

THE GAME MASTER'S BOOK

FALLEN, RÄTSEL UND DUNGEONS



MIT ZAHLREICHEN
ILLUSTRATIONEN
UND KARTEN

FÜR ALLE 5E-RPG-
ABENTEUER

ERSCHAFFE UNZÄHLIGE NEUE UND AUFREGENDE 5E-RPG-ABENTEUER
UND BRINGE DIE SPIELCHARAKTERE AN IHRE GRENZEN

✱ JEFF ASHWORTH ✱

VORWORT VON
JIM DAVIS
& JONATHAN FRUITT

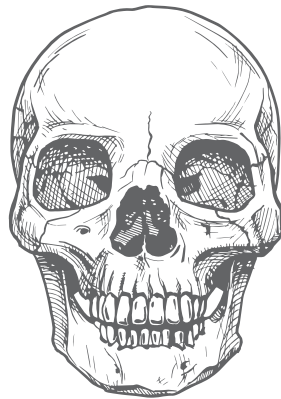
Plus
3 ONE-SHOT-
ABENTEUER

riva

THE GAME MASTER'S BOOK



FALLEN, RÄTSEL UND DUNGEONS



✱ JEFF ASHWORTH ✱

THE GAME MASTER'S BOOK

FALLEN, RÄTSEL UND DUNGEONS



ERSCHAFFE UNZÄHLIGE NEUE UND AUFREGENDE 5E-RPG-ABENTEUER
UND BRINGE DIE SPIELCHARAKTERE AN IHRE GRENZEN

* JEFF ASHWORTH *

riva

THE GAME MASTER'S BOOK

FALLEN, RÄTSEL UND DUNGEONS

INHALT

Vorwort	7	Hinderliche Fallen	92
Einführung	8	Komplizierte Fallen	103
12		114	
ONE-SHOT-ABENTEUER		RÄTSEL	
Spieß und Schorf	14	Rätselreime	116
Ein großer Wurf	30	Chiffren	124
Haus Skhalhammer	48	Verwendung der Chiffren	126
		Sonstige Chiffren	128
68		Pfortenrätsel	129
FALLEN			
Qualvolle Fallen	70		
Tödliche Fallen	81		

150

DUNGEON-KAMMERN

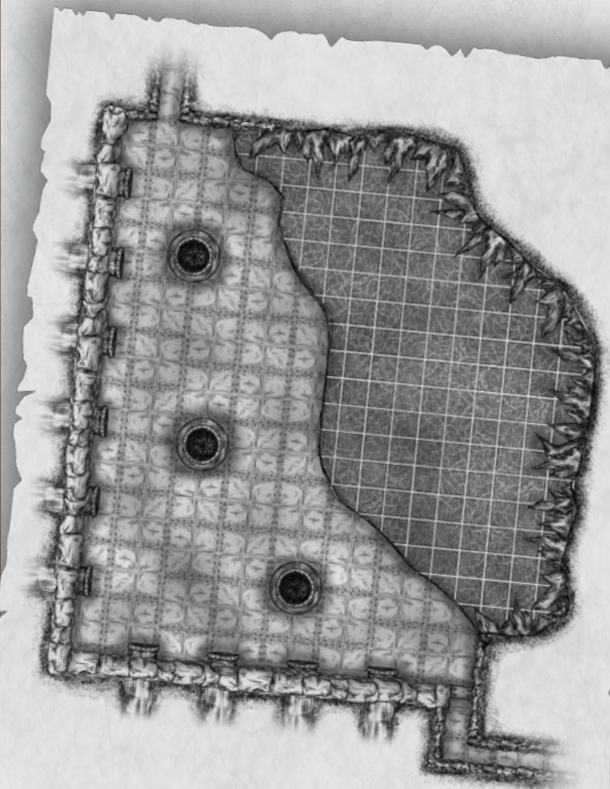
Ein Wort zu den Dungeons

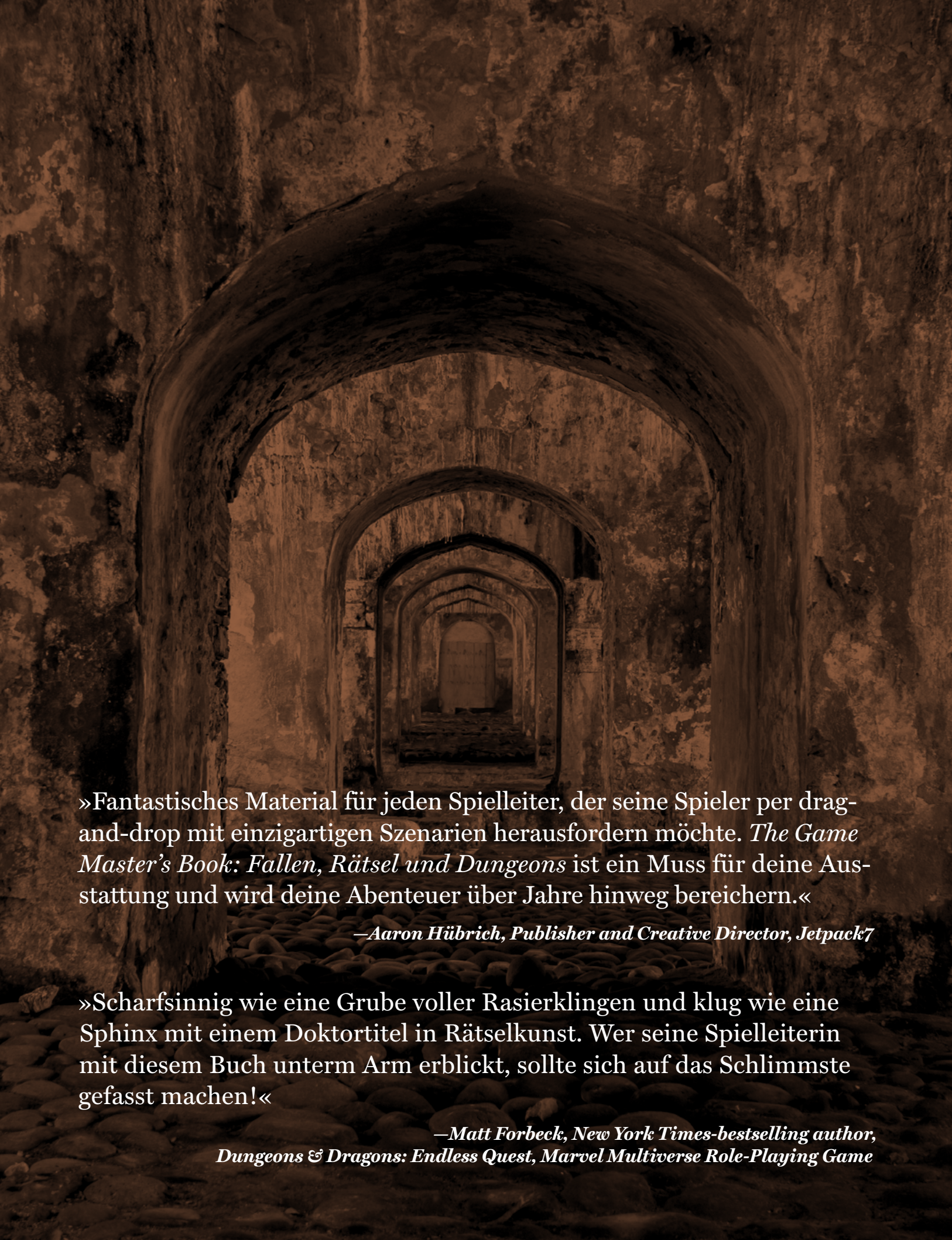
Der Turm der Hoffnung	153	Der Garten der Besinnung	202
Die Verliese	154	Der Kerker der Käfige	204
Die Grube der Pendel	156	Die Mauer der Verzweiflung	206
Der offene Abgrund	158	Das Grabmal der Vergessenen	208
Das Wellenbad	160	Der Wirbler	210
Die Feuerwelle	162	Der Verfallene Tempel	212
Die Wiederkehre	164	Die Konstruktefabrik	214
Die Tücken des Titanen	166	Die grausige Gerümpelkammer	216
Der moosige Wall	168	Der letzte Ballsaal	218
Der Lavaboden	170	Das Goblin-Gehöft	220
Die Drehmühle	172	Die Türen nach Dorthin	222
Die gefährliche Querung	174	Das Elementar-Labor	224
Die schwimmenden Statuen	176	Der hängende Teich	226
Das Oktogenarium	178	Der Wärfel	228
Die Kolbenkolonnade	180	Der Palast der Pixies	230
Die Miniaturfestung	182	Der Schwarm	232
Das Getriebe	184	Die Waffenkammer	234
Zum Kerkerwirt	186	Das Gestrüpp	236
Der Tiefhafen	188	Die vier Becken	238
Die Kugelgrube	190	Das Refugium der Pilze	240
Die Sandgrube	192	Der Engpass	242
Der Fressende Thron	194	Der schreckliche Schlund	244
Das Ende des Schattens	196	Der Schlammsumpf	246
Der Fluch der Schatzkammer	198	Die Kantine	248
	200	Der Aufstieg	250
		Das Gewächshaus	252

254

WÜRFELTABELLEN

Zufällige Fallen	254
Zufällige Rätsel	256
Zufällige Dungeon-Kammern	258





»Fantastisches Material für jeden Spielleiter, der seine Spieler per drag-and-drop mit einzigartigen Szenarien herausfordern möchte. *The Game Master's Book: Fallen, Rätsel und Dungeons* ist ein Muss für deine Ausstattung und wird deine Abenteuer über Jahre hinweg bereichern.«

—Aaron Hübrich, Publisher and Creative Director, Jetpack7

»Scharfsinnig wie eine Grube voller Rasierklingen und klug wie eine Sphinx mit einem Dokortitel in Rätselkunst. Wer seine Spielleiterin mit diesem Buch unterm Arm erblickt, sollte sich auf das Schlimmste gefasst machen!«

—Matt Forbeck, New York Times-bestselling author,
Dungeons & Dragons: Endless Quest, Marvel Multiverse Role-Playing Game

VORWORT



Ob es die Fallstricke listiger Kobolde oder die todbringenden Gruben uralter Liche sind, tückische Fallen und geheimnisvolle Rätsel sind ein fester Bestandteil des Fantasy-Rollenspiels. Rätsel und Fallen verwandeln einen harmlosen Ort in eine Stätte des Abenteuers, indem sie ein Element der Gefahr und Unsicherheit hineinbringen. Sie bilden eine Palette von Spielelementen, die Spielleiter nutzen können, um Gewölbe und andere Schauplätze aufzupeppen. Leider ist es nicht ganz einfach, eine Falle oder ein Rätsel zu visualisieren und den Spielern diese Informationen auf zufriedenstellende Weise zu vermitteln. Nur allzu leicht tappt man in die »Falle«, diese wichtigen Merkmale von Fantasy-Abenteuern ganz wegzulassen oder sie, schlimmer noch, in durchschaubare Bedrohungen zu verwandeln, die einen Vorwand zum Trefferpunktabzug bieten, ohne den Spielern Raum für Entscheidungen zu lassen. Du hast nicht in die richtigen Fertigkeiten investiert? Sorry! Steck ein paar unvermeidbare und willkürliche Schadenspunkte ein und geh weiter, hier gibt es nichts zu sehen.

Was für eine verpasste Gelegenheit! Uns allen sind schon so viele schlechte Fallen und Rätsel im Spiel untergekommen, dass wir kaum noch wissen, was eine gute Falle oder ein gutes Rätsel ausmacht: dass sie nämlich das Spiel bereichern, indem sie den Spielern die Möglichkeit eröffnen, mit ihrer fantastischen Umgebung nicht nur durch Würfeln zu interagieren. In vielerlei Hinsicht sind sie das Herzstück jeder auf Erkundung basierenden Geschichte, denn eine gute Falle oder ein gutes Rätsel stellt die Gruppe vor die Entscheidung, wie sie das Hindernis überwinden will.

Aufmerksame Spieler erahnen, dass hier etwas nicht stimmt und dass sich genaueres Hinschauen lohnen würde. Sie werden dazu eingeladen, Fragen über die Spielwelt zu stellen und ihre Geheimnisse zu ergründen (»Was ist das für ein Zeug auf dem Boden?«, »Was für Symbole sind da in den Stein geritzt?«, »Was riecht hier so?«, »Können wir die Decke sehen?«). Der Wechsel von Spielerfrage und Spielleiterantwort trägt dazu bei, den fantastischen Schauplatz zum Leben zu erwecken und spielerisch mehr Details darin zu enthüllen.

Spannende Fallen oder Rätsel erleichtert die Interaktion zwischen den Spielern und der Abenteuerumgebung, weil sie ein Teil des Schauplatzes sind und nicht nur eine nebulöse Spielmechanik. Den Spielern werden Entscheidungsmöglichkeiten eingeräumt, und Fallen mutieren zu interessanten Problemen, die es zu lösen gilt. Außerdem bringen gute Fallen und Rätsel unabhängig davon, wie todbringend sie sind, neue Aspekte ins Spiel. Auswirkungen, die die Beschaffenheit des Dungeons verändern, eine ständige Gefahr etablieren, die Gruppe spalten oder einen jähen Tod herbeiführen, machen das Spiel spannender und unvorhersehbarer. Schließlich geht es bei der Einbindung von Fallen, Tricks und Rätseln ins Abenteuer darum, Orte zu schaffen, die es wert sind, erkundet zu werden, und Herausforderungen zu stellen, die das Spiel in überraschende Richtungen lenken. Das Beste daran ist, dass mit *The Game Master's Book: Fallen, Rätsel und Dungeons* die harte Arbeit des Austüftelns von Spielmechaniken bereits erledigt ist! Also lehne dich zurück, blättere eine Seite auf und gestalte einen Dungeon, den deine Spieler nie vergessen werden!

JIM DAVIS & JONATHAN PRUITT
Web DM



EINFÜHRUNG



WILLKOMMEN IN THE GAME MASTER'S BOOK: FALLEN, RÄTSEL UND DUNGEONS ...

Es ist den Besten von uns schon passiert: Schritt für Schritt hast du die Gruppe mit einem wirren Gedicht als einzigem Wegweiser in den uralten Tempel unter der Stadt gelockt, um das Artefakt zu finden, das ihnen helfen wird, ihren Erzfeind ein für alle Mal zu bannen. Vielleicht hat sich auch ihre Erzfeindin in ihrem Bergfried verschanzt, und der einzige Weg dorthin führt durch die gefluteten Gräfte unter der Burg, durch ein Labyrinth aus Kammern, übersät mit den Leichen derer, die bei dem gleichen Versuch gescheitert sind. Oder du hast einen epischen Showdown mit einem verfluchten Metalldrachen (Potentia, dem Ewigen Mysterium) vorbereitet, und die Gruppe hat leichtsinnigerweise vor, dessen Bau voller rätselhafter Fallen und fallenartiger Rätsel zu betreten. Du hast ihnen eine wahre Schlitterpartie von Gefahr zu Gefahr versprochen, aber beim Planen des kommenden Spieleabends lastet eine Frage schwer auf deinem Gemüt:

Wie geht es weiter?

Wie erschaffst du Dungeons, die so komplex sind wie der darin hausende Erzbösewicht? Wie konstruierst du eine legendäre Falle, ohne bei *Indiana Jones* abzukupfern? Wo gibt es Rat, wenn die Gruppe an ein Superhirn mit Intelligenz 24 gerät, aber deine einzige Idee bisher »Können Haie *Feuerball* wirken?« lautet?

Dann bist du hier genau richtig. *The Game Master's Book: Fallen, Rätsel und Dungeons* liefert Antworten auf diese Fragen – und auf viele andere, von denen du noch gar nicht wusstest, dass du sie stellen musst.

WAS DIESES BUCH IST

The Game Master's Book: Fallen, Rätsel und Dungeons ist das, was der Titel verspricht: eine Sammlung von Fallen, Rätseln und gefährlichen Kammern, die deine Gruppe derart herausfordern und in die Bredouille bringen werden, dass sie vor deiner Genialität in die Knie gehen, um Gnade betteln und gegebenenfalls tränenüberströmt neue Charaktere würfeln müssen (wenn du auf so was stehst).

Im Fallenteil gibt es Dutzende von tödlichen Erfindungen, die deine Helden verstümmeln, verscheuchen oder vernichten können, wenn sie sich ohne Diebeswerkzeug in ein Gewölbe wagen. Es gibt auch komplexere Fallen, die gegen Entschärfungsversuche gewappnet sind, falls der Schurke der Gruppe seinen Einbrecherruf riskieren will. Jede Falle stellt für Gruppen der Stufen 5–10 eine ernste Bedrohung dar, wobei du den im Falle des Falles entstehenden Schaden nach eigenem Ermessen den tatsächlichen Stufen der Charaktere anpassen kannst (oder auch nicht). Zu vielen der Fallen findest du detailreiche Illustrationen, die die sadistischeren Teile deiner Fantasie anregen sollten.

Der Rätselteil des Buches enthält eine Sammlung von gereimten Rätseln und spielbereiten Chiffren, die sich gut für NSCs mit einem Hang zum Mysteriösen eignen. Für den Fall, dass dir ein Rätsel gefällt, du es aber nicht unterzubringen weißt, sind mögliche Anlässe und Zusammenhänge aufgeführt. Es gibt auch eine Reihe von Torprüfungen, mit denen Türen verriegelt oder versteckte Kammern geöffnet werden können – typische Tabletop-Kopfnüsse, die die Problemlösungsfähigkeiten deiner Spieler/innen ebenso auf die Probe stellen wie die ihrer Charaktere.

Der Teil mit den Dungeon-Kammern enthält 50 einzigartige Kammern, die in jede Tour durch Todestempel, Trutzburgen oder Trollhöhlen eingebaut werden können. Die vor Gefahr strotzenden Kammern sind zwar sehr genau beschrieben und kartiert, lassen sich aber auch leicht abändern. Und weil die meisten Dungeons nicht frei von streitbarer Besatzung sind, gibt es zusätzlich zu den Umweltgefahren und Hindernissen noch Tabellen mit möglichen Begegnungen, mit deren Hilfe du nach Bedarf Dungeon-Bewohner ins Spiel bringst, falls die Gruppe zu übermütig wird. Wie gesagt – wenn das dein Ding ist.

Als Zugabe gibt es drei One-Shot-Abenteuer, die so gestaltet sind, dass darin willkürlich aus diesem Buch ausgewählte Fallen, Rätsel und Dungeons verwendet werden können. Jedes Abenteuer hat eine vorgeschlagene Gruppenstufe, aber du kannst die Schwierigkeit nach deinem Ermessen erhöhen oder verringern.

WAS DIESES BUCH NICHT IST

The Game Master's Book: Fallen, Rätsel und Dungeons ist nichts für schwache Nerven. Einige der aufgeführten Dungeons richten standardmäßig erheblichen Schaden an (Lava hat das nun mal an sich). Wenn deine Spieler also nicht zufällig Lust auf einen neuen Charakter haben, solltest du dafür sorgen, dass sie auf sich Acht geben.

Was den Schaden angeht, hast du das letzte Wort. Sollte deine Gruppe nicht so begeistert darüber sein, dass ein Felsbrocken aus 60 m Höhe auf ihrem Paladin gelandet ist und den Regeln der Physik (und dieses Buchs) zufolge einen panzerbrechenden Schaden von 70 (20W6) verursacht, kann die Ritterrüstung des Paladins ihn nach deinem Ermessen vor dem Tod bewahren. Wie viel auf dem Spiel steht, bestimmst du, und ein eventuelles kollektives Ableben geht auf deine Kappe.¹ Das Gleiche gilt für die Lösung der Rätsel oder die Überwindung der Fallen. Wenn deine fröhliche Truppe eine besonders clevere Lösung für ein Rätsel findet oder eine Falle auf eine Weise entschärft, die im Buch so nicht vorgesehen ist, solltest du sie für ihre Kreativität belohnen, nicht bestrafen.

Du findest hier nicht das eine große Gewölbe. Stattdessen stellt dir der Dungeon-Teil eine Reihe von Kammern vor, die du nach Belieben miteinander verbinden kannst. Nicht jeder Raum passt in die von dir gebaute Welt, und du musst vielleicht den Vorlesetext oder die Ausgestaltung mancher Kammern ergänzen, um sie besser mit der Hintergrundgeschichte des Ortes zu verbinden, in die du diese Räume einfügst. In welchem Tempel wäre es denkbar, dass es einen Fluss aus Lava und eine komplett unter Wasser stehende Kammer gibt? Kann der Lavastrom stattdessen ein Wasserstrom sein? Ja, natürlich. Das Gleiche gilt für die überflutete Kammer – allerdings solltest du, falls du dich für diesen Weg entscheidest, bitte noch einmal den vorigen Absatz über Schadensbegrenzung lesen und die Werte entsprechend anpassen.²

Die vorgefertigten Vorlesetexte werden nicht immer Wort für Wort verwendbar sein. Ihre Formulierung setzt voraus, dass die Gruppe gemeinsam in eine Kammer vorrückt. Die beigelegten Karten sollen dir und den Spielern im Falle einer Begegnung die Entscheidung erleichtern, ob sich ein Abgrund per *Nebelschritt* überwinden lässt oder ob man der Chimmäre einen *Kältekegel* verpassen kann oder nicht. Jede Gruppe ist einzigartig, manche schleichen im Gänsemarsch in einen Saal, während andere im Pulk hineinstürmen. Manche Gruppen teilen sich auf und schicken einen lautlosen Kundschafter voraus, während andere lieber einen Familiaren diese Aufgabe erledigen lassen. Möglicherweise musst du einzelne Sätze im Vorlesetext anpassen, um der besonderen Vorgehensweise deiner

¹ Und auf die der Spieler. Es war ja ihre Entscheidung, als niedrigstufige Gruppe den Tempel der Tausend Tode zu betreten.

² Oder auch nicht, du kleiner Psychopath.

Gruppe gerecht zu werden. Bei Kammern, deren Eingangstür sich unheimlicherweise hinter der Gruppe schließt, erwähnst du einige Aspekte der Kammer am besten erst zum richtigen Zeitpunkt (sprich: zu spät). Vor allem im Hinblick auf Fallen auslösende Mechaniken ist es unmöglich, immer den optimalen Zeitpunkt für entscheidende Informationen zu treffen – aber man sollte es versuchen, denn es ist besser, als immer alles oder nichts zu verraten. Ich vertraue auf dein Fingerspitzengefühl und bitte schon mal vorsorglich um Entschuldigung.

Da die Dungeons modular aufgebaut sind, sind auch die Karten von einem ähnlichen Problem betroffen. So kann es passieren, dass deine Gruppe aus einer Halle flieht, deren »massives Messingtor« sie gerade entriegelt hat, woraufhin sich in der folgenden Kammer »eine schmale Eisentür« hinter ihnen schließt. Viele der enthaltenen Karten umgehen dieses Problem dadurch, dass Gänge in die Kammer hinein- und wieder herausführen, sodass die einzelnen Kammern durch imaginäre Korridore verbunden werden, die du je nachdem, woher die Gruppe gerade kommt, mit Beschreibungen ausschmücken kannst. Trotzdem erschien es uns etwas seltsam, eine Reihe von Dungeon-Karten ohne Türen zu erstellen. Du wirst daher feststellen, dass auf einigen Karten Türen verzeichnet sind, auf anderen aber Tunnels, die »woanders« hinführen. Generell gelten alle Fluchtwege als versperrt, es sei denn, es ist in der Beschreibung anders vermerkt oder du entscheidest es nach eigenem Ermessen. Kurz gesagt: *Ja, die Tür ist abgeschlossen. Ja, du brauchst dafür einen Schlüssel oder einen Dietrich. Nein, ich sage dir nicht, wo der Schlüssel versteckt ist.*

Dieses Buch ist kein Hilferuf. Stimmt, manches darin ist ganz schön verstörend, aber mir geht es gut. Mach dir um mich keine Sorgen.

WIE MAN DIESES BUCH BENUTZT

Wenn du Text in dieser Form siehst, handelt es sich um Text, der laut vorgelesen werden sollte, um bestimmte Handlungen zu beschreiben, wichtige Zitate weiterzugeben oder relevante Details über den Ort oder die Situation, in der sich die Gruppe befindet.

SL AUFGEPASST: DIES IST EIN HINWEIS FÜR DICH

Kästen mit diesem Aussehen sollen dich auf entscheidende Wendepunkte in den One-Shot-Abenteuern aufmerksam machen oder auf Informationen, die für eine Fallenmechanik oder Rätsellogik wichtig sind. Ignoriere sie auf eigene Gefahr.

Karten. Die Karten in diesem Buch sind in einem Raster dargestellt, in dem jedes Quadrat 1,50 m misst, sofern nicht anders angegeben. Wenn du lieber auf pure Vorstellungskraft setzt, kannst du die Ausmaße der einzelnen Räume nach Belieben anpassen.

Mögliche Begegnungen. Wenn die Gruppe einen der in diesem Buch beschriebenen Orte betritt, bestimmst du durch Würfelwurf anhand der dem Ort zugeordneten Tabelle für »mögliche Begegnungen«, ob eine Begegnung ausgelöst werden soll oder nicht, oder du wählst einfach eine aus. Diese NSC-Auftritte verleihen dem jeweiligen Ort mehr Ambiente, Ungemütlichkeit und Abwechslung und sind eines der Hauptfunktionen dieses Buches – also nutze sie! Oder auch nicht. Es ist dein Spiel.

Mögliche Begebenheiten. Ähnlich wie bei den Begegnungsvarianten beziehen sich diese optionalen Anpassungen in der Regel auf die Atmosphäre oder das Klima eines Ortes. Wenn du sie verwendest, solltest du auf den Tabellen würfeln, bevor du deiner Gruppe den Aufbau und die Eigenschaften des Ortes beschreibst, denn diese Optionen können sich drastisch auf die Art und Weise auswirken, wie die Gruppe eine Begegnung angeht.

Tabellen. Zu jeder Tabelle in diesem Buch gehört ein entsprechender Würfelwert. Wenn du bei einer Tabelle »1W8« würfeln sollst, wirfst du einen achtseitigen Würfel, suchst die gewürfelte Zahl in der Tabelle und weißt sofort, was als Nächstes passiert (wie übrigens bei jeder Würfeltabelle in jedem Rollenspielbuch, das jemals existiert hat).

TÜREN, BEUTESTÜCKE UND SONSTIGE MARKIERUNGEN

Die Karten in diesem Buch weisen einige wiederkehrende Merkmale auf. Hier die Legende:



Tür. Hier ist der Eingang oder Ausgang eines Raumes. Ist kein Schwierigkeitsgrad für das Knacken des Schlosses aufgeführt, kannst du entweder selbst einen festlegen oder mitteilen, dass die Tür nicht verschlossen ist.



Möbel. Deine Gruppe wird auf ihren Abenteuern auf unzählige Tische, Stühle und andere Möbel stoßen. Manches davon ist sicherlich Attrappe, anderes aber ganz normales Mobiliar. Wenn nicht anders angegeben, sind diese Gegenstände eher Beiwerk als unentbehrliche Ausstattung.



Truhe. Dieses Symbol stellt eine Truhe, eine Kiste oder ein Versteck für Wertsachen dar. Da verborgene Schätze einen großen Einfluss auf die Spielökonomie haben, sollten alle Schatztruhen, sofern nicht anders angegeben, als leer gelten, es sei denn, du füllst sie mit Beute.



Säule. Dieses Symbol erscheint in zahlreichen Dungeon-Kammern und soll einen Stützpfeiler darstellen. Säulen eignen sich, sofern nicht anders angegeben, als halbe Deckung. Gelegentlich wird dieses Symbol auch für andere Elemente eines Raumes verwendet, was dann erklärt wird.

Wiederkehrende Elemente. Wir haben versucht, alle wichtigen Einzelheiten jeder Karte zu beschriften, aber in einigen Fällen würde die Beschriftung jedes Bauteils, jeder Feuerdüse und jedes demnächst sich erhebenden Skeletts bedeuten, dass die Karte mit Ziffern übersät wäre, wodurch einzelne Details praktisch bedeutungslos würden. Darum wirst du auf ein paar Beschriftungen stoßen, die so aussehen: (*u. a. 1*). Damit wird ein Element auf der Karte beispielhaft markiert, und du musst selbst feststellen, wo sich dieses Element wiederholt, damit du deiner Gruppe den Raum genau beschreiben kannst.

OHNE WEITERE UMSTÄNDE wünsche ich dir jetzt viel Spaß mit *The Game Master's Book: Fallen, Rätsel und Dungeons*. Es soll dein Spielleiterarsenal ergänzen und dir bei der oft undankbaren Aufgabe helfen, deiner Gruppe auf originelle Weise ein jähes Ende zu bereiten. Wenn du jede Seite dieses Buchs als Startpunkt und nicht als Endergebnis betrachtest, bist du auf dem besten Weg, unglaublich fesselnde Abenteuer zu erschaffen, die deine Spieler nie vergessen werden.

Wenn dann ein SC sagt: »Ich halte nach Fallen Ausschau«, kannst du dich immerhin mit einem wölfischen Grinsen hinter deinem SL-Schirm zurücklehnen, denn die unter seinen Füßen kreisenden und *Feuerball* schleudernden Haie, die du dir ausgedacht hast, werden die Gruppe gleich lehren, wie gefährlich ihre Neugierde sein kann.



ONE-SHOT- ABENTEUER

DIE FOLGENDEN ABENTEUER
SIND EINE SAMMLUNG VON
GESCHICHTEN, DIE MAN IN
EINER SPIELSITZUNG (ODER IN
MEHREREN) DURCHSPIELEN KANN.
SIE ENTHALTEN ZUR JEWEILIGEN
HANDLUNG PASSENDE FALLEN,
RÄTSEL UND KAMMERN SOWIE
EINIGE WEITERE AUS DEM REST DES
BUCHES.





14

SPIESS UND SCHORF

Die Gruppe erkundet eine Gruft
und kommt einem dunklen
Geheimnis auf die Spur.

30

EIN GROSSER WURF

Ein Wettkampf, der sowohl
Hirn- als auch Muskelmasse
erfordert.

48

HAUS SKHALHAMMER

Ein labyrinthisches
Herrenhaus zwischen Traum
und Albtraum.

SPIESS UND SCHORF



NACHDEM DIE GRUPPE EIN ERDBEBEN UND EINEN FONDUE-TSUNAMI ÜBERSTANDEN HAT, MUSS SIE EINGREIFEN, UM DIE BEWOHNER EINES VERSCHLAFENEN BERGDORFES VOR URALTEN, VERSCHÜTTETEN BÖSEN MÄCHTEN ZU RETTEN.

EIN ABENTEUER VON JASMINE BHULLAR, GEEIGNET FÜR DIE STUFEN 1–5

Nachdem die Gruppe auf ein starkes Erdbeben in der Bergstadt Velnoya mit einer dramatischen Rettungsaktion reagiert hat, wird sie von einem Gelehrtenorden gebeten zu erkunden, ob das tief unter der Stadt gebannte Urböse durch den jüngsten geologischen Vorfall aufgebracht wurde (oder ob es gar die Ursache dafür ist). Bewaffnet mit mächtigen, vom Orden ausgeliehenen Artefakten muss die Gruppe bald feststellen, dass dieses Ziel nicht so leicht zu erreichen ist, denn die Gruft, die sie erforschen sollen, ist mit einer Reihe von Fallen und Rätseln ausgestattet, damit bloß niemand eindringt ... oder bloß nichts entkommt.

ORT DES ABENTEUERS

Dieses Abenteuer spielt sich in dem verschlafenen Bergdorf Velnoya ab. Velnoya ist ein entspannter Urlaubsort im Schatten des Witweh-Gebirges. Die Ortschaft hat kein eigenes Gewerbe, sondern lebt von den Zöllen und Mautgebühren, die von allen verlangt werden, die die Berge gen Norden passieren wollen. Neben malerischen Herbergen und hutzeligen Skihütten gibt es in der Stadt nur zwei bemerkenswerte Gebäude: ein großes Brauhaus, das für sein Fondue berühmt ist (*Zum Zarten Schmelz*), und ein stillgelegter Archivbau, der einem Geheimbund namens Esoterischer Bund der Arkanen Erkenntnis als Hauptquartier dient. Über das Tagesgeschäft dieser Vereinigung ist nur sehr wenig bekannt, aber da sie sich für die allgemeine Wohlfahrt des Städtchens einsetzt (ganz zu schweigen von der Förderung der Infrastruktur und der Frequentierung des Einzelhandels), halten sich die meisten Einheimischen weitgehend aus ihren Angelegenheiten heraus. Die Ordensmitglieder tragen stolz ein aufgesticktes curryfarbenes Auge auf ihrem Gewand und gelten als liebenswerte Sonderlinge, eben als eine der Schrulligkeiten, die den Reiz von Velnoya ausmachen. Am Horizont von Velnoya steht noch ein weiteres Wahrzeichen: eine hohe, spitze Stele aus dunklem Kristall, die sich deutlich von den sanften Hügeln des Umlands abhebt. Sie gehört zu den Sehenswürdigkeiten des Ortes und wird gerne als Kulisse für Selfie-Gemälde genommen. Das jährliche Wettklettern

»Spießraufauf« hat die Stadt zum Reiseziel für Outdoor-Fans aller Art gemacht.

Reisende aller Couleur kommen nach Velnoya, um sich entweder abseits des städtischen Trubels zu erholen oder Kraft zu tanken für größere Abenteuer jenseits der Berge. Was die Mitglieder der Gruppe hierherführt, liegt ganz im Ermessen des Spielleiters.

AUFBAU

Dieses Abenteuer beginnt mit einem Erdbeben und führt zu einem mit Fallen und Rätseln gespickten Verlies, das die Spieler erkunden müssen. Es lohnt sich, vor Beginn die Rätsel und Fallen ab S. 23 zu studieren, um ihre Funktionsweise zu verstehen. Wenn du zusätzliche Rätsel, Fallen oder Kerkerräume einbauen möchtest, entscheide zuerst, wie viele, und würfle sie dann anhand der Tabellen ab S. 254 aus. Alle zusätzlichen Begegnungen sollten in den Ablauf des Abenteuers eingefügt werden, bevor mit Akt 5 begonnen wird.

In diesem Abenteuer gibt es eine Handvoll Haupt-NSCs, darunter Lorita Sancham (S. 27) und Lord Fadnis Belovaar (S. 27). Unterwegs wird die Gruppe wahrscheinlich gegen einige von Fadnis' grässlichen Kreaturen kämpfen (S. 27–29). Alle anderen NSCs sind nach Gutdünken einzusetzen.

Wenn dieses Abenteuer Teil einer laufenden Kampagne sein soll, musst du klären, warum die Gruppe in Velnoya Halt macht. Vielleicht ist sie aufgebrochen, um einen gefährlichen Drachen im Nordland zu bekämpfen, oder sie hat vom Wettrennen »Spießraufauf« gehört und hofft, dass ihr Barbar es am schnellsten bis ganz oben schafft. Wenn du dieses Abenteuer als One-Shot oder als Einstieg in eine hoffentlich fortlaufende Kampagne spielst, soll jedes Gruppenmitglied erzählen, wie es in das Bergdorf gekommen ist. Alle sollten sich aus einem Grund in Velnoya befinden, der zu ihrer Hintergrundgeschichte passt. Vielleicht sind sie auf der Suche nach den Lehren des Esoterischen Bundes oder sie möchten als Käsegourmet das legendäre Fondue im Zarten Schmelz kosten oder sie wollen als Nachfahrin eines Ordensmitglieds mehr über das Wirken der Urgroßtante

erfahren. Egal, warum man in Velnoya ist, der Brauch verlangt, ein Häppchen Käse zu schlemmen, bevor man irgendetwas anderes anfängt. Daher beginnt das Abenteuer vor dem Wirtshaus »Zum Zarten Schmelz«.

SL AUFGEPASST: LORD FADNIS UND DER ORDEN VOM OCKEREN AUGE

Obwohl Velnoya auf den ersten Blick ein idyllischer Urlaubsort im Gebirge zu sein scheint, war es einst ein Epizentrum der arkanen Künste, denn die Siedlung wurde am Schnittpunkt mehrerer Ley-Linien gegründet und war daher ideal für magische Experimente. Magier, Hexenmeister, Hexen und Zauberlehrlinge kamen in der Hoffnung gepilgert, vom Wissensschatz des Scholariums zu profitieren, einer riesigen Bibliothek mit Archiv. Der Zugang zum Scholarium stand allen offen, solange alle dort Forschenden willens waren, ihr Wissen mit der Gemeinschaft zu teilen.

So lebten und studierten Magiekundler aller Art und Herkunft harmonisch miteinander, und dank des freien Ideenaustauschs florierete die arkane Wissenschaft. Aber die rasche Wissensvermehrung ließ sich auch ausnutzen. Lord Fadnis Belovaar, ein hoch angesehener Adliger, der mit Bestattungsriten und der Beisetzung prominenter Leichen betraut war, führte mithilfe von Schriften aus der Bibliothek frevelhafte Experimente an den Leichen der Magier durch, die er zur Ruhe betten sollte. Als die Verderbtheit seiner Forschung ans Licht kam, ergriff man drastische Maßnahmen. Der freie und offene Zugang zum Scholarium wurde unterbunden, ganze Gebäudeflügel wurden zugeschüttet, und in einer nächtlichen Dringlichkeitssitzung wurde ein Geheimbund gegründet, der zwei Ziele verfolgte: Erstens musste Fadnis' Ketzerei ein Ende gesetzt werden, um die Einwohnerschaft vor ihm zu beschützen. Zweitens war dafür zu sorgen, dass die mächtigsten magischen Geheimnisse allen vorenthalten wurden, die man für unwürdig hielt. So entstand der Orden vom Ockeren Auge, dessen Siegel ein goldgelbes Auge mit Strahlenkranz war. Der Orden verbannte Fadnis in die Gruft, in der er seine verderbten Rituale und unheiligen arkanen Versuche durchgeführt hatte, und versiegelte sie für immer mit einem magischen Schloss in Form eines großen Obeliskens.

Da der Orden sehr verschwiegen ist, wissen die meisten Stadtbewohner nur wenig über seine Geschichte oder seinen Zweck und nennen ihn stattdessen den »Esoterischen Bund«. Dem Orden ist das ganz recht.

TEIL 1: DER ZEPPELINABSTURZ

Ihr steht am Eingang der Wirtschaft »Zum Zarten Schmelz«, die weithin bekannt ist für ihren riesigen Fonduekessel, größer als ein Uralter Drache. Durch die gastlich offenstehende, smaragdgrüne Tür dringt der verführerische Geruch von frisch geschmolzenem Käse auf die Straße. Hinter der Taverne ragt das Scholarium mit seinem schimmernden Glaskuppeldach auf, das erhabenste Gebäude der kleinen Stadt. Selbst hier, auf der höchsten Erhebung der Stadt, umhüllt träger Nebel eure Knöchel, bevor er die Kopfsteinpflastergasse hinabwabert, die tiefer gelegenen Steinhäuser umhüllt und sich dann ins Tal ergießt. Ihr erkennt gerade noch die Spitzen der höchsten Nadelbäume, die trotzig aus dem ätherischen Nebelmeer hervorschauen und sich kühn von der Bergkette dahinter abheben. Zackige Gipfel ragen in den Himmel wie Finger, die nach den Wolken greifen. Fast scheint es, als ob diese Ortschaft von zwei bergigen Händen gehalten wird. Euer Blick auf das nebelverhangene Tal und das malerische Bergdorf wird unterbrochen, als ein Karren voller Windspiele gegenüber plötzlich laut zu klirren beginnt. Holz, Metall und Glas schlagen Alarm. In der Annahme, dass wohl ein ungeschickter Tourist in die Windspiele gerannt ist, dreht ihr euch um, erblickt aber nur die Verkäuferin, eine braun gebrannte Gnomin, die verwundert ihre klingende Ware anstarrt. Bevor ihr eins und eins zusammengezählt habt, spürt ihr es. Der Boden beginnt unter euren Füßen zu beben, und mit entsetztem Luftschnappen verfolgt ihr mit, wie sich im Pflaster vor euren Füßen ein Riss bildet.

Ein heftiges, örtlich begrenztes Erdbeben erschüttert jetzt die ganze Ortschaft. Wenn sich die Gruppe umschaute, um sich zu orientieren, bemerkt sie mit einem Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 15 Folgendes:

- Das große Holzschild mit der Aufschrift »Zum Zarten Schmelz: fondueistisch lecker!« löst sich und droht, auf einen ahnungslosen Touristen zu stürzen.
- Mehrere Feuerwehrleute führen Bewohner weg von den Gebäuden, deren Dächer ihre Schiefer-schindeln abwerfen.
- Das gläserne Kuppeldach des Scholariums öffnet sich und lässt einen verschnörkelten, pink-goldenen Zeppelin mit dem Schriftzug *Imperius* in die Luft steigen, der jedoch jäh von einer umstürzenden Fichte getroffen und dadurch halb flugunfähig wird.

Das Erdbeben verursacht Probleme in der ganzen Stadt. Mit der Tabelle »Mögliche Begegnungen« kannst du der Gruppe Gelegenheit geben, jemanden zu retten. Entscheide nach eigenem Ermessen, ob dies sinnvoll ist und wann es Zeit ist, zu Teil 2 des Abenteuers überzugehen.

SL AUFGEPASST: MÖGLICHE BEGEGNUNGEN WÄHREND DES ERDBEBENS

Wirf 1W6 und wähle aus der unten stehenden Tabelle eine oder zwei Herausforderungen für deine Spieler aus. Falls sie getrennt unterwegs sind, können diese Begegnungen alle Charakter zusammenbringen. Die Begegnungen sollten vor dem in Teil 2 beschriebenen Fondue-Unfall stattfinden.

1W6 Die Gruppe sieht ...

- 1 ... ein **Erdelementar**, der zwischen zwei sich plötzlich verschiebenden Teilen des Untergrunds eingeklemmt ist. In Panik greift er das Erste an, was er sieht: eine Ziege.
- 2 ... dass sich nur wenige Meter von ihnen entfernt ein Spalt im Boden öffnet. Der mit Windspielen beladene Karren kippt bedrohlich auf der Kante und droht, jeden Moment hineinzustürzen. Per Stärkewurf (Athletik) gegen SG 10 kann man die Händlerin in Sicherheit bringen – eine nette Geste, wenn man bedenkt, dass sie wahrscheinlich in zwölf Sekunden mit ihrem Karren den Hügel hinunterstürzen wird.
- 3 ... eine Tiefpling-Frau mit trübem Blick und den Armen voller Vogelkäfige, die der Gruppe verzweifelt zuwinkt. »Meine Kinderlein sind noch da drin!«, schreit sie und zeigt auf eine große Voliere, die in eine Hauswand eingebaut ist und in der drei bunte Papageien herumflattern. Ein Weisheitswurf (Mit Tieren umgehen) gegen SG 10 bringt die Vögel dazu, zu ihrer Besitzerin zu fliegen, aber ein Weisheitswurf (Motiv erkennen) gegen SG 10 verrät, dass die Frau nicht gut mit ihren Vögeln umgeht.
- 4 ... dass sich eine riesige Kiefer neigt und die Ställe darunter zu zermahlen droht. Ein verzweifelter Stallknecht zerrt mit Tränen in den Augen an einem störrischen Kaltblüter namens Taps. Durch einen Weisheitswurf (Mit Tieren umgehen) gegen SG 12 ließe sich der Gaul in Bewegung bringen, ebenso durch einen Stärkewurf (Athletik). Aber es gibt keine Zeit zu verlieren.
- 5 ... einen Zwergenmann, der schreit: »Rettet meine Tonstatuen! Bitte! Ihr kriegt für jede 1 Goldstück!« Er zeigt auf ein Gebäude mit Rissen im Fundament. Stürmt die Gruppe hinein, kann sie mit einem Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen SG 15 1W20 Statuen retten. Das Gebäude wird in zwei Minuten einstürzen.
- 6 ... eine 2-Jährige, von der flehenden Mutter durch eine 3 m breite Erdspalte getrennt. Wie sie zu retten wäre, liegt im Ermessen des SL.

TEIL 2: IM INNEREN DER IMPERIUS

Das Chaos um euch herum hält an, auch wenn die Erschütterungen langsam nachlassen. Aus dem Inneren des »Zarten Schmelzes« hallen Schreie und ihr seht, wie der riesige Kessel, in dem sich eine Unmenge an geschmolzenem Käse befindet, von dem Holzfeuer rutscht, das ihn am Brodeln hält. Der heiße, klebrige Käse kippt aus, und eine Flutwelle aus Fontina und Gruyere schwappt mit halsbrecherischer Geschwindigkeit auf euch zu. Glitschige, brühheiße Käsemasse rollt heran, aber Gebäudetrümmer versperren euch alle Fluchtwege. Offenbar bleibt euch nur noch, von der Klippe hinter euch zu springen oder ein riesiges Baguette herbeizubaubern. Plötzlich taucht ein Seil auf, das nur eine Armlänge über euch baumelt. Eine mausgesichtige Halblingsfrau ruft euch aus einem tieffliegenden Zeppelin zu: »Die Imperius kommt nicht mehr weit, ist aber sicherer als ein Käsebad! Schnell! An Bord mit euch!«

Das ist Lorita Sancham, und sie besteht darauf, dass die Gruppe das Seil hochklettert, um dem sengenden Käse zu entgehen (»Furchtbare Art zu sterben, egal, ob man laktoseintolerant ist oder nicht!«). Der Käse sollte als wachsende Bedrohung dargestellt werden, die der Gruppe gewiss Schaden zufügen wird, wenn sie zu lange zögert. Nach Ermessen des Spielleiters erleidet jeder Charakter, der mit heißen Käse in Berührung kommt, 5 (2W4) Feuerschaden je sechs Sekunden Käsekontakt, und der Käse verbrennt die Haut auch in den folgenden Runden. Um den klebrigen Käse abzustreifen, ist eine Aktion erforderlich.

Um ins Innere der *Imperius* zu gelangen, muss das Seil erklommen werden, was mit einem erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 12 gelingt. Sollte jemand ernste Schwierigkeiten damit haben, ruft Lorita ihm zu, dass er sich auf irgendeine Weise am Seil festhalten soll, damit sie ihn einholen kann.

Beim Hochklettern fällt der Gruppe bei erfolgreichem Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 15 oder nach Ermessen des Spielleiters Folgendes auf:

- Die Feuerwehr und mehrere Männer und Frauen in Kutten mit goldenem Auge – ähnlich der Robe, die Lorita trägt – kommen den Einheimischen und Besuchern zu Hilfe. Es sieht so aus, als ob die Gefahr, die von dem Erdbeben ausgeht, zumindest für den Moment unter Kontrolle ist.
- Tiefe Risse im Erdboden gehen sternförmig vom nahegelegenen Wald aus.
- Mitten auf einer Lichtung steht ein dunkler Obelisk, umgeben von tiefen Erdspalten, als wäre er der Ursprung der Risse im Boden.

Sobald die Gruppe an Bord der *Imperius* ist, kann sie sich einen Überblick über das Innere des Schiffes verschaffen.

In der Zeppelinkabine befindet sich eine unüberschaubare Maschinerie aus surrender Feinmechanik und sanft leuchtenden magischen Kristallen. Ein hängender Laufsteg führt durch das Gewirr aus Zahnrädern zu einer großen Kuppel. Summend bringt der Steuerungsmechanismus den dunklen Obelisk, der aus den Bäumen auftaucht, ins Fadenkreuz der Kuppel. Auf beiden Seiten des Laufstegs stehen Pulte mit Sternenkarten auf Pergament und Büchern über die Dichte von Edelsteinen oder den Lebenszyklus des seltenen Bernsteinfalters.

Während ihr euch umseht, lächelt euch zwischen buschigen Augenbrauen und einer dicken Brille unter stürmischem braunen Haar die Halbblingsfrau zu, die euch an Bord geholfen hat. »Hallo erstmal. Ich bin Lorita Sancham, derzeitige Oberin des Ordens vom Ockeren Auge ... nun, die Leute nennen uns den Esoterischen Bund für arkane Erkenntnis. Dies ist unser Schiff, die *Imperius*. Etwas Fondue gefällig? Kleiner Scherz.«

Während die Gruppe sich zurechtfindet, bietet Lorita ihnen die Möglichkeit, sich ihr und gegebenenfalls auch einander vorzustellen. Sie lobt sie für ihre Bemühungen, der Stadt Velnoya zu helfen, und gibt ihnen dann nach Ermessen des Spielleiters einige der folgenden Informationen:

- Der Orden vom Ockeren Auge beobachtet und erforscht seit Jahrhunderten arkane Phänomene und unerklärliche Vorkommnisse im Zusammenhang mit magischen Kräftefeldern.
- Der hiesige Zweig des Ordens ist dafür zuständig, den nahe gelegenen Obelisk, der »Spieß« genannt wird, zu beobachten und Ausbrüche oder arkane Störungen festzustellen.
- Vor vielen Generationen sperrte der Orden Lord Fadnis Belovaar, einen adligen Magus, der die arkanen Studien des Ordens auf ein dunkles, unaussprechliches Extrem getrieben hatte, in einer tiefen Gruft unterhalb des Obelisks ein. Für den unwahrscheinlichen Fall, dass Fadnis von den Toten aufersteht und die zahlreichen Rätsel und Fallen der Gruft überwindet, dient der Obelisk als magisches Siegel, das sein Entkommen verhindern soll.
- Die Bewohner der Stadt glauben, der Spieß sei nur ein architektonisches Kuriosum aus einer vergangenen Epoche. Sie bewerben ihn sogar als Touristenattraktion, und zwar mit dem Wettbewerb »Spießraufauf«. Sie haben keine Ahnung, dass ihr Städtchen über dem Grab eines Mächtegern-Lichs liegt, der durch arkane Mechanismen dort seit Jahrhunderten gefangen gehalten wird.

Bei weiteren Fragen zu Lord Fadnis muss die Gruppe einen Charismawurf (Überzeugen oder Einschüchtern) gegen SG 14 machen. Bei Würfelglück oder nach Ermessen des Spielleiters teilt Lorita dann Folgendes mit:

»Lord Fadnis war einst ein heiliger Mann, der nicht nur in den Lehren der Götter, sondern auch in der Heilkunst und Kräuterkunde sehr bewandert war. Anders, als sein Name vermuten lässt, war er ganz und gar nicht langweilig. Eine Zeit lang war er für die Einbalsamierung und Beisetzung der mächtigsten adligen Gelehrten und Magier des Reiches zuständig. Da war der Schrecken groß, als herauskam, dass Fadnis nicht nur davon besessen war, sein eigenes Leben auf unnatürliche Weise zu verlängern, sondern dass er auch seine Stellung missbraucht hatte, um verwerfliche Experimente an den Überresten der ihm anvertrauten Verstorbenen durchzuführen und in lichtlosen Kellergewölben schreckliche Homunkuli und Fleischgebilde zu erschaffen. Seine Experimente waren düster, gefährvoll und seelisch ziemlich belastend. Dagegen ist in geschmolzenem Käse zu sterben ein Klacks.«

SL AUFGEPASST: HINTERGRUND

Bohrt die Gruppe per Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 12 nach, ob Lorita ihnen alle Informationen gibt oder nicht, erzählt sie womöglich die Geschichte des Ordens vom Ockeren Auge. Allerdings verrät sie nur widerwillig, welche Rolle der Orden ihrer Meinung nach beim Werdegang des schurkischen Fleischbildners gespielt hat. Nach einem gegen SG 15 erfolgreichen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gibt sie Folgendes preis:

»Meine Mutter war eine der Hüterinnen der arkanen Bibliothek, des Scholariums. Sie registrierte alle Bücher und ihren jeweiligen Standort. Ich wuchs zwischen staubigen Stapeln auf, spielte allein zwischen alten Wälzern und baute mir Häuschen aus unbezahlbaren Folianten. Alles, was ich heute weiß, lernte ich von ihr. Ich wusste schon als Kind, dass ich das werden würde, was ich heute bin«, sagt Lorita und deutet mit einem Seufzer auf ihr Pult und die Pergamentstapel um sie herum. »Das ist mein Erbe. Dieser Posten. Dieser Auftrag. Das ist meine Buße. Denn unter den unachtsamen Augen meiner Vorfahren erlangte Fadnis das Wissen, das er für seine lästerlichen Rituale brauchte. Wochenlang, ja monatelang hatte er nach Büchern voller dunkler Magie und dunklen Geschichten gesucht. Mein ... Urgroßvater stellte ihm dabei nichts in den Weg. Jetzt büßen wir alle für seine Nachsicht. Nicht nur mein ganzer Orden, sondern auch ich persönlich. Die fluchbeladene Existenz des Lords unter Verschluss zu halten,

ist das Mindeste, was ich tun kann, um die Ehre meiner Familie zumindest ein bisschen wiederherzustellen.«

Falls die Gruppe noch mehr über den Orden vom Ockeren Auge wissen will, erzählt Lorita Folgendes:

- Nach der Niederringung und Einkerkierung des Lords unter dem Spieß merkte man in Velnoya, dass der Ruf des Obeliskens schlecht für den Fremdenverkehr war, und deklarierte ihn daher als Baudenkmal. Dieser Marketingtrick funktionierte, und der wahre Zweck des Obeliskens geriet in Vergessenheit.
- Leider muss der Orden deshalb allen Berichten über Erschütterungen und seltsame nächtliche Lichterscheinungen so schnell und verdeckt wie möglich nachgehen.
- Der Orden ist personell stark unterbesetzt, und die Mitglieder geben sich alle Mühe, damit die Stadt nicht noch mehr unter Erdbeben, heißen Käsefluten oder Schlimmerem leiden muss.

Nach diesen Informationen kommt Lorita direkt zur Sache und sagt Folgendes:

»Ich frage nur ungern, auch weil wir uns noch kaum kennen. Aber ihr habt bereits der Stadt Velnoya geholfen, und nun möchte ich euch erneut darum bitten. Könnt ihr euch vielleicht mit mir die Gegend um den Spieß anschauen? Ich hoffe, dass das alles nur mit den unterirdischen Schutzvorrichtungen des Ordens zusammenhängt. Vielleicht ist eine davon defekt, aber falls Schlimmeres vorliegt, müssen wir alle Ordensleute des Reiches herbeirufen, und das wird teuer. Ich muss mir also sicher sein. Ich biete euch 200 Goldmünzen und Zugriff auf unser arkanes Waffenarsenal. Leihweise, versteht sich. Wir sind fast am Ziel. Ich hoffe, ihr entscheidet euch rasch.«

Falls die Gruppe zögert, kannst du Lorita ihr Angebot auf 400 Goldmünzen erhöhen lassen, dazu als Dreingabe eines der magischen Artefakte, wenn es denn im Dienste des Ordens verwendet wird.

Sobald die Gruppe zugestimmt hat, den Spieß zu erkunden, verliert du Folgendes:

Durch die großen Luken der Zeppelinkabine seht ihr, dass ihr euch dem Spieß nähert. Obwohl er von üppigen Wäldern und schneebedeckten Bergen umgeben ist, ist das Gelände um den Obeliskens herum kahl und bar jeder Vegetation. Das karge Land bildet hier einen fauligen, mit Flechten bewachsenen Sumpf, als hätte der Spieß eine Wunde ins Herz der Erde gerissen, von der sich das Land nicht erholt. »Wir nennen diesen Ort den Schorf«, sagt Lorita. »Die Natur selbst sträubt sich gegen die Überreste von Lord Fadnis. Der Zauber, mit dem er weggesperrt wurde, hat die Erde verwundet. Seht ihr, wie der Boden zu bluten scheint? Doch die Landschaft kann genesen. Eines Tages, es braucht nur Zeit. Vielleicht ist es töricht, dass ich immer noch die Hoffnung hege, dass unter dieser vernarbten Erde frischer, fruchtbarer Boden entstehen wird. Also gut. Abwärts!«

SL AUFGEFASST: LEIHGABEN

Die folgenden Gegenstände (oder auch weitere, vom Spielleiter bestimmte) stehen Abenteurern zur Verfügung, die sich bereit erklären, für Lorita den Spieß zu erkunden. Alle dürfen sich etwas aussuchen – ein Stück pro Kopf. Oder du würfelst für jeden Spielercharakter einen Gegenstand aus.

1W20 Lorita verleiht ...

- 1 ... eine Robe der nützlichen Dinge.
- 2 ... eine Waffe +2 nach Wahl.
- 3 ... einen Zauberstab der magischen Geschosse.
- 4 ... einen Stein des Glücks.
- 5 ... Armschienen des Bogenschützen.
- 6 ... eine Halskette der Feuerbälle.
- 7 ... eine Flöte des Rattenfängers.
- 8 ... eine Perle der Macht.
- 9 ... ein Stirband der Intelligenz.
- 10 ... einen Anhänger der Wundheilung.
- 11 ... ein Schild +2.
- 12 ... eine Nachtbrille.
- 13 ... einen Tiegel Wohltuende Salbe
- 14 ... Augen des präzisen Sehens.
- 15 ... einen Umhang des Schutzes.
- 16 ... einen Wurfspeer des Blitzes.
- 17 ... einen Wächterschild.
- 18 ... ein Unbewegliches Zepter.
- 19 ... einen Zauberstab des Wunders.
- 20 ... einen Zauberstecken der Heilung.

Lorita lässt das Ankerseil der *Imperius* herab und weist die Gruppe an, es an etwas Robustem zu befestigen,

damit der beschädigte Zeppelin nicht abtreibt. Mit dem Hinabklettern beginnt die nächste Phase des Abenteuers.

Falls die Gruppe Lorita bittet, sich ihnen anzuschließen, beharrt sie darauf, an Bord bleiben zu müssen, um das Luftschiff zu steuern, bis es sicher verankert ist. Sie ist aufrichtig.

TEIL 3: DER SCHORF WIRD AUFGEKRATZT

Als ihr am Seil hinabklettert, zieht merklich ein Sturm auf. Stetiger Wind rüttelt an den Bäumen und drückt den Zeppelin aus seiner Position. Ihr schaukelt in den Böen, könnt euch aber festhalten. Der Boden fühlt sich beim Betreten sumpfig an, und jeder Schritt bricht die Kruste auf und offenbart darunter roten, ja blutroten Schlamm.

Die Gruppe muss entscheiden, wo sie die *Imperius* verankern will. Bei passiver Wahrnehmung von 12 oder höher merkt man, dass die naheliegendste Stelle der Spieß selbst wäre, denn der Spieß ist ringsum das einzige feste Objekt. Dasselbe ergibt ein Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) oder Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 12. Die Befestigung des Seils am Spieß kann mit einem Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 12 oder auf Geschicklichkeit gegen SG 10 oder mit einem vom SL zu bestimmenden Wurf erreicht werden.

SL AUFGEPASST: ANKERN AM SPIESS

Falls die Gruppe die *Imperius* nicht am Spieß verankern will, hat das Auswirkungen auf den folgenden Vorlesetext. Ändere den Text dementsprechend oder lass Lorita der Gruppe zurufen, dass sie wegen des weichen Bodens statt an Bäumen, Büschen oder Gestrüpp lieber am Spieß ankern sollen. Der Spieß ist als Einziges stabil genug, um einen Zeppelin bei starkem Wind zu halten.

Sobald das Seil befestigt ist, liest du Folgendes vor:

Während ihr das Tau am Spieß befestigt, nimmt das Schimmern und Glimmen des Obelisken allmählich zu. Aus den Wolken dringt ein heller Blitz, windet sich um die *Imperius* und schlägt krachend in den Spieß ein. Energie donnert durch den Obelisken und in den Boden unter euch. Das gesamte Bauwerk erzittert, der lockere Erdboden gerät in Bewegung, und eine große Spalte tut sich auf, ähnlich der, die ihr während des Erdbebens gesehen habt. Das Ankerseil fängt Feuer.

Sobald sich die Gruppe orientiert hat, teilst du Folgendes mit:

- Am Ankerseil der *Imperius* klettern Flammen rasch auf den Zeppelin zu.
- Der Boden hat Risse und spaltet sich an einigen Stellen, als ob es ein weiteres Erdbeben gäbe.

Lorita schreit die Gruppe an, aber im Gewitterlärm sind ihre Worte schwer zu verstehen. Ein Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 15 könnte ergeben, dass sie die Gruppe vor etwas warnt, das aus den Rissen im Erdboden aufsteigt. Falls die Gruppe Lorita versteht, erhält sie im kommenden Kampf eine Überraschungsrunde, die mit dem folgenden Text angekündigt werden kann:

Lorita zeigt schreiend auf irgendetwas, und ihr erkennt, worauf sie euch aufmerksam machen will: Die Risse im Boden bluten zähen, schleimigen Blutschlick hervor, der zu Klumpen anschwillt und sich der Schwerkraft trotzend erhebt. Offenbar hat mindestens einer der Klumpen ... ein Gesicht?

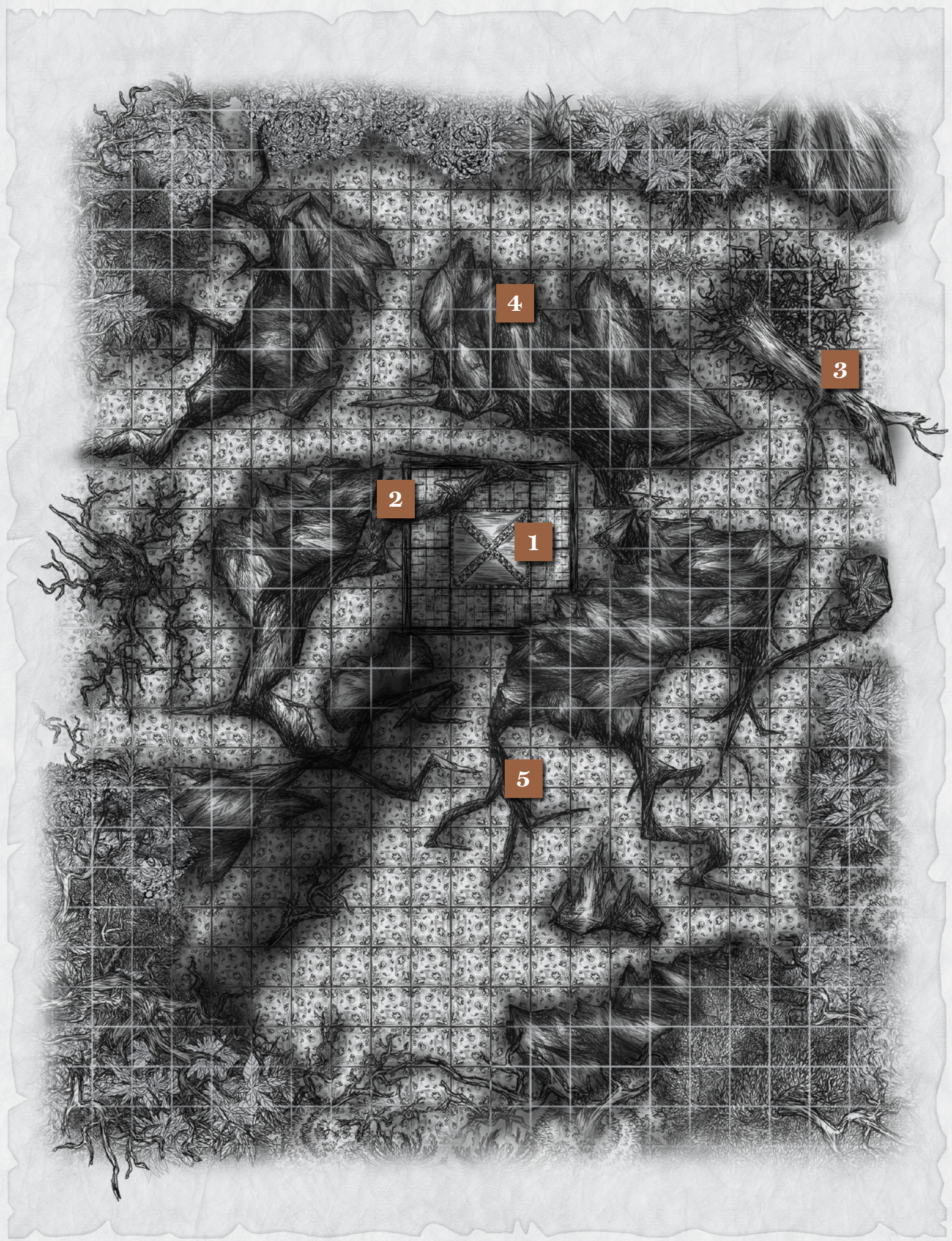
Aus den Rissen steigen 1W4 + 1 **Blutklumpen**. Würfle die Initiative und benutze für die Begegnung die Karte auf S. 20.

SL AUFGEPASST: EIN BLUTIGER KAMPF

Die Blutklumpen beabsichtigen, die Gruppe zu schwächen, und handeln entsprechend. Die Gruppe versucht möglicherweise, das brennende Seil zu löschen oder das Übergreifen des Feuers auf den Zeppelin zu verhindern. Aber dazu ist es zu spät: In drei Runden reißt das Seil, und die *Imperius* wird vom Wind erfasst und abgetrieben.

Im Kampf gegen die Blutklumpen müsste der Gruppe auffallen, dass die Blutklumpen nur schwer zum Spieß vorrücken können, da dessen mächtige Zauberkraft ihr Vorankommen erschwert (die Gruppe kann sich mit vollem Tempo bewegen).

Nach drei Runden reißt das Ankerseil, und weitere Blutklumpen entsteigen der Erde – so viele wie nötig, damit die Gruppe merkt, dass dieser Kampf aussichtslos ist. Lies am Anfang von Runde 4 den folgenden Text vor:



SPIESS UND SCHORF

Der dunkle Obelisk, der als »der Spieß« bekannt ist, wurde erschaffen, um das unaussprechliche Böse zu bannen, das Lord Fadnis einst verübte. Der Spieß bündelt starke arkane Kräfte, um Fadnis' nekromantische Schrecknisse unterirdisch in Schach zu halten. Orts- und Geschichtskundige bezeichnen die trockene, rissige Erde um den Spieß als »den Schorf«.

DER SPIESS

Der 15 m hohe Obelisk (1) scheint aus einem einzigen Stück Onyx gehauen zu sein. Im Rahmen des Wettbewerbs »Spießraufwurf« wird er jährlich von Abenteurern aus dem ganzen Reich beklettert. Nur wenige schaffen es. Um die Spitze des Spießes zu erreichen, muss alle 3 m ein Stärkewurf (Athletik) gegen SG 20 glücken. Bei misslungenem Wurf rutscht man 4,50 m ab.

Der Spieß bündelt starke arkane Energie. Wer einen Intelligenzwurf (Arkane Kunde) gegen SG 20 meistert, kann mittels des Spießes Wirksamkeit, Schaden und Dauer eines Zaubers nach Ermessen des SL verstärken. Die Energie des Spießes ist mit jeder Schule der Magie nutzbar und teilweise göttlichen Ursprungs.

Der Spieß besitzt auch einen gewissen Selbsterhaltungstrieb. Wer ihn angreift, wird betäubt und muss nach einer Minute einen Weisheitswurf gegen SG 20 bestehen. Bei misslungenem Rettungswurf verfällt man einer Art *Einflüsterung* und spürt den starken Drang, zu fliehen.

Ein Spalt am Fuß des Spießes (2) führt in die Kammer darunter und bietet einen Fluchtweg.

DER SCHORF

Der trockene Boden um den Spieß ist frei von Bewuchs, summt aber vor mächtiger druidischer Magie, als ob der Spieß unterirdisch wurzelt und wächst. Ein gefällter Baum (3) und mehrere Felsen (u. a. 4) bieten entweder Dreiviertel- oder Volldeckung.

Aufgrund des jüngsten Erdbebens bricht der Schorf an einigen Stellen auf, sodass sich im Boden Risse (u. a. 5) bilden und immer weiter vertiefen.

WACHSENDE RISSE

Jeder der Risse im Schorf ist an seiner breitesten Stelle 1,50 m breit, wird aber im Laufe der Begegnung größer. Zu Beginn jeder Runde verbreitern sich die Risse um 1,50 m. Die Risse sind schwieriges Gelände, aber begehbar, bis sie einen Durchmesser von 6 m erreichen – dann muss man per Stärkewurf (Athletik) gegen SG 14 darüberspringen.

Die Tiefe der Risse ist Ermessenssache, denn in jedem Riss steigt ein Blutklumpen empor. Wer auf einen Blutklumpen fällt, provoziert einen Gelegenheitsangriff beim Herausklettern.

Als das Seil, mit dem der Zeppelin am Spieß befestigt ist, zerreißt, schreit Lorita: »Ich kehre zurück und hole euch! Da kommt noch mehr Blut! Schnell rein in den Spieß! Ich komme wieder, versprochen! Aber ihr müsst Schutz finden!« Nach diesen Worten zerzaust ein Windstoß den halbvollen Ballon des Zeppelins, und die *Imperius* wird in die Wolken emporgerissen. Ekelhaftes Schmatzen verrät, dass noch mehr Blut ausklumpt und auf euch zu kriecht.

Die Blutklumpen steigen stetig aus dem Boden auf und treiben die Gruppe zu einem Spalt im Fuß des Spießes. Ein Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) oder Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 14 ergibt, dass der Spalt so breit ist, dass alle nacheinander hineinschlüpfen können, und dass kühle Luft herausströmt – er führt also in die Tiefe.

TEIL 4: IM INNEREN DES SPIESSES

SL AUFGEPASST: DAS RICHTIGE MASS FINDEN

Die nächsten beiden Teile dieses Abenteuers sind voller Rätsel für deine Spielrunde. Falls sie im Rätsellösen besonders geschickt ist und/oder falls du Zeit und Lust hast, ihnen größere Herausforderungen zu bieten, kannst du mithilfe der Tabellen auf S. 254 einige der Fallen, Rätsel und Kammern aus den anderen Kapiteln dieses Buches einbauen, am besten zwischen Teil 4 und 5.

Aufgrund des vorgeschlagenen Schwierigkeitsgrads dieses Abenteuers und der Gefährlichkeit einiger Rätsel und Fallen, solltest du die damit verbundenen Schadenswerte, Monsterbegegnungen und Zaubersprüche mit Bedacht festlegen.

Wenn alle bereit sind, beginnt mit dem Hinabsteigen in die Kluft die nächste Phase des Abenteuers, indem du Folgendes verliest:

Durch den Spalt in der Wand des Obeliskens fällt etwas Tageslicht in einen dreieckigen Raum, der auf einen dunklen, engen Gang zuläuft. Muffiger Verwesungsgeruch zieht sanft aus dem Tunnel an euch vorbei ins Freie. Von hier aus erkennt ihr, dass ein Einsturz den größten Teil des Ganges mit Trümmern versperrt hat. Unmittelbar links von euch führt ein Torbogen in stockfinstere Dunkelheit. Der Bogen trägt eine Inschrift, die – das erkennt jeder Zwerg – zu verschnörkelt ist, um von Hand gemeißelt zu sein: *Wen der Wahrheit Licht erschreckt, den zerschmettert sie.*

Erlaube der Gruppe, sich zu orientieren. Der Einsturz am Ende des Ganges hat ihn unpassierbar gemacht, aber besonders aufmerksame oder neugierige Personen ermitteln vielleicht, dass sich unterhalb dieser Kammer definitiv eine weitere befindet. Falls die Gruppe die Möglichkeit hat, mehrere Tonnen Stein zu bewegen, oder falls sie zwei volle Tage lang Steine schleppen möchte, kannst du zu Teil 5 springen. Andernfalls führt offensichtlich der einzige gangbare Weg durch den Torbogen.

Sobald der erste Spieler die Schwelle ins Dunkle überschreitet, liest du Folgendes vor:

Als ihr in die Finsternis eintretet, leuchtet eine Flamme auf, entzündet eine Öllampe, springt zur nächsten und tanzt so von Lampe zu Lampe durch den Korridor. Eure Schatten wandern langgestreckt durch den Raum, und an den Wänden entdeckt ihr Gegenstände.

Durch einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 15 lässt sich herausfinden, dass es sich bei den Gegenständen an der glatten weißen Marmorwand um verzierte Waffen handelt. Versucht man, eine Waffe von der Wand zu nehmen, stellt man fest, dass dazu ein Stärkewurf (Athletik) gegen SG 25 nötig ist. Die Klingen, Hämmer oder Peitschen sind zwar nur schwer von der Wand zu reißen, aber der Versuch lohnt sich, denn dadurch hat man eine Schattenwaffe in der Hand, die in Größe und Form der Waffe an der Wand ähnelt. Diese Schattenwaffen bleiben eine Minute lang in der Hand. Sie verschwinden, wenn die Laternen gelöscht werden oder man damit die Kammer verlässt. Wenn die Spieler/innen ihren Weg fortsetzen, erwachen die Schatten, die sie hinter sich werfen, zum Leben und werden zu perfekten Abbildern der Gruppe. Sobald alle den Korridor betreten haben, verliert du Folgendes:

Während ihr euch weiter durch den schwach beleuchteten Gang bewegt, merkt ihr, dass die Schatten, die ihr an die weißen Wände werft, nicht ganz eurer Bewegung folgen.

Wer diesen Umstand untersuchen möchte, stellt nach erfolgreichem Wurf auf Wahrnehmung (Weisheit) oder Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 15 Folgendes fest:

- Aus den Augenwinkeln heraus betrachtet, bewegen sich die Schatten fast zwei Sekunden langsamer als die Person, die sie wirft. Aber nicht, wenn sie direkt beobachtet werden. Bei direkter Beobachtung bewegen sie sich perfekt synchron mit der Gruppe.
- Die Schatten scheinen sich der Gruppe zu nähern, aber nur am Rande des Sichtbereichs. Werden sie angestarrt, scheinen sie »normale« Schatten zu sein.

- Wenn ein SC die oben beschriebene Waffe aus Schatten trägt, hält sein Schatten keine Waffe in der Hand. Falls der SC dies erwähnt oder untersucht, greift der Schatten an.
- Einer der Schatten scheint zu ... lächeln?

Die Schatten greifen an, sobald die Gruppe den lächelnden Schatten bemerkt, oder nach Ermessen des Spielers.

SL AUFGEPASST: SCHATTENKRIEGER

Schattenkrieger/innen haben die gleiche Anzahl an Trefferpunkten wie die Charaktere, denen sie gleichen. Ihn stehen auch Schattenversionen von Gegenständen zur Verfügung, die der Charakter sichtbar bei sich trägt. Auch alle sichtbaren Familiare oder tierischen Begleiter werfen einen Schatten, der seinem leibhaftigen Gegenstück feindlich gesinnt ist. Schattenkrieger sind resistent gegen Hieb-, Stich-, Wucht- und Feuerschaden. Wenn sie auf 0 Trefferpunkte reduziert werden, regenerieren sie sich nach 1W3 +1 Kampfunden. Nur durch einen Treffer mit einer Schattenwaffe werden sie sofort besiegt. Sie verschwinden, wenn der Gang mit Licht geflutet wird (von einer Fackel oder einer anderen Lichtquelle) oder wenn die Öllampen gelöscht werden.

Die Schattenkrieger setzen der Gruppe so lange zu, bis sie besiegt sind, oder bis die SC die 75 m bis in die nächste Kammer des Gewölbes geschafft haben, wozu sie die Tür am Ende des Ganges öffnen müssen.

Diese Tür lässt sich nach Belieben mit einer Falle oder einem Rätsel ausstatten. Beides kann mittels der Tabellen ab S. 254 ausgewählt werden.

Nach Passieren der Tür ist die Gruppe bereit für Teil 5 des Abenteuers, aber davor kannst du noch eine beliebige Anzahl von Dungeon-Kammern aufeinander folgen lassen.

TEIL 5: DAS MONDBECKEN

Als ihr diese Kammer betretet, werdet ihr in beinahe blendendes Mondlicht getaucht, das von oben kommt. Verwunderlich, da es helllicher Tag war, als ihr in den Spieß eintratet. Boden und Wände der kreisrunden Kammer bestehen aus weißem Marmor mit grau und lila schillernden Streifen. Von der Decke hängt ein kunstvoller Leuchter, der sich als Arrangement von verzierten Spiegeln herausstellt, die das Mondlicht reflektieren und im ganzen Raum verbreiten. Einige der Spiegel bündeln einen Strahl aus Mondlicht zu einem großen Kreis an der Wand gegenüber. In der Mitte des Raumes steht ein kreisrundes Becken mit Wasser, das spiegelglatt und glasklar ist. Zwei 1 m lange Hebel ragen daraus hervor. Der erste Hebel hat einen weißen Griff, der zweite einen schwarzen. Als der Letzte von euch den Raum betritt, schwingt die Tür von selbst zu, und mit einem stetigen Surren und Klicken beginnt sich die Wand um euch herum zu drehen.

Ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) oder Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 12 offenbart, dass der Kreis aus Mondlicht an der Wand etwa doppelt so groß ist wie das Wasserbecken.

Durch einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) oder Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 15 lässt sich eine Reihe farbiger Edelsteine finden, die im Bogen über dem Türrahmen angebracht sind: von links nach rechts lila, blau, grün, gelb, orange, rot.

Ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 verrät, dass diese Kammer eine Art Durchgang ist und dass der Obelisk möglicherweise als Fahrstuhlschacht fungiert, der einen weiter unter die Erde befördert.

Weitere Beschreibungen zu diesem Rätsel auf der nächsten Seite. Seine Funktionsweise wird im folgenden Kasten beschrieben.

SL AUFGEPASST: MECHANIK DES MONDBECKENS

Diese Kammer ist ein Rätsel, das die Gruppe lösen muss, um weiterzukommen. Dazu muss sie herausfinden, wie das Mondbecken zu aktivieren ist.

Es befinden sich zwei Hebel in dem Becken, das mitten in der Kammer steht. Die Mechanik der Hebel ist durch schmale Gehäuse vor dem Wasser geschützt, deren Wände etwa 0,20 m über die Wasseroberfläche ragen. Die Gehäuse sind groß genug, um die Beweglichkeit der Hebel von der vorderen bis zur hinteren Position zu gewähren. Auf einer Seite der Einheit bilden sechs eingebettete Edelsteine eine horizontale

Linie gleich unter der Oberkante. Jeder Stein hat eine andere Farbe: rot, orange, gelb, grün, blau, lila. Die Edelsteine sind alle stumpf und trübe, obwohl der Raum hell erleuchtet ist. Der Hebel mit dem weißen Griff scheint nur zwei mögliche Stellungen zu haben: ganz nach vorne oder ganz nach hinten. Der Hebel mit dem schwarzen Griff ist der neben den Edelsteinen. Ein Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen SG 15 könnte ergeben, dass dieser Hebel in sechs verschiedene Stellungen gebracht werden kann, die jeweils einem Edelstein an der Außenseite des Gehäuses zugeordnet sind. Der Hebel mit dem schwarzen Griff befindet sich derzeit ganz vorne, neben dem lila Stein.

Sobald sich jemand in dieser Kammer bewegt, dreht sich die Wand und bewegt die Tür vom angrenzenden Gang weg. Um die Kammer zu verlassen, muss man die Drehung der Tür und die Auf- und Abwärtsbewegung der Kammer steuern.

Die Tür kann auf einen der Ausgänge ausgerichtet werden, indem der schwarze Hebel auf einen der sechs Edelsteine eingestellt wird. Dadurch wird die Wand gedreht und der Raum innerhalb des Turms wie ein Aufzug nach oben oder unten bewegt, sodass die Tür mit dem gewählten Ausgang zusammentrifft (wie in der Tabelle auf Seite 24 dargestellt). Sobald Tür und Gang ausgerichtet sind, leuchtet der gewählte Edelstein auf dem Hebelgehäuse und auf dem Bogen über der Tür auf. Durch Ziehen des weißen Hebels muss dann die Wand arretiert werden, damit die Tür sicher geöffnet und der dahinterliegende Flur betreten werden kann.

Es gibt jedoch eine Einschränkung. Der Raum hebt und senkt sich nur dann, wenn das Mondbecken in gebündeltes Mondlicht getaucht ist. Auch der weiße Hebel lässt sich ausschließlich unter diesem Umstand arretieren. Dazu müssen die Spiegel so ausgerichtet werden, dass der Strahl von der Wand aufs Becken gelenkt wird. Bewegen lassen sie sich mit einem Stärkewurf (Athletik) gegen SG 15 oder anderweitig nach Ermessen des SL. Sobald das gebündelte Mondlicht auf die Hebel im Becken trifft, sind Hebel und Aufzug voll funktionsfähig und können jeden Raum in jedem Stockwerk erreichen.

Wird die Tür geöffnet, bevor der Mondstrahl aufs Becken gerichtet ist, führt die Tür ins Leere. Wer in diese Leere eindringt, stürzt durch die Astralebene, erleidet dadurch 4 (1W6 +1) psychischen Schaden und taucht aus dem Mondbecken wieder auf.

1W6 Farbe Die Tür führt zu ...

1	lila	... der Kammer, durch die die Gruppe gekommen ist.
2	blau	... einer leeren Kammer mit 2W4 + 1 Blutklumpen, die den Weg zu einer Truhe mit ungeschliffenen Edelsteinen im Wert von 30 gp, einem Ring der Unsichtbarkeit und einem Zauberstab der magischen Geschosse versperren.
3	grün	... zwei Zombies, über die Leiche eines Ordensbruders vom Ockeren Auge gebückt, der ein Langschwert +1 und einen Trank der mächtigen Heilung bei sich trägt.
4	gelb	... einer eingestürzten, unzugänglichen Kammer, die nach Verwesung riecht – muffig, feucht und faulig.
5	orange	... einer fast ganz eingestürzten Kammer. Allerdings führt ein schmaler Durchgang zu einem großen Loch, das aus 12m Höhe einen Überblick über Fadnis' Ruhestätte bietet. Besonders aufmerksame Personen erblicken möglicherweise Fadnis auf seinem behelfsmäßigen Thron, umgeben von seinem untoten Gefolge. Sollten sich die SC für einen Angriff von hier aus entscheiden, haben sie zwei Überraschungsrunden, bevor der Boden unter ihnen nachgibt und sie in den Saal fallen, was die Ereignisse von Teil 6 auslöst.
6	rot	... Fadnis' Ruhestätte, wie am Anfang von Teil 6 beschrieben.

Ein Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 15 mag offenbaren, dass die Hebel in der Mitte des Beckens die Kammer auf irgendeine Weise beeinflussen.

Sobald die Gruppe die Mechanik des Mondbeckens herausgefunden hat, kann sie jede beliebige Kammer ansteuern. Falls Zeitdruck herrscht oder ein niedrigstufiges Gruppenmitglied gefährdet ist, kannst du bestimmen, dass jede Tür außer der zu Fadnis' Ruhestätte in einen eingestürzten Raum führt (wie die »gelbe« Kammer).

BELOVAARS RUHESTÄTTEN

Dieser Saal wurde zum Kerker gemacht, als herauskam, dass Lord Fadnis verwerfliche Experimente an den darin Bestatteten durchführte. Sollte er entkommen, wird das Bekanntwerden der Existenz dieser Kammer das geringste Problem für den Orden sein.

FADNIS' SARKOPHAG

Dieser glatte, schwarze Sarkophag (1) ähnelt dem Speiß, und wer sich im Arkanen auskennt, sieht sofort die Verbindung zwischen beidem. Die Bannkräfte des Speißes sind durch die aufgereihten Kristalle auf den Sarkophag gerichtet. In den Rand des Sarkophagdeckels ist ein Spruch eingemeißelt, der in jeder Sprache gleich lautet: *Mögest du ewig leben, wie du es wünschtest, im Bann deiner verderbten Werke.*

SEELENBANKRISTALLE

Im Saal stehen 10 verzierte eiserne Fassungen für die gleiche Anzahl großer Kristalle zur Bündelung arkaner Energie (2–11). Zwei dieser Kristalle (12, 13) wurden durch das Erdbeben aus der Fassung gerüttelt und liegen nun daneben auf dem Boden. Sobald alle 10 Kristalle in ihrer Fassung sitzen, fließt strahlend rote Energie von der Decke durch die Kristalle direkt zu Fadnis' Sarkophag und lässt den eingemeißelten Spruch leuchten. Alle auferstandenen Untoten werden leblos, sobald alle Kristalle aktiv sind. Einen Kristall zu bewegen oder aus seinem Gehäuse zu entfernen erfordert einen gegen SG 12 erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik).

ORDENSGRUFT

Der Saal war als letzte Ruhestätte für diejenigen gedacht, die im Dienst des Ordens vom Ockeren Auge arkanes Wissen angehäuft haben. So wurden hier über lange Zeit viele Gelehrte und Zauberkundige begraben. Etliche davon hat Lord Fadnis um des ewigen Lebens willen leider exhumiert.

Bestimme zu Beginn jeder Runde per 1W6 und anhand der Tabelle »Auferstandene«, welche Kreatur sich aus ihrer Gruft erhebt. Platziere sie nach Belieben.

Auferstandene**W6 Die auferstandene Kreatur ist ...**

- 1 ... ein Blutklumpen.
- 2 ... ein Zombie vom Ockeren Auge.
- 3 ... ein Skelett vom Ockeren Auge.
- 4 ... ein Fleischgolem vom Ockeren Auge.
- 5 ... ein Schatten vom Ockeren Auge.
- 6 ... 2 Kreaturen, durch erneutes Würfeln bestimmt.

