übel die Flammende Faust Abenteurern zusetzen kann, die Chult erforschen wollen, ohne dass ihre Papiere in Ordnung sind.

Qawasha ist 1,85 m groß und wiegt 180 Pfund. Unkraut ist 90 cm groß und wiegt trocken ungefähr 30 Pfund und nass ungefähr 50 Pfund.

Salida

Yuan-ti-Spionin in Nyanzaruhafen

Gib den Charakteren Handout 9 aus Anhang E, wenn sie Salida treffen.

Salida (NB, weiblich, Chulter **Yuan-ti-Reinblütige**, mit Überlebenskunst +5) gibt sich als Führerin in Nyanzaruhafen aus, arbeitet aber in Wahrheit für Ras Nsi. Sie unterrichtet ihn über jeden, der mit der Absicht, Omu zu finden, nach Süden aufbricht. Sie kommunizieren mittels *Steinen der Verständigung*. Salida bewahrt ihren *Stein der Verständigung* in einem Beutel auf und versucht, sich der Expedition der Charaktere als Führerin, Kriegerin oder sogar als Trägerin oder Ruderin anzuschließen.

Salida ist 1,60 cm groß und wiegt 120 Pfund. Sie ist sehr fit und sieht wie eine erfahrene Entdeckerin aus. Ihre Kleidung bedeckt die schuppigen Stellen auf ihrer Haut, die ihre wahre Identität enthüllen würden. Salida ist sehr geübt darin, von ihrer wahren Natur mittels glaubwürdiger Lügen und farbenprächtiger Kraftausdrücke abzulenken. Ihr Humor macht sie zu einer angenehmen Reisegefährtin, und sie nutzt dieses Talent auch perfekt aus, um von den Abenteurern eingeladen zu werden, an ihrer Expedition teilzunehmen.

Shago

Chultischer Gladiator (Festung Beluarian)

Gib den Charakteren Handout 10 aus Anhang E, wenn sie Shago treffen.

Shago (CG, männlich, Chulter **Gladiator**, mit Überlebenskunst +7) ist Chulter und der einzige Sohn von Zhanti, einer der Händlerprinzessinnen von Nyanzaruhafen. Er arbeitet von Festung Belurian aus, und obwohl er so tut, als ob er unabhängig wäre, kooperiert er doch mit der Flammenden Faust. Shago hat viele Expeditionen der Flammenden Faust in den Dschungel geführt, um Untote zu vernichten, obwohl er selbst eine große Angst davor hat, zu einem Zombie oder Ghul zu werden.

Doch trotz seiner Ängste weiß er, dass die Untoten unter Kontrolle gebracht werden müssen. Aus diesem Grund arbeitet er auch für die Flammende Faust. Die Händlerprinzen beklagen sich ständig über die Bedrohung durch die Untoten, doch sie tun nicht mehr dagegen, als Wachen anzuheuern, die Nyanzaruhafen verteidigen. Seine Mutter glaubt, dass sie ihn „angeheuert" hat, um die Flammende Faust im Auge zu behalten, doch in Wahrheit gilt seine Loyalität den Söldern, und er stellt ihr nur selten geheime oder nützliche Informationen zur Verfügung.

Shago ist 1,87 m groß und wiegt 220 Pfund. Er hat schwellende Muskeln und ein freundliches Lächeln. Sein Hauptziel besteht darin, Liara Portyr eines Tages so sehr zu beeindrucken, dass er sich einen Rang bei der Flammenden Faust verdient. Während Shago ihr Führer ist, erhalten die Charaktere einen Vorteil auf alle Charismawürfe, um Angehörige der Flammenden Faust zu beeinflussen.

Informationen sammeln

Es ist gar nicht schwierig, die Chulter dazu zu bringen, ihnen von Chult zu erzählen. Es ist allerdings schwierig, die Wahrheit aus den zahlreichen Gerüchten, Mythen und Vermutungen herauszufiltern.

Am besten redet man mit Leuten, die im Dschungel arbeiten oder dort leben – also mit Jägern, Führern und Entdeckern. Es sind keine Fertigkeitswürfe erforderlich, um die Leute zum Reden zu bringen, doch die Charaktere müssen wissen, mit wem sie reden sollten. Jede Stunde, die ein Charakter im Gespräch mit derartigen Personen verbringt, kann er einen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 15 ablegen. Bei Erfolg würfelst du mit W100 auf der Tabelle für Gerüchte aus Chult aus, was der Charakter erfährt.

Gerüchte aus Chult

W100	Gerücht
01–05	Ein Vogelvolk lebt in einem Kloster, das an der Seite eines Plateaus hängt, viele Meilen den Olung entlang und an der Lachenden Schlucht vorbei. Sie halten den letzten Erben der Könige Chults gefangen.
06–12	Tief im Herzen des Dschungels steht eine Stadt, die von Minotauren erbaut wurde. Sie ist jetzt vom Schlangenvolk bevölkert, und in den Tiefen lauern noch schrecklichere Dinge. Ich habe seltsame Teufel in meinen Visionen gesehen, die im Dunkeln kreischen.
13–17	Wenn man ungefähr fünf Tagesreisen weit flussaufwärts auf dem Tiryki fährt, sieht man eine Steinsäule im Osten. Die Einheimischen bezeichnen sie als den Feuerfinger. Dort haust „Terrorvolk", und wenn es euch bemerkt, gibt es Ärger.
18–22	Man sollte eine Entdeckerlizenz in Festung Beluarian kaufen, bevor man eine Dschungelexpedition unternimmt. Die Flammende Faust bestraft Entdecker ohne korrekte Papiere.
23–28	In Chult gab es viele Könige und Königinnen, doch keine war schöner als Zalkoré. Tausende Krieger töteten und starben für sie, doch alles, was von ihrer Herrschaft bleibt, ist der Gartenpalast Nangalore, der an der Ostküste des Olungs liegt, nördlich vom Luosee.
29–33	Chult war einst der Spielplatz eines weiblichen Grünen Drachen. Ihre Knochen markieren den Standort eines Schatzhorts. Reist nach Mezro und nach Osten über die Lachende Schlucht, dann südwärts in Richtung Kir Sabal. Vielleicht findet ihr die Knochen und geht in die Geschichtsbücher ein.
34–40	Mezro wurde in Wahrheit nicht während der Zauberpest zerstört. Die Ruinen sind eine Illusion. Ein bleicher Mann hat das einem Dinosauriermann mit einem großen Schwert zugeflüstert. Der Dinosauriermann roch nach Geißblatt.
41–45	Die Zwerge sind entschlossen, die Wyrmherzmine zurückzuerobern, doch dort lebt jetzt ein Roter Drache. Ich habe schon lange keinen mehr gesehen.
46–50	Im Dschungel wimmelt es vor Naturgeistern – seltsamen kleinen Elementaren mit Masken. Sie sprechen nicht, und ich habe noch nie gehört, dass sie gefährlich wären, aber man sollte ihre magischen Kräfte nicht auf die leichte Schulter nehmen.
51–55	Manche Stadtbewohner haben die Ankunft eines Luftschiffs aus Halruaa erwartet – die *Sternengöttin*. Es ist nie angekommen. Ich wette, das Schiff ist im Dschungel abgestürzt.
56–60	In der Schnappschildkrötenbucht gibt es gigantische Schnappschildkröten. Eine davon ist so groß wie ein Haus. Sie heißt König Toba, und in ihrem Panzer stecken Edelsteine.
61–65	Der Orden des Panzerhandschuhs ist in unser Land gekommen, um den Dschungel von Untoten zu säubern. Sie haben vor kurzem eines ihrer Lager verloren. Bei ihrem anderen Lager sieht die Situation auch nicht gut aus. Ich sehe regelmäßig ihre Gesandten, die in Kanus den Soshenstar hinaufreisen, um mehr Vorräte und Templer aus Nyanzaruhafen zu holen.
66–71	Hüte dich, wenn du einen Nebel mit einem blauen Leuchten siehst. Er verbreitet ein Fieber, das die Leute in den Wahnsinn treibt.
72–77	Eine Drachenschildkröte namens Aremag lebt in der Chultbucht. Wenn du von Nyanzaruhafen aus aufbrichst, brauchst du Schätze, um das gierige Monster zu besänftigen. Wie viel, kann ich dir leider nicht verraten. Aremag wird dir ihre Forderungen stellen, und du wärst dumm, wenn du sie nicht erfüllst.
78–82	Du erreichst eine Ruinenstadt, wenn du dem Tath bis jenseits der Kahaklaschlucht folgst. Angeblich hat die Gegend noch nie jemand erforscht, doch das ist nicht wahr. Diejenigen, die mit dem Leben davongekommen sind, schweigen darüber, was sie gefunden haben. Ich habe aus guter Quelle erfahren, dass die Ruinen von einer weisen und großzügigen Naga bewacht werden.
83–87	Der große Gott Ubtao führte einst das Volk von Chult, doch er wurde ihrer Streitigkeiten müde und verließ sie. Seitdem haben sich die Chulter anderen Göttern zugewandt, von denen manche Trickser und Täuscher waren.
88–92	Vor langer Zeit wurde Ubtao von den Aldani, einem friedvollen Fischerstamm, verärgert, indem sie alle Fische und Hummer in einem Fluss fingen. Als Bestrafung für ihre Gier wurden sie in Monster verwandelt, die jetzt im Aldanibecken hausen.
93–96	Auf einem Plateau über dem Aldanibecken steht eine Geisterstadt. Alle Leute dort sind verschwunden. Keiner weiß warum. Du kannst das Aldanibecken erreichen, indem du dem Soshenstar folgst.
97–00	Der große Gott Ubtao liebte Labyrinthe. Wenn du auf ein Laybrinth stößt, dann finde einen Weg hindurch. Du wirst dadurch Ubtaos Gunst erringen.

Kapitel 2: Das Land Chult



Wenn die Abenteurer ihre Expedition in das Herz von Chult beginnen, können sie von verschiedenen Orten aus aufbrechen. Nyanzaruhafen ist natürlich ein offensichtlicher Ausgangspunkt. Man kann hier mit Kanus über den Soshenstar und den Tyrki ins Land vorstoßen. Eine Reise über diese Flüsse eignet sich auch gut als erste Expedition für Entdecker, die dieses gnadenlose Land erstmals kennenlernen möchten. Die Charaktere können auch von Festung Beluarian aufbrechen oder mit dem Schiff zu einem guten Landungspunkt wie zur Jahakabucht, Kitchers Bucht, Zufluchtsbucht, Shilkubucht oder Schnappschildkrötenbucht reisen.

Chult ist ein Land voller Abenteuer, und dank dieses Kapitels werden sich die Charaktere noch lange an ihre Reise durch die Wildnis erinnern. Die Abenteuerschauplätze sind absichtlich nicht an eine bestimmte Stufe angepasst. Wenn die Abenteurergruppe für einen Schauplatz zu schwach ist, liegt es an den Spielern, sich zu entscheiden, zu fliehen statt zu kämpfen, zu verhandeln statt anzugreifen, oder sich zu ergeben statt zu sterben. Du als SL solltest dabei flexibel bleiben und die Geschichte so gut wie möglich vorantreiben. Wenn eine Begegnung wirklich übel für die Abenteurer verläuft, könnten sich die Monster plötzlich zurückziehen, die Gruppe zur Aufgabe auffordern, oder sie nur bewusstlos schlagen. Ein NSC könnte auftauchen und sie unterstützen. Nicht-intelligente Raubtiere könnten durch einen plötzlichen Vulkanausbruch oder ein Erdbeben in Panik geraten und die Flucht ergreifen. Du hast immer eine Möglichkeit, der Gruppe auch in der größten Pechsträhne eine Überlebenschance zu geben.

Die Expedition beginnt

In den nachfolgenden Abschnitten findest du alle Informationen, um diesen Teil des Abenteuers leicht leiten zu können. Du führst an jedem Tag, den die Gruppe durch die Wildnis reist, folgende Schritte aus:

- Benutze die Posterkarte und finde das Hexfeld, in dem sich die Gruppe gerade aufhält. Wenn sich die Gruppe verirrt hat, teilst du diese Information nicht mit ihnen, andernfalls zeigst du den Spielern den Standort der Gruppe auf ihrer Spielerkarte.
- Lass die Gruppe entscheiden, ob sie normal, schnell oder langsam reisen will (siehe „Zurückgelegte Strecke“, unten)
- Die Gruppe wählt einen Navigator, und du führst für den Navigator einen Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) aus, um zu ermitteln, ob sich die Gruppe verirrt hat (siehe „Navigation“, unten).

- Überprüfe während des ganzen Tages zu den vorgegebenen Zeitpunkten, ob es zu Zufallsbegegnungen kommt (siehe Anhang B).
- Überprüfe am Ende des Tages, ob Gruppenmitglieder dehydriert sind (siehe „Dehydrierung", unten)

Zurückgelegte Strecke

Jedes Hexfeld auf der Karte hat einen Durchmesser von 15 km. Charaktere, die sich mit normaler Geschwindigkeit zu Fuß bewegen, können 1 Feld am Tag zurücklegen, wenn es sich um Küste, Dschungel, Gebirge, Sumpf oder Ödland handelt. Sie können 2 Felder zurücklegen, wenn sie mit einem Kanu einen Fluss entlang oder über einen See fahren. Ob sie flussaufwärts oder flussabwärts reisen, spielt keine Rolle, da man die Strömung kaum bemerkt. Ohne ein Kanu entspricht die zurückgelegte Strecke bei einem Hex mit Fluss dem umliegenden Gelände. Kanus können Sümpfe mit einer Rate von 1 Feld je Tag durchqueren.

Wo ist Artus Cimber?

Artus Cimber und sein Reisegefährte Drachenbeute sind wertvolle NSC, die die Charaktere dabei unterstützen können, ihre Ziele zu erreichen. Beide werden in Anhang D beschrieben. Während des Abenteuers suchen sie entweder nach Orolunga oder sammeln gerade Informationen und Vorräte in Nyanzaruhafen. Man kann überall auf der Halbinsel auf sie treffen. Die Charaktere haben eine geringe Chance, sie im Rahmen einer Zufallsbegegnung zu treffen (siehe Anhang B).

Wenn Artus und Drachenbeute keinen Auftritt als Zufallsbegegnung haben, findest du hier ein paar Orte, an denen die Charaktere auf sie treffen könnten.

- Lager Rechtschaffenheit (erkunden die Ruinen)
- Das Herz von Ubtao (spionieren die Roten Magier aus)
- Jahaka-Ankerstelle (versuchen Gefangene aus dem Verlies der Piraten zu befreien.
- Kir Sabal (beschaffen Informationen von den Aarakocra oder Prinzessin Mwaxanaré)
- Orolunga (besprechen sich mit Saja N'baza)
- Irgendwo im Dschungel auf der Flucht vor einem Rudel kreischender **Ghule**, einer Horde kannibalistischer **Stammeskrieger**, oder einem **Tyrannosaurus-Zombie** (siehe Anhang D)

Artus zögert, zu enthüllen, warum er Chult erforscht. Er möchte sich erst einen Eindruck über die Absichten der Charaktere verschaffen. Sobald er sicher ist, dass sie auf derselben Seite stehen, ist er bereit, all sein Wissen gegen das der Charaktere einzutauschen. (Er weiß so viel, wie du den Charakteren an Informationen geben willst.) Sobald Artus und Drachenbeute vom Seelenfänger und der Gefahr, die er repräsentiert, erfahren, sind sie gerne dazu bereit, den Charakteren bei seiner Zerstörung zu helfen.

Eine Gruppe mit Artus und Drachenbeute wird es natürlich deutlich einfacher haben, die Herausforderungen des Abenteuers zu überwinden. Artus wird allerdings selbst von den Mächten des Bösen gehetzt. Frostriesen, die Zhentarim, Xandala (siehe Anhang D), Valindra Schattenmantel (siehe „Herz von Ubtao", weiter hinten in diesem Kapitel) und die Roten Magier von Thay könnten jederzeit in Erscheinung treten und versuchen, Artus gefangen zu nehmen. Wenn Artus irgendwann zu der Ansicht kommt, dass seine Anwesenheit die Gruppe eher gefährdet, als ihr zu nutzen, verlässt er sie mit Drachenbeute.

Wenn sich die Charaktere entscheiden, schnell zu reisen, würfelst du am besten einen W4. Bei einem Wurf von 3 oder 4 legen sie an diesem Tag ein weiteres Hexfeld zurück. Charaktere, die schnell reisen, erleiden einen Malus von –5 auf ihre passive Weisheit (Wahrnehmung), wodurch ihnen Hinweise leichter entgehen und sie vielleicht in einen Hinterhalt spazieren.

Wenn die Charaktere langsam reisen, würfle ebenfalls einen W4. Bei einem Wurf von 1 oder 2 legen sie an diesem Tag ein Hexfeld weniger zurück (also 1 Hexfeld mit Kanu und kein Hexfeld zu Fuß). Bei einem anderen Resultat legen sie genauso viel Strecke zurück wie eine Gruppe, die sich normal schnell bewegt. Bei langsamer Reisegeschwindigkeit ist der Einsatz von Heimlichkeit möglich. Solange die Charaktere nicht offen sichtbar reisen, können sie Kreaturen, auf die sie treffen, überraschen oder sich an ihnen vorbeischleichen.

Kilometer notieren

Du kannst auch die aktuelle Distanz notieren, die die Charaktere zurücklegen (15 km bei normaler, 22 km bei schneller oder 13 km bei langsamer Geschwindigkeit). Das ist vermutlich aufwendiger als nötig, vor allem dann, wenn die Gruppe jeden Tag die Reisegeschwindigkeit ändert.

Ein Charakter mit einer Flugbewegungsrate von 9 m kann 6 km je Stunde zurücklegen.

Navigation

Die Gruppe legt einen Charakter als Navigator fest. Dabei kann es sich um einen NSC, wie z. B. ein Führer, handeln. Die Gruppe kann ihren Navigator jeden Tag wechseln.

Zu Beginn jedes Reisetags legt der SL einen Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) für den Navigator ab. Das Resultat zeigt an, ob sich die Gruppe irgendwann während des Tages verirrt. Der SG hängt vom Gelände ab, durch das die Gruppe an diesem Tag hauptsächlich reist: SG 10 für Küsten und Seen, SG 15 für Dschungel, Gebirge, Flüsse, Sümpfe und Ödland. Die Gruppe erhält bei einer langsamen Reisegeschwindigkeit einen Bonus von +5 und bei einer schnellen Reisegeschwindigkeit einen Malus von –5. Es ist durchaus möglich, sich auf einem Fluss zu verirren, indem man dem falschen Seitenstrang folgt.

Wenn der Wurf erfolgreich ist, weiß der Navigator den ganzen Tag über genau, wo er sich auf der Spielerkarte von Chult befindet.

Wenn der Wurf scheitert, verirrt sich die Gruppe. Jedes Mal, wenn sich die Gruppe um 1 Hexfeld bewegt, würfelst du einen W6 und bestimmst damit zufällig, in welches angrenzende Hexfeld sich die Gruppe tatsächlich bewegt. Du enthüllst dabei den echten Standort der Gruppe nicht. Während die Gruppe verirrt ist, kann sie nicht genau feststellen, wo sie sich auf ihrer Karte von Chult befindet. Wenn der Navigator an einem späteren Tag mit einem Wurf auf Weisheit (Überleben) erfolgreich ist, enthüllst du den tatsächlichen Standort der Gruppe.

Dehydrierung

Charaktere, die Chult erforschen, benötigen eine Menge Wasser. Das Wasser in Flüssen und am Boden muss zuerst abgekocht werden, bevor man es trinken kann. Wenn die Charaktere einen Regenfänger haben (siehe „Einen speziellen Gegenstand kaufen", Seite 31), können sie damit Regen einfangen und in tragbaren Behältern abfüllen.

Am Ende jedes Tages, an dem ein Charakter nicht zumindest 8 Liter Süßwasser getrunken hat, muss er einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 bestehen, oder er erleidet eine Erschöpfungsstufe. Wenn der Charakter mittelschwere oder schwere Rüstung oder schwere Kleidung trägt, erleidet er einen Nachteil auf den Rettungswurf. Charaktere, die sich mit schneller Reisegeschwindigkeit bewegen, erleiden einen Malus von –5 auf den Rettungswurf.



Karte 2.1: Chult

Charaktere, die mit Lasttieren oder anderen Tieren reisen, müssen diese ebenfalls füttern und tränken. Siehe den Abschnitt „Essen und Trinken" in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)* für den Grundbedarf von Kreaturen abhängig von ihrer Größe. Dinosaurier und andere Kreaturen, die in Chult heimisch sind, können, solange sie sich in ihrer natürlichen Umgebung aufhalten, nach Nahrung und Wasser für sich selbst suchen.

Krankheiten

Die nachfolgenden Krankheiten können Riesen und Humanoide betreffen, die die Dschungel von Chult erforschen. Denke daran, dass Krankheiten mit *Schwacher Genesung* und ähnlicher Magie geheilt werden können.

Halsegel

Das Wasser in Chults Wäldern, Sümpfen und Flüssen ist mit winzigen Parasiten infiziert, die als Halsegel bekannt sind. Ein Riese oder Humanoider, der verseuchtes Wasser schluckt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 bestehen, oder er infiziert sich mit den Halsegeln. Die sofortigen Symptome bestehen aus einem entzündeten Rachen und Atemnot. Nach 1W6 Stunden erleidet der Charakter 1 Erschöpfungsstufe, die man nicht loswerden kann, bis die Krankheit geheilt wurde (außer wie unten beschrieben). Am Ende jeder langen Rast wiederholt die infizierte Kreatur ihren Rettungswurf. Bei einem gescheiterten Rettungswurf erhöht sich die Erschöpfung um eine Stufe, bei einem erfolgreichen Rettungswurf reduziert sie sich um eine Stufe. Wenn ein erfolgreicher Rettungswurf die Erschöpfung der infizierten Kreatur auf Stufe 0 reduziert, dann erholt sie sich von der Krankheit.

Entdecker können es vermeiden, sich mit Halsegeln zu infizieren, indem sie nur Regenwasser oder Wasser, das abgekocht oder auf magischem Weg gereinigt wurde, trinken.

Verrücktes Affenfieber

Ein magischer Nebel treibt durch die Dschungel. Wenn man mit diesem dünnen, blauen, geruchlosen Nebel in Kontakt kommt, kann man sich als Humanoider oder Riese mit dem Verrückten Affenfieber infizieren. Der Zauber *Magie bannen* zerstört den Nebel in einem quadratischen Bereich mit 6 m Kantenlänge, ausgehend von einem Punkt nach Wahl des Anwenders innerhalb der Reichweite. Trifft man auf den Nebel, bedeckt er normalerweise 1W6 solche Bereiche (36–216 m²).

Eine Riese oder Humanoider, der mit dem Nebel in Kontakt kommt, muss einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen, oder er infiziert sich mit dem Verrückten Affenfieber. Die Kreatur erleidet einen zufälligen langfristigen Wahnsinn (würfle auf der Tabelle für langfristigen Wahnsinn in Kapitel 8 im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*), der sich 1W6 Stunden nach der Infektion manifestiert und eine Wirkungsdauer von 1W10 × 10 Stunden hat. Wenn der Wahnsinn nicht vor dem Ende der Wirkungsdauer geheilt wird, muss die Kreatur am Ende der Dauer erneut einen Rettungswurf ablegen. Scheitert dieser zweite Rettungswurf, erleidet sie eine neuen langfristigen Wahnsinn (würfle auf der Tabelle), der die normale Wirkungsdauer hat. Die Symptome des Wahnsinns dauern solange an, bis die Krankheit geheilt wird.

Eine Heilung für tote Charaktere

Wenn ein Spielercharakter stirbt, während er Chult erforscht, könnte ein NSC-Führer vorschlagen, dass die anderen den Toten zur Geisterstadt Mbala bringen. Angeblich soll dort eine mächtige Hexe leben. Gemäß der örtlichen Legenden, hat die Hexe einen Pakt mit dem Fürst der Knochen geschlossen. Dieser Gott hat ihr die Macht verliehen, Zombies zu erschaffen, die ihre ehemalige Persönlichkeit besitzen. Weitere Informationen über diese angebliche Hexe findest du im Abschnitt „Mbala" weiter hinten im Kapitel.

Zitterfieber

Die Insekten, die in den Dschungeln und Sümpfen Chults heimisch sind, übertragen diese Krankheit. Der beste Schutz gegen die Krankheit besteht darin, alle freien Hautstellen mit einer Salbe zur Insektenabwehr zu bestreichen (siehe „Einen speziellen Gegenstand kaufen", Seite 31).

Ein Riese oder ein Humanoider, der Schaden durch Insektenschwärme oder von Riesentausendfüßlern, Riesenskorpionen oder Riesenwespen erleidet, gerät am Ende der Begegnung mit der Krankheit in Kontakt. Ein Charakter, der kein Insektenabwehrmittel seit dem Ende seiner letzten langen Rast verwendet hat, kommt am Ende der nächsten langen Rast mit der Krankheit in Kontakt.

Ein Riese oder Humanoider, der mit der Krankheit in Kontakt kommt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 bestehen, oder er hat sich infiziert. Eine Kreatur mit natürlicher Rüstung genießt einen Vorteil auf den Rettungswurf. Die Symptome manifestieren sich nach 2W6 Stunden. Sie bestehen aus verschwommener Sicht, Desorientierung und plötzlichem Abfall der Körpertemperatur, der zu Zähneklappern und unkontrollierbarem Zittern führen.

Sobald die Symptome begonnen haben, erhält die Kreatur nur die halben Trefferpunkte durch den Einsatz von Trefferwürfeln zurück und keine Trefferpunkte bei einer langen Rast. Die infizierte Kreatur erleidet einen Nachteil bei Attributswürfen und Angriffswürfen. Am Ende jeder langen Rast kann die infizierte Kreatur den Rettungswurf wiederholen und schüttelt die Krankheit bei einem Erfolg ab.

Zufallsbegegnungen

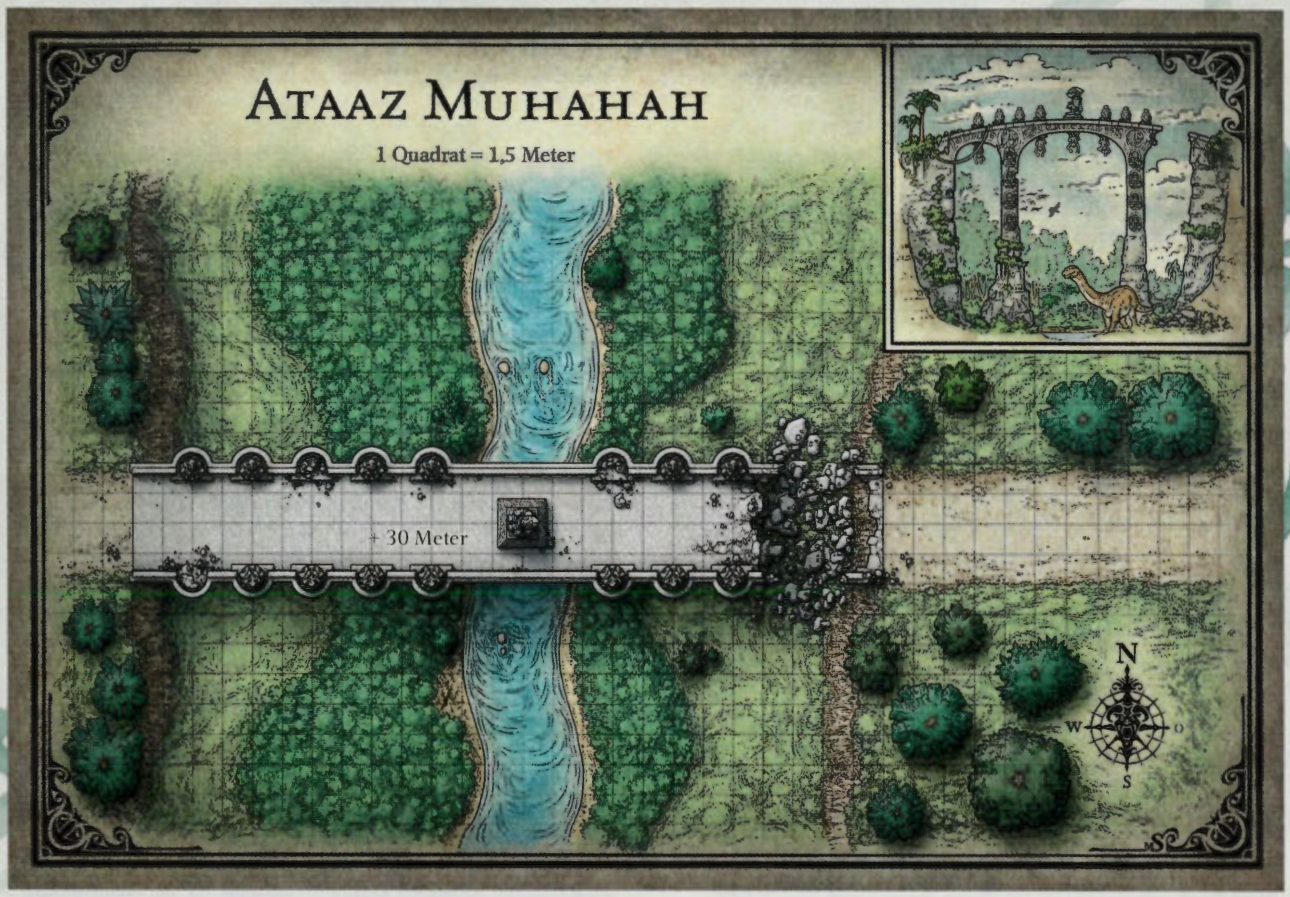
Chult ist die Heimat einer Vielzahl von Pflanzen, Bestien, Monstern und intelligenten Wesen. Zufallsbegegnungen mit dem örtlichen Wildleben sind unvermeidlich und werden die Expedition der Gruppe aufregend gestalten. In Anhang B findest du Richtlinien für das Erstellen von Zufallsbegegnungen in der Wildnis.

Untotenterritorium

Untote Kreaturen haben die menschliche Zivilisation beinahe von der Insel vertrieben, abgesehen von ein paar vereinzelten Außenposten, in denen sich die Chulter und ihre Verbündeten hinter Mauern verschanzen. Auf Karte 2.1 sieht man, wo die Untotenbedrohung besonders groß ist. Charaktere, die ein Gebiet durchqueren, das mit schwarzen gekreuzten Knochen markiert ist, werden vermutlich eine Zufallsbegegnung mit Untoten haben. Die Wahrscheinlichkeit erhöht sich in Gebieten, die mit roten gekreuzten Knochen markiert sind. Die meisten Führer wissen, wo diese Gebiete liegen. In Bezug auf Untote ist es sicherer, auf dem Fluss zu reisen als an Land, da die meisten Untote bestenfalls schlechte Schwimmer sind und es leichter ist, in einem Kanu die Geschwindigkeit durch heftiges Paddeln zu erhöhen und sich in Sicherheit zu bringen, als durch einen überwucherten Dschungel zu fliehen.

Schauplätze in Chult

Karte 2.1 zeigt die wichtigen Schauplätze auf der Halbinsel von Chult. Die gleiche Karte findest du auf einer Seite der Pos-



Karte 2.2: Ataaz Muhahah

terkarte. Im Rest dieses Kapitels werden sie in alphabetischer Reihenfolge beschrieben.

Wenn du willst, dass die Charaktere einen bestimmten Schauplatz entdecken und erforschen, dann kannst du seinen Standort auch verlegen, sodass er auf ihrem Weg liegt. Nötigenfalls musst du ihm einen anderen Namen geben. Das Goblindorf Yellyark muss beispielsweise nicht an dem Standort liegen, auf dem es auf der Karte eingezeichnet ist. Du kannst es platzieren wo du willst, oder ein anderes Goblindorf erschaffen, das ähnlich aufgebaut ist. Viele Schauplätze in diesem Kapitel können auf diese Weise angepasst werden. Natürlich kannst du bei einem Schauplatz auch ganz nach deinem Bedarf Monster und Fallen hinzufügen oder entfernen, um ihn einfacher oder schwieriger zu gestalten.

Aldanibecken

Der Soshenstar und der Tath entspringen diesem im Hochland gelegenen, sumpfigen Becken. Hier wimmelt es vor Dinosauriern und stechenden Insekten. Hohe Plateaus und dichte Wälder umgeben den Sumpf.

Das Becken ist nach den Aldani benannt, einem Hummervolk (siehe Anhang D). Viele Chulter erinnern sich an unheimliche Kindermärchen, über das unheimliche Hummervolk, das in den Seen und Flüssen seiner Heimat gelebt hat. Es gibt keine verlässlichen Augenzeugenberichte über ein Zusammentreffen mit den Aldani in den letzten Jahrzehnten, und die meisten Chulter gehen daher davon aus, dass sie ausgestorben sind. Doch das Hummervolk hat sich zu den abgelegenen Seen dieses Beckens zurückgezogen, wo sie seit einem Jahrhundert im Verborgenen leben.

Wenn der Himmel klar ist, kann man von hier aus das Herz von Ubtao in einer Entfernung von bis zu 75 km über dem Sumpf schweben sehen (würfle an jedem Tag mit 1W4, um zu ermitteln, in bis zu wie vielen Hexfeldern Entfernung man es an diesem Tag sehen kann). Siehe „Herz von Ubtao," Seite 58, für weitere Informationen über den Schauplatz.

Ataaz Kahakla

Der Flusscanyon Ataaz Kahakla („Todesschlucht") versetzt die meisten Leute in Erstaunen. Die Klippenwände sind zwischen 15 und 60 m hoch und mit Korallen überzogen. Die Korallen sind abgestorben, haben aber immer noch alle Farben des Regenbogens, wodurch der Canyon an eine Unterwasserlandschaft erinnert. In den Korallen kann man intakte Skelette von Plesiosauriern, Riesenhaien und anderen Meereskreaturen finden.

Ataaz Muhahah

Der Schauplatz ist auf Karte 2.2 dargestellt. Ataaz Muhahah („Lachende Schlucht") ist eine weite Schlucht, die von einer uralten Steinbrücke überspannt wird, die als Affenbrücke bekannt ist. Die Brücke trägt ihren Namen, weil meist zahlreiche Affen auf der Brücke sitzen oder mit ihren Schwänzen von der Unterseite hängen. Teilweise handelt es sich um lebende Affen, teilweise um alte Steinfiguren, die Teil der Brücke sind. Der Großteil der Figuren wurde im Lauf der Zeit beschädigt, aber man kann immer noch erkennen, dass sie von fähigen Handwerkern geschaffen wurden.

Die lebenden Affen kreischen und quietschen beständig, und der Lärm hallt in der Schlucht wider. Manchmal überlappen die Echos aus der Schlucht auf eine Art und Weise, dass man meint, ein arrogantes, schadenfrohes Gelächter zu

hören. In solch einem Fall erstarren die Affen für ein paar Minuten vor Schreck, bis das „Gelächter" abflaut, bevor sie erneut mit ihrem Geschwätz beginnen.

Symbolische Darstellungen von Labyrinthen sind in die Brücke und die Pfeiler gemeißelt. Jeder Chulter und fast alle Führer können bestätigen, dass Labyrinthsymbole und das Lösen von Labyrinthen mit der alten Anbetung von Ubtao in Verbindung stehen. Ein Charakter kann sich an diese Information mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 20 erinnern.

Schrein von Ubtao

Ein steinerner Schrein steht mitten auf der Brücke. Er besteht aus der imposanten Statue eines chultischen Kriegers mit einer Maske, der sich wie ein Panther zum Sprung bückt. Wie auch die Affen auf der Brücke ist er sehr stark stilisiert dargestellt. Strahlende Edelsteine funkeln in seinen Augenhöhlen.

Ein menschliches Skelett liegt zu Füßen der Statue. Mehrere seiner Knochen sind offensichtlich gebrochen, doch es ist unklar, ob dies zu Lebzeiten geschehen ist oder durch Aasfresser nach dem Tod der Person.

Die Statue ist in Wahrheit ein **Steingolem**, der geschaffen wurde, um die Brücke vor langer Zeit gegen Invasoren zu verteidigen. Wenn jemand den Golem angreift oder entweiht (beispielsweise indem er versucht, seine völlig wertlosen, dekorativen Edelsteinaugen zu stehlen), die Brücke beschädigt oder an dem Schrein vorbeigeht, ohne Ubtao Respekt zu zollen, greift er an. Man kann Ubtao Respekt zollen, indem man eine Fingerspitze in das Zentrum eines der Labyrinthe auf der Brücke legt und einen ununterbrochenen Pfad an der Statue vorbeizieht. Einheimische Führer wissen das. Die symbolischen Labyrinthe sind nicht sehr kompliziert. Die größte Schwierigkeit besteht darin, dass sie teilweise von Flechten und Moosen verdeckt sind. Wenn man diese mit einem Messer oder anderen Werkzeug entfernt, kann man den korrekten Pfad mit einem erfolgreichen Intelligenzwurf gegen SG 5 ziehen. Andernfalls erhöht sich der SG auf 10. Wenn man versucht, die Pflanzen mit den bloßen Händen zu entfernen, interpretiert das der Golem als einen gescheiterten Versuch, den Pfad zu ziehen, und greift an. Es zählt nicht, den Weg mit einem Dolch oder Werkzeug zu ziehen. Man muss dafür einen Finger verwenden.

Wenn sich dem Golem im Kampf die Gelegenheit bietet, schiebt er Feinde von der Brücke. Der Golem ist so schwer, dass er einen Vorteil auf Würfe auf Stärke (Athletik) erhält, um sich Schieben zu widersetzen. Er verfolgt Feinde nicht von der Brücke, außer, diese greifen ihn weiter mit Zaubern oder Fernkampfangriffen an.

Das Skelett ist der Überrest eines menschlichen Entdeckers, der vom Golem getötet wurde. Es wurde vollständig geplündert.

Kluft in der Brücke

Ein Teil der Brücke ist hier abgestürzt, wodurch eine Lücke von 6 Metern entstanden ist. Die Steine an beiden Rändern sind verfallen und wirken unsicher.

Die 6 m breite Kluft ist so weit, dass die meisten Charaktere sie nicht mit einem Sprung mit Anlauf überwinden können. Ein Sprung von der höher gelegenen zur tiefer gelegenen Kante entspricht effektiv nur 4,50 m, aber in der Gegenrichtung entspricht er 7,50 m. Die brüchigen Überreste der Brückenpfeiler verkürzen die Distanz um weitere 1,50 m, aber wenn man auf ihnen landen will, muss man einen erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 13 schaffen. Scheitert man, rutscht man ab und stürzt in die Schlucht (ein Fall von 30 m).

Herabhängende Ranken

Hunderte Ranken hängen unter der Brücke. Die Charaktere können die Kluft überwinden, indem sie sich von einer Ranke zur anderen schwingen. Das aktiviert zwar den Steingolem nicht, erfordert aber zwei erfolgreiche Attributswürfe. Zuerst einen Wurf auf Stärke (Athletik) oder Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10, um sicher über die Schlucht zu kommen, und dann einen Wurf auf Weisheit (Mit Tieren umgehen) gegen SG 10, um die Affen dabei nicht in Panik zu versetzen, die die Ranken als ihr Zuhause ansehen. Wenn der Wurf auf Mit Tieren umgehen scheitert, wird der Charakter von 1W4 **Pavianen** angegriffen. Die Tiere können normal kämpfen, aber der Charakter, der an den Ranken hängt, erleidet einen Nachteil auf alle Angriffswürfe und Attributswürfe, solange er angegriffen wird.

Ataaz Yklwazi

Schwarze Basaltklingen stehen aus dem Boden dieses tiefen, vulkanischen Canyons empor und wirken fast wie ein Wald. Allerdings handelt es sich um einen Wald, an dem sich unachtsame Reisende verletzen können, da sie rasiermesserscharf sind.

Ataaz Yklwazi („Klingenschlucht") bildet eine Art von Torweg zum Tal der Verlorenen Ehre im Norden. Das Tal ist das Reich der Feuerlurche. Sie patrouillieren hier und legen Gegnern, bei denen sie den Eindruck haben, dass sie zu stark sind, einen Hinterhalt. Eine typische Patrouille besteht aus 4 **Feuerlurchkriegern** auf **Riesenschreitern** (siehe Anhang D für die Werte beider Kreaturen).

Die Schlucht ist auch das Lieblingsjagdgebiet eines weiblichen **Jungen Roten Drachens** namens Zundelor, die von jenen, die ein Zusammentreffen überlebt haben, als Zunder bezeichnet wird. Das tückische Gelände ist mit ihren verkohlten Opfern übersät. Wenn die Charaktere in der Schlucht eine lange Rast machen, treffen sie auf jeden Fall am Ende der Rast auf den Drachen. Für mehr Informationen über Zunder, siehe „Wyrmherzmine", Seite 84.

Castigliarhafen

Der Castigliarhafen ist nur dem Namen nach ein Hafen. Es handelt sich eigentlich nur um ein Stück Strand mit einem verlassenen Versorgungsdepot, ein paar verfallenen Hütten aus Bambus und Stroh und einem entweihten Friedhof. Die Untoten haben die Bewohner vor langer Zeit vertrieben, und die Ghule haben die Gräber geplündert.

Chultbucht

Schiffe müssen die Chultbucht durchqueren, wenn sie Nyanzaruhafen oder die Strände westlich von Festung Beluarian erreichen wollen oder von dort kommen. Über die Mündung der Bucht wacht Aremag, eine **Drachenschildkröte** mit einem milchigen, blinden linken Auge. Außerdem fehlt ihr ein Stück ihres Panzers. Aremag verlangt von passierenden Schiffen, dass man Schätze in die Bucht wirft, um sie zu besänftigen. Dann sammelt sie die Beute ein und versteckt sie in ihrem Hort, der noch nie entdeckt wurde.



Wenn die Charaktere mit einem Schiff in die Chultbucht einfahren oder sie verlassen wollen, taucht Aremag auf.

> Das Meer vor euch wird aufgewühlt, und die Brecher schlagen über den Bug eures Schiffs, während sich sägezahnartige Hügel aus dem schäumenden Meer schieben. Das Wasser strömt von ihren Seiten, wie Flüsse, die von einem steilen Berg in die Tiefe schießen. Endlich hört die auftauchende Insel auf, zu wachsen, obwohl die aufgewühlte See euer Schiff noch immer durchbeutelt. Dann weht eine gigantische Dampfwolke in eure Richtung, und durch den treibenden Nebel, in dem die Farben des Regenbogens glitzern, erkennt ihr einen riesigen Schnabel und milchige Augen, so groß wie Fässer, die in eure Richtung starren. Jetzt, wo sich das Wasser beruhigt hat, könnt ihr auch etwa ein Dutzend Haie erkennen, die das Schiff umkreisen.

Aremag spricht zuerst Drakonisch, aber wenn niemand sinnvoll antworten kann, wechselt sie zu Aqual.

Während der Verhandlungen schwimmt sie langsam um das Schiff herum. Zuerst müssen die Charaktere ständig auf dem Deck im Kreis herumlaufen, um mit ihr zu verhandeln, doch dann erzeugt sie einen kleinen Wirbel, wodurch sich das Schiff im gleichen Tempo wie Aremag zu drehen beginnt. Es sollte jedem klar sein, dass die Drachenschildkröte das Schiff mühelos versenken könnte.

Aremag verlangt einen Tribut für sicheres Geleit, gibt jedoch nicht an, wie hoch er sein sollte. Jene an Bord müssen Wertsachen in einen Sack werfen, während ihnen Aremag dabei zusieht, bis sie zufrieden ist. Aremag verlangt einen unterschiedlichen Tribut von jedem Fahrzeug, abhängig davon, wie wertvoll sie die Fracht einstuft und wie gierig sie gerade ist. Du kannst den Mindesttribut wie folgt ermitteln: 2W4 × 50 GM. Wenn eine neue Opfergabe präsentiert und in den Sack geworfen wird, brüllt Aremag jedesmal, wenn die Mindeststumme nicht erreicht ist: „Mehr!“ Wenn die Charaktere sie zu verspotten versuchen, beispielsweise indem sie jedes Mal nur ein paar Kupfermünzen in den Sack werfen, wird sie ungemütlich, atmet eine Dampfwolke über das Schiff und versetzt dem Rumpf einen Schwanzschlag. Alle an Bord müssen einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf oder Stärkerettungswurf (jeweils gegen SG 15) ablegen, oder sie gehen von Bord. In der Bucht wimmelt es vor **Riffhaien**, und jeder, der länger als 1W4 Runden im Wasser ist, wird von 1W4 Haien angegriffen.

Es gibt immerhin etwas Verhandlungsspielraum. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 15 kann man Aremag überzeugen, dass die Passagiere keine Wertsachen mehr haben, falls sie bereits mindestens 50 GM im Sack platziert haben. Nur ein Charakter darf den Wurf ablegen, aber andere Charaktere können mit ihm zusammenarbeiten, wenn sie ebenfalls sinnvolle Argumente vorbringen. Der Wurf wird mit einem Nachteil ausgeführt, wenn momentan Wertsachen mit weniger Wert als 100 GM im Sack sind, und mit einem Vorteil bei zumindest 150 GM oder mehr. Jedes Mal, wenn man einen derartigen Wurf versucht und scheitert, reagiert Aremag so wie oben beschrieben, wenn die Charaktere sie zu verspotten versuchen.

Sobald die Opfergabe ausreichend ist, erklärt Aremag: „Her damit!“ Es ist egal, ob man den Sack auf Aremags felsigen Rücken, in ihr Maul oder direkt ins Wasser wirft. Die Drachenschildkröte taucht, ohne weitere Worte zu verlieren, unter, wodurch das Schiff einige Zeit heftig auf den Wellen tanzt, bis sich das Meer wieder beruhigt hat. Die Charaktere können zusehen, wie die gigantische Scheibe des Panzers immer weiter abtaucht, bis sie in den lichtlosen Tiefen verschwindet.



Karte 2.3: Lager Rechtschaffenheit

Lager Rechtschaffenheit

Ihr kommt zu einem verlassenen Lager am Fluss, in dem überall Trümmer liegen. Die Zelte sind modrig und zerrissen, und alle permanenten Strukturen wurden offenbar niedergebrannt. Zwei intakte Ruderboote sind an einem kurzen Steg angebunden.

Nördlich des Lagers befindet sich ein Grat, auf dem eine 24 Meter hohe Steinstatue errichtet wurde, die wie ein Mann mit einem Krokodil auf seinem Rücken aussieht. Zwischen den Beinen der Statue führt hinter einem steinernen Torbogen ein dunkler Tunnel in den Fels. Rechts von der Statue ist ein kleiner Tierkäfig, in dem ein kleiner Vogel panisch im Kreis rennt. Ansonsten gibt es keine Anzeichen von Leben.

Als der Orden des Panzerhandschuhs mit seinem Krieg gegen die Untoten von Chult begann, errichteten seine Mitglieder dieses Basislager (siehe Karte 2.3) rund um einen uralten chultischen Schrein, den die örtlichen Führer als das Haus des Krokodils bezeichnen. Der Schrein war zwar nicht der Fokus der Aktivitäten des Ordens, erweckte aber dennoch sein Interesse. Obwohl der Schrein eine Ruine war, waren die Fallen noch immer aktiv und vereitelten die Anstrengungen des Ordens, sein Herz zu erreichen.

Die selbstsicheren Besucher errichteten keine Verteidigungslinie rund um das Lager. Sie waren sicher, dass ihre Kampfstärke genügend Schutz sein würde. Vor ein paar Monaten wurde ihnen das Gegenteil beweisen, als Hunderte Untote aus dem Wald strömten und das Lager überrannten. Nur eine Handvoll Krieger entkam dem Massaker. Im Lager gibt es keine Leichen. Sie wurden entweder von den Templern der zweiten Welle begraben (die sich jetzt in Lager Rache aufhalten), oder von Raubtieren in den Dschungel geschleppt.

Wenn die Charaktere hier ankommen, wird das Lager von den Batiri beobachtet. Dabei handelt es sich um 2 **Goblins** je SC. Die Gruppe wird von einem **Goblin-Boss** namens Yokka angeführt. Die Goblins tragen Holzmasken und verbergen sich im Gestrüpp nördlich des Lagers. Sie glauben, dass der Schrein verflucht ist, und halten sich von ihm fern. Yokka hatte jedoch eine Vision, die ihm mitgeteilt hat, dass die Schätze im Schrein ihn zu einer großen Persönlichkeit bei seinem Stamm machen könnte. Er und seine Anhänger versuchen nun schon seit zehn Tagen, genügend Mut zu sammeln, um sich dem Schrein und seinen Fallen zu stellen. Die Ankunft der Abenteurer ist da von großem Vorteil. Wenn es ihnen gelingen sollte, die Fallen zu überwinden, kann er ihnen einfach die Schätze abknöpfen, sobald sie aus dem Schrein kommen. Wenn nicht, schwächen sie vielleicht zumindest die Verteidigung des Schreins.

Yokka und seine Bande versuchen, der Gruppe Steine in den Weg zu legen, ohne sich zu zeigen. Wenn beispielsweise kein Wächter auf die Stiefel der Gruppe aufpasst, stehlen sie die Goblins oder bohren Löcher in die Sohlen. Wenn alle Gruppenmitglieder in den Schrein vordringen, bereiten die Goblins vor dem Schrein einen Hinterhalt vor. Wenn sonst alles scheitern sollte, nutzen die Goblins Hörner und imitierten Tierrufe, um Untote (1W8 **Zombies** und 1W8 **Skelette**) oder Bestien (1 hungriger **Allosaurus** und 1W4 + 1 **Axtschnäbel**) anzulocken.

1. Kommandantenzelte

Die Templer des Ordens des Panzerhandschuhs haben alle Wertsachen geborgen, als sie den Ort der Katastrophe untersucht haben. Ein Charakter, der in einem Zelt herumstöbert, hat eine Chance von 1 auf einem W6, eine **Giftschlange** zu stören.

2. Soldatenzelte

Die Zelte sind auf unterschiedliche Art und Weise zerstört. Die meisten wurden durch Krallen oder Waffen während des Kampfes zerschnitten, und der Zeltstoff steht durch Moder und Dschungelfäule kurz vor der Auflösung.

3. Ausgebrannter Schrein

Während des Kampfes brachen durch umgeworfene Laternen Feuer in diesem erst zum Teil fertiggestellten Schrein aus. Dabei verbrannte das Baumaterial, das zur Errichtung einer Garnison gedacht gewesen war. Jetzt ist nur noch eine ausgebrannte Ruine übrig.

Schätze. Ein silbernes Heiliges Symbol von Torm (25 GM) hängt von einer Lederschnur an einem Haken an der Wand. Man hat es offenbar bisher übersehen.

4. Tierkäfige

Die Templer hielten hier Schweine zur Nahrungsversorgung. Sie sind schon lange nicht mehr hier, doch ein junger **Axtschnabel** mit 6 TP und ohne effektive Angriffe (0 EP) hat es irgendwie geschafft, in den Käfig zu geraten, und findet nicht mehr hinaus. Wenn ihn die Charaktere freilassen oder nichts tun, macht er keine Probleme. Wenn sie ihn allerdings angreifen oder irgendwie quälen, locken seine Schreie 5 erwachsene **Axtschnäbel** an, die nach 2 Runden kampfbereit aus dem Dschungel stürmen.

5. Latrinen

Während des Angriffs auf das Lager versagte die Moral eines Templers, und er flüchtete sich vor den Untoten in die südlichste Latrine. Er überlebte den Angriff, schaffte es aber nicht wieder aus der stinkenden Grube und verdurstete innerhalb von ein paar Tagen.

Schatz. Charaktere, die den toten Templer untersuchen, finden einen Schuppenpanzer (ruiniert), einen Streithammer und einen Beutel mit 5 unterschiedlichen Edelsteinen (je 10 GM).

6. Haus von Mann und Krokodil

Der Schrein wurde vor Jahrhunderten von den Chultern errichtet. Er wurde aus einem Steinhügel geschlagen, und der Eingang befindet sich zwischen den Füßen einer 24 m hohen Steinstatue, die einen Mann mit einem Krokodil auf seinem Rücken darstellt. Jeder Chulter erinnert sich an den Mythos und kann den Charakteren die Geschichte erzählen. Wenn die Charaktere einen Chulter fragen, was die Statue bedeutet, lies vor:

> In den frühen Tagen der Welt stand Mann voller Angst am Ufer eines Flusses. Krokodil erhob seinen Kopf aus dem Wasser und fragte: „Was sorgt dich, Cousin Mann?"
>
> Mann erwiderte: „Ich muss den Fluss überqueren, doch ich fürchte mich, ihn allein zu betreten, weil es darin vor deinen Brüdern nur so wimmelt."
>
> Krokodil antwortete: „Du hast recht, das wäre nicht sicher. Doch ich werde dich sicher auf meinem Rücken befördern, wenn du mir versprichst, den Gefallen zu erwidern." Mann stimmte zu und Krokodil trug ihn sicher über das Wasser. Als sie das andere Ufer erreichten, fragte Mann: „Wie soll ich mich revanchieren?" Krokodil erwiderte: „Ich möchte das Reich der Menschen sehen, doch ich fürchte mich, alleine zu gehen, weil es dort vor deinen Brüdern wimmelt. Du musst mich auf deinem Rücken durch euer Reich tragen." Mann war hereingelegt worden, doch ein Versprechen war ein Versprechen, und so trug er Krokodil sicher auf seinem Rücken durch das ganze Reich der Menschen. Die Reise sollte viele Jahre dauern. Mann schwor verbittert, dass Menschen und Krokodile nie wieder Freunde sein würden. Und so ist es bis heute.

Die Geschichte ist ein Hinweis darauf, wie man die Fallen in der Gruft überwinden kann.

Mann und Krokodil. Keine der Fallen im Schrein wird von zwei Charakteren ausgelöst, die Mann und Krokodil imitieren, indem einer auf den Schultern des anderen reitet. Diese Charaktere können dennoch von Fallen verletzt werden, die jemand anders auslöst, der sie begleitet. Es ist allerdings schwierig, sich als ein derartiges Team durch den Schrein zu bewegen. Es besteht die Gefahr, dass man das Gleichgewicht verliert und der Reiter von den Schultern stürzt. Doch wenn man nicht als Mann und Krokodil unterwegs ist, kann man die Fallen wie jeder andere auslösen. Wenn der Reiter um zumindest eine Größenkategorie kleiner ist, dann macht der Träger die nötigen Stärkewürfe, Geschicklichkeitswürfe und Rettungswürfe mit einem Vorteil.

Simse. An einigen Stellen ist der Boden des Schreins um 2,10 m erhöht und bildet einen Sims. Es ist kein Wurf erforderlich, um auf einen Sims zu klettern, doch aufgrund der Höhe kann man nur schwer sehen, was vor einem liegt. Ein Reiter/Träger-Team kann über den Sims sehen, doch um über ihn zu klettern, muss der Träger einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 ablegen. Der Reiter kann ihn dabei unterstützen. Wenn der Wurf um 5 oder mehr scheitert, stürzen sie beide auf den tiefer gelegenen Boden und zählen zumindest für 1 Runde als zwei Einzelpersonen. Wenn der Wurf um weniger als 5 scheitert, dann taumeln sie auf die obere Ebene und werden dabei getrennt. Dabei lösen sie vermutlich die Falle aus, die sich in diesem oberen Stockwerk befindet.

Fallen entdecken. Wenn in der Beschreibung nichts anderes angegeben ist, kann man eine Falle mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 13 bemerken. Es sollte nur ein Charakter würfeln, dabei zählt jeweils nur das erste Resultat, egal wie oft der Wurf abgelegt wird. Wenn die Spieler absolut darauf bestehen, sich im Schrein zu drängen und nach Fallen zu suchen, könnten die Goblins ihre Kanus stehlen oder selbst Fallen aufstellen.

6A. Verborgene Fallgrube

Die Decke ist hier 6,90 m hoch und mit Spinnweben überzogen. Der mit Steinen gepflasterte Boden ist mit einer dicken Schicht aus Schlamm, Ranken und Blättern überzogen. Alle Versuche, die Fallgrube zu entdecken, leiden daher unter einem Nachteil. Eine Person, die den Raum durchquert, hat eine Chance von 50 %, die Falltür auszulösen. Dadurch fällt sie in eine 6 m tiefe Grube und erleidet normalen Fallschaden.

Sobald sich die Grube geöffnet hat, bleibt ein schmaler Sims am Rand des Raumes. Man kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10 sicher darauf balancieren, aber ein Charakter, auf dessen Schultern ein anderer Charakter reitet, legt den Wurf mit einem Nachteil ab.

6B. Klingenfalle

Die Decke ist hier 6,90 m hoch und mit Spinnweben überzogen. Jede Person, die sich durch diesen Abschnitt des Ganges bewegt hat, eine Chance von 50 %, Klingen auszulösen, die aus verborgenen Wandnischen kommen und quer über den Gang schwingen. Jede Kreatur in dem betroffenen Bereich im Gang (Quadrat mit 3 m Kantenlänge) muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem Fehlschlag erleidet sie 18 (4W8) Hiebschaden und bei Erfolg die Hälfte. Sobald die Falle identifiziert wurde, kann man Metalldornen oder Klingen in die Nischen hämmern und sie so blockieren. Dazu sind vier separate Stärkewürfe gegen SG 10 erforderlich. Jeder erfolgreiche Wurf blockiert eine Klinge und reduziert den Schaden der Falle um 1W8.

6C. Rätselboden

Um diesen Abschnitt der Halle zu erreichen, müssen die Charaktere einen 2,10 m hohen Sims erklimmen (siehe „Simse" oben). Das Gebiet nördlich des Simses bildet eine 4,80 m hohe Terrasse, die in 4 x 4 Fliesen unterteilt ist. Es ist gerade genug Platz, damit eine Person am oberen Rand des Simses stehen kann, ohne auf die Fliesen zu treten, aber ab dieser Stelle reichen die Fliesen von einer Wand zur anderen. Auf der anderen Seite befindet sich erneut ein 2,10 m hoher Sims, der diesen Abschnitt von Gebiet 6D trennt. In die Holztür in Gebiet 6D wurde ein Muster von ebenfalls 4 x 4 Feldern geschnitzt. Ein Charakter auf den Schultern eines anderen Charakters kann das ganze Muster sehen, doch eine Person von normaler Größe kann die untere Reihe auf der Tür nicht sehen – was schade ist, da eines der Felder in der unteren Reihe schwach leuchtet (ermittle das Feld mit dem W4). Das Leuchten ist sehr schwach, und auch wenn jemand die Tür sehen kann, muss er einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 13 ablegen, um es zu bemerken.

Das Muster auf der Tür entspricht dem Muster auf dem Boden, und die unterste Reihe repräsentiert die Fliesenreihe, die den Charakteren am nächsten ist. Wenn man mehr als nur ein paar Pfund Druck auf eine Fliese ausübt, die nicht dem erleuchteten Feld auf der Tür entspricht, schießen magische Flammen aus den Wänden. Jede Kreatur auf der Terrasse muss dann einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem gescheiterten Wurf erleidet sie 22 (4W10) Feuerschaden und bei einem Erfolg die Hälfte. Wenn man auf die korrekte Fliese drückt oder auf sie steigt, werden keine Flammen ausgelöst, dafür leuchtet ein Feld in der zweiten Reihe der Tür schwach auf. Wenn die Charaktere über den Boden vorrücken, kommen sie der Mauer näher, wodurch diese auch weitere Reihen auf der Tür verdeckt. So bleibt es stets schwierig, das korrekte Feld zu erkennen, außer man befindet sich auf den Schultern eines Gefährten.

Der Boden kann gefahrlos überquert werden, wenn man nur auf die Fliesen tritt, die den erleuchteten Feldern auf der Tür entsprechen, oder von einem Team von Träger und Reiter. Übt man auf eine falsche Fliese Druck aus, löst man die Flammen aus. Die Falle und ihr Mechanismus sind magisch, und sie kann daher nicht entschärft oder blockiert werden. Wirkt man *Magie bannen* auf die Fliesen, so wird die Falle für 1 Stunde deaktiviert.

6D. Rätseltür

Um diese Tür zu erreichen, müssen die Charaktere erneut einen 2,10 m hohen Sims erklimmen. Darüber ist die Decke noch 2,70 m hoch. Die Holztür am hinteren Ende des Sims verfügt weder über Griff noch Klinke. Um sie zu öffnen, müssen die vier erleuchteten Felder der Reihenfolge nach von unten nach oben berührt werden, und zwar von einem Reiter und Träger. Die unteren zwei Felder müssen vom Träger berührt werden und die oberen zwei Felder vom Reiter. Wenn die Felder korrekt gedrückt werden, geht die Tür auf, und man kann Bereich 6E betreten. Wenn man die falschen Felder drückt, sie in der falschen Reihenfolge drückt, oder sie von den falschen Personen gedrückt werden, dann löst eine *Glyphe des Schutzes* auf der Tür den Zauber *Donnerwoge* aus. Um die Glyphe zu finden, muss man die Tür sorgfältig absuchen und einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 13 ablegen. Jede Kreatur, die auf dem Sims ist, wenn der Zauber ausgelöst wird, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem gescheiterten Rettungswurf erleidet man 9 (2W8) Schallschaden und wird 3 m von der Tür weggestoßen. Dadurch fällt man in Bereich 6C und löst die Falle dort aus. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet man halben Schaden und wird nicht weggestoßen.

6E. Schatzkammer

Der Boden dieses staubigen 12 Meter hohen und 6 Meter breiten Raumes ist mit Dinosaurierknochen übersät. Spinnennetze spannen sich zwischen den Wänden und einer 9 Meter hohen Säule in der Mitte, um die sich eine enge, staubbedeckte Wendeltreppe nach oben windet. In die Säule sind Reliefs von einem Mann, der ein Krokodil trägt, gemeißelt. Das Relief zieht sich die ganze Säule bis nach oben. Auf der Spitze der Säule steht ein großer, wunderschöner Keramikkrug.

Die Wendeltreppe rund um die Säule ist 60 cm breit, und jede Stufe ist 30 cm höher als vorherige. Wenn ein Charakter, der einen anderen Charakter trägt, seinen Zug auf der Wendeltreppe beginnt, müssen beide einen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10 ablegen. Wenn beide Würfe scheitern, stürzen sie. Andernfalls gelingt es dem Team, das Gleichgewicht zu wahren.

Fallen auf der Treppe. Die Treppe besteht insgesamt aus 30 Stufen. Auf den Stufen 3, 10, 17 und 23 befindet sich jeweils eine *Glyphe des Schutzes*, die ausgelöst wird, wenn man auf die Stufe tritt. Kreaturen, die Mann und Krokodil nachahmen, lösen die Glyphen nicht aus. Jede ausgelöste Glyphe erzeugt eine Blitzsphäre mit 6 m Radius, deren Mittelpunkt auf der Stufe liegt. Jede Kreatur im Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Wer scheitert, erleidet 22 (5W8) Blitzschaden, bei Erfolg nur halb so viel. Kreaturen, die Mann und Krokodil nachahmen, erleiden einen Nachteil auf ihre Rettungswürfe. Um eine Glyphe zu bemerken, muss man die entsprechende Stufe zuerst vom Staub befreien und dann einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 13 ablegen.

Schatz. Der Krug ist ein *Alchemiekrug*. Er wurde hier vor langer Zeit von Chultern platziert, die ihn als eine Gabe von Ubtao erhielten. Der einzige sichere Weg, den *Alchemiekrug* an sich zu nehmen, besteht für zwei Kreaturen, die Mann und Krokodil nachahmen. Träger oder Reiter können den Krug sicher aufheben und aus dem Raum bringen. Wenn der Krug von jemand anders aufgehoben wird, beginnt es, Felsbrocken von der Decke zu regnen. Jede Kreatur in Gebiet 6E wird von den Felsbrocken getroffen und muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Wenn sie scheitert, erleidet sie 10 (3W6) Wuchtschaden, bei Erfolg die Hälfte. Eine Kreatur, die ihren Zug im Raum beginnt, muss den Rettungswurf wiederholen. Nach 3 Runden hört es auf, Felsen zu regnen.



Karte 2.4: Lager Rache

Ein Team aus Reiter und Träger, das die Treppe mit dem *Alchemiekrug* hinuntergeht, legt seine Würfe auf Geschicklichkeit (Akrobatik) mit einem Nachteil ab, außer, es verstaut den Krug in einem Rucksack oder Beutel oder sorgt auf andere Weise dafür, dass es ihn nicht in den Händen halten muss.

Lager Rache

Durch den dichten Bewuchs könnt ihr eine primitive Festung ausmachen. Hinter dem Schutz einer Palisade stehen Wachtürme und Zelte. Vor der Palisade befindet sich zudem ein Graben, der durch zahlreiche angespitzte Stöcke geschützt ist. Ein großes Torhaus zeigt in Richtung des Flusses, und beim Fluss sind vier Ruderboote an einen Pfosten gebunden.

Rund um das Lager gibt es mehrere Haufen von verbrannten menschlichen Leichen und ausgeweideten Tierkadavern, um die die Fliegen tanzen.

Die Leichen, die rund um diese Festung (Karte 2.4) verstreut sind, sind die Überreste von Untoten und Bestien, die versucht haben, das Lager anzugreifen. Die Bewohner des Lagers haben sich Fleisch von den Dinosauriern und Bestien genommen und den Rest hier draußen verrotten lassen.

Einer Handvoll Kriegern des Ordens des Panzerhandschuhs gelang die Flucht vor dem Ansturm der Untoten auf Lager Rechtschaffenheit. Sie zogen sich über den Soshenstar in Richtung des Aldanibeckens zurück. Drei Tage später beschlossen sie, an dieser Stelle ein neues Lager zu errichten. Sie schafften es, einen Bericht nach Nyanzaruhafen zu schicken, und haben seitdem Verstärkung erhalten. Aus dem ursprünglich kleinen Lager wurde eine befestigte Basis, die wesentlich besser dazu in der Lage ist, Angriffe abzuschmettern, als Lager Rechtschaffenheit.

Das bedeutet allerdings noch lange nicht, dass das Lager ein angenehmer oder sicherer Ort wäre. Ungesunde Dämpfe und Insektenschwärme kommen immer wieder aus dem Aldanibecken hierher, das nur ein paar Meilen entfernt im Süden liegt. Die Ritter, die hier stationiert sind, leiden an Krankheiten und sind von ihren beständigen Kämpfen, tagsüber gegen Raubtiere und in der Nacht gegen untote Schrecken, erschöpft.

Der befehlshabende Templer ist ein Niles Knochenbrecher (RG, männlich, chondathanischer Mensch **Adliger**). Er ist ein treuer Anhänger Tyrs und repräsentiert alles, wofür der Orden des Panzerhandschuhs steht. Dummerweise eignet er sich daher nicht gerade gut als Befehlshaber eines derartigen Lagers. Abgesehen von Knochenbrecher besteht die normale Garnison aus 58 Leuten, obwohl die tatsächliche Anzahl kampfbereiter Krieger aufgrund von Krankheiten meist niedriger ist. Unter Knochenbrechers Befehl stehen zwei Hauptleute: Ord Feuerbard (RG, männlich, Goldzwerg **Veteran**) und Perne Salhana (RG, weiblich, tethyrischer Mensch **Veteranin**). Ihnen untersteht eine Streitmacht von 8 **Veteranen** und 24 **Wachen**. Sie werden durch ein religiöses Korps unterstützt, das aus 6 **Akolythen** besteht und von Schwester Cyas angeführt wird (RG, weiblich, chondathanischer Mensch **Priesterin** von Helm). Theoretisch gehören diese religiösen Templer zur kämpfenden Streitmacht, doch in der Praxis kümmern sie sich fast ständig um die Kranken und Verwundeten. Schlussendlich ist hier noch eine bunte Truppe aus chultischen Jägern und Kundschaftern versam-

melt. Es handelt sich um 15 **Stammeskrieger**, die von Lorsa Bilwatal (CN, weiblich, chultischer Mensch **Kundschafter**) und Niles Knochenbrechers langjährigem Freund Wulf Rygor (CG, männlich, Halbelf **Kundschafter**) angeführt werden.

1. Boote

Obwohl das Lager den Großteil seiner Nahrung durch die Jagd beschafft, muss es sich auf Ruderboote und Kanus verlassen, um über den Soshenstar mit Soldaten, Rüstungen, Waffen, Pfeilen und Bolzen, Medizin, Zelten, Pritschen, Stiefeln, Kleidung und so ziemlich allem anderen versorgt zu werden. Nach der Katastrophe bei Lager Rechtschaffenheit hätte Kommandant Knochenbrecher gerne ständig genügend Boote bei der Hand, um im Falle eines Notfalls die ganze Garnison evakuieren zu können. Doch das ist selten der Fall.

2. Torhaus

Das Lager ist von einem 6 m breiten Graben mit angespitzten Stöcken umgeben und durch eine 3,60 m hohe, stabile Palisade aus Baumstämmen geschützt. Die Tiefe des Grabens ist nicht ersichtlich, da er ständig mit schlammigem Wasser gefüllt ist. Die angespitzten Stöcke sind zu groß, um vor den Untoten zu schützen, doch sie sind sehr gefährlich für große und riesige Bestien. Das Torhaus ist so stabil, dass es selbst einem anstürmenden Triceratops widerstehen kann, und wird nur auf den ausdrücklichen Befehl eines der drei obersten Offiziere geöffnet.

Das Torhaus besteht aus einem Eingang in Bodenhöhe, einem Obergeschoss, das als Waffenlager dient (alle überschüssigen Waffen und Rüstungen werden hier gelagert, weil es einer der wenigen Orte ist, der trocken bleibt), und einer Kampfplattform ohne Dach, die von einer Palisade umgeben ist, die Dreivierteldeckung gegen Angriffe vom Boden aus gewährt. Hier sind Tag und Nacht 2 **Wachen** stationiert.

Der Wall unter der Palisade beeinträchtigt den Wasserabfluss aus dem Lager. Dadurch gibt es in der ganzen Anlage ständig Pfützen und Stellen, wo der Schlamm knöcheltief steht, wodurch das Lager eine Brutstätte für Moskitos und anderes Ungeziefer ist.

3. Wachtürme

Jeder Wachturm besteht an der Spitze aus einer befestigten Plattform (Dreivierteldeckung) und ragt über die Palisade hinaus. In einem unteren Stockwerk befindet sich jeweils ein Holzboden, der einen guten Meter über dem Boden liegt, mit dünnem Holz und Zeltplanen umschlossen ist und so einen halbwegs trockenen Wohnraum schafft. Lorsa Bilwatal, Wulf Rygor und ihr Kader von chultischen Kundschaftern haben ihre Quartiere in diesen Räumen.

Theoretisch sollte jeder Wachturm am Tag und in der Nacht mit 2 **Wachen** besetzt sein, doch der Personalmangel führt manchmal dazu, dass nur ein Wächter auf einem Turm Wache hält.

4. Tierkäfige

Die Ritter haben diese Käfige für ihre Schweine gebaut, doch die Bedingungen im Lager waren selbst für diese zu unhygienisch, und alle Tiere sind gestorben. Momentan findet man hier nur 4 kränkelnde **Ziegen**.

5. Feldspitalzelte

In diesen Zelten liegen zahlreiche kranke und sterbende Soldaten des Ordens. Zu jeder beliebigen Zeit befinden sich in jedem Zelt 2W6 Patienten, die an den unterschiedlichsten Gebrechen leiden. Die Akolythen, die sich um die Kranken kümmern, sind selbst schon so erschöpft, dass sie ihre Magie nicht mehr effektiv einsetzen können. Wenn die Charaktere helfen können, ist das sehr willkommen, vor allem, wenn sie *Heiltränke* spenden oder andere Magie zur Verfügung stellen können. Wenn die Charaktere nachhaltige medizinische Hilfe leisten, verteidigt Schwester Cyas sie unerschütterlich gegen alle unvernünftigen Forderungen von Kommandant Knochenbrecher.

6. Kommandozelt

Kommandant Knochenbrecher versteht den Krieg, wenn er aus klaren Schlachtreihen, wehenden Bannern, Trompeten und etablierten Versorgungslinien besteht, doch dieser Guerillakampf im Dschungel frustriert ihn. Er verbringt den Großteil seiner Zeit in seinem Zelt, studiert ungenaue Karten und inspiziert die Listen mit den Vorräten. Seine zwei direkten Untergebenen Ord Feuerbard und Perne Salhana leisten Erstaunliches bei der Leitung des Lagers angesichts der fehlenden Führungsqualitäten von Knochenbrecher.

Kommandant Knochenbrecher hat zwei aktuelle Probleme. Wenn die Charaktere mit Booten gekommen sind, verlangt er von ihnen, dass sie Nachrichten und sieben kranke Soldaten zurück nach Nyanzaruhafen bringen. Jeder der Soldaten leidet entweder an Verrücktem Affenfieber, Zitterfieber oder Halsegeln (siehe „Krankheiten“, Seite 40). Wenn sie zu Fuß gekommen sind, verlangt Knochenbrecher von ihnen, dass sie einen Trupp seiner Soldaten (bestehend aus 4 **Wachen** und 4 **Stammeskriegern**) in Form einer zweiwöchigen Patrouille in die Richtung führen, aus der sie gekommen sind und dabei alle Untoten vernichten, auf die sie treffen. Wenn sich die Charaktere weigern, erteilt Knochenbrecher den Befehl, die Charakter gefangen zu nehmen und in getrennten Wachtürmen zu fesseln und zu knebeln. Dann soll ihnen der Prozess wegen Gehorsamsverweigerung in Zeiten einer militärischen Krise gemacht werden. Wenn man sie für schuldig befindet, soll ihnen alle Ausrüstung abgenommen werden, und dann sollen sie an Bäume im Wald gefesselt werden, damit sie ein Opfer der Untoten oder von Raubtieren werden.

Sehr starke Charaktere könnten einen Kampf gegen das ganze Lager gewinnen, doch dann werden sie vom Orden des Panzerhandschuhs in ganz Chult als Todfeinde angesehen (und vielleicht sogar in den restlichen Reichen). Wenn die Charaktere Undril Silberzahn zum Lager gebracht und ihren Respekt verdient haben (siehe „Nebenquesten“, Seite 16), dann wird sie für sie das Wort ergreifen und den Kommandanten davon überzeugen, sie gehen zu lassen. Andernfalls müssen sie Ord und Perne mit überzeugenden Argumenten auf ihre Seite bringen, um Knochenbrechers Richtspruch zu vermeiden. Dazu benötigt man gute Argumente und muss jeweils einen erfolgreichen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 15 ablegen.

7. Soldatenzelte

In jedem Zelt können vier Personen halbwegs komfortabel schlafen. Der Boden besteht aus Baumstämmen, sodass es über dem Schlamm bleibt, und es gibt mit Schilf gefüllte Matratzen. Das Material eignet sich dummerweise nicht zur langfristigen Verwendung in Chult. Der Zeltstoff ist von Moder und Pilzen zerfressen, die Feuchtigkeit kriecht durch den Boden und Ungeziefer aller Art gedeiht in den Matratzen.

8. Latrinen

Irgendwo anders als in Chult wären diese Latrinen perfekt. Hier sorgen die täglichen Regenmassen dafür, dass sie überflutet werden und sich der Inhalt im Lager verteilt. Und als ob das noch nicht schlimm genug wäre, versinken die Holzbauten gerade im weichen Boden rund um die Gruben und können jeden Augenblick zusammenstürzen. Die meisten Soldaten vermeiden die Latrinen und erleichtern sich im Dschungel (wenn es ihnen gelingt, sich für einen Trupp zu melden, der draußen Arbeiten erledigt) oder über die Palisade hinweg. Beide Optionen sind sicherer und hygienischer als die Benutzung der Latrinen.

Der Kessel

Lava, die sich aus nahen Vulkanen ins Meer ergießt, sorgt dafür, dass ständig Dampfsäulen aus der Bucht aufsteigen. Der Dampf und die treibenden Asche- und Rauchwolken von den nahen Vulkanen haben der Bucht ihren Namen gegeben. Hier gibt es keine Meereslebewesen, da das giftige Wasser ständig von einer Ascheschicht bedeckt ist. Sämtliche Vegetation entlang der Küste ist tot und von Asche bedeckt.

Dungrunglung

Die Grungs von Dungrunglung (Karte 2.5) dienen unter ihrem despotischen König Groak. Dieser ist von dem Gedanken besessen, die Göttin Nangnang zu beschwören und sich mit ihr zu paaren. Um ihrem König zu huldigen, haben die Grungs einen 18 m hohen Schrein aus Schlamm errichtet, in dem Groak plant, um die Göttin zu werben, woraufhin sie ihn sicher mit zahlreichen Generationen göttlicher Groaklinge segnen wird.

Obwohl Grungs schon normalerweise intrigant, gierig und ziemlich unangenehme Zeitgenossen sind, erleben die Grungs von Dungrunglung verzweifelte Zeiten. Ghule und Zombies bedrohen ihre Existenz, und das Grunggift wirkt nicht gegen Untote. Deswegen wären die Grungs gerne dazu bereit, die Hilfe von Außenseitern zu akzeptieren, um sich ihres Untotenproblems anzunehmen, statt sie zu Sklaven zu machen oder zu verspeisen.

König Groak herrscht unangefochten in Dungrunglung, und seine Untergebenen befolgen seine Befehle, ohne Fragen zu stellen. Wenn sich das Machtgefüge allerdings eindeutig zu Krr'ook oder Roark verschiebt (siehe den Seitenbalken „Die Grungs von Dungrunglung"), dann zögern die Grungs keine Sekunde und zerfetzen ihn in einem wilden Rausch. Irgendwann, während sich die Abenteurer in Dungrunglung aufhalten, werden sie geheim von Krr'ook angesprochen.

In Dungrunglung halten sich jederzeit Grungs aller Kasten und Farben auf. Es gibt nur einen goldenen Grung (Groak) und einen roten Grung (Krr'ook). Die Werteblöcke und weitere Informationen über das Kastensystem findest du in Anhang D.

Die Grungs sprechen nur ihre eigene Sprache, was alle Verhandlungen mit ihnen erschwert. Wie die Grungs den Abenteurern entgegentreten hängt davon ab, wie stark diese erscheinen.

- Wenn die Gruppe schwach erscheint (nur wenige Mitglieder oder hilfsbedürftig) werden sie von 1W6 + 6 **Grungs** mit grüner Haut (Krieger) umringt, sobald sie das Dornenlabyrinth betreten. Diese wollen sie zu einer Audienz mit dem König zwingen. Wenn sich die Charaktere weigern, greifen die Grungs sie an und versuchen, sie zu überwältigen. Wenn die Abenteurer akzeptieren, werden sie durch das Labyrinth zum Schrein gebracht und dort von König Groak empfangen. Er bietet ihnen Zuflucht an und spricht vom großen Ritual, mit dem er Nangnang beschwören möchte. Sobald die Charaktere ausgeruht sind, befiehlt er ihnen, Krr'ook bei den letzten Vorbereitungen zu unterstützen.
- Wenn die Charaktere wie fähige Kämpfer erscheinen, werden sie von 1W6 + 6 **Grungs** mit grüner Haut (Krieger) begrüßt, sobald sie die Ansiedlung erreichen. Die Grungs begrüßen sie in Dungrunglung und bitten sie, sich anzuhören, was König Groak zu sagen hat. Groak fleht die Abenteurer an, Teil seiner göttlichen Bestimmung zu werden, und Krr'ook bei seinen Vorbereitungen zu unterstützen, Nangnang zu beschwören. Er bietet ihnen die Gastfreundschaft Dungrunglungs und Informationen über Chult im Gegenzug für ihre Hilfe an.

Charaktere, die König Groak erzürnen, werden in die Gefängnisgrube (Bereich 7) geworfen. Dort trifft sich Krr'ook insgeheim mit ihnen und erklärt ihnen ihr Dilemma. Wenn die Gruppe sich bereit erklärt, ihr zu helfen, dann wird sie einen Weg finden, sie zu befreien. Gefangene, die nicht nützlich sind, werden entweder über einem Feuer geröstet oder beim Großen Ritual zu Ehren Nangnangs geopfert.

Grungs von Dungrunglung

Die folgenden Grungs spielen eine Schlüsselrolle in Dungrunglung. Die Werte findest du in Anhang D.

Groak (goldener **Grung-Elitekrieger**, trägt ein *Diadem des Versengens*) ist ein verliebter König, der die Göttin Nangnang freien will. Er ist charismatisch, aber extrem launenhaft, und seine Stimmung kann innerhalb von Sekunden von freundlich auf mörderisch umschlagen. Deswegen wagen es seine Untergebenen nicht einmal, etwas Schlechtes über ihn zu flüstern. Gorak sieht sich als Visionär und Romantiker, und er liebt es, Geschichten von der Außenwelt zu hören. Er droht jedoch allen, die es wagen, sein aufgeblähtes Selbstbild infrage zu stellen. Groak toleriert Abenteurer, wenn sie ihn unterhalten, allem zustimmen was er sagt und dazu bereit sind, ihn dabei zu unterstützen, sein göttliches Schicksal zu erfüllen, sich mit Nangnang zu paaren.

Krr'ook (roter **Grung-Wildling**) ist eine Grungpriesterin, die sich vor dem Wahnsinn des Königs fürchtet. Sie flüstert ihm günstige Omen und Zeichen ins Ohr, um in seiner Gunst zu bleiben. Insgeheim vermutet sie, dass das Große Ritual, um Nangnang zu beschwören, scheitern wird. Deswegen fürchtet sie auch um ihr Leben. Sie spricht die Abenteurer an und bittet sie darum, ihr dabei zu helfen, den König in der Nacht des Rituals in die Irre zu führen. Wenn Krr'ook spürt, dass etwas schiefläuft oder dass das Ritual scheitert, dann macht sie die Abenteurer dafür verantwortlich und überantwortet sie dem Zorn des Königs.

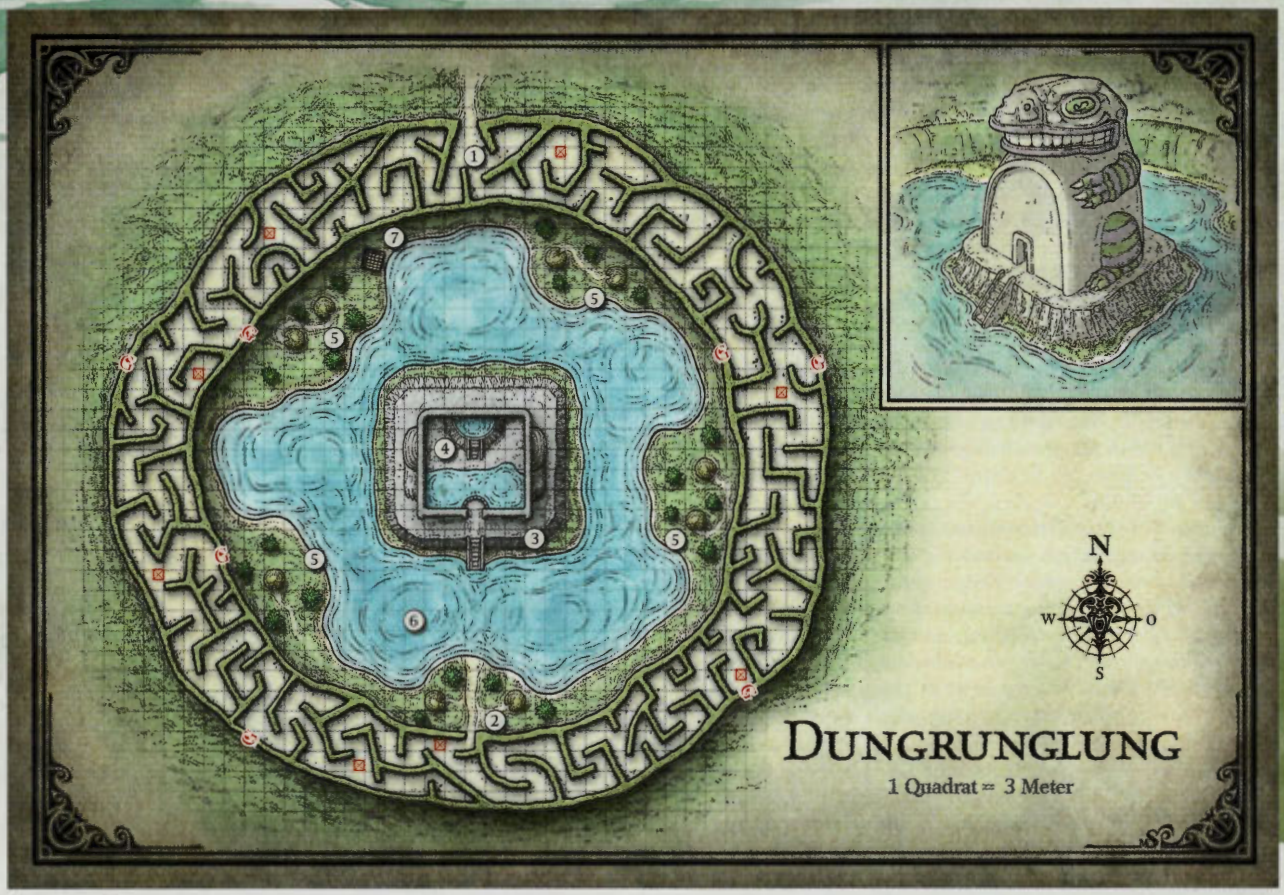
Roark (oranger **Grung-Elitekrieger**) ist ein pflichtgetreuer und gefährlicher Krieger, der seinem verrückten König treu ergeben ist. Roark ist der Ansicht, dass der ganze Blödsinn rund um die Beschwörung der Göttin von den wahren Problemen ablenkt, nämlich der Verteidigung von Dungrunglung gegen die Untoten. Insgeheim ist Groak zuerst dem Stamm und erst in zweiter Linie dem König treu, doch er ist momentan noch treu in seiner Pflicht dem König gegenüber, trotz dessen Obsessionen. Er ist den Abenteurern gegenüber misstrauisch, ist aber bereit, ihnen zu vertrauen, wenn sie dabei helfen wollen, das Dorf gegen die Untoten zu verteidigen.

1. Das Dornenlabyrinth

Dungrunglung wird von einem 6 m hohen Labyrinth aus magischen Dorenranken umgeben. Die äußere Wand ist von Dornen überzogen, auf denen sich Zombies hirnlos aufspießen, wenn sie versuchen, sie zu überwinden.

Das Labyrinth verfügt über einen sichtbaren Eingang im Norden und zahlreiche geheime Eingänge entlang der Außenwand. Ein geheimer Eingang wird wie eine gut verborgene Tür behandelt und erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20, um ihn zu entdecken.

Die Wege im Labyrinth sind zum Himmel hin offen und verändern sich ungefähr einmal pro Minute auf magische Weise, wodurch gerade noch brauchbare Wege zu Sackgassen werden und umgekehrt. Der Charakter, der die Gruppe durch das Labyrinth führt, muss 6 erfolgreiche Würfe auf Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 15 bestehen, um die Gruppe zum Eingang der Siedlung zu führen (Gebiet 2). Jeder erfolgreiche oder gescheiterte Wurf repräsentiert 1 Minute im Labyrinth. Zwischen zwei Würfen wirfst du einen W20 und liest das Resultat von der Tabelle „Begegnungen im Dornenlaby-



KARTE 2.5: DUNGRUNGLUNG

rinth" ab. Die Charaktere können das Labyrinth vollständig umgehen, wenn sie darüber hinwegfliegen können.

BEGEGNUNGEN IM DORNENLABYRINTH

W20	Begegnung
1–9	Keine Begegnung
10–12	1W6 + 6 **Grungs** (grünhäutige Krieger) auf Patrouille.
13	1W3 **Mörderranken** (siehe Anhang D), die praktisch mit den umliegenden Wänden verschmelzen.
14	1W4 **Ghule** , die ich im Labyrinth verirrt haben.
15	Ein harmloser Yahchakäfer (siehe Anhang C).
16	Die Charaktere hören ein kehliges Quaken, das gleichzeitig lüstern und verzweifelt klingt. Die Quelle kann nicht gefunden werden.
17	1W6 **Zombies**, die sich im Labyrinth verirrt haben.
18–19	Eine verborgene Grube, die 1,50 m breit und 3 m tief ist und deren Boden mit vergifteten Spitzen besetzt ist. Der führende Charakter erkennt sie mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15. Der erste Charakter, der auf die Grube tritt, fällt hinein und erleidet 3 (1W6) Wuchtschaden. Er landet auf 1W4 Spitzen, die jeweils 3 (1W6) Stichschaden und 7 (2W6) Giftschaden verursachen.
20	Eine Geheimtür. Um sie zu entdecken, benötigt man einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15.

2. HAUPTEINGANG

Wenn die Charaktere das Labyrinth an dieser Stelle verlassen, lies:

> Durch eine Öffnung im Labyrinth seht ihr einen kleinen See, der von Farnhütten, Schilf und Lilien umringt ist. Auf einer flachen Insel inmitten des Sees erhebt sich ein 18 Meter hoher Schrein aus bemalten Lehmziegeln, der an einen gigantischen Frosch erinnert. Eine Treppe führt vom Ufer des Sees zu einem offenen Torbogen im fetten Bauch des Froschs. Am Rande des Schreins patrouillieren mehrere kleine, froschähnliche Humanoide mit strahlend oranger Haut und Kurzbögen.

4 grünhäutige **Grungs** (Krieger) kommen aus nahen Hütten, um sich Fremden entgegenzustellen, die sich ohne Begleitung dem Schrein nähern. Sie greifen an, wenn niemand von den Fremden das korrekte Losungswort spricht: „Ruuuk, ruuuuuuk, örp!" Wenn es zu einem Kampf kommt, kommt Verstärkung in Form von 12 **Grungs** nach 2 Runden an. Die Grungs in Bereich 3 beginnen zum gleichen Zeitpunkt damit, Pfeile zu schießen.

3. GROAKS INSEL

Sumpfige Ufer umgeben die Insel mit dem Schrein, der 18 m hoch ist und aus Lehmziegeln besteht, die mit natürlichen Farben bemalt wurden. Rund um den Schrein patrouillieren 8 **Grung-Elitekrieger** mit orangefarbener Haut. Sie sind mit Dolchen und Kurzbögen ausgerüstet und in erster Linie gegenüber Roark loyal, erst in zweiter Linie gegenüber König Groak. Fremde, die die Insel ohne Eskorte erreichen, werden angegriffen.

4. Schrein

Das Innere des Schreins ist ein großer, hohler Raum. Direkt hinter dem Eingang ist ein klares Wasserbecken mit einer Tiefe zwischen 60 Zentimetern und 1,50 Meter. Phosphoreszierende Pilze erleuchten es mit sanften, verträumten Farben. Kleine, froschähnliche Humanoide verschiedener Farben zupfen an den Pilzen herum und werfen Blütenblätter ins Becken.

Am Ende des Schreins findet sich ein erhöhtes, halbkreisförmiges Wasserbecken mit einer Höhe von 3 Metern. Im Becken stapft ein Grung mit goldener Hautfarbe herum. Auf seiner Stirn ruht ein goldenes Diadem. Ein orangefarbener Grung kauert in seiner Nähe, mit einem schussbereiten Kurzbogen.

In dem flachen Becken vor dem Schrein bereiten Krr'ook (rothäutig, **Grung-Wildling**; siehe den Seitenbalken „Grungs von Dungrunglung") und ihre 6 Assistenten (blaue **Grungs**) das Große Ritual vor, indem sie sich um die phosphoreszierenden Pilze kümmern und das Wasser mit zarten Parfüms aromatisieren. Es ist auf Befehl von König Groak verboten, die Pilze aus dem Becken zu entfernen.

Das erhöhte Becken am Ende des Schreins wird von einer unterirdischen Quelle mit Wasser versorgt. König Groak (goldhäutig, **Grung-Elitekrieger** mit einem *Diadem des Versengens*; siehe den Seitenbalken „Grungs von Dungrunglung") erteilt tagsüber Befehle, während er im Pool schwimmt, und schläft hier in der Nacht. Momentan verlässt er den Schrein nur selten. An seiner Seite ist Roark (orangehäutig, **Grung-Elitekrieger**; siehe den Seitenbalken („Grungs von Dungrunglung").

Schatz. König Groak trägt ein *Diadem des Versengens*, und er zögert nicht, es gegen jene einzusetzen, die ihn beleidigen oder seine Befehle missachten. Am Boden des Beckens ruhen 33 GM und ein faustgroßer Brocken grüner Quartz (50 GM).

5. Hütten der Grung

An den Ufern des Sees verteilen sich mehrere flache Hütten, die aus mit Schlamm zusammengeklebtem Sumpfmoos und Schilf bestehen. Die Hütten haben einen Durchmesser von 4,50 m bis 7,50 m, und jede hat einen einzigen, niedrigen Eingang. Manche haben kleine, runde Öffnungen, die an Fenster erinnern, und ein paar haben kurze Lehmkamine.

In jeder Hütte ist genug Platz für 6 erwachsene **Grungs** und 2W6 Grungbabys (Nichtkämpfer). Alle Bewohner einer bestimmten Hütte gehören jeweils zu einer Kaste und haben daher die gleiche Hautfarbe (die jungen Grungs haben aber alle eine stumpfgraue Hautfarbe).

6. Grunglungsee

Der Grunglungsee ist effektiv nur ein großer Teich mit Wasserlilien und Wasserlinsen, in dem träge dahin schwimmende Karpfen nach Luft schnappen. Der schlammige Boden ist mit Knochen von den Festmahlen der Grungs bedeckt.

7. Gefängnisgrube

Die Grube ist aus dem Erdreich ausgehoben, 1,50 m tief und mit widerstandsfähigen Holzbalken bedeckt. Gefangene werden rund um die Uhr von 2 grünen **Grungs** (Krieger) bewacht, bis es an der Zeit ist, sie zu kochen und zu fressen. Die Gegenstände, die den Gefangenen abgenommen wurden, wurden violetten Grungs in den nahen Hütten übergeben (siehe Bereich 5).

Das Grosse Ritual

Sobald das Große Ritual vollführt wurde, erwartet König Groak, dass Nangnang auftaucht und ihn mit Worten der Liebe und des Lobs überschüttet. Da Krr'ook schon vermutet, dass das Ritual scheitern wird, hat sie einen verzweifelten Plan entwickelt, um den König in die Irre zu führen, doch dazu benötigt sie die HIlfe der Abenteurer.

Krr'ooks Plan. Vor einiger Zeit hat Krr'ook eine Kiste mit *Nolzurs Wunderfarben* gefunden, dies aber vor dem König geheimgehalten. Sie plant, ein Abbild der Göttin von solcher Qualität zu malen, dass Groak glauben muss, er hätte es mit der echten Göttin zu tun. Krr'ook hofft, dass einer der Abenteurer die Fähigkeiten hat, ein derartiges Bild zu malen. Wenn alles gut geht, ist sie bereit, den Charakteren anschließend die Wunderfarben zu schenken. Als weitere Belohnung bietet sie einen *Ring des Springens* an. Jeder, der mit einer Dosis Gift in Berührung kommt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen, und wenn er scheitert, erleidet er 5 (2W4) Giftschaden. Eine Dosis Gift wird verbraucht, wenn sie bei einer Kreatur Schaden verursacht.

Augenblick der Wahrheit. Das Ritual wird in der Nacht ausgeführt. Feuer werden überall im Dorf entzündet, und zahlreiche einfache Grungs kommen zum See und starren den Schrein an. König Groak legt eine zeremonielle Gewandung aus Schilf und wilden Orchideen an. Er wartet auf den Stufen des Schreins auf seine Geliebte und ringt seine Hände voller Erwartung.

Um Groak zu narren, müssen die Charaktere ein Abbild Nangnangs auf einer Oberfläche malen oder eine andere Art Abbild von ihr herstellen und diese (wenn möglich) magisch mit Leben erfüllen. *Gegenstände beleben*, *Mächtiges Trugbild*, *Einfache Illusion* und ähnliche Zauber können dazu beitragen. Zauber wie *Sprühende Farben* und *Taschenspielerei* können die Zuschauer lange genug ablenken, um einen Patzer bei der Vorstellung zu verschleiern.

Wer auch immer Nangnang seine Stimme verleiht, muss den König davon überzeugen, dass er einen besonderen Platz im Herzen der Göttin erobert hat. Schlussendlich muss das Ritual damit enden, dass Nangnang wieder verschwindet, aber auf solch eine Weise, dass sich der König nicht genarrt oder verlassen fühlt. Wenn der König davon überzeugt ist, dass es sich nur um eine Scharade gehandelt hat, befiehlt er den Tod von Krr'ook und allen anderen, die sie seiner Meinung nach bei der Täuschung unterstützt haben.

Nangnang erschaffen. Um Groak in die Irre zu führen, muss die Gruppe bei zumindest drei der nachfolgenden Aufgaben erfolgreich sein. Die Gruppe legt folgende Attributswürfe ab:

- Um ein glaubwürdiges Abbild Nangnangs anzufertigen oder zu malen, ist ein erfolgreicher Intelligenzwurf gegen SG 12 erforderlich. Beim Einsatz von *Nolzurs Wunderfarben* erhält man einen Vorteil auf den Wurf.
- Nangnang glaubwürdig zu animieren, erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Charisma (Täuschen) gegen SG 12. Wenn dazu mehrere Charaktere beitragen, würfelt dennoch nur ein Charakter, erhält aber einen Vorteil.
- Groak davon zu überzeugen, dass Nangnangs Worte aufrichtig sind, erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Charisma (Auftreten oder Täuschen) gegen SG 15. Wenn die Worte in einer Sprache gesprochen werden, die Groak nicht versteht, wird der Wurf mit Nachteil ausgeführt. (Groak versteht nur Grungisch.)
- Groak den Abgang von Nangnang schmackhaft zu machen, erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Charisma (Einschüchtern, Täuschen oder Überzeugen). Erneut wird der Wurf mit einem Nachteil ausgeführt, wenn der Sprecher nicht Grungisch spricht.

Das Endresultat. Wenn die Charaktere bei 3 oder mehr Würfen erfolgreich sind, haben sie Groak völlig in die Irre geführt und für lange Zeit sehr glücklich gemacht. Sie erhalten praktisch jede Form der Unterstützung, um die sie bitten. Wird der Betrug aufgedeckt, befiehlt König Groak seinem Volk, sie anzugreifen. Die Angreifer sind dann 16 **Grung-Elitekrieger** (dazu zählt auch Groark) und 40 **Grungs**. Groak zieht sich zu seinem erhöhten Becken im Schrein zurück und liefert ihnen dort seinen letzten Kampf.

Ein Charakter, der in der Grube gefangen ist, kann die Balken mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20 hochstemmen. Bevor der Charaker den Wurf ablegen kann, erhält jeder der beiden Wächter einen Gelegenheitsangriff gegen den Charakter, der den Versuch unternimmt.

Der Feuerfinger

> Eine 90 Meter hohe, natürliche Steinsäule erhebt sich vor euch weit über das Dschungeldach hinaus. Auf der Spitze befindet sich ein flammendes Leuchtfeuer. Die Wände der Felsnadel ragen fast senkrecht auf, und es gibt überall kleine Höhleneingänge. Unsicher wirkende Leitern hängen an verschiedenen Stellen herunter.

Diese Felsnadel ist als der Feuerfinger bekannt (Karte 2.6). Es handelt sich um einen uralten chultischen Signalturm. Vor der Zauberpest gab es zahlreiche derartige Türme, mit denen Nachrichten zwischen den Städten übermittelt wurden, entweder mit farbigem Feuer in der Nacht oder farbigem Rauch am Tag. Der Feuerfinger ist einer der wenigen Türme, die noch stehen.

Er wurde von einem Rudel Pteravolk übernommen, das über Jäger und Entdecker entlang des Tiryki herfällt. Der Turm eignet sich perfekt als Lagerstätte. Bei klarem Wetter können sie von ihrem 90 m hohen Aussichtspunkt alles entdecken, was sich in einer Entfernung von bis zu 15 km auf dem Fluss bewegt. Die steilen Wände und die verfallenden Leitern machen den Aufstieg für jeden ohne Flügel lebensgefährlich.

Wenn Azaka Sturmzahn (siehe Kapitel 1) bei den SC ist, besteht sie darauf, dass sie den Turm angreifen. Sie schlägt vor, dazu bis zum Einbruch von Dunkelheit oder Regen zu warten, falls keiner der Charaktere daran denkt. Wenn sich die SC weigern, den Turm anzugreifen, verlässt Azaka angewidert die Gruppe.

Die beste Möglichkeit, sich unbemerkt dem Feuerfinger zu nähern, besteht darin, sich zuerst im Schutz des Dschungels möglichst nahe anzuschleichen und freie Bereiche nur in der Nacht oder bei Regen zu überqueren. Wenn diese Vorsichtsmaßnahmen getroffen wurde, legt die Gruppe einen Gruppenwurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen SG 12 ab. Scheitert der Wurf, greift das Pteravolk von oben an. Es handelt sich um doppelt so viele **Pteravolk** (siehe Anhang D) wie Gruppenmitglieder. Sobald das Pteravolk in der Unterzahl ist, fliehen die Überlebenden zurück in den Turm und warnen die anderen (wodurch die Charaktere jedes Überaschungsmoment verloren haben).

Nahe des Fundaments finden die Charaktere die Leiche eines Elfen im Schlamm. Die meisten seiner Gliedmaßen sind gebrochen, der Brustkorb ist zerquetscht und zerbrochene Zweige und Blätter stehen aus den Überresten der Kleidung hervor. Der unglückselige Entdecker wurde vom Fluss entführt, auf den Feuerfinger geflogen, ausgeraubt und dann vom Turm geworfen. Wenn die Charaktere rund um den Turm zu suchen beginnen, finden sie bald eine zweite Leiche, dann eine dritte Leiche und so weiter ... Das gleiche Schicksal droht ihnen, falls sie vom Pteravolk gefangen genommen werden.

Die Strickleitern am Turm sind uralt und stehen kurz vor dem Zerfall. Ein Charakter, der eine Strickleiter von einer Ebene zur anderen benutzt (vom Erdgeschoss zu Ebene 1, von Ebene 1 zu Ebene 2 usw.) muss einen Wurf auf Geschicklichkeit (Athletik) gegen SG 8 ablegen. Bei Erfolg erreicht er die nächste Ebene, ohne die Leiter zu beschädigen. Wenn er scheitert, werden ein paar Sprossen der Leiter beschädigt, und der SG für den nächsten Kletterer erhöht sich um 2. Scheitert der Wurf um 5 oder mehr Punkte, zerreißt die Leiter, und der Kletterer stürzt ab. Wurden keine Maßnahmen ergriffen (beispielsweise, dass sich die Charaktere gegenseitig angeseilt haben), kann solch ein Sturz leicht tödlich enden.

Wenn es nicht regnet, fliegt Pteravolk beständig um den Turm. Sie achten interessanterweise kaum auf den Turm selbst, da sie sich hier sicher fühlen. Die Charaktere ergreifen vielleicht aufwendige Maßnahmen, um nicht bemerkt zu werden, doch sie sind beim Klettern auf dem Turm recht sicher, solange sie ihn nur ungesehen erreicht haben. Bei Regen oder in der Nacht besteht keine Gefahr, dass sie beim Klettern bemerkt werden. Tagsüber, bei klarem Wetter, könnte ein kreisender Pteravolk die Charaktere mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 bemerken, außer, die Charaktere haben Vorsichtsmaßnahmen ergriffen.

Die Höhlen im Feuerfinger sind durch natürliche Erosion entstanden und haben eine Höhe zwischen 2,10 m und 3 m.

Ebene 1: Verlassene Höhle

Eine Leiter an der Südwand desTurms führt auf diese Ebene, die sich 18 m über dem Boden findet.

Das Pteravolk verwendet die Höhle nicht. Auffällig ist hier eigentlich nur eine 3 m tiefe Grube. Die kürzeste Entfernung, an der Charaktere die Grube per Weitsprung überwinden können, beträgt 4,50 m. Es ist allerdings auch einfach, aus der Grube zu klettern (Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 5). Der erste Charakter, der in der Grube landet, scheucht aber auch 4 **Riesenwolfspinnen** auf, die in Spalten in den Grubenwänden leben. Nur ein Charakter mit einer passiven Weisheit (Wahrnehmung) von 17 oder höher wird von dem Angriff nicht überrascht.

Ebene 2 erreichen. Ein Felskamin führt auf Ebene 2. Es handelt sich um eine Kletterpartie über 18 m mit zahlreichen Handgriffen. Etliche Stellen sind jedoch trickreich, daher ist ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 8 erforderlich, um ihn aufwärts oder abwärts zu benutzen, außer man verfügt über Kletterausrüstung oder Magie.

Ebene 2: Blutmückenhöhle

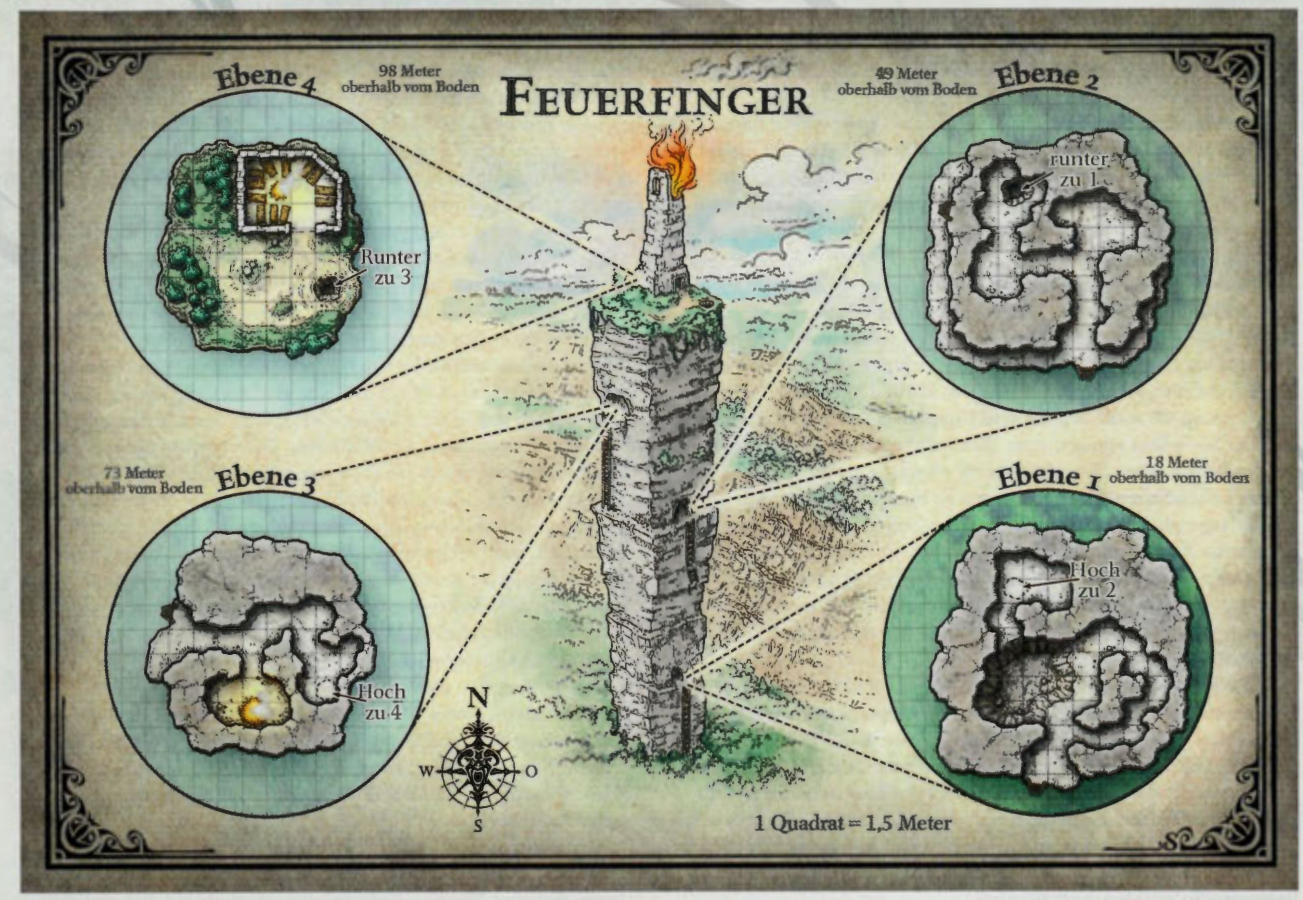
Eine Leiter, die an der Südseite des Turms hängt, endet hier. Die Ebene liegt 48 m über dem Boden.

Das Pteravolk verwendet die Höhle nicht. Die Kammer in der nordöstlichen Ecke ist das Lager von 9 **Blutmücken**, die an der 3 m hohen Decke hängen. Sie greifen erst an, wenn mehrere Charaktere die Lagerstätte betreten oder wenn jemand eine Fackel oder offene Flamme verwendet.

Vor sechs Monaten gelang einer gefangenen Entdeckerin die Flucht vor dem Pteravolk, nur um hier ihr Ende zu finden. Ihre vertrocknete Leiche lehnt am Nordrand der Kammer mit den Blutmücken, und in ihrem verrottenden Geldbeutel glitzern Münzen und Edelsteine.

Schatz. Charaktere, die die Blutmücken überwinden und die tote Entdeckerin durchsuchen, können 15 GM, einen Goldring mit einem Karneol (60 GM) und zwei Onyxstatuetten, die Chwingas darstellen (je 50 GM), finden. Weitere Informationen über Chwingas findest du in Anhang D.

Ebene 3 erreichen. An der Westseite des Turms befindet sich ein Sims, von dem aus eine Leiter zu Ebene 3 führt. Würfle 1W6, wenn sich ein Charakter über den Sims bewegt. Bei einem Wurf von 1 droht ein plötzlicher Windstoß, den Charakter vom Sims zu fegen. Der Charakter muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 9 bestehen. Wenn er scheitert, stürzt er zur Basis des Turms ab, es sei denn, er ist durch ein Seil oder dergleichen gesichert.



KARTE 2.6: DER FEUERFINGER

EBENE 3: PTERAVOLKNEST

Diese Ebene befindet sich 72 m über dem Boden. Eine Leiter an der Westseite des Turms verbindet diese Ebene mit der darunter.

Die Ältesten des Pteravolks leben hier. Sie haben ein traditionelles Nest errichtet, das gut vor Wind und Regen geschützt ist. In der südwestlichen Kammer sind 4 **Pteravolk**-Älteste zu Hause (je 13 Trefferpunkte; siehe Anhang D). Sie verbringen den Großteil ihrer Zeit damit, das Feuer zu schüren (wodurch die Kammer extrem heiß und verraucht ist), und schnitzen grausige Totems aus den Knochen ihrer Feinde.

Wenn die Pteravolk Gefangene haben, werden sie im östlichen Teil der Höhle eingesperrt. Momentan gibt es einen Gefangenen. Es handelt sich um einen männlichen **Aarakocra** namens Nephyr. Er kommt aus Kir Sabal und wurde während einer Patrouille vom Pteravolk überrascht. Seine Handgelenke, Knöchel und sein Schnabel sind gefesselt. Seine Waffen wurden ihm abgenommen. Er weiß, dass zumindest acht Pteravolk auf der Spitze leben, aber er hat keine Ahnung, wie viele sich dort momentan aufhalten.

Wenn ihn die Charaktere befreien, ist er ihnen dankbar. Bevor er aufbricht, drängt er sie, nach Kir Sabal zu kommen und Asharra zu bitten, den Tanz der Sieben Winde zu vollführen. Der Tanz gehört zu einem magischen Ritual, das nicht fliegenden Kreaturen die Fähigkeit gewährt, zu fliegen. In Kir Sabal verbreitet Nephyr die Neuigkeiten vom Heldenmut der Charaktere. Ab diesem Zeitpunkt erhalten die Charaktere einen Vorteil auf alle Charismawürfe, die sie ablegen, um Aarakocra oder irgendjemanden in Kir Sabal zu beeinflussen.

Ebene 4 erreichen. Ein 15 m hoher Kamin führt auf die Spitze des Feuerfingers. In dem Kamin gibt es zahlreiche Handgriffe, und man benötigt einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 8, um ihn ohne Magie oder Kletterausrüstung zu bewältigen. In dieser Höhe alarmiert jedes laute Geräuch die Pteravolk in Gebiet 4.

EBENE 4: SPITZE

Die Turmspitze ist flach und hat eine Kantenlänge von ungefähr 16 Metern. Die Ränder stehen kurz vor dem Verfall, und es ist zweifellos nicht sicher, in ihrer Nähe zu stehen. Ranken und niedriges Buschwerk wächst überall. Knochen und Fleischfetzen von Dutzenden Kreaturen sind hier verstreut.

Ein verfallender Steinturm erhebt sich in der Nordecke der Plattform für weitere 9 Meter nach oben. Eine brüllende Flamme schwebt über dem Turm in der Luft. Rund um den Steinturm befindet sich Schutt, der offenbar vom Turm gestürzt ist. Drei humanoide Kreaturen mit nadelartigen Schnäbeln und ledrigen Flügen reißen die letzten Fleischfetzen von bereits gut abgekauten Knochen. Sie kauern in der Nähe eines offenen Durchgangs im Fundament des Turms.

Die Spitze des Feuerfingers liegt 90 m über dem Boden. Wenn der Himmel klar ist, können die Charaktere über 30 km weit sehen. Sie können die einzelnen verstreuten Plateaus, die Flammengipfel und andere Vulkane und Gebirge entlang der Südküste erkennen und die gigantischen Lücken im Dschungeldach, die das Aldanibecken, den Luosee und das Gluttal markieren.

Pteravolk nutzen den Kamin zwischen Stockwerk 3 und 4 niemals, außer, um zu einem Gefangenen Nahrung hinabzuwerfen. Oben auf der Spitze ist der Kamin von Felsen und niedrigen Büschen umgeben und bietet drei mittelgroßen Kreaturen ausreichend Deckung. Um sich vor den Pteravolk zu verstecken, ist

ein erfolgreicher Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen SG 12 erforderlich. In der Nacht und bei Regen wird er mit Vorteil ausgeführt.

6 **Pteravolk** (siehe Anhang D) haben ihre Lagerstätte oben auf dem Turm. Zu ihnen gehört der Anführer Nrakla, der über 40 Trefferpunkte verfügt. Nrakla ist eine hasserfüllte Kreatur mit einer Narbe, die oben auf seinem Schädel beginnt und dann über seine rechte Gesichtshälfte bis zur Brust unter seinem rechten Flügel verläuft.

Falls Azaka Sturmzahn (siehe Kapitel 1) bei der Gruppe ist, könntest du das Pteravolk durch zusätzliche Mitglieder verstärken, da der Kampf sonst vielleicht zu einfach wird. Weitere Pteravolk kreisen weit oben und können jederzeit herabstoßen. Wenn ein Charakter so dumm ist, am Rand des Turms zu stehen, werden sie nicht zögern und versuchen, ihn vom Turm zu stoßen. Sie selbst können vom Turm springen, eine Runde fliegen und dann ihren Sturzflugangriff effektiv nutzen.

Das Leuchtfeuer von Feuerfinger ist magisch und strahlt große Hitze ab. Eine Kreatur, die ihren Zug in einer Entfernung von bis zu 3 m von der Flamme beginnt, erleidet 10 (3W6) Feuerschaden. Eine Kreatur, die die Flamme betritt oder ihren Zug dort beginnt, erleidet 35 (10W6) Feuerschaden. Man kann die Flamme mit einem erfolgreichen *Magie bannen* gegen SG 17 zum Erlöschen bringen.

Schatz. Im Turm sind primitive Nester und vier vermoderte Holztruhen. Die Truhen sind nicht verschlossen. Insgesamt befinden sich folgende Schätze in den Truhen: 2.000 KM, 730 SM, vier Edelsteine (je 50 GM) und eine *Zauberschriftrolle* mit *Einswerden mit der Natur*. In einer der Kisten befindet sich eine in Stoff eingeschlagene Holzmaske, die an ein stilisiertes Tigergesicht erinnert. Dabei handelt es sich um Azakas *Bestienmaske* (siehe Anhang C). Wenn sie bei den Charakteren ist, beansprucht sie sie sofort für sich.

Festung Beluarian

Das Banner von Baldurs Tor weht über dieser Holzfestung. Die ganze Anlage steht auf einer 3 Meter hohen Anhöhe, deren Seiten abgetragen wurden, sodass sie nun senkrecht und schwer zu erklettern sind. Das Haupttor liegt im Westen. Im Osten steht ein hoher Bergfried, der die umliegende Landschaft dominiert.

Da Festung Beluarian höher als das Umland liegt und keinen Burggraben hat, läuft das Wasser hier auch bei schwerem Regen gut ab. Die Festung (Karte 2.7) ist von Söldnern der Flammenden Faust bemannt. Eine Menge an wertvollen Waren wird in Festung Beluarian umgeschlagen, wodurch zahlreiche Händler und Adlige in Baldurs Tor immens reich geworden sind.

Die Festung wird von der rechtschaffen bösen Feuer (Majorin) der Faust **Liara Portyr** (siehe Anhang D) befehligt, die direkt Erzherzog Ulder Rabenwacht aus Baldurs Tor untersteht. Liara ist 47 Jahre alt und hat die Position seit drei Jahren inne. Sie sieht ihren Posten in Chult als Feuerprobe an, doch viele ihrer Untergebenen fühlen sich wie Verbannte. Die Garnison besteht aus der Kastellanin Gruta Halsdottir (RN, weiblich, illuskischer Mensch, **Ritterin**), 3 Korporalen (**Veteranen**) und 54 Soldaten (**Wachen**). Der Tagesablauf in der Garnison ist in drei achtstündige Schichten unterteilt, wobei jeweils ein Korporal (Panzerhandschuh) und 18 Soldaten (Fäuste) Dienst tun.

Liara ist insgeheim mit den Piraten von Jahaka-Ankerstelle verbündet und verdient sich auf diesem Weg ein schönes Zubrot. Liaras Spione in Nyanzaruhafen versorgen sie mit Frachtlisten und Ablegezeiten der Schiffe, und diese gibt sie mittels eines *Steins der Verständigung an* den Piratenkapitän Zaroum Al-Saryak weiter, der das Gegenstück des Steins besitzt (siehe „Jahaka-Ankerstelle", Seite 65). Aus diesem Grund halten sich die Piraten zudem an die Abmachung, niemals Schiffe mit der Flagge von Baldurs Tor anzugreifen. Liara erhält außerdem einen Anteil am Profit der Piraten und verwendet einen Teil dieser Gewinne dazu, den Soldaten einen Bonus zu bezahlen und so die Moral hoch zu halten.

Obwohl sie also in gewisser Weise ein Bösewicht ist, gibt es eigentlich keinen Grund, warum sie zu einem Feind der Charaktere werden muss. Sie verbringt den Großteil ihrer Zeit damit, die Festung zu verwalten, studiert Einsatzberichte und die Berichte ihrer Spione aus Nyanzaruhafen. Sie bewundert Abenteurer, und wenn ihr die Charaktere nicht in die Quere kommen, gibt sie ihnen nützliche Ratschläge und versorgt sie sogar mit Ausrüstung gegen die zahllosen Gefahren des Dschungels.

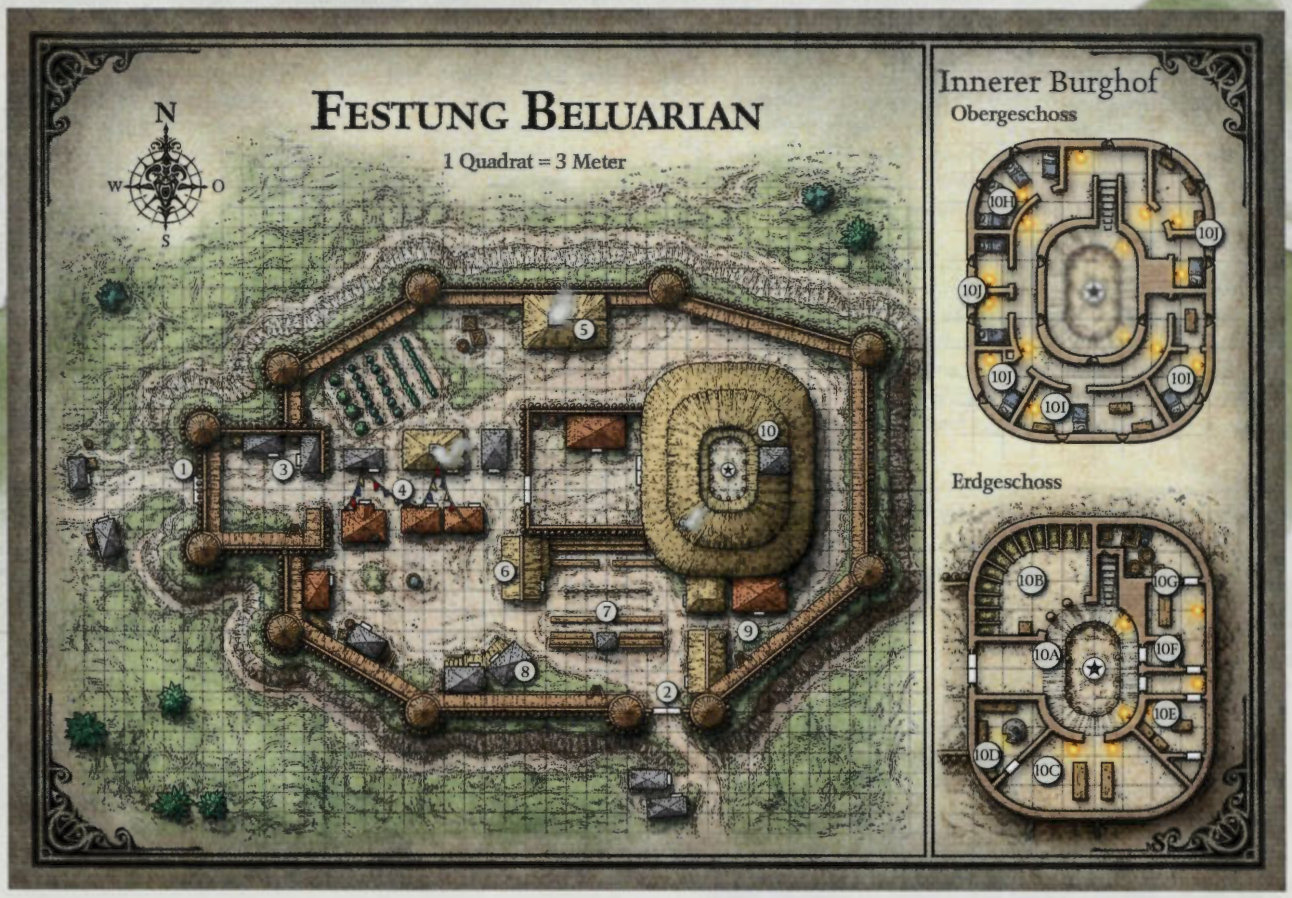
Liara ist momentan verblüfft über Berichte, die sie von ihren Patrouillen im Süden erhalten hat. Diese sind auf die Spuren von großen Kreaturen im Dschungel gestoßen, die zu keinen bekannten chultischen Kreaturen passen. Wenn die Charaktere vorhaben, das Gebiet zwischen der Ostküste und dem Tiryki zu erforschen, oder wenn sie schon dort gewesen sind und über etwas Ungewöhnliches berichten können, wäre sie sehr dankbar. (Die Patrouillen haben Spuren der Frostriesen gesichtet, die nach Artus Cimber suchen.)

Da Baldurs Tor zum Rat der Grafen gehört, ist es nicht weiter verwunderlich, dass sich auch Agenten des Rats in der Garnison aufhalten. Die Smaragdenklave hat außerdem fähige Führer hier stationiert. Einer von ihnen ist ein Druide namens Qawasha (siehe „Einen Führer finden", Seite 33), der von vielen empfohlen wird.

Der Hauptgrund, warum die Charaktere die Festung Beluarian aufsuchen sollten, besteht im Erwerb einer Entdeckerlizenz. Baldurs Tor beansprucht alles östlich der Nebelklippe und nördlich von Kitchers Bucht, und jetzt, wo Mezro geplündert wurde, versucht es, seinen Einfluss auch südlich der Zufluchtsbucht auszudehnen. Niemand in Chult (nicht einmal die Händlerprinzen von Nyanzaruhafen) ist stark genug, um ihnen diesen Anspruch streitig zu machen. Innerhalb ihres Territoriums agiert die Flammende Faust also, wie es ihr beliebt, und dazu zählt auch, dass sie verlangt, dass alle Entdecker Lizenzen erwerben. Eine derartige Entdeckerlizenz gewährt dem Besitzer die Erlaubnis, Chult zu erforschen und seine Reichtümer zu plündern, doch der Besitzer verpflichtet sich auch, die Hälfte der Profite an die Flammende Faust zu übergeben. Die Entdeckerlizenz kostet 50 GM, und man darf diese Summe später von den Profiten abziehen, die man abliefern muss. Außerdem können alle, die eine Lizenz erwerben, bis zu 6 Söldner der Flammenden Faust (**Wächter**) als Begleiter anheuern, die für die sehr günstige Rate von 1 GM je Zehntag und Person zur Verfügung stehen. Natürlich kann man seine Expedition auch einfach von Nyanzaruhafen beginnen, ohne eine Entdeckerlizenz zu erwerben. Wenn man allerdings auf eine Patrouille der Flammenden Faust trifft, ohne eine Lizenz zu besitzen, so greift diese die Expedition an und versucht, ihre Ausrüstung zu beschlagnahmen.

Alles, was in die Festung gebracht oder von hier aus verschifft wird, nimmt seinen Weg über Beluarians Landung. Dabei handelt es sich nur um ein Stück Strand mit ein paar Langhäusern jenseits der Flutwassergrenze. Die Schiffe ankern ungefähr eine halbe Meile vor dem Strand, und die Leute und Vorräte werden mit Ruderbooten befördert. 6 Soldaten der Flammenden Faust (**Wächter**) bewachen den Strand, doch ihre hauptsächliche Pflicht besteht darin, mit den Booten hin und her zu rudern. Im Fall einer Bedrohung können sie sich in dem widerstandsfähigsten Langgebäude verschanzen oder aufs Meer hinausrudern, bis die Bedrohung vorbei ist.

Der Weg von Beluarians Landung zur Festung ist 21 km lang und gut markiert. Er wird nicht patrouilliert.



Karte 2.7: Festung Beluarian

1. Westtor

Der Haupteingang ist durch zwei massive Holztore verschlossen, deren Balken so schwer sind, dass acht Personen benötigt werden, um es von innen zu öffnen. Da das Gebiet patrouilliert wird und man von der Festung aus tagsüber eine perfekte Rundumsicht genießt (außer, wenn es extrem stark regnet), steht das Tor am Tag normalerweise offen. Dadurch wäre es theoretisch möglich, für einen Überaschungsangriff in die Festung zu schleichen. Die Mauern des westlichen Torhauses sind 6 m hoch, und die Wehrgänge sind bei Tag und Nacht von 6 **Wächtern** besetzt. Die Wände der restlichen Festung sind nur 3,60 m hoch, wirken allerdings viel höher, da die Festung ja auf einer Anhöhe liegt.

2. Erztor

Trotz seines Namens hat das zweite Tor in der Südmauer nichts mit Erz zu tun. Es kann als Ausfallpforte für Gegenangriffe genutzt werden, wenn das Haupttor attackiert wird. Deswegen ist es meistens verschlossen und verbarrikadiert.

3. Rüstungs-/Waffenschmied

Die Eisenminen von Chult stellen alles zur Verfügung, was man in der Garnison zur Herstellung von Waffen, Rüstungen und Metallwerkzeugen benötigt. Korhie Donadrue (RG, männlich, chondathanischer Mensch **Spion**) ist der Meisterrüstungsschmied der Festung. Er hat viele Jahre als Abenteurer verbracht, bevor er zum Schmied wurde, und begrüßt daher gerne Abenteurer und Entdecker in seiner Schmiede, mit denen er Neuigkeiten und Geschichten aus der ganzen Welt teilt.

Die Charaktere können hier die meisten Waffen, Rüstungen und Munitionsarten kaufen, allerdings zu Preisen, die um 25 Prozent über denen im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* liegen. Donadrue würde gerne weniger von den Abenteurern verlangen, aber die Preise werden von der Flammenden Faust vorgeschrieben.

4. Basar

Ein Dutzend Händler lebt in der Festung und betreut den Basar. Die Soldaten der Festung sind nur für einen kleinen Teil der hier abgewickelten Geschäfte verantwortlich. Der Großteil ihres Umsatzes stammt aus dem Verkauf von Ausrüstung und Vorräten an Entdecker und Bergleute. Die Händler kaufen und verkaufen auch Edelsteine, Felle, Tierteile (Federn, Zähne und so weiter) und kleine Tiere. Aufgrund der abgelegenen Lage der Festung sind ihre Preise um 50 Prozent höher als im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* angeführt.

5. Tempel von Helm

Die Bewohner der Festung beten hier zu Helm und bitten ihn um Schutz gegen die Gefahren des Landes. Shilau M'wenye (RN, männlich, chultischer Mensch **Priester**) leitet den Tempel und freut sich über alle Spenden. Sein Vater war ein chultischer Priester und seine Mutter eine Söldnerin aus Shou, die in Chult stationiert war. Deswegen versucht er, immer das Beste in anderen zu sehen, ohne sie im vorhinein zu beurteilen.

6. Stallungen

Pferde sind in Chult nicht heimisch, und das Klima und das zahlreiche Ungeziefer setzt ihnen schwer zu. Dennoch haben einige tethyrische Angehörige der Faust ihre Pferde mitgebracht, und sie gehören jetzt zum täglichen Leben in der Festung. Die Pferde werden nur selten außerhalb der direkten Umgebung der Festung geritten, da sie im Dschungel praktisch nutzlos sind. In den Stallungen ist Platz für 12 Pferde. Momentan

sind hier aber nur 7 Pferde untergebracht (2 **Reitpferde** und 5 **Schlachtrösser** ohne Rüstung).

Der Stallmeister ist Thaeven der Glatzkopf (N, männlich, tethyrischer Mensch **Gemeiner**, mit Mit Tieren Umgehen +4). Er kümmert sich, so gut es bei diesem Klima eben möglich ist, um die Tiere und beschwert sich gleichzeitig ständig darüber, wie schwer es doch ist, in diesem Klima vernünftig für die Pferde zu sorgen.

7. Turnierplatz

Der Hauptgrund, warum es überhaupt Pferde in der Festung gibt, sind die Lanzengänge. Einmal im Monat wird ein Turnier abgehalten. Es kommt auch zu kleineren Wettkämpfen, wenn genügend Leute Freizeit haben oder wenn zwei Angehörige der Flammenden Faust einen Disput beilegen müssen.

Agenten der Flammenden Faust

Wenn die Abenteurer zumindest einen Tag in Festung Beluarian verbringen, wird Liara Portyr auf sie aufmerksam und schickt einen Soldaten, der sie in die Große Halle (Gebiet 10C) führt. Wenn sich die Abenteurer weigern, diesem Befehl zu folgen, werden sie aus der Festung geworfen. Treffen sie sich mit Liara, werden sie dazu aufgefordert, der Flammenden Faust zu dienen. Für jeden Auftrag, den sie erfüllen, erhalten sie eine Belohnung. Charaktere, die sich weigern, der Flammenden Faust zu dienen, dürfen sich weiterhin in der Festung aufhalten, doch wenn sie in Zukunft etwas hier kaufen wollen, zahlen sie den fünffachen Preis.

Ghuljäger. Portyr fordert die Charaktere auf, ihr dabei zu helfen, den Dschungel von Ghulen zu säubern. Wenn die Abenteurer zustimmen, erhalten sie eine kostenlose Entdeckerlizenz. Für jeden abgetrennten Ghulkopf erhalten sie eine Bezahlung von 20 GM. (Sie ist bereit für bis zu 11 abgetrennte Ghulkopfe zu zahlen.)

Shilku aufklären Portyr fordert die Charaktere auf, zur Shilkubucht aufzubrechen, das zerstörte Dorf Shilku eine Woche lang zu beobachten und dann mit einem Bericht in die Festung zurückzukehren. Wenn die Charaktere zustimmen, bezahlt Portyr die Nahrung und die Schiffsfahrt und überreicht der Gruppe eine kostenlose Entdeckerlizenz. Wenn die Charaktere den Auftrag erfüllen, erhalten sie zukünftig kostenlose Mahlzeiten und Gästezimmer (siehe Gebiet 10J) wenn sie in der Festung sind. Außerdem darf sich jeder Charakter eine Schriftrolle oder einen Trank aus jenen auswählen, die in den Geschäften verfügbar sind (siehe Gebiet 10G).

Fremde in einem fremden Land. Kundschafter der Flammenden Faust haben riesige Fußspuren südlich von Festung Beluarian entdeckt. Wenn die Charaktere herausfinden, wer oder was die Fußspuren verursacht und welche Bedrohung die Verursacher eventuell für Festung Beluarian darstellen, dann belohnt sie Portyr mit 5 magischen Pfeilen (siehe Gebiet 10G). Wenn die Abenteurer zustimmen, erhalten sie eine kostenlose Entdeckerlizenz. Um den Auftrag zu beenden, müssen die Charaktere zumindest eine Gruppe Frostriesen und ihr Langschiff aufspüren (siehe „Hvalspyd“, Seite 64). Die Angelegenheit wird dadurch verkompliziert, dass ihnen Portyr nicht glaubt, dass Frostriesen in Chult sind. Sie ist erst dann bereit zu bezahlen, wenn die Abenteurer ihre Behauptungen beweisen können (beispielsweise mit einem abgetrennten Frostriesenschädel oder einer riesigen Waffe).

Die tethyrischen Soldaten, die hier stationiert sind, haben ihre Heraldik mitgebracht und sie mit der Ästhetik des Dschungels kombiniert, um etwas Einzigartiges zu schaffen. Die üblichen Symbole wie Falken, Drachen, Sonnen und so weiter vermischen sich mit chultischen Leopardenfellröcken, Heraldik mit Dinosauriersymbolen, Helmen in Form von fauchenden Panthern oder herabstoßenden Pteranodons und Rüstungen, die mit Tyrannosauruszähnen und Papageienfedern geschmückt sind.

Auch reiche Händler aus Nyanzaruhafen kommen manchmal hierher, um den Turnieren beizuwohnen. Sie lagern dann in farbenprächtigen Pavillons außerhalb der Festung und setzen gigantische Summen auf den Sieger.

8. Marketender der Flammenden Faust

Der Marketender leitet den Laden, der nur für die Soldaten der Flammenden Faust zur Verfügung steht. Er verfügt nicht über eine große Auswahl, und die Preise sind auch nicht so toll, doch manche Soldaten wissen die „Keine-Zivilisten-erlaubt“-Regel zu schätzen. Hier werden grundlegende Versorgungsgüter am Tag und Nahrung und Getränke in der Nacht verkauft. Der Laden wird von einem alten Mann mit spitzer Zunge namens Jaro geleitet (NG, männlich, chultischer Mensch **Gemeiner**).

9. Garnisonsgebäude

Die Garnisonsgebäude dienen den Soldaten der Festung zum Schlafen, Essen und zur Zuflucht bei starkem Regen.

In besonders heißen Nächten verlassen viele Soldaten die Garnison und befestigen ihre Hängematten in den Wachtürmen. Die Brise über den Mauern sorgt für etwas Abkühlung und weniger Belästigung durch die Insekten.

10. Innerer Burghof

Dieser Burghof ist eine Festung innerhalb der Festung. Der Burghof hat eine Höhe von 6 m, und die dazugehörige Palisade ist selbst 4,80 m hoch. Die ganze Anlage ist daher auch von außerhalb der Festung gut sichtbar. Die Tore stehen immer offen, wenn die Festung nicht gerade angegriffen wird oder die Patrouillen über ungewöhnliche Untotenaktivitäten in der Nähe berichten. Wenn die Außenmauer durchbrochen und der Innenhof überrannt werden würde, würde sich die Garnisonsbesatzung hierher zurückziehen.

10A. Burghof

Der Burghof der inneren Festung ist nach oben hin offen. Man kann ihn durch ein schweres Tor verschließen, wodurch er selbst von einer Handvoll von Soldaten effektiv verteidigt werden kann. Rund um den Burghof verläuft ein erhöhter Gehsteig, damit man nicht im Schlamm versinkt, wenn es der Regen mal wieder besonders ernst meint.

In der Mitte des Hofs steht eine Holzstatue, die einen gerüsteten Mann darstellt. Dabei handelt es sich um Erzherzog Uldar Rabenwacht, den Befehlshaber der Flammenden Faust.

10B. Dinosaurierstall

6 **Hadrosaurier** und 4 **Deinonychus** (siehe Anhang D für die Werte beider Kreaturen) sind hier in geschützten Stallungen untergebracht. Die Hadrosaurier dienen als Reittiere für kleine, schnelle Patrouillen oder als Lasttiere für größere, langsamere Patrouillen. Die Deinonychus werden auf der Jagd wie Hunde eingesetzt (nur viel brutaler). Die Soldaten der Garnison wissen diese Tiere zu schätzen.

Der oberste Trainer der Reptilien ist Zuberi (CG, männlich, chultischer Mensch **Stammeskrieger,** Mit Tieren umgehen +4). Sein Gesicht und seine Arme sind mit Tätowierungen und Narben überzogen. Ihm fehlt die Hälfte der rechten Hand, und im Narbengewebe kann man eindeutige Bissspuren sehen. Trotz seines wilden Aussehens ist er ein gutmütiger Scherzbold, der den Großteil seiner Freizeit damit verbringt, wilde Geschichten beim Marketender oder in einem der Bierzelte auf dem Basar im Gegenzug für ein paar kostenlose Schoppen zum Besten zu geben.

10C. Halle

In der großen Hallen der inneren Festung werden die meisten militärischen Geschäfte abgewickelt. Hier trifft **Liara Portyr** (siehe Anhang D) wichtige Besucher. Die Halle erinnert an eine Jagdhütte, die mit Dinosaurierköpfen, ausgestopften Bestienschädeln und den Fellen von exotischen Tieren geschmückt ist.

Liara hat die Schlüssel zum versperrten Lagerraum (Gebiet 10G) und der eisernen Schatulle in ihrer Unterkunft (Gebiet 10I) bei sich. Wenn sich die Charaktere hier mit ihr treffen, bietet sie eine oder mehrere spezielle Questen an (siehe „Agenten der Flammenden Faust").

10D. Küche

Hier werden die Gerichte für die Offiziere und Gäste gekocht und spezielle Gerichte für Festmähler zubereitet. Die einfachen Truppen haben die Verantwortung, ihre Nahrung selbst zu kochen. Darum kümmern sich die einzelnen Einheiten meist in der Garnison.

Sigbeorn Dunebar (NG, männlich, illuskischer Mensch **Veteran**) hat mehr Jahre in Chult verbracht als alle anderen lebenden Mitglieder der Flammenden Faust, und er liebt es hier. Als er zu alt fürs Kämpfen und Patrouillieren wurde, hat er sich freiwillig für den Küchendienst gemeldet. Jetzt ist er nicht nur der Chefkoch, sondern unter dem Befehl der Kastellanin auch dafür verantwortlich, dass die Festung immer über ausreichend Nahrungsmittelvorräte verfügt.

10E. Kastellanin

Die Kastellanin von Festung Beluarian ist Gruta Halsdottir (RN, weiblich, illuskischer Mensch **Ritterin**). Als Kastellanin untersteht sie Liara Portyr und ist für das tagtägliche Funktionieren der Festung verantwortlich. Wenn ein Soldat die Regeln bricht, entscheidet Gruta über seine Bestrafung. Wenn eine Patrouille nicht rechtzeitig aus dem Dschungel zurückkehrt, liegt es an ihr, herauszufinden warum. Wenn Fremde ankommen, werden sie von Gruta begrüßt, die herausfinden muss, warum sie hier sind, und ob sie wichtig genug sind, um die kostbare Zeit von Liara Portyr in Anspruch zu nehmen. Der Raum ist Grutas Büros, ihr Schlafraum befindet sich im Stockwerk darüber. Ihre Pflichten führen dazu, dass sie überall in der Festung unterwegs ist. Daher ist sie selten hier anzutreffen. Sie hat Schlüssel für den versperrten Lagerraum (Gebiet 10G).

10F. Glockenturm

Der Glockenturm erhebt sich nochmals 3 m über das Schindeldach der inneren Festung, wodurch diese insgesamt 9 m hoch ist. An einem normalen Tag läutet die Glocke zwölfmal. Sie wird alle vier Stunden zum Wachwechsel geläutet und 10 Minuten vor dem Wachwechsel. Zum Wachwechsel selbst wird sie so oft geläutet, wie die Zahl der Wache. Zum Beginn der ersten Wache also einmal, zum Beginn der zweiten Wache zweimal und so weiter. Als Warnung für den bevorstehenden Wachwechsel wird sie immer einmal geläutet.

Bei einem Alarm wird sie für mindestens eine halbe Minute durchgehend geläutet. Man kann sie im offenen Feld aus einer Entfernung von 3 km, im Dschungel aus einer Entfernung von 1,5 km hören.


Liara Portyr

10G. Lagerräume

Wichtige Vorräte werden in diesen zwei versperrten Kammern aufbewahrt. Nur Liara Portyr und Gruta Halsdottir haben die Schlüssel. Die Türen bestehen aus schwerem Holz und sind mit Eisenbändern beschlagen (RK 17, 20 Trefferpunkte, Immunität gegen Gift und psychischen Schaden). Man kann die Schlösser mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 knacken.

Hier werden auch normale Gegenstände wie Papier, Tinte, Schlösser, Kleidung, Stiefel, Seil, Laternen, Laternenöl und Kerzen aufbewahrt.

Schatz. Im zweiten Raum lagern auch 4 *Heiltränke*, 4 *Zauberschriftrollen* (je zweimal *Schwache Genesung* und *Nahrung und Wasser reinigen*), 5 *Pfeile +1* in einem Köcher und eine *Schale der Wasserelementar-Herrschaft* (zur Verteidigung der Festung im Fall eines überwältigenden Angriffs). Portyr und Halsdottir erwähnen diese Schätze den Abenteurern gegenüber nicht, auch wenn diese vertrauenswürdig erscheinen.

10H. Raum der Panzerhandschuhe

Dieser Bereitschaftsraum sollte ursprünglich für einen Trupp Soldaten, die im inneren Burghof stationiert sind, Verwendung finden, wurde aber nun von Sigbeorn Dunebar (siehe Gebiet 10D) und drei weiteren Veteranen als Quartier übernommen. Sie sind Korporale (Panzerhandschuhe) bei der Flammenden Faust.

10I. Befehlshaberquartiere

Liara Portyr schläft in der südlichen Kammer, und Gruta Halsdottir in der kleineren, südöstlichen Kammer. In beiden Räumen findet man Bücher, Kleidung und persönliche Gegenstände.



Valindra Schattenmantel

Schatz. Wenn ein Charakter unter dem Bett in Liara Portyrs Kammer herumstöbert, findet er eine versperrte, eiserne Schatulle. Man kann sie mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 18 öffnen. In der Schatulle sind 220 GM und ein *Stein der Verständigung*, den Liara benutzt, um mit den Piraten von Jahaka-Ankerstelle zu kommunizieren.

10J. Gästequartiere

Manchmal kommen auch wichtige Gäste zur Festung, beispielsweise ein Händlerprinz aus Nyanzaruhafen, ein hochrangiger Offizier der Faust oder ein Adliger aus Baldurs Tor. Sie werden in diesen Räumlichkeiten untergebracht.

Die Charaktere könnten sich das Privileg verdienen, einen oder mehrere dieser Räume bei Besuchen in der Festung zu nutzen, wenn sie wichtige Aufträge erfüllen. Beispiele dafür wären, eine wertvolle Entdeckung der Faust übergeben, einen Gegenangriff gegen angreifende Untote anführen oder Beweise dafür liefern, dass sie die Invasion der Frostriesen zurückgeschlagen haben.

Gluttal

Dieses ausgebrannte Tal umgibt den Luosee. Der Großteil der Vegetation am Süd- und Ostufer des Sees wurde durch Lavaströme und treibende Asche ausgerottet. Feurige Funken, die aus den Flammengipfeln kommen, treiben über den Himmel und fallen wie Regen auf dieses schwarze Ödland. Das Sumpfland nördlich des Sees ist so feucht, dass es noch Bestand hat, doch die Asche, die sich auf ihm gesammelt hat, hat dafür gesorgt, dass es zu einem knietiefen Morast geworden ist, den man praktisch nicht durchqueren kann. Schlamm-Mephits und Dampf-Mephits kann man hier in großer Zahl treffen.

Herz von Ubtao

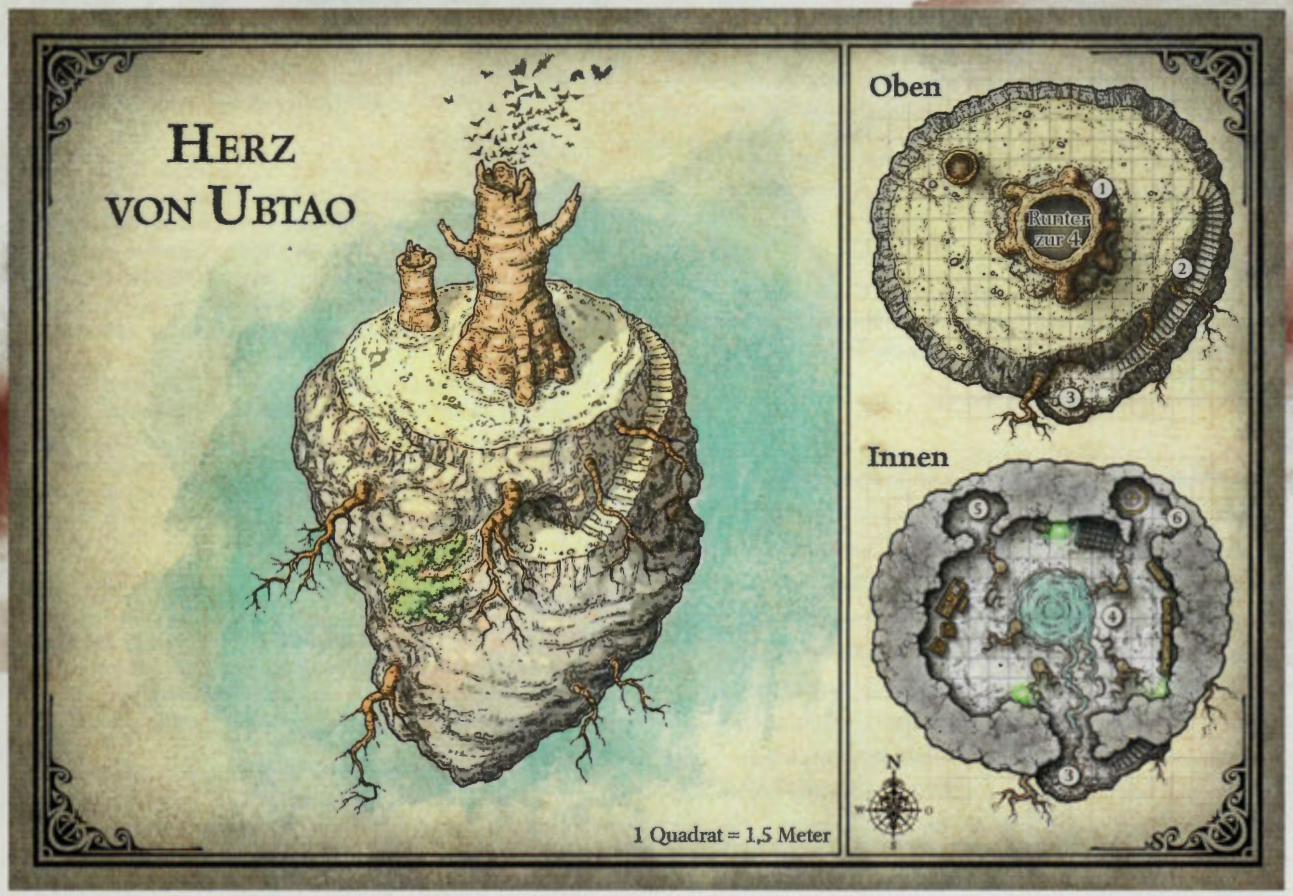
Ein gigantischer Brocken aus Fels und Erde schwebt hier in einer Höhe von ungefähr 30 Metern über dem sumpfigen Wald. Ein versteinerter Baum steht auf dem Steinbrocken, und seine steinernen Wurzeln ragen an der Unterseite heraus. Aufgrund der Form des Felsens und der Position der Wurzeln erinnert das ganze Gebilde an ein gigantisches Steinherz, das am Himmel schwebt. Die rote Flüssigkeit, die von den Wurzeln tropft, macht die ganze Sache noch bizarrer.

In einer Seite des langsam rotierenden „Herzens" gibt es einen Höhleneingang, und eine Treppe windet sich von der Höhle bis zur Oberseite empor, wo der Baum steht. Die Treppe ist zweifellos nicht natürlich und wurde mit Werkzeugen in den Fels geschlagen.

Das Herz von Ubtao (Karte 2.8) ist ein Erdpartikel – ein gigantischer Erdbrocken, der durch Magie, die nicht gebannt werden kann, in der Luft gehalten wird. Es schwebt 60 m über dem Boden und dreht sich langsam gegen den Uhrzeigersinn. Dabei vollendet es eine Umdrehung pro Stunde. Die Chulter bezeichnen den Partikel wegen seiner Form und dem versteinerten Baum, dessen Wurzeln wie Venen und Adern wirken, als das Herz von Ubtao. Die rote Flüssigkeit ist lediglich Regenwasser, die durch die Eisenerzablagerungen im Fels eingefärbt wurde.

Chulter, die den Erdpartikel gesehen haben, sind davon überzeugt, dass es sich tatsächlich um das versteinere Herz des Gottes Ubtao handelt und dass der Ort daher heilig ist. Priester von Ubtao reisten früher auf Flugsauriern hierher, baten um Visionen und flehten Ubtao an, zu ihnen zurückzukehren. Die meisten Chulter wären empört, wenn sie herausfinden würden, dass das Herz zur Lagerstätte eines untoten Monsters geworden ist.

Valindra Schattenmantel steht im Dienst von Szass Tam, dem mächtigsten Lich in den Reihen der Roten Magier von Thay. Sie selbst ist jedoch keine Rote Magierin. Sie hat das Herz entdeckt und zu ihrer Operationsbasis gemacht, während ihre Schergen nach dem Seelenfänger suchen. Die Befehle von Szass Tam lauten, den Seelenfänger in ihren Besitz zu bringen oder zu zerstören, wenn dies nicht möglich ist. Valindra hat einen *Kreis der Teleportation* im Herz erschaffen, den sie nutzt, um augenblicklich nach Thay reisen zu können (dort ist auch ihr Seelengefäß sicher verwahrt), um Szass Tam Neuigkeiten zu übermitteln und neue Befehle zu erhalten.



Karte 2.8: Herz von Ubtao

Charaktere, die das Herz von Ubtao erforschen, werden sicher auf Valindra treffen. Sie hat sich bereits mit dem Gedanken befasst, dass sie hier auf Abenteurer stoßen könnte, und sie ist ihnen gegenüber nicht unbedingt feindselig. Ihr Auftrag lautet, den Seelenfänger unter allen Umständen zu erobern, und vielleicht können ihr da ja auch Abenteurer helfen.

Valindra ist eine elfische **Lich** mit diesen Änderungen:

- Valindra ist neutral böse.
- Sie spricht Abyssisch, Drakonisch, Elfisch, Gemeinsprache, Infernalisch und Zwergisch.
- Wenn sie ihre Zauber vorbereitet, kann sie jeden Zauber auf ihrer Liste der vorbereiteten Zauber gegen einen anderen Magierzauber des gleichen Grades austauschen.
- Als Bonusaktion kann Valindra ihr verdorrtes Fleisch so maskieren, dass es wie das einer lebenden Elfe aussieht. Die magische Illusion bleibt so lange bestehen, bis sie sie als Bonusaktion beendet oder bis sie ihre legendäre Aktion Furchterregender Blick einsetzt. Der Effekt endet auch, wenn sie auf 30 oder weniger Trefferpunkte reduziert wird, oder wenn man *Magie bannen* auf sie wirkt.
- Sie kann keine Hortaktionen im Herz von Ubtao einsetzen.

Mit ihrer Fähigkeit, wie eine lebende Elfe auszusehen, kann sie die Tatsache, dass sie eine Lich ist und für Thay arbeitet, leicht verschleiern. Sie stellt sich als gelehrte Magierin vor, die den Seelenfänger „einkerkern" möchte, um ihn studieren zu können, während seine verwerfliche Magie von der Welt abgeschirmt ist. Sie argumentiert, dass seine Zerstörung nur das Mittel letzter Wahl sein sollte.

Valindra glaubt, dass der Seelenfänger irgendwo in den Ruinen von Omu verborgen ist. Sie teilt diese Information auch dann mit den Charakteren, wenn sie glaubt, dass diese sie irgendwann verraten werden, weil sie sicher ist, dass die Abenteurer zumindest Omus Verteidigung schwächen werden.

Wenn die Charaktere keine Möglichkeit haben, auf den Erdpartikel zu kommen, wenn sie erstmals auf ihn treffen, bemerken sie irgendwann eine Elfe, die von der Treppe nach unten blickt. Sie begrüßt sie auf Elfisch, fragt sie nach ihren Namen, warum sie hierher gekommen sind und so weiter. Wenn sich das Gespräch gut entwickelt, öffnet sie ein *Arkanes Tor* (mit einer Schriftrolle) und lädt die Abenteuer ein, doch nach oben zu kommen. Wenn die Charaktere viele Begleiter haben (Träger, NSC-Krieger und dergleichen), bittet sie sie, dass nur die wichtigen Personen nach oben kommen, da sie nicht genug Platz für die gesamte Expedition habe. Valindra versichert den Charakteren, dass ihren Gefährten am Boden keine Gefahr droht.

Die Lich hat kein Interesse daran, die Abenteurer zu töten, wenn sie sich noch als nützlich erweisen können. Wenn es zu einem Kampf kommt (und das ist sehr unwahrscheinlich, außer die Charaktere bestehen darauf, Streit vom Zaun zu brechen), dann befiehlt sie ihren untoten Dienern, sich um sie zu kümmern, und verschwindet durch den *Kreis der Teleportation* nach Thay. Die Sigillensequenz des Ziels ist nirgendwo im Herz zu finden. Daher ist es unmöglich, ihr zu folgen. Sie kehrt in ein paar Tagen zurück, wenn sich die Dinge wieder beruhigt haben. Wie sie dann weiter vorgeht, liegt allein bei dir.

1. Versteinerter Baum

Ein **Schwarm von Fledermäusen** lebt in diesem hohlen, versteinerten Baum. Die Fledermäuse kommen in der Nacht ins Freie, um warmblütige Kreaturen anzugreifen, die sich hier aufhalten. Im Fuß des Baumes ist ein klaffendes Loch, das durch die Decke nach Gebiet 4 führt.

2. Wendeltreppe

Die Treppen sind glatt und wirken nicht abgenutzt. Nur eine Handvoll Kreaturen haben sie bisher benutzt: Valindra, ihre Diener und Priester von Ubtao, die Pilgerfahrten zum Herz unternommen haben. Es besteht kein Risiko, abzustürzen, außer man macht etwas Dummes, aber der Anblick ist schwindelerregend.

3. Höhleneingang

Der Boden der Höhle führt in Richtung des Inneren des Herzens leicht nach oben, und Wasser strömt beständig nach unten. Der Höhleneingang wirkt im Gegensatz zur Treppe natürlich.

4. Valindras Lagerstätte

Die Höhle ist muffig und wird nur schwach vom Tageslicht erhellt, das durch den hohlen Baumstamm, der 6 Meter über der Höhle liegt, nach unten dringt. Die Wurzeln des versteinerten Baums bilden natürliche Säulen, und in der Mitte dazwischen hat sich ein Becken von dreckigem Regenwasser mit einem Durchmesser von 6 Metern gesammelt. Drei hohe Bücherregale stehen an der Mauer rechts vom Höhleneingang. Ein Tisch und mehrere Holzkisten stehen an der linken Wand. Gegenüber dem Eingang befinden sich zwei Öffnungen, die in kleinere Räume führen. Dazwischen befindet sich ein großer Eisenkäfig.

Valindras Untotenpatrouillen nehmen manchmal glücklose Entdecker gefangen und bringen sie hierher. Gefangene werden im Eisenkäfig eingekerkert, von Valindra befragt und dann im Sumpf entsorgt. Der Käfig wird gerade nicht benutzt, außer du entscheidest dich, Artus Cimber und Drachenbeute hier zu platzieren.

Als Lich ist es Valindra natürlich völlig egal, dass die Höhle feucht und ungemütlich ist. Wenn man sie darauf anspricht, meint sie, dass sie als Elfe ja kein Schlafbedürfnis hat und daher kein Bett benötigt. Sie meditiert einfach, während sie am Tisch sitzt. Den Rest ihrer Zeit verbringt sie damit, Karten und Geschichtsaufzeichnungen zu studieren und nach Orten zu suchen, an denen der Seelenfänger wahrscheinlich versteckt sein könnte.

Schatz. Die Bücherregale sind mit Büchern, Schriftrollen, Tafeln und Karten vollgestopft, die alle etwas mit Chult zu tun haben. Sie decken Geschichte, Geographie, Kultur und Naturphilosophie in großem Detail ab, aber alle stammen aus einer Zeit vor der Zauberpest. Valindra wäre sogar dazu bereit, zu töten, um Syndra Silvanes Karte in die Finger zu bekommen, wenn sie von ihrer Existenz erfährt. Ihre Zauberbücher sind sicher in Thay verstaut, doch man kann 2 *Schriftrollen* mit *Arkanes Tor* hier finden.

5. Untote Wächter

In diesen Lagerraum hat Valindra 6 **Zombies** von Chultern und 2 **Girallonzombies** (siehe Anhang D) gestopft. Sie stehen hier bewegungslos, bis sie angegriffen werden oder bis ihnen Valindra Befehle erteilt, beispielsweise um als Diener zu agieren oder anzugreifen.

6. Kreis der Teleportation

Valindras *Kreis der Teleportation* ist in den Boden dieser Kammer geschnitten. Jeder mit Übung in Arkaner Kunde erkennt den Kreis als solchen und kann die Sigillen notieren, sodass er jederzeit später von einem anderen *Kreis der Teleportation* hierher zurückkehren kann. Valindra ist nicht so dumm, die Sigillen von ihrem Kreis in Thay irgendwo in der Lagerstätte herumliegen zu lassen. Wenn sie flieht, kann ihr also niemand folgen.

Hisari

Diese zerstörte Stadt der Yuan-ti befindet sich am Fuß der Krone, einem dampfenden Vulkan, der das westliche Ende der Flugechsenberge markiert. Ein mächtiger Schutzzauber, der einen vergleichbaren Effekt wie der Zauber *Antipathie/Sympathie* hat, hindert die Yuan-ti daran, die Stadt zu betreten. Viele der einst hier lebenden Schlangenmenschen befinden sich inzwischen in Omu.

Die Erde hat ungefähr die halbe Stadt verschlungen, die sich nun in einer gigantischen unterirdischen Höhle befindet, die noch nie das Licht der Sonne gesehen hat. Der an der Oberfläche befindliche Rest von Hisara ist mit Ranken und Kriechpflanzen überwuchert. Jedes Gebäude und jede Säule ist mit Moos bewachsen. Die zerstörten goldenen Kuppeln sind von Wurzeln und Asche überzogen.

Hrakhamar

Vulkanische Eruptionen haben die Zwerge dazu gezwungen, Hrakhamar (Karte 2.9) aufzugeben. Sie hatten schon immer vor, die Schmiede erneut zu besetzen und in Betrieb zu nehmen, wenn es sicher sein würde, doch dazu ist es nie gekommen.

Feuerlurche ergriffen von ihr Besitz und nutzen sie nun, um Rüstungen und Waffen herzustellen. Eine kleine Gruppe von Albinozwergen beobachtet die Schmiede aus dem nahen Dschungel, doch sie sind nicht kampfstark genug, um die Feuerlurche herauszufordern.

Wenn die Charaktere in eine Nähe von 15 km (1 Hexfeld) von der Schmiede kommen, werden sie von 4 **Albinozwergkriegern** (siehe Anhang D) bemerkt, die sich ihnen nähern. Ihre Sprecherin ist Sithi Rankenschneiderin, die kein Blatt vor den Mund nimmt. Sie erläutert das Problem („Feuerlurche haben die Schmiede unserer Ahnen übernommen.") und schlägt eine Lösung vor („Tötet sie!"). Als Belohnung darf sich jeder Charakter einen 20 Pfund schweren Barren Adamantit aus der Schmiede nehmen, und die Zwerge werden sie außerdem zur Absturzstelle eines fliegenden Schiffs aus einem fernen Land führen (siehe „Wrack der Sternengöttin", Seite 84).

Die Zwerge werden draußen Wache stehen, während die Charaktere Hrakhamar von den Feuerlurchen säubern. Wenn die Charaktere zu schwach erscheinen oder einen Führer benötigen, bietet Sithi ihnen an, sie zu begleiten. Sie erinnert sich an den Aufbau der Schmiede, aber weiß nicht, wie viele Feuerlurche in der Anlage sind oder wo sie sich verstecken.

Als die Schmiede noch von den Zwergen betrieben wurde, war sie mittels Handelsstraßen mit der Shilkubucht und anderen wichtigen Orten auf der Halbinsel verbunden. Obwohl diese Straßen seit einem Jahrhundert nicht mehr gepflegt worden sind, waren sie in der Nähe der Schmiede von zwergischer Konstruktion, und nicht einmal ein Jahrhundert des Verfalls kann eine Zwergenstraße zerstören. Die Straßen sind im Tal der Verlorenen Ehre unter Asche begraben, doch dort, wo sich die Berge über die Aschenebene erheben, kann man sie leicht erkennen und ihnen bis zum Eingang der Schmiede folgen. Wenn ein Charakter, der die Straßen untersucht, einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 13 ablegt, sieht er Brandspuren, die ein eindeutiges Zeichen dafür sind, dass sie von Feuerlurchen oder anderen Flammenwesen benutzt werden.

Sobald die Charaktere Hrakhamar erreichen, lies vor:



Karte 2.9: Hrakhamar

Der Eingang ist ein Torbogen mit 3 Meter Höhe unter einem gigantischen Relief, das einen Hammer und eine Zange zeigt, die sich überkreuzen. Einst war der Eingang mit zwei Eisentoren verschlossen, doch eines liegt völlig verrostet am Boden, und das andere hängt so schief in den Angeln, dass ihr den Eindruck habt, es könnte jeden Augenblick herunterfallen. Einst standen mehrere Gebäude vor der Schmiede, doch von ihnen sind nur noch die Fundamente übrig.

Der Gang hinter dem Eingang wird langsam schmaler, bis er nur noch 1,50 m breit und 3 m hoch ist. Der Tunnel führt langsam nach unten. Dazwischen führen immer wieder Treppen weiter nach unten, bis man schließlich nach einem Kilometer die eigentliche Schmiede erreicht. Überall gibt es Brandspuren an den Wänden und am Boden.

1. Magmariss

Die Zwerge nutzten einen vulkanischen Riss im Herzen Hrakhamars, um Eisen und Adamantit zu schmelzen, indem sie es in Tonwürfeln in die Magma absenkten.

In der Höhle vor euch blubbert geschmolzenes Magma. An den Höhlenwänden gibt es metallene Gestelle und Kräne, die gigantische Tiegel aus versengtem Ton bewegen können. Riesige Ketten erstrecken sich über die Höhle, die offenbar dazu dienten, diese mehrere Tonnen schweren Erzkübel über die Lava zu befördern. Die Hitze raubt euch den Atem, lässt die Augen tränen und versengt die Haut. Von hier aus erkennt ihr nur eine Art schmale Steinbrücke, auf der offenbar Karren fahren können, als Weg über die Lava. Jenseits des Magmarisses könnt ihr ein rhythmisches Hämmern hören.

Die Magma liegt 3 m tiefer als die Gestelle und die Brücke. Große Ketten überspannen den Riss an zwei Stellen, sodass man hier Erz in riesigen Kübeln über ihn hinweg befördern kann.

Es besteht keine Gefahr, abzustürzen, wenn man eine der beiden Wagenbrücken nutzt, um über den Riss zu kommen. Versucht man, sich an den Ketten entlang über den Riss zu schwingen, so muss man einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10 ablegen. Bei einem gescheiterten Wurf fällt man in die Lava. Eine Kreatur, die in die Lava fällt oder ihren Zug dort beginnt, erleidet 55 (10W10) Feuerschaden.

2. Schmelzofen

Das Hämmern wird lauter, kommt allerdings nicht aus der Kammer vor euch. Die gigantische, rechteckige Kammer ist ein funktionierender Schmelzofen. Eine rechteckige Grube in der Mitte des Raumes ist mit geschmolzenem Erz gefüllt. Sechs gigantische zwergische Gerätschaften rund um die Grube saugen das flüssige Metall an und filtern Unreinheiten aus ihm heraus. In einem kleineren Becken im Südosten scheint geschmolzenes Silber zu sein.

Kreaturen, die wie eine Mischung aus humanoiden Amphibien und elementarem Feuer aussehen, kümmern sich um die Maschinen. Bisher haben sie euch noch nicht bemerkt.

Das Hämmern kommt aus dem Osten.

Hier arbeiten 8 **Feuerlurch-Krieger** (siehe Anhang D). Sie sind auf ihre Arbeit konzentriert, es ist sehr laut und sie rechnen nicht mit Eindringlingen. Die Charaktere können sie also überraschen, wenn sie nicht zuerst offen herum spazieren oder anderweitig Aufmerksamkeit erregen.

In der zentralen Grube befindet sich geschmolzenes Eisen. In dem kleineren Becken befindet sich geschmolzenes Adamantit, kein Eisen. Eine Kreatur, die in eine der beiden Gruben fällt oder ihren Zug dort beginnt, erleidet 55 (10W10) Feuerschaden.

Der Kran im Süden (der auch über Gebiet 1 hängt) wird dazu eingesetzt, um Tiegel mit Eisenerz in die Magma abzusenken, bis es geschmolzen ist. Dann wird das flüssige Erz über die Schienen in Gebiet 2 geschoben und in das entsprechende Becken gekippt.

3. Rüstkammer

Die Feinde der Zwerge begehrten die Reichtümer Hrakhamars. Aus diesem Grund lagerten die Zwerge Waffen und Rüstungen in dieser Kammer. Die Feuerlurche haben die Vorräte größtenteils unangetastet gelassen, sie bevorzugen ihre eigenen Waffen statt die schweren zwergischen Waffen, und die Zwergenrüstungen passen ihnen ohnehin nicht.

In dem Raum findet man je 6 Streitäxte, Zweihandäxte, Kriegshämmer, Morgensterne, Kriegspiken und schwere Armbrüste mit 200 Armbrustbolzen, sowie 4 zwergische Plattenpanzer. Wenn die Charaktere von Sithi Rankenschneiderin begleitet werden, gestattet sie es ihnen, sich je eine Waffe zu nehmen.

4. Schmiede

Geschmolzenes Eisen und Adamantit aus Gebiet 2 wird in die nördliche der beiden Kammern gehoben und dort in Barren gegossen. Aus einem Teil des Metalls wurden hier auf den Ambossen Werkzeuge und Ersatzteile hergestellt, doch der Großteil wanderte dann in die Schatzkammer (Gebiet 6). Adamantitbarren wurden in den südlichen Teil der Schmiede gebracht, wo ein gigantischer Hammer mitten im Raum die Unreinheiten ausklopfte. Das Hämmern, das man in der ganzen Schmiede hören kann, kommt von diesem maschinengetriebenen Hammer.

Wenn die Charaktere hierher kommen, halten sich 4 **Feuerlurch-Krieger** in der nördlichen Kammer auf, und 6 **Feuerlurch-Krieger** arbeiten unter der Aufsicht eines **Feuerlurch-Hexenmeisters von Imix** in der südlichen Kammer. Siehe Anhang D für die Werte der Feuerlurche.

Eiserner Hebel. Im Gang zwischen den Gebieten 4 und 6 gibt es einen schweren, eisernen Hebel, der sich 6 m entfernt von der Tür nach Gebiet 4 in der Wand befindet. Der Hebel zeigt momentan nach unten und kann leicht bewegt werden. Dadurch wird die Brücke über das Magma zu Gebiet 6 ausgefahren, falls die dortige Falle dazu geführt hat, dass sie eingezogen wurden. Wenn man den Hebel bewegt, wenn die Brücke ausgefahren ist, hört man kurz knirschende Zahnräder tief im Fels, doch sonst passiert nichts.

5. Lagerräume

Hier lagerten die Zwerge Vorräte aller Art, von Nahrung über Lederschürzen und Schutzbrillen bis hin zu Pergament und Tinte. Die Feuerlurche haben alles geplündert. Jetzt gibt es hier „Nester" aus aufgeschütteter zwergischer Kleidung, Handschuhen und anderem gepolstertem Material, in dem die Feuerlurche abwechselnd schlafen. Es stinkt hier fürchterlich, und der Gestank erinnert an eine Mischung aus versengtem Haar und brennendem Gummi. Jede Störung lockt alle Feuerlurche im Lagerbereich an.

Der nordwestliche Raum ist leer. Im nordöstlichen Raum spielen 3 **Feuerlurch-Krieger** ein Würfelspiel mit zwergischen Fingerknöcheln. 4 **Feuerlurch-Krieger** schlafen auf einem Haufen in der Mitte des südwestlichen Raums. Im südöstlichen Raum halten sich 2 **Feuerlurch-Hexenmeister von Imix** auf, die flüsternd darüber diskutieren, ob sie den Hexenmeister in Gebiet 4 wegen Ketzerei gegen Imix anklagen sollen. Siehe Anhang D für die Werte der Feuerlurche.

6. Schatzkammer

Zwei zwergische Plattenpanzer stehen an den Seiten dieser mit Adamantitbändern verstärkten Tür. Die Plattenpanzer waren einst sehr schön, doch jetzt sind sie durch Hiebe vernarbt, durch Feuer verbrannt und mit Dreck beschmiert. Die Tür hat zwei Schlösser, die direkt übereinander liegen.

Die Zwerge versiegelten ihre Schatzkammer, bevor sie Hrakhamar verlassen haben, und das ist bis heute so geblieben. Trotz großer Anstrengungen ist es den Feuerlurchen nicht gelungen, die Tür zu öffnen oder die Schlösser zu knacken.

Verschlossene Tür. Das obere Schloss ist von einem Adamantitrahmen umgeben, der einer stilisierten Form der Zwergenrune für „Anfänge" entspricht. Ein Charakter, der Zwergisch beherrscht, kann dies korrekt interpretieren. Das untere Schloss war ursprünglich von einem Goldrahmen umgeben, der die Form der Zwergenrune für „Enden" hatte, aber die Feuerlurche haben das Gold abgekratzt und damit ihren Schrein zu Ehren Imix' (Gebiet 7) geschmückt. Die Kratzspuren erinnern an die Rune und können von jemandem, der Zwergisch beherrscht und einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 15 ablegt, korrekt interpretiert werden. Beide Schlösser können mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 geknackt werden.

Das untere Schloss ist mit einer Falle gesichert. Man kann die Falle mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 13 entdecken, aber man kann sie weder umgehen noch entschärfen. Die Falle wird ausgelöst, wenn der Versuch, das untere Schloss zu knacken, um 5 oder mehr Punkte scheitert, wenn man den falschen Schlüssel im Schloss verwendet oder wenn man es auf irgendeine Weise öffnet, bevor das obere Schloss geöffnet wurde. Die Falle sorgt dafür, dass sich die metallene Brücke zwischen der Schatzkammer und der Schmiede (Gebiet 4) zurückzieht, wodurch eine 12 m breite

Lücke über dem Magma entsteht. Die Brücke kann nur mit dem Hebel im Gang von Gebiet 4 wieder ausgefahren werden. Der Hebel ist zu weit entfernt, um mittels *Magierhand* von der Seite der Schatzkammer aus manipuliert zu werden.

Die Schlüssel zur Schatzkammer befinden sich bereits in den Händen der Feuerlurche. Sie haben sie jedoch nicht als solche erkannt und zum Teil der Statue gemacht, die sie im Schrein von Imix errichtet haben (Gebiet 7).

Seitenraum. Die Lösung für das Öffnen der Tür befindet sich in einer scheinbar leeren Seitenkammer in der Nähe der Schatzkammer. Wenn man den Raum untersucht, findet man eine seltsame Kiste, die achtlos in eine Ecke geworfen wurde. Die Kiste ist aus Eisen gefertigt und erinnert an ein Buch. Sie lässt sich von beiden Seiten öffnen, ähnlich wie die Deckel bei einem Buch. Auf einer Seite befindet sich die Zwergenrune für „Anfänge" und auf der anderen Seite die Rune für „Enden". Hinter beiden Deckeln findet man eine Vertiefung, in der einst ein Schlüssel gelagert wurde. Die ursprünglichen Schlüssel für die Schatzkammer wurden in dieser Kiste gelagert.

Mit all den Mitteln, die die Charaktere hier in Hrakhamar zur Verfügung haben, kann ein Charakter, der Übung im Umgang mit Schmiedewerkzeug hat und einen erfolgreichen Intelligenzwurf gegen SG 10 ablegt, Kopien der beiden Schlüssel anfertigen. Falls kein SC über die nötige Fertigkeit verfügt, bietet Sithi Rankenschneiderin ihre Hilfe an. Musharib (siehe „Einen Führer finden", Seite 33) verfügt ebenfalls über die entsprechende Fertigkeit. Nach drei gescheiterten Versuchen sind die Vertiefungen in der Kiste so stark beschädigt, dass man sie nicht mehr als Form für die Herstellung neuer Schlüssel verwenden kann.

Schatz. In der Schatzkammer stapelt sich der Reichtum von Hrakhamar. Tausende Eisen- und Adamantitbarren sind hier sorgfältig aufgestapelt oder in Kisten verpackt. Jeder Eisenbarren ist 1 GM wert und wiegt 10 Pfund. Jeder Adamantitbarren ist 10 GM wert und wiegt 1 Pfund. Wenn Sithi Rankenschneiderin anwesend ist, erlaubt sie den Charakteren bereits hier, ihre Belohnung einzusammeln. Sie achtet aber sorgfältig darauf, dass niemand mehr als 20 Barren nimmt.

Auf einer der Kisten liegt ein goldener Panzerhandschuh in der richtigen Größe für einen erwachsenen Zwerg. Die Zwerge Chults bezeichnen ihn als Moradins Handschuh, und er wird traditionell von den Aufsehern Hrakhamars getragen. Er ist hochwertig gefertigt und 2.500 GM wert, wobei ein reicher Zwerg wohl auch doppelt so viel dafür bezahlen würde.

7. Schrein von Imix

Es ist schwer zu sagen, wofür die Zwerge diesen Bereich einst nutzten. Auf jeden Fall haben die Feuerlurche einen Schrein von Imix daraus gemacht.

> Der Gestank von Schwefel und brennendem Fleisch dringt in eure Nasen, als ihr aus dem Tunnel in diese kleine Kammer tretet. Am Nordende steht eine 1,50 Meter hohe Statue aus Eisen, Kupfer, Gold und Silber, die primitiv zu einer feurigen, humanoiden Gestalt zusammengehämmert wurden. Vier Feuerlurche huldigen ihr gerade.

Die Anbeter sind 2 **Feuerlurch-Hexenmeister von Imix** und 2 **Feuerlurch-Krieger** (siehe Anhang D für die Werte der Feuerlurche). Sie kämpfen bis zum Tod.

Die Statue wiegt 150 Pfund stellt Imix dar, den bösartigen Feuerurtümlichen, der im Zentrum der militärisch-theologischen Gesellschaft der Feuerlurche steht. Die Statue hat wenig künstlerischen Wert. (Feuerlurche mögen ja brauchbare Schmiede sein, aber von Kunst verstehen sie nichts.) Wenn man das Gold und Silber von den anderen Materialien trennen würde, würde man Gold im Wert von 20 GM und Silber im Wert von 400 SM erhalten. Ein Albinozwerg oder ein Charakter, der etwas vom Schmiedehandwerk versteht, könnte die wertvollen Metalle hier in Hrakhamar in wenigen Stunden herauslösen.

Ein Charakter, der die Statue untersucht oder mit ihr arbeitet und einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 13 besteht, erkennt, dass ein Gegenstand, der nun Teil der Statue ist, einst Teil eines Schlüssels gewesen ist. Es handelt sich um das einzige Stück Adamantit, und nur weil Adamantit so widerstandsfähig ist, kann man es noch immer als Schlüssel erkennen. Sobald man das Adamantitfragment geborgen hat, erkennt man mit einer sorgfältigen Suche, dass auch ein Goldschlüssel zu einem Teil der Statue verarbeitet wurde. Dieser ist allerdings fast unkenntlich. Es handelt sich um die ehemaligen Schlüssel zur Schatzkammer (Gebiet 6), allerdings sind sie so übel zugerichtet, dass man sie nicht einmal mit dem Zauber *Ausbessern* reparieren kann.

8. Raucherfüllte Höhlen

> Es ist unmöglich, Größe und Form dieses Gebiets zu erkennen. Treibender Rauch steigt beißend in eure Augen, und brennende Funken versengen euch die Kehlen beim Atmen. Ihr könnt jedoch etwas, das an eine Laterne erinnert, weiter hinten im Rauch erkennen.

Diese Höhlen sind die Lagerstätte von 2 **Rauch- Mephits**. Das, was die Charaktere als Laterne interpretieren, ist der Zauber *Tanzende Lichter*, der von einem der Mephits gewirkt wurde, um die Charaktere tiefer in die stickige Lagerstätte zu locken.

Gebiet 8 ist komplett verschleiert. Die Charaktere können sich je Runde 3 m weit bewegen, wenn sie sich an einer Wand entlangtasten. Wenn sie sich schneller bewegen, erleiden sie je Runde 1 Wuchtschaden, weil sie sich irgendwo den Kopf oder das Schienbein stoßen. Nach 2 Runden im Rauch muss jeder Charakter zu Beginn seines Zuges einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Wenn er scheitert, erleidet er eine Erschöpfungsstufe. Wenn man den Atem anhält, erlangt man so lange keine Erschöpfungsstufe, wie man die Luft anhalten kann. Charaktere, die sich nasse Tücher um Mund und Nase binden oder ähnliche Maßnahmen ergreifen, genießen für 10 Runden einen Vorteil auf den Rettungswurf. Dann trocknet das Tuch in Hrakhamars starker Hitze aus.

Die Mephits wollen die Charaktere nicht direkt angreifen, aber sie würden sie gerne ausplündern, wenn sie im Rauch zusammenbrechen. Wenn man sie in die Enge treibt, flehen sie um Gnade. Wenn ein Charakter einen erfolgreichen Wurf auf Charisma (Einschüchterung) gegen SG 10 ablegt, dann bieten sie Informationen für ihr Leben an. Sie wissen, dass es überall in der Schmiede vor Feuerlurchen wimmelt, wo die Riesenschreiter der Feuerlurche gehalten werden, und dass sich zwei zwergische Gefangene in den Zellen westlich von der Lagerstätte der Mephits befinden.

9. Zellen und Passage zur Wyrmherzmine

Feuerlurche sind dafür berüchtigt, dass sie Gefangene foltern und das Fleisch von Humanoiden fressen. Gefangene werden gefesselt, geknebelt und hier gefangen gehalten, bis sich die Feuerlurche entschieden haben, wie sie sie diesmal foltern möchten. Die meisten Gefangenen sterben innerhalb eines Zehntags, sehnen den Tod aber viel früher herbei.

Zwerge stellen die Ausnahme dar. Es gibt vieles an der Funktionsweise von Hrakhamar, das die Feuerlurche noch nicht verstehen. Gefangene Zwerge werden gefoltert, um Wissen zu erlangen, wie die Werkzeuge und Maschinen der Schmiede funktionieren. 2 glücklose **Albinozwerge-Krieger** (siehe Anhang D) sind hier, wenn die Charaktere eintreffen. Sie sind gefesselt, geknebelt, und ihre Augen sind verbunden. Sie heißen Laz Trommeldonner und Malkar Steinschrot. Beide sind verletzt und haben nur noch 1 Trefferpunkt. Außerdem sind sie ausgehungert, dehydriert und leiden an Erschöpfungsstufe 5. Laz kann sich mit Zeit, Pflege oder magischer Heilung normal erholen. Malkar ist durchgedreht. Er zittert unkontrolliert, und wenn man seinen Knebel entfernt, schreit er durchgehend. Der Einsatz des Zaubers *Schwache Genesung* oder vergleichbarer Magie ist nötig, um seine geistige Gesundheit wiederherzustellen. Wenn die Abenteurer Laz und Malkar zu Sithi Rankenschneider bringen, kümmert sie sich mit ihren Begleitern um sie.

Der Tunnel führt 60 Kilometer nach Süden zur Wyrmherzmine, die von der Drachin Zunder und ihren Kobolddienern übernommen wurde (siehe „Wyrmherzmine", Seite 84). Der Tunnel ist passierbar, und die Schienen für Loren sind auf der ganzen Strecke intakt, doch es wird auf diesem Weg zweifellos zu Begegnungen mit **Aaskriechern** und **Riesenspinnen** kommen. Wenn sich die Charaktere der Wyrmherzmine nähern, können sie auch auf Trupps von **Kobolden** treffen. Die Albinozwerge wissen, wohin der Tunnel führt, warnen die Charaktere aber vor der Roten Drachin, die die Wyrmherzmine übernommen hat.

10. Lorenbucht

Die Zwerge haben ihre Erzloren und flachen Schienenwagen hier geparkt, wenn sie nicht in Benutzung waren. Zwei von jeder Sorte sind noch hier und einigermaßen betriebsbereit.

Die Feuerlurche nutzen das Gebiet als Stallungen für 12 **Riesenschreiter** (siehe Anhang D). Die Riesenschreiter sind angebunden, doch dies soll nur dazu dienen, dass sie nicht einfach durch die Tunnel zu wandern beginnen. Ein verärgerter oder alarmierter Riesenschreiter kann sich leicht befreien, und diese kampflustigen Kreaturen werden schon ärgerlich und alarmiert, wenn sie eine humanoide Kreatur sehen, die nicht ihr Herr und Meister ist.

Sobald ein Nicht-Feuerlurch Gebiet 10 betritt, beginnen die Riesenschreiter zu stampfen, zu knurren und an ihren Seilen zu zerren. In der darauffolgenden Runde und in allen weiteren Runden gelingt es 1W3 Riesenschreitern, sich zu befreien. Sie greifen sofort an beziehungsweise schließen sich einem bereits tobenden Kampf an. Sie greifen keine Feuerlurche an, und Feuerlurche können jederzeit auf ihren Rücken hüpfen und sie gemäß den normalen Regeln für berittenen Kampf als Reittiere benutzen.

Hvalspyd

Die *Hvalspyd* (was so viel wie „Walspeer" bedeutet) ist ein Langschiff in Frostriesengröße. Es ist 75 m lang und hat Segel aus den Flügeln von weißen Drachen. Es ankert 100 m vor einem Strand an Chults nordöstlicher Küste, gut 100 km nördlich von Kitchers Bucht. Die Frostriesen können das Fahrzeug unmöglich verbergen. Jeder, der an der Küste entlangsegelt, bemerkt es.

Die *Hvalspyd* ist vom Treibeismeer mit einer Mannschaft von 20 Frostriesen nach Süden gesegelt. 3 **Frostriesen** sind an Bord geblieben. Zwei stehen immer Wache, während sich einer ausruht. 2 weitere **Frostriesen** beobachten das Meer vom Strand aus. Die anderen 15 Frostriesen haben sich in fünf Suchtrupps zu je 3 Riesen aufgeteilt und durchsuchen den Dschungel nach Spuren von Artus Cimber und dem *Ring des Winters*. Eine dieser Jägerinnen ist die Kapitänin der *Hvalspyd*, Drufi (NB, weiblich **Frostriesin**).

Sie leitet diese Expedition zur Bergung des Rings auf Geheiß ihres Fürsten Jarl Storvald. Storvald benötigt ihn aus Gründen, die im Abenteuer *Storm King's Thunder* erklärt werden. Er ist der Ansicht, dass er mit dem *Ring des Winters* die ganze Welt einfrieren und das Zeitalter des Ewigen Eises einläuten kann. Dieser wunderbare Traum sorgt auch dafür, dass Drufi ihrer Aufgabe mit Feuereifer nachgeht. Die Riesen wissen nichts von Acererak, dem Seelenfänger und dem Todesfluch.

Natürlich sind die Frostriesen in einem tropischen Dschungel völlig fehl am Platz. Für sie stellt er die schlimmste vorstellbare Form der Hölle dar. Sie wollen ihren Jarl dennoch auf keinen Fall enttäuschen oder sich den *Ring des Winters* entgehen lassen.

Frostriesensuchtrupps

Drufis Suchtrupp besteht außerdem aus 2 männlichen **Frostriesen** und 2 **Winterwölfen**. Jeder der anderen vier Suchtrupps besteht aus 3 **Frostriesen** und 1W2 **Winterwölfen**. Die Frostriesen können sich nicht durch den Wald bewegen, ohne eine Spur zu hinterlassen. Bevor die Charaktere auf die Riesen treffen, treffen sie vermutlich Stunden oder Tage zuvor auf ihre Spur – zertrampelte Büsche, gebrochene oder entwurzelte Bäume, gigantische Fußspuren, 90 cm hohe Runen, die als Wegmarkierungen in die Bäume oder in Felsbrocken geschnitten wurden, und Winterwolfkot. In Chult gibt es viele gigantische Raubtiere. Daher ist ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 10 erforderlich, um zu erkennen, dass die Spuren hier fremd sind. Wenn der Wurf um 5 oder mehr Punkte erfolgreich ist, erkennen die Charaktere sie als Spur von Frostriesen. Ein chultischer Führer genießt einen Vorteil auf den Wurf, wird aber, egal wie gut er würfelt, nicht auf Frostriesen tippen. Die Idee ist einfach zu weit hergeholt.

Bisher haben die Riesen das Gebiet von der Küste bis zum Tiryki und das Gebiet von den Ruinen von Castigliarhafen bis zu den nordöstlichen Gebirgen abgesucht. Drufi hat Festung Beluarian aus der Ferne gesehen und Nyanzaruhafen über die Mündung des Tyriki hinweg, doch die Frostriesen gehen Patrouillen der Flammenden Faust aus dem Weg. Die Söldner und Kundschafter der Festung wiederum haben viele seltsame Zeichen im Dschungel im Süden gesehen, aber bisher noch nicht die richtige Schlussfolgerung getroffen. Der nächste Schritt der Riesen besteht darin, weiter nach Süden vorzudringen. Irgendwann (den genauen Zeitpunkt legst du fest) kehren sie zur *Hvalspyd* zurück, segeln weiter nach Süden in die Zufluchtsbucht und nehmen von dort aus die Suche erneut auf. Ganz offensichtlich ist diese Methode, um ein Gebiet, das so groß und dicht bewachsen wie Chult ist, zu durchsuchen, sehr ineffizient. Drufi ist bisher allerdings nichts besseres eingefallen.

Drufi hat keinen Grund, die Charaktere bei einem Zusammentreffen anzugreifen oder zu töten, es sei denn, diese greifen zuerst an, oder sie vermutet, dass sie ihr etwas über den *Ring des Winters* verschweigen. Zuvor möchte sie auf jeden Fall herausfinden, was die Charaktere über das Artefakt und Artus Cimber wissen. Drufi versucht, verstohlene Fragen zu stellen, doch sie ist ungefähr so gut in Verstohlenheit wie ein anstürmendes Mammut. Ein beliebiger Charakter, der einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 10 ablegt, erkennt, dass ihre ungeschickten Fragen auf einen mächtigen magischen Gegenstand im Besitz von Artus Cimber abzielen.

Ein Treffen zwischen den Charakteren und den Riesen wird wesentlich dramatischer ablaufen, wenn sie zuvor bereits auf Artus Cimber getroffen sind. Wenn sie zugeben, dass sie ihn getroffen haben, ihr aber nicht verraten, wo er sich befindet (weil sie es nicht können oder wollen), dann sieht sie dies als Grund,

um zu versuchen, die Charaktere gefangen zu nehmen und für die Informationen zu foltern.

Schatz

Die Lager der *Hvalspyd* sind so gut wie aufgebraucht, und die Frostriesen haben keine Schätze auf die Expedition mitgebracht.

Ishau

Die Küstensiedlung Ishau ist im Meer versunken. Jetzt befinden sich die Steingebäude vollständig unter Wasser in der Zufluchtsbucht etliche Meilen vor der Küste. Jagdhaie und Riffhaie gleiten durch die versunkenen Ruinen und versuchen, den Plesiosauriern das Jagdgebiet streitig zu machen, doch sie alle fürchten die brutalen Seevetteln, die manchmal die Ruinen nach menschlichen Überresten und versunkenen Schätzen durchstöbern.

Jahaka-Ankerstelle

Drei Piratenschiffe nutzen die Jahaka-Ankerstelle als Hafen (Karte 2.10) – die *Drachenfang*, die *Smaragdauge* und die *Blutmücke*. Es handelt sich um drei Segelschiffe (siehe Kapitel 5 im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*). Siehe den Seitenkasten „Die Piraten von Jahaka-Ankerstelle", Seite 67) für mehr Informationen über den Kapitän und die Mannschaft jedes Schiffs.

Es ist immer nur ein Piratenschiff im Hafen. Ein zweites Schiff ankert in etwa 1 km Entfernung vor der Küste und ist jederzeit dazu bereit, die Ankerstelle zu verteidigen. Das dritte Schiff ist auf See und auf der Suche nach Opfern. Du kannst zufällig ermitteln, welche Rolle welches Schiff gerade einnimmt. Der Kapitän des gerade angelegten Schiffs befehligt die Ankerstelle von seinem Schiff aus.

Die Ankerstelle liegt gut geschützt in einer Meereshöhle. Es ist feucht, und alle Geräusche hallen von den Wänden wider, doch immerhin hält die Höhle den täglichen Regen ab. Die Piraten haben hier einen Pier und eine heruntergekommene Festung aus alten Planken, Fässern, Gittern, Spanten und was immer sie sonst noch in die Finger bekommen haben errichtet. Hier befindet sich unter anderem ein Lagerhaus (Gebiet 4), wo sie ihre Beute lagern, bis sie sie zu Gold machen können, ein Gefängnis (Gebiet 5), wo sie Gefangene aufbewahren, bis man sie verkaufen oder Lösegeld für sie erpressen kann, und eine Schenke, wo die Piraten zechen und feiern (Gebiete 6A–6C).

Die drei Kapitäne arbeiten mit Liara Portyr von Festung Beluarian zusammen, die sie mit Informationen versorgt, welche Fahrzeuge nach Nyanzaruhafen unterwegs sind oder von dort aufbrechen. Außerdem hilft sie den Piraten dabei, ihre Beute zu verkaufen. Als Gegenleistung für die Zusammenarbeit bleiben Schiffe mit der Flagge von Baldurs Tor größtenteils unbehelligt. Die Kommandantin der Flammenden Faust weiß auch über die Marinepatrouillen der Nationen auf dem Festland Bescheid und übermittelt diese Informationen ebenfalls mittels eines *Steins der Verständigung* an die Piraten.

Abgesehen von dieser Abmachung mit Liara Portyr ist der größte Vorteil der Piraten die versteckte Basis, und jeder Pirat muss einen Bluteid schwören, ihren Standort geheimzuhalten. Jedes Schiff, das in Sichtweite der Ankerstelle kommt, wird angegriffen und zur Strecke gebracht. Die *Tapferer Pegasus* (siehe „Hafenviertel", Seite 21) hat in solch einem Fall eine gute Chance, zu fliehen, weil sie so schnell ist. Bei anderen Schiffen ist das unwahrscheinlich.

Jeder, der aus dem Dschungel oder vom Strand her zur Ankerstelle kommt, wird vermutlich festgehalten werden. Wenn die Charaktere zufällig auf dem Landweg über Jahaka-Ankerstelle stolpern, behaupten die Piraten, es handele sich um einen Handelsposten oder eine vorgelagerte Basis der Flammenden Faust oder eines Handelskonsortiums. Sie geben sich durchaus glaubwürdige Mühe, die Scharade zu spielen. Sie tun, was nötig ist, um Fremde dazu zu bringen, die Deckung fallen zu lassen. Wenn sie eine Chance sehen, töten sie sie oder nehmen sie gefangen.

Das Dach der Höhle liegt durchschnittlich 18 m über dem Wasser (das schwankt mit der Flut ein wenig). Sie liegt 15 m über dem Boden und 6 m über der Spitze des Wachturms und des Krans. In der Höhlenmündung befinden sich zwei natürliche Steinsäulen, zwischen denen nur 7,50 m Platz ist. Deswegen müssen Schiffe vorsichtig mit Booten in die Höhle gezogen und dort mittels Seilen manövriert werden.



Elok Jaharwon

Laskilar

Zaroum Al-Saryak



Karte 2.10: Jahaka-Ankerstelle

Aufgrund der geschützten Lage und des ständigen Nebels in der Bucht ist die Höhle nur schwer zu finden, außer man weiß, wo sie ist. Ein wachsamer Beobachter bemerkt die Bauten und die Schiffe in der Höhle automatisch, wenn sein Schiff in einer Entfernung von bis zu einem dreiviertel Kilometer an der Küste vorbeifährt. Auf einer Entfernung von bis zu 3 km ist dies mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 möglich. Die Wachposten in der Ankerstelle hingegen bemerken alle Schiffe in einer Entfernung von bis zu 3 km automatisch.

Die erste Verteidigungslinie der Piraten ist ein Ring von Felsen unter Wasser, der sich in einer Entfernung von ungefähr 350 m vor der Küste befindet. Ein Kapitän, der mit seinem Schiff durch diesen Bereich segeln will, muss einen Intelligenzwurf gegen SG 10 ablegen. Bei Erfolg kommt das Schiff problemlos an den Felsen vorbei. Bei einem Fehlschlag von 4 oder mehr Punkten streift das Schiff einen Felsen und schlägt etwas leck. Es erleidet aber keinen Schaden und kann weitersegeln. Bei einem Fehlschlag von 5 oder mehr Punkten richtet ein Fels schwere Schäden an. Das Schiff neigt sich stark im Wasser, und seine Bewegungsrate wird halbiert, bis es repariert werden kann. Trifft man auf einen dritten Felsen, geht das Schiff unter. Die Piraten wissen natürlich, wo die Felsen sind, und vermeiden sie.

Der Wachturm (Gebiet 6) und der gesamte erhöhte Weg zwischen dem Turm und dem Lagerhaus (Gebiet 4) verfügt über einen Wehrgang zur Verteidigung. Dieser gewährt Teildeckung.

Abgesehen von den Mannschaften der Schiffe ist die Ankerstelle die Heimat einer Handvoll von Piraten, die unter dem Befehl des Schankwirts Bosco Dolchhand (Gebiet 6A) stehen. Vermutlich gehorchen sie ihm nur, weil er hier der Meister des Biers ist.

1. Dschungeltor

Der schmale Landstreifen zwischen der Klippe und dem Wasser wird von einer 4,50 m hohen Mauer versperrt. Sie wurde aus stabilen Palmstämmen, die mittels kräftigen Ranken zusammengebunden wurden, errichtet. Diese sind im Boden versenkt und werden von innen durch weitere Stämme abgestützt. Die Mauer soll Untote und Dinosaurier abhalten. Die Tore sind von primitiver Fertigung, wurden aber mit schweren Eisenbändern verstärkt und sind durch schwere Holzbalken verschlossen. Die Piraten öffnen diese Tore nur auf Befehl desjenigen Kapitäns, der momentan in der Ankerstelle die Befehlsgewalt hat.

2. Pier

Das Piratenschiff, das sich momentan in der Ankerstelle befindet, ist hier vertäut. Die Fracht wird mittels des Krans beim Lagerhaus entladen (Gebiet 4). Der Pier ist mit glitschigem Moos bedeckt und praktisch ständig reparaturbedürftig.

Hier liegen auch zwei kleine Boote. Eines ist eine einfache Jolle, die hauptsächlich dazu dient, Nahrung und Wasser zu den Gefangenen in Gebiet 5 zu bringen. Das andere ist ein kleiner Kutter mit sechs Rudern und einem Mast, der dazu benutzt wird, die Schiffe in und aus dem Hafen zu ziehen. Jeder Seemann weiß, dass das Ruderboot rasch mit Wasser volllaufen würde, wenn man damit den sicheren Hafen verlässt, doch der Kutter könnte in einem Notfall auch auf dem offenen Meer verwendet werden. Er hat eine Höchstgeschwindigkeit von 7,50 km/h mit vollen Segeln, halb so viel mit Rudern, und bietet Platz für bis zu 10 mittelgroße Kreaturen.

Ein kurzer Pier ermöglicht Zugang zum Haifischfutterfelsen. Gefangene, die wertvolle Informationen haben, aber sich weigern, diese preiszugeben, oder Piraten, die den Piratenkodex verraten haben, werden an den Felsen gebunden. Dort ertrinken sie entweder in der Flut, oder Haie und andere Raubtiere nagen

so lange an ihnen, bis die Bestrafung komplett ist oder ihre Zungen gelöst wurden.

3. Offiziersquartiere

Jedem der drei Kapitäne steht eine dieser Kammern zur Verfügung. In der Praxis werden sie selten genutzt, da die Kapitäne den Komfort und die Sicherheit der Kapitänskajüten auf ihren Schiffen bevorzugen. Stattdessen werden sie genutzt, um zur Belohnung als vorübergehende Unterkunft für Mannschaftsmitglieder zu dienen, die auf der letzten Reise Großes geleistet haben. Das sorgt dafür, dass sie dreckig und unaufgeräumt sind.

4. Lagerhaus

Alle drei Kapitäne lagern ihre Beute in diesem gemeinsamen Lagerhaus. Das Doppeltor ist mit einem eisernen Vorhängeschloss gesichert, für das nur die Kapitäne den Schlüssel haben. Das Schloss kann mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 geknackt werden.

> Eine befestigte Balustrade bietet hier eine Aussicht nach Süden über die Ankerstelle. Die hölzerne Plattform erstreckt sich auf Pfosten ein Stück weit ins Wasser, und ein Kran auf einer Plattform dient dazu, Fracht zum Lagerhaus zu heben. In der grob behauenen Rückwand des Lagerhauses stecken unzählige rostige Klingen – alte Langschwerter, Kurzschwerter, Rapiere, Krummsäbel und Dolche.

Zwischen den rostigen Klingen verbergen sich 10 **Fliegende Schwerter**, die sich selbst aus der Wand ziehen und angreifen, wenn die hier gelagerten Schätze gefährdet werden (siehe „Schatz“) unten. Die Schwerter greifen keine Kreaturen mit Augenklappe an, und sie werden auch nicht belebt, wenn sich eine Kreatur mit Augenklappe an den Schätzen vergreift.

Schatz. Die Schätze des Lagerhauses befinden sich in mehreren unverschlossenen Truhen, Säcken sowie versiegelten Kisten und Fässern. Insgesamt handelt es sich um 6.400 KM, 2.500 SM, 300 SM, 60 PM, zehn goldene Armreifen (je 25 GM), einen Elektrumkelch (25 GM) und zwei *Schriftrollen* (*Klopfen* und *Leomunds Winzige Hütte*) in zugestöpselten Holzröhren.

5. Der Käfig

Gefangene werden in dieser großen, dreckigen Zelle verwahrt, bis man ein Lösegeld für sie erpressen oder sie in die Sklaverei verkaufen kann. Hohe Brecher schlagen manchmal in die Kammer, wodurch die Gefangenen durchnässt werden und große Wasserpfützen zurückbleiben. Palmstämme bilden die Balken vorne am Käfig. Sie werden durch stabile Bolzen festgehalten. Diese muss man erst mit lautem Gehämmer entfernen, bevor man so viele Stämme anheben kann, dass eine kleine oder mittelgroße Kreatur hindurchpasst. Ein Fluchtversuch ist aus drei Gründen riskant. Erstens: Die Piraten auf dem Wachturm (Gebiet 6) behalten den Käfig im Auge. Zweitens: 1W4 + 1 **Riffhaie** schwimmen unter dem Käfig im Wasser umher. Drittens: Die einzige Fluchtmöglichkeit führt direkt in den Dschungel – und der ist gefährlicher als die Piraten.

Ob sich gerade Gefangene in der Zelle befinden, wenn die Charaktere nach Jahaka-Ankerstelle kommen, liegt an dir, aber die Zelle ist nur selten leer. Abgesehen von gefangenen Seeleuten und Händlern, könnten sich hier Harfner, Zhentarim oder Abenteurer befinden. Abenteurer könnten beispielsweise zur Gesellschaft der Tapferen Abenteurer gehören. Dabei handelt es sich um eine Gruppe aus Cormyr, deren Angehörige unbekannte Orte kartografieren und verlorene Artefakte suchen. Wenn die Charaktere noch nicht auf Artus Cimber und Drachenbeute getroffen sind, könnten sie sich hier in der Nähe

Piraten von Jahaka-Ankerstelle

Drei Piratenschiffe nutzen Jahaka-Ankerstelle als Basis. Ihre Kapitäne haben eine brüchige Allianz miteinander und mit Liara Portyr von Festung Beluarian geschmiedet. Für die Piratenschiffe kannst du die Deckpläne in Anhang C im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* benutzen. Die Mannschaften sind nachfolgend beschrieben.

Drachenzahn

Kapitän Elok Jaharwon (NB, männlich, chultischer Mensch **Wereber**) hat keinen Sinn für Humor und keine Geduld. Elok war der erste Maat der *Drachenfang*, bis er vor einem Jahr eine Meuterei anzettelte und den ehemaligen Kapitän über Bord gehen ließ. Die anderen Piratenkapitäne haben sich noch nicht an ihren leicht reizbaren neuen Verbündeten gewöhnt, der scheinbar beschlossen hat, sich zum König der Piraten zu ernennen, indem er alle anderen ausreichend einschüchtert.

Elok möchte nicht mehr länger einen Teil der Profite an Festung Beluarian schicken. Dadurch würde die Allianz mit Liara Portyr enden, und die Piraten würden sich vermutlich ins eigene Fleisch schneiden. Sie könnten mehr Profite behalten, würden aber weniger Beute machen und ein größeres Risiko eingehen. Die anderen Kapitäne haben das erkannt, doch Jaharwon gewinnt immer mehr Einfluss bei den Mannschaften aller drei Kapitäne.

Die Mannschaft der *Drachenzahn* besteht aus: Erster Maat Verrückte Kalita (RB, weiblich, chultischer Mensch **Spionin**), 15 Chulter **Banditen**, 3 Chulter **Schläger** und die „Meereshexe“ Auge der Tiefe (N, weiblich, calishitischer Mensch **Druidin**).

Smaragdauge

Der berechnende Kapitän Zaroum Al-Saryak (RB, männlich, calishitischer Mensch **Banditenhauptmann**) ist in Edelsteine aller Art vernarrt. Er trägt einen Mantel, der mit glitzernden Edelsteinen besetzt ist (750 GM), und einen Krummsäbel mit Edelsteinen im Heft (1.250 GM). In seinem Schiff, der *Smaragdauge*, sind die Kajüten wie Räume im Palast eines Paschas aus Calimshan geschmückt. Al-Saryak liebt es, die Köpfe von allen abzuschneiden, die ihm missfallen, und sie von der Galionsfigur, die die Gestalt einer Meerjungfrau hat, baumeln zu lassen. Eine Verletzung hat ihn vor langer Zeit das linke Auge gekostet und eine Narbe in Form eines X in seinem Gesicht zurückgelassen. In der Augenhöhle trägt er jetzt einen Edelstein, der es ihm ermöglicht, geisterhafte Wege zu erkennen, die zu Schätzen führen. Der Edelstein funktioniert nur für ihn. Al-Saryak besitzt den *Stein der Verständigung*, der auf den Stein von Liara Portyr abgestimmt ist (siehe „Festung Beluarian“, Seite 54).

Die Mannschaft der *Smaragdauge* besteht aus: Erster Maat Voltan (CB, männlich, calishitischer Mensch **Berserker**), 12 Calishiten **Banditen**, 2 Calishiten **Schläger** und 5 Chulter **Stammeskrieger**.

Blutmücke

Kapitän Laskilar (NB, männlich, tethyrischer Mensch **Banditenhauptmann**, trägt einen *Umhang des Scharlatans*) ist ein extravaganter, verwegener Pirat, der es leid ist, Händlerschiffe auszuplündern und sich das Gejammer ihrer Kapitäne anzuhören. Er würde lieber verlorene Schätze und magische Gegenstände aufspüren, aber nicht, indem er sich durch Ruinen und Grüfte wühlt, sondern indem er Abenteurer durch Dschungel und über Ozeane verfolgt, um ihnen all ihre hart erbeuteten Schätze abzunehmen, die sie doch sicherlich besitzen müssen. Auf seinem Schiff, der *Blutmücke*, gibt es zahlreiche Halsabschneider und Halunken, die die Drecksarbeit für ihn erledigen. Laskilar ist im Kontakt mit reichen Sponsoren in Nyanzaruhafen und weiter entfernten Häfen, die für die seltensten Beutestücke einen fürstlichen Preis zahlen.

Die Mannschaft der *Blutmücke* besteht aus: Erster Maat Heel (NB, männlich, Halb-Ork **Gladiator**), 12 Chulter und Tethyrianer **Banditen**, 6 Chulter **Schläger** und ein verrückter Meerespriester namens Caldos Hellingskorn (CB, männlich, Illusker **Priester** von Umberlee).



verstecken und einen Plan aushecken, um die Gefangenen zu befreien. Als ehemaliges Mitglied der Gesellschaft der Tapferen Abenteurer fühlt sich Artus natürlich dazu verpflichtet, Mitgliedern der Gesellschaft aus der Patsche zu helfen.

6. Wachturm

Dieser heruntergekommene Wachturm erhebt sich 9 m über den Boden. Er hat eine Brustwehr, die den Verteidigern Teildeckung gewährt. Auf dem Turm ist eine Ballista montiert. Sie kann gegen Fahrzeuge genutzt werden, die in den Hafen eindringen, doch meist dient sie zur Verteidigung gegen große Reptilien aus dem Dschungel (Gebiet 1). 2 Piraten (**Banditen**) schieben immer auf dem Turm Wache. Wenn die Bronzeglocke geläutet wird, strömen weitere Piraten aus Boscos Bilge (Gebiet A). Eine Wendeltreppe, die aus einer Felssäule gehauen wurde, ermöglicht Zugang zu Boscos Bilge.

6A. Boscos Bilge

Das Gebäude wurde aus dem Rumpf eines eroberten Schiffes gebaut, das zu langsam war, um es als Piratenschiff zu verwenden. Es hatte jedoch eine gute Eigenschaft – es leckte nicht. Die Piraten haben es an den Strand gezerrt, es in Teile zerhackt und den Rest umgedreht, um daraus eine Art Gebäude zu machen. Jetzt trägt es den Namen Boscos Bilge und dient als Spelunke für die Piraten, die sich gerade in Jahaka-Ankerstelle von ihren Raubzügen erholen. Auf dem Sandboden im Gebäude stehen Bänke, Hocker und ein paar Tische. Es stinkt nach vergossenem Bier, altem Essen und Tabak.

Der Besitzer ist Bosco Dolchhand (NM, männlich, Mensch **Schläger**, mit einem *Ring des Tierumgangs*). Er trägt seinen Namen, weil er niemals jemandem die Hand schüttelt, ohne dass seine andere Hand drohend auf dem Dolch in seiner Schärpe ruht. Er hat einen einigermaßen gezähmten **Deinonychus** (siehe Anhang D) als Wachtier, den er mit seinem magischen Ring kontrolliert. Die Piraten bezeichnen ihn als Knöchelchen, weil jemand, der so dumm ist, ihn an der Hand lecken zu lassen, bald feststellen wird, dass er sie bis auf die Knöchel abgefressen hat.

Hier halten sich immer 2W6 zechende Piraten (**Banditen**) auf. Weitere 1W6 Piraten liegen bewusstlos quer über den Tischen oder auf dem Boden.

6B. Küche

Boscos Kunden sind nicht besonders an Essen interessiert. Dennoch werden hier einfache Gerichte zubereitet wie z. B. gekochter Hai, geröstete Schlange und andere Delikatessen des Dschungels. Wenn die Überreste so stark verwest sind, dass selbst die Piraten sie nicht mehr essen, werden sie entweder an den Deinonychus oder die Gefangenen im Käfig (Gebiet 5) verfüttert. Die Tür zur Küche ist immer geschlossen, damit Knöchelchen nicht die Speisekammer plündert.

6C. Boscos Kajüte

Hier befinden sich eine Hängematte, eine verschlossene Seemannskiste voller Kleidung und Kinkerlitzchen, ein paar schimmlige Bücher und ein Stapel Schilf, auf dem Knöchelchen schläft. Bosco hat einen Schlüssel zur Kiste. Sie kann mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 geknackt werden.

Schatz. Den doppelten Boden in der Kiste kann man mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 12 entdecken. In dem Geheimfach befinden sich 58 GM, 140 SM, ein *Trank der Wasseratmung* und drei schwarze Augenklappen. (Die Piratenkapitäne legen die Augenklappen an, bevor sie Schätze aus Gebiet 4 holen.)

Jahakabucht

Die Piratenschiffe kommen durch diese Bucht, wenn sie von oder nach Jahaka-Ankerstelle segeln. Der Tath stürzt über mehrere Wasserfälle in die Bucht, wodurch ständig Nebel über der Bucht liegt. Der Nebel ist nicht sehr dicht, doch auf weite Strecken schränkt er die Sicht doch deutlich ein. Sie beträgt an nicht extrem windigen Tagen nur einige Kilometer. Die Umrisse der Gebirge an der Küste können von überall in der Bucht gesehen werden, aber Details und Schiffe können nur aus einer Entfernung

von 3 bis 4,5 km erkannt werden. Da die Bucht ungefähr 30 km breit und 60 km tief ist, stellt sie ein ausgezeichnetes Versteck für die Piraten dar. Ein Schiff, das in die Bucht kommt und deren Mannschaft nicht genau weiß, wo sie suchen soll, wird aller Wahrscheinlichkeit nach nicht über Jahaka-Ankerstelle stolpern.

Kir Sabal

Ein uraltes Kloster thront hier auf einem hohen Plateau auf einer Klippe über dem Dschungel. Steinstufen und wacklige Holzwege verbinden die verschiedenen Gebäude. Das erste Gebäude liegt ungefähr 150 Meter über dem Boden. Auf der verfallenden Fassade des Hauptgebäudes prangt das Symbol eines kreisförmigen Labyrinths.

Alle paar Minuten schwingt sich ein Vogelwesen von einem der Balkone in die Lüfte oder landet auf dem Kloster.

Kir Sabal (Karte 2.11) ist die Heimat eines Schwarms von Aarakocra und ein friedfertiges Heiligtum, in dem die Abenteurer Zuflucht finden können ... falls sie es erreichen. Die Aarakocra beherbergen die letzten menschlichen Nachfahren der königlichen Familie von Omu. Wenn die Charaktere Omu vom Bösen befreien, könnte die königliche Erbfolge wiederhergestellt werden.

Ursprünglich konnte man das Kloster erreichen, indem man einem Pfad folgte, der aus natürlichen Steinrampen, Stufen in der Klippenwand und hölzernen Wegen, die an der Klippe befestigt waren, bestand. Die Rampen und Stufen sind noch immer größtenteils intakt, doch die hölzernen Wege sind verrottet oder fehlen an einigen Stellen ganz. Die Aarakocra benötigen sie nicht und haben daher auch keinen Anlass, sie zu reparieren.

Um das Kloster vom Boden aus zu erreichen, muss jeder Charakter drei Attributswürfe bestehen. Jedesmal, wenn er scheitert, muss er sich entscheiden, entweder 10 (3W6) Wuchtschaden durch einen Sturz oder 1 Erschöpfungsstufe zu erleiden (wodurch er einen Nachteil bei weiteren Würfen hat). Die drei Würfe sind wie folgt:

- Ein Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15, um an Lücken in den Holzwegen vorbei zu klettern.
- Ein Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 15, um besonders große Lücken zu überwinden, indem man auf noch bestehende Stützpfeiler springt.
- Ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15, um eine verrottete Planke rechtzeitig zu erkennen, die bei Belastung nachgeben würde.

Die Kletterpartie nimmt 1 Stunde zuzüglich 10 Minuten für jeden gescheiterten Wurf in Anspruch. Wenn die Charaktere nicht unsichtbar sind oder in der Nacht oder während eines Regenschauers klettern, werden sie auf jeden Fall von den Aarakocra bemerkt.

56 **Aarakocra** leben in Kir Sabal in zwölf „Nestern" (erweiterten Familiengruppen) zusammen. Ungefähr ein Drittel sind jugendlich, und die restlichen Aarakocra sind ungefähr zu gleichen Teilen männliche und weibliche Erwachsene. Sie ernähren sich, indem sie im Dschungel jagen, im Olung fischen und auf dem Plateau, wo sie vor dem Großteil aller Raubtiere in Chult sicher sind, Gartenbau betreiben.

Die Anführerin der Gemeinschaft ist eine unglaublich alte Aarakocra namens Asharra. Die anderen bezeichnen sie als Lehrerin und verehren sie wie eine lebendige Heilige. Asharra ist intelligent, ambitioniert und etwas manipulativ, aber niemals grausam oder rücksichtslos. Asharra ist eine **Aarakocra** mit folgenden Änderungen.

- Asharra ist rechtschaffen neutral.
- Sie hat 31 (7W8) Trefferpunkte.
- Sie hat Intelligenz 14, Weisheit 17 und folgende Fertigkeiten: Geschichte +4, Motiv erkennen +5, Wahrnehmung +7.
- Sie hat das Merkmal Zauberwirken (siehe unten).
- Sie spricht Aural und die Gemeinsprache.
- Sie hat Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Zauberwirken Asharra ist eine Zauberwirkerin der 5. Stufe, die Weisheit als Zauberattribut einsetzt (Zauberrettungswurf-SG 14; +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Sie hat folgende Druidenzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern, Druidenkunst, Flammen erzeugen*
1. Grad (4 Plätze) *Donnerwoge, Feenfeuer, Magie entdecken*
2. Grad (3 Plätze): *Person festhalten, Schwache Genesung, Windstoß*
3. Grad (2 Plätze): *Blitze herbeirufen, Windwall*

Die Aarakocra leben ein Leben voller Rituale und befolgen strenge Verhaltensregeln, die durch Traditionen und die Lehrerin festgelegt werden. Diese Regeln und Rituale haben ein Eigenleben angenommen, das nicht mehr viel mit religiösen Pflichten zu tun hat.

Wenn sich die Charaktere friedfertig nähern, sind sie willkommen, solange sie niemanden verletzen, Traditionen stören, etwas stehlen oder lügen. Selbst als Gäste erwartet man von ihnen, dass sie einige Stunden pro Tag dabei helfen, diverse Pflichten zu erfüllen (hauptsächlich Böden wischen und Geschirr spülen).

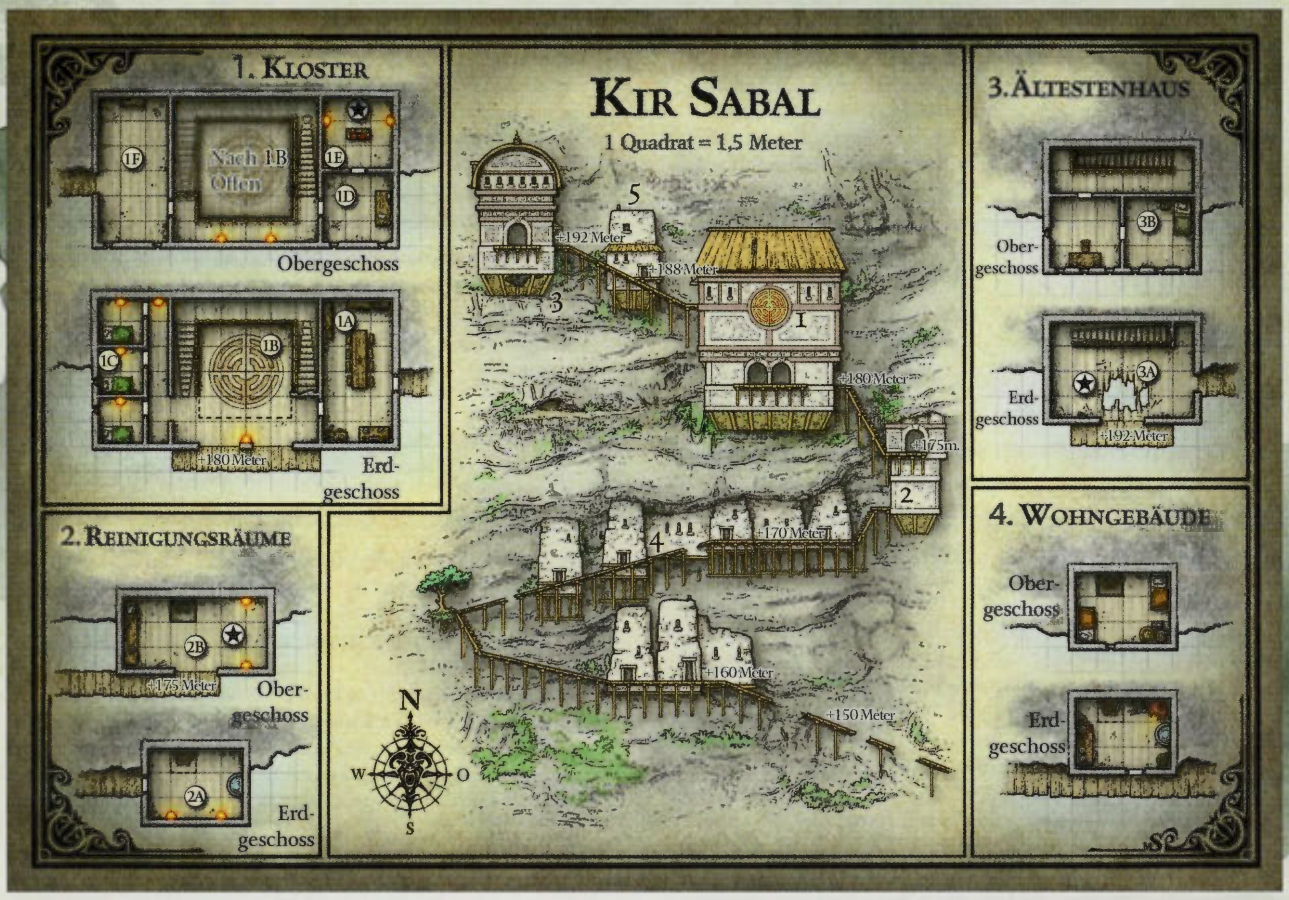
Wenn die Charaktere Asharra von ihrem Plan erzählen, Omu aufzusuchen und den Seelenfänger zu zerstören, dann schlägt sie ihnen vor, das Ritual Tanz der Sieben Winde zu vollführen, wodurch die Charaktere auf magischem Weg fliegen könnten (siehe den Kasten „Tanz der Sieben Winde"). Um das Ritual zu vollführen, benötigt sie eine schwarze Orchidee, die nur in Nangalore gefunden werden kann (siehe weiter hinten in diesem Kapitel). Asharra kann ihnen den Weg beschreiben, doch sie gestattet es ihrem Volk nicht, sich den Ruinen zu nähern, weil dort bösartige, intelligente Kraniche (Eblis) leben.

Die 17 Jahre alte **Prinzessin Mwaxanaré** (siehe Anhang D) ist die älteste, lebende Nachfahrin der Königsfamilien von Omu und die Thronerbin des gefallenen Königreichs. Sie und ihr sechs Jahre alter Bruder Na (ein Nichtkämpfer mit RK 10 und 3 Trefferpunkten) sind Gäste der Aarakocra. Ihre Urgroßmutter Napaka war die letzte Herrscherin von Omu. Ihr Vater Omek starb beim Fall des Königreichs, und ihre Mutter Razaan wurde

Tanz der Sieben Winde

Asharra beherrscht das Ritual Tanz der Sieben Winde, das bis zu 10 nicht-flugfähigen Kreaturen die Fähigkeit verleiht, auf magischem Weg zu fliegen. Das Ritual erfordert 10 Minuten, kann nur von einem Aarakocra-Ältesten vollführt werden und erfordert eine schwarze Orchidee als Materialkomponente.

Asharra muss die Orchidee pulverisieren, inhalieren und dann ungestört um die Ziele des Rituals herum tanzen, während sieben andere Aarakocra Gebete zu Ehren der Windherzöge von Aaqa intonieren. Sobald der Tanz vollendet wurde, verschwinden Asharras Flügel, und sie verliert die Fähigkeit, zu fliegen. Die Ziele des Rituals erhalten eine magische Flugbewegungsrate von 9 m (wodurch sie mit 6 km/h fliegen können). Das Ritual wirkt für 3 Tage. Danach verlieren die Ziele ihre Flugbewegungsrate und Asharra erhält ihre Flügel und Flugfähigkeit zurück.



Karte 2.11: Kir Sabal

von Pteravolk getötet. Die Aarakocra planen, die jungen Adligen (und wenn nötig auch noch ihre Nachfahren) so lange zu beschützen, bis das Böse aus Omu vertrieben wurde. Die Aarakocra versichern, dass sie dies nur für die Zukunft Chults tun, doch insgeheim hofft Asharra, dass die Aarokacra Schlüsselrollen in einem neu etablierten Königreich einnehmen werden.

Mwaxanaré ist arrogant und stur und brennt darauf, ihren Thron einzunehmen. Sie liebt es nicht, wenn man ihr widerspricht, und spricht zu allen außer Asharra von oben herab. Ihrer Ansicht nach ist sie bereits die Königin von Chult, nur der Rest der Welt hat das einfach noch nicht anerkannt.

Leider hat die Prinzessin ihr ganzes Leben hier im Schutz von Kir Sabal verbracht, und ihr Verständnis der restlichen Welt ist auf tragische, fast komische Weise beschränkt. Sie bezeichnet beispielsweise andere Königreiche immer nur als Prinzentümer oder Kolonien („die Kolonie Tiefwasser", „das Prinzentum Amn"). Sie ist davon überzeugt, dass die anderen Herrscher Faerûns innerhalb weniger Tage Tausende Soldaten zu ihrer Unterstützung entsenden würden, wenn sie doch nur von ihrer Notlage wüssten, und sie ist sich sicher, dass die Händlerprinzen von Nyanzaruhafen sie willkommen heißen und die Herrschaft an ihre rechtmäßige Monarchin übergeben werden. Die Welt ist klein und hungert nach ihrer Herrschaft. Mwaxanaré ist nicht dumm; größtenteils sind dies Dinge, die ihr Asharra beigebracht hat.

Sie glaubt, sie kann große Unterstützung für den Wiederaufbau von Omu erlangen, wenn es ihr gelingt, einen wichtigen symbolischen Schatz zu beschaffen, der als der Schädelkelch von Ch'gakare bekannt ist (siehe Kapitel 5). Wenn ihr die Charaktere erzählen, dass sie nach Omu unterwegs sind, dann bittet sie sie, den Kelch für das Wohl von ganz Chult zu finden. Falls die Charaktere nach einer handfesten Belohnung fragen, bietet sie ihnen insgesamt 250 GM in Form von Wertsachen aus ihrer privaten Schatzkammer (siehe Gebiet 5).

Obwohl die Aarakocra sie gut behandeln, fühlt sie sich einsam. Der einzige andere Mensch in Kir Sabal ist ihr Bruder. Deswegen ist es wahrscheinlich, dass sie sich einen der Abenteurer als romantisches Liebesinteresse aussucht. Diese Liebe wird mächtig, feurig und voller Eifersucht sein, denn Mwaxanaré ist daran gewöhnt, zu bekommen, was sie will.

Gegen Asharras Wunsch hat die Prinzessin einen Pakt mit den Windherzögen von Aaqa geschlossen, uralten Wesen von den Äußeren Ebenen, und ist so zu einer jungen Hexenmeisterin geworden. Sie hasst es, körperlich zu arbeiten, und setzt daher ständig *Magierhand* und *Unsichtbarer Diener* ein. Dank ihres Paktes hat sie auch die Fähigkeit der Telepathie erlangt, und sie genießt es, sie einzusetzen.

Falls Asharra zu der Ansicht kommt, dass Mwaxanaré durch die Charaktere die unangenehme oder unbequeme Wahrheit über die Welt erfahren könnte, oder dass ihre Leidenschaft für einen der Abenteurer zu einer Tragödie führen könnte, dann sind die Charaktere in Asharras Augen gefährlich geworden, und Kir Sabal ist ein gefährlicher Ort für Kreaturen ohne Flügel ...

Wenn Gargylen angreifen

Die Gargylen von Omu und die Aarakocra sind eingeschworene Feinde. Kundschafter der Aarakocra beobachten die ferne Stadt regelmäßig, und das erbost die Gargylen. Hin und wieder folgen sie einer Patrouille zurück nach Kir Sabal und greifen das Kloster an. Wenn die Charaktere gerade in Kir Sabal sind, wenn dies geschieht, wissen die Aarakocra ihre Hilfe zu schätzen. Der Angriff erfolgt durch 10 **Gargoylen**. Sobald sechs oder mehr getötet wurden, flieht der Rest nach Omu.

Na trägt ein Aarakocrakostüm, das er selbst angefertigt hat, und tut so, als ob er einer der Vogelmenschen wäre. Er ist für einen Sechsjährigen ungewöhnlich studiert und belesen. Er ist höflich, ehrerbietig, spricht leise und mit einer Weisheit, die seinem Alter Hohn spottet. Seine einzigen Interessen im Freien bestehen darin, durch die Gärten des Plateaus zu spazieren, wo er Pflanzen und Insekten studiert, komplizierte Spielzeuge aus Holz und gefaltetem Papier zum Fliegen bringt und zusieht, wie sie langsam über den Dschungel gleiten. Na würde zuerst laut auflachen und dann entsetzt sein, wenn jemand andeuten würde, dass er ein besserer Herrscher als Mwaxanaré wäre.

1. Kloster

6 **Aarakocra** bewohnen das Kloster als Mönche. Im Kloster tragen sie Gebetsperlenketten und malen Labyrinthmuster auf ihre Schnäbel, Hände und Füße.

Ein großes Labyrinthsymbol von Ubtao prangt auf dem Gebäude, doch man kann es nur aus der Luft und unten vom Boden aus erkennen, aber nicht, wenn man sich in Kir Sabal aufhält.

1A. Speisesaal. Der Eingang des Klosters dient auch als Speisesaal. Die Mönche nehmen hier ihre Mahlzeiten ein. Außerdem werden hier Treffen abgehalten. Die Aarokacra nutzen Bänke ohne Rückenlehnen und Schemel, damit ihre Flügel nicht in den Weg geraten. Am Tisch haben bis zu 20 Personen Platz.

1B. Gebetshalle. Die Haupthalle des Klosters bietet einen beeindruckenden Anblick. Die Dachbalken liegen 18 m über dem Boden, und die Spitze des Schindeldachs liegt noch einmal 4,50 m höher. Der Platz reicht aus, damit ein Aarakocra hier drinnen fliegen könnte, doch das tun sie aus Pietät nur selten.

Das kreisförmige Labyrinth von Ubtao prangt auf dem Boden in Form eines Mosaiks mit 7,50 m Durchmesser. Die Aarakocra-Mönche verbringen hier viel Zeit mit Meditation und betrachten das Labyrinth dabei von den beiden Treppenabsätzen aus. Andere Aarakocra kommen nur zu speziellen Anlässen wie Hochzeiten, Beerdigungen und an heiligen Tagen hierher.

1C. Schlafquartiere. Die Aarakocra-Mönche nutzen diese Räume zum Schlafen. In jeder Kammer befindet sich eine Pritsche, ein kleiner Tisch für eine Kerze und ein Waschbecken. Die Mönche haben keine Besitztümer, selbst ihre Kleidung und ihre Gebetsperlen gehören dem Kloster.

1D. Vorraum. Bevor sie den Schrein betreten, bereiten sich die Mönche in diesem Vorraum vor, indem sie sich mit parfümierten Ölen salben, inspirierende Schriftrollen lesen und Labyrinthmuster auf ihre Schnabel, Hände und Füße malen.

1E. Schrein. Eine lebensgroße Holzstatue eines edlen Tabaxi steht an der dem Eingang gegenüberliegenden Wand. Sie ist mit Blumen und Perlen geschmückt und von duftendem Rauch umhüllt. Im Gegensatz zu den anderen Statuen in Kir Sabal befindet sich diese Statue in einem hervorragenden Zustand, ist aber dennoch sehr alt. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 15 kann man erkennen, dass es sich bei der Statue um Ubtao in Gestalt eines Tabaxi handelt. Die Aarakocra haben nicht erkannt, dass die Statue Ubtao darstellt. Sie verehren sie als Talisman, der Kir Sabal beschützt, und als Fokus für ihre Meditationen.

1F. Trainingshalle. Die Aarakocra-Mönche nutzen diese Halle zur Meditation und um ihre Kampfkünste zu trainieren. Hier gibt es keine Möbel außer gewebten Grasmatten.

2. Reinigungskammern

Die Aarakocra reinigen sich auf rituelle Weise, bevor sie ins Kloster gehen. Hier hinterlassen sie auch Opfergaben für die Lehrerin und ihren mysteriösen Beschützer (die Statue von Ubtao in Gestalt eines Tabaxi).

2A. Waschraum. In der unteren Kammer sind ein Becken für Waschungen und kleine Gefäße mit Salz, pulverisierter Kreide und Goldstaub (50 GM), mit denen die Aarakocra ihre Federn bestäuben, bevor sie das Kloster besuchen.

2B. Schrein. In der oberen Kammer befindet sich ein hölzerner Schrank mit Kerzen und Kopftüchern für Besucher im Kloster. Am Ostende steht eine 1,50 m hohe Holzstatue, zu deren Füßen Opfergaben in Form von Nahrung und Blumen platziert sind. Die Statue ist sehr alt und durch Tausende Hände, die sie im Verlauf der Zeit berührt haben, so glatt, dass man nicht mehr feststellen kann, wen sie einst dargestellt hat. Die Opfergaben werden täglich von Asharras Dienerin eingesammelt und bei Statuen im Kloster und dem Haus der Ältesten platziert.

3. Ältestenhaus

Asharra und eine alte **Aarakocra** namens Yingmatona, die eine Dienerin der Ältesten ist, leben in diesem großen Gebäude. Die anderen Aarakocra betreten es nicht. Mwaxanaré ist hier manchmal zu Besuch, und nur Na ist es gestattet, zu kommen und zu gehen, wie es ihm beliebt. Auch die Charaktere dürfen das Gebäude nur dann betreten, wenn sie eingeladen wurden. Das Heim der Lehrerin ungefragt zu betreten, stellt einen schweren Bruch der Gastfreundschaft dar.

3A. Schrein. Das untere Stockwerk des Hauses wird von einem großen Raum eingenommen. Yingmatona schläft auf einer Matratze unter der Treppe. Eine lebensgroße Statue, die einen Tabaxi darstellt, steht gegenüber der Tür. Blumen und Nahrung werden als Opfergaben zu seinen Füßen platziert. Die Statue ist sehr alt und in der typischen stilisierten Art der Chulter geschnitzt. Deswegen ist ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 15 erforderlich, um sie als Ubtao in Gestalt eines Tabaxi zu erkennen. Wenn man das bereits im Kloster herausgefunden hat, erkennt man das hier natürlich automatisch.

An den Wänden sind verblasste Fresken, die Blumenmuster und mathematische Symbole darstellen. Ein Teil des Fußbodens ist aufgrund seines großen Alters eingebrochen. Alles, was durch das Loch fällt, stürzt mehr als 100 m nach unten und schlägt auf den Felsen auf.

3B. Asharras Quartier. Das obere Stockwerk ist mit ähnlichen Fresken geschmückt wie das untere Stockwerk. Der Treppenabsatz oben hat keine Fenster, da er direkt in die Klippen gebaut ist, aber er wird schwach von zwei Kerzen am Ende des Ganges beleuchtet.

Der äußere Raum ist eine Bibliothek mit einem einzigen Bücherregal, in dem sich 44 alte Bücher befinden. Keines der Bücher ist magisch, aber Na liebt es, hierher zu kommen und in den Büchern zu lesen. Sie decken die meisten Wissensbereiche ab – Mathematik, Naturphilosophie, Geografie, fantastische Kreaturen, Theologie und so weiter. Alle Bücher stammen aus einer Zeit vor der Zauberpest. Daher kann man nur wenige nützliche Informationen über Chult aus ihnen erlangen.

Der innere Raum ist Asharras persönliche Kammer. Hier befinden sich ein gemütliches Bett, ein Nachttisch, einige Bücher mit chultischen Gedichten und ein Wandschrank mit alltäglicher Kleidung und zeremonieller Gewandung. Unter dem Bett befindet sich eine geschlossene Schatulle, in der sich 4 *Tränke des Gifts* befinden, die man leicht mit *Heiltränken* verwechseln kann. Falls sich die Anwesenheit der Charaktere in Kir Sabal zu einem Problem entwickelt, greift Asharra vielleicht auf sie zurück.

4. Wohngebäude

Die Wohngebäude in Kir Sabal sind zwar nicht völlig identisch, aber einander sehr ähnlich. In jedem wohnen 2W4 **Aarakocra**. In einem derartigen Gebäude gibt es entweder zwei oder drei Stockwerke, die mit Leitern verbunden sind. (Sie sind zu beengt, um darin zu fliegen.) Die meisten Aarakocra in Kir Sabal besitzen nur wenig, abgesehen von

Totems, die sie selbst aus Holz, Federn, Schuppen, Muscheln und Zähnen anfertigen.

5. Königliches Haus

Zwischen dem Kloster (Gebiet 1) und dem Haus der Ältesten (Gebiet 3) liegt ein Gebäude, das an die Gebäude erinnert, die als Gebiet 4 beschrieben sind. Dieses Haus ist allerdings für Menschen eingerichtet und gehört Mwaxanaré und Na. Es ist viel besser ausgestattet, um ihrem königlichen Status Genüge zu tun.

Schatz. Mwaxanaré besitzt viele hübsche Schätze wie silberne Kämme und Spiegel, Kristallflaschen mit Parfum, Schreibfedern aus bunten Papageienfedern, Edelsteine, die man ins Haar flechten kann, sowie Halsketten und Ringe, die mit feurigen chultischen Opalen und Bernstein geschmückt sind. Insgesamt sind hier Schätze im Wert von 330 GM, doch wenn man in Kir Sabal mit gestohlenen Schätzen Mwaxanarés ertappt wird, kommt das einem Todesurteil gleich. Da sonst niemand in Kir Sabal stehlen würde, fällt der Verdacht automatisch auf die Charaktere, falls etwas verschwinden sollte.

Kitchers Bucht

Der Olung ergießt sich hier in die flache Bucht, die nach Ilyber Kitcher benannt ist. Dieser war ein pompöser Entdecker aus Cormyr, der behauptete, die Bucht vor ein paar Jahrhunderten entdeckt zu haben. Dem war natürlich nicht so. Die Existenz der Bucht war schon lange bekannt, bevor Kitcher die Chultbucht verfehlte (weil er ein schrecklicher Navigator war) und ohne es zu wissen entlang der Ostküste der Halbinsel segelte, bevor ihn ein Sturm wieder zum Land trieb. Abgesehen davon, dass man von hier aus gut zu den Ruinen Castigliarhafen und Mezro gelangen kann, gibt es an der Bucht nichts Bemerkenswertes.

Land der Asche und des Rauchs

Dieses höllische Meer aus schwarzem Vulkangestein ist von Lavaströmen durchzogen. Das Gebiet ist ein Spielplatz für Feuerlurche und für Zundelor, eine Junge Rote Drachin, (siehe „Wyrmherzmine“, Seite 84), die es liebt, in den Lavaströmen zu baden. Das graue, leblose Tal ist normalerweise um 10 bis 20 °C wärmer als das restliche Chult. Es fällt hier nur sehr wenig Regen, und der wenige Regen verdampft in der enormen Hitze praktisch augenblicklich. Mehrere Expeditionen haben versucht, das Gebiet zu erforschen, doch der Großteil dessen, was über es bekannt (und auch auf Syndra Silvanes Karte verzeichnet) ist, beruht auf Beobachtungen von den Küstengebirgen aus.

Luosee

Der See sitzt auf einer geothermischen Senke und wird durch vulkanische Kanäle und durch die Lava, die vom Gluttal herabströmt, gewärmt. Teile des Sees werden dadurch kochend heiß, und die aufsteigenden Rauchwolken kann man aus vielen Kilometern Entfernung sehen. Das Wasser ist so heiß und so alkalisch, dass hier keine Fische oder andere Wasserlebewesen leben. Das Ufer ist ein totes Ödland aus Asche- und Salzebenen. Abgesehen von Schlamm-Mephits und Dampf-Mephits leben hier nur wenige Kreaturen. Das Wasser kühlt ab und verliert seine Alkalinität, während es in Form des Olung in nördlicher Richtung strömt.

Mbala

> Ein 540 Meter hohes Plateau mit steilen Klippen erhebt sich über schiffsgroße Haufen von Felsbrocken. Ein enger Pfad wurde in die Klippe gehauen und scheint sich bis ganz nach oben zu ziehen.

Man könnte auch die Klippe erklimmen, würde dazu aber Kletterwerkzeug, Übung in Athletik und zumindest 90 m Seil benötigen.

Es ist wesentlich einfacher, den Pfad zu nehmen. Er beginnt an der Nordseite des Plateaus, windet sich 4,5 km lang hin und her und erreicht schließlich das Plateau. Seine Breite variiert, beträgt im Schnitt aber 1,50 m. Heruntergestürzte Felsbrocken und knorrige Wurzeln stellen oft Hindernisse dar, doch wenn die Charaktere nicht auf der Flucht sind, können sie diese mit etwas Zeit mühelos zur Seite räumen. Der erste Aufstieg inklusive der Aufräumarbeiten dauert 3 Stunden. Wenn man ihn später erneut benutzt, dauert es nur halb so lang.

Je höher die Charaktere klettern, desto atemberaubender wird der Ausblick auf die umliegende Wildnis. Über das Aldanibecken im Süden können sie das Herz von Ubtao sehen, und im Westen erkennen sie im Dschungel die Ziggurat in Orolunga. Charaktere, die einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 ablegen, erkennen auch ein Schiffswrack im Dschungel jenseits der Plateaus im Süden (siehe „Wrack der Sternengöttin“, Seite 84).

Ungefähr 30 m unter dem Plateau führt der Pfad, der an dieser Stelle nach Westen verläuft, direkt in eine natürliche Vertiefung in der Klippe. In die Wände der 4,50 m breiten Spalte sind Szenen von Dschungelraubtieren, fliegenden Echsen und ausbrechenden Vulkanen in Form von flachen Reliefs geschlagen, wobei die natürliche Form der Felsen auf kreative Weise genutzt wurde. Lies folgenden Text vor, wenn die Charaktere oben angekommen sind:

> Die Steinstufen enden auf dem Plateau unter einem einst prächtigen, aber jetzt verfallenen hölzernen Torbogen. Die Tore, die ihn einst verschlossen haben, sind so verrottet, dass nur noch die Eisenscharniere und Eisenbänder, die zur Verstärkung gedient haben, zurückgeblieben sind. Dort türmen sich jetzt stattdessen menschliche Schädel. Sie sind von der Sonne gebleicht und grinsen euch von den hohen Häufen an, zu denen sie aufgeschichtet wurden.

Die Schädel sind die Überreste der ehemaligen Bewohner Mbalas. Die Bewohner wurden von einer Vettel verspeist, die sich als Hexendoktorin ausgegeben hat. Untersucht man die Schädel, stellt man fest, dass sie abgenagt wurden. Die Vettel ist nun die einzige lebende Bewohnerin von Mbala.

Um von der Treppe zu kommen, müssen die Charaktere entweder durch die Schädelhaufen waten oder an der Seite herum um die Torpfosten klettern. Man kann noch die Überreste einer hölzernen Palisade erkennen, doch auch diese ist eingestürzt und größtenteils verrottet.

Mbala war einst der Sitz eines kleinen Königreichs. Der Großteil der Gebäude bestand aus Holz und Schilf, aber jetzt handelt es sich bei ihnen nur noch um verrottende Komposthäufen. Ein paar steinerne Fundamente und überwucherte Rampen stehen hier und da hervor und sind ein Zeichen dafür, dass dies einst mehr als ein einfaches Dorf war.

Tante Pu'pu

Wenn die Charaktere Mbala erforschen, lies vor:

> Das einzige Gebäude, das noch steht, ist eine einsame Hütte ungefähr 1.000 Meter südwestlich vom Tor, am Rande des Ruinenfelds. Die Hütte ist aus Schilf und Tierhäuten gefertigt, die über den Brustkorb eines gigantischen Reptils gespannt sind. Tierschädel, Windspiele und Totems aus Federn und Muscheln klingeln in der Brise, und Rauch steigt aus der Hütte auf.
>
> Eine Person kommt langsam, gebeugt wie ein Tier, aus der Hütte hervor. Da erkennt ihr, dass es eine menschliche Frau ist. Sie ist unglaublich alt, schwer gebeugt durch Arthritis und erblindet durch grauen Star. Auf ihr dunkles Gesicht und ihre Glatze hat sie mit gelbem Ton die Form eines Schädels gemalt. Oder vielleicht ist das ja auch nur das runzlige Fleisch, das diesen Eindruck erweckt ...



Tante Pu'pu

Tante Pu'pu ist eine **Grüne Vettel** und spielt die Rolle der alten Greisin bis zum Exzess. Sie behauptet, dass alle anderen Dorfbewohner im Verlauf vieler Jahre durch geflügelte Kreaturen getötet wurden, die südlich des Plateaus leben. Sie ist die einzige Überlebende, weil ihr Fleisch vermutlich schon zu vergammelt oder zu zäh ist. Sie lebt von den Wurzeln in ihrem Garten und den Vögeln und Echsen, die sie mit ihren Fallen fängt. Wenn man sie nach ihrem Namen fragt, muss sie erst überlegen, bevor sie sich daran erinnert, dass die Dorfbewohner sie Tante Pu'pu genannt haben.

Die Vettel möchte zwei Dinge von den Charakteren. Sie möchte, dass sie das Pteravolknest südlich des Plateaus zerstören (siehe „Pteravolknest", unten). Anschließend möchte sie die Charaktere verspeisen, und so fett, wie sie aussehen, sättigen sie vermutliche für mehrere Monate. Sie wird die Abenteurer vermutlich nicht offen angreifen. Stattdessen möchte sie sie in Sicherheit wiegen und einen nach dem anderen erledigen, wie sie das mit den Dorfbewohnern gemacht hat.

Tante Pu'pu ist nicht ganz alleine. Mit einer Pfeife kann sie 2W6 **Fliegende Affen** (siehe Anhang D), die in den Bäumen leben, herbeirufen, und sie hat einen **Fleischgolem**, den sie in einem flachen Grab außerhalb ihrer Hütte vergraben hat. Die Hexe lässt die Fliegenden Affen Nahrung und Vorräte sammeln, aber sie werden nicht für sie kämpfen. Der Golem bricht hingegen mit einer Bonusaktion aus dem Erdreich und greift an, wenn sie es ihm befiehlt.

Ritual des Gestohlenen Lebens

Tante Pu'pu ist eine Anhängerin Myrkuls, des Fürsts der Knochen, und beherrscht ein Ritual, das einen toten Humanoiden in eine zombieähnliche Kreatur verwandeln kann. Charaktere, die ihre toten Gefährten zu ihr bringen, können sie darum bitten, sie in wandelnde Tote zu verwandeln. Sie erweist ihnen diesen Gefallen jedoch nicht umsonst. Das Pteravolk auszulöschen, ist das Mindeste, was sie dafür verlangt. Vielleicht verlangt sie auch eine Locke von Kommandant Knochenbrechers Haar und ein paar seiner Fingernägel (siehe „Lager Rache", Seite 47) oder eine von Saja N'bazas schillernden Schuppen (siehe „Orolunga", Seite 81). Erfüllt man ihr den Wunsch, nutzt sie diese Ressourcen zweifellos, um böse Magie zu wirken.

Tante Pu'pu ist die einzige Kreatur in Chult, die das Ritual des Gestohlenen Lebens ausführen kann. Das Ritual erfordert 1 Stunde Zeit und drei Komponenten: eine größtenteils intakte menschliche Leiche, einen Edelstein im Wert von mindestens 100 GM und – was vielleicht am beunruhigsten ist – die Tötung eines anderen Humanoiden. Wenn die Charaktere niemanden aus ihren Reihen opfern möchten, dann schlägt Tante Pu'pu vor, dass sie doch einen Goblin, einen Grung oder anderen Humanoiden gefangen nehmen sollen. Tante Pu'pu tötet das Opfer, fängt den Geist in einem Edelstein ein und platziert diesen auf magischem Weg in der Stirn des toten Humanoiden. Nachdem sie ihr Gebet zu Ehren Myrkuls gesprochen hat, erlangt der Geist des Opfers das Wissen und die Persönlichkeit des Humanoiden, an den er gebunden wurde, und imitiert damit effektiv seinen ursprünglichen Geist. Nach Vollendung des Rituals erwacht der tote Humanoide wie aus einem tiefen Schlaf. Er ist allerdings nicht wirklich am Leben.

Ein Charakter, der durch das Ritual in einen wandelnden Toten verwandelt wurde, erhält seine Trefferpunkte zurück und behält alle Werte. Es gelten folgende Änderungen:

- Der Charakter ist ein Untoter und kein Humanoider und wird von allen Effekten betroffen, die Untote betreffen. Der Charakter benötigt keine Nahrung, Wasser und Schlaf und muss nicht atmen.
- Das Trefferpunktemaximum des Charakters wird an jedem Morgen um 1W4 reduziert, was seinen körperlichen Verfall widerspiegelt. Kein Zauber oder Effekt kann diesen Verfall aufhalten.
- Wenn das Trefferpunktemaximum auf 0 fällt, zerspringt der Edelstein in der Stirn, und der Charakter wird wieder zu einer Leiche.

Ein Charakter, der in einen wandelnden Toten verwandelt und zu einem späteren Zeitpunkt mittels Magie wie *Tote erwecken* oder *Auferstehung* wiederbelebt wird, verliert alle Erinnerung an seine Zeit als untote Kreatur, aber nicht die Stufen und EP, die er in dieser Zeit erlangt hat.

Schatz

Die Grüne Vettel bewahrt nichts von Wert in ihrer Hütte auf. Sie hat ihre Schätze in einer Zisterne im alten Dorf verborgen. Wenn man die Ruinen durchsucht, fällt einem die Zisterne auf jeden Fall auf. Die Öffnung hat einen Durchmesser von 4,50 m, und der Schacht führt 4,50 m weit nach unten zu brackigem, schwarzen Wasser. Der Rand und die Wände der Zisterne bestehen aus Ziegeln.

Das Wasser ist 16 m tief und so schlammig, dass es als komplett verschleiert zählt. Charaktere, die nicht über Blindsicht verfügen, müssen sich ihren Weg unter Wasser ertasten. Ungefähr 6 m unter dem Wasserspiegel wurden Ziegel aus der Mauer entfernt, sodass ein Loch entstanden ist. Charaktere, die die Mauer mit ihren Händen abtasten, finden es mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 10. Ein schmaler, 3 m langer Tunnel führt in eine enge, vollständig überflutete Kammer. In der Kammer befindet sich ein zugeknoteter Beutel aus Menschenhaut. Im Beutel sind 6 Onyxe (je 50 GM), eine *Zauberschriftrolle* mit *Sprachen verstehen* und 10 Adamantitbarren (je 10 GM), die mit Zwergenrunen geprägt sind. Dabei handelt es sich um die gleiche Art von Barren, wie man sie in Hrakhamar findet (siehe „Hrakhamar", Seite 60).

Falls die Charaktere das Loch in der Wand nicht entdecken, während sie diese abtasten, finden sie etwas später einen Haufen Ziegel am Boden der Zisterne. Sucht man von den Ziegeln aus an der Wand nach oben, findet man das Loch automatisch.

Pteravolknest

Ein Schwarm von 20 Pteravolk hat ein Nest unter dem Südrand des Plateaus. Man kann es erreichen, indem man die Klippe hinunter klettert, doch wenn die Charaktere die Gegend absuchen und einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 13 bestehen, entdecken sie einen Felskamin ungefähr 21 m vom Klippenrand entfernt. Der Kamin ist groß genug für eine kleine Kreatur oder für eine mittelgroße Kreatur, die nicht mehr als eine leichte Rüstung trägt und sich durch den Bereich quetscht. Nachdem man sich 9 m weit nach unten gearbeitet hat, kommt man in der Höhle des Pteravolks heraus. Diese ist dreieckig. Sie ist 9 m breit am Eingang, 18 m tief und 6 m hoch. Das Pteravolk weiß nichts davon, dass dieser Hintereingang zu ihrer Höhle existiert.

Hier ist keine Wache aufgestellt, weil das Pteravolk davon überzeugt ist, dass es hier ohnehin niemand gefährden kann. Wenn die Charaktere Heimlichkeit nutzen, können sie die Höhle unbemerkt betreten. Hier befinden sich immer 2W6 **Pteravolk** (siehe Anhang D). Der Rest ist auf der Jagd, kehrt aber vor Einbruch der Dunkelheit zurück.

Schatz. Im hinteren Bereich der Höhle sind die Leichen zweier halb aufgefressener Entdecker. Ein Rucksack in ihrer Nähe enthält 6 GM, einen versilberten Dolch und einen *Trank der mächtigen Heilung*.

Mezro

Nichts an dieser chultischen Stadt ist so, wie es scheint. Gemäß aller Berichte wurde Mezro von der Zauberpest zerstört, und die Ruinen scheinen dies zu belegen. In Wahrheit haben die Barae, die unsterblichen Verteidiger der Stadt, ihre von den Göttern verliehene Magie genutzt, um die ganze Stadt in ein Paradies (eine magisch geschaffene Halbebene weitab von neugierigen Augen) zu versetzen. Die leeren Ruinen wurden zurückgelassen, um den Eindruck von der Zerstörung zu bestätigen. Es ist nicht bekannt, ob und wann die Bewohner und ihre Stadt zurückkehren werden.

Eine der Barae, eine menschliche Paladinin namens Alisanda, ist die Gemahlin von Artus Cimber. Die beiden verliebten sich vor mehr als einem Jahrhundert, als Artus dabei half, Mezro gegen den bösen Kriegsfürsten Ras Nsi und seine untote Horde zu verteidigen. Bevor sie diese Existenzebene mit dem Rest der Stadt verließ, versprach sie Artus, dass sie zurückkehren würde, wenn die Stadt nicht mehr länger in Gefahr schweben würde.

Artus wird die Mezroaner nicht gefährden, indem er die Wahrheit über die Stadt enthüllt. Obwohl ihn der *Ring des Winters* unsterblich macht, ist er im Verlauf der langen Jahre ungeduldig geworden und sehnt sich nach Alisandas Rückkehr. Er besucht die Ruinen ab und zu, um zu sehen, ob sich etwas verändert hat. Wenn er nicht in den Ruinen ist, sucht er nach Orolunga, einer anderen Ruinenstadt. Er hofft, sich von der hellseherischen Wächternaga beraten lassen zu können, die dort angeblich lebt.

Die Ruinen erforschen

Die Ruinen bilden einen Kreis. Die vier Hauptstraßen führen nach Norden, Süden, Osten und Westen und treffen sich auf einem zentralen Platz. Die ganze Ruine ist im Verlauf der Zeit abgesackt, und das Wasser vom Olung hat sie teilweise überflutet. Verfallene, von Ranken überwucherte Gebäude erheben sich über die überfluteten Straßen, die nun eher an Kanäle erinnern. Der ganze Ort ist auf unheimliche Weise still.

Die Ruinen wurden von der Flammenden Faust im Namen von Baldurs Tor vollkommen ausgeplündert. Dennoch kommen hier noch immer Patrouillen der Flammenden Faust vorbei, einerseits, um neue Rekruten an Chult zu gewöhnen, und andererseits, um sicherzustellen, das man nichts übersehen hat. Die Spielercharaktere können hier weder Schätze noch Hinweise finden.

Nadels Knochen

Eine große Senkgrube liegt vor euch. Um diese herum sind Goblinknochen verstreut. Die Öffnung hat einen Durchmesser von 27 Metern, ist ungefähr kreisförmig, und die Felswände gehen fast senkrecht nach unten. In einer Tiefe von 9 Metern liegt schlammiges, grünes Wasser. Hunderte Frösche hüpfen von einer Wasserpflanze auf die andere.

Der gigantische Brustkorb und die dünnen Flügelknochen eines Drachen ragen aus dem Wasser empor. Ranken, Moos und Flechten hängen von den Knochen. Da der Großteil des Skeletts sichtbar ist, ist das Wasser vermutlich nur ungefähr einen Meter tief.

Die Wände der Senkgrube sind rau, und es gibt zahlreiche stabile Ranken. Es ist ziemlich leicht, nach unten oder wieder hinaus zu klettern, und jeder derartige Versuch ist automatisch erfolgreich.

Die Knochen sind die Überreste von Ormalagos, einer ausgewachsenen Grünen Drachin, die zu Lebzeiten als Nadel bekannt war. Sie nutzte diese Grotte als Hort, befürchtete aber, Batirigoblins hätten sie entdeckt und würden sich darauf vorbereiten, sie zu plündern. Nadel war gerade dabei, ihre Schätze an andere Standorte zu verlegen, als die Goblins zuschlugen. Als die Drachin weg war, leerten sie zahlreiche Körbe voller Quipper ins Wasser. Als die Drachin zurückkehrte, setzten sie sie mit Netzen in der Senkgrube fest. Während die Quipper Nadel von unten auffraßen, deckten die Batiri Nadel mit Speerwürfen ein, bis sie schließlich starb. Während des Kampfes fand auch fast der ganze Goblinstamm sein Ende.

Die Einschätzung der Charaktere bezüglich der Wassertiefe ist korrekt. Wenn man den schlammigen Boden der Senkgrube durchsucht, findet man Hunderte Goblinknochen, unzählige

steinerne Speerspitzen und wird von 2 **Schwärmen von Quippern** angegriffen. Wenn jemand die Drachenknochen untersucht und einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 13 ablegt, erkennt er, dass die Ranken so regelmäßig sind, dass es sich vermutlich um ein Netz gehandelt hat. Um zu erkennen, dass es sich um die Überreste eines Grünen Drachens handelt, müssen die Charaktere den Schädel aus dem Schlamm hieven, wozu ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 erforderlich ist.

Schatz

Eine 3 m breite und 3 m hohe Geheimtür in der nordwestlichen Wand der Grotte verbirgt eine 4,50 m tiefe Nische. Die Geheimtür ist aus dem Felsgestein geschnitten und so getarnt, dass sie wie die Felswand aussieht. Allerdings sind alle Pflanzen rund um sie tot. Man kann sie erkennen, indem man einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 17 ablegt. Charaktere, die die toten Pflanzen untersuchen und einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 15 oder auf Weisheit (Heilkunde) gegen SG 15 ablegen, erkennen, dass die Pflanzen durch Gift getötet wurden. Nadel hat die Geheimtür geöffnet, indem sie mit ihrem giftigen Odem darauf geatmet hat. Man kann die Geheimtür auch dazu bringen, sich zu öffnen, indem man Gift auf sie sprüht oder schmiert. Andernfalls benötigt man den Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie.

Nadel hat hier folgende Dinge versteckt: einen Beutel aus Triceratopsleder, eine kleine Schatulle aus zwei geschickt miteinander verbundenen Velociraptorschädeln und einen hohlen Dinosaurierknochen mit einem Wachsstöpsel. In dem Beutel sind 55 GM, 800 SM und drei Ringe mit blauem Quarz (je 10 GM). In der Schädelschatulle sind 12 GM und ein *Zauberstab der Angst*, sowie zwei Diamanten (je 500 GM). Der hohle Dinosaurierknochen enthält 5 *Schleuderkugeln +1*.

Nangalore

Der große Garten (Karte 2.12) wurde zu Ehren von Zalkoré, einer eitlen Königin Omus, erbaut. Der Erbauer Thiru-taya war Zalkorés oberster General und Geliebter. Zu ihrer Zeit wurde Nangalore als Ka-Nanji, der Hängegarten der Träume, bezeichnet. Ka-Nanji war ein prächtiger Rückzugsort von den Intrigen und dem Druck in Omu. Der wunderschöne, mehrstufige Garten wurde oft als würdiger Tribut zu Ehren der Königin gepriesen.

Die ständigen Schmeicheleien und der Ehrgeiz ergaben eine Mischung, die deren Verstand vergiftete. Am Ende ging Zalkoré einen Handel mit Erinnyen ein, um ihre Schönheit und Jugend für immer zu erhalten. Die Erinnyen erfüllten ihr Versprechen, indem sie die Königin in eine Medusa verwandelten. Als sich das Wissen über ihren bösen Handel verbreitete, zwang die Armee sie dazu, abzudanken, und exilierte sie nach Ka-Nanji, das ab diesem Zeitpunkt als Nangalore, der Garten der Verlorenen Träume bezeichnet wurde.

Zalkoré war der Ansicht, dass Thiru-taya zu den Generälen gehörte, die sie ins Exil geschickt hatten, und verunstaltete alle Statuen und Porträts in Nangalore, die ihn zeigten. Sie erfuhr erst davon, dass er ihr immer treu geblieben war und dafür Jahrzehnte voller Schmach und Schande in Omu eingekerkert gelebt hatte, als man seine Asche nach Nangalore brachte, damit sie als sein letzter Wunsch dort begraben werden konnte. Zalkoré kultiviert halluzinogene Pflanzen in ihrem Garten, denn nur im Lotusrausch kann sie das Gesicht ihres toten Geliebten vor sich sehen.

Die Charaktere können Zalkorés tragische Geschichte in Erfahrung bringen, indem sie die Kunstwerke im Garten interpretieren. Wenn sie dadurch Verständnis für sie entwickeln, wird ihnen dies nichts nutzen. Die Tragödie hat aus Zalkoré keine bessere Person gemacht, sondern sie lediglich in ein noch größeres Monster verwandelt.

Die Medusa ist in ihrem verfluchten Garten nicht alleine. Eblis dienen ihr als Kundschafter und Spione. Die Vielzahl der Pflanzen des Gartens, von denen einige durchaus gefährlich sind, locken farbenprächtige Papageien und Kanarienvögel an. Manche tapfere Chulter suchen Zalkoré auf, weil sie sie als eine Art Mystikerin des Dschungels betrachten. Sie möchten die Geheimnisse ihrer halluzinogenen Pflanzen in Erfahrung bringen oder ihr Fragen über die ferne Vergangenheit stellen.

Nangalore liegt einen Dreiviertelkilometer vom Olung entfernt. Dank der zahlreichen Jahrhunderte der Erosion, in denen die Stadt zudem abgesunken ist, führt einer der Seitenströme des Flusses jetzt direkt zum Gartentor (Gebiet 1). Man kann den Garten leicht per Boot erreichen, aber zu Fuß ist die Reise ein Albtraum, da das Land in einem Umkreis von 1,5 km aus Sumpfland besteht.

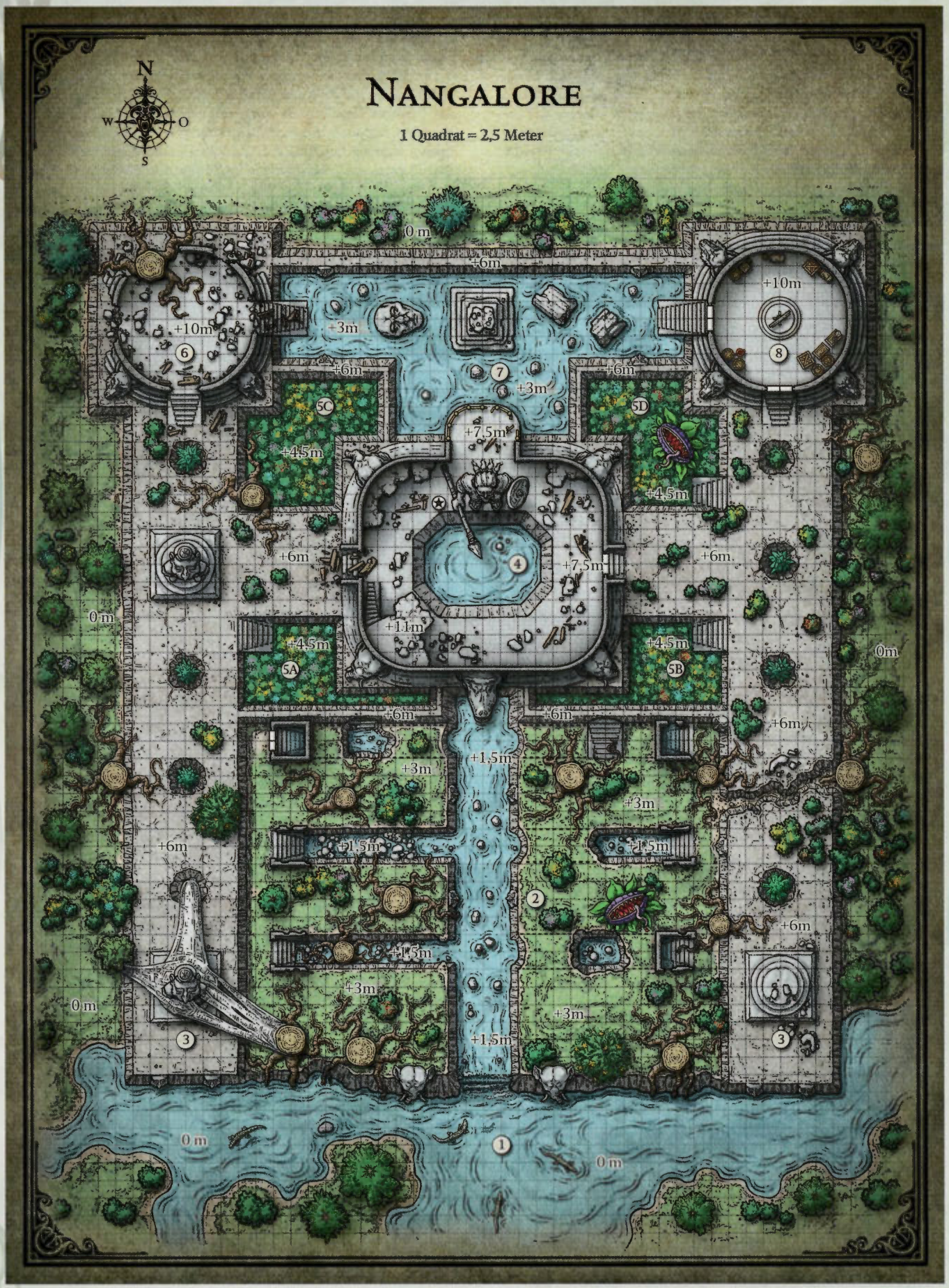
Der Garten hat mehrere Ebenen. Diese sind auf Karte 2.12 vermerkt und zeigen an, wie hoch das entsprechende Gebiet im Vergleich zum Bodenniveau ist. Manche beschriebenen Schauplätze haben mehrere Ebenen. Gebiet 4 liegt beispielsweise 7,50 m über dem Boden. Dort gibt es aber auch einen verfallenen Balkon mit 3 m Höhe (10,50 m über dem Boden) und eine 6 m tiefe Grube (1,50 m über dem Boden).

Die Inschriften in Nangalore sind im alten Omuisch gehalten. Ein Charakter mit dem Hintergrund Klosterschüler oder Weiser kann die Inschriften mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Geschichte) gegen SG 10 entziffern. Ein Hexenmeister mit dem Auge des Runenwächters kann dies automatisch tun. Andernfalls benötigt man den Zauber *Sprachen verstehen* oder ähnliche Magie.

1. Eingang

Ein fantastisches Gebilde erhebt sich vor euch – ein hängender Garten voller exotischer Schönheit. Das Wasser strömt die Stufen zwischen gigantischen Elefanten hinunter. Zwischen ihnen erstreckt sich eine breite Allee mehr als 30 Meter weit nach hinten, bevor sie vor einem gigantischen Tyrannosaurusgesicht endet. Wasser ergießt sich aus dem Schlund des Tyrannosaurus und fließt den ganzen Weg hinunter, nur um bei den Stufen vor euch abzufließen. 1,50 Meter hohe Terrassen flankieren die Prachtstraße. Jeweils drei niedrige Torbögen sind in die Seiten der Terrassenwände integriert. Diese Torbögen und die Tunnel dahinter befinden sich in verschiedenen Stadien des Verfalls. Wunderschöne, überlebensgroße Steingesichter prangen zwischen den Torbögen an den Wänden.

Auf den oberen Terrassen wächst ein wildes Durcheinander von Pflanzen. Vielfarbige Papageien und Kanarienvögel tanzen und singen zwischen ihnen. Im Norden erhebt sich eine heruntergekommene Ziegelkuppel über dem Tyrannosaurusgesicht. Kleinere, glockenartige Kuppeln umgeben die höchsten Terrassen zu eurer Linken und Rechten.



Karte 2.12: Nangalore

4 **Krokodile** leben im überfluteten Marschland direkt südlich des Gartens. Sie ignorieren Charaktere in Booten und greifen jeden im Wasser an. Sie klettern aber nicht über die Stufen.

Das Wasser, das über den Hauptweg nach unten fließt, ist nur 30 cm tief und bewegt sich nicht sehr schnell. Ursprünglich waren die sechs abzweigenden Seitengassen der Hauptallee überdacht, doch inzwischen sind zwei Dächer völlig und drei teilweise eingestürzt. Dort, wo die Dächer eingestürzt sind, sind die Wege voller Schutt. Von den Dächern, die noch intakt sind, hängen Wurzeln und Ranken. Die bedeckten Tunnel sind nur 1,20 m hoch, und in ihnen steht das Wasser 30 cm hoch.

Steingesichter. Die vier Steingesichter, die von den Seitenwänden auf die Allee blicken, zeigen eine königliche Frau (Zalkoré), deren Gesichtsausdruck sich von Antlitz zu Antlitz leicht verändert. Über jedem steht eine Inschrift im alten Omuisch. Sie bilden eine gemeinsame Botschaft. Um sie in der korrekten Reihenfolge zu lesen, muss man im Süden beginnen, und zwar immer abwechselnd links (Westen) und rechts (Osten), bis hin zum Tyrannosaurusgesicht.

Gesicht 1 (unten im Westen) zeigt einen amüsierten Ausdruck. Die Nachricht darüber lautet: „Dieser Garten ist Zalkoré geweiht, der Königin von Omu, dem Juwel von Chult."

Gesicht 2 (oben im Westen) zeigt einen hochmütigen Ausdruck. Die Nachricht lautet: „Von ihrem Volk verehrt und von Thiru-taya, der sie ~~geliebt~~ VERRATEN hat." Das Wort „geliebt" wurde abgetragen und das Wort „VERRATEN" darüber in den Stein gemeißelt.

Gesicht 3 (oben im Osten) zeigt einen gestrengen Gesichtsausdruck. Die Nachricht lautet: „In diesem zehnten Jahr ihrer Herrschaft – möge sie auf immer in Pracht regieren."

Gesicht 4 (unten im Osten) zeigt einen friedfertigen Gesichtsausdruck: Die Nachricht lautet: „Und mögen die Götter selbst ob dieses bescheidenen Spiegelbilds ihrer Schönheit ins Schwärmen geraten."

2. Terrassen

> Auch das ausufernde Buschwerk kann nicht verbergen, dass in diesem Garten zahlreiche exotische Pflanzen gedeihen, die im umliegenden Dschungel normalerweise nicht vorkommen. Unbekannte Blumen, hoch aufragende Farne und seltsame Pflanzen, die an gigantische Pinienzapfen und Wasserlilien erinnern, breiten sich überall aus. Prächtig gefärbte Kanarienvögel tanzen zwischen ihnen hin und her, und Papageien mit gestreiften Schnäbeln kreischen, als sie euch sehen.

Die Terrassen, die über der Hauptallee liegen, sind die Heimat zahlreicher Kreaturen, von denen viele gefährlich sind.

Eine **Menschenfängerpflanze** (siehe Anhang D) wächst auf der westlichen Terrasse zwischen den beiden teilweise eingestürzten Tunneln. Wenn sie eine Bewegung in einer Entfernung von bis zu 9 m spürt, lässt sie ihren verlockenden Pollen frei.

Charaktere, die die westliche Terrasse erkunden, treffen auf 6 **Gelbe Moschuszombies** (siehe Anhang D), die zwischen den Pflanzen und Bäumen lauern. Die Zombies verschmelzen mit ihrer Umgebung, und Charaktere mit einer passiven Weisheit (Wahrnehmung) von 11 oder niedriger werden automatisch überrascht. Um den nördlichsten Baum auf der westlichen Terrasse schlängelt sich ein **Gelber Moschuskriecher** (siehe Anhang D), der seinen Moschus einsetzt, wenn sich einer oder mehrere Charaktere bis auf 9 m nähern.

Am nördlichen Ende des Gartens öffnen sich zwei Torbögen zu den südwestlichen und südöstlichen Blumengärten (Gebiet 5). Die Stufen zum Torbogen im Osten sind noch intakt, doch die westlichen Stufen sind kollabiert und in den Gang darunter gestürzt. Man kann den westlichen Torbogen mit einem leichten Sprung und einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10 erreichen, um sich am Sims festzuhalten.

Entdeckungen. Ein Charakter, der 10 Minuten damit verbringt, eine Terrasse nach Schätzen abzusuchen, stolpert über eine verborgene Kreatur oder exotische Pflanze. Dies wird mit einem Wurf mit dem W20 auf der Tabelle für Gartenentdeckungen ermittelt. Nachdem die Gruppe fünf Entdeckungen gemacht hat, kann sonst nichts mehr gefunden werden.

Gartenentdeckungen

W20	Entdeckung
1	1W4 **Almiraj** (siehe Anhang D)
2–3	1 **Mörderranke** (siehe Anhang D)
4–5	1 **Chwinga** (siehe Anhang D), in einer Blume versteckt.
6–7	1W4 **Fliegende Affen** (siehe Anhang D), die in einem Baum sitzen. Die Affen werfen verspielt tanzende Affenfrüchten (siehe Anhang C) auf nahe Charaktere. Sie fliegen davon, wenn sie angegriffen werden.
8–9	1W4 **Jaculis** (siehe Anhang D)
10–11	Mengabusch mit 2W6 Unzen Blättern (siehe Anhang C)
12–13	1W4 Ryath-Wurzeln (siehe Anhang C)
14–15	4W6 Sinda-Beeren, die auf einem Busch wachsen (siehe Anhang C)
16–17	1W4 Wildwurzeln (siehe Anhang C)
18–19	Ein Yahchakäfer (siehe Anhang C)
20	Die verrottende Leiche eines menschlichen Magiers, der von einer Mörderranke erwürgt wurde. Durchsucht man die Leiche, findet man eine Gelehrtenausrüstung, einen Beutel mit 15 GM und ein *Faltboot*. Diese Entdeckung kann nur einmal gemacht werden. Würfle erneut, wenn das Resultat nochmals fällt.

3. Geisterkuppeln

> Eine glockenförmige Kuppel aus Stein erhebt sich am Ende jedes der erhöhten Wege. Die Kuppel im Osten ist stark verfallen. Die Kuppel im Westen ist mit dicken Spinnennetzen überzogen.

Die beiden Kuppeln wurden errichtet, um Naturgeister anzulocken.

Westliche Kuppel. In die Kuppel ist eine **Riesenspinne** eingezogen, der ein Bein fehlt. Die siebenbeinige Spinne lauert in ihren Netzen und greift jeden an, der sich auf 3 m nähert. Wenn die Charaktere die Spinne töten und die Netze durchsuchen, finden sie sie die vertrockneten Leichen eines Albinozwergs und eines Goblins, aber keine Schätze.

Östliche Kuppel. 3 **Chwingas** (siehe Anhang) leben in dieser Kuppel. Sie tauchen aus dem Stein auf und beobachten Kreaturen, die an der Kuppel vorbeikommen. Ein Chwinga ist

von großen Leuten fasziniert und könnte eine *Bezauberung der Genesung* (siehe Kapitel 7 im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*) auf das größte Gruppenmitglied sprechen, wenn ihm die Gruppe gefällt. Die andern zwei Chwingas sind scheu und Fremden gegenüber misstrauisch.

4. Verfallener Palast

Spuren von goldenem Verputz kleben noch immer an einigen Stellen an dieser Kuppel, doch sonst handelt es sich hauptsächlich um alte, verwitterte Ziegel, von denen auch schon viele herabgefallen sind. Die gigantischen Steinelefanten und die anmutige, hoch aufragende Spitze stellen trotz ihres schlechten Zustands noch immer einen beeindruckenden Anblick dar.

Ein Charakter kann die Außenseite der Kuppel mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Atlethik) gegen SG 10 erklimmen und durch die Löcher nach innen blicken. Die Oberseite steht kurz vor dem Zusammenbruch und kollabiert, wenn sie von einer Kreatur mit 200 Pfund oder mehr belastet wird. Eine Kreatur, die auf dem Dach steht oder sich daran festhält, stürzt dann ab und erleidet normalen Fallschaden. Vielleicht landet sie auch in der Zisterne.

Die Eisentore im Osten der Kuppel sind verrostet. Um sie zu öffnen, ist ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 17 erforderlich. Durch die Erschütterung stürzt ein Teil der Decke herunter. Der Charakter, der die Tür aufgestemmt hat, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Er erleidet 9 (2W8) Wuchtschaden bei einem gescheiterten Wurf und die Hälfte, wenn er erfolgreich war. Die Eisentore im Westen sind so stark verrostet, dass sie von ihren Scharnieren gefallen sind.

Lies folgenden Text vor, sobald die Charaktere den verfallenen Palast betreten:

Ihr seht eine 5,40 Meter große Steinstatue eines chultischen Kriegers in einem Schienenpanzer. Sein Helm ist mit Tyrannosauruszähnen geschmückt und sein Schild mit einem prächtig gemusterten Leopardenfell bezogen. In der Mitte ist eine große achteckige Zisterne. Das Tropfen des Regenwassers, das von oben in diese Grube fällt, hallt in der Kammer wider. Das Gesicht der Kriegerstatue wurde durch tiefe Scharten entstellt, doch der Rest ist noch intakt. Die Statue umfasst einen Steinspeer in der rechten Hand, und auf dem Boden unter ihr steht eine Tonurne. Nördlich der Statue ist ein offener Balkon, von dem aus man einen überfluteten Garten sehen kann.

Zu einer Seite des Kriegers steht eine wesentlich kleinere Statue. Sie wirkt lebensecht und stellt einen Mann dar, der nach der Urne greift und zum Balkon blickt. In seinen steinernen Augen spiegelt sich Entsetzen wider.

Steinstufen führen entlang der gekrümmten Wand in ein Obergeschoss, doch dieses ist beinahe vollständig eingestürzt. Jemand muss dort oben gewesen sein, da eine Nachricht an die Kuppeldecke gekritzelt wurde.

Das Obergeschoss war ein Mezzanin, das sich an drei Seiten der Kuppel entlanggezogen hat. Kopf, Schultern und Brust der Kriegerstatue haben sich über das Mezzanin hinaus erhoben.

In der 6 m tiefen Grube stehen 12 cm Regenwasser. Außerdem sind hier 2 **Schwärme von Giftschlangen**. Die Schlangen greifen nur Charaktere an, die in die Grube fallen oder klettern. Sie greifen Zalkoré niemals an, sondern gehorchen ihr. Die Wände der Grube können nur mit einer Kletterausrüstung oder mit Hilfe von Magie erklommen werden.

Das Regenwasser, das durch die Löcher im Dach fließt und in die Grube fällt, fließt über Röhren ab und schießt aus dem Maul des Tyrannosauruskopfes auf der Hauptallee (Gebiet 1). Die Schlangen können durch diese 15 cm durchmessenden Röhren schwimmen.

Mezzaninbotschaft. Man kann die Botschaft auf der Kuppel nur lesen, wenn man auf das Mezzanin klettert, doch der verfallene Zustand der Treppen und des Balkons macht das zu einer gefährlichen Angelegenheit. Ein Charakter, der die Treppe benutzt, muss einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf (Athletik) gegen SG 10 ablegen. Andernfalls sorgt er dafür, dass die Treppe zusammenbricht und er 1W6 Wuchtschaden durch den Fall erleidet. Ein kleiner Charakter genießt einen Vorteil auf den Wurf. Man kann auch die gekrümmte Wand der Kuppel emporklettern. Dazu ist eine Kletterausrüstung und ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 erforderlich.

Die Nachricht ist im alten Omuisch verfasst und lautet: „Wahre Liebe, treuer General, auf ewig wirst du sicher in Nangalore ruhen. Niemand wird dich stören, solange ich lebe. Das ist mein Schwur der Buße, und für meine Sünden kann ich nicht sterben."

Statuen. Die große Statue stellt Thiru-taya dar. Zalkoré hat sie aus Liebe in Auftrag gegeben, sie aber verunstaltet, als sie der Ansicht war, der General hätte sie betrogen. Das Gesicht ist vollständig zerstört. In den Rücken ist in altem Omuisch geritzt: „Verzeih mir."

Die kleinere Statue ist ein versteinerter Abenteurer namens Gowl (NG, männlich, chultischer Mensch **Kundschafter**). Er kam auf der Suche nach Reichtum nach Nangalore und wurde von Zalkoré versteinert, als er nach der Urne greifen wollte. Neben ihm sind folgende Worte in altem Omuisch in den Boden geritzt: „Einst ein Dieb, für immer ein Sklave."

Urne. Die Tonurne enthält Thiru-tayas Asche.

5. Halluzinogene Pflanzen

Zalkoré kultiviert halluzinogene Pflanzen in diesen vier geschützten Gärten. Daraus braut sie eine betäubende Mixtur, mit deren Hilfe sie von Thiru-taya träumen kann. Ohne sie vermag sie sich nicht an sein Gesicht zu erinnern.

Die Pflanzen in diesem geschützten Garten sind euch völlig fremd. Ihre Formen sind fantastisch, und sie funkeln wie Edelsteine im Sonnenlicht. Dieser Garten ist durch 1,50 Meter hohe Mauern geschützt und strahlt ein Gefühl der Ruhe aus.

Eine Botschaft wurde tief in die Wand geritzt.

Vier dieser Gärten liegen rund um den Palast (Gebiet 4). Jeder Humanoide, der sich 1 Minute oder länger in einem der Gärten aufhält, muss einen Konsitutionstrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Bei einem gescheiterten Wurf ist die Kreatur vergiftet. Eine auf diesem Weg vergiftete Kreatur zählt als durch jede Kreatur in Nangalore bezaubert. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jeder Stunde wiederholen und beendet den Effekt bei einem Erfolg. Wenn einer der Rettungswürfe nach dem ersten um 5 oder mehr Punkte scheitert, wird die Kreatur bewusstlos

und bleibt bewusstlos, bis ihr ein Rettungswurf gegen den Effekt gelingt oder bis sie Schaden erleidet.

Ein Charakter, der Übung in Heilkunde und Naturkunde hat, erkennt, dass die Pflanzen einschläfernd sind, wenn er sie 2 Runden lang untersucht. Ein Charakter, der nur Übung in einer der beiden Fertigkeiten hat, erkennt die Pflanzen mit einem erfolgreichen Wurf gegen SG 15 auf die Fertigkeit, auf die er Übung hat.

Ein Charakter, der 30 Minuten in einem Garten verbringt, kann alle halluzinogenen Pflanzen einsammeln. Dabei sammelt er 3 Pfund Blätter. Jessamine (siehe Kapitel 1) würde 20 GM je Pfund Blätter bezahlen.

Zalkoré und die Eblis nutzen die Gelegenheit, um anzugreifen, während die Charaktere unter dem Drogeneinfluss stehen. Wenn sie noch nichts Aggressives getan haben, bieten sie ihnen vergiftete Früchte und Wein an (siehe Gebiet 8).

5A. Südwestlicher Garten. Von einem offenen Torbogen in der Südwand des Gartens kann man auf einen überfluteten Tunnel mit eingestürztem Dach blicken (siehe Gebiet 1). An der Südwand stehen folgende Worte in altem Omuisch: „Ohne Träume ist die Ewigkeit unerträglich."

5B. Südöstlicher Garten. 3 **Dreiblumenwedel** (siehe Anhang D) wachsen in diesem Garten. Ein Charakter, der sich durch diesen Garten bewegt, streift unweigerlich an einer dieser hübschen, aber tödlichen Pflanzen vorbei. An der Südwand stehen folgende Worte in alten Omuisch: „Großer Ubtao, befreie mich."

5C. Nordwestlicher Garten. Die Stufen, die zum oberen Weg führen, sind mit Baumwurzeln überwuchert. An der Nordwand stehen folgende Worte in alten Omuisch: „Für die Lügen der Wenigen müssen alle bezahlen."

5D. Nordöstlicher Garten. In dem Garten befindet sich eine **Menschenfängerpflanze** (siehe Anhang D), die sich unter den anderen Pflanzen verbirgt. Sie greift jede Kreatur an, bei der es sich nicht um Zalkoré oder einen Eblis handelt. An der Ostmauer stehen folgende Worte in alten Omuisch: „Zu träumen, zu tanzen."

6. Pagode

Diese verfallende Pagode mit den breiten, anmutigen Torbögen, durch die der Wind bläst, und mit dem Ausblick auf das stille Wasserbecken darunter, muss einmal sehr hübsch gewesen sein. Doch der Zahn der Zeit, der Verfall und irgendeine bestialische Präsenz sorgen nun dafür, dass der Ort bösartig wirkt. Es riecht übel, und dunkle Flecken auf dem Fußboden breiten sich auf den weißen Stufen nach unten aus.

In der Pagode leben 6 **Eblis** (siehe Anhang D), die als Zalkorés Diener und Wächter fungieren. Das Innere der Pagode ist mit Kot verschmiert, und überall liegen abgekaute Knochen herum. Falls sich die Charaktere nicht ungewöhnlich leise und verborgen durch den Garten bewegen, werden sie von den Eblis irgendwann bemerkt oder gesehen. In diesem Fall ist das Nest leer. Drei Eblis bewegen sich zu Zalkorés Lagerstätte (Gebiet 8), und die anderen beziehen Stellung in Bäumen, auf Mauern oder Dächern. Ihr Auftrag besteht nicht darin, Eindringlinge direkt anzugreifen, sondern Zalkoré über diese zu informieren und sie dann zu unterstützen, wenn sie aktiv wird.

Schatz. Charaktere, die den Dreck untersuchen, finden ein paar Schätze, die die Eblis versteckt haben. Dabei handelt es sich um einen Beutel mit 7 unterschiedlichen Edelsteinen (je 10 GM), einen bemalten, goldenen Armreif in Form eines Couatls (50 GM), und einen hölzernen Schriftrollenbehälter mit geschnitzten Skeletten, in dem sich eine *Schriftrolle des Schutzes* (Untote) befindet.

7. Überfluteter Garten

Das Wasser in diesem Becken ist ungewöhnlich sauber. Ein Dutzend oder mehr große Fische, Schildkröten und Echsen schwimmen langsam im Wasser hin und her, und Wasservögel paddeln an der Oberfläche. Durch ihre Bewegungen schlägt das Wasser Wellen, daher könnt ihr nicht gut erkennen was sich am Boden befindet. Es scheint sich aber um einen Haufen seltsam geformter Steine zu handeln.

Zerbrochene Steine ruhen auf einem quadratischen Podest, das sich inmitten des Beckens erhebt. Dort stand wohl einst eine Skulptur. Teile der Skulptur liegen westlich davon im Becken. Ein großes Steingesicht starrt nach oben in den Himmel.

Eine immense steinerne Büste von Zalkoré erhob sich hier einst. Sie war die schönste Skulptur im ganzen Garten. Nachdem Zalkoré die Wahrheit darüber erfahren hat, was mit Thiru-taya geschehen war, zerstörte sie die Statue aus Selbsthass.

Die Steine im Becken bestehen aus einer 60 cm dicken Schicht aus versteinerten Fischen, Schildkröten, Echsen und Wasservögeln. Sie wurden im Verlauf der Jahrhunderte von Zalkoré versteinert. Die versteinerten Tiere könnten an einen Sammler in Nyanzaruhafen für 1 GM je Stück verkauft werden. Jedes Tier wiegt 1 Pfund. Unter den versteinerten Tieren liegen zwei versteinerte Abenteurer. Kwani und Shabarra (CN, weiblich, Chulter **Kundschafterinnen**) erweckten den Zorn Zalkorés vor vielen Jahrzehnten.

8. Zalkorés Lagerstätte

Die glockenförmige Kuppel scheint intakt zu sein. Es gibt keine Löcher im Dach, und das bronzene Doppelportal hängt gerade in seinen Angeln. Die Tore sind verschlossen, aber nicht versperrt. Die Königin erwartet sie, außer natürlich, sie ist bereits tot, oder die Abenteurer sind extrem heimlich vorgegangen.

Das Innere der Kuppel wird von einem großen Raum ausgefüllt, bei dem es sich offensichtlich einst um eine königliche Unterkunft gehandelt hat. Jetzt sind die einst farbenprächtigen Malereien am Boden stumpf, Stücke von gefärbten Glas sind unter einem gesprungenen Mosaik angehäuft, die emaillierten Holztische sind gesprungen und schief, und jeder Stoff ist ausgefranst und zerfasert.

In der Mitte des Raums steht ein langer Diwan auf einem kreisförmigen Podest. Auf dem Diwan räkelt sich eine Frau, die in eine fließende Robe aus farbenprächtigen Papageienfedern gekleidet ist. Trotz der Hitze sind auch Arme, Kopf und Gesicht von Federschleiern bedeckt. Neben ihr wächst eine schwarze Orchidee aus einem großen Tontopf. Sie spricht euch mit einer Stimme an, in der gleich mehrere seltsame Betonungen um die Wette zu eifern scheinen: „Fremde sind nach Nangalore gekommen, mein Geliebter. Welche Gunst soll ich meinen Untergebenen erweisen?"

Gut, die **Medusa** ist nicht völlig verrückt, doch dank des Pflanzenextrakts, das sie ständig zu sich nimmt, bildet sie sich ein, dass Thiru-taya an ihrer Seite steht. Fast all ihre Aussagen schließen ihn irgendwie ein. Versuche dies am Spieltisch umzusetzen und lasse ihre Aussagen so kryptisch wie möglich erscheinen. Die Medusa glaubt außerdem, dass sie noch immer die Königin von Omu ist, während ihr aber gleichzeitig bewusst ist, dass sie hierher ins Exil geschickt wurde. Sie kann widersprüchliche Aussagen über sich selbst und ihre Vergangenheit machen, ohne dass sie dies im geringsten stört.

Die Charaktere können eine angenehme, sogar informative Unterhaltung führen, wenn sie sich an folgende Regeln halten:

- Thiru-tayas Asche zu stören oder seine Statue zu beschädigen ist unverzeihlich. Wenn ein Charakter eines von beiden getan hat, ist ein Kampf auf Leben und Tod unausweichlich.
- Das erste Mal, wenn ein Charakter eine abwertende Bemerkung über Thiru-taya macht oder seinen „Verrat" erwähnt, erzielt er eine wütende Antwort von Zalkoré, doch dann fängt sie sich wieder. Passiert es ein zweites Mal, kommt es jedoch zum Kampf.
- Wenn ihr jemand den Schleier vom Gesicht reißt, nach der schwarzen Orchidee greift oder einen Spiegel zückt, ist sein Schicksal besiegelt. Wenn jemand Zalkoré fragt, warum sie einen Schleier trägt, erwidert sie, dass sie ihr Gesicht nur noch ihrem Geliebten Thiru-taya zeigen möchte.

Solang das Treffen freundlich bleibt, kann ihnen Zalkoré eine Menge über Omu verraten. Sie kann ihnen den generellen Standort beschreiben („Zwischen den Feuerspitzen und der großen Eisenmine der Zwerge") und sie davor warnen, dass die Yuan-ti die Stadt begehren. Sie weißt nichts vom Seelenfänger oder dem Todesfluch. Sie hat gehört, dass wenigstens eine ihrer Nachfahren sich beim Vogelvolk von Kir Sabal verbirgt und auf die Wiederherstellung der Monarchie wartet. (Das sind Beispiele dafür, dass Zalkoré gleichzeitig denkt, sie wäre die herrschende Königin von jenem Omu, wie es vor Jahrhunderten gewesen ist, und sich gleichzeitig bewusst ist, dass sie im Exil ist. Beide Situationen existieren in ihrer von Halluzinationen erfüllten Realität nebeneinander.)

Schwarze Orchidee. Charaktere, die nach einer schwarzen Orchidee für Asharras Ritual suchen (siehe „Kir Sabal", Seite 68), können sie hier finden, doch Zalkoré trennt sich nur gegen etwas von vergleichbarer Schönheit von ihr. Sie verlangt einen Edelstein, ein Schmuckstück oder einen Kunstgegenstand im Wert von mindestens 500 GM. (Sie akzeptiert nicht mehrere Stücke, die zusammen diesen Wert ergeben.) Zalkoré fühlt sich außerdem zu Charakteren mit Charisma 16 oder höher hingezogen und würde einen derartigen Charakter als Sklaven im Gegenzug für die Blume akzeptieren. Die schwarze Orchidee in Zalkorés Besitz ist die einzige in ganz Nangalore.

Giftige Gastfreundschaft. Wenn sich Zalkoré entscheidet, die Charaktere wegen eines Vergehens zu töten, aber die Situation noch nicht völlig aus dem Ruder gelaufen ist, bietet sie ihnen Essen und Trinken an. Sie läutet mit einer silbernen Glocke, und ein **Eblis** (siehe Anhang D) kommt mit einem Tablett voller Früchte und Wein. Alles wurde vergiftet. Nur ein Charakter mit Übung in Heilkunde, der einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Medizin) gegen SG 13 besteht, kann dies erkennen. Zalkoré greift ebenfalls zu, aber sie hat schon solch eine Toleranz gegen das Gift entwickelt, dass diese Dosis sie nicht beeinträchtigt. Charaktere, die etwas essen oder trinken, müssen einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, oder sie sind für 1 Stunde vergiftet, oder bis sie 2 Liter Wasser getrunken haben.

Thiru-taya. Wenn Zalkoré auf 63 Trefferpunkte oder weniger reduziert wird, fleht sie ihren toten Geliebten um Schutz an. Der Geist von Thiru-taya taucht in Form einer kaum wahrnehmbaren, 3 m hohen Erscheinung auf und führt einen gigantischen Speer aus Energie. Die Erscheinung kann weder durch Schaden noch durch Zauber betroffen und nicht vertrieben oder beherrscht werden. Er schwebt über Zalkoré, bis sie stirbt oder alle Trefferpunkte zurück erhalten hat. Einmal je Zug, wenn ein Angreifer in einer Entfernung von bis zu 4,50 m Zalkoré Schaden zufügt, trifft er ihn mit seinem Speer und richtet 15 (2W8 + 6) Energieschaden an.

Schatz. Der Großteil dessen, was man noch in der Lagerstätte finden kann, hat kaum einen Wert. Das Federkleid ist 50 GM wert, wenn es nicht zu stark im Kampf beschädigt wurde (das ist der Fall, wenn mehr als die Hälfte des Schadens durch Hiebschaden, Säureschaden oder Feuerschaden verursacht wurde, oder wenn Zalkoré von einem *Feuerball* oder ähnlichen Effekt getroffen wurde. Sie hat 2W6 Phiolen ihrer Traumtinktur in ihrer Lagerstätte. Jede Phiole enthält eine Dosis und kann für 10 GM in Nyanzaruhafen verkauft werden. Ein Charakter, der eine Dosis zu sich nimmt, muss einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Charaktere, die gegen den Zustand Vergiftung immun sind, sind automatisch erfolgreich. Bei einem gescheiterten Rettungswurf nimmt der Charakter illusionäre Sinneseindrücke aller Art wahr, die für ihn völlig real erscheinen. Der Effekt besteht für 1W4+1 Stunden, oder bis man *Schwache Genesung* oder einen ähnlichen Zauber auf den Charakter wirkt.

Nebelklippe

Die Nebelklippe ist eine 300 m hohe Mauer aus Vulkangestein, die sich 300 km an Chults westlicher Küste entlangzieht. Es gibt hier keine Strände, sondern nur gigantische, zerklüftete Felsen, gegen die die Brecher schlagen. Die meisten Leute bleiben der Gegend fern, auch wegen den großen Ansiedlungen von Aarakocra und den Nestern von Pteranodons und Quetzalcoatlus.

Nsi-Ödnis

Dieser große Streifen Dschungel wurde vor langer Zeit von einer Seuche verwüstet und hat sich nie wieder davon erholt. Die Pflanzen sind kränklich und giftig. Im Herzen der Ödnis steht der verfallene Palast des Kriegsfürsten Ras Nsi. Es handelt sich um eine verfallene Steinfestung, die einst auf dem Rücken eines Dutzends untoter Riesenschildkröten stand. Die Zerstörung durch Ras Nsis amoklaufende Untote war so vollständig, dass von dieser beeindruckenden Anlage nur die zertrümmerten Panzer und Knochen der Schildkröten übrig geblieben sind. Die zertrümmerten Steinhaufen, die langsam im Morast versinken, lassen nicht einmal mehr die einstigen Umrisse der Festung erkennen. Die Chancen für Zufallsbegegnungen sind in dieser Region doppelt so groß.

Olung (Fluss)

Das kochend heiße Wasser vom Luosee kühlt rasch ab, während es über Stromschnellen und Katarakte schießt. Entdecker und Führer kennen den Fluss als wichtige Grenze. Im Osten liegt „normaler" Dschungel und im Westen Untotenterritorium. Allein schon aus diesem Grund beschließen manche Expeditionen, von der Zufluchtsbucht aus in die Halbinsel vorzustoßen.

Omgars Schnauze

Omgars Schnauze war einst eine gebirgige Halbinsel, die während der Zauberpest durch das Meer gespalten wurde. Eine enge Meeresstraße ermöglicht es, zwischen dem Hauptland und der jetzt entstandenen großen Insel zu segeln. Seeleute und Kartographen sehen sie als Grenze zwischen den Küsten von Chult und jenen von Samarach.

Omu

Die verlorene Stadt Omu wird in Kapitel 3 beschrieben.

Orolunga

Alles, was von der uralten Stadt Orolunga übrig blieb, ist eine verfallende Ziggurat, die von einer Wächternaga beschützt wird. Die Naga ist Tausende Jahre alt und ein Quell nützlicher Informationen. Vermutlich stellt sie die beste Informationsquelle in ganz Chult dar. Sie ist allerdings nicht leicht zu erreichen.

Eine gigantische Ziggurat aus Stein und Ziegeln erhebt sich hier aus dem Dschungel. Zwei Treppen führen nach oben, eine von der rechten Seite und eine von der linken Seite. Sie treffen sich auf einem Treppenabsatz 9 Meter über euren Köpfen. Das wiederholt sich auf der zweiten und der dritten Ebene, doch mit jeder Ebene geht es weniger weit nach oben. Die vierte Ebene liegt 18 Meter über dem Dschungelboden und stellt eine Art umschlossenen Schrein oder Tempel dar, dessen Wände mit Labyrinthsymbolen geschmückt sind.

Der Dschungel reicht bis zu dem alten Bauwerk. Die ersten Treppen sind von Baumwurzeln, Flechten und Ranken überzogen. Vielleicht war die Ziggurat ja einst von einer Stadt umgeben, doch der Dschungel ist hier so dicht, dass man Stunden suchen müsste, nur um die Fundamente zu entdecken.

Die Ziggurat ist von Magie umhüllt. Dies wird offensichtlich, wenn man *Magie entdecken* wirkt. Die Schutzhülle hindert jeden daran, sich der Ziggurat zu nähern, wenn er nicht die Treppen benutzt. Charaktere, die versuchen, sich der Ziggurat fliegend zu nähern, erheben sich über die Bäume, doch kommen ihr schlicht und einfach nicht näher. Wenn man zu klettern versucht, kommt man die halbe Strecke nach oben, verliert dann seltsamerweise den Halt und rutscht wieder ganz nach unten. Eine Leiter reicht nie bis ganz nach oben, egal wie lang sie ist. Ein Kletterhaken verfehlt immer das Ziel. Wenn man *Teleportieren* oder *Nebelschritt* wirkt, bewegt man sich seitwärts statt nach oben zur nächsten Ebene. Es ist schlicht und einfach unmöglich, die Prüfung auf irgendeine Art und Weise zu umgehen. Es ist hilfreich, das ganze wie ein Märchen zu sehen. Es muss keinen Sinn ergeben, da die Magie von Orolunga auf einer mythischen Ebene existiert, die die Fähigkeiten aller Sterblichen übersteigt.

Erste Treppe

Die Treppe vom Boden bis zur 1. Ebene der Ziggurat ist 15 m lang und überwindet dabei einen Höhenunterschied von 9 m. Die erste Treppe ist von Baumwurzeln, Flechten und Ranken überzogen. Die Charaktere können die ersten 3 m problemlos wie schwieriges Gelände überwinden. Ab 3 m beginnen die Dornen, sie zu verletzen. Sie erleiden 1 Punkt Hiebschaden je weitere 30 cm, die sie sich vorkämpfen. Nach 6 m erhöht sich der Hiebschaden auf 2 Punkte je 30 cm. Die Dornen wachsen genauso schnell nach, wie man sie abhackt, verbrennt oder anderweitig zerstört. Sie können nicht mit Magie oder Fähigkeiten geteilt oder überwunden werden. Wenn man nach unten geht, erleidet man keinen Schaden.

Nach den ersten gescheiterten Versuchen, die Treppe zu erklimmen, bemerken die Charaktere einen **Chwinga** (siehe Anhang D), der mitten unter ihnen steht. Er ist ungefähr 30 cm groß, und seine Maske erinnert an den Kopf eines Triceratops. Er trägt eine große, orangefarbene und violette Orchidee. Er stürmt die Treppe hoch, und der Bewuchs teilt sich vor ihm und schließt sich direkt hinter ihm erneut.

Um weiter nach oben zu kommen, müssen die Charaktere orangefarbene und violette Orchideen finden. Sie können innerhalb von 30 Minuten im Dschungel gefunden werden, wenn ein Charakter Übung in Naturkunde hat, andernfalls in 60 Minuten. Jeder Charakter benötigt seine eigene Orchidee.

Zweite Treppe

Die Treppe von der 1. zur 2. Ebene der Ziggurat ist 10 m lang und überwindet dabei einen Höhenunterschied von 6 m. Die Steine stehen scheinbar kurz vor dem Zerfall aufgrund ihres hohen Alters. Wenn man versucht, die Treppe zu erklimmen, stellt man fest, dass die Steine unter den Füßen zerfallen und man keinen Fortschritt mehr erzielen kann. Egal, was die Charaktere tun, dieser Zustand der Treppe bleibt immer gleich. Die Stufen zerfallen nicht noch mehr, und der Schutt türmt sich auch nicht auf.

Nach den ersten gescheiterten Versuchen bemerken sie einen weiteren **Chwinga**, der zwischen ihnen auf der Treppe steht. Seine Maske erinnert an den Kopf eines Chamäleons. Er trägt eine orange und violette Orchidee und eine rote Papageienfeder. Dann rast er so leicht wie eine Feder die Treppe empor.

Die Charaktere können Papageienfedern im Dschungel oder in der Nähe dieses Treppenabsatzes innerhalb weniger Minuten finden. Jeder benötigt eine Feder und eine Orchidee, um die Treppe zu erklimmen.

Dritte Treppe

Die Treppe von der 2. zur 3. Ebene (der Ebene des Schreins) ist 6 m lang und überwindet dabei einen Höhenunterschied von 3,60 m. Die Treppe ist in ausgezeichnetem Zustand, doch zahlreiche **Schwärme von Giftschlangen** schlängeln sich auf ihr. Wenn Schlangen getötet werden, tauchen mehr aus Löchern auf. Die Schwärme können nicht ausgerottet, nicht einmal geschwächt werden. Keine Zauber oder Fähigkeiten können die Schlangen daran hindern, jemanden auf der Treppe anzugreifen.

Nachdem die Charaktere die Treppe ein wenig untersucht haben, fällt ihnen ein dritter **Chwinga** auf, der am Fuß der Treppe steht. Seine Maske erinnert an einen Mungo, und er trägt eine rote Papageienfeder und eine orange und violette Orchidee. An der untersten Stufe schlägt der Chwinga eine Schlange mit der Orchidee, um sie zu ärgern, dann streichelt er ihre Flanke mit der Feder, um sie zu beruhigen. Dann legt er sich auf den Boden und schaut die Schlange an. Sie kriecht durch die Maske in seinen Mund und verschwindet. Der Chwinga schlängelt sich dann wie eine Schlange die Treppe empor und wird dabei von den anderen Schlangen nicht behelligt. Um die Treppe zu erklimmen, müssen es die Charaktere ihm gleich tun, allerdings gelingt dies nicht automatisch wie bei den anderen Treppen. Die Orchidee und die Feder zu benutzen, stellt kein Problem dar, aber um die Schlange zu schlucken, muss man einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Böse Charaktere erleiden einen Nachteil auf den Rettungswurf. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist, kann sich der Charakter sicher die Stufen nach oben schlängeln. Wenn der Rettungswurf scheitert, erleidet der Charakter 17 (5W6) psychischen Schaden und kann es erneut versuchen, der SG erhöht sich jedoch auf 11. Für jeden weiteren gescheiterten Rettungswurf erhöht sich der SG erneut um +1.

Saja N'bazas Schrein

Der Schrein oben auf der Ziggurat ist ein einfaches, rechteckiges Ziegelgebäude. Die Außenmauern sind mit Labyrinthsymbolen Ubtaos geschmückt. Hinter dem offenen Eingang ist

ein einfacher, verstaubter Raum, doch ein Charakter mit einer passiven Weisheit (Wahrnehmung) von 13 oder besser kann den Geruch von Räucherwerk wahrnehmen.

Charaktere, die den Schrein ohne eine Orchidee und eine Feder betreten, stellen fest, dass er leer ist. Wenn sie zu einem späteren Zeitpunkt mit den Gegenständen zurückkommen, ändert das nichts. Sie hatten ihre Chance. Charaktere, die den Raum mit einer Orchidee und einer Feder betreten, finden sich im gleichen Raum wieder, aber er sieht so aus wie vor Jahrhunderten. Sie können nur einmal vor die Naga treten. Jemand, der den Raum verlässt und später zurückkommt, findet nur den leeren Raum vor. Lies folgenden Text vor, wenn die Charaktere vor die Naga treten:

> Herabhängende Lampen erleuchten den Raum, und Räucherschalen füllen ihn mit Rauch und exotischen Gerüchen. Polster und Schilfmatten bedecken den Boden, Töpfe mit blühenden Pflanzen stehen an den Wänden und Singvögel flitzen von Pflanze zu Pflanze.
>
> Eine gigantische Schlange mit schillernden Schuppen ruht auf einem Haufen Polster gegenüber dem Eingang. Sie erhebt sich langsam zu einer Höhe von 1,50 Meter und starrt euch dabei direkt in die Augen. Das Gesicht wirkt erstaunlich menschlich, nur die Zunge züngelt zwischen ihren Lippen hervor, wenn sie spricht:
>
> „Ich bin Saja N'baza. Was wollt ihr an diesem uralten Ort? Sprecht die Wahrheit, denn ich höre eure Herzen!"

Wenn die Charaktere noch nicht auf Artus Cimber und Drachenbeute getroffen sind, könnten sich die beiden gerade mit der **Wächternaga** besprechen, wenn die Gruppe eintrifft. Saja N'baza weiß, was mit Mezro geschehen ist (siehe „Mezro", Seite 74), und teilt ihnen mit, dass die Stadt nicht zurückkehren wird, solange Ras Nsi am Leben ist. Das gibt Artus einen Grund, die Gruppe nach Omu zu begleiten.

Die Naga weiß aufgrund ihrer Visionen, dass Ras Nsi und seine Yuan-ti-Anhänger planen, die Welt aus ihrem Hort in Omu zu vernichten. Sie weiß nicht viel über den Todesfluch, doch wenn ihn die Charaktere beschreiben, meint sie, dass er zu verschiedenen Omen passt, die mit Omu in Verbindung stehen. Die Naga weiß, dass Omu zwischen den Flammengipfeln und dem Tal der Verlorenen Ehre liegt. Sie weiß auch, dass die Stadt unter das Niveau des Dschungels abgesunken ist. Man entdeckt sie also am besten aus der Luft oder von höheren Lagen.

Die Naga erinnert sich an Ras Nsis ersten Aufstand, und sie drängt die Charaktere, ihn als Bestrafung für seine Verbrechen und als Vorbeugung für weitere Verbrechen zu töten. Jeder Charakter, der zustimmt, erhält einen übernatürlichen Segen (siehe Kapitel 7 im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*), um ihn bei seiner Aufgabe zu unterstützen. Du solltest die Segen an die Rollen der Charaktere in der Gruppe anpassen. Auf Charaktere, die sehr zögerlich erscheinen, wirkt sie vielleicht *Geas*.

Den Schrein verlassen

Nachdem die Charaktere den Schrein verlassen haben, können sie Saja N'baza kein zweites Mal erreichen. Jedesmal, wenn sie den Schrein erneut betreten, stehen sie in einer leeren Kammer. Es ist immer der Morgen des nächsten Tages, egal wann sie den Schrein betreten haben. Sie können ohne Schwierigkeiten hinuntergehen. Es spielt keine Rolle, ob sie Orchideen und Federn haben. Die Schlangen sind weg, die Stufen sind fest und zwischen den Ranken gibt es einen freien Pfad. Wenn sie den Boden erreichen, sehen sie Tulpen, die rund um die Ziggurat erblüht sind. Diese sind wunderschön, aber nicht magisch.

Schnappschildkrötenbucht

Diese Bucht ist unglaublich schön. Obwohl der Himmel durch dunkle Rauch- und Aschewolken verfinstert ist, in denen Blitze zucken, besteht sie aus weißen Sandstränden, grünen Wäldern und strahlenden Korallenriffen. Bunte Tiere treiben sich hier herum. Effektiv stellt sie eine Art Paradies angesichts der Schrecken von Chult dar. Die Bucht ist nicht ohne Gefahren, doch auch diese bieten einen wundersamen Anblick. Dreiblumenwedel, Menschenfängerpflanzen und Jaculis sind hier sehr verbreitet, ebenso wie die aggressiven Riesenschnappschildkröten, die der Bucht ihren Namen gegeben haben. Weitere Informationen über diese Kreaturen findest du in Anhang D.

Zyklopen treiben sich am Strand herum und leben in Höhlen in den Bergen, die die Bucht überragen. Diese einfachen Kreaturen sind nicht unbedingt feindselig, aber Fremden gegenüber sehr misstrauisch. Jede Handlung, die als feindselig aufgefasst werden kann, führt dazu, dass die Zyklopen aggressiv werden. Sie sind Experten darin, die Gefahren der Schnappschildkrötenbucht zu überleben. Wenn ihnen die Charaktere etwas anbieten können, das sie interessiert, wären sie daher sehr gute Verbündete. Die Zyklopen benötigen praktisch immer Metallwerkzeuge (wie z. B. Kurzschwerter, die sie wie Dolche benutzen), und sie lieben magisches Spielzeug, das irgendwelche prächtigen Effekte erzeugt. Wenn man sie reichhaltig beschenkt, lassen sie sich vielleicht sogar als Träger, Wachen oder Führer für eine Expedition anheuern, die nach Norden in den dichten Dschungel zwischen den Flammenspitzen und dem Tal der Toten aufbricht.

König Toba

Eine **Riesenschnappschildkröte** (siehe Anhang D) von ungewöhnlicher Größe (120 Trefferpunkte) liebt es, sich tagsüber am Strand zu sonnen. Die Chulter nennen sie König Toba. Verbleibende Magie der Zauberpest hat einen Teil ihres Panzers kristallisieren lassen. Dadurch genießt König Toba einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Schatz. Wenn man die mächtige Schildkröte besiegt, kann man 60 Kristalle aus dem Panzer schlagen, die jeweils 10 GM wert sind.

Schreckenstal

Entdecker, die Chult von Osten betreten, werden vermutlich durch dieses Gebiet reisen, das im Norden von den windgepeitschten Flugechsenbergen und im Süden von den gezackten Sanrachbergen begrenzt wird. Dieser dichte Dschungel trägt seinen Namen durchaus zu Recht, da sich hier Dinosaurier aller Art herumtreiben. Außerdem findet man hier brutale Königreiche von Echsenmenschen, die von gnadenlosen Echsenköniginnen oder Echsenkönigen regiert werden.

Shilku

Die verlassene Küstenstadt wurde durch einen Vulkanausbruch zerstört und konserviert. Die Straßen sind in Asche begraben, und der Hafen ist voller erstarrter Lava. Da Mezro inzwischen größtenteils geplündert ist, steht Liara Portyr in Festung Beluarian unter dem Druck ihrer Auftraggeber aus Baldurs Tor, damit zu beginnen, Shilku auszugraben und zu erforschen, und hier Schätze zu bergen. Doch ein derartiges Unterfangen würde es erfordern, eine neue Festung irgendwo an der südwestlichen Küste zu errichten, und Liara mangelt es an Arbeitskräften und der nötigen Finanzierung. Vielleicht

versucht sie, die Charaktere damit zu beauftragen, potenzielle Standorte für eine derartige Festung auszukundschaften, wenn auch nur, um ihren ungeduldigen Vorgesetzen in Baldurs Tor irgendeinen Fortschritt präsentieren zu können.

Obwohl es hier kein menschliches Leben gibt, ist die Stadt keineswegs ausgestorben. Mephits, Feuerlurche, Salamander und andere Kreaturen, die die Hitze lieben, streifen durch die Aschenstraßen und graben Tunnel in Keller, die vor langer Zeit durch Vulkangestein versiegelt wurden.

Shilkubucht

Lava ergießt sich noch immer aus dem Vulkan, der Shilku zerstört hat, und strömt wie ein glühender Fluss in die Bucht. Das schwefelhaltige Wasser ist so giftig, dass die meisten Meereslebewesen hier tot sind und die umliegende Küste leblos ist. Man kann sichere Landestellen an den Stränden im Osten finden, doch ein Segelschiff, dass entlang der Ostküste in der Nähe von Shilku kreuzt, kann durch die glühend heißen Steine oder die brennende Asche, die noch immer manchmal herabregnen, seine Segel verlieren oder gar in Brand geraten.

Soshenstar (Fluss)

Der Soshenstar fließt nördlich vom Aldanibecken zur Chultbucht und stürzt dabei ungefähr alle 15 bis 22 km in Form eines Wasserfalls in die Tiefe.

Tal der verlorenen Ehre

Die untoten Horden von Ras Nsi haben einen Stamm Chulter in diesem Tal ausgerottet. Die Knochen der gefallenen Eshowe und alles andere wurde von der Lava eines Vulkans westlich von Hrakhamar verschlungen. Feuerlurche haben die alte Zwergenschmiede in den Bergen übernommen, und ihr Gebietsanspruch erstreckt sich über das ganze Tal. Feuerlurchkrieger auf Riesenschreitern (siehe Anhang D) setzen diesen Anspruch durch. Zundelor, die Junge Rote Drachin aus der Wyrmherzmine, ist die einzige Kreatur, die so stark ist, dass sie von den Feuerlurchen nicht behelligt wird. Zundelor und die Feuerlurche bekämpfen sich noch nicht, doch jeder begehrt das Territorium des anderen. Zundelor würde gerne Hrakhamar besitzen, und die Feuerlurche würden von den Eisenvorräten der Wyrmherzmine profitieren.

Tath (Fluss)

Der Fluss entspringt aus dem Aldanibecken und schlängelt sich in westlicher Richtung. Er schießt in Form von Wasserfällen nach unten und durch die Schlucht von Ataaz Kahakla, bevor er in der Jahakabucht im Meer mündet.

Tiryki (Fluss)

Der Tiryki entspringt in einem von Nebel verhüllten Canyon und fließt nach Norden bis zur Chultbucht. Dabei donnert er alle paar Kilometer in Form von Wasserfällen in die Tiefe. Dadurch werden Reisen mit dem Kanu anstrengend, weil man es regelmäßig steile Felsen nach oben schleppen muss, und Reisen flussabwärts extrem gefährlich, weil man darauf achten muss, dass das Kanu nicht in eine Strömung gerät und einen Wasserfall hinunterstürzt. Dschungelraubtiere und Untote treiben zu beiden Flussufern ihr Unwesen. Dann kommt noch das Pteravolk hinzu, das auf dem Feuerfinger lebt, sowie die Grungs, die oberhalb der Schlucht leben. Man muss sich nicht wundern, dass der Tiryki als der gefährlichste Fluss von Chult gilt.

Vorn

> Neben ein paar Felsen und Farnen steht eine 2,40 Meter hohe humanoide Statue mit Bronzefäusten, eisernen Gelenken, einer Adamantitbrustplatte und einem Eisenhelm mit Augenschlitzen. Der Rest der Statue besteht aus Holz und ist mit Bändern und Nieten aus Adamantit verstärkt. Rund um die Statue sind Opfergaben in Form von Nahrung, Federn, gefärbten Steinen und Schädeln verstreut.

Die Statue ist ein deaktivierter **Schildwächter**, der einst als Leibwächter eines Magiers gedient hat. Der Magier starb durch einen Unfall – er fiel während eines Anfalls des verrückten Affenfiebers aus einem Baum, schlug sich den Kopf an einem Felsen, wurde bewusstlos und rollte in eine große Pfütze, in der er ertrank. Der Schildwächter steht seitdem bewegungslos hier und wartet auf neue Befehle. Ein Charakter mit Übung in Arkane Kunde erkennt mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 10, mit was er es zu tun hat.

Ein Charakter, der das Gebiet durchsucht und einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 10 ablegt, findet Fußspuren von nomadischen Goblins, Grungs und Pflanzenpygmäen im Dreck, die das Konstrukt als niederen Gott anbeten. Sie stutzen die Ranken und Flechten, die das Konstrukt ansonsten überwuchern würden, und legen Opfergaben nieder. Ein Gebiet von mehreren Kilometern Umkreis um das Konstrukt wurde zu einer neutralen Zone erklärt, die die ansonsten verfeindeten Stämme betreten können, ohne gegeneinander Krieg zu führen.

Jemand, der das Amulett des Meisters des Schildwächters findet (siehe „Yellyark", Seite 89) kann über den Schildwächter die Kontrolle übernehmen. Das macht die örtlichen Goblin-, Grung- und Pflanzenpygmäenstämme sehr wütend. Dadurch verlaufen Zufallsbegegnungen mit diesen Kreaturen automatisch feindselig, außer die Charaktere besänftigen die Stämme mit Geschenken oder können sie davon überzeugen, dass es Vorns „Wunsch" ist, sie zu begleiten.

Wrack der Narwal

Durch einen magischen Unfall landete das Wrack einer Galeone, der *Narwal,* mitten im Dschungel. Sie liegt verkehrt herum im Dschungel, und der Rumpf ist mit Muscheln überzogen und von Efeu überwachsen. Die Mannschaft ist spurlos verschwunden, doch das alte Schiff wird nun von einem einzelgängerischen Wertiger und einem kleinen Stamm Pflanzenpygmäen bewohnt. Da der Wertiger mehr Beute schlägt, als er fressen kann, und den Überschuss den Pflanzenpygmäen überlässt, versteht sich die kleine Gemeinschaft prächtig. Die Pflanzenpygmäen gedeihen in den feuchten, dunklen Bereichen unter dem Schiff und im Lagerraum, und der Wertiger lebt recht elegant in der Kapitänskajüte, obwohl diese auf dem Kopf steht.

Der Stamm besteht aus 1 **Pflanzenpygmäen-Häuptling**, 12 **Pflanzenpygmäen** und 3 **Dornenhunden** (siehe Anhang D für die Werte der Pflanzenpygmäen und Dornenhunde). Der **Wertiger** (N, männlich, chultischer Mensch) benutzt seinen Namen nicht mehr, hieß aber einst Bwayes O'tamu. Er ist ein Vetter von Wakanga O'tamu (siehe „Händlerprinzen", Seite 24) und die beiden standen sich als Kinder sehr nahe. Die Ähnlichkeit ist recht stark, und Charaktere, die auf Wakanga getroffen sind, erkennen die Verwandtschaft, sobald der Wertiger menschliche Gestalt annimmt. Der Wertiger spricht die Gemeinsprache (sehr schlecht, weil er schon viel davon vergessen hat) und Pflanzenpygmäisch.

Wenn die Charaktere das Hexfeld der *Narwal* betreten, wirf einen Würfel. Bei einem ungeraden Resultat ist Bwayes auf der Jagd und bemerkt die Charaktere automatisch, bevor sie ihn bemerken. Bei einem geraden Resultat ruht er sich im Wrack aus. Das bedeutet, dass die Charaktere vermutlich zuerst auf die Pflanzenpygmäen treffen werden. Falls Bwayes die Charaktere bemerkt, verfolgt er sie aus Neugierde und nicht aus Blutgier. Er möchte herausfinden, was sie hier wollen. Er ist sogar dazu bereit, sie ins Schiff einzuladen und ihnen Edelsteine im Gegenzug für Wein anzubieten, wenn sie welchen haben. Falls die Charaktere nicht von Bwayes begleitet werden, sind die Pflanzenpygmäen feindselig.

Falls die Charaktere mit dem Wertiger Freundschaft schließen und ihn nach anderen interessanten Schauplätzen in Chult fragen, hat er folgende Informationen:

- Die Knochen eines großen Drachen befinden sich in einer Grotte im Südwesten. (Wenn die Charaktere nett fragen, kann er sie zu Nadels Knochen führen.)
- Zwischen dem Olung und der Nsi-Ödnis finden sich die Überreste eines einst wunderschönen Gartenpalasts, in dem unvorstellbare Schätze lagern sollen. (Bwayes kann die Charaktere nach Nangalore führen, wird sie aber aus Respekt nicht bei der Erforschung begleiten.)

Schatz

Die Kabine des Wertigers enthüllt genügend geplünderte Materialien, um Kartographenwerkzeuge, Ledererwerkzeuge und eine Kräuterkunde-Ausrüstung herzustellen. In einer abgewetzten Holztruhe neben der Hängematte des Wertigers findet man eine Entdeckerausrüstung, ein Fernglas, einen Kartensatz Drei Drachen (der Wertiger weiß nicht, wie man es spielt), einen Lederbeutel mit 4 unterschiedlichen Edelsteinen (je 100 GM) und 2 *Heiltränke*.

Wrack der Sternengöttin

Ein aus Holz gefertigtes Schiff hängt hier hoch oben in den Bäumen. Es ist in drei Teile zerbrochen. Es ist kein Schiff, das zur Fahrt auf dem Meer gedacht ist. Das Heck hängt am tiefsten und schient nur noch von der Takelage 15 Meter über dem Boden gehalten zu werden. Der mittlere Teil ist ungefähr 4,50 Meter höher, und der Bug ist fest in einer Gruppe von Zweigen nochmals 3 Meter darüber verkeilt.

Eine schwache Stimme ertönt: „He, ihr da auf dem Boden. Könnt ihr uns helfen?“

Die *Sternengöttin* war ein 27 m langes Himmelsschiff aus Halruaa. Es flog dank eines erstaunlichen Gasballons, der leichter war als Luft. Abenteurer aus Halruaa haben es genutzt, um Chult aus der Luft zu erforschen, wurden aber von einem Schwarm Pteravolk angegriffen. Das Pteravolk zerfetzte den Gasbeutel, woraufhin das Flugzeug ins Blätterdach krachte. Wie man auf Karte 2.13 sieht, ist die hölzerne Gondel in drei Teile zerbrochen, die nun in verschiedenen Höhen prekär in den Bäumen hängen. Der leere Ballon hat sich in den Zweigen darüber verfangen. Der Absturz ist irgendwann während der letzten 3W10 Tage erfolgt.

Aufgrund der zahlreichen Ranken und der herabhängenden Takelage ist es recht einfach, zum Schiff nach oben zu klettern. Um das Schiff vom Boden aus zu erreichen, ist lediglich ein erfolgreicher Stärkewurf (Athletik) gegen SG 10 erforderlich. Der gleiche Wurf muss wiederholt werden, wenn man sich von einem Abschnitt des Schiffs zum anderen bewegen will. Von einem höheren zu einem niedrigeren Bereich kann man auch mit einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10 springen.

Überlebende

Die Stimme gehört Thasselandra Tapferflügel, der Kapitänin des Schiffs (NG, weiblich, halruaanischer Mensch **Adlige**). Sie kann die Situation kurz erklären, bevor sie so geschwächt ist, dass man ihre Stimme nicht mehr vom Boden aus hören kann. Die anderen Überlebenden sind der Navigator Ra-das (N, männlich, halruaanischer Mensch **Kundschafter**); der Waffenmeister Falx Haranis (CN, männlich, halruaanischer Mensch **Veteran**) und die 3 Mannschaftsmitglieder Brax, Nhar und Veliod (N, männlich, halruaanische Menschen **Wachen**). Ra-das und Falx halten sich im Heckbereich auf, die anderen im Mittelteil.

Das Schiff hatte Vorräte geladen, doch der Großteil davon ist auf dem Boden gelandet, als die Gondel zerbrochen ist. Die Überlebenden haben Regenwasser mit Eimern aufgefangen, aber sie haben schon mehrere Tage nichts gegessen. Aus diesem Grund leiden alle NSC unter Erschöpfungsstufe 4 (siehe Anhang A im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* für eine Beschreibung der Effekte) und sind nicht stark genug, um den Boden aus eigener Kraft zu erreichen.

Untote Plünderer

Wenn die Charaktere hier erstmals eintreffen, entdecken sie 8 **Ghule**, die im Buschwerk unter dem Wrack lauern. Jeder Ghul hat ein kleines Dreick als Tätowierung auf der Stirn (das Symbol von Ras Nsi). Die Ghule genießen durch die Bäume Dreivierteldeckung, ziehen sich aber vorübergend zurück, wenn die Situation zu brenzlig für sie wird.

Ein paar Minuten, nachdem die Charaktere zum Wrack emporgeklettert sind, wird es von 3 **Girallonzombies** (siehe Anhang D) angegriffen. Die Monster nähern sich vom Osten, und da sie eine Kletternbewegungsrate haben, können sie sich mühelos überall auf der Karte bewegen (auch auf dem Schiff). Die NSC verteidigen sich, sind dabei aber angesichts ihres erschöpften Zustands nicht sehr effizient. Die Girallonzombies zögern nicht, Feinde zu packen und vom Schiff zu werfen. Ein oder zwei NSC-Wachen können auf diese Weise sterben. Ein Charakter, der vom Schiff fällt oder geworfen wird, kann seinen Fallschaden halbieren, indem er einen erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10 besteht. Er hat sich dann an ein paar Ranken oder Zweigen festgehalten und so den Sturz gebremst.

Schatz

Es gibt keine Schätze auf der *Sternengöttin* oder im Schutt unter ihr. Die Charaktere können genügend Material sammeln, um eine Entdeckerausrüstung und eine Priesterausrüstung zu erhalten.

Wyrmherzmine

Ein Klan Schildzwerge hat diese Eisenmine (Karte 2.14) bis vor 40 Jahren betrieben. Damals wurde sie von der Jungen Roten Drachin Zundelor erobert. Hau Hackdenstein (siehe „Einen Führer finden“, Seite 32) hofft, die Mine für sein Volk erobern zu können. Er versichert sich dazu der Hilfe der Charaktere (oder führt sie nichtsahnend hierher, wenn er muss).

Zundelor hat eine treue Gefolgschaft von Kobolden um sich versammelt, die sie Zunder nennen. Sie geht manchmal auf die Jagd, verbringt aber den Großteil der Zeit schlafend unten in der Mine. Die Kobolde haben die gemeinsame Lagerstätte mit Fallen gesichert. In vielen Teilen der Mine kann man noch immer Zeichen des Kampfes der Zwerge gegen Zunder erkennen, beispielsweise die versengten Knochen der Getöteten.



Karte 2.13: Wrack der Sternengöttin

Die Zwerge haben drei Erzloren zurückgelassen, die alle noch funktionieren oder repariert werden können. Die Schienen rund um den Hauptschacht sind recht steil. Sie sind zwar nicht so steil wie Treppen, aber steiler als die meisten derartigen Rampen. Die Loren sind so konstruiert, dass die Vorderseite (die bergab zeigt) höher ist als die Hinterseite. Dadurch liegen sie gerade auf den steilen Schienen, aber sie sehen seltsam aus, wenn sie auf ebenen Schienen stehen. Ein schweres Zugseil mit einem Geschirr ist am Ende jeder Lore montiert, sodass ein trainierter Dinosaurier sie auch beladen über die Schienen nach oben ziehen kann. Eine starke Bremse, die mit einem Hebel bedient wird, bremst sie auf dem Weg nach unten ab.

Loren können in Seitenwege umgeleitet werden, wenn man die entsprechenden Weichen mit einer Brechstange bedient. (Eine Brechstange lagert in der Nähe jeder Abzweigung.) Bei der Ankunft sind alle Weichen so gestellt, dass die Abzweigungen nicht genutzt werden und die Loren ganz nach unten fahren, wenn man sie benutzt.

Die Bremsen mancher Loren sind in besserem Zustand als bei anderen. Falls die Bremsen versagen, schießt die Lore in einem Affenzahn mehrmals um die Grube und knallt in die Barriere ganz unten. Jeder in der Lore nimmt dann 1W6 Wuchtschaden je 6 m Höhe, die die Lore vom Versagen der Bremsen heruntergerast ist. Jene, die aus der Lore springen, erleiden nur den halben Schaden, der danach berechnet wird, wie viele Meter die Lore schon nach unten geschossen ist. Dummerweise muss man dann noch einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Wer scheitert, kullert von den Schienen in den Schacht und erleidet den entsprechenden Fallschaden.

1. Büro

> Das Gebäude hat Wände aus perfekt gemauerten Steinquadern mit großen Fenstern und einem breiten Ziegeldach, das über das Gebäude hinausragt. Es ist mit Ranken und Flechten überwuchert, aber noch immer intakt.

Die Tür ist aufgequollen und muss mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 12 aufgedrückt werden. Man kann aber auch einfach durch die Fenster klettern. Aufgeschreckte Echsen und Vögel fliehen durch die Fenster, wenn jemand das Gebäude betritt.

Alles, was man hier findet, ist verrottet. Bücher mit Aufzeichnungen sind schon lange verfault. Tische und Schränke sind mit Flechten, Vogeldreck und den Knochen kleiner Tiere bedeckt. Die Hocker brechen zusammen, wenn man sie belastet. Hier kann man also nichts Nützliches finden.

2. Schuppen

> Das Gebäude hat Wände aus perfekt gemauerten Steinquadern, ein Ziegeldach und keine Fenster. Teile der Wände sind verfallen, und Baumwurzeln haben die Steine zur Seite gedrückt. Die schwere Tür hat Kerben. Offenbar hat jemand versucht, sich mit Äxten einen Weg ins Gebäude zu verschaffen, dann aber aufgegeben.

Die Axtspuren sind relativ nahe am Boden, weil sie von den Kobolden stammen. Man kann die Tür mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10 aufdrücken.

Dutzende Fässer und Kisten stapeln sich im Gebäude. Manche wurden von Baumwurzeln, die unter ihnen wuchsen, umgeworfen. Die hier gelagerte Nahrung und das Wasser sind verdorben, doch der Großteil der Vorräte kann noch benutzt werden, obwohl er für Abenteurer vermutlich nicht sehr nützlich ist. Es handelt sich um Werkzeuge für die Minenarbeit, also Werkzeuge zum Bearbeiten von Stein und Eisen, Schaufeln, Laternen und Kerzen, Bergmannshelme, schwere Handschuhe, Ersatzräder, Achsen und Bremsen für Loren, Schmiere, feste Seile, Teer, Bürsten, Besen und so weiter.

3. Erzlore

Eine Erzlore steht hier im Eingang der Mine auf den Schienen. Sie wird durch einen Holzblock unter den Rädern festgehalten.

Der Metallkörper der Lore ist intakt, aber eine Achse ist gebrochen, und die andere quietscht erbärmlich. Im Schuppen (Gebiet 2) findet man die nötigen Ersatzteile und Schmiere. Die alte Bremse wirkt solide, doch jedesmal, wenn man sie benutzt, besteht eine Chance von 10 Prozent, dass sie zerbricht. Wenn man die Bremse inspiziert und einen erfolgreichen Intelligenzwurf gegen SG 10 ablegt, kann man dies erkennen. Sie kann ebenfalls mit Ersatzteilen aus dem Schuppen repariert werden.

4. Oberer Schacht

In der Mine öffnet sich die Höhle zu einer enormen 75 m tiefen Grube. Die Zwerge haben eine große Steinsäule in der Mitte stehen gelassen, um die Decke zu stützen, und sie haben einen hölzernen Steg gebaut, der die Grube von Norden nach Süden überwindet. Trotz zahlreicher fehlender oder gebrochener Planken ist er noch immer solide. Die Schienen für die Erzlore verlaufen am Rand der Grube im Uhrzeigersinn. Es fällt genügend Tageslicht durch die Öffnung der Mine, um für dämmrige Beleuchtung am Boden des Schachts zu sorgen.

Die Kobolde, die in der Mine leben, sind der Ansicht, dass das obere Stockwerg von Zwergengeistern heimgesucht wird, und haben damit recht. Die Kobolde vermeiden das obere Stockwerk daher, außer, um die Mine zu verlassen und zu betreten. Sie benutzen nur die Holzbrücke und gehen niemals auf den Schienen an Gebiet 5 vorbei.

5. Verfluchte Schmiede

Dies war die Schmiede und der Arbeitsraum der Zwerge. Viele Zwerge haben sich bei Zunders Angriff hierher zurückgezogen, doch die Drachin verbrannte die Barrikaden und räucherte sie dann mit ihrem Odem aus. Der ganze Bereich vom unteren Rand der Treppe bis zum Ende der Kammern ist geschwärzt. Rund ein Dutzend verkohlte Skelette liegen herum. Eines der Zwergenskelette ist jüngeren Datums. Die Leiche ist erst drei Jahre alt und nicht verbrannt. Sie liegt am Fuß der Treppe mit dem Kopf nach vorne und dem Gesicht nach unten. Vermutlich ist der Zwerg panisch die Treppe hinuntergelaufen, während er schon tödlich verwundet war. Er war ein Angehöriger von Hau Hackdensteins Expedition und ist der verfluchten Schmiede zum Opfer gefallen.

6 **Schreckgespenster** treiben in der Schmiede ihr Unwesen, 3 in jeder Kammer. Sie stellen die Überreste der zwergischen Verteidiger der Mine dar. Der erste Charakter, der eine der beiden Kammern betritt, wird sofort von den dortigen Schreckgespenstern angegriffen, und die Schreckgespenster aus der anderen Kammer schließen sich dem Kampf 2 Runden später an. Die Schreckgespenster können die Schmiede nicht verlassen.

Schatz. Der Großteil der Besitztümer der Zwerge wurde im Drachenfeuer zerstört oder geschmolzen, doch ein Skelett trägt eine *Mithral-Brustplatte*, die die Flammen überstanden hat.

6A. Sims

Die Plattform ist durch eine Fackel in einer Wandhalterung erhellt und wird von 2 **Kobold-Erfindern** (siehe Anhang D) bewacht. Grob behauene Stufen führen ins Gebiet 6B.

6B. Eierbrutstätte

Sieben kleine, reptilienartige Humanoide bewachen den Raum. In den Wänden sind Nischen eingelassen. In jeder Nische befindet sich Moos und ein braunes Ei, das ungefähr so groß ist wie eine kleine Orange.

7 **Kobolde** bewachen den Raum, der als Eierbrutstätte der Kobolde dient. Die Kobolde verteidigen ihre Eier erbittert. In den Nischen befinden sich insgesamt 30 Eier.

6C. Rollende Steinfalle

Ein Stolperdraht zieht sich über die Mündung des Tunnels, wo die untere Passage auf die Schienen stößt. Man kann ihn mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 13 entdecken. Wenn man ihn nicht bemerkt, hat jeder Charakter, der durch die Tunnelmündung geht, eine Chance von 50 Prozent, ihn und damit zwei Mechanismen auszulösen. Der erste Mechanismus ist eine Kralle mit einer Spannfeder, die aus der Wand schwingt und über die Tunnelmündung fegt. Der Charakter, der die Falle ausgelöst hat, muss einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 bestehen, oder er erleidet 7 (2W6) Wuchtschaden. Eine Runde später lässt der zweite Mechanismus eine Steinkugel mit 1,50 m Durchmesser los, die an die Stelle, die auf der Karte mit einem F markiert ist, fällt. Sie rollt über die Kralle, die dadurch zerstört wird, aber die Kugel zuvor noch auf die Schienen lenkt. Die Kugel schießt die Schienen herab, bis sie Gebiet 11 erreicht, dort aus den Schienen springt und in die Quartiere der Urds donnert. (Die Urds hören die Kugel und bringen sich in Sicherheit.) Jeder im Weg der Kugel muss einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 13 ablegen, oder er erleidet 22 (4W10) Wuchtschaden und fällt zu Boden. Statt sich von der Kugel treffen zu lassen, kann sich ein Charakter dazu entscheiden, von den Schienen in den Schacht zu springen. Diese Aktion ist automatisch erfolgreich. Die Geschwindigkeit der Kugel kann nicht durch Stärkewürfe reduziert werden, da das Gefälle der Schienen zu groß ist.

7. Oberer Treppenabsatz

2 **Kobolde** halten in der Nähe von ein paar alten Kisten Wache. Einer behält die Schienen im Auge, und der andere die Treppe im Süden. Wenn ein Kobold fällt, läuft der andere die Treppe nach unten, um die anderen Kobolde in Gebiet 8 zu warnen.

Erzlore. Die Erzlore nördlich von diesem Gebiet scheint funktionsfähig zu sein. Es besteht jedoch jedesmal, wenn die Bremsen benutzt werden, eine Chance von 10 Prozent, dass sie versagen.



KARTE 2.14: WYRMHERZMINE

8. HAUPTUNTERKÜNFTE

Der Nordgang, der diese Kammer mit den Schienen verbindet, ist mit einem herabschwingenden, dornenbesetzten Baumstamm gesichert. Ein Charakter, der sich durch den Gang bewegt, hat eine Chance von 50 Prozent, die Stolperschnur zu aktivieren. Diese kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 13 bemerkt werden. Jede Kreatur, die zu diesem Zeitpunkt im Gang ist, muss einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 bestehen, oder sie erleidet 10 (3W6) Stichschaden und fällt zu Boden.

> Ein Feuer brennt in einer Mulde in der Mitte der Kammer und Echsen, Fledermäuse und Quipper rösten auf Stecken, die rund um das Feuer aufgestellt wurden. Das Feuer beleuchtet auch die Kobolde in der Höhle.

Tagsüber halten sich hier 2W6 **Kobolde** auf, und in der Nacht schwillt die Anzahl auf 6W6 **Kobolde** an. Dabei sind immer die Hälfte Nichtkämpfer. Wenn sie nicht durch ein lautes Geräusch geweckt werden, schlafen die Kobolde aufeinander auf Schilfhaufen, die mit kleinen Echsen und anderem Ungeziefer befallen sind.

Schrein. Die Kammer im Osten ist ein Schrein Kurtulmaks. Dort befinden sich zwei leere Fässer, auf denen die Kobolde eine 90 cm hohe Statue des Koboldgottes aus Metall, Glas, Holz und Stein gebastelt haben. Nahrungsmittel sind als Opfergaben vor der Statue aufgehäuft. Das Material, aus dem die Statue gefertigt ist, ist wertlos, aber ein Kuriositätensammler in Nyanzaruhafen würde dafür 10 GM bezahlen. Sie wiegt 15 Pfund. Abgesehen von der Statue gibt es hier keine Schätze. Die Kobolde liefern alle Wertsachen, die sie finden, an Zunder ab.

9. ERFINDERQUARTIERE

Alte Kisten und Fässer wurden zu den Schlafhütten der **Kobold-Erfinder** des Stamms umgebaut. Zwei Erfinder sind anwesend (siehe Anhang D). Die anderen Zwei sind in Gebiet 6A.

10. GROSSER WUMMS

Ein Felsbrocken balanciert hier auf einem Sims über den Schienen. Ein Seil ist mit dem Felsbrocken verbunden und führt durch einen Eisenring in der zentralen Säule und einen weiteren Eisenring in der Nähe der Kammer der Kobolde. Wenn die Kobolde eine Erzlore hören, die die Schienen nach unten donnert, dann hasten vier von ihnen zum Seil und versuchen, es zum richtigen Zeitpunkt zu ziehen, damit der Felsbrocken die Lore zerschmettert. Sie machen einen Angriffswurf (+4) gegen die RK der Lore, die von ihrer Geschwindigkeit abhängt. Wenn sie mit voller Geschwindigkeit dahinrast (ohne Bremsen) hat sie RK 16. Wenn die Charaktere die Bremsen nutzen, um die Geschwindigkeit zu kontrollieren, hat sie RK 8. Wenn die Charaktere in der Lore bemerken, wie die Kobolde am Seil ziehen und dann entweder ruckartig bremsen oder beschleunigen, hat sie RK 12. Wenn der Felsbrocken trifft, erleidet jeder in der Lore 5 (1W10) Wuchtschaden. Wirf einen W6, um zu ermitteln, was mit der Lore und ihren Passagieren geschieht:

1–2. Die Lore fährt ungehindert weiter.

3–5. Die Lore entgleist und schießt ins Gebiet 11. Jeder in der Lore wird hinausgeschleudert, fällt zu Boden und muss einen erfolgreichen Geschicklichkeitsret-

tungswurf gegen SG 12 ablegen oder erleidet weitere 5 (1W10) Wuchtschaden.

6. Die Lore wird aus den Schienen geschleudert und stürzt 37,5 m tief in Gebiet 12 ab. Jede Kreatur in der Lore kann einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 ausführen, um rechtzeitig aus der Lore zu springen. Bei Erfolg landet sie auf den Schienen und ist liegend. Bei einem gescheiterten Rettungswurf stürzt sie zusammen mit der Lore ab und erleidet normalen Fallschaden.

11. Quartiere der Urds

Diese Kammer diente einst als sekundärer Arbeits- und Lagerbereich für die Zwerge. Jetzt leben hier 8 Urds (**Geflügelte Kobolde**). Die Urds geben sich nicht mit ihren flügellosen Vettern ab und greifen Eindringlinge sofort an. Sie fliehen den Schacht nach oben, wenn zumindest die Hälfte von ihnen getötet wird.

Erzlore. Die Erzlore auf dem Seitenstrang neben diesem Gebiet scheint funktionsfähig. Dummerweise reißt der Bremshebel beim ersten Einsatz ab.

12. Schachtboden

> Der Schachtboden ist mit verbrannten Zwergenskeletten übersät. Ein 18 Meter hoher Wasserfall ergießt sich aus der Nordmauer in ein großes Becken, das ungefähr 3 Meter tief ist. Das Geräusch des Wasserfalls übertönt alle anderen Geräusche.

Ein Dutzend verbrannte Zwergenskelette ist über den Fußboden verstreut. Acht sind uralt und mit Kalziumablagerungen überzogen, doch vier davon sind jüngeren Datums. Sie gehörten zu Hau Hackdensteins gescheiterter Expedition vor drei Jahren. Die Kobolde haben alle Wertsachen geplündert.

Ein unterirdischer Fluss schießt 7,50 m über den Schienen und damit 18 m über dem Boden aus der Wand und sammelt sich in einem Becken am Boden der Mine. Es handelt sich nur um einen dünnen Wasservorhang, doch er erzeugt eine Menge Lärm und sorgt dafür, dass der Boden des Schachts ständig feucht ist. Im Becken leben 2W6 **Quipper**. Ein Fischnetz liegt zusammengerollt in der Nähe.

Passage nach Hrakhamar. Eine erhöhte Schienenstrecke führt in den Tunnel in der Nordwand und dann in mehr oder weniger gerader Richtung über eine Entfernung von 60 km zur Schmiede Hrakhamar, die von den Feuerlurchen erobert wurde. Der Weg ist passierbar, und die Schienen sind entlang der ganzen Strecke intakt, doch es wird vermutlich zu Begegnungen mit **Kobolden** und anderen Monstern kommen.

13. Audienzkammer

> Diese Höhle überblickt eine viel größere Höhle. An Haken hinten an der überhängenden Stelle hängen vier wild aussehende Holzmasken und vier grellrot bemalte Umhänge aus Dinosaurierschuppen.

Wenn die Kobolde Tribut für Zunder haben oder ihren Ratschlag oder ihre Zustimmung benötigen, dann senden sie ihre kriecherischen Gesandten hierher. Die Kobolde legen die zeremoniellen Masken und Umhänge an, bevor sie ihre Herrscherin ansprechen.

Wenn die Charaktere die Masken und Umhänge anlegen, bevor sie sich in Gebiet 14 bewegen, und es irgendwie schaffen, so groß wie Kobolde zu erscheinen, können sie den Drachen in die Irre führen. Das geht jedoch leicht schief. Erstens sprechen die Kobolde nur Drakonisch mit dem Drachen. Zweitens schmücken sie ihre Sprache mit übertriebenen Schmeicheleien, wie „eure titanische, glühende Majestät" oder „oh euer unlöschbarer, unendlich machtvoller Schmelzofen". Drittens stellen sie Anweisungen und Aussagen des Drachen nie in Frage.

Wenn die Charaktere gegen eines dieser „Gesetze" verstoßen, dann kann Zunder einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) im Wettstreit gegen einen Wurf der Charaktere auf Charisma (Täuschen) machen, um die Täuschung zu durchschauen. Wenn sich zusätzliche Charaktere während des Gesprächs auf dem Überhang verbergen, muss jeder von ihnen einen erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen SG 19 ablegen, um nicht bemerkt zu werden. Wenn sie dabei völlig außerhalb des Sichtbereichs von Gebiet 14 sind, genießen sie einen Vorteil auf den Wurf.

14. Zunders Lagerstätte

Zundelor ist ein weiblicher **Junger Roter Drache**, der weithin als Zunder bekannt ist. Sie verbringt den Großteil ihrer Zeit damit, hier auf ihrem Schatzhort zu schlafen. Wenn sie nicht schläft, ist sie auf der Jagd und terrorisiert Kreaturen in der Umgebung. Charaktere haben bessere Chancen, sich von Gebiet 12 aus anzuschleichen, da der Wasserfall eine Menge Lärm erzeugt. (Entweder genießen sie einen Vorteil auf ihre Heimlichkeitswürfe, oder Zunder erleidet einen Nachteil auf ihren Wahrnehmungswurf, was immer der Situation angemessen ist.) Die Drachin kann nicht überrascht werden, wenn die Kobolde die Felsfalle in Gebiet 10 ausgelöst haben. Sie hört eine Lore, die die Schiene hinunterschießt, und sie hört jeden lauten Zauber, der irgendwo in der Mine eingesetzt wird.

Die Drachin neigt dazu, jeden zu töten, den sie nicht kennt, doch wenn die Abenteurer etwas Interessantes zu sagen haben, führt sie vielleicht ein Gespräch mit ihnen. Da sie jung ist, muss sie noch viel über die Welt lernen. Wenn man ihr schmeichelt und eine angemessene Bestechung anbietet (Wertsachen von mindestens 500 GM), dann kann sie sogar eine grundlegende Wegbeschreibung zu allen besonderen Schauplätzen im Umkreis von 150 km von der Mine geben.

Die Drachin setzt ihre Odemwaffe so effektiv und oft wie möglich ein. Sie liebt es, wenn ihre Beute schreit und brennt. Sie ist sich sicher, dass sie in einer verzweifelten Situation rasch den Minenschacht nach oben fliegen und entkommen kann.

Schatz. Der Schatzhort besteht aus 3.300 GM, 15.000 SM, 45.000 KM, einer mit Gold verzierten Schwertscheide (25 GM), einem Medaillon mit einer Kette aus Gold in Form eines Drachens (50 GM), einem Kupferbecher mit Jadeeinlegearbeiten (100 GM) und einem *Trank der mächtigen Heilung*.

In alten Kisten und Fässern in der Nähe der Südwand sind jeweils 1W12 von Zwergen gefertigte Brustplatten, Helme, Schilde, Kriegshämmer und Streitäxte. Eine der Streitäxte ist in Wahrheit eine *Streitaxt +1*, die auf Wasser und anderen Flüssigkeiten schwimmt und dem Träger einen Vorteil auf Stärkewürfe (Athletik) gewährt, die er ablegt, um zu schwimmen. In den Schaft der Streitaxt sind Zwergenrunen geschnitten, die den Namen der Waffe verraten: Bob.

Yellyark

Yellyark (Karte 2.15) ist die Heimat des Batiri-Goblinstamms der Beißenden Ameisen. Diese Goblins tragen stilisierte Holzmasken, die wie Ameisen aussehen, und markieren die Grenzen ihres Territoriums mit den Köpfen und Schädeln ihrer Feinde (Humanoide und Bestien). In diesem Kontext ist das Territorium ein einziges Hexfeld auf Syndra Sylvanes Karte groß.

Um sich vor riesigen Raubtieren zu schützen, haben die Goblins alle wichtigen Anlagen ihres Dorfes auf einem Netz von starken, biegsamen Ästen gebaut, die mit Ranken verbunden sind. Das Netz wiederum ist mit einem schweren Baum verbunden, der wie eine gigantische Feder nach unten gebogen ist. Wenn gefährliche Raubtiere das Dorf zu überrennen drohen, schneiden die Goblins die Ranke durch, das Dorf wird zu einer Kugel zusammengerollt und Tausende Meter weit in den Dschungel geschleudert. Die Hütten werden durch mehrere Schichten Moos und Blätter vor dem Aufprall geschützt, und das bisschen Schaden an den Bauten kann repariert werden. Die wertvollen Totems, Nahrung, Körbe und Ersatzwaffen des Dorfes werden gerettet.

Im Dorf leben 40 Goblins. Königin Greifstecherin (**Goblin-Boss**), 24 **Goblins** und 15 nicht-kämpfende Kinder. Für mehr Informationen über Batirigoblins und ihre Taktiken siehe „Völker von Chult", Seite 13.

Das Überleben des Stammes hängt davon ab, dass er rechtzeitig vor Gefahren gewarnt wird. Daher sind ständig Wachposten rund um das Dorf stationiert. Sie tragen Ponchos aus Ranken und Blättern, wodurch sie einen Vorteil auf Würfe auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) genießen, wenn sie regungslos verharren. Sie erleiden jedoch einen Nachteil auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), wenn sie sich bewegen. Die Wachposten haben rund um das Dorf Stolperdrähte angebracht, die mit Muscheln und mit Steinchen gefüllten Schädeln verbunden sind. Wenn die Charaktere nach Fallen Ausschau halten, während sie sich dem Dorf nähern, bemerken sie diese mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 13. Andernfalls bemerkt man sie nur mit einer passiven Weisheit (Wahrnehmung) von 13 oder höher. Wenn die Wachposten sich nähernde Feinde bemerken oder diese eine Stolperschnur auslösen, dann wird das ganze Dorf alarmiert, wodurch Heimlichkeit unmöglich ist.



Königin Greifstecherin

1. Kanus

Drei Kanus liegen am Flussufer.

2. Speisekammer

Die Goblins lagern frisches Fleisch, Fisch und anderes verderbliches Essen in dieser Hütte. Diese wird nicht mit dem Rest des Dorfes bei einer Flucht verschossen und dient in solch einem Fall als Ablenkung für die Raubtiere.

3. Königin Greifstecherins Hütte

Die Hütte der Königin ist nicht größer als andere Hütten, aber 2 **Goblins** stehen immer Wache. Königin Greifstecherin (**Goblin-Boss**) und 4 weitere **Goblins** (ihre erwachsenen Kinder und Diener) halten sich in der Hütte auf und streiten über Dinge, die für jemanden, der kein Goblin ist, völlig uninteressant sind. Einer der Diener der Königin trägt den Schlüssel zum Holzkäfig (Gebiet 4) stolz an einer Schnur um den Hals.

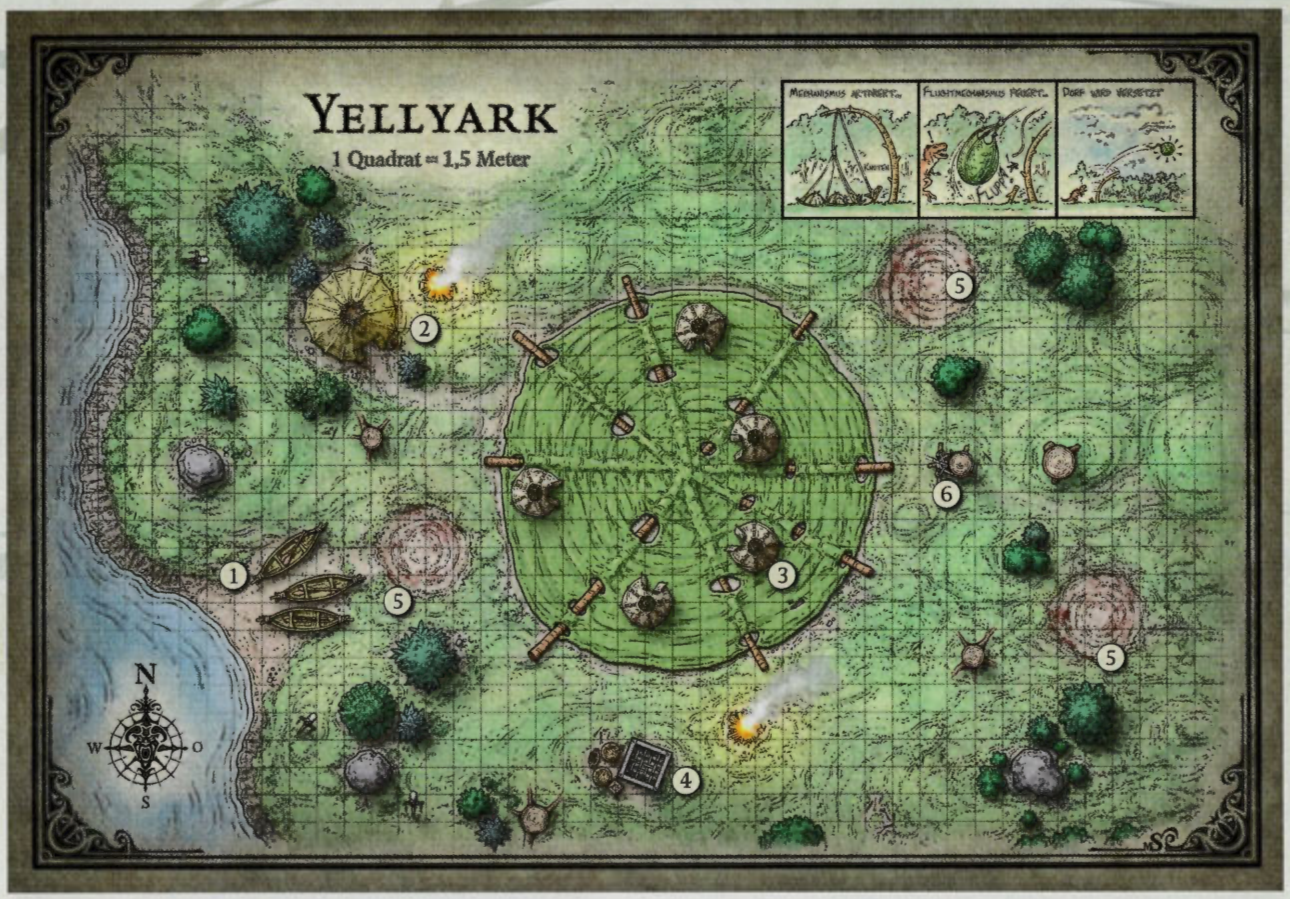
Schatz. Die Königin trägt ein Amulett aus Bronze und Adamantit, in das das Wort „Vorn" graviert ist. Es handelt sich um das Amulett des Meisters für den Schildwächter (siehe „Vorn", Seite 83). Keiner der Goblins hat erkannt, dass das Amulett etwas mit der Statue zu tun hat, die sie als niederen Gott anbeten.

4. Holzkäfig

In diesem Bambuskäfig werden Tiere oder Gefangene aufbewahrt. Gefangene werden selten gegen Lösegeld freigelassen, da die Batiri keinen Nutzen für Geld haben. Normalerweise werden sie so lange hier aufbewahrt, bis sich die Goblins dazu entscheiden, sie zu fressen. Einer der Goblins in Gebiet 3 hat den Schlüssel zu dem primitiven Vorhängeschloss. Ein Charakter mit Diebeswerkzeug kann das Schloss mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 11 knacken. Wenn der Charakter versucht, das Schloss von innerhalb des Käfigs zu knacken, führt er den Wurf mit Nachteil aus.

5. Ameisenhügel

Dieser Batiristamm ist geschult darin, Ameisen zu halten, und das Dorf liegt zwischen drei Ameisenhügeln, die jeweils



KARTE 2.15: YELLYARK

einen Durchmesser von 3 m an der Basis haben und 2,40 m hoch sind. Die drei Hügel sind mit Tunneln verbunden.

Wenn man einen Ameisenhügel beschädigt oder zerstört, kommen 6 Ameisenschwärme (**Schwarm von Insekten**) aus dem unterirdischen Nest und greifen an. 2 Schwärme tauchen aus jedem Hügel auf. Die Ameisen ignorieren die Batiri und greifen alle anderen Kreaturen in der Nähe an.

6. ABSCHUSSMECHANISMUS

Der Baum, der das Dorf verschießen kann, ist hier verankert. Der Abschuss wird ausgelöst, indem man die Ranke durchschneidet. Sie hat RK 15, 15 TP, Empfindlichkeit gegen Hiebschaden, Resistenz gegen Feuer- und Stichschaden und Immunität gegen Wucht-, Gift- und Schallschaden sowie psychischen Schaden. Der ganze Mechanismus ist gut getarnt, damit Eindringlinge nicht auf die Idee kommen, sich ins Dorf zu schleichen und es überraschend zu verschießen.

Ein Charakter, der das Dorf ausführlich bei Tageslicht studiert und einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 18 ablegt, kann die Ranken und den Baum korrekt als gigantische Schleuder erkennen. Wer Übung mit Überlebenskunst hat, genießt einen Vorteil auf den Wurf.

Die Goblins verschießen sich normalerweise nicht selbst, da das zu tödlich ist, und verlassen vorher das Dorf. Jeder innerhalb des Netzes muss beim Aufschlag auf den Boden einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Wer scheitert, erleidet 28 (8W6) Wuchtschaden und bei Erfolg die Hälfte.

ZUFLUCHTSBUCHT

Die Zufluchtsbucht ist als relativ sichere Landungsstelle bekannt. Viele Expeditionen nach Chult haben an diesem weißen Sandstrand ihren Anfang genommen. Er erstreckt sich, so weit das Auge sehen kann. Die Stadt Ishau stand hier einst, doch sie versank während der Zauberpest im Meer. Die Gebäude sind noch immer mehr oder weniger intakt, doch sie liegen jetzt fast zwei Kilometer vor dem Ufer unter Wasser. Dort treiben Haie, Plesiosaurier und Seevetteln ihr Unwesen.

Kapitel 3: Bewohner der Verbotenen Stadt



Omu liegt in einem Becken in den Tiefen des Regenwalds und ist von allen Seiten von hohen Klippen umgeben. Die Stadt ist bekannt dafür, dass man sie nur schwer aufspüren kann. Man muss sich unzählige Kilometer durch einen Dschungel ohne jegliche Pfade schlagen und sich dabei mit Raubtieren, Kanibalen und den Überresten von Ras Nsis Untotenarmee auseinandersetzen. Selbst fähige Führer haben ihre Schwierigkeiten, nicht vom Weg abzukommen.

Um die Gruft der Neun Götter zu erreichen, müssen die Abenteurer ihren Weg vorsichtig suchen, sich mit den Bewohnern der Verbotenen Stadt auseinandersetzen und so viel wie möglich über die neun Tricksergötter von Omu und ihre alten Rivalitäten herausfinden.

Omu

Auf den ersten Blick erscheint Omu unbewohnt, doch die erhöhten Straßen und zerstörten Plätze sind alles andere als das. Wenn die Charaktere die Stadt in ihrer Gesamtheit übersehen können, beispielsweise weil sie fliegen oder sie vom Klippenrand aus sehen, gib ihnen eine Kopie des Handouts 12 in Anhang E.

Sich der Stadt nähern

Zwei Hauptrouten führen nach Omu. Im Nordosten schlängelt sich ein Fluss von den Vorhügeln der Flammenspitzen herab und schießt durch einen Canyon in die Stadt (siehe Gebiet 17). Der zweite Zugang führt über eine Treppe im Südwesten (siehe Gebiet 1).

Die Stadt betreten

Lies folgenden Text vor, wenn die Charaktere Omu erstmals sehen:

> Der Dschungel teilt sich, und ihr blickt auf eine tote Stadt, die von hohen Klippen umgeben ist. Verfallene Gebäude und steinerne Boulevards erheben sich gespentisch aus dem nebligen Becken. Farbenprächtige Vögel gleiten über euch hinweg.
>
> Ein Wasserfall ergießt sich in das Becken, wodurch ein Fluss entsteht, der einen Großteil der Stadt überflutet, bevor er sich in einen tiefen Graben voller geschmolzener Lava ergießt. Ein zerstörter Palast liegt mehrere hundert Meter von dem dampfenden Abgrund entfernt.

Die Klippen, die Omu umgeben, sind zwischen 30 und 45 m hoch und bestehen aus brüchigem Felsgestein. Ein dichter Dschungel reicht bis zum Rand, und Farne, Orchideen und Moos wachsen ein Stück weit über die Klippen hinab. Ungefähr alle 30 m sitzt ein **Gargyl** am Rand der Klippe. Wenn ein Charakter eine dieser Kreaturen näher in Augenschein nehmen kann, lies vor:

> Ein mit Ranken überwachsener Gargyl blickt vom Klippenrand auf die Ruinenstadt hinunter. Er hat die Fratze eines Teufels, und der Mund ist zu einem lautlosen Schrei verzogen.

Die Gargylen greifen jeden an, der über die Stadt fliegt oder versucht, die Klippen herauf oder hinunter zu klettern. Sie ignorieren allerdings jeden, der den Fluss oder die Schlucht im Südwesten nutzt. Sie dienen Acererak und erhalten ihre Befehle von seinem untoten Gruftwächter Welk (siehe Kapitel 5).

Geschichte Omus

Die tragische Geschichte Omus ist in den Ruinen niedergeschrieben. Nutze die hier angeführten Informationen, um die Stadt zum Leben zu erwecken, während sie die Charaktere erforschen.

Verbotene Stadt

Omu war einst das Juwel von ganz Chult. Die Stadt wurde an einer Stelle mit reichen Erzadern erbaut und rasch sehr reich. Omuischer Schmuck war überall heiß begehrt, und die Händler wurden reich und fett. Man sagte, man würde das Paradies selbst betreten, wenn man durch die Tore Omus trat. Doch der Reichtum erzeugte auch Gier. Omus Hunger nach Sklaven sorgte dafür, dass die Herrscher immer größere Tribute von den Nachbarn verlangten. Wenn die Vasallen nicht mit Fleisch bezahlen konnten, mussten sie mit Blut bezahlen. Omus gefürchtete Legionen marschierten über ganz Chult.

Die Gier und der Größenwahn der Städter verärgerte den Gott Ubtao, wodurch er sich vor 200 Jahren von Omu abwandte, lange bevor er auch das restliche Chult aufgab. Omus Kleriker verloren ihre Zauber, und in der Stadt wüteten Krankheiten. Sklavenaufstände erschütterten die Stadt, und die Adligen flohen in Scharen. Karten, auf denen Omu verzeichnet war, wurden zerstört, die Münzen eingeschmolzen und neu geprägt. Omu wurde als die Verbotene Stadt bekannt.

Neun Tricksergötter

Da Ubtoa verschwunden war, erhoben sich urtümliche Geister aus dem Wald, um die wenigen verbleibenden Omuaner zu bezaubern. Sie verkleideten sich als Dschungelkreaturen und versprachen große Macht als Gegenleistung für ihre Anbetung. Die verzweifelten Omuaner rissen den Tempel Ubtaos nieder und errichteten Schreine für die Tricksergötter.

Die neuen Götter waren zerstritten und oft grausam. Sie waren zu schwach, um jedem Anhänger Zauber zu gewähren, und erfanden aufwändige Prüfungen, um die Priesterschaft auszudünnen. An heiligen Tagen wurden die Fähigkeiten der Priester in ihren neun Schreinen auf die Probe gestellt, mit tödlichen Konsequenzen im Falle eines Scheiterns. Die Prüfungen unterhielten die verkommenen Omuaner und versorgten die schwachen Götter mit dringend nötigen Opfern.

Neun Jahrzehnte lang lebten die Städter gemäß den Befehlen der Tricksergötter. Sie errichteten Statuen in ihrem Namen und intrigierten gegeneinander, um die Dominanz ihres erwählten Gottes sicherzustellen. Omus glorreiche Vergangenheit war verloren, doch die Bevölkerung hatte überdauert. Doch diese Gnade sollte nicht lange Bestand haben.

Der Fall Omus

Omus blutige Prüfungen erregten die Aufmerksamkeit Acereraks, einem Erzlich, der das Universum auf der Suche nach Seelen durchstreifte, die er ernten kann. Acererak liebt Todesfallen, und ihm gefielen die Prüfungen der Omuaner. Sie regten ihn dazu an, sein eigenes Gewölbe unter der Stadt anzulegen.

Vor ungefähr einem Jahrhundert kam Acererak nach Omu und tötete alle neun Trickersgötter. Er versklavte die Omuaner und zwang sie dazu, ein Grabmal für ihre besiegten Götter anzulegen. Als das Grabmal erbaut worden war, tötete Acererak auch die Omuaner und versiegelte sie mit ihren falschen Götter darin. Der Erzlich setzte seine Odyssee durch die Ebenen fort, zufrieden mit dem Gedanken, dass das Grabmal sein Seelengefäß mit den Seelen toter Abenteurer füllen würde. Der Dschungel eroberte Omu zurück, und die Stadt verfiel.

Aufstieg Ras Nsis

Vor 50 Jahren kam eine Brut Yuan-ti aus Hisari (siehe Kapitel 2) nach Omu und erwählte die Stadt als neue Heimat. Sie errichteten einen unterirdischen Tempel unter dem alten Palast. Seitdem warten sie geduldig darauf, dass ihr Gott, Dendar die Nachtschlange, erscheint und die Welt frisst. Erdbeben erschütterten Omu und sorgten dafür, dass der Fluss über die Ufer trat. Zufälligerweise entging der Tempel der Zerstörung, doch es starben zahlreiche Yuan-ti, darunter ihr Anführer (ein Yuan-ti-Scheusal).

Der böse Kriegsfürst Ras Nsi, der eine untote Armee aufgestellt hatte, um gegen die heilige Stadt Mezro Krieg zu führen, wo er eine schwere Niederlage erlitt, kam kurz nach den Yuan-ti nach Omu. Ras Nsi erlangte das Vertrauen der Yuan-ti und unterzog sich einem Ritual, um sich in einen Yuan-ti-Halbblütigen verwandeln zu lassen. Es dauerte nicht lange, bevor er zu ihrem Herrscher wurde. Heute regiert hier Ras Nsi und plant, Dendar die Nachtschlange in die Welt zu bringen, um ihr Schicksal zu besiegen.

Legende der Neun Götter

Die Geschichten über die Tricksergötter gerieten mit dem Aussterben der Omuaner in Vergessenheit. Wenn die Charaktere die Schreine erforschen, können sie Fragmente der folgenden Legende finden, die Hinweise darauf gibt, wie man die Gruft der Neun Götter betreten kann.

Vor langer Zeit verschloss der Gott Ubtao sein Herz und schwor sich, nie wieder für die Bewohner Omus zu weinen. Der Regen stoppte, der Dschungel vertrocknete und starb, und der Tod hielt Einzug in Omu.

Eines Morgens kam eine weise Zorbo aus ihrem hohlen Baum und sprach zu den sterbenden Omuanern. Um Ubtao von deren Wert zu überzeugen, beschloss sie, einen Eintopf all ihrer guten Eigenschaften zu kochen. Das würde nicht einfach sein, daher bat sie eine verschlagenen Almiraj um Hilfe. Die Almiraj schmuggelte Leichtsinn in den Topf, weil sie darin eine Tugend sah, doch Ubtao kostete und spuckte den Eintopf aus. Von diesem Tag an waren Obo'laka, die Zorbo, und I'jin, die Almiraj, schreckliche Feinde.

Zum Mittag hüpfte eine tapfere Kamadan von ihrem Felsen. Sie sah das Böse in den Herzen der Omuaner und beschloss es, wie eine Eiterbeule aufzustechen. Die Kamadan fertigte einen heiligen Speer an, doch sie ließ ihn am Flussufer zurück,

und eine verschlagene Grung stahl ihn. In ihrem Zorn vergass Shagami, die Kamadan, die Omuaner und jagte Nangnang, die Grung, auf ewig über den Himmel.

Am Abend kam ein drahtiger Eblis aus seiner Schilfhütte. Er möchte die Omuaner nicht, doch ohne sie konnte er niemandem Streiche spielen. Der Eblis schickte einen Sumpffrosch, um mit Ubtao zu sprechen, doch der Frosch war zornig und entschloss sich, mit dem Gott zu ringen. Das amüsierte Ubtao, und er gab dem Frosch Tentakel, um ihn stärker zu machen. Als Kubuazan, der Froschemoth, zu Papazotl, dem Eblis, zurückkehrte, jagte er ihn mit seinen neuen Tentakeln in den Sumpf.

In dieser Nacht brach ein Su-Monster in Ubtaos Palast ein und stahl einen Eimer Wasser für die Omuaner. Als der Gott wütend heranstürmte, versteckte das Su-Monster den Eimer im Bau eines Jaculis. Ubtao fragte die Dschungeltiere, wo das Wasser verborgen war, und Moa, der Jaculi, war zu ehrlich, um zu lügen. Als Wongo, das Su-Monster, herausfand, dass Moa ihn verraten hatte, schwor er, ihn zu fressen.

Währenddessen lebte Unkh, die Schlegelschnecke, unter der Erde. Der Lärm der anderen Tiere brachte sie dazu, an die Oberfläche zu kriechen, und das Licht des Morgengrauens spiegelte sich auf ihrem Schneckenhaus und blendete Ubtao, wodurch er Tränen vergoss. Das Leben kehrte in die Stadt zurück, und die Leute errichteten Schreine zu Ehren der Tiere, die sie gerettet hatten.

Bewohner der Stadt

Mehrere Fraktionen leben in Omu, darunter vor allem Yuan-ti, Grungs, Pflanzenpygmäen und Kobolde. Auch Entdecker kommen auf der Suche nach Schätzen hierher. Momentan sind dies vor allem Rote Magier und drei Tabaxijäger. Jede dieser Gruppen kann eine so wichtige Rolle spielen, wie du es wünschst. Sie könnten als Feinde oder als Verbündete aufgrund von gemeinsamen Interessen dienen.

Yuan-ti

Die Yuan-ti opfern der Nachtschlange in einem weitläufigen Tempel unter dem Königspalast (Gebiet 20). Der Tempel wird in Kapitel 4 beschrieben. Die Yuan-ti bewachen die Eingänge der Stadt, patrouillieren die Straßen und schicken Plünderungstrupps in den umliegenden Dschungel. Ras Nsi herrscht über sie, doch verräterische Priester planen seinen Sturz.

Salidas Verrat. Salida, eine der Führerinnen in Kapitel 1, ist eine reinblütige Yuan-ti, die Ras Nsi gegenüber loyal ist. Wenn Salida die Charaktere in die Stadt begleitet, setzt sie ihren *Stein der Verständigung* heimlich ein, um Ras Nsi zu kontaktieren, damit dieser einen Hinterhalt vorbereiten kann. In der Nacht signalisiert sie den Yuan-ti mit einer Laterne, dass sie angreifen können. Die Streitmacht besteht aus 1 **Yuan-ti-Halbblütigem** Typ 3 und 2 **Yuan-ti-Reinblütigen** je Gruppenmitglied. Ras Nsi möchte die Charaktere gefangen nehmen und sie über ihre Mission befragen.

Grungs

Eine kleine Kolonie von Grungs lebt auf den Dächern rund um Nangnangs Schrein (Gebiet 18). Ras Nsi organisiert regelmäßige Überfälle, um ihre Reihen auszudünnen.

Die Grungs beten Nangnang an und sehen den Schrein als heiligen Boden für ihren Häuptling und seine Elitewächter an. Yorb, der verrückte Häuptling, möchte sich an Ras Nsi rächen, hat aber noch keinen brauchbaren Angriffsplan gefunden.

Pflanzenpygmäen

Vor Jahren stürzte ein Meteorit herab und erzeugte die Große Schlucht in der Stadt. Sternenstaub regnete über die Ruinen, aus dem dann die Pflanzenpgymäen wuchsen. Ihre Stämme durchstreifen die überfluteten Seitengassen. Die Yuan-ti haben gelernt, diese Gebiete zu meiden und die „Pflanzies" zu töten, wenn sie sie sehen.

In Omu gibt es mehrere kleine Stämme von Pflanzenpygmäen. Sie streiten sich um Territorien und sind sich nur in der Anbetung der Großen Schlucht einig. Selbst wenn die Pflanzenpygmäen mit den Charakteren kommunizieren könnten, hätten sie nur geringen Anreiz, mit ihnen zu kooperieren. Ihre Häuptlinge sind nicht gerade klug, und vielleicht könnten die Charaktere sie hereinlegen und dazu bringen, gegen einen gemeinsamen Feind vorzugehen.

Kobolde

Neun tödliche Schreine wahren das Geheimnis, wie man Zugang zur Gruft der Neun Götter erlangen kann. Um die Fallen der Schreine zu erhalten, hat Acererak einen Stamm von Kobolden rekrutiert. Sie hausen in den Kellern unter einem zerstörten Markt (Gebiet 15). Acererak hat ihrem Zauberer Kakarol versprochen, ihn in einen Drachen zu verwandeln, wenn er sich mit seinen Leuten an die Abmachung hält. Da Kakarol zu ungeduldig ist, um auf diesen Tag zu warten, hat er begonnen, auf einem kleinen Schatzhort zu schlafen, und besteht darauf, dass ihn seine Untergebenen als Großer Wyrm ansprechen. Die Charaktere könnten eine Abmachung mit den Kobolden treffen, indem sie an die Gier des Zauberers appellieren.

Acererak hat den Kobolden nichts über seine Allianz mit Ras Nsi verraten. Die Yuan-ti wiederum sind sich der Anwesenheit der Kobolde in der Stadt kaum bewusst.

Rote Magier von Thay

Eine Gruppe von Roten Magiern ist etliche Tage vor den Charakteren in der Stadt eingetroffen. Sie haben ein Lager in den Ruinen bei Gebiet 2 aufgeschlagen, doch Ras Nsis Streitmächte haben sie beinahe ausgelöscht. Die Überlebenden durchsuchen die Ruinen weiter nach dem Seelenfänger.

Die Überlebenden sind 4 Rote Magier (RB, männlich und weiblich, thayische Menschen **Magus**). Sie heißen Dyrax (männlich), Thazma (weiblich), Yamoch (männlich) und Zagmira (weiblich). Ihre bleiche Hautfarbe, Glatzen und rote Roben lassen keinen Zweifel daran, wer sie sind. 8 Söldner (RB, männlich und weiblich, Menschen **Schläger** verschiedener Herkunft) begleiten sie. Zagmira hat den höchsten Rang und wirkt auf den ersten Blick wie eine Achtzehnjährige, doch eine Hälfte ihres Gesichts ist runzelig und alt. Der Effekt ist die Nachwirkung eines schrecklichen Rituals, mit dem sie vom Körper ihrer Enkelin Besitz ergriffen hat. Alle Magier haben Zauberbücher mit all ihren vorbereiteten Zaubern.

Zagmira hat den Eingang zur Gruft der Neun Götter gesehen (Gebiet 14) und ist davon überzeugt, dass sich dort der Seelenfänger befindet. Die Roten Magier haben sich getrennt, um die

Altes Omuisch

Die Omuaner benutzten altes Omuisch, eine Keilschrift, die wenig mit anderen Alphabeten gemeinsam hat. Ein Charakter mit dem Hintergrund Klosterschüler oder Weiser kann eine derartige Inschrift mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Geschichte) gegen SG 10 entziffern. Ein Hexenmeister mit Auge des Runenwächters kann sie automatisch lesen. Wenn die Charaktere das „Dekret der Königin" aus dem Chwingakarren in Gebiet 11 erlangen, können sie es nutzen, um altes Omuisch zu entziffern. Ohne das Dekret der Königin und ohne den entsprechenden Hintergrund kann man altes Omuisch nur mittels *Sprachen verstehen* oder ähnlicher Zauber entziffern.

Rätselwürfel zu suchen, die nötig sind, um es zu öffnen (siehe „Rätselwürfel", unten).

Ein Mann namens Orvex (siehe Gebiet 2) dient den Roten Magiern als Schreiber und Übersetzer, ist aber nicht besonders loyal. Die Abenteurer können leicht mit ihm Freundschaft schließen.

Tabaxijäger

Im ehrwürdigen Alter verlassen Tabaxi manchmal ihre Familien und brechen in den Dschungel auf, um den Tod eines Jägers zu sterben. Ein göttliches Wesen, das den Namen „der Katzenfürst" trägt, führt die Tapfersten nach Omu, wo sie ihre letzten Tage damit verbringen, Dinosaurier und andere Dschungelbestien zu jagen.

Drei alte **Tabaxijäger** (siehe Anhang D) durchstreifen die Stadt, wenn die Charaktere hier eintreffen. Ihre Namen sind Blendlaterne (männlich), Nagelbeutel (männlich) und Kupferglocke (weiblich). Die Jäger kennen die Stadt gut. Allerdings kümmert sie ihre Geschichte nicht, und sie halten sich von den Schreinen fern. Sie jagen alleine und vermeiden den Kontakt zu Entdeckern. Die Charaktere können ihre Hilfe nur dann erlangen, wenn sie ihnen seltene Waffen oder Jagdausrüstung anbieten können.

Blendlaterne hat ergrautes schwarzes Fell und ein blindes linkes Auge. Er bereitet sich auf einen glorreichen Tod im Kampf gegen den mächtigen Tyrannosaurus Rex namens Federkönig vor (siehe Gebiet 13). Kupferglocke hat geflecktes, rotbraunes Fell und trägt ein zerfranstes, blaues Tuch über ihre knochigen Schultern. Sie hat das Tuch einst genutzt, um ihre Jungen darin einzuwickeln. Sie hat sich ihre Neugier und ihren trockenen Humor bewahrt. Nagelbeutel ist verrückt geworden und wird in Gebiet 7 beschrieben.

Rätselwürfel

Um die Gruft der Neun Götter zu öffnen, müssen die Charaktere erst neun Rätselwürfel aus den Schreinen in der Stadt bergen. Die Roten Magier suchen bereits nach den Würfeln, und Ras Nsi tut alles, was in seiner Macht steht, um die Roten Magier und die Charaktere daran zu hindern.

Ein Rätselwürfel hat die Form eines Steinwürfels mit 7,5 cm Kantenlänge, in dessen Seiten das Abbild eines der Tricksergötter geritzt wurde. Jeder Würfel wiegt ungefähr ein halbes Pfund. Wirkt man *Magie entdecken* oder einen ähnlichen Zauber auf einen Würfel, erkennt man, dass er Bannmagie ausstrahlt.

Die Rätselwürfel können nicht zerstört werden. Wenn man sie wegwirft, vergräbt oder mehr als eineinhalb Kilometer von Omu entfernt, teleportieren sie in den entsprechenden Schrein zurück. Wenn die Charakter in einen bereits überwundenen Schrein zurückkehren, besteht eine kumulative Chance von 20 Prozent pro Tag, dass die Kobolde die Fallen wieder scharf gemacht haben.

Von den Schreinen erfahren

Es gibt etliche Hinweise, die zu den Schreinen führen, darunter ein verlorenes Tagebuch beim Lagerplatz (Gebiet 9). Die Charaktere können die Schreine auch selbst endecken oder von Orvex Ocrammas (Gebiet 2) von ihnen erfahren.

Wettrennen um die Rätselwürfel

Die Charaktere müssen nicht alle neun Schreine erforschen. Die Roten Magier finden zumindest zwei der Rätselwürfel, und Ras Nsi mischt sich immer ein, um den letzten Würfel für sich zu beanspruchen. Die Sache sieht anders aus, wenn die Spielercharaktere einen Weg finden, die Pläne ihrer Widersacher zu vereiteln – z. B. indem sie sie töten.

An dem Tag, an dem die Charaktere den ersten Rätselwürfel erobern, säubern die Roten Magier einen anderen Schrein. Während die Roten Magier aktiv sind, besteht eine kumulative Chance



von 25 Prozent pro Tag, dass sie einen weiteren Rätselwürfel von einem zufällig ermittelten Schrein erobern. Wenn die Abenteurer bei einem gesäuberten Schrein ankommen, begrüßt sie eine Szene der Zerstörung. Die Fallen sind ausgelöst, die Monster getötet und der Würfel fehlt.

Sobald fünf Rätselwürfel aus den Schreinen entfernt wurden, beginnt Ras Nsi, Hinterhalte zu legen. Beim nächsten Schrein haben 3 **Yuan-ti-Halbblütige** Typ 1 und 6 **Yuan-ti- Reinblütige** einen Hinterhalt für die Charaktere vorbereitet. Ihr Auftrag besteht darin, die Charaktere gefangen zu nehmen und zum Verhör in den Tempel der Nachtschlange zu bringen.

Sobald acht Rätselwürfel erobert wurden, stiehlt Ras Nsi den neunten Würfel und hinterlässt eine offensichtliche Spur zum Eingang seines unterirdischen Tempels (siehe Gebiet 20A). Die Charaktere müssen den Tempel infiltrieren und den Rätselwürfel entweder mit Gewalt erobern oder Ras Nsi davon überzeugen, ihn ihnen zu geben. Weitere Informationen über den Tempel und seine Bewohner findest du in Kapitel 4.

Eine brüchige Allianz

Die Charaktere könnten eine Allianz mit den Roten Magiern schließen, um den Rätselwürfel zu beschaffen, der von den Yuan-ti erobert wurde. Wenn man zu einer Übereinkunft kommt, enthüllt Zagmira, dass sie einen Spion in den Reihen der Yuan-ti hat. Dabei handelt es sich um einen Reinblütigen namens Ishmakahl. Zagmira verät nicht, dass es sich um einen Doppelgänger handelt.

Zagmira schlägt den menschlichen Charakteren vor, den Tempel als Reinblütige verkleidet zu betreten, während sich die nicht-menschlichen Charaktere als ihre Sklaven ausgeben. Falls keine Menschen in der Gruppe sind, ist sie bereit, einen Zauberplatz des 5. Grades aufzuwenden, um *Unsichtbarkeit* auf bis zu vier Gruppenmitglieder zu wirken. Sollte es den Charakteren gelingen, den Rätselwürfel der Yuan-ti an sich zu bringen, wenden sich die Roten Magier gegen sie und überfallen sie, sobald sie den Tempel verlassen, um alle Rätselwürfel zu erlangen. Wenn Artus Cimber bei der Gruppe ist, versuchen sie ihm den *Ring des Winters* abzuknöpfen.

Falls die Roten Magier alle neun Rätselwürfel erlangen, betreten sie die Gruft der Neun Götter und erliegen relativ bald darauf den tückischen Fallen in der Gruft.

Orientierung in der Stadt

Die Stadt besteht aus dicht gedrängten zerstörten Villen und überwucherten Höfen. Die Gebäude sind aus Kalkstein. Breite Ranken mit großen Blättern bedecken die meisten Gebäude, und Farne und Dornenbüsche füllen die Straßen. Statuen, die die Tricksergötter darstellen, blicken von vielen Kreuzungen.

Vorsichtige Charaktere können sich mit einem Tempo von 60 m je 5 Minuten bewegen. Auch wenn sie auf Vorsicht pfeifen, werden sie aufgrund des dichten Buschwerks kaum mehr als 60 m je Minute schaffen. Wenn die Charaktere nach Schätzen suchen, dann benötigen sie zur Durchsuchung eines Gebäudes 30 Minuten. Wirf in diesem Fall mit dem Prozentwürfel und lies das Resultat von der Ruinentabelle ab.

Ruinentabelle

W100	Ruineninhalt
01–40	—
41–50	Mörderranken
51–55	Einstürzender Boden (und würfle erneut)
56–65	Verrückter Affennebel (und würfle erneut)
66–70	Nest
71–75	Pflanzenentdeckung
76–85	Schatz
86–00	Pflanzenpygmäen

Mörderranken

In der Ruine gibt es zahlreiche Ranken, und zwischen ihnen verbergen sich 1W3 **Mörderranken** (siehe Anhang D).

Einstürzender Boden

Wähle einen zufälligen Charakter und lass ihn einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 ablegen. Wenn er scheitert, bricht der Boden ein, und er stürzt 6 m in ein tieferes Stockwerk. Er erleidet normalen Fallschaden. Würfle erneut auf der Ruinentabelle, um zu ermitteln, ob sich im tieferen Stockwerk etwas Interessantes befindet.

Verrückter Affennebel

Ein dünner, geruchloser, blauer Nebel treibt im Gebäude. Charaktere, die das Gebäude betreten, kommen mit Verrücktem Affenfieber in Kontakt (siehe „Krankheiten", Seite 40). Würfle erneut auf der Ruinentabelle, um festzustellen, ob sonst noch etwas im Gebäude ist.

Nest

Ungeziefer hat ein Nest im Gebäude gebaut. Würfle mit W6 und ermittle seine Bewohner auf der Nestbewohnertabelle. Ein Charakter, der durch eine Riesenwespe Schaden erleidet, muss am Ende der Begegnung einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ablegen. Wenn er scheitert, steckt er sich mit Zitterfieber an (siehe „Krankheiten", Seite 40).

Nestbewohner

W6	Kreaturen
1–2	1W6 **Riesenwespen**
3–4	2W6 **Blutmücken**
5–6	1W3 **Schwärme von Giftschlangen**

Pflanzenentdeckung

Die Ruine enthält seltene Pflanzen. Würfle mit W6 und lies das Resultat in der unten stehenden Tabelle ab. Die Pflanzen sind in Anhang C beschrieben.

Pflanzenentdeckung

W6	Pflanze
1	2W6 Tanzende Affenfrüchte, die an einem Baum hängen
2	Mengabusch mit 1W6 Unzen Blättern
3	1W6 Ryath-Wurzeln, die im Boden wachsen
4	4W6 Sinda-Beeren, die an einem Busch wachsen
5	1W6 Wildwurzeln
6	2W6 Zabou, die am Boden wachsen

Schatz

Die Ruine enthält 1W6 omuische Kunstgegenstände (Jaderinge, bemalte Töpferei, Holzstatuetten der Tricksergötter mit Silbereinlegearbeiten, Kristallvasen und so weiter). Jeder davon ist 25 GM wert.

Pflanzenpygmäen

In der Ruine verbergen sich 1W4 **Pflanzenpygmäen** (siehe Anhang D). Sie haben keine Lust, zu kämpfen, und ducken sich verschreckt. Wenn sie angegriffen werden, fliehen sie durch Risse in den Mauern und versuchen, sich im umliegenden Sumpf zu verbergen.

Zufallsbegegnungen

Die Abenteurer haben vermutlich die eine oder andere Zufallsbegegnung in Omu. Siehe Anhang B für weitere Informationen über Zufallsbegegnungen in der Stadt.

Schauplätze in der Stadt

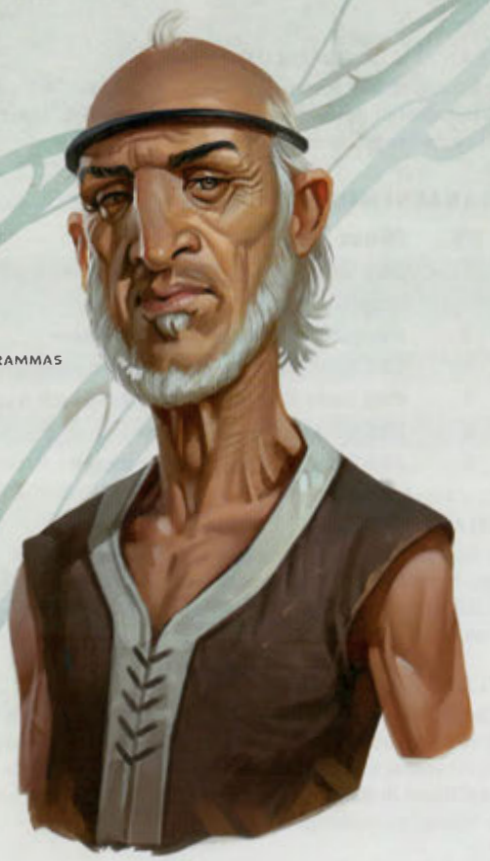
Die nachfolgenden Schauplätze findest du auf den Karten 3.1 und 3.2.

1. Stadteingang

Ein Wachhaus steht in der Nähe des Stadteingangs. Schießscharten prangen in den Kalksteinwänden, und ein schiefes Eisengatter hängt über dem Torweg. Dahinter seht ihr einen offenen Platz.

Sobald die Charaktere das Wachhaus betreten, lies vor:

Der Großteil des Inneren ist eingestürzt. Flechten hängen an den Wänden, und hohes Gras wächst zwischen den Pflastersteinen. Hier gibt es auch einige längst erloschene Lagerfeuer. Eine Wand ist mit Graffiti überzogen. Einige Worte wurden mit Farben geschrieben, andere in die Wand geritzt.



Orvex Ocrammas

Die Graffiti sind in Handelssprache und liefern erste Hinweise auf die wartenden Herausforderungen:

„Fürchtet die Fänge von Ras Nsi!"
„Erik, ich bin aufgebrochen, um die neun Schreine zu suchen. V."
„Die Rätselwürfel sind der Schlüssel."
„Hütet euch vor dem Froschmonster."
„Wer ist Unkh?"
„Gepriesen sei der Federkönig!"
„Die Schlangen sind nicht, was sie zu sein scheinen."
„Kubuzan = Tapferkeit. Shagambi = Weisheit. Moa = ?"

Ras Nsis Kundschafter

5 **Yuan-ti-Halbblütige** beobachten den Stadteingang von einer kleinen Höhle in der Klippe aus. Ein enger Pfad führt im Zickzack zu ihrem Versteck.

Die Gruppe besteht aus 2 Halblütigen vom Typ 1, 2 vom Typ 2 und 1 vom Typ 3. Sie verfolgen die Charaktere nach Omu und durch die Straßen. Sie wollen ihnen an geeigneter Stelle einen Hinterhalt legen und zumindest einen von ihnen gefangen nehmen. Wenn es ihnen gelingt, ungesehen zu bleiben, dann greifen sie an, sobald die Charaktere ihre erste kurze oder lange Rast einlegen.

Schatz

Der Langbogen des Halbblütigen vom Typ 3 ist wie eine Schlange geformt und bemalt und hat kleine Bernsteine als Augen. Als Kunstgegenstand ist die Waffe 250 GM wert.

2. Ummauertes Anwesen

> Rauch treibt langsam aus der ummauerten Anlage. Das Tor ist zertrümmert, und die Gebäude zeigen Brandspuren. In der Mitte der Anlage ist ein Platz mit verkohlten menschlichen Leichen. Eine Leiche wird gerade von einem Rudel Wildhunde zerfetzt.

Die Roten Magier haben sich dieses Anwesen als Operationsbasis in Omu gesichert, doch die Yuan-ti haben sie beinahe ausgelöscht. 30 Leichen sind hier verstreut – die Überreste von drei Roten Magiern, 20 menschlichen Söldnern und sieben Trägern, die in Nyanzaruhafen angeheuert wurden. Die Yuan-ti haben alle Vorräte und Waffen an sich genommen. 6 Wildhunde (benutze die Werte für **Schakale**) tun sich gerade an einem der Roten Magier gütlich. Falls die Charaktere Distanz halten, stellen die Hunde keine Gefahr dar.

Geisterstange

Die Yuan-ti haben ihre toten Gefährten verbrannt und ihre Knochen zu einer Geisterstange arrangiert. Charaktere, die die Anlage erforschen, entdecken dieses Götzenbild.

> Eine Glefe wurde hier in die Überreste eines abgebrannten Scheiterhaufens gestoßen. Verbrannte Schlangenschädel und geschwärzte, nichtmenschliche Wirbel sind mit der Stangenwaffe verbunden. An einer Wand in der Nähe hat jemand ein Symbol in die Asche gemalt – eine Schlange, die sich spiralförmig windet und einen Kreis in ihrem Kiefer hält.

Mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 15 erkennt man das Symbol von Dendar der Nachtschlange handelt, die gerade die Welt verschlingt.

Orvex Ocrammas

Während des Angriffs wurde ein Angehöriger der Expedition unter einem Stück Mauer verschüttet. Orvex leidet an Wassermangel und Erschöpfung. Wenn die Charaktere die Anlage durchsuchen, hören sie, wie er nach Hilfe ruft. Falls sie ihn befreien, bittet er sie darum, sich ihnen anschließen zu dürfen, bis sie einen sicheren Ort erreicht haben.

Orvex hat den Roten Magiern als Schreiber und Übersetzer gedient. Er ist ein pragmatischer, kahl werdender Mensch in seinen frühen Vierzigern, der den Roten Magiern dient, weil sie gut zahlen. Orvex hat die Werte eines **Spions** mit folgenden Änderungen.

- Orves ist neutral.
- Er hat 3 verbleibende Trefferpunkte und leidet an Erschöpfungsstufe 3 (siehe Anhang A im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* für die Auswirkungen von Erschöpfung).
- Er spricht die Gemeinsprache und Grungisch.

Wenn sich die Charaktere mit Orvex anfreunden, kann er sie dabei unterstützen, einen Waffenstillstand mit den verbleibenden Roten Magiern zu schließen. Orvex kann das alte Omuisch übersetzen, und seine Studien der diversen Zeichnungen in der Stadt haben ihn die Legende der Neun Tricksergötter gelehrt (siehe „Legende der Neun Götter", Seite 92). Sobald er geheilt und ausgeruht ist, teilt er diese gerne mit den Charakteren.

Trotz der offensichtlichen Risiken würde er sich freuen, mehr von der Stadt zu erforschen und ihre Geheimnisse zu enträtseln. Wenn er noch bei den Charakteren ist, sobald sie die neun Rätselwürfel in ihren Besitz gebracht haben, ist er von der Idee begeistert, sie in die Gruft der Neun Götter zu begleiten.

3. Kubazans Schrein

Ein rechteckiges Becken mit schlammigem Wasser erstreckt sich vor dem mit Ranken überwucherten Schrein. Hängebrücken, die einst über das Wasser führten, liegen mit anderem Schutt im Becken. Die Trümmer eines umgeworfenen Monolithen bilden Trittsteine bis zur Mitte des Beckens, wo sich die Statue eines Steinfrosches aus dem Wasser erhebt.

Der Schrein des Tricksergotts Kubazan (durch einen Froschemoth repräsentiert) enthält einen der neun Rätselsteine, die man für die Gruft der Neun Götter benötigt.

3A. Froschemothbecken

Das Becken ist 1,80 m tief und voller Schlamm und Algen. Ein Charakter, der einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 14 ablegt, erkennt den Augenstiel eines **Froschemoth** (siehe Anhang D), der aus dem Becken lugt. Der Froschemoth greift jeden an, der das Wasser stört oder den Schrein zu erreichen versucht. Er kommt auch aus dem Becken, um seine Beute zu verfolgen.

Die Steine des zertrümmerten Monolithen sind mit Moos überwachsen und glitschig, und die im Wasser liegende Hängebrücke versinkt, wenn man sie belastet. Ein Charakter, der von einem Trittstein zum nächsten springt, muss einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) gegen SG 10 ablegen, um nicht in das Becken zu fallen.

Steinschlüssel. Ein Charakter, der das Maul der Froschstatue untersucht, entdeckt einen Steinschlüssel, der in einer Vertiefung in der Steinzunge steckt. Der Schlüssel öffnet das verschlossene Tor bei Gebiet 3B.

3B. Verschlossenes Tor

Über dem Türsturz befindet sich eine Inschrift in altem Omuisch: „Kubazan ermutigt uns, ohne Furcht zu sein und soviel zurück zu geben, wie wir nehmen." Diese Worte stellen einen Hinweis für die Herausforderung in Gebiet 3C dar.

Um das Schloss mit Diebeswerkzeug zu knacken, muss man einen erfolgreichen Geschicklichkeitwurf gegen SG 20 ablegen. Unabhängig davon, ob er erfolgreich ist oder nicht, wird dadurch eine *Glyphe des Schutzes* ausgelöst und wirkt den Zauber *Furcht* mit Zauberrettungswurf-SG 15 auf den Charakter. Die Glyphe wird nicht ausgelöst, wenn man die Tür mit dem Steinschlüssel aus der Froschstatue öffnet (Gebiet 3A).

3C. Kammer der Tapferkeit

Stufen führen zu einem Sims vor einer Grube mit angespitzten Stangen hinunter. Auf einem Podest in einer Nische an der gegenüberliegenden Wand ruht ein Steinwürfel. Ein Relief hinten in der Nische zeigt einen monströsen Frosch mit Tentakeln, der gegen einen Kranich kämpft. Holzbalken entspringen in Bodenhöhe aus den Wänden, mit Lücken von 1,20 Meter zwischen ihnen. Froschköpfe stehen aus den Wänden über den Balken.

Das Relief zeigt Kubazan (einen Froschemoth), der gegen Papazotl (einen Eblis) kämpft. Eine Inschrift in altem Omuisch erzählt, wie Kubazan seine Tentakel vom Gott Ubtao erhalten hat (siehe „Legende der Neun Götter", Seite 92).

Grube mit Speerspitzen. Die Grube ist 9 m tief. Eine Kreatur, die in die Grube fällt, erleidet 10 (3W6) Wuchtschaden durch den Fall und muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 ablegen. Bei einem gescheiterten Rettungswurf wird die Kreatur von 1W4 Speeren für jeweils 1W6 Stichschaden aufgespießt.

Holzbalken. Man kann sich auch am Rand des Raumes entlang bewegen, indem man von Balken zu Balken hüpft. Um auf einen Balken zu hüpfen, ohne zu fallen, muss man einen erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 5 + 1 je 30 cm Abstand zwischen den Balken ablegen. Wenn man einen Balken zuerst belastet und dann entlastet, zieht er sich in die Mauer zurück und kann nicht mehr benutzt werden. Die Balken kehren in ihre ursprünglichen Positionen zurück, nachdem sie sich alle in die Mauern zurückgezogen haben.

Rätselwürfel. Wenn man Kubazans Rätselwürfel von seinem Podest entfernt, dann schlägt das Tor nach Gebiet 3B zu und verriegelt sich. Würfe, die man ablegt, um das Schloss von innerhalb des Schreins zu knacken, werden mit Nachteil ausgeführt. Die Froschköpfe an den Wänden öffnen ihre Mäuler, speien ausreichend Giftgas aus, um den ganzen Schrein zu füllen, und schließen sich dann wieder. Wenn man rasch einen Gegenstand mit gleichem Gewicht wie der Rätselwürfel (ein halbes Pfund) auf dem Podest platziert, schließt sich das Tor nicht und das Giftgas wird auch nicht freigesetzt.

Das Gas füllt die Kammer 1 Minute lang und zerstreut sich dann. Jede Kreatur im Schrein, die ihren Zug hier beginnt, während er mit Giftgas gefüllt ist, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen und erleidet 10 (3W6) Giftschaden, wenn sie scheitert. Auch Kreaturen, die den Atem anhalten oder gar nicht atmen müssen, werden von diesem Giftgas betroffen.

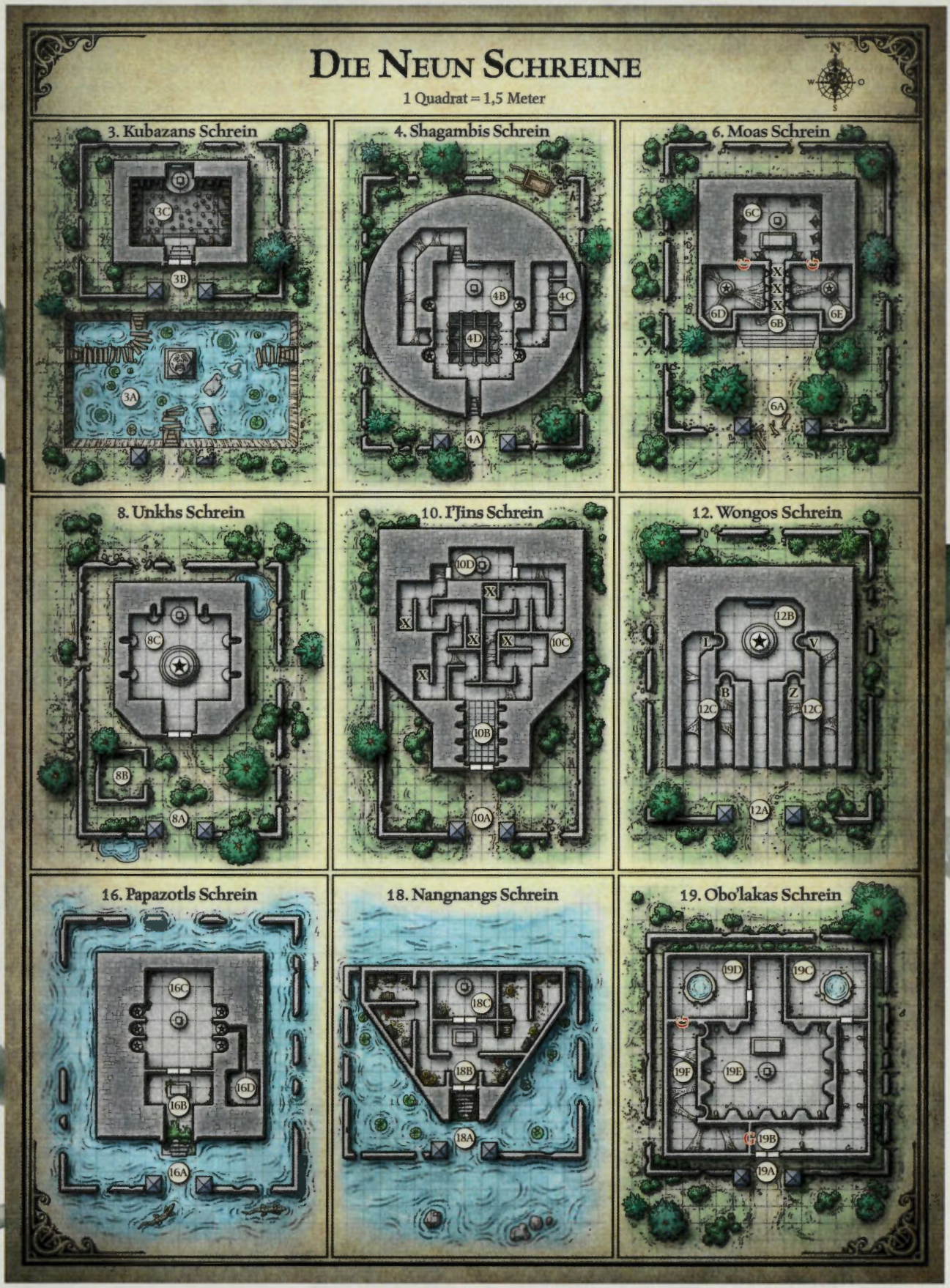
4. Shagambis Schrein

Ein verfallener Schrein steht in der Mitte dieser ummauerten Anlage. Große Monolithen flankieren den Eingang und sind mit dem Bildnis eines Jaguars geschmückt, aus dessen Schultern sechs Schlangen entspringen. Der Schrein dahinter hat eine Steintür.

Der Schrein der Tricksergöttin Shagami (durch einen Kamadan repräsentiert) enthält einen der neun Rätselsteine, die man für die Gruft der Neun Götter benötigt.


Omu
Die Verbotene Stadt
N
W
O
S
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
20A
20B
15
0
30
75
150
300
Meter

Karte 3.1: Omu



Karte 3.2: Neun Schreine von Omu

Ein Pärchen **Kamadans** (siehe Anhang D) nutzt einen Karren hinten im Schrein als Lagerstätte. Wenn sie Eindringlinge hören, versuchen sie, diesen einen Hinterhalt zu legen. Die Kamadans kämpfen verbittert, um ihre drei Jungen zu schützen. Die Jungen sind Nichtkämpfer, sehen wie kleine Leoparden aus und wachsen innerhalb eines Jahres heran. Ihr Schulterschlangen beginnen erst in sechs Monaten zu wachsen. Die Charaktere könnten die Jungen gefangen nehmen und sich zahlreiche Monate Mühe geben, sie zu zähmen, doch sobald sie ausgewachsen sind, wenden sie sich auf jeden Fall gegen ihre angeblichen Meister.

4A. Schreineingang

Der Eingang wird von zwei Steinmonolithen flankiert, die jeweils 4,50 m hoch und von Ranken überwuchert sind. Charaktere, die die Steinmonolithen untersuchen, finden eine Inschrift in altem Omuisch: „Shagambi lehrt uns, das Böse ehrenvoll zu bekämpfen." Reliefs zeigen Shagambi, die chultische Krieger beobachtet, während sie mit Speeren und Schwertern üben.

Die Tür ist nicht verschlossen, hängt aber schwer in den Angeln. Sie wiegt 600 Pfund, und die Charaktere benötigen einen kombinierte Stärkewert von 20, um sie zu öffnen.

4B. Arenagalerie

Sobald einer oder mehrere Charaktere den Schrein betreten, lies vor:

> Stufen führen in den 4,50 Meter hohen, mit Moos überzogenen Raum hinunter. Vier Statuen von omuischen Kriegern stehen in Nischen zu beiden Seiten und blicken auf eine Gladiatorengrube im Boden. Die Statuen sehen so aus, als ob sie Speere halten sollten, doch diese fehlen. An der gegenüberliegenden Seite der Kammer befindet sich ein leeres Steinpodest. Ein Relief an der Mauer dahinter zeigt einen monströsen Jaguar, aus dessen Schultern sechs Schlangen entspringen und der gegen einen froschartigen Humanoiden mit einem Speer kämpft. Links vom Relief führt ein enger Tunnel mit Treppenstufen nach unten.

Die Statuen können nicht aus den Nischen entfernt werden und sind unverwundbar gegenüber Schaden und Zaubern. Der Tunnel in der Nordwand führt nach unten in die Gladiatorengrube (Gebiet 4D) und zu einem Zellenblock dahinter (Gebiet 4C).

Das Relief stellt Shagambi (eine Kamadan) dar, die gegen Nangnang (eine Grung) kämpft. Direkt darunter befindet sich eine Inschrift in alten Omuisch, die erklärt, wie Nangnang Shagambis Speer gestohlen hat (siehe „Legende der Neun Götter", Seite 92). Mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 erkennt ein Charakter kleine Löcher im Relief. Wenn man sie mit Stoff oder Wachs verstopft, verhindert man, dass das Giftgas austritt, sobald das Podest gestört wird (siehe unten).

Podest. Das Podest ist ein 1,20 m hoher Steinzylinder, der gegen Schaden und Zauber immun ist. Untersucht man es näher, findet man eine Steinklappe oben auf dem Podest. Ein Versuch, sie zu öffnen, sorgt dafür, dass Gas aus den Löchern im Relief austritt. Das Gas füllt einen Würfel mit 4,50 m Kantenlänge direkt vor dem Relief. Jede Kreatur im Bereich muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 schaffen. Wer scheitert, erleidet 14 (4W6) Giftschaden, bei Erfolg halb so viel. Auch Kreaturen, die den Atem anhalten oder gar nicht atmen müssen, werden von diesem Giftgas betroffen. Das Gas löst sich sofort auf, nachdem es seinen Schaden angerichtet hat.

Rätselwürfel. Um den Rätselwürfel zu erlangen, müssen die Charaktere die vier Bronzespeere von den Monstern in Gebiet 4C erlangen und die Waffen in den Händen der vier Kriegerstatuen platzieren. Man kann die Speere nur erlangen, indem man die Monster in der Gladiatorengrube bezwingt. Sobald alle vier Speere in den Händen der Statuen platziert wurden, lies vor:

> Das Podest dreht sich auf der Stelle, und ein Steinwürfel schiebt sich aus der Klappe oben auf dem Podest.

Man kann den Rätselwürfel nun gefahrlos an sich nehmen.

4C. Gladiatorenzellen

In der Halle befinden sich vier beengte Zellen, die mit Eisengittern gesichert sind. Die Gitter sind verriegelt, und man kann sie nur mittels des Zaubers *Klopfen* öffnen, oder indem man auf die Druckplatte in Gebiet 4D tritt. In jeder Zelle befindet sich ein chultischer Gladiator, der aus bemaltem Ton besteht. Jeder Gladiator ist eine Art Golem mit einem Bronzespeer in einer Hand und einem Holzschild in der anderen. Er hat die Werte eines **Gladiators** mit folgenden Änderungen.

- Der Tongladiator ist ein gesinnungsloses Konstrukt mit RK 17 (natürlich, Schild).
- Er hat eine Kletternbewegungsrate von 9 m, kann auf schwierigen Oberflächen klettern und kopfüber an der Decke hängen, ohne einen Attributswurf abzulegen.
- Er ist immun gegen Giftschaden sowie gegen die Zustände bezaubert, verängstigt und vergiftet. Der Gladiator benötigt keine Nahrung, Wasser und Schlaf und muss nicht atmen.
- Er kann nicht sprechen.
- Er kann keine Fernkampfangriffe ausführen, und er kann nicht entwaffnet werden.

Er kämpft, wenn er angegriffen oder in die Gladiatorengrube gerufen wird (siehe Gebiet 4D). Wenn er außerhalb der Gladiatorengrube auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, verschwindet er und taucht in der Zelle mit voller Gesundheit und Speer und Schild wieder auf. Er kehrt, wenn möglich, in die Gladiatorengrube zurück. Wenn er in der Gladiatorengrube besiegt wird, lässt er seinen Speer zurück, bevor er in der Zelle neu entsteht. Man kann den Speer dann zurück in Gebiet 4B bringen. Wenn man einen Speer aus dem Schrein entfernt, verschwindet er und taucht in der Hand des Gladiators wieder auf.

Die Gladiatoren können sich überall im Schrein bewegen, ihn aber nicht verlassen. Wenn keine anderen Kreaturen im Schrein sind, kehren alle Gladiatoren in ihre Zellen zurück, und die Gitter fallen herab.

4D. Gladiatorengrube

Die Grube ist 6 m tief und die Gitterstäbe haben einen Abstand von je 60 cm zueinander. Eine mittelgroße oder kleine Kreatur könnte sich leicht zwischen ihnen hindurch quetschen, aber die Wände sind zu glatt, um sie ohne Kletterausrüstung oder Magie zu bezwingen.

1,80 m hohe Torbögen befinden sich am Boden der Grube gegenüber voneinander in den Wänden, und am Boden befindet sich eine große Druckplatte. Wenn man sie mit 50 Pfund oder mehr belastet, heben sich die Gitter in Gebiet 4C mit lautem Klappern. Die Gladiatoren kommen aus ihren Zellen und eilen zur Grube.

5. Grosse Schlucht

Ruinen hängen am Rand der großen Schlucht, in der brodelnde Lava kocht.

Eine Kreatur, die von der Klippe in die Lava fällt, erleidet 70 (20W6) Wuchtschaden und dann nochmals 55 (10W10) Feuerschaden durch die Lava. Eine Kreatur, die ihren Zug in der Lava beginnt, erleidet den Feuerschaden erneut.

Feueropfer

Wenn die Charaktere erstmals hierher kommen, treffen sie auf einen kleinen Stamm der Pflanzenpygmäen, die sich gerade darauf vorbereiten, einen **Grung** (siehe Anhang D) der Schlucht zu opfern. Der Grung trägt den Namen Imbok. Er ist mit Ranken gefesselt und gilt als festgesetzt. Während der Grung sich windet, umkreisen ihn die Pflanzenpygmäen und vollführen einen seltsamen rituellen Tanz. Wenn sich die Charaktere nicht einmischen, rollen sie ihr Opfer von der Klippe. Ein paar Pflanzenpygmäen springen vor lauter Verzückung hinterher.

Der Stamm besteht aus einem **Pflanzenpygmäen-Häuptling**, 8 **Pflanzenpygmäen** und dem Schoßtier des Häuptlings, einem **Dornenhund**. Du findest die Werte für all diese Kreaturen in Anhang D. Der gefangene Grung ist der geliebte einhundertachtzigste Sohn des Grunghäuptlings Yorb. Wenn ihn die Charaktere befreien, wirft er sich ihnen zu Füßen. Er spricht keine Gemeinsprache, verspricht seinen Rettern aber, dass man sie mit Gold überhäufen wird, wenn sie ihn zum Schrein seines Vaters bringen (Gebiet 18). Das ist ein leeres Versprechen, aber er kann den Charakteren sonst nichts anbieten.

6. Moas Schrein

Der Schrein ruht auf einer großen Felsnadel hoch über der Großen Schlucht (Gebiet 5).

Eine Felssäule erhebt sich hier 60 Meter über die Lava. Eine ummauerte Ruine mit Palmen ruht auf der Spitze.

An der schmalsten Stelle beträgt die Distanz zwischen dem Schrein und dem Rest der Stadt 18 m. Charaktere mit Seil und Greifhaken können ein Seil über den Abgrund spannen.

Der Schrein des Tricksergottes Moa (durch einen Jaculi repräsentiert) enthält einen der neun Rätselsteine, die man für die Gruft der Neun Götter benötigt.

6A. Schreineingang

Palmen wachsen vor diesem flachen Gebäude, und abgenutzte Stufen führen zu einem Torbogen, der in das Gebäude führt. Reliefs, die zusammengerollte Schlangen darstellen, flankieren den Eingang.

4 **Jaculis** (siehe Anhang D) lauern im Hof und nutzen ihre Fähigkeit der Tarnung, um sich zu verbergen, während sie sich um Baumstämme geschlungen haben. Sobald die Charaktere den Hof betreten, greifen sie an.

6B. Fallengang

An den Wänden dieses mit Schutt übersäten Ganges prangen Reliefs von Schlangen. Schießscharten befinden sich mit einem Abstand von 1,50 Meter in den Wänden. Spinnennetze füllen die Schießscharten und hängen wie Vorhänge von der Decke. Über dem Eingang befindet sich eine Nachricht in Keilschrift auf einer Steintafel.

Die Nachricht auf der Steintafel ist in altem Omuisch: „Moa lehrt uns, dass Geheimnisse die Wahrheit verbergen." Man muss sich an diese Botschaft halten, wenn man den Rätselwürfel finden möchte.

Die Schießscharten sind 15 cm breit, 60 cm hoch und 30 cm tief. Wenn man durch eine Schießscharte blickt, nachdem man die Spinnennetze entfernt hat, sieht man ins Gebiet 6D. Um dort etwas zu erkennen, benötigt man eine Lichtquelle oder muss im Dunkeln sehen können.

Gruben. Drei verdeckte Gruben befinden sich im Gang an den Stellen, die mit X auf der Karte markiert sind. Ihre Abdeckungen sind verriegelt, bis der Rätselwürfel vom Podest in Gebiet 6C entfernt wird. Wenn man dann auf eine Grube tritt, schwingt die Abdeckung nach unten, und man fällt hinunter, außer, man legt einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ab. Jede Grube ist 3 m tief. Auf dem Boden befindet sich grüner Schleim (siehe Kapitel 5 im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*).

Ein Charakter, der den Gang nach Fallen absucht, bemerkt die Gruben mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15. Die Abdeckungen sind so gut konstruiert, dass man sie nur mittels Magie blockieren kann, beispielsweise mit dem Zauber *Arkanes Schloss*.

6C. Kammer der Täuschung

In der Mitte des Raums ruht ein Steinwürfel auf einem einfachen Steinpodest. Die Statuen von 12 Stammeskriegern stehen aus den umliegenden Wänden hervor und zielen mit ihren Bögen auf das Podest. Auf dem Boden vor dem Podest befindet sich ein Mosaik, das eine monströse Schlange zeigt, die einen wütenden Affen umschlungen hat. Moos verdeckt einen Großteil der Details.

Das Mosaik zeigt Moa (einen Jaculi), der gegen Wongo (ein Su-Monster) kämpft. Wenn die Charaktere das Moos abkratzen, entdecken sie folgende Botschaft in altem Omuisch: „Tod belohnt den getäuschten Dieb. Die Wahrheit kommt aus dem Mund der Schlange." Eine weitere Inschrift zieht sich den Boden entlang und erzählt die Geschichte, wie Moa Ubtao die Wahrheit gesagt und somit Wongos Vertrauen verraten hat (siehe „Legende der Neun Götter", Seite 92).

Der Rätselwürfel auf dem Podest ist eine Illusion, fühlt sich aber real an. Mit *Magie entdecken* oder einem ähnlichen Zauber kann man erkennen, dass er von Magie der Schule Illusion umgeben ist. Entfernt man ihn aus dem Schrein, verschwindet er in einer grünen Rauchwolke. Wenn eine Kreatur den Rätselwürfel vom Podest nimmt oder versucht, eine der Statuen zu beschädigen, werden alle Bogenschützen belebt und eröffnen das Feuer auf Kreaturen im Raum. Die Bogenschützen können selbst unsichtbare Kreaturen wahrnehmen. Bevor sie schießen, tauchen immer Pfeile auf magi-



Nagelbeutel

schem Weg auf ihren Bögen auf. Die Bogenschützen bleiben 1 Stunde lang animiert und werden dann wieder zu Statuen.

Die 12 Bogenschützen agieren bei 20 in der Initiativereihenfolge. Wenn eine Statue am Zug ist, verschießt sie einen Pfeil (+6 zum Treffen) Bei einem Treffer erleidet das Ziel 5 (1W8 + 1) Stichschaden. Jede Statue ist ein mittelgroßer Gegenstand mit RK 17, 30 Trefferpunkten, Immunität gegen Hiebschaden, Stichschaden und Wuchtschaden von nicht-magischen Angriffen und Immunität gegen Gift und psychischen Schaden.

Geheimtüren. Charaktere, die die Wände nach Geheimtüren absuchen, finden mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 12 jeweils eine Geheimtür zu beiden Seiten des Eingangstunnels.

6D. Westlicher Geheimraum

> Die Statue einer zusammengerollten Schlange befindet sich in diesem mit Spinnennetzen gefüllten Raum. Der Kopf der Statue liegt zerschmettert am Boden neben einem Steinwürfel.

Die Statue ist ohne Kopf 2,10 m groß. Der Rätselwürfel neben der Statue ist eine Fälschung und verschwindet in einer grünen Rauchwolke, wenn man ihn aus dem Schrein bringt. Wenn man ihn nach Gebiet 6C bringt, aktiviert man dadurch die Statuen.

6E. Östlicher Geheimraum

> Die Statue einer zusammengerollten Schlange befindet sich in diesem mit Spinnennetzen gefüllten Raum. Die Statue hält einen Steinwürfel mit ihrem Kiefer umschlossen.

Die Statue ist 2,40 m groß und harmlos.

Rätselwürfel. Der Würfel ist Moas Rätselwürfel. Man kann ihn gefahrlos aus dem Maul der Statue nehmen und aus dem Schrein bringen.

7. Gefallener Baum

> Ein gefallener Baum liegt über dem Fluss vor euch. Sein Stamm ist breiter als ein Mensch, und er ist über 30 Meter lang. Zu beiden Flussufern liegen zerstörte Gebäude.

Ein alter Tabaxijäger namens Nagelbeutel legt den Charakteren einen Hinterhalt, wenn sie versuchen, den Fluss hier zu überqueren.

Der Baumstamm ist breit genug, damit zwei mittelgroße Kreaturen gleichzeitig auf ihm gehen können. Unter dem Baum tobt das Wasser und schießt auf den Wasserfall zu, der nur 60 m flussabwärts liegt. Eine Kreatur, die in den Fluss fällt oder versucht, in ihm zu schwimmen, muss einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 14 ablegen. Wenn der Wurf scheitert, wird sie von der Strömung mit einem Tempo von 15 m je Runde in Richtung des Wasserfalls gerissen.

Nagelbeutel

Nagelbeutel sehnt sich nach dem Tod eines wahren Jägers. Er ist senil und sieht alle Kreaturen als seine Beute.

Wenn die Charaktere hier eintreffen, versteckt er sich in einer Ruine am östlichen Flussufer, 45 m vom umgestürzten Baumstamm entfernt. Um ihn zu bemerken, müssen die Charaktere einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 22 ablegen. Wenn die Charaktere die Brücke überqueren, eröffnet Nagelbeutel das Feuer. Nach jedem Schuss springt er über die Dächer zu einer neuen Position und versucht, sich zu verstecken.

Nagelbeutel ist ein Tabaxi und **Assassine** mit folgenden Änderungen:

- Nagelbeutel ist chaotisch neutral.
- Er hat eine Kletternbewegungsrate von 6 m und das neue Merkmal Katzenhafte Gewandtheit (siehe unten).
- Er hat Dunkelsicht mit 18 m Reichweite.
- Er spricht die Diebessprache, Gemeinsprache und Zwergisch.
- Als Aktion kann er einen Nahkampfwaffenangriff mit seinen Krallen machen (+3 zum Treffen) und richtet bei einem Treffer 1W4 Hiebschaden an.
- Er hat einen Langbogen mit der Reichweite einer Armbrust (Reichweite 45 m/180 m).

Katzenhafte Gewandtheit. Wenn sich der Tabaxi in seinem Zug im Kampf bewegt, kann er seine Bewegungsrate bis zum Ende des Zugs verdoppeln. Wenn er das Merkmal eingesetzt hat, kann er es erst wieder einsetzen, wenn er sich in einem seiner Züge 0 m weit bewegt.

Wenn Nagelbeutel auf die Hälfte seiner Trefferpunkte reduziert wird, ergibt er sich seinen Feinden, führt sie in seine

Lagerstätte (ein verfallener Keller) und bietet ihnen Eintopf als Zeichen der Freundschaft an. Während er Schüsseln voller Eintopf verteilt, erklärt er ihnen, dass er nach Omu gekommen ist, um einen berühmten Schatz zu finden – den Nabel des Mondes (siehe Kapitel 5). Er hofft, die Kräfte jenes Gegenstandes nutzen zu können, um dadurch seinen verlorenen Sohn zu finden, doch er hat inzwischen die Hoffnung aufgegeben, den Schatz je zu finden. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 15 bemerkt man, dass der Tabaxi nicht die Absicht hat, die Charaktere lebend gehen zu lassen. Er hat das Essen mit Mitternachtstränen vergiftet (siehe „Gifte" in Kapitel 8 im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*).

Schatz

Charaktere, die die Lagerstätte des Tabaxijägers durchsuchen, finden 5 Dosen Mitternachtstränen in einem ausgehöhlten Kürbis und genügend Ausrüstung, um eine Entdeckerausrüstung zu erhalten.

8. Unkhs Schrein

Wirbelnde Gravuren schmücken zwei Obelisken am Eingang dieser Anlage. Ein überwucherter Hof liegt im Schatten von hohen Palmen. Steintüren versperren den Eingang zu einem fensterlosen Schrein, und eine kleinere Ruine steht in der Nähe.

Der Schrein der Tricksergöttin Unkh (durch eine Schlegelschnecke repräsentiert) enthält einen der neun Rätselsteine, die man für die Gruft der Neun Götter benötigt.

8A. Schreineingang

Über den Türen befindet sich eine Inschrift in altem Omuisch: „Unkh lehrt uns, alle Optionen zu vergleichen, bevor wir handeln." Unkhs Priester waren besonnen, neigten aber zu Unentschlossenheit. Die Botschaft ist ein Hinweis, um das Rätsel des Schreins zu lösen. Die Türen sind nicht verschlossen, hängen aber schwer in den Angeln. Jede Tür wiegt 600 Pfund, und die Charaktere benötigen einen kombinierten Stärkewert von 20, um sie zu öffnen.

8B. Zerstörte Werkstatt

Die Decke der Werkstatt ist vor langer Zeit eingestürzt, und jetzt wachsen dicht verschlungene Pflanzen in dem Schutt. Durch das Moos könnt ihr hunderte Eisenschlüssel an Haken an den Wänden erkennen. Manche sind zerbrochen, verborgen oder verrostet. Der Rest ist in brauchbarem Zustand.

Einer der Schlüssel öffnet das Podest in Gebiet 8C. Wenn die Charaktere wissen, nach welchem Schlüssel sie suchen müssen, benötigen sie nur ein paar Minuten, um ihn zu finden.

8C. Kammer der Nachdenklichkeit

Die Statue einer riesigen Schnecke erhebt sich vor euch. Sie hat fünf Scheinfüße, die in steinartigen Keulen enden. An der Wand hängen sechs Eisenschlüssel in kleinen Nischen über Steinpodesten. Hinter der Statue befindet sich in einer breiten Nische ein verziertes Podest mit einem Schlüsselloch in seinem Fundament.

Die Statue ist 2,70 m groß und stellt die Tricksergöttin Unkh als Schlegelschnecke dar. 3 **Grule** (untote chultische Stammeskrieger) verstecken sich dahinter. Auf der Stirn jedes Gruls befindet sich die Tätowierung eines blauen Dreiecks (Ras Nsis Symbol). Die Grule springen hinter der Statue hervor und greifen an, sobald die Charaktere den Raum betreten.

Keiner der Schlüssel in dem Raum öffnet das Podest. Sie haben jedoch eine ähnliche Größe. Wenn die Charaktere alle sechs Schlüssel übereinander legen, bilden ihre Zähne ein gemeinsames Muster. Durchsucht man die Werkstatt (Gebiet 8B) findet man dort einen Schlüssel, der zu diesem Muster passt. Mit ihm kann man das Podest aufschließen.

Rätselwürfel. Unkhs Rätselwürfel ist im Podest verborgen. Wenn man den korrekten Schlüssel ins Schlüsselloch steckt und ihn um eine Vierteldrehung im Uhrzeigersinn dreht, dann taucht er aus einer verborgenen Klappe auf.

Das Podest dreht sich auf der Stelle. Ein geschmückter Steinwürfel schraubt sich aus einer verborgenen Klappe an der Oberfläche empor.

Er kann jetzt gefahrlos vom Podest genommen werden.

Man kann das Schloss auch mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 25 knacken. Ein Charakter, der dabei um 5 oder mehr Punkte scheitert, löst die Falle aus.

Falle. Wenn man den falschen Schlüssel verwendet oder bei einem Versuch, das Schloss zu knacken, Mist baut, dann strahlt die Statue gleißende Lichtstrahlen in alle Richtungen aus. Jede Kreatur innerhalb des Schreins muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 18 ablegen. Wer scheitert, wird von einem Strahl getroffen und erleidet 33 (6W10) gleißenden Schaden. Wenn die Statue teilweise oder ganz von einem *Antimagischen Feld* umhüllt ist, kann sie keine Strahlen verschießen.

9. Abenteurerlager

Zwischen den Ruinen liegt ein verlassenes Lager. Zerstörte Rucksäcke und Ausrüstung liegen hier zwischen drei vermoderten Zelten. Inmitten des Lagers hängt ein Stück dreckiger, gelber Stoff von einer primitiven, hölzernen Fahnenstange.

Dieses Lager wurde von der Kompanie des Gelben Banners, einer Abenteurergruppe, die vor sechs Monaten nach Omu kam, errichtet. Alle Mitglieder sind nun tot. Weitere Details dazu findest du in Kapitel 5.

Charaktere, die das Gebiet absuchen, entdecken ein Stück modriges Pergament in einem der Zelte. Gib den Spielern

eine Kopie von Handout 13 (siehe Anhang E). Fürst Brixton, der Anführer der Kompanie, hat den Brief für einen fehlenden Kameraden zurückgelassen. Abgesehen davon wurde das Lager völlig ausgeplündert.

Entwicklung

Wenn die Charaktere länger als eine Stunde beim Lager bleiben, stößt ein zufällig ermittelter Roter Magier (siehe „Rote Magier von Thay", Seite 93) auf sie. Der Rote Magier wird von zwei Söldnern begleitet und sucht nach omuischen Schreinen. Wenn die Gruppe keine Allianz mit Zagmira geschlossen hat, kommt es zum Kampf, andernfalls bietet er an, sich ihnen anzuschließen.

10. I'jins Schrein

Die Monolithen, die den Eingang zur Ruine markieren, sind von Sprüngen durchzogen. Farne mit sägezahnartigen Blättern wachsen im Hof zwischen den aufgesprungenen Pflastersteinen. Zwei Steintüren führen in eine große Ruine mit flachem Dach.

Der Schrein der Tricksergöttin I'jin (durch einen Almiraj repräsentiert) enthält einen der neun Rätselsteine, die man für die Gruft der Neun Götter benötigt.

10A. Schreineingang

Ein harmloser **Almiraj** (siehe Anhang D) lebt in einem Bau unter dem Hof und versteckt sich, sobald er Eindringlinge bemerkt. Wenn sich ein Charakter der Tür nähert, lies vor:

Reliefs bedecken die Türen des Schreins. Sie zeigen einen gehörnten Hasen, der sich auf einen kleinen, wild aussehenden Bären mit scharfen Krallen stürzt. Über den Türen ist eine Nachricht in Keilschrift.

Die Nachricht ist in alten Omuisch und lautet: „I'jin lehrt uns, den unerwarteten Pfad zu wählen." I'jin lehrte ihren Anhängern, unvorhersehbare Leben zu führen, stets den Kurs zu ändern und niemals bei einem Plan zu bleiben. Die Charaktere sollten sich im Schrein an ihre Botschaft halten.

Kleinere Inschriften darunter erzählen die Geschichte wie I'jin (eine Almiraj) sich den Zorn von Obo'laka (eine Zorbo) zuzog, indem sie einen Eintopf verdarb, der für den Gott Ubtao gedacht war. Für mehr Details, siehe „Legende der Neun Götter", Seite 92.

10B. Rätselboden

Ein 3 Meter breiter Gang führt tiefer in den dämmrigen Schrein. Die Fliesen stellen verschiedene Bestien dar.

Gib den Charakteren Handout 14 aus Anhang E.

32 Fliesen bedecken ein 6 m langes und 3 m breites Gangstück. Jede Fliese hat eine Kantenlänge von 1,50 m. Sie sind in acht Reihen zu je vier Fliesen arrangiert. Die dargestellten Bestien sind Almiraj (siehe Anhang D), Libellen, Adler, Giraffen, Affen, Tiger, Warzenschweine und Zebras.

Giftpfeile. Um den Gang sicher zu durchqueren, darf man nicht mehr als einmal auf das gleiche Tier treten. Wenn mehr als 20 Pfund Druck auf die falsche Fliese ausgeübt wird, schießen 4 Giftpfeile aus Löchern in den Wänden. Jeder Pfeil entspricht einem Fernkampfwaffenangriff (+5 zum Treffen) gegen ein zufälliges Ziel innerhalb von 3 m von der auslösenden Fliese. Eine einzelne Kreatur kann auch zum Ziel mehrerer Pfeile werden. Eine Kreatur, die von einem Pfeil getroffen wird, erleidet 2 (1W4) Stichschaden und muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Wenn sie scheitert, erleidet sie 7 (2W6) Giftschaden, andernfalls die Hälfte. Man kann die Löcher mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 13 bemerken. Verstopft man die Löcher mit Stoff oder Wachs, können die Pfeile nicht verschossen werden.

Man kann die Falle auch umgehen, indem man durch den Gang fliegt oder teleportiert, oder indem man *Spinnenklettern* einsetzt, um an den Wänden oder der Decke entlang zu krabbeln. Die Wände sind zu glatt, um auf andere Weise an ihnen zu klettern.

Almirajfliesen. Wirkt man *Magie entdecken*, entdeckt man, dass die Almirajfliesen Bannmagie ausstrahlen. Eine Kreatur, die auf einen Almiraj tritt, erhält 2W10 temporäre Trefferpunkte. Die Fliese verliert dann ihre Eigenschaft bis zum nächsten Morgen. Wirkt man *Magie bannen* auf eine Fliese, hat das den gleichen Effekt.

10C. Labyrinth

In dem staubigen Labyrinth gibt es überall Fallen. Im Boden gibt es an den Stellen, die auf der Karte des Schreins mit X markiert sind, verborgene Druckplatten. Wenn eine Druckplatte mit 20 Pfund oder mehr belastet wird, schwingt eine Axtklinge aus einem verborgenen Fach in der Decke. Die Klinge macht einen Nahkampfwaffenangriff (+6 zum Treffen) gegen jede Kreatur auf der Druckplatte. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 8 (1W8 + 4) Hiebschaden. Ein Charakter, der nach Fallen sucht, bemerkt die Druckplatte und das Fach in der Decke mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 16. Wenn man einen Eisendorn oder anderen Gegenstand unter die Druckplatte klemmt, kann sie nicht mehr ausgelöst werden. Mit Diebeswerkzeug kann man die Axtklinge mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 demontieren. Wenn der Wurf um 5 Punkte oder mehr scheitert, wird die Falle ausgelöst und führt einen Angriff gegen den Charakter mit Nachteil aus.

10D. Rätselwürfel

Die Türen zu dieser Kammer sind weder verschlossen noch mit einer Falle gesichert.

Tageslicht fällt durch ein kleines, quadratisches Loch auf ein Steinpodest. Ein geschmückter Steinwürfel ruht auf dem Podest.

Der Würfel ist I'jins Rätselwürfel. Er ist nicht mit einer Falle gesichert und kann gefahrlos vom Podest genommen werden.

11. Chwingawagen

Ein umgestürzter Wagen liegt vor euch auf der Straße. Verrottende Blütenblätter liegen am Boden, und Bienen haben in den zerbrochenen Rädern ein Nest gebaut. Eine frisch geschnittene Girlande aus Dschungelblumen hängt von der Deichsel.

Der Wagen ist das Zuhause eines **Chwingas** (siehe Anhang D). Die Pflanzenpygmäen in der Gegend fürchten sich vor dem Chwinga und bringen ihm Blumen, um seinen Zorn zu besänftigen. In Wahrheit ist der Chwinga völlig harmlos.

Der Chwinga nutzt seine Magie, um sich in einer moosbewachsenen Steinscheibe unter dem Wagen zu verbergen (siehe „Das Dekret der Königin", unten). Charaktere, die sich dem Wagen nähern, erkennen, dass die Gegend ungewöhnlich grün ist und vor Leben strotzt. Wenn sie eine Opfergabe ablegen, zeigt sich der Chwinga schüchtern. Wenn nicht, bringt ihn seine natürliche Neugier dazu, den Charakteren zu folgen und sie zu beobachten.

Der Geruch von Honig kündigt sein Auftauchen an. Harmlose Bienen folgen ihm. Er ist von humanoidem Haar fasziniert und wird sich daher vermutlich an einen bärtigen Zwerg oder einen Charakter mit Locken hängen. Während der Chwinga die Gruppe begleitet, fliehen alle Pflanzenpygmäen, sobald sie ihn bemerken. Die Vorliebe des Chwingas für die natürliche Welt hindert ihn daran, die Charaktere in Schreine und Gewölbe zu begleiten.

Dekret der Königin

Wenn die Charakter unter den Wagen blicken, lies vor:

> Eine mit Moos bewachsene Steinscheibe liegt halb begraben unter dem Wagen. Konzentrische Inschriften bedecken die Scheibe. Einige sind in der Gemeinsprache geschrieben und andere in Runenschrift.

Die Tafel stellt die Proklamation einer omuanischen Königin an ihre Rivalen in Mezro dar. Da man dort die Schriftsprache von Omu nicht lesen konnte, ist der Text sowohl in der Gemeinsprache als auch im alten Omuisch verfasst. Er lautet: „Königin Napaka erklärt hiermit, dass das freie Volk von Omu niemanden fürchtet. Tapfere Götter beschützen uns, so wie dies Ubtao einst tat. Omu wird sich erneut erheben, und Napaka wird alles, was ihr gehört, mit der Macht der Eroberung für sich beanspruchen."

Mit der Tafel können die Charaktere jede Nachricht im alten Omuisch übersetzen. Die Tafel hat einen Durchmesser von 90 cm und wiegt 200 Pfund. Mit Tinte und Pergament kann man eine Abschrift oder einen Abrieb anfertigen. Falls die Charaktere tatsächlich die Tafel mitnehmen, werden sie vom Chwinga begleitet.

12. Wongos Schrein

> Zwei geborstene Obelisken werden von Affen geschmückt, die an ihren Schwänzen herabhängen. Auch die Mauern, die den Schrein einst umschlossen, sind verfallen. Im Hof wachsen Schachtelhalme und Feuerkolben. Fünf Torbögen führen tiefer in die Ruine. Über dem zentralen Torbogen ist eine Steintafel mit Keilschrift.

Der Schrein des Tricksergottes Wongo (durch ein Su-Monster repräsentiert) enthält einen der neun Rätselsteine, die man für die Gruft der Neun Götter benötigt. Die Inschrift ist in altem Omuisch und lautet: „Es ist besser, Wongos Freund zu sein, als sein Feind."

Fallgitter. Fallgitter in vier der fünf Eingangstore sind momentan nach oben gezogen. Wenn man den Rätselwürfel aus Gebiet 12B an sich nimmt, knallen sie nach unten und versperren die Gänge. Jedes Fallgitter wiegt 600 Pfund und kann von einem oder mehreren Charakteren mit einem kombinierten Stärkewert von mindestens 20 angehoben werden. Ein Charakter kann das Herabfallen eines Fallgitters verhindern, indem er es mit mindestens zwei Eisendornen verklemmt.

12A. Zersprungene Obelisken

Wenn man zwischen den zwei Obelisken durchgeht, hört man eine Kakophonie von kreischenden Affen im Kopf. Das Geräusch verschwindet, sobald man die Obelisken hinter sich gelassen hat. Es ist nervtötend, aber harmlos. Die Obelisken sind nicht-magisch, und der Effekt kann nicht gebannt werden.

12B. Test der Freundschaft

> Eine 3 Meter hohe Statue eines bösartig dreinblickenden Affen balanciert auf ihrem Schwanz auf einem Steinpodest mitten in einer 6 Meter hohen Kammer. Die Gliedmaßen sind ausgestreckt, und der Affe formt mit den Händen und Füßen hohle Schalen. An der Mauer dahinter ist ein Relief, das eine affenartige Kreatur im Kampf mit einer Riesenschlange zeigt. Unter und über dem Relief sind Inschriften in Keilschrift. Vier bemalte Steinmasken stehen aus den Wänden hervor. Sie stellen die Köpfe eines Löwen, eines Zebras, eines Ebers und eines Geiers dar.

Das Relief zeigt den Tricksergott Wongo (ein Su-Monster) im Kampf gegen seinen verhassten Feind Moa (einen Jaculi). Inschriften in altem Omuisch erläutern, wie Moa Wongo an den Gott Ubtao verraten hat (siehe „Legenden der Neun Götter", Seite 92).

Statuen und Rätselwürfel. Mit *Magie entdecken* oder einem ähnlichen Zauber kann man erkennen, dass die Statue von einer Aura der Schule Beschwörung umgeben ist. Wenn man ihr Fundament untersucht, findet man folgende Inschrift in altem Omuisch: „Wongos Freund weiß, wo er das Wasser hinschütten muss." Man kann herausfinden, bei wem es sich um Wongos Freund (der Geier) handelt, indem man das Logikrätsel über den Masken in den Schaugängen löst (Gebiet 12C).

Wenn ein Charakter einen halben Liter Wasser in die rechte Hand der Statue oder in einen der Füße kippt, dann dampft die Flüssigkeit und verwandelt sich in 1W3 **Dampf-Mephits**. Sie kämpfen, bis sie zerstört werden. Die Statue kann auf diesem Weg bis zu 6 Dampf-Mephits erschaffen. Danach kann sie keine weiteren Mephits bis zum nächsten Morgen mehr herstellen. Wenn ein Dampf-Mephit auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, löst er sich auf.

Wenn ein halber Liter oder mehr Wasser in die linke Hand gegossen wird, dann taucht Wongos Rätselwürfel auf dem Kopf der Statue auf. Sobald der Rätselwürfel auftaucht, hört der Charakter, der das Wasser in die Hand gegossen hat, eine verächtliche, körperlose Stimme: „Nimm deinen Preis und verfluche deine Freunde, oder bekämpfe meine Kinder, um ihn zu beanspruchen. Was ist deine Wahl?" Wenn der Charakter den Rätselwürfel an sich nimmt, dann verbreiten die Masken an den Wänden ihre Flüche (siehe Gebiet 12C). Wenn keiner der Charaktere den Würfel gleich an sich nimmt, dann rattern die Fallgitter in den Eingang nach 12A herunter und 4 **Su-Monster** (siehe Anhang D) werden in den Raum teleportiert. Sie klammern sich wie aufgeschreckte Kinder an die Statue. Dann springen sie herab und greifen an. Sobald die Su-Monster erschienen sind, werden die Flüche der Masken nicht mehr ausgelöst, wenn man den Rätselwürfel an sich nimmt. Die beschworenen Monster sind real und ihre Leichen verschwinden nicht, sobald sie besiegt wurden.

Masken. Charaktere, die die Steinmasken an den Wänden untersuchen, stellen fest, dass ihre Augen offene Löcher sind, durch die man in die angrenzenden Gänge blicken kann (Gebiet 12C). Die Masken sind Teil der Wände und können nicht entfernt werden, ohne sie zu zerstören.

12C. Beobachtungsgänge

Jeder der vier Gänge endet in einer Steinmaske, die nach Gebiet 12B schaut. Wirkt man *Magie entdecken*, entdeckt man, dass die Masken Verwandlungsmagie ausstrahlen. Inschriften in altem Omuisch sind über den Masken auf dieser Seite angebracht.

Löwenmaske (L). Die Inschrift lautet: „Ich fraß einen der Freunde des Ebers." Ein Charakter, der durch die Maske blickt, sieht einen blauen Lichtstrahl, der auf die rechte Hand der Statue in Gebiet 12B fällt.

Ebermaske (E). Die Inschrift lautet: „Der Geier hat Glück, am Leben zu sein." Ein Charakter, der durch die Maske blickt, sieht einen blauen Lichtstrahl, der auf den linken Fuß der Statue in Gebiet 12B fällt.

Zebramaske (Z). Die Inschrift lautet: „Mein einziger Freund ist verhungert." Ein Charakter, der durch die Maske blickt, sieht einen blauen Lichtstrahl, der auf den rechten Fuß der Statue in Gebiet 12B fällt.

Geiermaske (G). Die Inschrift lautet: „Einer der anderen hat keine Freunde." Ein Charakter, der durch die Maske blickt, sieht einen blauen Lichtstrahl, der auf die linke Hand der Statue in Gebiet 12B fällt.

Wenn die Masken ihre Flüche übertragen (siehe Gebiet 12B), muss jeder Charakter, der in der letzten Stunde durch eine Maske geblickt hat, einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, oder er verwandelt sich in die Kreatur, durch dessen Maske er zuletzt geblickt hat. Der Fluch funktioniert wie der Zauber *Verwandlung* und endet nach 24 Stunden.

Ein Zebra hat die gleichen Werte wie ein **Reitpferd**. Werte für das **Wildschwein**, den **Löwen** und den **Geier** findest du ebenfalls im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*.

13. Amphitheater

Ein verfallenes Amphitheater ragt weit über die umliegenden Gebäude empor. Ranken überwuchern seine Stufen, und Tierstatuen schmücken die Ränge. Der schlammige Boden außerhalb ist frei von Pflanzenwuchs. Eine seltsame Stille liegt in der Luft. Keine Vögel kreischen, keine Insekten zirpen – es ist nichts zu hören.

Der Federkönig

Der monströse Tyrannosaurus, der als der Federkönig bekannt ist, ist der unbestrittene Fürst Omus. Die meisten anderen Bewohner fürchten seine donnernden Schritte und halten sich von seiner Lagerstätte, dem Amphitheater, fern.

Man kann überall in Omu auf den Federkönig treffen. Beschreibe den Charakteren erst seinen Umriss, der von Nebel etwas verhüllt ist, oder lass sie sein Brüllen hören. Er könnte auftauchen, während die Charaktere die Ruinen erforschen oder sich ausruhen. Er könnte sich auch in einen Kampf einmischen, der sich schlecht für die Gruppe entwickelt (oder zu einfach ist).

Das Amphitheater ist die Lagerstätte des Federkönigs, einem mächtigen Tyrannosaurus Rex mit magischen Fähigkeiten. Wenn sich die Charaktere dem Amphitheater nähern, sehen sie auf jeden Fall die gigantischen Klauenspuren im Schlamm. Jeder Fußabdruck hat eine Länge von 1,50 m. Näher an der Ruine finden sie lange, schlanke scharlachrote, orange und grüne Federn und Kothaufen, die groß genug sind, um einen Zwerg zu begraben.

Das Amphitheater ist ein halbkreisförmiger Bau ohne Dach, mit aufsteigenden Sitzreihen. Die Omuaner nutzten es für öffentliche Diskussionen und zur Aufführung von Dramen und Tragödien. Enge und mit Schutt überhäufte Gänge erstrecken sich unter den Rängen. In diesem dunklen Labyrinth hausen 5 **Deinonychus** (siehe Anhang D). Wenn der Tyrannosaurus auf der Jag ist, verlassen die Deinonychus ihre Lagerstätte und streifen durch das Amphitheater. Dabei greifen sie andere Kreaturen sofort an. In ihrer Lagerstätte findet man omuische Relikte (siehe „Schätze", unten).

Gelobt sei der König

Tagsüber besteht eine Chance von 50 Prozent, dass sich der Federkönig im Amphitheater ausruht. In der Nacht reduziert sich diese Chance auf 25 Prozent. Wenn die Bestie auf der Jagd ist, besteht in jeder Stunde eine kumulative Chance von 20 Prozent, dass sie zurückkehrt. Der Federkönig ist ein gefiederter **Tyrannosaurus Rex** mit folgenden Änderungen:

- Der Federkönig ist eine Monstrosität mit 200 Trefferpunkten.
- Er kann unsichtbare Kreaturen und Gegenstände sehen, als ob sie nicht unsichtbar wären.
- Er kann beliebig oft *Nebelschritt* ohne Komponenten wirken. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit.
- Er verfügt über das Merkmal Legendäre Resistenz und die Aktion Schwarm beschwören (siehe unten). Er kann Schwarm beschwören einsetzen, während er eine Kreatur mit seinen Zähnen gepackt hat.

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn der Federkönig einen Rettungswurf nicht besteht, kann er sich entscheiden, ihn dennoch zu bestehen.

Schwarm beschwören (Aufladung 5–6). Der Federkönig speit einen **Schwarm von Insekten (Wespen)** aus, die sich in einem Bereich in einer Entfernung von maximal 6 m sammeln. Der Schwarm ist ein Verbündeter des Federkönigs und macht seinen Zug direkt nach seinem. Der Schwarm löst sich nach 1 Minute auf.

Schatz

Wenn man die Räume unter dem Amphitheater durchsucht, findet man eine Servierplatte aus Elektrum mit Bildern von chultischen Festen (25 GM), eine omuische Totenmaske aus bemaltem Gold (250 GM) und einen *Helm der Telepathie*.

14. Gruft der Neun Götter

Ein mit Ranken überzogener Obelisk markiert den Eingang zur Gruft der Neun Göttern. Sie ist in Kapitel 5 vollständig beschrieben.

15. Zerstörter Basar

Eine zerstörte Markthalle befindet sich an der Straßenecke vor euch. Ausgefranster Stoff hängt über einer breiten Allee voller Marktstände.

Kobolde leben in den Kellern unter der zerstörten Markthalle und haben 6 Fallen im Basar aufgestellt. Ein Charakter, der den Basar durchsucht, hat eine kumulative Chance von 20

Prozent je Minute, auf eine Falle zu stoßen. Sobald das der Fall ist, sollte der Charakter einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegen. Wenn er erfolgreich ist, entdeckt er die Falle (ein verborgenes Katapult, das durch eine Feder betrieben wird) und den Auslöser (eine Stolperschnur oder Druckplatte) rechtzeitig. Sobald die Falle entdeckt wurde, kann sie leicht entschärft oder umgangen werden (kein Wurf nötig). Bei einem gescheiterten Wurf löst man die Falle aus. Sie hat die gleiche Auswirkung wie das Merkmal Waffenerfindung eines Kobold-Erfinders (siehe Anhang D).

Nachdem die Charaktere drei Fallen gefunden haben, bemerken sie einen **Kobold**, der gerade eine gut verborgene Treppe am Rande des Basars nach unten huscht. Wenn sie ihm folgen, kommen sie zu den Kellern unter dem Markt.

Koboldkeller

Die Kobolde leben in Kellern, die nicht auf Karte 3.1 eingezeichnet sind. Alle Treppen bis auf eine sind eingestürzt oder mit Möbelstücken blockiert. Wenn die Charaktere in die Keller gelangen, lies vor:

> Flackernde Fackeln werfen unter der gewölbten Decke eines quadratischen Weinkellers, der ungefähr 6 Meter Kantenlänge hat, dämmriges Licht. Die Decke hat Sprünge und ist 2,40 Meter hoch. In einer Nische an der gegenüberliegenden Seite des Raumes funkeln Schätze. Kobolde haben sich darum versammelt.

Kakarol, ein **Kobold-Schuppenzauberer**, ruht hier auf einem Haufen Schätze. Außerdem sind 2 **Kobold-Erfinder** und 10 **Kobolde** anwesend. Die Werte für den Schuppenzauberer und die Erfinder findest du in Anhang D.

Die Kobolde verteidigen Kakarol. Während sie gegen die Eindringlinge kämpfen, führen Kakarol und seine Erfinder Fernkampfangriffe von hinten aus. Wenn die Dinge schlecht stehen, fleht Kakarol die Charaktere um Gnade an.

Schatz

Kakarol trägt einen 1,80 m langen, mit Granatperlen geschmückten Bildteppich, der einen Ara darstellt (75 GM), als Umhang. Sein Schatzhort besteht aus 30 GM, 250 SM, 1.800 KM, einer gefärbten Glasstatuette einer Libelle (25 GM), vier Blutsteinen (je 50 GM) und einem *Trank der mächtigen Heilung*.

Entwicklung

Kakarol ist davon überzeugt, dass ihn Acererak in einen Drachen verwandeln wird. Deswegen ist der Kobold arrogant, gierig und eitel. Man kann diese Eigenschaften gegen ihn nutzen. Er weiß nichts von Acereraks wahren Zielen und dem Seelenfänger. Kakarols Kobolde spionieren die meisten anderen Fraktionen in der Stadt aus. Wenn man ihm genügend Schätze schenkt, könnte er zu einem nützlichen Frühwarnsystem für die Abenteurer werden.

16. Papazotls Schrein

> Krokodile suhlen sich hier im schlammigen Flussbett, aus dem sich eine Ruine erhebt. Zwei Säulen flankieren den Eingang und sind mit Abbildern eines Vogels mit langen Beinen und einem spitzen Schnabel, der an eine Nadel erinnert, geschmückt. Einfache Stufen führen zum Torbogen, der den Eingang ins Gebäude darstellt.

Der Schrein des Tricksergottes Papazotl (durch einen Eblis repräsentiert) enthält einen der neun Rätselsteine, die man für die Gruft der Neun Götter benötigt. Das Wasser rund um den Schrein ist 60 cm tief.

16A. Schreineingang

Auf einer Tafel über dem Eingang prangt eine Inschrift in altem Omuisch: „Papazotl lehrt uns, uns vor niemandem zu verneigen." Charaktere, die sich an das Motto erinnern, haben einen Vorteil bei der Erforschung von Papazotls Gruft in Kapitel 5.

4 hungrige **Krokodile** lauern im überfluteten Hof des Schreins. Die Kreaturen sind die Jungen eines **Riesenkrokodils**, das sein Nest hinten beim Schrein hat. Falls die Charaktere die Krokodile angreifen, stürzt sich ihre Mutter 2 Runden später in den Kampf.

16B. Mosaikboden

> Die Steinarbeiten in dieser Halle sind von Moos überzogen. Der Mosaikboden zeigt einen großen Vogel, der seinen langen Schnabel dazu einsetzt, um eine monströse Froschkreatur mit Tentakeln an den Schultern festzuhalten. An der gegenüberliegenden Seite sind schwere Steintore.

Das Mosaik zeigt den Tricksergott Papazotl (einen Eblis), der gegen seinen Feind Kubazan (den Froschemoth) kämpft. Rund um das Mosaik sind Inschriften in altem Omuisch. Wenn die Charaktere diese übersetzen, erfahren sie, wie Kubazan Papazotls Befehle missachtet hat und dafür verflucht wurde (siehe „Legende der Neun Götter", Seite 92).

Die Türen sind nicht versperrt, hängen aber schwer in den Angeln. Jede Tür wiegt 600 Pfund, und die Charaktere benötigen einen kombinierten Stärkewert von 20, um sie zu öffnen.

16C. Kammer des Befehls

> Ein leeres Podest steht mitten in der Kammer. Sechs Statuen in Nischen blicken zum Podest. Sie zeigen Humanoide mit entblößter Brust und verschiedenen Tierköpfen. Von links nach rechts handelt es sich um folgende Köpfe: Echse, Jaguar, Hummer, Tukan, Fledermaus und Frosch.

Wenn man das Podest untersucht, findet man ein Rätsel am Sockel. (Gib den Spielern eine Kopie von Handout 15 in Anhang E). Im Gegensatz zu den anderen Inschriften ist es in der Gemeinsprache gehalten:

> Das Licht lässt ihn wachsen
> Das Dunkle macht ihn gering
> Verbirgt sich bei Nacht
> Kann dich nicht beißen
> Immer bei dem, der ihn wirft
> Immer bei seinem Meister

Die Antwort auf das Rätsel („ein Schatten") ist ein Hinweis darauf, wie man die Geheimkammer (Gebiet 16D) finden kann. Wenn man eine Lichtquelle zum Kopf der Fledermausstatue hält, erscheint ein Kriechgang in den Schatten. Ansonsten ist er durch eine Illusion verborgen, die man auch mittels dem



Zauber *Magie bannen* aufheben kann. Der Kriechgang ist 60 cm breit und 90 cm hoch. Er führt in Gebiet 16D.

Rätselwürfel. Durchsucht man das Podest, findet man eine Steinklappe auf der Oberseite. Doch man kann die Klappe auch mit brutaler Gewalt nicht öffnen. Papazotls Rätselwürfel erscheint erst, wenn man allen Statuen die Augen verbindet (siehe Gebiet 16D). Sobald dies geschieht, lies:

> Das Podest rotiert, und ein verzierter Steinwürfel schiebt sich aus einer Klappe an der Oberfläche.

Die Charaktere können den Rätselwürfel nun gefahrlos an sich nehmen.

16D. Verborgener Raum

> Ein seltsames Gitter ist in die gegenüberliegende Wand dieser Steinzelle graviert.

Wenn die Charaktere diesen Raum betreten, gib ihnen eine Kopie von Handout 16 in Anhang E. Das Gitter dient zur Lösung des Rätsels. Trägt man die Sätze aus dem Rätsel in Gebiet 16C in das Gitter ein (ohne Leerzeichen), dann lautet der Text in den dunklen Feldern: „Augen verbinden". Dies ist ein Hinweis, wie man den Rätselwürfel in Gebiet 16C erlangen kann.

17. Wasserfall

Ein Fluss schießt durch eine Felsschlucht und 15 m weit in einen 9 m tiefes Becken hinunter. Wenn man im Fluss ist und über den Wasserfall gespült wird, muss man einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Scheitert man, erleidet man 12 (5W4) Wuchtschaden, bei Erfolg keinen Schaden. Es gibt keinen sicheren Weg von oben am Wasserfall zur Stadt unten.

Vision von Acererak

Der erste Charakter, der in der Nähe des Wasserfalls auf die Stadt blickt, erhält eine Vision von Omus Fall:

> Eine Stadt mit prächtigen, weiß gekalkten Gebäuden erstreckt sich vor euch. Sonnenlicht glitzert auf gläsernen Kuppeln und Fenstern, doch es ist keineswegs alles gut. Schwarzer Rauch steigt von Feuern in der Stadt auf, Leichen liegen in den Straßen und Todesalben kreisen wie Geier über den Dächern. Eine Sphäre der absoluten Finsternis breitet sich vom Herzen der Stadt aus und verschlingt alles Licht. Du wendest dich entsetzt ab, und als du wieder hinsiehst, ist die Dunkelheit verschwunden. Jetzt ist die Stadt eine halb überflutete, überwucherte Ruine.

In Omu hat der Charakter, der die Vision gesehen hat, den gleichen dunklen Traum, wann immer er eine lange Rast einlegt. In diesem Traum steht er in der Stadt und sieht eine skelettartige Gestalt, die alleine durch die toten Straßen wandert. Sie trägt zerschlissene Roben, hält einen Stecken, der von einem Schädel gekrönt wird, und in den Augenhöhlen leuchten Punkte toten Lichts. Jedesmal wenn der Charakter träumt, kommt die Gestalt (Acererak) etwas näher.

18. Nangnangs Schrein

> Monolithen, geschmückt mit tanzenden, froschähnlichen Figuren, erheben sich aus dem Sumpf. Dahinter befindet sich ein teilweise verfallenes Gebäude, das an eine Pfeilspitze erinnert. Büsche und Bäume wachsen auf dem Dach. An der spitzen Vorderseite führen Treppen zu einer Steintür, die mit Schleim überzogen ist.

Der Schrein der Tricksergöttin Nangnang (durch eine Grung repräsentiert) enthält einen der neun Rätselsteine, die man für die Gruft der Neun Götter benötigt. Das Wasser rund um den Schrein ist 60 cm tief.

18A. Schreineingang

In dem Schrein ist ein goldhäutiger **Grung-Elitekrieger** namens Häuptling Yorb zu Hause. Vier orangefarbene **Grung-Elitekrieger** suhlen sich mit Yorb und seinem abgerichteten Reittier, einem **Hadrosaurus**, in dem überfluteten Hof. Ein rothäutiger **Grung-Wildling** und 7 grünhäutige **Grungs** lauern auf dem 6 m hohen Dach des Schreins. Siehe Anhang D für die Werte der Grungs.

Die Grungs auf dem Dach schießen mit Pfeilen, um Eindringlinge abzuschrecken. Wenn sich die Eindringlinge wehren, tauchen weitere grüne **Grungs** aus nahen Gebäuden auf. Es handelt sich um 1W4 Grungs je Runde, bis 20 Grungs eingetroffen sind.

Die Grungs sind nervös und misstrauen Fremden. Zuerst ist Yorb mehr daran interessiert, Eindringlinge zu vertreiben, als mit ihnen zu sprechen. Wenn die Charaktere seinen Lieblingssohn in Gebiet 5 gerettet haben und mit Yorb kommunizieren können, wird er freundlich. Er weiß momentan nicht, dass sein Sohn verschwunden ist.

Die Grungs beten die Tricksergöttin Nangnang an. Wenn sich die Charaktere mit Yung verstehen, kann er ihnen die vollstän-

die Legende der neun Tricksergötter erzählen (siehe „Legende der Neun Götter", Seite 92).

Schreintore. Die Tore des Schreins stehen halb offen. Wenn sich der Kampf gegen Häuptling Yorb wendet, zieht er sich mit den Elitekriegern in den Schrein zurück und verbarrikadiert die Tore. Ein Charakter kann die Tore mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 25 aufdrücken.

18B. Kammer der Gier

Fackeln beleuchten einen Raum voller Schätze: Kisten voller Münzen, polierte Amphoren, Perlenketten und aufwändig verzierte Rüstungen. Im Fußboden vor einem weiteren Doppeltor ist ein Mosaik eingelassen, das eine froschartige Humanoide zeigt, die einen Leoparden schlägt, aus dessen Schultern Schlangen wachsen. Unter und über dem Relief sind Inschriften in Keilschrift angebracht.

Die Inschriften sind in altem Omuisch: Die Inschrift über dem Mosaik lautet: „Nangnang lehrt uns, nur uns selbst zu dienen." Die Inschriften darunter erzählen davon, wie Nangnang (eine Grung) Shagami (einer Kamadan) einen Speer gestohlen hat. Für mehr Details siehe „Legende der Neun Götter", Seite 92.

Innerhalb des Schreins fühlen sich die Schätze real an und sehen auch so aus. Wenn man sie allerdings aus dem Schrein entfernt, fällt die Illusion, und Goldmünzen werden zu Blechscheiben, Silberkrüge zu Tonkrügen und glitzernde Rüstungen zu Rüstungen aus verrostetem Eisen. Mit dem Zauber *Magie entdecken* kann man erkennen, dass die Schätze innerhalb des Schreins Magie der Schule Illusion ausstrahlen. Diese „Schätze" haben keinen Wert.

Verschlossene Türen. Die Steintüren, die nach Gebiet 18C führen sind verschlossen, und man kann weder Schlüsselloch noch Türgriff erkennen. Über dem Doppeltor ist folgende Nachricht in altem Omuisch zu finden: „Wer der Reichste unter euch ist, bringe mir seine Gaben!" Auch Häuptling Yorb konnte noch nicht herausfinden, was auf der anderen Seite des Tores ist. Wirkt man *Magie entdecken*, entdeckt man, dass auf den Türen Magie der Schule Weissagung liegt. Die Tore öffnen sich, wenn sich eine Kreatur nähert, die einen oder mehrere Schätze aus dem Schrein bei sich hat. Wenn eine andere Kreatur allerdings auch derartige Schätze bei sich hat, bleiben sie geschlossen. Man kann die Tore auch mit dem Zauber *Klopfen* öffnen.

18C. Rätselwürfel

In der Mitte dieses staubigen Raums ruht ein Steinwürfel auf einem Podest, das so geformt und bemalt ist, dass es an einen fetten, humanoiden Frosch erinnert.

Nangnangs Rätselwürfel kann gefahrlos vom Podest genommen werden.

19. Obo'lakas Schrein

Zwei spitze Säulen markieren den Eingang zu dieser ummauerten Ruine. Im Hof dahinter ranken sich Banyanwurzeln um ein stämmiges Gebäude. Die Steintore, die den Eingang verschließen, tragen Abbilder von fauchenden Bären mit langen, scharfen Krallen.

Der Schrein der Tricksergöttin Obo'laka (durch einen Zorbo repräsentiert) enthält einen der neun Rätselsteine, die man für die Gruft der Neun Götter benötigt.

19A. Schreineingang

Auf einer Steintafel über dem Eingang findet man folgende Inschrift in altem Omuisch: „Obo'laka lehrt uns, achtsam zu sein und im Licht zu bleiben." Die Nachricht ist ein Hinweis darauf, wie man Obo'lakas Rätselwürfel erlangt. Die Tore stehen leicht offen, und wenn man sie endgültig aufdrückt, quietschen sie fürchterlich in ihren rostigen Angeln.

Wenn die Charaktere hier eintreffen, lauern 4 **Zorbos** (siehe Anhang D) rund um den Schrein. Sie gehen dem Geräusch nach, greifen aber keine großen Gruppen an. Sie ziehen es vor, Charaktere zu überfallen, die sich aus irgendeinem Grund von der Gruppe trennen.

19B. Galerie

Die Wände dieses dunklen Gangs sind mit bemalten Reliefs verziert, die Omuaner auf der Jagd, beim Ernten von Früchten, bei der Saat, beim Anfertigen von Waffen und beim Feiern, Kämpfen, Weben und Häuten von Tieren zeigen. Acht leere Fackelhalterungen befinden sich an den Wänden unter den Reliefs.

Um die Falle beim Rätselwürfel in Gebiet 19E zu entschärfen, muss man die magischen Fackeln aus jenem Raum in den Halterungen in diesem Gang platzieren.

Verbarrikadierte Geheimtür. Ein Charakter, der die Wände absucht und einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 17 ablegt, erkennt eine Geheimtür direkt hinter dem Eingang. Die Tür ist von der anderen Seite aus dreifach verbarrikadiert. Sie kann von dieser Seite aus nicht manuell geöffnet werden, außer mit drei Anwendungen des Zaubers *Klopfen*.

19C. Sonnenbecken

Die Schnitzerei einer glorreichen Sonne prangt an der Decke, direkt über einem Wasserbecken. Doch das Spiegelbild im Becken zeigt keine Sonne, sondern einen Mond.

Beim Becken handelt es sich um ein magisches Portal, das mit dem Becken in Gebiet 19D verbunden ist. Wenn man ganz ins Becken abtaucht, taucht man im Becken in Gebiet 19D wieder auf.

19D. Mondbecken

Wenn die Charaktere den Raum durch das Becken erreichen, lies vor:

Ein voller Mond ist hier an die Decke geschnitzt, direkt über dem Becken. Die Wände sind mit Reliefs von Omuanern bedeckt, die ihrem Tagwerk nachgehen.

Das Spiegelbild im Becken zeigt keinen Mond, sondern eine Sonne. Um zurück nach Gebiet 19C zu gelangen, muss man ins Becken abtauchen.

Verschlossene Geheimtür. Die Geheimtür in der Südwand kann man mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 finden. Doch selbst dann gibt es keinen offensichtlichen Weg, sie zu öffnen, obwohl der Zauber *Klopfen* funktioniert.

Wenn man die Reliefs untersucht und einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 10 ablegt, erkennt man, dass eine der Gestalten an der Wand einen Schlüssel anfertigt. Drückt man auf die Darstellung des Schlüssels, öffnet sich die Geheimtür und enthüllt einen staubigen, mit Spinnweben verhangenen Gang (Gebiet 19F).

19E. Kammer der Sakramente

Acht Fackeln beleuchten den Raum. Ein Bodenmosaik zeigt zwei Kreaturen im Kampf, einen kleinen Bären mit scharfen Krallen und einen Hasen mit einem spiralförmigen Horn auf der Stirn. In der Mitte des Raums steht eine Gestalt in einer Robe neben einem hüfthohen Podest, auf dem ein Steinwürfel ruht. Die Gestalt ist kahl und hat eine Hand auf dem Würfel. Es dauert ein wenig, bis ihr erkennt, dass es sich um eine Statue handelt.

Das Bodenmosaik zeigt Obo'laka (eine Zorbo), die gegen I'jin (eine Almiraj) kämpft. Inschriften in altem Omuisch unter dem Mosaik erklären, wie I'jin Obo'lakas Versuch, Ubtao zu besänftigen, ruiniert hat (siehe „Legenden der Neun Götter", Seite 92).

Die Statue ist ein versteinerter Roter Magier (RB, männlich, thayanischer Mensch **Magus**) namens Voj. Er hat die Falle nicht entschärft, wodurch ihn die Magie in Stein verwandelte. Wenn man *Vollständige Genesung* oder ähnliche Magie auf ihn wirkt, dann wird er wieder zu Fleisch, erkennt, dass er nicht alleine ist und greift die Charaktere an, die ihm ja offensichtlich den Würfel streitig machen wollen.

Voj gehorcht Zagmira und kennt die Legende von Obo'laka und I'jin. Wenn ihn die Charaktere besiegen, finden sie ein paar Wertsachen bei ihm (siehe „Schätze", unten). Sie können diese nicht erlangen, während er versteinert ist.

Rätselwürfel. Eine Kreatur, die den Rätselwürfel berührt, muss einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, oder sie wird versteinert. Selbst wenn der Rettungswurf ein Erfolg ist, muss sie ihn am Ende jedes ihrer Züge wiederholen, bis der Rätselwürfel aus dem Schrein gebracht wurde. Wenn man die Fackeln aus dem Raum in die leeren Halterungen in Gebiet 19B steckt, kann man Obo'lakas Rätselwürfel gefahrlos berühren.

Fackeln. Jede Fackel brennt mit einer Flamme, die das Holz niemals verzehrt. Man kann sie auslöschen, doch sie entzünden sich erneut, wenn man sie in diesen Raum bringt. Es ist unmöglich, sie auf andere Weise erneut zu entzünden. Wenn man alle acht Fackeln in die leeren Halterungen in Gebiet 19B steckt, dann kann man den Rätselwürfel gefahrlos ergreifen.

Schatz. Voj trägt ein *Unbewegliches Zepter*, einen Lederbeutel mit 3 Tigeraugenedelsteinen (je 10 GM) und ein in rotes Leder gebundenes Zauberbuch, das alle Zauber enthält, die er vorbereitet hat.

19F. Geheimgang

Der dunkle Geheimgang ist voller Staub und Spinnweben. Offenbar wurde er seit Jahren nicht benutzt.

Diesen Gang zu benutzen, ist der einfachste Weg, um die Fackeln von Gebiet 19E nach Gebiet 19B zu befördern, ohne dass sie durch das Eintauchen in den Becken erlöschen. Die Geheimtür nach Gebiet 19B ist mit drei Balken verbarrikadiert. Man kann sie von dieser Seite leicht entfernen und die Tür öffnen.

20. Königspalast

Tausende Fledermäuse umtanzen eine große Ruine. Hinter einer 4,50 Meter hohen, kreisförmigen Mauer seht ihr verfallende Arkaden, mit Ranken überwucherte Statuen, leere Plätze und Gebäude, die von Banyanwurzeln überwachsen sind. Die Straßen, die nicht überflutet sind, sind voller Schutt.

Der Palast wirkt verlassen, und alle Schätze wurden geplündert. Schlangen, die sich durch den Schutt schlängeln, sind größtenteils harmlos (aber siehe Gebiete 20A und 20B, unten). Die Fledermäuse, die über den Ruinen kreisen, sind ebenfalls harmlos.

Der Tempel der Nachtschlange (siehe Kapitel 4) liegt unter dem Palast. Es gibt zwei Eingänge – einen großen Eingang im Norden (Gebiet 20A) und einen verborgenen Eingang im Süden (Gebiet 20B). Jeder Eingang wird von 3 **Yuan-ti-Halbblütigen** des Typs 1 in Schlangengestalt bewacht. Sie kommen aus ihrem Versteck, nehmen ihre wahre Gestalt an und greifen jeden an, der nicht von Yuan-ti begleitet wird.

20A. Haupteingang zum Tempel

Der Nordeingang zum Tempel der Nachtschlange ist leicht zu finden.

Ein künstlicher Tunnel führt hier in die Erde. Karrenspuren im schlammigen Boden führen in den Eingang und aus ihm heraus.

Der Tunnel führt nach unten zu Gebiet 1 des Yuan-ti-Tempels (siehe Kapitel 4).

20B. Geheimeingang in den Tempel

Der Südeingang des Tempels der Nachtschlange ist hinter Palmen und Dornenbüschen verborgen. Yuan-ti, die ihn benutzen, versuchen fast immer, ihre Spuren zu verbergen. Um ihn zu finden, muss ein Charakter einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) oder Weisheit (Überlebenskunst) jeweils gegen SG 15 ablegen, während er die Gegend untersucht.

Du hebst ein paar Palmenwedel zur Seite und entdeckst einen engen, grob behauenen Gang, der nach unten führt.

Der Gang führt zu Gebiet 23 des Yuan-ti-Tempels (siehe Kapitel 4).

Kapitel 4: Tempel der Nachtschlange



Unter dem zerstörten Palast von Omu liegt der Yuan-ti-Tempel, der dem apokalyptischen Gott Dendar die Nachtschlange geweiht ist. Der Tempel war ursprünglich Teil des Palastes, doch die Yuan-ti haben ihn im Laufe der Zeit erweitert und an ihre Bedürfnisse angepasst. Sobald Ras Nsi einen von Omus Rätselwürfeln stiehlt (siehe Kapitel 3), müssen die Charaktere in den Tempel vordringen, um ihn zu beschaffen. Charaktere, die von den Yuan-ti gefangen werden, enden ebenfalls hier.

Pläne der Yuan-ti

Bevor du dieses Kapitel leitest, solltest du dich mit den Informationen über die Yuan-ti im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* vertraut machen. Zusätzliche Informationen findest du in *Volos Almanach der Monster*.

Ras Nsi

Ras Nsi führt die Yuan-ti von Omu auf der göttlichen Mission, Dendar herbeizurufen und so das Ende der Welt einzuläuten (siehe Anhang D für weitere Informationen über Ras Nsi und seine bösen Pläne). Doch das ist momentan kein drängendes Problem, da Ras Nsi durch die Ängste über seine eigene Sterblichkeit abgelenkt wird. Er ist ein Opfer des Todesfluchs und wird täglich schwächer. Weder er noch seine Yuan-ti-Priester konnten herausfinden, was dessen Ursache ist oder wie man ihn heilen kann. Während Ras Nsis Macht schwindet, bereiten sich seine Rivalen schon darauf vor, ihn abzusetzen und ihre heilige Mission selbst fortzuführen.

Acererak hat den Yuan-ti versprochen, sie zu unterstützen, wenn sie die Gruft der Neun Götter bewachen. Ras Nsi weiß nicht, dass ihn Acererak zum Narren hält. Wenn es den Charakteren gelingen sollte, ihn davon zu überzeugen, dass Acererak der gemeinsame Feind ist, dann steht er ihnen nicht mehr im Weg, falls sie schwören, den Seelenfänger zu zerstören. Ras Nsi ist sein eigenes Leben wichtiger als alles andere.

Fenthaza

Die grausame Yuan-ti-Halbblütige Fenthaza dient als Hohepriesterin des Tempels und hat nach Ras Nsi am meisten Macht. Als eine von Dendars Albtraumsprecherinnen interpretiert sie die Traumvisionen des Schlangengottes und stellt ihn mit Folter und Opferungen zufrieden.

Fenthaza verachtet Ras Nsi, weil er sich an die Reste seiner Menschlichkeit klammert. Jetzt haben ihre Visionen

Tempelmonsterliste und Verstärkungen

Wenn die Yuan-ti Fremde im Tempel entdecken, die keine Gefangenen sind, versuchen sie, den lauten Gong in Gebiet 9 zu schlagen. Die Tempelmonsterliste fasst die Standorte der Yuan-ti im Tempel zusammen und erläutert, wie sie reagieren, wenn der Gong geschlagen wird.

Notiere, wie viel Zeit die Charaktere im Tempel verbringen, sobald Alarm geschlagen wurde. Am Ende jeder Stunde wirfst du Prozentwürfel, um zu ermitteln, welche Verstärkungen eintreffen. Verstärkungen betreten den Tempel von Gebiet 1 oder 23 aus und verhalten sich so, wie du es wünschst.

Der Tempel ist eine lebendige Gemeinschaft. Wenn nicht gekämpft wird, bewegen sich die NSC zwischen Orten, essen, waschen sich, ruhen sich aus und gehen den bösartigen Tätigkeiten des Lebens als Yuan-ti nach. Du kannst die Tempelverstärkungstabelle nutzen, um das zu repräsentieren.

Ruin für die Yuan-ti durch Ras Nsi vorhergesagt. Daher plant sie aktiv gegen ihn. Ihre Träume haben von der Schwarzen Opalkrone gesprochen, die tief in der Gruft der Neun Götter verborgen sein soll. Sie ist davon überzeugt, dass sie den Schlüssel darstellt, um Dendar zu entfesseln. Fenthaza möchte Ras Nsi ermorden und sich die Krone aus der Gruft beschaffen. Die Priesterin ist geduldig, und sie wird erst dann gegen Ras Nsi vorgehen, wenn die Chancen zu ihren Gunsten stehen. Gefangene Charaktere werden rasch zu Werkzeugen in ihren Plänen.

Hineingelangen

Die zwei Eingänge zum Tempel liegen in den Ruinen des Königspalastes in Omu (siehe Kapitel 3, Gebiet 20). Den Tempel findest du auf Karte 4.1. Der Haupteingang führt zu Gebiet 1 auf der Karte und der Geheimeingang zu Gebiet 23.

Die Abenteurer werden wahrscheinlich versuchen, den Tempel zu infiltrieren, oder als Gefangene hierher kommen. Wenn sie eine Allianz mit den Roten Magiern in Kapitel 3 geschlossen haben, werden sie vermutlich Zagmiras Spion im Harem aufsuchen (Gebiet 10).

Den Tempel infiltrieren

Menschen können sich als Yuan-ti-Reinblütige ausgeben, wenn sie sich entsprechend kleiden und handeln. Sie können andere Charaktere als ihre Sklaven ausgeben. Sie müssen sich an den Wachen vorbei bluffen. Halbblütige sind am leichtesten in die Irre zu führen. Ihre Abscheu für die niederen Schichten der Yuan-ti-Gesellschaft bedeutet, dass sie auf Reinblütige kaum achten.

Die Bewohner des Tempels haben Eigenheiten, die schwer nachzuahmen sind, und sie sprechen eine Mischung aus der Gemeinsprache und Drakonisch. Daher muss ein Mensch, der sich als Yuan-ti-Reinblütiger ausgibt, bei jedem Gespräch einen erfolgreichen Wurf auf Charisma (Täuschen) gegen SG 15 ablegen, um nicht aufzufallen.

Nichtmenschen haben es viel schwieriger, die Yuan-ti ohne den Einsatz von Magie in die Irre zu führen. Nichtmenschen, die sich als Yuan-ti-Reinblütige ausgeben, erleiden einen Nachteil auf alle Attributswürfe, um ihre Rolle zu spielen.

Von den Yuan-ti gefangen

Charakteren, die von den Yuan-ti gefangen werden, wird ihre Ausrüstung abgenommen, sie werden mit Handschellen und Fußfesseln gefesselt und in die Gruben in Gebiet 8 geworfen. Ihre Ausrüstung wird in Gebiet 13 aufbewahrt, bis sie von Azi Mas, dem Aufseher des Lagerraums, untersucht und ins Inventar aufgenommen werden kann. Wenn die Charaktere nicht innerhalb von 1 Stunde entkommen, werden sie vom Spionagemeister Yahru und seinen Leibwächtern (siehe Gebiet 17) aufgesucht. Yahru stellt ihnen Fragen über ihren Auftrag. Er und seine Leibwächter eskortieren sie anschließend zu Ras Nsi oder Fenthaza.

Yahru genießt politische Spielchen und nutzt die Charaktere, um Ras Nsi und Fenthaza gegeneinander auszuspielen. Wenn die Charaktere Yahrus Fragen arrogant oder wütend beantwortet haben, bringt er sie zu Ras Nsi. Wenn sie ruhig und gefasst geantwortet haben, bringt er sie zu Fenthaza.

Eine Audienz mit Ras Nsi

Ras Nsi empfängt die Gefangenen im Thronsaal (Gebiet 11). Er will wissen, warum die Charaktere nach Omu vorgedrungen sind. Wenn ihn ihre Antworten nicht zufriedenstellen, dann sieht er sie als zu gefährlich an und lässt sie töten. Wenn er allerdings erfährt, dass sie hier sind, um den Todesfluch zu beenden, ist er fasziniert. Wenn sie enthüllen, dass die Ursache in der Gruft der Neun Götter liegt, dann lässt er sie frei, gibt ihnen alle verbleibenden Rätselwürfel, die sie benötigen, um in die Gruft vorzudringen, und gewährt ihnen sicheres Geleit aus Omu, sobald sie den Seelenfänger zerstört haben. Er kann sie nicht noch weiter unterstützen, da dies zu einer Revolte bei den Yuan-ti führen könnte.

Sklavenarbeiten

W100	Arbeit	Entwicklung
01–15	Dinosauriermist in den Stallungen in Gebiet 2 schaufeln.	Die Charaktere finden heraus, dass Nahth (Gebiet 1) bestochen werden kann.
16–40	Azi Mas dabei helfen, den Lagerraum umzuräumen (Gebiet 13).	Azi Mas teilt seine Befürchtungen, dass Fenthaza einen Coup plant.
41–60	Xopal beim Gift destillieren unterstützen (Gebiet 14).	Xopal schickt die Charaktere unbegleitet nach Gebiet 22, um Pilze zu sammeln.
61–75	Den Badebereich in Gebiet 16 schrubben.	Die Charaktere erfahren, dass Fenthaza einen prophetischen Traum von der Schwarzen Opalkrone hatte, die angeblich die Kraft hat, Dendar, die Nachtschlange, zu rufen.
76–90	Die Nester der Yuan-ti in Gebiet 18 säubern.	Die Charaktere hören, wie ein Yuan-ti einem anderen in Gemeinsprache zuflüstert: „Weiße Feder, Schwarze Maske!“ Die Bedeutung der Worte ist in Gebiet 4 erklärt.
91–00	Einen toten Gefangenen an die Hydra in Gebiet 21 verfüttern.	Die Charaktere finden ein gefaltetes Stück Pergament beim Gefangenen verborgen. Auf einer Seite ist eine einfache Karte des Tempels.

Tempelmonsterliste

Bereich	Kreaturen	Anmerkungen
1	Nahth (Typ 1 **Yuan-ti-Halbblütige**), 4 **Yuan-ti-Brutwächter**, 3 **Schwärme von Giftschlangen**	Die Yuan-ti bleiben hier und holen Verstärkung aus Bereich 2. Die Schwärme sind auf die Grube beschränkt.
2	Soakosh (**Yuan-ti-Reinblütiger**), 4 **Yuan-ti-Brutwächter**, 2 **Basilisken**, 1 **Triceratops**	Wenn es zum Kampf kommt, versucht ein Brutwächter den Gong in Bereich 9 zu schlagen, was den ganzen Tempel alarmiert. Wenn jemand anderes den Gong schlägt, gehen alle Yuan-ti und Basilisken weg, um die Sache zu untersuchen. Der Triceratops rennt panisch in Richtung Bereich 1, wenn er angegriffen oder mit Feuer bedroht wird.
4	1 **Knochennaga**, 2 **Minotaurus-Skelette**	Die Untoten bleiben hier.
5	Fenthaza (**Yuan-ti-Albtraumsprecherin**), 2 **Yuan-ti-Halbblütige** (Typ 2), 1 **Luftelementar**	Wenn sie bedroht werden, holen die Yuan-ti Verstärkung aus Bereich 6. Der Elementar bleibt in seiner Urne, bis Fenthaza ihn befreit.
6	4 **Yuan-ti-Brutwächter**	Die Yuan-ti-Brutwächter bleiben hier, bis Kampflärm sie in Bereich 5 lockt.
7	3 **Yuan-ti-Halbblütige** (Typ-3-Varianten)	Die Halbblütigen bleiben hier.
10	1 **Doppelgänger**, 11 **Yuan-ti-Reinblütige**, 2 **Yuan-ti-Brutwächter**	Der Doppelgänger hilft Charakteren, die für die Roten Magier von Thay arbeiten. Die Brutwächter beschützen die Reinblütigen.
11	**Ras Nsi** (nur am Tag), Sekelok (**Recken**-Variante), 2 **Yuan-ti-Halbblütige** (Typ 1), 3 **Yuan-ti-Brutwächter**, 4 **Ghule**	Ras Nsi zieht sich bei Gefahr in Bereich 12 zurück. Wenn der Gong in Bereich 9 geschlagen wird, gehen Sekelok, die Halbblütigen und die Brutwächter, um nachzusehen, während die Ghule hier bleiben.
12	**Ras Nsi** (nur bei Nacht oder wenn er gezwungen ist, aus Bereich 11 zu flüchten)	Ras Nsi flieht oder verhandelt, wenn er unterlegen ist.
13	Azi Mas (erwachte **Riesenwürgeschlange**)	Die Schlange bleibt hier.
14	Xopal (**Yuan-ti-Reinblütiger**), 5 **Zombies**	Die Yuan-ti und Zombies bleiben hier.
15	**Schwärme von giftigen Schlangen**	Die Schwärme sind auf die Grube beschränkt.
16	2 **Yuan-ti-Halbblütige** (Typ 2), 4 **Yuan-ti-Reinblütige**	Wenn der Gong in Bereich 9 geschlagen wird, gehen die Yuan-ti, um nachzusehen. Wenn es zum Kampf kommt, treffen Verstärkungen aus Bereich 17 ein.
17	Yahru (Typ 1 **Yuan-ti-Halbblütiger**), 2 **Gladiatoren**	Wenn der Gong in Bereich 9 geschlagen wird, oder wenn sie eine Störung in Bereich 16 bemerken, gehen der Halbblütige und die Gladiatoren, um nachzusehen.
18	6 **Yuan-ti-Halbblütige** (jeweils 2 von Typ 1, 2 und 3), 6 **Yuan-ti-Reinblütige**	Wenn der Gong in Bereich 9 geschlagen wird, gehen die Yuan-ti, um nachzusehen. Ansonsten ruhen sie sich hier aus.
19	Issar (Typ 3 **Yuan-ti-Halbblütiger**), 3 **Yuan-ti-Brutwächter**	Die Yuan-ti bleiben hier.
20	4 **Yuan-ti-Brutwächter**	Die Yuan-ti bewachen den geheimen Eingang. Wenn es zum Kampf kommt, flieht einer von ihnen in Bereich 19, um die Yuan-ti dort zu informieren. Eindringlinge, die erwischt werden, wenn sie versuchen, an den Wachen vorbeizuschleichen, werden in Bereich 19 gebracht und verhört.
21	1 **Hydra**	Die Hydra greift Schwimmer und Kreaturen, die sich nördlich von Bereich 18 bewegen, an. Wenn eine Ruderbootglocke geschlagen wird, erscheint die Hydra in 1W6 Runden und greift an, wenn sie nicht richtig gefüttert wird.

Tempel-Verstärkungen

W100	Kreatur(en)
01–15	1W4 **Yuan-ti-Reinblütige**, die einen Typ 3 **Yuan-ti-Halbblütigen** eskortieren.
16–30	1W4 + 1 **Yuan-ti-Reinblütige**, die 2W4 Gefangene eskortieren (männliche und weibliche chultische Menschen, **Gemeine** beliebiger Gesinnung).
31–45	2W4 **Yuan-ti-Reinblütige**, die von einer Expedition oder Patrouille in den Tempel zurückkehren.
46–60	4 **Yuan-ti-Brutwächter** (siehe Anhang D), die einen **Yuan-ti-Halbblütigen** Typ 2 auf einer Bahre tragen.
61–70	1 **Yuan-ti-Halbblütiger** kehrt in den Tempel zurück. Wirf einen W6, um den Typ zu bestimmen: 1–2, Typ 1; 3–4, Typ 2; 5–6, Typ 3.
71–75	1 **Yuan-ti-Scheusal** trifft im Tempel ein, um Ras Nsis Herrschaft herauszufordern. Wenn Fenthaza am Leben ist, nutzt sie ihren Einfluss, um eine Konfrontation zwischen Ras Nsi und dem Scheusal im Schrein (Bereich 9) zu veranstalten. Ist Fenthaza kampfunfähig oder tot, erzwingt sich das Scheusal seinen Weg in Ras Nsis Thronraum (Bereich 11), wo es getötet wird.
76–85	2W4 wahnsinnige **Kultfanatiker** (NB, männliche und weibliche Menschen unterschiedlicher Abstammung) wollen eine Audienz bei Ras Nsi, um sich Dendar der Nachtschlange zu verschreiben. Die Kultfanatiker bringen Tribute in der Form von Schätzen (würfle einmal auf der Tabelle für Schätze: Herausforderungsgrad 0–4 in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*).
86–00	2W6 **Stammeskrieger** (N, männliche und weiblich chultische Menschen), die Ras Nsi Tribute überbringen. Die Tribute bestehen aus Essen, Trinken und Schätzen (würfle einmal auf der Tabelle für Schätze: Herausforderungsgrad 0–4 in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*).

Eine Audienz mit Fenthaza

Fenthaza trifft sich mit den Gefangenen in ihrem Quartier (Gebiet 5). Sie sieht sie als Werkzeug, um Ras Nsi zu stürzen. Um zu sehen, ob man ihnen vertrauen kann, teilt sie ihnen Arbeit unter der Aufsicht des Sklavenmeisters Issar (siehe Gebiet 19) zu. Issar teilt jedem Charakter eine Arbeit zu, die du ermittelst, indem du Prozentwürfel wirfst und die Tabelle „Sklavenarbeiten" konsultierst. (Mehr als ein Charakter kann die gleiche Aufgabe erhalten.) Dadurch sehen die Charaktere, wie der Tempel funktioniert, und finden vielleicht eine Möglichkeit zur Flucht.

Wenn die Charaktere ihre Arbeit 1 Tag lang ohne Zwischenfälle oder Beschwerden ausführen, bringt man sie wieder zu Fenthaza. Sie verspricht ihnen ihre Freiheit, wenn sie sie dabei unterstützen, Ras Nsi zu stürzen. Sie gestattet ihnen, alle Rätselwürfel in Ras Nsis Besitz zu behalten. Wenn sie zustimmen, gibt sie ihnen die Losungsworte für die Rüstkammer (siehe Gebiet 4) und ermutigt sie, einen Sklavenaufstand anzuzetteln. Wenn es die Charaktere wünschen, kann sie sie mit einem Ritual in Yuan-ti-Reinblütige verwandeln, damit sie einfacher zu Ras Nsi gelangen (siehe Gebiet 9). Während die Charaktere für Verwirrung sorgen, versammelt sie ihre Wachen und Priester (siehe Gebiete 6 und 7) und versucht, Ras Nsi zu töten.

Wenn der Coup scheitert, werden Fenthaza und ihre Verbündeten zum Tode verurteilt. Wenn der Coup erfolgreich ist, kommt Fenthaza zu dem Schluss, dass die Charaktere ihren Zweck erfüllt haben, und versucht, sie zu eliminieren. Falls die Charaktere fliehen, bevor sie sie verraten kann, schickt sie ihren Luftelementar (siehe Gebiet 5), um sie zu jagen und zu töten.

Schauplätze im Tempel

Karte 4.1 zeigt den ganzen Tempel. Die folgenden Beschreibungen gelten für den ganzen Tempel.

Deckenhöhe

Wenn nichts anderes beschrieben ist, sind die Decken in den Räumen 6 m hoch und in den Gängen 3 m.

Türen

Türen bestehen aus gehauenem Stein, mit 10 cm breiten Löchern am Boden, damit mittelgroße und kleinere Schlangen hindurchkriechen können. Wenn nichts Gegenteiliges beschrieben ist, sind sie nicht versperrt.

Beleuchtung

Im ganzen Tempel herrscht dank Öllaternen dämmriges Licht. Jede Laterne brennt mit einer großen, grünen Flamme so hell wie eine Fackel.

Fallgitter

Eiserne Fallgitter sichern manche Bereiche des Tempels. Die Stangen sind 2,5 cm stark und haben einen Abstand von je 10 cm. Sie können mit Hebeln in der Nähe gesenkt oder gehoben werden. Wenn man den Hebel nicht erreichen kann, kann man ein Fallgitter gewaltsam öffnen oder schließen, wenn man einen kombinierten Stärkewert von 30 aufbringt. Dadurch wird der normale Absenkmechanismus zerstört. Der Zauber *Klopfen* hebt ein gesenktes Fallgitter.

Rampen

Statt Treppen hat der Tempel Rampen, die von Yuan-ti mit Schlangenkörpern wesentlich einfacher benutzt werden können.

Teleporter

Ras Nsi hat fünf magische Teleporter in den Gebieten 8 bis 12 erschaffen, die sonst niemand benutzen darf. Jeder wirkt wie eine schwach leuchtende, erhöhte Steinscheibe mit einer Schlangenglyphe auf der Oberseite. Jede Scheibe strahlt Magie der Schule Beschwörung aus, was man mittels *Magie entdecken* oder einem ähnlichen Zauber erkennen kann.

Wenn Ras Nsi auf eine der Scheiben tritt, kann er seine Bewegung von einer beliebigen anderen Scheibe im Tempel aus fortsetzen. Ein Charakter mit Übung in Arkane Kunde kann dies auch tun, indem er auf einen Teleporter tritt und einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 20 ablegt. Wenn der Wurf erfolgreich ist, aber der Charakter sich kein bestimmtes Ziel vorstellt, taucht er auf einer zufällig ermittelten Scheibe auf.

1. Haupttor

Wenn sich die Charaktere dem Gebiet von Norden nähern, lies vor:

> Ein breiter Gang führt zu zwei Bronzetoren nach unten. Verschlungene Schlangen dekorieren das Tor, und ein Riegel befindet sich in Kopfhöhe. 10 Zentimeter breite Löcher befinden sich am Fuß beider Tore.

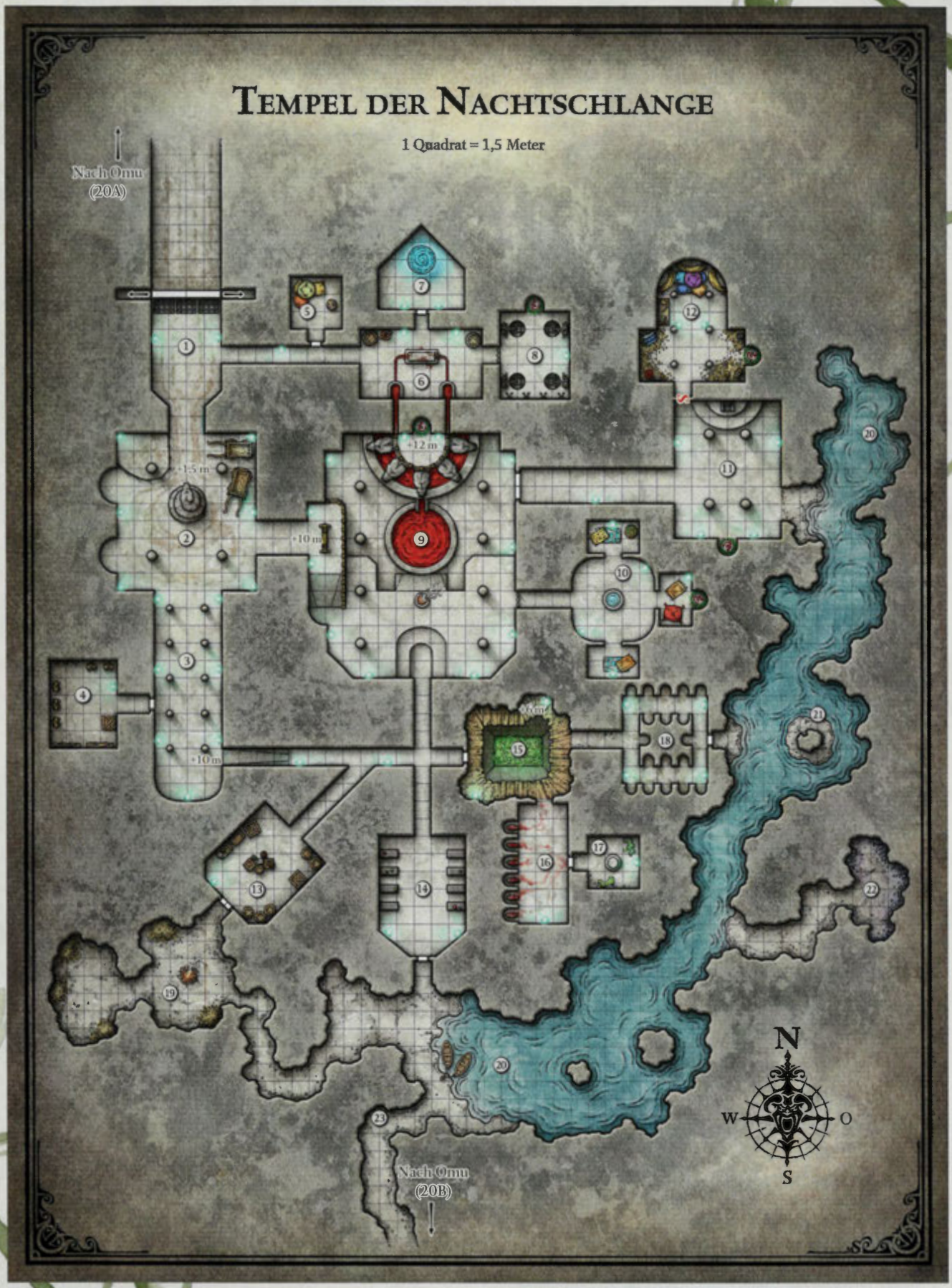
Wenn man sie öffnet, schieben sich die Tore in Wandnischen zu beiden Seiten des Tunnels. Um die Tore zu öffnen, ziehen die Yuan-ti-Brutwächter unter Nahths Befehl an schweren Ketten im Süden des Tors. Yuan-ti-Halbblütige können sich auch in Schlangen verwandeln und einfach unter dem Tor durchschlüpfen.

Ein **Yuan-ti-Halbblütiger** Typ 1 namens Nahth und 4 **Yuan-ti-Brutwächter** (siehe Anhang D) verteidigen das Haupttor. Fremde erhalten keinen Eintritt, außer, sie werden von einem oder mehreren Yuan-ti begleitet.

Nahth ist allerdings gierig. Nachdem er Charaktere durch das Tor gelassen hat, verlangt er Bestechung in Form von Nahrung (vorzugsweise Fleisch) oder Schätzen (mindestens 10 GM). Wenn die Charaktere sich weigern, zu bezahlen, dann fängt er Streit an. Kommt es hier zum Kampf, so lockt das Verstärkung aus Gebiet 2 an.

Schlangengruben

Jenseits des Haupttors sind drei Gruben, die mit Eisengittern bedeckt sind. Wenn Feinde angreifen, dann heben die Brutwächter die Gitter und beziehen Stellung südlich der offenen Gruben. Jede Grube ist 1,50 m breit, 3 m tief und mit einem **Schwarm von Giftschlangen** gefüllt. Die Wände der Gruben sind zu glatt, um sie ohne Kletterausrüstung oder Magie zu überwinden. Eine Kreatur kann sich mit einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10 am Rand vorbeidrücken, doch wenn der Wurf scheitert, fällt sie in die Grube. Wenn keine Brutwächter am anderen Ende stehen, dann kann man sie auch mit einem Weitsprung mit oder ohne Anlauf überwinden (siehe das *Spielerhandbuch* für die Sprungregeln).



Karte 4.1: Tempel der Nachtschlange

Schatz

Nahth hat einen Krokodilslederbeutel mit 28 GM. Er trägt zeremonielle Armreife, die wie Fledermäuse geformt sind (150 GM für das Paar).

2. Kriegshalle

Vier Säulen mit Schlangenreliefs stützen die 6 Meter hohe Decke dieses großen Raums. In der Mitte steht eine 5,40 Meter hohe Statue einer zusammengerollten Kobra, die nach Norden blickt. An den Wänden brennen Fackeln in einem grünen Schein, und es riecht nach Kot. Zwei Wagen sind in einer Ecke abgestellt, und ein Triceratops ist in einem Metallkäfig in einer anderen Ecke eingesperrt. Im Westen sind zwei dunkle Nischen und im Süden eine breite Säulenhalle.

Yuan-ti-Truppen beziehen hier Aufstellung, bevor sie in die Stadt marschieren. Wenn sie nicht anderswo sind, sind hier ein **Yuan-ti-Reinblütiger** namens Soakosh und 4 **Yuan-ti-Brutwächter** (siehe Anhang D) stationiert. 2 **Basilisken** sind in Nischen im Westen angekettet. Sie sind so ausgebildet, dass sie ihren Yuan-ti-Meistern nicht in die Augen blicken. Angekaute Steinstücke (die Überreste von versteinerten Opfern) bedecken den Boden in den Nischen. Der **Triceratops** im Käfig in der Nordwestecke ist friedfertig, außer, er wird bedroht. Die Yuan-ti nutzen ihn, um Wagen mit Versorgungsgütern zu ziehen.

Soakosh ist fett und hat eine gespaltene Zunge. Man trifft ihn selten ohne einen Beutel mit seinem Lieblingsessen – kandierte Grung-Eier.

Wenn es Alarm geben sollte, befiehlt Soakosh den Brutwächtern, die Basilisken von ihren Haken zu lassen und sie wie Kampfhunde in die Schlacht zu führen. Wenn es noch keinen Alarm gibt, es hier aber zum Kampf kommt, rennt ein Brutwächter nach Gebiet 9, um den Gong zu schlagen.

Wenn der Triceratops mit Feuer bedroht oder durch einen Angriff verletzt wird, zertrümmert er seinen Käfig und flieht nach Gebiet 1.

Riesige Kobrastatue

Die Statue ist harmlos. Man kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 auf sie klettern.

Wagen

Die Wagen in der nordöstlichen Ecke sind leer.

3. Schlangenhalle

An den Wänden dieser Säulenhalle sind Reliefs, die eine Riesenschlange zeigen, deren Yuan-ti-Anbeter grauenerregende Dinge tun.

Die Reliefs zeigen die Legende von Dendar der Nachtschlange und den Aufstieg von Ras Nsi. Wenn man sie untersucht, sieht man folgende Dinge:

- Eine Riesenschlange rollt sich in der Unterwelt zusammen und verschlingt die Träume der Schlafenden.
- Yuan-ti terrorisieren Chulter und füttern die Riesenschlange mit deren Albträumen.
- Ein Yuan-ti-Halbblütiger (Ras Nsi) mit einem Flammenschwert und einer Goldkrone mit einem schwarzen Opal führt das Schlangenvolk zu einem großen Tor zur Unterwelt.
- Das Tor zur Unterwelt öffnet sich, und die Schlange kommt frei. Sie verschlingt die Sonne und stürzt die Welt in Schrecken und Dunkelheit.

Ein Charakter, der die Reliefs untersucht und einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegt, erkennt, dass der schwarze Opal ein Druckknopf ist. Wenn der Wurf um 5 oder mehr Punkte gelingt, entdeckt er auch kleine Löcher in den Schuppen der Nachtschlange.

Wenn ein Charakter den Knopf in Ras Nsi Krone drückt, geben die Reliefs der Nachtschlange ein einschläferndes Gas ab, das die Halle für 1 Minute lang füllt. Jede Kreatur, die sich im Gas bewegt, oder ihren Zug dort beginnt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Wenn man scheitert, wird man für 1 Stunde bewusstlos. Kreaturen, die gegen Gift immun sind, sind auch gegen das Gas immun. Wenn man sich die Mühe macht, kann man die Hunderten kleinen Löcher mit Stoff oder Wachs verschließen und so die Falle entschärfen.

4. Rüstkammer

Die Tür zur Rüstkammer ist mittels des Zaubers *Arkanes Schloss* gesichert. Offiziell kennen nur Ras Nsi, Sekelok und Fenthaza das Passwort, um den Zauber zu überwinden („Weiße Feder"). Wenn man es ausspricht und sich dabei in einer Entfernung von maximal 1,50 m aufhält, dann wird die Magie für 1 Minute unterdrückt und man kann das Tor normal öffnen. Man kann die Tür auch mit dem Zauber *Klopfen* oder einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 25 öffnen.

Wenn die Charaktere in den Raum blicken können, lies:

Glitzernde Krummsäbel, Schlangenhelme und Schuppenpanzer türmen sich in den Regalen in diesem Raum. Große Knochen und gehörnte Schädel bedecken den Boden, und ein Schild aus dem Panzer einer Schildkröte hängt an der gegenüberliegenden Wand.

Eine große Skelettschlange kommt hinter den Regalen hervor, hebt den Kopf und zischt in Gemeinsprache: „Ihr werdet uns das Losungswort sagen! Ukurlahmu hat gesprochen."

Eine **Knochennaga** namens Ukurlahmu hat den Befehl, die Rüstkammer zu beschützen. Sie ist jedoch sehr schlecht darin, sich an Gesichter zu erinnern. Sie greift daher nur Kreaturen an, die nicht das korrekte Losungswort kennen. Das aktuelle Losungswort lautet „Schwarze Maske". Charaktere erhalten drei Chancen, das richtige Losungswort zu sagen, bevor sie angreift. Wenn sie mit dem Angriff startet, nutzt sie eine Bonusaktion, um ein magisches Befehlswort zu sprechen, das dazu führt, dass sich 2 **Minotaurus-Skelette** aus den Knochen am Boden formen. Die Skelette gehorchen der Naga.

Ukurlahmu spricht auf seltsame Art und Weise. Wenn sie eine Frage stellt, beginnt sie jeden Satz mit „Es wird ..." oder „Sie werden ..." (zum Beispiel: „Es wird uns sagen, warum es hier ist." Wenn sie eine Aussage macht oder eine Frage beantwortet, beendet sie jeden Satz mit: „Ukurlahmu hat gesprochen."

Schatz

In der Rüstkammer sind 10 Schuppenpanzer, 50 Krummsäbel, 20 Langbögen, 20 Kurzbögen und 50 Köcher mit jeweils 20 Pfeilen. Wirkt man *Magie entdecken*, entdeckt man, dass der große Schild an der Wand Verwandlungsmagie ausstrahlt. Der Schild hat die magische Eigenschaft, dass Wörter, die der Schildträger spricht, zehnmal lauter sind.

Der Schild gehört Sekelok, und nur er hat die Erlaubnis, ihn zu berühren. Wenn ein Charakter ihn an sich nimmt, verlangt Ukurlahmu mit eiskalter Stimme, dass der Charakter ihn sofort zurückgibt. Sie greift an, wenn die Anweisung ignoriert wird.

5. Fenthazas Quartier

Zwei **Yuan-ti-Halbblütige** Typ 2 stehen vor dem Raum Wache. Ein Kampf im Gang alarmiert die Yuan-ti-Brutwächter in Gebiet 6, die in 1 Runde eintreffen. Du kannst den Raum wie folgt beschreiben:

> In dem Raum treiben Schleier von Räucherwerk. Verblasste Malereien schmücken die Wände, und kleine Teppiche und Polster liegen am Boden verstreut. Ein gravierte Truhe befindet sich in einer Ecke neben einer Steinurne, die mit Schlangen dekoriert ist. Eine Kreatur mit dem Kopf und Oberkörper einer dunkelhäutigen Frau und dem Unterleib einer Schlange ruht mitten im Raum.

Fenthaza, eine **Yuan-ti-Albtraumsprecherin** (siehe Anhang D), hat hier ihre Lagerstätte. Wenn es einen Alarm gibt, verlässt sich Fenthaza auf ihre Wachen zum Schutz und lässt die Kreatur in der Steinurne frei (siehe unten). Fenthaza versucht, Gegner kampfunfähig zu machen und sie in Gebiet 8 einsperren zu lassen. Einen besonders lästigen Gegner lässt sie vielleicht an den Altar in Gebiet 6 ketten, wo sie ihn in aller Ruhe foltern kann.

Sie ist eine der Machtpersonen im Tempel und hat über die Yuan-ti geherrscht, nachdem der einstige Anführer (ein Scheusal) gestorben ist. Sie hat das Ritual vollführt, das Ras Nsi in einen Halbblütigen verwandelte. Ihre Visionen haben kürzlich dazu geführt, dass sie an Ras Nsis Fähigkeiten zweifelt. Im Gegenzug stattet Ras Nsi seinen Recken Sekelok (Gebiet 12) mit immer mehr Macht aus.

Steinurne

Die Steinurne ist 1,20 m groß und wiegt 250 Pfund. Der Deckel wiegt 25 Pfund. In der Urne ist ein **Luftelementar** gefangen, der Fenthaza gehorcht. Wenn die Urne von jemand anderem als Fenthaza geöffnet wird, schießt der Elementar heraus und greift an.

Genthaza nutzt den Elementar, um entflohene Gefangene jagen und töten zu lassen. Nachdem der Elementar einen Auftrag erfüllt hat, kehrt er immer zu seiner Herrin zurück.

Schatz

Fenthaza trägt einen Schlüsselbund bei sich, mit dem man die Hand- und Fußfesseln der Gefangenen in Gebiet 8 öffnen kann. Sie trägt das heilige Symbol von Dendar der Nachtschlange (25 GM) um ihren Nacken.

Die Truhe ist nicht verschlossen und enthält 200 GM, einen schwarzen Lederköcher mit einer Sternenkarte aus Quarzen (75 GM) und einen Zeremoniendolch in einer Goldscheide, die mit einer Szene von durchgehenden Dschungeltieren geschmückt ist (25 GM).



Fenthaza

6. Opferkammer

Wenn sie nicht durch Kampfgeräusche in Gebiet 5 gelockt werden, halten hier 4 **Yuan-ti-Brutwächter** (siehe Anhang D) Wache – einer in jeder Ecke.

> Ein mit Blut befleckter Altar steht in der Mitte des Raums. An der Oberseite sind Metallfesseln vernietet, und in den Seiten befinden sich Nischen. In jeder Nische ist ein menschlicher Schädel. Kerben verlaufen an den Seiten bis zum Boden zu Abflüssen, die in der Mauer verschwinden, sodass das Blut ablaufen kann. Steinurnen sind mit Knochen und Innereien vollgestopft.

Fenthaza opfert regelmäßig Gefangene auf diesem Altar. Das Blut läuft in ein Becken in Gebiet 9 ab. Ein gefangener Charakter, der Fenthaza beleidigt oder ihr auf die Nerven geht, könnte auf diesem Altar enden.

Singende Schädel

Es sind sechs Nischen am Altar (je eine an den kurzen Enden und zwei an den langen Seiten). Die menschlichen Schädel strahlen eine Aura der Schule Bannmagie aus, wenn man sie mit *Magie entdecken* untersucht. Kommt es zu einem Kampf, beginnen sie, Gesänge auf Abyssisch zu skandieren. Sie hören damit auf, wenn man sie aus den Nischen entfernt oder der Kampf endet. Jeder Schädel hat RK 9, 1 Trefferpunkt und ist immun gegen Gift und psychischen Schaden. So lange einer oder mehrere Schädel singen, erhalten alle Yuan-ti im Raum folgende Vorteile:

- Resistenz gegen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden von nichtmagischen Angriffen.
- Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Fallgitter

Ein Fallgitter versiegelt den Eingang zu Gebiet 8. Ein Bronzehebel ist an einer Mauer südlich vom Tor angebracht, außerhalb der Sichtweite von Gebiet 8. Schiebt man ihn nach oben, hebt man das Fallgitter, drückt man ihn nach unten, senkt es sich ab.

Gefangene der Yuan-ti

Gefangene der Yuan-ti, die nicht als Sklaven eingesetzt werden, werden in Zellen eingesperrt, bis sie Dendar der Nachtschlange geopfert werden. Zehn beispielhafte Gefangene sind unten beschrieben. Du kannst deine eigenen erschaffen. Alle Gefangenen tragen Eisenfesseln an ihren Handgelenken und Knöcheln (siehe Bereich 8 für Details). Wenn es nicht anders angegeben ist, wurden ihnen Rüstung und Waffen abgenommen. Alle wollen dem Tempel entkommen und zurück zu ihrem Stamm gelangen oder in die Zivilisation zurückkehren.

- Tahvo, ein zehn Jahre alter Junge (RG, männlich, chultischer Mensch Nichtkämpfer mit RK 10 und 2 Trefferpunkten), trägt einen Blumenkranz und betet beständig zu Tymora.
- Sev, ein **Yuan-ti-Reinblütiger**, der mit Ausnahme seiner gespaltenen Zunge menschlich aussieht, ist dem verrückten Affenfieber erlegen und wird hier eingesperrt, bis er wieder zu sich kommt. Würfle auf der Tabelle Langfristiger Wahnsinn in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*, um Sevs Form des Wahnsinns zu bestimmen.
- Oloma Authdamar (CG, turamischer Mensch **Kundschafterin**) ist ein ehemaliges Besatzungsmitglied der Sternengöttin (siehe Kapitel 2). Sie ist aus einem Bullauge gesprungen, als das Schiff abstürzte, und die Yuan-ti haben sie im Dschungel gefangen genommen. Oloma trägt einen verborgenen Dolch.
- Tonscherbe, ein **Tabaxi-Spielmann** (siehe Anhang D), wurde entführt, als er von Nyanzaruhafen nach Festung Beluarian reiste.
- Gorvax, ein **Feuermolch-Krieger** (siehe Anhang D), will entkommen und ins Tal der Verlorenen Ehre zurückkehren.
- Ein Harfner namens Lomar Dral (RG, männlich, turamischer Mensch **Magus** ohne übrige Zauberplätze). Als er in Nyanzaruhafen nach Artus Cimber suchte, wurde er von der Yuan-ti-Führerin Salida unter Drogen gesetzt und erwachte als Gefangener in Omu.
- Mung, ein Batiri-**Goblin**, wurde von den Yuan-ti gefangen, als er im Dschungel nach Essen suchte. Er ist unterernährt und leidet unter 3 Stufen Erschöpfung (siehe Anhang A des *Player's Handbook (Spielerhandbuchs)*).
- Kanush Natombe (N, männlich, chultischer Mensch **Stammeskrieger**) war närrisch genug, nach Omu zu reisen, um einem anderen Mann seinen Wert zu beweisen. Kanush ist unterernährt und leidet unter 4 Stufen Erschöpfung.
- Zilla Atazi (RB, weiblich, chultischer Mensch **Bandit**) war eine Piratin auf der *Drachenfang*. Kapitän Elok Jaharwon warf Zilla wegen Befehlsverweigerung über Bord. Die Yuan-ti nahmen sie gefangen, als sie an Land gespült wurde.

7. Böses Orakel

> Dampf steigt aus einem Steinbecken auf, das mit einer schleimigen, schwarzvioletten Flüssigkeit gefüllt ist. Drei schlangenartige Kreaturen umringen das Becken. Jede hat den Kopf und Oberkörper einer dunkelhäutigen Frau und den Unterleib einer Schlange.

Priester der Yuan-ti nutzen das Becken, um mit Dendar der Nachtschlange in Kontakt zu treten. Die Priesterinnen heißen Arakiti, Kultha und Nyss und halten sich immer hier auf. Es handelt sich um **Yuan-ti-Halbblütige** Typ 3, die Fenthaza gegenüber loyal sind, mit folgenden Änderungen:

- Die Yuan-ti können zusätzlich folgende Zauber beliebig oft wirken: *Unheimlicher Strahl* (2 Strahlen; +5 zum Treffen; 1W10 + 3 Energieschaden je Strahl), *Einfache Illusion* und *Gift versprühen*.
- Sie sind nicht mit Langbögen ausgerüstet.

Orakelbecken

Der Schleim im Becken überträgt die Tagträume Dendars der Nachtschlange. Eine Kreatur, die das Becken betritt oder ihren Zug dort beginnt, erleidet 5 (1W10) psychischen Schaden.

Eine Kreatur, die mehr als ein paar Sekunden in das Becken blickt, empfängt eine kurze, albtraumhafte Vision. Dabei wird die Kreatur vollständig von einer Riesenschlange verschlungen. Nach dem Ende der Vision muss die Kreatur einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Wenn sie scheitert, erleidet sie 5 (1W10) psychischen Schaden und wird von einem zufälligen, langfristigen Wahnsinn betroffen (siehe „Wahnsinn" in Kapitel 8 im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*).

8. Gefängnisgrube

Der Raum ist durch ein eisernes Fallgitter versiegelt. Der Hebel, um es zu öffnen, ist in Gebiet 6.

Charaktere, die von den Yuan-ti gefangen genommen werden, werden hier eingekerkert. Wenn die Charaktere auf diesem Weg hier eintreffen, lies vor:

> Der Gestank von Schweiß hängt schwer in der feuchten Luft. Ihr werdet an die Mauer einer feuchten, teilweise überfluteten Grube gekettet. Die Grube wird durch Fackeln darüber schwach erleuchet. Andere Gefangene wimmern erbärmlich.

Wenn die Charaktere stattdessen durch das Gitter blicken, lies:

> Unterdrücktes Weinen und Stöhnen dringt aus vier Gruben, die mit kreisförmigen Gittern verschlossen werden. Von jedem Gitter aus läuft eine Kette durch einen Seilzug an der Decke zu einer Eisenwinde. Eiserne Handfesseln hängen an Haken an der Südwand. Im Norden befindet sich am Boden einer leeren Nische eine schwach leuchtende Steinscheibe mit einem Schlangensymbol.

Der Raum enthält vier Gruben. Jede ist glockenförmig, 3 m tief und hat einen Durchmesser von 3 m. In den Gruben steht 90 cm Wasser. Jede Grube ist mit einem 600 Pfund schweren Eisengitter bedeckt, das man nur mit einem kombinierten Stärkewert von 20 anheben kann. Mit der Eisenwinde kann man es mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 12 anheben oder absenken. Um an den schleimigen, schiefen Wänden einer Grube zu klettern, ist ein erfolgreicher Stärkewurf (Athletik) gegen SG 25 erforderlich.

Neue Gefangene werden gefesselt und in eine zufällige Grube geworfen. Die Yuan-ti nehmen ihnen alle Besitztümer ab und lagern sie im Lagerraum (Gebiet 13) ein, bis sie ordentlich im Inventar verzeichnet werden. Wenn die Yuan-ti einen Gefangenen aus einer Grube holen wollen, dann lösen sie einen Haken von einem der Gitter und benutzen ihn, um den Gefangenen an den Handfesseln aus der Grube zu hieven.

Jede Grube enthält 1W3 Gefangene, und in der Box „Gefangene der Yuan-ti" beschreibt einige. Falls ein Spielercharakter sterben sollte, könnte man den Ersatzcharakter als einen der Gefangenen ins Spiel einführen.

Gefangene müssen Hand- und Fußfesseln tragen. Durch die Handfesseln hat der Charakter Nachteil auf Attributswürfe, um zu schwimmen oder zu klettern. Die Fußfesseln halbieren die Bewegungsrate, und der Charakter erleidet einen Nachtail auf Attributswürfe, um zu springen. Fenthaza (siehe Gebiet 5) hat die Schlüssel für alle Fesseln. Im Abschnitt „Abenteuerausrüstung" in Kapitel 5 des *Player's Handbook (Spielerhandbuchs)* findest du Regeln, wie man derartige Fesseln zerbricht, ihnen entkommt oder sie knackt.

Teleporter

Die gravierte Steinscheibe ist einer von Ras Nsis magischen Teleportern (siehe „Teleporter", Seite 114).

9. Der Schrein

> Eine unterirdische Kathedrale öffnet sich vor euch. An einem Ende sitzt ein behauener Balkon auf fünf sich aufbäumenden Steinschlangen. Blut, das aus den Kiefern der Schlangen tropft, fällt in ein halbkreisförmiges Becken und fließt von dort einen geneigten Trog entlang in eine breitere Steinschale, die in den Boden eingelassen ist. Südlich der Schale ist eine erhöhte Plattform, auf der sich ein Kessel mit dampfender Brühe befindet, aus dem Gerüche nach Fleisch aufsteigen.

Im Westen steht ein riesiger Gong, in den Schlangenmuster graviert sind, auf einem zweiten Balkon.

Während Ritualen ist der Schrein voll von Yuan-ti, doch der Raum ist ansonsten nicht bewacht. Wenn der Gong geschlagen wird, ist er im ganzen Tempelkomplex zu hören. Ein Schlag verkündet den Beginn eines Schlangenrituals; wenn er erklingt, treffen alle Yuan-ti aus dem Tempelkomplex innerhalb einer halben Stunde ein. Zwei oder mehr Schläge in schneller Folge sind ein Alarm; wenn dieser ertönt, sammeln sich alle Yuan-ti aus dem Tempel so schnell es geht an diesem Ort (siehe dazu die Tabelle „Tempelmonsterliste").

Blutbecken

Blut, das in Bereich 6 vergossen wird, fließt in diesen Raum, und das zentrale Becken enthält 3W6 x 2,5 cm von zähflüssigem, einige Tage altem Blut aus vorherigen Opferungen. Die Yuan-ti suhlen sich manchmal im Blut, und Sklaven werden gelegentlich hierher gebracht, um von den rasend Feiernden lebendig gefressen oder selbst in Yuan-ti verwandelt zu werden (siehe „Rituale der Yuan-ti", unten).

Kessel

Ein Eintopf aus gekochtem Fleisch brodelt im Kessel, der von einer Vulkanöffnung im Boden darunter erhitzt wird.
Den Kessel umkippen ist eine Aktion, die einen erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 15 erfordert. Wenn der Kessel umgekippt wird, müssen alle Kreaturen auf dem Boden innerhalb eines Kegels von 4,5 m vom Kessel einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 ablegen. Bei einem misslungenen Wurf erleiden sie 4 (1W8) Punkte Feuerschaden, halb so viel bei einem gelungenen Wurf.

Nordbalkon und Teleporter

Ras Nsi und Fenthaza verwenden den Nordbalkon, um zu ihren Untergebenen zu sprechen. Um den Balkon zu erklimmen, muss ein Charakter einen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 13 schaffen. Die Balustraden um den Balkon bieten halbe Deckung gegen Fernkampfangriffe aus dem Zimmer darunter.

In der Rückwand befindet sich eine Nische mit einer gravierten Steinscheibe auf dem Boden. Es handelt sich um einen von Ras Nsis magischen Teleportern (siehe „Teleporter", Seite 114).

Fallgitter

Ein Fallgitter versiegelt den Eingang zu Gebiet 10. Ein Bronzehebel ist in die Wand nördlich des Gitters eingesetzt, außer Sicht von Bereich 10. Schiebt man ihn nach oben, hebt sich das Fallgitter, und drückt man ihn nach unten, senkt es sich ab.

Rituale der Yuan-ti

Einmal alle zehn Tage versammeln sich die Yuan-ti im Schrein, um ein abartiges Ritual abzuhalten. Die Zeremonie dauert eine Nacht, wobei nur eine sehr eingeschränkte Mannschaft während dieser Zeit den übrigen Tempelkomplex beschützt.

Während des Rituals wird hypnotisierender Weihrauch in Feuerschalen in den Wänden verbrannt. (Siehe Bereich 13 für mehr Informationen über den Weihrauch.) Fenthaza predigt vom Nordbalkon aus zu ihrer Gemeinde. Wenn die Zeremonie ihren Höhepunkt erreicht, schließt sie sich den Feiernden im Blutbecken an, um sich an den Sklaven zu laben, ehe sie sich zurück in ihr Quartier schlängelt. Manchmal werden menschliche Sklaven während dieser Rituale in Yuan-ti-Reinblütige oder -Brutwächter verwandelt. Um die Veränderung zu durchlaufen, müssen die Sklaven mit Schlangen im Blut von Opfern baden, während sie unter dem Einfluss der Tempeldrogen stehen. Die Verwandlung verursacht bei jedem Sklaven 1W6 Stufen Erschöpfung. Sobald sie ihre alte Haut abgeworfen haben, werden die, die den Prozess überleben, in ihr neues Zuhause in den Yuan-ti-Nestern gebracht (Bereich 18), um sich zu erholen. Diejenigen, die sterben, werden an die Hydra in Bereich 21 verfüttert.

Fenthaza kann dafür sorgen, dass gefangene menschliche Charaktere in Yuan-ti-Reinblütige verwandelt werden, sodass sie sich frei im Tempelkomplex bewegen und an Ras Nsi herankommen können. Die Verwandlung kann nur durch den Zauber *Wunsch* oder göttliche Intervention aufgehoben werden. Charaktere, die den Prozess überleben, erhalten eine zufällige Form von anhaltendem Wahnsinn (siehe „Wahnsinn" in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*). Ein Mensch, der das Ritual durchläuft und überlebt, behält seine Eigenschaften und erhält die folgenden Volksmerkmale der Yuan-ti.

Dunkelsicht. Du kannst in dämmrigem Licht im Umkreis von 18 m sehen wie im hellen Licht, und in Dunkelheit wie in dämmrigem Licht. Du kannst in der Dunkelheit keine Farben erkennen, nur Graustufen.

Angeborenes Zauberwirken. Du kennst den Zaubertrick *Gift versprühen*. Du kannst zudem beliebig oft *Tierfreundschaft*

wirken, aber nur auf Schlangen. Ab der 3. Stufe kannst du mit diesem Merkmal auch *Einflüsterung* wirken. Sobald du den Zauber gewirkt hast, kannst du ihn erst wieder nutzen, wenn du eine lange Rast abgeschlossen hast. Charisma ist dein Attribut zum Zauberwirken für diese Zauber.

Magieresistenz. Du erhältst einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Giftimmunität. Du bist immun gegen Giftschaden und den Zustand vergiftet.

10. Harem

Ein eisernes Fallgitter riegelt den Eingang in diesen Raum ab. Um es anzuheben, muss eine Kreatur einen Hebel in Bereich 9 umlegen.

> Ein Brunnen voll kühlem Wasser sprudelt vor euch im Boden. Der Geruch von Lilien füllt die Luft, und seidene Vorhänge wehen behäbig in der Hitze. Torbögen führen in schattige Kabinen, die voll von Kissen und zuckrigen Süßigkeiten sind. Etwa ein Dutzend spärlich gekleideter Humanoider mit Augen wie Schlangen und schuppigen Stellen an Armen, Beinen, Hals und Rücken lungern herum. Zwei unmenschliche zweibeinige Echsenkreaturen wachen über sie.

Ras Nsis Konkubinen leben in diesen Räumen im Luxus. Elf **Yuan-ti-Reinblütige** und ein als Reinblütiger verkleideter **Doppelgänger** bilden den Harem. Zwei **Yuan-ti-Brutwächter** (siehe Anhang D) bewachen ununterbrochen den Harem.

Ras Nsi verbrachte hier einen großen Teil seiner Zeit und erfreute sich an seinem Harem. Seit der Todesfluch ihn ergriffen hat, hat er sich woandershin zurückgezogen. Die Reinblütigen werden die Charaktere weder behindern noch unterstützen, und sie fürchten Ras Nsi genug, dass sie ihn nicht freiwillig verraten werden. Trotz Ras Nsis Anstrengungen, die Auswirkungen des Todesfluchs zu verbergen, wissen die Konkubinen, dass er krank ist und stirbt.

Ras Nsis Yuan-ti-Recke Sekelok (Bereich 11) ist von der Konkubine Neema fasziniert und spielt mit dem Feuer, indem er sie bei Nacht besucht. Neema schüchtert die anderen Konkubinen ein, um ihre Affäre zu verbergen.

Doppelgänger-Spion

Der Doppelgänger hat den Tempel infiltriert, indem er einen männlichen Yuan-ti-Reinblütigen namens Ishmakahl getötet und seine Gestalt angenommen hat. Er wurde von Zagmira, einer Roten Magierin, entsandt, um Ras Nsi auszuspionieren. Zum Leidwesen seiner Auftraggeberin hatte der Doppelgänger wenig Kontakt mit Ras Nsi, seit er im Tempel eingetroffen ist; er hat allerdings ein paar Dinge in Erfahrung gebracht, indem er Sekeloks und Neemas intime Gespräche belauscht hat.

Ishmakahl erscheint als gutaussehender chultischer Mann mit Schlangenaugen. Wenn ein Charakter für die Roten Magier Kontakt mit dem Doppelgänger aufnimmt, bietet er an, ihnen zu helfen, die Rätselwürfel aus Ras Nsis Behausung zu stehlen (Bereich 12).

Ishmakahl kennt den Aufbau des Tempels und weiß, dass es irgendwo im Thronsaal eine Geheimtür gibt (Bereich 11), die in Ras Nsis Behausung führt. Der Doppelgänger weiß auch, dass Ras Nsis Unterschlupf durch die Teleporter des Schreins erreicht werden kann, doch weiß er nicht, wie sie zu aktivieren sind. Er rät den Charakteren, in die Behausung einzudringen, wenn Sekelok das nächste Mal den Harem besucht.

Ishmakahl zieht insgeheim in Erwägung, zu den Yuan-ti überzulaufen. Wenn sein Plan Anzeichen macht, fehlzuschlagen, wird der Doppelgänger sich Ras Nsi oder Sekelok offenbaren und sie vor den Eindringlingen warnen.

Teleporter

Die östliche Nische enthält eine Nische, in deren Boden eine schwach leuchtende Scheibe eingesetzt ist, in die schlangenartige Symbole eingraviert sind. Dies ist einer von Ras Nsis magischen Teleportern (siehe „Teleporter", Seite 114).

Schatz

Charaktere, die diesen Raum plündern, erhalten die folgenden Schätze: ein Diadem aus Weißgold in der Form zweier verwobener Schlangen mit Augen aus Topas (750 GM), eine Jadekiste in der Form einer Fliegenfalle mit eingerollten goldenen Blättern (250 GM) und zwei goldene Kobra-Kerzenständer (jeweils 75 GM).

11. Thronsaal

> Vier Säulen tragen die gewölbte Decke, und Stufen führen hinauf zu einem eisernen Thron, der wie eine Hydra aussieht. Hinter ihm ist ein großes, blaues Dreieck an die Wand gemalt. Im Süden ist eine gravierte Steinscheibe in den Boden einer Nische eingesetzt. Eine 3 Meter breite Öffnung in der Ostwand führt in eine überflutete Höhle.

Die Situation bestimmt, wer sich im Raum aufhält:

- Während des Tages „sitzt" **Ras Nsi** (siehe Anhang D) im Thron, während er mit zwei **Yuan-Ti-Halbblütigen** des Typs 1 spricht, die ihn regelmäßig beraten. In der Mitte des Raumes stehen Ras Nsis Recke Sekelok (siehe unten) und drei **Yuan-ti-Brutwächter** (siehe Anhang D). Hinter dem Thron sind vier **Ghule** verborgen, die Ras Nsis Befehlen gehorchen. Alle Ghule haben ein blaues Dreieck auf die Stirn tätowiert.
- In der Nacht zieht sich Ras Nsi in Bereich 12 zurück, sodass nur die anderen Yuan-ti (darunter Sekelok) und die Ghule hier bleiben. Sekelok schleicht sich manchmal in den Harem (Bereich 10).
- Wird der Gong in Bereich 9 geschlagen, verschwinden Sekelok und die anderen Yuan-ti, um nachzusehen, während die Ghule hinter dem Thron bleiben und sich Ras Nsi in Bereich 12 zurückzieht.

Sekelok

Sekelok ist ein großer, muskulöser Yuan-ti-Reinblütiger. Er hat die Spielwerte eines **Recken** (siehe Anhang D) mit diesen Anpassungen:

- Sekelok ist neutral böse.
- Er trägt keine Rüstung, doch seine Schuppen sind so hart wie Stahl (RK 18).
- Er ist immun gegen Giftschaden und den Zustand vergiftet.
- Er hat Dunkelsicht mit Reichweite 18 m.
- Er spricht Abyssisch, die Gemeinsprache und Drakonisch.
- Er hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.
- Er hat die unten beschriebene Eigenschaft Angeborenes Zauberwirken.

Angeborenes Zauberwirken. Sekeloks Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 13). Er kann von Natur aus die folgenden Zauber wirken, wobei er keine Materialkomponenten benötigt:

Beliebig oft: *Gift versprühen*, *Tierfreundschaft* (nur Schlangen)
3/Tag: *Einflüsterung*

Sekelok ist Ras Nsis treuer Leibwächter und empfindet grimmige Freude dabei, die Feinde seines Meisters zu erschlagen. Ras Nsi ergötzt sich daran, jene, die ihn beleidigen, zu einem Duell gegen Sekelok zu zwingen, entweder zum ersten Blut oder bis zum Tod. Sekelok hat eine geheime Affäre mit Neema, einer von Ras Nsis Konkubinen (siehe Bereich 10). Seine Motivationen sind durcheinander: Er ist Ras Nsi nach wie vor vollkommen loyal ergeben, doch ihn zu überlisten, stärkt sein Ego. Wenn Ras Nsi die Affäre entdeckt, wird er beide für ihren Verrat bei lebendigem Leib häuten und sie an seine Hydra verfüttern (siehe Bereich 21).

Geheimtür

Eine Geheimtür in der Westecke der Nordwand führt in Ras Nsis Behausung (Bereich 12). Um die Geheimtür zu entdecken, muss ein Charakter einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 16 ablegen, während er die Wände untersucht. Wenn die Charaktere von der Geheimtür wissen, erhalten sie einen Vorteil beim Fertigkeitswurf.

Teleporter

Die gravierte Steinscheibe in der südlichen Nische ist einer von Ras Nsis magischen Teleportern (siehe „Teleporter", Seite 114).

12. Ras Nsis Unterschlupf

Schatten tanzen durch dieses opulente Schlafzimmer. Kissen liegen in einer Ecke, und dekorative Schilde hängen an den Wänden. Schätze liegen im Raum aufgehäuft: Münzen aus Gold und Silber, eine vergoldete Harfe, eine juwelenbesetzte Weinflasche, Seidenkissen und edle Gewänder, die über hölzerne Ankleidepuppen gehängt sind. Im Osten ist eine gravierte Steinscheibe in den Boden einer Nische eingesetzt. Im Westen ist eine rechteckige Stahlplatte an der Wand angebracht. Sie ist so poliert, dass sie wie ein Spiegel reflektiert.

In der Nacht ruht sich **Ras Nsi** (siehe Anhang D) hier aus, weil er vom Todesfluch geschwächt ist, der ihn langsam aufzehrt. Wenn Gegner Ras Nsi in die Ecke drängen, springen Schilde von den Wänden, um ihn zu beschützen (siehe „Fliegende Schilde", unten). Wenn Ras Nsi wach ist, zieht er sich nur hierher zurück, wenn Gefahr droht.

Wenn die Charaktere Ras Nsi besiegen und ihn verhören, offenbart er die folgenden Informationen, um sich zu retten:

- Ras Nsi verfault langsam. Er kennt die Ursache für sein Leiden nicht, und weiß nicht, wie er es heilen soll.
- Ehe er stirbt, will Ras Nsi Dendar die Nachtschlange rufen und die Welt zerstören.
- Die Yuan-ti glauben, dass es irgendwo unter den Flammengipfeln ein verschlossenes Tor gibt, das verhindert, dass Dendar die Welt betritt. Acererak hat versprochen, Ras Nsi dabei zu helfen, das Tor zu öffnen und die Nachtschlange in die Welt zu bringen. Im Austausch beschützt Ras Nsi die Gruft der Neun Götter.
- Es sind neun Rätselwürfel aus Stein notwendig, um die Gruft der Neun Götter zu betreten. Ras Nsi weiß nicht, wie die Würfel verwendet werden müssen, um die Gruft zu öffnen.
- Der Grufteingang ist mit einem Obelisken gekennzeichnet. (Ras Nsi kann eine Wegbeschreibung und/oder Eskorte zur Verfügung stellen.)
- Acererak hat die neun Götter von Omu erschlagen, ehe er die Bewohner der Stadt versklavt und verwendet hat, um seine Gruft zu bauen.

Fliegende Schilde

Als Bonusaktion kann Ras Nsi ein Kommandowort („Ssilum") sprechen, das fünf Schilde von den Wänden springen und um ihn levitieren lässt. Solange sie aktiv sind, erhält Ras Nsi einen Bonus von +10 auf seine Rüstungsklasse. Wenn ein Angriff, der Ras Nsi normalerweise treffen würde, von den Schilden pariert wird, wird einer der Schilde getroffen und fällt deaktiviert zu Boden. Das senkt Ras Nsis Rüstungsklassenbonus um 2. Wenn es keine aktiven Schilde mehr gibt, endet der Effekt, und Ras Nsi kann die Kraft erst wieder verwenden, nachdem er eine lange Rast abgeschlossen hat. Der Zauber *Magie entdecken* oder ein ähnlicher Effekt offenbart eine Aura der Verwandlungsmagie, die auf den Schilden liegt. Nur Ras Nsi kann die Schilde aktivieren, und der Effekt ist auf diesen Raum beschränkt.

Teleporter

Die gravierte Steinscheibe in der östlichen Nische ist einer von Ras Nsis magischen Teleportern (siehe „Teleporter", Seite 114).

Schatz

Ras Nsi führt ein *Flammenzungen*-Langschwert und trägt einen *Stein der Verständigung*. Der Gefährtenstein ist im Besitz von Salida (siehe „Einen Führer finden", Seite 32).

Ras Nsis Behausung enthält Schätze aus weit entfernten Ländern. Zur Sammlung gehört eine Flasche sembischen Weins (50 GM), ein juwelenbesetztes amnisches Wams mit passender Geldbörse (75 GM), ein edler cormyrischer Umhang (100 GM), eine vergoldete Harfe von den Mondschein-Inseln (250 GM) und drei große Kissen, die mit turamischer Seide überzogen sind (jeweils 25 GM).

Unter einem der Kissen ist Ras Nsis in Leder gebundes Zauberbuch verborgen, das alle Zauber enthält, die er vorbereitet hat (siehe Anhang D). Außerdem enthält sein Hort 30 Edelsteine im Wert von 50 GM in Tonurnen, 150 PM in einer unverschlossenen Holztruhe, 350 GM und 900 SM, die auf dem Boden verstreut sind, und eine Froschemoth-Statuette aus bemaltem Holz, die drei Amethysten als Augen hat (jeweils 100 GM).

Rätselwürfel. Wenn Ras Nsi einen oder mehrere Rätselwürfel aus den Schreinen von Omu entwendet hat, sind sie unter den Gegenständen in seinem Hort zu finden.

13. Lagerraum

Die südwestliche Doppeltür ist verschlossen. Mit Diebeswerkzeug kann ein Charakter das Schloss knacken, wenn ihm ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 gelingt.

Stapel von robusten Holzkisten, Stoffballen und Tonamphoren bedecken den Boden.

In diesem Raum werden Vorräte aus der ganzen Welt aufbewahrt. Eine erwachte **Riesenwürgeschlange** namens Azi Mas dient als Wächter der Vorräte. Wenn frische Waren eintreffen, überprüft Azi Mas sie persönlich und katalogisiert sie im Gedächtnis. Den Rest der Zeit ist er in den Schatten aufgerollt.

Die Schlange langweilt sich und liebt es, sich mit besuchenden Yuan-ti zu unterhalten.

Sollten andere Kreaturen aus dem Südwesten eindringen, überfällt Azi Mas sie aus dem Hinterhalt und versucht, eine Geisel zu nehmen. Wird er bezwungen, jammert er und fleht um Gnade.

Vor langer Zeit nutzte ein Dschungeldruide den Zauber *Erwecken* auf Azi Mas, was ihm eine Intelligenz von 10 und

die Fähigkeit, die Gemeinsprache zu sprechen, verliehen hat. Nachdem sie dem Druiden für die Dauer der Bezauberung gedient hatte, entglitt die Schlange und fand ihren Weg nach Omu. Azi Mas hat ein gutes Gedächtnis; er kann sich an alle Namen und Gesichter erinnern und warnt seinen Meister, wenn Yuan-ti kommen, die er noch nicht gesehen hat.

Schatz

Der Lagerraum enthält 50 Stoffballen, 6 Kisten mit Bronzebarren, 3 Fässer voll Salz und Gewürze und 3 Kisten mit Seil, Öl, Laternen, Papier und Decken. Aus den Vorräten können die Charaktere genug Gegenstände zusammenstellen, um fünf Entdeckerausrüstungen zu bilden.

Hypnotisierender Weihrauch. Es gibt auch eine versiegelte Kiste mit zehn Blöcken Tempelweihrauch. Wird ein solcher entzündet, erschafft er eine neblige Sphäre mit 6 Metern Durchmesser, die sich mit dem Block bewegt. Kreaturen, die ihren Zug in der Wolke beginnen und die Luft einatmen, müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 schaffen, um nicht in einen traumartigen Rausch zu verfallen, der von albtraumhaften Visionen durchsetzt ist. Auch wenn die Kreatur wach bleibt, ist sie vergiftet. Selbst Yuan-ti sind anfällig für den Effekt, der für eine Stunde anhält, nachdem die Kreatur die Wolke verlassen hat, oder bis sie mit dem Zauber *Schwache Genesung* oder ähnlicher Magie belegt wird.

14. Giftdistille

Die Südtür ist verschlossen, und das Schloss enthält eine geschickt verborgene Giftnadelfalle. Um das Schloss zu knacken, muss ein Charakter mit Diebeswerkzeug einen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 schaffen. Die Falle zu finden, erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20; sobald sie gefunden wurde, kann sie mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 12 entschärft werden. Ein Charakter, der versucht, das Schloss zu knacken, ohne zuerst die Falle zu entschärfen, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 16 ablegen. Ein misslungener Wurf bedeutet, dass sich der Charakter an der Nadel sticht und 5 (1W10) Punkte Giftschaden erleidet und geblendet ist. Die Blindheit ist permanent, kann aber mit dem Zauber *Schwache Genesung* oder ähnlicher Magie aufgehoben werden.

> Die Luft hier ist feucht und stickig. Natürliches Licht fällt durch Risse in der Decke herein, und Schlamm bedeckt den Boden. Steinerne Werkbänke sind mit Tonflaschen verschiedener Form und Größe bedeckt. Fliegenpilze, Schlangenwurz und Tollkirschen wachsen in der Unordnung und werden mit Wasser gegossen, das von oben herunter-tropft. Neben den Pflanzen steht ein haarloser Mann mit schuppiger Haut und einer Bronzespritze. In den Schatten um ihn herum halten sich fünf zusammengesunkene Menschen auf, die nach Verwesung stinken.

Yuan-ti nutzen diesen Raum, um Gift von Schlangen zu extrahieren. Xopal, ein **Yuan-ti-Reinblütiger**, füllt das Gift in Flaschen ab und vermischt es, um tödliche neue Arten zu erschaffen. Fünf menschliche **Zombies** dienen Xopal als Arbeiter.

Xopal trägt eine Bronzespritze mit sich, die drei Dosen einer Giftmischung enthält. Als Aktion kann er einen Nahkampfangriff mit der Spritze ausführen (+3 zum Treffen), was bei einem Treffer 1 Schadenspunkt zufügt und dem Ziel eine Dosis Gift injiziert. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen. Bei einem misslungenen Wurf erleidet es 10 (3W6) Punkte Giftschaden, halb so viel bei einem gelungenen Wurf. Außerdem ist die Kreatur für 1 Stunde vergiftet, egal ob der Rettungswurf erfolgreich ist oder nicht.

Xopal glaubt, dass es sein Schicksal ist, sich in eine viel mächtigere Form von Yuan-ti zu verwandeln. Er glaubt, dass diese Metamorphose eintreten wird, wenn er ein Gift entwickelt, das so gefährlich ist, dass selbst angeborene Immunität gegen Gifte ihm nicht trotzen kann. Xopal verwendet seine Zombies als Testobjekte; sobald er ihre Immunität überwunden hat, plant er, weitere Tests an lebenden Yuan-ti vorzunehmen.

Abgefüllte Gifte

Die Anwesenheit so vieler Gifte macht Kämpfe in diesem Raum gefährlich. Wenn eine Werkbank explosiver Kraft ausgesetzt ist, wie vom Zauber *Donnerwoge* oder *Feuerball*, brechen die Flaschen und erschaffen eine Sphäre giftiger Dämpfe mit 4,5 m Radius, die 1 Minute anhält. Kreaturen, die das erste Mal in einem Zug den Bereich betreten oder ihren Zug in der Sphäre beginnen, müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Sie erleiden bei einem misslungenen Rettungswurf 18 (4W8) Punkte Giftschaden. Kreaturen werden von dem Effekt betroffen, auch wenn sie die Luft anhalten oder nicht atmen müssen.

Bei den Giften steht ein verkorkter Bronzekrug, der dazu verwendet wird, Dschungelwurzeln zu einem betäubenden Gas zu fermentieren. Wird der Korken entfernt, wird das Gas freigesetzt, was eine Sphäre mit 4,5 m Radius um den Krug erschafft. Siehe Bereich 3 für die Effekte des Gases.

Schatz

Xopal trägt einen Messingschlüssel bei sich, der die Südtür öffnet.

Charaktere, die die Gifte durchsuchen, können 20 Dosen Schlangengift finden, 5 Dosen Ätheressenz und 5 Dosen Schlafgift (siehe „Gifte" in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*).

15. Schlangengrube

> Ein baufälliger hölzerner Steg führt an der Wand einer tiefen Grube entlang. Üble Gerüche steigen von unten auf. Irgendwo im Dunkeln winden sich Tausende von Schlangen.

Auch, wenn es nicht so aussieht, ist der wackelige hölzerne Steg sicher. Die Yuan-ti werfen manchmal ungehorsame Sklaven in die Grube, damit sie von den Schlangen verschlungen werden. Die Grube ist 15 m tief und mit Giftschlangen gefüllt. Wenn eine Kreatur in die Grube fällt oder sie betritt, bildet sich ein **Schwarm von Giftschlangen** um sie und greift an. Eine schier unerschöpfliche Zahl von Schwärmen kann so erschaffen werden. Ein Schwarm, der nichts hat, das er angreifen kann, löst sich auf, weil seine Mitglieder sich davonschlängeln.

Um die nassen Höhlenwände zu erklimmen, muss ein Charakter einen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 schaffen.

16. Blutbäder

> Der metallische Gestank von Blut füllt den Raum. An einer Wand ist eine Reihe mit gerinnendem Blut gefüllter Becken in den Boden versenkt. Blutspuren und blutige Fußabdrücke gehen zwischen den Becken hin und her.

Wenn die Yuan-ti erwachen, baden sie jeden Tag rituell im Blut von Opfern. Das Blut wird in diesen Steinbecken aufbewahrt und von den thermalen Erdlöchern darunter erwärmt.

Wenn die Charaktere eintreten, baden gerade 4 **Yuan-ti-Reinblütige** und 2 **Yuan-ti-Halbblütige** von Typ 2 in den warmen Becken. 5 Sklaven in Lendenschurzen (männliche und weibliche chultische menschliche **Gemeine** verschiedener Gesinnungen) kümmern sich um ihre Bedürfnisse. Gib den Sklaven Namen, wenn du sie brauchst (siehe den Kasten „Namen in Chult" in der Einführung dieses Buchs).

Die blutbedeckten Yuan-ti haben ihre Waffen hinten in jeder Nische aufbewahrt. Wenn sie den Alarm des Gongs hören, befehlen die Yuan-ti ihren Sklaven, hierzubleiben, während sie sich bewaffnen und sich schnell zu Bereich 9 bewegen. Wenn es hier zum Kampf kommt, treffen innerhalb von 1W3 Runden Verstärkungen aus Bereich 17 ein.

17. Sauna

Hitze steigt von einem riesigen ovalen Stein auf, der in den Boden dieses Raumes eingesetzt ist. Abgelegte Häute sind um ihn aufgehäuft, und auf Regalen darunter stehen zahlreiche Becher. Ein schlangenköpfiger Yuan-ti häutet sich, während zwei starke, menschliche Männer mit nacktem Oberkörper, die mit Speeren bewaffnet sind, zusehen.

Der ovale Stein ist 2,4 m hoch und besteht aus porösem Stein. Er steht auf einem vulkanischen Erdloch und verbreitet seine Hitze durch den ganzen Raum. Die Yuan-ti kommen hierher, um sich zu häuten und ihre Schuppen zu polieren.

30 Becher stehen auf Regalen unter dem ovalen Stein, und jeder enthält eine duftende Salbe, die die Yuan-ti nutzen, um ihre Haut geschmeidig zu halten und die Häutung zu erleichtern. Die Salbe ist nicht wertvoll.

Wenn sie nicht anderswo bekämpft und besiegt wurden, schauen 2 versklavte Männer (NB, chultische Menschen **Gladiatoren**) dabei zu, wie Yahru, ein **Yuan-Ti-Halbblütiger** von Typ 1, sich häutet (der Prozess kann bis zu eine Stunde dauern). Yahru ist Ras Nsis Meisterspion und mag es nicht, wenn man ihn stört.

Charaktere, die sich als Yuan-ti-Reinblütige ausgeben, werden angewiesen, den Raum sofort zu verlassen. Versklavte Charaktere erhalten den Befehl, Salbe auf Yahrus Haut zu schmieren, um den Häutungsprozess zu beschleunigen.

Yahru verabscheut körperlichen Kampf und schätzt seine Leibwächter zu sehr, als dass er ihr Leben in einem zwecklosen Kampf riskieren würde. Wenn die Charaktere keinen Kampf provozieren, versucht er mehr über sie herauszufinden und ihre Geheimnisse aufzudecken, während er so wenig Informationen wie möglich herausrückt. Wenn Yahru Informationen erhält, die eindeutig Ras Nsi oder Fenthaza helfen würden, entscheidet er sich, welchem Vorgesetzten er sie überbringen möchte. Yahru genießt es, die beiden gegeneinander auszuspielen.

Wenn seine Leibwächter besiegt werden und er sterben könnte, bietet Yahru kleine Informationsschnipsel, wenn ihm dafür Freiheit versprochen wird. Außer dem Aufbau und den Wehranlagen des Tempels weiß Yahru die folgenden Dinge:

- Ras Nsi befehligt die Yuan-ti von Omu, doch ist seine Herrschaft unsicher. Die Hohepriesterin Fenthaza ist Ras Nsis größte Rivalin.
- Ras Nsi wird langsam von einer magischen Krankheit verzehrt, für die es kein bekanntes Heilmittel gibt.
- Ras Nsi hat einen Pakt mit einem mächtigen Lich namens Acererak geschlossen, der Omu vor langer Zeit erobert und eine Gruft unter der Stadt erbaut hat. Der Grufteingang ist mit einem Obelisken gekennzeichnet. (Yahru kann eine Wegbeschreibung liefern.)
- Acererak hat die neun Götter von Omu erschlagen, ehe er die Menschen und Minotauren der Stadt versklavt und verwendet hat, um seine Gruft zu bauen.

18. Yuan-ti-Nester

Diese klammen Katakomben wurden in Schlafräume umgewandelt. Die Wände sind voll von Nischen, die jetzt als Nester für die Yuan-ti dienen.

Wenn die Charaktere eintreffen, sind 12 der 18 Nischen von 6 **Yuan-ti-Halbblütigen** (jeweils zwei von Typ 1, 2 und 3) und 6 **Yuan-ti-Reinblütigen** besetzt. Die verbleibenden sechs Nischen werden im Augenblick nicht verwendet. Es ist unmöglich, sich durch dieses Gebiet zu bewegen, ohne entdeckt zu werden, wenn die Charaktere keine Magie nutzen, um sich zu verbergen.

Wenn der Gong in Bereich 9 geschlagen wird, sammeln alle Yuan-ti in diesem Raum ihre Waffen und gehen nachschauen.

19. Sklavengrotte

Ein Lagerfeuer wirft warmes Licht in diese Kaverne. Haufen von totem Gras und Palmwedeln sind hier verstreut, und der schlammige Boden ist von Fußabdrücken bedeckt.

Wenn sie nicht arbeiten, dann wohnen hier 2W10 Sklaven (**Gemeine** verschiedener Völker, Gesinnungen und Geschlechter). Gib den Sklaven Namen, wenn du sie brauchst (siehe den Kasten „Namen in Chult" in der Einführung dieses Buchs). 3 **Yuan-ti-Brutwächter** (siehe Anhang D) bewachen die Sklaven für Sklavenmeister Issar, einen **Yuan-ti-Halbblütigen** von Typ 3, der eine Kopfbedeckung aus rotem Tuch trägt. Issar interessiert sich mehr dafür, sein eigenes Abbild in einem Handspiegel anzuschauen, als die Sklaven zum Arbeiten anzutreiben.

Issar ist zu erhaben, um mit dem „Fleisch" zu sprechen, das er befehligt. Stattdessen hat er einen chultischen Sklavenjungen namens Khoti ausgewählt, der seine subtilen, unausgesprochenen Gesten übersetzt. Ein Zucken des Schwanzes könnte als Befehl gedeutet werden, Wasser zu holen, ein Züngeln als Wohlwollen. In Wahrheit denkt sich Khoti das meiste aus, was er sieht. Issar ist es so oder so egal, solange ihm das richtige Maß an Unterwürfigkeit erwiesen wird. Wenn Fremde vor Issar erscheinen, befragt Khoti sie für seinen Meister.

Sklaven

Unter Issars Überwachung sollen die Sklaven diese Kavernen ausweiten, um weitere Schlafräume für die Yuan-ti zu erschaffen. Es ging bisher nur langsam voran. Die Sklaven haben die meisten Werkzeuge abgenutzt oder kaputtgemacht, und Issar wartet auf die Lieferung neuer Werkzeuge.

Die Sklaven sind körperlich gesund, aber ihr Wille wurde durch geistiges Trauma und beruhigende Drogen gebrochen. Ihre Gefühle kommen nur zum Vorschein, wenn sie sich ausruhen und die Träume über die Nachtschlange sie schreiend aus ihrem unruhigen Schlaf aufschrecken.

Die Sklaven sind nicht angekettet. Wenn sie die Gelegenheit bekommen, zu flüchten, dann lähmt sie ihre Unentschlossenheit. Sie aus dem Dämmerzustand zu holen, erfordert starke Worte und einen erfolgreichen Wurf auf Charisma (Überzeugen oder Einschüchtern) gegen SG 17. Bewaffnete Sklaven, die wieder zu klarem Verstand kommen, versuchen so viele Yuan-ti zu töten, wie es möglich ist. Sie kennen die Wehranlagen des Tempels und seinen allgemeinen Aufbau, mit Ausnahme von Bereichen 11 und 12 (die sie niemals gesehen haben).

Schatz

Issar trägt einen eisernen Schlüssel, der die Doppeltür öffnet, die zu Bereich 13 führt. In seine rote Stoffkopfbedeckung sind Malachite eingenäht (250 GM), und er bewundert sich in einem goldenen Handspiegel (75 GM).

20. Unterirdischer Fluss

> Vor euch tut sich ein unterirdischer Fluss auf. Stalaktiten hängen bis knapp über seine Oberfläche, und tropfendes Wasser hallt in der Dunkelheit wider.

Der Fluss verbindet verschiedene Bereiche des Komplexes. Das Wasser ist zwischen 1,5 und 9 m tief, und die Strömung ist nicht so stark, dass sie eine Gefahr für Schwimmer darstellen würde. Im Norden und Süden führt der Tunnel hinab in die überschwemmten Tunnel, die sich meilenweit unter dem Dschungel erstrecken.

Ruderboote

Wenn die Charaktere eintreffen, sind zwei Ruderboote in der Nähe des Tunnels, der in Bereich 23 führt, ans Ufer gezogen (siehe Kapitel 5 im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* zu mehr Informationen zu Ruderbooten). Eine Kuhglocke hängt von einem Haken am Bug eines jeden Boots. Wenn man eine der Glocken läutet, beschwört das die Hydra in Bereich 21, die innerhalb von 1W6 Runden eintrifft.

Yuan-ti-Brutwächter

4 **Yuan-ti-Brutwächter** (siehe Anhang D) bewachen die Ruderboote und haben den Geheimgang (Bereich 23) im Auge. Wenn sie Eindringlinge entdecken, die nicht als Yuan-ti verkleidet sind, läuft ein Brutwächter los, um die Yuan-ti in Bereich 19 zu alarmieren, während die anderen versuchen, die Eindringlinge abzuwehren.

Charaktere, die als Yuan-ti-Reinblütige verkleidet sind, werden von den Brutwächtern aufgehalten und befragt. Um die Wachen zu überlisten, müssen die Charaktere einen Gruppenwurf auf Charisma (Täuschen) gegen SG 10 schaffen. Wenn der Gruppenwurf erfolgreich ist, winken die Brutwächter sie hinein, ohne ihre Geschichte zu überprüfen. Wenn der Gruppenwurf misslingt, bringen die Brutwächter die Charaktere zu Sklavenmeister Issar in Bereich 19.

21. Hydrabau

> Ein unterirdischer Fluss weitet sich aus, um eine überflutete Grotte zu bilden. Im Westen erhebt sich ein mit Kieseln übersätes Ufer zu einer Tür, die in der Höhlenwand eingelassen ist. Nahe der Mitte des Sees sind Knochen wie ein Gezeitenmesser an einer Felssäule befestigt.

Eine **Hydra** lauert hier unter dem Wasser. Ras Nsi behandelt das Monster als Haustier und verfüttert oft Sklaven, Gefangene und Untertanen, die sich ihm widersetzt haben, an die Bestie. Die Opfer der Hydra werden gefesselt und mit Ruderbooten zum tiefsten Teil des Flusses gebracht. Um das Monster zu rufen, wird eine Glocke am Ruderboot geläutet, und das gefesselte Opfer (oder die Opfer) ins Wasser geworfen.

Solange die Hydra gefüttert wird, vermeidet sie alle Boote, die hin und her fahren. Wenn eine Ruderbootglocke geläutet wird, kommt die Hydra innerhalb von 1W6 Runden an die Oberfläche. Wenn sie nicht augenblicklich gefüttert wird, greift sie das Boot an. Die Hydra greift alle Boote an, die sich weiter nördlich als Bereich 18 bewegen. Schwimmer fallen ihr auch zum Opfer.

22. Pilzkaverne

> Der Durchgang öffnet sich und wird zu einer Kaverne voller Pilze. Fliegenpilze, Bovisten und andere Knollengewächse bedecken die Wände und den Boden. An der gegenüberliegenden Wand liegt ein missgebildetes Skelett begraben unter einem Flecken buttrigen Schimmels. Um seinen Hals hängt ein Messingschlüssel.

Ein Fleck grünen Schleims (siehe Kapitel 5 im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*) haftet an der Decke über dem Eingang und lässt sich auf die erste Kreatur fallen, die darunter hindurch geht.

Ein Fleck gelber Schimmel (siehe Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)* bedeckt den skelettierten Leichnam. Wenn eine Kreatur den Schimmel berührt, gibt dieser eine Wolke tödlicher Sporen ab.

Die Leiche ist die von Kukuga, einem Yuan-ti-Reinblütigen, der insgeheim Zuggtmoy verehrt (die Dämonenkönigin der Pilze). Kukuga braute einen Pilztrank, der seinen Körper in eine Gestalt verwandeln sollte, die seiner dämonischen Herrin näher war. Stattdessen führte er zu seinem plötzlichen und grauenvollen Tod. Xopol (Bereich 14) kommt gelegentlich in die Kaverne, um giftige Fliegenpilze von seiner Leiche zu ernten.

Um den Messingschlüssel zu entfernen, ohne den Schimmel zu berühren, muss ein Charakter einen Wurf auf Geschicklichkeit (Fingerfertigkeit) gegen SG 12 schaffen. Der Schlüssel öffnet die Tür in die Giftdistille (Bereich 14).

23. Geheimer Eingang

Wenn die Charaktere diesen Tunnel von der Oberfläche aus betreten, lies folgendes vor:

> Der Durchgang schlängelt sich in die Eingeweide der Erde. Die Luft ist nass und klebrig, und die Wände glitschig vor Feuchtigkeit. Harmlose Tausendfüßler kriechen über den Boden, als ihr hinabsteigt.

Der Tunnel ist ungefähr 30 m lang. Charaktere, die den Tunnel zur Oberfläche emporgehen, kommen in den Ruinen von Omus Königspalast hervor (siehe Kapitel 3, Bereich 20 B).

Kapitel 5: Die Gruft der Neun Götter



Acererak erbaute die Gruft der Neun Götter nicht nur, um die Überreste von Omus Tricksergöttern aufzunehmen, sondern auch um Eindringlinge zu erschlagen. Allerdings wissen heute nur noch wenige, dass die Gruft überhaupt existiert, und somit bleibt sie weiterhin ein Rätsel. Selten nur werden Tavernengeschichten erzählt, die Abenteurer zu ihren Toren locken, und ihre Schrecken sind in den Bibliotheken von Kerzenburg nicht dokumentiert. Der Grund dafür ist einfach: Nicht eine Person, die in die Gruft eingedrungen ist, hat überlebt, um davon zu berichten.

Geschichte der Gruft

Wenn die Charaktere die Tiefen der Gruft der Neun Götter erkunden, erhalten sie Informationsschnipsel über die grausige Vergangenheit.

Aufstieg der Gruft

Nachdem Acererak Omus Götter ermordet hatte, versklavte er die Omuaner und zwang sie, eine große Gruft unter eine der Klippen zu graben, die die Stadt umgaben. Der Erzlich ersann brutale Prüfungen für jede Begräbniskammer und füllte sie mit Rätseln und Illusionen, um Eindringlinge zu täuschen. Als das Bauwerk vollendet war, warf er seine Sklaven der Todesfalle zum Fraß vor, um zu prüfen, wie wirksam sie war. Der Erzlich verwandelte einige seiner Opfer in Untote und Fleischgolems und sperrte sie in die Gruft, wo sie als seine Wächter dienen sollten. Acererak begab sich dann wieder auf Wanderschaft.

In Acereraks Abwesenheit lockte die Gruft Abenteurer aus weit entfernten Landen an und erntete ihre Seelen, um das Seelengefäß des Erzlichs zu nähren, das auf einer anderen Ebene verborgen war. Alle paar Jahrzehnte kehrt Acererak zurück, um die Fallen seines Gewölbes anzupassen, Schätze in den Räumen zu platzieren und die zahlreichen gehorteten Seelen zu ernten. Seine Wanderungen durch die Ebenen haben das architektonische Durcheinander der Gruft beeinflusst und sie mit seltsamen und tödlichen Monstern bevölkert.

Nähren des Atropals

Auf einer seiner Reisen durch den Kosmos stolperte Acererak über einen Atropal (siehe Anhang D). Er brachte ihn nach Toril, schloss ihn in der Wiege seiner Gruft ein und begann, ihn mit nekromantischer Energie zu speisen, in der Hoffnung, ihn in eine Gottheit zu verwandeln, einen Gott, der die Herrschaft über den Tod ergreifen kann. Er würde den neugeborenen Gott auf Toril entfesseln, wo er sich am Leben laben sollte, bis nur noch die Toten auf der Welt wandelten.

Um den Atropal zu nähren, brauchte Acererak eine unfassbar große Zahl von Seelen. Der Erzlich schloss einen Pakt mit den Genähten Schwestern, einem Zirkel von Nachtvetteln, die überall auf den Unteren Ebenen gefürchtet wurden. Verführt von der Vorstellung einer fast unendlichen Versorgung mit Seelen schlossen sich die Vetteln Acererak in seiner Gruft an. Mit ihrer Unterstützung gelang es dem Erzlich, den Seelenfänger zu erschaffen, eine nekromantische Maschine, die die Seelen der Sterbenden überall in Toril ernten und sie an den Atropal verfüttern konnte. Acererak ließ die Genähten Schwestern als Kinderfrauen zurück und verließ seine Gruft, um den Aufstieg des Todesgottes aus der Ferne zu beobachten.

Die Gruft erkunden

Um die Schrecken der Gruft zu überleben, müssen Spielercharaktere jede Unze ihrer Gerissenheit und Willenskraft nutzen.

Allgemeine Merkmale

Die folgenden Merkmale gelten für die ganze Gruft. Einige Ebenen der Gruft haben zusätzliche Merkmale, die zu Beginn ihres jeweiligen Abschnitts beschrieben sind.

Decken

Wenn es nicht anderweitig angegeben ist, sind die Decken in der Gruft in Korridoren 2,5 m hoch, 4 m in Räumen.

Kriechgänge

Bestimmte Bereiche der Gruft sind nur durch sehr schmale Tunnel zu erreichen. Diese Kriechgänge sind nur knapp 1 m hoch und 60 cm breit.

Licht

Alle Bereiche der Gruft sind unbeleuchtet, wenn es nicht anders angegeben ist.

Geheimtüren

Die meisten Geheimtüren in der Gruft lassen sich auf steinernen Kufen aufschieben. Die Knäufe, mit denen man sie öffnen kann, sind in Merkmalen der gravierten Reliefs an den Wänden verborgen, unter anderem in den Kiefern vieler geschnitzter Schädel.

Ein Charakter kann eine Geheimtür innerhalb von 1,5 m entdecken, wenn er einen passiven Wert in Weisheit (Wahrnehmung) von 20 besitzt, oder wenn er sucht und einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 ablegt.

Treppen

Treppen in der Gruft sind aus dem Grundgestein geschnitten, und jede Stufe ist mit einer Platte aus behauenem Stein abgedeckt. Die Schädel und Knochen der toten Omuaner liegen in Nischen in den Wänden jedes Treppengangs. Die Treppen zwischen den Stockwerken haben eine Tiefe von 7,5 m.

Spuren

Forscher sind vor kurzer Zeit in die Gruft eingebrochen, und Welk und seine Gruftzwerge führen regelmäßige Patrouillen durch. Ihre Spuren gehen hin und her und überschneiden sich, sodass es schwer ist, andere Kreaturen in der Gruft zu verfolgen. Die neuesten Spuren gehören zu den Skelettschlüsseln (siehe „Bewohner der Gruft“, unten). Jeder Charakter, der versucht, einer Fährte eines Skelettschlüssels zu folgen, kann dies mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 12 tun. Dabei findet er den Weg zum nächsten nicht erkundeten Bereich auf der Gewölbekarte, der mit einem Schädelsymbol gekennzeichnet ist.

Bewohner der Gruft

Ein grimmiger Festzug aus monströsen Bewohnern lauert in der Gruft, um Besucher willkommen zu heißen.

Welk und die Gruftzwerge

Welk, Acereraks untoter Verwalter, überwacht die untote Wartungsmannschaft, die dafür sorgt, dass die Fallen der Gruft funktionstüchtig bleiben. Um diese Mannschaft zusammenzustellen, hat Acererak zwergische Bergleute entführt und sie in Gruftschrecken verwandelt, um ihre Expertise in Sachen Tiefbau auszunutzen. Welk ist der Aufseher der Zwerge und dient als Acereraks Gehilfe, wenn der Erzlich die Gruft besucht. Mit seinem *Becken der Ausspähung* in Bereich 25 kann Welk Omus Gargylen befehligen und mit seinen Agenten an der oberirdischen Welt sprechen.

Welk und seine Mannschaft verwenden die Treppe in Bereich 26, um ungesehen durch die vielen Ebenen der Gruft zu gelangen. Wenn ihre Arbeit vollbracht ist, ziehen sie sich in ihr geheimes Hauptquartier in Ebene 2 der Gruft zurück (Bereiche 27 und 28). Welk meidet Kontakt mit den Charakteren, wenn es möglich ist, da er darauf vertraut, dass Acereraks Fallen sie bezwingen werden.

Legendäre Monster

Zwei legendäre Monster hausen in Acereraks Gruft: ein Betrachter, der eine Schatzkammer bewacht (Bereich 44), und ein Aboleth, der in einem unterirdischen See lauert (Bereich 65). Diese Kreaturen können ihre Hortaktionen in der Gruft nicht verwenden, und die regionalen Effekte des Horts der Kreaturen sind auf die Gewölbeebenen beschränkt, auf denen sie sich aufhalten.

Auch wenn Acererak der Erschaffer des Gewölbes ist, zählt er die Gruft der Neun Götter nicht als seinen Hort. Entsprechend stehen dem Erzlich in diesem Abenteuer weder Hortaktionen noch regionale Effekte zur Verfügung.

Skelettschlüssel

Um das letzte Tor zum Seelenfänger zu öffnen, müssen die Abenteurer fünf Skelettschlüssel an sich bringen. Dabei handelt es sich um die geschnitzten Schädel belebter menschlicher Skelette, die durch die Gruft streifen. Die Charaktere können diese Skelette fangen und kontrollieren, oder ihnen einfach den Schädel vom Hals reißen.

Ein Skelettschlüssel hat die Werte eines **Skeletts**, mit den folgenden Veränderungen:

- Der Skelettschlüssel ist gesinnungslos.
- Er hat eine Klettern-Bewegungsrate von 9 m. Er kann an schwierigen Oberflächen klettern und kopfüber an der Decke laufen, ohne einen Attributswurf ablegen zu müssen.
- Er führt zwei Dolche und kann als eine Aktion zwei Nahkampfwaffen-Angriffe ausführen (+4 zum Treffen). Jeder Dolch verursacht 4 (1W4 + 2) Stichschaden, wenn er trifft.
- Wenn ein Skelettschlüssel auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, fällt er auseinander, doch der Schädel und die Knochen bleiben intakt.
- Ein Skelettschlüssel löst keine Fallen aus, die in Räumen oder an Türen der Gruft platziert worden sind.

Jeder Skelettschlüssel hat einen Schädel, der sich nach oben in eine geschnitzte, schlüsselartige Form verlängert. Diese Formen entsprechen den Schlüssellöchern des Skeletttores in der Behausung der Genähten Schwestern (Bereich 71). Die Tabelle „Skelettschlüssel“ fasst die Position und Form jedes Schlüssels zusammen.

Einen Skelettschlüssel finden. Jede der ersten fünf Ebenen der Gruft hat ihren eigenen Skelettschlüssel. Einem Skelettschlüssel kann man an allen Orten begegnen, die auf der Karte der Ebene mit einem Schädelsymbol markiert sind. Du kannst

den Aufenthaltsort eines Skelettschlüssels bestimmen. Du kannst dich auch umentscheiden und den Skelettschlüssel neu positionieren, damit er einfacher oder schwieriger zu finden ist.

Abgesehen davon, das Skeletttor in Bereich 71 zu öffnen, haben die Skelettschlüssel keine Funktion. Wenn die Charaktere einen Bereich betreten, in dem sich ein Skelettschlüssel aufhält, dann könnte er in der Mitte des Raumes stehen, in einer Ecke, über die Decke laufen oder sich an einer Wand festhalten. Das primäre Ziel eines Skelettschlüssels ist es, nicht gefangen oder zerstört zu werden, also flüchtet er, wenn er kann.

Skelettschlüssel

Ebene der Gruft	Form des Schlüssels
1	Dreieck
2	Quadrat
3	Fünfeck
4	Sechseck
5	Achteck

Die Genähten Schwestern

In der untersten Ebene der Gruft versorgt ein Zirkel von Nachtvetteln den Atropal, bis er seine Apotheose erreicht. Siehe Bereich 71 und den Kasten „Die Genähten Schwestern" in der Nähe dieses Abschnitts für weitere Informationen zu den Vetteln.

Gruftwächter

Abenteurer, die in der Gruft umgekommen sind, werden von den Gruftzwergen zusammengenäht und in eine Rüstung genietet. Sobald sie vollendet sind, werden diese torkelnden Golems in der Gruft freigelassen, um Jagd auf Eindringlinge zu machen.

Ein Gruftwächter ist ein **Fleischgolem**, der Plattenrüstung trägt, was ihm RK 17 verleiht. Ein oder zwei Gruftwächter sollten auftauchen, wenn du den Eindruck hast, dass ein Kampf nicht schaden könnte. Während die Charaktere tiefer in die Gruft eindringen, sollten sie mit diesen Monstern sehr vertraut sein.

Geister der Tricksergötter

Die Geister der neun Tricksergötter von Omu suchen die Gruft heim. Diese Geister können zwar nicht entkommen, aber sie können Abenteurer in Besitz nehmen, die sich in der Gruft aufhalten (siehe „Geister der Neun Tricksergötter", Seite 129).

Legendäre Schätze

Unter den vielen Schätzen, die in der Gruft verborgen sind, befinden sich auch vier berühmte Kunstobjekte, die einen besonderen Wert besitzen. Acererak nutzte sie, um Abenteurer in die Gruft zu locken.

Jeder Charakter, der in der Fertigkeit Geschichte geübt ist und diese Schätze erblickt, kann sich mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Geschichte) gegen SG 20 an ihren Hintergrund erinnern.

Die Schwarze Opalkrone

Die Schwarze Opalkrone wurde einst vom Erzmagus Sadamor von Netheril getragen. Legenden sagen, dass Sadamor die Tiefen des Bösen der Menschheit in den Opalen seiner Krone widergespiegelt sah. Mit gebrochenem Herzen erschuf er eine Weltuntergangsmaschine – eine *Sphäre des Nichts* – um die Welt zu verschlingen, doch wurde er von seiner eigenen Schöpfung verzehrt.

Die Yuan-ti-Albtraumsprecherin Fenthaza (siehe Kapitel 4) glaubt, dass die Schwarze Opalkrone Dendar die Nachtschlange erwecken kann. Wenn die Charaktere die Krone finden können, dann versucht Fenthaza, sie umzubringen, ehe sie Chult damit verlassen können. Die Krone ruht im Todeslabyrinth (Bereich 49).

Auge von Zaltec

Für Jahrhunderte krönte der faustgroße Rubin die Große Pyramide in Nexal, der Hauptstadt des Mazticanischen Imperiums. Das Juwel ist eine Reliquie des Kultes von Zaltec, und seine



dolchartige Spitze wurde in die Herzen zahlloser Opfer getrieben. Die Abenteurergruppe, die als Kompanie des Gelben Banners bekannt ist, drang in Omu ein, um das Auge von Zaltec zu finden, und ward nie wieder gesehen. Das Auge von Zaltec wird von einem Steinmoloch bewacht (Bereich 62).

Nabel des Mondes

Dieser polierte, eiförmige Stein, der aus einem Stück des Mondes bestehen soll, war ein Geschenk des herrschenden Syl-Pasha von Calimhafen an seine zur See fahrende Tochter. Man sagt, dass jeder, der den Stein hält, immer den Weg nach Hause zu seinen geliebten Menschen finden wird.

Der Tabaxi-Jäger Nagelbeutel (siehe Kapitel 3) kam nach Omu, um den Nabel des Mondes zu finden, doch es gelang ihm nicht. Der Nabel des Mondes ist in das Pendel einer Standuhr in einem Geheimraum (Bereich 55) eingesetzt.

Schädelkelch von Ch'gakare

Dieser juwelenbesetzte Kelch wurde aus dem Schädel eines lange toten omuanischen Königs gefertigt und diente als Amtszeichen der königlichen Linie von Omu. Der legendäre chultanische Held Ch'gakare soll den König enthauptet haben, nachdem er auf dem Rücken eines Mastodons aus den Neun Höllen entkommen ist.

Prinzessin Mwaxanaré (siehe „Kir Sabal", Seite 68, und Anhang D) möchte unbedingt den Schädelkelch von Ch'gakare erlangen, als Teil ihres Versuchs, den Thron von Omu wieder zu beanspruchen. Um ihn zu erlangen, müssen die Charaktere zunächst die Gefahren der Halle des Goldenen Mastodons überstehen (Bereich 67).

Modifizierte Zauber

Zauber	Effekt
Antimagisches Feld	Dieser Zauber verhindert nicht, dass die Geister der Tricksergötter Wirte in Besitz nehmen. Dieser Zauber hat außerdem keine Auswirkungen auf den Seelenfänger.
Arkanes Tor	Jede Kreatur, die versucht, die Gruft mit diesem Zauber zu betreten oder zu verlassen, erscheint in Bereich 57.
Astrale Projektion	Dieser Zauber versagt, wenn er in der Gruft gewirkt wird oder das beabsichtigte Ziel sich innerhalb der Gruft befindet.
Dimensionstür	Genau wie *Arkanes Tor*.
Ebenenwechsel	Genau wie *Arkanes Tor*.
Fallen finden	Dieser Zauber misslingt, wenn er in der Gruft gewirkt wird.
Heiliges Gespräch	Dieser Zauber erzielt keine Ergebnisse, wenn er in der Gruft gewirkt wird.
Hellsicht	Dieser Zauber scheitert, wenn der Sensor innerhalb der Gruft erscheinen soll.
Hölzerner Weg	Genau wie bei *Astraler Projektion*.
Körperlosigkeit	Der Wirker betritt die Äthergrenze, kann sich aber in der Gruft nicht durch Oberflächen oder Türen bewegen. Ätherische Charaktere könnten auf eine oder mehrere der Genähten Schwestern stoßen.
Kreis der Teleportation	Genau wie *Arkanes Tor*.
Pflanzentor	Genau wie bei *Astraler Projektion*.
Rückruf	Genau wie *Arkanes Tor*.
Stein formen	Dieser Zauber hat keinen Effekt auf Oberflächen, Türen, Sarkophage, Steinblöcke oder Statuen in der Gruft.
Teleportieren	Genau wie *Arkanes Tor*.
Tor	Jede Kreatur in der Gruft, die durch das Tor tritt, das mit diesem Zauber erschaffen wird, erscheint in Bereich 57.
Verbannendes Niederstrecken	Kreaturen, die von diesem Zauber verbannt werden, erscheinen in Bereich 57.
Verbannung	Genau wie bei *Verbannendes Niederstrecken*.
Vorahnung	Dieser Zauber fördert falsche Ergebnisse zutage, wenn er in der Gruft gewirkt wird.
Wände passieren	Dieser Zauber erlaubt es nicht, durch Oberflächen oder Türen in der Gruft zu dringen.
Weissagung	Genau wie *Vorahnung*.
Wunsch	Dieser Zauber kann nicht verwendet werden, um aus der Gruft zu entkommen.

Zauberbeschränkungen

Viele Zauber haben veränderte Effekte, wenn sie in der Gruft der Neun Götter gewirkt werden. Das gilt auch für Zauber, die aus magischen Gegenständen oder Artefakten gewirkt werden, und für Klassenfähigkeiten, die die Auswirkungen von Zaubern kopieren. Acereraks Magie und die Magie des *Amulett des Schwarzen Schädels* (siehe Anhang C) sind nicht betroffen.

Zauber, die Kreaturen normalerweise erlauben würden, sich in und aus der Gruft zu transportieren, misslingen entweder oder platzieren den Empfänger in Bereich 57. Zauber, die es einem normalerweise erlauben würden, sich durch Stein zu bewegen, scheitern, und Weissagungszauber, die in der Gruft gewirkt werden, bringen falsche Ergebnisse. Zauber, die Kommunikation über weite Entfernungen ermöglichen sollen, werden auf ähnliche Weise behindert. Diese Änderungen sind in der Tabelle „Modifizierte Zauber" zusammengefasst. Zauber, die nicht in der Tabelle aufgeführt sind, könnten nach Entscheidung des Spielleiters ähnliche Einschränkungen erleiden.

Magie, die Kreaturen oder Gegenstände aus anderen Ebenen beschwört, funktioniert auf die normale Weise, und das gilt auch für Magie, die die Erschaffung extradimensionaler Räume bewirkt. Alle Zauber, die in einem extradimensionalen Raum gewirkt werden (wie der, der durch den Zauber *Seiltrick* entsteht) unterliegen den gleichen Einschränkungen wie Magie, die in der Gruft gewirkt wird.

Tote Charaktere ersetzen

Wenn ein Charakter in der Gruft der Neun Götter ums Leben kommt und du einen Aufhänger brauchst, um ein neues Gruppenmitglied einzuführen, wähle aus den unten stehenden Vorschlägen aus oder arbeite mit dem Spieler des Charakters zusammen, um etwas Passendes zu finden:

- Der Ersatzcharakter ist vor Jahrhunderten in die Gruft eingebrochen, war aber in einer magischen Schnitzerei eingesperrt. Einer der anderen Charaktere lehnt sich unabsichtlich gegen die Schnitzerei, und der Ersatzcharakter wird aus seiner Gefangenschaft entlassen.
- Der Ersatzcharakter stammt aus einer anderen Welt (Athas, Krynn, Oerth, der mittelalterlichen Erde oder einem beliebigen anderen Milieu deiner Wahl) und ist als eine von Acereraks Trophäen in Starre in der Gruft gefangen. Wird der Charakter berührt, endet die bindende Magie des Erzlichs.
- Der Ersatzcharakter ist ein Klon des gefallenen Abenteurers. Die Vetteln in Bereich 71 haben den Klon erschaffen und gefoltert, um Informationen über die Anwesenheit der Abenteurer in der Gruft zu erlangen. Nachdem seinem Entkommen leidet der neue Charakter an Amnesie und hat nur noch schwache Erinnerungen an die Vetteln. Der Klon verfügt über Ausrüstung, die er bei gefallenen Abenteurern geplündert hat.

- Der neue Charakter ist der einzige Überlebende einer erfolglosen Abenteurergruppe, die in die Gruft eingedrungen ist, um den Seelenfänger zu finden und zu zerstören.

Geister der Neun Tricksergötter

Acererak fing die Geister von Omus neun Tricksergöttern in der Gruft ein, die er in ihrem Namen erschaffen hat, und sie sind nicht glücklich darüber. Die Geister kennen den Aufbau oder die Abwehranlagen der Gruft nicht, aber sie können jenen, von denen sie Besitz ergreifen, Ratschläge und magische Mächte gewähren. Natürlich ist ihre Unterstützung nicht kostenlos.

Geisterbesessenheit

Die Geister sind in magischen Gegenständen gebunden, die in der ganzen Gruft verstreut sind. Wenn eine Kreatur des humanoiden Typs einen solchen Gegenstand berührt, dann versucht der darin gefangene Tricksergott, die Kreatur zu bewohnen. Mit einem erfolgreichen Charismarettungswurf gegen SG 16 widersteht die Kreatur der Macht des Gottes, und der Gott kann für den Rest des Abenteuers nicht mehr versuchen, die gleiche Kreatur zu bewohnen. Bei einem misslungenen Rettungswurf oder wenn die Kreatur auf den Rettungswurf verzichten will, bewohnt der Geist des Gottes den Körper der Kreatur. Die Tricksergötter können feststellen, ob eine Kreatur humanoid ist oder nicht, und sie haben kein Interesse daran, andere Arten von Kreaturen in Besitz zu nehmen.

Solange der Tricksergott einen Wirtskörper bewohnt, benimmt er sich wie ein aufdringlicher Passagier. Die Wirtskreatur behält die Kontrolle über ihre Handlungen, doch erhält sie einen Makel von dem Gott sowie eine besondere Macht. Wenn ein Tricksergott einen Spielercharakter bewohnt, händige dem Spieler die Karte des Gottes aus (siehe Anhang F). Ein Charakter weiß nicht, welche Macht und welchen Makel er von einem bestimmten Tricksergott erhält, bis der Gott den Charakter das erste Mal bewohnt. Sowohl der Makel als auch die Macht verschwinden, sobald der Geist den Wirt verlässt.

Einen Wirt verlassen

Ein Tricksergott verlässt niemals willentlich einen Wirt, doch wird der Geist hinausgezwungen, wenn der Wirt stirbt oder die Gruft verlässt, oder wenn der Wirt Ziel der Funktion Verzauberungen brechen des Zaubers *Gutes und Böses bannen* wird. Ein Tricksergott kann auch von einem anderen Tricksergott aus einem Wirt vertrieben werden (siehe „Kämpfe um einen Wirt", unten).

Wenn der Geist eines Tricksergottes aus einem Wirt gezwungen wird, kehrt er in den magischen Gegenstand zurück, an den er gebunden ist. Er kann den Wirt für den Rest des Abenteuers nicht mehr in Besitz nehmen. Wenn der Gegenstand zerstört oder aus der Gruft entfernt wird, findet der Geist des Tricksergottes einen anderen Gegenstand in der Gruft, den er bewohnen kann. Die Geister der Tricksergötter können nicht zerstört werden und können die Gruft niemals verlassen.

Tricksergötter

Geist	Gesinnung	Persönlichkeit	Geerbter Makel	Feind	Macht
I'jin (weiblich)	CN	Sprunghaft und unvorhersehbar	„Ich halte mich niemals an einen Plan."	Obo'laka	Die Geschicklichkeit des Wirts steigt auf 23, wenn sie nicht bereits höher ist.
Kubazan (männlich)	CG	Wild und beherzt	„Ich bin furchtlos und habe keine Angst davor, große Risiken einzugehen."	Papazotl	Die Stärke des Wirts steigt auf 23, wenn sie nicht bereits höher ist.
Moa (männlich)	RG	Ehrlich und freundlich	„Ich muss immer die Wahrheit sprechen."	Wongo	Der Wirt kann eine Aktion verwenden, um sich unsichtbar zu machen. Alles, was der Wirt trägt oder mit sich führt, wird unsichtbar. Der Effekt endet, wenn der Wirt angreift, einen Zauber wirkt, einen Rettungswurf erzwingt oder Schaden verursacht.
Nangnang (weiblich)	NB	Selbstsüchtig und grausam	„Ich werde nicht mit anderen teilen."	Shagambi	Der Wirt kann sich entlang vertikaler Flächen nach oben und unten bewegen und kopfüber an der Decke laufen, wobei seine Hände frei bleiben. Er erhält eine Klettern-Bewegungsrate gleich seiner Bewegungsrate beim Gehen.
Obo'laka (weiblich)	RN	Nervös und zwanghaft	„Ich meide Risiken und bin ein Sklave meiner Routine."	I'jin	Der Wirt kann sich auf einen zusätzlichen magischen Gegenstand einstimmen. Sobald Obo'laka den Wirt verlässt, sind alle magischen Gegenstände, auf die der Wirt eingestimmt ist, nicht mehr auf ihn eingestimmt.
Papazotl (männlich)	RB	Schlau und verschlagen	„Ich beuge vor niemandem das Haupt und erwarte Gehorsamkeit."	Kubazan	Der Wirt kann nicht überrascht werden, hat einen Vorteil bei allen Weisheitswürfen und erleidet niemals Schaden durch Stürze.
Shagambi (weiblich)	NG	Weise und tugendhaft	„Ich habe Übeltätern niemals Gnade gezeigt."	Nangnang	Der Wirt kann einen zusätzlichen Angriff ausführen, wenn er in seinem Zug die Angriffsaktion verwendest.
Unkh (weiblich)	N	Egozentrisch und unentschlossen	„Ich kann keine Entscheidungen fällen."	Keine	Die Konstitution des Wirts steigt auf 23, wenn sie nicht bereits höher ist.
Wongo (männlich)	CB	Gewalttätig und wahnsinnig	„Ich handle, ohne auf das Wohlbefinden anderer zu achten."	Moa	Der Wirt kann seine Aktion verwenden, um einen psionischen Angriff gegen eine Kreatur innerhalb von 18 m, die er sehen kann, auszuführen. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 16 schaffen, um nicht bis zum Ende seines nächsten Zugs betäubt zu sein.

Kämpfe um einen Wirt

Wenn der Geist eines Tricksergottes einen Wirt besetzen will, der bereits von einem Tricksergott bewohnt wird, kämpfen die beiden Götter um das Recht, im Wirt zu verbleiben. Weise einem Gott „gerade" und dem anderen „ungerade" zu, dann wirf einen Würfel. Das Ergebnis bestimmt, welcher Gott siegreich ist, wobei der verlierende Gott aus dem Wirt verdrängt wird. Der Wirt hat keinerlei Einfluss darauf, welcher Gott aus ihm vertrieben wird.

Die Geister im Rollenspiel darstellen

Ein Tricksergott kann die Sinne seines Wirts verwenden und mit zum Verstand des Wirts sprechen. Der Charakter behält seine Gesinnung und kann selbstständig denken. Wenn der Charakter allerdings einen Makel besitzt, der nicht mit dem Makel des Tricksergottes vereinbar ist, dann wird der Makel des Gottes unterdrückt, bis der Geist des Tricksergottes den Körper des Charakters verlässt.

Du kannst die Stimmen der Tricksergötter in den Köpfen deiner Charaktere ausspielen, doch lasse die Spieler selbst ihre ererbten Makel ausspielen. Wenn der Spieler den Makel eines Tricksergottes nicht ausreichend ausspielt, dann kannst du den bewohnenden Geist versuchen lassen, den Charakter dazu zu drängen, sich mehr zu verhalten wie er. Du kannst einem Spieler, der den Makel eines Tricksergottes besonders gut ausspielt, Inspiration verleihen.

Alle Tricksergötter sind darauf bedacht, sich an Acererak rächen zu können. Sie können nur eingeschränkt Ratschläge über die Gruft und ihre Bewohner geben, doch ermutigen sie die Charaktere, die anderen Tricksergötter aufzusuchen, damit sie übernatürliche Unterstützung im Endkampf gegen den Erzlich leisten können.

Jeder Tricksergott (mit der Ausnahme von Unkh) hat seinen eigenen Rivalen in der Gruft, den er lieber meiden würde. Die Omuaner erträumten sich farbenfrohe Geschichten, um diese Abneigungen zu erklären, doch in Wahrheit stellen die Geister einfach widersprüchliche Punkte auf den Gesinnungsachsen dar. Wenn rivalisierende Geister verschiedene Charaktere in der gleichen Gruppe in Besitz nehmen, dann versuchen sie ihre Wirte dazu zu bringen, zu zanken und sich einander zu widersetzen, wenn es möglich ist.

Ebene 1: Verfaulte Korridore

Karte 5.1 zeigt diese Ebene des Gewölbes. Die Luft ist hier abgestanden und feucht. Moos bedeckt die Wände, die mit schreienden Schädel verziert und mit verfaulenden Baumwurzeln und toten Ranken behangen sind.

Risse in der Decke

Dünne Strahlen aus Sonnenlicht und Mondlicht fallen durch winzige Risse im Felsen und bilden Flecken von natürlichem Licht, wie es auf Karte 5.1 angegeben ist. Eine winzige Kreatur kann diese schmalen Spalten verwenden, um die Gruft zu betreten und zu verlassen.

Unterirdischer Fluss

Schlammiges Regenwasser sickert aus dem Dschungel herab und fließt als langsamer unterirdischer Fluss durch die Gruft, der als schwieriges Gelände behandelt wird. Das Wasser ist 90 cm tief, und die Tunneldecke darüber befindet sich zwischen 15 und 90 cm über der Wasseroberfläche. Das Wasser ist nicht trinkbar.

1. Acererak's Warnung

> In der Nähe des Fußes der Klippen steht ein 5 Meter hoher Obelisk aus gesprungenem Stein, der von Ranken und schwarzem Moos bedeckt ist. Dahinter kann man einen dunklen Tunnel sehen, der von verdorrten Schlingpflanzen verborgen ist. Ein zweiter, kleinerer Tunnel führt in den Fuß der Klippe im Osten.

Der Tunnel, der zum wahren Eingang der Gruft führt (Bereich 4), ist von Pflanzen verborgen und kann nur dann entdeckt werden, wenn die Charaktere danach suchen. Allerdings bemerkt jeder Charakter, dem ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 in der Umgebung des falschen Eintgangs (Bereich 2) oder auf der offenen Galerie (Bereich 3) gelingt, mehr:

> Drei Steingargylen beobachten euch von schmalen Simsen aus, die in die Seite der Klippe geschlagen sind. Jeder hat das Gesicht eines Bartteufels, dessen Mund in einem lautlosen Schrei offensteht.

Die drei **Gargylen** hocken auf den Simsen, von denen aus der Obelisk beobachtet werden kann, auf den Punkten, die mit einem G auf Karte 5.1 markiert sind. Die Simse befinden sich 9 m über dem Boden, sie sind 1,5 m breit, 60 cm tief und 7,5 m voneinander entfernt. Die Gargylen greifen im Sturzflug jeden an, der versucht, den Obelisk zu beschädigen oder umzustürzen, oder der sie zuerst angreift.

Obelisk

Der Obelisk strahlt eine starke Aura der Bannmagie aus, wenn er mit dem Zauber *Magie entdecken* oder ähnlicher Magie untersucht wird, und ein Paladin, der Göttliches Gespür verwendet, kann eine unheilige Präsenz im Obelisken ausfindig machen. Wenn man die Ranken und das Moos von der Südseite des Obelisken entfernt, wird eine in der Gemeinsprache verfasste Nachricht sichtbar. (Überreiche den Spielern eine Kopie von Handout 17 in Anhang E.) Die Nachricht besagt folgendes:

> Fürchte die Nacht, wenn der Vergessene den Mantel des Todes ergreift und die Meere vertrocknen und die Toten sich erheben und ich, Acererak der Ewige, die Welt von den Lebenden befreie. Jene, die ihr es wagt, hier einzutreten, gebt acht:
>
> Die Gegner trotzen.
> Eines steht zwischen ihnen.
> In der Dunkelheit verbirgt es sich.
> Lege die Maske an oder werde erblickt.
> Sprich keine Wahrheit zu dem todgeweihten Kind.
> Die Schlüssel drehen sich nur im Inneren.

Die Warnungen, die Acererak auf dem Obelisken und auf der großen Treppe (Bereich) platziert hat, enthalten Hinweise darauf, wie einige der Herausforderungen in der Gruft zu überwinden sind. Die Hinweise des Obelisken beschreiben Merkmale und Örtlichkeiten auf Ebene 1, insbesondere den wahren Eingang (Bereich 4), das Teufelsgesicht (Bereich 5B), Obo'lakas Gruft (Bereich 10), Moas Gruft (Bereich 14) und Wongos Gruft (Bereich 16).

Charaktere mit einem kombinierten Stärkewert von 60 oder mehr können den Obelisken umwerfen, was ihn an seinem Fuß abbrechen lässt. Wenn der Obelisk zerbrochen oder zerstört wird, setzt das eine Wolke aus schwarzem Rauch frei, der sich zu einem **Nalfeshnee**-Dämon verdichtet. Der Dämon erscheint in einem freien Bereich innerhalb von 9 m um den Obelisken und greift alle an, die für die Entweihung des Obelisken verantwortlich sind. Nach 1 Minute verschwindet der Dämon wieder und kehrt in den Abyss zurück.

Die Teleportationsfunktion des Ebenholzbeckens (Bereich 81) bringt die Charaktere zum Obelisken zurück, selbst wenn dieser umgestürzt oder zerstört worden ist.

2. Galerie der Trickser

> Entlang eines schmalen Tunnels verlaufen Nischen, und in jeder steht oder kauert eine tierhafte Statue über einem Ölbecken.

Die Statuen sind Bildnisse der neun Tricksergötter, wobei jeweils die gegenüberliegenden Nischen den Tricksergöttern geweiht sind, die im Gegensatz zueinander stehen. Wenn man den Korridor von West nach Ost durchquert, stellen die gegenüber stehenden Statuen Moa (Jaculi) und Wongo (Su-Monster), I'jin (Almiraj) und Obo'laka (Zorbo), Papazotl (Eblis) und Kubazan (Froschemoth), sowie Nangnang (Grung) und Shagambi (Kamadan) dar.

Jede Statue ist 90 cm groß und kann nicht von ihrem Sims entfernt werden. Wenn ein Charakter, der einen Rätselwürfel trägt (siehe Kapitel 3), den Tunnel betritt, geht das Ölbecken, das dem Würfel des Tricksergottes entspricht, in Flammen auf. Der Zauber *Magie entdecken* oder ein ähnlicher Effekt offenbart eine Aura der Weissagungsmagie, die die Statuen umgibt. Die Ölbecken strahlen eine Aura der Beschwörungsmagie aus.

Zunächst sind nur acht Tricksergötter sichtbar; die Statue von Unkh (Schlegelschnecke) ist hinter einer Geheimtür am Ende des Tunnels verborgen, doch funktioniert sie genau wie die anderen. Wenn man Unkhs Rätselwürfel in den Tunnel bringt, erhellt das Unkhs Feuerschale, was den Charakteren einen Vorteil bei Attributswürfen verleiht, um die Geheimtür zu finden.

Schatz

Ein goldener Anhänger in der Form eines Auges hängt an der Statue von Unkh. Er ist 25 GM wert und strahlt eine Aura der Weissagungsmagie aus. Wenn ein Charakter, der den Anhänger trägt, innerhalb von 3 m den Obelisken in Bereich 1 passiert, dann zieht der Anhänger den Charakter in Richtung des verborgenen Eingangs der Gruft (Bereich 4). Der Anhänger ist auch in Bereich 79 von Nutzen.

3. Falscher Eingang

Nach 6 m blockiert eine Rätseltür, die eine kleine Kammer dahinter versperrt, diesen falschen Eingang in die Gruft.

> Ein kurzer Tunnel endet vor einer Platte aus bearbeitetem Stein, deren Ränder mit Reliefs von grinsenden Schädeln bedeckt sind. Vier Linien, die in die Mitte der Platte graviert sind, kreuzen einander und bilden einen Stern, wobei beide Enden jeder Linie die Position einer würfelförmigen Aushöhlung markieren, die in die Tür geschnitten ist – insgesamt acht Aushöhlungen.

Jede Aushöhlung hat die Größe, um einen der Rätselwürfel aufzunehmen, die in den Schreinen von Omu geborgen werden können (siehe Kapitel 3). Es gibt allerdings insgesamt neun Rätselwürfel und nur acht Aushöhlungen.

Wenn Rätselwürfel, die alle Tricksergötter außer Unkh repräsentieren, so in den Aushöhlungen platziert werden, dass die Würfel der rivalisierenden Götter einander gegenüber stehen, dann senkt sich langsam ein Steinblock über dem Tunneleingang. Jeder Charakter im Tunnel muss sich entscheiden, ob er bleiben oder flüchten möchte, was einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10 erfordert. Charaktere, die bleiben wollen oder den Wurf nicht schaffen, sind gefangen, wenn der Steinblock den Tunnel abriegelt. Sobald der Tunnel abgeriegelt ist, strömt ätzendes Gas aus den Mündern der ins Relief geschnittenen Schädel. Alle Kreaturen, die im Tunnel gefangen sind, müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht 5 (1W10) Punkte Giftschaden und 5 (1W10) Punkte Säureschaden zu erleiden. Solange betroffene Kreaturen im Tunnel verbleiben, müssen sie den Rettungswurf zu Beginn eines jeden Zugs wiederholen. Nach 10 Runden schließen sich die Gasventile, und der Steinblock hebt sich wieder in die Decke. Alle Rätselwürfel, die sich noch immer in den Vertiefungen befinden, werden herausgedrückt, und die Falle wird zurückgesetzt.

Charaktere, die den Tunnel nach Fallen absuchen, bemerken den angehobenen Steinblock mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 16. Das Gewicht des Steinblocks macht es unmöglich, sein Herabsenken zu verhindern. Charaktere, die die Rätseltür untersuchen und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 14 schaffen, bemerken die Löcher in den Mündern der Schädel. Wenn man diese Löcher mit Stoff oder Wachs verstopft, verhindert das, dass das Gas freigesetzt wird. Das ist schwierig, solange die Falle aktiv ist, und erfordert sechs erfolgreiche Geschicklichkeitswürfe gegen SG 10, die jeweils als Aktion durchgeführt werden.

Hinter der falschen Tür befindet sich eine Kammer, die mit Gas gefüllt ist. Kreaturen, die ihren Zug in diesem Bereich beginnen, erleiden 11 (2W10) Giftschaden und 11 (2W10) Säureschaden.

4. Echter Eingang

Dichtes Blattwerk verbirgt den wahren Eingang in die Gruft der Neun Götter. Charaktere, die den Fuß der Klippen an dieser Stelle untersuchen, finden den Eingang mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10.

> Als ihr den dichten Bewuchs beiseite zieht, bemerkt ihr einen Torbogen in der Klippenwand. Steinschädel glotzen vom Türsturz auf euch herab, und alte Knochen übersäen die Schwelle. Als das Licht den Eingang berührt, hört ihr einen Schwarm von Fledermäusen im Inneren kreischen.

Die Fledermäuse sind harmlos. Raubtiere aus dem Dschungel benutzen diesen Tunnel als Zuflucht, und die Knochen sind eine Mischung aus Grung und Velociraptoren. Charaktere, die nach Fährten suchen, entdecken Stiefelspuren, die in die Gruft führen. Die Spuren sind nicht frisch und gehören zur letzten Gruppe von Schatzsuchern, die versucht hat, hier einzudringen.

4A. Erste Rätseltür

> Eine Platte aus bearbeitetem Stein blockiert den überwucherten Tunnel etwa 6 Meter vom Eingang entfernt. Grinsende Schädel zieren die Ränder der Steinplatte, und in der Mitte befinden sich neun würfelförmige Aushöhlungen, die in drei Reihen von jeweils drei angeordnet sind.

Händige den Spielern Kopien der Göttersymbole in Handout 11 aus Anhang E aus. Du kannst die Quadrate ausschneiden, da-



Diagramm 5.1: Beispiel-Anordnung der Rätselwürfel

mit die Spieler sie so anordnen können, wie sie wollen, oder sie können einfach Notizen auf einem Blatt Papier machen.

Um die Tür zu öffnen, müssen die Charaktere die Aushöhlungen mit allen neun Rätselwürfeln füllen, die sie in den Schreinen von Omu gefunden haben (siehe Kapitel 3), aber in der richtigen Anordnung. Die Würfel, die die Tricksergötter von Omu repräsentieren, müssen so platziert werden, dass jeder Gott auf dem Gitter gegenüber des Würfels seines Rivalen platziert ist, mit Unkh (die neutral ist und keine Rivalen hat) in der Mitte. Wenn du beispielsweise einen Rätselwürfel in eine Ecke des Gitters einsetzt, muss der Rivale in der diagonal gegenüberliegenden Ecke eingesetzt werden. Diagramm 5.1 zeigt eine mögliche Anordnung, doch andere funktionieren ebenfalls, solange Unkh zwischen I'jin (CN) und Obo'laka (RN), zwischen Kubazan (CG) und Papazotl (RB), zwischen Moa (LG) und Wongo (CB) sowie zwischen Nangnang (NB) und Shagambi (NG) eingesetzt wird.

Wird ein Rätselwürfel falsch eingesetzt, fallen alle zuvor eingesteckten Würfel heraus. Danach bricht Elektrizität aus dem falsch eingesetzten Würfel hervor und verursacht bei allen Kreaturen innerhalb von 6 m zur Tür 18 (4W8) Punkte Blitzschaden. Der Zauber *Magierhand* kann verwendet werden, um die Würfel aus größerer Entfernung einzusetzen und den Schaden zu vermeiden.

Der Zauber *Magie entdecken* oder ähnliche Effekte zeigen eine Aura der Hervorrufungsmagie, die die Aushöhlungen umgibt. Wenn die Charaktere die Würfel richtig einsetzen, lies folgendes vor:

> Die neun Würfel leuchten auf und verschwinden. Mit einem Grollen wie von einem wütenden Tier beginnt die Platte, in die Decke zu gleiten.

Wenn sich die Tür öffnet, werden die Rätselwürfel zurück in ihre Schreine in Omu teleportiert. Sobald die Tür vollständig hochgefahren ist, bleibt sie eine Stunde lang offen und sinkt dann langsam wieder zurück. Charaktere, die draußen sind, wenn sich die Tür schließt, müssen in die Stadt zurückkehren, um die Würfel wieder zu besorgen.

4B. Zweite Rätseltür

Wenn die Charaktere die erste Tür passieren, lies folgendes vor:

> Eine weitere Steinplatte blockiert den Tunnel 6 Meter hinter der ersten Tür. Ein eiserner Hebel ist in die Oberfläche der Tür eingesetzt, und ein behauener Steinschädel glotzt von oben herab.

Wenn ein Charakter die Mitte des Korridors erreicht, lies folgendes vor:

> Der Kiefer des Schädels öffnet sich knarrend, und eine Skelletthand, die eine Sanduhr in Händen hält, stößt daraus hervor. Mit einem Klicken dreht sich die Uhr und der Sand beginnt, in die untere Hälfte zu sickern.

Zähle langsam von zehn herab. Die Spieler sollen dir sagen, was die Charaktere in dieser Zeit tun. Wenn die Charaktere nicht den Hebel ziehen, bis du vollständig herabgezählt hast, ziehen sich der Hebel und die Sanduhr zurück, während die Tür im Boden versinkt und Bereich 5 dahinter zeigt. Die Sanduhr kann weder bewegt noch beschädigt werden.

Nachdem sie für eine Stunde offen geblieben ist, hebt sich die Tür langsam und versperrt den Tunnel erneut. Charaktere können verhindern, dass die Tür emporsteigt, indem sie Eisendornen in die Fuge der Tür rammen. Der Hebel wird wieder ausgefahren, wenn die Tür sich wieder schließt. Die Tür kann von der Nordseite nicht geöffnet werden.

Grubenfalle. Wenn der Hebel gezogen wird, öffnet sich der Boden zwischen den beiden Türen entlang eines Spalts in der Mitte. Alle Kreaturen, die auf dem Boden stehen, wenn der Hebel gezogen wird, fallen in eine 6 m tiefe Grube, die mit giftigen Stacheln gesäumt ist. Ein erfolgreicher Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 erlaubt es dem Charakter, der den Hebel gezogen hat, den Sturz zu vermeiden, indem er sich festhält. Die Grube bleibt offen, bis der Hebel in seine Ursprungsposition gebracht wird.

Kreaturen, die in die Grube fallen, erleiden 11 (2W10) Punkte Wuchtschaden und werden von 1W4 Stacheln aufgespießt, die jeweils 3 (1W6) Punkte Stichschaden und 5(1W10) Punkte Giftschaden verursachen. Kreaturen, die Giftschaden durch einen oder mehrere Stacheln erleiden, werden für 24 Stunden vergiftet, oder solange, bis der Zustand mit Hilfe des Zaubers *Schwache Genesung* oder ähnlicher Magie aufgehoben wird.

Um die Nahtstelle am Boden zu entdecken, muss ein Charakter einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegen. Charaktere können Metallspitzen in den Boden hämmern, damit er sich nicht öffnet, aber mindestens zehn Spitzen sind notwendig, weil der Boden so groß und schwer ist.

5. Korridor mit Falle

Ein moosbedeckter Korridor führt an der zweiten Tür vorbei. Baumwurzeln hängen von der abgesackten Decke, und die Luft stinkt nach Fäulnis und Feuchtigkeit. Vor euch schmückt ein Basrelief des Gesichts eines Bartteufels die Wand an einer T-Kreuzung. Der offene Mund des Teufels ist eine Quelle absoluter Dunkelheit.

5A. Giftpfeile

Jedes X auf der Karte kennzeichnet eine quadratische Druckplatte mit 1,5 m Kantenlänge, die von 20 Pfund oder mehr Gewicht ausgelöst wird. Wenn eine Platte ausgelöst wird, schießen vier Giftpfeile aus federgelagerten Rohren in den Wänden. Jeder Pfeil legt einen Fernkampfangriff (+8 zum Treffen) gegen ein zufälliges Ziel innerhalb von 3 m zur Druckplatte ab. Kreaturen, die von einem Pfeil getroffen werden, erleiden 2 (1W4) Punkte Stichschaden und müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 14 (4W6) Punkte Giftschaden, halb so viel bei einem gelungenen Rettungswurf.

Moos verbirgt die winzigen Löcher in der Wand, durch die die Pfeile abgefeuert werden, doch kann man sie mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 entdecken. Eine sorgfältige Inspektion des Bodens und ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 erlaubt es einem Charakter, Unregelmäßigkeiten auf dem Kachelmuster des Bodens zu entdecken, die die Druckplatten offenbaren. Wenn ein Eisenstachel oder ein ähnlicher Gegenstand unter einer Platte verkeilt wird, kann sie nicht mehr ausgelöst werden. Wenn man die Löcher in den Wänden in der Nähe der Druckplatten mit Stoff oder Wachs verstopft, können die Pfeile nicht mehr abgefeuert werden.

5B. Teufelsgesicht

Zauber, die magische Dunkelheit und *Stille* verursachen, füllen den Mund der Teufelsfratze und eine große Aushöhlung dahinter. Das Gesicht ist aus Stein geformt und geht nahtlos in die umgebende Wand über. Der Mund ist weit genug offen, damit eine mittelgroße oder kleinere Kreatur hindurchkriechen kann. Der Zauber *Magie entdecken* oder ein ähnlicher Effekt offenbart eine Aura der Illusionsmagie, die über dem Gesicht liegt.

Die Aushöhlung hinter dem Teufelsgesicht ist das Zuhause eines **Schattendämons**, der in der magischen Dunkelheit normal sehen kann. Wenn eine Kreatur die Hand in den Mund steckt, legt der Dämon einen Angriff mit Vorteil gegen sie ab, und greift dann weiter an, wenn eine Kreatur sein Domizil betritt.

Wird der Zauber *Magie bannen* (SG 16) erfolgreich auf die Behausung des Dämons gewirkt, hebt das die magische Dunkelheit und die Stille auf. Wenn die Dunkelheit aufgehoben wird, kommt der Schattendämon hervor und greift an, bis er auf die Hälfte seiner Trefferpunkte oder weniger reduziert wird. Dann flieht er in einen dunkleren Bereich der Gruft.

5C. Bodenluke

Ein verrostetes Eisengitter ist in den Boden des Korridors eingesetzt. Durch die Gitterstäbe könnt ihr schlammiges Wasser sehen, das langsam vorüberfließt.



Gruftzwerg

Die Gitterstäbe können weder gebogen noch gebrochen werden, aber sie sind weit genug voneinander entfernt, dass sich eine kleine Kreatur hindurchquetschen kann. Das Gitter kann auch von einer oder mehreren Kreaturen angehoben werden, die einen kombinierten Stärkewert von 24 oder mehr haben. Kreaturen, die durch die Luke fallen, stürzen in den langsam fließenden unterirdischen Fluss, der in Richtung Bereich 17 strömt.

6. Kristallfenster

Schlingpflanzen und Ranken bedecken die Wände dieses Korridors, an dessen Ende sich ein gewölbtes Kristallfenster befindet, das 2 Meter breit und 3 Meter hoch ist. Durch das Fenster könnt ihr eine dunkle Kammer erkennen.

Das Kristallfenster zeigt auf Obo'lakas Gruft (Bereich 10), kann nicht geöffnet werden und blockiert alle Geräusche zwischen den Bereichen 6 und 10. Das Fenster hat RK 5, eine Schadensschwelle von 15, 10 Trefferpunkte und ist immun gegen Giftschaden und psychischen Schaden.

Wenn sich ein Charakter dem Kristallfenster nähert und hindurchblickt, lies den Kasten in Bereich 10 vor und lass den letzten Satz über das Fenster aus.

Wenn die Charaktere Bereich 10 durch das zerbrochene Fenster betreten, ohne die notwendigen Schritte zu unternehmen, um sich zu tarnen, greifen die untoten Kreaturen in Obo'lakas Gruft sie an (weitere Informationen findest du in Bereich 10).

7. Grosse Treppe

> Vor euch öffnet sich eine große Kammer, die 15 Meter breit ist und in die Dunkelheit vor euch hinabführt. Ein steinerner Balkon windet sich um die Wände und verbindet vier Torbögen. Unten sind andere Ebenen der Balkone zu sehen, und Korridore führen in alle Richtungen davon. Im Norden führt eine steinerne Treppe in die unteren Ebenen hinab.

Die große Treppe verbindet die ersten vier Ebenen der Gruft, wobei jede 7,5 m unter der Ebene darüber liegt. Der Balkon ist 1,5 m breit.

7A. Wir sind nicht allein

Der erste Charakter, der diesen Punkt auf der Karte erreicht, kann einen Gruftzwerg auf der Ebene darunter sehen:

> Eine gekrümmte Gestalt blickt vom Balkon unter euch zu euch empor. Sie trägt eine Maske, die das Teufelsgesicht am Eingang der Gruft nachahmt. Ohne ein Wort zu sagen bewegt sich die Gestalt außer Sicht.

Wenn die Charaktere sofort handeln, können sie den Gruftzwerg fangen. Der Gruftzwerg verwendet die Spielwerte eines **Gruftschreckens**, nur dass er eine Streitaxt und eine leichte Armbrust führt. Wenn die Kreatur nicht gefangen wird, bewegt sie sich lautlos durch die Geheimtür in Bereich 25. Charakteren, die sich über den Balkon beugen, um zu sehen, wohin die Gestalt gegangen ist, erscheint es so, als sei sie einfach verschwunden.

7B. Acereraks zweite Warnung

Eine bronzene Plakette ist an der Ostwand des Balkons auf Ebene 2 angebracht. Eine weitere kryptische Warnung Acereraks in der Gemeinsprache ist hier aufgeschrieben. (Überreiche den Spielern eine Kopie von Handout 18 in Anhang E.) Die Nachricht besagt folgendes:

> Der Ring ist ein Pfad in eine andere Gruft.
> Die Toten verabscheuen das Sonnenlicht.
> Nur ein Juwel kann den Frosch zähmen.
> Verbeugt euch, wenn der tote Gott die Stimme erhebt.
> Steigt hinab in die Dunkelheit.

Die Hinweise der Plakette beschreiben Merkmale und Örtlichkeiten auf Ebene 2, insbesondere den Schwerkraftring (Bereich 19), die falsche Gruft (Bereich 20), Nangnangs Gruft (Bereich 24), Papazotls Gruft (Bereich 22) und die Teufelsgrube (Bereich 18).

7C. Acereraks dritte Warnung

Eine weitere Bronzeplakette erscheint an der Nordwand des Balkons auf Ebene 3. (Überreiche den Spielern eine Kopie von Handout 19 in Anhang E.) Die Nachricht besagt folgendes:

> Wandle durch das Wasser mit der Waffe in der Hand.
> Stille deinen Schatten an der Quelle.
> Der Geier ist der erste Schritt.
> Richte die Götter.
> Die Wände der Geschichte erzählen alles.

Die Hinweise der Plakette beschreiben Merkmale und Örtlichkeiten auf Ebene 3, insbesondere die gespiegelte Halle (Bereich 31), den magische Brunnen (Bereich 5B), I'jins Gruft (Bereich 35), die Golemgrube (Bereich 39) und Kubazans Gruft (Bereich 42).

7D. Acereraks vierte Warnung

Die letzte Warnung befindet sich auf einer Bronzeplakette, die an der Westwand des Balkons auf Ebene 4 angebracht ist. (Überreiche den Spielern eine Kopie von Handout 20 in Anhang E.) Die Nachricht besagt folgendes:

> Tod dem Feuer, speist oder ertrinkt, kostbare Luft und fallender Sand.
> Die Armee schläft in Stille.
> Der Spiegel hält zwölf.
> Findet den Zwilling des Eisenzepters.
> Das Labyrinth birgt den Schlüssel.

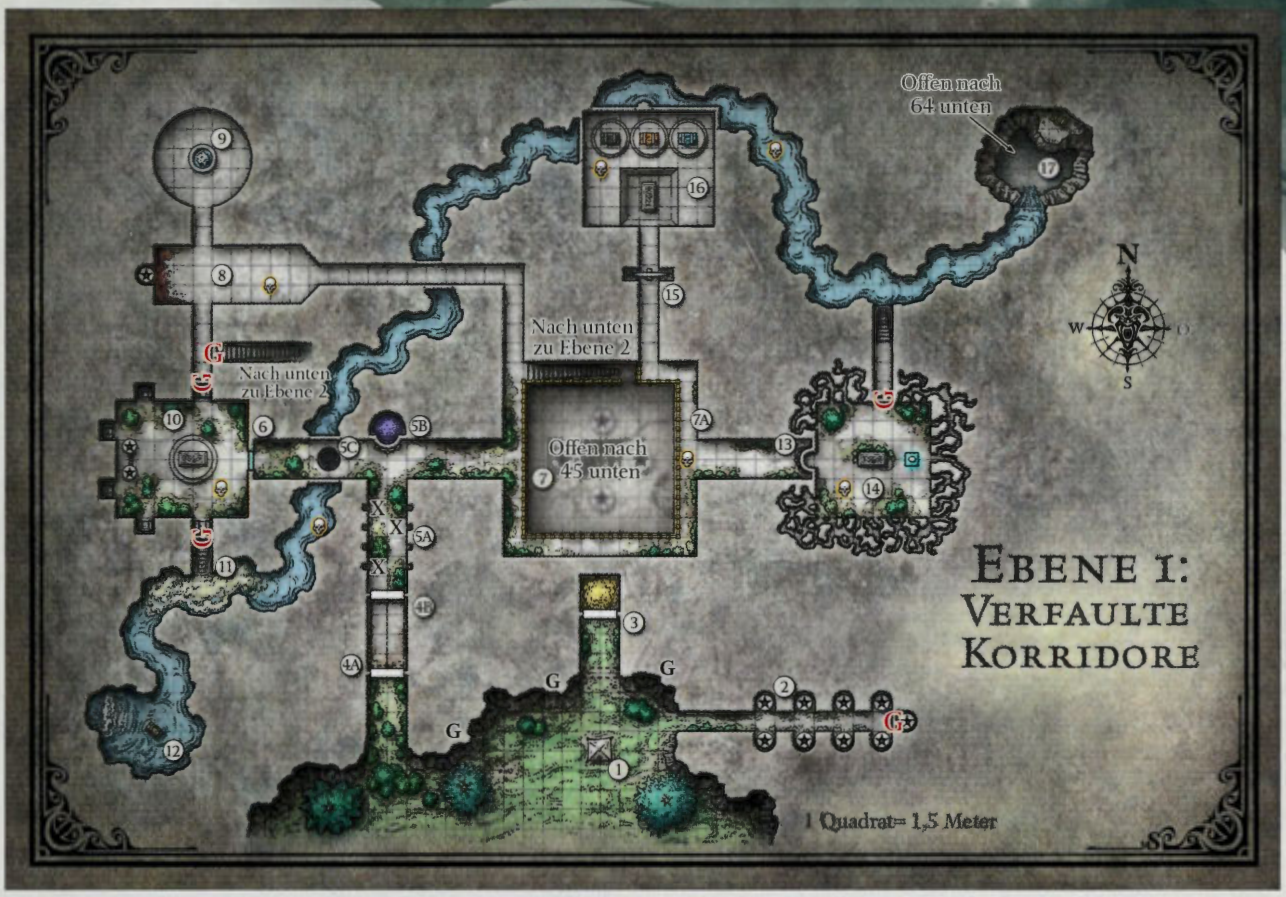
Die Hinweise auf dieser Bronzeplakette beschreiben Merkmale und Örtlichkeiten auf Ebene 4, insbesondere die Elementarfallen (Bereich 47), Shagambis Gruft (Bereich 48), den *Seelenspiegel* (Bereich 50), das Zepter in der Krypta der Sonnenkönigin (Bereich 53) sowie Unkhs Gruft (Bereich 55).

8. Magische Anziehung

> Die verrostete Statue eines Ritters steht am Westende des Korridors. Sie hat einen großen Eisenschild in den Händen. Splitter und Späne aus verrostetem Metall bedecken den Boden um die Füße der Statue.

Ein magisches Feld, das die Statue umgibt, zieht Metallgegenstände aller Art an (nicht nur eisenhaltige Metalle). Jeder Metallgegenstand, der in direkten Kontakt mit dem Schild kommt, wird aufgelöst und bedeckt den Boden mit pulverisiertem Rost. Artefakte sind immun gegen diese Korrosion. Jeder Metallgegenstand, der nicht getragen oder in der Hand gehalten wird und in den Raum gelangt, wird sofort in Richtung des Schilds gezogen, wenn er 150 Pfund oder weniger wiegt. Jede Kreatur, die Metallgegenstände trägt oder in der Hand hält und den Raum betritt oder ihre Runde hier beginnt, kann die Anziehungskraft der Statue spüren und muss einen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10 schaffen, um ihr zu widerstehen. Bei einem misslungenen Wurf verliert die Kreatur den Halt, fliegt durch den Raum und schmettert in die Statue, wobei sie für jeweils 3 m, die sie geflogen ist, 1W6 Punkte Wuchtschaden erleidet. Wenn der Charakter Metallrüstung trägt, muss er die Probe mit Nachteil ablegen. Der Schild löst alle Metallgegenstände, die in direkten Kontakt mit ihm kommen, auf. Ein Metallgegenstand, der in einem Rucksack aufbewahrt wird, wäre somit durch das Leder des Rucksacks vor der Zerstörung geschützt.

Der Zauber *Magie entdecken* oder ein ähnlicher Effekt offenbart eine Aura der Verwandlungsmagie, die den Schild umgibt. Die Statue und der Schild werden als ein großer Gegenstand mit RK 17, 40 Trefferpunkten, Immunität gegen Stich-, Wucht- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden behandelt. Wenn die Statue und der Schild zerstört werden, wird die Falle deaktiviert. Wird der Zauber *Magie bannen* (SG 17) erfolgreich auf die Statue gewirkt, hebt das das Anziehungsfeld für eine Stunde auf.



KARTE 5.1: VERFAULTE KORRIDORE

9. MAGISCHER BRUNNEN

Ein großer Brunnen, der von Moos bedeckt ist, erhebt sich in der Mitte eines kreisförmigen Raumes. Drei Jungfern aus Marmor stehen im Brunnen und halten Krüge, aus denen Wasser fließt.

RATSCHLÄGE VON DEN GEISTERN

Charaktere, die von den Geistern von Obo'laka oder Wongo bewohnt werden, erhalten einen Ratschlag, wenn sie diesen Bereich betreten.

- Die vorsichtige Obo'laka rät jedem davon ab, aus dem Brunnen zu trinken.
- Der unvorsichtige Wongo ermutigt den Wirt, aus dem Brunnen zu trinken.

MAGISCHER BRUNNEN

Kreaturen, die aus dem Brunnen trinken, erleiden einen zufälligen magischen Effekt, der bestimmt wird, indem du einen W4 würfelst und einen Blick in die Tabelle „Auswirkungen des Magischen Brunnens" wirkst. Wasser, das aus dem Brunnen entfernt und in einem Behälter aufbewahrt wird, behält seine magischen Eigenschaften, und es kommt jedes Mal zu einem anderen Effekt, wenn jemand aus dem Behälter trinkt. Wird der Brunnen mit dem Zauber *Magie entdecken* oder einem ähnlichen Effekt untersucht, strahlt der Brunnen eine Aura der Verwandlungsmagie ab.

AUSWIRKUNGEN DES MAGISCHEN BRUNNENS

W4	Effekt
1	Die Kreatur, die das Wasser trinkt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet sie 44 (8W10) Punkte nekrotischen Schaden, halb so viel bei einem gelungenen Rettungswurf. Wenn der Schaden die Kreatur auf 0 Trefferpunkte reduziert, stirbt sie und zerfällt zu Staub.
2	Die Kreatur, die das Wasser trinkt, verliert für 8 Stunden die Fähigkeit, zu sprechen. Der Zauber *Schwache Genesung* oder ein ähnlicher Effekt beendet diesen Effekt.
3	Die Kreatur, die das Wasser trinkt, wechselt auf magische Weise das Geschlecht. Der Zauber *Vollständige Genesung* stellt das ursprüngliche Geschlecht der Kreatur wieder her, und dasselbe gilt, wenn die Kreatur erneut aus dem Brunnen trinkt und dasselbe Ergebnis erzielt.
4	Die Kreatur, die das Wasser trinkt, erhält 2W10 temporäre Trefferpunkte.

10. OBO'LAKAS GRUFT

Diese gewölbte Gruft ist mit Moos und Schlingpflanzen überwuchert. Ein steinerner Sarkophag ruht auf einem mit Stufen versehenem Podium in der Mitte des Raumes. An der Wand hinter dem Sarkophag halten zwei große Bärenstatuen eine Bronzescheibe mit 1,5 Metern Durchmesser. Dutzende von glotzenden Augen sind auf die Scheibe geprägt.

Sechs vertrocknete Leichen sitzen zusammengesackt auf Thronen in Nischen entlang der Wand. Jede Leiche trägt eine schwarze Maske aus Pappmaschee und Federn. Ein bogenförmiges Kristallfenster im Osten zeigt den Tunnel dahinter.

In Bereich 6 findest du eine Beschreibung des Kristallfensters.

Die Leichen, die auf den Thronen zusammengesackt sind, sind sechs **Gruftschrecken** im Ruhezustand. Wenn die Augen auf der Bronzescheibe Eindringlinge bemerken (siehe „Scheibe der Augen"), dann erheben sich die Gruftschrecken und greifen an. Die Gruftschrecken greifen auch an, wenn einer oder mehrere von ihnen Schaden erleiden. Sie verlassen nicht die Kammer, um Eindringlinge zu verfolgen. Sobald alle Eindringlinge tot oder verschwunden sind, kehren die Gruftschrecken auf ihre Throne zurück und verfallen wieder in ihren Ruhezustand.

Scheibe der Augen

Charaktere, die die Scheibe untersuchen, bemerken, dass die Augen sich bewegen. Ihre Bronzepupillen zucken hin und her, um die Gruft nach Eindringlingen abzusuchen. Diese Augen haben Dunkelsicht mit einer Reichweite von 9 m. Wenn die Augen Humanoide in der Gruft bemerken, erwachen die Gruftschrecken und greifen an. Die Scheibe der Augen kann Humanoide, die die Pappmaschee-Masken der Gruftschrecken tragen, nicht wahrnehmen, und sie kann nicht in magischer Dunkelheit sehen oder wenn sie mit einer Decke oder einem ähnlichen Gegenstand bedeckt ist.

Die Bronzescheibe wiegt 250 Pfund. Die Bärenstatuen halten die Scheibe fest in ihren Steinpranken, sodass sie nicht gelöst werden kann, ohne die Statuen zu zerschmettern. Jede Statue wird als ein großer Gegenstand mit RK 17, 45 Trefferpunkten, Immunität gegen Stich-, Wucht- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden behandelt. Der Zauber *Magie entdecken* oder ein ähnlicher Effekt offenbart eine Aura der Weissagungsmagie, die die Scheibe umgibt.

Sarkophag

Kreaturen, die die Pappmaschee-Masken der Gruftschrecken tragen, können den Deckel des Sarkophags mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 13 anheben. Für alle anderen Kreaturen ist der Deckel magisch versiegelt und kann nicht ohne den Zauber *Klopfen* oder einen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 durch einen Charakter mit Diebeswerkzeug geöffnet werden.

Geheimtüren

In die hintere Wand der beiden Nischen sind Geheimtüren eingesetzt, eine im Norden und eine im Süden. Die Geheimtür im Süden hat Ränder aus Feuerstein. Wenn diese Tür geöffnet wird, entsteht ein Funken, der das geruchlose Gas in Bereich 11 entzündet (siehe diesen Bereich für Details).

Schatz

Die Knochen eines Zorbo (Obo'lakas Tiergestalt; siehe Anhang D) liegen in einem staubigen Haufen im Sarkophag. Ein *Ring des Schutzes* ruht auf dem Haufen. Der Ring zerfällt zu Staub und wird zerstört, wenn er die Gruft der Neun Götter verlässt (aber siehe „Verlorene Schätze", Seite 189).

Obo'lakas Geist. Der Geist von Obo'laka versucht, die Kontrolle über jeden Charakter zu ergreifen, der den Ring berührt (siehe „Geister der Neun Tricksergötter", Seite 129). Wenn sich Obo'lakas Geist manifestiert, lies folgendes vor:

Als du den Ring berührst, nimmt der Staub wirbelnd die Gestalt einer kleinen, wilden, bärenartigen Kreatur an, die mit einem gespenstischen Brüllen auf dich zuwabert.

Wenn der Geist den Charakter erfolgreich bewohnt, händige dem Spieler die Obo'laka-Karte aus (siehe Anhang F). Wenn der Versuch misslingt, kehrt der Geist in den Ring zurück und wartet darauf, dass ein anderer Charakter ihn berührt.

11. Gaseinschluss

Dieser Abschnitt des unterirdischen Flusses enthält brennbares Gas, das einen fauligen Geruch hat. Wird eine Fackel, Laterne oder andere offene Flamme in den Bereich gebracht, oder wenn die Geheimtür in Bereich 10 geöffnet wird, dann explodiert das Gas. Alle Kreaturen in dem Bereich des Gaseinschlusses oder innerhalb von 4,5 m davon müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 22 (4W10) Punkte Feuerschaden, halb so viel bei einem erfolgreichen Wurf. Die Explosion verbrennt das Gas, und es baut sich innerhalb von 8 Stunden wieder auf.

12. Fallentruhe

Wasser strömt aus Rissen und Fugen in der rauen Wand dieser Kaverne, deren Boden ein morastiger Tümpel ist, der in den Tunnel dahinter weiterschwappt. Direkt über der Oberfläche des Tümpels baumelt eine große Schatztruhe von rostigen Ketten, die in der Decke eingelassen sind.

Die Truhe ist 180 cm lang, 90 cm breit, 90 cm hoch und hängt 30 cm über der Oberfläche des Tümpels, der 1,5 m tief ist. Ein Schlüsselloch, das wie ein gackernd lachender Dämonenschädel geformt ist, verziert die Vorderseite des Deckels. Um das Schlüsselloch ist eine winzige Inschrift in der Gemeinsprache zu lesen, die besagt: „Ich verschlinge alle bis auf die größten Diebe."

Die Truhe ist verschlossen und scheint nicht mit Fallen versehen zu sein. Der Zauber *Magie entdecken* oder ein ähnlicher Effekt offenbart jedoch eine Aura der Hervorrufungsmagie, die sie umgibt. Das Schloss zu knacken, erfordert einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf mit Diebeswerkzeug gegen SG 22. Dieser Wurf entschärft außerdem die magische Falle des Schlosses, sodass die Truhe sicher geöffnet werden kann.

Wenn der Wurf misslingt, beißt der Dämonenschädel das Diebeswerkzeug und zerstört es. Wenn der Wurf um 5 oder mehr Punkte misslingt, teleportiert die magische Falle den Charakter, der den Wurf ablegt, in die verschlossene Truhe, wo der Charakter festgesetzt wird. Die Kette, die die Truhe festhält, senkt sie dann ins Wasser herab, wo sie bis zum Boden hinabsinkt. Selbst wenn die Truhe aus dem Wasser entfernt wird, geht einem gefangenen Charakter nach 5 Runden die Luft aus (siehe „Ersticken" in Kapitel 8 des *Player's Handbook (Spielerhandbuchs)*).

Die Truhe ist ein mittelgroßer Gegenstand mit RK 13, 30 Trefferpunkten, Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Charaktere, die versuchen, das Schloss zu knacken oder die Truhe mit einem Nahkampf- oder Fernkampfangriff zu treffen, solange sie unter Wasser ist, erleiden einen Nachteil.

Schatz

Das Innere der Truhe ist mit Blei ausgekleidet und enthält 300 GM, einen goldenen Bierkrug, in den ein trauriges Gesicht geprägt ist, das lächelt, wenn der Krug gefüllt wird (250 GM) und eine zugestöpselte Knochenröhre, die eine *Zauberschriftrolle* mit dem Zauber *Fluch aufheben* enthält.

13. Steinschädel

> Ein riesiger Steinschädel, der mit Moos bewachsen ist, ragt aus dem Ende des Tunnels hervor. Eine Flamme flackert in jeder Augenhöhle, und man kann die Kammer dahinter durch die offenen Kiefer sehen.

Charaktere, die durch den Schädel blicken, können Bereich 14 sehen (siehe die Beschreibung unten). Die Kiefer des Schädels sind weit genug geöffnet, dass mittelgroße oder kleinere Kreaturen hindurchklettern können.

Immer wenn eine Kreatur durch die Kiefer des Schädels klettert, geht eine der Flammen in den Augenhöhlen aus. Das dritte Mal, wenn eine Kreatur hindurchklettert, schließen sich die Kiefer und führen einen Nahkampfwaffen-Angriff mit einem Bonus von +10 aus. Bei einem Treffer erleidet die Kreatur 22 (4W10) Punkte Wuchtschaden und ist gepackt (SG zum Entkommen 19). Solange die Kreatur gepackt ist, erleidet sie 5 (1W10) Punkte Wuchtschaden zu Beginn eines jeden ihrer Züge. Wenn die Kreatur die Kiefer verlässt, entzünden sich die Augen wieder, der Kiefer öffnet sich und die Falle wird zurückgesetzt.

Die Flammen in den Augenhöhlen strahlen keine Hitze und keinen Rauch ab, und sie können nur auf die oben beschriebene Weise gelöscht werden. Charaktere, die den Schädel untersuchen und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 schaffen, bemerken, dass der Unterkiefer an Scharnieren hängt. Ein robuster Gegenstand, der in den Kiefer des Schädels gerammt wird, hält den Kiefer so lange offen, wie der Gegenstand dem Schaden widerstehen kann. Der Zauber *Magie entdecken* oder ein ähnlicher Effekt offenbart eine Aura der Verwandlungsmagie, die den Schädel umgibt.

14. Moas Gruft

> Schädel, die mit verkrustetem Schlamm bedeckt sind, starren aus Nischen hervor, die in die Wände dieser Gruft geschnitten sind. Ein steinerner Sarkophag steht in der Mitte des Raums. Der Deckel ist mit dem Relief einer sich windenden Schlange verziert. Hinter dem Sarkophag ruht auf einem Marmorsockel eine aufwendige Kristallkiste mit einem kleinen humanoiden Schädel, der im Inneren schwebt.

Wenn die Charaktere diese Gruft durch die Geheimtür am Fluss betreten, sehen sie die konkave Innenseite des Steinschädels in Bereich 13.

Ein Labyrinth aus winzigen Durchgängen ist in die Wände hinter den Nischen gebohrt, und Charaktere, denen ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 gelingt, können das schwache, doch groteske Huschen von Insekten im Inneren hören. Hunderte von tarantelgroßen untoten Spinnen kriechen durch diesen Bau.

Nepartaks Schädel

Der Schädel in der Kristallkiste gehört Nepartak, der zehn Jahre alten Enkelin von Napaka, der letzten Königin von Omu. Die Magie der Kristallkiste bewahrt ihr Bewusstsein, doch Jahrhunderte der Einsamkeit und des Grauens haben ihren Verstand die Details ihrer Notlage vergessen lassen. Der erste Charakter, der die Gruft betritt, hört Nepartak einen telepathischen Ruf ausstoßen:

> Die Stimme eines jungen Mädchens hallt in deinem Verstand wider: „Was ist los? Warum kann ich nichts sehen?"

Nepartak spürt auf magische Weise die Anwesenheit der Eindringlinge und verwendet Telepathie, um alle Charaktere zu befragen. Stelle sie als verängstigtes Kind dar, das in der Dunkelheit verloren ist. In ihrer Panik könnte sie die folgenden Fragen stellen:

- „Wo bin ich? Wie bin ich hierhergekommen?"
- „Warum kann ich nichts sehen?"
- „Seid ihr Freunde meines Vaters? Sucht er nach mir?"

Um diesen Bereich sicher zu erkunden müssen die Charaktere Nepartak beruhigen, ohne ihr ihre wahre Notlage zu offenbaren. Sie anzulügen, erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Charisma (Täuschen) gegen SG 12. Wenn die Charaktere offenbaren, dass sie nichts als ein körperloser Schädel ist, wenn ihnen drei Charismawürfe beim Versuch, sie zu täuschen, misslingen, oder wenn sie sie einfach ignorieren, dann wird Nepartak immer ängstlicher und verfällt in mörderischen Zorn.

> Die Stimme kreischt entsetzt auf, als grüne Flammen in Augenhöhlen des Schädels auflodern. Mit einem schmetternden Bersten explodiert die Kristallkiste und der Schädel schwebt in der Luft.

Nepartak hat die Spielwerte eines **Flammenschädels**, kann aber nicht sprechen. Stattdessen kommuniziert sie telepathisch mit einer Reichweite von 9 m. Wenn sie angreift, strömen zu Beginn der folgenden Runde Schwärme von mumifizierten Spinnen aus den Nischen.

Bau der untoten Spinnen

Sechs Schwärme von untoten Spinnen bewohnen den Bau in den Wänden der Gruft. Sie werden als **Schwarm von Insekten (Spinnen)** behandelt, nur dass sie anfällig für Effekte sind, die Untote betreffen.

Der Bau ist zu schmal, als dass mittelgroße und größere Kreaturen eintreten könnten, und kleine Kreaturen müssen sich hindurchquetschen, um ihn zu betreten (siehe „Bewegung und Position" in Kapitel 9 des *Player's Handbook (Spielerhandbuchs)*). Winzige Kreaturen können sich frei durch den Bau bewegen. Die Schwärme greifen alle Kreaturen an, die in den Bau eindringen oder alle Kreaturen in Moas Gruft, wenn Nepartak wütend wird.

Schatz

Der Steinsarkophag ist nicht verschlossen und kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 geöffnet werden. Im Inneren birgt ein Bündel aus verblichenem Tuch die schlangenartigen Knochen eines Jaculi (die Tiergestalt des Tricksergottes Moa; siehe Anhang D). Ein *Zauberstecken der Python* ruht auf diesen Überresten. Der Stecken zerfällt zu Staub und wird zerstört, wenn er die Gruft der Neun Götter verlässt (aber siehe „Verlorene Schätze", Seite 189).

Moas Geist. Der Geist von Moa versucht die Kontrolle über jeden Charakter zu ergreifen, der den Stecken berührt (siehe „Geister der Neun Tricksergötter", Seite 129). Wenn sich Moas Geist manifestiert, lies folgendes vor:

> Grüner Rauch wabert aus dem Stecken und windet sich um dich wie eine Schlange. Eine zischende Stimme flüstert in dein Ohr: „Lass mich dir helfen. Ich verspreche, artig zu sein."

Wenn der Geist den Charakter erfolgreich bewohnt, händige dem Spieler die Moa-Karte aus (siehe Anhang F). Wenn der Versuch misslingt, kehrt der Geist in den Stecken zurück und wartet darauf, dass ein anderer Charakter ihn berührt.

15. Windkanal

> Gemeißelte Vögel fliegen über die Mauern des Korridors. Der Durchgang am Nordende wird von einem großen Propeller aus Adamant blockiert, der fünf scharfe Blätter besitzt.

Mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 kann ein Charakter feststellen, dass der ganze Boden des Korridors eine einzige Druckplatte ist. Der Adamantpropeller besitzt RK 20, 30 Trefferpunkte und ist immun gegen jeden Schaden außer Energieschaden. Er kommt donnernd in Bewegung, wenn mehr als 20 Pfund Druck auf den Boden des Korridors gelegt werden. Sobald der Propeller aktiviert wird, erreicht er innerhalb von sechs Sekunden seine volle Geschwindigkeit. Wenn das Gewicht vom Boden entfernt wird, brauchen die Blätter eine volle Minute, bis sie anhalten.

Solange der Propeller beschleunigt oder langsamer wird, kann eine Kreatur mit einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 20 durch eine Lücke zwischen zwei Blättern springen. Ein misslungener Wurf fügt dem Charakter 33 (6W10) Punkte Hiebschaden zu, wenn er durch die Blätter springt.

Bei voller Geschwindigkeit verursacht der Propeller 66 (12W10) Punkte Hiebschaden bei jeder Kreatur, die hindurchspringt, und die Blätter drehen sich zu schnell, als dass es möglich wäre, durch eine Lücke zu springen. Der sich schnell drehende Propeller erzeugt auch einen Windkanaleffekt, sodass jeder Charakter, der sich dem Propeller auf 3 m nähert oder seinen Zug dort beginnt, einen Stärkerettungswurf gegen SG 15 ablegen muss. Eine Kreatur, die den Rettungswurf nicht schafft, wird nach Norden in Richtung der Grube in Bereich 16 gezogen. Wenn die erzwungene Bewegung die Kreatur durch den Propeller zieht, erleidet die Kreatur Schaden durch die wirbelnden Blätter.

Man kann den Propeller blockieren, indem man ein *Unbewegliches Zepter* zwischen zwei der Blätter rammt. Andere magischen Gegenstände, die zwischen den Blättern verkeilt werden, werden beiseite geschlagen, wenn sich der Propeller dreht. Der Propeller zerstört alle nicht-magischen Gegenstände, die zwischen die sich drehenden Blätter gesteckt werden. Solange der Propeller bewegungslos ist, kann eine Kreatur, die nicht kampfunfähig ist, den Mechanismus mit ihrem Körper blockieren. Wenn sich der Propeller zu drehen beginnt, muss die Kreatur einen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20 ablegen. Wenn der Wurf erfolgreich ist, wird der Propeller bis zum Beginn des nächsten Zugs der Kreatur blockiert, und dann kann sie ihre Aktion verwenden, um den Wurf zu wiederholen. Eine Kreatur, die den Wurf nicht schafft oder sich zurückziehen möchte, erleidet 11 (2W10) Punkte Hiebschaden und wird vom Propeller nach Norden bewegt.

Wenn der Propeller für drei Runden in Folge blockiert wird, bricht er in sich zusammen und funktioniert nicht mehr. Am Morgen des nächsten Tages schickt Welk Gruftzwerge, die den Schaden reparieren und die Falle wieder betriebsbereit machen.

16. Wongos Gruft

> Eine tiefe Grube öffnet sich am Eingang dieser Gruft, und ein steinerner Sarkophag ruht auf ihrem Boden. Eine zähnefletschende, affenartige Kreatur verziert den Deckel des Sarkophags. Hinter der Grube stehen drei Schatztruhen auf steinernen Podien. Die Truhe auf der linken Seite besteht aus graviertem Onyx, die mittlere Truhe aus rostigem Eisen, und die Truhe rechts besteht aus Silber und funkelt vor Frost.

Die Grube ist 6 m tief. Um Wongos Sarkophag zu öffnen, müssen die Charaktere drei Schlüssel drehen, die in den Schatztruhen verborgen sind.

Schatztruhen

Jede Truhe ist 1,5 m lang, 90 cm breit und 90 cm hoch. Alle drei sind unverschlossen und (weitgehend) leer. Die Truhen können nicht bewegt werden, und sie sind unempfindlich gegen Schaden und Zauber. Wenn man eine Truhe öffnet, sieht man einen 7,5 cm langen goldenen Schlüssel, der aus einem Adamantschlüsselloch an der Unterseite des Deckels der Truhe ragt. Der Schlüssel kann nicht entfernt werden, und Adamantklammern verhindern, dass sie gedreht werden, solange die Truhe geöffnet ist. Wenn die Truhe geschlossen wird, ertönt ein gedämpftes Klicken aus ihrem Inneren, da sich die Klammern um den Schlüssel lösen. Wenn ein Charakter in die Truhe klettert und den Deckel schließt, kann er den goldenen Schlüssel mühelos drehen.

Wenn der Schlüssel einer Truhe gedreht wird, wenn die Truhe geschlossen ist, wird sie verriegelt und die Klammern legen sich wieder um den Schlüssel. Charaktere, die sich in der Truhe befinden, wenn dies geschieht, werden gefangen. Gleichzeitig erscheint auf magische Weise ein Druckknopf auf dem Deckel von Wongos Sarkophag.

Sarkophag

In den Deckel des Sarkophags ist ein stilisiertes Bildnis von Wongo in seiner Su-Monster-Gestalt graviert (siehe Anhang D), und er wurde mit mächtiger Magie mit dem Rest des Sarkophags verbunden. Entsprechend kann der Deckel nicht geöffnet werden. Der Steinsarkophag ist unempfindlich gegen Schaden und Zauber.

Wenn eine der drei Truhen verriegelt wird, erscheint auf magische Weise ein Knopf auf dem Sarkophagdeckel, über dem monströsen Bildnis von Wongo. Das Material eines jeden Knopfs entspricht der zugehörigen Truhe: Onyx, rostiges Eisen oder Silber. Wenn man einen Knopf drückt, öffnet das die entsprechende Truhe und löst gleichzeitig eine Falle aus:

- Wird der Onyxknopf gedrückt, muss jede Kreatur in der Onyxtruhe einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht 75 (10W6 + 40) Energieschaden zu erleiden. Kreaturen, die durch diesen Schaden auf 0 Trefferpunkte fallen, zerfallen zu Staub und lassen ihre Ausrüstung, die sie tragen oder in der Hand halten, zurück.
- Wenn man den rostigen Eisenknopf drückt, lässt das alle nicht-magischen Metallgegenstände in der rostigen Truhe (auch Gegenstände, die Kreaturen in der Truhe tragen oder in der Hand halten) zu einem wertlosen Haufen von Rost zerfallen. Gegenstände, die zum Teil aus Metall bestehen, werden zerstört, da die Komponenten aus Metall zerfallen.
- Wird der Silberknopf gedrückt, muss jede Kreatur in der Silbertruhe einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf

gegen SG 15 ablegen, um nicht 45 (10W8) Kälteschaden zu erleiden, oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Sobald alle drei Knöpfe auf dem Sarkophagdeckel gedrückt worden sind, lies folgendes vor:

> Der Steinsarkophag verwandelt sich in durchsichtigen Kristall, was die mumifizierte affenartige Kreatur im Inneren offenbart. In ihren verdörrten Klauen hält sie einen furchterregenden Streitkolben.

Wenn sich der Sarkophag in Kristall verwandelt, wird er spröde. Er hat nur noch RK 5, 10 Trefferpunkte, ist empfindlich gegenüber Wucht- und Schallschaden und ist immun gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Er zerbirst, wenn er auf 0 Trefferpunkte fällt, woraufhin die **Mumie** des Su-Monsters im Inneren belebt wird und angreift. In der ersten Kampfrunde aktiviert die Mumie ihren *Streitkolben des Terrors*, um eine Woge des Grauens auf die Charaktere zu entfesseln. Danach führt sie Nahkampfangriffe mit dem Streitkolben oder ihren verfaulenden Fäusten aus.

Schatz

Wongos Mumie umklammert einen *Streitkolben des Terrors*. Der Streitkolben zerfällt zu Staub und wird zerstört, wenn er die Gruft der Neun Götter verlässt (aber siehe „Verlorene Schätze", Seite 189).

Wongos Geist. Wongos Geist ist an den Streitkolben gebunden. Wenn der Streitkolben einen Charakter trifft oder anderweitig mit ihm in Kontakt kommt, versucht Wongos Geist, den Charakter zu bewohnen (siehe „Geister der Neun Trickstergötter", Seite 129). Wenn sich Wongos Geist manifestiert, lies folgendes vor:

> Roter Rauch brodelt aus dem Kopf des Streitkolbens und bildet den Umriss eines Affen mit langem Schwanz. Mit einem Brüllen springt die Erscheinung aus Rauch dich an und schreit: „Lass mich rein!"

Wenn der Geist den Charakter erfolgreich bewohnt, händige dem Spieler die Wongo-Karte aus (siehe Anhang F). Wenn der Versuch misslingt, kehrt der Geist in den Streitkolben zurück und wartet darauf, dass ein anderer Charakter ihn berührt. Die Mumie ist jedem Charakter, der von Wongos Geist bewohnt wird, freundlich gesonnen und behandelt ihn als Verbündeten.

17. Unterirdischer Wasserfall

> Der unterirdische Fluss stürzt in eine dunkle, felsige Kluft herab. Kalte Luft wirbelt von unten hervor, wie der Atem einer monströsen Kreatur. Durch die Dunkelheit könnt ihr eine verzierte Schatztruhe sehen, die auf einem Sims auf der gegenüberliegenden Seite ruht.

Die Schatztruhe ist ein getarnter **Mimik**. Wenn eine Kreatur ihn berührt, greift der Mimik in seiner Gestalt als Gegenstand an.

Sims

Das Sims ist 5 m vom Rand des Wasserfalls entfernt. Ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 14 ist nötig, um zu dem Sims hinüberzuklettern.

Das Sims ist schlüpfrig und ungleichmäßig. Kreaturen, die Schaden erleiden, solange sie auf dem Sims stehen, müssen einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht in den Abgrund zu fallen. Sie stürzen 27 m ins Wasser in Bereich 64 herab. Der Sturz verursacht 35 (10W6) Punkte Wuchtschaden, oder keinen Schaden, wenn dem Charakter ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 gelingt.

Ebene 2: Gewölbe der Täuschung

Karte 5.2 zeigt diese Ebene des Gewölbes. Höhnische Teufelsfratzen sind in die Wände graviert, und die Luft stinkt nach fauligem Fleisch. Ohne Licht, das sie nähren würde, erstrecken sich die Pflanzen, die einen Großteil von Ebene 1 erfüllen, nicht bis hier unten.

18. Teufelsgrube

> Die Wände und der Boden dieses quadratischen Raums mit 4,5 Metern Seitenlänge sind aufgesprungen und mit Bildern von verängstigten, stürzenden Humanoiden graviert. In die Mitte des Bodens ist ein Basrelief aus Stein eingesetzt, das das grün bemalte Gesicht eines Bartteufels zeigt. Hoffnungslose Schreie hallen aus der schwarzen Leere des klaffenden Schlundes wider.

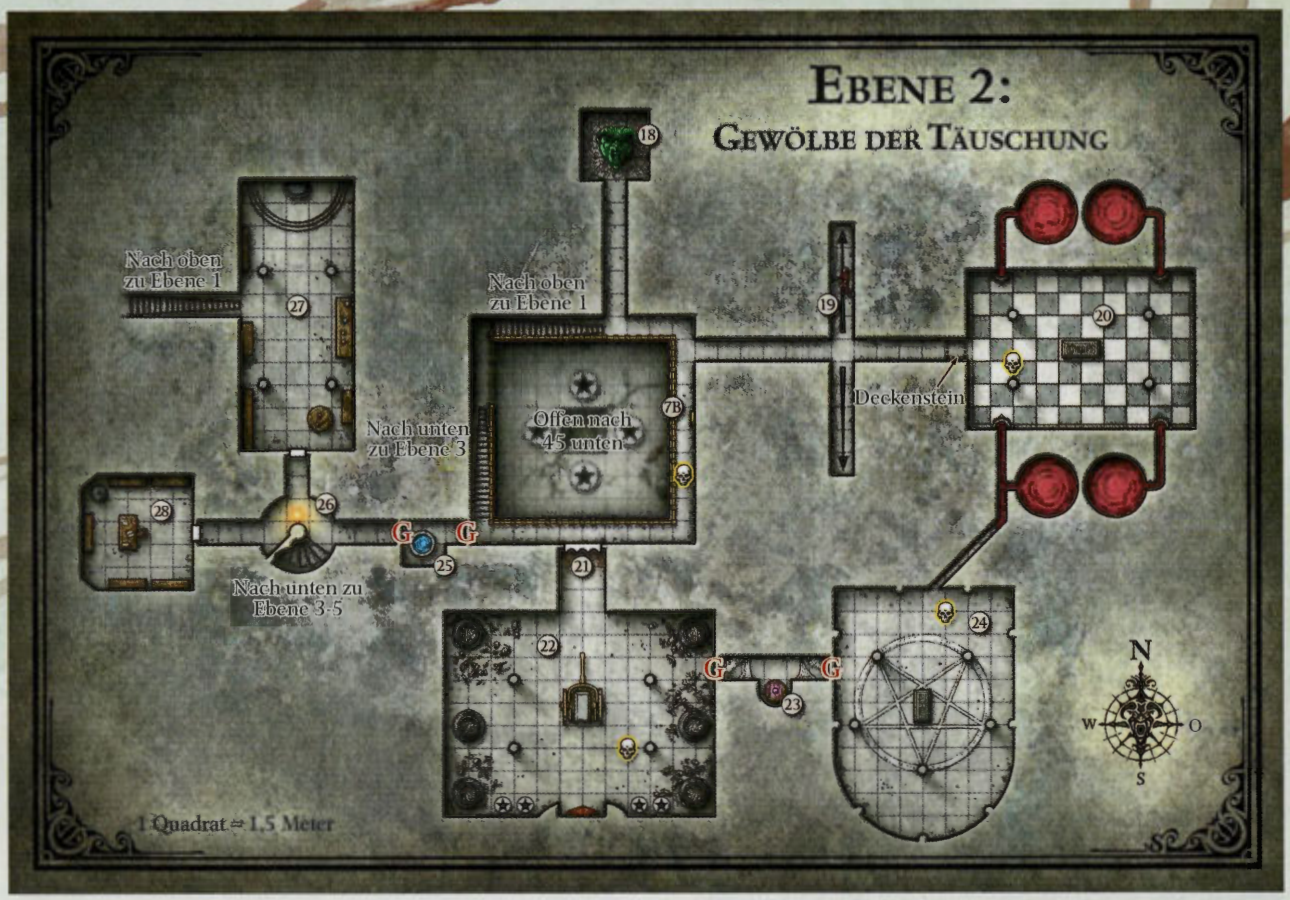
Das Teufelsgesicht bildet die Mündung eines 1,5 m breiten zylindrischen Schachts, der 3 m nach unten führt, ehe er sich in der Decke von Bereich 35 öffnet. Magische Dunkelheit füllt den Mund und den Schacht. Der Zauber *Magie entdecken* oder ein ähnlicher Effekt offenbart eine Aura der Hervorrufungsmagie tief im Schacht.

Wird der Zauber *Magie bannen* (SG 16) erfolgreich auf die Dunkelheit gewirkt, hebt sie das auf. Wird die Dunkelheit aufgehoben, verdichtet sich ihre schwindende Essenz in einen **Schwarm von Fledermäusen**, der aus dem Schacht fliegt und alle Kreaturen im Raum angreift.

19. Schwerkraftring

> An einer Kreuzung führen die Korridore im Norden und Süden nach oben und außer Sicht, aber ohne Geländer oder Stufen, die es erlauben würden, sie zu erklimmen. Die Leiche einer Kreatur halb Mensch, halb Ziege in Roben liegt 3 Meter nördlich auf dem Boden. Sie hat einen Stecken umklammert, der von einem Ziegenkopf aus Bronze gekrönt ist.

Der gekrümmte Korridor bildet einen perfekten Kreis, der mit magischer Schwerkraft erfüllt ist, die Kreaturen an den Boden fesselt, solange sie darauf gehen. Der Zauber *Magie entdecken* oder ein ähnlicher Effekt offenbart eine Aura der Verwandlungsmagie, die den Korridor erfüllt. Die Leiche ist die von Devlin Bashir, einem calischitischen Magier und Mitglied der Kompanie des Gelben Banners. Devlins ziegenartige Gesichtszüge sind die Folge eines Fluchs. Er wurde von Gruftzwergen getötet, nachdem er von seinen Gefährten getrennt worden war. Jede Untersuchung seiner Überreste offenbart, dass er mit Äxten und Armbrustbolzen getötet wurde. Devlins tintenbefleckte Robe enthält ein Tagebuch, das auf die Geheimnisse der Gruft hindeutet (siehe „Devlins Tagebuch", unten). Eine Durchsuchung der Leiche fördert auch noch wertvollere Besitztümer zutage.



Karte 5.2: Gewölbe der Täuschung

Ratschläge von den Geistern

Charaktere, die von den Geistern von Papazotl oder Shagambi bewohnt werden, erhalten einen Ratschlag, wenn sie diesen Bereich betreten.

- Der herrische Papazotl drängt seinen Wirt, einem anderen Charakter zu befehlen, entlang des kreisförmigen Korridors zu laufen.
- Die weise Shagambi warnt ihren Wirt, dass der Stecken, den der gefallene Magier in Händen hält, verflucht sein könnte.

Spiegelgruft

Auf halbem Weg auf dem kreisförmigen Korridor, direkt „gegenüber" der Kreuzung, befindet sich ein unsichtbares Tor zwischen den Ebenen, das mit Magie nicht entdeckt werden kann. Jede Kreatur, die sich durch das Tor bewegt, bewegt sich in eine parallele Realität. Charaktere, die sich entlang des kreisförmigen Korridors bewegen, bemerken, dass Devlins Körper nicht mehr da ist – und dasselbe gilt für alle Gefährten, die dort auf sie gewartet haben. Wenn sie wieder durch das Tor treten, kehren sie in ihre eigene Welt zurück.

Um seine Fallen zu prüfen, erschuf Acererak eine „Spiegelgruft" und verbarg sie in einer Halbebene. Diese Spiegelgruft ist identisch zur echten Gruft, wie sie vor genau einem Jahr aussah. Alle Gegenstände und Kreaturen, denen man in der Spiegelgruft begegnet, erscheinen real, aber sie verschwinden, sobald sie in die echte Welt übertreten. Die Spiegelgruft hat die gleichen magischen Verteidigungsmechanismen wie die wahre Gruft, und alle Charaktere, die auf der Halbebene sterben, werden vom Seelenfänger absorbiert.

Jeden Morgen ersetzt Acereraks Magie die Spiegelgruft mit einer neuen Kopie. Erschlagene Monster erscheinen an den ursprünglichen Orten wieder, und bewegte Gegenstände werden dorthin zurückteleportiert, wo sie gefunden wurden. Wenn das geschieht, durchleben Charaktere in der Spiegelgruft eine seltsame Verzerrung, die sich durch die Luft bewegt.

Devlins Tagebuch

Wenn die Charaktere Devlins Tagebuch finden, überreiche ihnen eine Kopie des Handouts 21 in Anhang E, das den letzten Eintrag des Tagebuchs darstellt. Frühere Einträge beschreiben die Heldentaten der Kompanie des Gelben Banners in Chult. Die Kompanie landete in Kitchers Bucht und folgte dem Olungfluss bis zum Luosee, ehe sie nach Südwesten in den Dschungel in Richtung Omu vordrang. Das Tagebuch beschreibt entsetzliche Begegnungen, die Suche der Abenteurer nach den Rätselwürfeln in Omu, ihre Begegnungen mit den Yuan-ti und die Entdeckung des wahren Grufteingangs. Nur der letzte Eintrag erwähnt ihre Erfahrungen in der Gruft, aber Devlins Stecken wird dabei nicht erwähnt (siehe „Schatz", unten).

Charaktere, die 10 Minuten damit verbringen, durch das Tagebuch zu blättern, finden einige kurze Erwähnungen der anderen Mitglieder der Kompanie: Fürst Brixton (ein cormyrischer Ritter), Bravus Felsensohn (ein Goldzwerg-Kleriker von Moradin), Seward (ein chondathischer menschlicher Waldläufer) und Sephirius (ein Drachengeborener Paladin, der oft als „Seph" bezeichnet wird).

Schatz

Eine Durchsuchung von Devlins Leiche fördert auch ein Tintenfass zutage, das niemals versiegt (100 GM), sowie ein Zauberbuch, das die folgenden Zauber enthält:

1. Grad: *Alarm*, *Identifizieren*, *Illusionäre Schrift*, *Magie entdecken*, *Rascher Rückzug*, *Schlaf*, *Sprachen verstehen*, *Tensers Schwebende Scheibe*
2. Grad: *Arkanes Schloss*, *Dolchwolke*, *Flammende Sphäre*, *Klopfen*
3. Grad: *Feuerball*, *Magie bannen*

Devlins Stecken ist ein *Zauberstecken des Schlagens*, aber jeder Charakter, der sich darauf einstimmt, verwandelt sich im Lauf von drei Tagen in ein Ziegen-Humanoiden-Hybrid. Tieflinge sind immun gegen diesen Fluch. Im Lauf des ersten Tages beginnt zottiges Fell überall auf dem Körper des verfluchten Charakters zu wachsen. Nach 24 Stunden werden die Augen des Charakters ziegenartig, und Hornstümpfe wachsen auf seiner Stirn. Am letzten Tag wachsen jeweils zwei Zehen und Finger des Charakters zusammen, und die Hörner erreichen die volle Länge. Diese Verwandlung verhindert nicht, dass der Charakter Waffen führt oder Zauber wirkt. *Fluch aufheben*, *Vollständige Genesung* oder jeder andere Effekt, der einen Fluch beendet, stellt das ursprüngliche Aussehen des Charakters wieder her, aber nur der Zauber *Wunsch* kann den Stab von der Macht befreien, jene zu verwandeln, die sich auf ihn einstimmen.

20. Falsche Gruft

In die Decke des Westtunnels ist ein Steinblock eingesetzt. Charaktere, die den Tunnel absuchen, bemerken den Steinblock mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15. Der Block ist Teil der Falle des Raums (siehe „Falle", unten).

> Dieser Raum riecht nach Wein. Auf einem schachbrettartigen Marmorboden funkelt ein vergoldeter Sarg im Sonnenlicht, das durch die gewölbte Decke des Raumes strömt, die sich 4 Meter über euch erhebt. Vier riesige steinerne Gargylenköpfe, deren Münder aufklaffen, ragen aus der Wand.

Illusionsmagie ist für das Sonnenlicht verantwortlich, das auf den Sarg scheint. Das Licht wird als echtes Sonnenlicht behandelt, und Kreaturen, die negative Auswirkungen durch Sonnenlicht erleiden, sind davon betroffen. Die Gargylköpfe sind 1,5 m groß und 1,5 m breit, und ihre Münder haben einen Durchmesser von 60 cm. Hinter jedem Kopf blockiert ein luftdichtes Steinventil einen Kriechgang. Die Ventile bleiben geschlossen, bis die Falle des Raums aktiviert wird, doch kann der Zauber *Klopfen* oder ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 25 eines der Ventile aufzwängen. Wird *Magie bannen* auf das illusionäre Sonnenlicht gewirkt, wird es aufgehoben, was verhindert, dass die Falle ausgelöst wird.

Ratschläge von den Geistern

Charaktere, die von den Geistern von Kubazan oder Moa bewohnt werden, erhalten einen Ratschlag, wenn sie diesen Bereich betreten.

- Der beherzte Kubazan versucht seinen Wirt davon zu überzeugen, den Sargdeckel zu öffnen und auf das einzuschlagen, was sich im Inneren befindet.
- Der ehrliche Moa weist darauf hin, dass diese Gruft nicht der Symbologie seiner göttlichen Gefährten entspricht.

Falle

Der geschlossene Sarg ist mit *Ewigem Leim* am Boden befestigt und hat einen Deckel mit Scharnieren. Der Zauber *Magie entdecken* oder ein ähnlicher Effekt offenbart eine Aura der Bannmagie, die den Sarg umgibt. Eine hölzerne Plakette im Sarg besagt „Ertränke deine Sorgen" in der Gemeinsprache.

Wenn das Illusionäre Sonnenlicht von der Decke die Plakette berührt, wenn der Sarg geöffnet ist, senkt sich der Steinblock im Korridor vor dem Raum langsam herab und riegelt den Eingang innerhalb von sechs Sekunden ab. Eine Kreatur, die die Gruft während dieser Zeit verlassen oder betreten will, kann das mit ihrer Bewegungsrate tun. Wenn die Kreatur ihre Bewegung unter dem Block beendet, muss sie einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist, schafft es die Kreatur, auf der Seite, in deren Richtung sie sich bewegt hat, vor dem Block zu entkommen. Wenn der Rettungswurf misslingt, erleidet die Kreatur 55 (10W10) Wuchtschaden. Wenn dieser Schaden die Trefferpunkte der Kreatur auf 0 reduziert, wird sie zu Mus zerquetscht; ansonsten wird die Kreatur in den Raum gestoßen. Der Block ist unempfindlich gegen Schaden und Zauber. Wenn der Block vollständig abgesenkt ist, ist er luftdicht und kann nicht bewegt werden.

Vier gewaltige Zisternen, die mit Rotwein gefüllt sind, sind in den Wänden hinter den Köpfen der Gargylen verborgen. Wenn der Steinblock den Eingang blockiert, öffnen sich die Ventile hinter dem Kopf, sodass der Wein aus den Mündern und Nasen der Gargylen strömt. Der Wein fließt mit einer Geschwindigkeit von 30 cm pro Runde aus der Gruft. Wenn man versucht, in den Mund eines Gargylen zu klettern, während der Wein herausströmt, ist dafür ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 25 notwendig.

Wenn der Wein in den Raum zu strömen beginnt, müssen alle anwesenden Kreaturen Initiative würfeln. Notiere, wie viele Runden verstreichen:

- Zu Beginn von Runde 3 fließen drei Weingeister (verwende die Spielwerte von **Wassergeistern**) aus den Zisternen im Nordwesten, Nordosten und Südosten in den Raum. Die Weingeister greifen jeden in der Gruft an und sind unsichtbar, wenn sie vollständig in Wein untertauchen.
- Nach 12 Runden füllt der Wein die Gruft. Verwende die Regeln für Unterwasserkampf in Kapitel 9 des *Player's Handbook (Spielerhandbuchs)*, um den Kampf in diesen Umständen abzubilden. Die Sicht im Wein ist auf 1,5 m beschränkt.

Die Fähigkeit, Wasser zu atmen, hilft einem Charakter, der in Wein ertrinkt, nicht. Wenn 10 Minuten vergangen sind, wird der Steinblock, der die Gruft versiegelt, wieder angehoben und fügt sich in seine Nische an der Decke ein. Der Wein strömt den Westtunnel hinab und fließt die große Treppe (Bereich 7) hinab. Am Morgen des nächsten Tages schickt Welk Gruftzwerge, die den Raum und den Tunnel aufräumen. Danach füllen sich die Weinzisternen auf magische Weise erneut, und die Falle wird zurückgesetzt.

Fluchttunnel

Der Kriechgang im Südwesten führt nach oben in Bereich 24. Wenn die Gruft mit Wein überflutet wird, reicht die Flüssigkeit bis zum geneigten Abschnitt des Kriechwegs.

21. Zombietür

Abenteurer auf dem Balkon hören gutturales Stöhnen, das aus dieser Tür kommt.

> Drei ovale Löcher sind auf der Höhe eines menschlichen Kopfes in eine 3 Meter breite, 3 Meter hohe Steintür gehauen. Als ihr euch nähert, kommen 3 humanoide Köpfe aus den Löchern. Sie alle sind mit fauligem Fleisch bedeckt und kauen auf einem Eisengebiss, das an einem Kettenzaumzeug befestigt ist.

Die zähnefletschenden Köpfe gehören zu drei **Zombies**, die an einen Flaschenzug gekettet sind, der an die Decke südlich der Tür festgeschraubt ist. Der Flaschenzug ist auf eine Weise angebracht, dass die Zombies die Tür aufziehen, wenn sie sich alle von der Tür entfernen. Die Zombies werden sich nicht bewegen, solange frisches Fleisch sie vom Balkon aus anlockt, aber wenn sie erfolgreich vertrieben werden, heben sie die Tür an, während sie nach Süden flüchten.

Die Tür wiegt 1.000 Pfund. Charaktere mit einem kombinierten Stärkewert von 33 oder höher können die Tür anheben. Die Zombies greifen jede Kreatur an, die sie erreichen können. Welk und seine Gruftzwerge ersetzen zerstörte Zombies innerhalb von 24 Stunden.

22. Papazotls Gruft

Sechs Glaskessel, die voll von humanoiden Knochen sind, säumen die Mauern der Gruft. In ihrer Mitte steht ein uralter Streitwagen, der einen mit Schätzen bedeckten Bronzesarkophag trägt. Bilder auf den Seiten des Streitwagens zeigen einen großen Vogel mit langem, scharfem Schnabel. An der Südwand trägt ein Bronzeschild das geprägte Bildnis eines chultischen Kriegers mit Speer. Unter ihm kann man eine Inschrift lesen: „Verbeuge dich vor niemandem." Vier Bronzestatuen stehen auf Podesten auf beiden Seiten des Schilds. Sie stellen chultische Krieger dar: einer hält ein Schwert, zwei halten Speere, und einem fehlt das Gesicht.

Papazotls Knochen befinden sich im Sarkophag, aber sie sind gut geschützt (siehe „Glaskessel" und „Bronzeschild", unten).

Ratschläge von den Geistern

Charaktere, die von den Geistern von Nangnang oder Obo'laka bewohnt werden, erhalten einen Ratschlag, wenn sie diesen Bereich betreten.

- Die gierige Nangnang ermutigt ihren Wirt dazu, sich Schätze aus dem Streitwagen zu greifen.
- Der nervöse Obo'laka warnt seinen Wirt, dass die Kessel die Knochen von Papazotls fanatischsten Anhängern enthalten, die ihn selbst im Tode zu schützen versuchen könnten.

Glaskessel

Wenn der Kessel, der Sarkophag oder der Schatz, der darauf liegt, gestört wird, kriechen zwölf **Skelette** aus den Glaskesseln (zwei pro Kessel). Alle Skelette handeln mit der gleichen Initiative. Jeder Kessel setzt jede Runde zu Beginn des Zugs der Skelette ein zusätzliches **Skelett** frei, bis der Kessel zerstört wird oder die Gruft frei von Eindringlingen ist. Wenn keine Feinde mehr übrig sind, kehren alle verbleibenden Skelette in die Kessel zurück.

Wenn die Kessel zerstört werden, hält das den Fluss der Skelette auf, und gleiches geschieht, wenn man sich vor der gesichtslosen Statue verbeugt („Verbeuge dich vor niemandem"). Jede Statue wird als ein großer Gegenstand mit RK 15, 22 Trefferpunkten, Immunität gegen Wucht- und Schallschaden und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden behandelt. Der Zauber *Magie entdecken* oder ein ähnlicher Effekt offenbart eine Aura der Beschwörungsmagie, die die Kessel umgibt. Ein leerer Kessel wiegt 500 Pfund.

Bronzeschild

Der Bronzeschild hängt an Lederriemen von der Wand. Für den Zauber *Magie entdecken* oder ähnliche Effekte strahlt er Beschwörungsmagie ab.

Wenn der Streitwagen, der Sarkophag oder die Schätze gestört werden, oder wenn der Schild von der Wand entfernt wird, erwacht der eingeprägte Jäger zum Leben. In jeder Runde bei Initiative 20 wirft er einen magischen Speer aus Energie auf die am nächsten stehende Kreatur, die er sehen kann. Dabei ignoriert er alle Kreaturen, die sich vor der gesichtslosen Bronzestatue verbeugen. Der Jäger kann keine Kreaturen sehen, die sich hinter der Vorderseite des Schildes aufhalten. Wenn er einen Speer auf eine Kreatur schleudert, legt der Jäger einen Fernkampf-Zauberangriff (+10 zum Treffen) ab und verursacht bei einem Treffer 18 (4W8) Punkte Energieschaden. Ein Ziel, das durch diesen Angriff auf 0 Trefferpunkte fällt, wird aufgelöst und zerfällt zu Staub.

Um den Jäger des Schildes vom Angreifen abzuhalten, muss ein Charakter ihn blenden, indem er etwas Undurchsichtiges über den Schild legt (wie einen Sack oder einen Umhang) oder den Schild umdreht, sodass er in Richtung einer Wand zeigt. Der Schild kann auch zerstört werden; er besitzt RK 15, 10 Trefferpunkte und ist immun gegen jeden Schaden außer Energieschaden. Wenn der Schild aus dem Raum entfernt wird, verschwindet er und erscheint wieder an der Wand zwischen den Statuen.

Sarkophag

Der Sarkophag enthält den brüchigen Schädel und die Knochen eines Eblis (Papazotls Tiergestalt; siehe Anhang D).

Schatz

Die folgenden Schätze liegen auf dem Sarkophag verstreut: ein goldener Wendelring (250 GM), drei Goldpokale (jeweils 75 GM), fünf goldene Umhangspangen (jeweils 25 GM) und ein *Anhänger der Gesundheit*. Der Anhänger zerfällt zu Staub und wird zerstört, wenn er die Gruft der Neun Götter verlässt (aber siehe „Verlorene Schätze", Seite 189).

Papazotls Geist. Der Geist von Papazotl versucht, die Kontrolle über jeden Charakter zu ergreifen, der den *Anhänger der Gesundheit* berührt (siehe „Geister der Neun Tricksergötter", Seite 129). Wenn sich Papazotls Geist manifestiert, lies folgendes vor:

Seltsame Schatten bewegen sich über die Wände und bilden den Umriss eines langbeinigen Vogels. Sein Schnabel piekst nach dir, während seine Stimme durch deinen Verstand hallt: „Du wirst tun, was ich dir befehle!"

Wenn der Geist den Charakter erfolgreich bewohnt, händige dem Spieler die Papazotl-Karte aus (siehe Anhang F). Wenn der Versuch misslingt, kehrt der Geist in das Amulett zurück und wartet darauf, dass ein anderer Charakter ihn berührt.

23. Flaschengeist

Uralte Spinnweben füllen diesen schmalen Korridor, in dessen Mitte sich eine gewölbte Nische befindet. Darin steht auf dem Tisch eine staubige Flasche.

Die Flasche ist verkorkt und enthält eine **Dao** namens Keshma al-Wazir, die vor Jahrhunderten von Acererak gefangen wurde. Jeder, der die Flasche untersucht, kann die Dschinn sehen, die aus dem Inneren winkt, und hört ihre gedämpfte Stimme. Keshma spricht nur Terral. Zunächst befiehlt sie den Charakteren, sie zu befreien. Wenn sie sich weigern, versucht sie mit ihnen zu feilschen (siehe „Die Dao rollenspielerisch darstellen", unten). Solange Keshma in der Flasche gefangen ist, kann sie nicht angreifen oder Zauber wirken. Sobald sie befreit worden ist, kann sie den Zauber *Zungen* wirken, um besser mit ihren Befreiern kommunizieren zu können.

Wird die Flasche zerbrochen oder geöffnet, kommt die Dao in einem Wirbelwind aus Sand hervor. Sie erfüllt jedes Versprechen, das sie den Charakteren im Austausch für ihre Freiheit gemacht hat, dann wirkt sie *Ebenenwechsel,* um zur Elementarebene der Erde zurückzukehren. (Der Versuch misslingt natürlich, und sie wird in Bereich 57 gefangen.)

Ratschläge von den Geistern

Jeder Charakter, der von den Geistern von Moa, Nangnang oder Papazotl bewohnt wird, erhält einen Ratschlag, wenn er die Dschinn in der Flasche sieht:

- Der ehrliche Moa berät seinen Wirt, keine Abkommen zu brechen, die er mit der Dao trifft.
- Die gierige Nangnang ermutigt ihren Wirt dazu, ein Abkommen mit der Dao zu treffen, das nur dem Wirt und ihr nützt.
- Der stolze Papazotl ermutigt seinen Wirt, die Dao wie eine unterwürfige Speichelleckerin zu behandeln.

Die Dao rollenspielerisch darstellen

Jahrzehnte der Gefangenschaft haben wenig dazu beigetragen, Keshmas gebieterisches Gebaren zu unterdrücken. Wie es für eine Dao angemessen ist, betrachtet sie die Charaktere als niedere Kreaturen und verhandelt nur mit ihnen, wenn sie sich ihren Befehlen widersetzen.

Zunächst verspricht Keshma den Charakteren Reichtümer im Austausch für ihre Freiheit – die Saphire, die in ihr geflochtenes Haar gewunden sind, und die Armreifen aus Platin (siehe „Schatz", unten). Diese Schmuckstücke bedeuten der Dao insgesamt nicht viel, aber sie täuscht großen Kummer vor, sie abgeben zu müssen. Wenn die Charaktere mehr haben wollen, verspricht Keshma ihnen, sie an einen beliebigen Ort im Multiversum zu bringen. Schließlich bietet sie ihnen an, mit ihnen durch die Gruft zu reisen und sie dreimal mit ihren Zaubern zu unterstützen.

Sobald Keshma befreit ist, wird sie ihr Wort halten. Sie wird allerdings nicht erlauben, dass ihre Ehre verletzt wird. Wenn sie beleidigt wird, greift sie die Charaktere an und versucht, sie zu versklaven.

Die Dao könnte ein Stachel im Fleisch der Charaktere oder eine schwierige Verbündete werden. Da sie die Verteidigungsmaßnahmen der Gruft nicht kennt, landet sie in Bereich 57, wenn sie *Ebenenwechsel* wirkt. Wenn sie aus Bereich 57 entkommt, dann erwartet sie, dass die Charaktere ihr helfen, einen sicheren Weg aus der Gruft zu finden. Wenn sie von den Tricksergöttern erfährt, dann wird Keshma die Charaktere ermutigen, sie ausfindig zu machen und zu verwenden, um Acererak zu besiegen.

Schatz

Die Dao trägt zwei Schnüre voller Saphire (1.250 GM), zwei Armreifen aus Platin, in die kämpfende Drachen graviert sind (jeweils 750 GM), sowie einen Topaz im Bauchnabel (500 GM).

24. Nangnangs Gruft

> Die Luft hier stinkt nach Schwefel. Auf dem Boden dieses Raums umgibt ein Pentagramm aus Salz einen verzierten Sarkophag, dessen Deckel von Statuetten von tänzelnden, froschartigen Humanoiden bedeckt ist.

Ein unsichtbarer **grauer Slaad** marschiert innerhalb des Pentagramms umher. Magische Schutzzeichen verhindern, dass der Slaad das Salz durcheinanderbringt oder den Kreis verlässt. Wenn eine andere Kreatur den Slaad angreift, in den Bereich des bindenden Kreises tritt oder einen Teil des Kreises oder Pentagramms unterbricht, indem sie das Salz wegfegt, dann wird der Slaad befreit. Die Kreatur giert nach Blutvergießen und entfesselt ihre Wut auf die Charaktere, ehe sie den Raum auf der Suche nach ihrem Kontrolljuwel verlässt. Sie weiß nicht, dass es in Bereich 28 aufbewahrt wird.

Ratschläge von den Geistern

Charaktere, die von den Geistern von Obo'laka oder Wongo bewohnt werden, erhalten einen Ratschlag, wenn sie diesen Bereich betreten.

- Die vorsichtige Obo'laka glaubt, dass das Pentagramm aus Salz mehr Salz vertragen könnte und ermutigt ihren Wirt, Salz hinzuzufügen, wenn welches verfügbar ist. (Zusätzliches Salz bricht nicht die Schutzzeichen, die den Slaad gefangen halten.)
- Der leichtsinnige Wongo schert sich nicht um Pentagramme aus Salz und drängt seinen Wirt, das Symbol zu zerstören, um zu sehen, was passiert.

Sarkophag

Auf dem Sarkophag sind zwölf bemalte, hölzerne Statuetten angeordnet, die Grungs abbilden. Sie sind niedlich, aber wertlos. Der Deckel des Sarkophags kann angehoben und mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 17 beiseitegeschoben werden. Im Inneren befindet sich eine lackierte Urne aus Ton mit dem Schädel und den Knochen eines Grung (Nangnangs Tiergestalt; siehe Anhang D), sowie einige Schätze (siehe „Schatz", unten).

Der Zauber *Magie entdecken* oder ein ähnlicher Effekt offenbart eine Aura der Verzauberungsmagie, die die Tonurne umgibt. Die erste Kreatur, die die Urne berührt oder ihren Inhalt stört, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 21 schaffen, um nicht vom Zauber *Ottos Unwiderstehlicher Tanz* betroffen zu werden. Bis der Effekt endet, erleidet die Kreatur außerdem 11 (2W10) Punkte psychischen Schaden am Ende eines jeden ihrer Züge, da missklingende, hämmernde Musik ihren Verstand überwältigt. Kreaturen, die unter dem Effekt des Zaubers *Gedankenleere* oder ähnlicher Magie stehen, hören diese Musik nicht und erleiden auch keinen psychischen Schaden. Wenn der Zauber *Magie bannen* (SG 18) erfolgreich auf die Urne gewirkt wird, hebt das den Effekt auf, sodass sie sicher berührt werden kann.

Schatz

Im Inneren des Sarkophags befinden sich ein *Trank des Gifts*, der als *Trank der höchsten Heilung* getarnt ist, sowie ein versteinertes Grung-Ei, das als *Perle der Macht* funktioniert. Ein Zauberwirker, der sich auf das Ei einstimmt, erhält außerdem Resistenz gegen Giftschaden. Das Ei zerfällt zu Staub und wird zerstört, wenn es die Gruft der Neun Götter verlässt (aber siehe „Verlorene Schätze", Seite 189).

Nangnangs Geist. Der Geist von Nangnang versucht, die Kontrolle über jeden Charakter zu ergreifen, der das Ei berührt (siehe „Geister der Neun Tricksergötter", Seite 129). Wenn sich Nangnangs Geist manifestiert, lies folgendes vor:

> Als du das Ei berührst, erhebt sich ein Tentakel aus Schleim von seiner Oberfläche und verwandelt sich in einen froschartigen Kopf, der sich wackelnd in deine Richtung bewegt. Eine krächzende Stimme erklingt in deinem Verstand: „Nangnang wird dir jetzt helfen."

Wenn der Geist den Charakter erfolgreich bewohnt, händige dem Spieler die Nangnang-Karte aus (siehe Anhang F). Wenn der Versuch misslingt, kehrt der Geist in das Ei zurück und wartet darauf, dass ein anderer Charakter ihn berührt.

25. Becken der Ausspähung

> Hinter einer Geheimtür kann man Wasser sehen, das einen Brunnen aus behauenem Stein füllt.

Welk nutzt diesen Brunnen, um mit Kreaturen außerhalb der Gruft zu sprechen und seine Gruftwächter zu kontaktieren. Der Zauber *Magie entdecken* oder ein ähnlicher Effekt offenbart



GRUFTWÄCHTER

eine Aura der Weissagungsmagie, die auf dem Wasser liegt. Wenn ein Charakter in den Brunnen blickt, lies folgendes vor:

> Das Wasser beginnt zu wirbeln und ein unheimliches Licht strahlt von dem Becken ab. Langsam klärt sich ein Bild auf der Oberfläche des Wassers.

Wer in den Brunnen blickt, kann durch die Augen eines zufälligen Gruftwächters sehen, der durch das Gewölbe patrouilliert. Wähle eine zufällige Ebene (oder wirf einen W6) und beschreibe den Weg des Wächters durch die Ebene. Der Wächter nutzt Dunkelsicht, um zu sehen, also sind die Bilder des Beckens schwarzweiß. Die Bilder schwinden und der Ausspähungseffekt endet, wenn kein Charakter ins Wasser blickt.

Wenn der Charakter, der in den Brunnen blickt, kein *Amulett des Schwarzen Schädels* trägt (siehe Anhang C und Bereich 28), dann bemerkt der Gruftwächter nach einer Minute, dass die Gruppe ihn ausspäht. Wenn das passiert, lies folgendes vor:

> Die Oberfläche des Brunnens explodiert, und eine massige Gestalt in Plattenrüstung und mit einem Topfhelm erhebt sich aus dem Brunnen.

Der Gruftwächter ist ein **Fleischgolem**, der Plattenrüstung trägt, was ihm RK 17 verleiht. Wenn er aus dem Brunnen kommt, greift er alle an, die sich in der Kammer befinden. Er kämpft, bis er zerstört wird. Wenn der Wächter erscheint, verliert der Brunnen bis zum nächsten Morgen seine Macht der Ausspähung.

26. Wendeltreppe

> Drei Torbögen blicken auf eine kreisförmige Kammer herab, in der eine Wendeltreppe nach unten in die Dunkelheit führt. Die Wände der Treppe sind von nicht entzündeten Fackeln in eisernen Wandleuchtern gesäumt und enthalten Nischen, in denen sich modernde Schädel und Knochen von Humanoiden befinden.

Diese Treppe führt von Ebene 2 in die Ebenen 3, 4 und 5 hinab, wobei jede Ebene 7,5 m unter der Ebene darüber liegt. Die Knochen und Schädel in den Nischen gehören zu toten Omuanern, die Acererak geopfert hat, um seine Gruft zu erbauen. Welk und seine Gruftzwerge verwenden diese Treppe, um sich zwischen den Ebenen zu bewegen.

Die Fackeln können aus ihren Wandhaltern entfernt und mitgenommen werden.

27. Schmiede der Gruftzwerge

> Alte Werkbänke und Regale aus Holz an den Wänden dieses Raums sind mit Zahnrädern, Ketten, Fallenkomponenten und Käfigen voller Ratten bedeckt. Entzündete Feuerschalen aus Eisen hängen von Ketten an der Decke. An der Nordwand steht ein stufiges Podium, in das eine massive Vorrichtung eingesetzt ist: eine Art eiserner Jungfrau, die an ein Geflecht aus dampfenden Kolben, Rohren und blubbernden Bottichen voller Blut angeschlossen ist. Fünf maskierte Zwerge bedienen die Vorrichtung.

Wenn die Charaktere eintreffen, arbeiten gerade fünf Gruftzwerge in der Kammer. Jeder hat die Spielwerte eines **Gruftschreckens**, nur dass sie mit Streitäxten und leichten Armbrüsten bewaffnet sind. Wenn die Abenteurer diesen Bereich verlassen, besteht eine Chance von 50 %, dass 1W4 der anderen Gruftwerge, die durch das Gewölbe streifen, anwesend sind, wenn sie zurückkehren.

Charaktere, die die Schmiede durchsuchen, finden genug Ausrüstung, um zwei Sätze Diebeswerkzeug, einen Satz Handwerkszeug, einen Satz alchemistischer Vorräte, einen Satz Steinmetzwerkzeuge und einen Satz Schmiedewerkzeuge zusammenzustellen. Die Ratten in den Käfigen werden verwendet, um Fallen zu testen.

Eiserner Brennofen

Die Zwerge nutzen die eiserne Vorrichtung auf dem Podium, um Gruftwächter aus den Leichen erschlagener Abenteurer zu erschaffen. Wenn die Charaktere eintreffen, sind die Gruftzwerge gerade dabei, ihre neueste Schöpfung zu befreien.

Die eiserne Vorrichtung erzittert und öffnet sich, wobei sie eine zischende Wolke aus Dampf freilässt. Durch den aufgewühlten Dampf wird eine gepanzerte Gestalt mit einem Topfhelm sichtbar.

Die Kreatur, die aus der Vorrichtung tritt, ist ein Gruftwächter – ein **Fleischgolem**, der von Plattenrüstung umhüllt ist (RK 17). Der Wächter wurde aus den geborgenen Überresten von Seward, einem Abenteurer der Kompanie des Gelben Banners, sowie einiger anderer unglückseliger Eindringlinge erschaffen. Er ist nun ein geistloser Untoter und greift die Charaktere an, sobald er sie sehen kann.

Schatz

Charaktere, die die Schmiede durchsuchen, finden eine *Gespensterlaterne* (siehe Anhang C), die einst Seward gehört hat. Sie liegt auf einer Werkbank neben einigen Werkzeugen.

Der Geist einer mondelfischen Hexenmeisterin namens die Sterngefallene bewohnt die *Gespensterlaterne*. Wenn ein Charakter die Laterne berührt, kann man den Geist im Inneren sehen. Der Geist ist körperlos und kann nicht verletzt werden, und er kann auch keinen Schaden verursachen. Er spricht und versteht die Gemeinsprache, Elfisch und Sylvanisch. Wenn die Laterne zerstört wird, wird der Geist vom Seelenfänger absorbiert.

Die Sterngefallene wurde vor fast eintausend Jahren von einem Fomorianer erschlagen. Nach ihrem Tod bewohnte ihre Seele die Laterne. Die Kompanie des Gelben Banners fand die Laterne und begann, nach einer Möglichkeit zu suchen, die Sterngefallene wieder zum Leben zu erwecken. Das berühmte Auge von Zaltec soll die Macht besitzen, uralte Tote zum Leben zu erwecken. Die Kompanie verfolgte die Spur des Juwels bis zur Gruft und kam um, ohne es jemals finden zu können.

Der Geist der Sterngefallenen ist im Lauf der Zeit schwach und vergesslich geworden. Sie erinnert sich kaum noch an ihre vergangenen Reisen mit der Kompanie des Gelben Banners, aber bestimmte Dinge könnten ihr Erinnerungsvermögen in Gang bringen. Wenn die Spieler nicht weiterkommen, kannst du die Sterngefallene als Methode verwenden, um das Abenteuer auf Spur zu halten.

28. Welks Schreibstube

Kerzen erhellen nur schwach eine unordentliche Schreibstube. Ein skelettierter Singvogel krächzt euch aus einem schmutzigen Käfig in einer Ecke entgegen. Andere Möbel sind ein hölzerner Schreibtisch und ein Stuhl mit hoher Rückenlehne. Anatomische Skizzen, die mit Kohle gezeichnet sind, hängen an der Wand hinter dem Schreibtisch. Auf dem Stuhl sitzt die vertrocknete Leiche eines Humanoiden, die schimmlige Roben und eine Bronzemaske trägt, die wie ein finster blickendes Gesicht gestaltet ist. Um den Hals der Gestalt hängt ein schwarzes, schädelförmiges Amulett, und einige abgetrennte Hände kriechen auf dem Schreibtisch und dem Boden herum.

Ehe Welk in eine untote Kreatur verwandelt wurde, war er ein omuanischer Ingenieur namens Gorra. Wie alle Bürger von Omu wurde Gorra versklavt und zur Arbeit in der Gruft gezwungen. Als Acererak seine Arbeiter ihrem eigenen Gewölbe opferte, erzielten Gorras Fallen die besten Ergebnisse. Das



Welk

erfreute den Erzlich so sehr, dass er Gorra in einen **Gruftschrecken** verwandelte, mit den folgenden Veränderungen:

- Welk hat eine Intelligenz von 16 (+3).
- Er trägt ein *Amulett des Schwarzen Schädels* (siehe Anhang C) und trägt keinen Langbogen.
- Er hat die Zauberfähigkeiten, die unten beschrieben sind.
- Er hat einen Herausforderungsgrad von 4 (1.100 EP).

Zauberwirken. Welk ist ein Zauberwirker der 9. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 13; +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Geringfügige Illusion, Magierhand, Säurespritzer, Taschenspielerei*
1. Grad (4 Plätze): *Donnerwoge, Federfall, Magie entdecken, Rascher Rückzug*
2. Grad (3 Plätze): *Dunkelheit, Person festhalten, Seiltrick*
3. Grad (3 Plätze): *Blitz, Magie bannen*
4. Grad (3 Plätze): *Feuerwand, Plage*
5. Grad (1 Platz): *Telekinese*

Wenn die Charaktere eintreffen, arbeitet Welk gerade an seinem Schreibtisch. Sieben **Krabbelnde Klauen** folgen ihm umher und befolgen seine Befehle.

Welk ist Acererak absolut treu ergeben. Seine Leidenschaft für Bildung folgte ihm in den Untod und gab ihm die seltene Gelegenheit, für alle Ewigkeit zu studieren. Die Wände der Schreibstube sind mit Abhandlungen zu Naturkunde und Anatomie bedeckt, und er nutzt das Becken der Ausspähung in Bereich 25, um die natürliche Welt durch die Augen von Omus Gargylen zu untersuchen.

Wenn Welk auf die Charaktere trifft, will er von ihnen alles erfahren, was er kann, ehe er sie tötet. Er ist besonders interessiert an den aktuellen Geschehnissen in Chult und der Geschichte fremder Länder. Wenn die Charaktere ihm entgegenkommen, benimmt er sich freundlich, solange sie seine Fragen beantworten. Dann wird er mit einigem Bedauern verkünden, dass es jetzt Zeit für sie ist, zu sterben. Welk würde lieber entkommen als zerstört oder gefangen genommen zu werden, also nutzt er seine Zauber für den Rückzug, wenn der Kampf zu seinen Ungunsten verläuft. Er spart sich *Feuerwand* auf, um die Verfolger abzuschneiden, wenn er flüchtet.

Tagebücher

Welk ist ein gründlicher Schreiber. Seine schimmligen Tagebücher verzeichnen die Geschichte von Omu und der Gruft der Neun Götter und beschreiben die Ankunft des Atropals und die Erschaffung des Seelenfängers. Ein Charakter, der 10 Minuten in den Tagebüchern blättert, findet einen Eintrag, der hervorsticht. Gib dem Charakter eine Kopie von Handout 22 in Anhang E. Um das Tagebuch mit weiteren Details zu versehen, beziehe dich auf die Abschnitte „Geschichte von Omu" in Kapitel 3 und „Geschichte der Gruft" früher in diesem Kapitel.

Schatz

Welk hat genug Ausrüstung auf seinem Schreibtisch, um eine Gelehrtenausrüstung zusammenzustellen. Ein *Handbuch der Golems* (Lehm) liegt offen auf dem Schreibtisch, neben einem Zauberbuch, das alle Zauber enthält, die er vorbereitet hat. Auf der Innenseite des Umschlags des Zauberbuchs steht etwas, das ein Name zu sein scheint: Khomara Schwarzfeuer. Tatsächlich sind „Khomara" und „Schwarzfeuer" die Kommandoworte für den *Seelenspiegel* in Bereich 50.

Die Schublade des Schreibtischs enthält einen faustgroßen, grauen Stein, der eine Aura der Verzauberungsmagie ausstrahlt, wenn man ihn mit dem Zauber *Magie entdecken* oder einem ähnlichen Effekt untersucht. Dieser Stein ist das Kontrolljuwel für den grauen Slaad in Bereich 24. Mehr Informationen zu Kontrolljuwelen findest du im Eintrag der „Slaadi" im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*.

Welks skelettierter Singvogel ist zahm, aber streitlustig. Er kann nicht fliegen, könnte aber einem Käufer in Nyanzaruhafen für 75 GM verkauft werden. Welks Bronzemaske ist 25 GM wert.

Ebene 3: Gewölbe der Reflexion

Karte 5.3 zeigt diese Ebene des Gewölbes, die ein unsichtbarer Betrachter namens Belchorzh der Ungesehene (siehe Bereich 44) als seine Behausung beansprucht. Er hat keinen Zugriff auf Hortaktionen und regionale Effekte; stattdessen hat er sein Zuhause mit seltsamen, fremdartigen Wucherungen überzogen.

Fremdartige Wucherungen

Der außerweltliche Einfluss des Betrachters durchdringt das Mauerwerk auf dieser Ebene der Gruft, sodass purpurfarbener Schimmel auf den Böden, Wänden und Decken wächst. Der Schimmel riecht nach verwesenden Leichen und entlässt gelegentlich Wolken aus harmlosen Sporen. Während sich Charaktere durch Bereiche mit fremdartiger Wucherung bewegen, drücken sich winzige Augäpfel aus dem Schimmel, um sie zu beobachten. Belchorzh kann durch diese Augen sehen und sie verwenden, um den Fortschritt der Gruppe zu verfolgen.

Jeder Effekt, der Feuerschaden, nekrotischen Schaden oder gleißenden Schaden verursacht, zerstört bei Kontakt eine Fläche der Wucherung. Der Betrachter ist nicht erfreut über die Zerstörung des Schimmels. Wenn ein Fleck der Wucherung zerstört wird, wachsen auf der nächsten Fläche stummelige Augenstiele, die einen zufällig bestimmten Augenstrahl auf den nächststehenden Charakter abfeuern. (Wirf einen W10 und schau in den Spielwerten des **Betrachters** nach, um zu bestimmen, welchen Strahl sie erzeugen.) Nachdem sie diesen Angriff ausgeführt haben, ziehen sich die Augenstiele schnell wieder in den Schimmel zurück.

29. Schakalsmaske

> Eine riesige Schnitzerei eines knurrenden Schakalskopfes ragt aus der Wand am Ende des Korridors. Ein Raum ist durch die Lücken zwischen seinen Fängen sichtbar.

Die Lücken zwischen den Zähnen sind nur 5 cm breit, aber jeder Charakter, der durch sie hindurchblickt, kann in Bereich 35 blicken:

> Vier Fackeln erleuchten Steinsphingen, die in den Ecken dieses 4,5 Meter hohen Raumes kauern. Die Fackeln werfen flackerndes Licht auf die Hieroglyphen, die in den Kachelboden graviert sind. In der Mitte des Raums steht ein Begräbnisboot mit Goldintarsien auf einem 90 Zentimeter hohen steinernen Podest. Auf dem Deck des Boots steht ein kleiner, goldener Sarkophag, der mit gehörnten Kaninchen verziert ist. Ein dunkler Schacht öffnet sich zur Decke direkt über dem Boot.

Der Ausblick ist ein magisches Fenster in die Vergangenheit. Wer durch die Kiefer des Schakals blickt, erblickt eine Vision von I'jins Gruft (Bereich 35), wie sie aussah, ehe die letzte Person sie betreten hat. Nach einigen Augenblicken offenbart die Vision, wie eine Person den Raum betritt.

> Eine Platte der Wand im Osten bewegt sich plötzlich knirschend nach oben, und ein Zwerg mit Turban und Kettenpanzer schleicht in die Gruft. Er hält einen Schild vor sich, während er sich vorsichtig über den Boden bewegt.

Die Magie hier verzeichnet die letzten Augenblicke von Bravus Felsenkind, einem Helden der Kompanie des Gelben Banners. Der Zwerg ignoriert alle Versuche von Charakteren, mit ihm zu kommunizieren.

> Ein lautes Klicken ertönt, als der Zwerg auf eine der Bodenkacheln tritt. Dann ertönt ein ohrenbetäubendes Geräusch, als Heuschrecken aus den Mündern der Sphingen strömen und ihn schnell umhüllen. Er versucht, sie abzuwehren, aber ohne Erfolg. Als die Insektenwolke verschwindet, ist nichts vom Zwerg übrig außer seine Knochen und Ausrüstung.

Wenn sich alle Charaktere abwenden, wird die Vision zurückgesetzt. Das nächste Mal, wenn ein Charakter durch die Maske blickt, sieht er wieder, wie der Zwerg I'jins Gruft betritt.

Die Schakalsmaske strahlt eine Aura der Weissagungsmagie aus, wenn sie mit dem Zauber *Magie entdecken* oder

einem ähnlichen Effekt untersucht wird. Wenn ein Charakter *Teleportation* oder andere Magie nutzt, um durch die Zähne zu dringen und die Gruft zu betreten, findet er das zerfallende Skelett des Zwergs in Bereich 35.

30. Eisenbarriere

> Vor euch ist das Gesicht eines Minotaurus mit gebleckten Zähnen in eine Eisenplatte geprägt, die den Kriechgang teilt. Seine Augen wurden herausgeschnitten, sodass ihr durch die Platte blicken könnt. Dahinter führt der Tunnel weiter.

Das Gesicht des Minotauren ist in beide Seiten einer 2,5 cm dicken Eisenplatte geprägt, die den Kriechgang blockiert. Die Löcher, die die Augen darstellen, sind 5 cm breit. Die Charaktere können Zauber wie *Gasförmige Gestalt* und *Nebelschritt* verwenden, um sich an der Eisenplatte vorbeizubewegen.

Jeder Charakter, der die Barriere untersucht, entdeckt, dass sie in die Decke hochgeschoben werden kann. Spiralfedern bieten Widerstand, und ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 17 ist notwendig, um die Platte anzuheben. Wenn der Wurf erfolgreich ist, fixiert ein verborgener Riegel die Platte, sodass Kreaturen unter ihr hindurchkriechen können. Wird die Barriere nicht mit einem Eisenstachel, einer robusten Waffe oder einem ähnlichen Gegenstand verkeilt, schließt sich die Barriere nach einer Minute wieder, was den Kriechweg wieder versiegelt. Jede Kreatur, die sich unter der Platte hindurchbewegt, wenn sie sie wieder zuschnappt, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht 44 (8W10) Punkte Hiebschaden zu erleiden. Kreaturen, die dadurch auf 0 Trefferpunkte reduziert werden, werden in zwei Hälften geschnitten.

31. Spiegelkorridor

Ein Vorhang aus Wasser trennt zwei Korridore voneinander, die letztlich Spiegelbilder voneinander sind. Wenn Charaktere den ersten Korridor betreten, lies folgendes vor:

> Unbewegte Wasserpfützen bedecken den Boden dieses 4,5 Meter breiten Korridors. Die Wände sind glitschig vor Feuchtigkeit und mit Wandbildern bedeckt, die tierköpfige Humanoide in Rüstung zeigen, von denen die meisten echte Waffen zu führen scheinen, die an den Wänden hängen. Ein 90 Zentimeter hoher Kriechgang in der Ostwand schließt bündig an den Boden an. Am anderen Ende des Korridors füllt ein sich kräuselnder, durchsichtiger Vorhang aus Wasser einen steinernen Torbogen. Hinter dem Vorhang seht ihr einen weiteren Korridor, der dem ähnlich sieht, in dem ihr steht.

Die beschlagenen Waffen, die an den Wänden hängen, sind in schlechtem Zustand und sind mit Haken so an der Wand angebracht, dass es aussieht, als würden die gemalten Krieger sie halten.

Zwölf gemalte Gestalten stehen am Rand jedes Korridors, sechs an der Westwand und sechs an der Ostwand, direkt gegenüber. Die Figuren auf den gegenüberliegenden Wänden sehen wie perfekte Spiegelbilder aus.

Südhalle. Von Süden bis Norden sind die Krieger und Waffen in diesem Korridor die folgenden:

- Storchenköpfige Männer mit Beilen (die Figur an der Ostwand hat einen Kriechgang zu Bereich 36 zwischen ihren Beinen).
- Echsenköpfige Frauen mit Streitkolben.
- Pantherköpfige Männer mit Blasrohren.
- Unbewaffnete falkenköpfige Frauen (das Wandbild im Osten ist ein Trugbild; siehe Bereich 31A).
- Ziegenköpfige Männer mit Sicheln.
- Froschköpfige Frauen mit Dreizacken.

Nordhalle. Von Süden bis Norden sind die Krieger und Waffen in diesem Korridor die folgenden:

- Froschköpfige Frauen mit Dreizacken
- Ziegenköpfige Männer mit Sicheln
- Unbewaffnete falkenköpfige Frauen (das Wandbild im Osten ist ein Trugbild; siehe Bereich 31A).
- Pantherköpfige Männer mit Blasrohren.
- Echsenköpfige Frauen mit Streitkolben.
- Storchenköpfige Männer mit Beilen (die Figur an der Ostwand hat einen Kriechgang zu Bereich 32 zwischen ihren Beinen).

31A. Verborgene Nischen

Zwei Nischen sind hinter einer 1,5 m breiten, 2,5 m hohen Illusion von feuchten Steinwänden verborgen, die mit Gemälden von falkenköpfigen Kriegerinnen verziert sind. Die Oberfläche einer der Wände zu berühren offenbart, dass ihre Steine und die Bilder darauf Illusionen sind.

Jede Nische enthält einen Sockel, auf dem ein Kristallauge mit 2,5 cm Durchmesser liegt: ein blasses Purpurauge im Süden und ein hellgrünes Auge im Norden.

Kristallaugen. Die nicht-magischen Kristallaugen sind zwei von zehn Schlüsseln, die notwendig sind, um das Gewölbe des Betrachters zu öffnen (Bereich 44).

31B. Wasservorhang

Klares Wasser bildet einen 30 cm dicken, 2 m hohen, 3 m breiten Vorhang zwischen den beiden Korridoren, der für den Zauber *Magie entdecken* oder ähnliche Effekte eine Aura der Beschwörungsmagie ausstrahlt. Wird der Zauber *Magie bannen* (SG 17) erfolgreich auf den Vorhang gewirkt, verschwindet er, sodass der Durchgang offen steht. Der Vorhang erscheint auf magische Weise nach einer Stunde wieder.

Wenn eine Kreatur, die einen Dreizack in Händen hält, den Wasservorhang durchquert, dann passiert nichts. Jeder Dreizack reicht aus, nicht nur die, die im Korridor hängen.

Wenn Kreaturen den Vorhang ohne Dreizack durchqueren wollen, bricht das Wasser als heftige Welle hervor, die nach Norden und Süden fließt. Kreaturen in beiden Korridoren werden vom Wasser erwischt und müssen einen Stärkerettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 14 (4W6) Punkte Wuchtschaden und wird mit so großer Wucht ans Ende der Halle geschleudert, dass sie auf dem Boden liegt. Kreaturen, die den Rettungswurf schaffen, erleiden halben Schaden und gehen zu Boden, werden aber nicht weggeschwemmt. Die Waffen, die an den Wänden eingehakt sind, bleiben, wo sie sind.

Wasser, das der Vorhang abgibt, verschwindet, ehe es über die Grenzen des Korridors hinausfließen kann. Das Wasser dringt auch nicht in die verborgenen Nischen ein (Bereich 31A), sodass Kreaturen dort sicher vor der Welle sind.

Das vom Vorhang beschworene Wasser sickert durch winzige Risse im Boden aus dem Korridor, sodass nur Pfützen zurückbleiben.

32. Rotierende Kriechgänge

Charaktere, die in diesem Tunnel nach Fallen oder Geheimtüren suchen, bemerken eine schmale Fuge im Mauerwerk, wenn ihnen ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 gelingt. Die Fuge markiert ein Ende eines 7,5 m langes Kriechgangs (auf Karte 5.3 mit „Tunnel A“ markiert), der sich dreht. Wenn der Wurf um 5 oder mehr Punkte gelingt, kann der Charakter feststellen, dass die Fuge einen Punkt darstellt, an dem sich zwei Abschnitte des Tunnels voneinander lösen können.

Wenn 50 Pfund Gewicht oder mehr auf den Boden in der Mitte des Tunnels A gelegt werden, lässt ein Mechanismus den Tunnel schnell um 90 Grad im Uhrzeigersinn rotieren und versenkt ihn dabei um 1,5 m. Beide Enden des Tunnels werden sofort abgeschnitten, was alle Kreaturen im Inneren festsetzt. Gleichzeitig rotiert ein zweiter Kriechgang, der im rechten Winkel zum ersten gelegen ist (auf Karte 5.3 mit „Tunnel B" gekennzeichnet) im Uhrzeigersinn um 90 Grad und senkt sich herab, sodass er in der vorherigen Position von Tunnel A zum Ruhen kommt. Charaktere, die fliegen, eine gasförmige Gestalt angenommen haben oder anderweitig effektiv gewichtslos sind, lösen die Falle nicht aus und können sich sicher durch den Tunnel bewegen.

Rotierender Tunnel

Lies den folgenden Text Spielern vor, wenn ihr Charakter zum ersten Mal in einem rotierenden Tunnel gefangen wird:

> Mit einem lauten Knirschen beginnt sich dieser Abschnitt des Kriechgangs zu drehen und schneidet sofort die Ausgänge vor und hinter dir ab. Du kannst spüren, wie der Durchgang beim Drehen ungefähr 1,5 Meter absinkt. Nach einigen Augenblicken hält er an und das Knirschen hört auf.

Wenn Tunnel B sich mit dem Rest des Kriechgangs verbindet, bildet sich ein neuer Durchgang von Nord nach Süd. Tunnel B ist mit einer ähnlichen Falle bestückt wie Tunnel A, nur dass beide Tunnel 1,5 m aufsteigen, während sie sich um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn drehen, wenn die Falle ausgelöst wird. Die einzige Art, Tunnel A wieder in seine ursprüngliche Position zu bringen, ist die Falle von Tunnel B auszulösen, und andersherum.

Charaktere, die in einem Abschnitt des Tunnels gefangen werden, der nicht mit dem Rest des Kriechgangs verbunden ist, haben keine direkte Fluchtmöglichkeit. Der Tunnel ist luftdicht. Eine einzelne Kreatur verbraucht den verfügbaren Sauerstoff innerhalb von 24 Stunden, und mehrere Kreaturen teilen die Luft entsprechend auf. Beispielsweise könnten vier Kreaturen, die im Tunnel gefangen sind, sechs Stunden überleben, ehe sie zu ersticken beginnen.

Skelettierte Überreste

Charaktere, die in Tunnel B sehen können, bemerken die Leiche eines unglückseligen Abenteurers.

> Als der neue Tunnel sich in Position bringt, seht ihr eine skelettierte Leiche, die auf dem Boden des Tunnels liegt, ungefähr drei Meter von euch entfernt.

Die Leiche ist die von Sephirius, einem Drachenblütigen und Paladin der Kompanie des Gelben Banners. Wenn sie die Leiche plündern, finden sie mehrere interessante Gegenstände (siehe „Schatz", unten).

Schatz

Sephirius trug keine Rüstung, führte aber eine *Yklwa +1* (siehe „Einen speziellen Gegenstand kaufen" in Kapitel 1 für mehr Informationen zu dieser Waffe), eine Gewölbeforscherausrüstung, eine Börse mit 8 GM, einen Rückenkratzer aus Elfenbein, der wie eine Dinosaurierkralle geformt ist (25 GM), ein heiliges Symbol von Bahamut (25 GM) und ein rotes Kristallauge mit 2,5 cm Durchmesser.

Kristallauge. Das nicht-magische Kristallauge ist einer von zehn Schlüsseln, die notwendig sind, um das Gewölbe des Betrachters zu öffnen (Bereich 44).

33. Kammer der Opposition

> Diese Kammer enthält ein Steinbecken, das mit einer dampfenden grünen Flüssigkeit gefüllt ist. Dahinter steht eine schattenhafte Gestalt an einer offenen Tür an der abgelegenen Seite des Raums. Die Gestalt hat euch den Rücken zugewandt.

Das Steinbecken ist am Boden befestigt und kann nicht umgekippt werden. Es ist außerdem unempfindlich gegen Schaden und Zauber. Es scheint 20 l heiße Suppe zu enthalten, doch die Flüssigkeit ist eine Illusion. Wenn man das Becken mit den Händen untersucht, bemerkt man, dass sie substanzlos und das Becken trocken ist.

Die dunkle Gestalt ist ein magisches, illusionäres Duplikat des Charakters, der die Tür in den Raum geöffnet hat. Sie kopiert die Bewegungen des Charakters, was es einem schlauen Charakter erlaubt, die Flüssigkeit im Becken loszuwerden. Das Schattenduplikat hat die Werte eines **Gemeinen** und ist immun gegen Giftschaden. Es ahmt perfekt die Bewegungen des Charakters nach, der es erschaffen hat, und hat immer den Rücken zu seinem Erschaffer, als sei es ein projiziertes Trugbild in 4,5 m Entfernung.

Wenn sich der Charakter, der das Schattenduplikat erschaffen hat, rückwärts bewegt, dann bewegt sich das Duplikat zum Becken. Wenn der Charakter dann so tut, als würde er aus dem Becken trinken, dann schlürft das Duplikat die „Suppe" mit einer Geschwindigkeit von 2,5 l pro Runde auf, sodass das Becken innerhalb von 8 Runden leer ist. Sobald keine illusionäre Suppe mehr im Becken ist, erscheint ein Schatz im Becken, der zuvor nicht da war (siehe „Schatz", unten). Wenn *Magie bannen* auf das Becken gewirkt wird, verschwindet die illusionäre Suppe, aber der Schatz erscheint nicht. Die illusionäre Suppe erscheint eine Minute später wieder.

Das Schattenduplikat kann keinen Druck auf Gegenstände ausüben und gleitet durch jedes Hindernis, auf das es stößt. Wenn *Magie bannen* auf die Gestalt gewirkt wird, verschwindet sie. Sie reagiert nicht, wenn sie Schaden erleidet, verschwindet aber, wenn sie auf 0 Trefferpunkte reduziert oder gezwungen wird, die Kammer zu verlassen. Wenn die Tür geschlossen und wieder geöffnet wird, erschafft das ein neues Duplikat der Person, die die Tür öffnet. Es kann immer nur ein Schattenduplikat geben.

Das Schattenduplikat hat eine schreckliche und tödliche Eigenschaft. Jede Kreatur, die in ihr Gesicht blickt, sieht eine grässliche Fratze, die in einem lautlosen Schrei erstarrt ist, und muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht auf 0 Trefferpunkte zu fallen. Eine Kreatur, die nicht verängstigt werden kann, schafft den Rettungswurf automatisch.

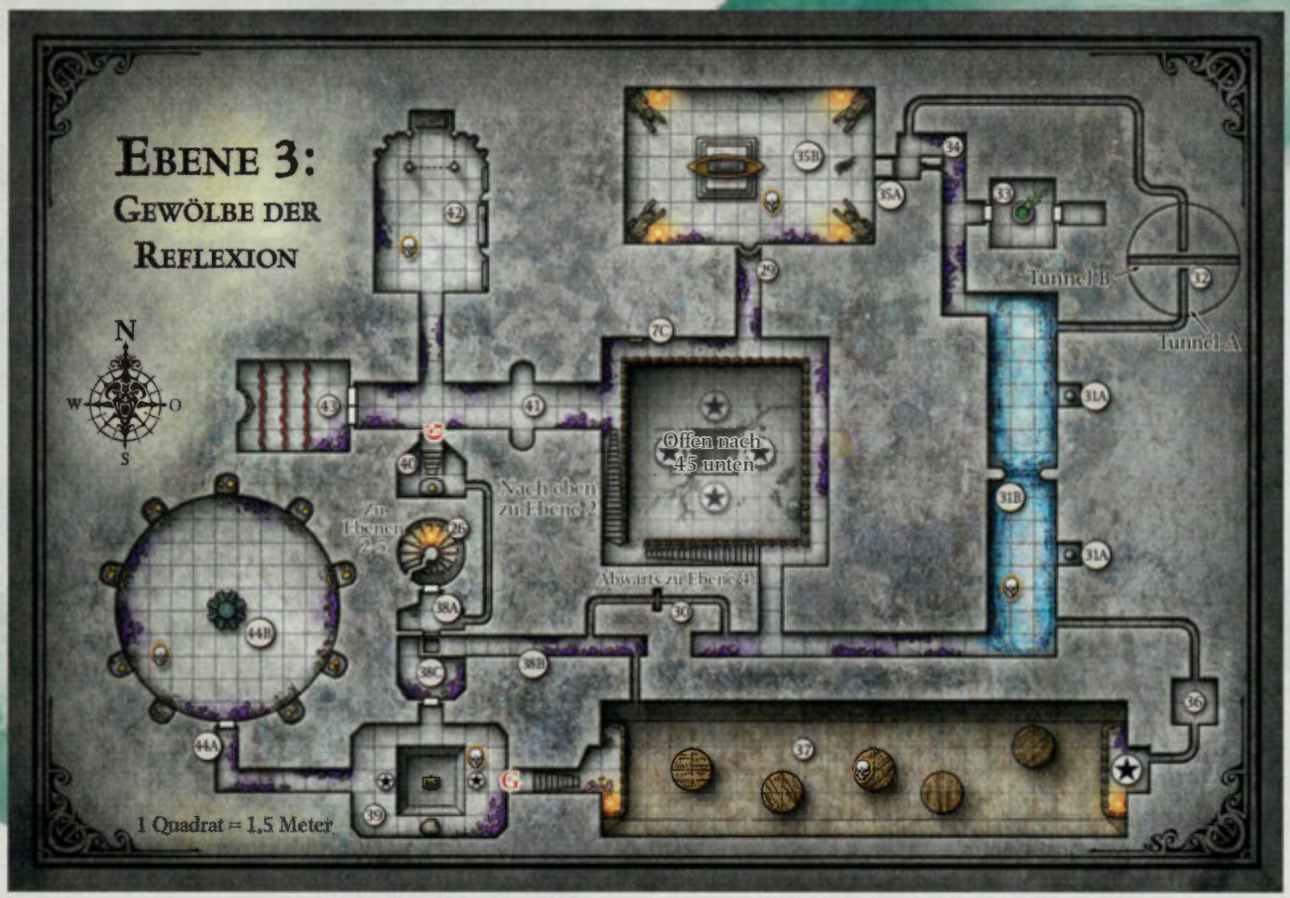
Schatz

Wenn ein Schattenduplikat die ganze illusionäre Suppe im Becken trinkt, erscheint ein Auge aus strahlend orangefarbenem Kristall mit 2,5 cm Durchmesser unten im Becken und kann mühelos entfernt werden. Wenn das Auge aus dem Becken genommen und später zurückgelegt wird, dann verschwindet es, und der Effekt mit der illusionären Suppe wird zurückgesetzt.

Kristallauge. Das nicht-magische Kristallauge ist einer von zehn Schlüsseln, die notwendig sind, um das Gewölbe des Betrachters zu öffnen (Bereich 44).

Leerer Schrank

Östlich des Brunnens befindet sich ein staubiger, leerer Raum.



Karte 5.3: Gewölbe der Reflexion

34. Guckloch

Wenn ein oder mehrere Charaktere sich diesem Bereich aus dem Süden nähern, lies folgendes vor:

> Der Korridor biegt scharf links ab. In der Ecke direkt vor der Kurve ist auf 1,8 Meter Höhe ein Guckloch in den Stein geschnitten.

Das Guckloch bildet ein Ende einer 1,5 m langen Röhre, die durch die feste Felswand führt. Vergrößerungslinsen in der Röhre geben jedem, der hindurchblickt, einen klaren Blick auf das goldene Medaillon in Bereich 35 A und die Hieroglyphen, die auf dem Einstellrad dahinter sichtbar sind. Außerdem kann eine Kreatur, die durch das Guckloch schaut, telepathisch mit jeder Kreatur in Bereich 35B kommunizieren. Mit dem Guckloch kann ein Charakter die richtige Sequenz der Bodenkacheln ermitteln, auf die in Bereich 35B getreten werden muss, und diese Information an jeden in I'jins Gruft übermitteln.

35. I'jins Gruft

Charaktere können diesen Bereich durch Bereich 18 erreichen, indem sie den Steinblock in der Ostwand absenken (Bereich 35A) oder indem sie zwischen den Zähnen des Schakalkopfs in Bereich 29 hindurchschlüpfen.

35A. Steinblock

Ein 1,5 m breiter, 1,5 m dicker 3,5 m hoher Block aus solidem Stein blockiert die Tür, die in I'jins Gruft führt (Bereich 35B). Der Block ist auf der Seite, die in Richtung der Gruft zeigt, ohne Merkmale, und ist unempfindlich gegenüber Schaden und Zaubern. Wenn sich die Charaktere dem Block aus dem Osten nähern, lies folgendes vor:

> Der Korridor endet vor einem Steinblock, auf den ein 2 Meter hoher Humanoider mit Schakalkopf gemalt ist, der ein goldenes Medaillon um den Hals trägt. Überall um die Figur herum sind Heuschrecken in den Stein gemeißelt.

Eine genaue Untersuchung offenbart, dass eine der gravierten Heuschrecken ein Knopf ist, der gedrückt werden kann. Wenn das passiert, sinkt der Steinblock in den Boden, was einen offenen Durchgang in die Gruft erschafft (Bereich 35B).

Das „Medaillon", das das schakalköpfige Gemälde trägt, ist in Wahrheit eine goldene Scheibe mit 15 cm Durchmesser mit dem Gesicht eines Hornteufels, dessen Mund offen steht. Hinter die Scheibe ist ein Stellrad aus Ton eingesetzt, in das 8 Hieroglyphen graviert sind. Eine Hieroglyphe (ein Geier) ist durch ein Loch sichtbar, das der klaffende Mund des Teufels bildet, doch das Stellrad ist fixiert, und die verbleibenden 7 Hieroglyphen sind hinter dem Medaillon nicht sichtbar.

Wenn ein Charakter auf eine Geier-Bodenplatte in Bereich 35B tritt, dann dreht sich das Stellrad und zeigt eine neue Hieroglyphe: eine Schlange. Auf diese Weise zeigt das Rad eine Hieroglyphe nach der anderen die richtige Sequenz der Bodenkacheln, auf die man treten muss: Geier, Schlange, Tür, Schilf, Skarabäus, Zepter, Fuß und Urne. Wenn man auf eine Bodenkachel tritt, die der Hieroglyphe auf dem Rad entspricht, dreht sich das Rad weiter, sodass das nächste Symbol in der Sequenz gezeigt wird.

Das goldene Medaillon ist mit *Ewigem Leim* an dem Steinblock befestigt, und wenn man es ablösen will, braucht man ein *Universelles Lösungsmittel*. Man kann das Medaillon aber auch einfach zerstören, um an das Rad darunter zu kommen. Wenn man das Medaillon entfernt oder zerstört, legt das das Rad und die 8 Hieroglyphen darunter frei.

Sobald das Medaillon entfernt ist, kann das Rad einfach von der Speiche im Steinblock entfernt werden. Wenn man das Rad jedoch abnimmt, setzt das ein ätzendes Gas frei, das im Block gefangen ist. Das Gas entkommt durch winzige Löcher, die hinter dem Rad versteckt sind, und füllt das 1,5-m-Feld direkt östlich vor dem Block. Kreaturen, die sich in diesem Bereich aufhalten, wenn das Gas freigesetzt wird, müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 44 (8W10) Punkte Säureschaden, halb so viel bei einem gelungenen Rettungswurf. Ein Charakter, der nach Fallen sucht, kann die Löcher hinter dem Rad mit einem Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 25 entdecken; sobald die Löcher gefunden worden sind, können sie mit Wachs verstopft werden, ehe das Rad entfernt wird. Dann kann das Gas nicht freigesetzt werden.

35B. Gruft

Vier Fackeln erleuchten Steinsphingen, die in den Ecken dieses 4,5 Meter hohen Raumes kauern. Die Fackeln werfen flackerndes Licht auf die Hieroglyphen, die in den Kachelboden graviert sind. In der Mitte des Raums steht ein Begräbnisboot mit Goldintarsien auf einem 90 Zentimeter hohen steinernen Podest. Auf dem Deck des Boots steht ein kleiner, goldener Sarkophag, der mit gehörnten Kaninchen verziert ist. Direkt über dem Boot öffnet sich ein dunkler Schacht in der Decke, und im Süden ist ein Korridor durch eine Reihe von Fangzähnen sichtbar, die in die Wand gehauen sind.

Das Skelett eines Zwergs liegt östlich des Boots. Es trägt einen zerschlissenen gelben Turban und einen staubigen Kettenpanzer und umklammert einen Bronzeschild.

Um I'jins Sarkophag zu öffnen, muss man in der richtigen Reihenfolge auf 8 Bodenkacheln treten (siehe „Hieroglyphenboden" unten und Handout 23 in Anhang E). Tritt man in der falschen Reihenfolge auf die Kacheln, löst das eine Falle aus (siehe „Sphingenstatuen", unten).

Die skelettierten Überreste waren einst Bravus Felsensohn, ein goldzwergischer Kleriker von Moradin und ehemaliges Mitglied der Kompanie des Gelben Banners. Bravus starb, weil er in der falschen Reihenfolge auf die Bodenkacheln trat, und sein Körper liegt auf einer Kachel mit der „Fuß"-Hieroglyphe. Durchsucht man die Leiche, stößt man auf einige Wertgegenstände (siehe „Schatz", unten).

Vier Fackeln beleuchten den Raum. Solange sie in ihren Haltern bleiben, brennen sie niemals aus. Wird eine Fackel aus ihrer Halterung entfernt, brennt sie normal aus.

Ratschläge von den Geistern

Charaktere, die von den Geistern von Nangnang oder Shagambi bewohnt werden, erhalten einen Ratschlag, wenn sie diesen Bereich betreten.

- Die nervöse, doch gierige Nangnang will, dass ihr Wirt die Leiche des toten Zwerges plündert, ehe sonst jemand es tun kann.
- Die weise Shagambi rät, dass es es in der Nähe einen Hinweis geben könnte, der einem sagt, auf welche Bodenkacheln man sicher treten kann.

Hieroglyphenboden

Der Boden um das Podium und die Statuen ist mit 1,5 m großen, quadratischen Steinkacheln bedeckt, in die jeweils eine Hieroglyphe graviert ist. Gib den Spielern Handout 23 in Anhang E.

Charaktere können vermeiden, Bodenkacheln auszulösen, indem sie fliegen oder an Wand und Decke klettern. Die Wände zu erklimmen, erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20. Wer einen Fuß auf die Kacheln setzt, muss sie in der richtigen Reihenfolge betreten, um nicht die Konsequenzen zu erleiden.

Wenn ein Charakter auf eine Bodenkachel tritt und der Durchgang im Osten offen ist, dann steigt der Steinblock in Bereich 35A auf, um den Tunnel zu versiegeln. Kreaturen, die auf dem Block stehen, wenn er zur Decke steigt, müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 7 ablegen, um in eine der beiden Richtungen zu springen. Wenn der Rettungswurf misslingt, erleidet die Kreatur 55 (10W10) Wuchtschaden. Kreaturen, die dadurch auf 0 Trefferpunkte reduziert werden, werden zu Mus zerquetscht. Ansonsten fällt die Kreatur in der Gruft zu Boden.

Die richtige Reihenfolge der Bodenkacheln entspricht der Reihenfolge, in der die Hieroglyphen auf dem Tonrad in Bereich 35A erscheinen: Geier, Schlange, Tür, Schilf, Skarabäus, Zepter, Fuß, Urne. Immer wenn ein Charakter auf eine Bodenkachel tritt, wird eine neue Hieroglyphe klickend auf dem Tonrad sichtbar, wobei der Anblick nur für Charaktere sichtbar ist, die durch das Guckloch in Bereich 34 schauen. Das Rad dreht sich in der richtigen Reihenfolge durch alle Hieroglyphen. Wenn ein Charakter auf eine falsche Hieroglyphe tritt, werden die Statuen als „Sphingenstatuen" beschrieben. Wenn man auf die falsche Kachel tritt, setzt das die Sequenz nicht zurück.

Wenn man auf die letzte Kachel in der Sequenz tritt, passieren die folgenden Dinge alle auf einmal:

- I'jins Sarkophag öffnet sich.
- Der Steinblock in Bereich 35A sinkt in den Boden, was einen offenen Durchgang im Osten erzeugt.
- Heuschrecken, die von den Sphingenstatuen beschworen wurden, verschwinden.
- Der Hieroglyphenboden wird deaktiviert. Nach 24 Stunden schickt Welk 1W4 Gruftzwerge, um die Falle zurückzusetzen.

Sphingenstatuen

Alle Statuen bilden eine lebensgroße Gynosphinx ab, und alle vier strahlen eine Aura der Bannmagie und Beschwörungsmagie aus, wenn sie mit dem Zauber *Magie entdecken* oder einem ähnlichen Effekt untersucht werden. Die Statuen sind unempfindlich gegen Schaden und Zauber.

Wenn ein Charakter auf die falsche Bodenkachel tritt, sperren alle vier Statuen den Mund auf und Massen von magisch beschworenen Heuschrecken fliegen heraus. Die Heuschrecken bilden eine einzige Wolke, die einen 7,5 m großen Würfel über der entsprechenden Bodenkachel füllt. Alle Kreaturen, die sich in der Wolke befinden, wenn sie sich bildet, sowie Kreaturen, die die Wolke das erste Mal in einem Zug betreten oder ihren Zug dort beginnen, erleiden 44 (8W10) Punkte Stichschaden. Kreaturen, die durch diese Falle auf 0 Trefferpunkte fallen, werden von den gefräßigen Heuschrecken getötet und bis auf die Knochen abgenagt. Die Wolke hält 1 Minute an oder bis eine weitere Wolke von Heuschrecken erschaffen wird.

Sarkophag

I'jins goldener Sarkophag kann nur geöffnet werden, indem man in der richtigen Reihenfolge auf die acht Bodenkacheln tritt. Der Sarkophag ist 7.500 GM wert, wenn er intakt ist, wiegt aber 75 Pfund. Wenn man ihn vom Begräbnisboot entfernt, erschafft das vier von der Decke bis zum Boden reichende Energiewände (wie man sie mit dem Zauber *Energiewand* erschaffen kann), die das Podium auf allen vier Seiten umgeben. Die Wände bleiben bestehen, bis sie zerstört werden oder bis der Sarkophag wieder auf das Boot gesetzt wird.

Der Sarkophag enthält die spröden Knochen eines Almiraj (I'jins Tiergestalt; siehe Anhang D), sowie das Spiralhorn, das

als *Zauberstab des Wunders* verwendet werden kann. Das Horn zerfällt zu Staub und wird zerstört, wenn es die Gruft der Neun Götter verlässt (aber siehe „Verlorene Schätze", Seite 189).

I'jins Geist. Der Geist von I'jin versucht, die Kontrolle über jeden Charakter zu ergreifen, der das Horn berührt (siehe „Geister der Neun Tricksergötter", Seite 129). Wenn sich I'jins Geist manifestiert, lies folgendes vor:

> Lichtstrahlen gehen von der Spitze des Horns aus. Als sie um dich wirbeln, formen sie das Bild eines gespenstischen Kaninchens mit einem einzelnen Horn auf der Stirn. Eine weibliche Stimme flüstert: „Schnell, schnell, lass mich rein! Wir müssen Acererak aufhalten!"

Wenn der Geist den Charakter erfolgreich bewohnt, händige dem Spieler die I'jin-Karte aus (siehe Anhang F). Wenn der Versuch misslingt, kehrt der Geist in das Horn zurück und wartet darauf, dass ein anderer Charakter ihn berührt.

Schatz

In Bravus' gelben Turban ist ein Peridot eingesetzt (500 GM). Wenn man Bravus' Leiche durchsucht, findet man außerdem einen nicht-magischen Schild und einen Beutel, in dem sich ein Diamant im Wert von 500 GM befindet (die Materialkomponente des Zaubers *Tote erwecken*) sowie zwei Kristallaugen mit 2,5 cm Durchmesser — eines dunkelblau, das andere strahlend violett.

Kristallaugen. Die nicht-magischen Kristallaugen sind zwei von zehn Schlüsseln, die notwendig sind, um das Gewölbe des Betrachters zu öffnen (Bereich 44).

36. Kammer der Erholung

Die Hüter der Gruft haben diesen winzigen Raum zwischen zwei Kriechgängen so gut wie vergessen. Charaktere, die hier Schutz suchen, werden mit ungestörter Ruhe belohnt.

37. Winde des Pandämoniums

> Zwei Balkone befinden sich direkt gegenüber voneinander über einer großen Grube. Zwischen den Balkonen schweben fünf hölzerne Plattformen, die jeweils eine Scheibe mit 3 Metern Durchmesser sind. Eine einzige Fackel brennt über jedem Balkon. Auf dem Ostbalkon steht eine grob behauene, 7,5 Meter hohe Statue eines bulligen Unholds mit gefalteten Schwingen und geballten Fäusten. Ein rostiger Hebel, der nach oben zeigt, ist in die Wand des Westbalkons eingesetzt.

Die Wände zu erklimmen erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15. Ein Kriechgang befindet sich in der nordwestlichen Ecke, auf der gleichen Höhe wie die Balkone und schwebenden Plattformen. Ein anderer Kriechgang führt vom Ostbalkon weg. Auf der Rückseite des Westbalkons führen Stufen 3 m zu einer Anlegestelle und einer Geheimtür hinab.

Ratschläge von den Geistern

Charaktere, die von den Geistern von I'jin oder Kubazan bewohnt werden, erhalten einen Ratschlag, wenn sie diesen Bereich betreten.

- Die launische I'jin drängt ihren Wirt dazu, den Hebel zu betätigen. Was soll schon passieren?
- Der furchtlose Kubazan besteht darauf, dass der Wirt auf die Plattformen springt, selbst wenn andere Charaktere besser dazu geeignet wären.

Schwebende Plattformen

Die kreisförmigen Plattformen haben 3 m Durchmesser und schweben mit 2 bis 4 m Abstand zueinander, wie du Karte 5.3 entnehmen kannst. Sie schweben auf der gleichen Höhe wie die Balkone, 4,5 m unter der Decke und 18 m über dem Grubenboden. Der Zauber *Magie entdecken* oder ein ähnlicher Effekt offenbart eine Aura der Bannmagie und Verwandlungsmagie um jede Plattform. Jede Scheibe ist breit genug, dass sich Charaktere vor einem Sprung 3 m weit bewegen können (siehe „Bewegung" in Kapitel 8 des *Player's Handbook (Spielerhandbuchs)*). Die Plattformen wippen leicht, wenn etwas auf ihnen landet, als würden sie auf Wasser treiben. Kreaturen, die von einer Plattform in die Grube fallen, erleiden 21 (6W6) Punkte Wuchtschaden. Wenn *Magie bannen* auf eine Plattform gewirkt wird, fällt sie hinunter.

Wehklagende Winde

Wenn der Hebel am Westbalkon betätigt wird, öffnet die unheilige Statue ihre Fäuste, um einen murmelgroßen Gegenstand in der Handfläche jeder Hand zu zeigen (siehe „Schatz", unten). Gleichzeitig erhebt sich ein heulender Wind und füllt den Raum. Wird der Hebel in die Ausgangsposition zurückgebracht, ebbt der Wind ab, und die Statue schließt die Fäuste.

Lass alle Gruppenmitglieder Initiative würfeln, wenn der Wind zu heulen beginnt. Solange der Wind heult, müssen alle Charaktere, die nicht auf einer schwebenden Plattform stehen und ihren Zug im Raum beginnen, einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 20 schaffen, um nicht eine zufällige Form kurzfristigen Wahnsinns zu erleiden, die du ermittelst, indem du die Tabelle „Kurzfristiger Wahnsinn" in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)* heranziehst. Konstrukte und Untote sind immun gegen diesen Wahnsinn. Außerdem sorgen die Winde dafür, dass Kreaturen im Raum einen Nachteil auf alle Würfe mit Stärke erleiden, auch auf Würfe, die zum Springen auf den schwebenden Plattformen abgelegt werden, und Würfe zum Erklimmen der Wände.

Statue

Charaktere, die einen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 15 schaffen, erkennen, dass die Statue einen Nycaloth abbildet. Der Zauber *Magie entdecken* oder ein ähnlicher Effekt offenbart eine Aura der Verwandlungsmagie, die von den geballten Fäusten der Statue ausgeht.

Die Statue wiegt 15.000 Pfund und ist unempfindlich gegen Schaden und Zauber. Wird der Zauber *Klopfen* auf die Statue gewirkt, öffnet sich eine ihrer Fäuste für eine Runde. In dieser Zeit kann der Gegenstand in der Hand sicher entfernt werden.

Schatz

Die Statue umklammert ein perlweißes Kristallauge mit 2,5 cm Durchmesser in der linken Hand, und ein blutrotes Kristallauge der gleichen Größe in der rechten Hand.

Kristallaugen. Die nicht-magischen Kristallaugen sind zwei von zehn Schlüsseln, die notwendig sind, um das Gewölbe des Betrachters zu öffnen (Bereich 44).

38. Drehraum-Falle

Dieser Abschnitt der Gruft besteht aus drei eigenständigen Bereichen: einem Kontrollraum (Bereich 38A), einem Zugangskorridor (Bereich 38B) und einer sich drehenden Todesfalle (Bereich 38C). Diagramm 5.2 zeigt die Seitenansicht dieser Bereiche.

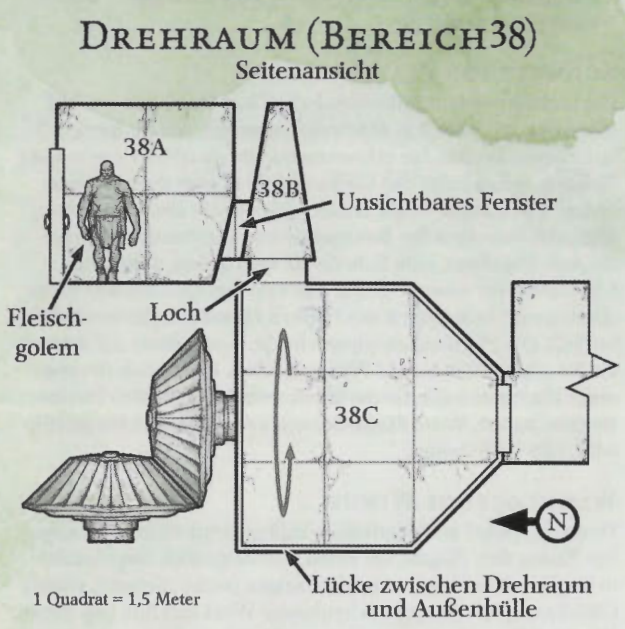


Diagramm 5.2: Drehraum-Falle

38A. Kontrollraum

Dieser Raum ist dunkel und staubig. Eine massige Gestalt, die einen Topfhelm trägt, steht im Westen, mit einer Hand auf einem Eisenhebel an der Wand. Die Südwand ist geneigt und hat ein großes rechteckiges Fenster, das 1,5 Meter breit und über 2 Meter hoch ist. Das Fenster zeigt einen Korridor, durch ein rechteckiges Loch im Boden des Korridors, und weiter hinten einen gut beleuchteten Raum, der wie ein auf der Seite liegender Zylinder geformt ist.

Die behelmte Gestalt ist ein Gruftwächter: ein **Fleischgolem**, der Plattenrüstung trägt, was ihm RK 17 verleiht. Seine Aufgabe ist, den Hebel zu ziehen, wenn er Abenteurer sieht, die in Bereich 38C eindringen. Der Gruftwächter kämpft nur zur Selbstverteidigung und hat Befehl von Welk, den Kontrollraum nicht zu verlassen. Wenn er in seinen Berserkerrausch verfällt, ignoriert er diesen Befehl.

Fenster. Das Fenster in der Südwand ist aus Stein, der auf magische Weise nur von dieser Seite aus transparent gemacht worden ist. Wird der Zauber *Magie bannen* (SG 17) erfolgreich auf den Stein gewirkt, verliert er seine Transparenz. Wenn der Gruftwächter nicht mehr in die Bereiche 38B und 38C blicken kann, zieht er den Hebel nicht.

Eisenhebel. Der Hebel ragt aus einem senkrechten Schlitz, der in die Nordwestwand geschnitten ist. Er ist nach oben gestellt. Wenn der Hebel gezogen wird, aktiviert das die Falle in Bereich 38C.

38B. Zugangstunnel

Der Korridor ist 3 m hoch und 1 5 m breit. Wenn die Charaktere den Korridor durch die Kriechgänge aus den Bereichen 30 oder 37 betreten, dann lies folgendes vor:

Die Wände dieses schmalen Tunnels neigen sich nach innen, wo sie sich der 3 Meter hohen Decke nähern. Flecken von Schimmel hängen in der östlichen Hälfte des Korridors an Wänden und Decke. Am Westende des Korridors ist ein 90 Zentimeter breites, 1,2 Meter langes rechteckiges Loch in die Wand geschnitten, aus dem helles Licht strahlt.

Jeder Charakter, der neben dem Loch steht, kann in einen zylindrischen Raum blicken (Bereich 38C), dessen gekrümmter Boden 4,5 m unter dem Loch liegt.

Die Wand nördlich des Lochs dient als einseitiges Fenster, doch erscheint es von dieser Seite nicht anders als der Rest des Tunnels. Kreaturen in Bereich 38A können in diesen Tunnel schauen, aber Kreaturen im Tunnel können nicht in Bereich 38A blicken. Zauber wie *Magie entdecken* und *Wahrer Blick* offenbaren das Fenster von dieser Seite aus nicht.

38C. Drehende Trommel

Die Charaktere können diesen Raum durch ein rechteckiges Loch in der Decke (Bereich 38B) oder durch eine Steintür in der Südwand betreten.

Dieser Raum ist wie eine Trommel oder ein Zylinder geformt, der auf der Seite liegt, wobei das Südende in Richtung einer kleinen Steintür zuläuft. Schnitzereien von Dämonen verzieren das Mauerwerk. In ihren Augen befinden sich flackernde Flammen.

Die flackernden Flammen wurden mit dem Zauber *Dauerhafte Flamme* erschaffen und füllen den Raum mit hellem Licht.

Wenn der Hebel in Bereich 38A gezogen wird, versiegeln drei verborgene Schlösser die Südtür, der Zauber *Steinwand* blockiert das rechteckige Loch in der Decke (was den Weg nach Bereich 38B abschneidet), und der Raum beginnt sich zu drehen. Wenn das passiert, sollten alle anwesenden Kreaturen Initiative würfeln.

Jede Kreatur, die nicht fest an der Wand befestigt ist, fliegt oder unter dem Effekt des Zaubers *Gasförmige Gestalt* oder ähnlicher Magie steht, wird vom drehenden Raum umhergeschleudert. Die Kreatur muss zu Beginn eines jeden ihrer Züge einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, wobei sie bei einem misslungenen Rettungswurf 11 (2W10) Punkte Wuchtschaden erleidet, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Wurf.

Drehraum-Effekt

W20	Effekt
1–6	Die Dämonengesichter geben einen Strahl aus Betäubungsgas ab, das sich schnell auflöst. Jede Kreatur im Raum, die nicht immun gegen den Zustand vergiftet ist, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht bewusstlos zu werden. Eine bewusstlose Kreatur kann den Rettungswurf wiederholen, wenn sie Schaden erleidet, was den Effekt bei einem Erfolg beendet.
7–12	Die Dämonengesichter geben einen Strahl von funkelndem Staub ab, der jede Kreatur im Raum blendet, die keinen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen. Die Blindheit eines Charakters hält an, bis sie mit dem Zauber *Schwache Genesung* oder ähnlicher Magie geheilt wird.

W20	Effekt
13–18	15 cm lange Steinstacheln schießen magisch aus den Wänden. Kreaturen, die zu Beginn des Zugs Schaden durch den Raum erleiden, erleiden zusätzlich 11 (2W10) Punkte Stichschaden durch die Stacheln. Die Stacheln ziehen sich zurück, wenn der nächste Raumeffekt ausgelöst wird.
19–20	Die Dämonengesichter speien Strahlen von entzündlichem Gas aus, das sich sofort entzündet und den Raum mit Feuer füllt. Alle Kreaturen im Raum erleiden 45 (10W8) Punkte Feuerschaden.

Solange sich der Raum dreht, wird ein zusätzlicher Effekt am Ende von Initiativewert 10 ausgelöst. Wirf einen W20 und schlage in der Tabelle Drehraum-Effekte nach.

Der Raum hört auf, sich zu drehen, wenn der Hebel in Bereich 38A angehoben wird, oder wenn die Südtür geöffnet oder zerstört wird. Die Schlösser der Tür sind in den Wänden verborgen und können nicht mit Diebeswerkzeug geöffnet werden, und es ist dreimal der Zauber *Klopfen* notwendig, um sie zu öffnen. Die Tür kann auch mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 26 geöffnet oder angegriffen werden. Sie hat RK 17, 50 Trefferpunkte und ist immun gegen Feuerschaden, Stichschaden, Giftschaden, psychischen Schaden, Hiebschaden und Schallschaden.

39. Golemgrube

Eine 4,5 Meter breite, 4,5 Meter tiefe Grube dominiert diese Kammer. Auf dem Boden der Grube steht reglos eine 2,4 Meter große Tonstatue neben einer Schatztruhe aus Stein. Ein Silberschlüssel hängt von einer Schnur um den Hals der Gestalt.

Zwei 2,7 Meter hohe Steinstatuen stehen auf Sockeln auf beiden Seiten der Grube. Ein dritter Sockel an der Südwand ist leer. Eine der Statuen stellt eine vermummte und bärtige männliche Gestalt dar, die den linken Arm erhoben und den Zeigefinger ausgestreckt hat. Die andere stellt einen gepanzerten männlichen Ritter dar, der seine in einen Panzerhandschuh gehüllte rechte Hand erhebt, die Handfläche nach Innen in Richtung des Ritters gedreht.

Eine unsichtbare Wand aus Energie (wie sie mit dem Zauber *Energiewand* erschaffen wird) bedeckt die Grube und schirmt den **Lehmgolem** und die Truhe unten ab. Indem Charaktere die Statuen manipulieren, können sie den Golem auf ihre Ebene teleportieren oder einen der ihren in die Grube schicken.

Ratschläge von den Geistern

Charaktere, die von den Geistern von Moa oder Papazotl bewohnt werden, erhalten einen Ratschlag, wenn sie diesen Bereich betreten.

- Der nachdenkliche Moa warnt, dass nur Waffen, die aus Adamant hergestellt oder magisch sind, einen Lehmgolem verletzen können.
- Der herrische Papazotl besteht darauf, dass sich jemand auf den dritten Sockel stellt. („Er muss aus einem Grund leer sein!")

Götterstatuen

Die beiden Statuen an der Grube stellen Azuth (Gott der Magie) und Torm (Gott der Tapferkeit und der Selbstaufopferung) dar. Beide können mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 12 identifiziert werden. Der Zauber *Magie entdecken* oder ein ähnlicher Effekt offenbart eine Aura der Bannmagie um jede Statue.

Eine Untersuchung der Podeste offenbart, dass jede Statue auf einem drehbaren, federgelagerten Zahnrad positioniert ist. Wenn die Statue von Azuth nach rechts gedreht wird, wird eine Kreatur in der Grube auf das dritte Podest teleportiert, was alle Kreaturen auseinanderzwängt, die dort stehen. Wenn sich mehrere Kreaturen in der Grube befinden, bestimme zufällig, welche davon teleportiert wird. Wenn die Statue von Torm nach rechts gedreht wird, teleportiert das alles auf oder über dem dritten Podest in die Grube. Wenn dort nichts ist, kann man ein leises Ploppen hören, da Luft nachströmt, um den leeren Raum zu füllen. Wenn eine Statue, die gedreht wurde, losgelassen wird, bewegt sie sich knirschend zurück in die Ausgangsposition.

Der Lehmgolem hat Anweisungen, jede Kreatur anzugreifen, die er sehen und erreichen kann. Wenn der Golem zerstört wird, nutzt Welk sein *Handbuch der Golems* in Bereich 28, um nach 30 Tagen einen neuen zu erschaffen.

Steintruhe

Die Truhe und ihre Scharniere bestehen aus Stein. Die Truhe wiegt 250 Pfund und ist mit einem Verriegelungsmechanismus aus Silber ausgestattet. Um das Schloss zu öffnen, ist der Silberschlüssel notwendig, den der Golem um den Hals trägt. Der Zauber *Magierhand* oder ein ähnlicher Effekt kann den Schlüssel vom Hals des Golems lösen, ohne dass der Golem angreift. Ein Charakter, der Diebeswerkzeug verwendet, kann das Schloss öffnen, wenn ihm eine Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 gelingt. Wenn das Schloss aber auf andere Art als mit dem Silberschlüssel geöffnet wird, entlässt das eine Gaswolke, die einen Würfel mit 4,5 m Kantenlänge über der Truhe füllt (was die ganze Grube füllt). Das Gas korrodiert und zerstört sofort jegliches nicht-magisches Metall, mit dem es in Kontakt kommt, auch Rüstungen und Waffen. Metallgegenstände, die in Behältern versiegelt sind, sind geschützt.

Die Truhe ist ein kleiner Gegenstand mit RK 12, 10 Trefferpunkten, Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden.

Schatz

Die Truhe enthält zwei gläserne Augen mit 2,5 cm Durchmesser, die auf einem roten Kissen ruhen. Ein Auge ist blassgrün, das andere pink.

Kristallaugen. Die nicht-magischen Kristallaugen sind zwei von zehn Schlüsseln, die notwendig sind, um das Gewölbe des Betrachters zu öffnen (Bereich 44).

40. Fluch des Goldenen Schädels

Ein goldener Schädel ruht auf einem Podest in der Mitte dieses kleinen, staubigen Raums.

Der verfluchte menschliche Schädel, der mit Gold überzogen ist, ist ein Überrest eines Narren namens Yaka – eines Unterhaltungskünstlers, der einst die königliche Familie von Omu unterhalten hat. Wenn ein Charakter ihn berührt, levitiert der Schädel in der Luft und beginnt, dem Charakter überallhin zu folgen. Der Schädel weicht niemals mehr als einen oder zwei Meter von der Seite des Charakters und teleportiert sich neben ihn, wenn er außer Sicht gerät. Während er den Charakter verfolgt, gibt Yakas Schädel trockene Kommentare in einer spöttischen, hohlen Stimme von sich. Wenn der Schädel nicht magisch zum Schweigen gebracht wird, lassen seine unpassenden Kommentare den Charakter alle Attributswürfe mit Nachteil ablegen.

Stelle den Schädel als grausam und zynisch dar, mit einem dunklen Sinn für Humor. Er weiß nichts über die Gruft, tut aber so, als würde er alles wissen. Acererak hat den Schädel mit mächtiger Magie geschützt, sodass er unempfindlich gegen Schaden und Zauber ist. Sein Fluch ist zu mächtig, als dass ein anderer Zauber als ein *Wunsch* ihn brechen könnte, und dieser kann entweder verwendet werden, um den Schädel zu zerstören oder den Fluch zu beenden. Wenn der Fluch endet, aber der Schädel überlebt, dann teleportiert er sich zurück auf sein Podest und wartet darauf, dass ein anderer Charakter ihn berührt.

Der Fluch kann auch beendet werden, indem man den Schädel mit Edelsteinen füttert, nach denen er giert. Der Schädel zerkaut und zerstört alle nicht-magischen Edelsteine, die an ihn verfüttert werden, wobei keine Spur des Juwels zurückbleibt. Sobald der Schädel 10.000 GM in Edelsteinen zerstört hat, teleportiert sich der Schädel zurück auf sein Podest, und der Fluch endet für den betroffenen Charakter.

41. Gruftwächter

Zwei massige Gestalten stehen in Nischen entlang dieser langen Halle. Sie stehen einander gegenüber. Rüstung ist in ihr Fleisch genietet, und sie tragen Topfhelme und stachelige Panzerhandschuhe. Eisenkrägen um ihre Hälse sind mit einer stacheligen Kette verbunden, die sich über den Korridor spannt.

Die Gruftwächter in den Nischen greifen jede Kreatur an, die sie angreift oder versucht, an ihnen vorbeizukommen. Sie sind **Fleischgolems**, mit diesen Veränderungen:

- Die Golems sind in Plattenrüstung gekleidet (RK 17).
- Mit seinen Panzerhandschuhen verursacht ein Gruftwächter 13 (2W8 + 4) Punkte Wuchtschaden plus 7 (2W6)Punkte Stichschaden mit jedem erfolgreichen Hieb-Angriff.
- Jeder Gruftwächter hat einen Herausforderungsgrad von 6 (2.300 EP).

Stachelkette

Die magische Stachelkette, die die Wächter zusammenbindet, verhindert, dass sie sich weiter als 4,5 m voneinander entfernen. Außerdem wird jeder Schaden, solange die Stachelkette intakt ist, gleichmäßig auf beide Gruftwächter aufgeteilt. Die Stachelkette kann einzeln angegriffen werden und hat RK 18, eine Schadensschwelle von 10, 5 Trefferpunkte und ist immun gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Wenn die Kette bricht, geraten beide Gruftwächter sofort in ihren Berserkerrausch.

42. Kubazans Gruft

Ein Säulengang mit vier Säulen ragt aus der gegenüberliegenden Hand. Darunter ruht ein steinerner Sarkophag in einer Vertiefung in der Wand. Vier Froschmasken aus Keramik hängen in Nischen um den Sarkophag. Unter den Masken sind humanoide Knochen über den Boden verstreut. Im Osten kauert eine große Gravur eines tentakelbewehrten Froschmonsters über einem Schrein. Opfergaben liegen auf einem Regal davor. Vier rechteckige Fresken schmücken die angrenzenden Wände.

Um den Sarkophag zu öffnen, müssen die Charaktere ein einfaches Ritual am Schrein durchführen, während sie die Froschmasken tragen. Die Wandfresken zeigen, was getan werden muss.

Ratschläge von den Geistern

Charaktere, die von den Geistern von Nangnang, Obo'laka oder Shagambi bewohnt werden, erhalten einen Ratschlag, wenn sie diesen Bereich betreten.

- Die gierige Nangnang drängt ihren Wirt, sich die Goldmünzen auf dem Wandschrein zu greifen.
- Der vorsichtige Obo'laka warnt davor, die Masken anzuprobieren.
- Der weise Shagambi ist überzeugt, dass diese Fresken Hinweise darauf sind, anhand derer man die Macht des Wandschreins verstehen kann.

Fresken

Vier Fresken säumen die Ostwand der Gruft, zwei auf jeder Seite des Schreins.

Fresko 1. Dieses Fresko zeigt eine Zeit, als Kubazan seine Tentakel nutzte, um den Omuanern dabei zu helfen, eine Statue des Gottes Ubtao niederzuwerfen:

Ein froschartiger Behemoth nutzt seine Tentakel, um dem omuanischen Volk dabei zu helfen, eine mächtige Statue niederzuwerfen. Im Vordergrund wirft eine alte Frau, die eine Froschmaske trägt, fünf Münzen aus ihrer Hand, als würde sie Saat ausbringen.

Fresko 2. Dieses Fresko zeigt eine Zeit, als Kubazan einer Gruppe von omuanischen Jägern dabei half, ein Riesenkrokodil zu töten, das die Stadt bedrohte:

Ein froschartiger Behemoth schlingt seine Tentakel um ein Riesenkrokodil, während omuanische Jäger das Krokodil mit ihren Speeren aufspießen. Im Vordergrund hält ein alter Mann, der eine Froschmaske trägt, einen Käfer an seinen offenen Mund.

Fresko 3. Dieses Fresko zeigt eine Zeit, als Kubuzan den Omuanern dabei half, ein Kind zu finden, das sich im Dschungel verlaufen hatte:

Ein froschartiger Behemoth mit vier omuanischen Jägern auf seinem Rücken findet einen kleinen Jungen im Dschungel. Die Jäger scheinen euphorisch. Im Vordergrund hält eine junge Frau, die eine Froschmaske trägt, ein Messer in einer Hand und ein kopfloses Huhn in der anderen.

Fresko 4. Dieses Fresko zeigt eine Zeit, als Kubazan wütend wurde und die Omuaner ihn mit Schätzen besänftigten:

Ein froschartiger Behemoth suhlt sich in einem flachen Tümpel, während Omuaner ihm Urnen voller Nahrung und Schätze als Tribut darbringen. Risse im Fresko verschleiern den Kopf einer menschlichen Gestalt im Vordergrund, aber man kann sehen, dass sie eine entzündete Kerze in der Hand hält.

Beim Durchsuchen des Schreins stößt man auf mehrere Gegenstände:

- Eine 15 cm hohe Statuette eines Froschemoths (siehe AnhangD), die 5 Pfund wiegt und eine Inschrift auf Altomuanisch trägt: „Danke mir, so wie es andere seit dem Anbeginn der Zeit getan haben."
- Eine Kupferschale voller Rattenknochen
- Vier tote Kakerlaken
- Eine grüne Wachskerze mit einem Docht, der noch brauchbar ist
- 5 GM (lose)

Das Ritual ausführen

Um den Sarkophag zu öffnen, müssen ein oder mehrere Charaktere vor dem Wandschrein stehen und die folgenden Aktionen in keiner bestimmten Reihenfolge ausführen:

- Opfere mindestens 5 GM auf dem Schrein, während du eine Froschmaske trägst.
- Entzünde eine Kerze vor dem Schrein, während du eine Froschmaske trägst.
- Vergieße das Blut einer lebenden Kreatur in die Kupferschale, während du eine Froschmaske trägst.
- Iss ein Insekt (lebend oder tot), während du eine Froschmaske trägst.

Wenn eine dieser Handlungen falsch ausgeführt wird, erheben sich drei **Todesalben** aus den Knochen auf dem Boden. Die Todesalben greifen an, bis sie zerstört werden, und verfolgen alle Charaktere, die aus diesem Bereich fliehen. Wenn die Todesalben erscheinen, wird ein Charakter, der eine der Froschmasken trägt, in einen **Frosch** verwandelt, als wäre ihm ein Rettungswurf gegen den Zauber *Verwandlung* misslungen.

Sarkophag

Kubazans Sarkophag ist unverziert, doch der Zauber *Magie entdecken* oder ein ähnlicher Effekt offenbart eine Aura der Bannmagie und Hervorrufungsmagie, die ihn umgibt.

Wenn das Ritual auf die korrekte Weise durchgeführt wird, wird der Deckel des Sarkophags geöffnet und rutscht zur Seite. Er enthält die Knochen eines Froschemoths (Kubazans Tiergestalt, siehe Anhang D) sowie einige Wertgegenstände (siehe „Schatz", unten). Der Deckel des Sarkophags ist anderweitig mit dem Zauber *Arkanes Schloss* versiegelt. Er kann mit dem Zauber *Klopfen* geöffnet oder mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 25 aufgestemmt werden. Wenn der Sarkophag allerdings auf eine andere Methode als mit dem Ritual geöffnet wird, bricht der Zauber *Regenbogenspiel* (Rettungswurf-SG 19) aus der Wand hinter dem Sarkophag hervor. Alle Kreaturen im Raum sowie alle Kreaturen in dem schmalen Korridor im Süden werden Ziele des Zaubers.

Schatz

Der Sarkophag enthält ein Paar *Armschienen des Bogenschützen* und 20 morsche Pfeile in einem verfaulenden Lederköcher. Jeder Pfeil zerbricht, wenn er einschlägt, und verursacht nur 1 Punkt Stichschaden bei einem Treffer. Schnitzereien von Froschemoths verzieren die Armschienen, die die Haut eines Charakters, der sich auf sie einstimmt, verstörend feucht halten. Die Armschienen zerfallen zu Staub und werden zerstört, wenn sie die Gruft der Neun Götter verlassen (aber siehe „Verlorene Schätze", Seite 189).

Kubazans Geist. Der Geist von Kubazan versucht, die Kontrolle über jeden Charakter zu ergreifen, der eine der Armschienen berührt (siehe „Geister der Neun Tricksergötter", Seite 129). Wenn sich Kubazans Geist manifestiert, lies folgendes vor:

> Die Armschienen leuchten, während ein wässrig erscheinendes Licht über die Wände geworfen wird. Ein monströser, tentakelbewehrter Schatten erhebt sich aus dem Sarkophag, und die Luft wird vom Gestank des Sumpfs gefüllt. Eine grollende Stimme hallt durch die Gruft: „Du bist mutig, mich zu rufen. Zusammen werden wir den Unsterblichen zermalmen!"

Wenn der Geist den Charakter erfolgreich bewohnt, händige dem Spieler die Kubazan-Karte aus (siehe Anhang F). Wenn der Versuch misslingt, kehrt der Geist in die Armschienen zurück und wartet darauf, dass ein anderer Charakter ihn berührt.

43. Vorhänge der Furcht

Dieser Raum liegt hinter einer Doppeltür, in deren Außenseite grinsende und lachende Schädel graviert sind. Die Türen sind weder verschlossen noch mit Fallen bestückt, und sie schwingen auf rostigen Scharnieren auf, um den Raum dahinter zu offenbaren.

> 3 Meter von der Tür entfernt hängt ein dicker Wandteppichvorhang von Wand zu Wand. Seine Stickereien zeigen eine fröhliche Szene: Adelige, die um einen Banketttisch sitzen und feiern, einen Wildschweinbraten auf einem Tablett, und Diener, die Wein einschenken.

Zwei weitere Vorhänge hängen hinter dem ersten, und jeder zeigt das gleiche Bild, das weiter im Grauen versinkt. Wenn der zweite Vorhang offenbart wird, lies folgendes vor:

> Ein weiterer Vorhang hängt hinter dem ersten und zeigt die gleiche Szenerie, die in Verkommenheit verfällt: Die Adeligen kämpfen gegeneinander, frönen auf dem Tisch der Fleischeslust oder liegen in Pfützen aus Erbrochenem auf dem Boden.

Hinter dem zweiten Vorhang befindet sich ein dritter:

> Ihr blickt auf eine Szene des Grauens: Adelige, die ihre Diener essen, sich gegenseitig bei lebendem Leib verzehren und die Halle in Brand stecken. Der Wildschweinbraten ist am Leben und lacht auf seinem Tablett.

Der Zauber *Magie entdecken* oder ein ähnlicher Effekt offenbart eine Aura der Verzauberungsmagie, die den dritten Vorhang umgibt. Jede Kreatur, die auf diesen Vorhang blickt, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 14 schaffen, um nicht verängstigt zu werden. Eine verängstigte Kreatur versucht, den Raum so schnell es geht zu verlassen, und kann ihn nicht wieder betreten. Sobald die Kreatur den Raum verlassen hat, kann sie den Rettungswurf am Ende eines jeden Zugs wiederholen und beendet den Effekt, der auf ihr liegt, bei einem Erfolg. Eine Kreatur, die den Rettungswurf gegen diesen Effekt schafft, wird von dem Vorhang nicht mehr betroffen und kann den Raum wieder betreten.

Fürst des Festmahls

Wenn der letzte Vorhang beiseite gezogen wird, konfrontiert der gefürchtete Fürst des Festmahls die Charaktere:

> Der verfaulende Kopf eines riesigen Ebers ist an der Wand hinter dem letzten Vorhang angebracht. Frisches und getrocknetes Blut klebt an seinen Hauern und tropft auf die Wand hinter ihm.

Jeder Humanoide, der den abgetrennten Eberkopf sieht, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 16 ablegen, um nicht von ihm bezaubert zu werden. In ihrem Zug tut eine bezauberte Kreatur nichts, als sich dem abgetrennten Kopf zu nähern und ihren Kopf in das Maul des Ebers zu legen. Nur ein Kopf auf einmal passt in das Maul. Wenn das Maul bereits voll ist, wartet eine bezauberte Kreatur geduldig, bis das Maul wieder frei ist. Jede Kreatur, die ihren Zug mit dem Kopf im Maul des Ebers beendet, erleidet 22 (4W10) Punkte Hiebschaden, da sich die Kiefer des Ebers schließen. Wenn der Schaden die Kreatur auf 0 Trefferpunkte reduziert, wird sie enthauptet. Eine bezauberte Kreatur kann den Rettungswurf wiederholen, wenn sie Schaden erleidet, was den Effekt bei einem Erfolg beendet. Sobald eine Kreatur einen Rettungswurf gegen den Effekt schafft, kann sie für 24 Stunden nicht mehr vom Eber betroffen werden.

Wenn der Fürst des Festmahls zerstört wird, beendet das die Bezauberung, die auf allen Kreaturen liegt. Der Kopf des Ebers ist ein mittelgroßer Gegenstand mit RK 5 und 22 Trefferpunkten.

Schatz

Wird der Kopf des Ebers zerstört, offenbart das drei Gegenstände, die zwischen seinen Zähnen verkeilt sind: eine verbogene goldene Brille (25 GM), eine lederne Augenklappe, in die ein Blutstein eingesetzt ist (50 GM), und eine Haarklammer aus Platin (75 GM).

44. Gewölbe des Betrachters

Ein unsichtbarer Betrachter lauert in dieser kreisförmigen Kammer. Um sie zu betreten, müssen die Abenteurer eine verschlossene Tür passieren.

44A. Augen des Betrachters

> Der Korridor endet vor einer großen Tür, in deren Oberfläche ein runder Spiegel eingesetzt ist. Zehn kreisförmige Vertiefungen, die jeweils ungefähr 2,5 Zentimeter Durchmesser haben, umgeben den Spiegel.

Die Tür ist fest verschlossen und kann nicht mit Attributswürfen oder Magie geöffnet werden. Um die Tür zu öffnen, müssen 10 Kristallaugen, die man anderswo im Gewölbe finden kann (siehe Bereiche 31A, 32, 33, 35B, 37 und 39), in die Vertiefungen eingesetzt werden. Jedes Auge leuchtet auf, wenn es klickend einrastet. Mit jedem Auge, das eingesetzt wird, werden die Spiegelbilder der Charaktere im Spiegel immer ungesünder – sie verlieren Gewicht, Haare und Zähne und beginnen, Untoten zu ähneln.

Wenn alle 10 Augen eingesetzt sind, verschwinden sie und die Tür knirscht auf und bleibt von da an offen.

44B. Im Gewölbe

Wenn sich die Tür öffnet, lies folgendes vor:

> Die Tür zum Gewölbe knirscht auf und offenbart einen 15 Meter hohen Raum mit Kuppeldecke, der von Kerzen beleuchtet ist. Der polierte Marmorboden spiegelt so perfekt, dass der Eindruck entsteht, im Eingang zu einer Sphäre zu stehen. Neun Nischen, die mit funkelnden Schätzen gefüllt sind, öffnen sich entlang der Wände. In der Mitte der Kammer schwebt ein großer, sphärischer Gegenstand unter einem schwarzen Seidentuch sechs Meter über dem Boden.

Der **Betrachter** Belchorzh schwebt ganz oben im Raum. Acererak hat den Zauber *Wunsch* gewirkt, um Belchorzh unsichtbar zu machen. Wenn der Zauber *Magie bannen* (SG 19) erfolgreich auf den Betrachter gewirkt wird oder wenn er in Kontakt mit einem *Antimagischen Feld* kommt, beendet das die Unsichtbarkeit. Belchorzh reagiert auf Eindringlinge auf die Weise, die im Abschnitt „Taktiken des Betrachters“ unten beschrieben ist.

In der Halle befinden sich 100 entzündete Kerzen. Solange sich die Kerzen im Gewölbe befinden, brennen sie endlos weiter. Wird eine Kerze aus dem Raum entfernt, brennt sie normal aus.

Der Boden unter der Kuppel ist auf magische Weise glitschig. Jede Kreatur, die auf den Boden tritt oder ihren Zug in Kontakt mit dem Boden beginnt, muss einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht zu Boden zu gehen.

Wenn eine nicht angebundene Kreatur über den Boden geschubst oder anderweitig bewegt wird, bewegt sie sich in eine Richtung und hält erst dann an, wenn sie in Kontakt mit einer Wand oder einer anderen Barriere kommt.

In den Nischen befinden sich Schätze (siehe „Schatz“, unten).

Ratschläge von den Geistern

Charaktere, die von den Geistern von Kubazan, Obo'laka oder Wongo bewohnt werden, erhalten einen Ratschlag, wenn sie diesen Bereich betreten.

- Der impulsive Kubazan drängt seinen Wirt, anzugreifen, was auch immer sich unter dem schwarzen Tuch befindet, ohne Vorwarnung oder Verhandlung.
- Die vorsichtige Obo'laka glaubt, dass sich ein Betrachter unter dem schwarzen Tuch verbirgt, und drängt ihren Wirt, sofort zu fliehen.
- Wenn er sich des Betrachters bewusst wird, schlägt der rücksichtslose Wongo vor, dass sein Wirt ein anderes Gruppenmitglied angreifen soll, damit der Betrachter glaubt, er sei ein Verbündeter.

Schwarzes Tuch, Eisensphäre

Das schwarze Tuch verbirgt eine magische Sphäre aus Eisen mit 2 m Durchmesser, die 6 m über dem Boden schwebt. Der Zauber *Nystuls Magische Aura* wurde auf die Sphäre gelegt und lässt sie wie eine lebende Aberration erscheinen, wenn sie mit Merkmalen oder Magie untersucht wird, die solche Informationen herausfinden können.

Die Eisensphäre ist hohl und unbeweglich, und sie bleibt reglos, solange das Tuch sie bedeckt. Belchorzh kann seinen telekinetischen Augenstrahl nutzen, um das Tuch jederzeit zu entfernen, was die Sphäre offenbart und sie ein magisches Magnetfeld abstrahlen lässt. Jede Kreatur im Raum, die Metallrüstung trägt, wird zur Sphäre gezogen und bleibt daran hängen, und gleiches gilt für jede Metallwaffe und jeden

Metallgegenstand, der nicht gesichert oder festgehalten wird. Kreaturen, die an der Sphäre haften, sind festgesetzt, bis das Magnetfeld deaktiviert wird.

Jeder Fernkampfangriff im Raum, der Munition verwendet, die zum Teil oder ganz aus Metall besteht, erleidet einen Nachteil beim Angriffswurf. Wenn der Angriff verfehlt, haftet die Munition an der Sphäre.

Wird das schwarze Tuch über die Sphäre geworfen, wird sie deaktiviert, und Kreaturen und Gegenstände, die an ihr haften, fallen zu Boden. Wird der Zauber *Magie bannen* (SG 16) auf die Sphäre gewirkt, hebt das den Zauber *Nystuls Magische Aura* auf, deaktiviert dauerhaft das Magnetfeld und lässt die Sphäre auf den Boden krachen. Das lässt ein Netz aus Rissen durch den Marmor entstehen, was den Effekt der Reibungslosigkeit des Bodens unterbindet und es Kreaturen erlaubt, sich normal über ihn zu bewegen. Die Sphäre wird auch deaktiviert und fällt, wenn sie mit einem *Antimagischen Feld* in Kontakt kommt oder zerstört wird.

Die Sphäre wird als ein großer Gegenstand mit RK 20, 100 Trefferpunkten, Immunität gegen Stich-, Wucht- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden behandelt. Sie wiegt 1.000 Pfund. Solange das Magnetfeld aktiv ist, treffen alle Angriffe mit Metallwaffen gegen die Sphäre automatisch, doch die Waffe bleibt nach dem Einschlag automatisch an der Sphäre haften.

Taktiken des Betrachters

Die Gruft der Neun Götter ist nicht wirklich die Domäne des Betrachters, also kann er keine Hortaktionen verwenden.

Der unsichtbare Betrachter bringt so viel Entfernung zwischen sich und die Abenteurer wie möglich, während er darauf achtet, nicht die Eisensphäre mit seinem Antimagie-Kegel zu erwischen.

Belchorzh verfolgt Eindringlinge nicht, die aus dem Gewölbe flüchten. Wenn die Abenteurer jedoch auch nur eine Kupfermünze aus seinem Schatz stehlen, verwendet der Betrachter die fremdartigen Wucherungen, die auf dieser ganzen Ebene des Gewölbes wachsen, gegen sie. Wenn sich die Charaktere einem Fleck der Wucherung annähern, wachsen darauf Augenstiele und greifen an (siehe „Fremdartige Wucherungen“, Seite 145).

Der Betrachter beherrscht die Tiefensprache und die Gemeinsprache der Unterreiche, und er spricht von sich in der dritten Person. Er ist arrogant und trotzig und ergötzt sich an der Zerstörung von Grabräubern, während er sich gleichzeitig weigert, zurückzuweichen. Jeder Charakter, der seine Worte versteht, kann einige von Belchorzhs ausgewählten Aussagen übersetzen:

- „Ihr kämpft wie Flumphs!“
- „Ihr seid ohne Hoffnung gegen die schrecklichen Augenstrahlen von Belchorzh dem Ungesehenen!“
- „Was für hässliche, unvollendete Kreaturen ihr seid.“

Schatz

Die neun Nischen enthalten die folgenden Schätze:

- 12.000 KM, 5.000 SM und 2.200 GM.
- Eine Tonstatuette eines Chamäleons, die mit farbwechselnden Kristallperlen bedeckt ist (25 GM).
- Drei bemalte Goldmasken in Kindergröße, geformt wie die Gesichter einer Fledermaus, eines Affen und eines Papageis (75 GM).
- Ein goldenes Krönchen, geformt wie ein Oktopus mit Perlmuttaugen (2.500 GM).
- Ein *Trank der Verkleinerung*, eine *Perle der Kraft* und ein bronzener *Schild +1*, der wie ein schreiendes Teufelsgesicht geformt ist.

Ebene 4: Kammern der Schrecken

Karte 5.4 zeigt diese Ebene des Gewölbes. Diese Korridore und Kammern sind von erstickendem Staub erfüllt. Ihr Fußboden ist von Geröll und den Knochen toter Omuaner übersät.

45. Wachgargylen

> Am Fuß der großen Treppe ertönt ein klangvolles mechanisches Grollen aus einem dunklen Schacht, der sich in der Mitte des Bodens dieses Raums öffnet. Vier zylinderförmige Steinpodeste umgeben den Schacht. Sie sind jeweils 3 Meter groß, 1,50 Meter breit und haben einen winzigen Schlitz an der Seite. Auf jedem Podest kauert ein großer, vierarmiger Gargyl.

Charaktere, die von einem der Balkone darüber oder einem anderen hohen Aussichtspunkt auf den Raum herabblicken, bemerken etwas anderes:

> Jeder Gargyl steht auf einem Feld aus Metallkacheln, die in die Oberseite des Podests eingesetzt sind. Beginnend mit dem nördlichsten Podest und im Uhrzeigersinn sind die Kacheln aus Kupfer, Silber, Gold und Platin.

Vier **riesige vierarmige Gargylen** (siehe Anhang D) hocken auf den Podesten. Jeder kauert in seinem Feld aus Edelmetallkacheln. Die Gargylen bleiben reglos, bis sie provoziert werden.

Die Schlitze in jedem Podest liegen 1,2 m über dem Boden und haben ungefähr die Größe einer normalen Münze. Alle Humanoiden müssen eine Gebühr bezahlen, ehe sie diesen Raum verlassen, wenn sie nicht den Zorn der Gargylen erwecken wollen. Um genau zu sein, muss jeder Humanoide eine Münze des entsprechenden Typs in jedes Podest einsetzen (1 KM im Nordpodest, 1 SM im Ostpodest, 1 GM im Südpodest und 1 PM im Westpodest). Ein Gargyl wird immer eine Münze akzeptieren, die wertvoller ist als nötig, und somit könnte auch ein Charakter, der eine Platinmünze in jedes Podest einsetzt, den Raum sicher verlassen. Ein Gargyl kann auch eine Gebühr akzeptieren, die aus mehreren Münzen mit gleichem oder höherem Wert besteht (10 KM anstelle von 1 SM im Ostpodest, beispielsweise). Die Podeste haben Aushöhlungen, in denen sie die Münzen aufbewahren (siehe „Schatz“, unten).

Die Gargylen wissen immer, wenn sie betrogen werden. Wenn ein Humanoider den Raum verlässt, ohne ausreichend zu zahlen, erwachen alle betrogenen Gargylen zum Leben und greifen den Knauserer an. Ein Gargyl erwacht auch dann und greift an, wenn sein Podest irgendwie beschädigt wird. Die Metallkacheln auf den Podesten können entfernt werden, doch zerfallen sie zu Staub, wenn sie aus diesem Raum entfernt werden.

Schacht

Der Schacht im Boden ist 3 m breit und 4,5 m tief. Er öffnet sich zur Decke von Bereich 58. Um die glatten Wände des Schachts zu erklimmen, braucht ein Charakter Kletterausrüstung oder Magie.

Schatz

Jedes Podest ist ein hohler Steinzylinder mit 15 cm dicken Wänden. Charaktere mit passenden Werkzeugen können durch den Stein brechen, um die Münzen im Podest zu finden.



Im Nordpodest befinden sich 5 SM und 100 KM. Das Ostpodest verbirgt 1 GM, 120 SM und 200 KM. Im Südpodest findet man 2 PM, 90 GM, 350 SM und 500 KM. Das Westpodest enthält 10 PM, 630 GM, 7.200SM, 5.000 KM und die skelettierten Überreste eines omuanischen Ingenieurs.

46. Echsenbehausung

Ein 1,8 Meter großes, grünes Teufelsgesicht ist ins gegenüberliegende Ende dieses Korridors gehauen. Sein Mund steht weit offen. Wandgemälde zeigen gesichtslose humanoide Gestalten, die vor Schmerzen gekrümmt sind und ihre Köpfe und Ohren umklammern.

Trotz der unheilvollen Wandbilder und des Teufelsgesichts gibt es in der Halle keine Fallen. Ein Charakter, der das Teufelsgesicht durchsucht, findet eine **Eidechse**, die sich im flachen Mund des Teufels versteckt. Die Echse wurde von einem chultischen Druiden mit dem Zauber *Erwecken* belegt. Sie hat eine Intelligenz von 10 und spricht Druidisch. Die Kompanie des Gelben Banners fing sie in Omu und brachte sie in die Gruft mit, da sie glaubten, sie könnte nützlich sein, um Fallen auszulösen. Die Eidechse ist entkommen und hier gelandet. Sie weiß nicht, was aus den Leuten geworden ist, die sie gefangen haben, und hilft den Charakteren auf jede Weise, die ihr zur Verfügung steht, wenn sie ihr versprechen, sie nach Omu zurückzubringen.

47. Elementarzellen

Um Shagambis Gruft (Bereich 48) zu erreichen, müssen die Abenteurer vier Zellen passieren, die thematisch mit Feuer, Wasser, Luft und Erde verbunden sind. Wenn die Charaktere ihn nicht vernichtet haben, spürt Welk (Bereich 28), wenn die Geheimtür, die in Bereich 47A führt, geöffnet wird, und verwendet das Becken der Ausspähung in Bereich 25, um die Abenteurer zu beobachten, während sie sich mit den Zellen herumschlagen.

Ein *Antimagisches Feld* füllt jede Zelle, was magische Gegenstände nutzlos macht, anhaltende magische Effekte unterdrückt und jegliches Zauberwirken verhindert. Siehe die Beschreibung des Zaubers im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* für vollständige Informationen.

47A. Feuerzelle

Wogen aus Hitze wehen aus dieser engen Zelle. Die Wände sind mit Reliefs bedeckt, die Vulkane zeigen, die eine Stadt in Brand stecken. Reihen von winzigen Löchern sind in den Boden und die 3 Meter hohe Zelle gebohrt. Ein menschliches Skelett, das in der gegenüberliegenden Wand eingebettet ist, hält einen eisernen Wandleuchter mit einer brennenden roten Kerze.

Das Skelett ist alles, was von einem toten omuanischen Ingenieur übrig ist. Solange die Kerze in der Zelle bleibt, brennt sie ewig weiter. Wird sie aus dem Raum entfernt, brennt sie normal aus.

Geheimtür. Wenn Welk zuschaut, versucht er so viele Charaktere wie möglich in der Zelle zu fangen, indem er ein Kommandowort flüstert, das die Geheimtür in der Südwand schließt und verriegelt. Man kann an der Geheimtür kein Schlüsselloch und keinen Öffnungsmechanismus sehen. Die Geheimtür bleibt verriegelt, bis die Charaktere aus der Zelle entkommen oder beim Versuch umkommen. Ein Keil, Dorn oder ähnlicher Gegenstand kann verwendet werden, um die Tür aufzuhalten.

Lavafalle. Geschmolzene Lava beginnt aus winzigen Löchern in der Decke zu fließen, sobald Charaktere sich der Kerze auf 30 cm nähern oder sie aus dem Wandleuchter entfernen. Die Lava regnet herab und verschwindet auf magische Weise durch die Löcher im Boden. Alle Kreaturen, die sich in der Zelle befinden, wenn die Lava herabzuregnen beginnt, müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 20 ablegen und erleiden bei einem misslungenen Rettungswurf 22 (4W10) Punkte

Feuerschaden, halb so viel bei einem erfolgreichen Wurf. Alle Kreaturen, die die Zelle während ihres Zugs betreten oder ihren Zug dort beginnen, müssen den Rettungswurf wiederholen. Aufgrund des *Antimagischen Felds* der Zelle bieten magische Gegenstände und Zauber, die Resistenz gegen Feuer bieten, keinen Schutz.

Die Kerze löschen. Wenn die Kerze in der Zelle gelöscht wird, wird das *Antimagische Feld* aufgehoben und alle Kreaturen in der Zelle werden in eine der anderen Zellen teleportiert, wie folgt:

- Wird die Flamme der Kerze mit Wasser oder einer anderen Flüssigkeit gelöscht, werden Kreaturen in der Zelle in die Wasserzelle (Bereich 47B) teleportiert.
- Wird die Flamme der Kerze ausgeblasen oder durch Sauerstoffmangel erstickt (das gilt auch, wenn sie gegen die Wand oder den Boden ausgedrückt wird), dann werden Kreaturen in die Luftzelle teleportiert (Bereich 47C).

47B. Wasserzelle

Ihr erscheint in einer Zelle, die schimmlig riecht. Ihre feuchten Wände sind mit lebenden Schnecken und Austern bedeckt und zeigen Reliefs von Flutwellen, die Küstenstädte und Schiffe zerstören. Ein menschliches Skelett, das in einer Wand eingebettet ist, hält einen eisernen Wandleuchter mit einer brennenden roten Kerze. Plötzlich beginnt lauwarmes Wasser durch eine Reihe winziger Löcher in der drei Meter hohen Decke in den Raum zu strömen.

Die Kerze ist eine Ablenkung und bietet keinen Weg aus der Zelle. Solange sie in der Zelle verbleibt, brennt die Kerze ewig weiter, bis sie gelöscht wird. Wird sie aus dem Raum entfernt, brennt sie normal aus.

Flutfalle. Das Wasser füllt die Zelle mit einer Geschwindigkeit von 30 cm pro Runde, sodass der Raum innerhalb von 10 Runden gefüllt wird. Wenn die Kerze im Wandhalter gelassen wird, löscht das steigende Wasser sie in der vierten Runde. Wenn man versucht, die Löcher zu verstopfen oder zu blockieren, verhindert das nicht, dass das Wasser hineinfließt. Aufgrund des *Antimagischen Felds* der Zelle funktionieren Zauber und magische Gegenstände, die Charakteren erlauben, Wasser zu atmen, hier nicht. Charaktere, denen die Luft ausgeht, beginnen zu ersticken (siehe „Die Umgebung" in Kapitel 8 des *Player's Handbook (Spielerhandbuchs)*).

Schnecken und Austern. Es gibt Dutzende von Schnecken und Austern, die sich an den Wänden festhalten. Ein Charakter kann eine Aktion verwenden, um eine Auster oder Schnecke von der Wand zu nehmen, sie zu knacken und zu essen. Beim ersten Mal, wenn eine Auster oder Schnecke von der Wand entfernt wird, wird das *Antimagische Feld* der Zelle aufgehoben. Wenn ein Charakter eine Auster isst, teleportiert ihn das (zusammen mit seinen Besitztümern) in die Luftzelle (Bereich 47C), und wenn er eine Schnecke isst, teleportiert ihn das (zusammen mit seinen Besitztümern) in die Erdzelle (Bereich 47D).

Wenn der letzte Charakter die Zelle verlässt, öffnen sich Reihen winziger Löcher im Boden, sodass das Wasser mit einer Geschwindigkeit von 30 cm pro Runde abfließen kann.

47C. Luftzelle

Ihr beginnt sofort zu ersticken, als ihr in einen Raum ohne Licht, ohne Geräusche und ohne Luft teleportiert werdet.

Das *antimagische Feld* der Zelle löscht magische Lichter, und nicht-magische Flammen werden erstickt, weil es im Raum keinen Sauerstoff gibt. Kreaturen, die in der Dunkelheit sehen können, können folgendes erkennen:

Reliefs auf den Wänden dieser dunklen Zelle zeigen Tornados, die Bäume entwurzeln und Städte zerreißen. Ein Aarakocra-Skelett, das in einer Wand eingebettet ist, hält einen eisernen Wandleuchter mit einer nicht entzündeten roten Kerze.

Kreaturen, die Luft brauchen, beginnen sofort zu ersticken, wenn sie nicht die Vorsichtsmaßnahme getroffen haben, die Luft anzuhalten, ehe sie hierher teleportiert wurden (siehe „Die Umgebung" in Kapitel 8 des *Player's Handbook (Spielerhandbuchs)*).

Charaktere, die nicht sehen können, können eine Aktion verwenden, um die Zelle blind tastend abzusuchen und dann einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 13 abzulegen. Wenn der Wurf gelingt, erkennt der Charakter eines der entscheidenden Merkmale des Raums: entweder die Wandgravuren, das Aarakocra-Skelett oder die Kerze.

Aarakocra-Knochen. Das Aarakocra-Skelett, das in die Wand eingebettet ist, hat hohle Knochen, die noch atembare Luft enthalten. Jeder ist im Grunde ein Rohr, das mit Wachs versiegelt ist. Ein Charakter mit einem Dolch oder ähnlichem Werkzeug kann eine Aktion verwenden, um einen Knochen aus der Wand zu ziehen, das Wachssiegel zu durchbohren und die Luft im Inneren einzuatmen. Beim ersten Mal, wenn ein Knochen aus der Wand entfernt wird, wird das *Antimagische Feld* der Zelle aufgehoben. Jeder Charakter, der die Luft einatmet, wird (zusammen mit seinen Besitztümern) in Bereich 48 teleportiert.

Nicht entzündete Kerze. Die Kerze kann ohne Luft nicht entzündet werden, aber die Charaktere können ihre Zeit beim Versuch vergeuden. Die Kerze ist nicht die Methode, durch die die Charaktere aus der Zelle entkommen können. Wenn die Kerze irgendwie entzündet wird, brennt sie unendlich weiter, solange sie in der Zelle bleibt. Wird sie aus dem Raum entfernt, brennt sie normal aus.

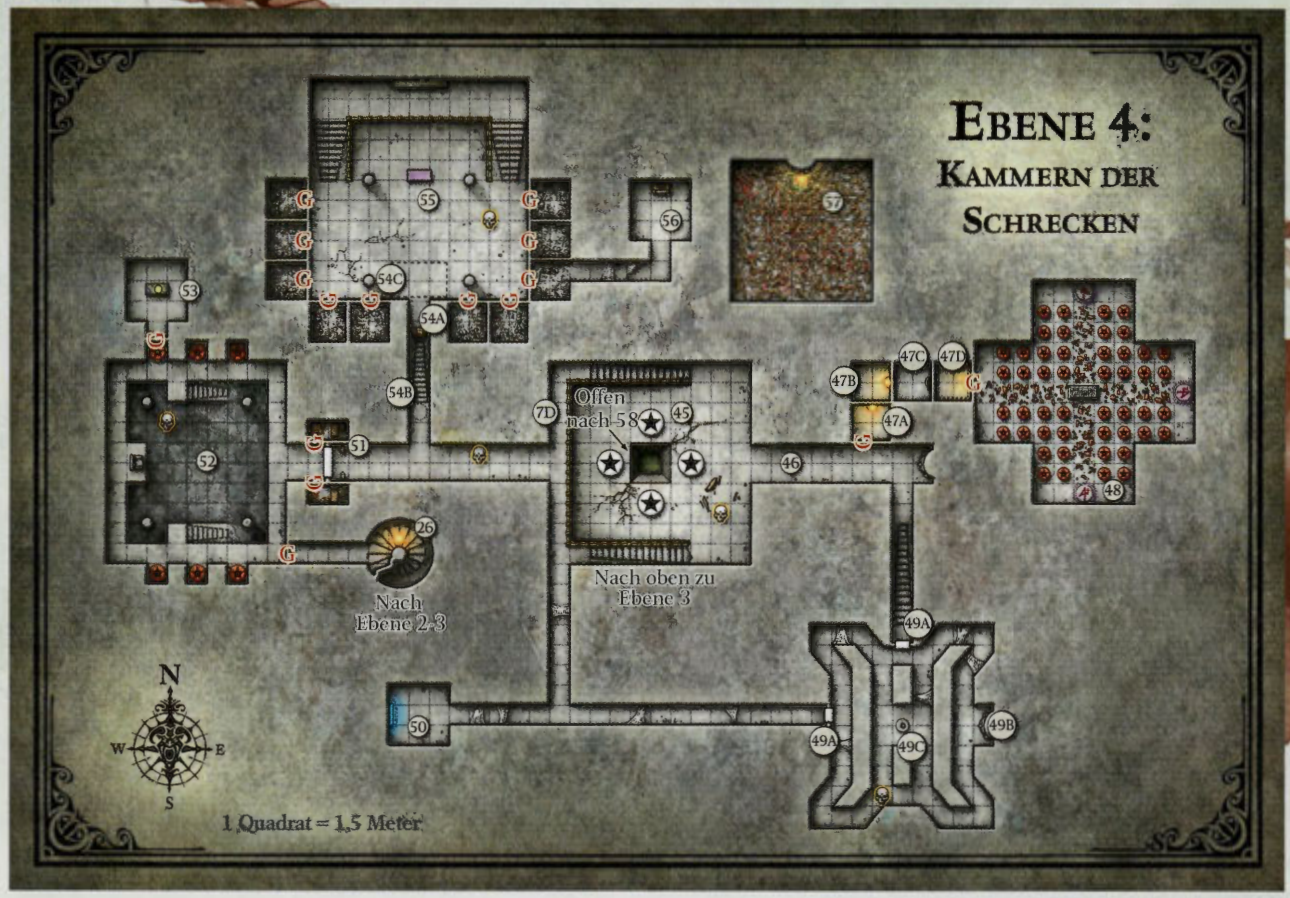
47D. Erdzelle

Die Wände dieser Steinzelle sind mit Reliefs bedeckt, die zeigen, wie Wüstensand die Ruinen einer Zivilisation verschluckt. Ein Basrelief einer robentragenden Medusa dominiert eine Wand. Sie trägt eine steinerne Halskette mit einem Obsidiananhänger und hält einen eisernen Wandleuchter mit einer brennenden roten Kerze. Sand beginnt aus winzigen Löchern zu fallen, die in die drei Meter hohe Decke gebohrt sind, und ihr hört ein Grollen unter dem Boden.

Die Kerze kann gelöscht und wieder entzündet werden, aber sie ist für Charaktere, die aus dem Raum entkommen wollen, nicht von Nutzen. Solange sie in der Zelle verbleibt, brennt die Kerze ewig weiter. Wird sie aus dem Raum entfernt, brennt sie normal aus.

Jeder Charakter, der die Zelle durchsucht und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 schafft, bemerkt eine Fuge, die in der Mitte des Raums von Nord nach Süd verläuft. Die Fuge weist auf die Existenz einer Grubenfalle hin.

Falle. Der fallende Sand füllt den Raum mit einer Geschwindigkeit von 15 cm pro Runde und verwandelt den Boden nach 1 Runde in schwieriges Gelände. Jeder Charakter, der die Decke erreichen kann, kann eine Aktion verwenden, um einige Löcher mit Wachs oder Tuch zu verstopfen, was den Sand um 2,5 cm pro Runde verlangsamt. Wenn der Sand eine Tiefe von 40 cm



Karte 5.4: Kammern der Schrecken

erreicht, öffnet sich der Boden entlang der Fuge. Wenn sich die Grube öffnet, schwingt der halbe Boden nach Westen, die andere Hälfte nach Osten, und der Sand hört auf zu fallen. Ein 20 cm breiter Sims umgibt die Grube auf allen Seiten. Eine Kreatur, die auf dem Boden steht, wenn sich dieser öffnet, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen; wer direkt an der Wand steht, hat einen Vorteil bei diesem Wurf. Ein erfolgreicher Rettungswurf bedeutet, dass die Kreatur auf dem Sims stehen bleibt. Eine Kreatur, die den Rettungswurf nicht schafft, fällt.

Die 3 m tiefe Grube enthält zwei riesige steinerne Walzen mit verschränkten Steinzähnen. Alles, was größer ist als ein Sandkorn, wird zwischen diesen Walzen zermalmt und erleidet 132 (24W10) Punkte Wuchtschaden. Kreaturen, die dadurch auf 0 Trefferpunkte reduziert werden, werden zu Mus zerquetscht. Eine Kreatur, die mit mindestens 1 Trefferpunkt durch die Walzen dringt, landet auf einem Eisengitter 1,5 m unter den Walzen. Ein Steinknopf ist in die Wände über dem Gitter eingesetzt und ist nur für Kreaturen unter den Walzen sichtbar. Wenn der Knopf gedrückt wird, hören die Walzen auf, sich zu drehen, und ziehen sich in die Wände zurück, sodass Kreaturen, die die grausige Falle überleben, mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 herausklettern können.

Die Grube liegt im *Antimagischen Feld* der Zelle, sodass Zauber und magische Effekte, die es einem Charakter erlauben könnten, die Walzen zu überleben oder aus der Grube zu steigen, nicht funktionieren.

Geheimtür. Ein Charakter, der das Basrelief der Medusa untersucht und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 11 schafft, bemerkt eine Fuge um die Gravur, die auf eine Geheimtür hinweist. Ein erfolgreicher Wurf offenbart, dass der Obsidiananhänger der Medusa ein Knopf ist. Der Knopf lässt sich nur dann drücken, wenn die Grube offen ist. Ein Charakter kann versuchen, den Knopf zu entriegeln, indem er Diebeswerkzeug verwendet und einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 17 ablegt. Wenn man den entriegelten Anhänger drückt, wird das Schloss der Geheimtür mit einem dumpfen Schnappen geöffnet. Danach kann sie aufgeschwungen werden und führt in Bereich 48. Die Geheimtür hat Federn, die sie automatisch wieder schließen, wenn sie nicht aufgehalten oder aufgekeilt wird. Die Tür verriegelt sich, wenn sie sich schließt, und kann nur von der Zelle aus geöffnet werden.

48. Shagambis Gruft

Alle Charaktere, die aus Bereich 47C in diese Gruft teleportiert werden, erscheinen auf einer zufällig ausgewählten Teleportationsrune (siehe „Teleportationsrunen", unten). Charaktere können die Gruft auch durch die Geheimtür in Bereich 47D betreten.

> Die Gruft ist voll von Terracotta-Kriegern, die in ordentlichen Reihen um einen polierten Holzsarg knien. Zwischen den Kriegern führen vier Gänge, die mit zerbrochener Keramik übersät sind, zum Sarg, dessen bemalter Deckel einen Leoparden zeigt, aus dessen Schultern Schlangen wachsen.

Wenn Eindringlinge in der Gruft zu hören sind, erheben sich die Terracotta-Krieger, um die Gruft zu beschützen (siehe „Terracotta-Krieger", unten). Um Shagambis Schätze zu stehlen, müssen sich die Charaktere leise bewegen.

Ratschläge von den Geistern

Charaktere, die von den Geistern von Unkh oder Wongo bewohnt werden, erhalten einen Ratschlag, wenn sie diesen Bereich betreten.

- Die nervöse Unkh rät dazu, dass ihr Wirt die Gruft sofort mit einer der Teleportationsrunen verlässt, doch kann sie nicht entscheiden, welche Rune die beste wäre.
- Der impulsive Wongo denkt, dass es eine gute Idee ist, so viele Terracotta-Krieger wie möglich zu zerbrechen, und zwar so schnell wie möglich.

Teleportationsrunen

Drei Teleportationsrunen sind auf die Nord-, Ost- und Südwand der Gruft geschrieben. Der Zauber *Magie entdecken* oder ein ähnlicher Effekt offenbart, dass jede Rune eine andere Aura hat – starke, beständige Beschwörungsmagie um die Ostrune; flackernde Beschwörungsmagie um die Nordrune; und eine Kombination aus Beschwörungsmagie und Verwandlungsmagie um die Südrune.

Wenn eine Kreatur in die Gruft teleportiert wird, wirf einen W6, um zu bestimmen, auf welcher Rune sie erscheint: 1–2, Nordrune; 3–4, Ostrune; 5–6, Südrune. Wenn mehr als eine Kreatur auf die gleiche Rune teleportiert wird, wird die vorherige Kreatur harmlos von der Rune geschoben, wenn die neue Kreatur erscheint. Außerdem hat die Nordrune eine Fehlfunktion erlitten, und jede Kreatur, die hier auftaucht, erleidet 18 (4W8) Punkte Energieschaden.

Jede Kreatur, die sich von außerhalb einer Rune in ihren Bereich bewegt, wird sofort in Bereich 50 teleportiert. Eine Kreatur, die die Südrune verwendet, um sich zu teleportieren, wird außerdem in ein zufälliges Tier verwandelt, als hätte sie ihren Rettungswurf gegen den Zauber *Verwandlung* nicht geschafft. Wirf einen W4, um die neue Gestalt zu bestimmen: 1, **Pavian**; 2, **Fledermaus**; 3, **Fliegende Schlange**; 4, **Quipper**.

Terracotta-Krieger

48 Terracotta-Krieger bewachen die Gruft. Verwende die Werte von **belebter Rüstung**, mit den folgenden Anpassungen:

- Jeder Terracotta-Krieger führt ein Kurzschwert. Er kann als Aktion zweimal mit der Waffe angreifen (+4 zum Treffen), wobei er 5 (1W6 + 2) Punkte Stichschaden bei einem Treffer verursacht.
- Wenn ein kritischer Treffer gegen einen Terracotta-Krieger erzielt wird, zerbirst er und wird zerstört.

Die Terracotta-Krieger bleiben völlig reglos und stellen keine Bedrohung dar, solange es in der Gruft relativ leise bleibt. Wenn ein Charakter laut spricht, auf ein Stück zerbrochener Keramik tritt oder ein anderes vergleichbares Geräusch in der Gruft macht, lies folgendes vor:

> Alle Terracotta-Krieger drehen den Kopf in deine Richtung. In einer Bewegung ziehen sie ihre Schwerter eine Handbreit aus der Scheide.

Nach dieser einmaligen Warnung greifen die Terracotta-Krieger an, wenn sie noch ein weiteres Geräusch hören. Ohne den Einsatz von Magie muss jede Kreatur, die durch die Gruft geht, einen Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen SG 12 ablegen, um leise zu bleiben. Sich durch Keramikscherben zu bewegen, führt zu einem Nachteil auf den Wurf. Sobald die Terracotta-Krieger aktiv sind, greifen sie alle Kreaturen in der Gruft an.

Sarg

Shagambis Sarg ist mit einer Falle versehen, aber nicht verschlossen. Wenn der Deckel geöffnet wird, wird eine Spieluhr im Inneren aktiviert, was die Terracotta-Krieger wachruft, wenn sie ihre unheimliche Melodie hören (selbst wenn die Abenteurer bis zu diesem Punkt leise gewesen sind). Alle Charaktere, die einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 14 schaffen, während sie sanft den Sargdeckel abheben, bemerken den Auslösedraht, der dann mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 12 durchschnitten werden kann. Die Spieluhr wird bei einem misslungenen Wurf aktiviert.

Die Knochen eines Kamadan (Shagambis Tiergestalt; siehe Anhang D) liegen mit Tuch umwickelt im Sarkophag, zusammen mit Wertgegenständen (siehe „Schatz", unten).

Schatz

Die folgenden Schätze sind um Shagambis Knochen aufgehäuft. 200 GM, fünf Mondsteine (jeweils 50 GM), die hochwertige Spieluhr, die von der Falle ausgelöst wird (250 GM) und ein *Bardeninstrument* (Canaith-Mandoline). Das Instrument zerfällt zu Staub und wird zerstört, wenn es die Gruft der Neun Götter verlässt (aber siehe „Verlorene Schätze", Seite 189).

Shagambis Geist. Der Geist von Shagambi versucht, die Kontrolle über jeden Charakter zu ergreifen, der das Ei berührt (siehe „Geister der Neun Tricksergötter", Seite 129). Wenn sich Shagambis Geist manifestiert, lies folgendes vor:

> Sechs schattenhafte Schlangen schlüpfen aus der Mandoline und schlingen sich um deinen Körper. Du hörst eine schnurrende Stimme in deinem Verstand, die sagt: „Ich bin nicht dein Feind."

Wenn der Geist den Charakter erfolgreich bewohnt, händige dem Spieler die Shagambi-Karte aus (siehe Anhang F). Wenn der Versuch misslingt, kehrt der Geist in die Mandoline zurück und wartet darauf, dass ein anderer Charakter ihn berührt.

49. Todeslabyrinth

Steinplatten blockieren die Eingänge dieses Teils des Gewölbes.

49A. Steinplatten

Wenn die Charaktere den Eingang erreichen, lies folgendes vor:

> Eine Steinplatte blockiert das Ende des Korridors. Auf die Platte ist das Bildnis eines hageren, männlichen Humanoiden gemalt, der einen Umhang mit Kapuze trägt. Sein Gesicht ist eine Maske aus Sternen. Die verdorrte linke Hand der Gestalt ist mit ausgestreckter Handfläche erhoben.

Die Steinplatten sind unempfindlich gegen Schaden und Zauber, und sie fügen sich so gut ein, dass nicht einmal Kreaturen in gasförmiger Gestalt an ihnen vorbeigleiten können. Wenn ein Charakter vor der Steinplatte steht und seine linke Hand mit ausgestreckter Handfläche hebt, öffnen sich beide Platten auf einmal, egal welche Anstrengungen unternommen werden, sie daran zu hindern. Wenn das passiert, lies folgendes vor:

> Die Platte sinkt in den Boden und offenbart einen staubigen Durchgang, der dahinterliegt. Reliefs auf den Wänden zeigen Massen von Humanoiden, die vor einem schwarzen Stern am Himmel flüchten, von dem Lichtstrahlen ausgehen und jene, die sie berühren, zu Staub zerfallen lassen.



Wenn die Steinplatten angehoben werden, um die Eingänge wieder zu versiegeln (siehe Bereich 49C), sehen Charaktere im Labyrinth ein zweites Bildnis an der Innenseite jeder Platte:

> Auf die Innenseite der Platte ist ein männlicher Humanoider gemalt, der einen Umhang mit Kapuze trägt, mit Sternen an der Stelle, an der sein Gesicht sein sollte. Die Gestalt hat den rechten Arm erhoben, der sauber am Ellbogen abgetrennt ist.

Das Bild ist nur sichtbar, solange die Platten in erhobener Position sind. Von innen aus dem Labyrinth kann ein Charakter dafür sorgen, dass beide Platten wieder in den Boden sinken, indem er sich vor eine der Platten stellt und seinen rechten Arm hebt – solange dieser am Ellbogen abgetrennt worden ist. Es ist egal, wie der Arm abgeschnitten wird, aber man könnte ihn zum Beispiel in die *Sphäre des Nichts* in Bereich 49B stecken.

49B. Grünes Teufelsgesicht

> Ein grünes, teuflisch anmutendes Steingesicht ragt aus der Wand. Der Mund des Teufels steht weit offen und ist von Dunkelheit erfüllt.

Das Teufelsgesicht ist 1,8 m hoch, mit einem Mund, der 60 cm Durchmesser hat. Der Zauber *Magie entdecken* oder ein ähnlicher Effekt offenbart eine Aura der Verwandlungsmagie, die das Gesicht umgibt.

Die Dunkelheit im Mund ist eine *Sphäre des Nichts*, die nicht kontrolliert oder bewegt werden kann. Jeder Charakter, der innerhalb von 1,5 m zur Sphäre steht, kann ein schwaches Flüstern hören, das von ihr ausgeht. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 12 kann ein Charakter Worte in Abyssisch hören, die folgendes bedeuten: „Dunkelheit kommt, um euch zu holen. Euer Untergang steht bevor."

49C. Die Schwarze Opalkrone

> In diesem zentralen offenen Bereich ruht eine Goldkrone, die mit funkelnden schwarzen Opalen bedeckt ist, auf einem Marmorpodest.

Wenn eine Kreatur die Krone vom Podest nimmt, passieren zwei Dinge auf einmal:

- Die Steinplatten in Bereich 49A heben sich und versiegeln beide Ausgänge aus dem Labyrinth.
- Zwei **Bodaks** (siehe Anhang D) kommen auf magische Weise aus der *Sphäre des Nichts* in Bereich 49B, scheinbar ohne von ihr betroffen zu sein, und beginnen, das Labyrinth nach Beute abzusuchen. Jede Kreatur, die von den Bodaks getötet wird, wird zurück zur Sphäre geschleppt und hineingeworfen. Die Bodaks kriechen nur dann in die Sphäre zurück, wenn sie sich sicher sind, dass nichts im Labyrinth übrig ist, das man noch töten könnte.

Schatz. Die Schwarze Opalkrone ist 5.000 GM wert, kann aber die vierfache Summe bringen, wenn sie bei einer Auktion in einer großen Stadt verkauft wird. Mehr Informationen zu diesem Gegenstand findest du unter „Legendäre Schätze", Seite 127.

50. Seelenspiegel

Kreaturen, die aus Bereich 48 hierherteleportiert werden, erscheinen an einem zufälligen Punkt nahe der Mitte des Raums mit Blick nach Westen, was eine große Gefahr darstellt.

Dieser staubige Raum ist 4,5 Meter im Quadrat groß und leer, mit Ausnahme eines verzierten, rechteckigen Spiegels, der an der Wand gegenüber des einzigen Ausgangs des Raums angebracht ist.

Mit *Ewigem Leim* ist ein *Seelenspiegel* an der westlichen Wand befestigt. Eine Kreatur innerhalb von 9 m um den Spiegel, die ihr Spiegelbild sieht, muss einen Charismarettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht in einer der zwölf extradimensionalen Zellen des Spiegels eingesperrt zu werden, zusammen mit allem, was sie trägt oder in der Hand hält. Konstrukte schaffen diesen Rettungswurf automatisch.

Der Spiegel hat im Augenblick 3 freie Zellen. Wenn der Spiegel eine Kreatur einfängt, wenn ihre 12 Zellen bereits besetzt sind, lässt er eine zufällige gefangene Kreatur frei, um Platz für den neuen Gefangenen zu machen. Die Tabelle „Gefangene des Spiegels" gibt die aktuellen Gefangenen des Spiegels an und fasst zusammen, wie diese reagieren, wenn sie befreit oder angesprochen werden. Ansonsten kannst du sie ausspielen, wie du es für angemessen erachtest.

Der Spiegel hat zwei Befehlsworte: Wenn man das Wort „Khomara" spricht, während man innerhalb von 1,5 m zum Spiegel steht, deaktiviert oder reaktiviert das den Spiegel. (Der Spiegel kann keine Kreaturen fangen, wenn er deaktiviert ist.) Wenn man das Wort „Schwarzfeuer" und eine Zellennummer spricht, befreit das eine Kreatur, die in dieser Zelle gefangen ist.

Wird der Zauber *Identifizieren* auf den Spiegel gesprochen, offenbart das die Befehlsworte und seine magischen Eigenschaften. Die Befehlsworte sind auch in das Zauberbuch in Bereich 28 geschrieben.

Den Spiegel zerstören

Wenn der Spiegel zerstört wird, werden alle Kreaturen, die in ihm gefangen sind, auf einmal befreit. (Siehe Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)* für die Spielwerte des Spiegels.) Anstatt einen Kampf mit so vielen Kreaturen zu leiten, solltest du davon ausgehen, dass nur der Unsichtbare Pirscher und der Troll die Gruppe sofort angreifen. Die anderen Kreaturen reagieren auf ihre Befreiung, indem sie sich gegenseitig attackieren oder weglaufen, wie folgt:

- Lukanu und Zaal greifen den Gargyl an und zerstören ihn innerhalb von 4 Runden. Danach helfen sie den Charakteren dabei, sich um den Unsichtbaren Pirscher und den Troll zu kümmern.
- Die Blutmücke greift A'tan an und tötet ihn in einer Runde. Nachdem sie A'tans Blut ausgesaugt hat, fliegt die Blutmücke davon, um ihre Mahlzeit zu verdauen.
- Der Doppelgänger versucht zu flüchten, geht aber nicht weit weg. Er hofft, dass die Charaktere überleben, und kehrt zurück, um ihnen zu danken, wenn sie siegreich sind.
- Tlad Xolbrys nutzt seine Magie, um den Charakteren zu helfen, es sei denn, sie stehen kurz vor der Niederlage. Dann wendet sich der Drow gegen sie.

51. Grultür

Am Ende des Korridors ragt etwas auf, was eine große Steintür zu sein scheint, doch hat sie weder eine Klinke noch Scharniere. An den Seiten der Tür ragen zwei identische Bronzestatuen aus der Wand. Es handelt sich jeweils um den Kopf und Hals einer Schlange mit gebleckten Fangzähnen. Auf dem Türsturz ist die folgende Nachricht in der Gemeinsprache graviert: „Warm wie Feuer, kalt für den Grul, still für die Toten, Fraß für den Ghul."

Der Gestank von verfaulendem Fleisch weht von den Bronzeschlangen herüber. Eine genauere Untersuchung zeigt getrocknetes Blut im Mund beider Statuen und winzige Rohre hinten in ihrem Hals. Die Rohre führen in Geheimtüren auf beiden Seiten der Tür, wo 6 **Grule** festgehalten werden (3 pro Raum).

Die Steintür öffnet sich, wenn ein halber Liter frisches Blut oder mehr in den Mund jeder Bronzeschlange gegossen wird.

Gefangene des Spiegels

Zelle	Gefangener	Anmerkungen	Reaktion bei Freilassung
1	A'tan (CN, männlich, chultischer Mensch **Gemeiner**)	Omuanischer Kaufmann, der kurz nach dem Fall von Omu gefangen wurde; seine lange Gefangenschaft hat ihn wahnsinnig werden lassen	Folgt seinen Befreiern und redet Unsinn
2	—	—	—
3	**Unsichtbarer Pirscher**	Spiegelwächter	Versucht zu töten, wer ihn befreit hat, und verschwindet, wenn er erfolgreich war
4	Zaal (**Minotaurus**)	Kurz nach dem Fall von Omu von Acererak gefangen.	Greift alle Kreaturen an, die er sieht, mit Ausnahme von Lukanu, dem er gehorcht
5	—	—	—
6	Yraggath (**Troll**)	Durch seine Gefangenschaft in den Wahnsinn getrieben	Greift alles an, was er essen kann
7	Tlad Xolbrys (NB, männlich, **Drow-Magus**)	Ein Besucher in Omu, der während des Baus der Gruft der Neun Götter gefangen wurde	Unterstützt oder verrät seine Befreier, um sein eigenes Überleben zu garantieren
8	Pox (**Doppelgänger**)	Als männlicher, menschlicher Abenteurer namens Biff Langstahl getarnt; folgte der Kompanie des Gelben Banners in die Gruft	Versucht, sich der Gruppe anzuschließen und nicht verletzt zu werden
9	**Riesiger vierarmiger Gargyl** (siehe Anhang D)	Spiegelwächter	Greift alle anderen Kreaturen an und hält dann Wache neben dem Spiegel
10	—	—	—
11	Lukanu (N, weiblich, chultischer **Recke**; siehe Anhang D)	Leibwächterin von Königin Napaka von Omu, wurde während des Falls der Stadt gefangen; trägt *Skorpionrüstung* (siehe Anhang C)	Hilft ihren Befreiern, wird Omu aber nicht verlassen, wenn sie nicht erfährt, was mit Königin Napaka geschehen ist (siehe Bereich 53).
12	**Blutmücke**	Wurde gefangen, als sie auf den Spiegel zuflog	Greift die nächste warmblütige Kreatur an

Das Blut tropft in die Kammern, die die Grule festhalten, was diese in einen Trinkrausch versetzt, den man durch die offenen Schlangenmünder hören kann. Sobald sie mit dem Blut gesättigt sind, ziehen die Grule an Ketten, um die Tür aufzuziehen.

Die Tür wiegt 1.000 Pfund und kann von Charakteren mit einem kombinierten Stärkewert von 33 oder mehr angehoben werden. Wenn die Charaktere das tun, öffnen sich Geheimtüren an beiden Seiten des Korridors hinter der Tür und gleiten auf. Das befreit die hungrigen Grule, die kämpfen, bis sie vertrieben oder zerstört werden. Jede Geheimtür kann mit dem Zauber *Klopfen* geöffnet oder mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 22 aufgestemmt werden.

52. Thronsaal

Diese Kammer mit Kuppeldach besitzt einen 3 Meter tief abgesenkten Boden, der von Simsen ohne Geländer umgeben ist. In Nischen an den Simsen stehen hölzerne Statuen von hornissenköpfigen humanoiden Kriegern, die Grasröcke tragen und Speere in Händen halten.

Ein grausiger Thron, der aus Knochen und Hautstreifen zusammengebunden ist, steht auf dem Westsims. Ein fürchterlicher gehörnter Schädel ragt oben auf dem Thron, und kleine Schädel sind um ihn aufgehäuft. Die Sitzfläche des Throns scheint aus gespannter Haut zu bestehen, und ein Zepter aus Metall ruht darauf.

Im abgesenkten Bereich des Raums schlurfen drei hagere humanoide Gestalten in staubigen Roben umher, die mit Spinnweben behangen sind. Ihre Augen und Münder sind zugenäht. Sie sind mit Pinseln und Tontöpfen voller Farbe bewaffnet und bemalen die Wände und Säulen mit finsteren, kruden Illustrationen.

Vier Säulen stützen die Decke, die 4,5 m über den Simsen und 7,5 m über dem abgesenkten Boden aufragt. Die hölzernen Statuen sind harmlos (ihre Speere sind nur Dekoration) und wiegen jeweils 150 Pfund.

Ratschläge von den Geistern

Charaktere, die von den Geistern von Obo'laka oder Papazotl bewohnt werden, erhalten einen Ratschlag, wenn sie diesen Bereich betreten.

- Die vorsichtige Obo'laka rät ihrem Wirt, den Thron nicht zu stören und das Zepter nicht aufzuheben, gibt aber zu, dass sie nicht weiß, ob sie schädlich sind.
- Der verschlagene Papazotl begreift, dass der Thron aus den Knochen toter Omuaner besteht, und der Schädel Omus größtem Minotauruskrieger Karagos gehört.

Blinde Künstler

Die drei Kreaturen, die durch den Raum schlurfen, sind untote Diener von Acererak. Trotz ihrer Blindheit haben sie die magische Fähigkeit, Szenen der Schmerzen, des Gemetzels und des Todes wahrzunehmen und zu malen, die sich in der Gruft der Neun Götter zugetragen haben.

Einer der Künstler übermalt gerade Szenen, die den Fall der Kompanie des Gelben Banners abbilden. Alles, was bleibt, ist das Bildnis eines menschlichen Mannes (dem verstorbenen Fürst Brixton, dessen Überreste man in Bereich 63 finden kann), der an Giftgas erstickte. Die beiden anderen Künstler malen gerade Bilder, die die schrecklichen Abenteuer abbilden, die die Spielercharaktere bislang in der Gruft erlebt haben. (Wähle einprägsame Augenblicke aus, in denen ein oder mehrere Gruppenmitglieder schwer verletzt oder getötet worden sind.)

Die untoten Künstler haben die Werte von **Zombies**, mit folgenden Anpassungen:

- Anstelle von Dunkelsicht haben die Künstler Blindsicht mit einer Reichweite von 9 m. Die Künstler sind über diesen Radius hinaus blind und immun gegen den Zustand blind.
- Sie haben keine effektiven Angriffe und sind 0 EP wert.

Wenn die Charaktere die Künstler vertreiben oder zerstören, bricht ein **Tyrannosaurus-Zombie** (siehe Anhang D) aus einer Aushöhlung unter dem Boden hervor und greift an, wobei er ein Loch mit 6 m Durchmesser und zerborstene Bodenkacheln zurücklässt. Er ist zwar zu groß, um sich durch die 1,5 m breiten Korridore zu quetschen, doch kann er die breiteren Korridore im Osten leicht durchqueren.

Thron von Acererak

Der Thron besteht aus der Haut und den Knochen erschlagener omuanischer Krieger, und die Schädel omuanischer Kinder sind um ihn aufgetürmt. Der Schädel auf dem Thron gehörte einst zu einem Minotaurus-Wächter von Omu, der den Namen Karagos trug. Jede Kreatur, die den Schädel berührt oder sich auf den Thron setzt, muss einen Charismarettungswurf gegen SG 16 schaffen, um nicht mit dem Zorn von Karagos verflucht zu werden. Wenn die Kreatur verflucht wird, erhält sie 50 temporäre Trefferpunkte und verfällt in Berserkerrausch. Bis der Fluch aufgehoben ist, ist das Opfer gezwungen, die am nächsten stehende Kreatur, die sie sehen kann, im Nahkampf anzugreifen. Es kann keine Fernkampfangriffe ausführen oder Zauber wirken, und wenn es keine Kreaturen sehen kann, die es angreifen kann, dann tut es nichts. Der Fluch endet, wenn die Berserker-Kreatur auf 0 Trefferpunkte fällt, oder wenn der Zauber *Vollständige Genesung* oder *Fluch aufheben* auf sie gewirkt wird. Wenn der Fluch endet, verschwinden auch die temporären Trefferpunkte, die durch den Fluch entstanden sind.

Acereraks Zepter. Das Zepter auf dem Thron besteht aus solidem Eisen und hat einen Kopf aus Adamant. Es ist nicht-magisch, wiegt 12 Pfund und kann als Streitkolben geführt werden. Sein magischer Zwilling ist in Bereich 53 verborgen.

Geheimtüren

Hinter der Statue in der nordwestlichen Nische führt eine Geheimtür in Bereich 53. Die Tür steht leicht offen, und jeder Charakter, der die Nische durchsucht, findet sie.

Eine ordentlich geschlossene Geheimtür in der südostlichen Ecke des Raums führt zu einer Wendeltreppe, die nach oben und unten führt (Bereich 26).

53. Krypta der Sonnenkönigin

Die Wände dieses Raums sind mit Kachelmosaiken einer Dschungelstadt verziert, verbunden mit Fresken von blühenden Pflanzen, Vögeln, Insekten und Menschen, die goldene Röcke tragen und Speere und verzierte Krüge haben. Die Decke ist so bemalt, dass sie wie ein wolkenloser blauer Himmel aussieht. Eine kleine, juwelenbesetzte Kakerlake ruht auf einem Sarkophag aus schwarzem Basalt in der Mitte des Raums. Eine Kugel mit 60 Zentimeter Durchmesser hängt von einer Kette über dem Sarkophag. Sie besteht aus gehämmertem Gold und ähnelt einer lächelnden Sonne.

Nachdem Acererak die Tricksergötter von Omu erschlagen und die Stadt versklavt hat, entschied sich die alte Königin der Stadt dazu, nicht zu flüchten, und bot sich stattdessen im Austausch für die Freilassung ihres Volkes als Opfer an. Acererak war von der Tapferkeit der Königin beeindruckt, nicht genug, um ihr Le-

ben zu verschonen oder ihrer Bitte nachzukommen, aber genug, dass er sie in einer besonderen Krypta zur Ruhe gelegt hat.

Der Zauber *Magie entdecken* oder ein ähnlicher Effekt offenbart eine Aura der Hervorrufungsmagie um die goldene Sonne und die juwelenbesetzte Kakerlake (siehe „Schatz", unten).

Der Deckel des schwarzen Sarkophags trägt einen Namen, der in der Gemeinsprache graviert ist: NAPAKA. Der Deckel ist mit Streifen aus geschmolzenem Blei versiegelt, doch kann man diese leicht entfernen. Sobald das Blei entfernt ist, kann der Deckel mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 beiseitegeschoben werden. Das Innere des Sarkophags ist mit Blei ausgekleidet und enthält mehrere Schätze (siehe „Schatz", unten).

Goldene Sonne

Wenn die Sonne oder ihre Kette berührt oder beschädigt werden, macht das Lächeln der Sonne einem undurchschaubaren Ausdruck Platz, und sie strahlt extreme Hitze in einem Radius von 6 m um sich selbst aus. Kreaturen, die ihren Zug in diesem Bereich beginnen, erleiden 10 (3W6) Feuerschaden. Der Effekt endet, wenn alle Kreaturen den betroffenen Bereich verlassen.

Beim ersten Mal, wenn die Überreste der Königin oder ihre Schätze aus dem Sarkophag entfernt werden, wird der Ausdruck der Sonne wütend, und sie feuert Strahlen sengender Hitze ab. Jede Kreatur innerhalb von 9 m um die Sonne, die nicht vollständige Deckung gegen sie hat, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 14 schaffen, um nicht von einem Strahl getroffen zu werden, der 42 (12W6) Punkte Feuerschaden verursacht.

Die Sonne und ihre Ketten werden als ein mittelgroßer Gegenstand mit RK 15, 22 Trefferpunkten, Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden behandelt. Die Sonne verliert ihre magischen Eigenschaften, wenn sie ihre Strahlen abfeuert oder zerstört wird.

Schatz

Die Schmuckschatulle und der Sarkophag enthalten Schätze.

Schmuckschatulle. Die kakerlakenförmige Schmuckschatulle besteht aus Gold, in das Edelsteine eingesetzt sind (unter anderem winzige schwarze Perlen als Augen), und ist 1.500 GM wert. Sie wiegt 5 Pfund und enthält zwei Gegenstände: einen kleinen Jadeschlüssel in Gestalt eines Krokodils (der in das Schlüsselloch in Bereich 62B passt) und eine *Halskette der Feuerbälle* mit acht verbleibenden Perlen. Acererak hat einen Fluch auf die Halskette gelegt, der mit dem Zauber *Identifizieren* entdeckt werden kann.

Wenn eine Kreatur die verfluchte Halskette anlegt, explodieren all ihre Perlen auf einmal. Jede Kreatur in einer Sphäre mit 6 m Radius um die explodierende Halskette muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen und erleidet 56 (16W6) Punkte Feuerschaden bei einem misslungenen Rettungswurf, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Wurf. Der Träger der Halskette scheitert automatisch bei diesem Rettungswurf. Der Zauber *Fluch aufheben* oder ein ähnlicher magischer Effekt hebt den Fluch auf, der auf der Halskette liegt.

Sarkophag. Der Sarkophag enthält die magisch konservierten Überreste von Königin Napaka. Sie trägt die zerschlissenen Reste eines schwarzen Gewandes und eine Hornissenmaske aus bemaltem Gold (250 GM).

In der linken Hand hält Napaka ein Eisenzepter mit einem Adamantkopf, das leichter ist, als es erscheint (5 Pfund). Der Zauber *Magie entdecken* oder ein ähnlicher Effekt offenbart eine Aura der Verwandlungsmagie, die das Zepter umgibt. Dies kann verwendet werden, um den Steinmoloch in Bereich 62 zu zerstören. Wird der Zauber *Identifizieren*, *Sagenkunde* oder ein ähnlicher Zauber auf das Zepter gewirkt, zeigt das, dass sein einziger Daseinszweck ist, ein Konstrukt zu zerstören, das nach Napaka benannt worden ist.



Blinder Künstler

Wenn das Zepter entfernt und nicht sofort durch seinen nicht-magischen Zwilling aus Bereich 52 ersetzt wird, oder wenn Napakas Überreste aus ihrer Ruhestätte entfernt werden, öffnet die Leiche der Königin weit den Mund und stößt ein schwarzes Gas aus, das einen Kubus mit 4,5 m Kantenlänge füllt, der um sie zentriert ist. Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 18 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 45 (7W12) Punkte nekrotischen Schaden, halb so viel bei einem gelungenen Rettungswurf.

Napaka befragen

Napaka ist seit mehr als einem Jahrhundert tot. Wird der Zauber *Mit Toten sprechen* auf ihren Leichnam gewirkt, können die Charaktere ihr Fragen über Omu stellen und erhalten ehrliche Antworten. Napaka kam zur Überzeugung, dass die Götter von Omu nicht wirklich göttliche Wesenheiten waren, sondern Tricksergeister, die das omuanische Volk mit List dazu gebracht hatten, sie anzubeten. Die Königin erinnert sich, wie Acererak die Tricksergötter tötete und die Omuaner versklavte, aber sie weiß nichts über die Gruft der Neun Götter, die nach ihrem Tod erbaut wurde. Sie weiß, dass einige Mitglieder der königlichen Familie aus Omu geflohen sind, aber sie ist sich nicht bewusst, dass die Aarakocra ihre Urenkel in Kir Sabal beschützen. Napaka weiß, dass ihre Großmutter Zalkoré in den Ruinen von Nangalore leidet.

Selbst im Tod sehnt sich Napaka danach, dass Omu wiedergeboren und neu bevölkert wird. Was sie aber mehr ersehnt als alles andere ist die Zerstörung von Acererak.

54. Rollendes Verderben

Nach drei Metern wird dieser staubige Korridor zu einer Treppe, die 4,5 Meter zu einem Tunnel hinabführt. Auf dem Boden am Fuß der Treppe liegt eine alte Schatztruhe mit einem rostigen, eingebauten Schloss. Direkt hinter der Truhe öffnet sich ein Tunnel zu einer riesigen, dunklen Kammer.

Die Truhe (Bereich 45A) ist der Auslöser für eine Falle. Wenn die Truhe oder ihr Deckel angehoben wird, rollt eine schwere Steinkugel (Bereich 54B) die Treppe hinab. Abenteurer, die vor der Steinkugel flüchten, stolpern in eine verborgene Truhe (Bereich 54C).

54A. Schatztruhe

Das Schloss an der Truhe kann mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 10 mit Diebeswerkzeug geknackt werden. In der Truhe liegt ein unsichtbarer Schlüssel, 7,5 cm lang und aus Messing. Jeder Charakter, der mit den Händen die Truhe absucht, ertastet den Schlüssel, der die Uhr in Bereich 56 aufschließt.

Wenn die Truhe von der Granitkugel zerschmettert wird (siehe unten), dann geht der unsichtbare Schlüssel in den Trümmern verloren, kann aber mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 gefunden werden.

Der Zauber *Magie entdecken* oder ein ähnlicher Effekt offenbart ebenfalls die Anwesenheit eines Schlüssels, entweder in der Truhe oder in den Trümmern. Wird der Zauber *Magie bannen* (SG 14) erfolgreich auf den Schlüssel gewirkt, wird er sichtbar.

54B. Granitkugel

Eine Kugel aus massivem Granit mit 1,5 m Durchmesser balanciert in einem geheimen Bereich oben an der Treppe. Um diesen Bereich zu finden, muss ein Charakter die Tunneldecke absuchen und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 schaffen. Der Riegel kann mit einem Eisenstachel oder einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 mit Diebeswerkzeug blockiert werden.

Wenn die Steinkugel losgelassen wird, donnert sie die Treppe hinab und fällt in eine Grube in Bereich 54C. Jeder Charakter auf der Treppe oder im Tunnel darunter kann vor der Kugel bleiben, indem er in Richtung der Grube läuft. Ein Charakter kann auch über die Kugel springen, wenn ihm ein Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 15 gelingt. Charaktere, die den Wurf nicht schaffen oder der Kugel nicht entkommen, werden getroffen. Sie erleiden 22 (4W10) Punkte Wuchtschaden und erleiden den Zustand liegend. Die Kugel drückt außerdem die Schatztruhe (54A) platt, wenn sie sie überrollt.

54C. Säuregrube

Die Wände dieser 3 m tiefen Grube sind mit dickem Glas bedeckt, und die Grube ist 1,5 m tief mit einer grünen Säure gefüllt. Der Deckel der Grube besteht aus verschränkten Steinkacheln, die auseinanderbrechen, wenn 100 Pfund oder mehr Gewicht darauf gelegt werden. Charaktere, die den Boden untersuchen, bemerken die ungewöhnliche Anordnung der Steine mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 13.

Kreaturen, die sich im Bereich der Grube befinden, wenn der Boden einbricht, können einen Sturz vermeiden und den Rand der Grube mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 packen. Der Rettungswurf wird mit Nachteil abgelegt, wenn sich der Charakter der Grube nicht bewusst war. Alle Kreaturen, die die Säure während ihres Zugs betreten oder ihren Zug dort beginnen, erleiden 66 (12W10) Punkte Säureschaden. Die Wände der Grube sind zu glatt, als dass man sie ohne Magie oder Kletterausrüstung erklimmen könnte.

Die Säure der Grube kann sicher in Glasgefäßen aufbewahrt werden, wenn die Charaktere welche zur Hand haben, und kann als Säure verwendet werden, wie die in Kapitel „Ausrüstung" des *Player's Handbook (Spielerhandbuchs)*.

55. Unkhs Gruft

> Vier Marmorsäulen tragen die Decke dieser großen Gruft. Zwei Treppen führen zu einer erhöhten Galerie, wo eine Gravur, die wie ein riesiges Labyrinth aussieht, die Wand verziert. Auf dem Boden der Gruft steht ein undurchsichtiger Kristallsarkophag, der ständig die Farbe wechselt. Wandbilder von Minotauren verzieren die Wände auf der unteren Ebene der Gruft.

Die Wände der Gruft sind mit Geheimtüren versehen, die sich öffnen lassen und in geheime Kammern führen, die mit Minotaurenknochen übersät sind. Es sind insgesamt zehn Kammern. Aus einer dieser Kammern führt ein Korridor zurück in Bereich 56.

Ratschläge von den Geistern

Charaktere, die von den Geistern von I'jin oder Kubazan bewohnt werden, erhalten einen Ratschlag, wenn sie diesen Bereich betreten.

- Die wankelmütige I'jin rät dazu, zu warten, bis der Sarkophag golden wird, ehe man versucht, ihn zu öffnen. (Gold ist I'jins Lieblingsfarbe.)
- Der tapfere Kubazan drängt seinen Wirt, die Labyrinth-Gravur zu untersuchen und sie als erster zu berühren.

Labyrinth

Wenn die Wandgravur untersucht wird, lies folgendes vor:

> Die aufwändige Wandgravur verändert sich vor deinen Augen. Ihre Konfiguration ist im ständigen Wechsel. Das Labyrinth hat keine Ausgänge, und seine Korridore sind von winzigen Fackeln beleuchtet und von Nebel verschleiert.

Alle nicht-untoten Kreaturen, die die Wandgravur berühren, verschwinden und erscheinen wieder in einem Labyrinth in einer Halbebene, dessen Konfiguration immer der Gravur entspricht. Das erste Mal, dass das passiert, öffnen sich alle Geheimtüren, die Minotaurusknochen setzen sich zusammen und bilden zehn **Minotaurus-Skelette**, die aus ihren Kammern kommen und jeden in der Gruft angreifen. Alle anwesenden Kreaturen sollten Initiative würfeln, auch jeder, der im Labyrinth gefangen ist. Die Schlüssel, um Unkhs Sarkophag zu öffnen, sind im Labyrinth verborgen.

Wenn ein Charakter im Labyrinth ankommt, beschreibe es wie folgt:

> Du stehst in einem 4,5 Meter hohen Korridor, umgeben von glattem Stein ohne Merkmale, beleuchtet von Fackeln und verschleiert von Nebel. Es gibt keine Decke, und als du nach oben blickst, siehst du verzerrt den Raum, den du zurückgelassen hast.

Charaktere, die in der Nähe der Wand stehen, können die Charaktere sehen, die im Labyrinth gefangen sind, doch können sie sie nicht hören. Gleichermaßen können Charaktere im Labyrinth riesige, verzerrte Versionen der Charaktere sehen, die innerhalb von 3 m um die Wandgravur stehen, doch können sie nichts hören, was außerhalb des Labyrinths passiert.

Die Anordnung des Labyrinths ändert sich ständig, damit die Charaktere darin getrennt bleiben und einander nicht fin-

den können. Man kann im Labyrinth nur 6 m weit sehen, weil der Nebel so dicht ist. Zauber, die in der Gruft verändert sind, sind im Labyrinth ebenso verändert (siehe „Zauberbeschränkungen", Seite 128).

Die Wände des Labyrinths können mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20 erklommen werden. Charaktere, die bis ganz nach oben an der Wand klettern oder so hoch fliegen, werden aus dem Labyrinth ausgeworfen, wobei sie 22 (5W8) Punkte Energieschaden erleiden und mit einem lauten Knall in einem freien Bereich nahe der Wandgravur erscheinen.

Einen Schlüssel finden. Charaktere im Labyrinth können Zeit damit zubringen, es zu erkunden. Am Ende eines jeden Zugs, den ein Charakter das Labyrinth erkundet, wirf einen Prozentwürfel und verwende die Tabelle „Entdeckungen im Labyrinth", um zu bestimmen, was die Charaktere finden. Charaktere, die einen Kristallschlüssel finden und ihn aufheben, werden in einen freien Bereich neben Unkhs Sarkophag teleportiert, mit all ihrer Ausrüstung und ihren Besitztümern.

Entdeckungen im Labyrinth

W100	Entdeckung
01–70	Nichts
71–75	Skelettierte Überreste eines omuanischen Kindes
76–84	**Minotaurus,** der bis zum Tode kämpft
85–87	Blauer Kristallschlüssel
88–90	Goldener Kristallschlüssel
91–93	Purpurner Kristallschlüssel
94–96	Grüner Kristallschlüssel
97–99	Roter Kristallschlüssel
00	Schwarzer Kristallschlüssel

Sarkophag

Ein Charakter, der den Sarkophag untersucht, bemerkt ein winziges Schlüsselloch, das in den Deckel graviert ist. Das Schlüsselloch führt nicht ganz hindurch bis zum Innenraum des Sarkophags, und es gibt keine Mechanismen darin, die man knacken oder entschärfen könnte. Der Sarkophag ist unempfindlich gegen Schaden und Zauber.

Der Kristallsarkophag verändert alle sechs Sekunden die Farbe und wechselt durch den folgenden Kreislauf: blau, gold, violett, grün, rot, schwarz. Wenn ein Kristallschlüssel, der aus dem Labyrinth geborgen wird, in das Schlüsselloch gesteckt wird, sobald Sarkophag und Schlüssel die gleiche Farbe haben, dann verschwindet der Deckel des Sarkophags, und der Inhalt des Sarkophags wird offenbart (siehe „Schatz" unten). Gleichzeitig erhält der Charakter, der den Schlüssel aus dem Labyrinth geholt hat, eine übernatürliche Gabe von einem geheimnisvollen Gönner (siehe „Acereraks Geschenk", unten).

Wenn ein Kristallschlüssel in den Sarkophag gesteckt wird, wenn er und der Schlüssel nicht die gleiche Farbe haben, wird der Schlüssel zurück ins Labyrinth teleportiert, und der Sarkophag bleibt verschlossen.

Schatz

Der Sarkophag ist mit Salz gefüllt, und darin sind zehn opaleszierende Armreifen (jeweils 75 GM) aus dem Haus einer Schlegelschnecke begraben (Unkhs Tiergestalt; siehe Anhang D) sowie eine *Robe der schillernden Farben*. Die Robe zerfällt zu Staub und wird zerstört, wenn sie die Gruft der Neun Götter verlässt (aber siehe „Verlorene Schätze", Seite 189).

Unkhs Geist. Der Geist von Unkh versucht die Kontrolle über jeden Charakter zu ergreifen, der die *Robe der schillernden Farben* berührt (siehe „Geister der Neun Tricksergötter", Seite 129). Wenn sich Unkhs Geist manifestiert, lies folgendes vor:

> Schleim fließt aus den Falten der schillernden Robe und nimmt die Gestalt von zahlreichen schlegelartigen Scheinfüßen an. Eine weibliche Stimme hallt durch die Gruft: „Ich kann dir helfen. Zumindest glaube ich, dass das meine Aufgabe ist."

Wenn der Geist den Charakter erfolgreich bewohnt, händige dem Spieler die Unkh-Karte aus (siehe Anhang F). Wenn der Versuch misslingt, kehrt der Geist in die Robe zurück und wartet darauf, dass ein anderer Charakter sie berührt.

Acereraks Geschenk

Der Charakter, der den Kristallschlüssel birgt, der verwendet wird, um Unkhs Sarkophag zu öffnen, erhält einen übernatürlichen Segen von Acererak, der von der Farbe des Schlüssels abhängt. Der Charakter wird sich der Gabe bewusst, wenn Acereraks arkane Sigille irgendwo auf seinem Körper erscheint. Die Quelle der Gabe kann nicht bestätigt werden, ohne eine höhere Macht zu konsultieren, doch kann das Zeichen mit dem Zauber *Schwache Genesung* oder ähnlicher Magie entfernt werden. Diese Gaben folgen ansonsten den Regeln für Bezauberungen unter „Andere Belohnungen" in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*.

Blauer Schlüssel. Der Empfänger erhält eine *Bezauberung des Kristallherzen*. Diese Bezauberung gewährt Immunität gegen Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe, doch erhältst du Empfindlichkeit gegen Wuchtschaden. Dieser Effekt hält 10 Tage an, danach verschwindet die Bezauberung.

Goldener Schlüssel. Der Empfänger erhält eine *Bezauberung des Schatzsinnes*. Solange diese Bezauberung anhält, kannst du eine Aktion verwenden, um durch deinen Geruchssinn die Anwesenheit von Edelmetallen und Edelsteinen, wie Münzen und Juwelen, innerhalb von 9 m aufzuspüren. Dieser Effekt hält 3 Tage an, danach verschwindet die Bezauberung.

Grüner Schlüssel. Der Empfänger erhält eine *Bezauberung der geschwollenen Vettel*. Diese Bezauberung erlaubt es dir, als Aktion einen **Frosch** auszuspeien. Der Frosch versteht dich und gehorcht deinen Befehlen. Wenn die Bezauberung dreimal verwendet wurde, verschwindet sie.

Roter Schlüssel. Der Empfänger erhält eine *Bezauberung des Ghuls*. Diese Bezauberung erlaubt es dir, eine Aktion zu verwenden, um einen Mundvoll Fleisch eines Humanoiden zu essen, der nicht länger als einen Tag tot ist. Wenn du das tust, erhältst du 3W8 + 3 Trefferpunkte zurück. Wenn die Bezauberung dreimal verwendet wurde, verschwindet sie.

Schwarzer Schlüssel. Der Empfänger erhält eine *Bezauberung der Neun Leben*. Wenn du auf 0 Trefferpunkte fällst, weil du Schaden erleidest, kannst du stattdessen wählen, auf 1 Trefferpunkt zu fallen. Wenn die Bezauberung neunmal verwendet wurde, verschwindet sie.

Violetter Schlüssel. Der Empfänger erhält eine *Bezauberung des Verstümmelten*. Diese Bezauberung erlaubt es dir, eine verlorene Gliedmaße oder ein Organ, wie beispielsweise einen Arm, einen Fuß oder ein Auge, nachwachsen zu lassen. Nachdem sie einmal verwendet wurde, verschwindet die Bezauberung.

56. Standuhr

Jeder Charakter, der sich diesem Raum nähert, hört ein rhythmisches Ticken aus dem Inneren.

Dieser Raum enthält einen hölzernen Schrank mit einem Ziffernblatt an der Oberseite, in das zwei verzierte Zeiger aus Metall eingesetzt sind. Unter dem Ziffernblatt schwingt ein Pendel innerhalb eines offenen Fachs. Ein eiförmiger Stein verziert die Spitze des Pendels.

Diese hohe Uhr strahlt eine Aura der Verwandlungsmagie aus, wenn sie mit dem Zauber *Magie entdecken* oder einem ähnlichen Effekt untersucht wird.

Ratschläge von den Geistern

Charaktere, die von den Geistern von Unkh oder Wongo bewohnt werden, erhalten einen Ratschlag, wenn sie diesen Bereich betreten.

- Die unentschlossene Unkh ist von dem technologischen Wunder fasziniert und will bleiben, um seine Schönheit zu bestaunen.
- Der wahnsinnige Wongo empfindet das Ticken der Uhr seltsam beruhigend und drängt seinen Wirt, eine Weile zu verweilen.

Uhr

Bronzene Glocken in der Uhr klingeln zu jeder vollen Stunde. Kreaturen innerhalb von 9 m um die Uhr, wenn sie zur vollen Stunde schlägt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 schaffen, um nicht zehn Jahre zu altern. Der Effekt kann durch den Zauber *Vollständige Genesung* rückgängig gemacht werden, aber nur innerhalb von 24 Stunden. Wenn Charaktere zum ersten Mal eintreffen, gehe davon aus, dass es 5W10 + 5 Minuten nach der vollen Stunde ist.

Eine unsichtbare, verschlossene Metalltür schirmt das Fach ab, in dem sich das Pendel der Uhr befindet. Der Unsichtbarkeitseffekt auf der Tür kann nicht aufgehoben werden, aber es ist möglich, das Schlüsselloch durch Berührung zu finden. Der unsichtbare Schlüssel aus der Schatztruhe in Bereich 54A öffnet das Schloss, ebenso der Zauber *Klopfen*. Das Schloss zu knacken erfordert einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf mit Diebeswerkzeug gegen SG 20. Wenn der Charakter die Idee hat, Kreidepulver, Staub oder eine ähnliche Substanz in das Schloss zu pusten, um den Mechanismus deutlich zu machen, legt er den Wurf mit Vorteil ab.

Schatz

Das eiförmige Juwel, das an der Spitze befestigt ist, ist der legendenumwobene Nabel des Mondes. Der faustgroße Stein ist 2.500 GM wert, kann aber den dreifachen Preis erzielen, wenn man ihn auf einer Aktion in einer größeren Stadt verkauft. Mehr Informationen zu diesem Gegenstand findest du unter „Legendäre Schätze“, Seite 127.

Wenn das Ei vom Pendel entfernt wird, verliert die Uhr ihre magischen Eigenschaften und funktioniert nicht mehr.

57. Verlies

Kreaturen, die versuchen, sich magisch aus der Gruft zu transportieren, landen stattdessen hier.

Du triffst in einem Raum ein, der zur Hälfte mit verwesenden Leichen gefüllt ist. Aus einer Wand ragt ein großes, grünes Teufelsgesicht, dessen Nasenflügel gebläht sind. Es ist unmittelbar über der stinkenden Masse in die Wand gesetzt. Ein Wandleuchter über dem Gesicht hält eine flackernde Fackel.

Die Fackel brennt mit dem Zauber *Dauerhafte Flamme* und beleuchtet die humanoiden Leichen, die den Raum mit einer Tiefe von 1,80 m füllen und Raum zu schwierigem Gelände machen. Nach Bedarf zieht Acereraks Magie neue Leichen aus Friedhöfen aus der ganzen Welt hierher, die alle in verschiedenen Zuständen des Verfalls sind.

Ein **Otyugh** ernährt sich von den Leichen und ist aktuell unter dem Haufen in der Südwestecke begraben. Jeder Charakter, der einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 14 schafft, bemerkt den Augenstiel der Kreatur, der aus der stinkenden Masse ragt. Der Otyugh greift einzelne Charaktere gierig an, vermeidet aber Auseinandersetzungen mit mehreren Feinden. Sobald der Otyugh getötet wird, wird er nicht ersetzt.

Grünes Teufelsgesicht

Das 1,80 m hohe Teufelsgesicht ragt aus der Nordwand. Eine genauere Untersuchung zeigt, dass seine Nasenlöcher hohl sind und sich in jedem ein Steinhebel befindet. Ein gezogener Hebel rastet ein und kann nicht bewegt werden, bis er zurückgesetzt wird.

Wenn man den Hebel im linken Nasenloch zieht, öffnet sich der Mund des Teufelsgesichts weit und offenbart einen Schlund, der mit undurchdringlicher Dunkelheit gefüllt ist, die alles im Raum anzieht. Es sollte Initiative für alle Kreaturen im Bereich gewürfelt werden. Kreaturen, die ihren Zug in dem Raum beginnen und nicht irgendwie gesichert sind, müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 11 schaffen, um nicht in den Schlund gezogen und vernichtet zu werden. Wenn ein Charakter den Rettungswurf nicht schafft, kann ein anderer Charakter in Reichweite oder ein Charakter, der mit einem Seil am ersten Charakter befestigt ist, seine Reaktion verwenden, um den ersten Charakter zu packen und ihm einen Rettungswurf zu gewähren. Nach 1 Minute setzt sich der Hebel mit einem hörbaren Schnappen zurück. Der Schlund bleibt offen, bis sich der Hebel zurücksetzt. Magie hat keinen Effekt auf den Schlund oder die Dunkelheit im Inneren.

Wenn man den Hebel im rechten Nasenloch zieht, lässt das die Augen des Teufels rot leuchten, und alle lebenden Kreaturen im Raum (auch der Otyugh, wenn er noch lebt) werden vor das Teufelsgesicht in Bereich 5B teleportiert, zusammen mit allem, was sie tragen oder in der Hand halten. Dann wird der Hebel zurückgesetzt.

Wenn die Charaktere zu einem späteren Zeitpunkt in diesen Raum zurückkehren, sind die Effekte der Hebel umgedreht.

Ebene 5: Zahnräder des Hasses

Karte 5.5 zeigt diese Ebene des Gewölbes. Der Seelenfänger zieht Macht aus den Maschinen auf dieser Ebene. Das Grollen der Maschine hallt hier durch alle Bereiche und löst Vibrationen in den genieteten Metallplatten aus, die hier viele Wände, Böden und Decken verkleiden. Der bösartige Einfluss eines Abolethen verschmutzt diese Ebene ebenfalls.

Abolethschleim

Pfützen aus klebrigem, grünem Schleim bedecken in einigen Bereichen den Boden, wie es auf Karte 5.5 angegeben ist. Die Bereiche sind schwieriges Gelände, und jede Kreatur, die ihren Zug in einer Pfütze des Schleims beginnt oder das erste Mal in einem Zug damit in Kontakt kommt, erleidet 5 (1W10) Punkte psychischen Schaden. Eine Schleimpfütze wird zerstört, wenn sie Kälteschaden, gleißenden Schaden oder nekrotischen Schaden erleidet. Der Schleim ist immun gegen alle anderen Arten von Schaden.

Grosse Steinzahnräder

Die Bereiche 58, 59 und 60 sind innerhalb riesiger Zahnräder aus Stein konstruiert. Wenn die Charaktere das erste Mal auf dieser Ebene eintreffen, sind die Zahnradräume so angeordnet, wie es auf Karte 5.5 angegeben ist. Danach können die Räume mit den Bedienelementen in Bereich 61 rotiert werden.

Ihre Decken sind von den Wänden getrennt, was es ermöglicht, dass sich die Kammern drehen, ohne die Decken oder den Schacht in Bereich 58 neu orientieren zu müssen.

58. Zahnrad der Fäulnis

Ein übler Gestank füllt diesen fünfeckigen Raum. Die Wände sind mit genieteten Platten aus Eisen verkleidet. Ein wilder Garten aus kränklichen Pflanzen und verfaulendem Kompost nimmt den Großteil des Innenraums ein. Ein schmaler Pfad führt eng an den Wänden zwischen den beiden Eingängen entlang. Aus der Mitte des Gartens ragt ein 1,80 Meter hoher, rostiger Sprinkler. In der Decke über dem Sprinkler führt ein 3 Meter hoher Schacht direkt nach oben.

Wenn dieser Raum mit den Bedienelementen in Bereich 61 rotiert wird, zieht der Sprinkler Wasser aus dem unterirdischen See (Bereich 65) und bewässert die Pflanzen im Raum. Magie hält die Pflanzen am Leben, trotz des Mangels an Sonnenlicht.

Wenn die Zahnräder so gedreht werden, dass eine der Türen an Bereich 63 im Norden anschließt, strömt Gas aus diesem Bereich in den Garten und verwandelt zufällige Komposthaufen in drei **Modernde Schlurfer**, die sich erheben und alle anderen Kreaturen im Raum angreifen. Nach 1 Stunde verwandeln sich die Modernden Schlurfer wieder in Kompost.

Der Schacht in der Decke führt 4,50 m hoch in Bereich 45. Um die glatten Wände des Schachts zu erklimmen, braucht ein Charakter Kletterausrüstung oder Magie.

59. Zahnrad der Säure

Ein beißender Geruch füllt diesen fünfeckigen Raum, der zwei Ausgänge hat. Die Wände sind mit genieteten Eisenplatten bedeckt, und der pockennarbige Steinboden hat in der Mitte eine große Pfütze aus grauem Schleim. Friese an allen Wänden direkt unterhalb der Decke bilden fünf schwarze Drachen ab.

Säuretropfen sollen aus den Mündern der Drachenfriese regnen, wenn der Raum mit den Bedienelementen in Bereich 61 rotiert wird, doch sind die Säurebehälter in der Decke im Augenblick leer. Entsprechend passiert nichts, wenn sich der Raum dreht. Charaktere, die nahe genug an die Decke kommen, um die Friese zu untersuchen, bemerken winzige Löcher in den Mündern der Drachen.

60. Zahnrad des Blutes

Fünf Schränke aus Teakholz stehen an den eisenverkleideten Wänden dieses Raums. In jede Schranktür ist ein Bild oder eine Szene graviert. Pfützen aus Schleim bedecken Teile des Bodens. Der Raum hat zwei Ausgänge, darunter ein Fallgitter aus Adamant, das den Ausgang im Norden blockiert. In eine Metallplatte über dem Fallgitter ist eine Reihe von fünf Kristallen, die wie Blutstropfen geformt sind, eingesetzt.

Das Adamant-Fallgitter ist unempfindlich gegen Schaden und Zauber, und die Stäbe sind 10 cm voneinander entfernt. Eine winzige oder gasförmige Kreatur kann mühelos durch die Gitterstäbe schlüpfen.

Um das Fallgitter zu heben, müssen Monster aus allen fünf Schränken beschworen und in diesem Raum erschlagen werden. Es kann immer nur ein Schrank auf einmal geöffnet werden, und bis die Monster aus dem Schrank besiegt sind, sind alle Schränke im Raum versiegelt und können nicht geöffnet werden. Wenn alle Monster aus einem Schrank sterben, verschwindet der Schrank und einer der roten Kristalle über dem Fallgitter beginnt zu leuchten. Wenn alle fünf Kristalle erleuchtet sind, hebt sich das Fallgitter an und bleibt für 24 Stunden offen. Sobald diese Zeit endet, senkt sich das Fallgitter wieder herab, die Kristalle werden dunkel und die Schränke erscheinen wieder mit geschlossenen Türen.

Jeder Schrank enthält ein einseitiges Tor auf eine andere Ebene, das deaktiviert wird, wenn der Schrank aus dieser Kammer gebracht oder zerstört wird. Jede Kreatur, die versucht, sich von dieser Seite durch das Tor eines Schranks zu bewegen, wird zurückgedrängt und kann nicht eintreten.

Jeder Schrank wiegt 250 Pfund, ist 2 m hoch und strahlt eine Aura der Beschwörungsmagie aus, wenn man ihn mit dem Zauber *Magie entdecken* oder einem ähnlichen Effekt untersucht. Die Truhe ist ein mittelgroßer Gegenstand mit RK 11, 30 Trefferpunkten und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden.

Acheron-Schrank

Die Szene auf dieser Tür bildet eine Armee von Orks ab, die mit einer Armee von Hobgoblins zusammenstößt. Wenn die Tür geöffnet wird, lies folgendes vor:

Rauch und Staub wabern aus diesem Schrank, und die Luft um euch erklingt mit dem Brüllen einer Schlacht. Hinter den Türen kämpfen Armeen unter einem blutroten Himmel, an dem ein Eisenwürfel hängt wie ein riesiger, weit entfernter Mond. Wolken aus Asche fliegen aus dem Schrank und verwandeln sich vor euren Augen in schreiende Orks.

Wenn man den Schrank öffnet, beschwört das 1 **Ork-Kriegshäuptling** und 7 **Orks**. Ihre Körper, Rüstungen und Waffen bleiben in diesem Raum, wenn sie sterben.

Gehenna-Schrank

Diese Tür bildet eine grinsende Nachtvettel ab, die einen gewickelten menschlichen Säugling in Händen hält. Wenn die Tür geöffnet wird, lies folgendes vor:

Die Tür öffnet sich über dem Krater eines aktiven Vulkans. Scherben aus schwarzem Fels schweben über dem geschmolzenen Magma. Auf einer der Scherben befinden sich zwei menschengroße Kreaturen mit insektoiden Gesichtszügen und jeweils vier Armen.

Wenn man den Schrank öffnet, offenbart das zwei **Mezzoloths**, die sich in den Raum teleportieren und angreifen. Wenn ein Mezzoloth stirbt, verwandelt sich sein Körper in Fahnen aus Rauch, doch sein Dreizack bleibt zurück.

Mechanus-Schrank

In diese Tür ist das Ziffernblatt einer aufwändigen Uhr graviert. Wenn die Tür geöffnet wird, lies folgendes vor:

Gewaltige verschränkte Zahnräder und Getriebeteile erstrecken sich, so weit das Auge reicht. Plötzlich poltert ein kugelförmiges Konstrukt mit dürren Beinchen und kleinen Flügeln durch die offene Tür.

Wenn man den Schrank öffnet, beschwört das einen ratlosen, desorientierten **Monodron**, der liegend vor den Füßen der Charaktere landet. Er versucht dann aufzustehen und wieder in den Schrank einzudringen, wird aber von der Magie des Schranks abgehalten. Der Modron kämpft nur zur Selbstverteidigung und löst sich auf, wenn er zerstört wird.

Neun-Höllen-Schrank

Die Szene auf dieser Tür zeigt verdrehte, schreiende humanoide Gesichter, die in Ketten gehüllt sind. Wenn die Tür geöffnet wird, lies folgendes vor:

Wogen aus Hitze schlagen euch entgegen, als sich die Tür öffnet. Ihr seht eine eiserne Straße, die zu einer Zitadelle aus Basalt führt, die von den verkohlten Überresten besiegter Armeen umgeben ist. Gefangene baumeln schreiend an Eisengalgen, die die Wände der Zitadelle schmücken. Plötzlich fliegt eine einzelne, glühende Kohle aus dem Schrank und verwandelt sich in einen geflügelten, knochigen Unhold mit einem lächelnden, schädelartigen Gesicht.

Wenn man den Schrank öffnet, beschwört das einen **Knochenteufel**. Wenn er stirbt, verwandelt sich sein Körper in eine Pfütze aus stinkendem Sekret.

Schattensaum-Schrank

Die Szene auf dieser Tür zeigt Ghule, die an Knochen nagen. Wenn die Tür geöffnet wird, lies folgendes vor:

Ihr blickt über einen uralten Friedhof, dessen geneigte Grabsteine in Nebel gehüllt sind. Unheimliche, hungrige Formen bewegen sich in der Entfernung zwischen den Gräbern. Plötzlich erscheinen helle, leuchtende Kugeln aus Licht im Raum hinter euch.

Wenn man den Schrank öffnet, beschwört das 4 **Irrlichter**, die unsichtbar sind, bis sie angreifen. Nichts bleibt von ihnen, wenn sie zerstört werden.

61. Kontrollraum

Ein 1,20 Meter hohes, 2 Meter breites Pult in der Mitte dieses rostigen, mit Eisenplatten ausgekleideten Raums ist von einem geneigten Bedienfeld gekrönt. In das Bedienfeld ist ein goldener Hebel mit sternenförmigem Griff eingesetzt, zwei Stellräder in Rot und Blau, und zwei Knöpfe derselben Farben. Wandgravuren hinter dem Bedienfeld zeigen fünf Gruppen von Kreisen, und ein kleiner Kristall ist unter jeder Gruppe in die Wand eingesetzt. Der Kristall unter der Konfiguration, die mit „3" beschriftet ist, leuchtet in hellem Grün. Drei rostige Rohre mit 15 Zentimeter Durchmesser ragen über den Gravuren aus der Wand.

Wenn die Charaktere diesen Raum erreichen, gib den Spielern eine Kopie von Handout 24 in Anhang E. Es zeigt das Bedienfeld auf dem Eisenpult, sowie die Wandgravuren und rostigen Rohre. Eine Untersuchung der Rohre offenbart Spuren desselben grauen Schleims, den man in den Pfützen auf der ganzen Ebene findet.

Ratschläge von den Geistern

Charaktere, die von den Geistern von Papazotl, Unkh oder Wongo bewohnt werden, erhalten einen Ratschlag, wenn sie diesen Bereich betreten.

- Der schlaue Papazotl versichert, dass die blauen Bedienfelder hilfreich, die roten schädlich sind. (Dies ist reine Mutmaßung.)
- Die quengelige Unkh glaubt, dass sie herausfinden kann, was die Bedienfelder tun, wenn sie sie nur näher studiert. Wenn ihr Wirt ihr erlaubt, sie eine Stunde zu untersuchen und nachzudenken, kommt sie zu dem Schluss, dass die Bedienelemente ein Mysterium sind und in Ruhe gelassen werden sollten.
- Der gewalttätige Wongo drängt seinen Wirt dazu, die Bedienelemente zu zerstören.

Verborgener Kriechgang

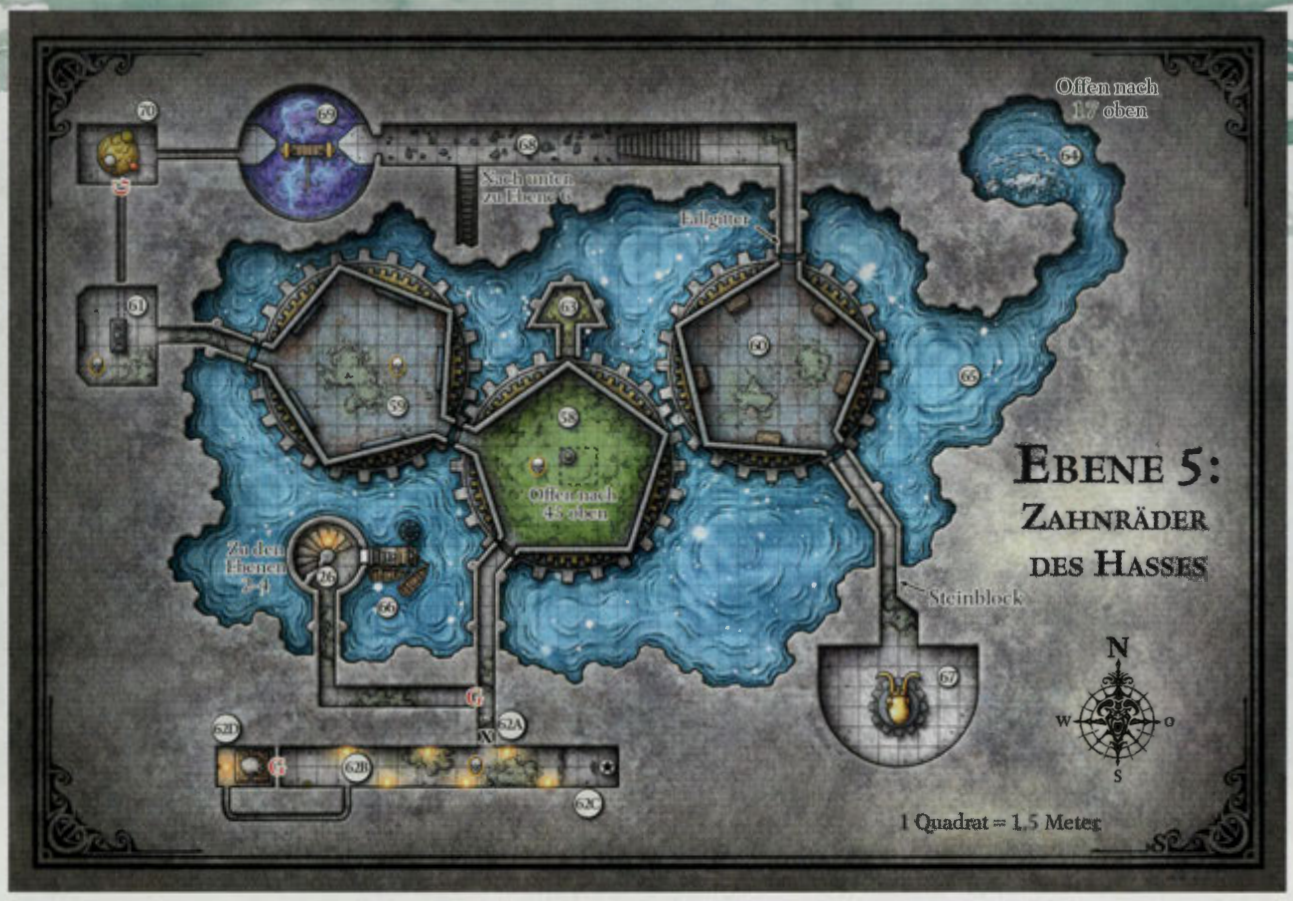
Ein verborgener Kriechgang verläuft von der Unterseite des Pults nach Bereich 70, doch kann man ihn von diesem Raum nicht betreten. Charaktere, die den Kriechgang in Bereich 70 betreten, bemerken einen Steinhebel in der Wand am Südende des Kriechgangs. Wenn der Hebel gezogen wird, gleitet das Pult beiseite und zeigt den Zugangspunkt.

Kontrollfeld

Das Kontrollfeld ist ein mittelgroßer Gegenstand mit RK 10, 15 Trefferpunkten, Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Wenn man das Kontrollfeld zerstört, deaktiviert das die Bedienelemente und lässt für einen Augenblick Blitze aus dem eisernen Pult hervorbrechen. Kreaturen im Raum müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 16 ablegen, um nicht von einem Blitz getroffen zu werden und 11 (2W10) Punkte Blitzschaden zu erleiden.

Die Bedienelemente auf dem Eisenpult haben keine Beschriftungen, also muss man durch Experimente herausfinden, was ihr Zweck ist.

Blauer Knopf. Wenn man den blauen Knopf drückt, orientiert das die Zahnradräume (Bereiche 58 bis 60) so, dass sie der erleuchteten Konfiguration entsprechen. Die ganze Ebene beginnt zu erzittern, während sich die riesigen Zahnräder drehen. Wird der blaue Knopf gedrückt, während die Zahnradräume rotieren oder bereits in der richtigen Konfiguration sind, dann passiert nichts.



KARTE 5.5: ZAHNRÄDER DES HASSES

Blaues Stellrad. Dieses Stellrad kann nach links oder rechts gedreht werden und kehrt in die mittlere Position zurück, wenn man es loslässt. Das blaue Stellrad bestimmt, welcher Wandkristall erleuchtet wird. Im Augenblick ist der Kristall unter Konfiguration 3 erleuchtet. Wird das Stellrad gedreht, wird der aktuell erleuchtete Kristall deaktiviert, und der Kristall links oder rechts (die Richtung, in die das Stellrad gedreht wird) beginnt zu leuchten.

Goldener Hebel. Der Hebel ist anfangs in der oberen Position. Wird er nach unten gezogen, rastet der Hebel ein, und Abolethschleim (siehe „Abolethschleim", Seite 168) beginnt, durch die Eisenrohre über den Wandgravuren in den Raum zu fließen. Wenn die Rohre mit Stoff verstopft werden, ehe der Hebel gezogen wird, kann der Schleim nicht in den Raum fließen, aber man kann die Rohre nicht verstopfen, solange Schleim aus ihnen fließt.

Der Schleim bedeckt den Boden mit einer Geschwindigkeit von 2,5 cm pro Runde. Ist der Kriechgang in Bereich 70 offen (siehe „Verborgener Kriechgang", oben), dann sammelt sich der Schleim nicht im Raum an und fließt stattdessen in den Kriechgang.

Der Einrastmechanismus des Hebels kann mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 mit Diebeswerkzeug geknackt werden. Wird der Hebel gelöst, nimmt er automatisch wieder die obere Position ein, was die Ventile in den Rohren schließt und den Schleimfluss unterbricht. Der Hebel kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 aus der Konsole gerissen werden, was den gleichen Effekt hat.

Der Goldhebel hat eine weitere Funktion, die in Bereich 67 offenbart wird.

Roter Knopf. Wenn man den roten Knopf drückt, lässt das eine 15 cm dicke Eisenwand von der Decke in der Tür fallen, die den Ostausgang blockiert. Eine Kreatur in der Tür muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf wird die Kreatur auf eine der beiden Seiten der Barriere geschoben (ihre Wahl). Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur unter der Wand festgenagelt und erleidet 44 (8W10) Punkte Wuchtschaden. Eine festgenagelte Kreatur ist festgesetzt, kann nicht aufstehen und erleidet 11 (2W10) Punkte Wuchtschaden zu Beginn eines jeden ihrer Züge, bis sie unter der Tür herauskriecht oder eine andere Kreatur sie herauszieht, was beides eine Aktion und einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 25 erfordert. Die Eisenwand bleibt für eine Stunde in Position, danach hebt sie sich wieder von selbst. Sie kann nicht angehoben oder aufgezwängt werden, doch der Zauber *Klopfen* sorgt dafür, dass sie sich wieder in die Decke zurückzieht. Solange die Eisenwand unten ist, hat es keinen Effekt, den roten Knopf zu drücken.

Rotes Stellrad. Dieses Stellrad kann nach links oder rechts gedreht werden, und kehrt in die mittlere Position zurück, wenn man es loslässt. Wenn man das Rad nach links dreht, führt das zu einer beidseitigen telepathischen Verbindung zwischen den Kreaturen in diesem Raum und dem Abolethen in Bereich 65. Wenn man das Rad nach rechts dreht, beendet das die Verbindung. Die telepatische Verbindung mit dem Abolethen endet auch für Kreaturen, die den Kontrollraum verlassen. Weil die Kommunikation telepathisch ist, können alle Teilnehmer einander verstehen, selbst wenn sie nicht die gleiche Sprache sprechen. Spiele den Abolethen anhand der Informationen, die du in Bereich 65 findest.

Der Aboleth ist daran gewöhnt, nur mit Welk zu sprechen, und bezeichnet den Gruftschrecken mit seinem ursprünglichen Namen Gorra. Wenn die Charaktere die telepathische Verbindung aktivieren, ist der erste Gedanken, den der Aboleth schickt, ein aufgebrachtes „Was ist jetzt, Gorra?" Sobald der Aboleth begreift, dass er telepathisch mit Fremden ver-



bunden ist, will er alles über sie wissen, aus keinem anderen Grund, als um seine Neugier zu befriedigen.

Zahnradkonfigurationen

Handout 24 (siehe Anhang E) zeigt die fünf verschiedenen Konfigurationen für diese Ebene des Gewölbes:

Konfiguration 1. Offene Türen verbinden Bereich 58 mit den Bereichen 60 und 63. Bereich 59 wird abgeschnitten, ebenso die Ausgänge in die Bereiche 61, 62 und 67.

Konfiguration 2. Eine offene Tür verbindet die Bereiche 58 und 63, doch eine Tür, die nach Bereich 59 führt, endet in einer nackten Wand. Bereich 60 wird ebenfalls abgeschnitten, ebenso die Ausgänge in die Bereiche 61, 62, 67 und 68.

Konfiguration 3. Wie auf Karte 5.5 gezeigt.

Konfiguration 4. Eine offene Tür verbindet Bereich 58 mit Bereich 62. Bereich 59 und Bereich 60 werden abgeschnitten, ebenso die Ausgänge in die Bereiche 61, 67 und 68.

Konfiguration 5. Offene Türen verbinden Bereiche 59 und 61, ebenso Bereiche 60 und 67. Bereich 58 wird abgeschnitten, ebenso die Ausgänge in die Bereiche 62 und 68.

62. Steinmoloch

Dieser Bereich ist eine Sackgasse – auf mehrere Arten.

62A. „Erwache, Napaka!“

> Dieser Korridor ist von Staub und Spinnweben erfüllt. Vor euch erhellen flackernde Lichter einen größeren Korridor, der im rechten Winkel zu diesem verläuft. Wo sich die beiden Korridore treffen, wurden mit getrocknetem Blut Worte an die Decke geschmiert.

Eine Geheimtür in der Westwand gleitet auf und zeigt einen dunklen Tunnel, der in die Bereiche 26 und 66 führt. Auf dem Punkt, der auf Karte 5.5 mit einem X markiert ist, stehen blutige Worte an der Decke: „ERWACHE, NAPAKA!“

62B. Geneigter Korridor

> Große Pfützen aus grauem Schleim breiten sich über den Boden dieses 3 Meter breiten, leicht geneigten Korridors aus. Kerzen flackern in genieteten Wandleuchtern und werfen dämmriges Licht über eine Reihe von Reliefs, die Humanoide mit Tierköpfen abbilden, die vor einem schwarzen Stern knien. Am unteren Ende des Korridors hängt ein dicker, violetter Vorhang von Wand zu Wand. Am oberen Ende endet der Korridor.

Die Halle neigt sich in Richtung Bereich 62C. Bereich 62D liegt im Westen hinter einer Geheimtür, die die ganze Wand einnimmt (siehe diesen Bereich für weitere Informationen):

Kerzen. 6 magische Kerzen sind mit jeweils 3 m Abstand auf beiden Seiten des Korridors angeordnet. Die Kerzen brennen nicht ab, solange sie in diesem Bereich bleiben.

Geheimer Kriechgang. Hinter einem Basrelief, das einen krokodilsköpfen Humanoiden abbildet, der eine trapezförmige Truhe emporstreckt, führt ein Kriechgang in Bereich 62D. Eine genauere Untersuchung des Reliefs zeigt, dass das Schlüsselloch der Truhe echt ist. Der Jadeschlüssel aus Bereich 53 kann verwendet werden, um das Relief aufzuschließen und die Tür zu öffnen, was den Kriechgang offenlegt. Das Schloss kann auch mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 21 mit Diebeswerkzeug geknackt werden. Wenn der Wurf aber um 5 oder mehr Punkte misslingt, öffnet sich die Geheimtür in der Westwand und offenbart den Steinmoloch (siehe „Napaka erwacht“ in Bereich 62D).

62C. Zerbrochene Statue

Der Korridor führt 4,50 m nach dem violetten Vorhang in eine Sackgasse.

Eine 1,80 Meter große Statue eines anzüglich grinsenden vierarmigen Gargyls steht vor der hinteren Wand. Einer ihrer Arme ist abgebrochen und liegt vor ihr auf dem Boden. Die Hand ist zur festen Faust geballt. Die andere drei Arme haben die Klauen auf eine Weise geöffnet, die schließen lässt, dass sie etwas halten sollten. Über die Statue ist in die Wand ein Rätsel graviert:

Drei brauche ich
Dann drei mehr
Noch drei mehr
Öffnet die Tür

Die Gargylenstatue ist unempfindlich gegen Schaden und Zauber, doch der abgebrochene Arm ist das nicht. Wenn drei Juwelen in die drei offenen Hände der Statue gelegt werden, schließen sich die Hände magisch zu Fäusten, die die Juwelen pulverisieren. Die Hände der Statue öffnen sich dann wieder. Wenn dies noch zwei mal durchgeführt wird, also insgesamt neun Edelsteine zermalmt werden, öffnet sich die Hand des abgebrochenen Arms und ein faustgroßer Rubin erscheint darin. Der Rubin ist das Auge von Zaltec, das durch das Opfer der Edelsteine aus Bereich 62D teleportiert wird. Wird der Rubin aus der Hand des Gargylen genommen, öffnet die Statue auf magische Weise den Mund und haucht eine Wolke von einschläferndem Gas aus, die die östlichen 4,50 m des Korridors füllt. Gleichzeitig gleitet die Geheimtür am Westende des Korridors auf, und der Steinmoloch in Bereich 62D rollt den Korridor hinab.

Jede Kreatur in der Gaswolke, die nicht immun gegen den Zustand vergiftet ist, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht für 1 Stunde bewusstlos zu werden. Der Effekt endet für eine Kreatur, die Schaden erleidet.

62D. Geheimer Raum

Die Geheimtür in diesen Raum nimmt die gesamte Wand ein und kann nicht mit Gewalt oder Magie geöffnet werden. Sie öffnet sich nur, wenn sie durch die Handlungen der Charaktere in Bereich 62B oder 62C geöffnet wird.

Zwei Drittel dieses Raums werden von Acereraks **Steinmoloch** eingenommen (siehe Anhang D). Der Erzlich benannte den Moloch nach Napaka, einer toten Königin Omus (siehe Bereich 53). Wenn die Charaktere den Raum durch den Kriechgang betreten und noch nicht vom Moloch erweckt worden sind, bleibt er reglos und greift nicht an, wenn er nicht entweder Schaden erleidet oder die Geheimtür aufgleitet.

Napaka erwacht. Wenn der Steinmoloch aktiviert wird, lies folgendes vor:

Die Wand am Westende des Korridors gleitet auf, um einen Steinmoloch auf Walzen zu zeigen. Das Konstrukt füllt den Bereich nach oben und zu den Seiten aus und brettert in besorgniserregender Geschwindigkeit auf euch zu.

Alle anwesenden Kreaturen müssen Initiative würfeln. In seinem Zug rollt der Moloch den Korridor entlang und führt einen Hieb-Angriff gegen jede Kreatur aus, die in seinem Weg steht. Außerdem verwendet er sein Merkmal Vernichtende Walzen, um kleine oder liegende Gegner zu zermalmen. Wenn keine Feinde mehr am Leben sind, kehrt er in den Geheimraum zurück. Der Moloch passt in keinen Bereich, der weniger als drei Meter breit ist, und er kann im Korridor nicht umdrehen. Er greift an, indem er vorwärts und rückwärts rollt.

In der Gruft der wirklichen Napaka (Bereich 53) ist ein magisches Zepter versteckt, dessen Adamantkopf den Moloch bei Kontakt auf 0 Trefferpunkte reduziert und zu Staub zerfallen lässt. Solange der Moloch reglos ist, sind keine Angriffswürfe nötig, um ihn mit dem Zepter zu schlagen. Wenn der Moloch erweckt wurde, kann ein Charakter das Zepter verwenden, um Nahkampfwaffenangriffe gegen den Moloch auszuführen, was ihn bei einem Treffer auf 0 Trefferpunkte bringt und zu Staub verwandelt.

Schatz. Wenn er nicht in den Bereich 62C teleportiert worden ist, ruht ein funkelnder, stacheliger Rubin in der Größe einer menschlichen Faust auf einem Steinsims, der aus der Westwand des Raums ragt. Dieser Edelstein ist das berühmte Auge von Zaltec. Es ist 5.000 GM wert, kann aber die vierfache Summe bringen, wenn es bei einer Auktion in einer großen Stadt verkauft wird. Mehr Informationen zum Auge von Zaltec findest du unter „Legendäre Schätze", Seite 127.

Wenn das Auge von Zaltec in Bereich 62C teleportiert wurde, ist das Regal leer.

63. Gasgefüllter Raum

Dieser Raum ist meistens abgeriegelt und unzugänglich. Die Charaktere können in diesen Bereich gelangen, indem sie die Zahnräder so einstellen, dass sich eine Tür öffnet, die in Bereich 58 führt.

Dickes, grünes Gas wabert aus schädelförmigen Düsen, die in die Wände dieses beengten Raumes eingesetzt sind. Ein verfaulender Leichnam, der in eine beschlagene Lederrüstung gekleidet ist, liegt auf dem Boden. Sein Mund steht offen und seine Hände umklammern seine Kehle. Um einen seiner Arme ist ein gelbes Band geschlungen.

Das grüne Gas, das diesen Raum füllt, füllt Bereich 58, wenn die beiden Räume einen offenen Durchgang teilen, doch das Gas ist zu schwer, als dass es in den Schacht zu Bereich 58 aufsteigen würde. Das Gas hat zwei Effekte:

- Es verwandelt die toten Pflanzen in Bereich 58 in drei Modernde Schlurfer (siehe diesen Bereich für weitere Details).
- Es ist für Nicht-Pflanzen giftig. Kreaturen, die anfällig für das Gas sind und ihren Zug in einem gasgefüllten Bereich beginnen, müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 18 (4W8) Punkte Giftschaden, halb so viel bei einem gelungenen Rettungswurf. Kreaturen werden auch dann betroffen, wenn sie die Luft anhalten oder nicht atmen müssen.

Man kann verhindern, dass mehr Gas in den Raum strömt, indem man die Düsen mit Stoff verstopft. Wenn die Charaktere den Gasstrom blockieren, löst sich das Gas, das noch im Raum ist, innerhalb von einer Minute auf.

Schatz

Die tote Gestalt auf dem Boden ist Fürst Brixton, der cormyrische Anführer der verlorenen Kompanie des Gelben Banners. Er starb, als Welk die Zahnräder von Bereich 61 aus rotierte und ihn in diesem Raum festsetzte.

Die Leiche trägt eine beschlagene Lederrüstung und trägt ein Langschwert in der Scheide, dessen Heft wie ein Drache geformt ist. Das Schwert hat eine kleine magische Eigenschaft: sein Träger erhält die Fähigkeit, die drakonische Sprache zu sprechen und zu verstehen.

Neben Fürst Brixtons Leiche liegt eine Gewölbeforscherausrüstung, in der ein Beutel mit sechs Karneolen verstaut ist (jeweils 50 GM).

64. Fuss des Wasserfalls

Alles, was aus Bereich 17 fällt, endet hier.

> Die Wände dieser Grotte sind glitschig vor Schleim, und die Luft stinkt nach Verwesung. Dreckiges Wasser fällt aus einem Loch in der Decke und fließt dann durch einen grob behauenen Tunnel in Richtung eines trüben Sees. Aus dieser Richtung kann man den Lärm von Maschinen hören.

Die schleimigen Wände zu erklimmen, erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15. Das Wasser hier ist 9 m tief. Charaktere, die es zulassen, dass die Strömung sie davonträgt, werden sanft in Bereich 65 transportiert.

65. Unterirdischer See

> Ein dunkler unterirdischer See tut sich vor euch auf. Seine Decke ist mit Ketten und Zahnrädern behangen. Von einigen scheinen Zwerge zu baumeln. Ein gigantisches, unbewegliches Zahnrad aus Stein erhebt sich aus dem Wasser. Zwei entsprechende Zahnräder sind damit verbunden. Rostige Metallleitungen erstrecken sich von den Höhlenwänden zu den Zahnrädern. Das Wasser des Sees ist schleimig, und Nadelstiche aus phosphoreszierendem Licht funkeln auf der trüben Oberfläche.

Die Höhlendecke liegt 6 m über der stinkenden Oberfläche des Sees, der 6 m tief ist. Jede Kreatur, die das Wasser trinkt, wird vergiftet, bis sie die Flüssigkeit wieder hochwürgt, was automatisch nach 1W4 Minuten passiert. Die Lichter auf dem Grund des Sees sind phosphoreszierende **Krabben**, die sich vom Schlamm ernähren. Jede Krabbe gibt dämmriges Licht in einem Radius von 1,5 m ab, hört aber 10 Minuten, nachdem sie aus dem Wasser entfernt wurde, zu leuchten auf.

Die drei Steinzahnräder aus den Bereichen 58 bis 60 sind halb von Wasser bedeckt und ragen 3 m über dessen Oberfläche auf. Ihre unebenen Oberseiten sind schwieriges Gelände, und ihre glatten Außenwände können nicht ohne Kletterausrüstung oder Magie erklommen werden.

Die Mechanus-Kette (Bereich 69) treibt die Maschinen in dieser Kaverne an und speist Energie in den Seelenfänger und die vielen Fallen und anderen Mechanismen im Gewölbe. Zu jedem Zeitpunkt hängen 1W4 + 1 Gruftwerge in Ledergeschirren von der Decke, während sie Routinewartung an den Getrieben und riesigen Zahnrädern durchführen. Jeder Gruftzwerg hat die Spielwerte eines **Gruftschreckens**, nur dass sie mit Streitäxten und leichten Armbrüsten bewaffnet sind. Die Gruftzwerge ignorieren Eindringlinge, wenn sie nicht angegriffen werden. In diesem Fall verteidigen sie sich mit ihren Armbrüsten.

Laurer im See

Ein **Aboleth** namens G'lyh'rul lebt in dem See. Als Acererak ihn versklavte, verlor der Aboleth den Verstand und entwickelte eine gespaltene Persönlichkeit. Sein dominanter Aspekt erwartet das Kommen des Todesgottes, von dem er glaubt, dass es den Sturz der Göttlichkeit bedeutet. Bis zu diesem Tag gehorcht der Aboleth demütig Welk (den die Kreatur mit seinem eigentlichen Namen Gorra anspricht) und greift jeden an, der den Aufstieg des Atropals verhindern will.

Die andere Persönlichkeit des Aboleth ist die eines humanoiden Kindes – harmlos, freudig und wahnsinnig neugierig. In diesem Geisteszustand stellt der Aboleth für niemanden eine Gefahr an und flüchtet, wenn er angegriffen wird. Wirf einen Würfel, um zu bestimmen, welche Persönlichkeit zu jedem Zeitpunkt vorherrschend ist. Bei einem geraden Ergebnis ist die kindliche Persönlichkeit des Aboleths dominant.

Wenn die Charaktere den See mit den Ruderbooten in Bereich 66 erkunden, ignoriert der Aboleth sie unabhängig von seinem aktuellen Verhalten, wenn sie keine übermäßige Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Im Falle eines Kampfes ist der Aboleth nicht der Meister des Sees und hat aus diesem Grund keine Hortaktionen.

G'lyh'rul ist unglaublich alt und hat zehntausende Jahre Wissen angesammelt. Wenn die Charaktere telepathische Kommunikation mit dem Aboleth aufbauen und dieser geneigt ist, mit ihnen zu sprechen, kann er Informationen liefern, als hätten die Charaktere den Zauber *Heiliges Gespräch* gewirkt. (Da sie den Zauber nicht wirklich wirken, unterliegt dieser Effekt nicht den Einschränkungen für Zauber innerhalb der Gruft der Neun Götter.) Nachdem der Aboleth diese Informationen geteilt hat, beginnt er, sich zu langweilen, und zieht sich in eine dunkle Ecke des Sees zurück, um von bösen Dingen zu träumen.

66. Tür des Verschlingens

Wenn die Charaktere sich diesem Bereich über die Wendeltreppe nähern (Bereich 26), lies folgendes vor, wenn sie den Fuß der Treppe erreichen:

> Am Fuß der Treppe führt ein dunkler Korridor nach Süden. Im Osten befindet sich eine Steintür mit Eisenscharnieren und einem Messingknauf.

Wenn sich die Charaktere dem Bereich vom See aus nähern, lies folgendes vor:

> Eine behauene Steinsäule erhebt sich vom Fuß des Sees bis zum Dach der Kaverne und ist mit einer Verbindung aus Stein an der nahen Wand befestigt. An einer Seite der Säule steigen Stufen aus moosbedecktem Stein von einer Anlegestelle auf, deren Steintür weder einen Griff noch Scharniere aufweist. Mit Seilen sind einige Ruderboote an einem Anlegepfosten vertäut, und ein rostiger Eisenkäfig, der von einer Kette und einer Winde in der Luft gehalten wird, ist voll von Schleim. Phosphoreszierende Krabben versammeln sich auf dem Grund des Sees unter dem Käfig.

Die Steintür, die die Anlegestelle von der Wendeltreppe trennt (Bereich 26), strahlt eine Aura der Bannmagie, Beschwörungsmagie und Illusionsmagie aus, wenn man sie mit dem Zauber *Magie entdecken* oder einem ähnlichen Effekt untersucht. Die Tür lässt sich leicht von der Westseite öffnen, indem man einfach am Messingknauf zieht. Die Tür ist von der Ostseite aus viel schwieriger zu öffnen.

Hungrige Tür

Die moosbewachsene Wendeltreppe, die vom See und der Wendeltreppe aus emporsteigt, ist mit Stücken aus Krabbenpanzer bedeckt. Wenn ein Charakter die Tür berührt oder inspiziert, lies folgendes vor:

> Ein monströser Mund formt sich auf der Oberfläche der Tür und ruft mit stark gedehnter Stimme: „Ich bin so hungrig, dass ich euch bei lebendigem Leib fressen könnte, aber ich bin mit etwas anderem zufrieden. Etwas Lebendigem. Etwas Leuchtendem!"

Der Mund ist ähnlich zu dem, der mit dem Zauber *Magischer Mund* erschaffen wird, aber mächtiger. Wird der Zauber *Magie bannen* (SG 19) auf die Tür gewirkt, unterdrückt das ihre Magie für 10 Minuten, was verhindert, dass der Mund geformt wird. Die Tür kann allerdings von der Westseite nicht geöffnet werden, ohne dass sich der Mund geformt hat, nicht einmal mit dem Zauber *Klopfen*.

Der Mund ist nicht darauf programmiert, etwas anderes zu sagen, aber seine Worte (und die Krabbenpanzer auf dem Boden) geben den Charakteren einen Hinweis, wie sie die Tür öffnen können. Wird dem Mund eine lebende phosphoreszierende Krabbe angeboten, öffnet er sich weit, beißt zu, um die Krabbe zu verschlingen, und spuckt den zermalmten Panzer aus. Sobald der Mund gefüttert worden ist, verschwindet er und die Tür, die in Bereich 26 führt, schwingt auf. Die Tür verriegelt sich und der Zauber wird zurückgesetzt, wenn die Tür wieder geschlossen wird.

Wenn ein Charakter etwas in den Mund wirft, das keine phosphoreszierende Krabbe ist, dann spuckt der Mund es wieder aus. Wenn sich der Charakter innerhalb von 3 m zur Tür befindet, wenn das passiert, dann schlingt die Tür ihre Zunge um den Charakter und schluckt ihn am Stück. Dazu ist kein Angriffswurf oder Rettungswurf notwendig. Ein Charakter, der auf diese Weise „verschlungen" wird, wird in Bereich 57 teleportiert.

Tauchkäfig

Ein rostiges Eisengitter auf einer Seite des Käfigs bietet Platz für zwei mittelgroße oder kleinere Kreaturen. Der Käfig strahlt für den Zauber *Magie entdecken* oder ähnliche Effekte eine Aura der Verwandlungsmagie aus und verleiht allen Kreaturen in seinem Inneren den Effekt des Zaubers *Wasser atmen*. Die robusten Gitterstäbe bieten Teildeckung gegen Angriffe, die von außerhalb des Käfigs kommen.

Mit der Winde kann ein Charakter auf den Stufen den Käfig um 6 Meter zum Grund des Sees absenken, was es Charakteren im Käfig leicht macht, 2W6 phosphoreszierende **Krabben** aus dem Schlamm zu ernten.

Das knarrende Absenken des Käfigs erweckt die Aufmerksamkeit des Abolethen in Bereich 65. Wenn die grausamere Persönlichkeit des Abolethen vorherrschend ist, versucht er, alle Charaktere im Käfig zu versklaven. Wenn er erfolgreich ist, schickt er sie mit dem Befehl, die anderen in die Tiefe zu locken, wieder nach oben. Wenn die kindliche Persönlichkeit des Abolethen dominant ist, schwimmt er herüber und nutzt seine Telepathie, um eine freundliche Konversation mit den Tauchern zu beginnen.

Ruderboote

In die Heckbalken der beiden Ruderboote sind die Namen *Raubtier* und *Beute* geätzt. Der Zauber *Magie entdecken* oder ein ähnlicher Effekt offenbart eine Aura der Verwandlungsmagie um jedes Boot. Jedes Boot kann bis zu vier kleine oder mittelgroße Kreaturen und ihre Ausrüstung aufnehmen, und jedes enthält zwei Ruder, einen leeren Holzeimer und ein 15 Meter langes Hanfseil.

Raubtier. Kreaturen an Bord der *Raubtier* haben Vorteil bei Angriffswürfen, solange das Boot im Wasser ist. Eine gefüllte Blendlaterne hängt vom Bug des Boots.

Beute. Kreaturen an Bord der *Beute* haben Vorteil bei Rettungswürfen, solange das Boot im Wasser ist.

67. Halle des Goldenen Mastodons

Charaktere, die im Tunnel, der in diesen Raum führt, nach Fallen suchen, bemerken einen Steinblock, der in die Decke eingekeilt ist, wenn ihnen ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 gelingt. Der Block bleibt dort, bis die Falle des Raums aktiviert wird.

> Eine lebensgroße goldene Statue eines Mastodons steht auf einem 30 Zentimeter hohen Steinzahnrad in der Mitte dieses Raums. Juwelenbesetzte Stoßzähne ragen aus seinen Kiefern, und sein Rüssel ist in einem Brüllen erhoben. Inschriften winden sich um den Körper der Statue, und Wandbilder zeigen einen chultischen Krieger, der ein lebendes Mastodon durch eine Reihe höllischer Landschaften reitet. In jeder Szene greift eine andere Art von Teufeln die beiden an.

Die Wandbilder erzählen die Geschichte von Ch'gakare, einem chultischen Krieger, der das liebste Reittier des Königs gestohlen hat: ein Mastodon namens Ghom. Als Bestrafung verbannten die Zauberer des Königs Ch'gakare und Ghom in die Neun Höllen, aber die beiden kämpften sich ihren Weg heraus. Bei seiner Rückkehr hackte Ch'gakare dem König den Kopf ab und verwandelte seinen Schädel in einen juwelenbesetzten Kelch. Charaktere, die die Wandbilder studieren und einen Wurf auf Intelligenz (Geschichte) gegen SG 15 schaffen, erkennen die Legende und können sie nacherzählen. Die Wandbilder zeigen Ch'gakare und Ghom, wie sie gegen Klingenteufel, Bartteufel, Stachelteufel, Hornteufel und Erinnyen kämpfen.

Ratschläge von den Geistern

Charaktere, die von den Geistern von I'jin, Obo'laka oder Shagambi bewohnt werden, erhalten einen Ratschlag, wenn sie diesen Bereich betreten.

- Die unvorhersehbare I'jin will auf dem goldenen Mastodon reiten!
- Die nervöse Obo'laka hat Angst vor dem goldenen Mastodon und drängt ihren Wirt, nicht seine Wut zu erwecken.
- Wenn man ihr von Herausforderungen berichtet, denen sich Ch'gakare und Ghom stellen mussten, kommt die weise Shagambi zu dem Schluss, dass der Korridor gebaut wurde, um ähnliche Herausforderungen zu bieten.

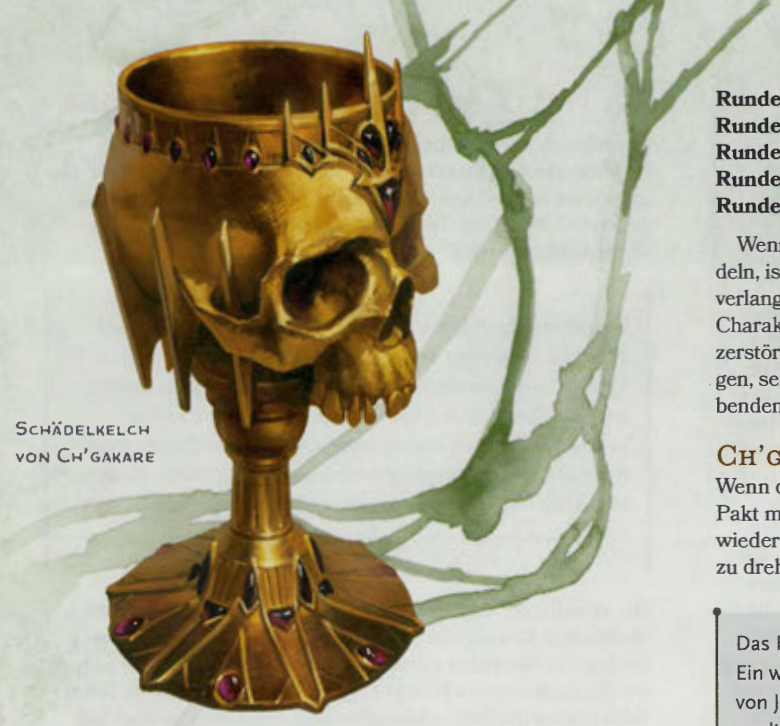
Goldenes Mastodon

Wenn die Charaktere den Raum das erste Mal betreten, zeigt die 3 m hohe Mastodonstatue in Richtung des Eingangs. Die Statue ist deshalb so lebensnah, weil es sich um Ghom handelt, dessen Körper in magischem Eisen konserviert und mit einer dünnen Schicht aus gehämmertem Gold überzogen wurde, und in dessen Stoßzähne Edelsteine eingesetzt worden sind.

Die Inschriften auf der Statue sind in Altomuanisch geschrieben. Sie besagen folgendes:

> Lasse deine Knochen über meine Schätze wachen, tapferer Ghom. So wie du mich aus dem Inferno getragen hast, so werde ich aus dem Tod aufsteigen, um meine Reichtümer zu verteidigen.

Kratzer auf dem Boden unter dem steinernen Zahnrad zeigen, dass es gedreht werden kann, doch egal, wie viel Druck man ausübt, es rührt sich nicht. Jede Suche auf der Oberseite der Statue zeigt eine sternförmige Vertiefung an ihrem Hinterkopf. Wer den Goldhebel in Bereich 61 gesehen hat, erkennt, dass der sternförmige Griff des Hebels perfekt passen würde. Wenn der



Schädelkelch von Ch'gakare

Hebel entfernt und mit dem Griff voraus in die Vertiefung eingesetzt wird, lies folgendes vor:

> Ein donnerndes Trompeten ertönt aus dem Rüssel des Mastodons, was einen Steinblock herabfallen lässt, der den Raum versiegelt. Das Zahnrad unter den Füßen des Mastodons beginnt sich zu drehen, sodass die Statue abwechselnd auf die Wandbilder zeigt.

Der Steinblick füllt den Bereich im Korridor, der auf Karte 5.5 angegeben ist. Eine Kreatur, die sich unter dem Block befindet, wenn er fällt, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem Erfolg weicht die Kreatur dem Steinblock aus, in der Richtung ihrer Wahl. Wenn der Rettungswurf misslingt, erleidet die Kreatur 55 (10W10) Wuchtschaden. Wenn dieser Schaden die Trefferpunkte der Kreatur auf 0 reduziert, wird sie zu Mus zerquetscht; ansonsten wird die Kreatur in den Raum gestoßen.

Wenn die Mastodonstatue ihre Drehung beginnt, sollten alle anwesenden Kreaturen Initiative würfeln. Die Statue dreht sich gegen den Uhrzeigersinn und schließt bei Initiative 0 einer jeden Runde eine Drehung von 360 Grad ab.

Wenn die Statue ihre erste Umdrehung abschließt, umhüllt magisches Feuer den Boden um das Zahnrad und lodert 1,8 m empor. Alle Kreaturen, die das Feuer während ihres Zugs betreten oder ihren Zug dort beginnen, erleiden 10 (3W6) Punkte Feuerschaden. Charaktere, die auf dem goldenen Mastodon sitzen, sind vor dem Feuer geschützt. Bis zu sechs mittelgroße Kreaturen können gleichzeitig auf dem Mastodon hocken: vier auf seinem Rücken und jeweils einer auf den geschwungenen Stoßzähnen.

Immer wenn sich die Statue nach Norden dreht, kommen ein oder mehrere Teufel aus den Wandbildern und greifen alle anderen Kreaturen im Raum an. Würfle für jede Gruppe von Neuankömmlingen Initiative. Jeder magisch beschworene Teufel verschwindet in einer Rauchwolke, wenn er auf 0 Trefferpunkte fällt oder wenn keine Kreaturen mehr übrig sind, die er angreifen könnte. Die Teufel erscheinen in der folgenden Reihenfolge und kommen aus den Wänden, wo es dir passend erscheint:

Runde 2: Vier **Stachelteufel**
Runde 3: Drei **Bartteufel**
Runde 4: Zwei **Klingenteufel**
Runde 5: Ein **Hornteufel**
Runde 6: Eine **Erinnye**

Wenn die Charaktere versuchen, mit den Teufeln zu verhandeln, ist nur die Erinnye bereit, ihnen zuzuhören – aber sie verlangt das freiwillige Opfer der Seele eines Charakters. Ein Charakter, der der Erinnye seine Seele opfert, wird durch Feuer zerstört. Die Seele des Charakters wird im Seelenfänger gefangen, seine Besitztümer werden zurückgelassen, und alle verbleibenden Teufel im Raum verschwinden in einer Wolke aus Rauch.

Ch'gakare

Wenn der letzte Teufel besiegt wird oder wenn die Gruppe einen Pakt mit der Erinnye schließt, dreht sich die Mastodonstatue wieder in ihre Ausgangsposition nach Norden und hört auf, sich zu drehen. Wenn das passiert, lies folgendes vor:

> Das Feuer erlischt, doch Rauch hängt noch immer in der Luft. Ein warmer Wind weht durch den Korridor und trägt den Duft von Jasmin, Weihrauch und Grabesstaub mit sich. Der Staub verdichtet sich zu einem verfaulten Krieger, der in Bandagen gehüllt ist. Er hält einen grausigen Kelch empor, der aus einem menschlichen Schädel gemacht ist.

Der untote Krieger ist Ch'gakare, doch er ist kaum mehr als der Mann zu erkennen, der auf den Wandbildern auf dem Mastodon reitet. Er hat die Werte eines **Wiedergängers**, kann aber nicht zerstört werden. Wenn Ch'gakare auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, verwandelt er sich in Rauch, verschwindet und bildet sich in seiner Gruft irgendwo tief im Dschungel neu. Ch'gakare spricht nicht, doch hält er den Kelch auf eine Weise empor, die schließen lässt, dass er ihn als Geschenk anbietet. Wenn der Kelch aus seiner Hand genommen wird, verwandelt sich Ch'gakare in Rauch und verschwindet. Der Steinblock, der den Raum versiegelt, zieht sich in die Decke zurück, wenn Ch'gakare verschwindet.

Schatz

Wenn man das Blattgold vom Mastodon abschält, ist es 2.500 GM wert, doch braucht ein Charakter 30 Stunden, um alles abzuziehen. Mehrere Charaktere, die zusammenarbeiten, können die Zeit proportional verringern. Fünfzig Edelsteine (jeweils 100 GM) können ebenfalls aus den Stoßzähnen des Mastodons gehebelt werden.

Ch'gakares Geschenk ist der legendenumwobene Schädelkelch von Ch'gakare. Er ist 2.500 GM wert, kann aber die vierfache Summe bringen, wenn er bei einer Auktion in einer großen Stadt verkauft wird. Wenn ihn die Charaktere stattdessen zu Prinzessin Mwaxanaré zurückbringen, erhalten sie die versprochene Belohnung (siehe „Kir Sabal", 68). Mehr Informationen zu diesem Kelch findest du unter „Legendäre Schätze", Seite 127.

68. Korridor des Verfalls

> Gehauene Bilder von verwesenden Leichen verzieren diese Halle, und der Boden ist mit angelaufenen Münzen, Fetzen von Rüstung, gebrochenen Schilden, Axtblättern und anderen Stücken Metallschrott bedeckt.

Alle nicht-magischen Gegenstände aus Tuch, Leder, Holz oder Metall, die in diesen Korridor gebracht werden, verfaulen oder korrodieren augenblicklich, so sehr, dass sie nutz- und wertlos

werden. Kleidung und Rüstungen zerfallen, Schilde und Waffen werden brüchig und nutzlos, und so weiter. Der Zauber *Ausbessern* kann Gegenstände, die auf diese Weise beschädigt werden, nicht reparieren.

Ein Torbogen befindet sich am westlichen Ende des Korridors. Durch ihn können die Charaktere in Bereich 69 blicken.

> Dieser klaffende Torbogen hat einen Scheitelstein, der mit einem Stierkopf aus Eisen verziert ist, der auf einen Ring aus Elfenbein beißt.

Der Zauber *Magie entdecken* oder ein ähnlicher Effekt offenbart eine Aura der Nekromantie, die den Elfenbeinring umgibt. Wird der Ring aus den Kiefern des Schädels gerissen, zerfällt er, und der zerstörerische Effekt im Korridor endet.

Die Treppe an der Südseite des Korridors führt 7,5 m hinab in Bereich 71 auf Ebene 6.

69. Mechanus-Kette

> Heißer Wind, auf dem der Geruch von brennendem Öl liegt, weht einen vertikalen Schacht mit 12 Metern Durchmesser hinab. Balkone aus Stein ragen auf den gegenüberliegenden Seiten dieser Fläche aus den Wänden, wobei der Westbalkon 4,5 Meter höher als der östliche liegt. Zwei dicke Ketten rasseln in der Kluft zwischen den Balkonen – die eine steigt 60 Meter in die Höhe, ehe sie in einem wolkigen Vortex verschwindet, der von violetten Blitzen erhellt ist; die andere ist um ein gewaltiges Zahnrad aus Metall geschlungen, das 30 Meter in der Tiefe schwebt. Weitere 30 Meter unter dem Zahnrad tobt ein weiterer Vortex.

Um seine infernalischen Maschinen anzutreiben, hat Acererak eine Belegschaft aus Modrons von der Ebene Mechanus korrumpiert. Unter der Führung eines korrumpierten Pentadron haben die Modrons eine ihrer großen Ketten in die Gruft verlegt. Die Abschnitte des Schachts über und unter dem Balkon existieren außerhalb des normalen Raums, was verhindert, dass sich der Schacht mit den anderen Ebenen der Gruft überschneidet.

Modron-Intervention

Das erste Mal wenn sich ein Charakter auf einen der Balkone bewegt, lies folgendes vor:

> Im Vortex hoch über euch bildet sich ein Riss, und neun würfelförmige Kreaturen mit Flügeln und Kurzbögen fliegen hindurch. Schnell folgt ihnen ein großer Dekaeder aus Kristall, der eine seltsame Kreatur birgt, die an einen Seestern erinnert.

Ein **Pentadron** führt einen Trupp von 9 **Quadrons** durch den oberen Ebenenvortex, der eine sichere Reise in den Schacht ermöglicht, aber nicht hinaus. Die Modrons wissen, dass sie nicht nach Mechanus zurückkehren können, und kämpfen, bis sie zerstört werden. Sobald diese Modrons besiegt sind, ist der Schacht nicht mehr geschützt. Es werden keine weiteren Modrons durch den Vortex geschickt.

Der Pentadron kann nicht selbst fliegen, aber er erhält eine Flugbewegungsrate von 9 Metern und kann schweben, solange er von dem Dekaeder aus Kristall eingeschlossen ist, der seinem Insassen außerdem vollständige Deckung gegen alle Angriffe bietet, die außerhalb des Fahrzeugs ausgeführt werden. Der Pentadron kann durch den Dekaeder keine Nahkampfangriffe ausführen, doch kann er eine Bonusaktion verwenden, um ein kleines Loch in einer Facette des Deakeders zu öffnen, um Kreaturen mit lähmendem Gas zu besprühen.

Der Dekaeder hat RK 16, 50 Trefferpunkte, Immunität gegen Giftschaden, Resistenz gegen Stich- und Hiebschaden und Empfindlichkeit gegen Wuchtschaden und Schallschaden. Wenn der Kristalldekaeder auf 0 Trefferpunkte fällt, zerbirst er, und der Pentadron fällt.

Der Kristalldekaeder bietet genug Platz, um zusätzlich zum Pentadron eine kleine oder mittelgroße Kreatur aufzunehmen, wenn ein Charakter auf die Idee kommt, das Fahrzeug mit *Nebelschritt, Dimensionstür* oder ähnlicher Magie zu betreten. Im Inneren des Fahrzeugs kann der Pentadron ganz normal angreifen. Wenn der Pentadron stirbt, zerbirst der Dekaeder.

Ebenenkunde

Charaktere, die in der Fertigkeit Arkane Kunde geübt sind, können auf Intelligenz (Arkane Kunde) würfeln, um zu bestimmen, an was sie sich erinnern können, wenn es um Ebenenvortices und Mechanus-Ketten geht. Mit einem erfolgreichen Wurf erhält der Charakter die entsprechenden Informationen und alle Informationen mit niedrigerem SG.

SG 10: Ein Ebenenvortex ist unglaublich zerstörerisch. Niemand kann erwarten, einen Vortex zu betreten und zu überleben.

SG 15: Diese Kette wird Mechanus-Kette genannt. Solche Ketten werden von Modrons erschaffen und zusammen mit anderen Maschinen verwendet, um die Ebene Mechanus funktionstüchtig zu halten.

SG 20: Diese Mechanus-Kette wurde für die Gruft umfunktioniert. Eine Kette wäre genug, um die Fallen und anderen Mechanismen der Gruft funktionstüchtig zu halten.

SG 25: Um eine Mechanus-Kette zu zerstören, muss man dreimal den Zauber *Wunsch* wirken.

Der Schacht

Der Schacht ist insgesamt 120 m hoch, und am oberen und unteren Ende befindet sich ein tödlicher Ebenenvortex. Jede Kreatur im Schacht, die einen Ebenenvortex betritt, wird in Stücke gerissen, und ihr Körper und ihre Besitztümer werden im ganzen Multiversum verstreut.

Die Mechanus-Kette bildet eine Schleife, die in ständiger Bewegung ist. Ein Teil der Kette senkt sich mit einer Geschwindigkeit von 15 m pro Runde und ist um ein riesiges Zahnrad gewickelt, das 30 m unter dem Ostbalkon schwebt, während der andere Teil der Kette mit der gleichen Geschwindigkeit zum oberen Vortex aufsteigt.

Die beiden Balkone sind durch eine 4,5 m breite Kluft getrennt, durch die die klirrenden Kettenglieder steigen und fallen. Magie, die es Charakteren erlaubt, zu fliegen oder an den Wänden zu laufen, macht es leicht, von einem Balkon zum anderen zu wechseln. Jeder Charakter, der sich zuvor mindestens 3 m bewegt, kann vom Westbalkon zum Ostbalkon springen. Weil der Westbalkon 4,5 m höher als sein östliches Gegenstück ist, muss ein Charakter entweder einen Stabhochsprung über die Kluft machen (mit einer Drei-Schritt-Stange oder einem ähnlichen Gegenstand) oder Magie verwenden. Ein Charakter kann den Zwischenraum auch überbrücken, indem er von einem Balkon zur nächsten Kette springt, von dort zur anderen Kette, und schließlich zum nächsten Balkon. Jeder dieser Sprünge erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10. Jeder Charakter, der den Wurf nicht schafft, wenn er von einem Balkon oder einer Kette springt, fällt den Schacht hinab und in den unteren Ebenenvortex, wenn er nicht irgendwie gestoppt wird. Ein stürzender Charakter kann mit einem erfolgreichen

Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 auf dem schwebenden Zahnrad 30 m weiter unten landen, doch erleidet er dabei normalen Sturzschaden.

70. Armillarsphäre

Diese Kammer enthält einen Apparat aus Bronze, der um einen Arm mit Scharnier zentriert ist. Im Arm dreht sich langsam eine Kugel mit 3 Metern Durchmesser. Sie ist mit einer topographischen Karte der Landmassen und Ozeane bedeckt. Konzentrische Ringe aus Messing umschließen die Apparatur. Sie rotieren selbst ebenfalls und tragen ihre eigenen, kleineren Sphären. Eine dieser Sphären hat scharfe Spitzen und erscheint wie eine Sonne. Steinbilder von großen, kopflosen Humanoiden verzieren die Wände des Raums.

Die Armillarsphäre bildet Toril, seinen Mond, die Sonne und andere Himmelskörper im Weltraum der Reiche ab. Jeder Charakter, der eine Karte von Faerûn im großen Maßstab gesehen hat, wird auf dem Globus bestimmte geographische Merkmale erkennen.

Die Sphäre aktivieren

Das erste Mal, dass sich eine Kreatur der zentralen Sphäre auf 1,5 m annähert, lies folgendes vor:

Die Apparatur schwingt plötzlich herum, und ihre Ringe rotieren aus dem Weg, als die Oberfläche des Globus sich öffnet und das dunkle, hohle Innere offenbart. Im Inneren der Höhle befindet sich ein gepolsterter Bronzestuhl, in dessen Armlehnen Hebel eingebaut sind.

Wenn sich eine Kreatur auf den Armillarstuhl setzt, schließt sich der Globus wieder. Alle Versuche, zu verhindern, dass er sich schließt, überladen den Mechanismus; bis die Blockade entfernt wird, erleiden alle Kreaturen innerhalb von 1,5 m um die Armillarsphäre, die nicht auf dem Stuhl sitzen, 18 (4W8) Punkte Blitzschaden.

Wenn die Kreatur, die auf dem Stuhl sitzt, aufsteht, öffnet sich die Luke des Globus und schließt sich nur wieder, wenn sich eine andere Kreatur auf den Stuhl setzt oder wenn sich keine Kreaturen innerhalb von 1,5 m um die Armillarsphäre aufhalten.

Solange der Globus versiegelt ist, kann der Charakter, der auf dem Stuhl sitzt, durch den Globus blicken, als bestünde er aus transparentem Glas. Die Hebel am Ende jeder Armlehne zu ziehen lässt die Ringe der Armillarsphäre die Repräsentationen der Sonne, des Mondes unter anderen Himmelskörper in die eine oder andere Richtung drehen.

Monster im Mond

Ein **Nycaloth** ist in die Bronzekugel gestopft, die Torils Mond Selûne abbildet. Das erste Mal, wenn eine Kreatur in der Armillarsphäre die Ringe und äußeren Kugel neu orientiert, bricht der Nycaloth aus dem Mond hervor und zerbirst ihn dabei. Der Nycaloth versucht dann, alle anderen Kreaturen im Raum zu töten, und verfolgt fliehende Gegner. Er ignoriert Kreaturen innerhalb des Globus, greift aber alle Kreaturen an, die ihn verlassen.

Wenn dieser Nycaloth eine natürliche 20 bei einem Angriff mit seiner Zweihandaxt erzielt, schlägt er dem Feind den Kopf ab (oder einen der Köpfe des Ziels, wenn dieses mehrere besitzt). Wenn das Ziel ohne den verlorenen Kopf nicht überleben kann, dann stirbt es. Ein Ziel, das immun gegen Hiebschaden ist, ist auch immun gegen diesen Effekt. Das Ziel wird auch nicht enthauptet, wenn es keinen Kopf hat oder braucht, wenn es legendäre Aktionen besitzt oder wenn sein Kopf zu groß ist, als dass er mit der Zweihandaxt abgeschlagen werden könnte. Es erleidet dann aber immer noch den Schaden durch den kritischen Treffer der Waffe.

Kritische Konjunktion

Wenn die Ringe so gedreht werden, dass alle Himmelskörper aufgereiht sind, würfle auf der Tabelle „Armillarsphären-Konjunktion", um zu bestimmen, was geschieht. Sobald es zu einem Konjunktionseffekt kommt, bricht die Armillarsphäre in sich zusammen, was die Hebel blockiert und die Luke versiegelt.

Die versiegelte Luke ist ein großer Gegenstand mit RK 11, 25 Trefferpunkten und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Solange die äußeren Ringe und Kugeln nicht in Bewegung sind, kann die Luke mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20 aufgezwängt oder mit einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit mit Diebeswerkzeug gegen SG 20 geöffnet werden.

Armillarsphären-Konjunktion

W100	Beschwörungseffekt
01–05	Die Armillarsphäre und alle Kreaturen im Inneren verschwinden. Der SL hat die endgültige Entscheidung, wo sie landen, wenn überhaupt irgendwo. Möglichkeiten sind Mechanus, der Große Sumpf auf Oerth, Berg Machtnichts auf Krynn, eine Wüste auf Athas, das viktorianische London auf der Erde oder die Sonne.
06–15	Die Kreatur, die auf dem Armillarstuhl sitzt, wird von einer unbekannten Wesenheit berührt und erleidet eine radikale Persönlichkeitsveränderung. Arbeite mit dem Spieler zusammen, um eine angemessene Veränderung zu finden.
16–30	Der Zauber *Todeswolke* wird innerhalb der Kugel gewirkt.
31–50	Die sonnenförmige Kugel öffnet sich und lässt 5.000 GM auf den Boden regnen.
51–65	Die Kreatur, die im Armillarstuhl sitzt, erhält eine *Bezauberung des Heldenmuts* (siehe „Übernatürliche Gaben" in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*).
66–80	Jede Kreatur innerhalb von 6 m um die Armillarsphäre erhält 50 Trefferpunkte zurück. Kreaturen im Globus selbst erhalten diesen Vorzug nicht.
81–90	Ein *Edelstein der Helligkeit* erscheint auf dem Schoß der Kreatur, die auf dem Armillarstuhl sitzt.
91–99	Der Intelligenzwert der Kreatur, die im Armillarstuhl sitzt, steigt dauerhaft um 1W4 + 1, bis zu einem Maximum von 22.
00	Die Kreatur, die im Armillarstuhl sitzt, erhält die Fähigkeit, einmal den Zauber *Wunsch* zu wirken.

Geheimer Kriechgang

Eine Geheimtür in der Südwand verbirgt einen Kriechgang, der nach Süden führt und unter dem Kontrollraum hindurch führt. Siehe Bereich 61 für Details.

Ebene 6: Wiege des Todesgottes

Karte 5.6 zeigt diese Ebene des Gewölbes. Hier zieht der schreckliche Seelenfänger den Atropal bis zur Göttlichkeit heran. Ein Zirkel aus Vetteln, die die Genähten Schwestern genannt werden, bewacht die Krippe, die versiegelt bleibt, bis fünf Skelettschlüssel verwendet werden, um sie zu öffnen. Wenn die Charaktere es nicht geschafft haben, alle fünf Skelettschlüssel in den oberen Ebenen zu finden, werden sie auf dieser Ebene nicht weit kommen. Wenn du das Abenteuer in Bewegung halten willst, anstatt die Charaktere zurück durch das Gewölbe gehen zu lassen, platziere die verbleibenden Skelettschlüssel in Bereich 71 oder irgendwo in der Umgebung.

71. Behausung der Genähten Schwestern

Grüner Rauch wabert aus einem Bronzekessel in der Mitte dieser gewölbten, 7 Meter hohen Halle. Durch den Dunst kaum sichtbar stehen drei Schaukelstühle, mehrere Werkbänke, die mit Kurzwaren bedeckt sind, ein Spinnrad und ein rostiger Eisenkäfig, der einen Gefangenen enthält, tiefer im Raum. Auf beiden Seiten des Raums befinden sich in 3 Metern Höhe Galerien.

Der grüne Rauch sorgt dafür, dass der Raum leicht verschleiert ist und blockiert die Sicht auf eine große, grüne Tür im Süden (siehe „Skeletttor", unten). Der Eisenkäfig und sein Gefangener sind im Abschnitt „Käfig" beschrieben.

Wenn die Charaktere in Position sind, um einen besseren Blick auf die Galerien zu erhaschen, lies folgendes vor:

Fünf Holztüren sind in die Wände der Galerien eingesetzt, in die jeweils ein geometrisches Symbol graviert ist: ein Dreieck, ein Quadrat, ein Fünfeck, ein Sechseck und ein Achteck.

Dieser Raum gehört den Genähten Schwestern, einem Zirkel aus drei **Nachtvetteln**, die Acererak loyal ergeben sind. Zusammen bemuttern die Vetteln den Atropal und bewachen den Seelenfänger. Sie erwarten begierig die Gottwerdung des Atropals, da der Sturz der Zivilisation einen reichen Vorrat an Seelen verspricht, den sie abernten können. Die Genähten Schwestern beobachten Eindringlinge von der Äthergrenze aus. Charaktere, die Kreaturen und Gegenstände auf der Ätherebene wahrnehmen können, sehen die spektralen Gestalten der Vetteln, die in der Mitte des Raums zusammengedrängt stehen. Siehe den Kasten „Die Genähten Schwestern" für weitere Informationen.

Vettelpüppchen

Jede Vettel hat ein grausames Spielzeug erschaffen: ein Püppchen, das durch die Einpflanzung einer Kinderseele zum Leben erweckt wurde. Wenn die Abenteurer eintreffen, huschen diese Püppchen in ihr Sichtfeld:

Drei winzige Gestalten watscheln durch den rauchigen Dunst auf euch zu: eine Strohpuppe, aus deren Körper rostige Nadeln ragen, ein gesichtsloses Kind aus Lehm und ein Stoffaffe, der als Unterleib ein Einrad hat. Die Strohpuppe sagt: „Ihr müsst weglaufen! Die Genähten Schwestern werden jeden Moment zurückkommen!"

Jedes Püppchen ist ein winziges Konstrukt mit RK 10, 1 Trefferpunkt, einer Schrittbewegungsrate von 3 m, Immunität gegen Giftschaden und den Zustand vergiftet und ohne Angriffe. Wird eine Puppe zerstört, wird die Kinderseele darin vom Seelenfänger absorbiert.

Die Strohpuppe Strohbündel spricht normalerweise für die Gruppe. Lehm Keingesicht kann nur sprechen, wenn sie einen



Die Genähten Schwestern

Acererak hat die drei Nachtvetteln rekrutiert, weil sie Meister darin sind, *Seelenbeutel* zu nähen – eine Kunst, die sie für die Erschaffung des Seelenfängers angepasst haben. Die Vetteln sind ein furchterregender Haufen:

Witwe Groschens Augen sind mit beschlagenen Goldmünzen bedeckt, und Ameisen nisten in ihrem Schädel. Die Ameisen dienen als ihre Spione, und ihre Anwesenheit kündigt ihre Ankunft an. Sie trägt einen *Herzstein*, einen *Seelenbeutel* und einen Eisenring mit acht Schlüsseln. Die Schlüssel öffnen die Fesseln in Bereich 78.

Gretchen Totenglocke trägt eine Schnur aus klappernden Kinderzähnen und humpelt auf einem schweren Holzbein umher. Wenn sie lacht, dann strömt gelbes Glas aus ihrer Nase und ihren Ohren. Um den Hals trägt sie einen Beutel aus Gnomenhaut, in dem sich ein *Herzstein* und fünf glänzende schwarze Murmeln befinden (siehe Bereich 81). An Gretchens Seilgürtel ist ein *Seelenbeutel* befestigt.

Beuteloma hat einen zuckenden Ledersack über den Kopf genäht. In dem Sack befinden sich außerdem ein junger Hahn, eine Viper und ein Terrier. Ein Tier kann anstelle ihres eigenen Kopfes aus dem Sack kommen, um für sie zu sprechen, und die Tiere werden zu Rauch, wenn Beuteloma stirbt. In ihren Taschen trägt sie einen *Herzstein*, einen *Seelenbeutel* und drei Goblinfinger.

Die Nachtvetteln haben einen gemeinsamen Vorrat an Zaubern (siehe den Kasten „Vettelzirkel" im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*). Die **Vogelscheuche** Herr Fadennadel (siehe Bereich 74) trägt das *Vettelauge* des Zirkels.

Mehr Informationen zu *Herzsteinen* und *Seelenbeuteln* findest du im Kasten „Nachtvettel-Gegenstände" im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*.

Mund auf ihrem merkmalslosen Gesicht formt, und Joho der Affe verschluckt sich an seiner Füllung, wenn er zu reden versucht. Wenn sie die Gelegenheit haben, teilen die Puppen die folgenden Informationen:

- Die Genähten Schwestern sind drei Nachtvetteln. Die Puppen weigern sich, die Vetteln beim Namen zu nennen, damit die Vetteln nicht hören, wie ihre Namen ausgesprochen werden.
- Die Puppen wurde aus den Seelen von Kindern erschaffen und wollen frei von ihren Häschern sei.
- Die Vetteln pflegen irgendeine Art von Kreatur, die auf der anderen Seite des Skeletttores lauert (der großen, grünen Tür), aber die Puppen wissen nicht, um was für eine Kreatur es sich handelt.
- Um mehr über die Abenteurer zu erfahren, haben die Vetteln den „Doppelgeher" im Käfig gefoltert.

Wenn die Charaktere sich für das Skeletttor interessieren, offenbaren die Puppen, was sie darüber wissen:

- Es sind fünf Skelettschlüssel nötig, um das Skeletttor zu öffnen. Jeder Schlüssel sieht aus wie ein belebtes Skelett mit einem Schädel, der in einer geschnitzten, schlüsselartigen Form endet.
- Die Skelettschlüssel wandern durch die oberen Ebenen der Gruft.
- Ehe die Skelettschlüssel verwendet werden können, müssen zunächst die fünf Schlüssellöcher des Tors geöffnet werden. Die fünf angrenzenden Räume (Bereiche 72 bis 76) enthalten Prüfungen, die überwunden werden können, um die fünf Schlüssellöcher zu öffnen.

Die Puppen wissen nicht, wie die Prüfungen in Bereich 72 bis 76 aussehen, und sie können den Raum nur dann verlassen, wenn sie aufgehoben und getragen werden.

Wenn Charaktere sich Mühe geben, sich mit einer der Puppen anzufreunden, kann die Kinderseele, die in der Puppe gefangen ist, eine magische Bezauberung auf den Charakter legen. Jedes Püppchen kann ihre Bezauberung einmal verleihen. Die Bezauberungen ähneln denen, die in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)* beschrieben sind, und verwenden die gleichen Regeln.

Strohbündels Bezauberung. Solange du Strohbündel in deinem Besitz hast, erlaubt es dir diese Bezauberung, als Aktion den Zauber *Körperlosigkeit* zu wirken, wobei keine Komponenten notwendig sind. Nach drei Verwendungen verschwindet die Bezauberung.

Lehm Keingesichts Bezauberung. Solange du Lehm Keingesicht in deinem Besitz hast, musst du weder essen noch trinken oder atmen. Dieser Effekt hält 30 Tage an, solange die Puppe in deinem Besitz ist. Danach verschwindet die Bezauberung für dich.

Johos Bezauberung. Solange du Joho in deinem Besitz hast, gewährt er dir dir den Vorzug eines *Helms des Sprachenverstehens*. Dieser Effekt hält 7 Tage an, solange die Puppe in deinem Besitz ist. Danach verschwindet die Bezauberung für dich.

Käfig

Ein schweres Vorhängeschloss sichert das Tor dieses verrosteten Käfigs. Im Inneren kauert eine nackte Gestalt unter einer blutbefleckten Decke.

Herr Fadennadel (siehe Bereich 74) hat den Schlüssel für das Vorhängeschloss bei sich. Ansonsten kann es mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf mit Diebeswerkzeug gegen SG 15 geöffnet werden. Das Schloss kann auch relativ leicht aufgebrochen werden.

Der Gefangene des Käfigs ist ein degenerierter Klon eines Spielercharakters und ist sofort als solcher zu erkennen. Er wurde aus dem Blut oder den Haaren erschaffen, die eine der Vetteln besorgt hat, als der Charakter geschlafen hat. Charaktere hatten eine geringe Chance, die Vettel als zufällige Wildnisbegegnung zu treffen (siehe Anhang B); wann und wo der Diebstahl aber stattgefunden hat, liegt ganz bei dir.

Der Klon ist keine perfekte Kopie. Er ist kleiner und dürrer als der Charakter, dem er nachempfunden wurde, und er ist deformiert. Verwende die Spielwerte eines **Gemeinen**, um diese Kreatur abzubilden, und verwende, wenn passend, Volksmerkmale.

Der Klon hat keinen Namen und kann sich nicht daran erinnern, erschaffen worden zu sein. Die Vetteln haben allerdings eine magische Verbindung zwischen dem Klon und dem Charakter, aus dem er erschaffen wurde, aufgebaut. Der Klon weiß alles, was der Charakter weiß, auch alles aktuelle Wissen. Die Vetteln haben den Klon verhört, um alles über die Abenteurer herauszufinden. Jetzt, da die Genähten Schwestern keine Verwendung mehr für die Informationen haben, planen sie, den Klon zu töten und zu essen.

Kessel

Ein teerartiges, grünlich-schwarzes Gebräu füllt den Bronzekessel. Kreaturen, die das Gebräu trinken, sind für 1W10 Minuten betäubt. Solange die Kreatur betäubt ist, erleidet sie Krampfanfälle, die durch die dunklen Träume des Atropal ausgelöst werden.

Der Bronzedeckel des Kessels liegt auf dem Boden in der Nähe. Wird der Deckel auf den Kessel gelegt, verschwindet der Rauch, der den Raum füllt, innerhalb einer Minute.



Skeletttor

Wenn die Charaktere nahe genug herankommen, um die Details der grünen Tür zu erkennen, lies folgendes vor:

> Diese 3,50 Meter hohe, 3 Meter breite Tür besteht aus grünem Stein. In ihre Oberfläche sind grinsende Goblinskelette graviert. Ein Band aus glattem Stein, in das fünf goldene Symbole in einer Reihe eingelegt sind, überspannt die Tür auf einer Höhe von 1,20 Metern: ein Dreieck, ein Quadrat, ein Fünfeck, ein Sechseck und ein Achteck. Jedes Symbol ist auf ein vertieftes, kreisförmiges Siegel geprägt.

Diese geometrischen Symbole haben einen Durchmesser von 15 cm, sind 30 cm voneinander entfernt und sind in Steinscheiben mit 20 cm Durchmesser eingesetzt. Hinter den Siegeln sind fünf Schlüssellöcher verborgen, die in Form und Größe den Köpfen der Skelettschlüssel entsprechen, die man auf den anderen Ebenen der Gruft findet (siehe „Skelettschlüssel", Seite 126).

Immer wenn die Charaktere eine der Prüfungen in den Bereichen 72 bis 76 abschließen, rollt ein Steinsiegel beiseite und legt das Schlüsselloch dahinter frei. Wenn ein Skelettschlüssel in das entsprechende Schlüsselloch gesteckt und gegen den Uhrzeigersinn gedreht wird, wird ein Mechanismus im Inneren des Schlosses entriegelt. Wenn alle fünf Mechanismen entriegelt sind, kann das Skeletttor wie eine normale (wenn auch schwere) Tür aufgezogen werden. Dahinter findet man eine breite Treppe, die 6 m hinab in Bereich 77 führt. Die Tür und ihre Siegel sind unempfindlich gegen Schaden und Zauber und können nur auf die oben beschriebene Weise geöffnet werden.

Konfrontation mit den Nachtvetteln. Wenn die Charaktere es schaffen, alle fünf Schlüssellöcher zu öffnen und die zugehörigen Skelettschlüssel in ihrem Besitz haben, kommen die Genähten Schwestern aus der Äthergrenze und greifen sie an. Es ist das Ziel der Vetteln, einen oder mehrere der Skelettschlüssel zu erbeuten, damit die Charaktere den Seelenfänger nicht erreichen können. Wenn eine Vettel einen Skelettschlüssel erbeutet, lacht sie gackernd und kehrt damit zur Äthergrenze zurück.

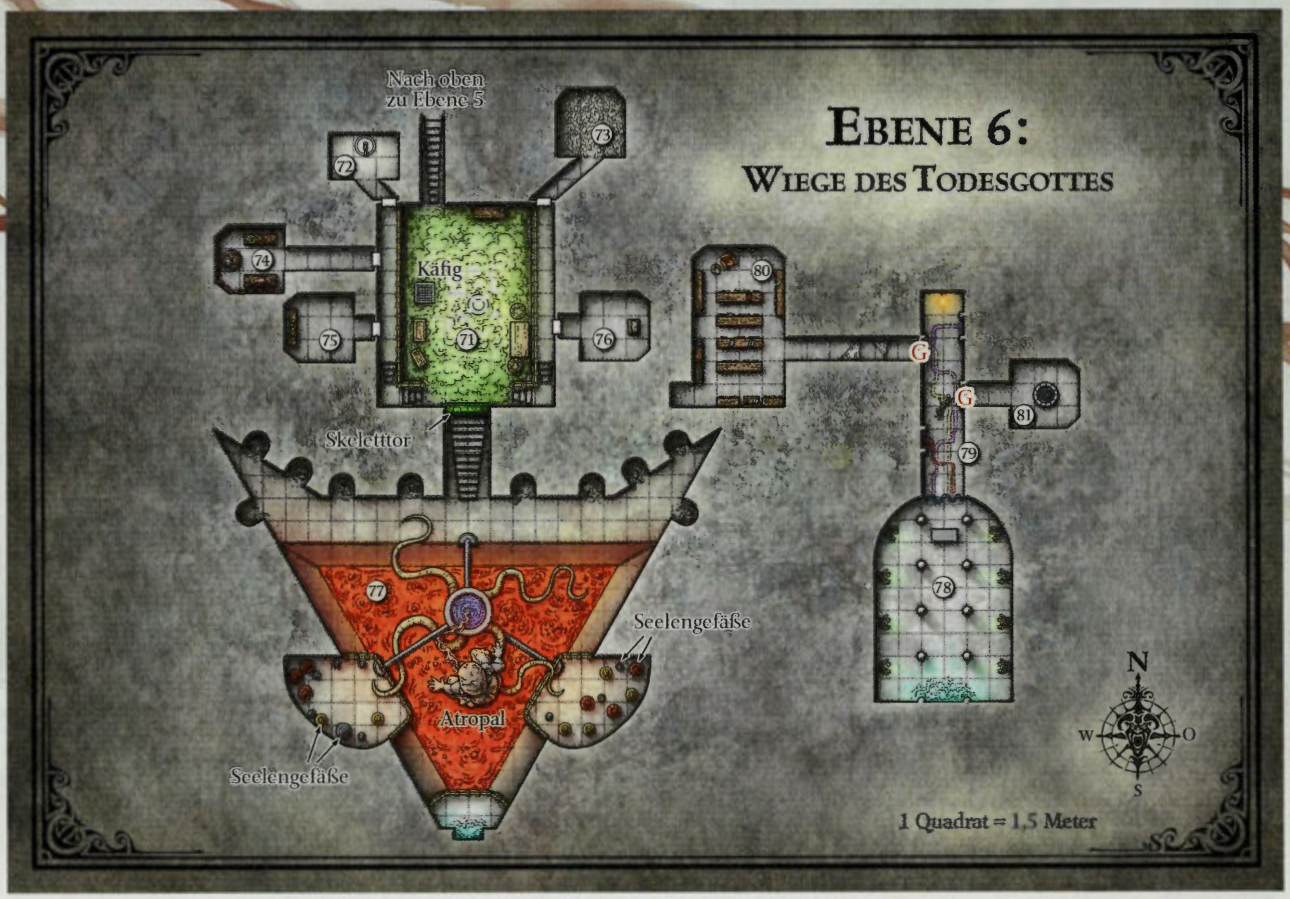
Wenn zwei Vetteln sterben, versucht die dritte, mit den Charakteren zu feilschen und bietet nützliche Information im Austausch für ihr Leben. Die Vettel lässt die Charaktere auf ihre sterblichen Seelen schwören, sie nicht zu verletzen, sobald sie ihre Informationen übermittelt hat. Charaktere, die gegen dieses Abkommen verstoßen, stecken sich mit Schleimigem Verderben an, als hätten sie den Rettungswurf gegen den Zauber *Ansteckung* nicht geschafft. Die Vettel offenbart die folgenden Informationen (und nicht mehr), sobald sie zu einer Übereinkunft gekommen sind:

- „Auf dieser Ebene des Gewölbes befindet sich eine Bibliothek des verlorenen Wissens, beschützt von einem Arkanaloth, dessen wahrer Name Ygga Raxyg ist." (Siehe Bereich 80 für Details.)
- „Es gibt nur eine Methode, das Gewölbe zu verlassen: das Ebenholzbecken. Verkohlte Knochen weisen den Weg." (In Bereich 81 findest du eine Beschreibung des Ebenholzbeckens. „Verkohlte Knochen" bezeichnet das verkohlte Skelett in Bereich 79.)
- „Die Rote Fährte führt in den Tod." (Siehe Bereich 79.)

72. Prüfung des Dreiecks

In die Tür zu diesem Bereich ist ein Dreieck graviert. Wenn die Charaktere die Tür öffnen, lies folgendes vor:

> Ein 1,50 Meter breiter, vom Boden zur Decke reichender Glaszylinder hinten im Raum ist mit Licht gefüllt, dessen Quelle nicht klar ist. Ein winziges dreieckiges Loch ist in das Glas geschnitten, 1,50 Meter über dem Boden. Im Zylinder ist ein Eisenhebel in eine Metallplatte auf dem Fußboden eingesetzt.



KARTE 5.6: WIEGE DES TODESGOTTES

Um den Hebel zu erreichen, müssen die Charaktere eine Möglichkeit finden, an dem Zylinder vorbei zu kommen. Wenn der Hebel gezogen wird, rollt das Dreieckssiegel auf dem Skeletttor in Bereich 71 zur Seite und offenbart ein dreieckiges Schlüsselloch dahinter.

Der Zylinder hat einen Durchmesser von 1,50 m und besteht aus 5 cm dickem Glas. Das dreieckige Loch im Glas ist 2,5 cm breit. Der Zylinder ist normalerweise unempfindlich gegen Schaden und Zauber und kann nicht bewegt werden. Ein Charakter in *Gasförmiger Gestalt* kann den Zylinder durch das Loch betreten, und ein ätherischer Charakter kann durch das Glas dringen. Ein Charakter kann auch *Nebelschritt*, *Dimensionstür* oder ähnliche Magie nutzen, um den Zylinder zu betreten. Eine magisch beschworene Kreatur kann im Zylinder erscheinen, und gleiches gilt für einen *Unsichtbaren Diener*. Beiden kann befohlen werden, den Hebel zu ziehen. Der Hebel ist zu schwer, als dass er mit dem Zauber *Magierhand* bewegt werden könnte, spricht aber auf den Zauber *Telekinese* an.

Wenn drei Kreaturen um den Glaszylinder stehen und die Punkte eines Dreiecks darum bilden, wird der Zylinder brüchig und kann mit einem soliden Treffer zerbrochen werden. Sobald der Zylinder zerstört ist, kann jeder zum Hebel gehen und ihn ziehen.

73. PRÜFUNG DES QUADRATS

In die Tür zu diesem Bereich ist ein Quadrat graviert. Wenn die Charaktere die Tür öffnen, lies folgendes vor:

> Dieser Raum ist voll von fliegenden Blättern aus Pergament, auf denen Schrift sichtbar wird, als sie vorbeiflattern. In eine Metallplatte, die auf den Boden an der gegenüberliegenden Seite des Raums genietet ist, ist ein gespenstischer Hebel eingesetzt.

Die fliegenden Seiten stammen aus einem Zauberbuch und werden zerstört, wenn sie jeglichen Feuerschaden erleiden. Ein Charakter kann eine Aktion verwenden, um eine Seite zu packen, wenn sie vorbeiflattert, wenn ihm ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 10 gelingt. Auf die Seite ist ein zufälliger Zauber geschrieben; wirf einen W6, um den Grad des Zaubers zu bestimmen, dann wähle zufällig einen Zauber dieses Grads von der Zauberliste für Magier aus.

Werden mehr als drei Seiten genommen, zerfallen alle übrigen Seiten im Raum zu Staub, der sich zu einem feindseligen **Staub-Mephit** und drei illusionären Doppelgängern durch den Zauber *Spiegelbilder* formt. Der Mephit greift alle anderen Kreaturen im Raum an, und seine Doppelgänger scheinen es ihm gleichzutun.

Der Mephit kennt drei Befehlsworte: „Schwellkäfer", „Froschspucke" und „Spindelsaus". Solange er sich in diesem Raum befindet, kann er ein Befehlswort als Bonusaktion in seinem Zug sprechen, was den zugehörigen magischen Effekt auslöst: Er kann nicht das gleiche Befehlswort zwei Runden in Folge sprechen.

Schwellkäfer: Der Mephit wählt eine Kreatur innerhalb von 9 m, die er sehen kann, als Ziel aus. Das Gewicht des Ziels steigt sofort um 50 Prozent. Jeder Zauber, der einen Fluch aufhebt, wie *Vollständige Genesung* oder *Fluch aufheben*, beendet den Effekt und die Kreatur erhält wieder ihr normales Gewicht.

Froschspucke: Alle Kreaturen im Raum müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 schaffen oder 9 (2W8) Punkte Giftschaden erleiden. (Der Mephit ist immun gegen Giftschaden.)

Spindelsaus: Der Effekt wählt eine zufällige Kreatur im Raum als Ziel. Lass die Spieler einen W20 für jede Kreatur im Raum würfeln, und wirf einen W20 für den Mephit und jede andere Kreatur im Raum. Die Kreatur, die das

niedrigste Ergebnis erzielt, erleidet 21 (6W6) Punkte Energieschaden.

Wenn der Staubmephit stirbt, bricht er zusammen und verwandelt sich in ein Stück schwarzer Kreide.

Phantomhebel

Der Hebel an der Nordwand besteht aus Knochen, ist aber körperlos, sodass die Hand eines Charakters ihn einfach durchdringen kann. Der Hebel erscheint für Kreaturen auf der Ätherebene körperlich, und eine ätherische Kreatur kann ihn auf normale Weise betätigen. *Magie bannen* hat keinen Effekt auf den Hebel, der körperlos bleibt, selbst wenn er sich innerhalb eines *Antimagischen Felds* befindet. Wenn eine Kreatur Kreide verwendet, um ein Quadrat auf die Wand um den Hebel zu zeichnen, wird dieser feststofflich. Wird das Quadrat durchbrochen, wird der Hebel wieder körperlos.

Wenn der Hebel gezogen wird, rollt das Quadratsiegel auf dem Skeletttor in Bereich 71 zur Seite und offenbart ein quadratisches Schlüsselloch dahinter.

74. Prüfung des Fünfecks

In die Tür zu diesem Bereich ist ein Fünfeck graviert. Wenn die Charaktere die Tür öffnen, lies folgendes vor:

> Der köstliche Geruch von gewürztem Fleisch begrüßt euch. Am Ende eines 7 Meter langen Korridors öffnet sich ein Raum, dessen Wände mit roten Wandteppichen behangen sind. Ein Festmahl ist auf 3 Tischen ausgebreitet. Es besteht aus Wildschweinbraten, Kürbiseintopf und einem Tablett mit glasierten Kuchen. Krüge voll schaumigem Bier vervollständigen das Bankett.
>
> Ein hagerer menschlicher Mann in einem staubigen schwarzen Anzug arrangiert schweigend die Gegenstände auf dem Kuchentisch und bemerkt euch, als ihr eindringt. Ohne ein Wort macht er eine Geste, die euch auffordert, näher zu kommen und zu essen.

Der hagere Mann ist Herr Fadennadel, der Diener der Genähten Schwestern. Der Zauber *Magie entdecken* oder ein ähnlicher Effekt offenbart eine Aura der Illusionsmagie, die ihn umgibt. Wird der Zauber *Magie bannen* (SG 16) auf ihn gewirkt, offenbart das seine wahre Gestalt.

Herr Fadennadel ist eine **Vogelscheuche**, die mit Magie verkleidet ist, um menschlich zu erscheinen. In einer Tasche trägt er das *Vettelauge* der Genähten Schwestern (siehe den Eintrag zu „Vetteln" im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*) und eine glänzende schwarze Murmel (siehe Bereich 81). Herr Fadennadel versteht die Gemeinsprache, aber kann nicht sprechen. Er kommuniziert, indem er nickt und den Kopf schüttelt, oder mit Gesten und Gesichtsausdrücken.

Da die Vetteln wussten, dass die Abenteurer kommen würden, haben sie dieses magische Festmahl vorbereitet und Herrn Fadennadel angewiesen, es zu servieren. Die Vogelscheuche greift die Charaktere nur an, wenn diese zuerst angreifen oder wenn die Vetteln es ihr befehlen.

Ratschläge von den Geistern

Charaktere, die von den Geistern von Kubazan oder Nangnang bewohnt werden, erhalten einen Ratschlag, wenn sie diesen Bereich betreten.

- Der wilde Kubazan drängt seinen Wirt, den Wildschweinbraten zu kosten.
- Die gierige, nervöse Nangnang drängt ihren Wirt, alle glasierten Kuchen zu horten und das schaumige Bier zu meiden.

Magisches Festmahl

Das Essen ist gut zubereitet und köstlich, und das Bier ist stark. Charaktere, die von dem Festmahl speisen, erhalten Vorteile und negative Auswirkungen, die davon abhängen, was sie zu sich nehmen. Verrate den Spielern die negativen Effekte erst, wenn sie ins Spiel kommen.

Wildschweinbraten: Der Charakter fühlt sich stärker und erhält einen Vorteil bei Stärkewürfen, erleidet aber einen Nachteil bei Angriffswürfen gegen Witwe Groschen. Beide Effekte haben eine Wirkungsdauer von 24 Stunden.

Kürbiseintopf: Der Charakter fühlt sich gesünder und erhält einen Vorteil bei Konstitutionswürfen, erleidet aber einen Nachteil bei Angriffswürfen gegen Gretchen Totenglocke. Beide Effekte haben eine Wirkungsdauer von 24 Stunden.

Glasierte Kuchen: Der Charakter fühlt sich energiegeladen und erhält 2W10 temporäre Trefferpunkte, erleidet aber für 24 Stunden einen Nachteil bei Angriffswürfen gegen die Beuteloma.

Schaumiges Bier: Der Charakter erhält einen Spezialwürfel: einen W6. Jederzeit in den nächsten 24 Stunden kann ein Charakter diesen Würfel einmal werfen und das Ergebnis auf das Ergebnis eines Wurfs mit einem W20 addieren, den er ablegt. Wenn der Charakter außerdem vom Geist eines Tricksergottes besessen ist, wird die Macht, die der Geist normalerweise gewährt, für 24 Stunden unterdrückt.

Charaktere, die den Raum betreten, aber nicht von dem Essen und Trinken nehmen, werden mit schrecklichem Hunger verflucht, sobald sie diesen Bereich verlassen. Der Effekt führt zu einem Nachteil bei Angriffswürfen und Attributswürfen, doch kann der Charakter mit dem Zauber *Vollständige Genesung*, *Fluch aufheben* oder ähnlicher Magie davon befreit werden.

Wandteppiche

Fünf rote Wandteppiche hängen von Eisenstäben, die an die Wände genietet sind. Jeder besteht aus fünfeckigen Flicken, die zusammengenäht sind. Charaktere, die den Wandteppich an der Südwestwand untersuchen und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 schaffen, sehen noch etwas: ein unterschwelliges Teufelsgesicht, das auf schlaue Weise im Entwurf verborgen ist. Der offene Mund des Teufels bildet ein Fünfeck. Der Charakter kann in den Mund des Teufels greifen, als wäre der Stoff nicht da, wobei er ein kleines außerdimensionales Fach findet, in dessen Rückseite ein Glashebel eingesetzt ist. Man gelangt nur durch die Vorderseite des Wandteppichs an das Fach, und nur solange der Wandteppich an der Wand hängt. Wenn der Wandteppich aus dem Raum gebracht oder zerstört wird, materialisiert sich ein neuer Teppich innerhalb von 4W6 Stunden an der Wand.

Wenn der Hebel gezogen wird, rollt das Fünfecksiegel auf dem Skeletttor in Bereich 71 zur Seite und offenbart ein fünfeckiges Schlüsselloch dahinter.

75. Prüfung des Sechsecks

In die Tür dieses Raums ist ein Sechseck graviert. Wenn die Charaktere die Tür öffnen, lies folgendes vor:

> Ein großer, gesprungener, sechsseitiger Spiegel ist über einem Steinsims angebracht, der aus der gegenüberliegenden Wand ragt. Fünf nicht brennende Kerzen stehen auf dem Regal. Jede besteht aus gelbem Wachs und ist mit winzigen schwarzen Sigillen bedeckt. Auf die Wand über dem Spiegel sind in getrocknetem Blut die Worte „SCHWEINCHEN SCHWEINCHEN SCHWEINCHEN" geschrieben.

Eine sechste Kerze, die identisch zu den fünf anderen ist, die man direkt sehen kann, ist außer Sicht unter dem Steinregal verstaut. Ein Charakter, der das Regal nach Fallen oder Geheimfächern absucht, findet die sechste Kerze automatisch. Sowohl der Spiegel als auch die Kerzen strahlen Auren der Beschwörungsmagie aus, wenn man sie mit *Magie entdecken* oder einem ähnlichen Effekt untersucht.

Gesprungener Spiegel

Der gesprungene Spiegel kann nicht von der Wand gelöst oder schwerer beschädigt werden, als er ohnehin schon ist.

Wenn alle sechs Kerzen entzündet werden, sieht ein Charakter, der in den Spiegel blickt und das Wort „Schweinchen" dreimal in Folge sagt, wie das gespiegelte Kerzenlicht einen hölzernen Hebel offenbart, der in eine Metallplatte an der Nordwand eingesetzt ist. Wenn weniger als sechs Kerzen entzündet sind, wenn die Worte gesprochen werden, erscheint der Hebel stattdessen an der Südwand. Diese Hebel existieren nur im Spiegelbild, nicht in der Realität.

Nur ein Charakter, der den Hebel im Spiegel sehen kann, kann ihn auch ziehen. Da dies wahrscheinlich bedeutet, dass der Hebel außerhalb der Reichweite des Charakters ist, kann er den Zauber *Magierhand* oder *Telekinese* wirken, einen *Unsichtbaren Diener* beschwören, den Hebel mit einem Seil einfangen oder eine andere andere schlaue Lösung finden.

Echter Hebel. Wenn der Hebel gezogen wird, rollt das Sechsecksiegel auf dem Skeletttor in Bereich 71 zur Seite und offenbart ein sechseckiges Schlüsselloch dahinter.

Falscher Hebel. Wird der Südhebel gezogen, springen drei wahnsinnige **Wereber** in Hybridgestalt auf magische Weise aus dem Spiegel, landen mitten im Raum und kämpfen bis zum Tod. Wenn nichts mehr im Raum ist, wogegen die Wereber kämpfen könnten, schließen sie sich den Nachtvetteln in Bereich 71 an.

Die Wereber können nur einmal beschworen werden. Den Hebel noch einmal zu ziehen hat keinerlei Auswirkungen.

76. Prüfung des Achtecks

In die Tür dieses Raums ist ein Achteck graviert. Wenn die Charaktere die Tür öffnen, lies folgendes vor:

> Die Decke dieses Raums mit Gipswänden ist 4,50 Meter hoch. Ein in Leder geschlagener Foliant ruht offen auf einem Pult, das an den Boden genietet ist. In die Wand hinter dem Pult sind acht menschliche Skelette eingesetzt, die so angeordnet sind, dass es aussieht, als würden sie fallen und schreien.

Die Skelette sind reglose Überreste, die in die Gipswand eingelassen sind. Das Pult wird von vier Bolzen fixiert, die tief in den Boden eingelassen sind, und ist unempfindlich gegen Schaden, Zauber und Versuche, es zu bewegen. Der Umschlag des Buchs ist mit *Ewigem Leim* am Pult befestigt, sodass es nicht einfach entfernt werden kann. Das achtseitige Buch enthält acht Zeilen eines Kinderreims, den die Genähten Schwestern in Infernalisch geschrieben haben, wobei jede Seite eine Zeile des Gedichts enthält. Das Buch ist auf den Seiten 4 und 5 aufgeschlagen, wenn die Charaktere eintreffen.

In einem Bein des Pults, auf der Seite, die zur Ostwand zeigt, ist ein Geheimfach verborgen, das man mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 finden kann.

Wenn die Zeilen des Kinderreims (siehe unten) laut in umgedrehter Reihenfolge gelesen werden, beginnend mit der letzten Zeile und endend mit der ersten, dann öffnen sich die Türen des Geheimfachs, was einen Messinghebel im Inneren offenbart. Wenn der Hebel gezogen wird, rollt das Achtecksiegel auf dem Skeletttor in Bereich 71 zur Seite und offenbart ein achteckiges Schlüsselloch dahinter.

Das Fach kann auch mit dem Zauber *Klopfen* oder einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 mit Diebeswerkzeug geöffnet werden. Wenn man das Fach auf diese Weisen öffnet, aktiviert das die Falle (siehe „Spinnenventilator-Falle", unten).

Kinderreimbuch

Ein Charakter, der die infernalische Sprache beherrscht, kann den Kinderreim der Vetteln übersetzen, der folgendes bedeutet:

Seite 1: Rückwärts, rückwärts, acht bis eins.
Seite 2: Sprich du jedes Wort des Reims.
Seite 3: Sperr die Spinne sicher weg.
Seite 4: Sieh den Hebel, klar wie Dreck.
Seite 5: Webe, webe, Eisenspinne.
Seite 6: Lasse Fleisch und Knochen gerinnen.
Seite 7: Sprich den Reim und triff die Macht.
Seite 8: Vorwärts, vorwärts, eins bis acht.

Spinnenventilator-Falle

Ein Charakter, der den Boden des Raums inspiziert und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 schafft, bemerkt die dünne Fuge am Rand des Bodens, die auf eine Grube darunter schließen lässt. Die Fugen sollen Abenteurer hinters Licht führen und sie gegenüber dem Boden misstrauisch machen, denn es gibt eigentlich gar keine Grube.

Die echte Gefahr ist die Decke, die aus geschnittenen Steinen zu bestehen scheint, aber in Wirklichkeit dünner Gips ist. 1,50 m über der falschen Gipsdecke ist die wahre Decke des Raums, an der ein scharfer Ventilator angebracht ist, der wie eine riesige Eisenspinne geformt ist.

Wenn ein Charakter im Raum den ganzen Kinderreim liest, beginnend auf Seite 1 und endend mit der letzten Zeile auf Seite 8, oder wenn das Fach im Pult nicht auf die richtige Weise geöffnet wird, dann beginnt sich der Ventilator zu drehen, während gleichzeitig der Zauber *Schwerkraft umkehren* im Raum aktiviert wird. Das Pult ist der einzige feste Gegenstand im Raum. Jede Kreatur in Reichweite kann sich mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 17 am Pult festhalten, um nicht nach oben zu fallen. Eine Kreatur, die sich nicht am Pult festhalten kann oder nicht auf andere Weise gesichert ist, „fällt" nach oben durch die falsche Gipsdecke in die rotierenden Blätter des Ventilators, wobei sie 44 (8W10) Punkte Hiebschaden erleidet. Die Kreatur erleidet den Schaden jedes Mal wieder, wenn sie ihren Zug an der Decke beginnt. Der Effekt des Zaubers *Schwerkraft umkehren* hält 1 Minute lang an. Danach fallen Kreaturen an der Decke zurück auf den Boden, der 6 m darunter liegt. Sobald der Zauber endet, hört der Deckenventilator auf, sich zu drehen. Die Falle wird nicht zurückgesetzt.

77. Krippe des Todesgottes

Wenn man das Skeletttor in Bereich 71 öffnet, offenbart das eine 3 m breite, 6 m lange Treppe aus poliertem Marmor, die in diesen Bereich hinabführt. Wenn ein Charakter den Fuß der Treppe erreicht, lies folgendes vor:



Bröckelnde Balkone ragen über einem Becken voll Lava, das diese dreieckige Kammer füllt. Darüber hängt ein gigantischer Kristallzylinder, der von drei Streben aus Adamant in Position gehalten wird. Gespenstische Formen wirbeln in dem Zylinder umher, und unweltliche Schreie hängen in der Luft. Vier lange, zuckende Tentakel wachsen aus dem Deckel des Zylinders. Ein verschrumpeltes Monstrum, groß wie ein Elefant, schwebt in der Nähe des Zylinders. Der Körper ist nass und missgebildet, die Arme und Beine verkümmert, und aus dem übergroßen Kopf tropft schwarzer Schleim. Die Kreatur ist mit einer verdrehten Nabelschnur am Zylinder befestigt.

Die zylindrische Apparatur ist der Seelenfänger. Die missgebildete Kreatur, die daneben schwebt, ist ein **Atropal** (siehe Anhang D), der sich von den gefangenen Seelen der Toten ernährt. Der Atropal greift jede Kreatur an, die ihn bedroht oder versucht, seine Nahrungsquelle zu beschädigen. Wenn der Atropal stirbt, taucht Acererak auf, um sich zu rächen (siehe „Acereraks Rache", unten).

Die Decke des Gewölbes ist 9 m hoch, und die Wände am Nordbalkon sind mit Nischen gesäumt, in denen sich Haufen von Schädeln und Knochen befinden – die Überreste der Altomuaner und ihrer Minotauren-Beschützer.

Ratschläge von den Geistern

Charaktere, die von den Geistern von Tricksergöttern bewohnt werden, erhalten einen Ratschlag, wenn sie diesen Bereich betreten.

- Die wankelmütige I'jin ermutigt ihren Wirt, das nebelgefüllte Tor auf dem Südbalkon zu untersuchen (siehe „Nebeltor", unten).
- Der abenteuerlustige Kubazan erwartet, dass sein Wirt das ultimative Opfer darbringt und mit Glanz und Glorie untergeht.
- Der gütige Moa will die Seelen befreien, die im Seelenfänger eingesperrt sind.
- Die gierige Nangnang drängt ihren Wirt, die Balkone und knochengefüllten Nischen nach Schätzen abzusuchen.
- Die nervöse Obo'laka macht sich Sorgen, dass die Knochen in den nördlichen Nischen sich erheben und angreifen könnten.
- Der schlaue Papazotl hat den Verdacht, dass der Atropal verwundbar gegenüber gleißendem Schaden sein könnte und dass man vielleicht seinen bösen Meister rufen kann, indem man ihn tötet.
- Die tugendhafte Shagambi erkennt, dass der Atropal unheilig ist, und befiehlt ihrem Wirt, ihn sofort zu zerstören.
- Die nachdenkliche Unkh drängt ihren Wirt, mit dem Atropal zu kommunizieren. Vielleicht ist die Kreatur nur missverstanden.
- Der wahnsinnige Wongo will, dass sein Wirt die Tentakel angreift, die aus der Spitze des Seelenfängers ragen.

Der Seelenfänger

Der Seelenfänger ist ein aufrechter Kristallzylinder, der 6 m hoch ist und 3 m Durchmesser hat. Die Adamantstreben, die ihn über der Lava emporhalten, sind an einem Adamantring angebracht, der die Mitte des Zylinders umspannt.

Wird der Seelenfänger mit dem Zauber *Magie entdecken* oder einem ähnlichen Effekt untersucht, strahlt der Brunnen eine Aura der nekromantischen Magie ab. Wenn der Seelenfänger zerstört wird, beendet das nicht nur die Auswirkungen des Todesfluchs (siehe die Einführung zu diesem Abenteuer), sondern befreit auch die Seelen, die in der Maschine gefangen sind. Befreite Seelen ziehen ins Jenseits, und alle Kreaturen, deren Seelen befreit worden sind, können auf magische Weise von den Toten zurückgebracht werden.

Der Seelenfänger ist ein Artefakt des Bösen – ein riesiger Gegenstand mit RK 15, 200 Trefferpunkten, Empfindlichkeit gegenüber gleißendem Schaden und Immunität gegen Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe.

Adamantstreben. Eine Möglichkeit, den Seelenfänger zu zerstören, besteht darin, eine der drei Adamantstreben zu zerbrechen, die ihn über der Lava halten. Jede Strebe wird als ein großer Gegenstand mit RK 20, 100 Trefferpunkten, Immunität gegen Stich-, Wucht- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe und Immunität gegen Giftschaden und psychischen

Schaden behandelt. Wenn die Strebe auf 0 Trefferpunkte fällt, dann bricht sie und lässt die anderen beiden Streben durchbrechen, was den Seelenfänger zum Absturz bringt.

Die Streben sind breit genug, dass mittelgroße oder kleine Kreaturen mühelos auf ihnen laufen können. Kreaturen jedoch, die Schaden erleiden, solange sie auf einer Strebe stehen, müssen einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 schaffen, um nicht zu fallen. Sie stürzen in die Lava, wenn sie nicht irgendwie gesichert sind.

Wenn Kreaturen nicht anderweitig gesichert sind, wenn sie auf der Adamantstrebe stehen, wenn sie bricht, fallen sie in die Lava. Wenn die Kreatur in Reichweite des Balkons ist, kann sie auf den Balkon springen und den Sturz vermeiden, wenn ihr ein erfolgreicher Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 gelingt.

Tentakel. Einmal pro Runde, in Reaktion auf eine Kreatur, die einen erfolgreichen Nahkampfwaffenangriff gegen den Zylinder oder eine der Streben macht, greift der Seelenfänger diese Kreatur mit einem seiner 9 m langen Tentakel an. Der Tentakel hat eine Stärke von 22 und führt einen Nahkampfwaffenangriff gegen die Kreatur aus: +7 zum Treffen, 24 (4W8 + 6) Wuchtschaden. Anstatt Schaden zu verursachen, kann ein Tentakel sein Ziel auch packen (SG zum Entkommen 16). Wenn das Ziel 330 Pfund oder weniger wiegt, kann der Tentakel eine gepackte Kreatur auch anheben und in einen nicht besetzten Bereich innerhalb seiner Reichweite von 9 m bewegen oder in die Lava fallenlassen.

Die Tentakel können angegriffen und zerstört werden. Jeder ist ein mittelgroßer Gegenstand mit RK 15, 30 Trefferpunkten und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden.

Den Seelenfänger zerstören. Wenn der Seelenfänger auf 0 Trefferpunkte fällt, lies folgendes vor:

> Der Kristallzylinder zerbirst, und eine Vielzahl winziger Lichter bricht daraus hervor. Diese strahlenden Seelen winden sich wie ein Tornado durch die Luft, lodern empor und verschwinden in einem blendenden, gespenstischen Blitz.

Wenn der Atropal noch nicht zerstört ist, kreischt er auf, als die Seelen der Toten aus dem Wrack des Seelenfängers flüchten.

Lavagrube

Die Lavagrube liegt 9 m unter dem Boden des Raums und ist 30 m tief. Alle Kreaturen, die in die Lava fallen oder ihren Zug dort beginnen, erleiden 55 (10W10) Punkte Feuerschaden. Jeder Gegenstand, der in die Lava fällt, erleidet Schaden beim Erstkontakt und danach einmal pro Runde, bis er aus der Lava entfernt oder zerstört wird.

Seelengefässe

An der Ost- und Westwand der Kammer befinden sich zwei Balkone auf 9 m Höhe über der Lavagrube.

> Zwei gegenüberliegende Balkone auf halber Höhe des Raums sind mit verzierten Glasflaschen, geriffelten Silberurnen, Elfenbeinsärgen und anderen Behältnissen bedeckt. Alle sind mit unheilvollen Sigillen bedeckt.

Acererak hat Jünger im ganzen Multiversum, darunter auch viele Lichs, die so mächtig werden wollen wie er. Hier bewahrt er ihre Seelengefäße auf.

Jeder Balkon birgt 2W6 + 5 Lich-Seelengefäße. Charaktere, die einen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 15 schaffen, erkennen die Seelengefäße als das, was sie sind. Ein Seelengefäß zu zerstören, ist keine einfache Aufgabe und erfordert oft ein besonderes Ritual, einen Gegenstand oder eine Waffe. Die Seelengefäße hier sind allesamt einzigartig, und den Schlüssel zur Zerstörung eines jeden zu finden, würde Zeit und ausgedehnte Forschung erfordern. Es besteht eine Chance von 10 % bei jedem Seelengefäß, dass es zerstört wird, wenn man es in die Lava schleudert.

Nebeltor

Der Balkon am Südende des Raums birgt ein Tor in die letzten Räume der Gruft der Neun Götter.

> Ein reich verzierter Torbogen ragt über diesem Balkon auf. Grinsende Schädel sind in seinen Rahmen eingegossen, und leuchtender Nebel wirbelt in seinem Inneren.

Der Zauber *Magie entdecken* oder ein ähnlicher Effekt offenbart eine Aura der Beschwörungsmagie, die das Tor umgibt. Kreaturen, die durch den Torbogen treten, kommen aus einem ähnlichen Torbogen in Bereich 78 hervor, zusammen mit allem, was sie tragen oder in der Hand halten.

Acererak Rache

Wenn die Charaktere den Atropal töten, lies folgendes vor:

> Eine skelettartige Gestalt, die in schimmlige Roben gehüllt ist und einen von einem Schädel gekrönten Stab trägt, erscheint auf dem südlichen Balkon. Hasserfüllte Punkte aus weißem Licht brennen in ihren Augenhöhlen, und eine Sphäre aus absoluter Dunkelheit mit 60 Zentimetern Durchmesser schwebt neben ihr in der Luft.

Acererak (siehe Anhang D) würfelt Initiative und greift mit all seiner Macht an, in der Hoffnung, die Eindringlinge zu erschlagen und ihre Seelen zu ernten. Der Erzlich trägt den *Stab des Vergessenen* (siehe Anhang C) und wird von einer *Sphäre des Nichts* begleitet, die er mit einem *Talisman des Nichts* kontrolliert, den er um seinen Hals trägt. Weil die Gruft der Neun Götter nicht Acererak Zuhause ist, hat er während dieses Kampfs keinen Zugriff auf seine Hortaktionen.

Acererak spricht die Abenteurer verächtlich an. Er bezeichnet sie als „schwache Sterbliche" und macht sich daran, sie zu vernichten.

Zorn der Tricksergötter. Wenn Acererak erscheint, hört jeder Charakter, der vom Geist eines Tricksergottes bewohnt wird, den Geist nach Rache schreien. Neben der Macht, die der Charakter durch seinen Tricksergott erhält, erhält der Charakter die folgenden Vorzüge, solange er Acererak sehen kann:

- Der Charakter erhält 50 temporäre Trefferpunkte zu Beginn eines jeden seiner Züge.
- Wenn der Charakter einen Angriffswurf gegen Acererak ausführt und trifft, verursacht der Angriff zusätzliche 3W6 Punkte psychischen Schaden.

Acererak Niederlage

Wenn Acererak unter 100 Trefferpunkte fällt, wirkt er in seinem nächsten Zug *Teleportieren* und flüchtet. Wenn er verschwindet, lies folgendes vor:

> „Wir werden uns wieder treffen, Narren!" sagt der Lich. „Und an diesem Tag werdet ihr sterben!" Mit diesen Worten hebt Acererak seinen Stab, stößt einige arkane Silben aus und ist verschwunden.

Wenn es den Charakteren gelingt, Acererak zu töten, ehe er entkommen kann, lies folgendes vor:

> Ein Blick des Grauens ist auf dem Gesicht des Lichs zu erkennen, als sein Körper zu Staub zerfällt. Seine zerschlissenen Roben fallen auf den Boden, so wie sein Stab und sein Talisman.

Acereraks Körper bildet sich neben seinem Seelengefäß neu, das auf einer weit entfernten Halbebene verborgen ist, doch seine Besitztümer bleiben zurück und die Charaktere können sie an sich nehmen. Die *Sphäre des Nichts* bleibt bewegungslos, bis jemand mit dem Talisman die Kontrolle über sie übernimmt. Weil die Sphäre keine Kreatur ist, wird sie nicht teleportiert, wenn sie das Nebeltor betritt (siehe „Nebeltor", oben).

78. Kapelle des Hasses

Jede Kreatur, die durch das Nebeltor in Bereich 77 tritt, kommt aus einem ähnlichen Torbogen hervor, der in die Südwand dieses Raums eingesetzt ist. Das Tor erlaubt es auch, zurück in Bereich 77 zu reisen.

> Ihr tretet aus dem Nebel in eine unterirdische Kapelle mit schwarzen Säulen aus Basalt und einem polierten Obsidianaltar. Auf dem Altar ruht ein Ledersack in der Größe und Form eines menschlichen Körpers, der zugenäht zu sein scheint. Hinter dem Altar hängt ein schwerer, schwarzer Vorhang von einem Torbogen.
>
> Acht ausgemergelte Kreaturen mit grüner Haut sind an die Wände der Kapelle gekettet und starren euch mit jeweils einem hasserfüllten Auge an. Die Monster beginnen zu plappern und zu sabbern, während sie ihre Fesseln schütteln. Sie wollen freigelassen werden.

Sobald der Atropal genug Seelen gefressen hat, will Acererak ihn im Blut eines würdigen Opfers taufen. Die Kapelle wurde für diese dunkle Zeremonie erbaut. Die Genähten Schwestern haben ein angemessenes Opfer gefunden und es in den Ledersack eingenäht, der auf dem Altar ruht.

Ratschläge von den Geistern

Charaktere, die von den Geistern von Moa oder Wongo bewohnt werden, erhalten einen Ratschlag, wenn sie diesen Bereich betreten.

- Der gütige Moa rät dazu, die angeketteten Kreaturen zu befreien.
- Der gewalttätige Wongo drängt seinen Wirt, den Leichensack zu erstechen, um sicher zu stellen, dass das, was sich darin befindet, auch sicher tot ist.

Leichensack

Der lederne Leichensack kann aufgeschnitten werden, was einen bewusstlosen Gefangenen offenbart, dessen Identität du bestimmen kannst. Es könnte sich um Artus Cimber handeln, um Drachenbeute oder einen anderen NSC, den die Charaktere nicht treffen konnten. Es könnte sich auch um einen NSC handeln, der während des Abenteuers von der Gruppe getrennt wurde.

Wenn dir kein passender NSC einfällt, verwende ein gefangenes Mitglied des Ordens des Panzerhandschuhs namens Zalder Faelrond (RG, männlich, tethyrischer Mensch **Ritter** von Torm, ohne Rüstung oder Waffen). Zalders Geschichte ist, dass er von den Genähten Schwestern entführt wurde, als er auf Patrouille durch den Dschungel war. Wenn er befreit wird, bittet er darum, zum Lager Rache zurückbegleitet zu werden (siehe Kapitel 2).

Die Magie der Nachtvetteln hat den Gefangenen am Leben und bewusstlos gehalten. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde oder Religion) gegen SG 17 kann ein Charakter erkennen, dass der Effekt nur beendet werden kann, indem man den Gefangenen mit Weihwasser bespritzt.

Anhänger von Acererak

Die Kreaturen, die an den Kapellenwänden angekettet sind, sind acht **Nothics** – ehemalige Jünger von Acererak, die ihren Verstand verloren haben, als sie versuchten, die arkanen Geheimnisse ihres Meisters zu erlernen. Die Nothics sind von den Ketten gefesselt und können keine Nahkampfangriffe ausführen, bis sie befreit werden. Sie sprechen die Gemeinsprache der Unterreiche und verlangen, freigelassen zu werden.

Die Nachtvettel Witwe Groschen (Siehe Bereich 71) trägt die Schlüssel für die Fesseln der Nothics, doch können sie auch mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 13 mit Diebeswerkzeug geöffnet oder mit einem guten, harten Waffenangriff durchtrennt werden.

Wenn die Charaktere die Forderung der Nothics ignorieren, werden die gehässigen Kreaturen sie mit ihrem grausigen Verfaulenden Blick angreifen. Wenn die Charaktere sie befreien, lungern die Nothics in der Kapelle herum und lassen die Gruppe in Frieden. Sie können auch nützliche Informationen liefern, wenn ihre Befreier sie befragen:

- Wenn die Charaktere nach einem Ausgang aus der Gruft suchen, hüpft ein Nothic zu einem schwarzen Vorhang, zieht ihn beiseite, deutet in den Tunnel im Norden (Bereich 79) und ruft (in der Gemeinsprache der Unterreiche): „Achtet auf die Knochen!"
- Wenn die Charaktere nach Schätzen suchen, führt ein anderer Nothic die gleichen Aktionen wie oben beschrieben aus, nur dass er ruft: „Folgt der violetten Fährte!"

79. Korridor der Endgültigkeit

> Hinter dem Vorhang erstreckt sich ein 3 Meter breiter, 13,50 Meter langer Korridor, in den vier dekorative Bogengänge eingesetzt sind, die nackte Wände umschließen. Drei Pfade, die in Rot, Gold und Violett gekennzeichnet sind, schlängeln sich über den Boden. Jeder führt zu einem der drei Torbögen. Ein verkohltes Skelett auf dem Boden deutet in Richtung des vierten Torbogens, zu dem kein Pfad führt.
>
> Eine einzelne Kerze brennt in einem Wandleuchter am hinteren Ende des Korridors. Darunter ist eine Bronzeplakette angebracht, auf der eine Warnung in der Gemeinsprache geschrieben steht: „Sehet das Schicksal jener, die sich mir widersetzen!"

Die Fackel bleibt entzündet und brennt nicht ab, solange sie in diesem Korridor verweilt. Wird sie aus dem Korridor entfernt, brennt sie normal aus.

Ratschläge von den Geistern

Charaktere, die von den Geistern von I'jin oder Shagambi bewohnt werden, erhalten einen Ratschlag, wenn sie diesen Bereich betreten.

- Die launische I'jin will, dass ihr Wirt dem violett gekachelten Weg folgt, um zu sehen, wohin er führt. (Violett ist I'jins Lieblingsfarbe, zumindest für den Augenblick.)
- Die weise Shagambi drängt ihren Wirt, nicht vom gekachelten Pfad abzuweichen.

Verkohltes Skelett und Geheimtür

Das verkohlte Skelett deutet auf den Torbogen, der eine Geheimtür enthält, die man öffnen kann, um in Bereich 81 zu gelangen.

Glyphe des Schutzes. Die Geheimtür zu öffnen, löst den Zauber *Glyphe des Schutzes* aus, der alle Kreaturen in einer Sphäre von 6 m betrifft, die auf der Tür zentriert ist. Die Sphäre breitet sich um Ecken aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 24 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet sie 22 (5W8) Punkte Kälteschaden, oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Wurf. Die auslösende Glyphe befindet sich in der unteren rechten Ecke der Tür und kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 24 entdeckt werden.

Feuerwand. Wenn die *Glyphe des Schutzes* aktiviert oder gebannt wird, erhebt sich eine magische Feuerwand am Südende des Korridors und entzündet den schwarzen Vorhang, wenn dieser noch dort hängt. Die Feuerwand nimmt die ganze Breite und Höhe des Korridors ein. Jede Kreatur, die die Wand betritt, ihren Zug in der Wand beginnt oder ihren Zug innerhalb von 1,50 m zur Nordseite der Wand beginnt, erleidet 22 (5W8) Punkte Feuerschaden.

Wenn die Wand erscheint, sollten alle anwesenden Kreaturen Initiative würfeln. Jede Runde bei Initiative 15 bewegt sich die Wand 3 m nach Norden und hält nur an, wenn sie nur noch 1,5 m von der Nordwand entfernt ist. Die Wand bleibt bestehen, bis keine Kreaturen mehr im Korridor stehen, oder bis sie mit einem erfolgreichen *Magie bannen* (SG 14) aufgehoben wird.

Goldene Fährte und Geheimtür

Die Fährte aus goldfarbigen Kacheln führt zum Torbogen in der Westwand, der eine Geheimtür enthält. Jeder Charakter, der den augenförmigen Anhänger aus Bereich 2 trägt, kann die Geheimtür finden, ohne einen Wurf ausführen zu müssen, und kann die Geheimtür öffnen, ohne die Falle auszulösen (siehe unten). Hinter der Geheimtür liegt ein staubiger, mit Spinnennetzen gefüllter Korridor, in dem süße Hackbrettmusik erklingt. Die Musik wird lauter, wenn man sich Bereich 80 nähert.

Glyphe des Schutzes. Die Geheimtür zu öffnen, löst den Zauber *Glyphe des Schutzes* aus, der alle Kreaturen in einer Sphäre von 6 m betrifft, die auf der Tür zentriert ist. Die Sphäre breitet sich um Ecken aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 24 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet sie 22 (5W8) Punkte Schallschaden, oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Wurf. Die auslösende Glyphe befindet sich in der unteren rechten Ecke der Tür und kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 24 entdeckt werden.

Purpurne Fährte

Eine Fährte aus violetten Kacheln führt zum nördlichsten Torbogen im Korridor. Wenn ein Charakter die Fährte entlang geht, ohne sie zu verlassen, und dann die Wand im Torbogen berührt, nimmt die Wand für 1 Stunde die Konsistenz von dickem Schlamm an. Solange dieser Effekt anhält, kommen alle Kreaturen, die durch die Wand dringen, oder jeder Gegenstand, der durch die Wand geschoben wird, aus der Rückwand der Nische in Bereich 80.

Rote Fährte

Die kurze Fährte aus roten Kacheln endet vor dem südlichsten Bogen des Korridors. Eine Kreatur, die auf der roten Fährte geht, ohne sie zu verlassen, und dann die Wand im Torbogen berührt, wird in die Wand gezogen und ohne Umschweife in Bereich 57 abgesetzt.

80. Rote Bibliothek

Die Charaktere könnten hier eintreffen, indem sie den Tunnel im Osten verwenden, oder durch die Nische in der südwestlichen Ecke, wenn sie den Torbogen auf der violetten Fährte in Bereich 79 aktivieren.

> Leise Hackbrettmusik füllt diesen Raum, dessen Wände in der Farbe getrockneten Blutes gestrichen sind. Bücherregale, die mit Spinnweben und Staub bedeckt sind, säumen die Wände und stehen in Viererreihen in der Mitte des Raums. Hunderte von ledergebundenen Folianten stehen auf den abgesackten Regalen. An einem Ende des Raums enthält eine kleine Schreibstube einen gepolsterten Lederstuhl, einen Fußschemel und einen kleinen Tisch, sowie drei Leichen, die kopfüber von Fesseln und Ketten baumeln, die nahe der Decke an der Nordwand angebracht sind. Ein laternenförmiges Gerät ruht auf einem Tisch und scheint die Quelle der Musik zu sein. Ein alter Mann schläft auf dem Stuhl. Seine Hornbrille ist bis zu seiner Nasenspitze heruntergerutscht.

Die Bücherei enthält das gesammelte Wissen von einhundert Gelehrten, sowie einige Zauberbücher und Schriftrollen (siehe „Schatz", unten).

Die Leichen, die an der Nordwand hängen, sind die Überreste von drei Erzmagi, die versucht hatten, sich in Acereraks Angelegenheiten einzumischen. Ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Heilkunde) gegen SG 12 bestätigt, dass alle drei innerhalb des letzten Monats gestorben sind und dass destruktive Zauber der Grund für ihren Tod waren.

Der alte Mann, der im Stuhl schläft, ist ein **Arkanaloth**, der unter dem Effekt des Zaubers *Gestalt verändern* steht. Der Unhold hat eines der drei Zauberbücher der Bibliothek offen auf dem Schoß und gibt vor, zu schlafen. Wenn sich die Charaktere ihm nähern, scheint der Mann zu erwachen und fragt „Warum stört ihr mich?" Die Kreatur wird ihren wahren Namen nicht offenbaren und stellt sich stattdessen als „Herr Fuchs" vor. Der Arkanaloth ist durch Acereraks Magie an die Bibliothek gebunden und kann sie nicht verlassen, und er kann es auch nicht erlauben, dass Bücher oder Schriftrollen aus der Bücherei entfernt werden.

Wenn ein Charakter den wahren Namen des Arkanaloth spricht („Ygga Raxyg"; siehe Bereich 71) wenn der Unhold ihn hören kann, ist dieser für 1 Minute betäubt. Sobald der Betäubungseffekt endet, hat die wiederholte Nennung des Namens keinen Effekt für die nächsten 24 Stunden. Wenn der Arkanaloth getötet wird, schmilzt er zu einer Pfütze aus Schleim und lässt seine Robe und Hornbrille zurück (siehe „Schatz", unten).

Nische

Die Nische in der südwestlichen Ecke des Raums ist leer. Wenn die Magie am Ende der violetten Fährte noch aktiv ist (siehe Bereich 79), dann hat die schwarze Mauer der Nische die Konsistenz von dickem Schlamm. Kreaturen, die durch die Wand dringen, oder jeder Gegenstand, der durch die Wand geschoben wird, kommt aus dem nördlichsten Torbogen in Bereich 79 hervor.

Schatz

Die Hornbrille des Arkanaloth ist nicht-magisch, aber 250 GM wert. Die Brille ist auch ein Torschlüssel, der ein Portal öffnet, das in die Ebenenstadt Sigil führt. Das Portal ist eine zweiseitige Tür zur Ebene von Arcadia. Der Zauber *Sagenkunde*, der auf die Brille gewirkt wird, offenbart diese Information und hebt ihren potentiellen Wert auf 2.500 GM, wenn sie an einen Magier oder Weisen verkauft wird.

Der Gegenstand auf dem Tisch ist eine Spieluhr, die aus dunklem Holz besteht, in das Gold eingelegt ist. Der Zauber

Magie entdecken oder ein ähnlicher Effekt offenbart eine Aura der Beschwörungsmagie, die sie umgibt. In alle fünf Seiten ist das Bild einer gehörnten Frau graviert, die jeweils ein anderes Musikinstrument spielt: ein Hackbrett, eine Flöte, eine Harfe, eine Leier und eine Gambe. Solange eine Kreatur die Spieluhr berührt, kann sie eine Aktion verwenden, um sie Musik mit einem der gezeigten Instrumente spielen zu lassen, was auf eine Entfernung von 18 m zu hören ist. Der Charakter kann auch eine Aktion verwenden, um die Musik zu beenden. Die Spieluhr ist 750 GM wert.

Die Bücherei enthält zweihundert historische Texte (jeweils 50 GM), sechzig Folianten arkanen Wissens (jeweils 100 GM), drei staubige *Zauberschriftrollen* (*Untote erschaffen*, *Verarbeitung* und *Auferstehung*) sowie sechs Zauberbücher. Die ersten drei Zauberbücher enthalten jeweils 1W6 Zaubersprüche des ersten bis dritten Grads. Das vierte und das fünfte Zauberbuch enthalten 1W4 Zauber des vierten bis sechsten Grads. Das sechste Zauberbuch hat einen Titel (*Das Arkane Grimoire von X dem Mystiker*), der in den Rücken gebrannt ist, und enthält 1W3 Zauber des siebten bis neunten Grads.

81. Ebenholzbecken

> Ein Becken voller pechschwarzem Schleim glitzert in einer lautlosen Kammer, deren Wände mit Reliefs bedeckt sind, die schwarze Sterne zeigen.

Das Becken strahlt eine Aura der Beschwörungsmagie aus, wenn es mit dem Zauber *Magie entdecken* oder einem ähnlichen Effekt untersucht wird. Kreaturen, die in Kontakt mit dem Schleim kommen, werden nicht verletzt. Gegenstände, die nicht von einer Kreatur getragen oder in der Hand gehalten werden, verschwinden, wenn sie im schwarzen Schleim untergetaucht werden. Solche Gegenstände sind permanent verloren, da sie auf eine geheime Halbebene transportiert werden, deren Position nicht mit Weissagungsmagie bestimmt werden kann. Schleim, der aus dem Becken entfernt wird, verschwindet sofort.

Das Becken aktivieren

Gretchen Totenglocke (in Bereich 71) und Herr Fadennadel (in Bereich 74) haben schwarze Murmeln bei sich, die verwendet werden können, um das Becken zu aktivieren. Wenn eine dieser schwarzen Murmeln ins Becken geworfen wird, lies folgendes vor:

> Die schwarze Murmel sinkt in den Schleim, der sich plötzlich erhebt und einen 1,20 Meter hohen, schwarzen Obelisken bildet – eine Miniaturversion des Obelisken, der am Eingang der Gruft stand.

Jede Kreatur, die den Schleimobelisken berührt, wird mit allen Gegenständen, die sie trägt oder in der Hand hält, in einen freien Bereich innerhalb von 3 m um den Obelisken vor dem Grufteingang (Bereich 1) teleportiert. Dieser Effekt unterliegt nicht den magischen Bannzeichen, die verhindern, dass Teleportationszauber in der Gruft funktionieren.

Der Schleimobelisk versinkt nach 1 Minute wieder im Becken und verschwindet. Wird eine andere schwarze Murmel ins Becken geworfen, bildet sich der Obelisk neu.

Abschluss

Wenn der Seelenfänger zerstört wird, befreit das die Seelen, die in ihm gefangen sind, und beendet Acereraks Todesfluch. Charaktere, die dieses Ziel erreichen, haben viele Leben gerettet, und falls sich die Kunde über ihren Heldenmut verbreitet, werden wohlhabende und einflussreiche NSC kommen, um sie zu beschenken und ihnen zu danken. Diese Geschenke können viele Formen annehmen, darunter Ländereien und spezielle Geschenke (siehe „Zeichen von Prestige“ in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*). Wenn die Charaktere zulassen, dass der Atropal in den Tiefen der Gruft überlebt, wird er irgendwann nihilistische Anhänger von Acererak anlocken, die ihm ihre eigenen dunklen Seelen als Nahrung darbringen.

Verlorene Schätze

Beim Erkunden der Gruft werden die Charaktere vermutlich einen oder mehrere berühmte Schätze sowie magische Gegenstände finden, in denen die Geister von Omus toten Tricksergöttern leben. Was mit diesen Gegenständen passiert, wenn die Charaktere die Gruft verlassen, ist unten beschrieben.

Reliquien der Vergangenheit

Acererak hat vier Schätze als Köder in der Gruft platziert: die Schwarze Opalkrone, das Auge von Zaltec, den Nabel des Mondes und den Schädelkelch von Ch'gakare. Die Charaktere können diese Gegenstände behalten, sie an interessierte Käufer abtreten oder ihren rechtmäßigen Besitzern überreichen.

Auge von Zaltec (Bereich 62). Die Kompanie des Gelben Banners wurde beim Versuch, dieses verlorene Juwel zu bergen, vernichtet. Es soll die Macht haben, die uralten Toten auferstehen zu lassen. Wenn das Auge von Zaltec tatsächlich solche Macht besitzt, wird es viele Opfer erfordern, damit es funktioniert. Tabaxi-Diebe könnten versuchen, das Juwel zu stehlen und es sicher nach Maztica zurückzubringen. Vielleicht wollen sie es gegen versklavte geliebte Personen eintauschen. Gleichermaßen könnte ein Schurke das Juwel kaufen und es verwenden, um einen toten Tyrannen, einen bösen Erzmagus oder eine andere große Bedrohung wiederauferstehen zu lassen.

Nabel des Mondes (Bereich 56). Wenn die Charaktere versuchen, diesen Stein in Baldurs Tor, Nyanzaruhafen oder einer anderen Stadt zu verkaufen, erreicht die Information über den Verkauf schnell die Spione wohlhabender calishitischer Kaufleute. Es kommt zu einem Bieterkrieg, oder Assassinen könnten geschickt werden, um den Stein zu erlangen und den neuen Besitzer leise aus dem Weg zu räumen. Ob der Stein die angebliche Macht hat, Familien wiederzuvereinen, die von Zeit und Schicksal getrennt wurden, liegt ganz bei dir.

Schädelkelch von Ch'gakare (Bereich 67). Prinzessin Mwaxanaré kann es sich nicht leisten, den Charakteren zu zahlen, was dieser Schatz wert ist, und sie wird sie verabscheuen, wenn sie ihn jemand anderen verkaufen. Drei der Händlerprinzen von Nyanzaruhafen sind daran interessiert, den Schädel zu erwerben: Ifan Talro'a will ihn zu seiner privaten Sammlung chultischer Relikte hinzufügen, Kwayothé will ihn einschmelzen, und Zhanthi will ihn aus sentimentalen Gründen. Wenn die Charaktere sich ihnen widersetzen, könnte das ein schwerer Fehler sein, und vielleicht erhalten sie eines der unheilvollen Zeichen der Ytepka-Gesellschaft.

Schwarze Opalkrone (Bereich 49). Die Yuan-ti von Omu sind auf diesen Schatz aus. Wenn sie ihn den Charakteren nicht abnehmen können, versuchen sie die Krone der Person zu stehlen oder abzukaufen, an die die Charaktere sie verkaufen. Ob die Krone die Macht hat, Dendar die Nachtschlange zu befreien, liegt bei dir. Sollte die Krone in die falschen Hände fallen, müssen die Charaktere vielleicht in die Höhlen unter dem Flammengipfel reisen, um sie zurückzuholen, ehe die Welt untergeht.

Magische Gegenstände der Tricksergötter

Bestimmte magische Gegenstände, vor allem die, in denen die neun Tricksergötter leben, zerfallen zu Staub und werden

zerstört, wenn sie die Gruft verlassen. Diese Gegenstände sind Obo'lakas *Ring des Schutzes* (Bereich 10), Moas *Zauberstecken der Python* (Bereich 14), Wongos *Streitkolben des Terrors* (Bereich 16), Papazotls *Anhänger der Gesundheit* (Bereich 22), Nangnangs eiförmige *Perle der Macht* (Bereich 24), I'jins hornförmiger *Zauberstab des Wunders* (Bereich 35), Kubazans *Armschienen des Bogenschützen* (Bereich 42), Shagambis *Bardeninstrument* (Bereich 48) und Unkhs *Robe der schillernden Farben* (Bereich 55).

Wenn deiner Einschätzung nach ein Spieler den Makel eines Tricksergottes besonders gut ausgespielt hat, dann könnte der Geist des Gottes den Charakter belohnen, indem er es ihm erlaubt, dass der magische Gegenstand außerhalb der Gruft existiert, vorausgesetzt, der Charakter ist auf den Gegenstand eingestimmt, wenn er die Gruft verlässt.

Syndras Schicksal

Charaktere, die die Gruft der Neun Götter überleben, werden nichts über das Schicksal von Syndra Silvane erfahren, wenn sie nicht nach Nyanzaruhafen zurückkehren, einen Zauber wie *Ausspähung* nutzen, um sie auszuspionieren, oder sie mit *Verständigung* oder ähnlicher Magie kontaktieren. Wenn die Charaktere den Seelenfänger zerstören und Syndra noch am Leben ist, werden Priester sie schnell gesundpflegen, und die Charaktere können die versprochene Belohnung einsammeln. Wenn Syndra stirbt, aber ihre Seele gerettet wird, ehe der Atropal sie verschlingt, wird sie innerhalb eines Zehntags nach der Zerstörung des Seelenfängers zum Leben erweckt und ehrt ihr Abkommen mit der Gruppe. Sollte Syndra sterben und ihre Seele verschlungen werden, wird ihr Körper feierlich aufgebahrt und erhält eine Trauerfeier und ein richtiges Begräbnis.

Artus und der Ring des Winters

Artus Cimber will den *Ring des Winters* nicht abgeben. Er ist zu Recht besorgt, dass der Ring jeden anderen Besitzer dominieren und beherrschen würde. Des weiteren würde Artus ohne den Ring beginnen, wie ein normaler Mensch zu altern, und er will für immer an der Seite seiner geliebten Alisanda leben.

Xandala, die Harfner, die Zhentarim und die Frostriesen, die Jarl Storvald treu ergeben sind, werden nicht aufhören, nach dem *Ring des Winters* zu suchen. Wenn es die Charaktere zusammen mit Artus zurück in die Zivilisation schaffen, sollten sie einer oder mehreren dieser Gruppen auf dem Weg begegnen. Valindra Schattenmantel und die Roten Magier von Thay werden ebenfalls jede Gelegenheit nutzen, den Ring gewaltsam an sich zu bringen.

Mit oder ohne Ring wartet Artus Cimber weiter auf Mezros Rückkehr, während er nach einer Methode sucht, die versetzte Stadt zu erreichen oder zu beschwören. Nichts ist ihm wichtiger, als wieder mit seiner Frau zusammen zu sein. Charaktere, die daran interessiert sind, Artus zu helfen, können Weissagungszauber oder Zeit zwischen den Abenteuern nutzen, um Nachforschungen anzustellen. Sie müssen vielleicht auch die Harfner kontaktieren, die Zugriff auf Wissen haben, das Artus bei seiner Queste unterstützen könnte, doch fordern sie den Ring für ihre Unterstützung. Wenn Artus gezwungen ist, zwischen der Unterstützung der Harfner und dem Ring zu wählen, entscheidet er sich für den Ring. Alternativ könnte ein Portal zu Mezros Halbebene irgendwo in Chult verborgen sein, was einen Aufhänger für ein wunderbares neues Abenteuer darstellt.

Drachenbeute

Wenn er bei den Charakteren ist, wenn sie aus der Gruft der Neun Götter entkommen, will Drachenbeute schnellstmöglich Omu und dieses Abenteuer hinter sich lassen. Solange Artus Cimber lebt, will Drachenbeute weiter seinem Freund dabei helfen, die verdrängte Stadt Mezro zu finden. Wenn Artus tot ist und keine Hoffnung besteht, ihn zum Leben zu erwecken, kehrt Drachenbeute nach Nyanzaruhafen zurück, wo er seine Sorgen in einigen Fässern Tej ertränkt, ehe er ein bisschen freie Zeit genießt. Der Saurianer duftet nach Rosen, wenn er den Charakteren zum Abschied winkt. Er wird irgendwann auf Volothamp Geddarm treffen, und die beiden Entdecker werden gemeinsam auf zahlreiche Abenteuer aufbrechen.

Omu

Wenn die Charaktere nicht den Tempel der Nachtschlange gesäubert haben, ist Omu noch immer unter der Kontrolle der Yuan-ti. Wenn Ras Nsi noch am Leben ist, hat er keine Verwendung mehr für die Charaktere, sobald der Todesfluch überwunden ist. Er glaubt, dass sie zu viel für ihr eigenes Wohl wissen, und schickt eine Gruppe von Yuan-ti, um sie gefangen nehmen oder töten zu lassen, ehe sie die Stadt verlassen. Wenn die Gruppe die Schwarze Opalkrone erlangt hat, können sie den Gegenstand für ihr Leben eintauschen.

Wenn Fenthaza lebt, wird Ras Nsi den Fehler machen, sie den Trupp leiten zu lassen, der die Charaktere töten soll, und sie wird ihnen stattdessen einen Handel anbieten. Wenn die Charaktere zustimmen, Ras Nsi zu töten, sind sie frei und können alle Schätze aus dem Tempel der Schwarzen Schlange mit Ausnahme der Schwarzen Opalkrone behalten. Fenthaza besteht darauf, dass sie ihr diese sofort aushändigen. Wenn die Charaktere Ras Nsi mühelos besiegen, wird Fenthaza sich an ihren Teil des Handels halten. Wenn sie geschwächt aus dem Tempel kommen, wird sie versuchen, sie zu vernichten.

Prinzessin Mwaxanaré will Omu zu seinem alten Ruhm zurückführen und ein neues Königreich hier errichten. Mit dem Schädelkelch von Ch'gakare in ihrem Besitz kann sie die Unterstützung von Chultern gewinnen, die zur alten Lebensweise zurückkehren wollen. Die Händlerprinzen von Nyanzaruhafen jedoch sind nicht bereit, ihren Anspruch zu unterstützen, und die Yuan-ti werden Omu nicht ohne Kampf aufgeben. Es könnte Jahre dauern, bis Mwaxanarés Traum wahr wird, wenn es überhaupt jemals geschieht.

Rote Magier von Thay

Neuigkeiten über die Zerstörung des Seelenfängers verärgern Valindra Schattenmantel. Mit ihrem *Kreis der Teleportation* kehrt sie nach Thay zurück und informiert Szass Tam, dass ihre Mission in Chult gescheitert ist. Szass Tam ist wütend über die Einmischung der Gruppe und schickt neue Agenten und mächtige Untote, um die Charaktere auszuspionieren, ihre Schwächen in Erfahrung zu bringen und sie (irgendwann) aus dem Weg zu räumen. Wenn die Charaktere freundschaftliche Beziehungen zu den Harfnern oder den Zhentarim haben, erfahren Spione, die für eine dieser Parteien arbeiten, vom Plan der Roten Magier und können die Charaktere warnen.

Acererak der Ewige

Acererak hat sein Seelengefäß verborgen, und weder Götter noch Zauber können seine Position herausfinden. Wird sein physischer Körper zerstört, bildet sich Acererak innerhalb von 1W10 Tagen neben seinem Seelengefäß neu. Der Erzlich wird nicht schnell Rache für seine Niederlage nehmen. Er zieht es vor, dass die Zeit, sein mächtigster Verbündeter, die Abenteurer tötet. Sobald sie tot sind, wird er beginnen, das Leben ihrer Nachkommen zur Hölle zu machen.

Weitere Abenteuer

Dies ist der Abschluss von *Grabmal der Vernichtung*. Wir haben nicht genug Platz, um ganz Chult zu erkunden, aber du kannst deine eigenen Abenteuer in Chult erschaffen und sie bei der Dungeon Masters Guild (www.dmsguild.com) veröffentlichen.

Anhang A: Charakterhintergründe

Wenn du einverstanden bist, können die Spieler bei der Charaktererschaffung die folgenden neuen Hintergründe wählen. Diese Hintergründe sind passend für alle Charaktere oder Kampagnen, die mit der Entdeckung und Erkundung exotischer Kulturen und verlorener Zivilisationen zu tun haben.

Anthropologe

Du warst schon immer fasziniert von anderen Kulturen, von den ältesten und urtümlichsten verlorenen Ländern bis zu den modernsten Zivilisationen. Indem du die Bräuche, Philosophien, Gesetze, Rituale, religiösen Überzeugungen, Sprachen und Kunstwerke anderer Kulturen studiert hast, hast du gelernt, wie Stämme, Imperien und alle Formen der Gesellschaft ihr eigenes Schicksal und ihren eigenen Untergang erschaffen. Dieses Wissen hast du nicht aus Büchern und Schriftrollen erlangt, sondern durch eigene Beobachtung, indem du die abgelegensten Siedlungen besucht und die örtliche Geschichte und Bräuche erkundet hast.

Geübt in folgenden Fertigkeiten: Motiv Erkennen, Religion
Sprachen: Zwei deiner Wahl
Ausrüstung: Ledergebundenes Tagebuch, ein Tintenfass, ein Tintenschreiber, ein Satz Reisekleidung, ein Stück Tand von besonderer Bedeutung und ein Beutel mit 10 GM.

Kulturelles Chamäleon

Ehe du ein Abenteurer geworden bist, hast du einen großen Teil deines erwachsenen Lebens fern deiner Heimat verbracht und unter Vertretern eines anderen Volks gelebt. Du hast begonnen, diese fremden Kulturen und die Lebensweise ihrer Völker zu verstehen, und irgendwann behandelten sie dich wie einen der ihren. Eine Kultur hatte mehr Einfluss auf dich als alle anderen und hat deine Überzeugungen und Bräuche mitgeformt. Wähle ein Volk aus, dessen Kultur du angenommen hast, oder würfle auf der Tabelle „Angenommene Kultur".

Angenommene Kultur

W8	Kultur	W8	Kultur
1	Aarakocra	5	Halbling
2	Zwerg	6	Mensch
3	Elf	7	Echsenmensch
4	Goblin	8	Ork

Merkmal: Fähiger Linguist

Du kannst mit anderen Humanoiden kommunizieren, die keine Sprache sprechen, die du beherrschst. Du musst für mindestens einen Tag beobachten, wie die Humanoiden miteinander interagieren. Danach beherrschst du einige wichtige Begriffe, Ausdrucksformen und Gesten – genug, um dich auf einer rudimentären Ebene zu verständigen.

Empfohlene Charakteristika

Anthropologen verlassen die Gesellschaft, in der sie geboren wurden, um herauszufinden, wie das Leben in anderen Teilen der Welt ist. Sie wollen sehen, wie andere Völker und Zivilisationen überleben oder warum sie es nicht tun. Einige Anthropologen werden von intellektueller Neugier getrieben, während andere nach dem Ruhm und der Anerkennung streben, die entsteht, wenn man als erster ein neues Volk, einen verlorenen Stamm oder die Wahrheit über den Niedergang eines uralten Imperiums entdeckt.

W6	Persönlichkeitsmerkmal
1	Ich ziehe die Gesellschaft von Leuten vor, die anders sind als ich, auch wenn es sich um Vertreter anderer Völker handelt.
2	Ich nehme es sehr genau, wenn es um die Einhaltung der richtigen Etikette und örtlichen Bräuche geht.
3	Ich beobachte lieber, als dass ich mich einmische.
4	Weil ich unter einem gewalttätigen Volk gelebt habe, bin ich gegen Gewalt abgestumpft.
5	Ich würde Leib und Leben riskieren, um eine neue Kultur zu entdecken oder hinter die Geheimnisse einer toten Kultur zu kommen.
6	Wenn ich das erste Mal in einer neuen Siedlung eintreffe, muss ich all ihre Bräuche lernen.

W6	Ideal
1	**Entdeckung.** Ich will die erste Person sein, die eine verlorene Kultur entdeckt. (Jede)
2	**Distanz.** Man darf sich nicht in die Angelegenheiten einer anderen Kultur einmischen – selbst wenn sie Unterstützung benötigt. (Rechtschaffen)
3	**Wissen.** Indem wir andere Völker und Kulturen verstehen, können wir uns selbst verstehen. (Jede)
4	**Macht.** Einfache Leute sehnen sich nach einem starken Anführer, und ich tue, was ich kann, um einer zu sein. (Rechtschaffen)
5	**Schutz.** Ich muss alles tun, was möglich ist, um eine Gesellschaft zu retten, die kurz vor der Auslöschung steht. (Gut)
6	**Gleichgültig.** Das Leben ist grausam. Welchen Sinn macht es, Leute zu retten, wenn sie ohnehin sterben werden? (Chaotisch)

W6	Bindung
1	Mein Mentor gab mir ein Tagebuch voller Wissen und Weisheit. Wenn ich es verliere, wäre das ein herber Schlag.
2	Ich habe unter den Leuten eines urtümlichen Stammes oder Klans gelebt und möchte zurückkehren und schauen, wie es ihnen ergangen ist.
3	Vor Jahren erlitten die Mitglieder einer isolierten Gesellschaft, mit denen ich mich angefreundet hatte, eine schwere Tragödie, und ich werde sie ehren.
4	Ich will mehr über eine bestimmte humanoide Kultur erfahren, die mich fasziniert.
5	Ich will einen Klan, einen Stamm, ein Königreich oder Imperium rächen, das ausgelöscht wurde.
6	Ich habe ein Stück Tand, das ich für den Schlüssel zum Finden einer lange verschollenen Gesellschaft halte.

W6	Makel
1	Ich werde auf Booten schnell seekrank.
2	Ich rede mit mir selbst und habe Mühe, Freunde zu finden.
3	Ich halte mich für intellektuell überlegen gegenüber Leuten aus anderen Kulturen und habe ihnen viel beizubringen.
4	Ich habe einige unerfreuliche Angewohnheiten aufgeschnappt, als ich unter den Goblins, Echsenmenschen oder Orks gelebt habe.
5	Ich beschwere mich über alles.
6	Ich trage eine Stammesmaske und lege sie niemals ab.

Archäologe

Ein Archäologe sammelt Informationen über die lange verlorenen und gefallenen Kulturen der Vergangenheit, indem er ihre Überreste studiert: ihre Knochen, ihre Ruinen, ihre überlebenden Meisterwerke und ihre Gruften. Archäologen reisen in weit entfernte Ecken der Welt, um sich durch zerfallene Städte und verlorene Gewölbe zu wühlen, auf der Suche nach Artefakten, die die Geschichten von Monarchen und Hohepriestern, Kriegen und Katastrophen erzählen können.

Geübt in folgenden Fertigkeiten: Geschichte, Überlebenskunst
Geübt im Umgang mit folgenden Werkzeugen: Kartographenwerkzeug oder Navigatorenwerkzeug
Sprachen: Eine deiner Wahl
Ausrüstung: Ein hölzerner Behälter, der eine Karte zu einer Ruine oder einem Gewölbe enthält, eine Blendlaterne, eine Spitzhacke, ein Satz Reisekleidung, eine Schaufel, ein Zelt für zwei Personen, ein Stück Tand von einer Ausgrabungsstätte und eine Börse mit 25 GM.

Staubgräber

Ehe du Abenteurer wurdest, bist du den Großteil deines jungen Lebens im Staub umhergekrochen, um Reliquien fragwürdigen Werts aus Krypten und Ruinen zu bergen. Du hast es zwar geschafft, einige deiner Entdeckungen zu verkaufen und genug Geld zu verdienen, um dir richtige Abenteuerausrüstung zu kaufen, doch hast du einen Gegenstand behalten, der großen emotionalen Wert für dich besitzt. Würfle auf der Tabelle „Besonderer Gegenstand", um zu sehen, was du besitzt, oder wähle einen Gegenstand frei aus.

Besonderer Gegenstand

W8	Gegenstand	W8	Gegenstand
1	3-Schritt-Stange	5	Medaillon
2	Brecheisen	6	Schaufel
3	Hut	7	Vorschlaghammer
4	Blendlaterne	8	Peitsche

Merkmal: Historisches Wissen

Wenn du eine Ruine oder ein Gewölbe betrittst, kannst du korrekt die ursprüngliche Funktion des Bauwerks ermitteln und seine Erbauer bestimmen, egal ob es sich um Zwerge, Elfen, Menschen, Yuan-ti oder ein anderes bekanntes Volk gehandelt hat. Außerdem kannst du den Geldwert von Kunstgegenständen bestimmen, die älter als hundert Jahre sind.

Empfohlene Charakteristika

Wenige Archäologen können dem Lockruf einer nicht erkundeten Ruine oder eines Gewölbes widerstehen, besonders wenn die Stätte die Quelle von Legenden ist oder es Gerüchte gibt, dass es dort Schätze und Reliquien von Magiern, Kriegsherren oder Adeligen zu finden gibt. Einige Archäologen plündern, um reich und berühmt zu werden, während andere es als ihre Berufung betrachten, die Vergangenheit aufzudecken oder dafür zu sorgen, dass die größten Schätze nicht in falsche Hände fallen. Was ihre Motivation auch sein mag, Archäologen verbinden die Eigenschaften eines rauflustigen Historikers mit dem aus eigener Kraft aufgestiegenen Heldentum eines schatzsuchenden Ganoven.

W8	Persönlichkeitsmerkmal
1	Ich liebe ein gutes Rätsel oder Geheimnis.
2	Ich bin ein Horter, der niemals etwas wegwirft.
3	Ruhm ist mir wichtiger als Geld.
4	Ich habe keine Hemmungen, die Toten zu bestehlen.
5	Ich fühle mich in einer staubigen alten Gruft wohler als im Mittelpunkt der Zivilisation.
6	Fallen machen mich nicht nervös. Idioten, die Fallen auslösen, die machen mich nervös.
7	Ich werde vielleicht scheitern, aber ich werde niemals aufgeben.
8	Du hältst mich vielleicht für einen Gelehrten, aber ich liebe eine ordentliche Prügelei. Diese Fäuste sind zum Schlagen da.

W6	Ideal
1	**Bewahrung**. Dieses Artefakt gehört in ein Museum. (Gut)
2	**Gier**. Ich werde mein Leben nicht für nichts aufs Spiel setzen. Ich erwarte eine Form von Bezahlung. (Jede)
3	**Todeswunsch**. Nichts ist spannender als eine knappe Flucht vor den Kiefern des Todes. (Chaotisch)
4	**Würde**. Die Toten und ihre Besitztümer verdienen es, mit Respekt behandelt zu werden. (Rechtschaffen)
5	**Unsterblichkeit**. Meine Forschung ist Teil eines Plans, das Geheimnis des ewigen Lebens zu finden. (Jede)
6	**Gefahr**. Mit jeder großen Entdeckung geht große Gefahr einher. Die beiden gehen Hand in Hand. (Jede)

W6	Bindung
1	Seit meiner Kindheit habe ich Geschichten über eine verlorene Stadt gehört. Ich möchte sie finden, ihre Geheimnisse in Erfahrung bringen und meinen Platz in den Geschichtsbüchern verdienen.
2	Ich will meinen Mentor finden, der vor einer Weile auf einer Expedition verschwunden ist.
3	Ich habe einen befreundeten Rivalen. Nur einer von uns kann der Beste sein, und ich möchte beweisen, dass ich es bin.
4	Ich werde keine Gegenstände oder anderen Schätze verkaufen, die historischen Wert haben oder einzigartig sind.
5	Ich bin insgeheim in eine wohlhabende Gönnerin verliebt, die meine archäologischen Abenteuer finanziert.
6	Ich hoffe, einer Bibliothek, einem Museum oder einer Universität Ansehen zu bringen.

W6	Makel
1	Ich habe eine geheime Angst vor einer verbreiteten Art von Wildtier, und in meiner Arbeit stoße ich ständig darauf.
2	Ich kann keinen Raum verlassen, ohne nach Geheimtüren zu suchen.
3	Wenn ich nicht gerade Gewölbe oder Ruinen erkunde, werde ich hibbelig und ungeduldig.
4	Ich habe keine Zeit für Freunde oder Familie. Ich verbringe jeden wachen Moment damit, über meine nächste Expedition nachzudenken oder sie vorzubereiten.
5	Wenn ich die Wahl habe, ob ich nach links oder rechts gehen will, gehe ich immer nach links.
6	Ich kann nur in absoluter Dunkelheit schlafen.

Anhang B: Zufallsbegegnungen

Zufallsbegegnungen können sich in Nyanzaruhafen, in der Wildnis von Chult und in Omu ereignen. Solche Begegnungen gestalten das Abenteuer geheimnisvoller und atmosphärischer, und sie erhöhen die Anspannung, weil sie die Gruppe Ressourcen kosten. Zufallsbegegnungen funktionieren dann am besten, wenn das Spiel ins Stocken gerät oder die Spieler ruhelos wirken. Wir raten dazu, nicht mehr als zwei pro Spielsitzung zu verwenden, da ein zu häufiger Einsatz von Zufallsbegegnungen das Spiel verlangsamen kann, sodass die Spieler den Überblick über die Geschichte verlieren.

Begegnungen in Nyanzaruhafen

In Nyanzaruhafen ist auch ohne Zufallsbegegnungen genug für die Charaktere los, aber wenn sie Zeit damit verbringen, die Stadt zu erkunden, können einige Zufallsbegegnungen diese Erfahrung zum Leben erwecken. Wirf dreimal einen W20 pro Tag Spielzeit, sodass es am Morgen, am Nachmittag und am Abend zu Begegnungen kommen kann. Es kommt bei einem Wurf von 16 oder höher zu einer Begegnung. Wirf einen W20 und schau in der Tabelle „Begegnungen in Nyanzaruhafen" nach, um zu bestimmen, worauf die Charaktere stoßen, oder wähle einfach eine Begegnung aus, die dir gefällt.

Begegnungen in der Wildnis

Wenn die Charaktere in der Wildnis forschen oder kampieren, dann wirf dreimal einen W20 pro Tag Spielzeit, sodass es am Morgen, am Nachmittag und am Abend oder in der Nacht zu Begegnungen kommen kann. Es kommt bei einem Wurf von 16 oder höher zu einer Begegnung. Wirf einen Prozentwürfel und schau in der Tabelle „Begegnungen in der Wildnis" für das entsprechende Gelände nach, um zu bestimmen, worauf die Charaktere stoßen. Nachdem du bestimmt hast, worauf die Charaktere treffen, kannst du die Informationen später in diesem Anhang verwenden, um die Begegnung zum Leben zu erwecken.

Die Karten von Chult haben Regionen, die als Untotenterritorium gekennzeichnet sind (mächtig oder schwach). Die Wildnisbegegnungen-Tabelle hat eigene Spalten, die du verwenden solltest, wenn du Begegnungen in diesen von Untoten befallenen Gebieten bestimmst, und in Regionen ohne Untote.

Wenn deine Spieler anfangen, keine Lust mehr auf Zufallsbegegnungen zu haben, kannst du sie weniger häufig machen, indem sie nur noch bei einer 18 oder höher eintreten, oder nur bei einer 20. Du kannst deine Spieler auch einfache Begegnungen narrativ lösen lassen, oder du erhöhst die Schwierigkeit von einfachen Begegnungen, um sie spannender zu machen. Eine Methode, um eine Begegnung herausfordernder zu machen, besteht darin, wenn sie eine zweite Begegnung auslöst. Beispielsweise könnte ein Kampf mit Goblins ein nahes Rudel von Ghulen oder Dinosauriern anlocken. Du kannst Begegnungen auch abkürzen, indem du Monster fliehen lässt, wenn sie den taktischen Vorteil oder den Großteil ihrer Trefferpunkte verlieren.

Zufallsbegegnungen sind nicht auf Charaktere einer bestimmten Stufe zugeschnitten. Wenn die Charaktere auf feindliche Kreaturen stoßen, die sie nicht besiegen können, gib ihnen die Gelegenheit, wegzulaufen, sich zu verstecken, zu verhandeln oder anderweitig dem sicheren Tod aus dem Weg zu gehen. Du kannst auch andere Kreaturen eintreffen und eine Ablenkung bieten lassen, die die Charaktere nutzen können, um abzuhauen. Wenn beispielsweise ein Charakter einen wichtigen Attributswurf oder Rettungswurf ablegen muss, kannst du einen **Chwinga** (siehe Anhang D) auftauchen lassen, ihn *Göttliche Führung* oder *Resistenz* auf den Charakter wirken lassen, und ihn in seinem nächsten Zug wieder verschwinden lassen.

Begegnungen in Nyanzaruhafen

W20	Begegnung
1	Ein Papagei kackt einem zufälligen Charakter auf den Kopf.
2	In der Nähe des Hafens beginnt ein **Ankylosaurus**, der Boote durch die Lagerhauskanäle schleppt, zu wüten und muss beruhigt, festgesetzt oder getötet werden.
3	Ein Kaufmann ruft: „Halt! Dieb!", während ein junger Mann (**Gemeiner**) an den Charakteren vorbeirennt. Wenn der Dieb gefangen wird, kann der dankbare Kaufmann die Charaktere einem Händlerprinzen vorstellen oder ihnen einen Gefallen erweisen.
4	Ein betrunkener Seemann (ungerüsteter **Veteran**) versucht lautstark, Streit mit drei örtlichen **Gemeinen** zu beginnen, die dem Rüpel eindeutig nicht gewachsen sind. Wenn die Charaktere eingreifen, werden die dankbaren Ortsansässigen zu einer nützlichen Informationsquelle über Nyanzaruhafen, aber der Seemann und seine Schiffskollegen werden die Charaktere später anderswo in der Stadt überfallen.
5	Ein Bettler (**Gemeiner**) greift einen Charakter am Arm und ruft: „Der Uralte unter der Verbotenen Stadt gebiert einen schrecklichen neuen Gott! Die Schlangenmenschen wissen es! Sie wissen es!" Dann stolpert er weiter in die Menge. Passanten sagen den Charakteren, sie sollen den Bettler ignorieren, und dass seine Vorhersagen meistens nicht stimmen.
6	Alarmhörner verkünden, dass Untote Malars Schlund angreifen. Söldner halten die Monster aus der eigentlichen Stadt heraus, aber Leute sind im Tempel von Tymora gefangen und werden von 2W6 **Zombies** und 2W6 **Skeletten** belagert, die von einem **Ghul** angeführt werden. Wenn die Charaktere die Untoten besiegen, belohnt der Tempel sie mit 20 l Tej und einem *Heiltrank*.
7	Rufe wie „Pass auf!" warnen einen Charakter, als ein Wasserfass, ein Baustein oder ein anderes schweres Gewicht herunterschmettert. Der Charakter muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 schaffen, um nicht getroffen zu werden und 14 (4W6) Punkte Wuchtschaden zu erleiden. Charaktere, die einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 schaffen, bemerken einen verkleideten **Yuan-ti-Reinblütigen**, der sich davonschleicht.
8	Ein **Tabaxispielmann** (siehe Anhang D) bittet einen der Charaktere um ein Goldstück als Einsatz fürs Glücksspiel und verspricht, es später zurückzuzahlen. Wenn der Charakter zustimmt, hält der Tabaxi sein Versprechen am nächsten Tag und bringt eine Börse mit 10 GM.
9	Ein Dieb (**Spion**) versucht die Tasche eines Charakters zu leeren.
10	Die Charaktere stolpern über **Volothamp Geddarm** (siehe Anhang D), der einem der Händlerprinzen eine Ausgabe seines neuen Buchs bringen will. Es besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50 Prozent, dass Volo betrunken ist.
11–20	Die Charaktere treffen einen NSC mit einer Nebenqueste (siehe „Nebenquesten", Seite 16).

Begegnungen in der Wildnis

			Dschungel						
Begegnung	Strand	Keine Untoten	Schwache Untote	Mächtige Untote	Gebirge	Flüsse	Ruinen	Sumpf	Ödland
Aarakocra	01–07	—	—	—	01–11	01–03	—	—	—
Affen	—	01–02	—	—	12–14	—	01–03	—	—
Albinozwerge	—	03	01	—	15–20	—	04–05	—	—
Aldani	—	—	—	—	—	04–07	—	01–10	—
Almiraj	—	04	—	—	—	—	06	—	—
Artus Cimber	08	05	02	01	—	08–09	07–08	11	01
Axtschnäbel	—	06	03	—	—	—	—	—	—
Blutmücken	09–13	07	04–05	02–05	21–23	10–11	09–10	12–13	—
Chwinga	14–15	08–09	—	—	24–25	12–14	11	14–15	—
Dinosaurier, Allosaurus	16–17	10	06	06	—	—	—	16	—
Dinosaurier, Ankylosaurus	—	11	07	7	—	—	—	17	—
Dinosaurier, Brontosaurus	—	12	—	—	—	15	—	18–19	—
Dinosaurier, Deinonychus	—	13–14	08	—	—	—	12	—	—
Dinosaurier, Dimetrodon	18–19	—	—	—	—	16–17	—	20–24	—
Dinosaurier, Hadrosaurus	—	15–16	09	8	—	18–19	—	25–27	—
Dinosaurier, Plesiosaurus	20–24	—	—	—	—	20–22	—	—	—
Dinosaurier, Pteranodon	25–31	17	10	9	26–33	23–25	—	28–29	—
Dinosaurier, Quetzalcoatlus	32–34	—	—	—	34–37	26–27	—	—	—
Dinosaurier, Stegosaurus	—	18–19	11	10	—	—	—	—	—
Dinosaurier, Triceratops	—	20–21	12	—	—	—	—	—	—
Dinosaurier, Tyrannosaurus	—	22–23	13	11–12	—	—	—	—	—
Dinosaurier, Velociraptor	35–40	24–28	—	13–14	—	—	13	—	—
Drache, Feen–	—	29	—	—	—	28	—	—	—
Drache, rot	41–43	—	—	—	38–40	—	—	—	02–05
Dreiblumenwedel	44–49	30	14	15	—	—	14–15	—	—
Eblis	—	31	—	—	—	29–31	—	30–34	—
Echsenmensch	50–53	32–33	—	—	—	32	16	35–36	—
Entdecker	54–57	34	15	16	41–43	33–36	17–19	37–40	06
Entdecker, tot	—	35–36	16–17	17–20	44–45	37–38	20–21	41–42	07–14
Feuermolche	—	—	—	—	—	—	—	—	15–31
Flammende Faust	58–60	37–40	18–20	21–22	—	39–40	22–24	—	—
Fliegende Affen	61–63	41	—	—	46–51	41–42	25–26	—	—
Fliegende Schlangen	64–66	42–43	21	—	52–53	43–44	27	43–45	—
Frostriesen	67–68	44–45	—	—	—	—	28–29	—	—
Gelber Moschuskriecher und Zombies	—	46	22–23	23–26	—	—	30	46	—
Girallons	—	47–48	24–25	—	54–58	—	31–32	—	—
Goblins	—	49–50	26–27	—	—	—	33–34	—	—
Grungs	—	51–52	28–29	—	—	45–47	—	47–48	—
Jaculis	—	53	—	—	—	48	35–36	—	—
Kamadans	—	54	—	—	—	—	37–39	—	—
Kannibalen	—	55–56	30–31	—	—	50–51	—	—	—
Krokodile	—	—	—	—	—	52–56	—	49–53	—
Lager	69–70	57–58	32–33	27–29	59–61	57–58	40–43	—	32–35
Mörderranken	—	59–60	34–36	30	—	59	44–47	54–56	—

Begegnung	Strand	Dschungel			Gebirge	Flüsse	Ruinen	Sumpf	Ödland
		Keine Untoten	Schwache Untote	Mächtige Untote					
Magmins	—	—	—	—	—	—	—	—	36–44
Menschenfängerpflanze	—	61	37–38	31	—	—	—	—	—
Mephits	—	—	—	—	—	—	—	57	45–61
Modernder Schlurfer	—	—	—	—	—		—	58–61	—
Nachtvettel	—	62	39	—	62–64	—	48	62	62–68
Pteravolk	—	63	40–41	32	65–69	60–61	—	—	—
Rieseneidechsen	71–76	64	42	—	70	—	49	63–64	—
Riesenfrösche	—	65	—	—	—	62–63	—	65–67	—
Riesenkrokodil	—	—	—	—	—	64–66	—	68–69	—
Riesenschnappschildkröte	77–80	—	—	—	—	67–68	—	70–71	—
Riesenskorpione	—	66	—	—	—	—	50–52	—	69–76
Riesenwespen	—	67	43	33	71–72	69	53–55	72–73	—
Riesenwildschweine	—	68	—	—	73	—	—	—	—
Roter Magier	81–83	69	44	34	74	70	56	—	—
Salamander	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Schlange, Riesengiftschlange	—	70	45	35	75–77	—	57–59	—	—
Schlange, Riesenwürgeschlange	—	71	46	36	—	71	—	74–75	—
Schlange, Würgeschlange	—	72–73	47–48	37–39	—	72–74	—	76–79	—
Schlegelschnecke	—	74	—	—	—	—	60–61	80–81	—
Schwarm von Fledermäusen	84–85	75	49–51	40	78–80	—	62–63	82–83	—
Schwärme von Insekten	—	76	52–53	41–43	—	75–76	—	84–88	—
Schwarm von Quippern	—	—	—	—	—	77–82	—	—	—
Seevetteln	86–95	—	—	—	—	83–84	—	—	—
Seltene Pflanzen	—	77	54	44	—	85	64	89	—
Smaragdenklave	96–97	78–82	55–56	45–46	81–82	86–88	65–67	—	—
Spinnen	—	83	57–59	47–50	—	—	68–69	—	—
Statue von Ubtao	—	84–86	60–62	51–54	—	89	70–74	90–92	77
Su-Monster	—	87	63–64	55	—	—	—	—	—
Tabaxi-Jäger	98–00	88	—	—	83–84	90–91	75	—	—
Tiger	—	89	—	—	—	—	—	—	—
Troll	—	—	65	56	85–90	—	76	—	78–81
Untote, Ghule	—	—	66–70	57–68	—	92	77–79	93	82–83
Untoter, Gruftschrecken	—	—	71	69–71	—	—	80–81	—	84–85
Untote, Schreckgespenst	—	—	72–73	72–74	—	—	82–83	—	—
Untote, Skelette	—	—	74–78	75–78	—	93	84–86	94–95	86–95
Untote, Zombies	—	—	79–87	79–90	—	94	87–88	96	96
Verrückter Affennebel	—	90–91	88–91	—	—	95–96	89–90	97–99	—
Wereber	—	92	92	91–92	91–93	—	—	—	—
Wertiger	—	93	93	93–94	—	—	94	—	—
Winterlandschaft	—	94	94	95	—	—	95	—	—
Yuan-ti	—	95	95–96	96–97	—	97–98	96–97	00	—
Zhentarim	—	96	97–98	—	—	99–00	98	—	97–00
Zorbos	—	97	99–00	98–00	—	—	—	—	—
Zyklopen	—	98–00	—	—	94–00	—	99–00	—	—

Lager

W20	Lager
1	Regenfänger (siehe Kapitel 1) und Reisegeschirr
2	Zehn-Tage-Vorrat konservierter Rationen
3	Zwanzig-Tage-Vorrat konservierter Rationen
4	Fünfzig-Tage-Vorrat konservierter Rationen
5	1W4 Wasserfässer mit jeweils 20 l
6	1W4 Fässer Tej (siehe Kapitel 1)
7	1W4 Kletterausrüstungen
8	Kassette mit 2W4 Ampullen Gegengift
9	Zwanzig-Tage-Vorrat insektenabstoßende Salbe (siehe Kapitel 1) in einem Lederrohr
10	1W4 Köcher mit jeweils 1W20 Pfeilen
11	Kanu mit sechs Paddeln
12	2 Blendlaternen und 10 Flaschen Lampenöl
13	Zelt für zwei Personen und 1W4 Entdeckerausrüstungen
14	Holzkiste mit 2W10 Dolchen (niedrige Qualität, von der Art, die als Handelsware verwendet wird)
15	Ein Satz Navigatorenwerkzeug
16	1W10 Sätze Wollkleidung
17	Ein Satz Kartographenwerkzeug
18	Zelt für zwei Personen und 1W4 Heilerausrüstungen
19	Zelt für zwei Personen, Klapptisch und vier Klappstühle
20	Holzkiste mit 2W4 *Heiltränken*

Aarakocra

Ein Charakter mit einem passiven Wert in Weisheit (Wahrnehmung) von 15 oder höher bemerkt 1W4 +1 **Aarakocra**, die über ihm vorbeifliegen. Diese Kreaturen sind Kundschafter aus Kir Sabal oder einem anderen Horst. Sie beobachten die Gruppe aus sicherer Entfernung, aber kommen nicht näher, wenn die Charaktere keine friedlichen Absichten zeigen. Die Vogelmenschen sind freundlich gesonnen und können Charaktere in die Richtung naher Landmarken weisen.

Albinozwerge

Die Charaktere werden von 1W4 + 3 **Albinozwerg-Kriegern** (siehe Anhang D) überfallen, die aus verborgen Erdlöchern angreifen. Ein Charakter mit einem passiven Wert in Weisheit (Wahrnehmung) von 13 oder höher bemerkt die Zwerge, aber alle anderen sind überrascht. Die Zwerge schlagen Charaktere bewusstlos, anstatt sie zu töten, und stehlen Nahrung, Wasser und Ausrüstung von den Bewusstlosen. Sie brechen ihren Angriff ab, wenn die Charaktere Zwergisch mit ihnen sprechen oder ihre friedlichen Absichten zeigen.

Aldani

Die Charaktere werden von 1W4 **Aldani** (siehe Anhang D) beschattet und können diese bemerken, wenn sie einen passiven Wert in Weisheit (Wahrnehmung) von 12 oder höher haben. Die Aldani kommunizieren nicht mit anderen, wenn es zu vermeiden ist, und sie kämpfen nicht, außer wenn die Charaktere sich weigern, eine Bestechung zu akzeptieren, um das Gebiet zu verlassen. Die Aldani werden die Charaktere nur unterstützen, wenn ihnen im Austausch etwas von größerem Wert angeboten wird – zum Beispiel wenn man ihnen anbietet, ein Rudel räuberischer Dinosaurier zu vertreiben, die sich ihrem Revier nähern.

Almiraj

Ein Charakter mit einem passiven Wert in Weisheit (Wahrnehmung) von 12 oder höher bemerkt 1W6 **Almiraj** (siehe Anhang D) in 18 m Entfernung. Die Almiraj laufen vor jeder Kreatur weg, die sie innerhalb von 9 m um sich sehen können. Charaktere, die einen Almiraj erfolgreich in die Ecke treiben, können eine Aktion verwenden, um auf Weisheit (Mit Tieren Umgehen) gegen SG 14 zu würfeln. Wenn der Wurf erfolgreich ist, wird der Almiraj ruhig und greift den Charakter nicht an. Er läuft nur dann weg, wenn er sich bedroht fühlt oder verletzt wird.

Affen

Die Charaktere stoßen auf 2W4 **Affen**, die einige hervorragende Früchte genießen. Die Affen fühlen sich bedroht und zeigen Anzeichen, ihre Nahrung beschützen zu wollen. Wenn die Charaktere sofort langsam zurückweichen, tun die Affen nichts, als sich bedrohlich aufzuspielen. Ansonsten greifen sie an.

Artus Cimber

Artus Cimber (mit oder ohne seinen saurianischen Reisegefährten **Drachenbeute**) kann man fast überall antreffen. Siehe Anhang D für mehr Informationen zu diesen NSC. Die Charaktere könnten am Abend auf Artus' Lager stoßen, oder er läuft in das ihre hinein. Sie könnten ihn im Lager einer Gruppe von Entdeckern finden, oder wie er gerade Drachenbeute eine Geschichte erzählt. Er könnte aus dem Nichts auftauchen und die Macht des *Rings des Winters* nutzen, um Charakteren zu helfen, die gerade eine harte Begegnung durchleben.

Axtschnäbel

Ein Schwarm von 1W6 + 3 **Axtschnäbeln** brettert durch die Charaktere. Die Charaktere können hören, wie die Vögel auf sie zustürmen, aber sie können durch das dichte Unterholz nichts sehen, bis die Axtschnäbel hevorbrechen und angreifen, indem sie auf alles, was sie erreichen können, mit ihren Schnäbeln einhauen.

Blutmücken

Chult hat zahlreiche Höhlen, Ruinen und hohle Baumstämme, in denen sich Blutmücken verstecken können. Bei Tage stöbern die Charaktere 2W6 **Blutmücken** auf, während sie sich durch den Dschungel bewegen. In der Nacht fällt die gleiche Anzahl von Blutmücken über das Lager der Gruppe her.

Chwinga

Ein **Chwinga** (siehe Anhang D) interessiert sich für die Charaktere. Er versucht, etwas Wertvolles aus ihren ungeschützten Rucksäcken oder Kanus zu stehlen, doch können Charaktere ihn bemerken, wenn ihr passiver Wert auf Weisheit (Wahrnehmung) höher als 17 ist. Der Chingwa lässt immer etwas anderes im Austausch zurück: eine hübsche Muschel, eine Handvoll Nüsse oder einen unbeschnittenen Edelstein (10 GM).

Dinosaurier

Begegnungen mit „Brüllern" sind in Chult verbreitet, doch nicht alle dieser Kreaturen sind feindlich gesinnt.

Allosaurus. Der Geruch der Gruppe zieht 1W3 **Allosaurier** an, die in 30 m Entfernung auftauchen, wenn die Charaktere sie bemerken. Charaktere, die einen Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 15 schaffen, finden eine sichere Zuflucht (einen hohen Ast, einen schmalen Spalt, einen hohlen Baumstamm und so weiter) die die Raubtiere nicht erreichen können.

Ankylosaurus. Ein störrischer **Ankylosaurus** frisst gerade Pflanzen, doch greift er alle Charaktere an, die ihn stören.

Brontosaurus. Ein einzelner **Brontosaurus** (siehe Anhang D) trampelt auf die Charaktere zu, ohne ihre Anwesenheit zu bemerken. Er könnte zwar auf Charaktere treten, die im Weg stehen, doch kämpft er nur, um sich zu verteidigen.

Deinonychus. Ein **Wildschwein** rast auf den Weg der Charaktere, gefolgt von einem Jagdrudel von 1W4 + 2 **Deinonychus** (siehe Anhand D). Die Raubtiere entscheiden, dass die Charaktere interessantere Beute sind.

Dimetrodon. Ein Rudel von 2W6 **Dimetrodons** (siehe Anhang D) ist auf einem sonnigen Flussufer oder auf Felsen über dem Wasser zu sehen. Wirf einen Würfel. Bei einem ungeraden Ergebnis bemerken die Dimetrodons die Charaktere nicht; bei einem geraden Ergebnis sind sie hungrig und greifen bei der kleinsten Provokation an, oder wenn die Charaktere sich auf 30 m annähern.

Hadrosaurus. Eine Herde von 3W6 **Hadrosauriern** (siehe Anhang D) grast in der Nähe, wobei 1W6 nicht-kämpfende Jungtiere bei ihnen sind. Die Erwachsenen greifen nur an, wenn ihre Jungen belästigt werden. Die Jungen sind kleine Tiere, die man in Nyanzaruhafen für jeweils 50 GM an Ifan Talro'a verkaufen kann, oder für 100 GM, wenn einem Charakter ein Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 15 gelingt, um den Preis auszuhandeln. Die jungen Dinosaurier lassen sich leicht lenken, wenn man sie von ihren Eltern trennt, aber die Erwachsenen werden kämpfen, wenn man versucht, ihre Jungen zu fangen.

Plesiosaurus. Zwei **Plesiosaurier** kämpfen um einen toten Riesenoktopus. Wenn die Charaktere auf einem Fluss sind, kann man die Kreaturen auf 90 m Entfernung sehen, woraufhin sie bedrohlich brüllen und zum Angriff auf die Gruppe übergehen. Um ein Kanu zu einem sicheren Punkt am Ufer zu paddeln, muss einem Charakter im Kanu ein Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 13 gelingen, wobei andere Charaktere im Kanu die Aktion Helfen verwenden können. Kanus, die das Ufer nicht erreichen, werden von den Echsen umgekippt und zerstört, und dann greifen sie die Schwimmer im Wasser an.

Pteranodon. Ein Schwarm von 2W6 **Pteranodons** ist am Himmel zu sehen. Sie bleiben auf Abstand und greifen nur an, wenn man sie bedroht.

Quetzalcoatlus. Eine Schar von 1W4 + 1 **Quetzalcoatlus** (siehe Anhang D) ist am Himmel zu sehen. Sie bleiben auf Abstand und greifen nur an, wenn man sie bedroht.

Stegosaurus. Dieser einsame **Stegosaurus** (siehe Anhang D) ist gut gelaunt. Er nähert sich den Charakteren neugierig, doch jeder, der ihn berührt, löst einen Schlag mit dem Schwanz aus.

Triceratops. Ein **Triceratops**, der scheinbar gelassen alleine grast, ist in Wahrheit eine Mutter mit einem nahen Nest von nicht-kämpfenden Schlüpflingen und zwei nicht geschlüpften Eiern. Die Mutter beäugt die Charaktere misstrauisch, doch greift sie nicht an, wenn sie sich nicht gerade zwischen sie und ihr Nest begeben. Ifan Talro'a in Nyanzaruhafen bietet 50 GM für ein intaktes Triceratopsei oder einen Schlüpfling, doch kann ein Charakter ihn auf 150 GM bringen, wenn ihm ein Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 15 gelingt.

Tyrannosaurus. Die Charaktere bemerken einen **Tyrannosaurus Rex** in 90 m Entfernung. Es besteht eine Chance von 50 %, dass der hungrige Koloss gegen einen Stegosaurus, einen Triceratops, zwei Riesenwürgeschlangen, einen Riesenaffen oder eine Meute Ghule und Zombies kämpft. Keine dieser Kreaturen wird sich freiwillig mit den Charakteren verbünden, doch ihre Anwesenheit könnte den Tyrannosaurus so sehr schwächen, dass die Charaktere eine Chance haben, ihn zu erschlagen.

Charaktere können eine Begegnung mit dem Tyrannosaurus Rex vermeiden, wenn sie auf Abstand bleiben und einen Gruppenwurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen SG 15 schaffen. Wenn ein Charakter in der Fertigkeit Überlebenskunst geübt ist, werden die Würfe aller Charaktere mit Vorteil abgelegt.

Velociraptor. Ein Rudel von 3W6 **Velociraptoren** (siehe Anhang D) bricht aus der Deckung hervor und greift an. Lege einen Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) für die Dinosaurier ab, mit Vorteil. Charaktere, deren passiver Wert in Weisheit (Wahrnehmung) höher oder gleich ist wie das Wurfergebnis der Velociraptoren, sind nicht überrascht.

Schätze

W100	Schatz
01–50	Keine
51–52	Eine krude Karte auf einem Stück gegerbter Dinosaurierhaut, die einen Weg nach Nyanzaruhafen und den Standort einer zufälligen Landmarke oder Behausung zeigt (250 GM)
53–54	1W4 Edelsteine (jeweils 10 GM) in einem kleinen Beutel
55–56	Ein Malachitring mit Elektrumintarsien (50 GM)
57–58	Eine leere, verkorkte Phiole aus dem gravierten Flügelknochen eines Aarakocra (5 GM)
59–60	Ein verrottender Köcher mit 1W10 versilberten Pfeilen
61–62	Ein Goldklumpen, groß wie eine Zwergenfaust (50 GM)
63–64	Eine verkorkte Phiole voll Schlangengift (siehe Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*)
65–66	Eine gravierte Tabakspfeife aus Eisen (25 GM)
67–68	Eine Kiste mit 2W12 Würfeln insektenabwehrenden Weihrauchs
69–70	Ein eisernes Zeichen mit dem Symbol eines Triceratops (dem Zeichen der Ytepka-Gesellschaft), das in Nyanzaruhafen 50 GM wert ist
71–72	*Trank der Tierfreundschaft*
73–74	*Trank der Vitalität*
75–76	*Zauberschriftrolle* (wähle einen Zauber des 1. Grades)
77–78	Eine verkorkte Phiole voll Wyverngift (siehe Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*)
79–80	Ein Obsidianmesser (25 GM)
81–82	Eine verkorkte, hölzerne Röhre mit 1W4 Juwelen (jeweils 50 GM)
83–84	Eine kleine Onyxkugel mit labyrinthartigen Mustern, die in die Oberfläche graviert sind (75 GM). Kann als arkaner oder druidischer Fokus verwendet werden
85–86	Eine Batiri-Goblinmaske aus bemaltem Holz, in die neun Edelsteine eingesetzt sind (jeweils 10 GM)
87–88	Ein Fernrohr (1.000 GM)
89–90	Eine Laute (35 GM) mit einer gerissenen Saite
91–92	Ein Satz Diebeswerkzeug (25 GM)
93–94	Ein hervorragendes Schloss (50 GM), das einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 mit Diebeswerkzeug erfordert (der Schlüssel fehlt)
95–96	Krug voll mit *Keoghtoms Salbe*
97–98	*Horn der Sprengung*
99–00	*Zauberstab der Geheimnisse*

Drache, Feen-

Ein unsichtbarer grüner **Feendrache** interessiert sich für die Abenteurer und folgt ihnen eine Weile. Wenn die Charaktere gut gelaunt sind, spielt ihnen der winzige Drache harmlose Streiche, wenn sie das nächste Mal eine kurze oder lange Rast machen. Wenn die Charaktere sich nicht über diese Tricks ärgern, erscheint der Drache und beantwortet ihnen wahrheitsgemäß drei ihrer Fragen, ehe er sich verabschiedet. Wenn die Charaktere missmutig oder gemein wirken, oder wenn die Streiche des Feendrachen sie ärgern, dann flattert er davon, ohne sie zu unterstützen.

Der Feendrache besuchte Omu vor einer Weile und weiß von den bösen Gargylen und „Schlangenleuten", die die Stadt bewachen. Er weiß auch Dinge über nahe Landmarken oder Örtlichkeiten nach deiner Wahl.

Tote Entdecker

W20	Überreste
1	Der aufgedunsene Leichnam eines toten Halblings, der von winzigen Pfeilen gespickt ist, baumelt an einer Baumranke. (Der Halbling ist in den heiligen Boden der Grung eingedrungen, und die Leiche wurde als Warnung zurückgelassen.)
2	Die Knochen eines ungerüsteten Humanoiden, der mit Ranken an einen Baum gebunden ist. (Der Entdecker wurde von Batiri-Goblins gefangengenommen, mit Honig bedeckt und zurückgelassen, damit hungrige Insekten ihn verspeisen.)
3	Die zerquetschten Überreste eines unbewaffneten Zwergs, der Anzeichen zeigt, dass er von einem tobenden Dinosaurier zertrampelt wurde.
4	Die abgenagten und verkohlten Knochen eines Humanoiden. (Der Unglückselige wurde von seinen Gefährten im Fieberwahn ermordet und verspeist.)
5	Der verstümmelte Leichnam einer Halbelfin, scheinbar zu Tode geprügelt. (Sie wurde von Pteravolk aus großer Höhe fallengelassen.)
6	Die verstreuten Knochen eines Zwergs, der in Stücke gerissen und gefressen wurde. (Ein Jagdrudel von Velociraptoren hat den Zwerg umgebracht.)
7	Der aufgedunsene, violette Leichnam einer Elfe, die erst vor einigen Tagen an einem Schlangenbiss gestorben ist.
8	Ein frischer menschlicher Leichnam, der in einen hohlen Baumstamm gestopft ist. (Girallons planen, später zurückzukommen und ihn zu fressen.)
9	Das Skelett eines Humanoiden, das auf einem Klappstuhl sitzt und ein Messer und eine Gabel in den Knochenhänden hält.
10	Der ausgedörrte Leichnam eines Gnoms, in Riesenspinnennetze gehüllt.
11	Der Leichnam eines Menschen – von der Hüfte aufwärts. Anzeichen zeigen, dass der Entdecker eine beträchtliche Entfernung gekrochen ist, nachdem er von einem Tyrannosaurus Rex entzwei gebissen wurde. (Eine Entdeckerlizenz der Flammenden Faust im Besitz des Toten identifiziert ihn als Fürst Onovan IV aus den Tälern.)
12	Das verkohlte Skelett eines Elfen im verkohlten Skelett einer Riesenwürgeschlange. (Beide wurden mit dem Zauber *Blitz* getötet.)
13	Der verwesende Leichnam eines Riesenfroschs mit der Klinge eines Kurzschwerts, die aus seinem Rücken ragt. (Wird der Frosch aufgeschnitten, findet man die halb verdauten Überreste eines Halblings.)
14	Ein Tabaxi, der ausgebreitet auf dem Boden liegt, doch wurden seine Glieder und sein Kopf vom Torso getrennt und krude in der falschen Anordnung wieder angenäht.
15	Ein Halbork, der vom abgebrochenen Horn eines Triceratops an einen gewaltigen Baum genagelt wurde.
16	Ein Gnom, der auf dem Spieß über einer Feuergrube hängt, wurde zu sehr gegart, aber nicht gegessen. (Waffen und Werkzeuge von Goblins sind unter den Spuren von Velociraptoren überall verstreut.)
17	Ein kopfloser Humanoider, der kopfüber von einem Baum hängt, und dem symmetrisch sechs Speere der Batiri-Goblins durch den Leib gerammt wurden. (Den Roben nach zu urteilen, war er ein Roter Magier. Der Kopf ist nicht zu finden.)
18	Ein Elf, der auf einem Ast balanciert liegt, 12 m über dem Boden. Die Arme und Beine baumeln nach unten. (Eine Nachricht, die zwischen Körper und Ast liegt, erklärt, dass der Elf den Baum erklettert hat, um sich vor einem Allosaurus in Sicherheit zu bringen und zu große Angst hatte, um wieder herunterzukommen.)
19	Die gammelnden Überreste eines Menschen, der einen Helm der Flammenden Faust trägt. Seine Beine sind gebrochen. (Er wurde Opfer der Euphorie-Odemwaffe eines Feendrachen und rannte über eine Klippe. Ein Gefährte versuchte, ihn zurück nach Festung Belurian zu tragen, doch starb der Krieger auf dem Weg.)
20	Eine Zwergin, deren Rüstung und Brust von sechs großen Löchern durchbohrt sind. (Ein Stegosaurus erwischte sie voll mit einem Hieb seines Schwanzes.)

Drache, rot

Wenn sich die Charaktere innerhalb von 75 km um die Wyrmherzmine (siehe Kapitel 2) aufhalten, sehen sie die **Junge Rote Drachin**, die als Zundelor oder Zunder bekannt ist, über ihrer Position kreisen. Wenn sie weiter weg sind, sehen sie sie in Richtung der Mine fliegen. Die Drachin ignoriert die Charaktere, wenn sie nichts tun, um Aufmerksamkeit zu erwecken.

Dreiblumenwedel

Wenn es zu dieser Begegnung kommt, während die Charaktere reisen, wandern sie in ein Feld von 1W4 **Dreiblumenwedeln** (siehe Anhang D), die wie gewöhnliche Pflanzen aussehen, bis sie angreifen. Wenn die Begegnung geschieht, während die Charaktere lagern, dringen die Pflanzen in das Lager ein, betäuben Charaktere mit ihren orangen Bluten und versuchen sie dann mit ihren gelben und roten Blüten zu erschlagen.

Eblis

Wenn die Charaktere in Bewegung sind, wenn es zu dieser Begegnung kommt, stolpern sie über 1W4 + 1 **Eblis** (siehe Anhang D), die in Schilfhütten auf Stelzen über einem sumpfigen Marsch oder Weiher leben. Die Eblis greifen verwundete oder geschwächt wirkende Charaktere an, doch bieten sie an, Informationen gegen kostbare Edelsteine zu tauschen, wenn sie es mit einer starken, gut bewaffneten Gruppe zu tun haben. Für 50 GM in Edelsteinen weisen sie die Charaktere in die Richtung naher Landmarken. Wenn die Charaktere diesen Wegbeschreibungen folgen, haben sie einen Vorteil bei Würfen, um diese Landmarken zu erreichen (siehe „Navigation", Seite 38). Wenn die Charaktere die Eblis besiegen und die Hütten durchsuchen, wirf dreimal auf der Schatztabelle, um zu bestimmen, was die Eblis in ihrem Zuhause verstaut haben.

Wenn diese Begegnung eintritt, wenn die Charaktere ihr Lager aufgeschlagen haben, versuchen die Eblis, ins Lager zu schleichen und einen Charakter wegzuzerren.

Echsenmensch

Die Charaktere stoßen auf 2W4 **Echsenmenschen** und einen **Echsenmensch-Schamanen**. Diese Echsenmenschen gehören einem Stamm oder Königreich im Schreckenstal an und können mit Nahrung besänftigt werden (eine Tagesration pro Echsenmensch in der Gruppe). Ansonsten greifen sie an.

Entdecker

Die Gruppe stößt auf eine weitere Gruppe von Entdeckern, die aus einem **Magus**, einem **Priester**, einem **Kundschafter** und 1W6 **Stammeskriegern** besteht. Wirf einen W6, um die Situation der Gruppe festzulegen:

1–2. Die Entdecker sind verirrt und hungrig.
3–4. Die Entdecker sind in guter Form, aber werden gerade von Feuermolchen, Ghulen, Goblins oder Grungs gejagt (siehe den entsprechenden Eintrag in diesem Anhang).
5. Die Entdecker sind gesund und auf dem Weg zur nächsten Landmarke, um sie zu erkunden.
6. Die Entdecker sind gesund und auf dem Rückweg nach Nyanzaruhafen, um sich auszuruhen und Vorräte zu kaufen.

Entdecker, tot

Chult ist übersät von den Leichen und Knochen jener, die Opfer seiner Schrecken geworden sind. Wenn die Charaktere ein solches Opfer entdecken, wirf einen W20 und schau in der Tabelle „Tote Entdecker" nach, um zu bestimmen, was sie finden. Dann wirf einmal auf der Schatztabelle, um zu bestimmen, was die Charaktere an oder in der Nähe der Überreste finden können.

Feuermolche

Eine leichte Feuermolch-Patrouille besteht aus 1W4 **Feuermolch-Kriegern** auf **Riesenschreitern**. Eine schwere Patrouille besteht aus 2W4 **Feuermolch-Kriegern** und einem **Feuermolch-Hexenmeister des Imix**, alle auf **Riesenschreitern**. Spielwerte für all diese Kreaturen findest du in Anhang D. Die Feuermolche führen ihre letzten Angriffe immer mit der Absicht durch, Gegner bewusstlos zu schlagen. Dann nehmen sie diese mit in ihre Höhlenbehausungen, wo sie gefoltert und gegessen werden sollen.

Flammende Faust

Die Soldaten der Flammenden Faust kennen die Gefahren von Chult besser als die Meisten, und sie nehmen die Wildnis sehr ernst. Eine typische Patrouille besteht aus einem **Ritter** oder **Veteran**, der einen **Tempeldiener**, einen **Kundschafter** und 2W6 **Wachen** anführt – und wird manchmal von 1W4 **Deinonychus** begleitet (siehe Anhang D), die dazu ausgebildet sind, an der Seite ihrer Führer zu jagen und zu kämpfen. Die Flammende Faust ist Abenteurern, die eine Entdeckerlizenz von Kommandeur Liara Portyr aus Festung Beluarian bei sich führen, freundlich und hilfsbereit gesonnen. Hat die Gruppe kein solches Dokument, versucht die Patrouille ihre wichtige Ausrüstung zu konfiszieren und rät, sie in Festung Beluarian zu ersetzen und dabei gleich die richtigen Dokumente zu erlangen.

Fliegende Affen

Das Geräusch von Flügelschlägen kündigt die Ankunft von 3W6 **fliegenden Affen** (siehe Anhang D) an, die in einer Woge greifender Hände und Füße durch die Abenteurer fegen. Jeder Charakter muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 schaffen, sonst verliert er ein nützliches Stück Ausrüstung an die pelzigen Diebe. Wenn diese Begegnung in der Nähe von Mbala geschieht (siehe Kapitel 2), dann sind die Affen die Diener der Grünen Vettel Tante Pu'pu.

Diese geselligen Kreaturen sind neugierig auf die Humanoiden und haben wenig Angst vor ihnen. Ein fliegender Affe, der erfolgreich gepackt, in einem Netz gefangen oder anderweitig an der Flucht gehindert wird, kann ausgebildet werden, einfache Tricks auszuführen, wenn ein Charakter geübt in Mit Tieren Umgehen ist und einige Stunden am Tag damit verbringt, mit dem Affen zu arbeiten. Nach einer Woche legt der Charakter einen Wurf auf Weisheit (Mit Tieren Umgehen) gegen SG 10 ab. Bei einem Erfolg lernt der Fliegende Affe, einen einfachen Trick auf Befehl auszuführen (wie einen bestimmten Gegenstand zu holen oder zu Musik zu tanzen). Ein Affe kann maximal 1W6 Tricks lernen und kann nur einen Trick pro Woche erlernen.

Fliegende Schlangen

Wirf einen Würfel. Bei einem geraden Ergebnis stößt die Gruppe auf eine einzelne **fliegende Schlange**. Bei einem ungeraden Ergebnis stößt die Gruppe auf 2W6 **fliegende Schlangen**. Diese Schlangen greifen nur an, wenn sie bedroht werden. Eine fliegende Schlange, die erfolgreich gepackt wird, kann in einen Sack oder anderen weichen Behälter gestopft werden. Nach einer Stunde Gefangenschaft kommt die Schlange zur Ruhe. Ein Charakter, dem ein Wurf auf Weisheit (Mit Tieren Umgehen) gegen SG 13 gelingt, kann eine ruhige Schlange aus dem Behälter nehmen, ohne dass sie angreift oder wegfliegt.

Charaktere können gefangene fliegende Schlangen an Ifan Talro'a in Nyanzaruhafen verkaufen. Er bietet 25 GM pro Schlange an, aber ein Charakter, dem ein Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 15 gelingt, kann ihn auf 50 GM hochhandeln.

Frostriesen

Die Charaktere können die Geräusche riesiger Kreaturen hören, die durch die Wildnis stapfen. Wenn sie dem Lärm folgen, stoßen sie auf einen Suchtrupp aus drei **Frostriesen**, die von 1W2 **Winterwölfen** begleitet werden. Bei jeder solcher Begegnung besteht eine Chance von 20 Prozent, dass dies Drufis Suchtrupp ist (siehe „Hvalspyd", Seite 64).

Die Frostriesen wollen vor allem den *Ring des Winters* finden, und sie könnten Charakteren, die nützliche Informationen haben, helfen. Sie greifen Charaktere, die Informationen verschweigen, oder die drohen, die Anwesenheit der Frostriesen der Flammenden Faust zu verraten, sofort an. Die Frostriesen haben auf der Jagd keine Schätze bei sich.

Gelber Moschuskriecher und Zombies

Die Charaktere kommen an einer Ruine vorbei, die von 3W6 **gelben Moschuszombies** bewohnt wird (siehe Anhang D). Die Zombies könnten über die Region verstreut oder versammelt sein, abhängig vom Gelände. Im Herzen der Ruine hängt ein **Gelber Moschuskriecher** (siehe Anhang D) an einem bröckelnden Torbogen, einer Statue oder einem beschmutzten Brunnen.

Wenn diese Begegnung passiert, während die Abenteurergruppe kampiert, kommen die Zombies aus einer nahen Ruine, um das Lager anzugreifen, und versuchen, Charaktere bewusstlos zu schlagen. Dann schleppen sie die Charaktere zurück zum Gelben Moschuskriecher.

Girallons

Zwei **Girallons** (siehe Anhang D) hängen in den Bäumen, hocken auf Felsen oder schlurfen zwischen bröckeligen, rankenbedeckten Ruinen umher. Die Charaktere bemerken sie automatisch und können eine feindliche Begegnung vermeiden, wenn sie sich zurückziehen und einen Gruppenwurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen SG 13 schaffen.

Wenn die Charaktere die Girallons besiegen oder sie vertreiben, können sie ein verborgenes Lager finden, wenn sie die Region durchsuchen. Würfle auf der Tabelle „Lager". Die Girallons könnten auch Schätze in der Nähe des Lagers verborgen haben; wirf einmal auf der Tabelle „Schätze", um zu bestimmen, was man bei einer Suche in der Region finden kann.

Goblins

Eine typische Batiri-Patrouille oder Jagdgruppe besteht aus einem **Goblin-Boss**, der 2W6 + 3 **Goblins** anführt. Alle tragen bemalte Holzmasken. Sie bewegen sich lautlos durch vertraute Gebiete und entfernen sich selten von ihrem Heimatterritorium. Batiri ziehen es vor, bei Nacht zu jagen, und verstecken sich bei Tag in Hinterhalten.

Eine nächtliche Begegnung mit Batiri-Goblins stellt einen Überfall auf das Lager der Charaktere dar. Jedes Gruppenmitglied, das Wache hält, muss einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 16 schaffen, der mit Nachteil abgelegt wird, weil der Dschungel bei Nacht so laut ist. Bei einem Erfolg entdeckt der Charakter die Goblins, die sich in Angriffsposition be-

geben, und kann den Rest der Gruppe wecken. Wenn niemand auf Wache den Wurf schafft, werden alle Charaktere überrascht.

Wenn diese Begegnung stattfindet, wenn die Charaktere am Tag reisen, kann jedes Gruppenmitglied einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung oder Überlebenskunst) gegen SG 16 ablegen, um die verräterischen Zeichen eines Hinterhalts zu bemerken: nachteiliges Gelände zusammen mit unheimlicher Stille, die für den Dschungel nicht normal ist.

Goblins feilschen um ihr Leben, wenn sie gefangengenommen werden. Wenn die Charaktere ein Versprechen der Zusammenarbeit aus den Goblins zwingen oder herauspressen können, werden ihnen die Batiri als Führer dienen. Sie haben die folgende zusätzliche Fertigkeit: Überlebenskunst +1.

Grungs

Eine Grung-Jagdgruppe besteht aus 2W6 **Grungs**, die von einem **Grung-Elitekrieger** (siehe Anhang D für beide) angeführt werden. Wenn diese Begegnung stattfindet, während die Charaktere reisen, haben die Grungs einen Hinterhalt in den Bäumen gelegt. Ein Charakter mit einem passiven Wert in Weisheit (Wahrnehmung) von 14 oder höher bemerkt sie gerade rechtzeitig. Alle anderen Charaktere sind überrascht.

Wenn diese Begegnung stattfindet, während die Charaktere kampieren, haben die Grungs die Charaktere früher am Tag bemerkt und sie ungesehen beschattet. Jedes Gruppenmitglied, das Wache hält, muss einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 14 schaffen, der mit Nachteil abgelegt wird, weil der Dschungel bei Nacht so laut ist. Bei einem Erfolg entdeckt der Charakter die näherkommenden Grungs und kann den Rest der Gruppe wecken. Wenn niemand auf Wache den Wurf schafft, werden alle Charaktere überrascht.

Wenn die Charaktere einen oder mehrere Grungs gefangennehmen, bieten die Froschmenschen ihnen an, sie zu Schätzen zu führen, wenn sie sie dafür freilassen. Der „Schatz" ist 750 m von der aktuellen Position der Gruppe entfernt und besteht aus einem Lager, das du zufällig mit einem Wurf auf der Tabelle „Lager" bestimmen kannst.

Jaculis

Ohne Vorwarnung werfen sich 1W6 **Jaculis** (siehe Anhang D) aus den Bäumen auf die Gruppe. Ein Charakter mit einem passiven Wert in Weisheit (Wahrnehmung) von 14 oder höher kann reagieren, aber alle anderen sind überrascht.

Kamadans

Die Gruppe wird von 1W2 **Kamadans** (siehe Anhang D) überfallen. Ein Charakter mit einem passiven Wert in Weisheit (Wahrnehmung) von 16 oder höher bemerkt den Angriff, aber alle anderen sind überrascht. Charaktere, die die Kamadans besiegen, können die Umgebung nach deren Behausung absuchen und finden sie mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 15.

Eine Kamadan-Behausung enthält mit 25 % Wahrscheinlichkeit 1W3 nicht-kämpfende Junge, die so groß wie Hauskatzen sind. Da ihre Schlangen noch nicht gewachsen sind, sehen sie aus wie Leopardenjunge. Ifan Talro'a in Nyanzaruhafen bezahlt 150 GM für ein lebendes Kamadanjunges, aber ein erfolgreicher Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 15 kann ihn dazu bringen, 300 GM zu zahlen.

Kannibalen

Chultische Kannibalen streifen in kleinen Gruppen durch den Dschungel, töten und essen Zombies und vermeiden gleichzeitig schnellere, gefährlichere Untote. Die Kannibalen wurden von ihrem Gott verlassen und haben sich der Anbetung von Dendar der Nachtschlange zugewandt. Sie erweisen Ras Nsi Tribut im Austausch für seine Gunst und seinen Schutz. Sie malen ein blaues Dreieck (das Symbol von Ras Nsi) auf ihre Stirn, um ihre Hingabe zu zeigen, und sie sind dafür bekannt, nach Omu zu reisen, um zu jagen und Respekt zu zollen.

Wenn diese Begegnung am Tag passiert, bemerken die Charaktere 3W6 **Stammeskrieger**, die sich an den Überresten eines verstümmelten Zombies laben. Wenn die Charaktere sich leise verhalten und auf Abstand bleiben, können sie sich entfernen, ohne von den Kannibalen bemerkt zu werden.

Wenn die Begegnung bei Nacht passiert, versuchen 3W6 **Stammeskrieger**, sich in das Lager der Abenteurer zu schleichen und sie zu ermorden. Charaktere, die Wachdienst haben, bemerken den Angriff mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10.

Krokodile

Charaktere mit einem passiven Wert in Weisheit (Wahrnehmung) von 12 oder höher sehen und hören 1W4 + 1 **Krokodile**, Augenblicke ehe sie angreifen. Alle anderen Charaktere sind überrascht. Ein Krokodil kann ein Kanu kentern lassen und die Leute darin ins Wasser werfen, indem es eine Aktion verwendet und einen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 schafft.

Lager

Die Gruppe findet ein Lager von Vorräten, das andere Entdecker zurückgelassen haben. Man kann dem Lager nicht ansehen, ob die, die es zurückgelassen haben, noch leben und zurückkommen werden, um es zu holen, oder ob sie tot sind. Wirf einen W20 und schau in der Tabelle „Lager" nach, um zu bestimmen, was die Charaktere finden.

Magmins

Die Charaktere werden von 2W6 **Magmins** angegriffen, die fliehen, wenn sie weniger als die Hälfte ihrer anfänglichen Trefferpunkte haben.

Menschenfängerpflanze

Die Charaktere stolpern in ein Feld aus 1W4 + 1 **Menschenfängerpflanzen** (siehe Anhang D), die nicht zu bemerken sind, bis sie angreifen. Die Pflanzen stehen 3 m auseinander, sodass nur eine in der ersten Runde angreifen kann. Die anderen müssen warten, bis sich Charaktere ihnen auf 1,5 m annähern.

Mephits

Die Charaktere könnten auf **Magma-Mephits**, **Schlamm-Mephits**, **Rauch-Mephits** oder **Dampf-Mephits** stoßen (die jeweils in Gruppen von 2W6 Exemplaren auftauchen). Die Mephits greifen nur an, wenn sie gegenüber den Charakteren zwei zu eins in der Überzahl sind, aber sie sind nur dann hilfsbereit, wenn sie in der Unterzahl sind.

Modernder Schlurfer

Wirf einen Würfel, wenn es zu einer Begegnung mit einem **Modernden Schlurfer** kommt. Bei einem geraden Ergebnis hören die Charaktere die Kreatur durch den Schlamm stapfen, ehe sie angreift. Bei einem ungeraden Ergebnis lauert der Modernde Schlurfer in einer Masse aus Pflanzen, wo er von jedem Charakter bemerkt werden kann, dessen passiver Wert in Weisheit (Wahrnehmung) höher als 15 ist.

Mörderranken

Die Charaktere betreten ohne ihr Wissen das Jagdrevier von 1W3 **Mörderranken** (siehe Anhang D). Die Ranken sind nicht von normalen Pflanzen zu unterscheiden und können nicht mit Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung) entdeckt werden. Sie ziehen aber Aas zu ihren Wurzeln, sodass die Charaktere eine Leiche in der Umgebung bemerken könnten. Weil sich Mörderranken bewegen können, bedeutet eine Begegnung am Abend oder in der Nacht, dass die Ranken in das Lager der Charaktere kriechen und sie im Schlaf würgen.

Nachtvettel
Eine der Genähten Schwestern (siehe Kapitel 5) beschattet die Gruppe aus der Äthergrenze. Während der nächsten langen Rast der Charaktere materialisiert sich die **Nachtvettel** und greift sich etwas Blut oder Haar eines zufälligen Charakters, ehe sie in die Ätherebene flieht.

Paviane
Ein Rudel von 3W6 **Pavianen** ist erzürnt über das Eindringen der Charaktere. Man kann die Paviane ablenken, indem man jedem von ihnen eine Tagestration Nahrung zuwirft. Ansonsten greifen sie an.

Pflanzenpygmäen
Die Charaktere stoßen auf 1W4 **Pflanzenpygmäen**, jeder auf einem **Dornenhund** (siehe Anhang D für beides). Diese Pflanzenpygmäen-Jäger haben sich weit von ihrem Stamm entfernt. Sie fliehen, wenn sie in der Unterzahl sind, ansonsten greifen sie an.

Pteravolk
Am Himmel kann man 1W4 + 2 **Pteravolk** (siehe Anhang D) sehen, die jede Bewegung der Charaktere im Auge behalten und warten, bis sie in Gefahr geraten. Bei der nächsten Zufallsbegegnung nutzt das Pteravolk die Ablenkung aus und greift aus der Luft an, wobei es Angriffe mit Wurfspeeren gegen verwundete Charaktere durchführt, während es außerhalb des Nahkampfs bleibt. Wenn sie auf heftigen Widerstand stoßen, fliegen die Pteravolk davon, doch gruppieren sie sich vielleicht neu oder greifen erneut an.

Rieseneidechsen
Die Charaktere treffen auf 1W6 **Rieseneidechsen**, die sich auf warmen Felsen sonnen. Die Eidechsen stellen keine Bedrohung dar, wenn sie nicht angegriffen werden, und sie sind zu starrsinnig, um als Packtiere ausgebildet zu werden.

Riesenfrösche
Diese 2W6 **Riesenfrösche** haben sich zum Jagen zusammengeschlossen und versuchen, alles zu essen, das ihnen über den Weg läuft. Die Charaktere sind im Vorfeld gewarnt, da die Amphibien laut auf sie zu hüpfen.

Riesenkrokodil
Bevor das **Riesenkrokodil** aus dem Wasser aufsteigt, mach einen Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) für die Kreatur. Charaktere, deren passiver Wert in Weisheit (Wahrnehmung) niedriger ist als das Wurfergebnis, sind überrascht, wenn die monströse Kreatur angreift.

Riesenschnappschildkröte
Die Charaktere bemerken eine **Riesenschnappschildkröte** (siehe Anhang D), die sich am Ufer sonnt. Die Schildkröte greift alle Charaktere an, die sie innerhalb von 9 m um sich sehen kann.

Riesenskorpione
Charaktere mit einem passiven Wert in Weisheit (Wahrnehmung) von 11 oder höher bemerken 1W3 **Riesenskorpione**, Augenblicke ehe diese aus ihrem Versteck kommen und angreifen. Am Ende der Begegnung müssen Charaktere, die Schaden von einem Riesenskorpion erlitten haben, einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 schaffen, um sich nicht mit dem Zitterfieber anzustecken (siehe „Krankheiten", Seite 40).

Riesenwespen
Ein dröhnendes Summen kündigt die Anwesenheit von 1W6 **Riesenwespen** an, ehe die Charaktere sie sehen. Die Wespen greifen sofort an und ignorieren dabei schwer gepanzerte Ziele, um solche anzugreifen, die wenig oder keinen Schutz haben. Am Ende der Begegnung müssen Charaktere, die Schaden von einer Riesenwespe erlitten haben, einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, um sich nicht mit dem Zitterfieber anzustecken (siehe „Krankheiten", Seite 40).

Riesenwildschweine
Die Charaktere sehen und hören 1W4 +1 **Riesenwildschweine**, die vor ihnen nach Nahrung suchen. Wenn sie um die Wildschweine herumkommen wollen, ohne dass diese angreifen, müssen sie einen erfolgreichen Gruppenwurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen SG 12 ablegen.

Roter Magier
Diese Gruppe besteht aus einem Roten Magier (RB, männlich oder weiblich, thayanischer Mensch **Magus**), 1W6 **Wachen** und 1W6 **Skeletten**, die alle Valindra Schattenmantel unterstellt sind (siehe „Herz von Ubtao", Seite 58). Wenn diese Begegnung außerhalb von Omu passiert, sind diese Verstärkungen auf dem Weg in die Stadt. Wenn die Begegnung in Omu stattfindet, sucht der Rote Magier in der Stadt nach Schreinen (siehe Kapitel 3). Die Thayaner sind nicht auf einen Kampf aus; wenn eine Niederlage unvermeidbar erscheint, ergibt sich der Rote Magier und bietet eine krude Karte von Chult an, die die Regionen angibt, die von Untoten besetzt sind (siehe Karte 2.1). Die Charaktere können diese Karte verwenden, um sich von diesen Regionen fernzuhalten.

Salamander
Die Charaktere sehen einen **Salamander**, der sich um ein Nest von 1W6 **Feuerschlangen** kümmert. Der Salamander hat kein Interesse an einem Kampf und greift nur an, um sich und die Schlangen zu schützen.

Schlange, Würgeschlange
Eine **Würgeschlange** greift ein zufälliges Gruppenmitglied aus einem Versteck an. Der Charakter, der von der Schlange angegriffen wird, wird überrascht, wenn er nicht einen passiven Wert in Weisheit (Wahrnehmung) von 12 oder mehr hat.

Schlange, Riesenwürgeschlange
Eine **Riesenwürgeschlange** greift genauso an wie eine normale Würgeschlange.

Schlange, Riesengiftschlange
Eine **Riesengiftschlange** schießt aus dem Unterholz, um einen zufällig ausgewählten Charakter anzugreifen. Der Charakter, der von der Schlange angegriffen wird, wird überrascht, wenn er nicht einen Wert in Weisheit (Wahrnehmung) von 14 oder mehr hat.

Schlegelschnecke
Charaktere bemerken die schleimige Fährte einer **Schlegelschnecke** (siehe Anhang D). Wenn sie folgen wollen, können sie mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 10 bestimmen, in welche Richtung die Schnecke unterwegs war.

Schwarm von Fledermäusen
Ruinen, hohle Bäume und versteckte Höhlen können alle das Zuhause von Fledermäusen sein. Bei dieser Begegnung stören die Charaktere 1W4 **Schwärme von Fledermäusen** auf, die unnatürlich aggressiv geworden sind, weil sie sich von untotem Fleisch ernähren.

Schwärme von Insekten

Die Charaktere werden von 1W4 **Schwärmen von Insekten (Tausendfüßlern)** angefallen. Am Ende der Begegnung müssen Charaktere, die Schaden von einem Schwarm erlitten haben, einen Konstitutionsretttungswurf gegen SG 11 schaffen, um sich nicht mit dem Zitterfieber anzustecken (siehe „Krankheiten", Seite 40).

Schwarm von Quippern

Diese Begegnung bedeutet, dass 1W4 **Schwärme von Quippern** die Gruppe sehen, aber diese Kreaturen sind nur gefährlich, wenn die Charaktere mit ihnen im Wasser sind. Kreaturen am Ufer oder in Kanus sind sicher, aber in beiden Fällen folgen die Schwärme den Charakteren, bis sie außer Sicht und weg vom Wasser sind.

Seltene Pflanzen

Die Charaktere finden eine oder mehrere ungewöhnliche Pflanzen (siehe Anhang C), die du mit einem W6 bestimmen kannst:

1. 2W6 tanzende Affenfrüchte, die an einem Baum wachsen
2. Menga-Busch mit 2W6 Unzen Blättern
3. 1W4 Ryath-Wurzeln, die im Boden wachsen
4. 4W6 Sinda-Beeren, die an einem Busch wachsen
5. Wukka-Baum mit 2W6 Wukka-Nüssen
6. 1W6 Zabou, die auf einem toten Baum wachsen

Seevetteln

Die Charaktere treffen auf drei **Seevetteln**, die einen Zirkel bilden. Ihr Lieblingstrick ist es, ein beschädigtes oder verlassenes Kanu an ein Ufer zu ziehen und so zu tun, als wären sie gestrandete oder verwundete Entdecker, die gerettet werden müssen.

Wenn die Charaktere die Seevetteln besiegen und die Umgebung durchsuchen, wirf dreimal auf der Schatztabelle, um zu bestimmen, was sie finden. Welche Schätze die Vetteln auch haben, haben sie in einer verfaulenden Holztruhe verstaut.

Smaragdenklave

Die Charaktere begegnen einer Gruppe Kundschafter der Smaragdenklave oder stolpern über einen ihrer Außenposten. Wähle die Begegnung, die für die Umstände und den Ort besser funktioniert.

Kundschafter der Enklave. Die Gruppe stößt auf 1W4 + 1 Mitglieder der Smaragdenklave, die daran arbeiten, den Dschungel von der untoten Bedrohung zu befreien. Die Gruppe arbeitet mit einem **Priester** der Mielikki zusammen, doch alle anderen Mitglieder sind **Kundschafter**. Wenn einer der Abenteurer kürzlich gestorben ist, kannst du diese Begegnung nutzen, um einen neuen Charakter einzubauen – entweder ein Mitglied der Smaragdenklave, jemanden, den die Kundschafter gerettet haben, oder einen Charakter, den die Kundschafter als Führer angeworben haben.

Die Kundschafter sind willens, mit nicht bösen Gruppen gleichwertige Informationen zu tauschen. Die Charaktere können die Kundschafter auch überzeugen, sich der Abenteurergruppe für bis zu 3 Tage anzuschließen, indem sie einen Gruppenwurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 12 schaffen. Die Kundschafter der Smaragdenklave haben genug Nahrung und Wasser für sich selbst, und jeder Kundschafter hat eine Entdeckerausrüstung. Der Priester führt eine Priesterausrüstung mit sich.

Außenposten der Enklave. Jeder Charakter mit einem passiven Wert in Weisheit (Wahrnehmung) von 13 oder höher bemerkt eine hölzerne Plattform in einem Baum. Die Plattform liegt 2W6 × 1,50 m über der Erde, und man muss einen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 12 schaffen, um den Baum zu erklimmen. Die Plattform hat eine Seitenlänge von 3 m und ist robust genug, um sechs Charaktere und ihre Ausrüstung zu tragen.

Spinnen

Riesenspinnennetze sind in Chults dichten Dschungeln und Sümpfen leicht zu verbergen. Jeder Charakter mit einem passiven Wert in Weisheit (Wahrnehmung) von13 oder höher bemerkt die Netze rechtzeitig, um die anderen Charaktere zu warnen, dass es zu einer Begegnung mit 1W6 **Riesenspinnen** kommt. Ansonsten greifen die Spinnen mit Überraschung an, als das führende Gruppenmitglied in ein klebriges Netz stolpert und davon gepackt wird (SG zum Entkommen 12). Hunderte von Riesenspinnen-Babys kriechen über die Netze, aber sie sind harmlos.

Statue von Ubtao

Jeder Charakter mit einem passiven Wert in Weisheit (Wahrnehmung) von 12 oder höher bemerkt eine 3 m große Statue, die von Ranken überwuchert ist. Die Statue bildet einen stilisierten chultischen König ab – eine Darstellung von Ubtao. Wirf einen W4, um zu bestimmen, was an der Statue besonders ist.

1. Schätze liegen am Fuß der Statue. Sie wurden als Tribut von einer Dschungelkreatur hier zurückgelassen. Würfle einmal auf der Schatztabelle, um zu bestimmen, welche Schätze zu finden sind. Wenn der Wurf keinen Schatz anzeigt, dann finden die Charaktere wertlosen Knochenschmuck.
2. Die Schädel von Goblins, Grungs und Su-Monstern sind um den Fuß der Statue aufgestapelt.
3. Eine *Glyphe des Schutzes* ist auf die Statue geschrieben. Um die Glyphe zu bemerken, muss ein Charakter, der die Statue untersucht, einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 15 schaffen. Wenn eine Kreatur die Statue berührt, bricht magische Energie in einem Radius von 6 m aus der Statue hervor. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 14 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet sie 22 (5W8) Punkte Schallschaden, oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Wurf. Das donnernde Geräusch hat eine Chance von 75 Prozent, Blutmücken oder einen Troll anzulocken, die in der Nähe lauern (siehe „Blutmücken", oben, und „Troll", unten).
4. In Bauch und Rücken der Statue sind Kerben geschnitten, die ein Labyrinth bilden. Charaktere, die die Kerben studieren und einen Wurf auf Intelligenz gegen SG 10 schaffen, können einen Weg durch das Labyrinth finden. Der Charakter erhält dann die Macht, den Zauber *Weg finden* als Aktion zu wirken, ohne Komponenten, indem er den Pfad mit seinem Finger nachzieht. Sobald diese Fähigkeit verwendet wurde, verschwindet sie. Sobald die Statue diesen Vorzug verliehen hat, kann sie dies erst am nächsten Morgen wieder tun.

Su-Monster

Die Gruppe stößt auf 1W4 + 1 **Su-Monster** (siehe Anhang D). Die Su-Monster nähern sich vorsichtig und täuschen Neugier vor. Wenn ihnen erlaubt wird, sich zu nähern, verwendet jedes Su-Monster sein Psychisches Zermalmen, ehe es mit seinen Zähnen und Klauen angreift. Die Su-Monster flüchten in ihre Behausungen in den Baumwipfeln, wenn der Kampf schlecht für sie läuft.

Die Su-Monster könnten Schätze in einem ihrer Bäume verstaut haben; würfle einmal auf der Schatztabelle, um zu bestimmen was eine Durchsuchung der Bäume zu Tage fördert.

Tabaxi-Jäger

Ein Charakter mit einem passiven Wert in Weisheit (Wahrnehmung) von 15 oder höher bemerkt einen **Tabaxi-Jäger** (siehe Anhang D), der die Gruppe von einem Aussichtspunkt in 9 m Entfernung beobachtet. Wenn der Tabaxi unentdeckt bleibt, könnte er die Charaktere eine Weile verfolgen und dann plötzlich auftauchen, um sie bei einer harten Begegnung zu unterstützen oder sie vor Gefahren in der Nähe zu warnen.

Wenn diese Begegnung in Omu stattfindet, findest du mehr Informationen zu den Tabaxi-Jägern dort in Kapitel 3.

Tiger

Ein **Tiger** lauert der Gruppe auf, wird aber von jedem Charakter bemerkt, dessen passiver Wert in Weisheit (Wahrnehmung) bei 16 oder höher liegt. Wenn er nicht entdeckt wird, springt der Tiger einen Charakter an, der sich ihm auf 12 m annähert. Der Tiger zieht sich zurück, wenn er mehr als die Hälfte seiner Trefferpunkte verliert.

Troll

Ein hungriger **Troll** bricht aus dem Dschungel heraus und will die Charaktere fressen.

Untote

Untote verbreiten sich in den Dschungeln von Chult wie eine Plage. Die Smaragdenklave, der Orden des Panzerhandschuhs und die Flammende Faust unternehmen allesamt Schritte, um diese Bedrohung einzudämmen, aber bislang ohne Erfolg.

Ghule. Jeder Charakter mit einem passiven Wert in Weisheit (Wahrnehmung) von 12 oder höher hört und riecht, dass sich ein Rudel von Ghulen nähert. Es besteht aus 2W6 **Ghulen**, die von einem **Grul** angeführt werden. Der Grul hat ein blaues Dreieck auf die Stirn tätowiert, ein Zeichen, dass er einst Ras Nsi gedient hat.

Skelette. Die Charaktere stoßen auf 3W6 **Skelette**. Wenn die Begegnung geschieht, während die Gruppe reist, liegen die Skelette entweder auf dem Boden oder darunter begraben, bereit aufzuspringen, wenn Abenteurer an ihnen vorbei kommen. Wenn die Abenteurergruppe kampiert, wandern die Skelette in ihr Lager und greifen an.

Schreckgespenst. Der bösartige Überrest eines toten Entdeckers wurde zu einem **Schreckgespenst**, das die Gruppe angreift. Der Körper des Entdeckers kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 13 gefunden werden. Wenn die Charaktere die Leiche finden, siehe „Entdecker, tot" früher in diesem Abschnitt, um zu ermitteln, was sie finden.

Gruftschrecken. Die Charaktere begegnen einem **Gruftschrecken**, der seit der Zauberpest in den chultischen Dschungeln lauert. Er hegt ewigen Hass auf die Chulter und alles, was mit Ubtao verbunden ist. Wenn Chulter oder Charaktere, die das heilige Symbol von Ubtao tragen, zur Gruppe gehören, greift der Gruftschrecken diese Charaktere bevorzugt an.

Zombies. Charaktere riechen den Gestank des Todes in der Luft und hören, wie die Untoten durch den Dschungel torkeln. Wirf einen W10, um zu bestimmen, was erscheint:

1–3. 3W6 **Zombies**
4–5. 1 **Ankylosaurus-Zombie** (siehe Anhang D)
6–7. 1W4 **Girallon-Zombies** (siehe Anhang D)
8–9. 1W4 **Oger-Zombies**
10. 1 **Tyrannosaurus-Zombie** (siehe Anhang D)

Verrückter Affennebel

Eine blaue Nebelbank treibt auf die Abenteurergruppe zu und bedeckt ein Gebiet aus 1W6 Quadraten mit 6 m Seitenlänge. Ein Charakter mit einem passiven Wert in Weisheit (Wahrnehmung) von 13 oder höher bemerkt den Nebel und kann die anderen warnen. Tritt diese Begegnung ein, wenn die Gruppe kampiert, treibt der Nebel mit einer Geschwindigkeit von 1,5 m pro Runde durch das Lager. Charaktere, die in Kontakt mit dem Nebel kommen, werden verrücktem Affenfieber ausgesetzt (siehe „Krankheiten", Seite 40).

Wereber

Ein **Wereber**, der sich als chultischer Priester ausgibt, mag es nicht, wenn Entdecker in sein Revier eindringen, und verlangt von den Charakteren, dass sie sich zurückziehen. Um den Hals trägt er ein hölzernes Symbol von Ubtao (ein labyrinthartiges Muster, das in eine dreieckige Scheibe graviert ist). Der Wereber könnte einen Schrein von Ubtao bewachen, einen Hain von Wukka-Bäumen (siehe Anhang C) oder eine Höhle, die er als Behausung verwendet. Die Kreatur könnte auch einen Schatz in ihrer Behausung haben; würfle dreimal auf der Schatztabelle, um zu bestimmen, was die Charaktere bei einer Durchsuchung der Behausung des Werebers finden.

Wertiger

Ein **Wertiger** in menschlicher Gestalt bietet an, die Charaktere durch einen besonders gefährlichen Abschnitt der Wildnis zu führen. Er hat keine eigennützigen Motive und will keine Bezahlung. Wenn die Charaktere seine Unterstützung akzeptieren, haben sie keine feindlichen Begegnungen, solange der Wertiger bei ihnen ist. Er verschwindet, nachdem er die Gruppe für 24 Stunden begleitet hat, oder wenn sie einen Ort erreichen, den er nicht erkunden möchte, wie Omu, Nangalore oder Orolunga.

Winterlandschaft

Die Charaktere stolpern über einen wunderlichen Anblick: eine Sphäre mit winterlichem Wetter mit 36 Metern Radius. Um einige Monster zu vertreiben, hat Artus Cimber (siehe Anhang D) die Sphäre mit dem *Ring des Winters* erschaffen. Alle Pflanzen und Oberflächen in der Sphäre sind mit glitzerndem Eis und Frost bedeckt, und die Temperatur in der Sphäre liegt bei frostigen –35 Grad Celsius. Der Effekt wurde von einem Artefakt erschaffen und kann nicht gebannt werden.

Yuan-ti

Yuan-ti-Patrouillen bestehen aus 1W6 + 1 **Yuan-ti-Reinblütigen**, die auf Abstand bleiben, während sie versuchen, Informationen zu sammeln und zu Ras Nsi zu bringen. Die Yuan-ti sind getarnt, aber jeder Charakter, der einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 13 mit Nachteil schafft, bemerkt das Schlangenvolk, das sich gerade zurückzieht.

Wenn diese Begegnung innerhalb 37,5 km um Omu stattfindet, besteht die Patrouille stattdessen aus 1W4 **Yuan-ti-Halbblütigen** (Typ 1), und es ist ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 14 notwendig, um sie zu bemerken. Wenn die Charaktere den Halbblütigen folgen, verwandeln sie sich in Schlangen und verschwinden in den Dschungel.

Zhentarim

Ein Zhent-**Assassine** mit einer **fliegenden Schlange** als Haustier führt einen **Priester**, 2W6 **Schläger** und 1W6 **Stammeskrieger** durch die Wildnis, auf der Suche nach Artus Cimber und dem *Ring des Winters*. Falls Artus bei den Charakteren ist, verlangen die Zhents den Ring und greifen an, wenn sie ihn nicht schnell bekommen. Ansonsten zeigen sie wenig Interesse an den Charakteren.

Wirf zweimal auf der Schatztabelle, um zu bestimmen, welche Schätze die Zhents bei sich tragen.

Zorbos

Wenn es zu dieser Begegnung kommt, solange die Charaktere reisen, bemerken sie 2W6 **Zorbos** (siehe Anhang D) in Wukka-Bäumen (siehe Anhang C). Die Kreaturen knurren und fletschen die Zähne, wenn sich Charaktere ihnen nähern. Wenn sich die Charaktere auf bedrohliche Weise verhalten, greifen die Zorbos an.

Wenn diese Begegnung stattfindet, wenn die Gruppe lagert, lassen hungrige Zorbos sich aus den Bäumen der Umgebung fallen und greifen an.

Zyklopen

Ein **Zyklop** ist auf der Reise zu seinem Zuhause in der Nähe der Schnappschildkrötenbucht. Er ist nicht auf einen Kampf aus, doch plötzliche Bewegungen oder Feindseligkeit von den Charakteren könnten einen auslösen. Der Zyklop kennt die Region um den Luosee und das Westende des Schreckenstals ziemlich gut, und er hat in diesen Regionen nie etwas wie Omu gesichtet.

Wirf zweimal auf der Schatztabelle, um zu bestimmen, welche Schätze der Zyklop bei sich trägt.

Begegnungen in Omu

Zufallsbegegnungen in Omu können überall in zerstörten Gebäuden und auf Straßen stattfinden, in den stinkenden Sümpfen, die die Gebäude umgeben, und im zerstörten königlichen Palast. Wirf dreimal pro Tag Spielzeit einen W20, sodass es am Morgen, am Nachmittag und am Abend zu Begegnungen kommen kann. Es kommt bei einem Wurf von 18 oder höher zu einer Begegnung. Wirf einen Prozentwürfel, und schau in der Tabelle „Omu-Begegnungen" für das entsprechende Gelände nach, um zu bestimmen, worauf die Charaktere stoßen.

Unten sind vier zufällige Begegnungen beschrieben, die nur in Omu geschehen.

Federkönig

Die Charaktere begegnen dem Tyrannosaurus Rex, der als der Federkönig bekannt ist. Siehe Kapitel 3 für mehr Informationen zu dieser einzigartigen Bestie.

Omu-Begegnungen

Begegnung	Ruinen	Palast	Sumpf
Affen	01–05	—	—
Drache, Feen	06–10	01–05	—
Federkönig	11–15	06–15	01–15
Gargylen	16–20	16–25	16–20
Gelber Moschuskriecher und Zombies	21–25	26–35	21–30
Goblins	26–30	36–40	—
Grungs	31–35	—	31–40
Kannibalen	36–40	—	—
Kobolde	41–45	41–50	—
Krokodile	—	—	41–50
Modernder Schlurfer	46–50	—	51–60
Paviane	51–55	51–60	—
Pflanzenpygmäen	56–60	—	61–70
Riesenwespen	61–65	—	71–80
Riesenwolfsspinnen	66–70	61–70	—
Roter Magier	71–75	71–80	—
Su-Monster	76–80	81–85	—
Tabaxi-Jäger	81–85	86–90	—
Untote, Ghule	86–90	—	81–85
Untote, Zombies	91–95	—	86–90
Yuan-ti	96–00	91–00	91–00

Gargylen

Auf der Klippe kauern 2W4 **Gargylen**, die im Sturzflug herabsinken, um anzugreifen. Zwei von ihnen tragen ein Netz zwischen sich. Als Aktion kann einer dieser Gargylen das Netz verwenden, um einen Nahkampfwaffen-Angriff auszuführen (+4 zum Treffen), und zwar gegen kleine und mittelgroße Kreaturen. Wenn der Angriff trifft, reißen die Gargylen den Charakter in die Luft und fliegen mit ihrer Beute davon. Es sind beide Gargylen nötig, um das Netz zu heben, wenn eine Kreatur darin gefangen ist. Die Gargylen fliehen, wenn die Hälfte von ihnen gefallen ist.

Kobolde

Durch die Stadt oder die Palastruinen bewegen sich 1W4 + 1 **Kobolde,** die von einem **Kobold-Erfinder** angeführt werden (siehe Anhang D). Charaktere mit einem passiven Wert in Weisheit (Wahrnehmung) von 12 oder höher bemerken die Kobolde, die fliehen, wenn man sich ihnen nähert oder sie angreift. Die Kobolde dienen dem Kobold-Schuppenzauberer Kakarol (siehe Kapitel 3). Sie könnten auf ihrem Weg in einen der Schreine der Stadt sein, um die Fallen zu erneuern, oder sie kehren in ihre Behausung zurück, um jüngst entdeckte Schätze abzuliefern. Wirf einmal auf der Schatztabelle, um zu bestimmen, welche Schätze die Kobolde gefunden haben.

Riesenwolfsspinnen

Die Charaktere werden von 1W6 **Riesenwolfsspinnen** angegriffen, die in Löchern in den nahen Ruinen verborgen sind. Eine Suche im Bau der Spinnen könnte auf Schätze stoßen; wirf einmal auf der Schatztabelle, um zu bestimmen, was darin zu finden ist.



Anhang C: Entdeckungen

Chult ist ein Land voll unzähliger Wunder und verlorener Schätze. Abenteurer werden dies selbst feststellen, wenn sie die unkartographierte Wildnis der Halbinsel erkunden.

Flora and Fauna

Dieser Abschnitt beschreibt die ungewöhnlichen Tiere und Pflanzen von Chult. Jeder Charakter, der in der Fertigkeit Naturkunde geübt ist, erkennt eine dieser Pflanzen oder Kreaturen, wenn er sie sieht, und kann sich mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Naturkunde) gegen SG 15 an ihre Eigenschaften erinnern. Wenn der Charakter ein Eingeborener von Chult ist, macht er den Wurf mit Vorteil.

Die Tiere und Pflanzen, die hier beschrieben sind, können in Nyanzaruhafen und anderen Siedlungen verkauft und gekauft werden, für die Summe, die in der Tabelle „Flora und Fauna" angegeben ist.

Einige dieser Dinge können einer Kreatur für eine Stunde oder länger den Zustand vergiftet zufügen. Vergiss nicht, dass *Schwache Genesung* und ähnliche Magie diesen Zustand aufheben können.

Flora and Fauna

Gegenstand	Kosten
Menga-Blätter (1 Unze)	2 GM
Ryath-Wurzel	50 GM
Sinda-Beeren (10)	5 GM
Tanzende Affenfrucht	5 GM
Wildwurz	25 GM
Wukka-Nuss	1 GM
Yahcha	1 GM
Zabou	10 GM

Menga-Blätter

Die getrockneten Blätter eines Menga-Buschs können zerstoßen, in Flüssigkeit aufgelöst, erhitzt und eingenommen werden. Eine Kreatur, die 1 Unze Menga-Blätter auf diese Weise zu sich nimmt, erhält 1 Trefferpunkt zurück. Eine Kreatur, die mehr als 5 Unzen Menga-Blätter innerhalb von 24 Stunden zu sich nimmt, erhält keinen zusätzlichen Vorteil und muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 schaffen, um nicht für 1 Stunde bewusstlos zu werden. Die bewusstlose Kreatur erwacht, wenn sie in einem Zug mindestens 5 Schadenspunkte erleidet.

Ein gesunder Menga-Busch trägt normalerweise 2W6 Unzen an Blättern. Wenn die Blätter gepflückt wurden, müssen sie mindestens einen Tag trocknen, ehe sie genutzt werden können.

Ryath-Wurzel

Eine Kreatur, die eine Ryath-Wurzel zu sich nimmt, erhält 2W4 temporäre Trefferpunkte. Eine Kreatur, die mehr als eine Ryath-Wurzel innerhalb von 24 Stunden zu sich nimmt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 schaffen, um nicht für 1 Stunde den Zustand vergiftet zu erleiden.

Sinda-Beeren

Diese Beeren sind dunkelbraun und bitter. An einem voll ausgewachsenen Sinda-Beerenbusch wachsen 4W6 Beeren. Wenn man alle Beeren von einem Busch pflückt, wachsen neue Beeren innerhalb von 1W4 Monaten nach. Gepflückte Beeren sind nach 24 Stunden nicht mehr frisch und verlieren ihre Wirkung.

Frische Sinda-Beeren können roh gegessen oder zerdrückt und in ein Getränk gegeben werden, um die Bitterkeit zu überdecken. Eine Kreatur, die mindestens zehn frische Sinda-Beeren zu sich nimmt, erhält für die nächsten 24 Stunden einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Gifte und Krankheiten.

Tanzende Affenfrucht

Diese seltene, magische Frucht erzeugt genug Saft für eine Phiole. Jeder Humanoide, der eine tanzende Affenfrucht isst oder ihren Saft trinkt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 schaffen, um nicht für mindestens 1 Minute einen komischen Tanz aufzuführen. Humanoide, die nicht vergiftet werden können, sind immun gegen diesen magischen Effekt.

Der Tänzer muss all seine Bewegung aufwenden, um zu tanzen, ohne seinen Bereich zu verlassen und hat einen Nachteil bei Angriffswürfen und Geschicklichkeitsrettungswürfen. Andere Kreaturen haben einen Vorteil bei Angriffswürfen gegen ihn. Immer, wenn der Tänzer Schaden erleidet, kann er den Rettungswurf wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn der Effekt endet, erleidet der Humanoide für eine Stunde den Zustand vergiftet.

Wildwurz

Wenn man den Saft einer Wildwurzel in den Blutkreislauf einer vergifteten Person einführt (indem man ihn zum Beispiel in eine offene Wunde reibt), befreit das die Kreatur vom Zustand vergiftet. Sobald eine Wildwurz auf diese Weise verwendet wurde, verliert sie diese Eigenschaft.

Wukka-Nüsse

Diese faustgroßen Nüsse wachsen auf Wukka-Bäumen, die beliebte Schlupfwinkel für Jaculi, Su-Monster und Zorbos sind. Eine Wukka-Nuss rasselt, wenn man sie schüttelt, woraufhin die Schale in einem Radius von 3 m helles Licht und in einem weiteren Radius von 3 m dämmriges Licht abstrahlt. Dieses magische Licht schwindet nach 1 Minute, doch wenn man die Nuss wieder schüttelt, kommt es zurück. Wenn man die Nuss knackt, verliert sie ihre Magie.

Yahcha

Ein Yahcha ist ein harmloser, fleischiger Käfer von der Größe einer menschlichen Hand, der sich von Würmern und Maden ernährt. Er bewegt sich langsam (Schrittbewegungsrate 3 m) und ist leicht zu fangen. Eine Kreatur mit verrücktem Affenfieber, die einen rohen oder gekochten Yahcha zu sich nimmt, kann sofort einen Rettungswurf mit Vorteil gegen die Krankheit ablegen (siehe „Krankheiten", Seite 40).

Zabou

Zabou-Pilze ernähren sich von Dung und dem verfaulenden Holz toter Bäume. Wenn man einen Zabou vorsichtig behandelt, kann man ihn pflücken oder entwurzeln, ohne seine Sporen freizusetzen. Wird der Zabou zerdrückt oder geschlagen, setzt er seine Sporen in einer Sphäre mit 3 m Radius frei. Ein Zabou kann auch bis zu 9 m weit geworfen oder wie eine Granate fallengelassen werden, wobei er seine Sporenwolke beim Einschlag freisetzt. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht für 1 Minute vergiftet zu werden. Die Haut der vergifteten Kreatur juckt für die gesamte Wirkungsdauer. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und beendet den Effekt, der auf ihr liegt, bei einem Erfolg.

Magische Gegenstände

Die folgenden Gegenstände erscheinen an verschiedenen Orten im Abenteuer.

Amulett des Schwarzen Schädels

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (benötigt Einstimmung)

Das Amulett ist aus Obsidian geschnitten und geformt wie ein schreiender humanoider Schädel, mit Rubinaugen und Smaragden als Zähnen. Es hängt von einer Eisenkette, die um den Hals getragen werden kann.

Das Amulett hat 6 Ladungen und erhält jeden Morgen 1W6 Ladungen zurück. Solange du dieses Amulett trägst, kannst du eine Aktion verwenden, um 1 Ladung zu verwenden, um dich und alles, was du trägst oder in der Hand hältst, zu einem Ort innerhalb von 30 m Entfernung zu transportieren. Das Ziel, das du wählst, muss nicht in Sichtlinie liegen, doch musst du damit vertraut sein (mit anderen Worten, du musst es gesehen oder besucht haben), und der Ort muss sich auf der gleichen Ebene der Existenz wie du befinden. Dieser Effekt unterliegt nicht den magischen Beschränkungen, die der Gruft der Neun Götter auferlegt wurden; somit kann das Amulett verwendet werden, um die Gruft zu betreten und zu verlassen.

Wenn du kein Untoter bist, musst du einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 16 ablegen, wenn du das Amulett verwendest, um dich zu teleportieren. Bei einem misslungenen Rettungswurf lacht der schwarze Schädel, als du während dem Transport verwandelt wirst. Die Verwandlung tritt in Kraft, sobald du an deinem Ziel eintriffst, und wird zufällig bestimmt, indem du einen Prozentwürfel wirfst und in der Tabelle „Transformation des Schwarzen Schädels" nachschlägst.



Gespensterlaterne

Transformation des Schwarzen Schädels

W100	Transformation
01–20	Das Symbol von Acererak wird in dein Fleisch gebrannt, ein Fluch, der nur mit dem Zauber *Fluch aufheben* oder ähnlicher Magie entfernt werden kann. Bis der Fluch endet, können deine Trefferpunkte nicht mit Magie wiederhergestellt werden.
21–35	Du wirst größer, als wärst du vom Zauber *Vergrößern/Verkleinern* betroffen, nur dass der Effekt 1 Stunde anhält.
36–50	Du wirst kleiner, als wärst du vom Zauber *Vergrößern/Verkleinern* betroffen, nur dass der Effekt 1 Stunde anhält.
51–70	Wenn du an deinem Ziel eintriffst, trägst du nichts außer dem *Amulett des Schwarzen Schädels*. Alles andere, das du trägst oder in der Hand hältst, erscheint in einem zufälligen freien Bereich innerhalb von 30 m von dir.
71–95	Du wirst für 1 Minute gelähmt, oder bis der Effekt mit dem Zauber *Schwache Genesung* oder ähnlicher Magie aufgehoben wird.
96–00	Du wirst versteinert. Der Effekt kann nur mit dem Zauber *Vollständige Genesung* oder ähnlicher Magie aufgehoben werden.

Gespensterlaterne

Wundersamer Gegenstand, selten (benötigt Einstimmung)

Ein ruheloser Geist ist in dieser Laterne gefangen. Solange du die Laterne hältst, kannst du den Geist in der Laterne als Bonusaktion anweisen, helles Licht in einem Radius von 9 m und dämmriges Licht in einem Radius von zusätzlichen 9 m auszustrahlen.

Solange du die Laterne hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um den Geist anzuweisen, die Laterne zu verlassen und den Effekt des Zaubers *Magierhand* nachzuahmen. Der Geist kehrt in die Laterne zurück, wenn der Zauber endet.

Wenn du innerhalb von 3 m um die Laterne bewusstlos wirst, kommt der Geist hervor, stabilisiert dich auf magische Weise mit einer Berührung, und kehrt schnell in die Laterne zurück.

Der Geist ist an die Laterne gebunden und kann nicht verletzt, vertrieben oder von den Toten erhoben werden. Wird der Zauber *Gutes und Böses bannen* auf die Laterne geworfen, schickt das den Geist ins Jenseits und hebt die Magie der Laterne auf.

Lesezeichen

Waffe (Dolch), legendär (benötigt Einstimmung)

Dieser *Dolch +2* gehört Artus Cimber (siehe Anhang D). Solange du den Dolch gezogen hast, kannst du eine Bonusaktion verwenden, um eines der folgenden Merkmale zu aktivieren.

- Du kannst ein blaues Juwel, das in den Knauf des Dolchs eingesetzt ist, in einem Radius von 6 m helles Licht und in einem Radius von weiteren 6 m dämmriges Licht ausstrahlen lassen. Du kannst das Juwel auch dunkel werden lassen.
- Du kannst den Dolch in einen Kompass verwandeln, der nach Norden zeigt, solange er auf deiner Handfläche ruht.
- Du kannst *Dimensionstür* aus dem Dolch wirken. Wenn diese Eigenschaft verwendet wird, kann sie bis zur nächsten Morgendämmerung nicht wieder verwendet werden.

- Du kannst *Zwang* (SG für den Rettungswurf 15) aus dem Dolch wirken. Die Reichweite des Zaubers ist auf 36 m erhöht, aber das Ziel sind nur Spinnen, die Tiere sind. Wenn diese Eigenschaft verwendet wird, kann sie bis zur nächsten Morgendämmerung nicht wieder verwendet werden.

Maske der Bestie

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Diese Holzmaske ist wie das Antlitz eines Tiers geformt und hat 3 Ladungen. Solange du die Maske trägst, kannst du 1 Ladung aufwenden, um den Zauber *Tierfreundschaft* als Aktion zu wirken. Die Maske erhält zur Morgendämmerung alle Ladungen zurück.

Ring des Winters

Ring, Artefakt (benötigt Einstimmung)

Artus Cimber (siehe Anhang D) hat diesen Gegenstand seit über einem Jahrhundert in seinem Besitz. Der *Ring des Winters* ist ein goldenes Band, das sich in seiner Größe dem Finger des Trägers genau anpasst. Eine dünne Schicht aus Frost bedeckt die Außenseite des Rings, den normale Hitze nicht schmelzen kann. Der Ring fühlt sich eisig kalt an und betäubt erst einmal die Hand, an der er getragen wird, aber diese Kälte ist nicht mehr zu spüren, sobald man auf den Ring eingestimmt ist.

Der *Ring des Winters* hat ein Bewusstsein und versucht die Kontrolle über jede Kreatur, die ihn trägt, zu übernehmen (siehe „Intelligente magische Gegenstände" in Kapitel 7 des *Spielleiterhandbuchs*). Bei Erfolg zwingt der Ring den Träger, jedem und allem um ihn herum unnötigen Schaden zuzufügen, in einem kaltherzigen Versuch, den Zorn seiner Gegner zu erwecken und den Untergang des Trägers zu verursachen.

Bewusstsein. Der *Ring des Winters* ist ein denkender, chaotisch böser Gegenstand mit Intelligenz 14, Weisheit 14 und Charisma 17. Der Ring kommuniziert, indem er der Kreatur, die ihn trägt oder angesteckt hat, Emotionen überträgt, und kann auf 18 m Entfernung hören und normal sehen. Der Ring giert nach Zerstörung und mag es, anderen willkürlich Schaden zuzufügen.

Nichtaufspürbarkeit. Der *Ring des Winters* trotzt allen Versuchen, ihn magisch aufzuspüren. Weder der Ring noch der Träger können das Ziel von Weissagungsmagie werden oder durch magische Ausspähungssensoren wahrgenommen werden.

Gefrorene Zeit. Solange du den Ring trägst, alterst du nicht auf normale Weise. Der Effekt ähnelt der von Kälteschlaf, da dein Alter dich nicht einholt, sobald du den Ring ablegst. Der Ring schützt den Träger nicht vor magischen oder übernatürlichen Alterungseffekten, wie dem Grauenhaften Antlitz eines Geistes.

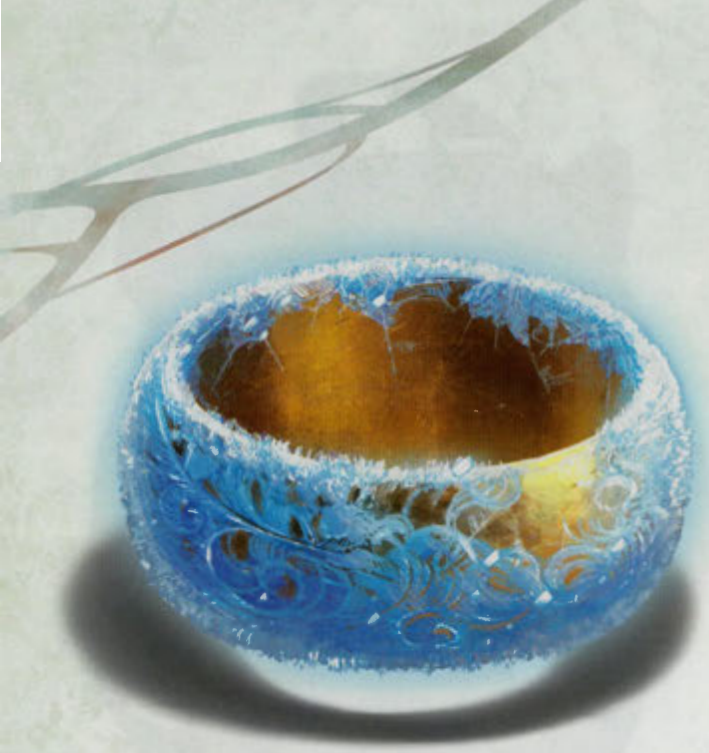
Immunität gegen Kälte. Solange du auf den Ring eingestimmt bist und ihn trägst, bist du immun gegen Kälteschaden und erleidest keine negativen Auswirkungen durch extreme Kälte (siehe Kapitel 5 des *Spielleiterhandbuchs*).

Magie. Der *Ring des Winters* hat 12 Ladungen und erhält jeden Morgen alle verbrauchten Ladungen zurück. Solange du den Ring trägst, kannst du die notwendige Anzahl von Ladungen aufwenden, um eine der folgenden Eigenschaften zu aktivieren:

- Du kannst 1 Ladung als Aktion aufwenden und den Ring verwenden, um die Temperatur in einer Sphäre mit 36 m Radius, die um einen Punkt innerhalb von 90 m von dir zentriert ist, sinken zu lassen. Die Temperatur in diesem Bereich sinkt pro Minute um 10 Grad Celsius, bis zu einem Minimum von -35 Grad. Frost und Eis beginnen sich auf Oberflächen zu bilden, sobald die Temperatur unter 0 Grad fällt. Dieser Effekt ist permanent, es sei denn, du verwendest den Ring, um ihn als Aktion zu beenden. Dann kehrt die Temperatur in der Region mit einer Geschwindigkeit von 5 Grad pro Minute zum normalen Wert zurück.
- Du kannst einen der folgenden Zauber aus dem Ring wirken (Zauberrettungswurf-SG 17), indem du die notwendige Anzahl von Ladungen aufwendest: *Bigbys Hand* (2 Ladungen; die Hand besteht aus Eis, ist immun gegen Kälteschaden und verursacht Wuchtschaden anstelle von Energieschaden, wenn sie zur Faust geballt wird), *Kältekegel* (2 Ladungen), *Fleisch zu Eis* (3 Ladungen; wie *Fleisch zu Stein*, nur dass sich das Ziel in solides Eis mit der Dichte und Beständigkeit von Stein verwandelt), *Eissturm* (2 Ladungen), *Otilukes Frostsphäre* (3 Ladungen), *Schneesturm* (1 Ladung), *Dornenwuchs* (1 Ladung; die Dornen bestehen aus Eis) oder *Eiswand* (2 Ladungen).
- Du kannst die notwendige Anzahl von Ladungen als Aktion aufwenden und den Ring verwenden, um entweder einen leblosen Gegenstand aus Eis (2 Ladungen) oder eine Eiskreatur (4 Ladungen) zu erschaffen. Der Eisgegenstand kann keine beweglichen Teile haben, muss in einen Würfel mit 3 m Kantenlänge passen und hat die Dichte und Beständigkeit von Metall oder Stein (deine Wahl). Die Eiskreatur muss einem Tier mit Herausforderungsgrad 2 oder weniger nachempfunden sein. Die Eiskreatur hat die gleichen Werte wie das Tier, das sie nachahmt, mit den folgenden Anpassungen: Die Kreatur ist ein Konstrukt mit Empfindlichkeit gegenüber Feuerschaden, Immunität gegen Kälte- und Giftschaden, und Immunität gegen die folgenden Zustände: bezaubert, erschöpft, gelähmt, verängstigt, vergiftet und versteinert. Die Eiskreatur gehorcht nur den Befehlen ihres Schöpfers. Der Eisgegenstand erscheint in einem freien Bereich innerhalb von 18 m von dir. Er schmilzt nach 24 Stunden oder wenn er auf 0 Trefferpunkte fällt zu einer Pfütze normalen Wassers. In extremer Hitze verliert der Gegenstand pro Minute 5 (1W10) Trefferpunkte, weil er schmilzt. Verwende die Richtlinien in Kapitel 8 des *Spielleiterhandbuchs*, um die Trefferpunkte eines leblosen Gegenstands zu bestimmen, wenn sie notwendig werden.



Maske der Bestie



Ring des Winters

Andere Eigenschaften. Der *Ring des Winters* soll Gerüchten zufolge andere Eigenschaften besitzen, die nur von einem bösen Wesen aktiviert werden können, dessen Wille der Ring nicht brechen kann. Frostriesen glauben schon lange, dass der Ring genutzt werden kann, um ganze Welten gefrieren zu lassen, während ein Dschinni im Dienst eines calishitischen Paschas einst behauptete, der Ring könnte genutzt werden, um weiße Drachen zu beschwören und zu kontrollieren, sowie eine mächtige Elementarmacht des Eises namens Cryonax.

Den Ring zerstören. Der Ring ist so gut wie unzerstörbar und trotzt selbst der extremsten magischen Hitze. Wird er auf den Finger der mächtigen Erzfee gesteckt, die als die Sommerkönigin bekannt ist, schmilzt der Ring und wird für immer zerstört.

Skorpionrüstung

Rüstung (Ritterrüstung), selten (benötigt Einstimmung)

Diese Ritterrüstung ist aus dem Chitin eines Riesenskorpions erschaffen. Solange du diese Rüstung trägst, erhältst du die folgenden Vorzüge:

- Die Rüstung erhöht deine Kampfbereitschaft und gewährt dir einen Bonus von +5 auf deine Initiative, solange du nicht kampfunfähig bist.
- Die Rüstung bringt keinen Nachteil auf deine Würfe auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit).
- Die Rüstung bringt keinen Nachteil auf Rettungswürfe, um den Effekten extremer Hitze zu widerstehen (siehe Kapitel 5 des *Spielleiterhandbuchs*).

Fluch. Diese Rüstung ist verflucht. Immer wenn du sie anlegst oder ablegst, musst du einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidest du 100 (10W10+45) Punkte Giftschaden, halb so viel bei einem gelungenen Rettungswurf. Nur der Zauber *Wunsch* kann den Fluch der Rüstung aufheben.

Stab des Vergessenen

Zauberstecken, Artefakt (benötigt Einstimmung durch einen Hexenmeister, Magier oder Zauberer)

Dieser krumme Stecken ist aus Knochen geschnitzt und mit dem Schädel eines vergessenen Erzmagus gekrönt, den Acererak vor langer Zeit getötet hat. In die Stirn des Schädels ist Acereraks Rune graviert, die auf vielen Welten als Zeichen des Todes bekannt ist.

Vorteilhafte Eigenschaften. Solange du den Stecken bei dir trägst, erhältst du die folgenden Vorzüge:

- Dein Übungsbonus bei Würfen auf Intelligenz (Arkane Kunde) und Intelligenz (Geschichte) wird verdoppelt.
- Du kannst nicht blind, betäubt, bezaubert, taub, verängstigt oder versteinert werden.
- Untote mit einem Herausforderungsgrad von 2 oder niedriger werden dich weder bedrohen noch angreifen, wenn du ihnen nicht vorher Schaden zufügst.
- Du kannst den Stecken als *Kampfstab +3* führen, der zusätzliche 10 (3W6) Punkte nekrotischen Schaden verursacht.

Fluch wirken. Der *Stab des Vergessenen* hat 7 Ladungen und erhält zu jeder Morgendämmerung 1W4 + 3 verbrauchte Ladungen zurück. Solange du den Stab hältst, kannst du deine Aktion verwenden und 1 Ladung aufwenden, um eine Kreatur innerhalb von 18 m, die du sehen kannst, als Ziel zu bestimmen. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf (gegen deinen Zauberrettungswurf-SG) schaffen, um nicht verflucht zu werden. Solange es auf diese Weise verflucht ist, kann das Ziel keine Trefferpunkte zurückerhalten und ist empfindlich gegenüber nekrotischem Schaden. *Vollständige Genesung*, *Fluch aufheben* oder ähnliche Zauber beendet den Fluch für das Ziel.

Der Vergessene. Die körperlose Lebenskraft eines toten Erzmagus gibt dem Stab Macht und ist in ihm eingesperrt. Die Rune, die in den Schädel des Stabs graviert ist, schützt Acererak vor der Rache dieses Geistes. Immer wenn eine Kreatur, die nicht Acererak ist, eine Ladung des Stabs aufwendet, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50 Prozent, dass die Lebenskraft versucht, den Träger des Stabs in Besitz zu nehmen. Der Träger muss einen Charismarettungswurf gegen SG 20 schaffen, um nicht besessen zu werden, was ihn in einen NSC unter der Kontrolle des SLs verwandelt. Wenn die eindringende Lebenskraft Ziel von Magie wie dem Zauber *Böses und Gutes bannen* wird, wird sie wieder in den Stab gesperrt. Sobald der wahnsinnige Geist des toten Erzmagus die Kontrolle über eine andere Kreatur erlangt hat, versucht er, den Stab zu zerstören.

Den Stab zerstören. Eine Kreatur, die in Besitz des Stabs ist, kann eine Aktion verwenden, um ihn über ein Knie oder eine andere feste Oberfläche zu brechen. Der Stecken wird zerstört und entfesselt seine Restmagie in einer Explosion, die einen Radius von 9 m, der um den Stab zentriert ist, füllt. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 18 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet sie 132 (24W10) Punkte Energieschaden, oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Wurf. Wenn der Stab zerstört wird, wird die Lebenskraft des Vergessenen ins Jenseits geschickt. Wohin er geht, das kann niemand so genau wissen.

Wird der Stecken in eine *Sphäre des Nichts* geworfen, zerstört das sowohl den Stecken als auch die in ihm gefangene Lebenskraft. Der Stecken explodiert nicht, wenn er auf diese Weise zerstört wird, doch sorgt seine Vernichtung dafür, dass auch die Sphäre zerstört wird.

Anhang D: Monster und NSC

Dieser Anhang beschreibt die Monster und Nichtspielercharaktere, die in diesem Buch erscheinen und nicht im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* aufgelistet sind. In jenem Buch findest du auch eine Erklärung, wie du Spielwerte lesen musst.

Die Kreaturen sind in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet.

Acererak

Acererak ist ein Erzlich, der zwischen den Welten reist und dafür bekannt ist, eine kranke Freude daran zu empfinden, die Seelen von Abenteurern zu verschlingen, die er in seine mit Fallen gespickten Gewölbe lockt, wo sie schreckliche Tode erleiden. Ein solches Gewölbe liegt auch unter der verlorenen Stadt Omu. Dieses Gewölbe wird die Gruft der Neun Götter genannt, denn Acererak erschlug neun falsche Götter und versiegelte sie darin. Vor nicht ganz so langer Zeit erbaute er eine nekromantische Apparatur, genannt Seelenfänger, die er dann im Herzen der Gruft verbarg.

Acererak Merkmale

Ideal. „Warum ein Gott sein, wenn ich der Schöpfer von Göttern sein kann?"

Bindung. „Ich erbaue Gewölbe, um mächtige Abenteurer zu fangen und zu töten. Ihre Tode und Seelen sind meine Nahrung."

Makel. „Ich unterschätze die Entschlossenheit meiner Feinde."

Acererak

Mittelgroßer Untoter, neutral böse

Rüstungsklasse 21 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 285 (30W8 + 150)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	16 (+3)	20 (+5)	27 (+8)	21 (+5)	20 (+5)

Rettungswürfe Kon +12, Int +15, Wei +12
Fertigkeiten Arkane Kunde +22, Geschichte +22, Motiv Erkennen +12, Religion +15, Wahrnehmung +12
Schadensresistenzen Blitz, Kälte
Schadensimmunitäten Gift, nekrotisch; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe
Zustandsimmunitäten Bezaubert, betäubt, blind, erschöpft, gelähmt, taub, verängstigt, vergiftet, versteinert
Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 22
Sprachen Abyssisch, Diabolisch, Drakonisch, Elfisch, Gemeinsprache, Gemeinsprache der Unterreiche, Infernalisch, Riesisch, Urtümlich, Zwergisch
Herausforderungsgrad 23 (50.000 EP)

Besondere Ausrüstung. Acererak trägt den *Stab des Vergessenen* (siehe Anhang C). Er trägt einen *Talisman des Nichts* und hat eine *Sphäre des Nichts* unter seiner Kontrolle.

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn Acererak einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich stattdessen entscheiden, ihn zu schaffen.

Wiederbelebung. Acereraks Körper zerfällt zu Staub, wenn er auf 0 Trefferpunkte fällt; dabei bleibt seine Ausrüstung zurück. Acererak erhält nach 1W10 Tagen einen neuen Körper, wobei er alle verlorenen Trefferpunkte zurückerhält und wieder aktiv wird. Der neue Körper erscheint innerhalb von 1,50 m um Acereraks Seelengefäß, dessen Standort verborgen ist.

Zauberwirken. Acererak ist ein Zauberwirker der 20. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 23; +15 zum Treffen mit Zauberangriffen). Acererak hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Kältestrahl, Magierhand, Schockgriff*
1. Grad (beliebig oft) *Schild, Strahl der Übelkeit*
2. Grad (beliebig oft) *Arkanes Schloss, Klopfen*
3. Grad (beliebig oft) *Gegenzauber, Tote beleben*
4. Grad (3 Plätze): *Eissturm, Plage, Tödliches Phantom*
5. Grad (3 Plätze): *Energiewand, Monster festhalten, Todeswolke*
6. Grad (3 Plätze): *Auflösung, Kugelblitz, Todeskreis*
7. Grad (3 Plätze): *Ebenenwechsel, Finger des Todes, Teleportieren*
8. Grad (2 Plätze): *Gedankenleere, Irrgarten*
9. Grad (2 Plätze): *Wort der Macht: Tod, Zeitstopp*

Resistenz gegen Vertreiben. Acererak hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen jeden Effekt, der Untote vertreibt.

Aktionen

Lähmende Berührung. *Nahkampf-Zauberangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. *Treffer:* 10 (3W6) Kälteschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 20 schaffen, um nicht für 1 Minute gelähmt zu werden. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und beendet den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg.

Stecken (Kampfstab +3). *Nahkampf-Waffenangriff:* +11 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W6 + 4) Wuchtschaden plus 10 (3W6) nekrotischer Schaden, oder 8 (1W8 + 4) Wuchtschaden plus 10 (3W6) nekrotischer Schaden, wenn er mit beiden Händen geführt wird.

Fluch wirken. Solange Acererak den *Stab des Vergessenen* hält, kann er 1 Ladung des Stabs aufwenden und eine Zielkreatur, die er innerhalb von 18 m sehen kann, auswählen. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 23 schaffen, sonst wird es verflucht. Solange es auf diese Weise verflucht ist, kann das Ziel keine Trefferpunkte zurückerhalten und ist empfindlich gegenüber nekrotischem Schaden. *Vollständige Genesung, Fluch aufheben* oder ähnliche Magie befreit ein Ziel von dem Fluch.

Legendäre Aktionen

Acererak kann 3 legendäre Aktionen ausführen, wobei er aus den unten beschrieben Optionen auswählt. Nur eine legendäre Aktion kann auf einmal verwendet werden, und das nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur. Acererak erhält seine legendären Aktionen zu Beginn seines Zugs zurück.

Beliebig oft wirkbarer Zauber. Acererak wirkt einen seiner Zauber, die er beliebig oft wirken kann.
Nahkampfangriff. Acererak nutzt Lähmende Berührung oder macht einen Nahkampfangriff mit seinem Stecken.
Furchterregender Blick (kostet 2 Aktionen). Acererak richtet den Blick auf eine Kreatur innerhalb von 3 m, die er sehen kann. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 20 gegen diese Magie schaffen, sonst wird es für 1 Minute verängstigt. Das verängstigte Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und beendet den Effekt, der auf ihm liegt, bei einem Erfolg. Wenn der Rettungswurf des Ziels erfolgreich ist oder der Effekt für es endet, dann ist das Ziel für die nächsten 24 Stunden immun gegen Acereraks Blick.
***Talisman des Nichts* (kostet 2 Aktionen).** Acererak nutzt seinen *Talisman des Nichts* um die *Sphäre des Nichts* unter seiner Kontrolle bis zu 27 m weit zu bewegen.
Leben unterbrechen (kostet 3 Aktionen). Kreaturen innerhalb von 6 m um Acererak müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 20 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 42 (12W6) Punkte nekrotischen Schaden, halb so viel bei einem gelungenen Rettungswurf.



Albinozwerg

Albinozwerge

Die Albinozwerge von Chult wurden durch vulkanische Aktivität aus ihrem unterirdischen Zuhause vertrieben, und die, die nicht Zuflucht in Nyanzaruhafen gefunden haben, haben sich an das Leben im Dschungel angepasst. Sie machen Rüstungen aus Dinosaurierhaut, formen Waffen aus Dinosaurierknochen, Feuerstein und Holz und fertigen ausgefeilten Schmuck aus Knochen, Federn, Stoßzähnen und Steinperlen. Albinozwerge haben nicht vergessen, wie man Metall schmiedet, doch haben sie selten die Mittel dazu.

Albinozwerg-Geisterkrieger

Ein Albinozwerg kann sich so auf das Land von Chult einstimmen, dass ein wohlwollender Geist es bemerkt und eine mächtige Bezauberung auf den Zwerg wirkt, was ihm innewohnende Zauberkräfte verleiht. Diese zwergischen Geisterkrieger widmen sich der Aufgabe, die natürliche Schönheit von Chult zu wahren und gegen unnatürliche Bedrohungen zu kämpfen. Ein Albinozwerg hat die Werte eines **Albinozwerg-Kriegers**, nur dass er einen Herausforderungsgrad von 1 (200 EP) hat und das folgende zusätzliche Merkmal besitzt:

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Zwerg ist Weisheit. Er kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei er keine Materialkomponenten benötigt:

Jeweils 1/Tag: *Mit Pflanzen sprechen, Mit Tieren sprechen, Springen, Spurloses Gehen, Zeichen des Jägers*

Albinozwerg-Krieger

Mittelgroßer Humanoider (Zwerg), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 13 (Fellrüstung)
Trefferpunkte 30 (4W8 + 12)
Bewegungsrate 7,50 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	13 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Überlebenskunst +4, Wahrnehmung +4
Schadensresistenz Gift
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Zwergische Unverwüstlichkeit. Der Zwerg hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Gift.

Aktionen

Beil. *Nahkampf-oder Fernkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Nahkampfreichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6 + 1) Hiebschaden.

Aldani

Viele chultische Eingeborene können sich an die Kindheitsgeschichten über die Aldani erinnern, das unheimliche Hummervolk, das in den Flüssen und Seen ihres Heimatlands lebte. Da es seit Jahren keine Sichtungen der Aldani gegeben hat, geht man allgemein davon aus, dass sie ausgelöscht wurden. In Wahrheit haben viele Aldani überlebt und sich in die Seen des Aldanibeckens im Herzen von Chult zurückgezogen.

Ein Aldani sieht wie ein Riesenhummer aus, der aufrecht geht. Sein Gesicht ist weitgehend von Panzerung umschlossen und sieht fast humanoid aus, mit Ausnahme seiner langen Augenstiele. Trotz ihres furchterregenden Aussehens vermeiden Aldani Konflikte. Sie sind zurückgezogen und xenophob und verbergen sich in ihren Seen und Flüssen.

Aldani (Hummervolk)

Mittelgroße Monstrosität, rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 49 (9W8 + 9)
Bewegungsrate 6 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	8 (–1)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Fertigkeiten Überlebenskunst +4, Wahrnehmung +4
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Amphibisch. Der Aldani kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Aladani kann zwei Angriffe mit seinen Scheren ausführen.

Schere. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W8 + 1) Hiebschaden, und das Ziel wird gepackt (Rettungswurf zum Entkommen SG 11). Der Aldani hat zwei Scheren und kann mit jeder ein Ziel packen.



Aldani-Bestechungen. Wenn Aldani gestört werden, versuchen sie, die Eindringlinge zu vertreiben, ohne sie umzubringen. Wenn sie von Kreaturen konfrontiert werden, die sich nicht leicht einschüchtern lassen, bieten sie Bestechungen dafür, in Ruhe gelassen zu werden. Diese Bestechungen nehmen die Form von Schätzen an, die die Aldani am Grunde von Seen und Flüssen gesammelt haben.

Verflucht von Ubtao. Die Aldani sind monströse Nachkommen chultischer Menschen, die dem Aldani-Stamm angehörten. Die Fischer des Stammes fingen Tausende von Hummern aus den Flüssen, bis kein Hummer mehr übrig war. Ihre Gier machte Ubtao wütend, und er verfluchte die Fischer, indem er sie in das Hummervolk verwandelte. Die Fischer nahmen ihre Strafe hin und akzeptierten ihre neue Existenz. Sie wurden jedoch von anderen Mitgliedern ihres Stammes geächtet und gezwungen, Zuflucht in den Flüssen zu suchen, die sie einst ausgeplündert hatten. Auch wenn der Aldani-Stamm ausgestorben ist, hat das Hummervolk bis zum heutigen Tag überlebt.

Almiraj

Ein Almiraj ist ein großes, scheues Kaninchen mit einem 30 cm langen Spiralhorn, das aus seiner Stirn ragt, ähnlich dem eines Einhorns. Wenn es zum Angriff gezwungen wird, versucht es, Feinde mit dem Horn aufzuspießen.

Almiraj wurden vor langer Zeit nach Chult gebracht, von Kaufleuten aus dem fernen Land Zakhara. Diese Kreaturen sind sehr geschickt darin, Raubtieren aus dem Weg zu gehen, und gediehen deshalb überall auf der tropischen Halbinsel. Sie leben in Erdbauten und können gefangen und domestiziert werden. Mit der Erlaubnis des SL kann der Zauber *Vertrauten finden* auch einen Almiraj beschwören.

Almiraj

Kleines Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13
Trefferpunkte 3 (1W6)
Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
2 (–4)	16 (+3)	10 (+0)	2 (–4)	14 (+2)	10 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +4
Sinne Dunkelsicht 9 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen —
Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Scharfe Sinne. Der Almiraj hat Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit Gehör oder Sicht zu tun haben.

Aktionen

Horn. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W4 + 3) Stichschaden.

Artus Cimber

Artus Cimber, ein ehemaliges Mitglied der Harfner, ist der Behüter des *Rings des Winters*. Er fand den Ring in den Dschungeln von Chult, wo er auch seine Ehefrau Alisanda traf. Der Ring lässt die natürliche Alterung des Trägers anhalten und hat es Artus erlaubt, weit über seine normale Lebensspanne hinaus zu überleben. Der Ring widersetzt sich auch magischen Versuchen, seinen Standort und den des Trägers aufzuspüren. Über den Fingerknöcheln hat Artus die Namen seiner hochgeschätzten, verstorbenen Tiergefährten tätowiert – ein Paar sprechender Wombats namens Byrt und Lugg.

Artus hat den Großteil seines Lebens damit verbracht, den *Ring des Winters* aus den Händen des Bösen zu halten, doch seine Rückkehr nach Chult ist darauf fokussiert, sich mit seiner geliebten Alisanda zu vereinen, die während der Zauberpest zusammen mit der Stadt Mezro verschwand. Artus ist nicht mehr zufrieden damit, darauf zu warten, dass Alisanda und Mezro von sich aus zurückkehren, und sucht nun nach Mitteln, sie zurückzubringen. Er glaubt, dass Saja N'baza, eine uralte Wächternaga, ihm helfen kann. Somit war seine Suche darauf fokussiert, die Ruinen von Orolunga ausfindig zu machen, wo die Naga hausen soll. Das Schicksal hat Artus einen saurianischen Reisegefährten namens Drachenbeute gewährt, den er in Nyanzaruhafen getroffen hat. Die beiden sind immer in Bewegung. Entsprechend wird ihr Aufenthaltsort im Abenteuer zufällig bestimmt.

Artus im Spiel. Artus war noch niemals in Omu, und er hat keine Ahnung, wo die Stadt ist. Er hat allerdings ein mächtiges Artefakt in seinem Besitz und ein gutes Herz. Wenn die Charaktere erklären, warum sie nach Chult gekommen sind, schiebt Artus seine persönlich Queste beiseite und bietet an, ihnen dabei zu helfen, Omu zu finden und den Seelenfänger zu zerstören.

Das erste Mal, dass eine Situation Artus zwingt, den *Ring des Winters* zu nutzen, warnt er die Charaktere, dass böse Mächte hinter dem Ring her sind und dass seine Präsenz in der Gruppe die Charaktere in Gefahr bringen könnte.

Artus Cimbers Merkmale

Ideal. „Die Bewahrung von Wissen und Geschichte ist mir wichtig."

Bindung. „Ich sehne mich danach, wieder mit meiner Frau Alisanda vereint zu sein."

Makel. „Ich vertraue Fremden nur langsam. Das gilt besonders für Abenteurer."

Artus Cimber

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), neutral gut

Rüstungsklasse 14 (beschlagenes Leder)
Trefferpunkte 82 (15W8 + 15)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	18 (+4)

Rettungwürfe Ges +5, Cha +7
Fertigkeiten Geschichte +9, Motiv Erkennen +6, Täuschen +7, Überlebenskunst +9
Schadensimmunitäten Kälte (solange er den *Ring des Winters* trägt)
Sinne passive Wahrnehmung 13
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch, Goblinisch, Zwergisch
Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Besondere Ausrüstung. Artus trägt den *Ring des Winters*. Er und der Ring können nicht das Ziel von Weissagungsmagie werden oder durch magische Ausspähungssensoren wahrgenommen werden. Solange Artus auf den Ring eingestimmt ist und ihn trägt, hört er auf zu altern und ist immun gegen Kälteschaden und die Auswirkungen extremer Kälte.

Artus führt *Lesezeichen*, einen Dolch +3 mit zusätzlichen magischen Eigenschaften. Als Bonusaktion kann Artus eine der folgenden Eigenschaften aktivieren, solange er auf den Dolch eingestimmt ist und die Waffe gezogen hat:

- Er kann einen blauen Juwel, der in den Knauf des Dolchs eingesetzt ist, in einem Radius von 6 m helles Licht und in einem Radius von 6 m dämmriges Licht abstrahlen lassen. Er kann den Juwel auch dunkel werden lassen.
- Er kann den Dolch in einen Kompass verwandeln, der nach Norden zeigt, solange er auf seiner Handfläche ruht.
- Er kann *Dimensionstür* aus dem Dolch wirken. Wenn diese Eigenschaft verwendet wird, kann sie erst beim nächsten Morgen wieder verwendet werden.
- Er kann *Zwang* (SG für den Rettungswurf 15) aus dem Dolch wirken. Die Reichweite des Zaubers ist auf 36 m erhöht, aber das Ziel sind nur Spinnen, die Tiere sind. Wenn diese Eigenschaft verwendet wird, kann sie erst beim nächsten Morgen wieder verwendet werden.

Aktionen

Mehrfachangriff. Artus führt drei Angriffe mit *Lesezeichen* oder seinem Langbogen aus.

Lesezeichen (Dolch +3). *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W4 + 5) Stichschaden.

Langbogen *Fernkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Stichschaden.

Ring des Winters. Der *Ring des Winters* hat 12 Ladungen und erhält jeden Morgen alle verbrauchten Ladungen zurück. Solange Artus auf den Ring eingestimmt ist und ihn trägt, kann er die notwendige Anzahl von Ladungen aufwenden, um eine der folgenden Eigenschaften zu aktivieren:

- Er kann 1 Ladung als Aktion aufwenden und den Ring verwenden, um die Temperatur in einer Sphäre mit 36 m Radius, die um einen Punkt innerhalb von 90 m von ihm zentriert ist, fallen zu lassen. Die Temperatur in diesem Bereich sinkt pro Minute um 10 Grad Celsius, bis zu einem Minimum von –35 Grad. Frost und Eis beginnen sich auf Oberflächen zu bilden, sobald die Temperatur unter 0 Grad fällt. Dieser Effekt ist permanent, es sei denn, Artus verwendet den Ring, um ihn als Aktion zu beenden. Dann kehrt die Temperatur in der Region mit einer Geschwindigkeit von 5 Grad pro Minute zum normalen Wert zurück.
- Artus kann einen der folgenden Zauber aus dem Ring wirken (Zauberrettungswurf-SG 17), indem er die notwendige Anzahl von Ladungen aufwendet: *Bigbys Hand* (2 Ladungen; die Hand besteht aus Eis, ist immun gegen Kälteschaden und verursacht Wuchtschaden anstelle von Energieschaden, wenn sie zur Faust geballt wird), *Kältekegel* (2 Ladungen), *Fleisch zu Eis* (3 Ladungen; wie *Fleisch zu Stein*, nur dass sich das Ziel in solides Eis mit der Dichte und Robustheit von Stein verwandelt), *Eissturm* (2 Ladungen), *Otilukes Frostsphäre* (3 Ladungen), *Schneesturm* (1 Ladung), *Dornenwuchs* (1 Ladung; die Dornen bestehen aus Eis), oder *Eiswand* (2 Ladungen).
- Er kann die notwendige Anzahl von Ladungen als Aktion aufwenden und den Ring verwenden, um entweder einen leblosen Gegenstand aus Eis (2 Ladungen) oder eine Eiskreatur (4 Ladungen) zu erschaffen. Der Eisgegenstand kann keine beweglichen Teile haben, muss in einen Würfel mit 3 m Kantenlänge passen und hat die Dichte und Beständigkeit von Metall oder Stein (Artus' Wahl). Die Eiskreatur muss einem Tier mit Herausforderungsgrad 2 oder weniger nachempfunden sein. Die Eiskreatur hat die gleichen Werte wie das Tier, das sie nachahmt, mit den folgenden Anpassungen: die Kreatur ist ein Konstrukt mit Empfindlichkeit gegenüber Feuerschaden, Immunität gegen Kälte- und Giftschaden, und Immunität gegen die folgenden Zustände: bezaubert, erschöpft, gelähmt, verängstigt, vergiftet und versteinert. Die Eiskreatur gehorcht nur den Befehlen ihres Schöpfers. Der Eisgegenstand oder die Kreatur erscheint in einem freien Bereich innerhalb von 18 m um Artus. Er schmilzt nach 24 Stunden oder wenn er auf 0 Trefferpunkte fällt zu einer Pfütze normalen Wassers. In extremer Hitze verliert der Gegenstand pro Minute 5 (1W10) Trefferpunkte, weil er schmilzt. Verwende die Richtlinien in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*, um die Trefferpunkte eines leblosen Gegenstands zu bestimmen, wenn sie notwendig werden.

Atropal

Ein Atropal ist eine grausige, nicht vollendete Schöpfung eines bösen Gottes, die vor langer Zeit losgelassen und verlassen wurde. Da ein Atropal niemals wirklich am Leben war, kann er nicht von den Toten erhoben oder wiederbelebt werden. Nicht einmal göttliche Intervention kann diesem hasserfüllten, elenden Horror wahres Leben einhauchen.

Ein Atropal ist missgebildet und unfertig. Sein nasser, faltiger und aufgedunsener Leib ist von einem haarlosen, übergroßen Kopf gekrönt, aus dem glasige, leere Augen glotzen. Er sabbert beständig stinkende Sekrete, während sein Mund Obszönitäten formt. Seine Arme sind zu dünn, mit winzigen Händen, die in grausamen Krallen enden. Ein Atropal kann nicht gehen, sondern schwebt immer, und seine verkümmerten, toten Beine baumeln unter ihm herab.

Negative Energieverbindung. Die vertrocknete Nabelschnur eines Atropal scheint im Nichts zu verschwinden, doch tatsächlich ist sie mit der Negativen Ebene verbunden. Die Verbindung verleiht dem Atropal Macht über Tod und Untod. Die Schnur kann von einem *Hinrichtungsschwert* oder einer anderen Hinrichtungswaffe durchtrennt werden, was die Verbindung des Atropal mit der Negativen Ebene schwächt.

Ein Atropal kann Überreste von Kreaturen beschwören, die auf der Negativen Ebene gestorben sind und die sich dann als Todesalben manifestieren. Diese Diener können außerhalb der Negativen Ebene nur durch den Willen des Atropal existieren und lösen sich schnell auf, wenn der Atropal zerstört wird.

Untotes Wesen. Ein Atropal braucht weder Luft, noch Nahrung, Wasser oder Schlaf.



Atropal

Atropal

Riesiger Untoter (Titan), neutral böse

Rüstungsklasse 7
Trefferpunkte 225 (18W12 + 108)
Bewegungsrate 0 m, fliegen 15 m (schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	5 (–3)	22 (+6)	25 (+7)	19 (+4)	24 (+7)

Rettungswürfe Kon +11, Wei +9
Schadensempfindlichkeit Gleißend
Schadensresistenzen Kälte, nekrotisch; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht magische Angriffe
Zustandsimmunitäten Erschöpfung, gelähmt, liegend, verängstigt, vergiftet
Sinne Dunkelsicht 36 m, Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen versteht Celestisch, gibt aber nur obszönen Unsinn von sich
Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP)

Magieresistenz. Der Atropal hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Negative Energieaura. Kreaturen innerhalb von 9 m um den Atropal können keine Trefferpunkte zurückerlangen, und Kreaturen, die ihren Zug innerhalb von 9 m um den Atropal beginnen, erleiden 10 (3W6) Punkte nekrotischen Schaden.

Wenn der Atropal von einem *Hinrichtungsschwert* getroffen wird, kann der Angreifer die Nabelschnur durchtrennen, anstatt Schaden zu verursachen. Wird die Nabelschnur durchschnitten, verliert der Atropal dieses Merkmal.

Resistenzaura gegen Vertreiben. Der Atropal und andere untote Kreaturen innerhalb von 9 m um ihn haben einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen jeden Effekt, der Untote vertreibt.

Aktionen

Berührung. *Nahkampf-Waffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (3W6) nekrotischer Schaden

Kältestrahl. *Fernkampf-Zauberangriff:* +12 zum Treffen, Reichweite 36 m, ein Ziel. *Treffer:* 21 (6W6) Kälteschaden

Lebensentzug. Der Atropal wählt eine Kreatur, die er sehen kann, innerhalb von 36 m um sich aus. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 19 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet es 36 (8W8) Punkte nekrotischen Schaden, halb so viel bei einem erfolgreichen Wurf. Der Atropal erhält Trefferpunkte gleich der Hälfte des verursachten Schadens zurück.

Todesalb beschwören (Aufladung 6). Der Atropal beschwört einen Todesalb, der sich innerhalb von 9 m um ihn in einem freien Bereich, den er sehen kann, materialisiert. Der Todesalb gehorcht den Befehlen seines Beschwörers und kann nicht von anderen Kreaturen kontrolliert werden. Der Todesalb verschwindet, wenn er auf 0 Trefferpunkte fällt oder wenn der Beschwörer stirbt.

Legendäre Aktionen

Der Atropal kann 3 legendäre Aktionen ausführen und aus den unten beschrieben Optionen auswählen. Nur eine legendäre Aktion kann auf einmal verwendet werden, und das nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur. Der Atropal erhält seine legendären Aktionen zu Beginn seines Zugs zurück.

Berührung. Der Atropal führt einen Berührungsangriff aus.
Kältestrahl (kostet 2 Aktionen). Der Atropal verwendet Kältestrahl.
Wehklage (kostet 3 Aktionen). Der Atropal lässt einen vernichtenden Schrei los. Alle Kreaturen innerhalb von 36 m um den Atropal, die die Wehklage hören können, müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 19 schaffen, um nicht 1 Stufe Erschöpfung zu erleiden.

Bodak

Mittelgroßer Untoter, chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 58 (9W8 + 18)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	7 (–2)	12 (+1)	12 (+1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +4
Schadensresistenzen Feuer, Kälte, nekrotisch; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe
Schadensimmunitäten Blitz, Gift
Zustandsimmunitäten Bezaubert, verängstigt, vergiftet
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen Abyssisch, die Sprachen, die Kreatur im Leben kannte
Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Aura des Nichts. Der Bodak kann dieses Merkmal als Bonusaktion aktivieren oder deaktivieren. Solange die Aura aktiv ist, fügt sie jeder Kreatur, die ihren Zug innerhalb von 9 m um den Bodak beendet, 5 Punkte nekrotischen Schaden zu. Untote und Unholde ignorieren diesen Effekt.

Todesblick. Wenn eine Kreatur, die die Augen des Bodaks sehen kann, ihren Zug innerhalb von 9 m um den Bodak beginnt, kann der Bodak sie zwingen, einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 abzulegen, wenn der Bodak nicht kampfunfähig ist und die Kreatur sehen kann. Wenn der Rettungswurf um 5 oder mehr Punkte misslingt, fällt die Kreatur auf 0 Trefferpunkte, es sei denn, sie ist immun gegen den Zustand verängstigt. Ansonsten erleidet die Kreatur bei einem misslungenen Rettungswurf 16 (3W10) Punkte psychischen Schaden.

Wenn die Kreatur nicht überrascht ist, kann sie die Augen abwenden, um zu Beginn des Zugs den Rettungswurf zu vermeiden. Wenn die Kreatur dies tut, erleidet sie einen Nachteil auf alle Angriffswürfe gegen den Bodak bis zum Beginn des nächsten Zugs. Wenn die Kreatur in der Zwischenzeit den Bodak anschaut, muss sie den Rettungswurf sofort ablegen.

Überempfindlich gegen Sonnenlicht. Der Bodak erleidet 5 Punkte gleißenden Schaden, wenn er seinen Zug im Sonnenlicht beginnt. Solange er sich im Sonnenlicht aufhält, erleidet er einen Nachteil bei Angriffswürfen und Attributswürfen.

Aktionen

Faust. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Wuchtschaden plus 9 (2W8) nekrotischer Schaden.

Verdorrender Blick. Eine Kreatur innerhalb von 18 m um den Bodak, die ihn sehen kann, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 22 (4W10) Punkte nekrotischen Schaden, halb so viel bei einem gelungenen Rettungswurf.

Bodak

Ein Bodak ist das untote Überbleibsel von jemandem, der Orcus verehrt hat. Er hat weder Leben noch Seele und existiert nur, um Tod zu bringen. Orcus kann sich an alles erinnern, was ein Bodak sieht oder hört. Wenn er will, kann er durch einen Bodak sprechen, um seine Feinde und Anhänger direkt zu kontaktieren.

Selbst die Natur verachtet die Bodaks. Die Sonne verbrennt ihr makelbehaftetes Fleisch. Der Blick der Kreatur vernichtet die Lebenden. Jeder, den der Bodak mit seinem Blick tötet, verdorrt, und sein Gesicht erstarrt in einer Maske der Furcht. Die bloße Präsenz des Monsters ist so unnatürlich, dass sie die Seele gefrieren lässt.

Geschändete Seele. Die Seele einer Kreatur, die ein Bodak wird, ist so schwer beschädigt, dass sie für die meisten Formen magischer Wiederbelebung nicht mehr geeignet ist. Nur ein *Wunsch* oder ähnliche Magie kann einen Bodak wieder zu seinem früheren Leben bringen.

Untotes Wesen. Ein Bodak braucht weder Luft, noch Nahrung, Wasser oder Schlaf.

Brontosaurus

Dieser gewaltige vierbeinige Dinosaurier ist groß genug, dass die meisten Raubtiere ihn in Frieden lassen. Sein tödlicher Schwanz kann kleinere Bedrohungen vertreiben oder töten.

Brontosaurus

Gigantisches Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 121 (9W20 + 27)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	9 (–1)	17 (+3)	2 (–4)	10 (+0)	7 (–2)

Rettungswürfe Kon +6
Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderungsgrad 5 (1800 EP)

Aktionen

Stampfen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 27 (3W6) Wuchtschaden, und das Ziel muss einen Stärkerettungswurf gegen SG 14 schaffen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden.

Schwanz. *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 32 (6W8 + 5) Wuchtschaden.



Chwinga

Winziger Elementar, neutral

Rüstungsklasse 15
Trefferpunkte 5 (2W4)
Bewegungsrate 6 m, klettern 6 m, schwimmen 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
1 (–5)	20 (+5)	10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)

Fertigkeiten Akrobatik +7, Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +7
Sinne Blindsicht 18 m, passive Wahrnehmung 17
Sprachen —
Herausforderungsgrad 0 (0 EP)

Entrinnen. Wenn der Chwinga Ziel eines Effekts wird, der es ihm erlaubt, einen Geschicklichkeitsrettungswurf abzulegen, um halben Schaden zu erleiden, erleidet er bei einem erfolgreichen Rettungswurf keinen Schaden und halben Schaden bei einem misslungenen Wurf.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Chwinga ist Weisheit. Er kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei er keine Materialkomponenten und keine verbalen Komponenten benötigt:

Beliebig oft: *Druidenkunst, Göttliche Führung, Resistenz, Spurloses Gehen*

Aktionen

Magische Gabe (1/Tag): Der Chwinga wählt eine Kreatur, die er sehen kann, innerhalb von 1,50 m um sich aus. Das Ziel erhält eine übernatürliche Bezauberung nach Wahl des SLs. Siehe Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)* für mehr Informationen zu übernatürlichen Bezauberungen.

Natürliche Zuflucht. Der Chwinga zieht sich magisch in einen Felsen, eine lebende Pflanze oder eine natürliche Süßwasserquelle in seinem Bereich zurück. Der Chwinga kann nicht Ziel von Angriffen, Zaubern oder anderen Effekten werden, solange er sich in seiner Zuflucht befindet, und die Zuflucht stört die Blindsicht des Chwinga nicht. Der Chwinga kann seine Aktion verwenden, um aus der Zuflucht zu treten. Wird die Zuflucht zerstört, wird der Chwinga aus ihr vertrieben und erscheint im Bereich der Zuflucht, doch erleidet er dabei keinen Schaden.

Chwinga

Ein Chwinga ist ein winziger Elementargeist, der in Pflanzen, Felsen und Flüssen weitab der Zivilisation lebt. Chwingas sind quälend scheu und ziehen es vor, ungesehen zu bleiben.

Wenn zwei oder mehr Chwingas in der gleichen Region leben, sucht jeder von ihnen Zuflucht in einer eigenen Pflanze, einem Felsen oder einer Süßwasserquelle. Auch wenn zwei Chwingas nie gleich aussehen, erinnern sie alle an 15 cm große, belebte Puppen mit seltsamen Masken, dürren Gliedern und wilden Haaren. Ihr Auftauchen wird manchmal von einer kühlen Brise angekündigt, dem süßen Duft von Blumen und tanzenden Libellen. Ihre bloße Anwesenheit macht eine natürliche Umgebung üppiger und lebendiger.

Faszination für Humanoide. Chwingas meiden die meisten anderen Kreaturen, aber sie finden die Zeichen der Zivilisation faszinierend. Sie wundern sich sehr über Kreaturen, die Rüstung tragen, Waffen nutzen, Werkzeuge verwenden und Essen kochen. Wenn ein Chwinga einem oder mehreren Humanoiden begegnet, ist seine Neugier manchmal stärker, und er verfolgt die Kreaturen für eine Weile, um sie zu beobachten. Wenn ihm ein bestimmter Humanoider gefällt, könnte ein Chwinga seine Zaubertricks nutzen, um ihm zu helfen, oder eine magische Gabe verleihen, ehe er verschwindet. Die Merkmale, die einen Humanoiden attraktiv für Chwinga machen, können sehr unterschiedlich sein. In einigen Fällen mögen die Chwinga vielleicht einfach die Art, wie der Humanoide geht oder wie er sein Haar kämmt. Vielleicht ist er aber auch in die Fähigkeit des Humanoiden vernarrt, Musik zu spielen oder große Mengen Nahrung zu sich zu nehmen.

Elementares Wesen. Chwingas schlafen, aber sie brauchen weder Luft, noch Nahrung oder Wasser. Sie haben keine Namen und können nicht sprechen. Wenn ein Chwinga stirbt, verwandelt er sich in eine Handvoll Blütenblätter, eine Wolke Pollen, eine Steinstatuette, die seinem früheren Selbst ähnelt, eine Murmel aus glattem Stein oder eine Pfütze Süßwasser.

Deinonychus

Der größere Vetter des Velociraptors tötet, indem er sein Ziel mit den Klauen packt und frisst, solange die Kreatur noch am Leben ist.

Dimetrodon

Diese Echse mit dem Rückensegel findet man vor allen in Bereichen, wo Dinosaurier leben. Sie jagt an Küsten und im flachen Wasser und nimmt eine ähnliche Rolle wie ein Krokodil ein.

Dornenhund

Ein Dornenhund ist eine vierbeinige Pilzkreatur, die unter den Pflanzenpygmäen lebt und ihnen als Wachhund oder Reittier dient.

Drachenbeute

Drachenbeute ist ein Recke des Guten und ein Saurianer – ein Volk, das auf einer fremden Welt entstanden ist und dessen Mitglieder lange leben. Sehr wenige Saurianer leben in den Vergessenen Reichen, und es wird davon ausgegangen, dass es in der Welt keine Siedlungen der Saurianer gibt.

Die Sprache der Saurianer ist eine Mischung aus Klick- und Pfeifgeräuschen, die Menschen nicht hören können, also verlässt sich Drachenbeute auf Gerüche, um seine Gefühle zu vermitteln. Um von einer sprechenden Kreatur verstanden zu werden, muss er einen Geruch „rufen". Drachenbeutes bekannte Gerüche sind: Schwefel (Verwirrung), Rosen (Traurigkeit), Zitrone (Behagen oder Freude), gebackenes Brot (Wut), Veilchen (Gefahr oder Angst), Geißblatt (Sanftheit oder Sorge), Holzrauch (Hingabe oder Frömmigkeit), Teer (Sieg oder Feiern) und Schinken (Nervosität oder Sorge).

Drachenbeute ist 1,45 m groß, wiegt 150 Pfund und hat trockene, faltige Haut. Er führt ein *Heiliger-Rächer*-Langschwert und einen Schild in blau, rot und weiß. Auch wenn er Eigenschaften mit Paladinen gemein hat, ist Drachenbeute kein Mitglied einer Klasse. Mit einer Fähigkeit, die als Shen-Zustand bekannt ist, kann er die Gesinnung jeder Kreatur innerhalb von 18 m um sich bestimmen.

Eine unerwartete Freundschaft. Drachenbeute traf Artus Cimber in Nyanzaruhafen, und die beiden wurden treue Freunde. Als Artus von seiner Queste sprach, wieder mit seiner Frau Alisanda vereint zu sein, wurde er von Drachenbeutes ruhiger Art und ungewöhnlicher Kommunikationsweise getröstet. Mit einem Lächeln und Nicken stimmte Drachenbeute zu, Artus zu helfen. Als häufiger Besucher in Chult verstand der Saurianer die Gefahren des Dschungels nur zu gut.

Drachenbeute im Spiel. Drachenbeute war noch niemals in Omu und weiß nicht, wo die Stadt liegt. Wenn die Charaktere Artus Cimber überzeugen, ihnen zu helfen, den Seelenfänger zu vernichten, will Drachenbeute auch helfen.

Drachenbeutes Merkmale

Ideal. Drachenbeute gibt einen Zitronenduft ab, wenn er darüber nachdenkt, die Erde zu erkunden, ihre vielen Wunder zu sehen und anderen auf dem Weg zu helfen. (Übersetzung: Er hat das Herz eines Entdeckers.)

Bindung. Drachenbeute gibt den Geruch von Holzrauch ab, während er Dinge tut, die der Queste eines Freundes helfen. (Übersetzung: Er würde alles für einen Freund tun.)

Makel. Drachenbeute „schreit" den Geruch von Schinken, während er dorthin geht, wo andere sich nicht hinwagen. (Übersetzung: Er wird sich in jede Gefahr stürzen, egal wie furchterregend.)

Deinonychus

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 26 (4W8+ 8)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	4 (–3)	12 (+1)	6 (–2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3
Sinne passive Wahrnehmung 13
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Anspringen. Wenn sich der Deinonychus mindestens 6 m direkt auf eine Kreatur zubewegt und dann im gleichen Zug mit einem Angriff mit den Klauen trifft, dann muss das Ziel einen Stärkerettungswurf gegen SG 12 schaffen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden. Wenn das Ziel liegt, kann der Deinonychus einen Bissangriff als Bonusaktion ausführen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Deinonychus führt drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Stichschaden.

Klaue. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Hiebschaden.

Dimetrodon

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 19 (3W8 + 6)
Bewegungsrate 9 m, schwimmen 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Fertigkeiten Wahrnehmung +2
Sinne Passive Wahrnehmung 12
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (2W6 + 2) Stichschaden.



Drachenbeute

Dornenhund

Mittelgroße Pflanze, neutral

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 27 (5W8 + 5)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	6 (–2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +4
Schadensresistenzen Blitz, Stich
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Pflanzentarnung. Der Dornenhund hat einen Vorteil bei Würfen auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) in jedem Gelände, in dem es ausreichend Pflanzen gibt, zwischen denen er sich verstecken kann.

Regeneration. Der Dornenhund regeneriert zu Beginn eines jeden seiner Züge 5 Trefferpunkte. Wenn er Feuerschaden, Kälteschaden oder nekrotischen Schaden erleidet, funktioniert dieses Merkmal zu Beginn des nächsten Zugs des Dornenhunds nicht. Der Dornenhund stirbt nur, wenn er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und nicht regeneriert.

Dornenkörper. Zu Beginn seines Zugs fügt der Dornenhund jeder Kreatur, die ihn gerade packt, 2 (1W4) Punkte Stichschaden zu.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (2W6 + 1) Stichschaden.

Drachenbeute

Mittelgroßer Humanoider (Saurianer), rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 17 (Brustplatte, Schild)
Trefferpunkte 120 (16W8 + 48)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	13 (+1)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	18 (+4)

Rettungswürfe WEI +6, CHA +7
Fertigkeiten Athletik +5, Heilkunde +6
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen Versteht die Gemeinsprache, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Göttliche Gesundheit. Drachenbeute ist immun gegen Krankheit.

Aura der Magieresistenz. Solange Drachenbeute seinen *Heiligen Rächer* hält, erschafft er eine Aura mit 3 m Radius um sich selbst. Solange diese Aura aktiv ist, haben Drachenbeute und alle verbündeten Kreaturen in der Aura einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Aktionen

Mehrfachangriff. Drachenbeute führt zwei Nahkampfwaffen-Angriffe aus.

Heiliger Rächer (Langschwert +3). *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W8 + 5) Hiebschaden, oder 10 (1W10 + 5) Hiebschaden, wenn die Waffe mit zwei Händen geführt wird. Ist das Ziel ein Unhold oder ein Untoter, erleidet es zusätzliche 11 (2W10) Punkte gleißenden Schaden.

Gesinnung spüren. Drachenbeute wählt eine Kreatur innerhalb von 18 m um sich, die er sehen kann, aus und bestimmt ihre Gesinnung, solange die Kreatur nicht von einem Zauber oder anderem magischen Effekt vor Weissagungsmagie geschützt ist.



Dreiblumenwedel

Dreiblumenwedel

Mittelgroße Pflanze, gesinnungslos

Rüstungsklasse 10
Trefferpunkte 11 (2W8 + 2)
Bewegungsrate 1,50 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
1 (–5)	10 (+0)	12 (+1)	1 (–5)	10 (+0)	1 (–5)

Zustandsimmunitäten Blind, erschöpft, liegend, taub
Sinne Blindsicht 9 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Dreiblumenwedel nutzt seine orange Blüte, dann die gelbe Blüte und dann die rote Blüte.

Orange Blüte. Der Dreiblumenwedel wählt eine Kreatur, die er sehen kann, innerhalb von 1,50 m um sich aus. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 schaffen, sonst wird es für 1 Stunde vergiftet. Solange das Ziel auf diese Weise vergiftet ist, ist es bewusstlos. Am Ende einer jeden Minute kann das vergiftete Ziel den Rettungswurf wiederholen und beendet den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg.

Gelbe Blüte. Der Dreiblumenwedel wählt eine Kreatur, die er sehen kann, innerhalb von 1,50 m um sich aus. Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 11 schaffen, sonst wird es mit ätzendem Harz bedeckt und erleidet zu Beginn eines jeden seiner Züge 5 Punkte Säureschaden. Wenn man das Ziel mit Wasser übergießt, verringert das den Säureschaden pro halbem Liter oder pro Flasche Wasser, die verwendet wird.

Rote Blüte. *Nahkampf-Waffenangriff:* +2 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. *Treffer:* 2 (1W4) Stichschaden, und das Ziel wird gepackt (Rettungswurf zum Entkommen SG 11). Bis der Haltegriff endet, erleidet es 5 (2W4) Punkte Giftschaden zu Beginn eines jeden seiner Züge. Die Rote Blüte kann nur ein Ziel auf einmal packen. Eine andere Kreatur in Reichweite des Dreiblumenwedels kann ihre Aktion verwenden, um den Haltegriff für das Ziel zu beenden.

Dreiblumenwedel

Wenn ein Dreiblumenwedel voll ausgewachsen ist, ist er zwischen 1,80 und 2 m groß. Er hat drei bunte, trompetenförmige Blüten, jede so groß wie der Kopf eines Menschen und jede in einer anderen Farbe: tiefes Rot, lebendiges Orange und helles Gelb. Jede Blüte kann einer Kreatur auf eine eigene, schreckliche Art schaden.

Eblis

Eblis sollen die Reinkarnationen böser Menschen sein, die von den Göttern für Diebstahl und Entführung bestraft wurden. Diese intelligenten, bösen Kraniche sind 2,40 m groß und legen Eier wie normale Vögel. Sie können Gegenstände mit ihren Schnäbeln und Füßen manipulieren.



Eblis

Eblis versuchen, andere Kreaturen dazu zu bringen, das zu tun, was sie wollen, und ihre Pläne sind immer selbstsüchtig. Sie leben, um Kreaturen zu zerstören, die sie beleidigen, und erfreuen sich daran, Humanoide in einen unerwarteten Tod zu locken. Eblis sammeln auch gerne Schätze, die sie manchmal nutzen, um jene zu belohnen, die ihnen dienen. Sie errichten krude Hütten und Nester aus Gras und Schilf, wo sie ihre Schätze verbergen.

Eblis

Große Monstrosität, neutral böse

Rüstungsklasse 13
Trefferpunkte 26 (4W10 + 4)
Bewegungsrate 9 m, fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Fertigkeiten Wahrnehmung +4
Sinne Passive Wahrnehmung 14
Sprachen Aural, Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Eblis ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 11). Er kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei er keine Materialkomponenten benötigt:

Jeweils 1/Tag: *Einfache Illusion, Hypnotisches Muster, Verschwimmen*

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Eblis greift zweimal mit seinem Schnabel an.

Schnabel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W4 + 3) Stichschaden.

Feuermolch-Krieger

Mittelgroßer Humanoider (Feuermolch), neutral böse

Rüstungsklasse 16 (Kettenhemd, Schild)
Trefferpunkte 22 (4W8+ 4)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	7 (–2)	11 (+0)	8 (–1)

Schadensimmunität Feuer
Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen Drakonisch, Ignal
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Amphibisch. Der Feuermolch kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Feuermolch führt zwei Angriffe mit seinem Krummsäbel aus.

Krummsäbel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6 + 1) Hiebschaden.

Feuerspeien (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Der Feuermolch speit Feuer auf eine Kreatur innerhalb von 3 m. Die Kreatur muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, sonst erleidet sie 9 (2W8) Punkte Feuerschaden (halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf).

Feuermolche

In Regionen mit heißen Quellen, Vulkanaktivität oder ähnlichen heißen und feuchten Bedingungen kann man Feuermolche finden. Diese humanoiden Amphibien leben in einer militaristischen Theokratie, die Imix, den Fürst des Bösen Feuers, verehrt. Diese Anbetung von Imix bedeutet, dass Feuermolche aggressiv, zornig und grausam sind.

Feuermolch-Hexenmeister von Imix befehligen Feuermolchkriegern, ihren Wert zu beweisen, indem sie auf Plünderungen ausziehen und Schätze und Gefangene zurückbringen. Die Hexenmeister nehmen die beste Beute als Zehnt an Imix, und die Teilnehmer des Überfalls teilen den Rest untereinander auf. Gefangene, die keinen offensichtlichen Wert haben, werden Imix geopfert und dann gegessen. Wer als fähig erachtet wird, Bergbau zu betreiben und andere Arbeiten in der Behausung der Feuermolche zu verrichten, wird dafür eine Weile als Sklave gehalten, ehe er das gleiche Schicksal erleidet.

Feuermolch-Hexenmeister von Imix

Mittelgroßer Humanoider (Feuermolch), neutral böse

Rüstungsklasse 10 (13 mit *Magierrüstung*)
Trefferpunkte 33 (6W8 + 6)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	9 (–1)	11 (+0)	14 (+2)

Schadensimmunität Feuer
Sinne Dunkelsicht 36 m (durchdringt magische Dunkelheit), passive Wahrnehmung 10
Sprachen Drakonisch, Ignal
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Amphibisch. Der Feuermolch kann Luft und Wasser atmen.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Feuermolch ist Weisheit. Er kann angeboren beliebig oft *Magierrüstung* (nur selbst) wirken, wobei er keine Materialkomponenten benötigt.

Zauberwirken. Der Feuermolch ist ein Zauberwirker der 3. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 12; +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er erhält verbrauchte Zauberplätze zurück, wenn er eine kurze oder lange Rast abschließt. Er kennt die folgenden Hexenmeister-Zaubersprüche:

Zaubertricks (beliebig oft): *Feuerpfeil, Göttliche Weisung, Licht, Magierhand, Taschenspielerei*
1. und 2. Grad (2 Plätze des 2. Grades) *Brennende Hände, Flammenkugel, Höllischer Tadel, Sengender Strahl*

Imix' Segen. Wenn der Feuermolch einen Gegner auf 0 Trefferpunkte reduziert, erhält der Feuermolch 5 temporäre Trefferpunkte.

Aktionen

Morgenstern. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W8 + 1) Stichschaden.



Fliegender Affe

Fliegender Affe

Kleines Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 3 (1W6)
Bewegungsrate 6 m, klettern 6 m, fliegen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (–1)	14 (+2)	11 (+0)	5 (–3)	12 (+1)	6 (–2)

Sinne Passive Wahrnehmung 11
Sprachen —
Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Rudeltaktik. Der fliegende Affe hat einen Vorteil bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur, wenn mindestens einer der Verbündeten des Affen sich innerhalb von 1,50 m um die Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +1 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 (1W4 – 1) Stichschaden.

Fliegende Affen

Fliegende Affen sind etwas schlauer und neugieriger als gewöhnliche Affen, und sie können domestiziert und darin trainiert werden, einfache Befehle auszuführen. Es gibt sie in vielen Farben und Varianten, und sie haben gefiederte Schwingen, die ungefähr 1,50 m Spannweite haben. Wenn der SL es erlaubt, kann der Zauber *Vertrauten finden* auch einen fliegenden Affen beschwören.

Froschemoth

Ein Froschemoth ist ein amphibisches Raubtier von der Größe eines Elefanten. Es haust in Sümpfen und hat vier Tentakel, eine dicke, gummiartige Haut, ein Maul voller Fangzähne mit einer greifenden Zunge und einen ausfahrbaren Stiel mit drei Glubschaugen, die in unterschiedliche Richtungen schauen. Die Kreatur verbirgt ihren gewaltigen Körper in schlammigen Tümpeln und hält nur den Augenstiel über dem Wasser, um Ausschau nach vorbeiziehenden Kreaturen zu halten. Wenn Nahrung in Reichweite kommt, bricht ein Froschemoth aus dem Tümpel hervor und schlägt mit Zunge und Tentakeln um sich.

Froschemoth

Riesige Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 184 (16W12 + 80)
Bewegungsrate 9 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	13 (+1)	20 (+5)	2 (–4)	12 (+1)	5 (–3)

Rettungswürfe Kon +9, Wei +5
Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +9
Schadensresistenzen Blitz, Feuer
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 19
Sprachen —
Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Amphibisch. Der Froschemoth kann Luft und Wasser atmen.

Schockanfälligkeit. Wenn der Froschemoth Blitzschaden erleidet, erleidet er mehrere Effekte bis zum Ende des nächsten Zugs: Seine Bewegungsrate wird halbiert, er erleidet einen Abzug von –2 auf RK und Geschicklichkeitsrettungswürfe, er kann keine Reaktionen oder Mehrfachangriffe verwenden, und er kann in seinem Zug entweder eine Aktion oder eine Bonusaktion verwenden, nicht beides.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Froschemoth führt zwei Angriffe mit seinen Tentakeln aus. Er kann auch seine Zunge oder seinen Biss verwenden.

Tentakel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +10 zum Treffen, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (1W8 + 6) Wuchtschaden, und das Ziel wird gepackt (Rettungswurf zum Entkommen SG 16), wenn es sich um eine riesige oder kleinere Kreatur handelt. Bis der Haltegriff endet, kann der Froschemoth diesen Tentakel nicht gegen ein anderes Ziel verwenden. Der Froschemoth hat vier Tentakel.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +10 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 22 (3W10 + 6) Stichschaden, und das Ziel wird verschluckt, wenn es sich um eine mittelgroße oder kleinere Kreatur handelt. Eine verschluckte Kreatur ist blind und festgesetzt, hat vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte, die von außerhalb des Froschemoths kommen, und erleidet 10 (3W6) Punkte Säureschaden zu Beginn eines jeden Zugs des Froschemoths.

Der Wanst des Froschemoths kann bis zu zwei Kreaturen auf einmal aufnehmen. Wenn der Froschemoth 20 Punkte Schaden oder mehr in einem Zug durch eine Kreatur in seinem Inneren erleidet, muss er am Ende des Zugs einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 20 schaffen, oder alle verschluckten Kreaturen hochwürgen. Sie alle fallen dann liegend in einen Bereich innerhalb von 3 m um den Froschemoth. Wenn der Froschemoth stirbt, ist eine verschluckte Kreatur nicht mehr durch ihn festgesetzt und kann aus dem Leichnam entkommen, indem sie 3 m Bewegung verwendet. Sie verlässt den Leichnam liegend.

Zunge. Der Froschemoth wählt eine mittelgroße oder kleinere Kreatur, die er sehen kann, innerhalb von 6 m um sich aus. Das Ziel muss einen Stärkerettungswurf gegen SG 18 schaffen. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird das Ziel in einen freien Bereich innerhalb von 1,50 m um den Froschemoth gezogen, und der Froschemoth kann einen Bissangriff gegen das Ziel als Bonusaktion ausführen.

Gelber Moschuskriecher und Zombies

Ein Gelber Moschuskriecher ist eine unheilige Ranke, deren Blüten an eine Orchidee erinnern. Diese Blüten sind hellgelb mit purpurnen Flecken und geben einen Moschusduft ab, der ihre Beute anlockt. Ein Gelber Moschuskriecher haftet an Wänden, Säulen, Grabsteinen, Türrahmen oder Statuen an schattigen Orten und bleibt bewegungslos, bis er zuschlägt.

Humanoide Wirte. Ein Gelber Moschuskriecher zerstört den Verstand von Humanoiden und pflanzt denen, die er tötet, Knollen ein. 24 Stunden, nachdem eine Knolle implantiert wurde, wächst aus ihr eine Kriecherranke, die magisch den Wirtskörper animiert und ihn in einen Gelben Moschuszombie unter der Kontrolle der jungen Ranke verwandelt. Nicht nur beschützt er die wehrlose Pflanze, der Zombie dient außerdem als Dünger für die junge Kriecherranke, die in sieben Tagen zur vollen Größe heranwächst. Sobald der neue Gelbe Moschuskriecher voll ausgewachsen ist, wird er mobil und bricht aus dem Zombiewirt hervor, woraufhin der Zombie in einem Haufen von Fleischabfällen kollabiert. Wenn der Zombie zerstört wird, ehe der Kriecher hervorkommt, verdorrt und stirbt der Kriecher.

Kleiner Gelber Moschuszombie. Ein mittelgroßer Humanoider, der in einen Gelben Moschuszombie verwandelt wird, verwendet die angegeben Spielwerte. Ein kleiner Humanoider, der in einen Gelben Moschuszombie verwandelt wird, wird ein kleiner Untoter mit 27 (6W6 + 6) Trefferpunkte, hat aber ansonsten die gleichen Werte.

Gelber Moschuskriecher

Mittelgroße Pflanze, gesinnungslos

Rüstungsklasse 6
Trefferpunkte 60 (11W8 + 11)
Bewegungsrate 1,50 m, klettern 1,50 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	3 (–4)	12 (+1)	1 (–5)	10 (+0)	3 (–4)

Zustandsimmunitäten Blind, erschöpft, liegend, taub
Sinne Blindsicht 9 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Falsches Erscheinungsbild. Solange der Kriecher bewegungslos bleibt, ist er nicht von einer gewöhnlichen Blumenranke zu unterscheiden.

Regeneration. Der Kriecher regeneriert zu Beginn eines jeden seiner Züge 10 Trefferpunkte. Wenn er Feuerschaden, gleißenden Schaden oder nekrotischen Schaden erleidet, funktioniert dieses Merkmal zu Beginn des nächsten Zugs des Kriechers nicht. Der Kriecher stirbt nur, wenn er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt, und regeneriert nicht.

Aktionen

Berührung. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. *Treffer:* 13 (3W8) psychischer Schaden. Wenn das Ziel ein Humanoider ist, der aufgrund dieses Schadens auf 0 Trefferpunkte fällt, dann stirbt es und bekommt eine Gelbe Moschuskriecherknolle implantiert. Wird die Knolle nicht zerstört, wird der Leichnam als Gelber Moschuszombie wiederbelebt, nachdem er 24 Stunden tot war. Die Knolle wird zerstört, wenn die Kreatur von den Toten erhoben wird, ehe sie sich in einen Gelben Moschuszombie verwandeln kann, oder wenn der Leichnam Ziel des Zaubers *Fluch aufheben* oder ähnlicher Magie wird, ehe er sich erhebt

Gelber Moschus (3/Tag). Die Blüten des Kriechers geben einen starken Moschus ab, der einen Effekt auf alle Humanoiden innerhalb von 9 m hat. Jedes Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 11 schaffen, sonst wird es für 1 Minute vom Kriecher bezaubert. Eine Kreatur, die auf diese Weise bezaubert ist, tut in ihrem Zug nichts, als sich dem Kriecher so nahe es geht zu nähern. Eine Kreatur, die vom Kriecher bezaubert wurde, kann den Rettungswurf am Ende eines jeden Zugs wiederholen und beendet den Effekt, der auf ihr liegt, bei einem Erfolg.



Girallon

Ein Girallon sieht aus wie ein übergroßer, vierarmiger Menschenaffe mit grauer Haut und weißem Fell. Auch wenn sie fähige Kletterer sind, vermeiden diese eine halbe Tonne schweren Kreaturen, Bäume zu erklimmen, die ihr Gewicht nicht tragen. Stattdessen lauern sie auf dem Waldboden, verstecken sich in engen Schluchten oder flachen Höhlen oder verbergen sich in Ruinen, während sie auf Beute warten.

Girallon

Große Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13
Trefferpunkte 59 (7W10 + 21)
Bewegungsrate 12 m, klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	5 (–3)	12 (+1)	7 (–2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +3
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13
Sprachen —
Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Aggressiv. Ein Girallon kann sich als Bonusaktion seine volle Bewegungsrate auf eine feindliche Kreatur zubewegen, die er sehen kann.

Scharfer Geruchssinn. Der Girallon hat Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit seinem Geruchssinn zu tun haben.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Girallon führt fünf Angriffe aus: einen mit seinem Biss und vier mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. *Treffer:* 7 (1W6 + 4) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W6 + 4) Hiebschaden.

Gelber Moschuszombie

Mittelgroßer Untoter, gesinnungslos

Rüstungsklasse 9
Trefferpunkte 33 (6W8 + 6)
Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	9 (–1)	12 (+1)	1 (–5)	6 (–2)	3 (–4)

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft
Sinne Blindsicht 9 m, passive Wahrnehmung 8
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Untote Ausdauer. Wenn Schaden den Zombie auf 0 Trefferpunkte reduziert, muss er einen Konstitutionsrettungswurf mit einem SG gleich 5 + dem erlittenen Schaden ablegen. Dies ist nicht möglich, wenn der Schaden durch Feuer oder einen kritischen Treffer entsteht. Bei einem Erfolg fällt der Zombie stattdessen auf 1 Trefferpunkt.

Aktionen

Hieb. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W8 + 1) Wuchtschaden.

Grungs

Grungs sind aggressive, froschartige Humanoide, die man in Regenwäldern und Dschungeln findet. Sie sind extrem territorial und sehen sich als den meisten anderen Kreaturen überlegen an.

Kasten und Farben. Die Grung-Gesellschaft ist ein Kastensystem. Alle Grungs werden mit stumpfer, grüngrauer Haut geboren, doch nehmen sie die Farbe ihrer Kaste an, wenn sie erwachsen werden.

Grüne Grungs sind die Krieger, Jäger und Arbeiter des Stammes. Blaue Grungs arbeiten als Handwerker und in anderen häuslichen Rollen. Die violetten Grungs überwachen und leiten beide Gruppen. Sie dienen als Verwalter und Anführer. (Verwende die Spielwerte für **Grungs**, um Mitglieder der grünen, blauen und violetten Kaste abzubilden.)

Rote Grungs sind die Gelehrten und Zauberwirker des Stammes, und sie sind den violetten, blauen und grünen Grungs übergeordnet. (Verwende die Spielwerte für den **Grung-Wildling**, um Mitglieder der roten Kaste abzubilden.)

Höhere Kasten sind die orangen Grungs, die Elitekrieger darstellen und Autorität über alle niederen Grungs haben, und goldene Grungs, die die höchsten Führungspositionen einnehmen. Der Souverän eines Stammes ist immer ein Goldgrung. (Verwende die Spielwerte für den **Grung-Elitekrieger**, um Mitglieder der orangen und goldenen Kaste abzubilden.)



Grung

Kleiner Humanoider (Grung), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 11 (2W6 + 4)
Bewegungsrate 7,5 m, klettern 7,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
7 (–2)	14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Rettungswürfe Ges +4
Fertigkeiten Athletik +2, Heimlichkeit +4, Überlebenskunst +2, Wahrnehmung +2
Schadensimmunität Gift
Zustandsimmunität Vergiftet
Sinne Passive Wahrnehmung 12
Sprachen Grung
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Amphibisch. Der Grung kann Luft und Wasser atmen.

Giftige Haut. Kreaturen, die den Grung packen oder anderweitig in direkten Kontakt mit seiner Haut kommen, müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 schaffen, um nicht für 1 Minute vergiftet zu werden. Das vergiftete Ziel, das nicht mehr in direktem Kontakt mit dem Grung ist, kann den Rettungswurf am Ende eines jeden Zugs wiederholen und beendet den Effekt, der auf ihm liegt, bei einem Erfolg.

Stehender Sprung. Der Weitsprung des Grung ist 7,50 m weit und der Hochsprung ist 4,50 m hoch, mit oder ohne Anlauf.

Aktionen

Dolch. *Nahkampf-oder Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Nahkampfreichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 schaffen, um nicht 5 (2W4) Punkte Giftschaden zu erleiden.

Grung-Elitekrieger

Kleiner Humanoider (Grung), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 13
Trefferpunkte 49 (9W6 + 18)
Bewegungsrate 7,5 m, klettern 7,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
7 (–2)	16 (+3)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Rettungswürfe Ges +5
Fertigkeiten Athletik +2, Heimlichkeit +5, Überlebenskunst +2, Wahrnehmung +2
Schadensimmunität Gift
Zustandsimmunität Vergiftet
Sinne Passive Wahrnehmung 12
Sprachen Grung
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Amphibisch. Der Grung kann Luft und Wasser atmen.

Giftige Haut. Kreaturen, die den Grung packen oder anderweitig in direkten Kontakt mit seiner Haut kommen, müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 schaffen, um nicht für 1 Minute vergiftet zu werden. Das vergiftete Ziel, das nicht mehr in direktem Kontakt mit dem Grung ist, kann den Rettungswurf am Ende eines jeden Zugs wiederholen und beendet den Effekt, der auf ihm liegt, bei einem Erfolg.

Stehender Sprung. Der Weitsprung des Grung ist 7,50 m weit und der Hochsprung ist 4,50 m hoch, mit oder ohne Anlauf.

Aktionen

Dolch. *Nahkampf-oder Fernkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Nahkampfreichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W4 + 3) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 schaffen, um nicht 5 (2W4) Punkte Giftschaden zu erleiden.

Kurzbogen. *Fernkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 schaffen, um nicht 5 (2W4) Punkte Giftschaden zu erleiden.

Hypnotisches Zirpen (Aufladung 6). Der Grung gibt ein Zirpen von sich, gegen das Grungs immun sind. Alle Humanoiden und Tiere innerhalb von 4,50 m um den Grung, die ihn hören können, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 12 schaffen, um nicht bis zum Ende des nächsten Zugs des Grungs betäubt zu werden.



Grung-Wildling

Kleiner Humanoider (Grung), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 13 (16 mit *Rindenhaut*)
Trefferpunkte 27 (5W6 + 10)
Bewegungsrate 7,50 m, klettern 7,50 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
7 (–2)	16 (+3)	15 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Rettungswürfe Ges +5
Fertigkeiten Athletik +2, Heimlichkeit +5, Überlebenskunst +4, Wahrnehmung +4
Schadensimmunität Gift
Zustandsimmunität Vergiftet
Sinne Passive Wahrnehmung 14
Sprachen Grung
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Amphibisch. Der Grung kann Luft und Wasser atmen.

Giftige Haut. Kreaturen, die den Grung packen oder anderweitig in direkten Kontakt mit seiner Haut kommen, müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 schaffen, um nicht für 1 Minute vergiftet zu werden. Das vergiftete Ziel, das nicht mehr in direktem Kontakt mit dem Grung ist, kann den Rettungswurf am Ende eines jeden Zugs wiederholen und beendet den Effekt, der auf ihm liegt, bei einem Erfolg.

Zauberwirken. Der Grung ist ein Zauberwirker der 9. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 12; +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kennt die folgenden Waldläufer-Zaubersprüche:

1. Grad (4 Plätze): *Springen*, *Wunden heilen*
2. Grad (3 Plätze): *Dornenwuchs*, *Rindenhaut*
3. Grad (3 Plätze): *Pflanzenwachstum*

Stehender Sprung. Der Weitsprung des Grung ist 7,50 m weit und der Hochsprung ist 4,50 m hoch, mit oder ohne Anlauf.

Aktionen

Dolch. *Nahkampf-oder Fernkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Nahkampfreichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W4 + 3) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 schaffen, um nicht 5 (2W4) Punkte Giftschaden zu erleiden.

Kurzbogen. *Fernkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 schaffen, um nicht 5 (2W4) Punkte Giftschaden zu erleiden.

Hadrosaurus

Ein Hadrosaurus ist ein semi-vierbeiniger Pflanzenfresser, den man an seinem knochigen Kopfkamm erkennen kann. Wird er vom Schlüpfling an aufgezogen, kann man ihn dafür ausbilden, einen kleinen oder mittelgroßen Reiter zu tragen.

Jaculi

Ein Jaculi ist eine 4,50 m lange Schlange, die die Farbe und Textur ihrer Schuppen verändern kann, um sich zu tarnen. Sie passt ihr Aussehen an, um wie Holz oder Stein zu wirken, und schlingt sich um Säulen und Baumstämme, von denen aus sie sich wirft wie einen Wurfspeer und mit großer Kraft und Treffsicherheit zuschlägt.

Jaculis findet man in feuchtem Klima, und ihre bevorzugten Habitate sind Regenwälder und kühle Gewölbe. Die abgelegte Haut eines Jaculis wird dafür verwendet, *Stiefel des Schreitens und Springens* und *Umhänge der Unsichtbarkeit* zu erschaffen.

Hadrosaurus

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 19 (3W10 + 3)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Fertigkeiten Wahrnehmung +2
Sinne Passive Wahrnehmung 12
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Aktionen

Schwanz. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W10 + 2) Wuchtschaden.



Kamadan

Kamadan

Ein Kamadan ist ein katzenartiges Raubtier, das an einen Leoparden erinnert, aus dessen Schultern sechs Schlangen wachsen. Auch wenn er eine gewisse Ähnlichkeit mit einer Täuschungsbestie hat, sind die beiden Kreaturen nicht verwandt (auch wenn einige Gelehrte es behaupten).

Kamadans jagen normalerweise allein oder in Paaren. Sie können Wolken von Schlafgas ausstoßen und tun dies normalerweise, ehe sie in den Nahkampf gehen. Wenn ein Kamadan sowohl aktive als auch bewusstlose Ziele in Angriffsreichweite hat, versucht er zuerst, die aktiven Gegner zu töten, ehe er die schlafenden Gegner ausschaltet.

Jaculi

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 16 (3W10)
Bewegungsrate 9 m, klettern 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	2 (–4)	8 (–1)	3 (–4)

Fertigkeiten Athletik +4, Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +1
Sinne Blindsicht 9 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Tarnung. Der Jaculi hat Vorteil bei Würfen auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), um sich zu verstecken.

Scharfer Geruchssinn. Der Jaculi hat Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit seinem Geruchssinn zu tun haben.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (2W6 + 2) Stichschaden.

Springen. Der Jaculi springt bis zu 9 m in einer geraden Linie und führt einen Biss-Angriff gegen ein Ziel in Reichweite aus. Der Angriff wird mit Vorteil gewürfelt, wenn der Jaculi mindestens 3 m weit gesprungen ist. Wenn der Angriff trifft, verursacht der Biss zusätzliche 7 (2W6) Punkte Stichschaden.

Kamadan

Große Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13
Trefferpunkte 67 (9W10 + 18)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	3 (–4)	14 (+2)	10 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +4
Sinne passive Wahrnehmung 14
Sprachen —
Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Scharfer Geruchssinn. Der Kamadan hat Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit seinem Geruchssinn zu tun haben.

Anspringen. Wenn sich der Kamadan mindestens 6 m direkt auf eine Kreatur zubewegt und dann im gleichen Zug mit einem Angriff mit den Klauen trifft, dann muss das Ziel einen Stärkerettungswurf gegen SG 13 schaffen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden. Wenn das Ziel liegt, kann der Kamadan als Bonusaktion zwei Angriffe gegen es ausführen – einen mit seinem Biss und einen mit seinen Schlangen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Kamadan führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Biss oder seinen Klauen und einen mit seinen Schlangen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Hiebschaden.

Schlangen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet es 21 (6W6) Punkte Giftschaden, halb so viel bei einem gelungenen Rettungswurf.

Schlafodem (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Der Kamadan atmet Schlafgas in einem Kegel von 9 m aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht für 10 Minuten bewusstlos zu werden. Dieser Effekt endet für eine Kreatur, wenn sie Schaden erleidet oder jemand eine Aktion verwendet, um sie aufzuwecken.

Kobold-Erfinder

Kleiner Humanoider (Kobold), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 13 (3W6 + 3)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
7 (–2)	15 (+2)	12 (+1)	8 (–1)	7 (–2)	8 (–1)

Fertigkeiten Wahrnehmung +0
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Rudeltaktik. Der Kobold hat einen Vorteil bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur, wenn mindestens einer der Verbündeten des Kobolds sich innerhalb von 1,50 m um die Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Solange der Kobold im Sonnenlicht ist, erleidet er einen Nachteil bei Angriffswürfen, sowie bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht beruhen.

Aktionen

Dolch. *Nahkampf-oder Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Nahkampfreichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Schleuder. *Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Wuchtschaden.

Waffenerfindung. Der Kobold nutzt eine der folgenden Optionen (wirf einen W8 oder wähle eine); der Kobold kann jede nur einmal pro Tag verwenden.

1. Säure. Der Kobold wirft eine Flasche voll Säure. *Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50/6 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (6W6) Säureschaden

2. Alchemistenfeuer. Der Kobold wirft eine Flasche voll mit Alchemistenfeuer. *Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50/6 m, ein Ziel. *Treffer:* 2 (1W4) Feuerschaden zu Beginn eines jeden Zugs des Ziels. Eine Kreatur kann diesen Schaden beenden, indem sie ihre Aktion verwendet, um einen Geschicklichkeitswurf gegen SG 10 zu schaffen und das Feuer zu löschen.

3. Korb voller Tausendfüßler. Der Kobold wirft einen kleinen Korb in einen Bereich mit 1,50 m Seitenlänge innerhalb von 4,50 m. Ein **Schwarm von Insekten (Tausendfüßler)** mit 11 Trefferpunkten kommt aus dem Korb und würfelt Initiative. Am Ende eines jeden Zugs des Schwarms besteht eine Chance von 50 Prozent, dass sich der Schwarm auflöst.

4. Grüner Schleimtopf. Der Kobold wirft einen Lehmtopf voller grünem Schleim auf ein Ziel, der bei Kontakt aufbricht. *Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50/6 m, ein Ziel. *Treffer:* Das Ziel wird von einem Flecken grünen Schleims bedeckt (siehe Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*). *Fehlschlag:* Ein Fleck aus grünem Schleim bedeckt einen zufällig bestimmten Abschnitt der Wand oder des Bodens mit 1,50 m Seitenlänge innerhalb von 1,50 m zum Ziel.

5. Fäulnismadentopf. Der Kobold wirft einen kleinen Korb in einen Bereich mit 1,50 m Seitenlänge innerhalb von 4,5 m. Dieser bricht beim Einschlag auf. Ein **Schwarm von Fäulnismaden** (siehe S.234) kommt aus dem zerstörten Topf und bleibt eine Gefahr in diesem Feld.

6. Skorpion am Stiel. Der Kobold macht einen Angriff mit einem **Skorpion**, den er an eine 1,50 m lange Stange gebunden hat. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 9 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet es 4 (1W8) Punkte Giftschaden, halb so viel bei einem gelungenen Rettungswurf.

7. Stinktier im Käfig. Der Kobold setzt ein Stinktier in einem freien Bereich innerhalb von 1,50 m aus. Das Stinktier hat eine Schrittbewegungsrate von 6 m, RK 10, 1 Trefferpunkt und keine effektiven Angriffe. Es würfelt Initiative, und in seinem Zug verwendet es seine Aktion, um eine zufällige Kreatur innerhalb von 1,50 m mit seinem Sekret zu besprühen. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 9 schaffen. Bei einem misslungenen Rettungswurf muss es sich übergeben und kann für 1 Minute keine Aktionen ausführen. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und beendet den Effekt, der auf ihm liegt, bei einem Erfolg. Eine Kreatur, die nicht atmen muss oder immun gegen Gift ist, schafft den Rettungswurf automatisch. Sobald das Stinktier sein Sekret versprüht hat, kann es das erst wieder tun, wenn es eine kurze oder lange Rast abgeschlossen hat.

8. Wespennest im Beutel. Der Kobold wirft einen kleinen Beutel in ein Feld mit 1,50 m Seitenlänge innerhalb von 4,5 m. Ein **Schwarm von Insekten (Wespen)** mit 11 Trefferpunkten kommt aus dem Korb und würfelt Initiative. Am Ende eines jeden Zugs des Schwarms besteht eine Chance von 50 Prozent, dass sich der Schwarm auflöst.

Kobold-Schuppenzauberer

Kleiner Humanoider (Kobold), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 27 (5W6 + 10)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
7 (–2)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	9 (–1)	14 (+2)

Fertigkeiten Arkane Kunde +2, Heilkunde +1
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Zauberwirken. Der Kobold ist ein Zauberwirker der 3. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 12; +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Zauberer-Sprüche vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern, Feuerpfeil, Gift versprühen, Magierhand*
1. Grad (4 Plätze): *Chromatische Kugel, Person bezaubern, Rascher Rückzug*
2. Grad (2 Plätze): *Sengender Strahl*

Zaubereipunkte. Der Kobold hat 3 Zaubereipunkte. Er erhält verbrauchte Zaubereipunkte zurück, wenn er eine lange Rast abschließt. Er kann die Zaubereipunkte auf die folgenden Optionen ausgeben.

Konzentrierter Zauber: Wenn er einen Zauber wirkt, der eine Kreatur zwingt, einen Rettungswurf zu machen, um dem Effekt zu widerstehen, kann der Kobold 3 Zaubereipunkte ausgeben, um einem Ziel des Zaubers einen Nachteil beim dessen erstem Rettungswurf gegen den Zauber zu verleihen.

Subtiler Zauber: Wenn der Kobold einen Zauber wirkt, kann er 1 Zaubereipunkt ausgeben, um den Zauber ohne Gesten- oder verbale Komponenten zu wirken.

Rudeltaktik. Der Kobold hat einen Vorteil bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur, wenn mindestens einer der Verbündeten des Kobolds sich innerhalb von 1,50 m um die Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Solange der Kobold im Sonnenlicht ist, erleidet er einen Nachteil bei Angriffswürfen, sowie bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht beruhen.

Aktionen

Dolch. *Nahkampf-oder Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Nahkampfreichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Kobolde

Einige Kobolde erhalten Geschenke von Drachen oder Göttern, was es ihnen erlaubt, sich über ihre Standesgenossen zu erheben. Andere werden mit einem grausamen Erfindungsreichtum geboren, dem wenige gewachsen sind.

Erfinder. Ein Kobold-Erfinder fängt Käfer, sammelt exotische Gewölbeschleime und nutzt die besten gestohlenen Zutaten, um außergewöhnliche Waffen zu erschaffen, die er im Kampf nutzen kann.

Schuppenzauberer. Ein Kobold-Schuppenzauberer hat eine angeborene Begabung für arkane Magie. Wenn sein Stamm bedroht wird, greift der Kobold mit Feuer und Gift an und spart sich etwas Magie für sich auf, für den Fall, dass er flüchten oder einen Häscher übervorteilen will.

Liara Portyr

Als Kommandeurin von Festung Beluarian verbringt Liara den Großteil ihrer Zeit damit, sich um die Sicherheit ihrer Feste zu kümmern, während sie Abkommen mit Piraten trifft. Sie hat allgemein kein Problem mit Abenteurern und wird alles tun, was sie kann, um ihnen zu helfen, mit den zahllosen Gefahren des Dschungels zurechtzukommen.

Liara stammt aus einer einflussreichen Familie in Baldurs Tor und hat diesen Posten seit drei Jahrzehnten inne. Für sie fühlt sich ihr Posten wie eine Prüfung ihrer Stärke an, doch für viele ihrer Untergebenen scheint Festung Belurian nur Verbannung zu sein. Liaras Spione in Nyanzaruhafen versorgen sie mit Frachtbriefen und Zeitplänen, die sie den Piraten der Jahaka-Ankerstelle weiterreicht, im Austausch für das Versprechen, niemals Schiffe anzugreifen, die die Flagge von Baldurs Tor tragen. Liara erhält auch einen Teil der Profite der Piraten, von denen einiges eingesetzt wird, um ihre Garnison bei Laune zu halten.

Liara Portyr

Mittelgroße Humanoide (Mensch), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 15 (beschlagenes Leder, Schild)
Trefferpunkte 84 (13W8 + 26)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe Kon +4, Wei +4
Fertigkeiten Athletik +5, Einschüchtern +5, Motiv Erkennen +5, Täuschen +5
Sinne Passive Wahrnehmung 12
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch, Zwergisch
Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Tapferkeit. Liara hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen den Zustand verängstigt.

Flammende Wut. Einmal pro Runde, wenn Liara eine Kreatur mit einer Nahkampfwaffe trifft, kann sie auf magische Weise Feuer aus ihrer Waffe hervorbrechen lassen, was dem Ziel zusätzliche 10 (3W6) Punkte Feuerschaden zufügt.

Aktionen

Mehrfachangriff. Liara führt drei Nahkampfangriffe aus.

Streitaxt. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Hiebschaden, oder 8 (1W10 + 3) Hiebschaden, wenn die Waffe mit zwei Händen geführt wird.

Schwere Armbrust. *Fernkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 30/120 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W10 + 1) Stichschaden.

Liara Portyrs Merkmale

Ideal. „Man muss die Befehlskette respektieren. Du folgst meinen Befehlen oder du stirbst."

Bindung. „Ich habe geschworen, Festung Beluarian im Namen des Großherzogs Ulder Rabenwacht von Baldurs Tor zu halten und zu beschützen. Die Festung wird unter meinem Kommando nicht fallen!"

Makel. „Dies ist eine Welt, in der der Letzte vom Ghul gefressen wird. Ich habe kein Mitleid mit jenen, die sich nicht selbst beschützen können."

Menschenfängerpflanze

Eine Menschenfängerpflanze ist eine riesige, fleischfressende Pflanze, die an eine übergroße Fliegenfalle erinnert. Um Beute anzuziehen, setzt die Menschenfängerpflanze Pollen frei, die Kreaturen magisch anziehen. Auch wenn sie ihre blättrigen Kiefer um jede warmblütige Beute schließt, die in ihre Reichweite kommt, zieht sie humanoide Beute vor.

Menschenfängerpflanze

Große Pflanze, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 45 (7W10 + 7)
Bewegungsrate 1,50 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	1 (–5)	10 (+0)	2 (–4)

Zustandsimmunitäten Blind, Erschöpfung, liegend, taub
Sinne Erschütterungssinn 9 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Anziehender Pollen (1/Tag). Wenn die Menschenfängerpflanze Kreaturen in der Nähe bemerkt, kann sie ihre Reaktion verwenden, um Pollen in einem Radius von 9 m freizusetzen. Tiere oder Humanoide in diesem Bereich müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 11 schaffen, um nicht gezwungen zu werden, ihre gesamte Bewegung in ihrem Zug zu verwenden, um der Menschenfängerpflanze so nahe wie möglich zu kommen. Das betroffene Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und beendet den Effekt, der auf ihm liegt, bei einem Erfolg.

Falsches Erscheinungsbild. Solange die Menschenfängerpflanze bewegungslos bleibt, ist sie nicht von einer gewöhnlichen tropischen Pflanze zu unterscheiden.

Aktionen

Umschließen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine mittelgroße oder kleinere Kreatur. *Treffer:* Das Ziel ist in den blättrigen Kiefern der Menschenfängerpflanze gefangen. Eine gefangene Kreatur ist blind und festgesetzt, hat vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte, die von außerhalb der Menschenfängerpflanze kommen, und erleidet 14 (4W6) Punkte Säureschaden zu Beginn eines jeden seiner Züge. Wenn die Menschenfresserpflanze stirbt, ist die Kreatur in ihrem Inneren nicht mehr durch sie festgesetzt. Eine Menschenfängerpflanze kann nur ein Ziel auf einmal umschließen.

Mörderranke

Eine Mörderranke ist eine gehfähige Pflanze, die ihren Dünger sammelt, indem sie Beute packt und zermalmt und den Kadaver an ihren Wurzeln ablegt. Sie bleibt normalerweise am Fleck, bis sie Beute suchen muss. Eine ausgewachsene Pflanze besteht aus einer Hauptranke, die ungefähr 6 m lang ist. Kleinere Ranken, die bis zu 1,50 m lang sind, zweigen alle 15 cm von der Hauptranke ab. Im Spätsommer wachsen Gruppen kleiner Früchte, die an wilde Trauben erinnern, an den kleinen Ranken. Die Frucht ist zäh und hat einen herzhaften, aber bitteren Geschmack.

Eine unterirdische Variante wächst in der Nähe von heißen Quellen, Vulkanöffnungen und anderen Hitzequellen. Eine Mörderranke, die unter der Erde wächst, erzeugt normalerweise genug Abfälle, dass eine Kolonie von Pilzen aller Art gedeihen kann, die um die Pflanze wachsen und dazu beitragen, sie zu tarnen.

Mörderranke

Große Pflanze, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 85 (10W10 + 30)
Bewegungsrate 1,50 m, klettern 1,50 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	1 (–5)	10 (+0)	1 (–5)

Schadensresistenz Feuer, Kälte
Zustandsimmunitäten Blind, erschöpft, liegend, taub
Sinne Blindsicht 9 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Falsches Erscheinungsbild. Solange die Mörderranke bewegungslos bleibt, ist sie nicht von einer normalen Pflanze zu unterscheiden.

Aktionen

Umschlingen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 6 m, eine Kreatur. *Treffer:* Das Ziel erleidet 11 (1W8 + 4) Hiebschaden und wird gepackt (Rettungswurf zum Entkommen SG 14). Bis der Haltegriff endet, ist das Ziel festgesetzt und erleidet 21 (6W6) Punkte Giftschaden zu Beginn eines jeden seiner Züge. Die Ranke kann nur ein Ziel auf einmal umschlingen.

Verstrickende Ranken. Die Mörderranke kann normale Ranken und Wurzeln auf dem Boden in einem Quadrat mit 4,50 m Seitenlänge innerhalb von 9 m um sich beleben. Diese Pflanzen verwandeln den Boden in diesem Bereich in schwieriges Gelände. Eine Kreatur, die in diesem Bereich ist, wenn der Effekt beginnt, muss einen Stärkerettungswurf gegen SG 13 schaffen, um nicht von den greifenden Ranken und Wurzeln festgesetzt zu werden. Eine Kreatur, die von den Pflanzen festgesetzt ist, kann ihre Aktion verwenden, um einen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 13 abzulegen. Bei einem erfolgreichen Wurf befreit sie sich. Der Effekt endet nach 1 Minute, wenn die Mörderranke stirbt oder wenn sie Verstrickende Ranken erneut einsetzt.

Mwaxanaré und Na

Im zarten Alter von 17 Jahren ist Prinzessin Mwaxanaré (kurz „Naré") die älteste lebende Nachkommin der königlichen Familien von Omu und die natürliche Erbin ihres gefallenen Königreichs. Sie und ihr sechsjähriger Bruder Na sind die Gäste der Aarakocra in Kir Sabal. Die Aarakocra wollen die jungen Königskinder beschützen, bis das Böse in Omu vertrieben worden ist.

Mwaxanaré ist außerordentlich starrsinnig. Sie will ihren Thron beanspruchen und wird nur zu gerne Abenteurer benutzen, um dies Wirklichkeit werden zu lassen. Ihr Tonfall ist beinahe immer überheblich, und sie mag es nicht, wenn man ihr Widerworte gibt.

Nachdem sie einen Pakt mit den Windherzögen von Aaqa geschlossen hat, uralten Wesen von den Äußeren Ebenen, wurde die Prinzessin eine junge Hexenmeisterin. Ihre Abscheu gegenüber körperlicher Arbeit erlaubt es ihr, großen Nutzen aus den Zaubern *Magierhand* und *Unsichtbarer Diener* zu ziehen. Durch ihren Pakt hat sie auch Telepathie erlangt.

Der junge Prinz Na ist ein Nichtkämpfer mit RK 10 und 3 Trefferpunkten. Da er für den Großteil seines Lebens unter den Aarakocra gelebt hat, betrachtet sich Na als einer von ihnen. Er kleidet sich wie ein Aarakocra und spricht lieber Aural als die Gemeinsprache.

Mwaxanaré

Mittelgroße Humanoide (Mensch), rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 10
Trefferpunkte 13 (3W8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (–2)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	16 (+3)

Fertigkeiten Naturkunde +3, Religion +3, Täuschen +5, Überzeugen +5
Sinne Passive Wahrnehmung 11
Sprachen Aural, Gemeinsprache, Telepathie 9 m
Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Zauberwirken. Mwaxanaré ist eine Zauberwirkerin der 2. Stufe. Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 13; +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Sie erhält verbrauchte Zauberplätze zurück, wenn sie eine kurze oder lange Rast abschließt. Sie kennt die folgenden Hexenmeister-Zaubersprüche:

Zaubertricks (beliebig oft): *Magierhand, Unheimlicher Strahl*
1. Grad (2 Plätze): *Person bezaubern, Schutz vor Gut und Böse, Unsichtbarer Diener*

Aktionen

Dolch. *Nahkampf-oder Fernkampf-Waffenangriff:* +2 zum Treffen, Nahkampfreichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 2 (1W4) Stichschaden.



Prinzessin Mwaxanaré und Prinz Na

Mwaxanarés Merkmale

Ideal. „Eines Tages werde ich Chult als Königin regieren."

Bindung. „Ich habe einen Pakt mit den Windherzögen von Aaqa geschlossen und werde ihre Macht nutzen, um meinen Bruder und die Aarakocra zu schützen, die über uns wachen."

Makel. „Ich bin eine Prinzessin und muss mit der richtigen Hochachtung angesprochen werden. Ich befolge keine Befehle, ich gebe sie."

Nas Merkmale

Ideal. „Ich will ein Aarakocra werden und lernen, wie man wie ein Vogel fliegt!"

Bindung. „Ich liebe meine Schwester und die Aarakocra. Sie bedeuten mir alles."

Makel. „Ich weiß nichts von der Welt."

Pflanzenpygmäen

Pflanzenpygmäen, die auch Schimmelvolk oder Schimmler genannt werden, sind Pilzkreaturen, die dunkle Bereiche bewohnen, die warm und feucht sind. Dazu gehören unterirdische Höhlen und dichte Wälder, die von wenig Sonnenlicht durchdrungen werden. Auch wenn sie es vorziehen, frisches Fleisch, Knochen und Blut zu essen, können Pflanzenpygmäen auch Nährstoffe aus dem Boden und vielen anderen Formen organischer Materie ziehen, was

Pflanzenpygmäe

Kleine Pflanze, neutral

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 9 (2W6 + 2)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
7 (–2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (–2)	11 (+0)	7 (–2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +2
Schadensresistenzen Blitz, Stich
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen Pflanzenpygmäisch
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Pflanzentarnung. Der Pflanzenpygmäe hat einen Vorteil bei Würfen auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) in jedem Gelände, in dem es ausreichend Pflanzen gibt, in denen er sich verstecken kann.

Regeneration. Der Pflanzenpygmäe regeneriert zu Beginn eines jeden seiner Züge 3 Trefferpunkte. Wenn er Feuerschaden, Kälteschaden oder nekrotischen Schaden erleidet, funktioniert dieses Merkmal zu Beginn des nächsten Zugs des Pflanzenpygmäen nicht. Der Pflanzenpygmäe stirbt nur, wenn er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und nicht regeneriert.

Aktionen

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Hiebschaden.

Schleuder. *Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Wuchtschaden.

bedeutet, dass sie selten hungern müssen. Ein Pflanzenpygmäe kann zischen und andere Laute erzeugen, indem er Luft durch seinen Mund zwängt, aber er kann nicht auf herkömmliche Weise sprechen. Untereinander kommunizieren Pflanzenpygmäen durch Zischlaute, Gesten und rhythmisches Klopfen auf dem Körper.

Pflanzenpygmäen bauen und erschaffen wenig; jede Ausrüstung, die sie haben, haben sie von anderen Kreaturen erhalten oder gebaut, indem sie einfache Konstruktionen kopieren, die sie beobachtet haben.

Wenn Pflanzenpygmäen altern, werden sie zäher und entwickeln Sporenknoten am Körper. Sporentragende Pflanzenpygmäen werden zu Häuptlingen. Ein Pflanzenpygmäen-Häuptling kann seine Sporen in einer Explosion freisetzen und so nahe Kreaturen infizieren.

Pflanzenpygmäen-Häuptling

Kleine Pflanze, neutral

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 33 (6W6 + 12)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	7 (–2)	12 (+1)	9 (–1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +3
Schadensresistenzen Blitz, Stich
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13
Sprachen Pflanzenpygmäisch
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Pflanzentarnung. Der Pflanzenpygmäe hat einen Vorteil bei Würfen auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) in jedem Gelände, in dem es ausreichend Pflanzen gibt, in denen er sich verstecken kann.

Regeneration. Der Pflanzenpygmäe regeneriert zu Beginn eines jeden seiner Züge 5 Trefferpunkte. Wenn er Feuerschaden, Kälteschaden oder nekrotischen Schaden erleidet, funktioniert dieses Merkmal zu Beginn des nächsten Zugs des Pflanzenpygmäen nicht. Der Pflanzenpygmäe stirbt nur, wenn er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und nicht regeneriert.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Pflanzenpygmäe führt zwei Angriffe mit seinen Klauen oder zwei Nahkampfangriffe mit seinem Speer durch.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Hiebschaden.

Speer. *Nahkampf-oder Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Nahkampfreichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden, oder 6 (1W8 + 2) Stichschaden, wenn die Waffe mit zwei Händen in einem Nahkampfangriff geführt wird.

Sporen (1/Tag). Eine Wolke aus toxischen Sporen mit 4,50 m Radius breitet sich um den Pflanzenpygmäen aus. Die Sporen breiten sich um Ecken aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich, die keine Pflanze sind, müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht vergiftet zu werden. Solange die Kreatur auf diese Weise vergiftet ist, erleidet sie 9 (2W8) Punkte Giftschaden zu Beginn eines jeden ihrer Züge. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und beendet den Effekt, der auf ihm liegt, bei einem Erfolg.

Pteravolk

Pteravolk sind 3 m große, geflügelte, echsenhafte Zweibeiner, die in Chult heimisch sind. Sie sind bösartige Isolationisten und betrachten die meisten anderen Kreaturen als ihre Feinde. In der chultischen Kultur wird das Pteravolk oft als das „Terrorvolk" be-

Pteravolk

Große Monstrosität, neutral böse

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 26 (4W10 + 4)
Bewegungsrate 9 m, fliegen 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	9 (–1)	10 (+0)	11 (+0)

Fertigkeiten Überlebenskunst +2, Wahrnehmung +2
Sinne Passive Wahrnehmung 12
Sprachen Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Terror-Sturzflug. Wenn das Pteravolk mindestens 9 m im Sturzflug auf ein Ziel zufliegt und es dann mit einem Nahkampfwaffen-Angriff trifft, ist das Ziel bis zum Ende seines nächsten Zugs verängstigt.

Aktionen

Mehrfachangriff. Das Pteravolk führt drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen. Alternativ kann es zwei Nahkampfangriffe mit seinem Wurfspeer ausführen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (2W4 + 2) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Hiebschaden.

Wurfspeer. *Nahkampf-oder Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Nahkampfreichweite 1,50 m oder Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (2W6 + 2) Stichschaden.

Quetzalcoatlus

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 30 (4W12 + 4)
Bewegungsrate 3 m, fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Fertigkeiten Wahrnehmung +2
Sinne Passive Wahrnehmung 12
Sprachen —
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Sturzflugangriff. Wenn der Quetzalcoatlus mindestens 9 m im Sturzflug auf ein Ziel zufliegt und es dann mit einem Bissangriff trifft, verursacht der Angriff zusätzliche 10 (3W6) Punkte Schaden.

Vorbeifliegen. Der Quetzalcoatlus provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn er aus der Reichweite eines Gegners fliegt.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 3 m, eine Kreatur. *Treffer:* 12 (3W6 + 2) Stichschaden.



PTERAVOLK

zeichnet, weil sie die Angewohnheit haben, vom Himmel herabzufahren und zu packen, was oder wen sie können, und dann Schätze und Nahrung zurück zu ihrem Horst zu bringen.

Pteravolk haben eine Flügelspannweite von 6 m und gebären ihre Jungen lebend. Uralte Rituale gaben dem Pteravolk einst die Fähigkeit, die Gestalt von Pteranodons und flügellosen Echsenmenschen anzunehmen, doch haben sie diese Rituale schon lange vergessen.

Quetzalcoatlus

Diese riesigen Verwandten des Pteranodons haben eine Flügelspannweite von über 9 m. Auch wenn sie sich wie ein Vierbeiner auf dem Boden bewegen können, fühlen sie sich in der Luft wohler.

Ras Nsi

Das Wort „Ras" ist ein Adelstitel, eine Entsprechung zu „Herzog". Ras Nsi war einst ein chultischer Paladin, ein Erwählter von Ubtao und geschworener Beschützer der Stadt Mezro. Er brach seine Eide und wurde aus der Stadt verbannt. Ras Nsi wurde ein rachsüchtiger Kriegsherr und versuchte, Mezro mit einer untoten Armee zu besiegen, doch wurde er besiegt. Anstatt Vergebung zu suchen, strebte er nach Rache und verlor seine gottgegebenen Mächte. Die untote Horde, die nicht mehr länger unter seiner Kontrolle war, verbreitete sich in den Dschungeln von Chult aus.

Nsi zog sich nach Omu zurück. Er behielt seinen Adelstitel, tat sich mit den Yuan-ti zusammen, die hier lebten, und durchlief ein schreckliches Ritual, um ein mächtiger Yuan-ti-Halbblütiger zu werden. Er behielt seinen menschlichen Kopf und Torso und erhielt einen schlangenhaften Unterleib. Da Ubtao nicht mehr existierte, begannen Ras Nsi und seine neuen Yuan-ti-Anhänger, nach einer Methode zu suchen, Dendar die Nachtschlange in die Welt zu bringen. Acererak hat versprochen, diese Bemühungen zu unterstützen. Dafür hat Ras Nsi geschworen, die Gruft der Neun Götter zu beschützen. In Wahrheit hat Acererak keinerlei Absichten, seinem Pakt zu folgen, und Ras Nsi beginnt dies zu vermuten.

Seltsame Sammlung. Ras Nsi hat eine große Sammlung von Kleidung und Ausstattung aus weit entfernten Ländern, das meiste davon von toten Entdeckern. Die Sammlung umfasst einen edlen cormyrischen Umhang, eine sembische Weinflasche und ein juwelenverziertes amnisches Wams mit passender Geldbörse. Er trägt auch ein Langschwert der *Flammenzunge*.

Langsamer Tod. Ras Nsi ist mehr als einmal gestorben und wurde von den Toten zurückgebracht. Entsprechend leidet er unter den Auswirkungen des Todesfluchs des Seelenfängers. Sein Trefferpunktemaximum wurde verringert, und lepröse Wunden bedecken sein Fleisch. Ironischerweise ist sich Ras Nsi nicht bewusst, dass Acererak die Ursache dieses Fluchs ist, denn weder er noch die Yuan-ti wissen, was in der Gruft der Neun Götter zu finden ist, abgesehen von den toten Göttern, nach denen sie benannt ist. Wenn die Charaktere ihm klarmachen können, dass ihre Bemühungen ihm helfen können, dann könnte Ras Nsi versucht sein, sich ihnen nicht in den Weg zu stellen.

Ras Nsis Merkmale

Ideal. „Ich will das Ende dieser Welt herbeiführen, um die nächste zu beherrschen."

Bindung. „Die Yuan-ti von Omu unterstehen meinem Befehl. Sie werden mir helfen, ein Imperium zu regieren."

Makel. „Ich werde alles tun und jeden verraten, um mich selbst zu retten."

zu zerfleischen. Erwachsene Su-Monster können auch eine Entladung psionischer Energie entfesseln, die Gegner betäubt, sodass sie nicht flüchten oder sich verteidigen können.



Ras Nsi

Ras Nsi

Mittelgroße Monstrosität (Gestaltwandler, Yuan-ti), neutral böse

Rüstungsklasse 15 (*Armschienen der Verteidigung*)
Trefferpunkte 127 (17W8 + 51) verringert auf 107; ziehe für jeden Tag, der im Laufe des Abenteuers vergeht, 1 Punkt ab
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	21 (+5)

Rettungswürfe Kon +6, Wei +7
Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Religion +7, Täuschen +8, Überzeugen +8
Schadensimmunität Gift
Zustandsimmunität Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Besondere Ausrüstung Ras Nsi trägt *Armschienen der Verteidigung*, führt ein *Flammenzungen*-Langschwert und trägt einen *Stein der Verständigung* bei sich, der zu dem passt, den die Führerin Salida trägt (siehe Kapitel 1).

Gestaltwandler. Ras Nsi kann seine Aktion verwenden, um sich in eine mittelgroße Schlange oder zurück in seine Yuan-ti-Gestalt zu verwandeln. Seine Werte sind in jeder Gestalt identisch. Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Er wechselt nicht die Gestalt, wenn er stirbt.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für Ras Nsi ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 16). Er kann von Natur aus die folgenden Zauber wirken, wobei er keine Materialkomponenten benötigt:

Beliebig oft: *Tierfreundschaft* (nur Schlangen)
3/Tag: *Einflüsterung*

Zauberwirken. Ras Nsi ist ein Zauberwirker der 11. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 15; +7 zum Treffen mit Zauberangriffen). Ras Nsi hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern, Feuerpfeil, Gift versprühen, Kalte Hand, Magierhand*
1. Grad (4 Plätze): *Falsches Leben, Magisches Geschoss, Rascher Rückzug, Schild*
2. Grad (3 Plätze): *Blindheit/Taubheit, Person festhalten, Nebelschritt*
3. Grad (3 Plätze): *Feuerball, Gegenzauber, Tote beleben*
4. Grad (3 Plätze): *Verwandlung, Plage*
5. Grad (2 Plätze): *Kontakt zu Anderen Ebenen, Geas*
6. Grad (1 Plätze): *Untote erschaffen*

Magieresistenz. Ras Nsi hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Aktionen

Mehrfachangriff. Ras Nsi führt drei Nahkampfangriffe aus, kann aber Umschlingen nur einmal verwenden.

Biss (nur Schlangengestalt). *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W4 + 3) Stichschaden plus 7 (2W6) Giftschaden.

Umschlingen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Hiebschaden, und das Ziel wird gepackt (Rettungswurf zum Entkommen SG 14). Bis der Haltegriff endet, ist das Ziel festgesetzt und Ras Nsi kann Umschlingen nicht gegen ein anderes Ziel verwenden.

Flammenzungen-Langschwert (nur Yuan-ti-Gestalt). *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Hiebschaden, oder 8 (1W10 + 3) Hiebschaden, wenn die Waffe mit zwei Händen geführt wird, plus 7 (2W6) Feuerschaden.

Recke

Mittelgroßer Humanoider (jedes Volk), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)
Trefferpunkte 143 (22W8 + 44)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Rettungswürfe Str +9, Kon +6
Fertigkeiten Athletik +9, Einschüchtern +5, Wahrnehmung +6
Sinne Passive Wahrnehmung 16
Sprachen eine beliebige Sprache (normalerweise Gemeinsprache)
Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Unbeugsamkeit (2/Tag). Der Recke wiederholt einen misslungenen Rettungswurf.

Durchschnaufen (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Als Bonusaktion kann der Recke 20 Trefferpunkte zurückerlangen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Recke führt drei Angriffe mit seinem Zweihandschwert oder Kurzbogen aus.

Zweihandschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W6 + 5) Hiebschaden, plus 7 (2W6) Hiebschaden, wenn der Recke mehr als die Hälfte seiner Trefferpunkte übrig hat.

Kurzbogen. *Fernkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden, plus 7 (2W6) Stichschaden, wenn der Recke mehr als die Hälfte seiner Trefferpunkte übrig hat.

Riesenschnappschildkröte

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung), 12 wenn liegend
Trefferpunkte 75 (10W10 + 20)
Bewegungsrate 9 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	2 (–4)	12 (+1)	5 (–3)

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen —
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Amphibisch. Die Schildkröte kann Luft und Wasser atmen.

Stabil. Wenn ein Effekt die Schildkröte in den Zustand liegend versetzt, kann sie einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht den Zustand zu erleiden. Eine liegende Schildkröte liegt auf dem Rücken. Um aufzustehen, muss die Schildkröte in ihrem Zug einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 schaffen und ihre gesamte Bewegung aufwenden.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 18 (4W6 + 4) Hiebschaden.

Riesenschreiter

Große Monstrosität, neutral böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 22 (3W10 + 6)
Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	4 (–3)	12 (+1)	6 (–2)

Schadensimmunität Feuer
Sinne Passive Wahrnehmung 11
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Feuerabsorption. Wenn der Riesenschreiter Feuerschaden erleidet, nimmt er keinen Schaden und erhält Trefferpunkte gleich der Hälfte des verursachten Feuerschadens zurück.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W8 + 4) Stichschaden.

Feuerexplosion (Aufladung 5–6). Der Riesenschreiter schleudert eine Flammenkugel auf einen Punkt innerhalb von 18 m, den er sehen kann. Jede Kreatur in einem Radius von 3 m um den Punkt muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 ablegen und erleidet 14 (16W6) Punkte Feuerschaden bei einem misslungenen Rettungswurf, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Wurf. Das Feuer breitet sich um Ecken aus, und es entzündet brennbare Gegenstände in diesem Bereich, die nicht getragen oder in der Hand gehalten werden.

Riesiger vierarmiger Gargyl

Großer Elementar, chaotisch böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 147 (14W10 + 70)
Bewegungsrate 9 m, fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	11 (+0)	20 (+5)	6 (–2)	11 (+0)	9 (–1)

Rettungwürfe Wei +4
Fertigkeiten Wahrnehmung +4
Schadensresistenz Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht magische Angriffe, die nicht mit Waffen aus Adamant durchgeführt werden
Schadensimmunität Gift
Zustandsimmunitäten Erschöpft, vergiftet, versteinert
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen Terral
Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Falsches Erscheinungsbild. Solange der Gargyl bewegungslos bleibt, ist sie nicht von einer unbelebten Statue zu unterscheiden.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Gargyl führt fünf Angriffe aus: einen mit seinem Biss und vier mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (2W4 + 4) Hiebschaden.

Recke

Recken sind mächtige Krieger, die ihre Kampffertigkeiten in Kriegen oder Gladiatorengruben verbessert haben. Für Soldaten und andere Leute, die ihren Lebensunterhalt mit Kämpfen verdienen, sind Recken so einflussreich wie Adelige, und Herrscher werben um ihre Anwesenheit als Statussymbol.

Riesiger vierarmiger Gargyl

Nur Acererak kennt das Geheimnis um die Erschaffung dieser Kreaturen. Ein riesiger vierarmiger Gargyl ist zwischen 2,40 m und 2,70 m groß und wiegt ungefähr 5.000 Pfund. Er wird normalerweise als Gruftwächter eingesetzt und zerfleischt Eindringlinge mit seinen Zähnen und tödlichen Klauen. Mehr Informationen zu Gargylen findest du im *Monster Manual (Monsterhandbuch).*

Riesenschnappschildkröte

Riesenschnappschildkröten können bis zu 3,60 m Durchmesser erreichen. Auch wenn sie langsam und behäbig erscheinen, sind sie zu beunruhigenden Geschwindigkeitsschüben imstande und werden aggressiv alle kleineren Kreaturen angreifen, die sich nähern. Ein Biss der Kiefer einer Riesenschnappschildkröte kann einen Menschen in zwei Teile teilen, und diese Kreaturen sind nicht wählerisch, was sie fressen.

Riesenschreiter

Feuermolche haben eine enge Beziehung mit einer Art von monströsem Tier, das als Riesenschreiter bekannt ist. Riesenschreiter erscheinen vogel- und echsenartig, sind aber nichts von beidem wirklich. Feuermolche stellen Riesenschreitern Zuflucht, Nahrung und Paarungsgebiete in ihren Behausungen zur Verfügung, und die Schreiter dienen freiwillig als Reittiere für die Elite der Soldaten der Feuermolche.

Schlegelschnecke

Eine Schlegelschnecke ist eine Kreatur der elementaren Erde, die für ihren vielfarbigen Panzer geschätzt wird. Jäger könnten sich in einem falsches Gefühl der Zuversicht wiegen, wenn sie diese behäbigen, scheinbar nicht angriffslustigen Kreaturen sehen. Wenn sich eine andere Kreatur, die groß genug ist, um eine Gefahr zu sein, zu nahe kommt, gibt die Schnecke einen Blitz aus schillerndem Licht ab und greift dann mit ihren streitkolbenartigen Tentakeln an.

Ein intakter Schlegelschnecken-Panzer, der ungefähr 250 Pfund wiegt, ist 2.500 GM wert.

Schwarm von Fäulnismaden

Fäulnismaden sind fingergroße Maden, die sich von lebendem oder totem Fleisch ernähren, aber auch Pflanzen nicht verschmähen. Sie befallen Leichen und Haufen von verfaulendem Fleisch und greifen alle Lebewesen an, die sie bei ihrem Mahl stören. Nachdem sie sich in das Fleisch einer lebenden Kreatur gegraben haben, fressen sich Fäulnismaden instinktiv in Richtung Herz, um den Wirt zu töten. Fäulnismaden stellen sowohl einzeln als auch als Schwarm eine Bedrohung dar. Im Kasten findest du die Spielregeln für einen Schwarm von Fäulnismaden. Eine einzelne Made hat keine Spielwerte. Jede Kreatur, die in Kontakt mit der Made kommt, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 schaffen. Bei einem misslungenen Rettungswurf gräbt sich die Made ins Fleisch der Kreatur und verursacht zu Beginn jeden Zug der Wirtskreatur 3 (1W6) Punkte Stichschaden. Wird die Wunde vor Ende des nächsten Zugs des Wirts mit Feuer behandelt, fügt das dem Wirt 1 Punkt Feuerschaden zu und tötet die Made. Danach ist die Made zu tief unter der Haut des Wirts, um noch verbrannt werden zu können. Wenn eine Kreatur, die von einer oder mehreren Fäulnismaden befallen ist, ihren Zug mit 0 Trefferpunkten beendet, stirbt sie, da sich die Made ins Herz frisst und sie tötet. Alle Effekte, die Krankheiten heilen, töten alle Fäulnismaden, die das Ziel befallen haben. .

Schlegelschnecke

Großer Elementar, gesinnungslos

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 52 (5W10 + 25)
Bewegungsrate 3 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	5 (–3)	20 (+5)	3 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Schadensimmunität Feuer, Gift
Zustandsimmunität Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Antimagischer Panzer. Die Schnecke hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber, und jede Kreatur, die einen Zauberangriff gegen die Schnecke ausführt, erleidet einen Nachteil beim Angriffswurf. Wenn die Schnecke den Rettungswurf gegen einen Zauber schafft oder ein Zauberangriff sie verfehlt, dann könnte es zu einem zusätzlichen Effekt kommen, den du mit einem W6 bestimmst:

1–2. Wenn der Zauber einen Wirkbereich oder mehrere Ziele hat, dann misslingt er und hat keinen Effekt. Wenn der Zauber nur die Schnecke als Ziel hat, hat er keinen Effekt auf die Schnecke und wird zurück auf den Wirker geschleudert, wobei der Grad des Zauberplatzes, der Zauberrettungswurf-SG, der Angriffsbonus und das Attribut zum Zauberwirken des Wirkers verwendet wird.

3–4. Kein zusätzlicher Effekt.

5–6. Der Panzer der Schnecke wandelt einen Teil der Energie des Zaubers in eine Entladung zerstörerischer Energie um. Kreaturen innerhalb von 9 m um die Schnecke müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 1W6 Punkte Energieschaden pro Grad des Zaubers, halb so viel bei einem gelungenen Rettungswurf.

Schlegeltentakel. Die Schlegelschnecke hat fünf Schlegeltentakel. Wenn die Schnecke 10 Punkte Schaden oder mehr in einem Zug erleidet, stirbt eines der Tentakel. Wenn auch nur ein Tentakel übrig ist, wachsen der Schnecke alle toten Tentakel innerhalb von 1W4 Tagen nach. Wenn alle Tentakel sterben, zieht sich die Schnecke in ihren Panzer zurück, erhält vollständige Deckung und beginnt zu jammern, ein Geräusch, das auf 180 m zu hören ist und erst 5W6 Minuten später aufhört, wenn sie stirbt. Heilmagie, die Gliedmaßen wiederherstellt, wie der Zauber *Regeneration*, können diesen Sterbeprozess aufhalten.

Aktionen

Mehrfachangriff. Die Schlegelschnecke führt so viele Schlegeltentakel-Angriffe aus, wie sie noch Schlegeltentakel übrig hat, alle gegen dasselbe Ziel.

Schlegeltentakel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Wuchtschaden.

Schillernder Panzer (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Der Panzer der Schnecke gibt bis zum Ende des nächsten Zugs der Schnecke schillerndes, buntes Licht ab. Während dieser Zeit strahlt der Panzer helles Licht in einem Radius von 9 m und dämmriges Licht in einem weiteren Radius von 9 m ab. Kreaturen, die die Schnecke sehen können, erleiden einen Nachteil bei Angriffswürfen gegen sie. Außerdem muss jede Kreatur im hellen Licht, die die Schnecke sehen kann, wenn diese Macht aktiviert wird, einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht betäubt zu werden, bis das Licht schwindet.

Panzerverteidigung. Die Schlegelschnecke zieht sich in den Panzer zurück und erhält einen Bonus von +4 auf RK, bis sie wieder hervorkommt. Sie kann in ihrem Zug als Bonusaktion aus ihrem Panzer hervorkommen.

Stegosaurus

Dieser schwer gebaute Dinosaurier hat Reihen von Platten auf dem Rücken und einen flexiblen, stacheligen Schwanz, den er hochhält, um Raubtiere zu schlagen. Er lebt normalerweise in Herden gemischten Alters.

Steinmoloch

Ein Steinmoloch ist ein rollendes Konstrukt, das mit genug Bewusstsein erfüllt ist, um offenkundige Gefahren wie offene Gruben und Spalten zu vermeiden. Er rollt über offene Schlachtfelder oder Gewölbekorridore hinab und zermalmt jeden in seinem Weg. Jeder Steinmoloch hat eine einzigartige Gestalt und ein einzigartiges Äußeres. Einer könnte wie ein Elefant mit juwelenbesetzten Stoßzähnen aussehen, der nächste wie ein finster blickender Dämon mit flammenden Augen und Obsidianzähnen.

Ein Steinmoloch ist schnell, aber nicht wendig, und kann sich in seinem Zug nur in eine Richtung bewegen. Er stellt wenig Gefahr für Kreaturen dar, die er nicht unter seinen Walzen zermalmen kann. Seine beste Taktik ist es, in eine Kreatur zu schmettern, sie auf den Boden zu bringen und dann zu überfahren.



Su-Monster

Su-Monster

Su-Monster sind gerissene, bösartige Primaten, die verlassene Bereiche und Höhlen in der Wildnis bewohnen. Erwachsene Exemplare sind 1,50 m groß und haben einen langen Greifschwanz. Auch wenn sie Werkzeuge und Waffen mit ihren Schwänzen oder krallenbewehrten Pranken greifen können, ziehen Su-Monster es vor, ihre Beute mit ihren Klauen

Schwarm von Fäulnismaden

Mittelgroßer Schwarm winziger Bestien, gesinnungslos

Rüstungsklasse 8
Trefferpunkte 22 (5W8)
Bewegungsrate 1,5 m, Klettern 1,5m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
2 (–4)	7 (–2)	10 (+0)	1 (–5)	2 (–4)	1 (–5)

Schadensresistenzen Stichschaden, Hiebschaden
Zustandsimmunitäten Bezaubert, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, verängstigt, versteinert
Sinne Blindsicht 3m, passive Wahrnehmung 6
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Schwarm. Der Schwarm kann sich im Bereich einer anderen Kreatur aufhalten und andersherum, und er kann sich durch jede Öffnung bewegen, die groß genug für eine winzige Made ist. Der Schwarm kann keine Trefferpunkte oder temporären Trefferpunkte zurückerlangen.

Aktionen

Bisse. Nahkampfwaffen-Angriff: +0 zum Treffen, Reichweite 0 m., eine Kreatur im Bereich des Schwarms. ***Treffer:*** Das Ziel wird von 1W4 Fäulnismaden befallen. Zu Beginn jedes Zugs des Ziels erleidet es 1W6 Stichschaden pro Fäulnismade. Wird die Wunde vor Ende des nächsten Zugs des Ziels mit Feuer behandelt, fügt das dem Ziel 1 Punkt Feuerschaden zu und tötet die Maden. Danach sitzen die Fäulnismaden zu tief in der Haut um verbrannt zu werden. Wenn ein Ziel, das von Fäulnismaden befallen ist, seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beendet, stirbt es, da sich die Fäulnismaden ins Herz fressen. Jeder Effekt, der Krankheiten heilt, tötet alle Fäulnismaden, die das Ziel befallen haben.

Stegosaurus

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 76 (8W12 + 24)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	9 (–1)	17 (+3)	2 (–4)	11 (+0)	5 (–3)

Sinne passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Aktionen

Schwanz. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 26 (6W6 + 5) Stichschaden.

Steinmoloch

Großes Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 157 (15W10 + 75)
Bewegungsrate 15 m (in eine Richtung, die zu Beginn des Zugs festgelegt wird)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	1 (–5)	21 (+5)	2 (–4)	11 (+0)	3 (–4)

Schadensimmunitäten Gift; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe, wenn die Waffe nicht aus Adamant besteht
Zustandsimmunitäten Bezaubert, blind, Erschöpfung, gelähmt, liegend, taub, verängstigt, vergiftet, versteinert
Sinne Blindsicht 36 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderungsgrad 12 (8.400 EP)

Vernichtende Walzen. Der Moloch kann sich durch den Bereich einer am Boden liegenden Kreatur bewegen. Alle Kreaturen, die sich in einem Bereich befinden, den der Moloch das erste Mal in einem Zug betritt, müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 17 ablegen und erleiden bei einem misslungenen Rettungswurf 55 (10W10) Punkte Wuchtschaden, halb so viel bei einem erfolgreichen Wurf.

Unveränderbare Gestalt. Der Moloch ist immun gegen alle Zauber oder Effekte, die seine Gestalt verändern würden.

Regeneration. Solange der Moloch noch mindestens 1 Trefferpunkt übrig hat, regeneriert er alle Trefferpunkte jeden Tag zur Morgendämmerung. Der Moloch wird zerstört und regeneriert nicht, wenn er auf 0 Trefferpunkte fällt.

Belagerungsmonster. Der Moloch fügt Gegenständen und Bauwerken doppelten Schaden zu.

Aktionen

Hieb. *Nahkampf-Waffenangriff:* +10 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 25 (3W12 + 6) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine große oder kleinere Kreatur ist, muss es einen Stärkerettungswurf gegen SG 17 schaffen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden.



Tabaxispielmann

Ein Su-Monster schläft kopfüber an seinem Schwanz aufgehängt. Solange sie wach sind, können sie aus dieser Position vernichtend angreifen und mit allen vier Klauen zuschlagen.

Su-Monster kommunizieren lautlos, indem sie mit ihren Greifschwänzen gestikulieren. Sie töten normalerweise mehr, als sie fressen können, und begraben die Überreste. Dabei markieren sie die Stelle mit den Besitztümern des Opfers.

Tabaxi

Tabaxi sind Katzenmenschen, die aus dem Land Maztica stammen. Sie sind die vollendeten Wanderer und bleiben selten lange an einem Ort. Sie lieben es, interessante Artefakte zu sammeln, Geschichten zusammenzutragen und alle Wunder dieser Welt zu erblicken.

Diese Neugier drängt sie dazu, keine Geheimnisse unaufgedeckt und keine Schätze und Legenden verloren sein zu lassen. Sie verehren eine wankelmütige Gottheit, die als Katzenfürst bekannt ist, der durch die Welt streifen soll.

Tabaxi-Jäger sind darin ausgebildet, in der Wildnis zu überleben, was sie zu hervorragenden Führern macht. Tabaxi-Spielleute versammeln sich in kleinen Truppen und machen es sich in Siedlungen gemütlich, wobei sie ihr Geld durch Musik und Geschichtenerzählen verdienen.

Namen. Ein Tabaxi hat normalerweise einen einzelnen Namen, den sein Klan basierend auf einer komplexen Formel festlegt, zu der Astrologie, Prophezeiungen, Klangeschichte und andere Faktoren gehören. Männliche und weibliche Tabaxi nutzen die gleichen Namen, und die meisten verwenden Spitznamen, die von ihren vollen Namen inspiriert oder abgeleitet sind. Tabaxi-Klannamen basieren normalerweise auf einem geographischen Merkmal, das in der Nähe des Territoriums des Klans liegt. Beispiele für Tabaxinamen sind Eiernest („Eier"), Totes Blatt („Blatt"), Onyxaugen („Onyx"), Verlorener Speer („Speer") und

Su-Monster

Mittelgroße Monstrosität, chaotisch böse

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 27 (5W8 + 5)
Bewegungsrate 9 m, klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	9 (–1)	13 (+1)	9 (–1)

Fertigkeiten Athletik +6, Wahrnehmung +3
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff. Das Su-Monster führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (2W4 + 2) Hiebschaden, oder 12 (4W4 + 2) Hiebschaden, wenn das Su-Monster an seinem Schwanz hängt und alle vier Gliedmaßen frei hat.

Psychisches Zermalmen (Aufladung 5–6). Das Su-Monster wählt eine Kreatur, die es sehen kann, innerhalb von 9 m um sich aus. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 11 schaffen, sonst erleidet es 17 (5W6) Punkte psychischen Schaden und ist für 1 Minute betäubt. Das betäubte Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden Zugs wiederholen und beendet den Effekt, der auf ihm liegt, bei einem Erfolg.

Tabaxi-Jäger

Mittelgroßer Humanoider (Tabaxi), chaotisch gut

Rüstungsklasse 14 (Lederrüstung)
Trefferpunkte 40 (9W8)
Bewegungsrate 9 m, klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Fertigkeiten Athletik +2, Heimlichkeit +5, Überlebenskunst +6, Wahrnehmung +4
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen Gemeinsprache plus eine beliebige weitere Sprache
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Katzenhafte Gewandtheit. Wenn sich der Tabaxi in seinem Zug im Kampf bewegt, kann er seine Bewegungsrate bis zum Ende des Zugs verdoppeln. Sobald der Tabaxi diese Eigenschaft verwendet hat, kann er sie erst wieder verwenden, wenn er sich in einem seiner Züge 0 m bewegt.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Tabaxi führt zwei Angriffe mit seinen Klauen, seinem Kurzschwert oder seinem Kurzbogen aus.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +2 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 2 (1W4) Hiebschaden.

Kurzschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Hiebschaden.

Kurzbogen. *Fernkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Stichschaden.

Tabaxispielmann

Mittelgroßer Humanoider (Tabaxi), chaotisch gut

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 22 (5W8)
Bewegungsrate 9 m, klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Fertigkeiten Auftreten +7, Heimlichkeit +4, Überzeugen +5, Wahrnehmung +3
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13
Sprachen Gemeinsprache, plus zwei beliebige Sprachen
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Katzenhafte Gewandtheit. Wenn sich der Tabaxi in seinem Zug im Kampf bewegt, kann er seine Bewegungsrate bis zum Ende des Zugs verdoppeln. Sobald der Tabaxi diese Eigenschaft verwendet hat, kann er sie erst wieder verwenden, wenn er sich in einem seiner Züge 0 m bewegt.

Inspirieren (1/Tag). Wenn der Tabaxi eine kurze Rast macht, kann er 1 Minute damit verbringen, zu singen, ein Instrument zu spielen, eine Geschichte zu erzählen oder ein Gedicht zu rezitieren, um Kreaturen außer sich selbst zu beruhigen und zu inspirieren. Bis zu fünf Kreaturen nach Wahl des Tabaxi, die die Darbietung hören und sehen können, erhalten 8 temporäre Trefferpunkte am Ende der kurzen Rast des Tabaxi.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Tabaxi macht zwei Klauenangriffe oder zwei Wurfpfeil-Angriffe.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +2 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 2 (1W4) Hiebschaden.

Wurfpfeil. *Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Velociraptor

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 10 (3W4 + 3)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (–2)	14 (+2)	13 (+1)	4 (–3)	12 (+1)	6 (–2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Rudeltaktik. Der Velociraptor hat einen Vorteil bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur, wenn mindestens einer der Verbündeten des Velociraptors sich innerhalb von 1,50 m um die Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Velociraptor führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und einen mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Hiebschaden.

Tageslichtmond („Mond"). Klannamen sind beispielsweise Entfernter Regen, Hundert Federn, Schlafender Bach, Helle Klippen und Schnarchender Berg.

Velociraptor

Dieser gefiederte Dinosaurier ist ungefähr so groß wie ein großer Truthahn. Er ist ein aggressives Raubtier und jagt oft in Rudeln, um größere Beute zur Strecke zu bringen.

Volothamp „Volo" Geddarm

Der angeberische Weltreisende Volothamp Geddarm ist nach Chult gekommen, um signierte Ausgaben seines neuesten Buchs zu überbringen, *Volos Almanach der Monster*. Er hat nicht nur Audienzen bei den sieben Händlerprinzen von Nyanzaruhafen arrangiert (die er gut kennt), nein, Volo besucht auch örtliche Tavernen, um Werbung für seine Arbeit zu machen, und die Charaktere könnten ihn irgendwo in der Stadt treffen. Volo ist eine Quelle der Informationen (von denen nicht alle stimmen müssen), wird sich der Gruppe aber auf keinen Fall anschließen. Er könnte es den Charakteren aber erlauben, sich an ihn zu hängen, wenn er die Händlerprinzen besucht.

Der umgängliche Volo ist mehr als willens, 1W4 + 1 Gerüchte aus der Tabelle „Gerüchte aus Chult" am Ende von Kapitel 1 zu teilen. Er hat sie seit seiner Ankunft in Nyanzaruhafen aufgeschnappt.

Volos Merkmale

Ideal. „Ich möchte keine Dschungel, verlorenen Städte oder Gewölbe erkunden. Freundliche Tavernen und wilde Festhallen sind mehr mein Stil."

Volothamp „Volo" Geddarm

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), chaotisch gut

Rüstungsklasse 11
Trefferpunkte 31 (7W8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (–1)	12 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

Rettungswürfe Kon +2, Wei +2
Fertigkeiten Arkane Kunde +4, Fingerfertigkeit +3, Geschichte +4, Mit Tieren Umgehen +4, Motiv Erkennen +2, Nachforschungen +4, Täuschen +5, Überlebenskunst +2, Überzeugen +7, Wahrnehmung +2
Sinne Passive Wahrnehmung 12
Sprachen Gemeinsprache, Elfisch, Zwergisch
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Zauberwirken. Volo ist ein Zauberwirker der 1. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 12; +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern, Freundschaft, Taschenspielerei*
1. Grad (2 Plätze): *Magie entdecken, Sprachen verstehen, Selbstverkleidung*

Aktionen

Dolch. *Nahkampf-oder Fernkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Nahkampfreichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W4 + 1) Stichschaden.



Bindung. „Du planst eine Expedition? Du solltest wirklich ein Exemplar meines neuesten Buchs *Volos Almanach der Monster* kaufen!"

Makel. „Meine Neigung zu Ausschweifungen und meine Tendenz zu Spott haben mir einige Feinde eingebracht. Ich neige dazu, länger zu bleiben, als ich willkommen bin."

Xandala

Die halbelfische Zauberin Xandala ist nach Chult gekommen, um den *Ring des Winters* zu finden, ein Artefakt, das im Besitz von Artus Cimber ist. Xandala weiß, dass der Ring Artus seit über einem Jahrhundert am Leben hält, und begehrt seine Macht. Wenn Xandala die Charaktere trifft, gibt sie vor, Artus' Tochter zu sein, und versucht sie zu überzeugen, ihr dabei zu helfen, ihn zu finden. Sie plant, *Person beherrschen* auf Artus zu wirken und ihn zu zwingen, ihr den Ring auszuhändigen, und dann mit dem Zauber *Fliegen* zu entkommen.

Xandalas Magie geht auf eine drakonische Blutlinie zurück, und Teile ihrer Haut sind von dünnen, aber schützenden Schuppen bedeckt. Sie hat sich mit einem **Pseudodrachen** namens Sommerklug angefreundet. Er glaubt, dass Xandalas Queste nach dem Ring gefährlich ist, hat aber aufgegeben, die Zauberin davon abbringen zu wollen. Sommerklug kann von Charakteren mit guter Gesinnung gegen Xandala gewendet werden.

Xandalas Merkmale

Ideal. „Durch meine Adern fließt das Blut von Drachen. Ich bin zu Großem bestimmt."

Bindung. „Der *Ring des Winters* wird mir Macht und Unsterblichkeit bringen."

Makel. „Ich bin von Narren umgeben."

Xandala

Mittelgroße Humanoide (Halbelf), neutral böse

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 71 (11W8 + 22)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	11 (+0)	14 (+2)	18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)

Rettungswürfe Int +7, Wei +6
Fertigkeiten Arkane Kunde +7, Geschichte +7, Motiv Erkennen +6, Täuschen +10, Überlebenskunst +6
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch, Elfisch, Halblingisch, Zwergisch
Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Zauberwirken. Xandala ist eine Zauberwirkerin der 9. Stufe. Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 15; +7 zum Treffen mit Zauberangriffen). Xandala hat die folgenden Zauberer-Sprüche vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Feuerpfeil, Kältestrahl, Licht, Magierhand, Säurespritzer*
1. Grad (4 Plätze): *Chromatische Kugel, Federfall, Schild*
2. Grad (2 Plätze): *Nebelschritt, Unsichtbarkeit*
3. Grad (3 Plätze): *Feuerball, Fliegen*
4. Grad (3 Plätze): *Eissturm, Verwandlung*
5. Grad (1 Platz): *Person beherrschen*

Beschleunigter Zauber (3/Tag). Wenn sie einen Zauber wirkt, der einen Zeitaufwand von 1 Aktion hat, verändert Xandala den Zeitaufwand für dieses Wirken auf 1 Bonusaktion.

Aktionen

Kampfstab. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W6) Hiebschaden, oder 4 (1W8) Hiebschaden, wenn die Waffe mit zwei Händen geführt wird.

Yuan-ti-Brutwächter

Mittelgroßer Humanoider (Yuan-ti), neutral böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 45 (7W8 + 14)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	6 (–2)	11 (+0)	4 (–3)

Rettungswürfe Str +4, Ges +4, Wei +2
Fertigkeiten Wahrnehmung +2
Schadensimmunität Gift
Zustandsimmunität Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Mentale Resistenz. Der Brutwächter hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen den Zustand bezaubert, und Magie kann ihn nicht lähmen.

Unvorsichtig. Zu Beginn seines Zugs kann der Brutwächter einen Vorteil auf alle Nahkampfwaffen-Angriffe erhalten, die er in diesem Zug durchführt. Allerdings haben auch Angriffswürfe gegen ihn bis zum Beginn seines nächsten Zugs einen Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Brutwächter führt drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Hiebschaden.

Yuan-ti-Albtraumsprecherin

Mittelgroße Monstrosität (Gestaltwandler, Yuan-ti), neutral böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 71 (13W8 + 13)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Rettungswürfe Wei +3, Cha +5
Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Täuschen +5
Schadensimmunität Gift
Zustandsimmunität Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 36 m (durchdringt magische Dunkelheit), passive Wahrnehmung 11
Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Gestaltwandler. Die Yuan-ti kann seine Aktion verwenden, um sich in eine mittelgroße Schlange oder zurück in ihre Yuan-ti-Gestalt zu verwandeln. Ihre Werte sind in jeder Gestalt identisch. Ausrüstung, die sie trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Wenn sie stirbt, bleibt sie in ihrer aktuellen Gestalt.

Todesfänge (2/Tag). Das erste Mal, dass die Yuan-ti in ihrem Zug mit einem Nahkampfangriff trifft, kann sie dem Ziel zusätzliche 16 (3W10) Punkte nekrotischen Schaden zufügen.

Angeborenes Zauberwirken (Nur Yuan-ti-Gestalt). Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für die Yuan-ti ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 13). Die Yuan-ti kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei sie keine Materialkomponenten benötigt:

Beliebig oft: *Tierfreundschaft* (nur Schlangen)
3/Tag: *Einflüsterung*

Magieresistenz. Die Yuan-ti hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Zauberwirken (Nur Yuan-ti-Gestalt). Die Yuan-ti ist eine Zauberwirkerin der 6. Stufe. Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 13; +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Sie erhält verbrauchte Zauberplätze zurück, wenn sie eine kurze oder lange Rast abschließt. Sie kennt die folgenden Hexenmeister-Zaubersprüche:

Zaubertricks (beliebig oft): *Botschaft, Gift versprühen, Kalte Hand, Magierhand, Taschenspielerei, Unheimlicher Strahl* (Reichweite 90 m, +3 Bonus auf jeden Schadenswurf)
1. bis 3. Grad (2 Plätze des 3. Grades) *Arme von Hadar, Dunkelheit, Furcht, Hexenpfeil, Hunger von Hadar, Person festhalten, Verwünschen*

Aktionen

Mehrfachangriff (Nur Yuan-ti-Gestalt). Die Yuan-ti macht einen Umschlingen-Angriff und einen Krummsäbel-Angriff.

Umschlingen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Wuchtschaden, und das Ziel wird gepackt (Rettungswurf zum Entkommen SG 14), wenn es sich um eine große oder kleinere Kreatur handelt. Bis der Haltegriff endet, ist das Ziel festgesetzt und die Yuan-ti kann Umschlingen nicht gegen ein anderes Ziel verwenden.

Krummsäbel (Nur Yuan-ti-Gestalt). *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Hiebschaden.

Albtraum anrufen (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Die Yuan-ti zapft die Albträume einer Kreatur innerhalb von 18 m, die sie sehen kann, an und erschafft eine illusionäre, unbewegliche Manifestation der größten Ängste der Kreatur. Nur die Kreatur kann diese sehen. Das Ziel muss einen Intelligenzrettungswurf gegen SG 13 schaffen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 11 (2W10) Punkte psychischen Schaden und ist durch die Manifestation verängstigt, weil es sie für echt hält. Die Yuan-ti muss sich konzentrieren, um die Illusion aufrechtzuerhalten (als würde sie sich auf einen Zauber konzentrieren), die bis zu 1 Minute anhält und nicht verletzt werden kann. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen. Bei einem Erfolg endet die Illusion, und bei einem misslungenen Wurf erleidet es 11 (2W10) Punkte psychischen Schaden.

Zindar

Mittelgroßer Humanoider (Halbdrache), rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 110 (17W8 + 34)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Rettungswürfe Kon +5, Wei +5
Fertigkeiten Arkane Kunde +6, Geschichte +9, Motiv Erkennen +5, Nachforschungen +9
Schadensresistenz Feuer
Sinne Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch, Urtümlich, Zwergisch
Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Zauberwirken. Zindar ist ein Zauberwirker der 14. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 15; +7 zum Treffen mit Zauberangriffen). Zindar kennt die folgenden Zauberer-Sprüche:

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern, Botschaft, Feuerpfeil, Freundschaft, Licht, Magierhand*
1. Grad (6 Plätze): *Magisches Geschoss, Schild, Schlaf*
2. Grad (4 Plätze): *Gedanken wahrnehmen, Klopfen*
3. Grad (3 Plätze): *Hellsehen, Zungen*
4. Grad (3 Plätze): *Steinhaut, Tier beherrschen*
5. Grad (3 Plätze): *Monster festhalten, Telekinese*
6. Grad (1 Platz): *Wahrer Blick*
7. Grad (1 Platz): *Feuersturm*

Drachenschwingen. Zindar kann als Bonusaktion in seinem Zug ein Paar Drachenschwingen an seinem Rücken wachsen lassen. Dabei erhält er eine Flugbewegungsrate von 9 m, bis er sie als Bonusaktion wieder aufhebt.

Aktionen

Kampfstab. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Hiebschaden, oder 6 (1W8 + 2) Hiebschaden, wenn die Waffe mit zwei Händen geführt wird.

Odemwaffe (Aufladung 5–6). Zindar verwendet eine der folgenden Optionen:

Feuerodem. Zindar haucht Feuer in einem Kegel von 4,50 m aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet sie 22 (4W10) Punkte Feuerschaden, oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Wurf.

Schwächender Odem. Zindar haucht Gas in einem Kegel von 4,50 m aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Stärkerettungswurf gegen SG 15 schaffen, sonst erleiden sie für 1 Minute einen Nachteil bei stärkebasierten Angriffen, Stärkewürfen und Stärkerettungswürfen. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und beendet den Effekt, der auf ihr liegt, bei einem Erfolg.

Yuan-ti-Brutwächter

Brutwächter sind Humanoide, die von Yuan-ti in einfältige, schuppige Kreaturen verwandelt wurden, die dem Befehl ihrer Meister folgen. Der Verwandlungsprozess verzerrt nicht nur den Körper des Ziels, sondern auch seinen Verstand. Er sorgt dafür, dass er instinktiv den Yuan-ti gehorcht, und erfüllt ihn mit brodelndem Zorn, der sich beim Anblick von Nicht-Reptilien regt.

Auch wenn Brutwächter eine niedrige Intelligenz haben, können sie einfache, doch wichtige Aufgaben erfüllen, beispielsweise Eier bewachen oder Patrouillen durchführen und nach Eindringlingen suchen. Brutwächter können sprechen, tun es aber selten. Sie ziehen schlangenhaftes Zischen und gutturale Laute vor.

Yuan-ti-Albtraumsprecherin

Albtraumsprecherinnen sind weibliche Yuan-ti-Halbblütige, die einen Pakt mit Dendar der Nachtschlange geschlossen haben, um ihre Gottheit mit den Ängsten und Albträumen ihrer Opfer zu speisen, im Austausch für Macht in der sterblichen Welt. Sie durchleben albtraumhafte Visionen von Dendar, die sie als Prophezeiungen interpretieren, und nutzen dann ihre Magie und ihren Einfluss, um diese Visionen Wahrheit werden zu lassen.

Albtraumsprecherinnen sind die grausamsten der Yuan-ti und ergötzen sich daran, Gefangene und Sklaven zu foltern und sie in einem beständigen Zustand der Furcht und des Grauens zu lassen. Sie ziehen es vor, ihre Gegner zu verängstigen anstatt sie zu töten.

Eine Albtraumsprecherin hat einen menschlichen Kopf und Oberkörper mit einem schlangenhaften Unterleib anstelle von Beinen.

Zindar

Dieser Halb-Golddrache leitet die Hafenanlagen von Nyanzaruhafen und behält die Frachtbriefe der Schiffe im Auge. Als Zauberer beträchtlicher Macht wird Zindar von den Händlerprinzen gut für seine Arbeit bezahlt. Er ist auch ein entscheidendes Mitglied der Ytepka-Gesellschaft und eine hervorragende Informationsquelle über die Stadt. Zindar hat eine Schwäche für Abenteurer, aber er kennt die Gefahren von Chult gut genug, um zu begreifen, dass die meisten, die auf Expeditionen in den Dschungel aufbrechen, niemals zurückkehren.

Zindar nutzt in seiner alltäglichen Arbeit viele Zauber. Er wirkt *Botschaft*, um Hafenarbeitern Sendschreiben zukommen zu lassen, *Gedanken wahrnehmen*, um in den Verstand von Schiffskapitänen zu blicken, *Klopfen*, um Behälter für Inspektionen aufzumachen, *Hellsehen*, um einen Blick in Frachträume von Schiffen zu werfen, *Tier beherrschen*, um nervöse Tiere zu besänftigen, und so weiter.

Zindars Merkmale

Ideal. „Ich bin stolz auf meine Arbeit und ziehe es vor, wenn all meine Geschäfte ehrlich sind."

Bindung. „Nyanzaruhafen ist meine Heimat. Ich missbillige es, wenn jemand der Stadt und ihren Bewohnern schaden will."

Makel. „Ich werde nicht wütend. Ich begleiche Rechnungen."

Zombies

Unten sind einige neue Varianten für Zombies aufgeführt. Mehr Informationen zu Zombies findest du im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*.

Ankylosaurus-Zombie. Diese Kreatur ist langsam und sich ihrer Umgebung kaum bewusst.

Girallon-Zombie. Girallons sind vierarmige Menschenaffen mit weißem Fell. Girallon-Zombies sind langsamer als die nicht-untote Variante, aber nicht weniger wild. Die nekromantische Energie, die sie antreibt, nährt auch ihr mörderisches Herz und ihren Hunger nach lebendem Fleisch.

Ankylosaurus-Zombie

Riesiger Untoter, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 68 (8W12 + 16)
Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	9 (–1)	15 (+2)	2 (–4)	6 (–2)	3 (–4)

Schadensimmunität Gift
Zustandsimmunität Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 8
Sprachen —
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Untote Ausdauer. Wenn Schaden den Zombie auf 0 Trefferpunkte reduziert, muss er einen Konstitutionsrettungswurf mit einem SG gleich 5 + dem erlittenen Schaden ablegen. Dies ist nicht möglich, wenn der Schaden durch Feuer oder einen kritischen Treffer entsteht. Bei einem Erfolg fällt der Zombie stattdessen auf 1 Trefferpunkt.

Aktionen

Schwanz. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 18 (4W6 + 4) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen Stärkerettungswurf gegen SG 14 schaffen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden.

Girallon-Zombie

Großer Untoter, chaotisch böse

Rüstungsklasse 11 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 59 (7W10 + 21)
Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	3 (–4)	7 (–2)	5 (–3)

Schadensimmunität Gift
Zustandsimmunität Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 8
Sprachen —
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Aggressiv. Der Zombie kann sich als Bonusaktion seine volle Bewegungsrate auf eine feindliche Kreatur zubewegen, die er sehen kann.

Untote Ausdauer. Wenn Schaden den Zombie auf 0 Trefferpunkte reduziert, muss er einen Konstitutionsrettungswurf mit einem SG gleich 5 + dem erlittenen Schaden ablegen. Dies ist nicht möglich, wenn der Schaden durch Feuer oder einen kritischen Treffer entsteht. Bei einem Erfolg fällt der Zombie stattdessen auf 1 Trefferpunkt.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Zombie führt fünf Angriffe aus: einen mit seinem Biss und vier mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W6 + 4) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W4 + 4) Hiebschaden.

Tyrannosaurus-Zombie. Ein Tyrannosaurus-Zombie hat einen Wanst voller kleinerer Zombies, die er ausspeien kann. Diese Zombies stehen unter der Kontrolle des Tyrannosaurus-Zombies.

Zorbo

Ein Zorbo ist ein wilder Allesfresser, der in Aussehen und Größe einem Koala ähnelt. Zorbos leben in Bäumen und Höhlen und haben lange Klauen, stets üble Laune und eine Vorliebe für das Fleisch von Humanoiden. Ein Zorbo verändert seine natürliche Rüstung, um sie seiner Umgebung anzupassen, und er kann mit Höhere Kasten sind die orangen Grungs, die Elitekrieger darstellen und Autorität über alle niederen Grungs haben, und goldene Grungs, die die höchsten Führungspositionen einnehmen. Der Souverän eines Stammes ist immer ein Goldgrung. (Verwende die Spielwerte für den **Grung-Elitekrieger**, um Mitglieder der orangen und goldenen Kaste abzubilden.)

Tyrannosaurus-Zombie

Riesiger Untoter, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 136 (13W12 + 52)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
25 (+7)	6 (–2)	19 (+4)	1 (–5)	3 (–4)	5 (–3)

Schadensimmunität Gift
Zustandsimmunität Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 6
Sprachen —
Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Zombies ausspeien. Als Bonusaktion kann der Tyrannosaurus-Zombie einen normalen **Zombie** ausspeien, der in einem freien Bereich innerhalb von 3 m um ihn erscheint. Der ausgespuckte Zombie handelt mit seiner eigenen Initiative. Nachdem ein Zombie ausgespien wurden, wirf einen W6. Bei einem Ergebnis von 1 gehen dem Tyrannosaurus-Zombie die Zombies aus, die er ausspeien kann, und er verliert dieses Merkmal. Wenn der Tyrannosaurus-Zombie dieses Merkmal noch immer besitzt, wenn er stirbt, dann brechen 1W4 normale **Zombies** zu Beginn seines nächsten Zugs aus seinem Leichnam hervor. Diese Zombies handeln mit ihrer eigenen Initiative.

Untote Ausdauer. Wenn Schaden den Tyrannosaurus-Zombie auf 0 Trefferpunkte reduziert, muss er einen Konstitutionsrettungswurf mit einem SG gleich 5 + dem erlittenen Schaden ablegen. Dies ist nicht möglich, wenn der Schaden durch Feuer oder einen kritischen Treffer entsteht. Bei einem Erfolg fällt der Zombie stattdessen auf 1 Trefferpunkt.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Tyrannosaurus-Zombie führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und einen mit seinem Schwanz. Er kann nicht beide Angriffe gegen dasselbe Ziel ausführen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +10 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 33 (4W12 + 7) Stichschaden. Wenn das Ziel eine mittelgroße oder kleinere Kreatur ist, ist sie gepackt (SG zum Entkommen 17). Bis der Haltegriff endet, ist das Ziel festgesetzt und der Tyrannosaurus-Zombie kann kein anderes Ziel beißen oder Zombies ausspeien.

Schwanz. *Nahkampf-Waffenangriff:* +10 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 20 (3W8 + 7) Wuchtschaden.



Zorbo

Zorbo

Kleine Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 10 (siehe Merkmal Natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 27 (6W6 + 6)
Bewegungsrate 9 m, klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	3 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Fertigkeiten Athletik +3
Sinne Passive Wahrnehmung 11
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Magieresistenz. Der Zorbo hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Natürliche Rüstung. Der Zorbo absorbiert auf magische Weise die natürliche Stärke seiner Umgebung, sodass seine Rüstungsklasse abhängig von dem Material, auf dem er steht oder klettert, angepasst wird: RK 15 für Holz oder Knochen, RK 17 für Erde oder Stein, oder RK 19 für Metall. Wenn der Zorbo nicht in Kontakt mit einer dieser Substanzen ist, ist seine RK 10.

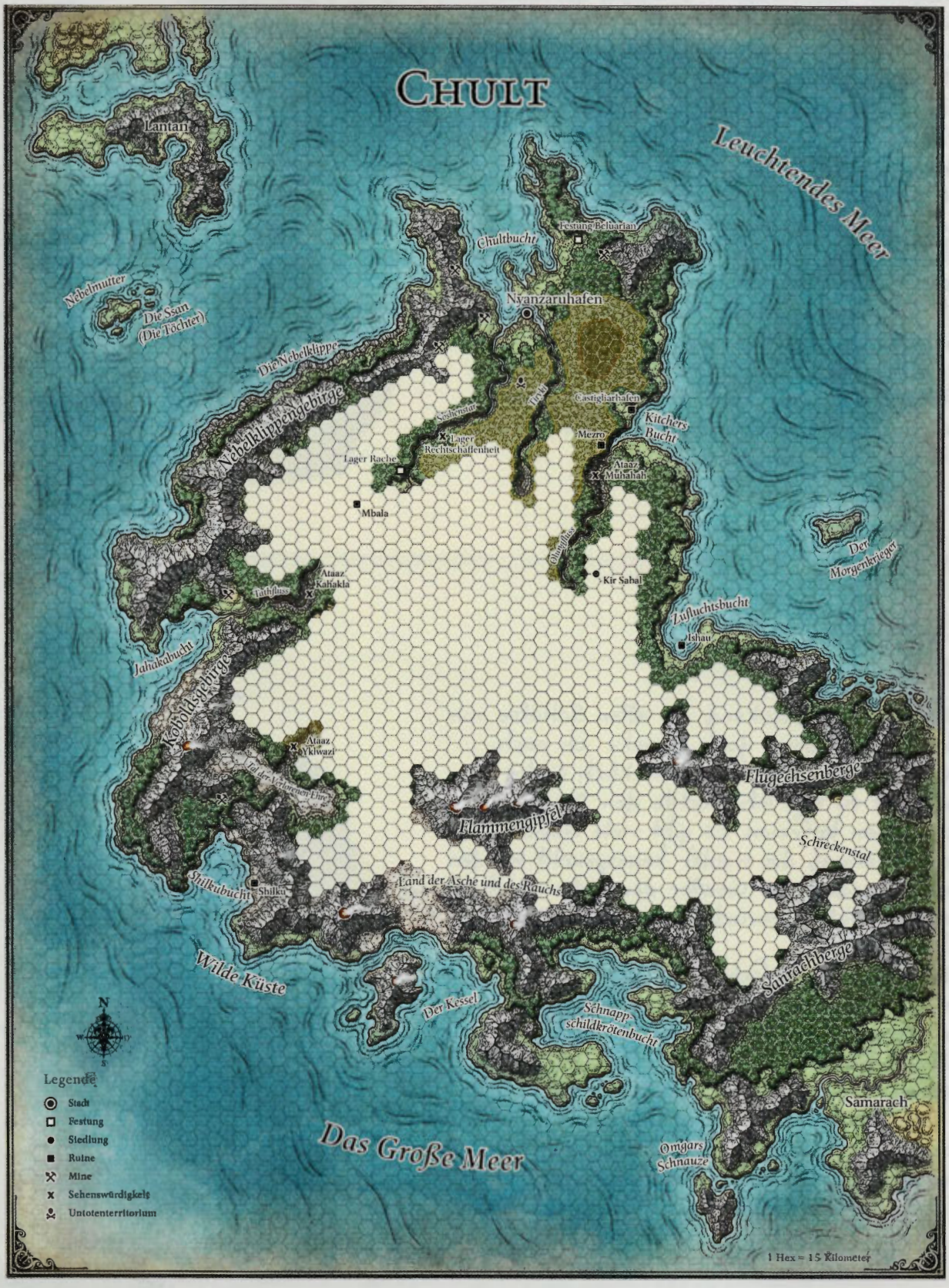
Aktionen

Zerstörerische Klauen: *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (2W6 + 1) Hiebschaden, und wenn das Ziel eine Kreatur ist, die Rüstung trägt, einen Schild führt oder einen magischen Gegenstand besitzt, der ihre RK verbessert, muss es einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 11 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf zerfällt ein solcher Gegenstand, den die Kreatur trägt oder in der Hand hält (nach Wahl des Ziels), auf magische Weise. Er erleidet einen permanenten und kumulativen Abzug von –1 auf die RK, die sie bietet, und der Zorbo erhält einen Bonus von +1 auf RK bis zum Beginn seines nächsten Zugs. Rüstung, die auf RK 10 verringert wird, oder ein Schild oder magischer Gegenstand, der auf einen RK-Bonus von 0 sinkt, wird zerstört.



Anhang E: Spielerhandouts

Handout 1: Spielerkarte von Chult



© 2017 Wizards of the Coast LLC. Diese Seite darf für den persönlichen Gebrauch fotokopiert und verteilt werden.

Handout 2: Azaka Sturmfang

Wenn ihr einen Führer braucht, der euch sicher durch den Dschungel führt, sucht nicht weiter. Ich wurde im Dschungel geboren. Ich kenne seine Gefahren gut und weiß, wie ich sie vermeiden kann. Solltet ihr mich wählen, dann könnt ihr sicher sein, dass eure Gruppe in sicheren Händen ist.

Ich verlange 5 Goldmünzen am Tag, mit einer Vorauszahlung von 30 Tagen. Bei Abenteurern, die bereit sind, mich auf einer persönlichen Queste zu unterstützen, verzichte ich auf meine Gebühr und führe sie an Orte, die niemand sonst gefunden hat. Diese Queste wird uns zum Feuerfinger führen. Das böse Pteravolk, das auf dem Feuerfinger nistet, hat mir eine hölzerne Maske gestohlen, und ich will sie wiederhaben.



Handout 3: Eku

Es ist zwar verlockend, die alten Schätze von Chult zu plündern, doch ersuche ich euch, Erfüllung darin zu finden, wirklich Gutes für die Welt zu tun. Ich möchte den Dschungel vom Bösen befreien. Es gibt viele Ruinen und uralte Tempel, die wieder beansprucht werden müssen, sodass die Geister der Natur an ihre heiligen Stätten zurückkehren und in Frieden leben können.

Es gibt böse Aufschneider, die euch mit Versprechen von Gold blenden wollen, aber sie werden eure Kehlen nur zu ihren Klingen führen!

Meine Preise entsprechen der Norm: 5 Goldmünzen am Tag, mit einer Vorauszahlung von 30 Tagen. Ein kleiner Teil davon geht an den Händlerprinzen Jobal. Den Rest spende ich für gute Zwecke.



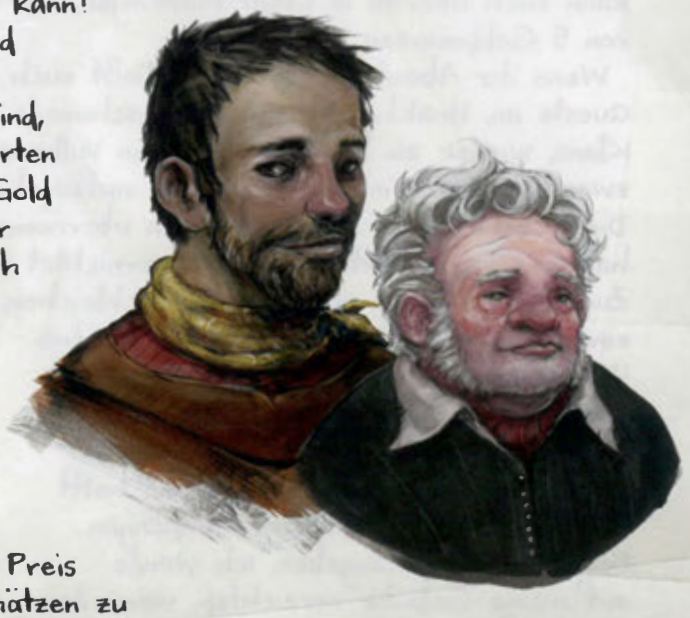
©2017 Wizards of the Coast LLC. Diese Seite darf für den persönlichen Gebrauch fotokopiert und verteilt werden.

Handout 4: Faroul und Gondolo

Warum sollte man Geld für einen Führer ausgeben, wenn man ZWEI zum gleichen Preis haben kann? Wir haben den Verstand, die Ausrüstung und unseren eigenen Triceratops!

Schätze überall! Wenn wir damit fertig sind, euch zu den uralten Stätten und heiligen Orten zu führen, die wir kennen, werdet ihr in Gold und Magie schwimmen. Alle anderen Führer lassen euch im Kreis laufen und lassen euch all die Arbeit machen. Lasst euch nicht täuschen! Wenn wir nach Nyanzaruhafen zurückkehren, werdet ihr genug Geschichten und Reichtümer für ein ganzes Leben haben!

Unser Preis beträgt 5 Goldmünzen am Tag, mit einer Vorauszahlung von 30 Tagen, aber wir sind gerne bereit, unseren Preis für gleiche Anteile an allen gefundenen Schätzen zu verringern.



Handout 5: Hau Hackdenstein

Ich stand auf dem Gipfel eines jeden Berges in Chult. Ich kenne jede Spalte und jede Schlucht, jedes Plateau und jede Fährte. Mein Gedächtnis ist wie ein Fangeisen. Ich vergesse nie etwas. Vertraue einem Zwerg, wie ich immer sage, weil ein Zwerg dich nicht falsch führen wird.

Furchtlos, das bin ich. Es gibt keinen Drachen, keine Bestie, keinen untoten Schrecken, der mir Angst macht. Willst du einen Führer, der beim ersten Anschein von Gefahr die Flucht ergreift? Nein! Du willst einen Zwerg, und ich bin der zäheste Zwerg, den es gibt. Ein roter Drache hat mir den Arm abgebissen, aber ich stehe noch hier! Es ist mehr als ein Drache nötig, um Hau Hackdenstein zu bezwingen!

Ich verlange 5 Goldmünzen am Tag, mit einer Vorauszahlung von 30 Tagen. Das beste Geld, das du jemals investiert hast, ich verspreche es dir!



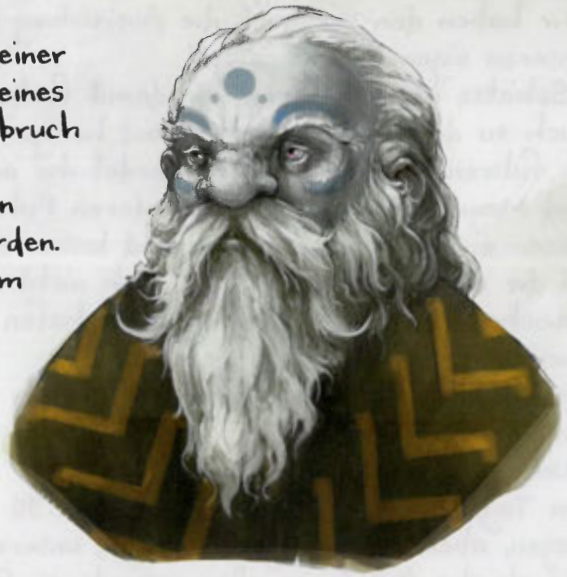
© 2017 Wizards of the Coast LLC. Diese Seite darf für den persönlichen Gebrauch fotokopiert und verteilt werden.

Handout 6: Musharib

Der Dschungel ist meine Heimat. Ich kenne ihn gut. Ich kann euch überall in Chult hinbringen, für eine Gebühr von 5 Goldmünzen am Tag.

Wenn ihr Abenteuer sucht, schließt euch meiner Queste an, Hrakhamar, die Ahnenschmiede meines Klans, wieder zu beanspruchen. Ein Vulkanausbruch zwang uns vor vielen Jahren, sie aufzugeben. Die Feuermolche, die sie seitdem übernommen haben, müssen vertrieben oder vernichtet werden. Zumindest müssen wir uns hineinschleichen, um eine Reliquie zu bergen, die als Moradins Handschuh bekannt ist. Die Feuermolche dürfen ihn nicht behalten!

Wenn ihr Liebe für die Zwergenheit habt, dann folgt meiner Bitte und helft mir, Hrakhamar seinen rechtmäßigen Besitzern zurückzugeben. Ich werde auf meine Gebühr verzichten, wenn ihr mir helft.



Handout 7: Qawasha und Kupalué

Ich, Qawasha, bin Druide und Mitglied der Smaragdenklave. Ich möchte meine Heimat Chult von der untoten Bedrohung befreien, die droht, alles Leben auszurotten. Mein Pflanzenpygmäen-Gefährte kennt sich gut mit den örtlichen Tieren und Pflanzen aus. Chult ist unsere Heimat, und wir können euch führen wie niemand sonst.

Unsere Gebühr beträgt 5 Goldmünzen pro Tag, aber diese Summe ist verhandelbar, wenn ihr bereit seid, uns dabei zu helfen, jeden Untoten zu zerstören, dem wir begegnen. Vielleicht können wir zusammen den Segen der Chwinga-Geister erlangen, die über dieses heilige Land wachen.



©2017 Wizards of the Coast LLC. Diese Seite darf für den persönlichen Gebrauch fotokopiert und verteilt werden.

Handout 8: Flussnebel und Weinflasche

Hütet euch vor Jobal und seinen nichtsnutzigen Schergen! Dieser Händlerprinz ist so vertrauenswürdig wie ein Sack voll Schlangen, so wie die meisten seiner „Führer". Wenn ihr uns wählt, werden wir euch niemals in die Irre führen. „Fluss und Flasche, keine Masche!" Das ist unser Motto! Chult ist unser Spielplatz. Wir sind schnell, wir sind verlässlich, und wir wissen, was wir tun.

Fünf Goldstücke am Tag, mit 30 Tagen Vorauszahlung, das verlangen Jobals Schergen. Wir sind glücklich, für nur 4 Goldstücke am Tag und ohne Vorauszahlung als eure Führer zu dienen. Und was sogar noch besser ist: wir verzichten ganz auf die Gebühr, wenn wir gleiche Anteile an allen Schätzen bekommen, die wir finden.



Handout 9: Salida

Ich habe viele Expeditionen durch die Wildnis von Chult geführt. Ich kenne geheime Wege, die auf keiner Straße zu finden sind. Wenn ihr andere anheuert, ist das euer Risiko.

Azaka und Eku haben Expeditionen in den Dschungel geführt, die niemals wieder zurückgekehrt sind. Faroul und Gondolo sind Scharlatane, schlicht und ergreifend. Der alte Hau leidet am verrückten Affenfieber, da bin ich mir sicher. Musharib ist ein Albinozwerg, und denen kann man nicht trauen. Und ich habe gehört, dass Flussnebel und Weinflasche den Zhentarim Geld schulden.

Fünf Goldstücke pro Tag ist ein geringer Preis für euer Leben. Gebt euer Gold weise aus.



© 2017 Wizards of the Coast LLC. Diese Seite darf für den persönlichen Gebrauch fotokopiert und verteilt werden.

Handout 10: Shago

Fragt jedes Mitglied der Flammenden Faust: Ich bin der beste, den es gibt! Schenkt den Führern in Port Nyanzaru keine Beachtung. Sie sind weich und schwach. Ich bringe euch hin, wo ihr hinmüsst. Feuerfinger, Kir Sabal, die Flammengipfel – es ist mir gleich. Chult ist voller Wunder, und Shago kennt den Weg! Ich fürchte weder Dinosaurier, noch Käfer oder harte Arbeit. Ich kann ein Kanu paddeln, ein Feuer entzünden, Nahrung suchen, was auch immer ihr braucht. Der Dschungel ist von Ghulen und Zombies überrannt, aber ich habe einen starken Arm und das Herz eines Tyrannosaurus! Zusammen werden wir dieses Land erobern!

5 Goldmünzen am Tag, mit einer Vorauszahlung von 30 Tagen. Dafür bekommt ihr den besten Führer. Dafür bekommt ihr den mächtigen Shago!



Handout 11: Rätselwürfel



© 2017 Wizards of the Coast LLC. Diese Seite darf für den persönlichen Gebrauch fotokopiert und verteilt werden.

Handout 12: Spielerkarte von Omu



© 2017 Wizards of the Coast LLC. Diese Seite darf für den persönlichen Gebrauch fotokopiert und verteilt werden.

Handout 13: Fürst Brixtons Brief

Ree.
Denlin hat einen Hinweis auf das Auge von Zoltec gefunden! Die alte Ziege hat einen Obelisken im Norden gefunden, der den Eingang zur Gruft der Neun Götter kennzeichnet. Das Auge muss in seiner sein, aber die Tür ist magisch versiegelt. Wir denken, dass das Geheimnis, sie zu öffnen, in den heiligen Schreinen verborgen ist.
Wir sind auf dem Weg in die Ruinen, um sie auszuschauen. Wenn die Götter wollen, werden wir heute Abend zurück sein. Das Nest Schlangenzahnechsen sind unterwegs, sei also vorsichtig. Wenn du in Schwierigkeiten gerätst, lasse das Schwarzenhorn zweimal ertönen und ich werde zu dir kommen.
Für das Gelbe Banner,
Fürst Brixton

Handout 14: I'jins Rätselboden

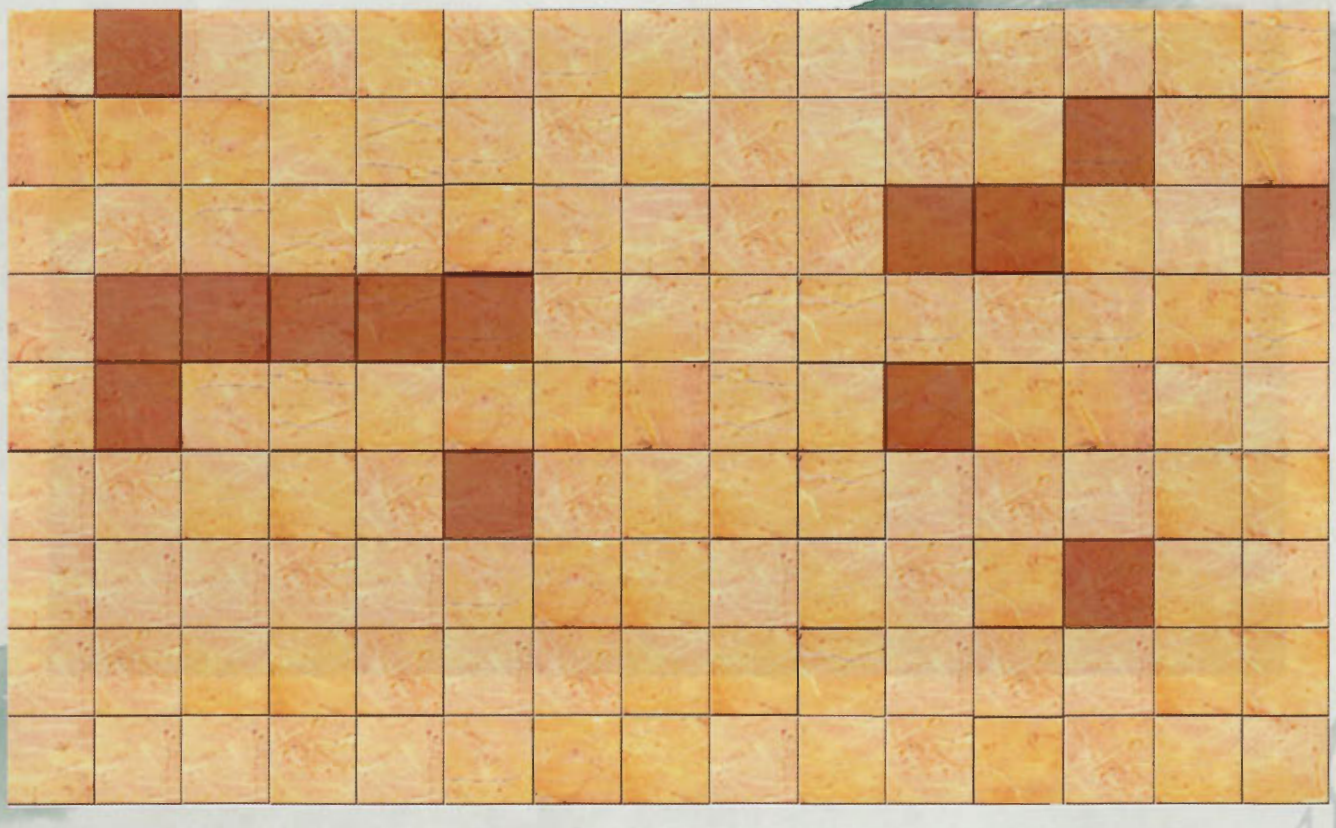


©2017 Wizards of the Coast LLC. Diese Seite darf für den persönlichen Gebrauch fotokopiert und verteilt werden.

Handout 15: Papazotls Rätsel

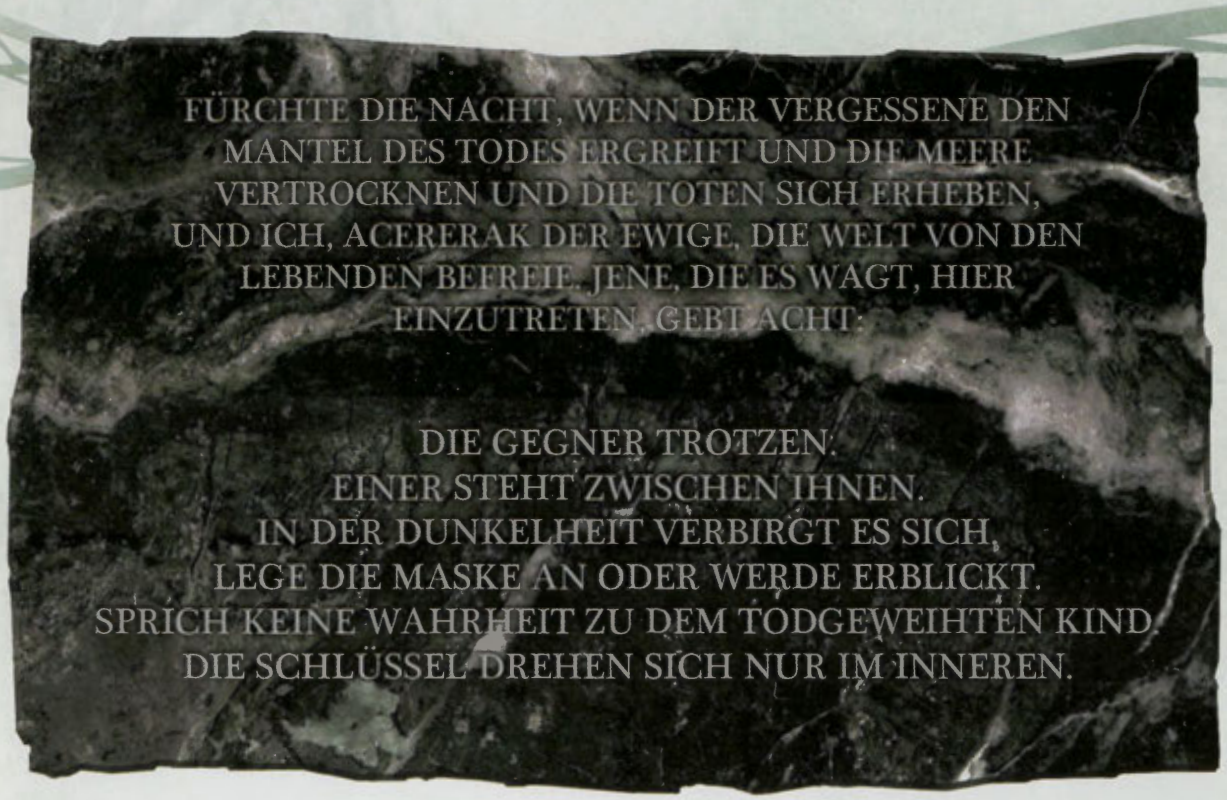
DAS LICHT LÄSST IHN WACHSEN
DAS DUNKEL MACHT IHN GERING
VERBIRGT SICH BEI NACHT
KANN DICH NICHT BEIßEN
IMMER BEI DEM, DER IHN WIRFT
IMMER BEI SEINEM MEISTER

Handout 16: Papazotls Rätselschlüssel

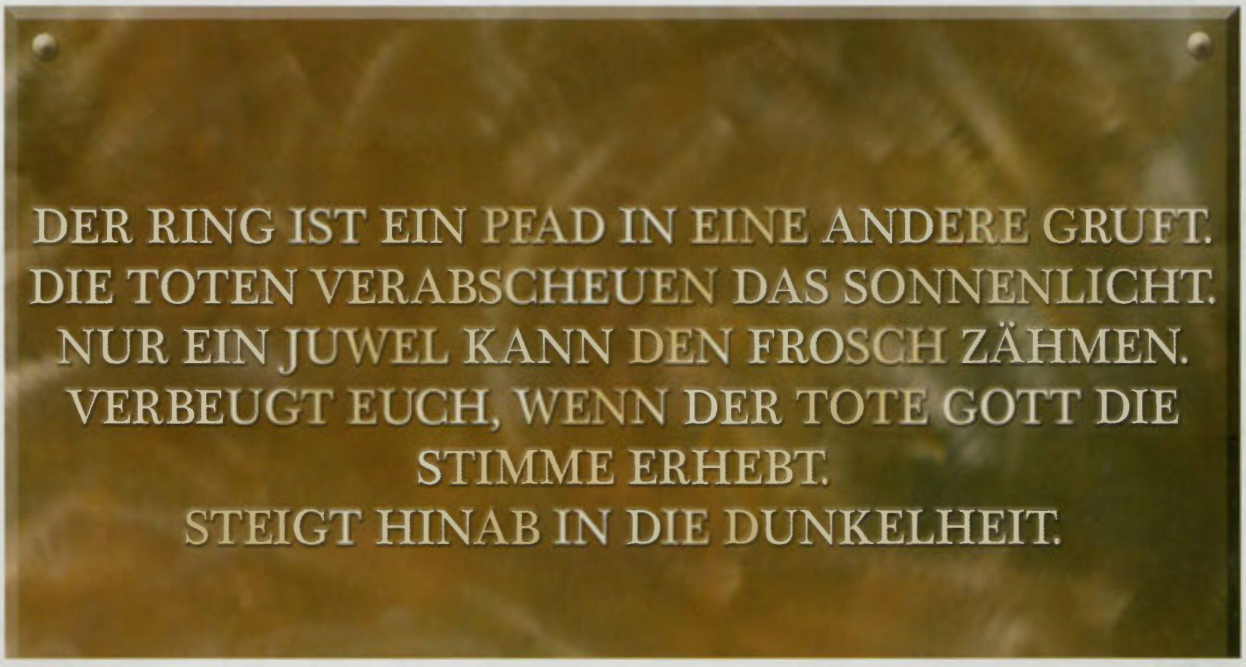


©2017 Wizards of the Coast LLC. Diese Seite darf für den persönlichen Gebrauch fotokopiert und verteilt werden.

Handout 17: Acereraks erste Warnung



Handout 18: Acereraks zweite Warnung



©2017 Wizards of the Coast LLC. Diese Seite darf für den persönlichen Gebrauch fotokopiert und verteilt werden.

Handout 19: Acereraks dritte Warnung



Handout 20: Acereraks vierte Warnung



©2017 Wizards of the Coast LLC. Diese Seite darf für den persönlichen Gebrauch fotokopiert und verteilt werden.

Handout 21: Devlins Tagebuchauszug

An jene, die dies finden

Wisset dass ich, Devlin Bashir, das letzte überlebende Mitglied der Kompanie des Gelben Banners bin. Der Kriegsherr Ras Nsi raubte uns unsere Waffen und warf uns auf Befehl seines Gebieters Acererak in dieses Gewölbe. Ich kann mir nur denken, dass unsere Seelen seinem Seelengefäß zugeführt werden sollen. Ach, es scheint, als habe er gewonnen.

Unsere Kompanie wurde beim Zwischenfall mit dem vierarmigen Gargylen getrennt. Die Gruftwächter rissen Seward in Stücke, und mit ihm verloren wir die Sterngefallene. Unsere Queste war ein Fehlschlag: selbst wenn wir das Auge finden würden, wäre die Elfenprinzessin verschwunden. Meine Freunde hätten ohne ihre Waffen nicht lange überlebt (besonders wenn es einen Doppelgänger in unseren Reihen gab, wie Seph vermutete). Ich habe natürlich meinen Stab behalten. Ich bin mir sicher, Brixton hätte das unterhaltsam gefunden.

Werter Leser, erlaube es einem sterbenden Mann, dir einen Ratschlag zu geben. Acererak ist ein Trickser, der nur auf eure Seele ist. Seine Rätsel mögen euch helfen, doch am Ende führen euch seine Geheimnisse immer ins Verderben.

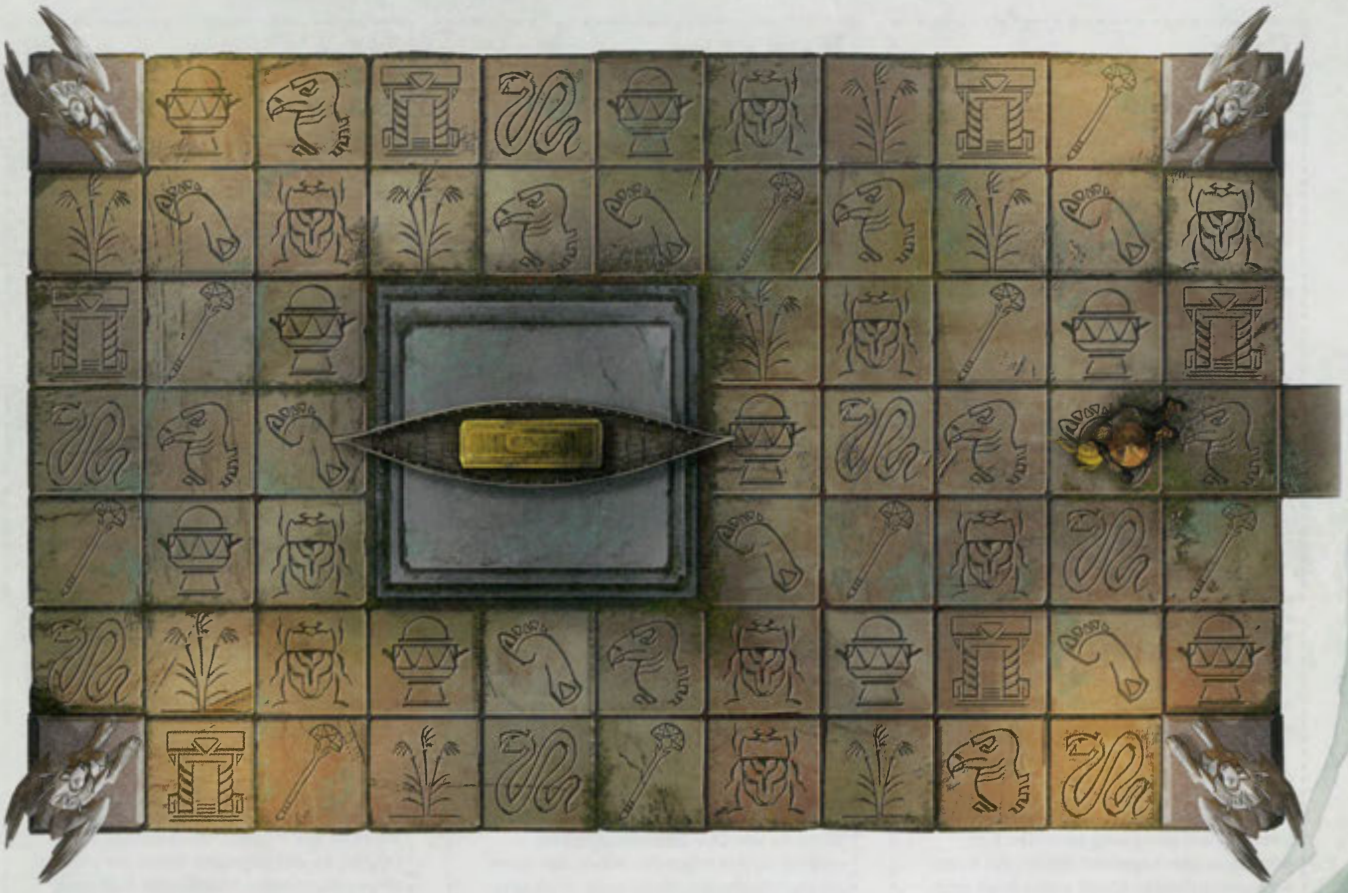
Tymora rette uns alle.

Handout 22: Welks Tagebuchauszug

Der Meister kehrt mit einem wunderbaren Geschenk zurück: eine abgelegte Schöpfung der Götter, tot und doch nicht tot. Der Allsehende ist blind für seine Existenz, und die Mutter der Illusionen blickt an ihm vorbei! Oh, süße Ironie. Der Meister hofft, die Kreatur zu voller Macht heranzuziehen, indem er sie mit Seelen füttert. Der Meister hat die Genährten Schwestern hierher gebracht, um die Kreatur zu pflegen. Was mich angeht, ich bin nur traurig, dass meine Studien eines Tages zu einem Ende kommen werden. Ich schulde dem Meister viel für die Zeit, die er mir geschenkt hat! Ich kann nur noch in der wenigen Zeit, die dieser Welt noch bleibt, härter arbeiten.

©2017 Wizards of the Coast LLC. Diese Seite darf für den persönlichen Gebrauch fotokopiert und verteilt werden.

Handout 23: Hieroglyphenboden



Handout 24: Kontrollfeld



©2017 Wizards of the Coast LLC. Diese Seite darf für den persönlichen Gebrauch fotokopiert und verteilt werden.

Anhang F: Tricksergötter von Omu

I'jin



I'jin, die Almiraj, ist launisch und unvorhersehbar.

Makel

Wenn du von I'jin besessen bist, erhältst du den folgenden Makel, der einen entgegenlaufenden Makel außer Kraft setzt: „Ich halte mich niemals an einen Plan."

Macht

Solange I'jin dich bewohnt, steigt deine Geschicklichkeit auf 23, wenn sie nicht bereits höher ist.

Kubazan



Kubazan, der Froschemoth, ist wild und kühn.

Makel

Wenn du von Kubazan besessen bist, erhältst du den folgenden Makel, der einen entgegenlaufenden Makel außer Kraft setzt: „Ich bin furchtlos und habe keine Angst davor, große Risiken einzugehen."

Macht

Solange Kubazan dich bewohnt, steigt deine Stärke auf 23, wenn sie nicht bereits höher ist.

Moa



Moa, der Jaculi, ist ehrlich und gütig.

Makel

Wenn du von Moa besessen bist, erhältst du den folgenden Makel, der einen entgegenlaufenden Makel außer Kraft setzt: „Ich muss immer die Wahrheit sprechen."

Macht

Solange du von Moa bewohnt wirst, kannst du eine Aktion verwenden, um dich unsichtbar zu machen. Alles, das du trägst oder mit dir führst, wird unsichtbar, solange es an deiner Person ist. Der Effekt endet, wenn du angreifst, einen Zauber wirkst, einen Rettungswurf erzwingst oder Schaden verursachst.

Nangnang



Nangnang, die Grung, ist selbstsüchtig und grausam.

Makel

Wenn du von Nangnang besessen bist, erhältst du den folgenden Makel, der einen entgegenlaufenden Makel außer Kraft setzt: „Ich werde nicht mit anderen teilen."

Macht

Solange du von Nangnang bewohnt wirst, kann du dich entlang vertikaler Flächen nach oben und unten bewegen und kopfüber an der Decke laufen, wobei deine Hände frei bleiben. Du erhältst außerdem eine Klettern-Bewegungsrate gleich deiner Bewegungsrate beim Gehen.

Obo'laka



Obo'laka, die Zorbo, ist nervös und zwanghaft.

Makel

Wenn du von Obo'laka besessen bist, erhältst du den folgenden Makel, der einen entgegenlaufenden Makel außer Kraft setzt: „Ich meide Risiken und bin ein Sklave meiner Routine."

Macht

Solange Obo'laka dich bewohnt, kannst du dich auf einen zusätzlichen magischen Gegenstand einstimmen. Sobald Obo'laka dich verlässt, sind alle magischen Gegenstände, auf die du eingestimmt bist, nicht mehr auf dich eingestimmt.

Papazotl



Papazotl, der Eblis, ist gerissen und verschlagen.

Makel

Wenn du von Papazotl besessen bist, erhältst du den folgenden Makel, der einen entgegenlaufenden Makel außer Kraft setzt: „Ich beuge vor niemandem das Haupt und erwarte, dass andere das tun, was ich befehle."

Macht

Solange du von Papazotl bewohnt wirst, kannst du nicht überrascht werden, hast einen Vorteil bei allen Weisheitswürfen und erleidest niemals Schaden durch Stürze.

Shagambi



Shagambi, die Kamadan, ist weise und tugendhaft.

Makel

Wenn du von Shagambi besessen bist, erhältst du den folgenden Makel, der einen entgegenlaufenden Makel außer Kraft setzt: „Ich zeige Übeltätern niemals Gnade."

Macht

Solange du von Shagambi bewohnt wirst, kannst du einen zusätzlichen Angriff ausführen, wenn du in deinem Zug die Angriffsaktion verwendest.

Unkh



Unkh, die Schlegelschnecke, ist egozentrisch und unentschlossen.

Makel

Wenn du von Unkh besessen bist, erhältst du den folgenden Makel, der einen entgegenlaufenden Makel außer Kraft setzt: „Ich kann keine Entscheidungen fällen."

Macht

Solange Unkh dich bewohnt, steigt deine Konstitution auf 23, wenn sie nicht bereits höher ist.

Wongo



Wongo, das Su-Monster, ist gewalttätig und wahnsinnig.

Makel

Wenn du von Wongo besessen bist, erhältst du den folgenden Makel, der einen entgegenlaufenden Makel außer Kraft setzt: „Ich handle, ohne auf das Wohlbefinden anderer zu achten."

Macht

Solange du von Wongo bewohnt wirst, kannst du deine Aktion verwenden, um einen psionischen Angriff gegen eine Kreatur innerhalb von 18 m, die du sehen kannst, auszuführen. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 16 schaffen, um nicht bis zum Ende seines nächsten Zugs betäubt zu sein.

©2018 Wizards of the Coast LLC. Diese Seite darf für den persönlichen Gebrauch fotokopiert und verteilt werden.