

## Advanced Dungeons&amp;Dragons

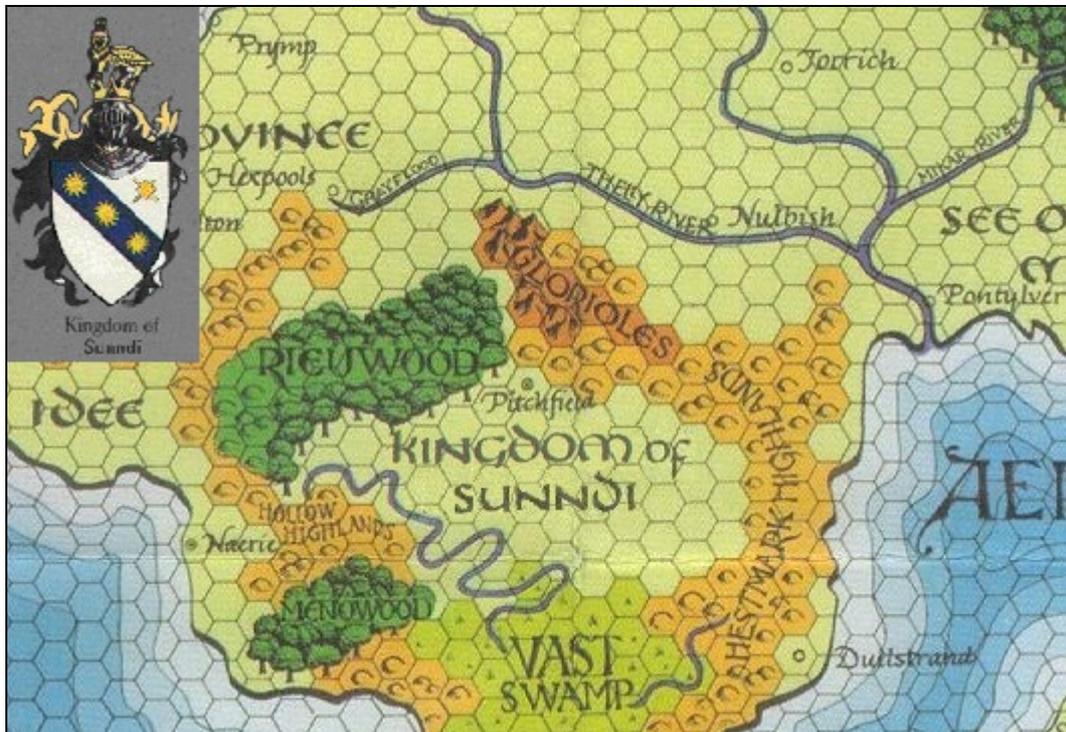
## GREYHAWK

Inoffizielles Fantasy Welt Abenteuer für die World of Greyhawk  
-Privates Hobby- und Fanprodukt, Ver.1.4.1 -

## Die Ruine im Hestmark

von Alexander J. Schaaf

Ein Abenteuer für 4-6 Charaktere der Stufen 8-10



*Angeblich soll es in dem Anwesen in den Hügeln der Hestmark spuken. Geister treiben dort Ihr Unwesen, so hört man. Doch schon lange hat sich niemand mehr dorthin gewagt. Außerhalb der Grenzen des Landes liegt die Ruine still in einem abgelegenen Tal zwischen schluchtenartigen Hügeln und Tälern, die von Humanoiden bewohnt werden, mit einem Geheimnis, das fast nur noch die Toten kennen.*

*Werdet Ihr das Geheimnis des Ortes ergründen, das zu schwarzer Magie und zu den Wurzeln einer alten Zivilisation mit einem dunklen Geheimnis führt? Werdet Ihr die Magie, die Fallen und den Tod überwinden und die Schätze des Ortes an Euch bringen, die noch in seinem Inneren schlummern und das Rätsel seines Untergangs entschlüsseln?*

Das Abenteuer beinhaltet die Karte und ausführliche Beschreibung einer Ruine, ein neues Monster, neue Zauber und zahlreiche Möglichkeiten, um daraus eine Kampagne zu entwickeln.

**Für erfahrene Spieler. Prädikat: Gefährlich**

## Credits

**Design:** Alexander J. Schaaf

**Projekt Koordination:** Alexander J. Schaaf

**Editing:** Alexander J. Schaaf

**Kartographie:** Alexander J. Schaaf

**Hergestellt:** in Deutschland (Produced in germany), 2012

### Gewidmet:

Allen Spielern, die nicht vergessen haben, dass man im Leben auch als Erwachsener neben all den anderen Dingen ein Hobby haben darf. A.J. Schaaf

---

## Inhaltsangabe

1. Das Kapitel beginnt.....	3	7. Ende des Abenteuers.....	53
1.1 Einleitung.....	3	8. NEUE MAGISCHE GEGENSTÄNDE.....	54
1.2 Hintergrundgeschichte.....	4	9. NEUES MONSTER: Niederer Steingolem.....	54
1.3 Weitere Abenteuerverknüpfungen.....	5	10. NEUE ZAUBER.....	55
1.4 Start und Anreise (Edalgon).....	6	11. Zeittafel, Ahnenliste, Zufallsbegegnungen im Anwesen.....	56
1.5 Kreuzung oder die Reise nach Süden.....	8	12. Handout #1: Die Karte.....	58
1.6 Übernachtung und Lagern auf der Anreise; der Schrein von Pelor.....	8	Handout #2 a: Die Tagebuchnotiz von Malarbis..	59
1.7 Zufallsbegegnungen.....	9	Handout #2 b: Die Tagebuchnotiz von Malarbis..	59
1.8 Abkürzungen, Begriffe, Kampfstatistiken.....	10	Handout #2 c: Die Notiz von Weshan.....	59
2. Die Ruine im Hestmark.....	11	Handout #3: Die Tagebucheinträge von Sorotoss	59
3. Erdgeschoss.....	19	Handout #4: Die Tagebucheinträge von Malarbis	60
4. Erste Etage.....	26	DM Handout #1: Stadtkarte von Edalgon und die Spielerkarte mit Kommentaren.....	61
5. Der Keller.....	28	13. Bonus-Tabelle für Spielergruppe.....	63
6. Abschlussequenzen.....	52		

---

## Kreaturen-Marker: NPC (Sileas), Hügelriese, Fledermäuse, Riesntausendfüßler

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DARK SUN, DUNGEON MASTER, FORGOTTEN REALMS, MONSTROUS COMPENDIUM, and TSR are registered trademarks owned by TSR, Inc.

DM, ENCYCLOPEDIA MAGICA, MONSTROUS MANUAL, PLANESCAPE, PLAYER'S OPTION, RAVENS BLUFF, and the TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc. All TSR characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by TSR, Inc.

2012

## 1. Das Kapitel beginnt...

Das vorliegende Abenteuer wurde als Teil einer Kampagne in der *World of Greyhawk* gespielt. (WGCKS1 steht für World of Greyhawk, Country, Kingdom of Sunndi, Modul 1). Man kann es aber auch in einer anderen Kampagne in einer großen Hügellandschaft ansiedeln, in dem ein größerer, nekromantischer Orden seinen Sitz hat oder hatte.

Das Abenteuer ist im südlichen Teil des Hestmark Hochlandes im Königreich Sunndi angesiedelt (Hex F2-94). Das Abenteuer birgt einige Gefahrenstellen und ist als *gefährlich* eingestuft worden, sollte aber von einer erfahrenen Gruppe der angegebenen Stufen zu bewältigen sein. Dennoch kann es für Unvorsichtige oder Spieler, die nur hochgesetzte Figuren spielen, tödlich enden. Ein Priester ist für dieses Abenteuer sinnvoll und ein Schurke wird einige Momente haben, in denen er sich hervortun kann. Die Gruppe sollte im Durchschnitt über etwa 48 Charakterstufen verfügen.

Das Modul kann an 2-3 Spieltagen durchgespielt werden, sollte aber vom Spielleiter auf jeden Fall vorher gründlich durchgelesen werden. Es lebt etwas vom Flair, denn nicht nur die Raumbeschreibungen sind wichtig, sondern auch die Atmosphäre eines ehemaligen Ordenssitzes, in dem über zweihundert Jahre lang nekromantische Magie betrieben wurde. D.h., dass der Spielleiter regelmäßig beschreiben oder betonen sollte, dass der Wind im Hintergrund kalt weht oder unheimlich heult, alles tot wirkt oder irgendwo etwas raschelt und knistert (auch wenn man es nicht lokalisieren kann). Die Hintergrundgeräusche sollten allerdings immer so sein, dass sie ins grobe Umfeld passen. Ein leeres Zimmer könnte also höchstens nur noch leer, kalt und farblos wirken und evtl. eine Nachbartür knarren oder quietschen. Allerdings sollte der SL nicht damit übertreiben, sondern nur solche Nebeneffekte einbringen, die die Atmosphäre etwas spannender und unheimlicher machen. Weiterhin kann der SL, wenn er es möchte, im Hintergrund leichte Gruselmusik laufen lassen (wie z.B. Film-Musik von Spielberg Filmen oder einigen anderen düsteren oder gar horrorartigen Filmen).

### 1.1 Einleitung

Aufgrund von Gerüchten oder einer Karte (s. S.58), die die Charaktere in einem Schatz finden oder von einem Schurken in einer Taverne für 200 Goldmünzen kaufen können (s.u. EINFÜHRUNG), gelangen die Abenteuer zur kleinen, mit Mauer umgebenen Stadt *Edalgon* (500 Einwohner). Der letzten Bastion menschlicher Zivilisation im großen, langgestreckten Hügelland des *Hestmark Hochlands* (hier: im SO des Königreichs Sunndi). Sie erfahren dort von einem angeblich verfluchten oder verwünschten Ort weiter im Süden der Hügellandschaft. Einem ehemaligen, klosterartigen Anwesen eines Eremiten oder einer Splittergruppe von Magiern oder Schriftgelehrten, die Pergamente und Bücher herstellten und in der Stadt verkauften (auch wenn sie sich im Geheimen der Nekromantie und dunklen Magie verschrieben hatten, Lehrlinge ausbildeten, Experimente durchführten und versuchten, eine geheime Machtbasis aufzubauen). Die Anlage liegt etwa 30 Meilen südlich der Stadt *Edalgon*, außerhalb der Landesgrenzen des Königreiches Sunndi. In einem ehemaligen Bergbaugelände und heutigem Niemandsland, in dem einst geschürft wurde, heute voller Humanoiden und Hügellandriesen.

Auf Seite 58 befindet sich die Karte, die die Abenteuer ggf. an diesen Ort bringt. Sie ist als **Handout** zum Ausdrucken gedacht und wurde vor einigen Jahrzehnten von einem ehemaligen Abenteuerer aus *Edalgon* angefertigt, der aus Neugier und Abenteuerlust dorthin reiste, aber am Tor scheiterte (er wurde von der Statue am Eingang in die Flucht geschlagen). Später hat der tollkühne Kämpfer und Söldner die Karte von einem nahegelegenen Hügel aus der Entfernung angefertigt und den Ort wieder verlassen. In einer Taverne in *Edalgon* verkaufte er sie letztendlich für 25 GM und zog als Wächter einer Karawane weiter nach Norden. Die Karte kann beliebig in den Schatzhort eines anderen Abenteurers hinzugefügt werden oder von einem Unbekannten in der Taverne in *Hestmark's End* gekauft worden sein, s.o. Die meisten Einheimischen winken aber lächelnd ab, wenn man sie auf einen Kauf oder die Karte hin anspricht, denn niemand begibt sich mehr heutzutage in das Feindesgebiet von Orks, Ogern, Hügellandriesen und anderen Kreaturen.

**EINFÜHRUNG:** Wenn der Spielleiter es möchte, kann er den Kauf der Spielerkarte in einer beliebigen Stadt oder aber wie vorgesehen in *Hestmark's End* ausspielen (eine kurze Stadtbeschreibung befindet sich auf der Webseite: [www.kingdomofsunndi.oyla.de](http://www.kingdomofsunndi.oyla.de)). Die Geschichte beginnt in der Taverne „*In Ferne Lande*“, eine von zwei Tavernen. Die andere Gaststätte „*Des Königs Getreuen*“ wird eher von den stationierten, sunndischen Soldaten besucht und daher von Reisenden und Abenteurern eher gemieden. Die Charaktere könnten aus unterschiedlichsten Gründen in dem Ort abgestiegen sein (z.B. weil sie zur nächst größeren Stadt reisen wollen und Anschluss an eine Handelskarawane suchen, oder aber, weil sie die nahegelegenen Hügel oder stillgelegten Bergminen untersuchen wollen. Auch gibt es hin und wieder Kopfgeld-Aushänge von gejagten Banditen, die sich in den Hügeln verbergen, was ein Ziel sein könnte).

„Ihr habt Euch für die kommende Nacht in der Taverne „*In Ferne Lande*“, einer der zwei örtlichen Tavernen in *Hestmark's End* niedergelassen und gerade fertig gegessen. Eine deftige Mahlzeit aus einer kräftigen Suppe und einem Teller Brathähnchen mit Salat. *Hestmark's End*, der Ort an dem Ihr Euch befindet, ist mit knapp 300 Einwohnern eigentlich zu klein, zu ruhig und zu abgelegen, um interessant zu sein. Aber hier, direkt vor dem Eingang in die Hunderte von Meilen messende, schluchtenartige Hügelkette des *Hestmark Hochlands* finden sich Karawanen ein, die den Hügelpass zur Freistadt *Dullstrand* im Osten bereisen oder ihn bereits passiert haben. Bis auf ein paar vereinzelte, menschliche Niederlassungen und Bergwerke, die zum Teil wieder geschlossen wurden, trifft man hier nur ein paar wenige Zwerge und Gnome, Humanoiden oder Flüchtlinge aus *Dullstrand* und *Aerdy*, die ebenfalls in der Hügellandschaft leben. Ein Grund mehr, warum hier unter *Mandagor Richter*, dem Truppenkommandant, eine Garnison mit Soldaten Sunndis stationiert wurde, um die Grenzverläufe, Karawanen, den Pass und die Einheimischen zu beschützen.

Heute abend ist neben den zahlreichen Gästen ein seltener Gast in der Taverne und spielt auf einer Lute einige bekannte Volks- und Festlieder. *Bertold*, der Minnesänger. Garant für den Ausklang eines schönen Abends. Da tritt ein Unbekannter an Euren Tisch. Unter

einem langen, dunkelgrauen Kapuzenumhang erkennt man eine menschengroße Gestalt, den Griff eines Langschwertes, eine Lederrüstung und schwere, braune gepflegte Lederstiefel.

„Einen schönen guten Abend, die Herren. Mein Name ist Sileas. Ich bin auf der Durchreise und verkaufe im Moment etwas, was vielleicht sehr interessant für Sie sein könnte. Eine Karte zu einer Ruine...mit einem Schatz. Nur 200 Goldkronen und sie gehört Ihnen. Sind Sie interessiert?“

Sileas [ Schurke 2, GE: N, RK 5, TP 12, STÄ 14, INT 12, WEI 9, GES 17, KON 15, CHA 13 ] Er stammt aus der Diebesgilde in *Melgan* (1.300 E), ca. 30 Meilen im Nordwesten. Schatz: 10 GM, Schatzkarte (Handout #1) [TD 65%; TÖ 20%; FF/FE 5%; LB 15; ISS 15; GH: 20; WK: 95% ; SL: 0]

Bei der Karte handelt es sich um das **Spielehandout #1** in Kapitel 12 auf Seite 58. Sileas ist gerissen aber freundlich und versucht seine potentiellen Käufer einzuwickeln und lädt sie auch zur Not zu einem Getränk ein (er hat 10 Neue Goldkronen dabei). Er erzählt, dass er die Schatzkarte in einem Beutel auf dem Boden in *Hestmark's End* gefunden hat und den Besitzer nicht aufspüren konnte. Allerdings ist die Wahrheit etwas anders, denn er hat den Beutel tatsächlich vom Gürtel des Händlers abgeschnitten, was er allerdings verschweigt (65% Taschendiebstahl). Sileas ist bereit, sich etwas herunterhandeln zu lassen und wird die Karte auch für **150 Neue Goldkronen** (Goldmünzen) verkaufen. Er hat sie dabei, will sie aber noch nicht verkaufen und sich erst einen Eindruck von den Abenteurern und ihrer Kaufkraft machen und besitzt zum Schätzen von Gegenständen oder Edelsteinen die Nichtwaffen-Fertigkeit: *Wertschätzen*. (SL INFO: 60-80 Goldkronen entsprechen ungefähr einem durchschnittlichen Monatslohn in Sunndi). Er verlässt sich auf sein Gefühl und wenn er zufrieden ist, vereinbart er mit den Charakteren ein Treffen um Punkt Mitternacht in einer Seitenstraße im Ort. Sollte er der Gruppe misstrauen, wird er sich wegen irgendwelcher Gründe wieder von ihnen verabschieden und trennen. Einem Schurke in der Gruppe, gibt er aber evtl. noch eine zweite Chance, wenn dieser eine Gesinnung von Gut oder Neutral hat. Sollten die Charaktere am Treffpunkt um Mitternacht erscheinen, wird Sileas nicht zuerst zu finden sein, da er sie von einem Dach aus beobachtet (von dort hat er einen besseren Überblick und kann schneller auf der anderen Seite in einen Hinterhof fliehen (Wände Klettern: 95%). Die Stelle ist nicht weiter mit Karte ausgearbeitet, kann aber vom SL schnell vorbereitet werden.

„Ihr habt Euch wie abgesprochen um Mitternacht in der *Hügelgasse* nahe der Nordmauer von *Hestmark's End* eingefunden, aber niemand ist zu sehen. Es ist ruhig und leichter Nieselregen beginnt zu fallen. Der Kopfsteinpflaster nimmt langsam einen leichten, feuchten Glanz an und Euer Atem ist in der Luft sichtbar. Da hört Ihr einen Pfiff und von einem Dach schräg über Euch wird an einem Seil ein Korb heruntergelassen. Es ist scheinbar Sileas.

„Ok. Und jetzt rein mit dem schönen Geldbeutel und ich überlasse Euch die Karte.“(man erkennt seine Stimme). An einem zweiten Seil senkt sich dabei eine zusammengerollte Karte. Allerdings bleibt sie etwa 3m über dem Boden in der Luft hängen.

Sileas hat keine Fallen geplant und arbeitet allein. Er wird erst den Geldbeutel oder Edelstein im Korb nach oben ziehen und prüfen (und es auch erklären) und erst, wenn der Handel sauber ist, die Rolle am Seil fallen lassen. Danach zieht er das Seil wieder hoch und verabschiedet sich.

„Möge *Olidammara* mit Euch sein. Und denkt daran: A steht vermutlich für *Amir*. Achja und noch etwas. Irgendwo in den südlichen Hügeln soll es einen versteckten, guten Rastplatz geben... Gehabt Euch wohl. Der Stein trägt.“

„Der Stein trägt“ ist der landesübliche Gruß. Die Karte (s. auch. S.58) wird die Charaktere durch die sogenannte *Hochlandroute*, den Pass zwischen *Hestmark's End* und *Dullstrand* nach Osten und auf halbem Weg, in der Gnomenniederlassung *Amir* (250 E) nach Süden Richtung *Edalgon* führen. Jeder in *Hestmark's End* wird ihnen den Weg zu diesen Städten weisen können.

## 1.2 Hintergrundgeschichte

Vor über 1000 Jahren flüchteten nach ihrer selbst magisch verschuldeten Katastrophe weit im Westen Überlebende des Menschevolkes der *Alten Suloise* nach Osten. Verfolgt von Stämmen von *Bakluni* und *Oeridians*, die sie auslöschen wollten. Dabei kamen sie unter ihren Anführern auch nach *Sunndi*, wo sich die Wege trennten. Ein Teil verbrüdete sich mit den Einheimischen in dem damals führerlosen Land, dass erst ein paar Jahrhunderte später zuerst ein Fürstentum und dann ein kleines Königreich werden sollte. Ein weiterer Teil zog unter ihrem Anführer „*Lendore*“ weiter nach Osten, über das Meer zu einer Inselgruppe, wo sie sich niederließen. Wieder ein anderer Teil unter dem Anführer *Zellif* versteckte sich zunächst im *Weiten Sumpf* vor den Verfolgern und zog dann weiter nach Süden. Immer noch aus Angst vor der Verfolgung durch *Oeridian* Volksstämmen und „*Flan*“, einem weiteren Menschenstamm, der hier in der Region von *Sunndi* einheimisch war. Die *Suloise* errichteten im Sumpf zuerst ein Zwischenlager und zogen nach zwei Monaten weiter. Im Reiseverlauf durch den Tiefen Sumpf kam es aber zu einem Bruch. Einige Anhänger wollten sich niederlassen und glaubten im Sumpf besser überleben zu können und irgendwann wieder umzukehren, andere wollten weiter nach Süden reisen, um dort auf festem Untergrund fern von ihren Verfolgern eine neue Kultur aufzubauen. Es kam zu einem Streit zwischen mehreren hochrangigen *Suloise*, in deren Verlauf der Großteil unter ihrem Führer *Zellif* weiter nach Süden reiste und einen Großteil der Magiere und ihren Gruppierungen von denen, die nicht mit *Lendore* nach Osten gezogen waren, andere Wege einschlug. Die, die nach Süden reisten, durchquerten irgendwann die Hügelkette des *Rückgrat-Kamms* (*Spine Ridge*) im Süden und ließen sich auf dem *Tilvaneaut Plateau* nieder, wo später die berühmte *Scharlachrote Bruderschaft* entstand. Die im Sumpf verbliebenen Magiere und ihre Kasten gingen unterschiedliche Wege, von denen auch heute noch einige unklar sind. Einige verstarben, ein Teil ließ sich im *Weiten Sumpf* nieder und errichtete geheime Niederlassungen. Andere wiederum versuchten, den Sumpf wieder nach Norden zu verlassen und ein Teil, der sich stark mit dunklen und nekromantischen Magien beschäftigte reiste nach Osten. Dort gelangten sie an die Ausläufer des „*Rauhen Hochlandes*“ (das heute *Hestmark Hochland* genannt

wird) und errichteten in den nächsten Jahrhunderten mehrere Stützpunkte, die sie aber aus unterschiedlichsten Gründen wieder aufgeben mussten. Von ihnen existieren auch heute noch ein paar Ruinen, die Schätze, aber auch große Gefahren und gefährliche Monster und Magier bergen. Ein Teil der Nekromanten wurde im Laufe gemäßigter und versuchte sich wieder mehr dem normalen, menschlichen Leben von Sunndi und den Ortschaften im *Hestmark Hochland* anzunähern. Sie errichteten daher eine Anlage außerhalb des Sumpfes, die auf den ersten Eindruck wie ein abgelegenes ummauertes Herrenhaus oder kleines Kloster wirkte und erst auf den zweiten Blick in tieferen Stockwerken offenbarte, dass dort auch dunkle und nekromantische Magie praktiziert wurde. Das war viele Jahrhunderte später. Dort entstand für etwa 250 Jahre der Orden, der sich „*Orden der nekromantischen Studie*“ nannte.

*Lankunus*, der erste Ordensmeister des nekromantischen Ordens stellte die Regeln und die Struktur auf, die von da an befolgt wurde. Damals besaß der Orden etwa 15 Mitglieder. Es sollte Unterricht, Zusammenleben, Erforschung der Magie und den Mysterien des Todes geben. Aber sein Sinn war auf eine gewisse Weise humaner aber auch bösartiger als das seiner Vorgänger in den Niederlassungen im Sumpf. Denn er suchte zwar die Nähe der Menschen und legte mehr Wert auf Menschlichkeit und Umgangsformen, köderte aber dennoch Unschuldige zum Anwesen, um sie dort zu knechten und in Verträge zu zwingen oder zu töten und ging einen geheimen Pakt mit *Nigurutt* ein, einem bösen Gott des Todes und der Dunkelheit, der sich ihm offenbart hatte. Wie sich erst viel später herausstellte, handelte es sich bei *Nigurutt* um einen anderen, bekannteren Gott der *World of Greyhawk* (s. Raum 16 für die wahre Identität des Gottes), der sich ihm offenbarte, als die Suloise Nekromanten des Ordens sich geschlossen von der suloise Göttin *Wee Jas* abgewendet hatten. Aus dieser Zeit stammt auch ein Schrein des Gottes, der in einer geheimen Kammer im Keller verborgen ist. Dieser Gott unterstützte immer wieder subtil und geheim die Mitglieder des Ordens, förderte ihre Forschungen und stützte manche Schutzzauber der Anlage. Erst im höheren Alter oder mit dem Erreichen der Meisterschaft (ab Stufe 12 und dem Titel *Hexer*) wurde den Mitgliedern offenbart, dass es einen Pakt mit *Nigurutt* gab und er dort geheim Verehrung fand. Zu diesem Zeitpunkt wurde den Mitgliedern aber auch klar, dass sie ihm praktisch jahrelang etwas zu verdanken hatten und ihm etwas schuldig waren. Manche wurden dann halb freiwillig oder gezwungenermaßen Anhänger von ihm, um die Gefälligkeiten von Jahren abzubezahlen, die sie vorher als solche nicht hatten wahrnehmen können (bei zufälligen Entdeckungen bei Forschungen, dem schnellen Finden und Erlernen von wertvollen Zaubern, usw.). So lebte eine Generation nach der anderen dort und versuchte langsam wiederaufzubauen, was mit einer der ersten Anlagen der Nekromanten und Magiere im Sumpf verloren gegangen war. Auch bei ihnen stand am Ende das Ziel, die Unsterblichkeit zu ergründen, doch die Verehrung von *Nigurutt* barg einige Fallen. Denn *Lankunus* wusste zwar, wofür der Gott stand und auch dass er böse war, aber nicht, dass er ursprünglich vom Volk den *Flan* stammte. Dem Volk, dass die Suloise ebenfalls einst bis in den Sumpf verfolgt hatte. So konnte der Gott die Nekromanten fördern, aber auch ihre alte Suloise Magie studieren (s. Raum 16). Sein Schrein im Keller ist stark geschützt, um nicht die Aufmerksamkeit von anderen Mächten zu erwecken. Einer der Gründe warum die Suloise Gottheit des Todes

und der Magie, *Wee Jas*, diese Intrige bis heute nicht wahrnehmen konnte und die Abtrünnigen ignorierte. Über zweihundert Jahre lang bis 522 CY (Allgemeinjahr, s.a. S.57) lebten dort Dutzende von Nekromanten und ihre Diener. Die Forschung und das magische Verständnis um die Nekromantie und das untote Leben gedieh und man munkelte von einem hochstufigen Zauber oder Ritual, das einem besondere Kräfte und das ewige Leben gewähren würde. Gleichzeitig jedoch schrumpfte der Orden im Laufe der Jahrzehnte, da junger Nachwuchs ausblieb, während die Ältesten des Ordens entweder irgendwann verstarben oder sich, wie es der Tradition entsprach, in hohen Stufen zu einem unbekanntem Ort in den *Weiten Sumpf* aufmachten und nie wieder kehrten.

So kam es zu einem langsamen Verfall des Ordens und auch magische Untersuchungen blieben erfolglos (teilweise blockiert von *Nigurutt* selber). Da blieb auch der letzte Meister des Ordens von seiner Rückkehr aus dem *Großen Sumpf* aus und wie es Tradition war, wurde *Malarbis* als letzter Stellvertreter der neue Ordensmeister des „*Ordens der nekromantischen Studie*“. Mit fast 50 Jahren hatte er schon die 12. Stufe erreicht und war auf die Aufgabe vorbereitet. Die geheimen Aufzeichnungen in der Bibliothek würden ihm helfen, die Probleme zu bewältigen und auch in neue Bereiche der Nekromantie vorzustoßen. Allerdings geschah nach einem Jahr etwas, was alles veränderte. Zuerst stieß er auf eine geheime Aufzeichnung seines Vorgängers, die speziell magisch versiegelt worden war und darauf aufmerksam machte, dass die vorhergehenden Ordensmeister systematisch in eine Falle geraten waren. Und das vermutlich der Gott *Nigurutt* ein doppeltes Spiel mit den Magiern des Ordens getrieben hatte. *Malarbis*, gewarnt durch die Nachricht, entsann dadurch einen Plan, sich nach und nach zwar den hohen Geheimnissen zu widmen und auch irgendwann zurückzuziehen...doch anders als der Gott des Todes es eventuell geplant hatte... Das ist jetzt über 60 Jahre her.

### 1.3 Weitere Abenteuerverknüpfungen

Falls die Abenteurer das Abenteuer erfolgreich lösen, kann man problemlos weitere Szenarien anfügen, wie z.B. „*Mud Sorcerors Tomb*“ aus dem DUNGEON MAGAZINE # 37 oder aber die Erforschung der weiteren südlichen Hügelregion, über die man weiter unten mehr erfährt (s. Punkt 4. **Anreise** und 5. **Kreuzung oder Reise nach Süden**). Als weiteren Vorschlag, kann der Spielleiter selbstverständlich neben den genannten Möglichkeiten noch eine weitere, zweite Karte in der Schatztruhe der Ruine deponieren (Raum 22) und sie wieder in die eigene Kampagnenrichtung lotsen. *Siehe dazu auch Seite 64 Plotaufhänger und Folgenabenteuer*. Wenn die Charaktere das Abenteuer beenden und ihren Erfolg in *Edalgon* mit Beweisen kundtun (durch den Verkauf von Ware, der dort bis zu 75% des Wertes bringt, aber insgesamt nicht mehr als 10.000 GM (da die Händler nicht soviel Gold besitzen), werden Sie umsonst für 1 Nacht mit allen entsprechenden Mahlzeiten (Frühstück, Mittag, Abend) vom Wirt eingeladen und dürfen ihre Geschichten zum Besten geben, wenn sie es möchten. Zwei Schurken (darunter kurz *Sileas*, der ihnen gratuliert und nur das Wichtigste hören möchte) und der Barde *Bertold*, sowie viele andere Neugierige aus *Edalgon* lassen sich davon in den Bann ziehen. Auch hier bietet sich eine Möglichkeit, dass die Charaktere einen NPC kennenlernen, der sie zu einer weiteren Mission einlädt. Oder sie erfahren von einem anderen Gerücht (wie z.B. der Orkstadt *Kapach*, die 90 Meilen weiter im

Süden existiert, wo entführte Menschen festgehalten werden oder sie hören von einer alten Bergmine mit wertvollen Erzen und Edelsteinen (Typ II, 50 GM Basis).



**Karte:** Gebiet des südlichen Hestmark Hochlands

• = Ruine im Hestmark  
[ 1Hex = 30 Meilen (45 Kilometer)]

### 1.4 Start und Anreise (Edalgon)

Die genaue Lage des Anwesens kann man mit Hilfe der Karte oben oder auf Seite 58 und den Zusatzinformationen auf Seite 63 ermitteln.

Der erste Teil der Route führt durch die Hochlandroute nach Amir. Amir und Edalgon werden hier etwas ausführlicher beschrieben, da sie evtl. bei Planung einer Kampagne wegen der wichtigen Handelsbeziehungen zwischen dem Königreich Sunndi und Dullstrand eine Rolle spielen. Der Spielleiter kann den Aufenthalt durch Amir aber auch kurz und einfach halten und die Charaktere auch schnell nach Edalgon lotsen (s.u.)

#### Amir:

Die kleine, ummauerte Gnomenniederlassung ist mit 250 Einwohnern eine der drei wenigen Gnomenortschaften im Hestmark Hochland. Sie befindet sich fast genau auf halber Strecke zwischen dem Gebiet des Königreichs Sunndi und der Freistadt Dullstrand - in der sogenannten „Hochland Route“, dem einzigen ausgebauten Weg durch das Hochland zur Freistadt im Osten.

Die Ortschaft befindet sich halb oberirdisch und halb unterirdisch. Das Zentrum der Ortschaft ist ein Hügel (Höhe 50 Meter), in dem sich auch der unterirdische Wohn- und Arbeitsbereich der Gnome befindet. Dieser ist für Gäste nur mit Genehmigung zugänglich, die nur den oberen Bereich besuchen dürfen. Dort findet auch der Handel mit Gästen statt, die sich in einem der zwei Tavernen niederlassen können (der „Halbe Weg“ mit menschlichem Wirt und das „Hestmark Inn“ mit gnomischem Wirt „Enzo“). Der oberirdische Bereich ist mit einer 3m hohen, 1.50m dicke Steinmauer, mehreren Wachtürmen und einem 40cm dicken, hölzernen Doppelportal gesichert. Es gibt eine Wachmannschaft von 25 Gnomen (TW 1 bis Kämpfer 3) mit schweren Armbrüsten auf den Türmen (doppelter Schaden von normalen schweren Armbrüsten, 4W4 +4 / 4W4, R: 16/32/48, A: 1/2). Im Zentrum der Ortschaft auf dem Hügel befindet sich auf dessen Spitze noch ein zweiter ummauerter Bereich (mit einer 1m hohen Mauer) befindet. Dort steht ein weiterer Wach- und Aussichtsturm mit Schwerer Ballista und ein kleiner Turm mit Greifenreitern der Sunndischen Armee als Melde- und Patrouillereiter. (zwei Hippogreifen mit zwei Grau-Elfenreitern, je Kämpfer 5 / Magier 5 oder 6; RK 4, TP 26; Zauber **Stufe 1: Federfall** (\*2 für sich und den Greif), **Farbenstrahl**; **Stufe 2: Levitation, Melf's**

*Säurepfeil, Gesinnung Erkennen; Stufe 3: Unsichtbarkeit 10'Fuß Radius oder Schutz vor normalen Geschossen*). Die Gnome von Amir bauen in drei Minen verschiedene Erze (Silber, Eisen) und Edelsteine vom Typ II (50 GM) ab und verarbeiten sie später zu Waren oder Schmuck, mit denen sie Handel betreiben. Das Oberhaupt der Ortschaft, die noch Teil Sunndis ist, heißt „Baramias Hammerstone“ (Kämpfer 5, GE RG, STÄ 16, INT 13, WEI 13, GES 10, KON 15, CHA 13; RK: 9 normal (oder 0 in **Plattenpanzer+1, Schild+1, Handaxt +2**) TP: 37 **Ring des Schutzes +1, Ring des Gedankenschildes** (Ring of Mind Shielding), **Trank der Heilung** Es gibt in der Ortschaft zwei Schreine, nämlich von *Garl Glittergold* (s.u.) und *Flandal Steelskin* (s.u.), die sich beide im unterirdischen Hügelinneren befinden. Als Besonderheit können aber Reisende in Amir von den Priestern einen magischen Trank für je 100 GM erwerben: einen **Trank des Süßwassers** (*Potion of sweetwater*). Dieser wird von den Gnomenpriestern regelmäßig für die Reisen durch das Hestmark Hochland hergestellt, dass für seine ungesunden bzw. teils giftigen Wasserverläufe bekannt ist.

Von Amir aus führen vier Wege in alle Himmelsrichtungen (Richtung Sunndi, Dullstrand, Edalgon und ins nördliche Hestmark Hochland.) Außer den Gnomen leben noch 53 Menschen im Ort, davon 5 mit Klasse (KÄM 6, KÄM 4, PRI 5, DIE 6, MA 1), was sich durch die Zu- und Abreise aber immer wieder ändert.

Andere wichtige ansässige Gnomen-NSCs sind:

- 1 Priester 7 (**Marw Glitterstone\***, Mittleres Alter, 120): *Garl Glittergold* (Gottvater der Gnome, Großer Gott des Schutzes, Humors, Tricks, Edelsteinschleifens, Schmiedens; GE RG); Im Moment keine Akolythen, nur 2 junge Gnome aus der Bevölkerung (Klan Glitterstone) P0
  - 1 Kämpfer 3 / Priester 3 von *Flandal Steelskin* (Mittelgroßer Gott des Bergbaus, der Schmiedekunst, der Gesundheit, GE NG)
  - 1 Kämpfer 6 (**Baer Hammerstone\***, Alt, 147) (Kommandant der Stadtwache)
  - 6 Kämpfer 4 (darunter der Stellvertreter d. Stadtwache „*Burenor Hammerstone*“), 3 KÄM 3, 2 KÄM 2
  - 1 DIE 6/ ILL 5 (**Bermas Pebblestone\***, Mitt.Alter, 114)
  - 2 Schurken 5
  - 1 Illusionist 5
  - 2 Psioniker 4, 1 Psioniker 2
  - 1 Kämpfer 3 / Dieb 3
- \* *Diese drei Charaktere bilden hin und wieder eine Abenteurergruppe und haben, auch wenn es für das Abenteuer im Moment nicht weiter wichtig ist, für den Kampagnenhintergrund Sunndis eine größere Bedeutung.*

#### Anreise nach Edalgon:

Die mögliche Ausgangsstadt Edalgon (500 E) liegt im südlichen Teil des Hestmark Hochlandes (einer großen, langgezogenen, schluchtenartigen, hügeligen Einöde), in dem es nur wenig Dörfer und Trinkwasser gibt. Die Bachverläufe führen oft schlechtes Wasser, was an einem niederen Gestrüpp liegt, dass entlang der Verläufe wächst. Ortsfremden wird vom Kosten schlecht und manchmal überträgt sich eine Erkrankung, die eine Darminfektion erzeugt (mit Durchfall und Brechreiz), warum man Reisenden immer mehrere Wasserhäute als Vorrat für die Reise empfiehlt. Einen entsprechenden magischen Trank, der solches Wasser genießbar machen kann, bieten die Gnomenpriester in Amir im Norden für 100 GM an (**Trank des Süßwassers**, s.o.)

### Edalgon (Karte s. S.63):

Die kleine Stadt *Edalgon* (500 Einwohner) befindet sich außerhalb der Landesgrenzen Sunndis im Hestmark Hochland, als südlichste Niederlassung menschlicher Zivilisation. Sie ist wie viele andere Niederlassungen in den Hestmarks ebenfalls ummauert und von geflüchteten Menschen und Halbmenschen während der Zeit der Besetzung durch das Große Königreich erbaut worden. Daher hat sich diese ehemals kleine Enklave weit im Süden außerhalb der Reichweite der Lindwurm-Reiter und den Truppen des Königs aus dem Großen Königreich und seinen Vasallen etablieren und entsprechende Strukturen aufbauen müssen, um hier in der Region überleben zu können.

Ehemals unter dem Einfluss eines machtvollen Grau-Elfen Magiers haben sich hier sonst nur wenige Grau-Elfen niedergelassen (etwa 25 auf 5 Familien verteilt), die sich auch heute noch sehr im Hintergrund aufhalten und mit ihrer Magie die Stadt schützen. Stattdessen findet man hier vor allem 85% Menschen und etwa 10% Zwerge und Gnome. De Fakt kann man Edalgon aber noch als Teil von Sunndi werten, welches hier 50 Soldaten Schwere Infanterie (KÄM 0-2) zum Schutz stationiert hat. In Sunndi selber ist aber die Abberufung zum Dienst nach Edalgon oft nur freiwillig oder Teil einer disziplinarischen Maßnahme einer Strafversetzung oder aber eine Herausforderung für besonders qualifizierte Offiziere und Unteroffiziere, die später anderen wichtigen und schweren Aufgaben zugeführt werden sollen. Daher gibt es hier auch einen stationierten Hippogreifenreiter für die wenigen Patrouillen- oder Botenflüge nach *Hestmark's End* und Umgebung, (Werte, siehe Hippogreifenreiter in Amir). Zuletzt vertaugt *Edalgon* über eine Schwere Ballista (wegen etwaiger Drachenangriffe aus dem Sumpf. Der letzte liegt aber schon 26 Jahre zurück) und ein Mittleres Katapult (für Belagerungen durch Humanoide). **Eine Karte von Edalgon befindet sich auf S.63. Wichtige Orte sind nummeriert, müssen aber vom Spielleiter ausgearbeitet werden.**

Die Menschen von Edalgon leben seit etwa 250 Jahren (Gründung 315 CY) in dieser Region und haben sich mit Bergbau und Landwirtschaft im direkten Umfeld der Stadt (etwa 3 Kilometer Ackerland im Umfeld der Stadt) über Wasser gehalten. Was auch nur möglich war, da hier einer der wenigen Bachverläufe mit klarem sauberen Quellwasser entlangläuft, der hier Ackerbau ermöglicht und erst später Richtung Sumpf und kurz vor seinem Eintritt untrinkbar wird.

In der Stadt gibt es 2 Tavernen („*Zum kupfernen Drachen*“ (gehobener) und „*Zur Bastion*“ (einfacher)), 1 Schrein von *Ulaa* (der mittleren Göttin der Hügel, Berge und Edelsteine, GE RG), 1 Waffen- und Rüstungsschmied, 4 allgemeine Geschäfte, 1 Städtethaus (für den Bürgermeister, s.u., einem Halb-Grau-Elf (aus der ehemaligen Linie der Grau-Elfen) und anderen Vertretern), sowie zahlreiche andere Handwerker. Es gibt kein Handelskontor, kein Gildenhause, keine Bank und keinen Juwelier. Die Weiterverarbeitung von Rohstoffen wird hier klein geschrieben, direkter Handel mit den gewonnenen Rohstoffen steht im Vordergrund. Die Stadtmauern sind 6m hoch und alle 50 Meter steht ein Wachturm von 7 m Höhe. Die Miliz der Bürger umfasst im Falle eines Angriffs durch Humanoide (etwa einmal alle 1-3 Jahre) weitere 50-100 Männer und Frauen).

### Mögliche Abenteuer und Kampagnenverstrickungen:

In Edalgon haben die Abenteuerer mehrere Möglichkeiten, Arbeit zu erhalten oder auf Abenteuer zu gehen. Sie

erfahren hier von der Ruine, von alten geschlossenen Bergwerksstollen, die sie untersuchen könnten oder von der aufgegebenen Gnomenniederlassung im Süden. Außerdem hängen hier Kopfgeldmissionen auf Orks und andere Humanoide aus (z.B. 3 GM pro totem Ork, 50 GM pro Oberhaupt sind nicht ungewöhnlich) aber auch Händler oder Waren müssen immer wieder nach *Amir*, *Hestmark's End* oder *Dullstrand* eskortiert werden. Edalgon birgt auch noch Geheimnisse und könnte durchaus eine Basis für eine länger andauernde Kampagne werden. Eines beruht auf versteckter höherstufiger Magie des Stadtgründers, der am Ende seines langen Lebens den Zauber der Stufe 8 „*Permanenz*“ wirken konnte. Diese Magie wirkt allerdings nur noch an ein paar wenigen Orten (wie z.B. dem Brunnen in der Stadtmitte wo sie für gutes Trinkwasser sorgt) oder für einen dauerhaften Schutz in der Stadt. Ein anderer Umstand ist ein Schurke Stufe 3 (GE NB), der im Geheimen versucht, mit Bullywugs aus dem Sumpf Handel zu betreiben und damit Verrat begeht.

### Andere wichtige beständige NSCs sind:

- Ratsoberhaupt / Bürgermeister „*Efariel Silberblatt*“, Halb-Grauelf (GE CG, ZAK 7, RK 5, TP: 21; **Amulett des Untoten Vertreibens Stufe 9, Elfenumhang, Schutzring +2, Ring der Nicht-Detektion** (wie Spruch))  
- 2 alte hochstufige Grau-Elfen (PRI 11, Gott: Corellion Larethian, 335 Jahre und ZAK 10, 299 Jahre, GE je CG; beide im Hintergrund)

- 1 Menschen Priesterin von *Ulaa* (PRI 4, GE RG, s.o.)  
- 1 Menschen Magier (ZAK 4, GE N)  
- 1 Menschen Kämpfer (KÄM 3, GE CG)

- „*Hauptmann Emaril*“, Kommandant der Garnison (KÄM 8, GE NG, RK -1, TP 61, **Plattenpanzer +2, Bastard-Frostklinge+3, Schild+1, Ring der Wärme**)  
- 1 Garnisons-Magier (ZAK 6, GE: NG), 1 Garnisons-Priester von Heironneous (PRI 4, GE RG)

- 1 Zwergenoberhaupt (Berosh Langbard, „Ogertöter“ KÄM 6, RK: -1; TP: 72; GE RG, **Plattenpanzer+2, Zweihändige Schlachtaxt+2**), 1 Zwergenpriester (PRI 4, GE RG)

- 1 Gnomenoberhaupt (**Ilias Hammerstone**, KÄM 5, RK 0; TP: 42; GE RG, **Plattenpanzer +1, Streitkolben+1**), 1 Gnomenberater (KÄM 3 / ILL 3, GE RG)

### Reise zum Anwesen:

Zum verwünschten Anwesen sind es von *Edalgon* aus auf dem Pferd oder zu Fuß etwa anderthalb Tagesreisen (ca. 30 Meilen) nach Süden. Den ersten Teil der Strecke kann man etwa 20 Meilen lang einen etwa drei Meter alten, seit Jahrzehnten nicht mehr benutzten Weg bereisen. Die alte grobe, festgetrampelte Route, die zum Teil von Regenwasser ausgespült ist und hin und wieder Trittlöcher für Pferde aufweist (1/2 Bewegungstempo) führte einst in das südlichste Minengebiet Sunndis, in dem heute kein Bergbau mehr betrieben wird. Die meisten der Minen wurden nach dem Abbau der Erze (vor allem Platin, Silber, Kupfer und Edelsteine (Kategorie II, Basis-Wert 50 GM) wieder stillgelegt. Andere wurden wegen der aufkommenden Gefahr von Humanoidenstämmen aus dem Süden aufgegeben. Vor allem Orks, Goblins, Gnolle, Kobolde und Oger leben dort, aber auch andere Kreaturen. Daher zieht es nur noch wenige mutige Abenteuerer, Zwerge oder Gnome in das Gebiet, um sich für ein paar Wochen in den Minen zu

betätigen. Allerdings kehren nicht alle von diesen Expeditionen zurück, denn manche fallen sporadischen Patrouillen von 50-200 Orcs oder anderen Humanoiden zum Opfer oder werden entführt. Gerüchte sprechen von einer großen Orkstadt im tiefen Süden (*Kapach*, mit etwa 3.000 Einwohner).

Nach etwa 20 Meilen gelangt man an eine Abzweigung mit einem Trampelpfad nach Osten, der einst ausgeschildert war und zum Anwesen des angeblichen „Eremiten“ oder Schriftgelehrten führte (genau wusste es so keiner und auch die Ordensmitglieder drückten sich vage aus, was ihre Zugehörigkeit oder Aktivitäten anbetrifft). Oft handelte es sich nur um einen Lehrling oder den Meister des Ordens selber, der damals hin und wieder in der kleinen Stadt *Edalgon* Einkäufe tätigte oder Bedienstete suchte. Allerdings war niemanden klar, dass es sich dabei um einen Magier handelte (in Tarnung des Zaubers **Selbstverwandlung** (ZAK 4, Polymorph Self). Heute ist die Anlage des Magierordens nur noch als „verwünschtes Spukhaus“ bekannt und wird gemieden. Der Wegweiser zum Anwesen im Osten existiert nicht mehr. (Einige der Humanoiden haben ihn versteckt, damit Unwissende zum Anwesen reisen und dort sterben). Der Spielleiter kann die Charaktere dennoch den Weg nach Osten automatisch finden lassen, wenn er es möchte (s. folgenden Abschnitt 1.5 Kreuzung oder die Reise nach Süden und die Karte auf S.58).

### 1.5 Kreuzung oder die Reise nach Süden

Falls der Spielleiter es möchte, kann er die Charaktere testen, wenn sie an die Kreuzung gelangen, ob sie den **Trampelpfad** nach Osten entdecken (10% pro Charakter, 20% für Elfen, Gnome, Zwerge und Halblinge und 40% für Waldläufer bzw. Charakteren mit der Fertigkeiten *Spurenlesen*). Falls sie es nicht schaffen, kann der SL sie weiter den *alten Weg* folgen lassen, der nach weiteren 10-15 Meilen im Süden in einer alten, aufgegebenen **Bergbaukolonie** aus kleinen, leeren z.T. eingefallenen Steingebäuden endet. Dort gibt es im Umkreis neun verschiedene, unterschiedlich große und tiefe Minenkomplexe, die alle stillgelegt wurden. Wenn der Spielleiter es möchte, sind die Gebäude und Minen leer oder beherbergen Humanoide, sonstige Kreaturen oder sind einfach nur einsturzgefährdet. Im Allgemeinen wird man weiter im Süden aber nur noch ein leeres Hügelgebiet mit weit verteilt auseinanderliegenden Humanoidendörfern, eine Hügelriesenniederlassung und eine aufgegebene, alte Gnomenortschaft vorfinden, die in die Hügel unter die Erde gebaut wurde. Weitere 60 Meilen südwestlich führen alte Trampelpfade der Humanoiden irgendwann zur Orkstadt *Kapach* an der Küste mit 3.000 Einwohnern, die ein kleines Handelszentrum darstellt und sporadisch von einer Gruppe der *Scharlachroten Bruderschaft* aufgesucht wird, um Söldner anzuwerben oder Handel zu betreiben.

### 1.6 Übernachtung und Lagern auf der Anreise; der Schrein von Pelor

Einziger sicherer Ort für ein Nachtlager ohne Zufallsbegegnungen ist ein **Pelor-Schrein**, dem Gott der Sonne, der versteckt 50m abseits vom Weg nach Süden liegt (westliche Seite) - etwa 5 Meilen von der Kreuzung zum Anwesen entfernt. Er ist gut versteckt und kann nur über einen schlecht erkennbaren Weg (hinter einem großen Felsen) aufgesucht werden (s.u.). Ein Segen von Pelor verleiht dem Ort eine friedliche Ausstrahlung, die die Humanoiden ebenfalls fernhält. Er ist im allgemeinen verlassen und wird auch von anderen

Kreaturen gemieden. Normalerweise wird er nur von Einheimischen aus den Hestmarks, aus *Edalgon* oder von Gnomen aus *Amir* aufgesucht. Diese haben ein verschlüsseltes Erkennungszeichen für Reisende hinterlassen: einen kleinen, gemeißelten Schriftzug in *Allgemeinsprache* in einem 7m großen Felsen, der die Sicht auf den Talzugang verwehrt. Die Humanoiden haben den Schriftzug bisher noch nicht erkannt oder verstanden.

„S.i-...c-...He-.....Re ---s ...Näc.-h.t....Ig-..en -i s t-..  
na.....h. W....e....g.....Re -c.h...t.s“

Die Buchstaben der Worte und die Punkte wurden absichtlich getrennt gesetzt, um Nicht-Beherrscher der *Allgemeinsprache* zu verwirren (in dem Fall die Humanoiden), die in 95% aller Fälle die Sprache nicht lesen und schreiben können, sondern höchstens sprechen. Das Tal und der Schrein sind ohne Betreuung, allerdings befindet sich der verlassene Schrein in einer Talmulde zwischen den Hügeln. Er ist vom Weg aus nicht zu sehen und bietet windgeschützt bis zu 6 Planwagen oder 30-50 Personen Platz. Dort befindet sich am Talende der Pelor Schrein, der ebenfalls bis zu 10 Personen Unterkunft gewähren kann. Betritt man das Tal, kann man die folgende Szene vorlesen.

An dem großen Felsen vorbei gelangt Ihr auf einen überraschend breiten, gewundenen, holprigen und ausgetrockneten Bachverlauf, der weg von der Straße in die Hügel führt. Nach 50m öffnet sich der Weg plötzlich in eine versteckte Einbuchtung oder Tal, die man von der Straße nicht sehen konnte. Hier empfängt Euch eine ungewöhnliche Friedlichkeit und Ruhe. Es wirkt fast so, als würde auch manche Humanoidengruppe hier vorüberziehen, ohne den versteckten Pfad oder die Taleinbuchtung wahrzunehmen. Wie eine beruhigende Insel innerhalb der gefährlichen Wildnis liegt dieses etwa 30 Meter langgestreckte und knapp 20 Meter breite Tal mit leichtem Grasbewuchs vor Euch. Geeignet als Rastplatz für Wandergruppen, aber auch für eine Gruppe Planwagen.

Am Ende des Tales entdeckt ihr zwischen den 20-50 Meter hohen Hügeln noch etwas, was Eure Aufmerksamkeit erregt. Ein beeindruckendes 5 m hohes, weißes Gebäude mit weißen Säulen und Treppenaufgang, etwa 6 mal 6 Meter groß. Scheinbar ein Schrein. Das steinerne und weiß getünchte Gebäude hat hier in der Wildnis, in aller Abgeschiedenheit, immer noch seine Schönheit bewahrt hat.

Der Schrein und das Tal sind nicht weiter auf der Karte verzeichnet, es gibt nur die Beschreibungen unter diesem **Punkt 6**. Im Tal lauert keine Gefahr, man kann gefahrlos den Schrein betreten. **Divinations**-Zauber zeigen keinerlei Ausstrahlung an. Priester guter Mächte und Paladine fühlen sich gut, entspannt und positiv spirituell angeregt. Es finden hier **keine Zufallsbegegnungen** statt.

Ihr erklimmt die Treppenstufen und gelangt zwischen mehreren Säulen, auf denen je ein kreisrundes Sonnensymbol und zahlreiche andere prachtvoll anzuschauende Verzierungen und Bildnisse zu sehen sind, an den Eingang. Nach einem weiteren Meter könnt ihr den Schrein selber betreten, in dessen Inneren es etwas dämmriger ist. Der Raum selber misst etwa 5 Meter im Durchmesser und ist kreisrund. Am Kopfende

befindet sich ein kleiner Altar mit einer Statue des Sonnengottes Pelor dahinter, die etwa 3 Meter groß ist. Innen angekommen gewöhnen sich Eure Augen schnell an das Licht und Ihr erkennt einige aufgestellte Kerzen an Wandhaltern, die man noch anzünden könnte. Alle Wände zeigen wunderschöne Landschaftsbilder im Sommer und den anderen Jahreszeiten. Ein weiteres Bild zeigt, wie Pelor mit seinem Licht das Dunkle und Böse vertreibt, in Form einer schattenhaften, humanoiden Gestalt, die scheinbar aus einer stufenartigen Pyramide ohne Spitze in einem fremden, dschungelartigen, gebirgigem Land hervorkommt. Rechterhand seht ihr eine Regalablage, die leer ist. Vor ihr steht ein Kerzenständer, der Platz für 3 Kerzen bietet. Als Ihr Euch weiter umseht, entdeckt Ihr einen Opferstock mit einem Einwurfschlitz für Geldspenden und daneben eine Kiste mit Kerzen. Ein kleines Schild zeigt das Symbol einer Kerze und darunter 1 silberne Münze. Ein zweites Schildchen zeigt das Symbol eines Bettes und ebenfalls eine Silbermünze.

Wie Ihr jetzt feststellt, besitzt der Eingang über eine dicke niedere Tür, die versteckt an der Wand gelehnt war. Darauf erkennt man ebenfalls ein Sonnensymbol von Pelor und darunter befindlich ein lichtvolles Schwert und Schild. Das Eingangsportal selber kann man an einem eisernen Ring zuziehen und mit einem schweren Riegel von Innen verschließen. Würde man die Kerzen am Altar und dem Ständer entzünden (insgesamt 5 Kerzen) und die Tür schließen, könnte man hier mit Sicherheit angenehm und friedlich beten oder übernachten.

Das zweite Symbol des Schwertes auf der Tür unter der Sonnenscheibe, stellt eine dem Gott Pelor nahestehende, untergeordnete Halbgöttin dar, die ihm in Zeiten des Kampfes zur Seite steht.

### Spenden

Im Schrein wird mit einem kleinen Holzschildchen eine Spende erbeten. Für eine Übernachtung erbittet man 1 Silber pro Person, Kerzen können dort ebenfalls für 1 Silberstück aus einer Kiste genommen werden, alte Decken befinden sich auch dort.

Wer die Spenden in den Spendenschlitz eines Steingefäßes nahe dem Altar hinterlegt, erhält in Zukunft **einmalig einen Bonus von +1 oder +2** (bei 20 GM und mehr) **bei einem wichtigen Rettungswurf. Wer im Schrein Diebstahl begeht, erleidet hingegen einen Abzug von -1.** Entsprechende Boni oder Mali können auf der letzten Seite des Moduls in einer Tabelle für jeden Spieler individuell eingetragen werden (s. S.64).

### 1.7 Zufallsbegegnungen

Für den Fall, dass der DM auf der Anreise zur Ruine Zufallsbegegnungen einbringen möchte, findet man weiter unten eine Tabelle für das **Südliche Hestmark**.

**Auf dem Hof der Ruine (inklusive Anwesen) finden normalerweise keine Zufallsbegegnungen** statt. Als Herausforderung für erfahrene Spieler wird aber weiter hinten eine bereitgestellt (S.56-57), falls man das Modul auf einer höheren Schwierigkeitsstufe spielen möchte. **Wichtig ist, dass der Spielleiter vor allem im Auge behält, dass sich die magischen Fallen und Schutzzauber im Hauptgebäude (Räume 8-22) alle 24 Stunden (Punkt Mitternacht) durch die Magie des Schreines wieder aktivieren, was ein Ausgleich dafür ist.** Dies bedeutet auch die Beschwörung von Kreaturen, die einen Tag vorher vernichtet worden waren. **Von all**

**zulangen Rastaktionen in der Anlage wird daher abgeraten, vor allem, wenn die Zufallsbegegnung weiter hinten auch hinzugenommen wird.**

*Möchte man auf der Reise Begegnungen einfügen, dann finden 3 Proben am Tag statt (Morgens zwischen 7 und 10 Uhr, Abends zwischen 19.00 und 22.00 Uhr und Nachts zwischen 3.00 und 6.00 Uhr). Eine Begegnung findet bei einer „1-2“ auf dem W10 statt, die Anreise von Edalgon zur Ruine dauert normalerweise 1-2 Tage:*

**Tabelle 1: Südliches Hestmark Hochland**

<b>W100 Begegnung</b>	
01-03	20W10 Halbmenschen (1-10% Bergzwerge, 11-37% Hügelzwerge, 38-61% Grau Elfen, 62-71% Waldelfen, 72-92% Felsengnome (Standard-Gnome), 93-98% Tallfellow & Haarfuß Halblinge, 99% Halb-Elfen, 100%, Halb-Orcs)
04-12	20W10 Zwerge (90% Hügelzwerge, 10% Bergzwerge), oft Expeditionen auf der Suche nach neuen Erzen oder aber der Suche nach und Untersuchung der alten, geschlossenen Minen
13-16	10W10 Elfen, Grau (75%) oder Waldelfen (Sylvan Elfen) (25%) (in Sunndi gibt es keine Hochelfen), hauptsächlich Patrouillen 95% oder Händler 5% (die Edelsteine und Edelmetalle erstehen möchten im Austausch gegen Schmuckwaren, Hölzer, Holz Waffen (Bögen, Pfeile), Musikinstrumente oder Weine der Elfen oder Kräuter und Früchte des Waldes)
17-25	50% 10W10 Felsengnome (Standardgnome) oder (50%) Menschen (Händler, Privatleute, Jäger, Soldaten, Expeditionsteilnehmer)
26-28	26 Felsengnome auf Patrouille aus Amir (75%) (20 KÄM 1-4, plus 1 PRI 7, 1 PSI 4, 1 DIE6/ILL5, 1 DIE 5, 1 ILL 5, 1 Anführer KÄM 6 Elite) oder eine berittene Elfen-Greifen-Patrouille (25%) (90% auf Hippogreifen, 10% auf Greifen; 1W2 Elfen-Greifenreiter KÄM/ZAK Stufe 5/5-6/6, mit <b>Unsichtbarkeit, 3m Radius</b> ( auf Reiter und Greif bei Alleinflug )
29-35	30 Felsengnome – Bergbautrupp mit Wachen
36-40	Humanoide (01-20% Orcs oder Orog (10%), 21-40% Gnolle oder Flinds (10%), 41-60% Goblins oder Hobgoblins (10%), 61-80% Kobolde oder Urds (10%), 81% Sonstige (Gnome Spriggans, Grottenschräte, Oger, Hügel Riesen, etc.))
41-50	20W10 Menschen, Banditen (90% sind tatsächlich gut gesonnene Hügelbewohner)
51-55	20W10 Menschen, Briganden (oft ehemalige Soldaten aus dem Großen Königreich oder geflüchtete Piraten und Seeleute aus der Region um Dullstrand an der Ostküste)
56-60	30W10 Menschen, Händler mit Geleitschutz
61-63	28+1W12 Menschen, leichte Patrouille (aus Edalgon oder Hestmark's End, einem Ort in Sunndi vor Eintritt in das Hestmark Hochland)
64-70	(1W6+9) *10 Menschen, Plünderer (oft aus dem Großen Königreich, selten über See gelandete Piraten oder angeheuerte Crews der <i>Scharlachroten Bruderschaft</i> )
71-75	10W10 Menschen Stammesvolk (Hügelbewohner) (60% Menschen, Herdenbesitzer oder 40% Haarfuß Halblinge (davon 60% Tallfellow Halblinge)
76-80	30W10 Orc Soldaten / Truppen (aus dem südlichen Territorium des unerforschten Hestmark Hochlands)
81-00	siehe Standard Tabelle 2, südliches Hestmark

**Tabelle 2: Standard Tabelle, Südliches Hestmark Hochland (südlich der Hochland-Route)**

<b>2W10 Begegnung (nicht mit W%!)</b>	
2:	1W6 Lindwürmer oder 1 Kupferner Drache (20% für 1 Schatten- oder 1 Schwarzen Drachen)
3:	3W6 Lycanthr. Wolf oder 1W3 Wolfwere
4:	1W6 Bären, braun oder 1W4+1 Riesen Dachse
5:	1W100 Ameisen, Riesen
6:	1W2 Löwen, Berg
7:	5W6 Pferde (50% Wild, 25% Reitpferde, 25% Maultiere) oder Herden Tiere (20W10 Ziegen oder 10W10 Schafe)
8:	30 Gnome oder 20W10 Zwerge, Berg – Bergbautrupps mit Wachen
9:	10W10 Stammesvolk (oder 10% NPC party)
10:	30W10 Orc oder 2W6 Gnolle
11:	4W6 Goblin oder 2W10 Hobgoblins (10% der Hobgoblins sind Norkers)
12:	2W6 Wolf oder 3W4 Worg Wölfe
13:	2W4 Grottenschrate (Bugbears) oder 2W10 Oger
14:	2W12 Ghoule, 1W4 Ghasts, or 2W8 Gruftbewohner (Wights)
15:	Luft-Begegnungen (75% Adler, Habichte, berittene Elfen Greifenreitergrenzpatrouille Sunndis, ein Kupferner Drache aus der nördlichen Hügelregion (Alter 6), ein Schwarzer Drache aus dem „ <i>Weiten Sumpf</i> “ (Alter 5-10) im Osten auf Beuteflug, 25% normale <i>Standard Luft-Begegnungen</i> aus dem Monsterhandbuch)
16:	3W4 Spriggans (Gnome, spriggans)
17:	1W12 Trolle (20% Riesentrolle, 5% Zweiköpfige Trolle)
18:	1W12 Hügelriesen
19:	<i>DM Spezial (Empfehlung: Nicht-Monster-Phänomene, wie Wind, Wetter, Hagel, Regen, Erdbeben, Schlamm, oder besondere interessante Orte wie Mineneingang, sauberer Bachverlauf mit trinkbarem Wasser, kleines Waldgebiet, usw.)</i>
20:	<i>DM Spezial s.u. oder: noch einmal würfeln, mit dem Ergebnis einer größeren, älteren Variante an Kreatur (s. DMS Option HLC oder Werte *1,5)</i>

### DM Spezial

Der Spielleiter kann hier eigene Begegnungen einbringen (darunter extreme Wetterverschlechterungen, -phänomene oder besondere Begegnungen mit einzigartigen Kreaturen, wie z.B. einem Drachen, einem normalen oder wichtigen NPC der Region, des Landes oder der Kampagnen-Welt). Nicht vergessen, eine 20! 2W10 stellt hier nicht eine 5% dar, sondern nur 1%!

### Legendäre Kreaturen bei Zufallsbegegnungen

Wenn der Spielleiter mit dem *Optionalen Handbuch: High Level Campaign* spielt, kann er auch übergroße und alte Monster auftauchen lassen. Diese sind körperlich größer als ihre normalen Vertreter und besitzen daher stärkere Attribute und Eigenschaften (z.B. +5 TW, -4 RK, usw.). Die Chance beträgt bei normalen *nicht-humanoiden* Monstern etwa 10% (d.h. jeder 10te Vertreter könnte etwas stärker sein). Die besonderen Kräfte und Werte müssen allerdings mit dem *Optionalen Handbuch* ermittelt werden. Humanoide Kreaturen haben zwar keine legendären Gattungen, aber dafür evtl. Charakterklassen, die man nach dem *Humanoiden-Handbuch* ermitteln kann. Die Chance für solche NPCs mit Klassen unter Humanoiden beträgt etwa 2% (z.B. 2 unter 100 Orcs), unabhängig von Schamanen und Hexen-Zauberern.

## 1.8 Abkürzungen, Begriffe, Kampfstatistiken

### Längen, Entfernungen, Zeitdauern

1 inch = 2,5 cm    1 Fuß = ~ 30cm = 0,3 m  
 10 Fuß = 3,0 m    1 yard = 1 Meter = 3 Fuß  
 1 Meile = etwa 1,5 Km  
 1 Runde (1 round) = 10 Sekunden im Kampf oder 1 Minute außerhalb eines Kampfes  
 1 Phase (1 turn) = 10 Runden im Kampf (10\*10 Sekunden) oder 10 Minuten außerhalb eines Kampfes

**Geld:** KM – Kupfermünzen SM – Silbermünzen EM – Elektrum Münzen (in Sunndi fast nicht erhältlich) GM – Goldmünzen PM – Platinmünzen

**Zauberspruch-Komponenten:** V – Verbal, B – Handbewegungen, M – Materialkomponente

**Altes Suloise:** die alte, fast vergessene Sprache des Volkes der Suloise, die heutzutage nur noch von wenigen Gelehrten, Magieren oder in der *Scharlachroten Bruderschaft* gesprochen wird

**Raues Hochland** = alter Name des *Hestmark Hochlands*

**Der Stein trägt!** = Grußformel im Königreich Sunndi

### Kampfstatistiken

#### Beispiel:

Fledermäuse (46) [RK: 8; TW 1-2 TP; ETWO 20; A #1; S: 1; GE N; Int (1); BT 1, Fl 24 (B); SA das Flattern und Schwärmen verwirrt Spruchanwender beim Zaubern (Weisheits-Test, um erfolgreich zu zaubern), weiterhin löscht der Schwarm Fackeln aus (1% pro Fledermaus pro Runde), und verursacht einen Abzug von -2 auf den ETWO; MI 2-4; EP 15 pro Fledermaus]

RK = Rüstungsklasse (AC – Armor Class)

TW = Trefferwürfel (HD - Hit Dice)

TP = Trefferpunkte (HP – Hitpoints)

Int = Intelligenz (Int – Intelligence)

Schatztyp = Treasure(type)

GE = Gesinnung (AL - Alignment): RG - Rechtschaffen

Gut, RN - Rechtschaffen Neutral, RB -

Rechtschaffen Böse, NG - Neutral Gut, N(WN) -

Neutral (Wahres Neutral), NB - Neutral Böse, CG -

Chaotisch Gut, CN - Chaotisch Neutral, CB -

Chaotisch Böse

BT = Bewegungstempo (MV - Movement Rate)

ETWO = THACO - to hit AC 0

A#1 = Anzahl d. Angriffe/Runde (Attacks number), *hier: 1*

S = Schaden (D - Damage)

SA = Spezieller Angriff (SA - special attack)

SV = Spezielle Verteidigung (SD - special defense)

G = Größe (S - Size): W – winzig (t= tiny), K = klein (S-small); M=Mittel (M-medium); G-groß (L-large), R-riesig (H-huge), G-gigantisch (G-gargantuan)

MI = Moral (MI - morale)

EP = Erfahrungspunkte (XP - experience points)

Klassen = KÄM – Kämpfer (Fighter) PRI- Priester

/Priesterzauber (Priest) ZAK – Zauberkundiger

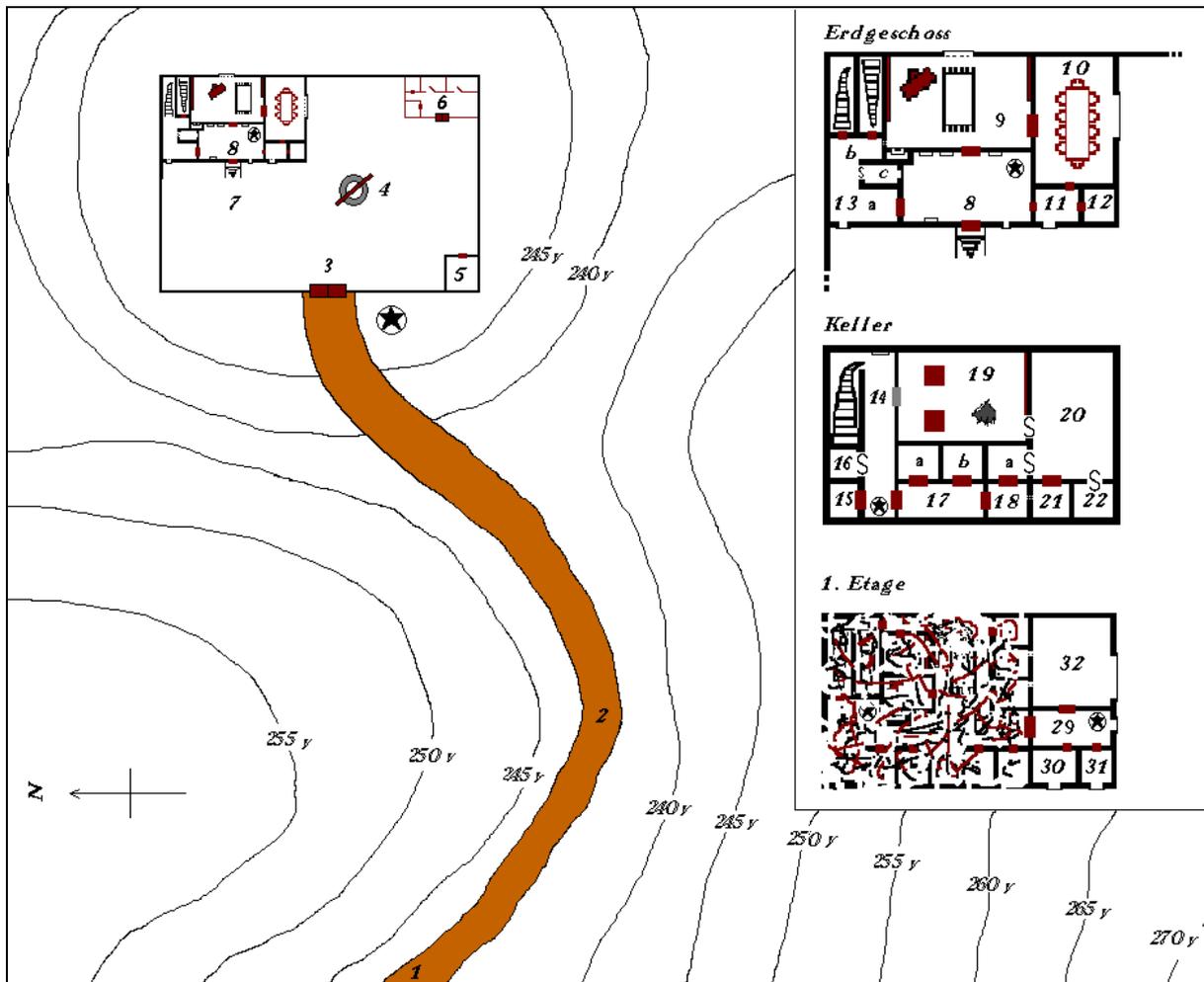
/ Zauberspruch (Wizard), SCH - Schurke

(Thief), BAR- Barde PSI-Psioniker,

PAL- Paladin

**(Weitere Informationen auf Seite 53 im Kasten.)**

## 2. Die Ruine im Hestmark



**Karte:** Gesamtkarte mit Anwesen

### Magie

Das ummauerte Gelände, sowie alle Räumlichkeiten und Gebäude sind mit zwei machtvollen Zaubern belegt worden, die immer noch aktiv sind. Der eine verhindert das Nutzen des Zaubers **Dimensions-Tor (ZAK 4)** in und aus dem ummauerten Gelände sowie den Räumlichkeiten. Der zweite Zauber verhindert den Kontakt und das Betreten/Verlassen des Anwesens oder Geländes und seinen Objekten auf oder über die **Etherale Ebene**. Dies gilt für alle Personen oder Kreaturen, die nicht ein hohes Amt innerhalb des nekromantischen Ordens bekleiden, der hier einst gewirkt hat.

Die Zauber **Teleportation**, **Teleportation ohne Fehler**, sowie der **Astralspruch** und ähnliche Kräfte (z.B. Psi) funktionieren hingegen uneingeschränkt. Es gibt eine einzige Ausnahme bzgl. der Zauberanwendungen. Bei der Einrichtung der Schutzmechanismen wurde eine Lücke geschaffen, damit der Gilden- und Ordensmeister dennoch die Zauber **Dimensions-Tor** und das Reisen von und auf die **Etherale Ebene** durchführen konnte. Hier in dem Modul ist es im Moment nur der letzte, verstorbene nekromantische Ordensmeister **Malarbis** (s. Gebiet 19, 20).

Aufgrund des immer noch aktiven Schreines des bösen Gottes **Nigurutt** (Großer Gott des Todes und der Dunkelheit, Gesinnung Neutral Böse, s.a. Raum 16 für

die wahre Identität des Gottes) werden alle Zauber, die auf dem Ort noch wirken, alle 24 Stunden Punkt Mitternacht (0.00 Uhr) wieder aktiviert, bis der Schrein vollständig vernichtet und entweiht wurde. Dies betrifft vor allem alle magischen Fallen und Schutzmechanismen (wie „**Feuerfalle/Kältefalle**“ (ZAK 4), „**Zauberschloss**“ (ZAK 2) oder andere magische Wächterfallen) im Hauptgebäude. Auch die **Golems** in Raum 8, 14 und 20 werden über Nacht wieder zusammengefügt und reanimiert.

Weiterhin werden Verstorbene Wesen (mit Intelligenz minimum 5) nach 3 Tagen **wiederbelebt**. Die genaue Tabelle der Untoten Kreaturen findet man in Raum 16.

**Warnung!** Ein Übernachten für die Abenteurer könnte aufgrund der sich wieder aufstellenden Fallenmechanismen und etwaiger Zufallsbegegnungen (hier: optional) als sehr gefährlich herausstellen. Ggfs. sollte der Spielleiter nach 3 Nächten den Priestern guter Gottheiten oder Paladinen eine entsprechende Traumbotschaft oder ein Orakel schicken, den Ort besser wieder zu verlassen.

**Start**

Folgende Dinge sollten jetzt parat liegen (2\* Handout #1 für Spieler und SL, sowie die Bonus-Tabelle auf S.64. Evtl. wurde auch die *Zwischensequenz 11* von der Webseite downgeloadet und kann den Spielern bei Gelegenheit kurz ausgehändigt werden) Ggfs. könnten noch die Zufallsbegegnungen vorgewürfelt worden sein und Musik im Hintergrund laufen.

Die genaue Lokation des Anwesens kann wie bereits angegeben unter Punkt 4. **Anreise** oder mit Hilfe der Karten auf S.58 und den Informationen auf S.61 ermittelt werden (Hex F2-94). Es liegt im südöstlichen Teil Sunndis, etwa 60 Meilen westlich von *Dullstrand* und 45 Meilen südlich von *Amir* tief im *Hestmark Hochland*, abseits der Zivilisation und Landesgrenze im Niemandsland. **Wenn die Charaktere die Anreise überspringen, beginnt das Abenteuer bei Punkt 1 auf der Karte und der SL kann folgenden Text vorlesen:**

### Die Anreise

„Anderthalb Tage ist es nun her, dass Ihr den letzten Ort menschlicher Zivilisation verlassen habt. *Edalgon*, eine kleine, ummauerte Stadt mit 500 Einwohnern, tief im südlichen Hochland der Hestmark. Dort konntet Ihr noch einmal Euren Proviant auffrischen, Wasservorräte auffüllen und letzte Informationen über das mysteriöse Anwesen einholen, vor dem Ihr hoffentlich bald steht. Denn nur einer älteren Karte habt Ihr es zu verdanken, dass Euch Euer Weg so weit in das langgezogene *Hestmark Hochland* geführt hat. Außerhalb der Landesgrenzen Sunndis ins Niemandsland. Einer Region alter, geschlossener Bergwerksminen inmitten zerklüfteter, fast menschenleerer Hügelketten. Heute die Heimat von Orks, Goblins, anderer Humanoiden, sowie Hügelriesen. Gerüchte sprechen sogar von Dörfern der Humanoiden oder einer größeren Stadt tiefer im Süden, aber soweit ist bisher noch keiner gedrunen oder wollte es herausfinden.

Mit vollen Wasserflaschen habt Ihr die Reise durch den geschlängelten Schluchtenweg bisher gut bewältigen können. Auf einem alten von Regenwasser ausgespülten 3m breiten Weg, den man heute nur noch sehr selten benutzt. Nur ein alter Fuhrwagen, der halb verfallen und einsam am Wegesrand stand, zeugte davon, dass hier einmal mehr Menschen entlangreisten. Aber sonst habt Ihr nur eine kleine Ziegenherde beobachtet, die vor Euch auf einem der zahlreichen, leeren Bachläufen in die Hügel flüchtete.

Der Wind weht heute sehr kühl und ihr müsst die Umhänge fester an Euch ziehen. Manchmal pfeift und heult der Wind und Ihr bekommt eine Gänsehaut. Auch wenn die Sonne noch heute morgen schien, verbirgt sie sich im Moment hinter einer dichten, grauen Wolkendecke und es sieht aus, als ob es bald regnen könnte. Auch die Luft riecht immer mehr nach feuchter Erde.

Der Weg auf dem Ihr reitet, führt Euch seit einigen Stunden abseits vom bisherigen Hauptweg nach Osten. Rechts und links bietet sich fast immer das gleiche Bild. Trostlose Erdhügel, die bis zu einer Höhe von 50 Meter aufragen, mit runden Kuppeln und Trampelpfaden von Tieren und ausgespülten Bachverläufen dazwischen. Nur wenig Gras und Gestrüpp findet man hier und nur selten stößt man auf Baumgruppen oder kleine Wäldchen, die

sehr befremdlich und fast wie Oasen in der ansonst kargen Hügellandschaft wirken.

Die Charaktere können nun noch letzte Bemerkungen und Fragen zum Beginn des Abenteuers oder über die Region stellen, ansonsten geht es mit Punkt 1 weiter.

### 1. Weg zur Ruine

Ihr seid nun einige Meilen den Weg nach Osten geritten, aber von dem Einsiedlerhof oder einem sonstigen Gebäude habt Ihr bisher immer noch nichts gesehen. Der Weg vor Euch verläuft gewunden und zieht sich. Die Reise ist ermüdend und von der Landschaft her nicht besonders abwechslungsreich. Erde, Stein, Hügel, niedere Gräser und hin und wieder ein paar größere Gesteinsbrocken.

Da passiert ihr eine Biegung am Weg und könnt halb begraben im Dreck die Reste eines alten Pfahls oder Wegweisers erkennen.

Der Pfahl stellt nur einen Teil eines Wegweiser dar und trug ursprünglich ein Schild. Dieses findet man nach 3 Runden suchen vermodert, zerbrochen und halb begraben in der Erde, etwa 20m weiter entfernt. Darauf sind in *Allgemeinsprache (Common)* folgende Buchstaben zu lesen

**„Mal...rb...s, de. ...sied...“ zu lesen.**

Einst stand dort: „Wohnstätte von „*Malarbis, dem Einsiedler*“.

Von diesem Punkt aus kann man noch nicht die Ruine und ihre Ummauerung sehen. Erst nach etwa weiteren 50 Metern sieht man den ersten Teil der Außenmauern auf einem Hügel in etwa 200 Meter Entfernung.

**Falle:** --

**Schätze:** Keine. Nur der Wegweiser, den man versuchen kann zu entziffern.

### 2 – Vor dem Portal

Von hier aus sieht man die 3 Meter hohe aus grobem Stein gebaute Ummauerung, die ehemals grau getüncht war und scheinbar immer noch fast vollständig erhalten ist. Das hölzerne Doppelportal ist geschlossen. An der rechten vorderen Ecke, wo ein eckiger, kleiner Wachturm steht, sieht man Risse quer über die Seite und auch durch den Turm ziehen, die auf einen vergangenen Erdbeben hinweisen. Bis auf diese Risse scheint der Rest der Mauer aber intakt zu sein, man sieht keine Mauerdurchbrüche oder Gänge.

Rechts, wenige Meter vor dem Doppelportal, steht sehr auffällig eine große Statue, die einen Hügelriesen von über 5 m Größe in nahezu lebendiger Pose und Ausrüstung darstellt. Unten an seinem Sockel wachsen hellgrüne Moose.

Als Ihr Euch weiter umblickt, bemerkt Ihr einen eigenartigen Geruch in der Luft, der vielleicht aus

dem Inneren der Ruine kommt. Ein Geruch nach Essig, Moder und ...Grabeserde.

Umläuft man das Gebäude oder sucht die Hügel ab, entdeckt man auf der rechten (südlichen Seite des Turmes) in der Talmulde ebenfalls einen mehreren meterlangen Riss, der sich durch den Boden Richtung Anlage nach oben zieht, welcher vermutlich für die Risse in der Mauer weiter oben verantwortlich ist. Die Mauer ist ansonsten überall intakt. Die Risse entstanden durch das Unglück in Raum 19.

### Geruch

Der Geruch ist der noch harmlose aber doch deutliche Rest vergangener Räucherungen, Experimente und der Explosion, die sich vor über 50 Jahren im Inneren des Hauptgebäudes ereignete. Die Düfte sind zwar sehr schwach, aber dennoch bemerkbar (vor allem bei bevorstehendem Regen oder direkt danach). Bei normalem Wetter ist er nicht besonders wahrnehmbar. Erst im Keller des Hauptgebäudes nehmen die Düfte störend zu. Der Essig stammt aus dem Labor, der Moder von den vergammelnden Objekten auf dem Hof und dem Dach und der Duft der Grabeserde stammt von den vergangenen, nekromantischen Zaubern und Räucherungen, die hier über 200 Jahre lang praktiziert wurden.

### Portal

Das große Portal zum Innenhof ist nicht verriegelt und man könnte es aufschieben. Da es aber sehr groß und etwas verrostet ist, muss man einen erfolgreichen **Tür-Öffnen** –2 Wurf ablegen. Man kann es dann aufschieben, was allerdings laut quietscht und alle Wesen im Stall (Gebiet 6) und im Turm (Gebiet 5) alarmiert, wenn man es nicht vorher ölt. Das Wesen in Raum 10 ignoriert es, da es noch zu sehr in Gedanken vertieft ist und abgelenkt ist (der Ort wurde schon mehrere Jahre nicht mehr besucht).

### Magie

Ab dem Portal wirken zwei machtvolle, magische Barrieren auf dem Anwesen, die vor über 200 Jahren gewirkt wurden. Der eine Zauber verhindert das Nutzen des Zaubers **Dimensions-Tor (ZAK4)** in und aus dem Gelände, wenn man nicht der nekromantischen Zunft angehört. Der andere Zauber verhindert den Kontakt oder das Betreten/Verlassen des Geländes und der Räumlichkeiten über oder auf die **Etherale Ebene**. Ähnliche Psykkräfte, die das Reisen auf oder über die **Etherale Ebene** oder **Dimensionsportale** ermöglichen, werden ebenfalls blockiert. Die Zauber **Teleportation (ZAK 5)** und **Teleportation ohne Fehler oder der Astralzauber (PRI7, ZAK9) und ähnliche Kräfte (wie z.B. Psi) wirken jedoch uneingeschränkt**. Es gibt eine einzige Ausnahme bzgl. der Zauberanwendungen. Bei der Einrichtung der Schutzmechanismen wurde eine Lücke für Gilden- und Ordensmeister geschaffen, damit sie dort weiterhin wirken können (Dimensions-Tor, usw.). Hier in dem Modul ist es im Moment nur der Geist des letzten verstorbenen, nekromantischen Ordensmeisters *Malarbis* (Gebiet 19, 20).

Wie bereits weiter vorne zu lesen war, werden solange der geheime Schrein im Kellergeschoss

(Gebiet 16) noch funktionsfähig ist, alle Zauber auf dem Gelände und in den Gebäuden nach 24 Stunden wieder reaktiviert und die Golems in den Räumen 8, 14 und 20 wieder zusammengefügt und reanimiert.

### Statue

Die Statue des Hügelriesen stellt einen echten Riesen dar. Der Riese wurde vor vielen Jahren bei einem Kampf in den Hestmarks von den Nekromanten versteinert und dann in den Steinsockel eingearbeitet. Seitdem meiden auch andere Humanoiden das Anwesen. Theoretisch könnte man die Statue des Hügelriesen wieder mit einem „**Stein zu Fleisch**“-Zauber (ZAK 6, Stone to Flesh) in seine ursprüngliche Gestalt verwandeln, da er aber nicht besonders klug ist (Int 6, TW: 12+1; TP: 66, ETWO 9, A#1; S:2W6+7) wird er vermutlich angreifen (da er mitten im Kampf versteinert wurde), vorausgesetzt, er übersteht seinen System-Shock-Wurf (KON 15, 90%). Wenn mit dem optionalen Regelwerk *DMs Option High Level Campaign* gespielt wird, handelt es sich bei ihm sogar um einen etwas größeren und älteren Vertreter der Hügelriesengattung mit 5,40m Größe. Ein sogenannter „**Niederer Ableger**“ (*Lesser Scion*, mit Rüstungsklasse 0, +5 Trefferwürfeln (+30 Trefferpunkte) und 1 besonderen zusätzlichen Kraft: Immunität gegen Kältezauber, EP: 3.000 oder 9.000)

**Falle:** Die Statue ist weiterhin besonders verzaubert worden. Von ihr und dem Anwesen geht etwas Unheimliches aus. Der Wind weht hier noch kühler und eine leicht dunkle Präsenz ist fühlbar. Alle innerhalb von 21 Meter (70 Fuß) des Tores oder der Riesenstatue (Charaktere, NPCS und auch alle Tiere und Reittiere) müssen einen **Rettungswurf gegen Furcht** machen. Misslingt er, wird die Angst zu stark und die Charaktere flüchten für 2W6 Runden (zurück in die Richtung, aus der sie gekommen sind). Pferde bäumen sich auf und Reiter müssen erfolgreich einen **Reitwurf-Test** ablegen, um im Sattel sitzen zu bleiben. Gegenstände, die sie in der Hand gehalten haben, lassen sie bei einer Flucht zu Boden fallen (ab 1,0 Meter Fallhöhe müssen diese einen Rettungswurf auf Bruch würfeln, allerdings mit +2 wegen einem relativ weichen Untergrund). Die Betroffenen müssen erst auf Abstand gehen und eine halbe Stunde warten, bis sie sich wieder zum Portal trauen. Allerdings erleiden sie dann bei jedem weiteren Mal einen zusätzlichen **Abzug von –1 auf den Rettungswurf (kumulativ bis -5)**. Ab dem 5ten gescheiterten Mal ist die Furcht dauerhaft und die Person oder das Tier weigert sich, dem Anwesen näher zu kommen. Dies gilt wie ein Fluch, der in einem Tempel einer guten Gottheit gegen die üblichen Gebühren, Auflagen oder Konditionen entfernt werden kann (**Fluch entfernen** (PRI 4, für eine Spende von 100 GM/Stufe des Priesters).

Die *dunkle Präsenz* stammt von den über 200 Jahre langen Experimenten mit dunklen und nekromantischen Magien innerhalb des Anwesens und dem kleinen, bösen, geweihten Schrein im Inneren des Hauptgebäudes. Die Ausstrahlung hat sich auf manche Dinge übertragen und ist daher auch außerhalb der Ummauerung spürbar.

**Schätze:** Sollte man den Hügelriesen wieder zu Leben zurückverwandeln, finden sich bei ihm keine

großen Schätze, außer einer Halskette mit Raubtierzähnen von Bären und Löwen (Wert: 7 GM).

### 3 – Im Hof

**Die ersten beiden Sätze in Klammern im Vorlesefeld werden nur beim ersten Betreten des Hofes vorlesen, wenn die Charaktere das Tor aufschließen, ohne es vorher zu ölen.**

*(Nachdem das Tor unter lautem Kreischen seiner verrosteten Angeln endlich zum Stillstand gekommen ist, könnt ihr den Innenhof besser in Augenschein nehmen. Ihr hofft, dass Euch noch keiner bemerkt hat.)*

Von hier könnt Ihr das einstöckige Hauptgebäude näher in Augenschein nehmen, das im Erdgeschoss noch gut erhalten erscheint. Das Dach und der erste Stock sind allerdings stellenweise eingestürzt. Die linke Hälfte ist vollständig zusammengebrochen und in den ersten Stock gestürzt. Der rechte, südliche Teil ist zwar noch erhalten, sieht aber ebenfalls einsturzgefährdet aus. Die Fenster im Erdgeschoss sind alle noch intakt und alle vergittert, aber blind vom Zahn der Zeit. Es sieht nicht so aus, als ob dort noch jemand leben würde.

Eine mehrfach mit Rissen durchzogene Treppe führt im Hof zu dem geschlossenen Eingang des Herrenhauses in etwa 1,5m Höhe. Es sieht vage so aus, als ob sich dort am Türrahmen in der Wand eine Art Verzierung oder Symbol befinden würde. Aber genaues wird man nur aus der Nähe ausmachen können.

Um das Haus herum selber liegen verstreut zahlreiche Trümmerstücke, die scheinbar vom ehemaligen Dach und dem ersten Stockwerk stammen. Was auch immer den Einsturz erzeugt hat, es ist von hier nicht zu erklären.

Im Hof wird auch der Duft etwas stärker, den ihr schon draußen vor dem Doppelportal wahrgenommen habt. Moder, mit einer Beimengung von Essigessenz, Feuchtigkeit und Erde.

Der Hof selber ist ansonsten relativ sauber, bis auf normale Dreck- und zerfallene Holz- oder Steinreste, die sich Laufe der Jahre oder Jahrzehnte angesammelt haben. Rechterhand sieht man einen etwa 7 Meter hohen Wachturm mit einer niedrigen, geschlossenen Holztür. Im hinteren, rechten Teil des Hofes steht ein kleineres, älteres Holzgebäude, dass vermutlich eine Stallung gewesen war.

In der Mitte des Hofes, etwa 10m von Euch entfernt, sieht man einen alten, runden, gemauerten Brunnen.

Als ihr mit Eurem Rundumblick fertig seid, merkt ihr, wie sich der Himmel über Euch weiter verdunkelt und es verdächtig anfängt zu knistern. Es könnte bald anfangen zu regnen.

#### Beim 1. Betreten des Hofes:

**Die Gruppe hat jetzt noch 10 Minuten Zeit, bis es anfängt zu stürmen**, beginnend mit Niesel (Runde 6), dann Regen (in Runde 7) und Donner (in Runde 9). Das **Unwetter** hält mehrere Stunden bis in den späten Abend an. (s.u. Falle). Charaktere mit der Fertigkeit „*Wettersinn*“ können dies mit einem erfolgreichen Wurf bestätigen.

Die Charaktere können reagieren und ihre Handlungen durchführen. Als ob das nicht genug wäre, passiert allerdings noch etwas, wenn die Gruppe in den Hof vordringt. Wie aus dem Nichts erscheint aus dem Brunnen **nach etwa zwei Runden** eine durchscheinende Gestalt auf und stürmt auf sie zu.

Alle Anwesenden müssen in dem Moment einen **Überraschungswurf** und anschließend einen **Rettungswurf gegen Furcht** machen, da sie relativ schnell aus dem Brunnen auf die Charaktere zustürmt. Wer den **Rettungswurf gegen Furcht** nicht schafft, flieht für **1W6 Runden** aus Schreck. Das Wesen ist im Gegensatz zu anderen Spukgestalten (*Haunts*) allerdings harmlos und ist die Seele eines getöteten Bauern, dessen zerfallenes, hölzernes Fuhrwerk man kurz am Anfang auf der Hauptstraße am Wegesrand gesehen hat. (weitere Informationen s. unter Punkt 4. Brunnen). Die Seele befindet sich normalerweise in einer Art Lethargie, Ruhe und Trance am Boden des Brunnen. **Lesen Sie nach 2 Runden vor:**

„Ihr seid noch nicht lange in dem Hof, als plötzlich eine weißlich durchscheinende Gestalt aus dem Brunnen hervortritt. Das geisterhafte Wesen erblickt Euch und rast dann mit ausgestreckten Armen auf Euch zu.“

Wenn man den **Überraschungs-** und **Rettungswurf** geschafft hat, bemerkt man, dass die Furcht eher durch den Schock, als durch eine furchteinflößende Ausstrahlung kam. Die Charaktere können nun handeln. Wenn sie direkt angreifen, könnte es problematisch für die Gestalt werden, da sie nur um Hilfe flehen will. Wenn die Abenteurer sich noch etwas zurückhalten oder nur defensive Maßnahmen ergreifen, lesen Sie das nächste Textfeld vor. Es handelt sich bei ihr um einen Spuk (*Haunt*), der von einem Priester oder Paladin **nicht vertrieben** werden kann. Da sie aber einem Geist oder Schreckgespenst zum verwechseln ähnlich sehen, könnte es zu einem **Vertreibungs-Versuch** kommen (Intelligenz/4 ist als Identifizierungswurf für Priester und Paladine nötig). Die Gesinnung des Wesens ist Neutral Gut.

„Wie zu Eurer Überraschung stoppt die geisterhafte Gestalt knapp 2m vor Euch und fällt auf einmal auf die Knie. Sie faltet die Hände und verbeugt sich mehrfach. Ihr Gesicht ist verzerrt vor Angst und Verzweiflung. Sie scheint etwas sagen zu wollen, allerdings hört man keinen Ton. Mit einem Zeigefinger deutet sie zum Brunnen und tut dann so, als ob sie mit den Händen graben wollte, etwas hineinlegt, wieder zuschüttet und danach betet. Darauf steht die durchscheinende Gestalt wieder auf und geht langsam Richtung Brunnen. Sie blickt Euch an, zieht die Augenbrauen hoch und nickt mehrfach kurz hintereinander, als ob sie Euch klarmachen wollte, „Habt ihr verstanden?“ und zeigt wieder zum Brunnen. Dann deutete sie kurz zum Anwesen und deutet mit der rechten Hand an, jemanden mit einem Schnitt die Gurgel durchschneiden zu wollen. Dann dreht sie sich wieder zum Brunnen um und verschwindet in ihm.“

Die geisterhafte Gestalt kehrt wieder zum Grund und Boden von Gebiet 4 zurück und bettet sich wieder zu Ruhe, ihre Kraft reicht nicht weiter aus.

Da die Kreatur keine schlechten Absichten hat, wird auf eine Angabe ihrer vollständigen Werte verzichtet. Sie wird nicht angreifen, sondern die Flucht zum Brunnen anstreben (Gebiet 4). Falls die Charaktere die Gestalt angreifen, ist sie wie ein **Spuk** („Haunt“) zu handhaben. Sie hat dann eine Rüstungsklasse von 0, zwar 5 Trefferwürfel aber nur 5 Trefferpunkte. Ihre Gesinnung ist Neutral Gut.

Da die Situation zu extrem ist, führt das Töten des Wesens aus Reflex oder Notwehr nicht zu einem Gesinnungswechsel. Auch Gewissensbisse können nur dann auftreten, wenn den Spielern klar wird, was passiert ist. (Gespräch mit Toten, PRI 3, Speak with deed)

**Falle:** Im Hof gibt es keinerlei Fallen, außer am Treppenaufgang (s. Abschnitt 7). Allerdings werden die Abenteurer ab hier vom Gott *Nigurutt* wahrgenommen, der im Keller des Hauptgebäudes einen geheimen Schrein mit Altar besitzt (s. Raum 16). Ausnahme sind Charaktere mit dem Zauber „**Gedankenleere**“ (ZAK 8) oder einem **Amulett des Schutzes gegen Entdeckung und Wahrnehmung** (Amulet proof against detection and location). Der Gott wird nun auch das Wetter weiter zusammenziehen, ähnlich einem „**Wetter Kontrolle**“ (ZAK 6, Weather Control). Nach 10 weiteren Minuten wird der Himmel dunkelschwarz sein und es stark zu regnen anfangen. Der Gott macht sich ansonsten nur recht passiv bemerkbar und verfolgt seine eigenen Ziele. Er wird nicht direkt in das Geschehen eingreifen, hat aber eine Art Test über alles gelegt, da sich für ihn auch die Frage stellt, ob er die Anlage weiter unterstützen und schützen oder verfallen lassen will.

**Schätze:** Es gibt keinerlei Wertgegenstände im Hof.

**DM Info:** Im Wachturm (Gebiet 5) hängt eine noch intakte, tiefklingende Glocke. **Wenn der Spielleiter es möchte, kann er die Glocke aus dramaturgischen Gründen mit einer 10% Chance jede Stunde für 1W3 Runden im Wind ertönen lassen.** Der Klang sollte in allen Gebäuden und Räumlichkeiten außer den Kellerräumen im Hauptanwesen (Räume 15-22) zu hören sein. Ihr Klang soll beunruhigen und den Eindruck vermitteln, als würde irgendein Geisterwesen die Glocke läuten. Wenn der Spielleiter es möchte, kann er dazu noch eine durchscheinende Gestalt erschaffen, die sie läuten lässt. Allerdings sollte er damit nicht übertreiben. Die Gestalt ist harmlos und nur eine Art Gedächtnisbild der vergangenen Tage des Anwesens, projiziert durch die Energien des Ortes und des Schreines im Keller. Die Gestalt löst sich auf, wenn jemand den 1.Stock betritt.

#### 4 - Der Brunnen

Der aus grauen Steinen gemauerte, runde Brunnen hat einen Durchmesser von etwa 1,50m und eine etwa 1,20m hohe Außenmauer. An einer Holzstange, die quer über den Brunnenschacht verläuft, hängt ein alter Holzimer an einem alten, zerfaserten Hanfseil. Beide könnte man vermutlich noch herablassen, um zu prüfen, ob er noch Wasser führt. Außen am Brunnenkranz wachsen dunkelgrüne Moose.

Wenn der Eimer herabgelassen wird, berührt er nach etwa 30 Meter den Boden. Allerdings ist das Wasser

versiegt zu sein. Ansonsten befindet sich am Grund nur lockeres Gestein und Erde. Auf dem Boden findet man aber das **Skelett** und die Überreste eines verstorbenen Menschen, der aus Gebiet 20 hierher **teleportiert** wurde und dann verhungert ist. Der Mann war Bauer aus der Nähe von Edalgon und ein potentielles Opfer der Nekromanten, der sich aber weigerte bei seinem Besuch einen schwarzmagischen Vertrag zu unterzeichnen. Nachdem man ihn etwas mit schwarzer Magie gefoltert hatte, hat der Wächter ihn aus Raum 20 hierher **teleportiert**. Die alte Kleidung von ihm ist völlig zerfallen, lediglich ein silberner Ehering (Wert 15 GM) ist noch an einer Hand zu finden. Das Skelett liegt seit über 60 Jahren hier. Sollten die Überreste geborgen und bei der Stadt *Edalgon* im Norden begraben werden (auf dem Friedhof innerhalb der ummauerten Stadt), erhalten die Charaktere einmalig einen Bonus von **+1 bei einem zukünftigen Rettungswurf gegen Magie, der lebensentscheidend ist** von einem der größeren guten Götter gewährt (in der *World of Greyhawk* ist es *Rao*). Dieser Bonus kann hinten auf der Bonus-Tabelle eingetragen werden (s. letzte Seite). Bei einem **Gespräch mit Toten** (PRI 3, Speak with dead) wird man von ihr erfahren, dass die Seele getrauert hat, weil sie bei einem verführerischen Gespräch in der Taverne in Edalgon mit Malarbis auf einen Handel hereingefallen ist. Dieser schlug ein lukratives Geschäft vor, woraufhin er diesem hierher folgte und im Keller in Raum 20 in einen Hinterhalt mit gefälschten Verträgen geriet. Der Tote möchte tot bleiben und bereitet sich auf eine etwaige Wiedergeburt vor. Den Namen seiner eigenen Identität möchte er nicht nennen, um sich zu schützen und Frieden zu finden.

**Falle:** Im Brunnen gibt es keine Fallen.

**Schätze:** Das Skelett trägt einen silbernen Ehering (Wert 15 GM, s.o.)

#### 5 – Wachturm

Der aus grobem Stein gemauerte quadratische Turm ist etwa 5 Meter und mit Dach 7m hoch und ragt damit 4 Meter über die Ummauerung. Er hat eine Seitenlänge von etwa 5m. Ursprünglich war er mal grau getüncht, allerdings hat sich die Farbe an vielen Stellen gelöst und zeigt Mörtel und Steine.

Der Turm besteht scheinbar aus einem Erdgeschoss, und einem ersten überdachten Stock mit Wehrzinnen. An der Außenseite und an den dazugehörigen Wandsektionen verlaufen hier und da Risse, die auf einen ehemaligen Erdbeben am Hügel hindeuten. Es gibt allerdings keine Mauerdurchbrüche, die Mauer sieht intakt aus und wirkt stabil.

Die niedere mit Eisenbeschlägen verstärkte massive Holztür am Turm ist geschlossen und besitzt ein Schloss.

**Die Tür ist abgeschlossen, es gibt keine Falle.**

Der Turm war nur als Ausblickspunkt auf Gäste und Fremde gedacht oder um von dort magische Zauber zu wirken. Es gibt ein **abgeschlossenes Schloss** mit

einem qualitativ durchschnittlichen Mechanismus. Ein Schurke mit der Fertigkeit **Schlösser öffnen** könnte das Türschloss knacken. Der Schlüssel befand sich in Raum 19 bei Malarbis, überstand aber die Explosion nicht und ist zu Schlacke verschmolzen.

Der Turm wurde in den ersten 100 Jahren regelmäßig genutzt und hatte auch Wächter. In der Niedergangphase wurde er aber nur noch im Verteidigungsfall oder bei eintreffendem Besuch von den Nekromanten und Lehrlingen genutzt.

### Erdgeschoss

Das Erdgeschoss ist eine Kammer mit etwa dreieinhalb auf dreieinhalb Meter mit einigen Kisten und Holzplatten und Balken zur Reparatur. In einer Kiste befinden sich **1W4 Ölfässer**, eine **Zunderbox** zum Entfachen und **1W3 dicke 20cm hohe Kerzen**.

Um zum ersten Stock zu gelangen, muss man eine gemauerte Rundtreppe nach oben steigen, die aber an einer Stelle brüchig ist (aufgrund eines Erdbebens). Die Risse verlaufen auch im Inneren des Turmes wie man nun sehen kann. Der Stein bröckelt etwas unter den Füßen und ist unsicher. Auch wenn **keine Einbruchgefahr** besteht, existiert die Möglichkeit, dass der Stein unter den Füßen nachgibt und man abrutscht, hinstürzt oder die Treppe wieder herunterstürzt. (10% pro Charakter beim Benutzen der Treppe auf oder ab). Falls es dazu kommt, muss man einen **Geschicklichkeitswurf-1** machen oder stürzt für 1W6 Schaden (**Rettungswurf gegen Versteinerung** für die Hälfte). Die Fertigkeiten **Abrollen** (Tumbling), **Wände erklettern** von Schurken (Climb Walls) und **Bergsteigen** (Mountaineering) negieren alle Nachteile und Schadenswürfe bei erfolgreicher Anwendung.

### Erster Stock

Im ersten Stock befindet sich eine **große, abblendbare Laterne (50cm hoch)**, die auf dem Boden steht, aber an einen Haken unter das Dach gehängt werden kann (als Wetter- oder Signalleuchte). Damit konnten die Bewohner des Anwesens früher Lichtsignale auf Entfernung senden (als Erkennungszeichen für ankommende Reise- oder Banditengruppen oder anderen Gästen). Weiterhin steht dort eine funktionsfähige **30cm große, tiefklingende Glocke (Wert 300 GM)**. Ihr Klang ist allerdings sehr dunkel und mahndend. **Wenn der Spielleiter es möchte, kann er aus dramaturgischen Gründen die Glocke an dem Dachgebälk hängen lassen und mit einer 10%igen Chance jede Stunde für 1W3 Runden durch den Wind oder einen Geist erklingen lassen.** Siehe auch DM Info unter Punkt 3-Hof, letzter Absatz). Wenn jemand den 1.Stock betritt, löst sich der Geist auf.

Unter dem Dach in den Dachbalken nisten weiterhin 46 Fledermäuse, die es einst aus dem Sumpf im Westen hierhergetrieben hat, vielleicht angelockt von den Beschwörungen der Nekromanten. Falls Charaktere hier heraufkommen, flattern 1W10 von ihnen auf, von denen die Hälfte angreift. Die anderen sind nur erschreckt und prüfen, ob sie einen sichereren Ort aufsuchen müssen und fliehen, wenn

3 oder mehr Fledermäuse getötet werden. Nach 1W6 Stunden kehren sie aus Gewohnheit wieder zurück.

**Fledermäuse (46)** [RK: 8; TW 1-2 TP; ETWO 20; A #1; S: 1; SA das Flattern und Schwärmen verwirrt Spruchanwender beim Zaubern (Weisheits-Test, um den Spruch erfolgreich zu wirken), weiterhin löscht der Schwarm Fackeln aus (1% pro Fledermaus pro Runde), und verursacht einen Abzug von -2 auf den ETWO; GE N; Int (1); BT 1, Fl 24 (B), MI 2-4; EP 15 pro Fledermaus]

**Falle:** Auf der Treppe besteht die Gefahr beim Auf- und absteigen zu stürzen (s.o.), da der Stein unter den Schuhen zerbröckelt (10% pro Charakter). Ein **Geschicklichkeitswurf -1** ist nötig, um sich abzufangen, ansonsten erleidet man 1W6 Schaden, Rettungswurf gegen Versteinerung für die Hälfte. Einige Fertigkeiten neutralisieren dies (s.o.).

**Schätze:** Die oben genannte 50cm große, abblendbare Laterne hat einen Wert von 340 GM und die 30 cm große, tiefklingende Glocke einen Wert von 300 GM.

## 6 - Stallung

Dieser alte Holzstall ist etwa 10 m lang, 6m breit und 5m hoch. Er scheint schon lange nicht mehr in Benutzung zu sein und wirkt etwas baufällig, wenn nicht sogar einsturzgefährdet. Er hat nur ein Erdgeschoss und besitzt vorne ein Doppelportal aus Holz, das man öffnen kann.

Das Doppelportal kann geöffnet werden, es gibt kein Schloss und keine Falle. Es sind nur wenig Astlöcher vorhanden. (5% pro Runde eines zu finden, dass einem genügend offenbart, da es darin dunkel ist und manche ungünstig auf Bodenhöhe liegen oder oben außerhalb Reichweite).

Man kann das Gebäude tatsächlich noch betreten, es besteht aber eine **ingeschränkte Einsturzgefahr**. Alle 10 Minuten, die man sich in der Stallung aufhält, Türen öffnet, schließt oder kämpft, gibt es eine 10% Chance, dass sich aus dem Dach kleine Holzteile lösen und herunterfallen (und dabei 1W2 Schaden verursachen). Es gibt im Inneren zwei weitere, kleine Kammern für altes Zubehör (Zaumzeug, Sättel und dergleichen für Pferd, allerdings in schlechtem Zustand). Im Hauptbereich gibt es zwei Pferdekabine, die aber leer stehen. Darin liegen die vergammelten Überreste und Knochen von 4 Pferden (unbelebt). Das Heu darin ist völlig verrottet, stattdessen wachsen dort vereinzelt kleine, gelbliche Pilze und heller, grüner Schimmel, der allerdings harmlos ist. Dafür haben sich in der alten Stallung Riesentausendfüßler eingenistet. Diese kommen nach 2 Runden aus einer der kleinen Kammern hervor und greifen an.

**Riesen Tausendfüßler (11)** [RK: 9; TW 2, TP; ETWO 20; A #1; S: 1; SA Gift: Rettungswurf gegen Gift +4 oder paralyseiert für 2W6 Stunden; GE N; Int (0); BE 15, Fl 24 (B), MI 5-7; Größe W (30cm) EP 35 jeder] Spezieller Nachteil: Riesentausendfüßler erhalten einen Abzug von -1 auf all ihre Rettungswürfe.

In der Stallung liegt weiterhin halb hinter einer Ecke versteckt einer der ehemaligen Abenteurer, die die Ruine aufsuchen wollten, um reiche Beute zu machen. Der Stall und die Tausendfüßler wurden ihm allerdings zum Verhängnis. Von der Person, einem ehemaligen menschlichen Schurken, ist nicht mehr viel übriggeblieben. Auch seine Ausrüstung ist in den Jahrzehnten fast vollständig vergammelt.

**Schätze:** Man findet bei dem Skelett des Abenteurers und in seiner Ausrüstung ein **verrostetes Diebeswerkzeug** (-10% auf die Würfe und 5% Chance, dass sie bei jedem Einsatz kaputt gehen), **2W6 verrostete Kletterhaken** (10% Chance auf Bruch), ein **verrostetes Kurzsword** (zerbricht bei einer „1“ auf den Trefferwurf) und ein **Säckchen mit: 25 KM, 23 SM.**

**DM INFO:** Wenn man den Leichnam birgt und in *Edalgon* beerdigen lässt, erhält man von dem Gott des Friedens Rao **einmalig einen Bonus von +1, bei einem der nächsten gefährlichen Rettungswürfe.** (In diesem oder nächsten Abenteuer.) Auf einen „**Gespräch mit Toten**“ („Speak with Dead“, PRI 3), reagiert der Verstorbene aber eher unwillig, er ist unzufrieden, dass er hier verstorben ist und wollte reiche Beute machen. Seine Jugendlichkeit und Ungeduld trieben ihn in der 1. Stufe hierher, kostete ihn aber leider das Leben. Er stammt ursprünglich aus *Edalgon*, der Stadt 30 Meilen weiter im Norden. Sein Name war „*Eldor, der Jüngere*“, er wäre gerne bereit sich wiederbeleben zu lassen (was aber aufgrund der vergangenen Zeit nur noch mit einer „**Auferstehung**“ (PRI 7, Resurrection) oder einem „**Wunsch**“ (ZAK 9, Wish) möglich wäre. Allerdings wäre der Dieb (Alter 19 Jahren, GE: CG) dann auch bereit, einem der Charaktere, die ihn wiederbelebt haben, als Gefolgsmann (Henchman) zu folgen.

Eldor, der Jüngere [Mensch, männlich, Alter 19; 175cm, 84Kg, GE: CG; Str 16, Int 13, Wis 9; Ges 17; Kon 15; Cha 12; Dieb Stufe 1; TP: 7].

WF (2/2): Langsword (1), Dolch (1)  
NWF (3/6): Artistische Fähigkeit (1, Wei 0), Ausweichen (1, Ges 0), Beidhändigkeit (1, -), Verkleiden (1, Cha -1), Wert schätzen (1, Int 0), Zimmermann (1, Str 0) (sein ursprünglich erlernter Beruf)

Taschendiebstahl	20%
Schlösser Öffnen	25%
Fallen finden/entschärfen	5%
Leise gehen	40%
Im Schatten verstecken	40%
Geräusche hören	15%
Wände klettern	60%
Sprachen lesen	0%

## 7 – Vor dem Herrenhaus

Dies ist das alte, zweistöckige Herrenhaus des Eremiten oder des Schriftgelehrten, der hier früher gewohnt haben soll. Es erweckt den Eindruck, als wäre es deutlich mehr als hundert Jahre alt. An den Außenwänden ist der hellgraue Putz zum Großteil abgebröckelt und offenbart gemauerten Stein und Mörtel. Das Dach ist jedoch eingestürzt und es hat

den Anschein, als ob der erste Stock dadurch nicht mehr genutzt werden kann. Das Erdgeschoss sieht jedoch noch vollständig intakt aus. Vermutlich ist das Dach infolge des Alters zur Hälfte eingestürzt, aber auch eine andere Ursache könnte denkbar sein. Von unten sieht man allerdings nur wenig.

Vor dem Haus wird auch der unangenehme Geruch stärker, den man schon draußen in den Hügeln wahrgenommen hat. Er scheint über allem in der Luft zu liegen und juckt unangenehm in der Nase. Aber bis auf diesen Reiz scheint glücklicherweise nichts weiter zu passieren. Dennoch ist es kein Ort, an dem man lange bleiben möchte.

Ein breiter 3m langer Treppenaufgang führt 1,5m hoch zu einem 1,5m hohen, dunklen, eisenbeschlagenen Holzportal, an dem die Farbe bereits abgeblättert ist. Rechts und links im Türrahmen kann man eine steinerne, wasserspeiende Figur erkennen. Mit Hörnern, Flügeln, wie eine kleine humanoide, dämonenartige Gestalt aus Stein, die den Mund leicht geöffnet hat, als wollte sie zubeißen.

Dieser Abschnitt ist etwas umfangreicher und sollte von einem Spielleiter vor der Sitzung gründlich durchgelesen werden. Er unterscheidet hauptsächlich Umfeld des Hauses, den Treppeneingang, den ersten Stock und das Dachgeschoss.

### Vor dem Haus

Vor dem Herrenhaus und auf der Eingangstreppe liegen vereinzelt Dachziegel, Holzbalken, Steine und Mörtel. Die Trümmerreste stammen vom Ersten Stock, dem Dach und dem Dachstuhl, der in den vergangenen Jahrzehnten zusammengestürzt ist. Der Hauptteil der Trümmer liegt aber auf großen Geröllhaufen auf der linken Seite im ersten Stockwerk. Es droht keine direkte Verletzungsfahr, man findet aber auch keine Schätze.

Das Gebäude ist bereits seit über 200 Jahren in Gebrauch und wurde von den Ordensmeistern weitervererbt. Es wurde im Keller-Bereich mit magischen Hilfsmitteln (Wänden aus Stein, ZAK 5) und ab dem Erdgeschoss aufwärts auf normale Art und Weise errichtet.

### Magische Falle an Treppe und Eingangstür

Wenn man die Treppenstufen nach oben steigt, spürt man die dunkle Ausstrahlung des Hauses und der steinernen Figuren im Türrahmen und muss einen **Rettungswurf gegen Furcht** ablegen. Misslingt er, möchte man das Haus und die Treppe meiden und erst einmal alles andere auf dem Gelände fertig untersuchen. Man flieht nicht in Panik, ist aber verängstigt und der Meinung, dass man den Ort wieder verlassen sollte. Dieser Zustand hält 16 Phasen (turns) an.

### Tür

Die Tür besitzt einen schweren Eisenring zum Anklopfen und ein schweres Türschloss. Um die Tür zu öffnen, muss man einerseits das nichtmagische Türschloss am Portal öffnen und ein zweites, verstecktes in einem der Steinfresken. Das

Türschloss hatte einst eine hervorragende Qualität und kann von einem Schurken nur mit einem **Abzug von -30%** (früher -40%) geöffnet werden. Falls man das Schloss sauber und mit viel Zeit ausbaut (1W4 Stunden sind dafür nötig) hat es einen Wert von 2.200 GM (ehemals 4.444 GM). Allerdings ist die Tür weiterhin von innen mit einem Balken verriegelt, so dass man hier vermutlich nur mit magischen Mitteln weiterkommt.

Die Figuren im steinernen Türrahmen sind eigentlich harmlos, die Rechte verbirgt aber in ihrem dunklen Maul ein zweites, magisches Schloss, welches geöffnet oder geschlossen werden kann, wenn man das Anwesen betritt oder verlässt. Mit dem passenden Schlüssel aktiviert man dort einen **Zauberschloss**-(Zak 2)-spruch (Stufe 16). Der **Schlüssel** dazu befindet sich in **Zimmer 19**, wo der ehemalige Herr des Anwesens „Malarbis“ starb. Die Tür ist im Moment magisch verschlossen und wurde zusätzlich von innen mit einem Balken verriegelt. Malarbis hatte, bevor er sich dem Experiment im Keller widmete, alle Schließmechanismen und Schutzzauber aktiviert, um nicht gestört zu werden.

Um hineinzugelangen, muss man erst den Zauber mit einem **Magie bannen** (ZAK oder PRI 3) verbannen, der gegen einen **Permanenz** Zauber (ZAK 8, Stufe 16) gewirkt werden muss. D.h. der Magier oder Priester muss selber mindestens Stufe 16 inne haben. Alternativ kann man vorübergehend einen **Klopf-Klopf** Zauber (ZAK 2, Knock) benutzen. Natürlich kann man auch versuchen, die Tür vollständig zu vernichten, allerdings besteht diese aus starkem, dunklen Holz mit Metallbeschlägen (+3 auf alle Rettungswürfe für Gegenstände und komplette **Feuerresistenz** gegen magisches oder normales Feuer (durch einen alchemistischen Prozess).

### Dach und Erste Etage

Falls jemand das Dach untersuchen möchte (hochklettern oder fliegen), dann ist das theoretisch möglich. Kletternde laufen aber oben Gefahr, an dem brüchigen Stein abzurutschen und keinen Halt zu finden. (2.ter Kletterwurf auf den letzten Meter mit -30% erforderlich). Falls er misslingt, stürzt man 6 Meter in die Tiefe (2W6 Schaden oder Hälfte für Charaktere mit erfolgreichem *Abrollen-wurf* (*Tumbling-wurf*).

Der Geruch wird im Erdgeschoss stärker, aber erst im Keller zu einem Problem (s.a Erste Etage)  
Das Dach ebenfalls nur zur Hälfte (einsturzgefährdet 1% pro Jahr).

### Fenster

Alle Fenster sind blind, vergittert und mit dem Zauber **Glasstahl** (ZAK 8, Glassteel) verzaubert, sodass man sie fast nicht zerbrechen oder einwerfen kann. Die Fenster sind alle zweiteilig und können von innen geöffnet werden. Das Holz der Fensterrahmen ist durch ein alchemistisches Öl ebenfalls hart wie Stein geworden und widersteht Feuer vollständig (magisch oder natürlich). Alle Fenster sind weiterhin mit einer Variante des Zaubers **Feuerfalle** (ZAK 4, Firetrap) verzaubert worden, der innerhalb von 1,50m **1W4+16 Punkte Kälteschaden** verursacht (Rettungswurf für die Hälfte, bei Misslingen müssen Gegenstände ebenfalls Rettungswürfe machen. Die Zauber sind

alle mit einem **Magie Erkennen** (ZAK1, Detect Magic) wahrnehmbar. Alle Zauber werden wie am Anfang des Modules beschrieben alle 24 Stunden wieder aufgeladen und reaktiviert (Punkt Mitternacht, 0.00 Uhr).

### Keller

Das Fundament sowie die Kellerwände und die Kellerdecke (der Boden des 1. Stockes) wurden magisch mit Hilfe des Zaubers „**Steinwand**“ (ZAK 5, Wall of Stone) errichtet, mit Beimengungen der nötigen Grundmasse an normalen, festen Steinen als Eckpunkte.) Im Anschluss verwendeten die Erbauer des Anwesens aus einem *Ring der Wünsche* 1 **Wunsch** (ZAK 9), damit der Stein permanent wie durch den Spruch **Permanenz** (ZAK 8) hält. Damit können die Wände, Boden und Decke im Keller nur von dem **Magie Bannen** (ZAK oder PRI 3) von einem Magier oder Priester mindestens der Stufe 17 + betroffen werden (die Erbauer waren damals Stufe 17). Selbst wenn diese Stufenvoraussetzungen erfüllt sind, muss noch normal mit 1W20 gewürfelt werden.

### Erdgeschoss

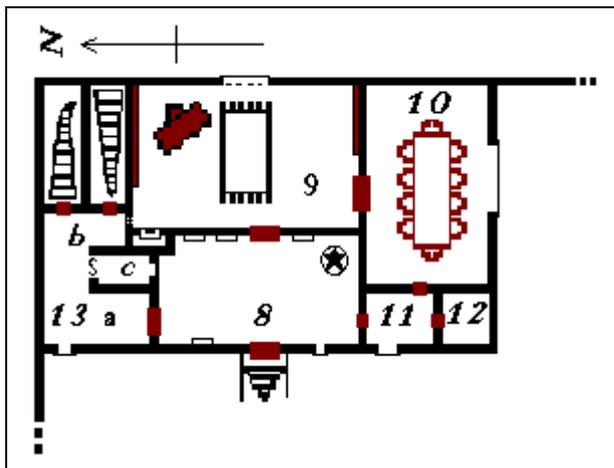
Nach dem Wunsch, der die Steinwände verstärkte, wurde die obere Etage über den magischen Steinwänden des Kellers normal gefliest und mit normalen Mauern und Decken sowie einer weiteren normalen Bodenschicht versehen. D.h., dass das Erdgeschoss und das Dach aus normalen Baumaterialien besteht und **nicht magisch verbannt** werden kann.

### Fallen:

Alle Fenster und Türen sind wie oben beschrieben **Zauberschloss**-gesichert (ZAK2, Wizard Lock) und die Tür bedarf eines verzauberten Schlüssels oder der Magie (**Klopf-Klopf** (ZAK 2, Knoch) um sie zu öffnen. Die Tür wurde weiterhin von innen mit einem Balken verschlossen und die Fenster mit dem Zauber **Glasstahl** (ZAK 8, Glassteel) verzaubert. Sie können daher fast nicht zerbrochen werden. Die Fenster sind wie weiter oben beschrieben mit einer magischen **Kältefalle** gesichert, die **1W4+16 Schaden** innerhalb von 1,50m verursacht (Rettungswurf für die Hälfte).

**Schätze:** Es gibt an der Treppe keine Schätze.

### 3. Erdgeschoss



Karte: Erdgeschoss des Anwesens

#### 8 – Im Herrenhaus

Die Eingangstür von Gebiet 7 zu 8 ist am Anfang mit einem aktiven **Zauberschloss** (ZAK 2, Wizard Lock, Stufe 16) (s. auch Hof, Gebiet 7) und von innen **mit einem Balken verschlossen**. D.h. zum Betreten wird vermutlich ein Klopf-Klopf-Zauber benötigt werden (ZAK2, Knock), der den Balken permanent zur Seite legt, aber das Zauberschloss nur temporär aufhebt.

Als ihr das Portal aufdrückt, merkt ihr einen leichten Widerstand. Es ist der Staub und Dreck, der sich in letzten Jahren auf dem Boden angesammelt hat. Nur mit einem Quietschen und Kreischen schiebt sich die Tür langsam auf und offenbart das Innere des ersten Raumes, dem Empfangsraum. Willkommen im Herrenhaus des unbekanntem Eremiten.

Öffnet man die Tür auf diese Art, ohne Vorbereitung, sind alle Wesen im Erdgeschoss alarmiert.

Die Kammer ist 9 Meter breit und 6 Meter tief. In allen Wänden befindet sich eine hölzerne Tür, die weiter ins Gebäude führt. Die Wände sind aus grauem, gemauertem Stein. Ein kleines, blindes Fenster rechts lässt nur schwach das Licht des Tages hinein. An den Wänden im Norden und Westen befinden sich auf der Seite je ein Gemälde. Leichter Staub bedeckt allerdings die Bilder. Rechts neben der Tür nach Osten steht die Steinstatue eines Kämpfers mit Hellebarde und Schild, scheinbar im guten Zustand.

Dieser Abschnitt ist relativ lang und sollte daher vorher gründlich durchgelesen werden.

#### Geruch

Der Duft aus dem äußeren Bereich nach Essig, Grabeserde und Patchoulli, nimmt hier stärker zu. Er ist hier auch deutlich ohne Riechprobe wahrnehmbar, aber noch erträglich und birgt keine Nachteile.

#### Einrichtung

Die Türen zu allen Zimmern sind normal geschlossen und nicht abgeschlossen und können auch ohne Schlüssel geöffnet werden. An der Innenseite der Eingangstür zum Hof (Gebiet 7) befindet sich ein schwerer hölzerner Balken. Die beiden Gemälde zeigen zum einen den Friedhof in der Nähe der Stadt *Melgan* (im Königreich Sunndi) nachts bei Neumond (alle, die die Stadt nicht kennen, werden aber nur irgendeinen Friedhof erkennen) und als zweites den weiten, nebligen Sumpf im Westen mit Schilf, Farnen, und Trauerweiden und blasenschlagenden Wasserverläufen. Die Titel lauten „*Nächtliche Nostalgie*“ und „*Der Weite Sumpf*“.

#### Kreaturen: *Niederer Steingolem* und *Todesalp*

Der *Niedere Steingolem* ist animiert. Er ist ein Wächter der Tür nach Osten (zum Wohnzimmer Raum 9) und reagiert, wenn sich jemand mehr als 2 Meter nähert. Dann wird er lebendig und versperrt mit seiner Pike den Weg und ein **Magischer Mund** (ZAK2, Magic Mouth, Stufe 16) ertönt. Der *Niedere Steingolem* hat halbierte Kampffertigkeiten wie ein normaler Steingolem und ähnliche Resistenzen und Schwächen (s.a. Kapitel 9, Neues Monster).

„Halt, wer da? Werdet Ihr erwartet?“

In dem Moment tritt durch die Tür eine zweite, dunkle, rauchwolkenähnliche Gestalt mit rotglühenden Augen. Eine Aura des Bösen ist sofort spürbar. Die rauchwolkenartige Gestalt ist humanoid und erweckt den Eindruck, dass es sich eventuell einmal um einen Gelehrten in Roben gehandelt haben könnte. Mit ausgestreckten Händen und einem tiefen Stöhnen greift sie Euch direkt an. Während sie zum Schlag ausholt, entringt sich ihr noch ein Wort in einer tiefen, kehligen Stimme: „*Angreifen*“.

Daraufhin packt die Statue ihr Schild und die Hellebarde fester und greift Euch an.

Die wolkenhafte Gestalt ist ein **Todesalp** (Wraith), einer der ehemaligen Lehrlinge, die hier in dem

Unglück vor fast 70 Jahren seinen Tod fand. Er steht unter dem Einfluss des Geistes in Kammer 19, solange er aber sich hier oben befindet, greift er aus Hass über seine Existenz alle Gäste an, die sich nicht als Nekromanten zu erkennen geben. Falls ein Nekromant in der Gruppe ist und sich offenbart, lädt er die Gruppe zu einem kurzen Gespräch in Raum 9 ein und wird sie dann ggfs. zu Malarbis in Raum 19 führen, damit dieser weiter mit ihnen verhandelt. Falls derjenige weiterhin nekromantische Studien beginnen möchte, könnte es sogar zu einem Ausbildungsverhältnis durch den Geist aus Zimmer 19 kommen, allerdings ohne den Rest oder die Anwesenheit der Gruppe. *Malarbis* wird ihn dann bei Gelegenheit auch phasenweise übernehmen und weitere Acolythen in *Edalgon* anwerben. Ansonsten fordert der **Todesalb** (Wraith) die Gruppe nach etwa 10 Minuten allgemeinen Gesprächs über Neuigkeiten oder die Situation und Belange der Hügelregion (*Hestmark Hochland*, Dörfer, Kreaturen, Nekromantie, Politik Sunndi oder der Freistadt Dullstrand) wieder auf, zu gehen.

Falls der **Todesalb** aus irgendeinem Grund nicht anwesend sein kann (weil er z.B. vorher besiegt wurde), blockiert der **Niedere Steingolem** den Weg und stellt seine Frage. Es ist nur wichtig ob ein „Ja“ oder „Nein“ als Antwort von den Charakteren erfolgt. Wenn die Charaktere „Ja“ antworten, klopft der Wächter an die Tür zu Raum 9 und ein anderer **Magischer Mund** (Zak2, Magic Mouth) ertönt und spricht: „*Meister, der Gast*“. Dann tritt der Niedere Golem wieder zurück. Falls ein „Nein“ zur Antwort kommt, meint der Steingolem: „*Verlasst wieder dieses Haus, sonst muss ich die Pike gebrauchen*.“ Wenn die Charaktere ohne ein „Ja“ an die Tür zu Raum 9 gehen wollen, greift der Wächter sie an. Auf andere Aussagen reagiert er nicht, außer, wenn man sich der Tür auf 2 Meter nähert, wieder geht und zurückkehrt, womit die alte Routine wieder anspringt und erneut der **Magischer Mund** (ZAK 2, Magic Mouth, Stufe 16)-Satz ertönt. Wenn sich die Charaktere nach der Aufforderung einfach zurückziehen und das Haus wieder verlassen, bleibt der Niedere Golem ruhig und nimmt seine alte Position ein.

**Niederer Steingolem (1) (NEU, Lesser Stone Golem)** [RK: 2; Int -, TW: 7; TP: 30; ETWO: 15; AT #1; S: 1W12; SA Entwaffnen; SV: kann nur von +1 Waffen getroffen werden; 25% Schaden von Kälte, Feuer oder elektrischen Angriffen; Kann mit dem Schild einen Angriff parieren wie bei dem *Waffenstil Waffe-Schild*; kann ebenfalls versuchen, mit einem Angriff einen Gegner zu *entwaffnen* (anstelle eines normalen Angriffs; MI -; BW 9; XP: 810] (s. a. Kapitel 9, Neues Monster)

Er kann keinen Verlangsamungszauber wirken wie ein normaler Steingolem und kann bereits mit +1 Waffen getroffen werden. Seine Stärke beträgt 19, wenn es darum geht, etwas zu werfen oder zu zerbrechen. Ein **Stein zu Schlamm**-Zauber (ZAK 5, Rock to mud) wird ihn vernichten und ihn zu Schlamm auflösen. Daher ist er bereits auf Stufe 14 herstellbar. Im Gegensatz zu Herstellung von Großen Steingolems benötigt man hier einen „*Begrenzten Wunsch*“. Normalerweise würde ihre Lebensdauer nur etwa 50 Jahre betragen, die Magie

des Schreines und des Ortes erhalten sie jedoch, bis der Schrein vollständig vernichtet wurde.

**Todesalb (1) (Wraith)** [RK: 4; Int 12; Größe M; TW: 4+3\*; TP: 33 (21); ETWO: 15; AT #1; S: 1W6; SA Energieraub; SV kann nur von silbernen oder +1 Waffen getroffen werden, Immun gegen Kälte, Schlaf, Lähmung oder Bezauberungssprüchen oder ähnlichen Zaubern ; MI -; BT 9; EP: 2.000] Schatztyp E normalerweise (diese Kreatur hat keine Schätze)

\* *Entgegen normaler Todesalben (Wraiths) hat dieser zu Beginn nur TW 4+3 anstelle von 5+3, da er noch nicht voll aufgebaut ist. Nach dem nächsten erfolgreichen Treffer und Energienetzung erhält er einen TW dazu und 7(5) TP (insgesamt 40 (oder 26)) und gilt dann wie ein normaler Todesalb (Wraith). Die anderen Werte bleiben erhalten. Die angegebenen Trefferpunkte sind erhöht wegen der optionalen Trefferpunkte-Regel (s. hinten S.64) oder aber den nekromantischen Energien des Ortes und des Schreines.*

Da er eine gewisse Intelligenz behalten hat, greift er vor allem Personen ohne oder nur mit leichter Rüstung an. Er stammt aus Raum 9 und gelangt durch die Türschlitze einfach hindurch, alarmiert durch den **Magischen Mund** des Steingolems.

**Fallen:** Nur an der Eingangstür zum Hof sowie diverse **Magische Mündler** und **Zauberschloss** (s.o.)

**Schätze:** Die beiden Gemälde an den Wänden sind sehr gut gelungen und haben auch bei Nicht-Liebhabern extravaganter Kunst Abnehmer. Sie haben einen Verkaufswert von insgesamt etwa 150 GM.

Der Todesalb und der Steingolem tragen keine Schätze bei sich.

## 9 – Wohnzimmer

Das Wohnzimmer, das Ihr betretet, wirkt immer noch belebt, auch wenn vermutlich schon seit Jahrzehnten niemand mehr hier war. Darauf lässt zumindest der Staub schließen, der fast einen Millimeter dick über allem liegt. Neben einem großen, einladenden, dunkelblauen Teppich sunndischer Webkunst, gibt es linkerhand einen nicht brennenden Kamin. An der linken Wand hängen ein großer Wandregalschrank und zwei Vitrinen mit diversen Zierschmuckstücken und Gefäßen. Auf der rechten Seite führt eine Tür in den Nachbarraum. Rechts von ihr hängen mehrere verstaubte Gemälde und links sieht man eine Regalfront mit Büchern, Vasen, Kunstobjekten und Gefäßen.

Zentral vor Euch befindet sich der Teppich und links daneben ein großer Schreibtisch. Hinter ihm steht ein einladender Ohrensessel und vor ihm ein bequemer, schmaler Stuhl für Gäste. Auf dem Schreibtisch liegen verschiedene Papiere, ein Federkiel, ein Tintenglas, 2 Dosen aus Blech, eine kleine Statue eines Lindwurms und zwei Bücher. Alle Gegenstände sind ,wie die Gemälde und der

Teppich, von einer Staubschicht bedeckt. Der Raum ist ansonsten leer.

In dem Raum sind zwar keine Kreaturen, aber am **Schreibtisch befindet sich eine Falle**. Der Todesalb, der die Abenteurer in Raum 8 angegriffen hat, stammt ursprünglich aus diesem Raum und hatte auf dem Stuhl am Schreibtisch sinniert.

### Teppich

Der Teppich ist in dunkelblau gehalten und weist die typischen Quadrat- und Rautenmuster des Landes Sunndi auf. Er hat einen Wert von 100 GM, wenn man ihn noch einmal reinigt. Dreht man den Teppich an einer Ecke (der hinteren, linken Ecke), kommt ein Stück Papier mit einem Text zum Vorschein auf dem etwas in *Altem Suloise* (Old Suloise) steht:

*„Suchst Du Wissen, musst Du viel lesen, aber manchmal auch im Dunkeln suchen oder graben. Wie mit einem Spaten in Melgan.“*

Daneben befindet sich ein zweiter Zettel. Dieser wurde von einem der eher philosophischen Lehrlinge hinzugefügt, als er die erste Botschaft fand:

*„Aber wie auch Weise sagen: Vergesse nicht Wissen hat seinen Preis und nicht alles kann man lernen. Selektiere, was Du wirklich brauchst und achte auf Dein Gold!“*

Der erste Zettel war ein ehemaliger Köder für alte Acolythen der Magiere, um sie weiter zu dunklen und verbotenen Dingen zu treiben. Er ist zusammen mit dem Gemälde im Eingangsbereich *„Nächtliche Nostalgie“* ein Hinweis darauf, den Friedhof in der Stadt *Melgan* (in Südsunndi) zu besuchen, wo sich nicht nur ein paar interessante Gräber, sondern auch eine unterirdische Krypta befinden (die man nachts vor allem zur Geisterstunde besuchen konnte). Der zweite Zettel ist eine philosophische Ergänzung eines anderen Nekromanten.

Das Szenario in *Melgan* könnte zu einem zukünftigen Nebenabenteuer ausgebaut werden. Die Krypta könnte dort ebenfalls von Untoten heimgesucht sein, die aber Priester des *Nigurutt* und Nekromanten in Ruhe lassen.).(s.a. Plotaufhänger auf S.64)

### Kamin

Wenn man den Kamin untersucht, stellt man fest, dass rechterhand ein trockener Stapel Brennholz und ein Zunderkästchen bereit liegen und er im Inneren sauber gekehrt ist. Auf dem Sims des Kamins ruht ein Totenschädel, auf dem eine halb abgebrannte schwarze Kerze mit Wachs festgeklebt wurde. Klettert man in den Kamin hinein, kann man darin evtl. einen lockeren Stein im Gemäuer finden, der ein kleines **Geheimfach** mit einem kleinen Kästchen verbirgt. Der Stein und das Geheimfach können nur mit einem Wurf auf **Geheimtüren-Finden** aufgespürt werden (1-2 für Elfen und Halbellfen, 1 auf 1W6 für andere Rassen). In dem verschnörkelten Kästchen (Wert 20 GM) befindet sich auf einem Samt ein Säckchen mit **drei Edelsteinen** (ein Lapislazuli Wert 10 GM, ein Rauchquarz für 50 GM und ein weißer Jadestein 100 GM. Alle Steine sind

poliert und haben eine ovale Form. Man benötigt sie für das spezielle Schloss zu Raum 19 im Keller.

### Regale und Bücher

In den Regalschränken linkerhand befinden sich mehrere Vasen, kleine Statuen unterschiedlicher Art, Bücher über die Region des *Hestmark Hochlands* und Sunndi, sowie zwei philosophische Werke, beide in *Altem Oeridian* geschrieben (Old Oeridian, eine nicht mehr gegenwärtige Sprache des Volksstammes der Oeridian). Sie tragen die Titel *„Die Reise nach dem Tod“* und *„Leben und Klagen“*. Bei ersterem geht es um die Auseinandersetzung mit dem Tod eines Menschen und dem Übergang in das nächste Leben und beim zweiten wie sich Menschen mental darauf vorbereiten und welche Schicksalsschläge einen Menschen in die Trauer treiben. Die Bücher haben in der aufgelisteten Reihenfolge einen Wert von: 100 GM, 30 GM. Die verschiedenen, geschmackvollen und geschmacklosen Schmuckstücke haben je einen Wert von 1-100 GM. Davon gibt es 1W6+4 Stück.

### Wandschränke und Vitrinen

Bei den Gefäßen und Utensilien handelt es sich um ein paar Kristallgläser und eine Karaffe für Gäste, Schälchen, Zierdöschen, Sticdecken (leider verfallen), sowie ein paar Bücher in *Altem Oeridian* (der alten Landessprache Sunndis) über die Kunst des Schreibens, dem Erstellen von Gedichten sowie geografische Informationen über verschiedene Landesgebiete Sunndis.

Weiterhin stehen im Wandschrank 5 Phiolen mit ehemals magischen Flüssigkeiten, die zum Teil verfallen sind. Zwei von ihnen beinhalten noch magisch wirksame Tränke (ein Trank der **Untoten Kontrolle (Geister)** (700 EP, Potion of Undead Control) mit dem Etikett einer Marionette an Fäden, die einen Geist darstellt und ein **Heiltrank** (200 EP, Healing Potion) mit dem Etikett einer Bandage um eine Hand. Die Gefäße und Schmuckstücke aus Porzellan haben einen Wert von etwa 100 GM. Weiterhin liegt dort ein **Zauberstab des Magie Entdeckens** (mit 4 Ladungen, 580 EP, Wand of Magic Detection), mit dem Befehlswort *„Detima“*, welches allerdings herausgefunden werden muss (z.B. mit dem Zauber **Legendäres Wissen** (ZAK 6, Legend Lore bei einem Gelehrten der Magierakademie in Pitchfield (der Landeshauptstadt Sunndis) für 1.000 GM).

### Gemälde

Die Gemälde auf der rechten Seite zeigen eine ältere Person, mit langem, weißen Bart und schwarzem Hut, langen, fließenden Gewänder in sitzender Haltung, der sich mit langen Fingernägeln auf einen kurzen aber kräftigen Stab stützt. (Das Bild zeigt einen der alten Nekromanten der Ahnenserie, die ebenfalls einmal hier in dem Anwesen lebten, aber im späteren Verlauf eine Expedition in die Weiten des Sumpfes unternahmen und nie zurückkehrten. Hier in dem Fall, sieht man *„Meister Gh.“*, also noch in der Zeit der Besetzung der Grafschaft Sunndis (County of Sunndi) durch das Große Königreich *Aer-d-y*), Titel: *„Meister Gh., 412 CY“* Wert: ca. 10 GM

Das zweite Gemälde zeigt ein Stillleben mit Früchten, allerdings in unterschiedlichen Zerfall- und Verwesungszuständen, Titel: *„Stiltor“* (anstelle

„Stilleben“). Wert unterschiedlich je nach Geschmack, zwischen 0 GM und 100 GM für Liebhaber extravaganter, ironischer oder nekromantischer Kunst.

### Schreibtisch

Die Bücher auf dem Tisch beschäftigen sich mit allgemeinen, philosophischen Fragen des Lebens, rund um Leben und Natur. Sie beinhalten neben Gelehrtenmeinungen und Überlegungen auch Gedichte. Die Statue des Lindwurms besteht aus Marmor, ist exzellent gearbeitet und kann **einmal pro Woche mit einer Permanenten Illusion** (ZAK 6, Permanent Illusion) dazu gebracht werden, sich etwas auf der Stelle zu bewegen und die Flügel zu schwingen. Sie hat einen Wert von 500 GM. Auf dem Boden der Statue ist fein ziseliert das Befehlswort „*Erwache*“ in Allgemeinsprache eingemeißelt.

Eine Dose aus Blech beinhaltet vergammelten Pfeifentabak, eine andere Dose kleine Papierblätter für Notizen.

Der Tisch hat mehrere Schubladen. Auf der rechten Seite befinden sich gleich fünf davon. 3 Schubladen sind öffnbar, aber bergen keine besonderen Dinge außer Pergamenten (10 Stck), Schreibfedern (3), Tintengläschen (1 noch brauchbar, die anderen sind vertrocknet). Die unterste Schublade ist mit einem normalen, **gutem Schloss** (kein % Abzug auf Diebesfertigkeiten) verschlossen und mit einer **Giftfalle** gesichert. Das Giftgas, das allerdings schon etwas älter ist, hat nicht mehr seine tödliche Wirkung, sondern **lähmt nur noch für 1d4 Stunden** (Rettungswurf gegen Gift).

Die unterste Schublade enthält ein Buch mit schriftlichen Aufzeichnungen in *Altem Suloise* (Old Suloise, die Schrift und Sprache der Magiere und Herren dieses Anwesens). Darin befindet sich besonderes Schreibpapier, das auch für die Herstellung von Zauberschriftrollen benutzt werden kann (6 Bögen). Des Weiteren 2 Tintengläschen, eines angebrochen und ausgetrocknet, das andere noch ungeöffnet. Weiterhin befinden sich in der Schublade 1 gebrauchte, sowie 3 ungebrauchte Habichtsfedern, die man zum Schreiben verwenden kann, sowie eine **Zauberschriftrolle** mit dem Zauber: **Ansteckung** (ZAK 4, Contagion, 400 EP). Weiterhin findet man dort ein Säckchen mit **25 GM und 10 SM**, sowie ein weiteres Säckchen mit **einem Edelstein (ein tiefblauer Spinell Wert 200 GM)**. Hier befindet sich auch ein zusammengefaltetes Blatt mit einer Notiz von Malarbis (s. **Handout 2b, S. 59**)

### Geheime Durchreiche

An der Westwand befindet sich auf Bodenhöhe ein loser 30 cm langer Stein (siehe gestrichelte Linie in der Wand zu Raum 13). Dort wurden auf einem Blatt die Informationen an den Ordensmeister hereingegeben, die man durch die Beobachtung von Gästen aus Raum 13c herausgefunden hatte. Der Ordensmeister, der hier die Gäste empfing, war dann gewarnt und konnte sich auf seinen Besuch vorbereiten. Der Stein und die Durchreiche kann wie eine normale **Geheimtür** gefunden werden.

**Falle:** Im Kamin befindet sich ein Geheimfach, die unterste Schublade Schreibtisch ist mit einer alten

Giftgasfalle gesichert (Lähmungsgift für 1W4 Stunden, s.o.)

**Schätze (Tisch):** 1 Tintengläschen, 3 ungebrauchte Habichtsfedern, **1 Zauberspruchrolle** (ZAK 8): „**Ansteckung**“ (ZAK 4, Contagion) und ein Säckchen mit **25 GM, 10 SM und 1 Säckchen mit einem Edelstein** (ein tiefblauer Spinell, Wert 200 GM). Eine leicht verzauberte **Lindwurm-Statue** (Wert 500 GM, s.o.). In der Vitrine und Wandschrank befinden sich noch **1 Trank der Untoten Beherrschung (Geister)** (700 EP, Potion of Undead Control (Ghosts)), **ein Heiltrank** (200 EP, Potion of Healing) und **ein Zauberstab des Magie-Entdeckens** (580 EP, Wand of Magic Detection, 4 Ladungen, mit Befehlswort, s. oben)

**Schatz (Kamin):** In dem Kamin befindet sich in einem kleinen Geheimfach ein Kästchen im Wert von 20 GM und ein Säckchen mit drei Edelsteinen (Lapislazuli 10 GM, Rauchquarz 50 GM, weißer Jadestein 100 GM). Diese werden später an der Spezialtür zu Raum 19 benötigt.

### 10 – Esszimmer

Ihr betretet durch die Tür ein geräumiges, komfortables Zimmer, das immer noch nach Dutzenden von Jahren von seiner einstigen Pracht zeugt. Ein hölzerner Kronleuchter mit einem Kranz schwarzer Kerzen, sowie ein eleganter, großer Esstisch mit zehn Sitzplätzen machen immer noch deutlich, dass die Einrichtung einen großen Wert hatte. Mittlerweile liegt auf allem eine millimeterdicke Staubschicht und der Kornleuchter ist mit alten Spinnenweben verhängen. Drei Sitzplätze am Tisch wurden mit je einem Glas, einem Teller und einem Besteck vordekoriert, allerdings sind sie leer und unbenutzt. Die Fenster nach draußen sind wie alle anderen bisherigen Fenster ebenfalls blind und weist außen ein großes Metallgitter auf. An der Südwand steht ein Schrank für Tafelservice.

Als die Eindrücke sich gesetzt haben, bemerkt ihr eine durchscheinende, weißneblige Gestalt, die still an der Fensterseite des Tisches sitzt und so tut, als würde sie essen. Allerdings ist der Teller und das Glas auf dem Tisch vor ihr ebenfalls leer und unbenutzt und das Besteck liegt auf dem Tisch. Jetzt bemerkt Ihr die Kühle in dem Raum und bösertige Schwingungen, die scheinbar von dieser Wesenheit ausgehen.

*[Ab hier können die Charaktere reagieren, zählen sie leise bis 10 und lesen dann weiter.]*

Die durchscheinende Gestalt isst eine Runde lang weiter, stutzt und blickt auf. Sie scheint zuerst nicht zu registrieren, dass Fremde im Zimmer sind und hält inne. Dann steht sie auf und schreit mit unheimlicher Stimme „*Endlich etwas Richtiges zu essen.*“ Und rast mit ausgebreiteten Armen durch den Tisch direkt auf Euch zu.

Die drei dekorierten Sitzplätze befinden sich an der Nordseite des Tisches. Einer direkt am Kopfende, die beiden anderen je rechts und links davon. Die durchscheinende Gestalt befindet sich auf der rechten Seite, am Fenster. Dies war das Tischgedeck am Unglückstag am 16. Tag im 9. Monat *Ernter* (*Harvester*, dem Erntemonat), 525 CY (Allgemein-Jahr) vor 61 Jahren das Gedeck für die letzten drei Mitglieder des schrumpfenden Nekromantenordens. Am Kopfende saß *Malarbis* und rechts und links seine Lehrlinge *Sorotoss*

(ehemals aus Melgan in Sunndi) und *Weshan* (ehemals aus Dullstrand).

Sorotoss ist die durchscheinende Gestalt am Tisch, ein *Schreckgespenst*. Er ist durch seinen Tod im Labor an jenem Unglückstag ebenfalls durch die Magie des Ortes und des Schreines in einen Untoten transformiert worden. *Nigurutt* hat die drei Magier noch einmal zu „neuem“ Leben erweckt. Der Gott wollte so dem Ort noch Wächter verschaffen, um das wertvolle, nekromantische Wissen der Anlage zu schützen. Er hatte auch vor, irgendwann wieder Nekromanten hierher zu führen, die ihm dienen. Da er allerdings in anderen Zeitabständen plant, wollte er sie erst nach einigen Jahrzehnten hierherführen. Das Eintreffen der Abenteurer ist eine unvorhergesehene Komponente in seinem Plan.

Sorotoss greift die Abenteurer wie oben beschrieben an und wird versuchen, sie zu töten. Er ist sich seiner Gestalt bewusst und kann das Gelände nicht verlassen. Aufgrund seines Alters und der Abgeschiedenheit wirken seine Bewegungen ein wenig steif und sein Handeln verzögert, daher erleidet er einen Abzug von **-1 auf die Initiative**. Hin und wieder durchstreift er den Hof und den Keller, meidet aber „Malarbis“, da er ihn nicht mag. Gegen den Schrein und die Magie ist er machtlos. Er hofft dennoch, sich irgendwann befreien oder in eine noch stärkere Gestalt verwandeln zu können, mit der er wieder in der Lage ist, Zauber zu wirken.

**Sorotoss „Schreckgespenst“** [ RK: 2; TW: 7+3; TP: 58 (40)\*; AT #1; S:1-8 + Energieentzug; SA: jeder Treffer entzieht dem Opfer 2 Erfahrungsstufen; SV: als Untoter immune gegen Furcht, Lähmung, Bezauberung und geistige Zauber; +1 magische Waffen werden benötigt, um es zu treffen; Nachteil: -1 auf Initiative ; EP: 3.000]

*\* Die Trefferpunkte in dem Modul sind bei manchen Monstern höher, die ein „+“ in der Trefferwürfel Beschreibung haben (hier z.B. 7+3, s.a. letzte Seite im Abenteuer <Trefferpunkte>). Es ist dem Spielleiter aber überlassen, ob er die Wesen mit der alten, offiziellen Regel spielen möchte (mit 40 TP) oder mit den leicht erhöhten Werten. Im Zweifelsfall könnten die Untoten auch aufgrund der nekromantischen Eigenschaften des Ortes und des Schreines stärker geworden sein.*

**Fallen:** Die Fenster sind wie alle anderen im Gebäude mit einem **Zauberschloss** (ZAK 2, Wizard Lock) und einem **Glasstahl** (ZAK 8, Glassteel) versehen.

**Schätze:** Das Besteck und Service (je 2 GM pro Service), weisen kleine, silberne Totenschädel als Ziersymbol auf. Der Schrank an der Südwand birgt den Rest des umfangreichen, porzellanartigen Tafelservice mit Silberbesteck (Messer, Gabel, Löffel, usw.), welches ebenfalls eine Gravur mit einem Totenschädel aufweist (Wert insgesamt etwa 200 GM). Das Besteck wie auch alles andere ist jedoch unmagisch. Es droht keine Gefahr bei der Benutzung des Totenschädelbestecks. Der persönliche Besitz von Sorotoss befindet sich an seinem toten Körper in Kammer 17 und 17 a.

## 11 - Küche

Ihr betretet durch die Tür die ehemalige Küche des Anwesens. Ihr seht mehrere Regale und Wandschränke mit Geschirr und Töpfen, einen Tisch mit Schubladen und einen leicht verstaubten Fliesenboden, sowie ein

blindes Doppel-Fenster mit einem Gitter davor. Der Raum ist sonst leer.

In den Schubladen des Tisches, der am Fenster steht, befinden sich verschiedene Besteck-Services. Das Fenster selber ist mit zwei Zaubern geschützt. **Zauberschloss** (ZAK 2, Wizard Lock) und **Glasstahl** (ZAK 8, Glassteel).

Der ehemalige Küchengehilfe floh, nachdem im Keller die Explosion das Haus erschütterte. Er ließ alles stehen und liegen und flüchtete erfolgreich vor 60 Jahren direkt nach Edalgon, wo sich seine Spur in einer der Tavernen und später einer Handelskarawane nach Norden verlor.

**Fallen:** Es gibt keine Fallen in dem Raum. Die Fenster sind wie alle anderen im Gebäude mit einem **Zauberschloss** (ZAK2, Wizard Lock) und einem **Glasstahl** (ZAK8, Glassteel) versehen.

**Schätze:** Das Küchengerät ist nicht mehr viel wert und wird höchstens von einem Trödelhändler für insgesamt 5 GM angekauft werden.

## 12 - Küchenlager

Diese einfache Kammer enthält zahlreiche Regale, Gefäße, Kisten und Säcke. Des Weiteren hängen an der Decke ein paar Haken.

Dies war das ehemalige Lager der Küche, in dem die Vorräte gesammelt wurden. Das Fleisch, die Kräuter und sonstigen Gewürze sind allerdings mittlerweile verfallen und verdorrt. Lediglich ausgetrocknete und dunkle Überreste sind noch findbar. Der Rest der Kammer wirkt etwas altertümlich, ist aber noch absolut gebrauchsfähig.

### # Fallen:

Lediglich auf einer Kiste befindet sich noch ein permanenter **Magischer Mund** (ZAK2, Magic Mouth), der auf der *Allgemeinsprache* (Common) spricht: „Hier nur Kräuter und Gewürze einlagern!“

### Schätze:

Untersucht man alles, findet man auf einer Arbeitsablage ein paar vermoderte Holzschneidebretter und verrostete Messer zum Kräuter- und Fleischschneiden. Weiterhin liegt dort ein Silberring im Wert von 20 GM. Der Ring stammte von einem der Akolythen in der Generation vor Sorotoss und Lassir, der hin und wieder in der Küche essen zubereiten musste und seinen Handschmuck vorher auszog. Irgendwann ging der Ring verloren und wurde wesentlich später hinter einem der Holzbrettchen wiedergefunden.

Der Ring kann bei Zaubern wie **Gespräch mit Toten** (PRI 2, Speak with dead) interessant sein, wenn man den Geist aus dem Totenreich sprechen möchte. Der Acolyth verstarb einige Jahre später und wurde hinter den Hügeln im Nordosten etwa 500m entfernt in einem kleinen, gitterumschlossenen Friedhof vergraben. Der Friedhof ist in diesem Szenario nicht weiter ausgearbeitet und nicht weiter von großer Bedeutung zur Lösung dieses Abenteurers. Er könnte aber weitere Informationen über die Entwicklungsgeschichte oder die Intrigen innerhalb des Ordens offenbaren. Dort liegen etwa 10 Nekromanten-Lehrlinge der Stufen 1-7, die im Verlaufe von 150 Jahren ihr Leben im Orden verloren.

### 13 - Gang mit Treppe nach unten

Dieser Gangabschnitt ist bis auf ein paar Wandbehänge leer und weist ein großes, blindes Fenster nach Westen auf. Durch das milchige Glas fällt hier nur sehr dümmrig Licht von außen ein.

In dem Gang hängen an der Nordwand ein alter Wandteppich, dann ein Bild eines Skeletts mit Sense, sowie zwei weitere, verstaubte Ölgemälde. Eines mit dem Bild eines Mannes in schwarzen Roben und langem Holzstab, der mit einem Totenschädel verziert ist und den Titel „Meister Ahnab“ trägt. Das zweite Ölgemälde zeigt einen Totenschädel aus der Nähe und trägt den Titel „Das große Mysterium“.

Um die Gängecke gibt es eine **Geheimtür** zu Raum 13C. Sie kann auf normale Art und Weise gefunden werden.

#### Bildnisse und Wandteppich

Der Wandteppich ist dunkelblauen und schwarzen Farben gewebt und besitzt einen Wert von 40 GM. Das erste Bild des Skeletts mit Sense ist ein Omen bzgl. des Schreines und seines Wächters im Keller (Raum 16) weiter unten. Das Bild macht einen unheimlichen Eindruck und verbreitet ein Gefühl von Friedhof und Tod. Es zeigt einen „Niederer Toden“ einer der gefürchtetsten Kreaturen von AD&D (*Minor Death* vom Deck of Many Things). Es ist auch eine Anspielung auf den Gott *Nigurutt*, zu dessen Ehren ein Schrein im Keller errichtet wurde. Der Titel des Bildes steht unten auf einem kleinen Schildchen im Holzrahmen und muss von Staub befreit werden. Es trägt den Namen: „Der Tod trifft fast immer.“

Nur ein Hohepriester (Priester der Stufe 9+) mit dem vollen Umfang der Spruchschule Nekromantie **und** der Fähigkeit *Untote vertreiben* hat eine 20% Chance gehört zu haben, dass das Wesen neben dem Zeichen des Sensemannes und des Todes auch für eine dämonenhafte Kreatur steht. Sie soll von einer anderen Dimension stammen und äußerst gefährlich sein. Den Priestern ist dann auch bekannt, dass es sich um Diener des Großen Gottes *Nerull* handeln könnte. (an dieser Stelle nicht den Namen *Nigurutt* benutzen, da der Spieler diesen Decknamen nicht kennen kann, s.a. Raum 16).

Ein Hohepriester, der nur die Fähigkeit *Untote vertreiben* **oder** die nekromantische Spruchsphere im vollen Umfang besitzt, hat eine 10% die gleiche Information zu erhalten. Hohepriester mit kleinem Zugang zur Nekromantie (bis Stufe 3) haben nur eine 5% Chance, Hohepriester ohne eine der oben genannten Fähigkeiten haben eine 3% Chance und alle anderen Priester eine 1% Chance etwas von diesen Wesen zu wissen. (allerdings nicht von seinen besonderen Fähigkeiten).

Das zweite Bild zeigt *Meister Ahnab*, einen Nekromanten (Stufe 16) und Ordensmeister, der vor über 250 Jahren (von 310-332 CY) zur Besatzungszeit *Sunndis* durch das Große Königreich lebte. Wie sein Vorgänger und Gründer konnte er starke Zauber der Stufe 8 wirken. Von ihm stammen auch die Schutzzauber auf den Fenstern und einige der magischen Mechanismen im Keller. Meister Ahnab war der Zweite in der Ahnenfolge der Anlage und damit Schüler des ersten Meisters, der die Nekromantie gemeistert hatte. Meister Ahnab verschwand wie der erste Ordensmeister im hohen Alter in den Tiefen des südlichen Hestmarks bzw. des *Weiten Sumpfes*, nachdem er mehrere Hinweise in den Aufzeichnungen der Ordensbibliothek und bei seinen Experimenten fand. Hinweise, die ihn einerseits auf neue

starke höherstufige, nekromantische Zauber und auch die Existenz von zwei anderen magischen Zirkeln im Süden *Sunndis* und des Sumpfes aufmerksam machte (den sogenannten **Schlammzauberern** und einem nekromantischen Zirkel um einen *Leichnam* (Lich) namens *Acererak*).

Damals war aber noch nicht bekannt, dass *Nigurutt* Intrigen gegen die Nekromanten des Ordens geschmiedet hatte, was erst 1-2 Generationen später herauskam. Daher gingen *Lankunus* und *Ahnab* vielleicht einen ungewissen Weg, der schon damals von *Nigurutt* beeinflusst worden war. Ihr Weg und was aus Ihnen geworden ist, wird in diesem Modul nicht weiter behandelt und ist Bestandteil eines möglichen Folgeabenteuers.

Das Gemälde hat sonst einen künstlerischen Wert von 100 GM.

Das dritte Bild des Totenschädels soll alle Neuankömmlinge und Bewohner generell an das Mysterium des Todes erinnern, weswegen sie hier sind. Es birgt keine Magie an sich, war aber oft der Grund, warum sich manche Bewohner hier in dem Gang vor die Gemälde stellten und inspirieren ließen, wenn sie Zeit hatten. Wenn man das Bild genauer untersucht, findet man an der rechten, unteren Rahmenecke versteckt mit einer Nadel ein Stück Zettel angebracht. Es ist eine Warnung in *Altem Suloise* (Old Suloise) und war an alle Lehrlinge gerichtet. „Hütet Euch vor dem Ort im Keller, an dem das Wesen mit der Sense verehrt wird. Ein Wächter aus einer anderen Welt tötet alle, die dort Diebstahl begehen.“ Der Zettel kann beim Vorbeigehen mit einer 10% Chance von kleinwüchsigen Personen (Gnomen, Halblingen, Zwergen) registriert werden. Das Gemälde hat einen Wert von 150 GM.

#### Geruch

Der Geruch, der über dem ganzen Gelände liegt, nimmt hier immer mehr zu, ist aber noch erträglich. Der Modergeruch lässt nach, während der Essiggeruch und das Patchoulli wahrnehmbar zunehmen.

### 13 b. Treppen

Hier befinden sich die Treppen in den Keller und ins erste Stockwerk. Die rechte Tür ins Obergeschoss ist unverschlossen und auch nicht magisch geschützt. Allerdings endet die Treppe auf halber Höhe vor herabgefallenem Geröll und Gerümpel des 1.Stockwerks und vor herabgestürzten Decken- und Dachteilen. Die Tür zum Keller ist mit dem Zauber **Zauberschloss** (ZAK 2, Wizard Lock) verschlossen, aber hat danach einen begehbaren Kellertreppenabgang. Auch wenn die Konstruktion des Hauses ansonsten sehr stabil ist und nicht mehr mit großen Einsturzgefahren zu rechnen ist, ist der untere Teil der Kellertreppe brüchig und droht zu kollabieren. Das Gebäude kann aber unabhängig davon durchaus noch ein paar Jahrzehnte oder länger bestehen.

#### Erste Etage

Im ersten Stockwerk befanden sich die Lehrzimmer, Experimentieräume, Studienzimmer, Gästezimmer und die Kleinbibliothek für die normalen Ordenmitglieder (darunter auch ehemals 2 Krieger, die als Wachen fungierten und deren Rüstungen später in Steingolems verzaubert wurden). An Schätzen wird man dort aber heute nicht mehr viel finden. Regen, Staub und Einsturz haben dort alle wertvollen Gegenstände vernichtet. Der DM kann aber noch etwas einbauen, wenn er möchte.

Vielleicht wird man dort noch auf einen weiteren, unruhigen Geist stoßen, der unzufrieden ist und eine kleine Aufgabe erledigen will. Als Dank könnte er den Charakteren den Geheimraum 13c zeigen. (siehe auch Gebiet 3, Hof oder 4. Erste Etage)

#### **Keller**

Der Keller birgt die Forschungsräume und Wohnunterkünfte der Ordensmeister, hochrangigen Mitglieder und Meisterschüler, sowie den geheimen Schrein des Gottes *Nigurutt* und die Schatzkammer.

#### **# Fallen/Spezielles (Gang 13)**

Der Gangabschnitt ist harmlos, es gibt keinerlei Fallen oder Magien, außer den beiden Fensterzaubern (**Glasstahl** (ZAK 8, Glassteel) und **Zauberschloss** (ZAK 2, Wizard Lock)). Die Tür nach Norden zu dem Treppenabgang ist ebenfalls mit einem **Zauberschloss** (ZAK 2, Stufe 16) verschlossen, die Tür in das obere Stockwerk ist nicht verschlossen aber zu. Akolythen und Ordensmitglieder hatten für diese Tür normalerweise einen Begleiter, denn der Kellertrakt war nicht jedermann zugänglich.

An der Ostwand vor dem rechten Treppenaufgang nach oben, befindet sich auf Bodenhöhe eine **geheime Durchreiche** (ein loser 30 cm langer Stein, siehe gestrichelte Linie in der Wand zu Raum 9). Dort wurden auf einem Blatt die Informationen an den Ordensmeister zu Raum 9 weitergegeben, die durch die Beobachtung von Gästen in Raum 8 aus Raum 13c heraus gewonnen werden konnten. Dieser war dann gewarnt und konnte sich auf seinen Besuch vorbereiten. Die Geheimtür zu Raum 13c kann wie bei einer **normalen Geheimtür** gefunden werden.

#### **Wichtig: Falle am Treppenabgang in den Keller**

Aufgrund des vergangenen Unglücks gibt es im unteren Bereich der Kellertreppe nach 6 Metern eine **Einsturzgefahr** (etwa 5% pro Charakter, der die Treppe nach oben oder unten nutzt). Der Fallschaden beträgt 1W3 Schaden plus noch einmal 2W6 Schaden durch herabstürzende Steine und Trümmer (Rettungswurf gegen Versteinering für die Hälfte. Wer die NWP/Fertigkeit *Abrollen* (Tumbling) hat, darf auf die Fertigkeit würfeln). Der Schrein in Raum 16 bleibt aber davon unberührt. Um dann wieder zu Gang 13 bzw. zum oberen intakten Treppenteil hinaufzuklettern, muss man ein Seil benutzen oder eine Konstruktion entwerfen und eine Höhe von etwa 1,80 Meter nach oben überwinden.

**Der Spielleiter sollte hier zumindest sich gedanklich notieren, ob die Spieler eine Möglichkeit zum (schnellen) Hinaufklettern haben oder bauen, bevor sie weiter in den Kellertrakt vordringen.** Dies wird wichtig, wenn sie in Gang 14 die Türfalle zu Raum 19 auslösen. Üblicherweise braucht man in einer Gefahrensituation eine Runde Zeit, um an einem Seil eine Höhe von 1,80m nach oben zu klettern. Allerdings ist das nur für 1 Spieler pro Runde möglich, da sie auch eine entsprechende Ausrüstung tragen.

#### **Schätze:**

Der Treppenbereich 13 enthält bis auf die den Wandteppich, die Gemälde und die beiden geheimen Bereiche keine weiteren Schätze. Der Wandteppich ist 40 GM, das Gemälde mit dem Bild von Meister Ahnab 100 GM und das Bild mit dem Totenschädel 150 GM Wert.

#### **13.c Geheimraum**

Die Tür zum Geheimraum ist wie alle anderen beim Vorbeigehen auch nur von Elfen und Halbelfen bei einer 1 auf 1W6 wahrnehmbar. Alle anderen Rassen und Personen finden sie nur bei einer direkten Suche bei einer 1 auf 1W6 (Elfen und Halb-Elfen bei 1-2 auf 1W6). Wenn man die Tür öffnet, ist es im kleinen Raum zunächst sehr dunkel (nichtmagisch), so dass man ihn etwas ausleuchten muss (mit Fackeln, einer Laterne, etc.).

„Der kleine Raum, den Ihr durch die Geheimtür betretet, ist etwa 6-7 Fuß breit und 8 Fuß lang. Er weist keine Türen auf, aber an der Ostwand ist eine rechteckige Ausbuchtung zu sehen, in der eine Person bequem Platz hätte.

Auf der linken Seite befindet sich nach etwa 5 Fuß ein kleiner hölzerner Schemel, der etwas mit Staub bedeckt ist. Daneben steht auf dem Boden ein kleiner Holzteller mit einer Kerze, sowie einem kleinen Buch. Der Raum macht nicht den Eindruck, als ob man ihn oft benutzt hätte.

Der Raum wurde vor allem als Beobachtungsraum genutzt. D.h., wenn Gäste erwartet wurden, hat hier vorher einer der Lehrlinge oder Gildenmitglieder in der Beobachtungsnische gestanden und ankommende Gäste in Raum 8 beobachtet. Raum 8 war nicht nur Eingangshalle, sondern auch Wartezimmer. Der Lehrling hat von hier aus auch verschiedene Divinationszauber gewirkt (*Böses Entdecken*, *Magie Erkennen*, *Gesinnung Erkennen*, etc.) und die Ergebnisse nach ein paar Minuten über eine geheime Stelle an der Wand auf einem Zettel nach Raum 9 weitergegeben.

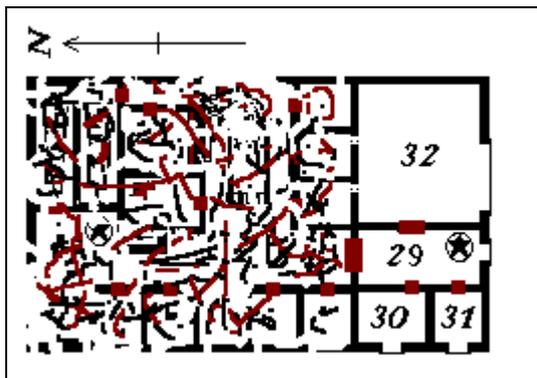
Das Buch ist in *Altem Suloise* (Old Suloise) geschrieben und behandelt das Problem von Nekromanten im Umgang und Zusammenleben mit Menschen und Lebewesen nach einer gewissen Zeit. Ganz hinten befindet sich ein hingekritzelter Vermerk: „*Es kann sein, dass die Ausbilder geheime Pakte haben. Wir sollten aufpassen und sie manchmal etwas prüfen.*“

**Fallen:** Es gibt keine Fallen im Raum, nur ein Sichtloch nach Raum 8.

#### **Schätze:**

Raum 13c birgt neben dem Buch mit der Suloise Schrift über Nekromantie keine weiteren Schätze.

## 4. Erste Etage



Karte: Erste Etage (586 CY)

Die erste Etage ist nur zum Teil begehbar. Für eine Beschreibung des ursprünglichen linken und nördlichen Teils findet man eine Beschreibung auf der nächsten Seite.

Da der Treppenaufgang im Haus blockiert ist, muss man vermutlich vom Hof aus kletternd, levitierend oder fliegend die obere Etage erreichen oder aber mit viel Mühe, den Treppenaufgang bei 13b freiräumen. Nur die Räume 29-32 sind heute noch begehbar und nutzbar. Die Fenster zu den Räumen sind dort auch weiterhin wie früher mit dem Zauber **Glasstahl** (ZAK 8, Glassteel) verstärkt. Einen Treppenaufgang zum noch erhaltenen Dachstuhlteil über den Räumen 29-31 gibt es nicht.

Oben in der ersten Etage zu Fuß oder fliegend angekommen, bietet sich folgendes Bild:

### 7 b - Erste Etage

Weiter oben habt Ihr einen besseren Überblick über den Zustand der ersten Etage und vom Einsturz des Daches.

Wie es aussieht, hat es vor allem auf der linken, nördlichen Seite, einen vollständigen Dacheinsturz gegeben. Dort ist von dem Dach und dem Stockwerk darunter fast nichts mehr übrig. Größere Geröllhaufen aus Stein, Holzbalken und altem, vergammeltem Holzmöbeln oder anderen Utensilien prägen dort das Bild. Auch der Teil eines menschlichen Skeletts, ein ausgestreckter Arm, ist in einem der Geröllhaufen zu sehen.

Wie es den Anschein hat, handelte es sich hier um eine Etage, in der auch Wohnquartiere existiert haben. Allerdings müsste man alles mühsam auseinanderräumen und sortieren und die Frage ist, ob dann noch etwas von Wert geborgen werden könnte.

Im Gegensatz dazu scheint der rechte Teil des Hauses jedoch noch intakter zu sein. Das Dach ist dort noch zum Großteil gedeckt und weist nur ein paar größere Löcher auf. Auch der Teil der ersten Etage darunter ist mit seinen Mauern noch vollständig erhalten und weist nur leichte Risse auf. Eine Tür an der rechten, südlichen Seite stellt scheinbar den einzigen Zugang zu dem noch erhaltenen und geschlossenen Trakt dar, müsste aber aufwendig freigegraben werden. Die Fenster sind ebenfalls erstaunlicherweise immer noch wie im Erdgeschoss erhalten und mit Eisengittern verschlossen - aber auch wie dort, blind.

Die Fenster im südlichen Teil haben alle den Einsturz mit dem Zauber **Glasstahl** (ZAK 8, Glassteel) überstanden. Die Räume 29, 30, 31 und 32 sind alle mit einem **Zauberschloss** (ZAK 2, Stufe 16, Wizard Lock) verschlossen.

### Räume 29-32

Alle Türen in diesem Trakt sind mit **Zauberschlossern** (ZAK 2, Wizard Lock, Stufe 16) geschützt.

### 29 - Zwischengang

Beinhaltet einen *Niederer Steingolem* (wie in Raum 8), sowie zwei Gemälde mit einem Friedhof (dem, der Nekromanten in den Hestmark Hügeln in 500m).

### 30 – Abstellkammer

Gedacht für Utensilien zur Reinigung und dem Einlagern von nicht benutzten Gegenständen und Möbeln. Die Kammer weist noch zwei magische Effekte auf: schwebende **Tanzende Lichter** (ZAK 1, Dancing Lights) und einen permanenten **Unsichtbaren Diener** (ZAK 1, Unseen Servant, Stufe 16), der immer noch mit dem Besen kehrt.

### 31- Studierzimmer

mit Schränken, zwei Tischen und Stühlen, sowie verschiedenen Utensilien zur Ausübung von magischen Ritualen und einer kleinen Auswahl an Büchern und Schriftrollen, darunter **1W6 magische Schriftrollen** der Stufe 1-4 (25% nekromantische Zauber, keine *Illusion* und *Bezauberung* Zauber). Hier befindet sich auch ein *Schreckgespenst* (TP 58\* (40)), das ursprünglich einer der alten, höherstufigen Akolythen war (s. Zufallstabelle am Modulende).

### 32 – Trainingssaal und Lehrsaal

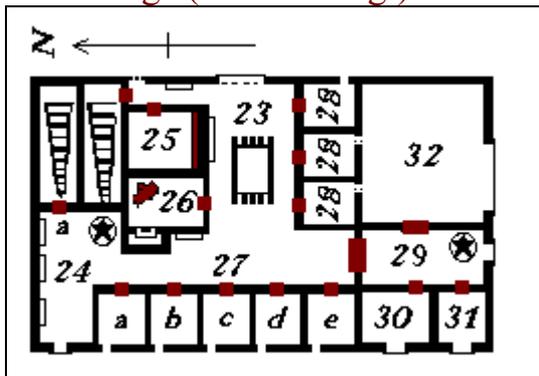
Im erhaltenen Trainingssaal sind immer noch die beiden Seelen von zwei toten Akolythen in einem Endlos-Duell verwickelt. Sie wirken scheinbar Zauber und üben etwas Stockkampf. Es sind allerdings nur noch halbrealer Wiedergaben von alten Ereignissen. Die durchscheinenden, animierten Bilder haben keine Kampfwerte und lösen sich auf, wenn man sie angreift oder berührt. Nach 1W6 Phasen (turns) entstehen sie erneut. Sie müssen jeweils mit einem **Fluch entfernen** (PRI 3, Remove Curse) eines Priesters der Stufe 12 erlöst werden.

### Dachstuhl

Einen Treppenaufgang gibt es nicht mehr (der früher über 13b nach oben führte). Nur die rechte Dachseite ist noch halbwegs intakt und weist einige Löcher im Dach auf. Hier befinden sich ein paar alte, eingelagerte Kisten und Truhen mit vergammeltem Kleidungsstück und Holzmöbeln. Im Moment leben hier *59 Fledermäuse* (Kampfwerte, s. Wachturm, Gebiet 5, mit ähnlichem Verhalten). Mit etwas Glück findet man in einer Truhe noch 1 Sack mit 1.300 EM (Elektrum Münzen), desweiteren einen **Krummsäbel +2** (Scimitar +2, 1.000 EP) und an anderer Stelle einen **Zaubertrank der Zungenfertigkeit** (Philter of Glibness, 500 EP). Die Elektrum Münzen sind normalerweise in der Region der *Hestmarks* und von *Sundi* sehr selten und wertvoll, da es keine

Erzvorkommen an Elektrum gibt. Es gibt daher in den Geschäften auch keine Elektrum Münzen geschweige denn Wechselgeld an Elektrum Münzen. Will man das Geld umwechseln, wird man 50% des Wertes einbehalten, da es sich um ältere Münzen aus dem *Großen Königreich Aerdi* weiter im Norden handelt, zu dem das Königreich Sunndi nach dem zweijährigen Krieg regelmäßig Grenzkonflikte hat. Das Elektrumgeld wird daher eingezogen, in einer zentralen Prägestätte eingeschmolzen und aus dem Verkehr genommen. Nur aufgrund seines Wertes erhalten die Abenteurer davon noch 50% ausgezahlt.

## Erste Etage (unbeschädigt)



Karte: Erste Etage im vollständigen Zustand

**SL Info:** Die Karte der ersten Etage im unbeschädigten Zustand wurde für Spielleiter hinzugefügt, die den Verliesteil des Moduls als Herausforderung weiter ausbauen möchten. Es zeigt die Etage im ursprünglichen und unbeschädigten Zustand. Alle folgenden Beschreibungen gelten also nicht für das aktuelle Abenteuerjahr 586 CY, sondern für eine wesentlich ältere Epoche um 526 CY und früher oder aber für eine Variante des Abenteurers mit erhaltener erster Etage. Allerdings muss der Spielleiter dann etwas Arbeit investieren und ggfs. einige Raumbeschreibungen zum Vorlesen vorbereiten. In dem Fall könnte dann das Dach auf den oberen Bereich der Treppe 24 a gestürzt sein oder sogar noch vollständig erhalten sein (s.u.).

### Magie

Auch diese Etage wurde früher ebenfalls wie die anderen Etagen auch mit dem bereits genannten Zauber geschützt. Unter anderem den Zaubern **Glasstahl** (ZAK 8, Glassteel, Stufe 16), **Zauberschloss** (ZAK 2, Raum 25, 26, 29, 30, 31, 21, Wizard Lock, Stufe 16) und den Schutzzaubern gegen die Nutzung der Zauber **Dimensionstor** (ZAK 4, Dimension Door) und dem Betreten oder Verlassen der **Etheralen Ebene**. Die Zauber wie **Teleportation** (ZAK 5, Teleport) und **Teleportation ohne Fehler** (ZAK 7, Teleport Without Error), sowie der **Astral Spruch** (ZAK 9 oder PRI 7, Astral Spell) funktionieren jedoch uneingeschränkt.

### Raumbeschreibungen

Die erste Etage beinhaltete früher die Wohn- und Studienbereiche der jungen Acolythen der Stufe 1-8, während der Ordensmeister und die beiden ranghöchsten Schüler im Keller wohnten.

Über die **Treppe bei 24a** erreichte man weiter den Dachboden (s.a. unten), der keine Räumlichkeiten

beinhaltete, sondern nur eine einzige große, hallenartige Kammer besaß. Dort wurden alte, sperrige Objekte deponiert und hausten in der späteren Zeit des Anwesens üblicherweise auch Feldermäuse.

Die Sterne in **Raum 24 und 29** zeigen die Position von ehemaligen *Niederer Steingolems*. Im aktuellen Abenteuer ist nur der *Niedere Steingolem* in Raum 29 noch aktiv, der Niedere Golem in Raum 24 wurde vollständig vernichtet und danach nicht wieder aktiviert.

Das **Zimmer/der Gang 24** beinhaltete zahlreiche Wandgemälde alter Ordensmitglieder und stilistische, nekromantische Kunst, sowie einen *Niederer Steingolem*.

**Raum 25** war das Arbeitszimmer des Stellvertretenden Ordensmeisters und Zimmer 26 war ein Studierzimmer für alle Ordensangehörige mit Bibliotheksteil.

**Räume 27 a-e** beinhalteten die Doppelbettzimmer von neuen und jungen Acolythen (Stufe 1-4), **Räume 28** waren Einzelzimmer von ranghöheren Acolythen (der Stufe 5-8). Insgesamt konnten hier in der ersten Etage also 13 Acolythen untergebracht werden. Die Gesinnung im Orden war fast immer RB, NB oder N.

### Dachstuhl

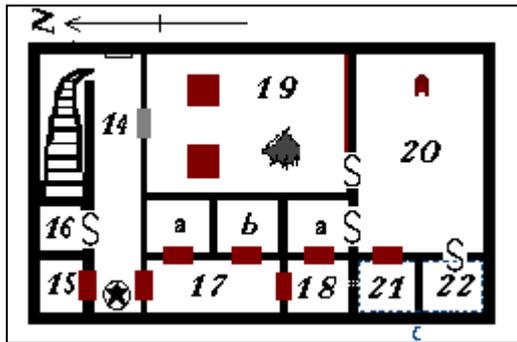
Die oberste Etage war der Dachstuhl, der allerdings heute auf der nördlichen Seite vollständig eingestürzt ist. Ein Treppenaufgang führte bei 24 a nach oben. In dem Dachstuhl befanden sich oft nur alte, eingelagerte Kisten und Truhen mit vergammelter, alter Kleidung und ein wenig Holzmöbel. Oft auch der Besitz alter, verstorbener Mitglieder. Aber auch ein paar ausrangierte Laborgeräte (große Destillierkolben, verätzte Gefäße und Kessel, usw.) wurden hier unter Decken aufbewahrt.

Auch in der früheren Zeit botete der Dachstuhl ein Heim für zahlreiche Fledermausschwärme (1W100), (Kampfwerte, s.a. Wachturm, Gebiet 5). Mit etwas Glück findet man in einer Truhe immer noch 1 Sack mit 1.300 EM (Elektrum Münzen), desweiteren einen **Krummsäbel +2** (Scimitar +2, 1.000 EP) und an anderer Stelle einen **Zaubertrank der Zungenfertigkeit** (Philter of Glibness, 500 EP) entdecken, sowie ein Set eines magischen **Plattenpanzers +1**. Die Elektrum Münzen sind übrigens in der Region der *Hestmarks* und von *Sunndi* sehr selten und wertvoll, da das Metall nicht abgebaut werden kann. Es gibt von daher in den Geschäften in Sunndi auch kein Wechselgeld an Elektrum Münzen.

Will man das Geld umwechseln, dass leider eine fremde Münzprägung aufweist, wird man mit 50% des Wertes ausbezahlt, da es sich um ältere Münzen aus dem *Großen Königreich Aerdy* weiter im Norden handelt, zu dem das Königreich Sunndi nach einem zweijährigen Krieg regelmäßiger Grenzkonflikte hat. Das Elektrumgeld wird daher eingezogen und in einer zentralen Prägestätte eingeschmolzen und aus dem Verkehr genommen.

**Fallen:** Als Schutz für den Dachboden hatten die Nekromanten am Treppenaufgang von 24a zuletzt eine **magische Falle** eingerichtet, die früher *1W6 Schatten* beschwor, wenn Störenfriede und Nicht-Ordensmitglieder über das Dach in das Anwesen eindringen wollten. Die Schatten hielten sich nach der Beschwörung für **16 Runden** dort auf und bekämpften Störenfriede. Nach Ablauf der Zeit kehrten sie wieder zurück in ihre Schattendimension.

## 5. Der Keller



Karte: Kellertrakt

**Wichtig:** Der Spielleiter sollte sich diesen Abschnitt gut durchlesen, bevor er fortfährt, da er relativ viele Informationen enthält. Vor allem in Gang 14 befinden sich mehrere Gefahrenstellen an der Tür zu Raum 19 und der Golem am südlichen Gangende. Eventuell ist dies eine der gefährlichsten Stellen im Modul zusammen mit Raum 16 und 20.

Auch sollte man nicht die Falle an der Kellertreppe aus dem Parterre in Gang 13 vergessen, die im unteren Treppenbereich eingestürzt sein könnte. Charaktere können dann nur über zusätzliche Hilfsmittel die Höhe von 1,80m überwinden, um sich in Sicherheit zu bringen, falls sie fliehen müssen. Und Zeit könnte hier eine Rolle spielen, wegen der Falle an Tür 19.

**Im Kellertrakt erleiden alle Charaktere und Begleiter einen Abzug von -1 auf alle Rettungs- und Fertigkeitwürfe. Weiterhin erhalten Priester, Paladine und Vertreibungsversuche einen Abzug von -2 auf die Stufe, d.h. ein Priester der Stufe 10 kann nur noch Untote vertreiben, als wäre er Stufe 8.**

### Generelles

Auch wenn der Eingang zum Herrenhaus (Raum 8) in etwa 2m Höhe über dem Boden liegt, befindet sich der Keller mehrere Meter unter dem Boden. Der Abstand ist so groß, dass man sich mehrere Meter durch die Decke graben müsste, um das Erdgeschoss zu erreichen. Wände Boden und Decke wurden alle mit **Wänden aus Stein** (ZAK5, Wall of stone, Stufe 17) erschaffen und später mit einem **Wunsch** (ZAK9, Wish, Stufe 18) permanent verzaubert. Damit sind sie nur noch von einem Spruchanwender der 17. Stufe und höher mit dem Zauber **Magie Bannen** (ZAK 3 oder PRI 3) verbannbar. Durch diese Zauber bedingt, sind alle Wände, der Boden und die Decke fugenlos. Es gibt keine Steinumrisse, sondern eine komplett, fugenlose Gussmasse aus Stein, die glatt und eben ist. Über der magischen Deckenschicht ist später zusätzlich normaler Stein und normale Bodenmasse aufgetragen worden, so dass man sich dort tatsächlich durch realen Stein nach oben ins Parterre graben müsste, den man nicht magisch verbannen kann.

### 24 Stunden-Wiederherstellung

Alle Türen sind mit einem **Zauberschloss** (ZAK 2, Stufe 16) gesichert, bis auf die Geheimtür zum Schrein in Raum 16 und die Tür zu Raum 15. Die Fallen und Zauberschlösser werden nach 24 Stunden alle wieder von der Magie des Schreines aufgeladen. Auch der Golem wird Punkt Mitternacht wiederhergestellt, falls er

vernichtet wurde. Normalerweise hielten sich im Keller nur der Ordensmeister, sein Stellvertreter und alle Lehrling ab Stufe 7 und höher auf. Allen anderen, außer sporadisch auftretenden Gästen, war der Zutritt untersagt.

### 14 - Der Kellergang

In dem Gang, den ihr betretet, wird Euch schnell klar, dass etwas nicht stimmt. Irgend etwas Fremdartiges und Bedrohliches liegt in der Luft. Die Wände sind anders als im oberen Bereich des Hauses. Alle Wände, sowie der Boden oder die Decke scheinen aus einem einzigen glatten Stein zu bestehen. Nicht eine Fuge, Rille oder Fliese oder Stein ist auszumachen. Alles ist glatt und eben, meisterlich erstellt. Der Boden ist leicht mit Staub bedeckt und weist keinerlei Fußspuren auf. Ein Zeichen dafür, dass schon lange niemand mehr hier war. Es ist kalt und irgendetwas Unheimliches liegt in der Luft. Wie eine Art dunkle Präsenz. Eine Kälte, die in Eure Körper eindringt und Euch etwas Wärme entzieht.

Direkt an der Nordwand ist ein großes, steinernes Gesicht zu sehen. Die Konturen, Augen, Hörner, Mund und Kinn machen einen dämonischen Eindruck. Augen, Nase und Mund haben Löcher, als ob man in sie hineinschauen oder greifen könnte. Sie sind scheinbar leer und nur schwarze, gähnende Höhlen blicken Euch entgegen.

Am Gang Richtung Süden liegen drei Türen. Eine davon befindet sich nach wenigen Metern auf der linken Seite und besteht aus schwerem Metall mit einem steinernen Gesicht über der Tür. Zwei weitere Türen aus Holz sind am südlichen Gangende jeweils rechts und links zu sehen. Direkt zwischen ihnen an der entlegendsten Wand, gegenüber dem Steingesicht, mit Front zu Euch, steht ein menschengroßes Skelett ohne Waffe. Bewegungslos, mit einem schwarzem Kapuzenumhang.

Die Freske an der Nordwand ist das einzige Zeichen, dass an die Fresken und Fratzen in den AD&D Modulen „*SI Tomb of Horrors*“ und „*Mud Sorcerer's Tomb*“ aus dem DUNGEON Magazine #37 erinnern. Sie sind ein Hinweis auf die Entmenschlichung und prozessweise Dämonisierung der Menschen und Kreaturen, die sich mit dunkler Magie beschäftigen.

Die Wände, der Boden und die Decke, sind wie bereits oben erwähnt aus magischen **Wänden aus Stein/ Steinwand** (ZAK 5, Wall of Stones) erschaffen worden und später mit weiteren Zaubern verstärkt worden, dass man sie nicht mehr mit dem Zauber **Magie Bannen** (ZAK oder PRI 3) verbannen kann, es sei denn, man hat die 17. Stufe inne.

Hier auf einen schnellen Blick die wichtigsten Facetten des Ganges 14.

- Das steinerne Gesicht an der Nordwand ist Teil eines besonderen, magischen **Mechanismus** zu **Raum 19**.
- Die Tür zu **Raum 19** ist gesichert (mit **Zauberschloss** und einer **magischen Falle: Todeswolke**).  
Spezialschlüssel nötig (Raum 16)
- Der **Aufgang zu Raum 13** birgt eine nichtmagische **Falle** (Einsturzgefahr).
- Die Tür zu **Raum 17** ist mit einem **Zauberschloss** (ZAK 2) gesichert, birgt aber sonst keine Fallen.
- Das Skelett am südlichen Gangende von **Raum 14** ist tatsächlich ein **Knochen-Golem**.
- Die Tür zu **Raum 15** ist **nicht** mit einem „Zauberschloss“ (ZAK 2), aber mit einer **Kältefalle**

gesichert (wie **Feuerfalle** (ZAK 4, Firetrap), kältebasierend, Radius 5 Fuß (1,50m); 1W4+16 Frostschaden, Rettungswurf für 1/2).

### **Knochen-Golem**

Am südlichen Ende des Ganges steht ein etwa 1,80m großes Skelett in schwarzem Umhang und Kapuze. Es handelt sich hierbei nicht um ein normales, animiertes Skelett, sondern um einen **Knochen-Golem**, der einem Skelett zum Verwechseln ähnlich sieht (95%). Nur Hohepriester, die auch Untote vertreiben können, haben eine 30% Chance zu erkennen, dass das Wesen sich von normalen Skeletten unterscheidet (es ist etwas kräftiger und die Ausstrahlung ist etwas anders) Dieser Golem wurde auf der *World of Greyhawk* nur mit der Gnade und als Segen und Geschenk mit Hilfe des Gottes *Nigurutts* geschaffen.

Er ist ein Wächter des Traktes, wird aber zu Beginn völlig bewegungslos an seiner Stelle verharren. Er agiert erst, wenn eines der folgenden Dinge passiert.

1. Jemand versucht die Tür zu Raum 19 auf eine nicht vorgesehene Art und Weise zu öffnen. Oder jemand löst die Falle zu Raum 19 aus.
2. Jemand begeht Beschädigungen im Trakt bzw. Gang oder dem Golem.
3. Jemand versucht die Türen zu Raum 15 oder 17 zu öffnen, ohne einen Gildenring zu tragen. Ausnahme: ein Mitglied des Nekromanten-Ordens präsentiert seinen Ordensring für jemand anderen (einen schwarzer Onyxring mit Totenschädel) und erklärt etwas wie: „*Lass mich und meinen Gast passieren /uns passieren/ Füge uns kein Leid zu / Er/wir dürfen hindurch.*“
4. Der Ordensmeister (*Malarbis*) befiehlt ihm, jemanden anzugreifen oder etwas zu tun.

### **Wichtig: Unterstützung von Malarbis**

Wenn der Knochen-Golem in einen Kampf verwickelt wird, besteht **nach der dritten Runde eine 10% Chance pro Runde kumulativ, dass Malarbis aus Raum 20 ebenfalls auf den Kampf aufmerksam wird** und dann auf der *Etheralen Ebene* näherkommt, um eine Figur aus der Gruppe in Besitz zu nehmen. Dies kann er einmal pro Runde versuchen und insgesamt nur einmal pro Person, bis er alle Gruppenmitglieder einmal angetestet hat. Falls das körperliche In-Besitz-nehmen nicht möglich ist, geht er in die *semi-materielle Form* über und greift an (siehe a. Beschreibung Raum 19). Er versucht zuerst, Spruchanwender (Zauberkundige, Priester, Druide, Barde) zu übernehmen und dann Kämpfer. Gelingt es ihm, jemanden zu übernehmen, wird er sich eine Runde lang die Gruppenmitglieder ansehen und versuchen, sie sich einzuprägen und dann eine Entscheidung fällen, was zu tun ist. Evtl. wird er sich und seinen neuen Körper in der 2ten Runde mit einem **Dimensions-Tor** (ZAK 4, Dimension Door) nach Raum 20 begeben, da er lieber erst den Körper und sich schützen möchte und den Umgang mit einem Körper erst wieder üben muss. (s. *Malarbis*, Beschreibung Raum 19). Nur wenn die Aussichten auf Erfolg gut aussehen, greift er mit Zaubern oder mit Nahkampf an.

**1 Knochen-Golem** [ RK: 0; TW: 14; TP: 70; ETWO 7; AT #1; S: 3W8; MR: keine; Größe 6'(1,80m); Moral Furchtlos (20), EP: 18.000] Im Kampf kämpft der Golem mit einer Hand.

- SA: 1\*3 Runden: lässt der Golem ein einschüchterndes Gelächter los, welches Furcht erzeugt (Rettungswurf gegen Furcht). Wenn er misslingt, ist das Opfer für 2W12 Runden gelähmt; der *Ravenloft Power Wurf* und der *Horror Check* wegen Todesgefahr werden hier auf der materiellen Ebene der *World of Greyhawk* nicht durchgeführt
- SV: *Immun gegen Gift, Lähmung, Furcht, Bezauberung, Geistige Zauber*; Scharfe oder spitze Waffen erzeugen nur halben Schaden; stumpfe Waffen verursachen normalen Schaden; Knochen-Golems sind furchtlos und prüfen niemals die Moral
- SpS (Spezielle Schwäche): Der Zauber **Schmetter** (ZAK 4, Shatter) (Rettungswurf gegen Sprüche) verursacht, dass Waffen doppelten Schaden gegen den Knochengolem verursachen (spitze und scharfe Waffen verursachen normalen Schaden, stumpfe Waffen doppelten normalen Schaden); ein Knochengolem kann keine Waffen benutzen (weder im Nahkampf noch Fernkampf)

**Fallen:** Es befindet sich eine komplexe Falle an der Tür zu Raum 19, siehe Raumbeschreibung 19.

**Schätze:** Der Golem besitzt keinerlei Schätze. Der Umhang ist über sechzig Jahre alt, riecht entsprechend muffig und weist zahlreiche Löcher und Risse auf.

### **15 - Alchemistisches Lager**

Diese Tür ist mit einem permanenten **Zauberschloss** (ZAK 2, Wizard Lock, Stufe 16) verschlossen, d.h. um ihn zu öffnen, bedarf es eines **Klopf-Klopf** Zaubers (ZAK 2, Knock), der die Tür vorübergehend für 1 Phase (turn) öffnet. Um ihn auf Dauer zu verbannen, bedarf es eines **Magie Bannen** (ZAK oder PRI 3, Dispel Magic) auf Stufe 16. Bei niedrigerer Stufe versagt das **Magie Bannen** automatisch (man sollte den Spieler würfeln lassen, aber der Wurf scheidet automatisch). Auf der Tür zu Raum 15 ist ein Schild angebracht mit einer Inschrift in *Alten Suloise* (Old Suloise). Die Inschrift kann wie alle anderen Suloise Texte im Anwesen mit einem erfolgreichen **Sprachen verstehen** (ZAK 1, Comprehend Languages) übersetzt werden. Die Inschrift besagt: „*Reagenzien*“.

Die massive Holztür zum Raum öffnet sich in einen kleinen aber komfortabel eingerichteten Lagerraum für magische und alchemistische Utensilien. Es gibt zahlreiche Regale und Gefäße, allerdings keine Literatur. Hier befinden sich die Zutaten für Zaubersprüche, notwendige kleinere Gefäße oder Gegenstände für Forschungen, aber nicht große Schmelztigel, Destillatoren, etc.

**Fallen:** Keine.

### **Schatz:**

Dies ist ein Lager mit alchemistischen und magischen bzw. nichtmagischen Zubehör für Zaubersprüche von Zaubern bis Stufe 6 und für entsprechende Experimente (mit allen Arten von Rohstoffen, Kesseln, Phiolen, Karaffen und zahlreichen ausgetrockneten Glasgefäßen). 1 Phiole ist noch voll und aktiv: **1 Heiltrank** (2W4+2 TP,

200 EP, Potion of Healing) mit dem Etikett eines Armes mit einer Bandage, sowie ein **Trank des Stammerns und Stotterns**, der aber als **Trank der Wahrnehmung/Entdeckung** (Potion of Perception, Diebeshandbuch, 300 EP) ausgewiesen ist (das Etikett zeigt ein vergrößertes, menschliches Auge), sowie ein **Trank der Hügelriesenstärke** (Potion of Hill Giant Strength, Str 19, 550 EP) mit einem angespannten menschlichen Oberarm/Bizeps als Etikett. Hinter den Gegenständen befindet sich versteckt ein zusammengefaltetes Stück Pergament (**s. Handout 2b, S. 57**).

Weiterhin liegt dort ein Buch über drei Kräuter in *Altem Suloise* mit einer leicht magischen Ausstrahlung. Dies rührt von einem Schutzzauber her, einem „**Sepia Snake Sigil**“ (Stufe 16). Das Buch ist 10 GM Wert.

### 16 – Versteckter Schrein

Dieser Raum ist nur durch eine Geheimtür betretbar. Die Tür ist allerdings nicht durch Magie gesichert. Es gibt auch **keine** Falle und **kein** Zauberschloss. Die Geheimtür kann nur auf normale Art und Weise gefunden werden.

Kaum ist die Tür geöffnet, stellen sich Eure Nackenhaare auf. Es ist sofort spürbar, dass etwas an der kleinen Kammer nicht stimmt. Die Luft flimmert etwas, alles wirkt dunkler und abgedämpft. Selbst das Licht Eurer Lichtquellen ist nur halb so stark wie sonst. Der kleine spartanisch eingerichtete 3\*3 Meter große Raum hat kahle Wände, Boden und Decke und weist am gegenüberliegenden Ende einen steinernen Altar mit schwarzer Altardecke auf, auf der sich eingestickt mehrere dunkelgraue Symbole befinden. Auf dem Altar liegen **ein Schlüssel, ein Dolch, ein Ring und 2 schwarze Kerzen**. Eine fremdartige Kühle und Bösartigkeit gehen von dem Altar und Raum und ein Gefühl des Todes liegt in der Luft, ähnlich wie bei einem Friedhof. Ihr fühlt deutlich eine Gefahr.

**SL Info:** Dieser Raum ist unter Umständen einer der gefährlichsten und tödlichsten Räume im gesamten Modul. Daher sollte man sich den Abschnitt gründlich durchlesen. Sollte man versuchen, den Schrein zu entweihen oder zu vernichten, ist bitte der Text am Abschluss des Moduls zu lesen (S.53). Solange der Schrein und sein Altar aktiv bleiben, werden alle 24 h (Punkt Mitternacht) alle Fallen und magischen Wächterwesen wieder zusammengefügt. (die niederen Steingolems und der Knochengolem). Des Weiteren geht von dem Ort eine dunkle Kraft aus, die dafür sorgt, dass 3 Tage (72h) nach dem Tod einer Kreatur (größer als ein Tier, minimum Intelligenz 5) das Wesen als Untoter wieder erweckt wird (je nach Stufe).

Stufe 1-2: Skelette oder Zombies  
 Stufe 3-4: Ghule oder Ghosts oder Schatten  
 Stufe 5-6: Grufbewohner oder Todesalb (keine Mumien)  
 Stufe 7+: Schreckgespenst

Jeder Paladin und Priester einer gut gesonnenen Gottheit spürt, dass hier etwas sehr Böses lauert. Die Ausstrahlung ist ihrer Ansicht nach für einen kleinen Schrein ungewöhnlich stark. Druiden und Ranger, die einen Draht zu den Mächten der Natur haben, fühlen sich hier ebenfalls unwohl und bedroht, ein ungewöhnlich starkes Gefühl von Tod ebbt über sie hinweg. Nekromanten

spüren hier deutlich die Präsenz nekromantischer Energien und des Todes.

Die Lichtabdämpfung betrifft selbst magische Lichtquellen (um 90%) und auch das von Artefakten, das aber nur leicht abgedämpft wird (etwa 10-20% je nach Stärke des Reliktes oder Artefaktes).

Auf dem Schrein lastet ein permanenter Schutzkreis mit einem **Schutz vor Gutem, 10 Fuß Radius (ZAK 3)**, der allerdings nur den Raum selber abdeckt, dafür aber vollständig. Falls man den Schrein, Altar oder die Statue als Nicht-Anhänger schänden oder untersuchen will, wird eine Beschwörung ausgelöst und ein „*Niederer Tod*“ wie aus dem magischen Kartenspiel aus dem SL-Handbuch („Deck of Many Things“) erscheint. Der Wandteppich in Gang 14 war eine Anspielung und Warnung auf den „*Niederer Tod*“ s.u.

### Kampfsituationen

- erleiden alle Wesen mit *guter* Gesinnung einen Abzug **von -2** auf alle Würfe.
- erleiden alle *Neutralen* Wesen einen Abzug **von -1** auf alle Würfe.
- **regenerieren** sich alle Untote und Nekromanten, die Anhänger von Nerull sind, in dem Raum um 1 Trefferpunkt alle 10 Minuten (falls andere Untote aus dem Gebäude nach einem Kampf hier Zuflucht suchen sollten)

Die Symbole („Tod“ und „Dunkelheit“) sind auf dem Altar in *Altem Suloise* verfasst (Old Suloise) und stehen für den Großen Gott des Bösen **Nigurutt**, (GE NB; Gott des Todes, der Dunkelheit). Tatsächlich verbirgt sich dahinter aber niemand anderer als **Nerull**, der diese Gestalt und den Namen gewählt hat und den Aspekt des Mordes weggelassen ließ, um sich den Nekromanten der Suloise zu offenbaren und sie entweder zu fördern oder auszunutzen. Nerull hat die Nekromanten des alten Ordens ursprünglich bei ihren magischen Experimenten unterstützt, wenn auch zu einem hohen Preis, den sie allerdings erst viel später erfuhren. Dies war auch einer der wichtigsten Gründe, warum der nekromantische Ordensteil so gut in den ersten 100 Jahren gedieh, weil sich die Ordensmeister im Geheimen dem Gott verschrieben hatten. Das sie das aber taten, hielten sie oft solange geheim, bis die Lehrlinge die 10.Stufe erreichten. Der Gott half ihnen solange immer wieder, magische Gegenstände zu erschaffen, Schutzzauber mit einer besonderen magischen Furcht oder anderen magischen Eigenschaft zu erstellen (z.B. die Eingangstür zum Herrenhaus) und half ihnen ebenfalls beim Bau des Knochengolems und der magischen Sicherung zur Tür 19.

Auch eine Versuchung lauert hier, denn der Gott möchte Anhänger gewinnen und flüstert in Gedanken Gästen etwas zu, wenn sie aktiv etwas tun. Er bietet ihnen Macht und Ausbildung bis zur 14.Stufe an, eine schöne Frau, 10 Jahre Lebensverlängerung oder die Erfüllung eines Wunsches an. Aber all das nur, wenn man sich mit den Lehren und Philosophien des Gottes beschäftigen und Anhänger werden möchte. Nekromanten, die nicht zu den Suloise gehören, haben sogar Aussicht besser davon zu kommen, als die Anhänger dieses Volksstammes. Denn Nerull war vor allem Dingen nur gegen die Suloise ausgerichtet. Ein Flan-Nekromant, so unwahrscheinlich der Fall auch ist, würde vermutlich sogar zu einer

besonderen Förderung gelangen können, ohne die besonderen Fallen der sonstigen Ausbildung.

Hier verbirgt sich auch der **Schlüssel mit dem Onyx**, den man zur Öffnung der Tür zum Labor (Raum 19) benötigt.

Auf dem Altar liegen:

**1 Schlüssel (für Raum 19), 1 magischer Dolch, 1 magischer Ring (s.u.)**

Die Beschreibung der Gegenstände erfolgt weiter unten im Bereich Schätze.

Falls man den Altar schänden oder die Gegenstände berühren oder mitnehmen will, manifestiert sich 1 „*Niederer Tod*“ aus einer anderen Dimension. Er ist von seinem Verhalten und seinen Kampfwerten wie das Wesen aus dem berühmten Kartenspiel und **greift jede Runde mit erfolgreicher initiative immer zuerst an und trifft automatisch sein Ziel für 2W8 Schaden.**

**1 Niederer Tod** (Minor Death, RK -4; TP 33, ETWO: trifft automatisch; AT# 1; S: 2W8; SA: gewinnt immer die Initiative, trifft automatisch; wenn ein Spieler getötet wird, ist er für immer tot (außer durch die Belegung mit einem **Wunsch** oder dem Eingreifen eines Gottes oder seiner direkten Diener. Selbstverständlich haben die sogenannten Erzeugergötter von Pantheen ebenfalls die Möglichkeit jegliche Aktionen rückgängig zu machen (z.B. Moradin Soulforge, Corellion Larethian, usw.); SV sollte jemand das Wesen angreifen, erhält derjenige ebenfalls einen eigenen Gegner, der aus einer anderen Dimension kommt; sollte jemand versuchen, einem Angegriffenen zu helfen, ohne anzugreifen, erhält dieser ebenfalls einen „*Niederer Tod*“ als Gegner; dies passiert aber pro Person nur einmal. Hat man einmal seinen Gegner besiegt, kann der Charakter auch den anderen Gruppenmitgliedern helfen, ohne dass weitere Niedere Tode erscheinen). Ein Niederer Tod, der in einer Runde erscheint, kann noch nicht sofort angreifen (erst ab der zweiten Runde.)

#### **Schutz vor dem Wächter**

Beschreibung s. a. Dungeon Master's Guide, Magische Gegenstände, Magisches Kartenspiel (**Deck of many things**). Jeder erhält einen solchen Gegner nur einmal. Der Spruch „**Schutz vor Bösem**“ (PRI 1 oder ZAK 1), oder „**Schutz vor Bösem, 10 Fuß Radius**“ (PRI 4 oder ZAK 3) hält die Kreaturen auf Abstand, solange man nicht angreift. Falls man fliehen möchte, werden die Kreaturen einen nicht bis außerhalb des Geländes des Anwesens (außerhalb der Ummauerung) verfolgen und auch nicht verfolgen, wenn sie sich wegteleportieren oder in eine andere Dimension wegbewegen.

Zauber wie **Böses Verbannen** (PRI 5, Dispel Evil) oder **Heiliges Wort** (PRI 7, Holy Word) vertreiben betroffene Wesen in Reichweite des Spruchwirkenden wieder zurück in ihre eigene Heimat-Dimension (auf die hier im Rahmen des Moduls nicht näher eingegangen wird). Sie gelten dann für diese Situation als vertrieben

und können vom Schrein erst nach 24 Stunden wieder zur Verteidigung gerufen werden.

Wie man den Schrein im Anschluss an den Kampf oder an das Abenteuer entweihen, vernichten oder reinigen kann, findet man am Ende des Abenteuers im Abschnitt 7.

**Fallen:** Es gibt lediglich die Beschwörungsfalle des Wächters im Raum, falls jemand den Ort entweihen, bestehen oder angreifen will.

#### **Schätze:**

Auf dem Altar befinden sich **2 Kegel schwarzer Weihrauch der Meditation (Incense of Meditation)** (500 EP), allerdings nur für Nerull Priester (oder *Nigurutt*) geeignet. Sollte jemand anderes die Räucherkegel benutzen, verliert er 1-2 HP permanent. Sollte ein nichtböser Priester, Ranger, Druide oder Paladin die Räucherkegel benutzen, verliert er 1 Punkt Weisheit und 1-4 HP permanent, ohne Rettungswurf.

Auf dem Altar befindet sich weiterhin der **Schlüssel mit dem Onyx**, den man zur Öffnung der Tür zum Labor benötigt (Raum 19). Ein Träger des Schlüssels, der nicht Priester des **Nerull/Nigurutt** ist oder dem nekromantischen Orden angehört, erleidet jede Runde 1 TP Schaden durch Energieentzug, der normal regeneriert oder geheilt werden kann.

Außerdem liegen auf dem Altar noch ein Dolch, sowie ein Ring, beide sehr gut für Nekromanten geeignet. Die Gegenstände waren zu Beginn noch nicht stark magisch, aber von hoher Qualität. Im Laufe der Jahrzehnte wurden sie jedoch durch die Macht des Altars immer stärker.

**1 Dolch +3, animiert Zombies** (3.000 EP)

**1 Ring des Schutzes+2, der Nekromantie** (4.000 EP)

Der **Dolch +3, animiert Zombies** ist stark magisch und animiert mit dem Dolch getötete humanoide Wesen automatisch zu Zombies (nach 1 Phase/1turn): Ores, Goblinoide und andere Humanoide (siehe Complete Humanoid Handbook) können ebenfalls animiert werden, allerdings keine monsterhaften Kreaturen wie Riesen, Echsen oder Tiere. Das Benutzen des Dolches und Animieren von toten Wesen gilt als böse Tat (Gesinnung beachten !).

Der **Ring des Schutzes +2, der Nekromantie** wirkt wie ein **Schutzring +2** und gibt seinem Träger weiterhin einen zusätzlichen Bonus von +1 auf Rettungswürfe gegen nekromantische Zauber (also insgesamt +3), weiterhin erleidet man bei nekromantischen Zaubern 1 Punkt weniger Schaden pro Trefferwürfel des Zauberspruches. Gegner erleiden einen Abzug von -1 auf ihre Rettungswürfe, allerdings keine weiteren Nachteile bei Schadenszauber. Weiterhin wird der Träger geschützt als würde der Zauber **Schutz vor Gutem** auf ihm liegen (wie der Magierzauber Stufe 1). Charaktere mit guter Gesinnung erleiden jede Runde 1 TP Schaden, wenn sie ihn tragen. Charaktere mit neutraler und böser Gesinnung erleiden keinen Schaden.

Jemand, der mit böser oder neutraler Gesinnung beide Gegenstände benutzt, fühlt das Wohlwollen von **Nerull/Nigurutt**, möchte ihm aber auch jedes Jahr etwas opfern (Geld, Blut, Gegenstände oder Lebewesen). Ein Gesinnungswechsel zur Gesinnung von Nerull (GE NB)

schleicht sich in den nächsten zwei Jahren ebenfalls langsam ein.  
In allen weiteren Teilen des Abenteuers wird der Gott wieder als *Nigurutt* bezeichnet.

### 17 - Gang zu den Schlafgelegenheiten

Dieser Gangabschnitt führt zu den Kammern der ehemaligen, höchststufigen Lehrlinge und des Ordensmeisters. Die Tür von Gang 14 ist mit einem **Zauberschloss** (ZAK 2, Stufe 16. Wizard Lock) gesichert, birgt aber sonst keine anderen Fallen.

Als Ihr die Tür öffnet, stoßt ihr schon nach ein paar Zentimetern auf einen Widerstand auf dem Boden. Vorsichtig prüfend stellt ihr fest, dass es sich um den Körper eines verstorbenen Menschen handeln muss. Der Körper ist immer noch in seine ehemals wertvolle Kleidung gewandet, die allerdings durch die Körpersäfte bereits zerfallen und verdunkelt ist. An einem schmalen, schwarzen Gürtel hängen ein Dolch mit schwarzem Dolchgriff und ein Beutel. Die Person war vermutlich männlich und mittleren Alters. Sie liegt halb zusammengekrümmt auf dem Boden und hält sich die Hände an den Hals.

Die Tür zu Raum 17a steht offen (in den Raum), die Kammer von 17b ist geschlossen.

In Kammern a und b hausten einst die letzten beiden Meister-Lehrlinge *Sorotoss* und *Weshan*. Die anderen normalen Lehrlinge und Ordensmitglieder wohnten im 1.Stock. Durch die dramatischen Ereignisse vor über 60 Jahre fanden beide im Keller ihren Tod und wurden durch die Magie des Schreines wiederbelebt.

Es wartet hier keine Falle, man kann den Gang gefahrlos betreten. Wenn man ihn betritt und den Leichnam untersucht, kann man vage Ähnlichkeiten mit dem Schreckgespenst im 1.Stock (Raum 10) feststellen. Es ist der Körper von Sorotoss, der durch die giftigen Dämpfe und Gase, die im Anschluss an die Explosion vor 60 Jahren austraten, verstarb. Sie hatten eine ähnliche Wirkung wie eine **Todeswolke** (ZAK 5, Cloudkill) und als er aus seiner Kammer flüchten wollte, scheiterte er an dem **Zauberschloss** der Tür und konnte nicht flüchten, da sich sein Gildenring an dem Tag zufällig bei *Malarbis* befand, um ihn bzgl. seiner Schutzwirkung vor dem Knochengolem zu prüfen. Die tödlichen Gase erstickten ihn nach einer Zeit und durch seinen Hass und die Macht des Schreines wurde er wieder zu einem Untoten belebt: einem Schreckgespenst (Raum 10). Man kann den Körper weiter untersuchen und findet ein paar Besitz-Gegenstände (s.u.).

**Falle:** Es gibt keine Fallen in dem Gang außer dem **Zauberschloss** (ZAK 2, Stufe 16) zu Gang 14 und Raum 18. Beide müssen entweder mit Magie (**Klopf-Klopf** (ZAK 2) oder einem geschickten Dieb geöffnet werden.)

**Schätze:** Am Körper von *Sorotoss* findet man **7 Wurfpeile+1** (500 EP), **1 Dolch+1** (500 EP). Eine silberne **Brosche des Schildes** ((Brooch of Shielding) mit 28 Ladungen, keine Juwelen eingearbeitet, 1.000 EP) und **1 Zauberstab der Geheimtüren und des Fallen Findens** (39 Ladungen) (2.300 EP, Wand of secret door & trap location, Befehlswort „*Dethid*“). Das Befehlswort ist in den Tagebuchaufzeichnungen von Sorotoss versteckt (s. Handout II, Raum 17a) oder kann bei einem

Gelehrten oder Magier mit dem Zauber **Legendäres Wissen** (ZAK 6, Legend Lore), z.B. in der Magierakademie in Pitchfield, der Landeshauptstadt von Sunndi, für 1.000 GM herausgefunden werden). Sein Gildenring befindet sich nicht mehr bei *Malarbis* in Raum 19, sondern wurde mittlerweile von *Lariss* eingesammelt und im Raum 20 deponiert.

### 17a - Kammer von Sorotoss

Als ihr den Raum betretet, blickt Ihr in eine einfache, spartanisch eingerichtete Kammer mit einer kleinen Pritsche, einem kleinen Tisch mit Stuhl und Kerze und einer kleinen Truhe.

Sorotoss war zu Lebzeiten ein Stufe 8 Zauberer (Nekromant, GE NB), der ursprünglich aus *Melgan*, einer mittelgroßen Stadt mit knapp 1.000 Einwohner im südöstlichen Königreich Sunndi, kam. Aufgrund seiner nächtlichen Umtriebe war er gezwungen, die Stadt zu verlassen und siedelte sich zunächst in *Edalgon* an, wo er irgendwann auf eine kleine Gesandtschaft des Ordens aufmerksam wurde, die gerade in der kleinen Stadt Handelsgeschäfte tätigte. Nach einem Gespräch erfolgte eine Einladung in das Anwesen, wo er letztlich aufgenommen wurde. Sein Aufstieg im Orden verlief schnell und geordnet, aber auf eine Art, dass er nicht bemerkte, dass er nur schwächere nicht ganz so wirksame oder starke Zauber lernte. Sorotoss mochte *Malarbis* ebenso wenig wie *Lariss*, allerdings schützte ihn sein Misstrauen nicht gegen die unvorhergesehene Katastrophe im Labor. Sein Ziel war es, irgendwann Ordensmeister zu werden oder aber vorher, falls absehbar war, dass er nicht dafür geeignet war oder man ihn blockierte, den Orden wieder zu verlassen und in *Sunndi* weiter zu leben.

Er war nie ein Anhänger von *Nigurutt* und wusste auch nichts von dem geheimen Schrein. Auch wenn er eine böse Gesinnung hatte, hatte er sich nie in Abhängigkeit eines Gottes bringen wollen. Eine Wiederbelebung würde er annehmen, aber eine Gruppe schnell verlassen, ohne zuviel böses Blut zu vergießen, da er keine unnötigen Feinde möchte.

In der Truhe befinden sich unter privaten Gegenständen und Gebrauchsgegenständen auch sein **Sprüchebuch**. Als es zu dem Unglück kam, war er gerade dabei, etwas in sein Buch zu schreiben, das auf dem Tisch geöffnet liegt. Durch die giftigen Dämpfe alarmiert, stellte er sich auf einen Angriff auf das Anwesen ein und nahm seine nötigsten Gegenstände mit sich.

**Persönliches Buch** (s. Tagebucheintragen, Handout #3). In dem Buch stehen Aufzeichnungen in *Altem Suloise* (Old Suloise).

„Das geöffnete Buch weist eine fremdartige unangenehme Schrift auf, die auf keinen Fall die Allgemeinsprache darstellt.“

Den Text findet man hinten als **Spielerhandout # 3**. Alles anderen Seiten sind noch leer.

**Fallen:** In der Kammer und auf den Gegenständen gibt es keinerlei Fallen. Die Innenseite der Tür zur Kammer, die Truhe und das **Spruchbuch** sind aber alle mit einem **Magischen Mund** (ZAK 2, Stufe 8, Magic Mouth) verzaubert worden. Falls jemand außer Sorotoss das

Sprüchebuch oder die Kiste öffnet, ertönt ein bis zu 25 Worte langer Alarmspruch auf Allgemeinsprache (Common): „*Alarm, Unbefugtes Öffnen. Diebe! Ihr werdet in Skelette verwandelt! Alarm, Flieht, solange Ihr noch könnt, Ghule eilt herbei! Ghule eilt herbei! Alarm!*“

Falls jemand die Eingangstür zur Kammer aufbricht, beschädigt oder passiert, ohne dass Sorotoss ihn hereinbittet, ertönt ein zweiter, getrennter **Magischer Mund** (ZAK 2, Stufe 8, Wizard Lock), allerdings mit anderem Text. Dieser wird jedoch erst aktiv, wenn die Tür zur Kammer dabei geschlossen ist. Der Text lautet: „*Alarm, Einbrecher! Ghule zu mir, ich rufe die Verstorbenen des Ordens! Skelette erhebt Euch, die Einbrecher müssen vergehen!*“

Sorotoss wollte sich so gegen unliebsamen Besuch schützen und etwas Zeit gewinnen.

**Schätze:** In der Truhe befinden sich neben normalen Gegenständen auch: **1 Schriftrolle (ZAK 3): Pyrotechnik** (ZAK 2, Pyrotechnik, 200 EP), **1 Trank der Heilung** (Potion of Healing, 200 EP) mit einem Etikett auf der in Altem Suloise „Trank der Heilung“ und **1 Trank der Menschenkontrolle (Gnome)** (Potion of Human Control (Gnomes) (500 EP) mit einem Etikett in Altem Suloise „Trank der Gnomen-Kontrolle“. In der Truhe befindet sich ebenfalls ein Geldbeutel mit 24 GM, 15 SM, 8 KM und 2 Edelsteine in einem weiteren kleinen Beutel (50 GM, 100 GM).  
Desweiteren befindet sich hier eine Abschrift von Sorotoss über die Ursprünge der Suloise und der Nekromanten in der Region. (S. **Handout #3**)

Das **Spruchbuch** beinhaltet folgende Zauber (Wert: 7.800 GM und 7.300 Erfahrungspunkte);

Stufe 1 (10): *Farbenstrahl, Identifizieren, Magie erkennen, Magie Lesen, Kälteberührung, Schutz vor Gutem, Sprachen verstehen, Untote entdecken, Reittier, Zauberzeichen*  
Stufe 2 (6): *Strahl der Schwäche, Vergangenes Leben (Past Life), Keuchhusten, Glitzerstaub, Magischer Mund, Pyrotechnik*  
Stufe 3 (4): *Magie Bannen, Krudas Kleine Schädel\* (NEU) Monster Beschwörung I, Tod vortäuschen*  
Stufe 4 (3): *Maske des Todes, Ansteckung (Contagion), Ausdehnung I (Extension I)*

\* **Krudas Kleine Totenschädel** \*, NEUER ZAUBER: Variante des **Melf's Kleine Meteoriten** (Melfs Minute Meteors, ZAK 3) als Nekromanten Variante; dieser bietet allerdings nur Variante B an und verschießt kleine Totenschädel: 1 pro Runde; der Spruch hat eine Zauberzeit von 1 (s.a. ausführliche Beschreibung hinten)

### 17b - Kammer von Weshan

Die Tür zu dieser Kammer ist mit einem Riegel von innen verschlossen.

„Ihr steht vor einer geschlossenen, massiven, niedrigen Holztür, etwa 1,70m hoch und 1,20m breit. Es gibt einen metallenen, leicht verrosteten Türklopfer, aber kein Türschloss.“

Wenn jemand klopft oder die Tür öffnen möchte, lesen Sie den nächsten Abschnitt vor

„Auf einmal dringt durch die Holztür eine dunkle rauchwolkenartige Gestalt. Eine dunkle Präsenz macht sich bemerkbar und die Luft herum wird kühl. Ein Untoter! Das unheimliche Wesen greift Euch mit einem Röcheln an!“

Es ist der ehemalige Bewohner der Kammer *Weshan*. Außer seiner Frustration und seiner Wut über seinen Tod und die Abgeschiedenheit des Ortes, trachtet er danach, wieder zu Leben zu kommen. Allerdings tötet er alle Fremden, die er nicht als Verbündete der Nekromanten erkennen kann. Er greift die Person an, die ganz vorne steht.

**1 Todesalb „Weshan“** [RK: 4; Int 12; Größe M; TW: 5+3; TP: 42 (25); ETWO: 15; AT #1; S: 1W6; SA Energieraub; SV kann nur von silbernen oder +1 Waffen getroffen werden, Immun gegen Kälte, Schlaf, Lähmung oder Bezauberungssprüchen oder ähnlichen Zaubern; MI -; BT 9; EP: 2.000] *Die angegebenen Trefferpunkte sind erhöht wegen der optionalen Trefferpunkte-Regel (s. hinten S.64) oder aber den nekromantischen Energien des Ortes und des Schreines. Dem SL ist es aber auch unbenommen, die normalen TP von 25 verwenden.*

Das Wesen hat keine Schätze bei sich, sie befinden sich in seiner Kammer 17 b (siehe unten).

Nach dem Kampf können die Abenteurer weiter agieren. Es reagiert niemand mehr auf weiteres Klopfen, die Tür muss mit Magie oder von einem Schurken geöffnet werden, denn der Bewohner ist vor fast 60 Jahren verstorben. Öffnet man die Tür, betritt man eine kleine 3m\*3m große Kammer.

„Die Kammer, die sich Euch zeigt, ist 3m\*3m groß. Neben einer Pritsche mit leicht verrottetem Bettzeug, gibt es neben einer Truhe einen kleinen Tisch mit Schemel und Schreibutensilien darauf, sowie einer Kerze. Auf dem Boden zwischen Bett und Eingang liegt die Leiche einer Person in schwarzen, langen Roben, mit einem Ledergürtel, an der in feinen Schnüren mehrere Wurfpeile angebracht sind. An der Wand lehnt ein Kampfstab.“

Weshan ist ehemals ein Nekromant der 6.Stufe gewesen, verfügt im Moment aber nicht mehr über Zaubersprüche. *Nigurutt* hatte ihm diese Gunst versagt. Er kann aber aufgrund seiner Gestalt durch feine Schlitze kriechen. Falls er unter 15 TP fällt, versucht er in den Geheimraum 16 mit dem Schrein zu gelangen, um sich dort zu regenerieren (1 TP / turn). Am Körper von ihm und in einer kleinen Truhe findet man einen Teil des Schatzes (s.u.)

### Fallen:

Es gibt in der Kammer keinerlei magische oder mechanische Fallen. Allerdings hatte *Weshan* sich mit einigen Knall-Erbsen beholfen, die auf dem Boden vor der Tür im Inneren seiner Kammer lagen. Sie sollten ihn alarmieren, falls jemand unbefugt eintritt. Die Knall-Erbsen sind allerdings fast nicht mehr als solche erkennbar und entweder vollständig verdorrt oder zerfallen.

### Schätze:

**2 Tränke der Extra-Heilung** (Potion of Extra-Healing, 2\*400 EP) mit dem Etikett eines menschlichen Oberkörpers, der stark bandagiert ist, **2 Tränke der Selbstverwandlung** (Potion of Polymorph Self, 2\*200 EP) mit dem Etikett des Umriss eines Menschen, der scheinbar zu einem Vogel wird, **9 Wurfpeile +1** (Darts+1, 500 EP), des weiteren eine kleine Holzschatulle im Wert von 20 GM, in der 2 PM, 4 GM, 15 SM, 3 KM und 4 Edelsteine im Wert von 50 GM, 100 GM, 200 GM und 500 GM liegen. Der Kampfstab an der Wand ist nichtmagisch aber noch brauchbar. Weiterhin findet man in der kleinen Truhe ein zusammengerolltes Pergament (s. **Handout # 2c, S. 57**) und das **Zauberspruchbuch**.

Das **Sprüchebuch** von Weshan (Wert: 7.000 GM, 6.500 Erfahrungspunkte). weist **keine** magischen Fallen auf.

Stufe 1 (7): *Blick Reflektion, Farbenstrahl, Gesicht eines Lebenden\* (NEU), Identifizieren, Kälteberührung, Magie erkennen, Magie lesen, Tenser's Schwwebende Scheibe*  
 Stufe 2 (5): *Keuchhusten, Levitieren, Unsichtbarkeit entdecken, Geisterhand, Tasha's Unkontrollierbares Gelächter*  
 Stufe 3 (3): *Knochenkeule, Vampirische Berührung, Fern Reichweite I*

**NEUE ZAUBER** (s. a. hinten i. Anschluss an Raum 22, Kapitel 10)

**\* Stufe 1: Gesicht eines Lebenden (Neuer Zauber)**, Stufe 1 (Nekromantie, Veränderung) (NEU; ZAK 1, Spruchschule Nekromantie/Illusion; V, B, M, Dauer 1R / Stufe, Zauberzeit: 1 Runde, Wirkungsbereich: Berührte Person, Rettungswurf: negiert, Reichweite: Berührung).

Der Zauber wirkt fast wie ein entgegengesetzter „Leichengesicht“-Zauber (s. ZAK 1, Komplettes Zaubererhandbuch (*Corpse Visage*)) und verändert das Gesicht in das eines lebendigen Menschen oder Halbmenschen und verleiht ihm einen Reaktionsbonus von +2 auf Begegnungen und Gespräche. Hintergrund ist, dass manche hochstufigen Nekromanten mit der Zeit ein Problem mit ihrem Äußeren bekamen und eine Möglichkeit suchten, weiterhin normal mit Menschen reden oder verhandeln zu können. Die Material Komponente ist etwas Schminke. Weshan hatte den Zauber aus studientechnischen Gründen bereits übernommen, um sich auf diese „höheren“ Probleme vorzubereiten, bevor es tatsächlich zu ihnen kommt.

**SL INFO:** Die neuen Zauber befinden sich auch ausführlich beschrieben am Ende des Abenteuers im Anschluss an die Beschreibung von Raum 22, in Kapitel 10.

### 18 - Zwischengang, Warteraum

Die westliche Tür ist aus massivem Holz und mit einem Griff versehen. Sie ist weder verschlossen oder mit einem **Zauberschloss** geschützt. Allerdings schützt eine **spezielle Energieraufhalle** (s.u. Raum 18b) die Tür nach Norden zu Raum 18b (ähnlich dem Zauber **Vampirberührung**, ZAK 3 Stufe 12, die einem Opfer 6W6 Trefferpunkte durch Energieentzug raubt;

Rettungswurf für ½ Schaden; (s. Raum 18b für eine genauere Beschreibung der Falle).

Die Tür zu Raum 18b wird beim Auslösen der Falle nicht beschädigt. Ein Dieb hat aber nur die Hälfte der Chance, die magische Falle zu entdecken oder zu entschärfen. Die Tür ist ebenfalls aus massivem Holz und weist einen Türklopfer auf. Es wird aber niemand mehr öffnen. *Malarbis*, der alte Ordensmeister war in Raum 19, als das Unglück geschah, wo auch seine Leiche liegt und sein Geist normalerweise wandelt.

Diese Kammer scheint nur eine Art Warteraum zu sein. Es gibt eine Tür in der Nordwand und eine in der Ostwand. Die Tür an der Ostwand ist mit Metallbändern verstärkt, besitzt einen Metallring zum Anklopfen und ein Türschloss. An der Tür befindet sich auf Brusthöhe ein Metallgesicht in Form eines Totenschädels mit zwei arcanen Symbolen darunter. An der Südwand hängt ein Schild in Allgemeinsprache „Bitte Gangtür geschlossen halten.“ In der südwestlichen Ecke steht eine mannshohe Vase. An der Westwand hängt ein kleiner, silberner Spiegel von etwa 30cm Durchmesser. Auch hier sind alle Wände auffällig glatt, ohne Fugen, Steine oder Mörtel. Der Raum hat eine etwas beunruhigende und dunkle Ausstrahlung.

Diese Kammer ist nur ein Durchgang, der für Gäste gedacht ist, die zum Ordensmeister wollten. Dies betraf vor allem die Mitglieder des Ordens aber auch seltene Gäste (zum Großteil aus dem nördlichen *Hestmark Hochland* und Dörfern und Städten *Sunndis*, sowie ein paar wenige Humanoide aus dem Süden.) Die hohe Vase aus bemaltem Ton wiegt 50 Kg und ist bei einem Händler 5 GM wert. In der Vase befindet sich allerdings außer Staub nichts. Der Spiegel kann abgehängt werden und bei einem Händler für 10 GM verkauft werden. Der Holzrahmen zeigt mehrere Holzschnitzereien in Rankenform. Die Wände bestehen hier wie auch überall sonst im Kellerbereich aus zahlreichen, magischen Wandsegmenten, die mit dem Zauber **Wand aus Stein** (ZAK 5, Wall of Stone, Stufe 17) und dem Zauber **Permanenz** (ZAK 8, Permanency) verstärkt wurden geschaffen wurden.

In der Ostwand der Kammer befinden sich weiterhin zwei kleine Löcher, durch die man von Raum 21 aussehen konnte, wer beim Ordensmeister anklopfte. Diese Löcher sind fast nicht zu entdecken (ähnlich einer Geheimtür, Elfen und Halbelfen entdecken sie bei einer 1-2 auf einem 1W6, Menschen und andere Rassen bei einer 1 auf einem 1W6).

**Falle:** Außer der Westtür sind der Totenschädel und das arcane Symbol ebenfalls verzaubert. Die arcanen Symbole können nur von jemandem mit der NWF/NWP **Zauberspruchkunde** identifiziert werden oder entsprechender Magie. Hat man die Fertigkeit **Zauberspruchkunde** (Spellcraft), kann man sie bei erfolgreichem Wurf der Nekromantie zuordnen. Erst wenn man die Fertigkeit zweimal gelernt hat, kann man ihre Bedeutung entschlüsseln (*Feinde, Abwehr*).

Sollte in der Vorkammer oder wenn die Tür geöffnet ist, ein Kampf ausbrechen, fängt der Totenschädel in der alten Sprache der Suloise an zu sprechen

„Sterbt, denn ihr betretet Orte, die nicht für Euch geschaffen wurden.“

Darauf entsteht ein magischer Effekt, der eine Variante des „**Furcht**“-Zaubers ist (ZAK 4, Fear, Stufe 12), der auf alle Angreifer ausgesprochen wird, die sich innerhalb von 20 Fuß befinden. Der Nekromanten – Ordensmeister war davon ausgeschlossen und trug damals einen Ring, der ihn als solcher auswies und vor solchen Fallen schützte.

Wie sonst auch, laden sich alle Fallen und magischen Verzauberungen alle 24 Stunden (Punkt Mitternacht) durch die Macht des Schreines wieder auf.

**Schätze:** Die Zwischenkammer weist keine besonderen Schätze auf.

### 18 a - Gemach von Malarbis

Die Tür nach Norden zu Raum 18b ist mit einem permanenten **Zauberschloss** (ZAK 2, Stufe 16) und einer besonderen, magischen **Energieraubfalle** versehen. D.h., dass das Zauberschloss nur von einem Spruchanwender der mindestens 16.ten Stufe mit einem **Magie Bannen** (ZAK 3 oder PRI 3, Dispel Magic) erfolgreich verbannt werden kann. Ein **Klopf-Klopf** (ZAK 2, Knock) hingegen ist jedoch normal wirksam. Wenn jemand außer *Malarbis* allerdings versucht, die Tür normal zu öffnen, muss derjenige einen Rettungswurf gegen Zaubersprüche würfeln. Misslingt er, verliert er **6W6 Trefferpunkte durch Energieentzug** wie bei dem Zauber **Vampirische Berührung** (ZAK 3, Vampiric Touch), bei geschafftem Rettungswurf nur die Hälfte. Untote sind davon ausgenommen. Früher hätte der Zauber noch eine zweite Wirkung gehabt und die geraubte Energie und Trefferpunkte auf den Bewohner der Kammer 18b überragen (in dem Fall *Malarbis*). Da dieser allerdings bereits verstorben ist und sich als Geist in einem anderen Raum aufhält (Raum 19) findet keine Übertragung statt, die Energie bleibt aber entzogen. Sie kann auf normale Art und Weise geheilt oder regeneriert werden.

Als Ihr die Tür zu der kleinen Kammer öffnet, stellt ihr schnell fest, dass sie einst im Besitz eines vornehmen oder reichen Mannes gewesen sein muss. Neben einem großen, alten Bett, gibt es eine große Truhe, einen Sekretär, mehrere altertümliche Wandbehänge und ein paar Gemälde. Auch ein paar Regale mit einigen mehr oder weniger magischen Utensilien sind zu sehen. Auf dem Boden liegt zwischen dem Bett und dem Tisch ein altes, schwarzes Worg-Wolfsfell. Würde über allem nicht das Gefühl von Alter, Verlassenheit und Verfall liegen, wären die Dinge mehrere tausend Goldmünzen wert.

Diese Kammer gehörte einst den verschiedenen Ordensmeistern und wurde von den Nachfolgern übernommen. Fast immer war es so, dass der aktive Ordensmeister nach zahlreichen Jahren aufgrund neuer Erkenntnisse oder Plänen seine Aufgaben an seinen Nachfolger übergab, an einen unbekannt Ort abreiste und einen Zeitpunkt seiner Wiederkehr erklärte. Falls er nicht zurückkehrte (oft nach 3 Monaten) wurde der amtierende Stellvertreter neuer Ordensmeister und durfte dann einige neue Bücher und Schriftrollen studieren, die ihm bis dahin verboten oder unbekannt waren. Darin offenbarte sich auch die jahrhundertalte Geschichte um die Spaltung der geflüchteten *Suloise* bei ihrer Ankunft in der Region *Sunndi*, dem ehemaligen nekromantischen

Stützpunkt im Sumpf und der weiteren Abspaltung und Gründung des Anwesens in den *Hestmarks*. (siehe auch Hintergrundgeschichte in Handout #3, Tagebuch von Sorotoss, welches hier aber nicht beiliegt.)

Ein dünnes Tagebuch von *Malarbis* (s.u.) befindet sich in der Truhe und kann studiert werden (es ist wie alle anderen Bücher in *Suloise* verfasst, s.u. Schatz). Die Truhe selber ist geschützt (s.u.)

Die Gemälde und Wandbehänge im Raum sind nur Zierstücke und zeigen zum Teil Landschaftsbildern oder verwirrende dunkle Muster und Farben. Ihren Goldwert findet man unten im Schatz.

**Fallen:** Es gibt zwei Fallen in dem Raum. Eine auf den Geheimtüren zu Raum 19, die andere auf der Schatztruhe (s.u.).

Die Geheimtür zu Raum 20 ist von der anderen Seite mit einer **Kältefalle** versehen (eine Variante der Feuerfalle, ZAK 4, für 1W4 +17 Schaden, s. a. Raum 20).

Die Truhe ist mit einem **Zauberschloss** (ZAK 2, Stufe 12, Wizard Lock) gesichert und weist eine alte Giftnadelfalle auf. Das Gift ist allerdings schon alt, daher erhält man einen Bonus von +2. Bei Misslingen verstirbt man in 1W6 Phasen und erleidet bis dahin alle 10 Minuten 10 Schadenspunkte, bei Gelingen erleidet man einmalig 10 Schadenspunkte.

Weiterhin steht auf einem der Regale ein Buch über das Verhalten von Hügelzwerge im „Rauhen Hochland“ in *Altem Suloise* mit einer leicht magischen Ausstattung. Diese kommt von einem Schutzzauber, einem „**Sepia Snake Sigil**“ (Stufe 16). Das Buch ist 30 GM Wert.

**Schatz:** Außer den Gegenständen an seinem Körper in Raum 19 hat *Malarbis* in dem Raum noch folgende Wertgegenstände aufbewahrt:

1 Satz mehrere Gefäße in schwarz: 1 Karaffe (3 GM), 1 Schale zum Räuchern (2 GM), 3 Kristallgläser in dunkelblau/schwarz (1 GM das Stück), 1 Säckchen mit 12 PM, 10 GM, 24 SM, 12 KM und 1 Säckchen mit Edelsteinen (5\* 10 GM, 3\* 50 GM, 7 \* 100 GM, 3 \* 500 GM, 2 \* 1.000 GM)

2 Wandbehänge (1 Tuch und 1 Wandteppich mit komplizierten und hypnotisierenden Mustern im Wert von je 500 GM). Die Gemälde stellen Landschaftsbilder der *Hestmarks* und des Sumpfes dar, die von Meister Ahnab (dem 2.Ordensmeister) gemalt wurden. Sie haben einen Wert von je 100 GM (4 Stück).

Weiterhin befinden sich in der Truhe 2 normale Bücher. Darunter ein **Tagebuch von Malarbis** (s. **Handout #4**: Die Tagebucheinträge von *Malarbis*) und 1 Pergament über einige grundlegenden Hintergründe bzgl. des nekromantischen Ordens in den *Hestmarks*. (s.

**Spielerhandout #3**, dieses kann weiter hinten eingesehen oder für die Spieler ausgedruckt werden. Es handelt sich hier um das Original des Textes, das Sorotoss als Kopie besitzt).

**Magische Gegenstände:** 1 **Schild +1** (500 EP) (normalgroß, Shield+1), 4 **Armbrustbolzen+1** (500 EP, Bolts+1), **Leichte Armbrust der Geschwindigkeit** (1.500 EP, Light Crossbow of Speed), **Schild +3** (1.500 EP, großes Körperschild, Body Shield), **Kriegshammer +1** (500 EP, Warhammer+1), weiterhin 2 **Tränke: Trank der Levitation** (250 EP, Potion of Levitate) mit einem

Etikett mit dem Wort „Le“ und ein **Trank der Menschenkontrolle (Humanoide)** (500 EP, Potion of Human Control (Humanoids (Orcs, Goblins, Kobolds, etc.)) mit einem Etikett mit dem Wort „Kontr. Humanoide“. Die Gegenstände stammen von seinen seltenen Privatreisen und haben nichts mit dem Besitz des Ordens zu tun und werden von ihm nur für etwaige Momente in der Zukunft bewahrt (als Handel- und Tauschobjekte, als Köder oder Belohnung für andere), da er sie selber fast nicht einsetzen kann.

Das große Sprüchebuch von Malarbis befindet sich aus Sicherheitsgründen in Kammer 22. Hier in seiner Truhe befindet sich nur ein **Reisesprüchebuch** mit den notwendigsten Sprüchen für unvorhergesehene Zwischenfälle und Reisen.

Das Sprüchebuch ist mit einem **Zauberschloss** (ZAK 2, Stufe 12, Wizard Lock) verschlossen und bekommt wegen einer leichten Verzauberung einen Bonus von +2 auf seine Rettungswürfe. Der Schlüssel zu dem Schloss befand sich bei *Malarbis* in Raum 19 zum Zeitpunkt des Unglücks und wurde ebenfalls vernichtet. Das Buch hat einen Wert von 10.400 GM und bringt 9.400 Erfahrungspunkte.

- Stufe 1 (14): *Cantrip, Hypnose, Identifizieren, Kälteberührung, Magie entdecken, Magie Lesen, Magisches Geschoss, Nachricht, Nekromantisches Auge\**, Schild, Schutz vor Bösem, Reittier, Spinnenklettern, Sprachen verstehen, Zauberzeichen
- Stufe 2 (10): *Geisterhand, Glitzerstaub, Ghoul Berührung, Keuchhusten, Klopf-Klopf, Netz, Schutz vor Paralyse, Stinkende Wolke, Vocalize, Zauberschloss*
- Stufe 3: (8): *Geisterross, Magie bannen, Krudas Kleine Totenschädel\** (NEU), Schwebender Schädel, Tot stellen, Untote lähmen, Vampirische Berührung, Verlangsamten
- Stufe 4 (6): *Dimensions Tür, Entkräftigung, Kleine Erschaffung, Kleiner Schutz der Unverwundbarkeit, Otilukes Widerstandfähige Sphere, Fernreichweite II*
- Stufe 5 (4): *Erd Elementar beschwören, Knochenwand, Todeswolke, Tote wiederbeleben*
- Stufe 6 (2): *Todesnebel, Wetterkontrolle*

\* Die Zauber „**Nekromantisches Auge**“ und „**Kradas Kleine Totenschädel**“ sind neu. Ihre vollständige Beschreibung findet man hinten in Kapitel 10, NEUE ZAUBER. Dort befinden sich auch weitere optionale Regeln zur Nutzung von nekromantischen Zaubern.

## 19 - Labor

**Wichtig:** Dieser Abschnitt ist etwas komplexer, da die Tür und der Raum getrennt voneinander beschrieben werden. Der SL sollte sich diesen Abschnitt daher gut durchlesen.

### Die Labortür

Die Tür ist **verschlossen** und nur mit einem **Spezialschlüssel** (in Raum 16, s.u.) und **drei Edelsteinen** (s. Raum 9) zu öffnen.

Die Tür zu diesem Raum unterscheidet sich extrem von allen anderen im Gebäude. Eine schwere, massive knapp

2m hohe und 1,50m breite, glatte Metalltür mit einem schweren, verdunkelten Metallring blockiert das Weiterkommen. Unter dem Ring befindet sich ein Türschloss mit einem markanten, komplexwirkenden Schlüsselschlitz. Die Türangeln der Metalltür sind nicht zu sehen. Über der Tür befindet sich im Steinrahmen ein lebens echter Totenschädel mit hellgrünen Edelsteinen als Augen.

### 19 a - Die eiserne Eingangstür

Die Tür zu diesem Raum besteht aus 15cm dickem Eisen, dass mittlerweile an der Oberfläche leicht am Rosten ist. Von außen kann man an ein paar Stellen mehrere 30cm große, 5 cm hohe Auswölbungen erkennen, als ob dort jemand von innen gewaltsam dagegengeschlagen oder ein immenser Druck oder eine gewaltige Hitze die Verformung verursacht hätte.

Die Tür besitzt einen dicken, schweren Metallring und ein Schloss. Dieses ist mit einem besonderen, **magischen Schlüssel** (s. Raum 16) und **drei ovalen Edesteinen** (s. Karmin in Raum 9) und dem Zauber **Zauberschloss** (ZAK 2, Stufe 16, Wizard Lock), der mit dem Zauber **Permanenz** (ZAK 8, Stufe 16, Permanency) dauerhaft verstärkt wurde, verschlossen. D.h., die Tür kann nur auf die weiter unten genannte Art geöffnet werden oder von einem **Magie Bannen** (ZAK 3 oder PRI 3, Dispel Magic), wenn der Spruchanwender mindestens die 17. Stufe hat. Ein magischer Effekt verhindert aber, dass der Zauber **Klopf-Klopf** (ZAK 2, Knock) wirksam ist. Die Tür ist weiterhin mit einem permanenten **Magischen Mund** (ZAK 2, Stufe 16, Magic Mouth) geschützt. Wenn jemand die Tür ohne den magischen Schlüssel und die Steine öffnen möchte, ertönt die Stimme des **Magischen Mundes** in der Sprache der *Alten Suloise* (Old Suloise):

“*Hast Du vergessen, was Du brauchst? Such’ den Schwarzen und zähle drei. Asche und ein Säckchen in Gestein. Hol es oder sterb’ dabei!*“ (23 Worte).

Sollte jemand versuchen, die Tür gewaltsam zu öffnen (aufbrechen oder durch massive Magieanwendung), wird die **Falle** (s.u.) ausgelöst und der Knochengolem am Gangende greift an. Die Botschaft wird jedes Mal, wenn man versucht die Tür zu öffnen, in einer dunklen, unheimlich klingenden Stimme wiederholt. Der Spruch ist eine Warnung und eine Erinnerung, falls jemand den **Schlüssel mit dem schwarzen Onyx** (s. Raum 16). Und die **drei Edelsteine** (s. Raum 9) vergessen hat. Außerdem wird nur ein Ordensmitglied die Sprache der *Alten Suloise* (Old Suloise) verstehen, denn Gäste waren hier nur in Begleitung anwesend und hatten normalerweise keine anderen Sprachkenntnisse außer der *Allgemeinsprache* (Common).

### Schlüssel

Mit dem Spruch sind zwei Dinge gemeint. Dass man den Schlüssel mit dem schwarzen Onyx aus Raum 19 und das Säckchen mit den 3 Edelsteinen aus der Schatulle im Kamin aus dem Parterre (Raum 9) dabei hat. Die Asche und das Gestein beziehen sich auf die Asche und das Geheimfach im Kamin hinter dem lockeren Stein, in dem sich die Schatulle befindet.

### Steinfreske im Türrahmen

Die grünen Augen im Steingesicht im Türrahmen sind Edelsteine im Wert von je 100 GM. Ein Herausnehmen

verändert nicht die Magie der Tür, solange der Schrein in Raum 16 noch aktiv ist, sondern aktiviert die **Falle** (s.u.)

**# Falle:** Versucht man die Tür gewaltsam zu öffnen (indem man versucht, ohne Vorbereitung die Tür am Ring in den Raum zu drücken, dann wird eine **magische Falle** ausgelöst, die ebenfalls permanent angebracht wurde und sich alle 24 Stunden wieder auflädt. Der Zauber der ausgelöst wird, ist „**Todesnebel**“ (ZAK 6, Stufe 16, Dauer 16 Runden, Death Fog) und erzeugt eine giftige, grüne Wolke von 40\*20\*20 Fuß. Dadurch, dass der Gang im Keller (Gebiet 14) nur 10 Fuß hoch und breit ist, füllt die grüne, tödliche Wolke den gesamten Kellergang und den kompletten Treppenaufgang bis zur obersten Stufe im Erdgeschoss. Durch die Ritzen der anderen Gangtüren gelangt wegen der Menge und Konsistenz von dem Nebel nur wenig oder nur in einer schwachen Dosis, so dass man in einem der benachbarten Zimmer Zuflucht finden kann, falls die Tür zu öffnen ist. Alle Kreaturen, die aber im Gang oder innerhalb der Wolke verbleiben, erleiden abhängig von ihrer Stufe Schaden (**Dauer 16 Runden**) und werden gleichzeitig zusätzlich noch von dem **Knochengolem** (s.u.) angegriffen.

- Kreaturen bis zu TW 4+1 sterben ohne Rettungswurf
- Kreaturen mit TW 4+1 bis TW 5+1 erhalten einen Rettungswurf mit -4 und sterben bei Misslingen
- Kreaturen mit TW 5+1 bis TW 6 erhalten einen normalen Rettungswurf und sterben bei Misslingen, und Kreaturen mit mehr als TW 6 erhalten jede Runde, in der sie sich in der Wolke aufhalten 1W10 Schaden ohne Rettungswurf (Luft anhalten hilft nicht).

Es bleibt eine Flucht nach oben oder in einen Nachbarraum. Der Rückzug nach oben ist aber nur möglich, wenn die Treppe nicht eingestürzt ist oder entsprechende Kletterhalterungen vorbereitet wurden. Um den Treppenabsatz nach oben zu erreichen (falls alle anderen Türen im Gang noch geschlossen sind) bedarf es 2 Runden, mit der dritten Runde ist man im Erdgeschoss angelangt. Da die Giftwolke mit einem Mal schnell entladen wird, **füllt sich der komplette Kellergang nach 1 Runde vollständig bis zum oberen Treppenabsatz**. Der Zauber hält insgesamt **16 Runden**. Danach löst sich die grüne Wolke schlagartig innerhalb 1 Runde wieder auf.

Alle anderen Türen und Räume müssen abhängig von ihrer Beschreibung (Raum 15-17) auf ihre Zugänglichkeit geprüft werden.

#### **Öffnen der Tür zum Labor** (Raum 19)

Um die Tür zu Raum 19 zu öffnen, ohne den Onyxschlüssel und die Steine zu benutzen, muss man die Falle und das **Zauberschloss** neutralisieren. Da der Zauber **Zauberschloss** aber durch den Zauber **Permanenz** (ZAK 8, Stufe 16, Permanency) verstärkt wurde, muss man ein **Magie Bannen** (ZAK oder PRI 3, Dispel Magic) der Stufe 16 oder höher anwenden. Andernfalls bleibt die Magie erhalten. Das gleiche trifft auf die Falle mit dem magischen **Todesnebel** (ZAK 6, Stufe 16, Death Fog) zu, die ebenfalls nur von einem **Magie Bannen** auf Stufe 16 gebannt werden kann. Will ein Schurke den überdurchschnittlich guten, mechanischen Türmechanismus öffnen, erleidet er einen **Abzug von -40 % auf seine „Türöffnen“-Chance**. Allerdings bleibt dann immer noch das Zauberschloss (**ZAK 2**), der die Tür geschlossen hält.

Alternativ kann man mit dem richtigen **Schwarzen Onyxschlüssel** aus Raum 16 und den drei Edelsteinen aus Raum 9 die Tür ebenfalls öffnen.

Die drei Steine sind ein *Lapislazuli Wert 10 GM*, ein *Rauchquarz für 50 GM* und, ein *weißer Jadestein 100 GM*. Alle Steine haben eine ovale Form.

Dabei müssen die Steine in folgender Reihenfolge in den oberen Teil des Türschlosses eingesetzt werden. Von links nach rechts

Weißer Jadestein – Rauchquarz - Lapislazuli

Geschieht dies, wirkt der Totenschädel im Türrahmen zufrieden und spricht in *Altem Suloise*:

„*Richtige Reihenfolge.*“

Es ertönt ein metallisches Klacken und ein schwerer metallener Riegel zieht sich in die Wand zurück.

Wenn man dann den Schlüssel nutzt und die Tür öffnet, spricht der Totenschädel in der Tür erneut in *Altem Suloise*. (Zum Verstehen muss man ein **Sprachen Verstehen** (ZAK 1) oder ähnlichen Zauber benutzen)

„*Kommt herein, Wissende und Wissensuchende. Ihr kommt dem Tod und seinem Mysterium immer näher.*“ Wieder ertönt ein Klacken und ein metallischer Bolzen entriegelt sich.

Die Tür ist auch nach Verbannung der Zauber oder nach dem Einsatz der Schlüssel und Edelsteinen schwer zu öffnen und bedarf eines erfolgreichen **Tür Öffnen Wurfs**, da sie durch die Explosion im Labor im Türrahmen leicht verzogen ist. Unabhängig davon sind nach 24 Stunden (Punkt Mitternacht) alle Zauber wieder aktiv.

#### **19 b - Das Labor**

Endlich schwingt die Tür auf und Ihr blickt in einen großen, geräumigen Raum, der wohl einst als Labor gedient hat. Große Tische, Regale und umgefallene Gefäße, sowie andere fast unkenntliche Einrichtungsgegenstände liegen verteilt auf dem Boden. Entweder halb verschmolzen oder halb verrostet. Selbst der Fußboden hat sich unter der Explosion eines Unglücks, dass sich hier vor vielen Jahren abgespielt hat, verändert und wirkt an manchen Stellen wie geschmolzener Teig. Auch die metallene Tür weist von innen starken Beschädigungen und Schmelzstellen auf. An drei Stellen befinden sich größere, metallene und hölzerne Splitter in der Eisentür, die in die Metalloberfläche eingedrungen sind und die die Beulen erzeugt haben, die man schon draußen im Gang sehen konnte.

Die interessantesten Orte im Raum sind scheinbar ein altes, verbranntes Buchregal an der Ostwand und ein Körper, der verkohlt und verschmolzen neben vernichteten Gefäßen weiter hinten auf dem Boden liegt.

Zunächst passiert nichts, aber **nach 5 Runden erscheint der Geist von Malarbis** aus dem Nachbarraum 20, wenn die Charaktere sich normal in dem Raum umsehen und die Gegenstände oder den Körper untersuchen (s.u. *Das Auftauchen von Malarbis und seine Taktik*). Der Körper stellt die Überreste des alten Ordensmeisters **Malarbis** dar, der hier einen wichtigen, nekromantischen Trank zubereiten wollte, der ihm Einblick in eine

bestimmte Seinsform zwischen Leben und Tod beschern sollte (s. weiter hinten, *Trank des Unlebens*, Raum 22). *Malarbis* betrat den Raum früher nicht durch die Eisentür, sondern oft über die geheime Verbindung über Raum 18a und 20 oder den Zauber **Dimensions Tor** (ZAK4, Dimension Door), den er mit seinem Status als Gildenmeister als einziger nutzen konnte, um die magische Barriere zu überwinden. Einer der Anreize, der allen höherstufigen Nekromanten in Aussicht gestellt wurde, um ebenfalls auf die Position des Ordensmeisters aufzusteigen.

### Gegenstände

Bei dem fast nicht mehr erkennbaren Körper von *Malarbis* findet man einem Schlüsselbund. Einige der Schlüssel sind allerdings verschmolzen (z.B. der zum Wachturm). Der **verzauberte Schlüssel zum Eingang** des Anwesens (Portal von Gebiet 7 zu Raum 8) ist noch intakt (und hat einen schwarzen Onyx als Zierstein). Der Eingangsschlüssel strahlt eine entsprechende Magie aus (Verzauberung) und kann alle Türen mit einem **Zauberschloss** (ZAK 2, Wizard Lock) innerhalb des Gebäudes öffnen (nicht aber die Truhen), da diese in einem besonderen, magischen Herstellungsprozess entstanden.

Alle anderen wertvollen Gegenstände, die *Malarbis* einst trug, wurden bei der Explosion unbrauchbar. Auch ehemalige Gefäße oder Zutaten für Labortätigkeiten, Tische, Kessel und andere Wertgegenstände sind hier vernichtet worden. Eine genaue Untersuchung läuft allerdings Gefahr, dass die Charaktere sich hier wegen zahlreicher, scharfkantiger Splitter verletzen. (s. Falle unten). Die wenigen, wertvollen Gegenstände, die man hier noch finden kann, befinden sich weiter unten aufgeführt unter Punkte **Schätze** (s.u.).

### Das Auftauchen von Malarbis und seine Taktik

Nach etwa 5 Minuten/Runden, wird der Geist von *Malarbis* aus Raum 20 auf die Unruhe in diesem Raum aufmerksam und kommt auf der *Etheralen Ebene* näher. Er wird versuchen, jede Runde einen der Charaktere zu übernehmen, bis er Erfolg hat (einmal pro Figur). Zunächst Zauberkundige (Zauberer, Priester, Druiden, Barden) dann Kämpfer, dann andere Nahkämpfer (Diebe, Mönche, Assassinen). Wenn er Erfolg hat und die Gruppe zu dem Zeitpunkt geschwächt ist, greift er sie mit Zaubern oder im Nahkampf an. Wenn es zu gefährlich wird, nutzt er den Zauber **Dimensions-Tor** (ZAK 4, Dimension Door) und begibt sich zuerst kurz nach Raum 19 um *Lariss* zu warnen und dann nach Raum 22, wo er sich erholt und in den nächsten Stunden und Tagen erst einmal wieder lernt, seinen Körper gut zu nutzen und neue Zaubersprüche zu erlernen.

### „Malarbis“

Der letzte Hexer und Ordensmeister verstarb bei einem wichtigen Experiment vor fast 65 Jahren (522 CY (Allgemeinjahr des Greyhawk Kalenders). Er war auf einen wichtigen Hinweis bzgl. untoter Kreaturen und ihrer Verbindung zur negativen Ebene gestoßen und wollte ein Experiment mit bestimmten Energien der *Quasi-Ebene der Asche*, die Teil der *Negativen Elementarebene* ist, durchführen, um weitere Informationen zu bekommen. Letztendlich sollte es ihn über mehrere Schritte zum *Trank des Unlebens* führen (s. Schatz, Raum 22), von dem er hoffte, dass er ihn in einen *Leichnam* verwandeln würde. An einer Stelle des Rituals war er sich nicht mehr ganz sicher und brach es vorzeitig ab, um ein paar Bücher aus der geheimen Kammer 22 zu

holen. Bei der Ritualsbeschreibung verlas er sich aber irrtümlicherweise. Als er dann versuchte, ein Portal zur *Quasi-Ebene der Asche* zu öffnen, öffnete er stattdessen aus Versehen ein Portal zur Elementarebene des Feuers. Eine Feuerfontaine schoss in den Raum und entzündete einige Zutaten und Reagenzien, was mehrere Ölfäschchen und den Inhalt des Kessels zur Explosion brachte. Dabei wurden nicht nur die o.g. Gegenstände, sondern auch die wertvollen Bücher aus Raum 22 vernichtet. Wäre das Experiment und noch ein paar weitere erfolgreich gewesen, hätte er in ein paar Jahren (mit erhöhter Erfahrungsstufe) eventuell ebenfalls seinen Vorgängern in den *Weiten Sumpf* oder die tiefen, südlichen Hügel des *Hestmarks* folgen können, um nach den angeblich geheimen Zufluchten der alten Ordensmeister zu suchen. (SL Info: Was dann auf einer Abkürzung ebenfalls zu den zahlreichen Gräbern der *Schlammzauberer* führen könnte (s. „Mud Sorcerors Tomb“ aus dem DUNGEON MAGAZINE # 37). Im Original-Konzept des Moduls oder der Kampagne wäre allerdings vorher die Suche nach dem ersten Hauptsitz des Nekromantenorden im *Weiten Sumpf* nötig, von dem aus dann die Spuren zu den Grabmählern der *Schlammzauberer* führen oder aber zur Karte, die zu *Acereraks* Grabmahl führt (S1 *Tomb of Horrors*). Für mögliche Folgeabenteuer, s.a. Punkt 3 oder „*Plotauhänger*“ auf der letzten Seite.

**Der Geist „Malarbis“** [GE RB, RK 0/8; Intelligenz 18; TW: 10; TP: 36; #AT: 1; ETWO 11; S: Alterung um 10-40 Jahre (1W4\*10); SA: Furcht, Magisches Gefäß, Alterung um 10-40 Jahre, Zaubersprüche; SV: Etherale Gestalt (ein Wechsel dauert 3 Segmente), kann nur von silbernen, versilberten oder magischen Waffen getroffen werden, wenn er semi-transparent geworden ist; Heiliges Wasser verursacht normalen Schaden, wenn sie semi-transparent sind (RK 0), MI: 14; Größe M (1,60m); EP: 9.000]

Geister können von Priestern der 7.Stufe theoretisch vertrieben werden, wenn sie die Kraft dazu haben. Aufgrund der Nekromantie im Gebäude und der Kraft des Schreines haben Priester und Paladine einen **Abzug von -3 auf die Stufe auf das Verreiben, Befehlen oder Vernichten von Untoten auf Malarbis**. Wenn sie semi-transparent werden, verursachen Geister **beim Ersten Erscheinen einen Furcht-Effekt, der alle Anwesenden um 10 Jahre altern und panisch für 2W6 Runden fliehen lässt**, wenn sie einen Rettungswurf gegen Zaubersprüche nicht schaffen. Priester der 6.Stufe und höher sind gegen diesen Furcht-Effekt immun (nicht aber gegen die Alterung bei Berührung), alle anderen Humanoiden der 8.Stufe und höher erhalten einen Bonus von +2 auf ihren Rettungswurf gegen diese einmalige Furcht-Attacke.

### Spruchliste von Malarbis (Stufe 12 Hexer)\*

- Stufe 1 (4+1): Magie Erkennen, Schutz vor Bösem, Schutz vor Gutem, Nekromantisches Auge (NEU), **Kälteberührung\*\* (V, H)**
- Stufe 2 (4+1): Klopf-Klopf, Geisterhafte Hand, Netz, Stinkende Wolke, Zauberschloss
- Stufe 3 (4+1): **Magie Bannen\*\* (V, H), Tot Stellen\*\* (V, H), Untote lähmen, Vampirische Berührung\*\* (V, H) Verlangsamten**

Stufe 4 (3+1): Kleine Kugel der Unverwundbarkeit, **Dimensions Tür\*\* (V)**, Dimensions Tür (V), Kleine Erschaffung  
 Stufe 5 (3+1): Untote beleben, **Todeswolke\*\* (V, H)**, Erd Elementar beschwören, Wand aus Knochen  
 Stufe 6 (1+1): Todesnebel, Wetterkontrolle

*\* Generell gilt: Spezialisten der Nekromanten Schule dürfen keine Zauber der Schulen der Illusionen oder Verzauberungen erlernen oder wirken*

*\*\* Im Moment ist Malarbis nur noch in der Lage, die fett gedruckten Zauber zu wirken. Die o.g. Sprüche stellen seine Spruchauswahl zum Zeitpunkt des Unglücks vor über 60 Jahren dar. Auch mit einem Körper muss er erst wieder einige Tage üben, sich den Spruchstudien widmen und die notwendigen Materialkomponenten aus Lager 15, 18 oder 21 organisieren und nicht alle sind noch benutzbar(40%). Die oben genannten Sprüche befinden sich teilweise in seinem Reisespruchbuch in Raum 18 und vollständig im Geheimraum 22.*

*Aufgrund der Zeit, die vergangen ist, in denen er keine Sprüche mehr gewirkt hat, **haben alle oben fett gedruckten Zauber weiterhin eine 20% Chance, dass sie scheitern.** (Malarbis redet zwar immer noch hin und wieder semimateriell mit Lariss oder Sorotoss, hat aber keinen Körper, um die komplexen Handbewegungen zu üben).*

Falls Malarbis einen neuen Körper erhalten sollte und ummemorisieren kann, wird er zunächst das Gebäude und den Hof mit Alarm, Schutz und anderen Warnmechanismen sichern und dann ggfs. ein paar Reisen antreten. Z.B. nach Edalgon oder in das Hestmark Hochland, um Materialkomponenten oder neue Diener oder Akolythen zu finden. Statt dem **Erd Elementar beschwören** (ZAK 5) wird er dann einen **Kältekegel** (ZAK 5) memmorisieren, den **Schutz vor Gutem**-Zauber (ZAK 1) fallen lassen und stattdessen **Magisches Geschoss** (ZAK 1) lernen.

Der folgende Abschnitt ist der Übersicht halber in mehrere Bereiche unterteilt:

- Kampf von der *Etheralen Ebene*
- *semimaterieller* Kampf
- wenn *Malarbis* einen Körper erfolgreich übernimmt
- **hat Malarbis Erfolg gehabt**
- Last Stand
- Schutz vor *Malarbis* oder Befreien einer Person vom Einfluss von *Malarbis*
- Alternativen

### Kampf von der etheralen Ebene

Als erstes wird *Malarbis* Taktik zunächst sein, einen Charakter von der *Etheralen Ebene* aus zu übernehmen (sein Geist dringt in den Körper ein, verdrängt den eigentlichen Besitzer in den Hintergrund und wird dann versuchen, entweder die anderen Gruppenmitglieder in die Flucht zu schlagen oder aber bei zu starker Gegenwehr zu fliehen. Da er eine Intelligenz von 18 besitzt und sehr erfahren ist, kann er sehr schnell feststellen (1 Runde), ob er Aussichten auf einen Sieg hat oder sich besser zurückziehen sollte.

### Semimaterieller Kampf

Falls die erste Übernahme von der *Etheralen Ebene* scheitert, wendet er sich in jeder weiteren Runde einem

weiteren Spielercharakter zu (oder NPC Begleiter), bis alle einen Angriff erfolgreich abgewehrt haben. Charaktere, die einen Rettungswurf gegen seine Übernahme bestehen, können den Geist nicht auf der *Etheralen Ebene* ausmachen und entdecken nichts ungewöhnliches, aber sie spüren einen Druck gegen ihren Kopf, ihre Nackenhaare stellen sich auf und sie bekommen eine Gänsehaut, als hätte sie ein kühler Luftzug berührt. Erst nach 24 Stunden kann *Malarbis* wieder versuchen, alle Mitglieder der Gruppe jeweils einmal zu übernehmen.

Erst dann wird er sich, wenn sie dagegen immun sind, semi-transparent möglichst weit entfernt von der Gruppe offenbaren (z.B. am Gangende). Man sieht dann, wie er z.B. in einer Wand oder Tür erscheint und wird dann seinem **Furcht-Effekt** ausgeliefert (alle Anwesenden müssen einen Rettungswurf gegen Sprüche ablegen mit Weisheitsbonus (s.o.). Bei Misslingen altert man 10 Jahre und flieht für 2W6 Runden).

Falls er Aussichten auf Erfolg sieht, wird er mit seiner Alterungsberührung (10-40 Jahre pro Berührung) angreifen und die Charaktere der Reihe nach töten, beginnend mit dem Kämpfer, dann dem Magier, dann dem Schurken und zuletzt dem Priester und anderen Geflüchteten. In diesem Zustand hat er eine Rüstungsklasse von 0. Erleidet er in den ersten 2 Runden bereits mehr als 20 Punkte Schaden, wird er sich sofort wieder auf die *Etherale Ebene* zurückziehen und im Raum 22 regenerieren, bevor er wieder angreift (er wird den Schrein in Raum 16 meiden, weil er dem Gott misstraut) Er regeneriert dort in dem Zustand dann 1 TP pro Stunde. Dies gilt auch, wenn er unter 12 TP verwundet wird.

### Materieller Kampf , körperliche Attribute

Hat *Malarbis* erfolgreich einen Körper übernommen, kann er zwar ab jetzt in seinem neuen Körper eingeschränkt agieren, aber nicht auf das Wissen oder Können der Figur zurückgreifen. Er kann nur körperliche Aktionen durchführen und die Attribute des Übernommenen verändern sich danach leicht:

- Die körperlichen Attribute **Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution** bleiben gleich
- **Charisma** reduziert sich um 2 Punkte (da er zwar gleich aussieht aber sehr kühl und berechnend ist)
- und die **Intelligenz und Weisheit** werden komplett ausgetauscht mit der von *Malarbis*: Intelligenz 18, Weisheit 16.
- Die Trefferpunkte bleiben von ihm (36 TP), werden aber evtl. durch eine hohe Konstitution erhöht (KON 15: +10 TP, KON 16-18: +20 TP)

Hat er den Körper übernommen wird er versuchen, die Situation einzuschätzen und entscheiden, ob er fliehen oder kämpfen sollte. Sollte er glauben Aussicht auf einen schnellen Erfolg zu haben, wendet er seine Zauber an, um so effektiv wie möglich zu siegen: **Todeswolke, Vampirische Berührung** und **Kälteberührung**. Sollte die Kampfsituation zu gefährlich aussehen, wird er versuchen, mit dem Zauber **Dimensions Tür** (ZAK 4, Dimension Door, nur 20% Erfolgchance wegen langer Körperlosigkeit) nach Raum 21 zu fliehen, wo der *Kryptenwächter* Wache hält und er vorerst in Sicherheit ist. Diesem wird er sich in seinem neuen Körper zu erkennen geben, in dem er seinen Namen und den von *Serotoss, Lariss* und *Weshan* nennt und ihre ehemaligen Aufgaben und ihren momentanen Untotenstatus auflistet.

Danach wird er den *Kryptenwächter* vor den Abenteurern warnen, und sich dann zur Erholung und Studie nach Raum 22 zurück ziehen. In Raum 22 wird er auch magische Gegenstände an sich nehmen, die er benutzen kann, darunter auch den Ring mit dem **Wunsch**. Er wird aber versuchen zu vermeiden, den Wunsch zu wirken, da er in aller Ruhe überlegen möchte, wie er ihn am besten in der Zukunft benutzt. Entweder für die Wiederbelebung seines Körpers, volle Spruchfähigkeit als Geist, für den zukünftigen Aufbau des Ordens oder seine spätere Flucht. *Malarbis* weiß auch noch nicht, was passiert, wenn er sich wünscht, dass sein alter Körper wieder zu Leben erwacht (der vernichtet in Laborraum 19 liegt), da er befürchtet, dass er nicht automatisch mit seinem Geist dort Einzug hält, was er natürlich hofft. Stattdessen könnte es sein, dass auf einmal etwas anderes dort zu Leben erwacht, was er vermeiden will. Nach dem Laborunglück ist er diesbezüglich sehr vorsichtig geworden. Dies wird er versuchen zu orakeln.

Sollte der Zauber **Dimensions-Tor** scheitern, wird *Malarbis* eine zeitlang mit seinen o.g. Zaubern kämpfen (**Todeswolke**, **Vampirische Berührung** und **Kälteberührung**) und dann versuchen, im Nahkampf solange mit einer Waffe zu kämpfen (Schwert, Dolch, Stab, usw.) bis die Gruppe oder die übernommene Figur fast tot ist. Dann wird er den Zauber **Tot Stellen** (ZAK 3, Feign Death, ab 15 TP) wirken und sich scheinbar beim nächsten Angriff sterben lassen, um sich später bei einer nächtlichen Wache der Abenteurer davonzuschleichen. Er wird sich dann zu Raum 19, 20 und 22 begeben und sich dann ähnlich vorbereiten wie oben bereits bei der Flucht mit dem **Dimensions-Tor** beschrieben wurde. Falls die Charaktere ihn nicht angreifen, wird er die Türfalle zu Raum 19 oder andere Fallen aktivieren (durch anfassen), um die übernommene Figur zu töten. Sein erstes Ziel ist es, einen brauchbaren Körper zu besitzen, sein zweites, die Gruppe zu töten.

Scheitert er mit dem Zauber **Tot Stellen** (PRI 3, Feign Death) oder fliegt die Tarnung auf, wird er bis zum Tode weiterkämpfen (weil er dann später einen Gegner weniger hat). Er wird sich danach auch *etheral* zurückziehen und einen Tag lang warten, bis er wieder versuchen kann, die Gruppenmitglieder zu übernehmen.

### Hat Malarbis gesiegt

wird er sich nach dem Kampf zu Raum 20 und 21 begeben, um sich dort in den nächsten Tagen zu erholen, mit seinem neuen Körper üben und versuchen, neue Zauber zu memorisieren (was nach etwa 2 Wochen wieder klappt, 5% pro Zauber/pro Tag, dass er einen Zauber wieder erfolgreich verstehen und memorisieren kann).

Er wird er auf lange Sicht versuchen, vorsichtig Erfahrungsstufen hinzuzugewinnen (da er den Körper nicht verlieren und nutzen will), den Orden wieder aufzubauen und auch letztlich seinen alten, ursprünglichen Körper wiederzubeleben und mit seinem Geist in Besitz zu nehmen (neu gewonnene Erfahrungsstufen würden sich übertragen). Den Körper, den er übernommen hatte, wird er auf irgendeine Art und Weise für die Zukunft seines Ordens einspannen oder ggfs. töten und wieder als Untoten animieren. Wenn der übernommene Charakter zufällig ein Magier mit der Spezialisierung Nekromantie sein sollte, wird er ihn selbst bei guter Gesinnung versuchen, für den Orden zu gewinnen, da er ein überzeugter Verfechter der Spruchschule ist und ihm eine faire Chance lassen, ein

Lehrling zu werden (bis Stufe 9) – aber erst nachdem er ihn mehrfach getestet hat.

Mit einem neuen Körper ausgestattet wird *Malarbis* allerdings den geheimen Altarraum meiden so gut es geht und auch auf die Gegenstände auf dem Altar verzichten, da er dem Gott misstraut. Kontakt und Gebet wird es nur in allerdringlichsten Fällen geben.

### Last Stand

Sollten die Dinge sehr schlecht stehen und *Malarbis* auch in Raum 22 nicht mehr sicher sein, weil man ihn dort aufspürt, wird er versuchen, doch noch den Schrein in Raum 16 zu erreichen (*etheral* oder materiell) Dort wird er je nachdem, ob er materiell ist, den Schlüssel und die Altargegenstände aufnehmen und sich regenerieren oder aber zu *Nigurutt* beten, der ihm zur Unterstützung für zukünftige Dienste sofort einen „*Niederer Tod*“ als Wächter zur Seite stellt (s. Raum 16). Man hört dann kurz nach dem Stossgebet von *Malarbis* in dem Altarraum eine dunkle Stimme, die die Charaktere auch telepathisch in anderen Räumen des Anwesens in ihrem Kopf hören. „*Wähle, Malarbis: Tod oder Macht*“. *Malarbis* antwortet „*Macht*“, worauf der Diener erscheint (s. Raum 16) und danach erneut die Stimme „*Macht? Gut, dann diene fortan bis zum Tod, Malarbis*“. Die Charaktere spüren auch sofort, dass diese Gedanken aus Raum 16 kommen, wenn sie den Ort bereits kennen oder aber, dass er am Kellergang (Raum 14) liegen muss. Je nachdem wird *Malarbis* entweder mit dem „*Niederer Tod*“ zu den Abenteurern zurückkehren und weiterkämpfen (mit dem Dolch oder seinen verbliebenen Zaubern) oder sich kurz zu seinem alten Gemach in Raum 18 begeben, um zu sehen, ob er dort noch etwas nützliches findet. Erst dann wird er weiterkämpfen. Er wird auch versuchen, die Charaktere in die Irre zu führen, seine Ortskenntnis zum Anwesen auszunutzen und die Charaktere herumzuscheuchen und auch in die obere Etage fliehen, um sie dort abzuhängen und ggfs. *Niedere Steingolems* auf sie hetzen oder in Fallen locken. Dies könnte sich zu einer kleinen Verfolgungsjagd durch mehrere Geheimgänge und Räume entwickeln.

### Schutz vor Malarbis oder Befreien einer Person vom Einfluss von Malarbis

Ein Charakter, der übernommen wurde, kann mit einem **Bösem Bannen** (PRI 5, Dispel Evil) dauerhaft bis zum nächsten Übernahmever such 24 Stunden später oder einem **Schutz vor Bösem** (PRI/ZAK 1, Protection from evil) oder **Schutz vor Bösem, 10 Fuß Radius** (ZAK 3 oder PRI 4, Protection from evil 10'R) vorübergehend bis zum Spruchablauf von dem Einfluss des Geistes befreit werden, der dann aus dem Körper verdrängt wird, aber nach Ablauf des Zaubers wieder automatisch eindringen kann).

Die Zaubervarianten des **Schutz vor Bösem** wirken auch bereits vorher schon als Schutz, wenn *Malarbis* versucht, Personen anzugreifen oder zu übernehmen – seine Versuche prallen in dem Fall an den Geschützten ab und er kann nicht näher an sie heran.

Ist aber eine Person einmal übernommen worden und kein **Böses Bannen** (PRI 5, Dispel Evil) vorhanden, hilft auf Dauer nur, die übernommene Figur festzusetzen und in dem nächst gelegenen Tempel einer Gottheit mit guter Gesinnung und entsprechenden Spruchsphären (Wächter, Beschwörung (Guardian, Summoning)) zu überführen (Vorschlag: ein Tempel des *Pelor* oder *Heironeous* in der Stadt *Melgan* im südöstlichen Teil des Königreich *Sunndis*). Dort kann die betroffene Person mit einer Zeremonie und dem Zauber **Böses Bannen** (PRI 5,

Dispel Evil) von dem Geist von *Malarbis* befreit wird. Dafür wird allerdings eine Spende von 800 GM erbeten. *Malarbis* wird dann aber zurück auf die *Etherale Ebene* und zur Ruine im *Hestmark Hochland* zurückgetrieben.

Eine andere, schnelle, vorübergehende Zwischenlösung könnte auch die Überführung eines Betroffenen zum *Pelor-Schrein* auf der Route zwischen *Edalgon* und der Ruine sein, an dem die Gruppe am Anfang des Abenteuers vorbeikommt. Dort ist ein Spielercharakter im Schrein ähnlich wie bei einem **Schutz vor Bösem**-Effekt geschützt und der Geist von *Malarbis* wird bei Betreten des Schreines herausgedrückt. Von dort könnten andere Spielerfiguren aufbrechen, um weitere Hilfe zu holen, oder aber dort in Ruhe auf das Eintreffen von solcher warten (normalerweise finden dort keine Zufallsbegegnungen statt), da der Schrein versteckt ist. *Malarbis* wird sich hinterher sogar nicht daran erinnern, wo er aus dem Körper vertreiben wurde, wenn er in die Ruine zurückkehrt.

#### Alternativen:

Theoretisch könnten die Charaktere im Kampf versuchen, *Malarbis* mit einem Heiligen Symbol zu vertreiben oder zu befehlen (mit einem -2 Abzug auf den Wurf). Auch ein **Trank der Untoten Beherrschung** (Geister) befindet sich noch in einer Vitrine in Raum 9 im Erdgeschoss. Aber auch das tollkühne Handeln von Charakteren, die versuchen, *Malarbis* in ein Gespräch zu verwickeln und zu ködern, könnten alle zu interessanten Gesprächen oder Situationen führen.

**Fallen:** Viele Objekte in dem Raum wurden durch das Feuer, dass durch das kurzzeitig geöffnete Portal zur *Elementarebene des Feuers* in das Labor gelangte, vollständig verbrannt. Durch mehrere Explosionen wurden viele Gegenstände vernichtet und ihre Teile in alle Richtungen geschleudert. Daher befinden sich auch scharfkantige Stein- und Metallsplitter überall im Raum. Jede Runde, die ein Charakter den Raum die Reste der Objekte untersucht, besteht eine 5% Chance, dass er sich leicht verletzt (1 Schadenspunkt) mit einer 5% weiteren Chance, dass sich daran noch Reste einer giftigen Substanz befinden (50% für eines von beiden. Ein Gift würde 1W4 Schaden und leichte Halluzinationen verursachen (Dauer 4W12 Stunden, Rettungswurf gegen Gift). Ein **Gift Neutralisieren** (PRI 4, Neutralize Poison) wird es vorzeitig kurieren.

#### Schätze:

Der Körper von *Malarbis* ist fast vollständig zur Unkenntlichkeit verbrannt und zerfallen. Ein Großteil seiner Kleidung und seiner magischen Gegenstände ist dabei ebenfalls vernichtet worden. Darunter sein **vernichteter Stab der Macht** (Staff of Power) und sein **vernichteter Ordensring**. Einzig und allein ein **verzauberter Ring mit schwarzem Onyxstein** hat das Inferno überstanden. Mit diesem ist man in der Lage, alle Türen mit **Zauberschloss** (ZAK 2, Wizard Lock) innerhalb des Gebäudes zu öffnen (auch die Eingangstür zu Raum 7 / 8), allerdings nicht die Tür zu Raum 19 oder zu anderen Türen **außerhalb** des Hauptgebäudes.

#### Wiederherstellung der Gegenstände

Um den **Stab der Macht** (Staff of Power) wiederherzustellen, bedarf es der Anwendung von **2 Wünschen** (1 um den Gegenstand ohne Magie aus entsprechenden Komponenten wieder herzustellen und ein zweiter Wunsch, um die alte Magie und Kraft wieder

in ihm zu aktivieren). Das gleiche gilt für den **Ordensring**, der die vereinten Kräfte eines **Ringes der Zauberkraft Stufe 1-3** (verdoppelt alle Zauber der Stufen 1-3, Ring of Wizardry LV 1-3) und eines **Ring des Schutzes +3** beinhaltet und auch einen **zusätzlichen Nekromanten Bonus** gewährt (als würde man die Spezialisierung als Magier noch einmal erhalten: d.h. Gegner erleiden noch einmal -1 auf alle nekromantischen Zauber, der Träger erhält +1 auf alle Rettungswürfe gegen Nekromantie, der Träger erhält ein +15% auf das Erlernen von neuen, nekromantischen Zaubern, etc.). Dieser Bonus ergänzt sich mit den Boni, die der Träger hat, auch wenn er bereits Nekromant ist. (also +2, -2, +30%, etc.)

Zuletzt gewährte der Ring einem die Möglichkeit alle Zauberschloss Türen und magische Fallen auf dem Gelände des Anwesens zu umgehen und Zauber zu wirken, die aufgrund der zahlreichen Schutzzauber nicht gewirkt werden können (z.B. **Dimensions-Tür**, **Teleportation**, **Astral Reisen**, **Betreten der Etheralen Ebene**, usw.)

Sollte er wiederhergestellt werden, verlieren alle Personen, die weder Nekromant noch neutral oder böse sind, 1 Trefferpunkt pro Phase und ziehen die Aufmerksamkeit des Gottes *Nigurutt* auf sich. (s. auch Raum 16 für wahre Identität des Gottes) Der Ordensring ist einer der wenigen Gegenstände der Ordensmeister, die traditionell bei Verlassen des Ortes dem Stellvertreter hinterlassen wurde.

#### 20 - Geheimes Lager

**Wichtig:** Dieser Raum kann nur durch die Geheimtüren von Raum 19 oder Raum 18a betreten werden. **Der magische Schutz auf den Räumen 19-22 ist stärker als auf den anderen Räumlichkeiten des Anwesens.** Der Schutz verhindert hier die Nutzung von Zaubern wie **Dimensions-Tür**, **Teleportieren**, **Teleportieren ohne Fehler**, **Astral Spruch**, **Etherale Reisen** und **ähnliche psionische Kräfte**.

Die Geheimtüren zu Raum 18 und 19 sind weiterhin beide magisch mit einer **Kältefalle (Variante der Feuerfalle ZAK 4, Stufe 17)** geschützt. Beim Öffnen erleidet man 1W4+17 Punkte Kälteschaden (Rettungswurf gegen Sprüche ½). Auch diese Falle wird jede Nacht durch die Energie des Schreines wieder aktiviert.

„Der Raum, den Ihr betretet ist 6m breit, 9 m lang und 5 Meter hoch. Er war ehemals komfortabel wie eine Mischung aus Wohnzimmer und Trophäenraum eingerichtet. Allerdings muss dies schon sehr lange her sein, denn über allem liegt eine leichte Staubschicht und lässt die Farben etwas verblassen. Auch die Stoffe machen einen leicht verrotteten Eindruck. Ein alter, dicker Woll-Teppich im Stile der *Oeridianer*, mit zahlreichen karierten und rautenartigen Mustern in dunklen Farbtönen ist in der Mitte des Raumes von Ost nach West ausgelegt. Entlang der Ostwand hängen Wandregale mit Büchern, Gefäßen, kleinen Statuen und Vasen, sowie anderen Zierobjekten. An der Westwand hängen in zwei Reihen untereinander alte, leicht eingestaubte Ölgemälde mit Holzrahmen und Schildchen, die scheinbar Porträts von Menschen zeigen. In der nordwestlichen Ecke sieht man eine Buchregalwand von 2m breite und 3m Höhe.

In der Südostecke befindet sich eine kleine Sitzecke, in der zwei Stühle um einen Rundtisch aufgestellt sind, auf dem sich ebenfalls leicht eingestaubt ein Schachbrett mit Schachfiguren befindet. Das Spiel ist noch im Gange und nicht beendet.

An der Mitte der Südwand steht eine Steinstatue, wie man sie bereits oben im Eingangsraum gesehen hat, diesmal mit Metallschild und Streitkolben. Auf ihrem Schild kann man das Zeichen eines schwarzen Krummsäbels auf hellblauem Feld erkennen.

An der Nordwand hängen in zwei Reihen verteilt Trophäenköpfe einheimischer Tiere des *Hestmark Hochlands*. Man sieht einen Bärenkopf, Ameisenkopf, Habichtskopf, Fledermauskopf, Wolfskopf und einen Löwenkopf. Zusätzlich und als Prunkstücke der Sammlung sieht man in der Mitte weiterhin zwei größere, exotische Köpfe: den Kopf eines Lindwurms im Zentrum der Wand als Prunkstück mit etwa 2m Größe und der Kopf eines Trolls zu seiner rechten Seite, etwas nach unten versetzt. Auf der linken Seite des Lindwurmkopfes befindet sich ein drittes, aber noch leeres Trophäenbrett aus Holz auf gleicher Höhe und im gleichen Abstand wie der Trollkopf.

Direkt vor und unter dem Lindwurmkopf befindet sich ein großer Lehnstuhl ähnlich einem Thron aber einfacher und ohne aufwendige Verzierungen, in dem eine verfallene, menschengroße, skelettartige Gestalt in brauner Kapuzenrobe sitzt. Die skelettierten Hände umklammern die Armstützen. Ihr Kopf ist gesenkt und scheint auf den Boden zu sehen. Als Ihr den Raum betretet, dreht sich langsam ihr Kopf in Eure Richtung und Ihr blickt in zwei rote, flirrende, fast hypnotische Augen.

Eine kehlige Stimme ertönt, als die Kreatur den Kiefer zum Sprechen bewegt und mit tiefer Stimme spricht.  
„*Oh, Besucher. Welch seltene Ehre. Leider sind wir nicht darauf vorbereitet!*“ und macht eine verscheuende Handbewegung.

Mit dem Abschluss seiner Handbewegung aktiviert das Wesen seine besondere **Teleportations**-Kraft (s.u.) und versucht die Abenteurer zu vertreiben. Gelangen die Charaktere zum zweiten Mal hierher und der Wächter existiert noch, kann man die weiter unten stehende Box vorlesen.

#### **Sind die Charaktere zum Ersten Mal im Raum 19:**

Falls die Charaktere schon vor Ende des Textes agieren möchten, würfeln Sie Initiative. Falls die Abenteurer bis zum Ende nichts tun, zählen Sie nach Beendigung des Textes leise bis 5 und beschreiben Sie dann, dass die Luft um die Charaktere anfängt zu flirren und alle Gruppenmitglieder einen **Rettenwurf gegen Magie** würfeln müssen. Gelingt er, passiert nichts. Misslingt er, werden die einzelnen Betroffenen wegteleportiert. Wohin die Charaktere gelangen, kann man weiter unten in der Tabelle mit 1W100 ermitteln. Jeder Charakter gelangt dabei an einen anderen Ort.

#### **Sind die Charaktere zum zweiten Mal hier oder haben den Rettenwurf geschafft:**

Die Kreatur stutzt und starrt Euch kurz an. Wieder ertönt ihre tiefe, kehlige Stimme:

„*Habt Ihr irgend etwas nicht verstanden? Ihr seid hier nicht willkommen! Möge Euch der Tod oder das Untote*“

*Leben ereilen! Wir benötigen hier sowieso mehr Wächter! ... Wächter!“*

Mit dem letzten Wort ruft der *Kryptenwächter* den *Niederer Steingolem* zum Angriff hinzu. D.h. übriggebliebene Charaktere, die den Rettungswurf geschafft haben, werden nun in einen Kampf mit *Lariss* und dem *Niederer Steingolem* verwickelt.

Das Wesen im Lehnstuhl ist „*Lariss*“, ein *Kryptenwächter*. Zusätzlich zu seinen normalen Kräften verfügt der ehemalige Nekromanten-Lehrling über die Fähigkeiten eines Stufe **6 Zauberers**. Die Steinstatue an der Südwand ist ein *Niederer Steingolem*, wie man ihn bereits im Eingangsraum 8 des Herrenhauses angetroffen hat. Er wird aber erst dann aktiv, wenn *Lariss* nicht in der Lage ist, die Charaktere wegzuteleportieren und greift an, sobald *Lariss* angegriffen wird, selber angreift oder *Lariss* es ihm bedeutet.

*Lariss* verstarb vor vielen Jahrzehnten bei einem der höherstufigen, nekromantischen Prüfungen (zu Stufe 14) und wurde durch die Magie des damaligen Ordensmeisters durch den Zauber **Kryptenwächter** (ZAK 7 oder PRI 7, Cryptthing) wiederbelebt (nicht mit dem magischen Trank aus diesem Abenteuer). Er geht seiner Aufgabe gewissenhaft nach und ist froh, dass man sein damaliges Versagen noch in eine Art Sieg umwandeln konnte. Denn er ist dem Tod nun näher und hat auch eine Art der ewigen Existenz erreicht, wie er sie als Nekromant angestrebt hat. Seine Magie hat er auch zum Teil behalten, was ihn um so glücklicher macht. Er hofft, dass sich irgendwann wieder Nekromanten ansiedeln, er neue Gesprächspartner bekommt und neue Forschungen beobachten kann. Er hält sich vom Glauben an *Nigurutt* allerdings fern, da er sich mehr als Wissenschaftler sieht. Eine Gelegenheit wieder zu normalen Leben zu gelangen wird er ablehnen, weil er seine neuen Immunitäten und Kräfte schätzt, allerdings fände er es interessant, selber noch Erfahrungsstufen hinzuzubekommen und selber Experimente durchzuführen.

Seit seiner Verwandlung wacht er über die Kammern 19,20,21, und 22, ist aber am Häufigsten in Raum 20. Die anderen Räumlichkeiten im Haus oder den Hof meidet er und würde sie nur auf Befehl des Ordensmeisters oder eines anderen Vorgesetzten aufsuchen. Das Gelände selber, bzw. den ummauerten Bereich kann er jedoch aufgrund der Magie, die ihn erschaffen hat, **nicht verlassen**. Das weiß er allerdings nicht, sondern fühlt nur einen Widerstand. Wird er hinausgezwungen, verfällt die Magie, und sein Körper zerfällt in seine Einzelteile. Die meiste Zeit wandert er zwischen Raum 19 und 20 hin und her, liest sich die letzten Bücher durch oder unterhält sich mit dem Geist von *Malarbis* aus Kammer 22, der auch öfters das Anwesen abläuft. *Lariss* kennt alle Geheimräume im Haus (auch die Schatzkammer und den geheimen Schrein in Raum 16 oder 13), wird sie aber nicht freiwillig offenbaren. Auch ein Priester mit böser Gesinnung kann ihn **nicht** mit einem *Unheiligen Symbol* dazu zwingen, Informationen preiszugeben, da er als *Kryptenwächter immun* dagegen ist (s. Monsterstatistiken oben).

Falls es zum Kampf kommt, was sehr wahrscheinlich ist, wird *Lariss* als erstes versuchen, die Abenteurer mit seiner Hauptkraft wegzuteleportieren. Falls die Charaktere der **Teleportation** widerstehen, wird er versuchen, sie mit seinen Zaubern auf Distanz zu halten und zu bekämpfen. Erst am Ende, wenn er über keine

wirksamen Magien mehr verfügt, wird er im Nahkampf kämpfen. Wenn es zum Kampf kommt, wird der *Niedere Steingolem* (s.u.) zu Leben erwachen und ihn ebenfalls verteidigen und versuchen, einen Nahkämpfer abzublocken.

**Krypten-Wächter "Lariss"** [ RK: 3; TW: 6; Int: 15, GE: NB; BT 12, ETWO 15, TP: 31; AT #1; S:1-8; SA: spezielle Teleportations-Kraft (s.u.), Zaubersprüche, SV: Immun gegen Bezauberung, Verzauberung, Lähmung und Schlaf Zauber; immun gegen Kälte basierende Zauber, kann nur von +1 Waffen getroffen werden; **kann nicht von einem Priester vertrieben oder befehligt werden**; Moral 17 (Fanatisch), EP: 2.000 ] Im Gegensatz zu anderen, ehemaligen Akolythen konnte der Wächter seine Fertigkeiten zum Teil behalten und ist in der Lage, Sprüche in der geheimen Kammer 22 neu zu memorisieren.

*Lariss* selber trägt keine Schätze und nur zwei magische Gegenstände am Körper. Einen **Ring der Resistenz gegen Nekromantie** (Ring of resistance: necromancy, EP: 1.000xp), der ihm einen +1 auf Rettungswürfe gegen nekromantische Zauber und Gegnern einen Abzug von -1 gegen nekromantische Zauber vom Träger gibt. Weiterhin trägt er eine **Schritrolle mit dem Zauber „Nebelwolke“** (ZAK2, Fog Cloud, Stufe 9), falls der memorisierte Zauber von ihm scheitert. Die Schätze im Raum findet man weiter unten.

*Lariss* ist komplett auf die Verteidigung der Anlage eingerichtet. Die Sprüche memorisiert er aus dem Buch in Kammer 22. Er darf allerdings auf Anweisung von *Malarbis* keine anderen Gegenstände benutzen.

- Level 1 (4+1):** *Kälteberührung, Frost Hand (\*2), Schock Griff, Schild*
- Level 2 (2+1):** *Nebelwolke, Stinkende Wolke, Unsichtbares Erkennen*
- Level 3 (2+1):** *Krudas Kleine Totenschädel\* (NEU), Blitzschlag (\*2)*

**Noch aktive Zauber die auf ihm ruhen:**

- **Steinhaut** (ZAK 4, Stoneskin, 7 Treffer), der Zauber wurde vor über 60 Jahren auf ihn gewirkt und bestand noch, als es zu dem Unglück kam.

*Lariss* trägt weiterhin eine **magische Schritrolle mit dem Zauber "Nebelwolke"** (ZAK 2, Fog Cloud, Stufe 9) mit sich, die er wirkt, falls der memorisierte Zauber scheitert, gebannt wird oder abläuft.

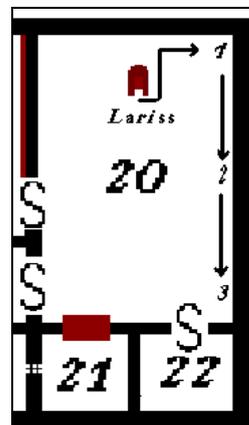
\* **Frost Hand:** NEUER ZAUBER (s.a. Kapitel 10): Eine Variante des Zaubers "Brennende Hand" (ZAK 1), als Kältespruch. Alle anderen Eigenschaften bleiben gleich  
 \*\* **Krudas Kleine Totenschädel\***, NEUER ZAUBER, s. auch Beschreibung in Kapitel 10; dies ist eine Nekromanten Variante des Zaubers **Melf's Kleine Meteorite** (*Melf's Minute Meteors*), allerdings nur in Variante B: es kann jede Runde ein kleiner Totenschädel verschossen werden. Der Spruch hat eine Zauberzeit von 1 und eine Dauer von 1 Runde pro Stufe.

Materialkomponente ist ein mit schwarzen Edelsteinen verzierter Oberschenkelknochen im Wert von 1000 GM, der allerdings wieder verwendet werden kann.

\*\*\* **Generell gilt:** Da *Lariss* ursprünglich ein Praktizierender der nekromantischen Schule war, steht ihm 1 Zauber pro Spruchstufe mehr zu Verfügung.

**Kampfstrategie** (s.a. Strategie im Rahmen unten)  
 Erst wird *Lariss* den Zauber **Nebelwolke** (ZAK 2, Fog Cloud) wirken und damit den gesamten Raum ausfüllen. In der **Nebelwolke** sieht man fast nichts mehr (**Sichtweite 60cm, selbst Infravision wird blockiert**). Um darin zu sehen, ist Magie notwendig. (z.B. **Unsichtbares Entdecken**, ZAK 2). Alternativ geht auch ein **Magie Bannen** (ZAK oder PRI 3, gegen Stufe 6).  
 Danach wird *Lariss* sich aus der Schusslinie begeben, indem er 1 Runde lang leise an der Wand zur nordöstlichen Ecke geht (s. Skizze unten) und sich dann zur Mitte der östlichen Wand tastet. Dort wirkt er den Zauber **Stinkende Wolke** (ZAK 2, Stinking Cloud) direkt auf den Platz, an dem er steht, sodass er selber in der Wolke steht, damit jeder Nahkämpfer, der ihn angreift ebenfalls in der **Stinkenden Wolke** steht (ihm und dem *Niederem Steingolem* selber macht die Wolke nichts aus). An der Ostwand befindet sich auf dem Wandregal auch noch ein verziertes Tongefäß mit **Staub des Niesens & Erstickens** (1 Anwendung, Dust of Sneezing and Choking, 0 EP), was er benutzt, falls er im Nahkampf verwickelt ist (ihm als Untoten macht es nichts aus).

Anschließend wird er alle anderen Zauber aktivieren (**Unsichtbares Entdecken**, **Krudas Kleine Totenschädel**, **Schild**). Mit **Unsichtbares Entdecken** (ZAK 2, Detect Invisibility) ist er in der Lage, den **Nebel** vollständig zu durchschauen, **Krudas kleine Totenschädel** (ZAK 3, neu, s.o., Variante des *Melf's Kleine Meteoriten*) wird er so einsetzen, dass zu Beginn jeder Runde ein kleiner Schädel den *Zauberer* oder anderen Spruchanwender der Abenteurergruppe trifft. Den Zauber **Schild** (ZAK 2, Shield) wirkt er, um sich für den Nahkampf und gegen **Magische Geschosse** zu schützen. Dann benutzt er die beiden **Blitzschläge** (ZAK 3, Lightning Bolt), um so viele wie möglich zu treffen, oder um mit der Reflektion an den Wänden einen oder zwei Charaktere doppelt zu treffen (sie erhalten zwar nur einmalig durch den Blitzschlag Schaden, müssen aber zweimal einen Rettungswurf gegen Zaubersprüche ablegen. Misslingt einer, müssen alle Gegenstände ebenfalls Rettungswürfe gegen Blitzschaden würfeln.) Anschließend wirkt *Lariss* eine **Kälteberührung** (ZAK 1, Chill Touch) und einen **Schockgriff** (ZAK1, Shocking Grasp) und geht in den Nahkampf. Die ganze Zeit über wird ihn dabei der *Niedere Steingolem* begleiten und verteidigen oder tun, was *Lariss* ihm befiehlt. Kurze Befehle sind dabei von *Lariss* immer zusätzlich zu Rundenaktionen möglich, wie z.B. Greife den Kämpfer an, verteidige mich, usw.)



**Karte von Raum 20:** Strategie von Lariss Strategie

Je nachdem wie die Charaktere sich verhalten, kann der Kampf unterschiedlich aussehen. Daher stellt der Ablaufplan unten im Rahmen nur eine Möglichkeit dar. Es sollte aber zumindest zeigen, wie Lariss generell vorgeht. In anderen Situationen sollte der Spielleiter die Aktionen einfach zeitlich anders anordnen (z.B. wird Lariss sich erst außer Sichtweite begeben, dann einen Schutzzauber wirken und erst dann einen Angriff starten, danach seine Position wieder verändern, wieder einen Schutzzauber wirken, dann einen Angriffszauber, usw.) Dadurch dass der Raum klein ist, aber vermutlich der Nebel die Sicht blockiert (Sichtweite 60cm, auch Infravision wird blockiert), kann Lariss sich jede Runde mit halber Bewegungsweite (6 Meter) bewegen, um seine Position zu verbergen und immer noch einen Zauber wirken. Im Gegensatz zu den Charakteren, die sich nur mit 3-6m pro Runde bewegen (Menschen, Elfen und Halbelfen 6m, Zwerge, Gnome und Halblinge mit 3m), kennt er auch genau die Maße des Raumes und kann sich besser darin manövrieren. Wenn die Verneblungs-Taktik klappt, kann daraus eine verwirrende und interessante Nebelkampfkombi werden.

0. Runde, 1. Treffen: **Teleportation**; wird nur einmal auf die gesamte Gruppe anwendbar (nur beim 1. Treffen, jeder Charakter wird an eine andere Stelle teleportiert, wenn ihm sein Rettungswurf gegen Zauberspruch misslingt)
1. Runde: zaubern des Spruches **Nebelwolke** (ZAK 2, Fog Cloud) über den gesamten Raum, Dauer 10 Runden. Falls der Zauber misslingt, wird Lariss die magische Schriftrolle benutzen oder mit den Aktionen ab Runde 2 oder 4 fortfahren und Runde 3 überspringen
2. Runde: Lariss bewegt sich zur Nordostecke (Position 1, s. Karte), dann zur Mitte der Ostwand (Position 2, s. Karte). Auf dem Wandregal an der Ostwand steht ein Gefäß mit **Staub des Niesens & Erstickens** (1 Anwendung, Dust of sneezing & choking, Position 2)). Wenn Nahkämpfer ihm zu nahe kommen, wird er das Gefäß nehmen und auf den Boden werfen. Wie bei der **Stinkenden Wolke** (ZAK 2, Stinking Cloud) wird der Staub ihm und dem Steingolem nichts anhaben. Ansonsten nimmt er das Gefäß an sich und wirft es später zu Boden (nur wenn er im Nahkampf angegriffen wird).
3. Runde: Zaubern des Zaubers **Unsichtbares Entdecken** (ZAK 2, Detect Invisibility), Dauer 30 Runden
4. Runde: **Krudas kleine Totenschädel** (ZAK 3, neu, Variante des Melfs Kleine Meteoriten) Von da an kann er sechs Runden lang jede Runde einen Totenschädel auf einen Zauberkundigen oder Spruchanwender abfeuern (der automatisch für 1 Punkt Schaden trifft und einen Zauberanwender unterbricht), Dauer 6 Runden
5. Zaubern des Spruchs **Schild** (ZAK1, shield; RK 2 und negiert magische Geschosse,). Weiterhin feuert er den ersten Totenschädel auf einen Spruchanwender der Gruppe (vorzugsweise einem Magier, dann Barden, dann Psioniker, dann Priester oder Druiden)
6. **Runde: Blitzschlag** (ZAK 3, Lightning Bolt) 6W6 Schaden, Rettungswurf 1/2

7. Runde: **Stinkende Wolke** (ZAK 2, Stinking Cloud) um einige Charaktere zu betäuben, die ihn im Nahkampf angehen, Dauer 6 Runden
8. **Runde: Lariss** bewegt sich evtl., wenn nötig, in die südöstliche Ecke (Position 3) oder an einen anderen freien Ort und wirkt von dort den zweiten **Blitzschlag** (ZAK 3, Lightning Bolt), 6W6 Schaden (damit er im Nebel verborgen bleibt)
9. **Runde: Lariss** zaubert den ersten **Frosthand-Zauber** (ZAK 1, Variante des Brennende Hand Zaubers, Burning Hands), 1W3+12 Schaden
10. **Runde: Lariss** zaubert den zweiten **Frosthand-Zauber** (ZAK 1, Variante des Brennende Hand Zaubers, Burning Hands), 1W3+12 Schaden
11. **Runde:** Falls ihn niemand angreift, wirkt er eine **Kälteberührung\*** (ZAK 1, Chill Touch), Dauer 9 Runden
12. **Runde: Lariss** wirkt einen **Schockgriff\*** (ZAK 1, Schockgriff) und geht in den Nahkampf gegen einen der Charakter (am besten in der **Stinkenden Wolke**, damit er selber auch in der Stinkenden Wolke steht, die ihm nichts ausmacht), Dauer 6 Runden. Der **Schockgriff** kann nur einmal für 1W8+6 Schaden ausgelöst werden, allerdings kommt noch der normale Nahkampfschaden von Lariss dazu von 1W8 und der Effekt der **Kälteberührung** (bei Treffer muss das Opfer einen Rettungswurf gegen Zaubersprüche ablegen oder zusätzliche 1W4 Punkte Kälteschaden erleiden und temporär 1 Punkt Stärker verlieren). **Gesamtschaden: 1W8+1W8+6+1W4+1 Punkt Stärke (einmalig), danach fällt der Schaden auf 1W8+1W4+ 1 Punkt Stärke)** Er bleibt dann solange im Nahkampf, bis alle versterben oder geflohen sind. Falls die Situation es zulässt, wird er sich zwischendurch im Schrein (Raum 16) heilen, allerdings nur, wenn keine Charaktere in der Nähe sind. Er wird es nicht tun, solange Abenteurer in Raum 19,20, 21 oder 22 sind.

\* *Optionale Regel: Wird ein Opfer getroffen und erleidet durch den Schockgriff-Effekt 10 oder mehr Punkte Schaden, muss es danach für seine Gegenstände einen Rettungswurf gegen Elektrizität würfeln, um festzustellen ob sie ggfs. vernichtet wurden.*

**Niederer Steingolem (1)** [RK: 1 (2); Int -, TW: 7; TP: 30; ETWO: 14 (15); AT #1; S: 1W12+1; SA Entwaffnen; SV: kann nur von +1 Waffen getroffen werden; 25% Schaden von Kälte, Feuer oder elektrischen Angriffen; Kann mit dem Schild einen Angriff pro Runde parieren wie bei dem *Waffenstil Waffe-Schild*; kann ebenfalls versuchen, einen Gegner zu *entwaffnen* (anstelle eines normalen Angriffs, Trefferwurf ist nötig und ein Rettungswurf gegen Versteinigung muss erfolgreich vom Getroffenen abgelegt werden; M1 -; BW 9; EP: 810] Der Golem besitzt neben den Kampffertigkeiten die gleichen Resistenzen und Schwächen wie ein normaler Steingolem. (s.a. Kapitel 9: NEUE MONSTER)

Der *Niedere Steingolem* wird Lariss oder den Rauminhalt verteidigen, wenn er angegriffen oder geplündert wird, oder sobald eine Person im Raum befindlich ist, die nicht im nekromantischen Orden ist (Mitglieder tragen einen Ring oder eine entsprechende Robe). Der *Niedere*

*Steingolem* wird auch auf Befehle von *Lariss*, *Malarbis* oder einem der alten, ehemaligen Ordensmeister (die alle tot, oder unbekannterweise verschollen sind) hören.

Der *Niedere Steingolem* fällt in die Kategorie eines niederen Golems und hat einen ähnlichen Entstehungsprozess. Im Gegensatz zum niederen Golem im Erdgeschoss trägt dieser Wächter einen mittelgroßen **Schild +1** (mit dem Zeichen eines schwarzen Krummsäbels auf blauem Hintergrund) und einen **Streitkolben+1** (die Kreatur macht aufgrund ihrer Stärke aber 1W12+1 Schaden damit). Diese Gegenstände können nach dem Kampf weiterverwendet werden, wenn sie unbeschadet geborgen werden.

#### **Teleportations-Kraft:**

Dies ist die Spezialfertigkeit der *Krypten-Wächter*. Sie ist pro Szenario oder Tag einmal einsetzbar. In diesem Abenteuer ist sie einmal pro Tag anwendbar und *Lariss* aktiviert sie zu Beginn der ersten Begegnung. Wie sie sich auswirkt, kann man unten der Tabelle entnehmen. Der Effekt betrifft die gesamte Gruppe, aber jeder Charakter muss einzeln einen **Rettungswurf gegen Magie** ablegen und wird danach bei Misslingen an eine andere Position teleportiert (s.u.).

#### **Teleport** (1W 100; 10 Fuß = 3m):

**01-20:** 1W10\*100 Fuß nach Norden (50% Chance, dass man wegen der unebenen Hügelregion 10-40 Fuß (1W4\*10 Fuß) über der Erdoberfläche ankommt; dies bedeutet für alle 10 Fuß 1W6 Fallschaden, weiterhin müssen die Gegenstände der Charaktere Rettungswürfe gegen Fallschaden (Kategorie Fall) machen)

**21-40:** 1W10\*100 Fuß nach Osten (50% Chance, dass man wegen der unebenen Hügelregion 10-40 Fuß (1W4\*10 Fuß) über der Erdoberfläche ankommt; dies bedeutet für alle 10 Fuß 1W6 Fallschaden, weiterhin müssen die Gegenstände der Charaktere Rettungswürfe gegen Fallschaden (Kategorie Fall) machen)

**41-60:** 1W10\*100 Fuß nach Westen (50% Chance, dass man wegen der unebenen Hügelregion 10-40 Fuß (1W4\*10 Fuß) über der Erdoberfläche ankommt; dies bedeutet für alle 10 Fuß 1W6 Fallschaden, weiterhin müssen die Gegenstände der Charaktere Rettungswürfe gegen Fallschaden (Kategorie Fall) machen)

**61-80:** 1W10\*100 Fuß nach Süden (50% Chance, dass man wegen der unebenen Hügelregion 10-40 Fuß (1W4\*10 Fuß) über der Erdoberfläche ankommt; dies bedeutet für alle 10 Fuß 1W6 Fallschaden, weiterhin müssen die Gegenstände der Charaktere Rettungswürfe gegen Fallschaden (Kategorie Fall) machen)

**81-90:** 1 Ebene nach oben (auf den Treppenabsatz in Gang 13 im 1.Stock): Ankommende Charaktere müssen einen **Geschicklichkeitswurf -4** erfolgreich schaffen, sonst stürzen sie die Treppen wieder herunter für 2W6 Schaden und landen evtl. wieder nach einem letzten 10 Fuß Sturz in Gang 14. Weiterhin müssen die Ausrüstungsgegenstände des Charakters Rettungswürfe gegen Fallschaden würfeln.

Charaktere, die den Geschicklichkeitswurf schaffen, können sich noch rechtzeitig abfangen. Für jeden nachkommenden Charakter besteht allerdings wieder eine Chance von 50%, dass ein erneuter Geschicklichkeitswurf -4 nötig wird, da man angerepelt wird, was bei Misslingen ebenfalls zu einem Sturz, wie oben beschrieben, führt.

**91-100:** 1 Verliesebene nach unten (in den Brunnenschacht im Innenhof Gebiet 4 (15 Meter tief). Der Kryptenwächter (Cryptthing) lässt den Charakter jedoch nicht auf Bodenhöhe erscheinen, sondern teleportiert ihn in etwa 12 Meter Höhe über den Boden des Brunnengrundes. Dadurch erhalten Charaktere einen Fallschaden von 4W6, es sei denn, dass sie die **Fertigkeit/NWP Tumbling/Abrollen** oder einen anderen Schutz besitzen (**Ring des Federfalls**, etc.). Weiterhin müssen die Betroffenen leider Rettungswürfe für ihre Gegenstände gegen Fallschaden machen. (Kategorie Fall).

#### **Schätze:**

1 Schmuckschatulle: In der Schmuckschatulle liegen mehrere **Ritualringe** (2.000 EP), die mit verschiedenen Symbolen der nekromantischen Magie versehen sind. Wenn man sie trägt, erhält man einen +2 (10%)- Bonus auf etwaige *Nichtwaffenfertigkeitwürfe* oder sonstige *Erfolgchancen*. Allerdings fühlen sie sich an den Fingern von Nicht-Nekromanten oder Charakteren mit guter Gesinnung nicht besonders gut an. (man erleidet regelmäßig Alpträume mit halber Stärke wie durch den Reverse gezauberten Zauber **Traum: Alptraum** (ZAK 5, Dream (Rev: Nightmare)). Alle Ringe haben einen Wert von 500 GM (2\* 100GM, 1\*50GM, 1 \* 250GM).

Weiterhin findet man in der langen Schatulle einen **Ritualsstab** (1.000 EP) mit Totenschädel (Wert 100 GM) und ein **Amulett** (1.000 EP) mit mehreren dunklen Edelsteinen um einen Totenschädel angeordnet im Wert von 1.000 GM. Das Amulett erhöht den Charismawert von Nekromanten um +1, der Ritualsstab verbessert alle Fertigkeitwürfe oder spruchrelevanten Checks und Ergebnisse ebenfalls um +1 (bzw. 5%). Die **Schmuckschatulle** (Wert 250 GM, 1.000 EP) ist ebenfalls leicht verzaubert und erhält einen Bonus von +2 auf alle Rettungswürfe.

In einer zweiten Schmuckschatulle findet man 3 Gildenringe mit schwarzem Onyxstein und Totenschädel. Diese stammen von *Weschan* und *Sorotoss* und einem anderen, älteren, schon verstorbenen Akolythen und wurden von *Lariss* eingesammelt und hier deponiert. Mit diesen kann man alle *Niederer Steingolems* und Knochengolems passieren, ohne Probleme zu bekommen. Das Tragen eines Gildenringes verursacht bei Nicht-Nekromanten und Nicht-Ordensmitgliedern jedoch ein leichtes schmerzen, stechen und unbehagen wie beim **Antipathy** Zauber (ZAK 8, Antipathy).

Zuletzt finden sich in der Schmuckschatulle vier Beutel mit 200 KM, 300 SM, 300 PM und ein Beutelchen mit 3 Edelsteinen (2\* Obsidian (10 GM), 1 Rock Crystal (\*50 GM))

#### **Schätze (Niederer Steingolem):**

Wenn man den Golem besiegt hat, kann man bei ihm einen **Streitkolben +1** (500 EP, Horseman's Mace+1)

und einen mittleren **Schild +1** (500 EP, s.o., Medium Shield +1) finden. E

#### **Schätze (Lariss):**

Falls er sie nicht im Kampf benutzt, befindet sich bei *Lariss* noch eine Zauberschriftrolle mit dem Zauber „**magische Schriftrolle mit dem Zauber**“ **Nebelwolke**“ (ZAK 2, Fog Cloud, Stufe 9).

#### **Schätze (Gefäße und Vasen im Regal):**

Einige der Gefäße und Vasen sind sehr wertvoll, manche aber zweckgebunden und bewahren ehemals magische Komponenten auf, die allerdings zerfallen und wertlos sind. Wiederum andere weisen Totenschädel oder Insignien der nekromantischen Magie auf oder aber Symbole und Motiven von dunklen und schwarzen Einflüssen (Neumond, Fledermäuse, Blut, Friedhofsbilder, etc.) Alles zusammen könnten sie einen Verkaufserlös von 2.000 GM bringen, allerdings ist es fraglich, ob man auf die Schnelle Interessierte solcher „auserwählter“ Stücke findet.

Falls noch nicht im Kampf verwendet, befindet sich auf dem Wandregal an der Ostwand noch ein verziertes Tongefäß mit **Staub des Niesens & Erstickens** (1 Anwendung, Dust of sneezing and choking, 0 EP). Wenn man dort etwas länger sucht, findet man auch ein anderes, kleines Gefäß mit magischem **Staub der Erscheinung** (3 Anwendungen, Dust of appearance). Das Gefäß ist leicht verzaubert und erhält einen +2 auf alle Rettungswürfe für Gegenstände.

#### **Bibliothekswand**

Im Bücherregal gibt es jede halbe Stunde eine Chance von 10% eine Schriftrolle mit einer allgemeinen **Schutz-Zauberspruchrolle (Protection Scroll)** oder einem Magierzauber zu entdecken (zu 90% aus allen Schulen, der Stufe 1-7 oder 10% für einen Priesterzauber der Stufen 1-5). Wenn man systematisch alles mit einem **Magie Erkennen** Zauber (ZAK1, Detect Magic) absucht, kann man dort insgesamt **drei Zauber-Schriftrollen** und **eine allgemeine Schutz-Spruchrolle** finden, die zufällig vom SL ermittelt werden. Wenn der Spielleiter es möchte, kann eine der Spruchrollen davon automatisch eine Priesterspruchrolle mit dem Zauber: **Böses Bannen** (PRI 5, Dispel Evil, Stufe 10) sein. Weiterhin findet man hier ein Buch aus dem Labor, dass zu etwa 50% die Herstellung eines Trankes zur **Kontrolle von Untoten (Geistern)** beschreibt. Allerdings sind die letzten Seiten unleserlich oder falsch, was aber nicht klar ersichtlich ist.

#### **Ölgemälde**

Die alten Ölbilder tragen kleine Namensschildchen und zeigen zwei der älteren und mächtigeren Ordensmeister, die sich mit der Nekromantie erfolgreich auseinandergesetzt hatten. Sie haben beide eine leicht magische Ausstrahlung. Beide sind über 100 Jahre alt. Die Männer waren in der Lage, nach langen Jahren der Führung des Ordens sich den schwierigsten Ritualen zu unterziehen und reisten dann in den *Weiten Sumpf*. Es handelt sich um „*Kranapesh*“ (nicht Gronapesh) und „*Ingbroth*“. Aufgrund ihrer Thesen und Lehren wurden sie hier gewürdigt. Beide wirken eher grimmig und verschlossen. Ihr Schicksal liegt verborgen in der Tiefe des *Weiten Sumpfes* und wird im Rahmen dieses Moduls nicht weiter untersucht. Eventuell werden sie in einem Folgeabenteuer noch einmal Erwähnung finden. Andernfalls haben sie ggfs. zunächst eine Reise zum ersten Stützpunkt der Nekromanten am Rande des

Sumpfes unternommen, dort einige Zeremonien und Konfrontationen über sich ergehen lassen müssen und sind dann entweder verstorben oder durften mit neuen Erfahrungen und Kenntnissen sich mit Stufe 18 woanders dem Status des Leichnams nähern. Ob ihnen dies aber letztlich gelang, soll an anderer Stelle erzählt werden... Wenn man mehrere Minuten im Raum verbringt, hat man das Gefühl, dass eine der Gesichter sich kurz bewegt und die Personen im Raum mustert.

#### **Schachbrett**

Das Schachbrett ist leicht verstaubt und besteht aus edlem Holz des *Rieuwaldes* (NW von Sunndi). Es hat mit seinen Figuren und seiner grauelfischen Verarbeitung einen Wert von 700 GM. Wenn man die Figuren bewegt, hat man aufgrund einer Verzauberung leise Geräusche im Ohr wie von den sich bewegenden Gestalten in Realität (Pferdegetrappel, Kettengeklirre, knirschendes Leder, raschelnde Gewänder, steiniges knirschen).

### **21 – Geheimer Beobachtungsraum**

**Wichtig:** Dieser Raum wurde **permanent** mit einem **Distanz Verzerrungszauber** (ZAK5, Distance Distortion, Stufe 17) verzaubert und kann daher auch nur von einem Magier oder Priester der Stufe 17+ mit einem **Magie Bannen** (ZAK oder PRI 3, Dispel Magic) verbannt werden. Der Bereich ist mit einem „C“ auf der Karte markiert. Aufgrund der Verzerrung wirkt der Raum so, als wäre er 10 Fuß breiter (nach Süden). **D.h. dass man den Geheimraum 22 auf einer gezeichneten Karte nicht entdeckt!** und der gesamte Grundriss des Gebäudes abgedeckt ist. Dementsprechend sollte man bei der Raumbeschreibung auch vorlesen, dass der Raum 10 Fuß mal 20 Fuß bemisst (er ist so lang wie beide Räume 21 und 22 zusammen).

„Der Raum den Ihr betretet ist 10 Fuß auf 20 Fuß lang und erstreckt sich von Norden nach Süden. An der Südwand steht ein kleiner Schemel und an der Westwand eine kleine Holztruhe. An der Nordwand sieht man zwei kleine 30 cm große runde Steinkreise, die in die Wand eingearbeitet sind. Alle Wände, der Boden sowie die Decke bestehen ebenfalls aus fugenlosem Stein ohne Mörtel. Es gibt keine weiteren Ausgänge.“

Von hier aus beobachtete der Ordensmeister kurz ankommende Gäste oder Mitglieder des Ordens, bevor er sie empfing. Ähnlich wie in Raum 13c wirkte er von hier aus vorher Divinationszauber und wartete in den Pausen auf dem Schemel, wo er auch andere Bücher studierte.

Dies war einst ein Beobachtungszimmer, von dem man aus Gäste in Raum 18 beobachten konnte. Dies geschah durch die beiden Steinkreise (Sichtnischen), die auf Augenhöhe (1,65m angebracht sind). Wenn man in sie hineinblickt, sieht man zwei kleine 1cm runde Löcher, die zu Raum 18 führen und durch die man die Kammer grob bis Hüfthöhe einsehen kann. Wie man feststellt, ist die Mauer an der Stelle der Steinkreise dünner (5cm).

Auch wenn sich der Raum in seiner Beschreibung 20 Fuß (6m) nach Süden erstreckt, ist er tatsächlich nur 10\*10 Fuß groß. Dies liegt an dem oben genannten Zauber. Es ist daher wichtig, das die Abenteurer, wenn sie ihre Karte zeichnen, den Geheimraum 22 theoretisch nicht entdecken – der Grundriss aber sauber abgedeckt ist.

Aufgrund des Zaubers strahlt der Raum schwach Magie ab (einer undefinierbaren Art), wenn man den Zauber **Magie erkennen** (ZAK 1, Detect Magic) benutzt. Wirkt man weiterhin den Zauber **Wahres Sehen** (ZAK 6, True Seeing), kann man im Fußboden ausgetreckt ein Erdelementarwesen entdecken, dass als Vorbereitung für den **Distanz-Verzerrungszauber** beschworen und in den Boden gebannt wurde.

#### **Kiste:**

Die Kiste ist fast komplett leer und wurde als Zwischenlager der Beobachtenden für Gegenstände genutzt, wie Bücher.

Es finden sich im Moment mehrere alte, leicht verstaubte und knarrende Bücher darin, alle in *Altem Suloise* (Old Suloise) geschrieben, der alten Sprache des Volkes der Suloise. Falls jemand entsprechende Zauber wirkt wie **Sprachen verstehen** (ZAK 1, Comprehend Languages) erfährt man, dass es sich um grobe Informationen über die geografischen Regionen des *Hepmonalands* (einem dichten, gefährlichen Dschungel etwa 400 Meilen weiter südlich) und des *Weiten Sumpfes* im Westen handelt. (wie im *Atlas der Flanaess* der World of Greyhawk Box beschrieben). Das **Buch „Wissen um die Region“** ist nur handflächengroß und erst 5 Seiten gefüllt. Scheinbar hatte *Malarbis* vor, sich selber ein informatives Buch zusammenzustellen. Darin hat er sich einige Namen von Reagenzien und Zutaten aufgeschrieben, die man auch für das Wirken von Zaubersprüchen und Experimenten benötigt. Daneben finden sich auch Preise und ein paar Rechentabellen aufgelistet. Scheinbar wollte er Kosten überschlagen die zum Teil Hunderte von Goldmünzen betragen. Es sind aber keine vollständigen Rezepte enthalten, sondern nur Einzelbestandteile, Gewichtsmengen und Preise.

Ein anders **dünnes Buch** beinhaltet ebenfalls eine Zusammenstellung von Informationen: eine Jahreszeitentafel über die *Geschichte und Entwicklung des Herzogtums Sunndi* (mit Eroberung durch das Große Königreich, s. hinten Zeittafel) mit grober Landsbeschreibung aller wesentlicher Wälder, Gebirgen, Hügelketten und der südlichen Landesregion, die zum Sumpf angrenzt (wie auf der Landkarte zu sehen sind). Wenn ein Spielleiter es möchte, kann er die Landesbeschreibung auch im Internet von der Webseite downloaden ([www.kingdomofsunndi.oyla.de](http://www.kingdomofsunndi.oyla.de), *Geographie*).

Zuletzt gibt es ein **Buch über nekromantische Belange** im Orden. Ein Teil spricht von Erfahrungen bei Obduktionen von Leichen und nächtlichen Grabungen auf dem Friedhof. Ein anderer Abschnitt spricht davon, dass der Nekromantische Orden eine Abspaltung einer größeren Gruppierung von Magieren des alten Volkes der sogenannten *Suloise* gewesen sein soll, die vor einigen Jahrhunderten nach Sunndi gelangten. Die letzte Information ist mit einem Fragezeichen und einem Satz versehen: „*Im Weiten Sumpf und im südlichen Hestmark soll es noch zwei weitere Sekten oder nekromantische Splittergruppen oder Ordensfesten und Gräber geben.*“ Ansonsten finden sich in der Truhe noch **3 schwarze Kerzen** sowie ein **Zunderkästchen** und ein **Unterteller**.

#### **22 - Geheimer Schatzraum**

Die Geheimtür zu diesem Raum ist von Innen mit einer **Kältefalle** (ZAK 4, neu, Stufe 17) geschützt – einer

Variante der **Feuerfalle** (ZAK 4, Firetrap) mit gleichen Eigenschaften. Sie wird beim Betreten des Raumes ausgelöst und verursacht 1W4+17 Punkte Kälteschaden (Rettungswurf ½). Auch diese Falle wird über Nacht wieder neu aufgeladen. Öffnet man die Geheimtür, die auf normale Weise entdeckt werden kann, bietet sich folgendes Bild.

Mit einem leichten Klingelton, der von kleinen Glöckchen stammt, schwingt die Tür langsam auf und Ihr gelangt in eine kleine Kammer, die mit mehreren Wandregalen geziert ist. Ein breiter orientalisch wirkender Teppich liegt auf dem Boden. Zahlreiche Waffen und Banner verzieren die freien Wandsektionen. Auch ein paar Krüge, Rüstungen und andere Utensilien, Schmuckkassetten und ein paar Reihen mit Büchern blicken Euch entgegen. Ihr steht vor einer Schatzkammer.

Die kleinen Glöckchen hängen hinter der Geheimtür an der Wand. Sie sind nichtmagisch, aus Zink und 1 GM wert. Sie wirken wie eine Alarmanrichtung sind aber wie der Teppich einer der wenigen Erinnerungen an das alte ehemalige, ferne arabisch wirkende Reich der *Suloise* weit im Westen.

#### **Falle:**

Die Geheimtür ist von Innen (aus der Sicht des Raumes 22) mit einer **Kältefalle** (ZAK 4, Variante der Feuerfalle) geschützt, s.o.

#### **Schatztruhe und Schatullen:**

Alle Schatullen und Kisten sind mit einem **Zauberschloss** (ZAK 2, Wizard Lock, Stufe 17) verschlossen. Nur Schmuckkassette 1 und 2 müssen zusätzlich mit einem kleinen **Schlüssel** geöffnet werden. Diese befinden sich versteckt hier in einer der beiden hüfthohen Vasen.

**Schmuckkassette 1** (Zauberschloss, s.o.): Auf weichem Samt ruhen 5 Edelsteine im Wert von je 5.000 GM (ein Rubin, zwei Stern Rubine, ein Jacinth, ein schwarzer Opal), weiterhin befindet sich hier ein zweites Säckchen mit 12 weißen Onyxen (Wert je 100 GM), die die Nekromanten für besondere seltene, weißmagische Schutz- oder Bannzauber oder Tränke benutzen wollten (Onyx ist normalerweise schwarz und auch Nekromanten müssen sich manchmal vor böser Magie mit hellen Dingen schützen)

**Schmuckkassette 2** (Zauberschloss, s.o.): Auf weichem Samt liegen in mehreren Samtbeutelchen: 6 Edelsteine à 2.000 GM (davon 2 schwarze Onyxen), 11 Edelsteine à 1.000 GM (zumeist kleinere Rubine, kleinere Sternrubine, kleine Diamanten und kleine Jacinthen).

**Schmuckkassette 3** (Zauberschloss, s.o.): 2 Samtbeutel mit 5 Edelsteine à 500 GM und 15 Edelsteine à 100 GM (nach Wahl des Spielleiters. Diese Steine wurden später für unterschiedliche Zwecke eingetauscht).

**Schatulle:** Diese kleine Schatulle ist ebenfalls mit einem Zauberschloss (allerdings Stufe 17) gesichert. In der kleinen 10cm breiten Schatulle liegt auf schwarzem Samt eine kleine grobe Statue in deren Sockel ein Symbol eingekratzt wurde. Es ist das Zeichen von O-r-c-u-s, dem Prinz der Untoten. Ein Zettel liegt ebenfalls bei: „*Dies ist O-r-c-u-s. Prinz der Untoten. Er könnte eine Alternative oder Rettung vor W.J. oder N. sein.*“

Von der Statue geht Kühle und etwas unheimliches und Böses aus.

**DM INFO:** Was mit der Statue ist oder was passiert, wenn man zu ihr betet, ist Teil eines möglichen Folgeabenteuers, dass auch den Werdegang der verschwundenen Ordensmeister beleuchtet.

**Schatztruhe** (Zauberschloss, s.o.): Diese Truhe ist 1 m lang, 75cm breit, und 75 cm hoch. Sie enthält 1 Säckchen mit 185 Edelsteinen à 50 GM (Bergkristalle, Karneol, Kalcedon), 54 Edelsteinen à 10 GM (mindere Karneole, Bergkristalle und Kalcedone), 5.231 KM, 15.146 SM, 4.234 GM.

**Falle:** Die letzte Schatztruhe birgt eine magische Falle und ist weiterhin mit einem besonders gutem Schloss gesichert (-40% auf Schlösser Öffnen) und besitzt einer Giftnadelfalle gesichert, die das Gift der Grungs aus dem Weiten Sumpf trägt, aber bereits veraltet ist. Außer einem Brennen und 1-2 Punkte Schaden erleidet man sonst nichts mehr. Öffnet jemand den Truhendeckel, befindet sich oben auf dem Schatzaufen ein Pergament mit einem sichtbaren **Symbol des Todes** (ZAK 8, Symbol of Death, Stufe 16).

Die Edelsteine wurden im Verlaufe der Jahrhunderte bei der Gnomenniederlassung *Amir* im *Hestmark Hochland*, oder in der großen Freistadt *Dullstrand*, beim Handel und Verkauf eingetauscht.

Das Geld stammt zum Teil aus verdeckten Karawanenüberfällen auf der Hochlandroute nach *Dullstrand* (zwischen denen viele Jahre lagen, so dass es nicht auffiel) und dem Verkauf exotischer Kräuter und Pflanzen oder Zutaten aus dem Hochland und dem *Weiten Sumpf* (zu denen manchmal kleine Expeditionen auszogen). Weiterhin verkaufte der Orden selbst hergestellte Schreibtinten, Federkiele, Papiere und leere Bücher, darunter auch Reisesprachbücher und Zauberbücher, die in der ehemaligen 1.Etage des Anwesens hergestellt wurden.

Die Edelsteine wurden später benutzt, um einerseits Rituale zu wirken, um mit Echsenmenschen im *Weiten Sumpf* zu handeln oder aber um andere exotische Komponenten einzutauschen. Die Truhe alleine hat mit ihrer massiven Konstruktion einen Wert von etwa 600G, das Schloss besitzt aber wegen seiner kostbaren gnomischen Arbeit einen Wert von 4.444gp.

## Magische Gegenstände :

### 1 Ring mit drei Wünschen (1.000 EP)

es ist nur noch **1 Wunsch** übrig, die anderen wurden bereits verwendet. Er stammt ursprünglich aus dem Besitz des 1.Ordensmeisters.

### 1 Buch der lohnenden Beschwörung (Libram of Gainful Conjuraton, 8.000 EP)

für Zauberer mit neutraler Gesinnung (RN, N, CN); Das Buch hat keinerlei magische Ausstrahlung und kann nur mit Hilfe eines **Wunsches** (ZAK 9, Wish) identifiziert werden. Für genauere Informationen möge man das Spielleiter-Handbuch hinzuziehen. Wenn der Leser nicht davon profitieren kann, wird er mit einem **Geas** (ZAK 6, Geas) belegt, um es zum Friedhof von *Melgan* bringen, wo er es nachts in der Krypta deponiert und danach meidet. Das Buch wurde bisher noch nicht benutzt, da die hochstufigen Anhänger des Ordens alle *böse* von

der Gesinnung her waren. Es war bereits zweimal in *Melgan*, neue Lehrling oder Neuanwärter (s. Tagebucheinträge), die manchmal aus der Stadt hierher geschickt wurden, brachten es dann wieder zurück.

### 2 Figurinen der Wundersamen Macht: Riesenkröte

(NEU, Figurine of Wondrous Power: Giant Toad, je 250 EP), s. Beschreibung weiter unten

### 1 Dolch +2,+3 gegen lebende Kreaturen (mit Onyx im Griff, Dagger +2, +3 vs. living creatures, 1.300 EP)

### 1 Lorloveim's Obsidian Mörser und Stößel

(Lorloveim's Obsidian Mortar and Pestle; Tome of Magic, 500 EP)

### 1 Schild der Medusa +2 (Shield of the medusae,

Kämpferhandbuch) (4.000 EP) – Dieses Schild besitzt einen magischen Bonus von +2.

Das reflektierende Schild entspricht ansonst in fast allen Aspekten dem Schild aus dem *Handbuch für Kämpfer* und schützt den Träger gegen Versteinerungen, die durch einen Blick verursacht werden. Von außen wirkt das mittelgroße Schild wie eine Spiegelfläche, von der Innenseite ist es klar durchsichtig. Der Blick einer Medusa wirkt nicht mehr, der Atem einer Gorgone allerdings immer noch (Rettungswurf wie normal gestattet).

Das *Schild der Medusa* kann auf normale Art und Weise benutzt werden. Wenn er jedoch explizit für das **Parier**-Manöver benutzt wird (eine Kämpferverteidigungshaltung), besteht eine 5% Chance pro erfolgreich pariertem Schlag, dass er zerbricht. Dieser Aspekt bzgl. des abgefangenen Schadens ist etwas besser als bei den Schildern aus dem Kämpferhandbuch. Der Nachteil, der im Handbuch beschrieben wird entfällt, d.h. mit etwas Glück, wird dieser Schild wesentlich länger erhalten bleiben.

Aus unerfindlichen Gründen kann es aber sein, dass ein Charakter mit dem Schild nach mehreren Kämpfen die Aufmerksamkeit der Göttin *Mayaheine* auf sich zieht (nach etwa 10 Kämpfen oder 1 Kampf gegen eine *Medusa* oder ähnliche Kreatur). Der Spielleiter kann sich überlegen, ob die Halbgöttin ihn auf eine besondere Probe stellt und ihn versucht als Anhänger zu gewinnen und zu fördern. In Kampagnen mit anderen Mythologien oder Pantheen wird dies alternativ die Göttin *Athena* sein. Dies geschieht aber nur bei einer Charakter Gesinnung von Rechtschaffen Gut oder Neutral Gut.

### Langschwert+4 (2.000 EP) (Keine zusätzlichen

Fähigkeiten) Dieses stark poliert glänzende Langschwert mit Diamanten im Schwertknauf (Wert 1.000 GM) stammt aus der Zeit, als das Volk der *Suloise* aus dem Westen durch *Sunndi* flüchtete und zum Teil nach Süden weiterzog (etwa um 5096 SD ~ -419 CY). Damals gab es noch kein Königreich, sondern nur einige Dörfer, in denen das Volk der *Oeridians* lebte und die *Grau Elfen* ein Auge auf die Dinge hatten. Das Schwert stammt aus einer unerfreulichen Auseinandersetzung einer Gruppe Sylvan-Elfen mit den böartigen *Suloise* Magieren, als diese nach *Sunndi* flüchteten. Leider endete die Begegnung in diesem Fall für die Elfen und ihrem Kommandanten, einem Sylvan Elfen Lord, tödlich. Aus dieser Zeit stammt dieses Elfenschwert, deren Klinge aus

elfengeschmiedetem Mithril besteht. Die Parierstange zeigt einen Ast und blätterartige Verzierungen. Auf der Klinge sind in altertümlichen, silbernen Elfensymbolen drei Worte eingraviert. „*Triff wahrlich Feinde*“. Der Kampf mit den Elfen fand in der Nähe des *Menowaldes* im Westen des heutigen Königreichs *Sunndi* statt. Die Körper wurden dort gefunden und später im *Rieuwald* begraben. Sollte man die Elfenwaffe heute noch den Sylvanelfen des Rieuwaldes anbieten, wird man es weitervermitteln und den Charakteren zum Dank für diese seltene Kostbarkeit einen **Elfenumhang** (1.000 EP, Cloak of Elvenkind) in passender Größe schenken (übermittelt von einem Elfen Boten, einem Kämpfer<sup>9</sup>/Magier<sup>10</sup>, GE CG). Die Klinge wird man dann versuchen, einem Nachfahren oder Verwandten zukommen zu lassen. Die Scheide ist leider in den Jahrhunderten verloren gegangen.

**Die Waffe hat nur leider einen kleinen Makel. Sie ist schon sehr alt und nach Beschreibung im Spielerhandbuch, halten Permanenz-Zauber (ZAK 8), die man zur Erschaffung von magischen Gegenständen benutzt etwa 1.000 Jahre. Da diese Waffe aber sehr machtvoll ist (+4) und aus elfischer Schmiedekunst stammt, ist es dem Spielleiter freigestellt zu entscheiden, ob sie bereits Alterserscheinungen hat und bald ihre Magie verliert oder nicht (im Abenteuer-Jahre 586 CY ist sie 1005 Jahre alt). Ansonsten wird sie ab 1.050 Jahre anfangen, langsam ihren Glanz zu verlieren und ab einem Alter von 1.200 Jahren komplett ihre Magie einbüßen (auch wenn sie als leicht grünlich schimmerndes Mithrilschwert von ihrer Arbeit immer noch herrlich anzusehen ist und als Meistergeschmiedete Waffe gilt: nichtmagisch +1 auf Treffer /+1 auf Schaden). Ggfs. ist auch eine Neuverzauberung der Waffe durch die Elfen möglich (wenn, dann aber intern und geheim).**

**Skarabäus des Todes** (Scarab of Death) (0 EP)

**1 Flugteppich** (7.500 EP) für 2 Personen, Schnelligkeit 36; Größe 1.20m\*1,80m. Der Flugteppich besitzt mehrere Befehlsworte für die Aktivierung und die Steuerung (Richtungen), die allerdings alle in *Altem Suloise* und nicht mehr vorhanden sind. Es bedarf einiger Unkosten und dem Besuch eines Gelehrten oder einer Magiergilde (wie z.B. in *Pitchfield*, der Landeshauptstadt von *Sunndi*, um diese in Erfahrung zu bringen; diese betragen etwa 2.000 GM für den Zauber **Legendäres Wissen** (ZAK6, Legend Lore). Der Teppich stammt ursprünglich aus dem alten Reich der Suloise weit im Westen und hat aufgrund seiner Abstammung aus einer alten Fürstenfamilie die Zeit bisher überdauert. Er wirkt etwas abgetragen, ist aber noch absolut funktionsfähig. Dieser Gegenstand spielt in einem etwaigen Folgeabenteuer noch eine besondere Rolle.

**1 Abenteuer-Gegenstand:** Dieser Gegenstand ist von seiner Beschaffenheit her dem SL überlassen und kann die Gruppe evtl. in ein neues Abenteuer führen (es kann eine alte Karte, ein Rezept, gestohlenen Diebesgut, ein ominöser Ring mit besonderem Hintergrund oder ein exotischer

Gegenstand einer fremdartigen Kultur sein). Hier im Modul handelt es sich um einen merkwürdig verschnörkelten, etwa 30 cm langen, gewundenen Holzstock, der aus der 540 Meilen entfernten, südlichen Dschungelregion des *Heppmona* und seinen bössartigen Eingeborenen stammt. Er ist mit mehreren, rillenartigen Mustern verziert, die man farblich markiert hat. Welche Magie er hat, ist dem SL überlassen, es kann aber der Stab eines Schamanen sein, der die Gruppe auf irgendeinem gewundenen Weg (wie auf dem Holzstock) durch den Dschungel zu einer Ruine und ein pyramidenartiges Grabmahl ohne Spitze führt. Evtl. wartet dort noch eine letzte, besondere Anwendung des Stockes, der eine bannende nekromantische Eigenschaft besitzen könnte.

**1 passender Rüstungs-Satz: 1 Kettenhemd+1** (500 EP)

(mit Waffenrock, Menschengröße) und **1 Schild+1** (500 EP, mittleres Schild) mit dem Wappen der Freistadt *Dullstrand*, mit blauem Meer, Schiff und Getreidesack und Geldsack, sowie Burganlage; dies ist der Rüstungssatz eines ehemaligen Leutnants der Armee *Dullstrands* aus dem Jahr 476 CY also über 110 Jahre alt. Der Leutnant führte eine Patrouille durch das südliche *Hestmark Hochland* an. Er wurde wie die gesamte Patrouille getötet, als sie unglücklicherweise auf eine Gruppe von über hundert Banditen stieß, die mit einigen hochrangigen Nekromanten des Ordens gerade Handelsgeschäfte abwickelte.

**Dolch des Werfens +1** (Dagger of Throwing +1, 1.000 EP)

**Zweihänder+2** (800 EP, KBF – keine besonderen Fertigkeiten)

**Bleikugeln +1 (7)** (Bullet, Sling +1 (7), 500 EP)

**Schriftrolle** (1 Zauberspruch, ZAK 7, 700 EP):

**Versinken im Wahnsinn** (*Descent into madness*, Players Option Spells & Magic), alternativ ein anderer Zauber der Stufe 7, der in der Schule der *Illusionen* oder *Verzauberungen* zu finden ist (diese können von Nekromanten nicht gelernt werden, was auch der Grund ist, warum die Schriftrolle keine Verwendung fand)

**Magische Tränke: Trank der Täuschung: Heiltrank** (Delusion: Healing, 0 EP), **Öl des Gauners\*** (350 EP; Oil of Slickness, Thieves Handbook), **Gift\*\*** (120 EP nur für die Benutzer, Wert 120 GM), **Trank des Bauchredens** (200 EP, Ventriloquism), **Ätherisches Öl der Träume\*\*\*** (300 EP, Aroma of Dreams, Tome of Magic). Alle Tränke wurden mit Etiketten versehen und tragen die Worte „Heilung“, „Gauener“, „Gift“, „Bauchreden“, „Träume“ – alle in *Altem Suloise*.

\* eine Salbe, die die Geschmeidigkeit der Hände für 1W4+4 Phasen erhöht und folgende Fertigkeiten um 10 % verbessert: Taschendiebstahl, Türen öffnen, Fallen finden /entfernen

\*\* Gift: Typ S (Giftschlange); Art: Injiziert; Wirkungszeit: nach 1W6 Minuten; Schaden: 3W4/0 Schaden (bei nichtgeschafftem bzw. geschafftem Rettungswurf), Häufigkeit: unüblich (uncommon), Wert 120 GM. Das Gift wirkt nur, wenn es unter die Haut oder in die Blutbahn gerät und kann auf Waffen aufgetragen werden. Es wirkt nicht bei Verzehr oder normalem Kontakt

\*\*\* für 17 Anwendungen; flüchtiges, parfümartiges Öl zum Auftragen; wirkt nach dem Auftragen nach 1W4 Runden; Der Träger spürt nichts, aber das Umfeld innerhalb von 5 Fuß. Bei diesem Öl schlafen alle Wesen innerhalb von 5 Fuß ein, wenn ihnen kein Rettungswurf

gegen Zauber gelingt. Der Schlaf hält 1W4+4 Runden, der Duft auf dem Benutzer 3W4 Runden an.

### Vollständiges Sprüchebuch von Malarbis

(Wert; 15.300 GM, EP 13.300).

Das Buch ist mit einem **Zauberschloss** (ZAK 2, Stufe 12, Wizard Lock) geschützt und besitzt noch eine Falle auf den ersten Seiten. Es liegt dort ein kleiner Zettel bei, auf dem etwas steht. Er wirkt wie eine Erinnerung für einen der Zauber. Das Stück Papier ist allerdings mit dem Zauber **Sepia Schlangensigel** (ZAK 3, Sepia Snake Sigil) geschützt. **Malarbis** ging davon aus, dass nur 1 Person in diesen Raum kommen könnte, um sich an dem Buch zu bedienen und hoffte so, einen ungewollten, möglichen Dieb festzusetzen. **Lariss** kennt die Falle und umgeht den Zettel.

Stufe 1 (18): *Cantrip, Gesicht eines Lebenden (NEU), Hypnose, Identifizieren, Kälteberührung, Magie entdecken, Magie Lesen, Magisches Geschoss, Nachricht, Nekromantisches Auge (NEU)\*, Schild, Schutz vor Bösem, Reittier, Schockgriff, Sprachen verstehen, Untote entdecken, Vergrößern, Zauberscheiben*

Stufe 2 (18): *Binden, Böses Entdecken, Dunkelheit 15'R, ESP, Geisterhand, Glitzerstaub, Ghoul Berührung, Keuchhusten, Klopf-Klopf, Levitieren, Nebelwolke, Netz, Schutz vor Cantrips, Schutz vor Paralyse, Spiegelbild, Stinkende Wolke, Unsichtbares Entdecken, Vocalize, Zauberschloss*

Stufe 3: (14): *Explosive Runen, Feuerball, Geisterross, Hellsicht, Magie bannen, Krudas Kleine Totenschädel (NEU)\*, Phantom Ross, Schwebender Schädel, Sepia Schlangen Sigel, Täuschen (Delude), Tot stellen, Untote lähmen, Vampirische Berührung, Verlangsamung*

Stufe 4 (12): *Andere verwandeln, Dimensions Tor, Eissturm, Entdecken von Beobachtungen (Detect Scrying), Entkräftung, Feuerfalle, Fluch Entfernen, Kältefalle, Kleine Erschaffung, Kleiner Schutz der Unverwundbarkeit, Kreatur lokalisieren, Otilukes Widerstandfähige Sphere, Fernreichweite II*

Stufe 5 (10): *Botschaft (Sending), Distanz Verzerrung (Distance Distortion), Elementar beschwören, Kältekegel, Kontakt zu einer anderen Ebene, Monster Beschörung III, Wand aus Stein, Teleport, Todeswolke, Tote wiederbeleben, Verbannen (Dismissal)*

Stufe 6 (7): *Todesnebel, Wetterkontrolle, Großes Zeichen des Siegelns, Massen Suggestion, Augen eines Toten, Stein zu Fleisch verwandeln, Knochenpfeil*

Stufe 7 (3): *Zombie Double, Spell Turning, Banishment*

\* Diese Zauber sind neu, s. a. Kapitel 10

### Ordenszauberbücher

Ältere Zauberspruchbücher wurden von den Ordensmeister immer auf ihre Reise ins Unbekannte mitgenommen. Es gab auch noch zwei Ordensbücher, die immer hier im Anwesen blieben und aus denen die

Akolythen und der Ordensmeister neue Zauber erlernen konnten. Sie beinhalteten Zauber der Nekromantie aber auch der Allgemeinen- und anderen Spruchschulen bis Stufe 7. Leider hatte **Malarbis** beide am Tage des Unglücks ungewöhnlicherweise ebenfalls im Labor, um noch etwas schnell nachzusehen, was er normalerweise nicht tat. Als er als Geist wieder animiert wurde, kam er nach einigen Jahren auf den Verdacht, dass das Unglück an dem Tag inszeniert war und das der böse Gott **Nigurutt** eine Intrige gesponnen hatte. **Malarbis** hat das immer für sich behalten und seitdem versucht, sich seinen Weg aus der Abhängigkeit des Gottes zu suchen. Dies wollte er mit einem neuen Körper, einigen Forschungen und dann einer Reise bewerkstelligen. Die ihn dann allerdings nicht in den *Weiten Sumpf* oder in die südlichen Hügelregion geführt hätte, sondern in einen Tempel einer anderen neutralen Gottheit in *Sunndi*, *Dullstrand* oder dem *Großen Königreich* geführt hätte (z.B. von *Xerbo*), um dort einen besonderen Vertrag aufsetzen zu lassen, der ihn weiter vor den Machenschaften des Gottes schützt.

In dem Regal befinden sich auch noch einige Bücher über die Nekromantie und andere historische Werke, sowie ein alchemistisches Rezept. Alle sind ohne Ausnahme in *Altem Suloise* geschrieben (um den Lehrlingen die alte Schrift näherzubringen und sie darin zu üben). D.h. es muss ggfs. von einem Gelehrten oder mit Magie gelesen werden, z.B. **Sprachen verstehen** (ZAK 1, Comprehend Languages).

In zweien der Bücher über die Nekromantie befindet sich im Anhang jeweils ein neuer Zauber (s.u.):

**Nekromantisches Auge** (ZAK 1, neu) und **Krudas Kleine Totenschädel** (ZAK 3, neu).

Weiterhin stehen in dem Regal folgende Bücher

**3 Bücher über Waffenfertigkeiten** (alle in *Altem Suloise* verfasst): (je 100 EP, je 150 GM wert)

Sie beinhalten Beschreibungen und Anleitungen für das Erlernen von bestimmten Waffenfertigkeiten, für die man auch freie Fertigungspunkte benötigt.

- Dolch-Kampf
- Stab-Kampf
- Wurfpeilbenutzung

In den Büchern sind neben Beschreibungen auch entsprechende Körperhaltungen mit einfachen Angriffs- und Verteidigungsbewegungen enthalten. Desweiteren auch die Pflege der Waffen, alles unterlegt mit Bildern über entsprechende Haltungen.

**27 Bücher über Nichtwaffenfertigkeiten** (alle in *Altem Suloise* verfasst (je 100 EP, Wert 150 GM):

Diese beinhalten zahlreiche mit Bildern unterlegte Anweisungen zum Erlernen der verschiedenen Nichtwaffenfertigkeiten. Für alle benötigt man aber als Voraussetzung freie Fertigungspunkte.:

*Lesen/Schreiben*

*Zauberspruchkunde* (Spellcraft)

*Anatomie*

*Astrologie*

*Kräuterkunde* (Herbalism)

*Heilkunde* (Healing)

*Uralte Sprache: Suloise* (welches einen Wert von 5.000 GM bei der Magierakademie in Pitchfield oder einem anderen Gelehrten) hat.

*Altes Oeridian*, (Wert 500 GM). Die Ursprache der Oeridianer, die vor vielen Jahrhunderten und Tausenden auch in Sunndi und anderen Teilen der Flanaess gelebt haben.

*Schreibkunst* (Scribe)

*Omen Lesen* (Omen reading)

*Uralte Geschichte* (Ancient History, 3 Bände, Wert 500 GM pro Band) der Inhalt ist Kampagnenabhängig, in der das Abenteuer stattfindet. Auf der *World of Greyhawk* betrifft es die Länder und Regionen des *Königreich Sunndi*, das *Hestmark Hochland* und den *Weiten Sumpf*. Der Spielleiter kann hier auf die Boxen der *World of Greyhawk* und andere Quellen zurückgreifen oder aber eigene Gerüchte und Geschichten zu diesen drei Gebieten erfinden (u.a. auch den Ursprung der *Suloise* durch die Völkerwanderung, die Nekromanten-Orden, die Schlammzauberer und *Acererak*, dem Halb-Leichnam im Sumpf)

*Untoten Wissen* (*Undead Lore, Priest NWP*); dieses Buch vermittelt Wissen über Untote, ihre Eigenschaften und alles weitere, um die Fertigkeit vollständig zu erlernen

*Gifthandhab* (Neu, Poison Handling, zum Herstellen und Identifizieren von Giften, Wert 200 GM, s. Anhang oder Webseite: [www.kingdomofsunndi.oyla.de](http://www.kingdomofsunndi.oyla.de), Download bereich: *The Poison Table revisited* (Neue NWP, V.1.3.1)

Sowie 12 andere Bücher nach Wahl des SL.

Wenn nicht anders angegeben, haben alle Bücher einen Wert von 150 GM. Fast alle Fertigkeiten werden mit 2 Büchern abgehandelt, das heißt, man kann sie zweimal bis zur Expertise erlernen (erst normal und dann mit +1 auf den Fertigkeitenswurf). Die Fortsetzungsbände haben einen Wert von jeweils 250 GM. Natürlich muss man dabei die entsprechenden Fertigkeitenspunkte für Nichtwaffenfertigkeiten verwenden. *Altes Suloise* (Old Suloise) gilt als fast ausgestorbene Sprache und außerdem Sprache bössartiger Magiere und Gruppierungen (wie zum Beispiel der *Schalrachroten Bruderschaft*), d.h. fast niemand kann sie mehr heutzutage nutzen außer einem Gelehrten oder Spezialisten dieser altertümlichen Sprache.

**Alchemistisches Buch über den „Trank des Unlebens“**  
(13.000 EP, Wert 10.000 GM, s.u.)

Dieses Buch beschreibt ausführlich verschiedene Möglichkeiten Untoter zu werden (Biss eines Vampirs, als Opfer durch Energieraub, Animation durch priesterliche oder arcane Magie; bis zu Geisterwesen, Nicht enthalten sind: *Leichnahme* und Spezial-Untote wie *Kryptenwächter* oder andere Wesen wie Dämonen). Das Werk geht auch auf Probleme von Untoten ein (Kontrolle durch Erschaffer, Heiliges Wasser, Sonnenlicht, usw.). Am Ende des Buches gibt es eine alchemistische Anleitung, um einen besonderen Trank herzustellen, der sich an den Mächtigsten aller Untote anlehnt, die es geben soll: *Leichname* - Untote mit Zauberfertigkeiten. Es wird explizit betont, dass man durch die Trankrezeptur in dem Buch Aussicht hat, in ein solches Wesen mit Spruchfertigkeiten verwandelt zu werden. Angeblich stammt es ursprünglich aus dem Besitz eines der ersten Magiere und Ordensmeister, der erfolgreich *Leichnam* wurde.

Wenn man die Rezeptur aller möglichen und unmöglichen arcanen und profanen Kräuter, Gewürze und sonstigen Substanzen zusammengesucht und gekauft hat (was etwa 2.500 GM und zahlreiche Reisen zu entfernten Städten, Druiden, Friedhöfen und dem berühmten *Weiten Sumpf* bei Neumond bedeutet), kann

man den Trank in einem ausgebauten Labor zubereiten. Der graubraune, mit leichten, dunkelgrauen Schlieren versehene, neutral riechende Trank macht nach dem vollständigen Trinken (etwa 0,3 Liter) einen **Rettungswurf gegen Zaubersprüche nötig, den man NICHT** schaffen sollte, weil der Trank sonst nicht wirkt. Dies steht auch explizit in der Anleitung, dass man ihn wirken lassen soll – man kann in dem Fall auf den Rettungswurf verzichten. Man spürt ein Prickeln am ganzen Körper und wird bewusstlos. In den nächsten 24 Stunden verwandelt man sich dann immer mehr zu einem skelettartigen Wesen und erhält den Status eines Untoten. In dieser Phase ist ein *System-Shock*-Wurf nötig. Misslingt er, verstirbt die Person/ humanoide Kreatur. Gelingt er, wird man zu einem **Kryptenwächter**. Sollte man vorher ein Spruchanwender gewesen sein, behält man ähnlich wie bei einem **Simulakrum-Zauber** (ZAK 7, Simulacrum) eine gewisse Anzahl von Erfahrungsstufen und Zaubersprüche (allerdings mit einem Abzug von -1 auf die Erfahrungsstufe nachdem der %-uelle Wert ermittelt wurde). Auch die Erinnerung und die Fertigkeiten fallen ähnlich herabgesetzt wie bei dem Zauber Simulacrum aus (-10%). Alle anderen Vor- und Nachteile und Werte ähnlich der Beschreibung aus dem Monsterhandbuch, auch die Anfälligkeit gegenüber den Zaubern **Erschaffe Kryptenwächter** (ZAK 7 oder PRI 7, Create Cryptthing). Der einzige Nachteil, der Benutzern des Trankes erst dann auffallen dürfte, ist die Ortsgebundenheit, die sie auch spüren. D.h., dass sie sich von dem Ort der Einnahme des Trankes nicht mehr als 500 Meter entfernen können, da sie gebunden wurden. Sollten sie sich darüber hinaus wegbewegen wollen, zerfällt ihr Körper in seine Bestandteile. Nur ein **Wunsch** (ZAK 9, Wish) vermag dies zu verhindern oder die Ortsbegrenzung zu überwinden. Das Herstellen des Trankes bringt 1.500 Erfahrungs- punkte, das Trinken und die Erfahrung dabei nochmals 1.500 Erfahrungspunkte. Der Trank kann nicht weiter aufgeteilt werden und verliert nach 24 Stunden seine Kraft. Das Buch und das Rezept haben zusammen einen Wert von 10.000 GM, das Buch ohne Rezept einen Wert von 1.000 GM (das Rezept einen von 9.000 GM). Wenn man zum ersten Mal einen Kryptenwächter auf diese Art erzeugt hat, kann man den Trank auch fortan als **Trank der Krypten-Wächter-Verwandlung** bezeichnen.

**Hintergrund:** Das Buch befindet sich auch mit dem Wissen des Gottes *Nigurutt* im Bestand und stellt einen Köder und eine Falle dar, mit der Ungeduldige und Unwürdige schon weit vor der 18.Stufe dazu in Versuchung geführt werden sollen, sich dem ewigen Untotenleben zu stellen. Es gibt versteckt in der Bibliothek kleine Andeutungen, dass der Trank evtl. eine andere Verwandlung erzeugt als man erhofft, allerdings kann man diese Hinweise nicht auf die Schnelle unter den hunderten von Büchern im Anwesen finden und die Antithese beweisen.

Es gibt einige Nekromanten (bis etwa Stufe 14) die nach einer erfolgreichen Verwandlung eines anderen in einen Kryptenwächters (wie im Falle von *Lariss*) glauben, dass es sich bei diesen tatsächlich um einem *Leichnam* (Lich) handelt. Denn wer vermag schon den Unterschied genau festzustellen, wenn er noch nie einen Leichnam persönlich kennengelernt hat...Ein Grund, warum *Lariss* auch damals besondere Verehrung im Orden fand.

## 6. Abschlussequenzen

### Abschlussequenz I

Wenn die Charaktere abreisen und erfolgreich *Malarbis* zur Ruhe gebettet haben, aber der Schrein noch existiert, kann der Spielleiter ihnen noch folgenden Abschnitt vorlesen.

Endlich habt ihr es vollbracht. Ihr verlasst die Anlage auf dem Hügel. Auch wenn es Zeiten der Ruhe gibt und Ihr Euch nach einem Abenteuer seht, freut Ihr Euch nach den Momenten in der Ruine und den Kammern des Todes wieder darauf, in die Zivilisation zurückzukehren. Zu Weib, Wein und Gesang. Und auch einige Schätze und Güter, die Ihr nun mit Euch führt, müssen untersucht, verkauft oder ausprobiert werden. Eine Ruine mehr liegt hinter Euch. Wieder ein Ort weniger, vor dem sich viele gefürchtet hatten.

„Damit wir die Reichtümer auch noch finden und mitnehmen können. Denn wenn alle dort hin könnten, gäbe es ja nichts mehr für uns zu tun.“, meint einer von Euch und Ihr könnt alle entspannt lachen.

Das Wetter klärt sich immer mehr auf und eine warme Briese kommt auf. So reitet Ihr weiter und verlasst das Gebiet mit dem Anwesen, gelangt an die Kreuzung mit dem Hauptweg nach Norden und dann nach einem Nachtlager am nächsten Tag wieder an die Tore von *Edalgon* und seine Wachen. Diese grüßen Euch, aber irgendetwas ist eigenartig. Die Wolken verdunkeln sich und es beginnt leicht zu nieseln. Ihr dreht Euch um und seht in weiter Ferne, wie sich eine dunkle Stelle am Himmel zusammenzieht. Es könnte Zufall sein, aber es könnte auch der Ort sein, von dem Ihr gerade zurückgekehrt seid. Ihr blickt Euch fragend an, aber es gab dort praktisch nichts mehr zu tun – so denkt Ihr. Und als Ihr in der nächsten Taverne einkehrt und die Tür sich hinter Euch schließt und Euch der Duft von dampfenden Eintopf und leichte Schalmai-Bardenmusik entgegenschlägt, haltt noch ein Satz der Bewohner aus *Sunndi* in Euren Gedanken nach.

„Schlechtes Wetter in *Sunndi* ist immer ein Zeichen von dunkler Magie“.

ENDE

Der Gott *Nigurutt* / *Nerull* kümmert sich nun um die alte, verfallene Anlage und wird sie nun entweder neu einrichten oder aufgeben. Was genau geschieht, ist dem Spielleiter überlassen und wird evtl. in einem Folgeabenteuer weiter beleuchtet.

### Abschlussequenz II

Wenn die Charaktere abreisen, erfolgreich *Malarbis* zur Ruhe gebettet haben und auch den Schrein vernichtet haben, kann der Spielleiter ihnen noch folgenden Abschnitt vorlesen.

Ihr verlasst das Haus und bemerkt, wie sich der Himmel dunkel zusammen gezogen hat. Der Wind heult und wirbelt vereinzelt Erdpartikel auf, die Euch blinzeln lassen. Kaum habt Ihr die Ummauerung der Anlage verlassen und besteigt Eure Reittiere, merkt Ihr, wie es anfängt zu nieseln. Ihr fragt Euch, ob Ihr nicht besser doch solange in dem Haus unterkommen solltet, da schwingt das große Doppelportal an der Toreinfahrt quietschend hinter Euch auf und Dreck wirbelt hoch. Ihr

seht eine dunkle, schemenhafte, rauchwolkenartige Gestalt, etwa 3 Meter groß, hager mit langer Kapuze und Sense, die auf der Treppe zum Anwesen steht und Euch hinterher blickt.

Der Knochengolem denkt ihr zuerst, allerdings ist die Gestalt größer und furchteinflößender.

Auch wenn Ihr so etwas noch nie gesehen habt, schießt Euch plötzlich durch den Kopf, dass dies eventuell ein direkter Sendbote oder größerer Diener des Herrn des Schreines sein könnte. Oder *Nigurutt* selber? Die Gestalt streckt eine Hand aus und scheint Euch zuzuwinken wie zu Freunden „Kommt heran, tretet näher...“

Ihr werft den Gedanken, in dem Anwesen den Regen abzuwarten und bemerkt, wie der feuchte Boden sich unter Euch immer schneller mit Regen trinkt und auch Risse bekommt. Ein Grollen geht durch den Untergrund und Ihr reitet vorsichtig los. Da bemerkt Ihr über Euch in den Wolken einen immer heller werdenden Wolkenfleck, der zwischen Euch und der Anlage in der Wolkendecke entsteht. Er vertreibt zwar nicht die Wolken und schafft auch kein Wolkenloch, dennoch ist der Kreis sichtbar und hell weißlich. Das Grollen im Boden nimmt immer mehr zu und ein Riss zieht sich hoch bis zur Einfahrt und in den Hof hinein bis zum Gebäude. Da erfolgt ein Beben und erschüttert das Gebiet und einige Risse bilden sich in der Außenmauer. Ein Erdbeben bahnt sich an!

Am Anwesen bröckelt immer mehr Putz ab und von der ersten Etage fallen Trümmer- und Dachstücke herunter. Das unheimliche Wesen steht allerdings immer noch regungslos und leblos auf der Treppe und mustert Euch. Da hebt es drohend die Sense in Eure Richtung. Doch wie auf Kommando ertönt eine säuselnde Frauenstimme im starken Wind.

„Vergiss nicht, Tod, Du musst Dich an die Regeln halten! Ihre Zeit ist noch nicht gekommen, denn ich bin das Leben.“

Der Wind umspielt auch Euch kurz und Ihr hört erneut die Stimme der Frau. „Geht und reist ins Leben, sein Komplott ist offenbart. Es gibt einen Betrug ... Geht und seid gesegnet.“

Nicht mehr der Aufforderung bedürftig, reitet Ihr weiter und reitet mehrere Stunden durch den Regen durch eine trostlose Hügelregion nach Westen und dann nach Norden. Immer wieder habt ihr den Eindruck, dass es hinter Euch zu einem Erdbeben kommt, dem ihr gerade so enteilt. Dann lässt langsam das Unwetter nach und Ihr erreicht nach einem Nachtlager am nächsten Tag *Edalgon*, wo Euch am Tor die Wachen empfangen. Sie grüßen Euch, aber irgendetwas ist eigenartig. Die Wolken verdunkeln sich und es beginnt leicht zu nieseln. Ihr dreht Euch um und seht in weiter Ferne, wie sich eine dunkle Stelle am Himmel zusammengezogen hat. Es könnte Zufall sein, aber es könnte auch der Ort sein, von dem Ihr gerade hergekommen seid. Ihr blickt Euch fragend an, aber Ihr hofft, dass das Böse dort vertrieben worden ist. Und als Ihr in der nächsten Taverne einkehrt und die Tür sich hinter Euch schließt und Euch der Duft von dampfenden Eintopf und leichte Schalmai-Bardenmusik entgegenkommt, haltt noch ein Satz der Bewohner aus *Sunndi* in Euren Gedanken nach.

„Schlechtes Wetter in *Sunndi* ist immer ein Zeichen von dunkler Magie“.

ENDE

**DM Info:** Die Kreatur an dem Anwesen ist ein Avatar des Gottes *Nigurutt* / *Nerull* und steht auf dem Treppeneingang zu Raum 7/8. Er ist einerseits eine

Anerkennung für Ihren Erfolg aber auch eine Drohung. Die Charaktere haben zunächst nichts von ihm zu befürchten, denn auch für Götter gibt es Regeln.

In kommenden Abenteuern aber, in denen direkt die Belange des Gottes *Nigurutt* konfrontiert werden (durch einen Schrein, Priester, usw., haben die Charaktere mit erhöhten Zufallsbegegnungen (+1) und einem -1 auf ihre Rettungswürfe zu rechnen (der sich aber evtl. mit dem Bonus nach dem Abenteuer aufhebt, den sie erhalten können, s. letzte Seite, Tabelle unten). Dieser Nachteil kann durch ein anderes Abenteuer ausgeglichen werden oder durch eine größere Spende (ca. 10.000 GM) und Segnung im Tempel von *Beory* oder eines anderen Großen Gottes mit guter Gesinnung.

Die Frauenstimme im Wind und der helle Kreis an der Wolkendecke, sowie das Grollen und das Beben in der Erde stammen von derselben weiblichen Gottheit *Greyhawks Beory* (der Großen Göttin der Natur und des Regens, auch genannt *Erdmutter/Oerth Mother*). Sie hat mit Ihrem Erscheinen etwas schlechtes abgewendet und ihren „Kindern“ einen sichereren Heimweg bereitet. Was sich weiter an der Ruine im Anschluss tat, sei an diesem Punkt noch nicht weiter erläutert. Tatsache ist jedoch, dass der Gott *Nigurutt* nun leider damit leben muss, dass man seinem alten Komplott auf die Spur gekommen ist. Das bedeutet, dass sich zumindest *Beory*, und auch *Wee Jas*, die Suloise Gottheit des Todes und der Magie mehr für den Ort und seine Geschichte in Zukunft interessieren werden...

## 7. Ende des Abenteuers

Ein Hauptziel ist es, zu ergründen, warum es bei dem mysteriösen Anwesen überhaupt ging – nämlich um einen nekromantischen Orden, der durch die Suloise geprägt wurde und von ihnen abstammte. Auch die Erlösung der Untoten der Anlage, darunter *Malarbis*, sowie die Vernichtung des Schreines von *Nigurutt* gehören mit Sicherheit dazu. Herauszufinden, dass der Gott *Nigurutt* selber Intrigen gesponnen hat und eigentlich *Nerull* ist, ist mit Sicherheit eine der größten Herausforderungen.

Wie der Spielleiter das Szenario beendet und ob er das Modul für sich alleine stehen lässt oder ein Folgeabenteuer anschließt, ist ihm überlassen. Es bieten sich zahlreiche Möglichkeiten, wie z.B. eine Reise nach *Melgan* zum Friedhof und der Krypta oder zum *Weiten Sumpf* und einem der beiden älteren Ordenssitze. Es könnte sich diesbezüglich eine kleine Kampagne entwickeln, die die Ursprünge des Ordens in *Sunndi* und die ersten Niederlassungen (und zum Teil Ruinen) der Suloise im *Weiten Sumpf* ergründet. Spuren könnten zu den *Schlammzauberern* (DUNGEON #37) führen oder sogar zu *Acererak*, dem Demi-Lich, s. Modul S1 *Tomb of Horrors*.

Aber auch die Bergung der Toten und der Gegenstände aus der Ruine im Modul könnten zu weiteren Abenteuern führen. Die Bücher könnten Gelehrte oder Mitglieder der Magier-Akademie oder Priester von Tempel interessieren, der Gegenstand aus *Hepmonaland* im Schatzraum sogar zu einer Reise in die südlichen Dschungelgebiete oder der *Scharlachroten Bruderschaft*. Andere Gegenstände könnten beim Verkauf in *Edalgon* oder anderen Städten mysteriöse Käufer oder Händler anziehen und ebenfalls Fragen oder Abenteuer auslösen. Anregungen dazu findet man auch am Anfang unter Punkt 3 oder noch einmal am Ende des Moduls ...

### Hat Malarbis überlebt

wird er vielleicht irgendwann in der Lage sein, (1% pro Jahr, spätestens nach 10 Jahren, also 596 CY nach *Greyhawk Zeitrechnung*) einen unglückseligen Besucher der Anlage zu übernehmen und sich dann langsam an seinen Fluchtplan begeben. Sollten die Charaktere erneut die Ruine besuchen wollen, wird er sie wieder erwarten, aber diesmal andere Strategien benutzen (er wird vielleicht vorher durch die Räume gehen und die *Niederer Steingolems* und den *Knochengolem* als kleine Angriffsgruppe zusammenziehen (semimateriell kann er sie dazu befehligen). Dann wird er die Gruppe auf der *Etheralen Ebene* lokalisieren und versuchen, jeden einzeln zu übernehmen, bis er Erfolg hat und sie dann in einen Hinterhalt mit der Golem- Gruppe führen (er flüchtet dorthin). Dort kämpft er mit den Wächtern solange mit, bis der Körper von ihm vernichtet ist. Falls die Taktik nicht aufgeht und *Malarbis* niemanden aus der Gruppe übernehmen kann, kehrt er zurück zu dem Raum mit den Golems (z.B. 8 oder 14) und befiehlt ihnen, die Gruppe anzugreifen. *Malarbis* bleibt solange auf der *Etheralen Ebene*, bis die Statuen und Golems im Nahkampf sind und greift erst nach der ersten Kampfrunde an. Er wird sichtbar, erzeugt mit seinem Anblick magische Furcht und evtl. Alterung um 10 Jahre und greift dann einen Zauberspruchanwender im Nahkampf an (erst Magiere, dann Barden, dann Priester und Druiden). Priester und Paladine ignoriert er, da er glaubt, dass er immun gegen ihre Vertreibung ist.

### Ist Malarbis vernichtet

Wird er tot bleiben. Die Kraft des Ortes und des Schreines werden ihn nicht noch einmal zum „Leben“ erwecken. Der Gott wird sich vermutlich zurückziehen und den Ort aufgeben und auch die Wächter nicht mehr neu aktivieren. Seine Pläne ziehen dann in den Norden, ins „*Große Königreich*“ und an die wenigen versteckten Orte im Süden *Sunndis*, wo es in den *Weiten Sumpf* geht (zu den anderen alten Niederlassungen der Suloise). Die Vernichtung des Schreines hat seine Position im Königreich *Sunndi* sehr geschwächt. Sollte der unterirdische Bereich in *Melgan* in der Krypta des Friedhofs ebenfalls gereinigt werden, hat der Gott in *Sunndi* fast keine aktiven Kultisten mehr. Sein Einfluss ist dennoch im nördlichen *Großen Königreich Aerdy* und auch vereinzelt in kleinen Gebieten im *Weiten Sumpf* noch vertreten.

### Reinigung des Schreines

Sollten die Abenteurer versuchen, den Schrein in Raum 16 zu reinigen oder zu vernichten, sind ein paar Dinge zu beachten.

Auch wenn der Schrein lange Zeit ohne Priester war und auch in seiner aktiven Zeit im Orden fast nur von Magiern gepflegt wurde (bis auf ein paar wenige hochstufige Magiere, die tatsächlich Priester werden konnten (und damit zwei Klassen hatten), ist der Schrein nicht leicht zu vernichten. Der Inhalt des Raumes inklusive Wände, Boden, Altar, Decke und Alterschmuck besitzen **Rettungswürfe von 6**, falls man mit roher Gewalt und Magie vorgeht (Feuerball, Blitzschlag, usw.). Mann kann wegen dem dauerhaften **Schutz vor Gutem, 10 Fuß Radius** in dem Raum **keine Beschwörungen** durchführen und Dinge herbeirufen oder auf **andere Ebenen** zugreifen. Für eine volle Reinigung bedarf es eines Hohepriesters der 12./14. Stufe, der ein **Böses** (**Weiterführung auf S.62**)

## 8. NEUE MAGISCHE GEGENSTÄNDE

**Figurine der Wundersamen Macht: Riesenkröte**  
 (Figurine of Wondrous Power: Giant Toad, 250 EP)  
 Diese kleine Frosch-Statue gibt es hier gleich zweimal und kann sich in eine große Riesenkröte verwandeln, um dann im Kampf oder als Reittier genutzt zu werden. Da der Riesenfrosch ein natürlicher Bewohner der feuchten Landschaften, Flüsse, Bachverläufe und Sümpfe ist, kann das beschworene Tier benutzt werden, um auch einen relativ sicheren Weg auf verschlungenen Pfaden durch Treibsand, versteckte Strömungen und vorbei an Untiefen zu finden. Der Kröte kann man weiterhin befehlen, den Besitzer zu verteidigen. Die Riesenkröte hat folgende Werte: Riesenkröte [ RK: 6; TW: 2+4; TP: 13-20; ETWO 17; AT #1; D: 2W4; BT: 6, hüpfen 6 ]  
 Das Befehlswort „*Croak*“ ist in den Sockel der kleinen Statue eingraviert. Die Nekromanten beließen die Statue oft hier und benutzten sie nur auf ihren seltenen Reisen zum *Weiten Sumpf*, wo sie sie auch das erste Mal aus den Händen unglückseliger Echsenmenschen befreiten. Allerdings sind die Nekromanten vorsichtig in der Handhabung der Statuen gewesen, da sie befürchteten, dass sie im *Weiten Sumpf* eventuell unvorhergesehene negative Eigenschaften haben oder entwickeln könnten – vor allem, da der Weite Sumpf die Heimat von *Wastri*, dem froschartigen Halbgott ist (s.a. *World of Greyhawk* campaign setting). Unbekannt für alle ist, dass dies aber erst in der Nähe von 100 Metern von *Wastri* selber oder seinen Hohepriestern der Fall ist, die den Riesenfrosch dann kontrollieren. Eine solche Begegnung ist in den Weiten des Sumpfes, obwohl es das Heimatgebiet der o.g. ist aber nicht besonders wahrscheinlich, da das Gebiet über 35.000 Quadratmeilen misst.  
 Die Statue kann einmal am Tag für die Dauer von 8 Stunden genutzt werden.  
 Normalerweise findet man immer nur eine Statue dieser Art vor, hier im Modul sind gleich zwei vorhanden.

## 9. NEUES MONSTER: Niederer Steingolem

### Steinwächter, Variante

<b>KLIMA/TERRAIN:</b>	Überall
<b>HÄUFIGKEIT:</b>	Sehr selten
<b>ORGANISATION:</b>	Einzel
<b>TAGESZYKLUS:</b>	Unabhängig
<b>NAHRUNG:</b>	Keine
<b>INTELLIGENZ:</b>	(8-16)
<b>SCHÄTZE:</b>	Keine
<b>GESINNUNG:</b>	Neutral
<b>AUFTRETEN:</b>	1-4
<b>RÜSTUNGSKLASSE:</b>	2
<b>BEWEGUNGSTEMPO:</b>	9
<b>TREFFERWÜRFEL:</b>	7
<b>ETWO:</b>	15
<b>ANZAHL DER ATTACKEN:</b>	1
<b>SCHADEN /ANGRIFF:</b>	1W12
<b>SPEZIALANGRIFF:</b>	Siehe unten
<b>SPEZIALVERTEIDIGUNG:</b>	Siehe unten
<b>MAGIE RESISTENZ:</b>	Keine
<b>GRÖßE:</b>	Groß (2.10m (7'))

**MORAL:** Furchtlos (20)  
**EP WERT:** 810

Der *Niedere Steingolem* stellt eine kleinere Variante des bekannten *Steingolems* dar und besitzt daher einige Ähnlichkeiten mit ihm sowie mit dem *Steinwächter*, der ebenfalls eine kleinere *Variante* des *Steingolems* ist. Genauer gesagt, handelt es sich beim *Niederer Steingolem* um die Zwischenstufe zwischen beiden Golemartarten. Daher ähneln seine Fähigkeiten und sein Entstehungsprozess den o.g. Golemartarten.

*Niedere Steingolems* haben oft eine humanoide Gestalt, die an die Kultur der Region angepasst ist, in der man sie vorfindet. Hier im Abenteuer handelt es sich um eine menschliche, ritterartige Gestalt mit einer Größe von 2,10m. Rüstung, Helm und Waffen sind klar zu erkennen, allerdings trägt sie sonst keine weiteren magischen Symbole und besitzt keinen Sockel.

#### Besondere Immunitäten und Fertigkeiten:

- Immunität gegen *Bezauberung* und *Lähmung*
- +1 Waffen werden benötigt, um sie zu treffen
- sie besitzt eine Stärke von 19 für Situationen, in denen etwas geworfen oder zerbrochen wird
- sie erleidet nur 25% Schaden durch Kälte, Feuer oder elektrische Angriffe
- Normale Fernwaffen machen keinen Schaden

Es sind auch *Niedere Steingolems* mit der Kraft des *Unsichtbares Entdecken* (ZAK 2) gesichtet worden, dies ist aber nicht die Regel.

#### Besonderer Angriff:

*Niedere Steingolems* besitzen immer über einen besonderen Angriff, der individuell ist und bei Erschaffung ausgewählt werden kann:

- *Verlangsamung* (ZAK 3, 1\*Tag)
- *Waffe-Schild Stil Spezialisierung (parieren)* und *Entwaffnen* (Waffenmanöver)
- *Ansturm* (Charge) und *Verteidigung* (-4 auf die RK)
- Werfen von Steinkugeln für 1W6+7 Schaden (bei ETWO 12, 1 Angriff pro Runde)

Auch andere Angriffsformen wurden schon bei *Niederer Steingolems* beobachtet. Am Häufigsten ist jedoch das *Verlangsamung* (40%).

#### Besondere Schwäche:

Folgende Zauber haben besondere Auswirkungen auf einen *Niederer Steingolem*:

- *Stein zu Fleisch* (ZAK 6) verwandelt ihn für 2W6 Runden in eine Fleischgestalt, so dass er von nichtmagischen Waffen getroffen werden kann
- *Stein zu Schlamm verwandeln* (ZAK 5) vernichtet ihn, wenn ihm ein Rettungswurf gegen Zaubersprüche misslingt

Ein *Niederer Steingolem* kann ab Stufe 14 mit folgenden Zaubern erschaffen werden: *Gegenstand verzaubern* (ZAK 6), *Schlamm zu Stein Verwandlung* (ZAK 5), *Geas* (ZAK 6), *Magischer Mund* (ZAK 2) und einem *Begrenzten Wunsch* (ZAK 7) oder *Wunsch* (ZAK 9). Wobei der *Wunsch* oder *Begrenzte Wunsch* nur Einfluss auf die Lebensdauer des Golems hat und ihm entweder 50 Jahre oder 1000 Jahre Haltbarkeit gibt. Hier im Abenteuer würde ihre Lebensdauer 50 Jahre betragen, die Macht des Schreines und des Ortes erhalten sie jedoch solange, bis der Schrein völlig vernichtet wurde. Um einen *Niederer Steingolem* zu erschaffen, wird ein schlammartiger Körper geformt, in den ein steinernes

Herz hineingelegt und ein Erdelementar hereinbeschworen wird. Allerdings besteht nur *einmalig* eine 20% Chance bei Erschaffung, dass der *Niedere Steingolem* sich wehrt und seinen Erschaffer angreift. Die Gildenringe der Nekromanten wurden weiterhin zusätzlich so verzaubert, dass ein *Niederer Steingolem* sie nicht angreift. Diese Ringe schützen allerdings nicht vor dem *Knochengolem* und müssen speziell gegen ihn verzaubert werden.

## 10. NEUE ZAUBER

### Optionale Regel: Nekromantie

*Generell gilt für die Nutzung der Nekromantie (optional hier im Modul):*

Die Benutzung von nekromantischen Zaubern sollte von Spielern mit guter Gesinnung gemieden werden. Wer diese in sein Sprüchebuch überträgt, memorisiert und anwendet, droht die Aufmerksamkeit von dunklen Mächten auf sich zu ziehen (1% pro Spruchanwendung, nicht kumulativ). Außerdem kann es sein, dass sich ein leichter schleichender Prozess zum bösen Gesinnungswandel vollzieht (ebenfalls 5% pro Spruchanwendung, in 8-16 Schritten) Von gut zu neutral und dann zu böse. Dies sollte aber rollenspielgerecht ausgespielt werden, mit entsprechenden Warnungen, Träumen, Begegnungen, usw. (abhängig davon, wie und warum der Spieler sie nutzt). Auch sozial und gesellschaftlich wird das Betreiben von Nekromantie nicht immer toleriert, sondern manchmal verpönt, geächtet oder sogar mit (Kerker-) strafe geahndet. Bei den seltenen Nekromanten mit guter oder neutraler Gesinnung kann der Spielleiter auch Ausnahmen einführen und die Nutzung von solchen Zaubern auch ohne Gefahr von Nachteilen erlauben. Diese sollten sich aber eher der „weißen Nekromantie“ verschrieben haben, wie dem Bannen von Untoten, Exorzismus, dem Erforschen von Gegenzaubern usw. Selbstverständlich kann der Spielleiter diese optionale Regel auch ignorieren oder andere Bedingungen aufstellen.

### Stufe 1

#### Gesicht eines Lebenden (Nekromantie, Veränderung)

(Quelle: NEU, Face of a living creature)

**Reichweite:** 0

**Komponenten:** V, B, M (etwas Schminke)

**Dauer:** 1 Runde pro Stufe

**Zauberzeit:** 1 Runde

**Fläche des Zaubers:** Der Zauberer

**Rettungswurf:** Keiner

Der Zauber wirkt fast wie ein entgegengesetzter „Leichengesicht“-Zauber (s. ZAK 1, *Corpse Visage*, Komplettes Zaubererhandbuch) und verändert das Gesicht in das eines lebenden Menschen oder Halbmenschen und verleiht ihm einen Reaktionsbonus von +2 bei Begegnungen und Gesprächen. Hintergrund ist, dass manche hochstufige Nekromanten mit der Zeit ein Problem mit ihrem Äußeren bekamen und eine Möglichkeit suchten, weiterhin normal mit Menschen reden oder verhandeln zu können.

#### Nekromantisches Auge (Nekromantie, Divination)

(Quelle: NEU)

**Reichweite:** 60 Fuß (18 m)

**Komponenten:** V, M (1 Auge eines toten Wesen)

**Dauer:** 2 Runden pro Stufe

**Zauberzeit:** 5

**Fläche des Zaubers:** Der Zauberer

**Rettungswurf:** Keiner

Der Zauber erschafft ein kleines, schwebendes, dunkles Auge über einer der Schultern des Zauberers oder aber von ihm definiert in bis zu etwa 1m Entfernung in der Luft. Das Auge kann sich normal drehen und wenden und sieht innerhalb von 60 Fuß (18m) alle nekromantischen Energien, Wesen, Untote und auch Energien, die der Nekromantie entgegenstehen (positive oder heilige Gegenstände, Orte, Wesen), ebenso wie Unsichtbares, das stark negative oder positive Energien aufweist (s.o.). Der Zauberer wird sofort mental auf solche Quellen aufmerksam gemacht und kann instinktiv den Ort oder die Kreatur exakt lokalisieren und auch Unsichtbare schemenhaft ausmachen (allerdings ohne Ausrüstung oder besondere Details zu erkennen). Er weiß auch, wie stark die nekromantischen oder negativen Kräfte oder positiven Energien dort wirken. Ähnlich einem **Magie Erkennen** (ZAK1, Detect Magic), erhält der Zauberer weiterhin mit einer Chance von 10% pro Stufe zusätzliche Information bzgl. der Art der gefundenen Energie, des Gegenstandes oder Wesens (Energiequelle der Prime Material Plane oder von der negativen Ebene, hochstufig, niedrigstufig, priesterlich oder arcane, heilige oder sonstige Quelle, usw.). Bei negativen Energien verfärbt sich das Auge dunkelblau, bei positiven Energien weißlich. Bei normalen, magischen Energien ohne positive oder negative Aufladung bleibt das Auge untätig. Solange das Auge nichts innerhalb des Radius entdeckt, was seine Aufmerksamkeit weckt, dreht es sich beständig aufmerksam im Kreis (1 Umdrehung pro Runde).

### Stufe 3

#### Krudas Kleine Totenschädel (Nekromantie)

(Quelle: NEU, Variante des ZAK3, Melf's Kleine Meteoriten (*Melf's Minute Meteors* (ZAK 3)))

**Reichweite:** 70 + 5 Meter pro Stufe

**Komponenten:** V, B, M (ein mit schwarzen Edelsteinen verzierter Oberschenkelknochen im Wert von 1000 GM, der allerdings wieder verwendet werden kann)

**Dauer:** 1 Runde pro Stufe

**Zauberzeit:** 1

**Fläche des Zaubers:** Der Zauberer

**Rettungswurf:** Keiner

Dieser Zauber ähnelt dem berühmten Spruch von *Prinz Melf*, ermöglicht aber nur das Nutzen der Variante B. Anders als im Original verschießt man keine Meteoriten, sondern einen kleinen Totenschädel pro Runde. Der Zauberer muss sich allerdings in dieser Variante nicht die Anzahl der verbliebenen Schädel merken.

## 11. Zeittafel, Ahnenliste, Zufallsbegegnungen im Anwesen

### Zeittafel

Allgemein Jahr (Common Year), Suloise Zeitrechnung (SD); 1 CY (Common Year) = 5516 SD, Aktuelles Jahr: 586 CY (6101 SD)

#### Jahr Ereignis

- 423 CY (5093 SD) Großmeister *Zellif* (Bem.: nicht vom Orden, sondern vom Volk der Suloise) führt die Suloise durch die Region des heutigen Sunndi
- 422 CY (5094 SD) Die Suloise teilen sich und ein Teil reist Richtung Süden in den Weiten Sumpf
- 418 CY (5098 SD) bis -418 errichten die Suloise geheime Niederlassungen im Sumpf, um zu überleben. Ein Großteil reist weiter nach Süden durch den Sumpf, ein anderer Teil, vor allem die Magiere bleiben zurück. Sie sind aufgrund ihrer Intrigen und ihrem Handeln, das zum „*Regen des farblosen Feuers*“ führte, welcher ihr altes Reich im Westen vernichtete nicht mehr gerne gesehen. Mehrere Jahrhunderte leben sie fortan im Sumpf, aber es gibt immer wieder Meinungsverschiedenheiten und Abspaltungen. Die magische Ausrichtung verändert sich, immer mehr Wasser- und Erdelementarmagiere prägen sich aus.
- 23 CY (5493 SD) Aufgrund einer Streitigkeit teilen sich mehrere Magiergruppierungen auf. Die Nekromanten trennen sich und reisen nach Osten. Sie errichten nahe des *Hestmark Hochlands* aber noch auf dem Gebiet des Sumpfes eine geheime Ordensfeste.
- 74 CY (5590 SD) Es gibt in der Ordensfeste erneut Streitigkeiten und einen Bruch, der dazu führt, dass sich ein Orden von *Schlammzaubern* (die sich mit den Elementen des Wassers und der Erde beschäftigen) abspaltet und durch das *Hestmark Hochland* nach Süden zieht. Ein anderer Teil mit Nekromanten zieht nach Osten und Nordosten in das *Hestmark Hochland*
- 79 CY (5595 SD) Im *Hestmark Hochland* wird am Rand zum Sumpf eine erste Anlage der Nekromanten errichtet. 200 Jahre gedeiht der Orden, aber aufgrund unvorhergesehener Zwischenfälle und Unfälle muss die Anlage wieder aufgegeben werden. Die überlebenden Nekromanten ziehen unter dem neuen Ordensmeister *Lankunus* nach Norden (dem zukünftigen 1. Ordensmeister des „*Ordens der nekromantischen Studie*“)
- 287 CY (5803 SD) Unter *Lankunus* wird die Anlage der Nekromanten im *Hestmark Hochland* errichtet.
- 455 CY (5971 SD) *Sunndi* rebelliert gegen das *Große Königreich Aerdy* und tritt dem *Eisernen Bund* bei (1090 OR)
- 571 CY (6087 SD) *Nyrond* wird Mitglied im *Goldenen Bund* und treibt die Armee von Ivid zurück in die Süd-Provinz (3005 OR)
- 573 CY (6089 SD) Die *Scharlachrote Bruderschaft* wird zum ersten Mal registriert. Der Prinz von *Furyondy* und Provost von *Veluna* werden gekidnappt; Der Kult des Reptilien-Gottes entsteht in *Orlane* (3007 OR)
- 586 CY (6102 SD) Aktuelles Jahr im *Hestmark Hochland*

**Bem.:** Die Zeittafel stammt zum Teil aus offiziellen Quellen und dem inoffiziellen „*Oerth Journal*“ (s.

Internet), bei dem *Eric Mona* mitwirkte, der auch später bei der *Living Greyhawk Kampagne* Editor war. Andere Teile wurden frei ergänzt.

### Ahnenliste der Ordensmeister

Lankunus, Ordensgründer, Stufe 17  
288-310 CY, 5803 - 5825 SD

Meister Ahnab, 2.ter Meister, Stufe 17  
310-332 CY, 5825 - 5847 SD

... ??? keine Aufzeichnungen

... ??? keine Aufzeichnungen

... ??? keine Aufzeichnungen

Laruthon, der Hexer, Stufe ???  
424-451 CY, 5939 - 5960 SD

Ingbroth, Stufe 15  
451-481 CY, 5960 - 5990 SD

Gronapesh, Stufe 14 ?  
481-521 CY, 5990 - 6030 SD

Malarbis, letzter Meister (Ghost), Stufe 12  
521-527 CY, 6030 - 6036 SD

Die Ahnenliste wurde nur rein informativ bereitgestellt und kann dem SL weitere Ideen für Folgeabenteuer oder Nebenszenarien liefern.

### Zufallsbegegnungen im Anwesen (optional)

Wenn der Spielleiter es möchte und /oder die Gruppe eine Herausforderung sucht, kann er die Ruine etwas mit Zufallsbegegnungen beleben. **Diese ist im Original-Konzept nicht vorgesehen.** Er sollte dann aber zum Ende des Moduls pauschal zur Gesamtsumme der bereits vergebenen Erfahrungspunkte wegen der zusätzlichen Gefahr noch einmal 20% hinzugeben.

Wenn sich die Gruppe auf dem Grundstück der Anlage befindet (ab Toreingang) besteht **am Tage alle sechs Stunden eine Chance von 1 auf 1W10** und **nachts** von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang **jede Stunde von 1-2 auf 1W10. Exakt um Mitternacht zur Geisterstunde oder wenige Minuten danach findet unabhängig davon auf jeden Fall eine Begegnung statt!**

- 01-20% **1W10 Fledermäuse** [RK 8; GE N; Int 1; TW: 1/4; TP: 1-2; BT 1, Fl 24 (B); ETWO 20; A #1; S: 1; Größe T (30cm); SA der Schwarm löscht Feuer (1% pro Fledermaus/Runde), verwirrt bei Zauberspruchanwendungen (ein Weisheitswurf ist nötig zum erfolgreichen Zaubern), Angreifer erleiden -2 auf den ETWO; ML 2-4; EP: 15 ] Diese Fledermäuse erscheinen auch im Gang 13 und verschwinden dort wieder (s.u. Begegnung Riesen-Fledermäuse)
- 26-35% **3W6 Riesen Fledermäuse** [RK 8; GE N; Int 1; TW: 2-4 TP; BT 3, Fl 18(C); ETWO 19, A#1; S: 1W4; SA keine; SV s.u.; ML 5-7; EP jeweils 35] SA und SV: -3 auf RK, wenn man mit Fernkampfwaffen auf sie feuert (RK 5); pro Treffer hat das Opfer eine 1% Chance, eine Infektion zu erhalten (nach 1W4+6 Tagen Inkubation hat es nur noch 10 Tage zu leben und kann nicht mehr Essen und Trinken, ist irritiert und wird bei Unruhe schnell aufgebracht (ein Weisheitswurf ist nötig, um einer Rage zu entgehen); die Erkrankung kann nur mit einem **Wunsch**, einem **Begrenzten Wunsch**, einem **Krankheiten Heilen** oder ähnlichem Effekt aufgehoben oder kuriert werden.
- Die Fledermäuse kommen durch das Fenster in Gang 13, das merkwürdigerweise kurzzeitig

aufsteht und verschwinden wieder nach einem 1 stündigen Durchflug durch die Gänge und Räume, deren Türen ebenfalls kurz offenstehen

36-50% **5W6 Riesen Tausendfüßler** [RK: 9; TW ¼, TP 1-2; ETWO 20; A #1; S: 1; SA Gift: Rettungswurf gegen Gift +4 oder paralyisiert für 2W6 Stunden; GE N; Int (0); BE 15, Fl 24 (B), MI 5-7; Größe W (30cm), EP 35 jeder] Nachteil: Riesentausendfüßler erhalten einen Abzug von -1 auf all ihre Rettungswürfe.

51-60% **2W10 Schatten** [RK 7; TW 3+3; TP: 16 (\*5), 14(\*4), 17(\*4), 19(\*3), 21(\*3); 22 (1\*); AT #1; S: 1W4+1 + spezial; SA 1 Punkt Stärkeverlust für 2W4 Phasen; SV: +1 Waffen werden zum Treffen benötigt, 90% nicht entdeckbar (außer im hellsten Licht); Immun gegen Kälte, Lähmung, Schlaf, Bezauberung; Größe M (1.80m), EP 420] Dies sind ehemalige Lehrlinge des Anwesens.

61-62% **1W6 Schattenhunde** [RK: 6; Int 3; GE N; BT 12; TW: 2+2; TP 14, 12, 10; AT #1; ETWO 19; S: 2W4; Größe M (1,50m lang), SA 1 Punkt Stärkeverlust für 2W4 Phasen; SV: +1 Waffen werden zum Treffen benötigt, 90% nicht entdeckbar (außer im hellsten Licht); Immun gegen Kälte, Lähmung, Schlaf, Bezauberung; ML 11; EP: 420]. Dies sind ehemalige Wachhunde (Kampfhunde) die einst den Hof bewachten. Der Schrein ruft sie manchmal, um erneut die Anlage zu bewachen.

61-70% **1 Phantom (oder 2W4, 50%)** [Werte keine, BT 9; GE N; Größe M] Nur ein *Fluch entfernen* eines Stufe 12 Priesters verbannt Phantome. Hierbei handelt es sich um ehemalige Bedienstete oder Gäste des Anwesens, die aber harmlos sind und nur zeigen, wie und wo sie verstorben sind; man kann nicht mit ihnen kommunizieren, sie handeln einfach wie normale Menschen; es gibt eine 50%, dass eine Gruppe von Phantomen (2W4) auftaucht, die allerdings harmlos ist und an einem vorbeigeht, während sie sich unterhalten und sich evtl. einen kleinen nekromantischen Trick vorführen. **Diese Begegnung findet nur nachts statt.**

71-80% **1W8 Grufbewohner** [RK: 4; Int 12; Größe M; TW: 4+3\*; TP: 33 \*(21); ETWO: 15; AT #1; S: 1W6; SA Energieraub; SV kann nur von silbernen oder +1 Waffen getroffen werden, Immun gegen Kälte, Schlaf, Lähmung oder Bezauberungssprüchen oder ähnlichen Zaubern ; MI -; BT 9; EP: 2.000] Schatztyp E normalerweise (diese Kreatur hat keine Schätze). Diese Begegnung kann immer wieder stattfinden (wird vom Schrein herbeigeführt)

81-84% **1 Todesalb „Orchuw“** [RK: 4; Int 12; Größe M; TW: 5+3; TP: 42\* (26); ETWO: 15; AT #1; S: 1d6; SA Energieraub; SV kann nur von silbernen oder +1 Waffen getroffen werden, Immun gegen Kälte, Schlaf, Lähmung oder Bezauberungssprüchen oder ähnlichen Zaubern ; MI -; BT 9; EP: 2.000] Schatztyp E normalerweise (diese Kreatur hat keine Schätze) Orchuw war ursprünglich einer der Meisterlehrlinge und durchwandert schon seit über 100 Jahren als Wächter das Gebäude. Seine Leiche liegt auf dem Friedhof mit einem **Dolch +1**. *Diese Begegnung kann nur einmal stattfinden.*

85-90% **1 Schreckgespenst „Ofkota“** [RK: 2; TW: 7+3; TP: 58\* (40); AT #1; S:1-8 + Energieentzug; SA: jeder Treffer entzieht dem Opfer 2 Erfahrungsstufen; SV: als Untoter immun gegen Furcht, Lähmung, Bezauberung und geistige Zauber; +1 magische Waffen werden benötigt, um es zu treffen; EP: 3.000]. Ofkota war früher ein Meisterschüler und verstarb während dem Unglück im 1.Stock. *Diese Begegnung kann nur einmal stattfinden.*

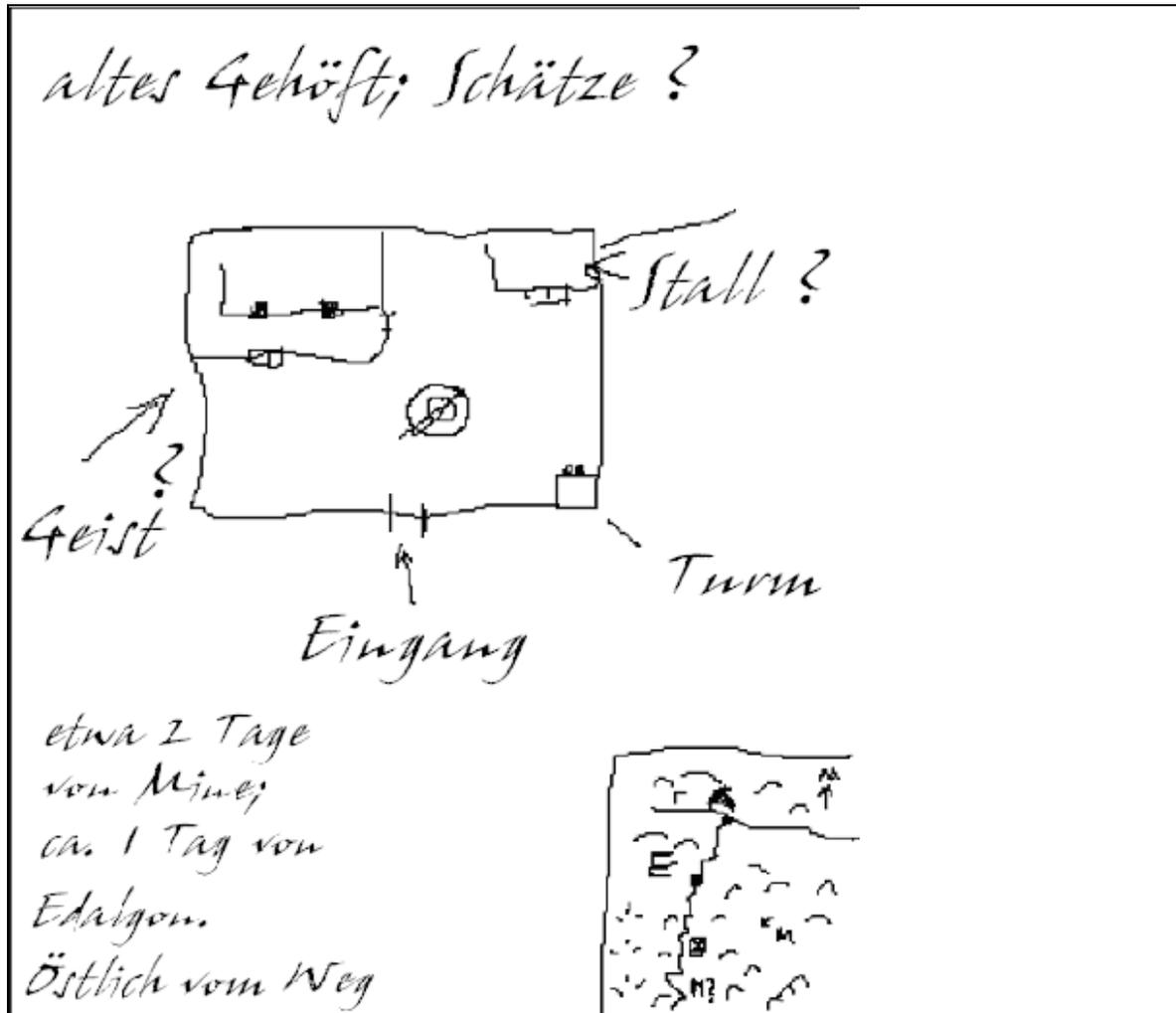
91-93% **1 Niederer Steingolem** [RK: 2; Int -, TW: 7; TP: 30; ETWO: 15; AT #1; S: 1W12; SA ent Waffen; SV: kann nur von +1 Waffen getroffen werden; Immun gegen Feuer; Kälteangriffe machen +1 Schaden/Würfel; Kann mit dem Schild einen Angriff parieren wie bei dem *Waffenstil Waffe-Schild*; kann ebenfalls versuchen, mit einem Angriff einen Gegner zu *entwaffnen* (anstelle eines normalen Angriffs; MI -; BW 9; XP: 810) Dieser Wächter wird von dem Schrein **einmal alle 24 Stunden erschaffen**, wenn sich Fremde ohne Genehmigung im Anwesen aufhalten.

94-96 % **1 Knochen-Golem** [RK: 0; TW: 14; TP: 70; AT #1; S: 3W8; MR: keine; Größe (6' (1,80m); Moral Furchtlos (20), EP: 18.000] Im Kampf kämpft der Golem mit einer Skelett-Hand. SA: 1\*/3 Runden: lässt der Golem ein einschüchterndes Gelächter los, welches Furcht erzeugt (Rettungswurf gegen Furcht). Wenn er misslingt, ist das Opfer für 2W12 Runden gelähmt; SL Info: der *Ravenloft Power Wurf* und der *Horror Check* wegen Todesgefahr werden hier auf der materiellen Ebene der *World of Greyhawk* nicht durchgeführt SV: Immun gegen Gift, Lähmung, Furcht, Bezauberung, Geistige Zauber; Scharfe oder Spitze Waffen erzeugen nur halben Schaden; stumpfe Waffen verursachen normalen Schaden; Knochen-Golems sind furchtlos und prüfen niemals die Moral; SPS (Spezielle Schwäche): **Schmetterern** (ZAK 4, Shatter) (Rettungswurf gegen Sprüche) verursacht doppelten Waffenschaden gegen den Knochengolem (spitze und scharfe Waffen verursachen normalen Schaden, stumpfe Waffen doppelten normalen Schaden); ein Knochengolem kann keine Nahkampf- oder Fernkampf-Waffen benutzen. Der Golem besitzt keine Schätze. Er wird vom Schrein als Zusatzwächter animiert, wenn sich Fremde ohne Erlaubnis im Anwesen aufhalten. Er erscheint **nur einmal alle 24h und das nur nachts**, nicht am Tag (s.a. Raum 14)

97-100% **Geist von Malarbis** (s. Raum 19) [GE RB, RK 0/8; Intelligenz 18; TW: 10; TP: 36; #AT: 1; ETWO 11; S: Alterung um 10-40 Jahre (1W4\*10); SA: Furcht, Magisches Gefäß, Alterung um 10-40 Jahre, Zaubersprüche; SV: Etherale Gestalt, kann nur von silbernen, versilberten oder magischen Waffen getroffen werden, wenn er semi-transparent geworden ist; Heiliges Wasser verursacht normalen Schaden, wenn sie semi-transparent sind (RK 0), MI: 14; Größe M (1,60m); EP: 9.000]

Wenn eine Begegnung nicht stattfinden kann, entfällt sie. Haben Untote nur noch 20% ihrer Trefferpunkte, werden sie versuchen, den Schrein im Keller zu erreichen (Gebiet 16), wo sie sich regenerieren können.

12. Handout #1: Die Karte



**SL-Karte des Königreich Sunndi**



• = Ruine im Hestmark

## Handout #2 a: Die Tagebuchnotiz von Malarbis

*Ich habe die Notiz gefunden. Es ist eine Abschrift einer uralten Handschrift. vom dritten Ordensmeister des Ordens, Meister E. Von ihm gibt es fast keine Aufzeichnungen. Warum eigentlich? Er schreibt, dass in den letzten Wochen seit dem traditionellen Gehen des zweiten Ordensmeisters im Orden einige Dinge sehr merkwürdig ablaufen. Er fand ein wichtiges Buch mit Beschreibungen über das Untotenwerden nicht mehr und fühlte sich beim Zaubern einiger Sprüche beobachtet. Auch der Knochengolem hat sich etwas eigenartig verhalten und es schien, als ob ihn jemand anderes durch ihn ansehen würde.*

*Meister E. hat ein geheimes Buch angelegt und versiegelt. Nur ein Lebender wird darin lesen und schreiben können. Er hat es versteckt und irgendwann wird es sich offenbaren. E. ist der Meinung, dass es einen hohen Betrug gab. Einige der Götter meinen es sehr gut mit uns, aber andere haben betrogen. Aber welche? Ob N. unser Mentor uns auch betrog?*

*Unaussprechbar!*

*Ich hoffe, ich finde das Buch bald....aber wo muss ich suchen? Ich habe das Gefühl, dass ich schnell handeln muss, denn irgend etwas stimmt nicht. Ich werde ein Ritual durchführen, um mich schneller zu den Kräften der Untoten vorzuarbeiten, um sie zu erlernen. Dann werde ich mir Gedanken machen, wie meine Zukunft aussieht und eventuell nach Dullstrand fliehen, zu einem Tempel von X., um dort ein Abkommen zu schließen oder zu W.J. beten.*

## Handout #2 b: Die Tagebuchnotiz von Malarbis

*Ich finde mein Buch nicht. Ich glaube N. betrügt uns. Evtl. ist etwas mit meinen Vorgängern...*

## Handout #2 c: Die Notiz von Weshan

*Malarbis verschweigt uns etwas. Der Orden ist immer kleiner geworden. Und irgend etwas stimmt nicht. Ob ich hier bleiben sollte? Es wird immer unheimlicher, obwohl wir Nekromanten sind und obwohl wir hier das Sagen haben sollten!*

*Letztens hat sich ein Niederer Golem erst nach dem zweiten Befehl von Sorotoss zur Seite begeben. Ist das normal? Er und ich sind doch stärker geworden! Aber an wen soll ich mich wenden? Sorotoss schweigt, er hat angst, das merke ich. Er will nicht mit Malarbis darüber reden, denn es war erst der zweite Vorfall in zwei Monaten. Vielleicht sollte ich mich doch an Pelor, den Hohen der Sonne, wenden und fliehen?*

*Aber ich merke auch, ich werde stärker. Vielleicht sollte ich mir doch ein Familiaris suchen? Vielleicht liegt es nur an dem Wetter, denn es ist seit ein paar Wochen etwas dunkler und bewölkter hier im Hestmark...*

## Handout #3: Die Tagebucheinträge von Sorotoss

Unsere Geschichte

*„Aus der Überlieferung geht hervor, dass 5093 der erhabene Großmeister Zellif durch die Region des heutigen Sunndi nach Süden wanderte, Richtung Sumpf. Mit ihm kamen viele unserer alten Brüder und Schwester aus dem Westen, aber ein Teil weigerte sich am Sumpfesrand ihm zu folgen und reiste weiter nach Osten – Richtung Rauhes Hochland – wie man früher das Hestmark Hochland nannte. Niemand kannte das Land damals und überall schien es gefährlich zu sein. Man musste schnell handeln, denn es gab heimtückische Verfolger. Doch in dem Sumpf Unterschlupf zu finden, hielten einige für zu verwegend. So folgten daher viele Lendor, dem Magier, nach Osten. Ob es einen Zusammenhang zwischen dem Inselreich im Osten namens Lendor und ihm gibt? Tatsache ist jedoch, dass unsere ersten Lehrmeister sich im Gefolge des Großmeisters Zellif befanden und mit ihm in den Sumpf in den Süden zogen – auf der Flucht vor ihren Verfolgern aus dem Westen. Denn unsere Suloise Ahnen kamen nicht alleine. Sie wurden gejagt von den bösartigen, heimtückischen und mordenden Balkuv. Das war etwa 5094.*

*Im Sumpf konnten unsere weisen Vorfahren endlich ihre Verfolger abhängen und Zuflucht finden. Doch der Ort ist dunkel und böse und dort geschahen viele dunkle Taten und nicht wenige starben – er ist ein Ort voller Krankheiten, Echsen, Bullywugs, Grungs und Schwarzen Drachen. Und noch andere Gefahren verbergen sich in ihm. Die Schwachen wurden von den Kreaturen gefressen, starben an den Erkrankungen oder verirrt sich und erstranken in seinen schlirrigen Fluten. Andere bauten in seinen Tjefen geheime Orte, um sich dort vor den Gefahren zu schützen. Nach einigen Jahrzehnten verließen dann Teile unseres Volkes der Suloise diese geheimen Zufluchtsorte im Sumpf und reisten weiter durch ihn hindurch nach Süden bis zu einem Gebirge...wo sie verschwanden – etwa 5098 SD. Was dort weiter geschah, soll irgendwann weiter berichtet werden, so sagte man es auch uns einst. Manches davon ist Spekulation und nur manches steht fest.*

<Dethid> offenbart

*Meine Lehrmeister und der erste Lehrmeister unserer Zunft und unseres Ordens, namens „Lankunus“ haben sich im Sumpf erst nach Jahrhunderten von den vorher genannten, geheimen Niederlassungen im Sumpf getrennt. Lange, nachdem von den Verfolgern nichts mehr gehört worden war. Es gab zum Teil Streitigkeiten wegen der Ausübung der Magie, ihrer Ausrichtung und auch wegen der Machtpositionen innerhalb der Gesellschaft. Einige wollten weiter der Feuermagie nachgehen, wie es im Westen einst der Fall war, andere wollten, dass man sich dem Sumpf und der neuen Umgebung anpasste. Daher trennten sich einige und reisten nach Osten, wo sie im „Rauhen Hochland“ nahe des Sumpfes eine festungsartige Anlage erschufen - etwa 5493 SD. Viele Jahre liefen die Dinge dort gut, aber dann veränderte sich etwas und*

*unter den 25 Magieren unserer Zunft traten erneut Neid und Machtkämpfe auf. Die festungsartige Anlage wurde 5590 SD aufgegeben und man trennte sich in zwei Gruppen. Jene, die sich fortan die <Schlammzauberer> nannten, reisten nach Süden, während sich die <Nekromanten> weiter nördlich, aber immer noch im südlichen Teil des „Rauhen Hochlandes“ niederließen. Dort wohnten sie in einer neuen Anlage ab 5595 SD etwa 200 Jahre lang relativ sicher. Allerdings ging dort bei einigen hochkomplexen Experimenten mit Monstern aus dem Großen Sumpf und der Beschwörung eines außerweltlichen Wesens etwas schief und es kam zu einer Katastrophe. Der Ort musste aufgegeben werden und die Nekromanten bauten ein weiteres, kleineres Anwesen unter der Führung von Lankunus auf, in dem wir nun seit 5803 SD residieren. Der Ort an dem auch Du nun Deine Studien beginnst. Irgendwann wirst Du, je weiter Du in die Magie eindringst, auch mehr über unseren Orden und seine Vergangenheit und Zukunft erfahren. Und das, was Du erreichen kannst. Denn viel wurde geforscht und viel haben wir erreicht in der Gunst von jemandem, den auch Du noch irgendwann kennenlernen wirst. Und wer weiß, vielleicht wirst auch Du irgendwann die dunkle Reise am Ende der langen Studien des Todes unternehmen, die die Mächtigsten von uns einmal durchführen, am Zenit ihres Könnens. Um Dich im Sumpf den letzten, großen Geheimnissen der dunklen Magie zu stellen...“*

## Handout #4: Die Tagebucheinträge von Malarbis

### 1.Tag im Harvester, 6008 SD

Die Ausbildung ist streng. Ich bin erst seit mehreren Monaten hier. Wir mussten auf dem Friedhof übernachten. Zum Glück war ein Älterer dabei, denn es war etwas unheimlich. Der Mond stand halbvoll am Himmel und schien verheißungsvoll. Ich spürte förmlich das Alter der einzelnen Gräber der alten Ordensmitglieder, die hier verstorben waren. Aber woran? Wie ich hörte, muss man irgendwann alleine hier übernachten, und dann ohne Aufseher. Aber dann beherrscht man bereits die Zauber des dritten arcanen Zirkels.

### 24. Tag im Richfest 6013 SD

Ich bin kein Mann, der oft Tagebuch führt, aber ein paar Dinge, die wichtig sind, will ich aufschreiben. Es geschieht manchmal doch etwas und ich möchte es nicht vergessen.

Vieles wird zur Routine und wir sehen nur noch selten Edalgon. Die Menschen kommen mir dort etwas merkwürdig vor. Überheblich, als wüssten sie nicht, wie wertvoll das Leben ist. Dafür reisen wir jetzt öfters zum **Weiten Sumpf**. Ich habe die Kunst über das Nutzen von **Kräutern und Pflanzen** erlernt, sowie das **Herstellen von Papier und das Buchbinden** – neben der Magie natürlich. Ich hoffe, dass ich mir bald selber untote Diener erschaffen kann – nicht nur durch den Zauber **Monster Beschwörung**, der sie nur für wenige Minuten herbeiruft.

Es ist manchmal ungewöhnlich kalt in dem Anwesen und nachts spukt es – was nicht weiter ungewöhnlich ist. Aber ein Geist fiel mir letztes auf. Es war eigenartig, aber war das Chrotus? Er soll angeblich vor drei Monaten geflohen sein, als man ihn in einem geheimen Raum hinter dem Labor entdeckt hat - ohne Erlaubnis. Ob sie ihn....? Wer weiß. Nun, ich habe viele Pläne und meine Ausbilder sind zufrieden. Die Monster Beschwörungen funktionieren gut.

### 13. Tag im Patchwall 6016 SD

Es sind wieder zwei neue Lehrlinge eingetroffen. Ursprünglich aus Melgan und seiner Umgebung - einer Stadt im südöstlichen Teil der Grafschaft Sunndi, etwa 45 Meilen von der Hochland Route nach Dullstrand entfernt und vom Außenposten Hestmark's End. Ich hörte, dass in der Stadt Melgan ein geheimer Kontakt von unserem Orden besteht und Akolythen manchmal hierher bringt. Einer der neuen Lehrlinge heißt Sorotoss, er scheint interessant zu sein.

### 4. Tag im Ready'reat 6019 SD

Ich habe neue Hinweise in der Bibliothek gefunden. Auf unsere alte Geschichte und Abstammung als Orden von einem Volk weit aus dem Westen. Wir erfahren sonst nur wenig darüber. Erst wenn wir fertig mit der Ausbildung sind, werden wir mehr erfahren, heißt es. Es gibt weiterhin Hinweise auf einen geheimen, religiösen Raum irgendwo im Haus. Der mit der Nekromantie und dem Tod zu tun hat. Nur wo?

### 27.Tag des Sunwheal 6026 SD

Ich wohne jetzt im Keller und wurde zum 2. Meisterschüler befördert. Früher habe ich wie alle anderen in der 1.Etage gewohnt. Nur die besten wohnen unten. Der Ordensmeister ist zufrieden. Er wohnt jetzt zwei Kammern neben mir. Der Knochenwächter ist bedrohlich, tut aber nichts. Er soll alle anderen vertreiben. Ich denke, er ist sehr gefährlich. Aber irgend etwas anderes dunkles verbirgt sich ebenfalls hier unten, was ich noch nicht ganz einordnen kann. Es scheint am großen Kellergang zu liegen. Wer weiß. Die Nacht alleine auf dem Friedhof ist jetzt praktisch zu einer dauerhaften geworden. Aber das ist nicht schlimm. Ich spüre, dass ich hier viel erreichen kann. Und im Labor kann man experimentieren und die geheime Buchsammlung studieren.

### 12. Tag des Goodmonth 6029 SD

Ich sollte gestern im Grab eines Toten übernachten – auf dem Skelett. Es ist das erste Mal und wird auch nur einmal praktiziert wie ich hörte. Solche Erfahrungen seien wichtig, meinte der Ordensmeister. Damit man den Unterschied zwischen Leben und Tod besser fühle und seine eigenen Emotionen kontinuierlich und seine Angst im Griff behalte. Es

war...befremdlich und morbide. Ich glaube, dass der Ordensmeister manchmal seine Macht auskostet. Vielleicht hat er auch schon den einen oder anderen Lehrling getötet...manche verschwinden oder versterben überraschend. Aber angeblich ist alles in Ordnung, die Magie habe sie überstrapaziert oder ein Experiment sei falsch gelaufen, sie hätten sich nur an die Anweisungen halten sollen.

Der Ordensmeister hat vor ein paar Wochen eine kleine Kreatur aus Schatten beschworen und später mit einem grünen Strahl wieder aufgelöst. Ich glaube es ist ein Zauber der Disintegration gewesen.

## 5.Sunsebb 6032 SD

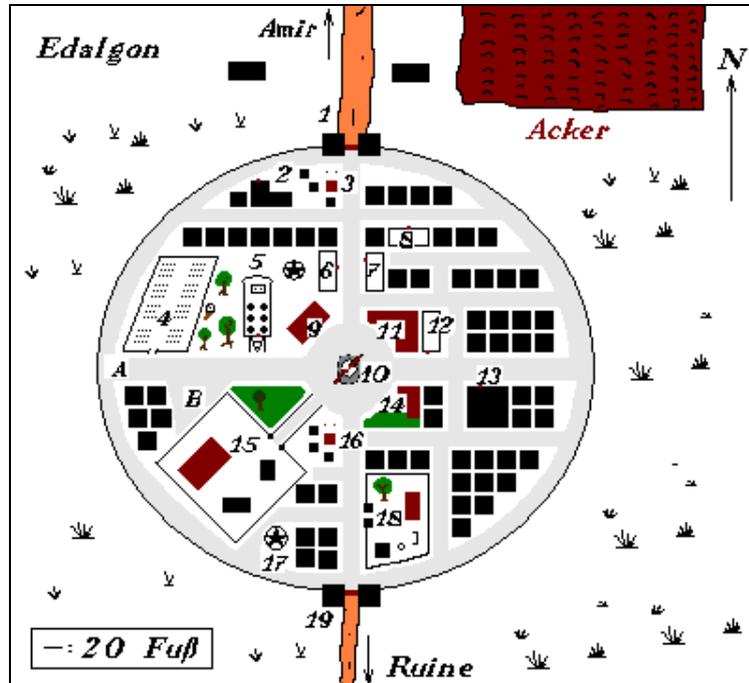
Gestern wurde ich Stellvertreter des Ordensmeister. Das Ende meiner Ausbildung ist nahe, ich beherrsche nun die Zauber des 5ten arcanen Zirkels. Der vorhergehende Stellvertreter verstarb bei einer Reise in den Weiten Sumpf vor ein paar Tagen. An einem Grung-Pfeil - den vergifteten Pfeilen dieser forschartigen Sumpfbewohner. Sie sind gefährlich und erbitterte Gegner. Es hätte nicht passieren dürfen, aber die Froschwesen überraschen manchmal einen. Der Ordensmeister war sehr entsetzt darüber, seine Pläne seien in Gefahr. Er wollte meinem Vorgänger eine wichtige, religiöse Erfahrung zukommen lassen. Ich denke, er meinte den Schrein. Gesehen habe ich ihn noch nicht, aber er befindet sich hier im Keller. Ich selber bin nicht religiös. Ich vertraue der arcanen Magie und mir. Man sollte sich nicht abhängig machen, vor allem von bösen Mächten. Sonst muss man zu den Guten beten, um sich zu erlösen!

Ich bin nun auch in der Lage, mir selber untote Diener zu erschaffen, was sehr nützlich ist - aber nicht gerne gesehen. Der Ordensmeister ist auch mächtiger geworden...und älter. Er hat gestern einen Hügelriesen mit einem Fingerwink getötet. Ich vermute, es war der Zauber „Finger des Todes“ aus dem 7.arcanen Zirkel. Ich bin vorsichtig bei ihm, aber auch froh. Wenn er geht, werde ich sein Nachfolger sein. Sorotoss ist jetzt der 1.te Meister-Lehrling. Die Zeit vergeht.

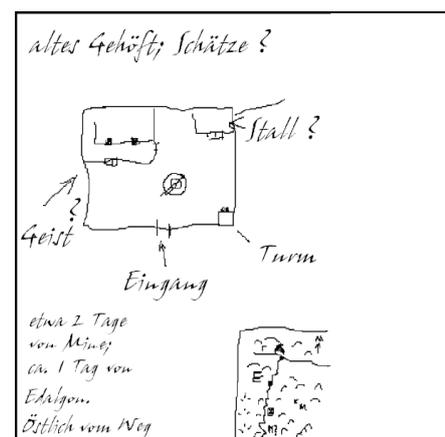
## 6036 SD

Der alte Ordensmeister ist jetzt seit 3 Monaten verschwunden. Ich darf mich nun zum neuen Ordensmeister ausrufen. So war es wohl seit Generationen Tradition im Orden. Sein Weg führte wahrscheinlich in den Weiten Sumpf – wegen dem Ritual. Irgendwann werde ich auch darauf stoßen. Allerdings gibt es nur noch Wachen und vier Lehrlinge im Orden – er ist geschrumpft. Sorotoss wird 1. Lehrling bleiben, denn als Stellvertreter ist er noch zu jung. Ich hoffe, dass wir aus Melgan noch neue Lehrlinge geschickt bekommen. Aber es ist schon lange ruhig von dort gewesen. Zu lange. Wo ist nur die Aufzeichnung für den Kontakt? Es gibt zu viele Texte.

## DM Handout #1: Stadtkarte von Edalgon und die Spielerkarte mit Kommentaren



Karte: Edalgon (500 Einwohner)



Karte: Spielerhandout #1

Die erste Karte zeigt die Stadt *Edalgon*, die noch weiter vom Spielleiter ausgearbeitet werden kann, wenn er eine kleine Kampagne in der Region plant.

- 1= Nordtor (von 6.00 Uhr bis 20.00 Uhr geöffnet, 5 Wachen)
- 2= Haus des Zwergenoberhauptes
- 3= Allgemein Schmied
- 4= Friedhof
- 5= Ulaa Schrein (Göttin der Hügel, Berge und Edelsteine, RG)

- 6= Händler (Allgemein, 25% Spielerhandbuch)
- 7= Händler (Nahrungsmittel)
- 8= Händler (Waffen und Rüstungen)
- 9= Gasthaus „Zur Bastion“
- 10= Marktplatz mit Brunnen
- 11= Stadthaus (Sitz des Bürgermeisters „Efarial Silberblatt“)
- 12= Händler (Haushaltswaren)
- 13= Haus des Gnomenoberhauptes
- 14= Gasthaus „Zum kupfernen Drachen“

15= Garnison der Stadt (50 Schwere Infanterie; „Hptm. Emarit“)  
 16= Waffen- und Rüstungsschmied  
 17= Platz der Besinnung (Statue d. Stadtgründers, e. Grau Elfen)  
 18= Villa der Grauelffenfamilie (des Gründers)  
 19= Südliches Stadttor (geschlossen; Genehmigung nötig; 2 W.)  
 A= Rundgang entlang der Stadtmauer (für Wachen)  
 B= Exerzierplatz (für Militär)

Die rechte Karte stellt die Grobe Skizze eines Abenteurers dar, der das Anwesen fand und flüchtete. Die Zeichenerklärung erfolgt weiter unten. Rechts unten sieht man einen Kartenausschnitt der Region im Hügellgebiet des südlichen *Hestmark Hochlands*; rechterhand des Weges sieht man das ausgeschweifte Hügellgebiet, links das Sumpffgebiet des *Weiten Sumpfes*. Wenn der Spielleiter möchte, kann er den Verkauf der Karte in *Hestmark's End* im Norden ausspielen (s. INTRO, S.3). Die Worte auf der Karte lauten:

„*altes Gehöft; Schätze*“

„*Stall ?, Geist ?, Eingang, Turm*“

„*etwa 2 Tage von Mine; ca. 1 Tag von Edalgon. Östlich vom Weg*“ (gemeint ist allerdings hier eine noch nicht beschriebene, ehemalige Silbermine im Osten (ca. 30 Meilen), die erschöpft war und am Ende von den Gnomen aus Amir (s.u.) wieder verschlossen wurde.

#### Erklärungen zum Ausschnitt rechts unten :

E – Stadt *Edalgon* (500 E.)

A – *Amir* (Gnomenniederlassung mit 250 Gnomen und etwa 15 Menschen), 30 Meilen nördlich von *Edalgon*. *Amir* liegt fast exakt auf halbem Weg der „*Hochland-Route*“, dem einzigen, ausgebauten Weg von *Dullstrand* nach *Hestmark's End* in *Sunndi*. Die Ruine im *Hestmark* liegt fast auf der gleichen Höhe wie die Freistadt *Dullstrand* (ca. 2 Kästchen westlich ~ 60 Meilen)

M – Mine (aufgegeben und verschlossen, evtl. beheimatet von Humanoiden oder Banditen, 10%)

1 cm = 30 Meilen (Die Ruine befindet sich etwa 30

Meilen von *Edalgon* entfernt auf östlicher Seite)

eingekreistes Kreuz = Anwesen/Ruine und Ziel der Reise  
*(World of Greyhawk, Hex F2-94)*

#### Handout 2a: Tagebuchnotiz von Malarbis (s.S.

**X.** – *X\_e\_r\_b\_o*: Niederer Gott des Meeres, der Schifffahrt, des Handelns (Gesinnung N, lesser god)

**W.J.** – *Wee J\_a\_s*: Mittlere Gottheit der Magie und des Todes (Gesinnung RN (RB), intermediate god)

**#2b**: s. Kammer 9, Tisch **#2c**: s. Kammer 17 v. Weshan

#### Handout #3: Tagebucheinträge von Sorotoss

(s. 17 a Kammer von Sorotoss, S. 30)

Der Text ist handschriftlich in *Altem Suloise* (Old Suloise) verfasst und bedarf entweder der NWF: Alte Sprache: Suloise oder der Magie (z.B. *Sprachen verstehen*, ZAK 1). Am Ende des zweiten Absatz steht in Klammern: *<Dethid> offenbart*. Dies ist das Befehlswort vom Zauberstab von Sorotoss (**Zauberstab des Geheimtüren- und des Fallenfindens**, S.27).

#### Handout #4: Tagebucheinträge von Malarbis (s.

Kammer 18a, S.32).

(Weiterlesen auf S.63)

#### (Weiterführung von S.53)

**Bannen** (PRI 5, **Dispel Evil**) oder **Heiliges Wort** (PRI 7, Holy Word) wirkt und unter **Gesang** (PRI 2, Chant), **Gebet** (PRI3, Prayer) und Räucherung von wertvollen Harzen (Wert 300 GM) eine Zeremonie durchführt. Das Anwenden von **Heiligem Wasser** und anderen reinen Zutaten wie Milch und Salz beschleunigt den Effekt oder verursacht, dass der Schrein für 1-2 Tage keine Fallen und Mechanismen mehr aktivieren kann. Danach normalisiert sich der Zustand wieder. Sollte man den letzten Prozess wiederholt durchführen und hin und wieder auch niedrigere Priesterzauber wie **Gebet**, **Gesang**, **Segen** oder **Licht** wirken (Prayer, Chant, Bless, Light), kann der Schrein auch neutralisiert werden, was allerdings dann einen Zeitraum von 1 Monat dauert.

- ENDE -

**Zuletzt eine Auflistung der Jahreszahlen aus den Tagebucheinträgen** (in Common Year und Suloise Kalender) und Umrechnung (die Schrift ist in *Altem Suloise*):

**1 Common Year (CY) = 5516 SD (Suloise Zeitrechnung)**

1.Tag im Harvester 493 CY (6008 SD) – 9. Monat

24. Tag im Richfest 498 CY (6013 SD) – 3.Festwoche vor dem 7. Monat (es gibt 4 Festwochen ohne Monat auf Greyhawk)

13. Tag im Patchwall 501 CY (6016 SD) – 10. Monat

4. Tag im Readying 504 CY (6019 SD) – 2. Monat

27.Tag im Wealsun 511 CY (6026 SD) – 6. Monat

12..Tag im Goodmonth 514 CY (6029 SD) – 8. Monat

5 Tag im Sunsebb' 517 (6032 SD) – 12.Monat

521 CY (6036 SD)

**Wichtig:** In dem Abenteuer werden nur Zaubersprüche, magische Gegenstände und Fertigkeiten genutzt, die für alle Kampagnenwelten gelten. D.h. alle genannten Komponenten sind offiziell überall erlaubt und stammen nur aus den Grundregelwerken (z.B. Gegenstände aus dem *Spielleiter-Handbuch*, dem *Kämpfer Handbuch*, usw.) Es gibt keine kampagnenbezogenen Fertigkeiten oder Gegenstände (von der *World of Greyhawk*, den *Forgotten Realms*, usw.). Für Spielleiter, die nicht alle Supplements haben, gibt es eine kompilierte Fassung mancher Regelwerke auf meiner Webseite im Internet im *Download* Bereich: [www.kingdomofsunndi.oyla.de](http://www.kingdomofsunndi.oyla.de).

**Anmerkung:** Die Supplements sind reine fan- und hobby- Produkte, die meine eigene Spielleitertätigkeit erleichtern sollen. Sie sind **nicht** gewerblich oder kommerziell erhältlich.

*< Abenteuer in einem Königreich der Sonne O; aus den Schriften eines Schreibers i >*

Ende des Abenteurers. Es folgt Kapitel 8 (S.54)

## 13. Bonus-Tabelle für Spielergruppe

# Spieler	Spielername Bsp.: Beromir / oder Gruppe	Aktion	Bonus - Effekt
1		Spenden eines Betrages über 1 GM / 20+ GM im Pelor-Schrein (s.Anreise, Punkt 6, Pelor Schrein)	An einer kritischen Stelle im Abenteuer, einmalig +1 /+2 auf den Rettungswurf, aber nur dort, wo der Wurf knapp wird und dann damit reicht
2		Begraben des Toten im Brunnen (Gebiet 4)	400 EP / Charakter; einmalig +1 auf einen Rettungswurf seiner Wahl
3		Begraben des Toten im Stall (Gebiet 6)	200 EP / Charakter; einmalig einen Bonus von +1 auf einen der nächsten Rettungswürfe
4		Befrieden u. Erlösen aller Untoten im Abenteuer	2.000 EP / Charakter
5		Erfolgreiche Vernichtung d.Schreines (Gebiet 16)	1.500 EP / Charakter
6		Erfolgreiches Vernichten der nekromantischen Gegenstände (Gebiet 9, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22)	750 EP / Charakter
7		Benachrichtigen der Magierakademie / Tempel des Landes über das Anwesen und ggfs. Aushändigen d. gefundenen Bücher und Schriften	1.000 EP/ Charakter - ein Säckchen mit <b>100 GM</b> für jedes Gruppenmitglied
8		Magische oder zeremonielle Anschlussreinigung und Befreiung des Ortes von den bösen und nekromantischen Kräften (Anwesen und Hof)	1.500 EP / Charakter - Ruf: im nahegelegenen Tempel und Ort hat sich die Tat herumgesprochen; jeder erhält <b>1 Phiole Heiliges Wasser</b> , einen freien <b>Augury</b> (PRI 2) oder <b>Divinationszauber</b> (PRI 4) und fortan einen +2 Bonus auf den Reaktionswurf bei Begegnungen und Verhandl. im <i>südl. Hestmark Hochland</i>
9		<i>Erfüllen aller oben genannten Punkte</i>	<i>+1 auf alle zukünftigen Schutzrettungswürfe gegen nekromantische Magie permanent</i>

### Optionale Regeln: Anreise und Abreise & Trefferpunkte & Sonstiges

#### Anreise und Abreise in unwegsamem Gelände

Pro Stunde gibt es eine **10%**, dass einer der Charaktere aufgrund des unwegsamem Geländes abgeworfen wird (**Reitwurf**); bei Misslingen erleidet er **1W3 Fallschaden**. Das Pferd muss ebenfalls einen **Geschicklichkeitswurf** machen, um sich nicht zu verletzen (16 für normale Reitpferde, 15 für leichte und mittlere Streitpferde, 15 für schwere Streitpferde). Bei Misslingen strauchelt das Pferd ebenfalls und erleidet 1W2 Schaden und läuft Gefahr, sich den Knöchel zu verstauchen (Rettungswurf gegen Versteinering; bei Misslingen erleidet es 1/4 Bewegungstempo für 2W6 Stunden)

#### Trefferpunkte

Auch wenn die offiziellen Regeln es anders erklären, gibt es Hinweise darauf, dass es auch Monster mit hohen Trefferpunktzahlen gibt (aufgrund ihrer Zähigkeit, genauer Konstitution). Auch die optionalen Regelbücher wie *DMs Option: High Level Campaign*, vergeben Kreaturen Werte bis zu 25. Ein Hinweis in den offiziellen Monsterbüchern sind die TW: 6+3 usw. Kreaturen. Man muss allerdings unterscheiden, da die Designer sich in der Anfangsphase der 1.Edition wohl etwas uneinig waren. Die Ergänzung bei den Trefferwürfel wie TW: 5+1; 6+2; 8+1,7 +x,... usw. können wie Konstitutionsboni hinzugenommen werden (also 1W8 + x pro Trefferwürfel.) Bei Kreaturen, deren Bonus aber genauso groß ist wie die Trefferwürfel (wie z.B. 8+8, 12+12, 1+1, 2+2) müssen genauer untersucht werden und gelten NUR, wenn es im Beschreibungstext Hinweise auf ihre hohe Ausdauer oder Regeneration gibt (wie z.B. Trolle mit 6+6, die 3 TP / Runde regenerieren). Andernfalls wurde der Konstitutionsbonus bereits verrechnet (TW 3+3 wären also eigentlich TW 3+1; der

Designer hat den Konstitutionsbonus aber bereits zu TW 3+3 umgerechnet (dreimal pro TW ein +1 Kon-Bonus)).

**Plotaufhänger / Folgeabenteuer** (S. a. Punkt 3 in der Einleitung des Moduls). Die Spielercharaktere könnten versuchen, den ehemaligen Kontakt der Nekromanten in der Stadt *Melgan* ausfindig zu machen (der sich in der Stadt oder Krypta des Friedhofs befindet). Ob er noch lebt oder eine Reise in den *Weiten Sumpf* unternommen hat, ist dem SL überlassen. Tatsache ist, dass er seit 60 Jahren niemanden mehr zum Orden entsandt hat. Es könnte sich um einen Priester des *Nigurutt / Nerull* (Stufe 10) gehandelt haben, der in der Stadt nach Nachwuchs suchte und im Verborgenen arbeitete. Evtl. ist er verstorben, abgereist, wurde enttarnt oder dient nun ebenfalls als Kryptenwächter in der Krypta. Wenn er noch lebt, wäre er jetzt weit über 90 Jahre alt und Stufe 15!. Auch kann der Gott *Nigurutt / Nerull* sein Schicksal weiter bestimmt haben.

**Dank an die Spieletester:** Matthias Lehn, Matthias Hammer, Michael Preuß, Andreas Weiß

**Links / Webseite** Weitere Informationen über Sunndi und eine Zwischensequenz zu diesem Abenteuer (finden sich auf der Webseite (Bereich Zwischensequenz III, Szene 11) [www.kingdomofsunndi.npage.de](http://www.kingdomofsunndi.npage.de)

**Quellen (Gegenstände, Zauber, Gifte, Fertigkeiten):** Diese befinden sich in den Grundregelwerken der AD&D 2nd Edition wie *Monster Manual* u.a. optionalen Regelwerke wie *World of Greyhawk* setting, Handbücher und Boxen (From the ashes, Flaeness), *Oerth Journal #1* oder als privat compilierte Fassung auf der o.g. Webseite im Link/Download-Bereich. (*Complete Book of Spells, Complete Book of Nonweapon Proficiencies, Complete Book of magical items, ...*). Sie sind ungewerblich und als reine Hobbyprodukte für private Kampagnen zu sehen.

Vor Jahrhunderten flüchteten die Suloise aus dem fernen Westen in die Zentral Flanaess und von dort nach Sunndi und weiter. Fast nicht einer weiß, dass es ein paar vergessene Orte ihres Wirkens und Lebens auch in dieser Region gab. Bis vor kurzem ein paar Abenteurer im Hochland der Hestmarks auf Ruinen stießen und diese erkundeten. Doch nur einer kam wieder mit einer Karte, die ein einfacher Schurke in einer Taverne nun verkaufen will. Werdet ihr diese kaufen und die Ruine erkunden?

Dieses Rollenspiel Produkt ist die Version 1.4.1 und eine Fan- und Hobby-Version. Sie ist nicht kommerziell erhältlich, sondern kann auf der Webseite der Kingdom of Sunndi heruntergeladen werden. Es ist für AD&D 2nd Edition gedacht und beinhaltet ein paar neue optionale Regeln, ein neues Monster, neue Zaubersprüche und einen neuen, magischen Gegenstand.

Für das Spiel benötigt man das *Spielerhandbuch*, das *DMs Guide*, das *Tome of Magic* und das *Monster Handbuch*.