

ABENTEUER IN DEN FORGOTTEN REALMS





DIE VERBORGENE SEITE

EPISODE 2

Vor Jahrzehnten kam eine Zauberin namens Sylvene aus einer weit entfernten Welt zur Schwertküste. Diese Welt hieß Ravnica.

Während sie Tiefwasser und die umgebenden Länder erkundete, traf und verliebte sie sich in den Vater ihres Kindes. Sie errichtete ihnen eine Zuflucht auf einer kleinen Halbebene, die sie selbst erschaffen hatte, doch letztlich kehrte sie mit ihrem Kind nach Ravnica zurück.

Nun versucht ihr Enkel, die Relikte ihrer Macht aufzuspüren, indem er Sylvenes Geschichte in den Reichen nachgeht – und es kümmert ihn nicht, wem er dabei schadet. Die Folgen seiner Plünderungen haben bereits Auswirkungen auf andere.

Dieses DUNGEONS & DRAGONS® -Abenteuer ist auf sechs Charaktere der 8. Stufe ausgelegt. Zum Spielen brauchst du nur diesen Text und die D&D-Grundregelwerke.

ÜBERBLICK ÜBER DAS ABENTEUER

Das Abenteuer beginnt, als die Charaktere eine Geheimtür entdecken und die Fallen überwinden, die dahinter auf sie warten. Der Schatz, den sie finden werden, führt sie in Teil 2 auf eine seltsame Insel-Halbebene. In der Mitte dieser Insel befindet sich die Zuflucht einer verschwundenen Zauberin, die in Teil 3 beschrieben wird. Das Schicksal der Halbebene und ihrer derzeitigen Bewohner liegt letztlich in der Hand der Abenteurer.

Teil 4 dieses Texts reißt schließlich das nächste Abenteuer an und hilft dir bei der Vorbereitung darauf sowie dem Einstreuen von Hinweisen.

TEIL EINER REIHE

Dieses Abenteuer ist das zweite in einer fünfteiligen Reihe. Ganz gleich, ob du es als Teil unserer Abenteuerreihe spielst oder es in deine bestehende Kampagne einflechtest: Lies bitte „Teil 4: Was geschieht als Nächstes?“.

um zu erfahren, wohin einige dieser Handlungsfäden führen – und wie du sie an deine Kampagne anpassen kannst.

Dieses Abenteuer reißt einen wiederkehrenden Bösewicht namens Tyreus an. Mehr über seine Pläne und Methoden wird in zukünftigen Abenteuern aufgedeckt werden. Falls du nicht warten oder für deine Kampagne einen eigenen Schurken ins Spiel bringen willst, lässt sich dieser ebenso leicht in diesem Abenteuer einführen.

Die Verknüpfung der Unmittelbarkeit der Entscheidungen der Spieler mit den geheimnisvollen Hintergründen und Ambitionen der Schlüsselfiguren erlaubt es dir, auf dramatische Weise Fragen nach Loyalität, Ehrgeiz und Wissen zu erkunden. Zukünftige Abenteuer in dieser Reihe erweitern diese Fragestellungen um die Erkundung der Vergangenheit und die Konsequenzen der jeweiligen Entscheidungen der Spieler.

Das Ende des Abenteuers bietet sich auch als Meilenstein zum Stufenaufstieg an, denn das nächste Abenteuer richtet sich an Spieler der 9. Stufe.

HINTERGRUND

Ein einzelner Zauberer ist dabei, seine tückischen Pläne in der Nähe der Schwertküste in die Tat umzusetzen. Er ist ein Eindringling aus einer anderen Welt, und auf der Suche nach Geschichten und Legenden wandelt er in den Fußspuren seiner Vorfahren, die lange vor ihm hierhergekommen waren. Sein Name, der hier jedoch nur wenigen bekannt ist, lautet Tyreus.

Er erhofft sich, durch Durchstöbern und Plündern der Vergangenheit genug arkane Kraft anzuhäufen, um eine mächtige und bedeutende Zukunft für sich selbst zu schaffen. Für ihn bedeutet das, dass die Leute sich vor ihm verneigen. Tyreus strebt vor allem nach Herrlichkeit für sich selbst.

Während er die Zuflucht auf der Halbebene seiner Großmutter Sylvene plündert, macht er sich Sylvenes alte Verbündete zum Feind, die auf die einzige Weise nach Hilfe rufen, die sie kennen: mit den Überbleibseln von Sylvenes Magie. Ihre Hilfeschreie sind es womöglich, die die Abenteuerer zu Sylvenes verborgener Zuflucht führen, wo sie über das Schicksal dieser Halbebene entscheiden und Tyreus' gefährliche Zukunftspläne aufdecken.

TYREUS' GEHEIMNISSE

Zwar taucht Tyreus in diesem Abenteuer nicht selbst auf, er wirft jedoch einen langen Schatten. Die Charaktere werden die folgenden Informationen im Verlauf des Abenteuers vermutlich nicht vollständig in Erfahrung bringen, aber sie sind hilfreich beim Anreißen von Tyreus. Die Zauberin, die jene Halbebene schuf, welche den Kern des Abenteuers bildet – eine menschliche Zauberin namens Sylvene –, war eine Entdeckungsreisende aus Ravnica, die vor Jahrzehnten die Reiche besuchte. Sie verliebte sich in einen Mann, der bei einem Unglück im Hochmoor ums Leben kam. Bei seinem Tod war Sylvene schwanger, und sie gebar ihren Sohn Tyberio in Tiefwasser. Schließlich kehrte sie nach Tiefwasser zurück, um ihn dort aufzuziehen, und starb, als er zwölf Jahre alt war.

Tyberio rebellierte, indem er sich weigerte, Magie zu studieren. Er strebte nach einem ruhigen Leben als Handwerker und Händler, doch er trug eine gewisse Bitterkeit und Ablehnung gegenüber der Welt in sich. Er hegte lange den Wunsch, das Land zu bereisen, in dem sich seine Eltern kennengelernt hatten, doch er kam nie dazu.

Tyberio gründete mit seiner Frau Ayræa eine Familie. Sie hatten einen Sohn. In seiner Bitterkeit verbot Tyberio ihm, Magie zu studieren – vergebens. Tyberios jugendlicher Sohn begann heimlich, die Wege der Magie zu erlernen – zufälligerweise in eben jenem Sommer, in dem Tyberio und Ayræa in Ravnica an einer Seuche starben. Ihr Sohn – wütend über die Furcht seiner Eltern vor Magie, über ihren Tod und über seine eigene Machtlosigkeit – widmete sein Leben hiernach der Zauberkunde. Diese zornige Magier ist Tyreus.

WAS BISHER GESCHAH

Das vorherige Abenteuer dieser Reihe spielte in einem geheimen, verlassenen Heiligtum im Hochmoor der Reiche, das an einem Ort verborgen war, den man das Hügelgrab des Zauberers nennt. Tyreus plünderte die dortige Bibliothek und ließ Monster zurück, die alles, was von ihr übrig blieb, verwüsten sollten.

Sylvene war eine der Zauberinnen, die vor Jahrzehnten im Hügelgrab des Zauberers Magie gelehrt und praktiziert hatte. Der Ort wurde von mit Fallen versehenen Stelen geschützt, nicht unähnlich dem Sendestein im ersten Teil dieses Abenteuers.

Gehört das vorherige Abenteuer nicht zu deiner Kampagne, kann dieses Szenario dazu dienen, die Spieler erstmalig in die laufenden Geschehnisse zu verwickeln oder ihnen ein alleinstehendes Erlebnis voller Magie und Gefahr zu bieten.

AUFHÄNGER DES ABENTEURERS

Die Abenteuerer können auf zahlreiche Arten und Weise in dieses Abenteuer verwickelt werden – einige von ihnen scheinbar zufällig. Wenn die geheimnisvollen Bewahrer von Sylvenes Zuflucht um Hilfe rufen, können sich diese Rufe in den Reichen auf sehr subtile Weise manifestieren.

EIN NEUER HINWEIS

Die Abenteuerer, die dem Ursprung und der Geschichte des Hügelgrabs des Zauberers aus dem vorherigen Abenteuer nachgehen, stoßen auf ein verlassenes Stadthaus in Tiefwasser. Hier wohnte einst eine Zauberin aus einem weit entfernten Land, doch nun ist es verbarrikadiert, steht leer und wurde zahlreiche Male geplündert. Bis jetzt hat niemand die Geheimtür entdeckt, mit der dieses Abenteuer beginnt, doch die Rufe der Bewahrer macht dies nun leichter.

EIN GEHEIMNISVOLLER FUND

Um die Charaktere dieses Abenteuer beginnen zu lassen (unabhängig davon, ob sie das Hügelgrab des Zauberers erkundet haben oder nicht), platziere die Geheimtür und die verborgenen Kammern, die dieses Szenario anstoßen, in irgendein anderes Abenteuer oder einen kurzen Abstecher und folge den Abenteuerern in die Zuflucht auf der Halbebene, sobald sie den Ebenenschlüssel gefunden haben.

Die Rufe der Bewahrer können sich als telepathische Signale aus dem *Ebenenschlüssel* selbst erweisen – ein wortloses Flehen um Hilfe.

EINE MISSION DER MYSTERIEN

Vielleicht wurden die Abenteurer von einem Gelehrten angeheuert, die Geheimtür zu finden und zu öffnen, da er der geheimen Geschichte Sylvenes und ihres Zaubererbundes auf der Spur ist, um sie für die Nachwelt zu erhalten. Der Gelehrte schickt die Abenteurer zu Sylvenes verlassenen Stadthaus, das – abgesehen von der bislang unentdeckten Geheimtür im Keller, die nun durch die Rufe der Bewahrer um einiges auffälliger wird – gründlich ausgeplündert wurde.

ZU LERNENDE LEGENDEN

Während des Spiels können die Abenteurer an verschiedenen Punkten Dinge über Tyreus, seine Pläne und die Geschichte von Sylvenes extraplanarer Zuflucht erfahren – entweder durch die Bewahrer der Ebene oder von Morwena Nebelschleier, die Tyreus dort zurückgelassen hat. Enthülle diese Hintergründe als Reaktion auf Fragen, die die Abenteurer diesen NSC stellen, oder auf andere passende rollenspielerische Situationen. Zwar können NSC mehrere Hintergrundinformationen auf einmal preisgeben, versuche jedoch, sie in der aufgeführten Reihenfolge einzubringen.

DAS WISSEN DIE BEWAHRER

Die Bewahrer der Halbebene im Herzen dieses Abenteurers wissen dank einiger Unterhaltungen mit Sylvene vor ein paar Jahrzehnten so manches über deren Vergangenheit – und natürlich wissen sie alles über die Ebene. Nachdem sie Tyreus auf der Insel beobachtet haben, wissen sie auch ein wenig über ihn.

Die Bewahrer teilen dieses Wissen mit den Abenteurern, wenn sie das Gefühl haben, dass es sicher ist.

- Sylvene war eine weise und umsichtige menschliche Zauberin, die Erkundungsabenteurer mit fast schon anthropologisch zu nennenden Studien der Reiche verband. Sie stammt aus einer Welt namens Ravnica.
- Sylvene verliebte sich in einen menschlichen Mann aus irgendeinem Dorf an der Schwertküste. Sie lernten sich in Secomber kennen. Viel erzählte sie nicht über ihn, außer dass er auf irgendeinem Abenteuer ums Leben kam.
- Sylvene brachte ihren neugeborenen Sohn Tyberio mehrmals in die Zuflucht, ehe diese Besuche irgendwann aufhörten. Das ist Jahrzehnte her, doch die Bewahrer behalten die Zeit nicht sonderlich aufmerksam im Auge, sodass sie sich nicht sicher sein können, wie lange genau.
- Tyreus ist ein weißer, menschlicher Zauberer – ein Abenteurer, kein Gelehrter. Er traf gemeinsam mit Morwena und einer entsetzlichen Schattenkreatur ein, um die Zuflucht zu plündern. Er verließ sie mit nichts weiter als einem Armvoll Bücher.
- Seero nahm die Gestalt eines Mannes mittleren Alters an, um mit Tyreus zu sprechen, doch Tyreus wurde wütend und beschuldigte Seero, „das Gesicht meines Vaters zu tragen“. Die Bewahrer sind sich sicher, dass Seero die Gestalt eines erwachsenen Tyberio angenommen hatte, der also Tyreus' Vater sein muss. „Sie beide haben Sylvenes Augen.“

- Tyreus und Morwena stritten über die Zukunft der Zuflucht, und Tyreus stürmte davon, bevor er ohne sie wegteleportierte.

DAS WEISS MORWENA

Morwena weiß durch die Zeit, die sie seit dem vorherigen Abenteuer mit ihm verbracht hat, einiges über Tyreus. Sie lässt sich dazu überreden, seinen Hintergrund teilweise oder auch ganz preiszugeben, wenn sie glaubt, dass es für sie von Vorteil ist:

- Tyreus glaubt, Macht sei die herausragendste Eigenschaft eines Zauberers und sie rechtfertigt sich aus sich selbst heraus. Es kümmert ihn nicht, wen er verletzt, solange es ihm zu mehr Macht verhilft.
- Tyreus wirft seinen Eltern vor, ihm sein „Geburtsrecht“ magischer Macht vorenthalten zu haben, die er von seiner Großmutter Sylvene hätte erben sollen.
- Tyreus ist ein zorniger und manchmal launischer Mensch. Er glaubt, er könne sich einen Platz in der Welt schaffen, an dem er stark und glücklich sein kann, wenn er nur genug Macht anhäuft.
- Wenn er die Reiche betrachtet, so sieht er lediglich einen Ort, den er erobern oder aus Trotz plündern kann. Morwena versuchte (vergebens), ihn davon zu überzeugen, dass die Reiche ihm Macht bescheren können – indem er einen Teil der Schwertküste für sich beansprucht und mit ihr gemeinsam darüber herrscht. Da wusste sie, dass Tyreus seine Macht nicht teilen würde.
- Morwena und Tyreus stritten, und seine Wut verhinderte, dass er ihr vertraute. Er ließ sie auf der Halbebene zurück, weil sie ihn bedrohte – und weil er glaubte, dass er sie womöglich später noch braucht.
- Morwena wird Tyreus nicht noch einmal helfen. „Er interessiert sich nur für sich selbst“, sagt sie. „Er ist bereits ein mächtiger Magier, aber seine Sicht auf sich selbst und andere ist zu beschränkt, um zu erkennen, wie gefährlich er ist. Welch eine Verschwendung.“ Bedenkt, dass Morwena willentlich böse ist. Alles eben Erwähnte deckt sich mit ihren Erfahrungen und ihrer Einstellung zu Tyreus. Ihre Gedanken sind jedoch eventuell durch ihre eigene, gesunkene Meinung über Tyreus beeinflusst, und die Zeit, die er mit ihr verbracht hat, hat ihn vielleicht stärker geprägt, als er sich eingestehen mag. Morwena jedoch ist fertig mit Tyreus. Seine Jagd nach persönlicher Herrlichkeit steht der ihren im Weg.

TEIL 1: VERBORGENE

KAMMERN

Das Abenteuer beginnt damit, dass die Charaktere eine Geheimtür und die dahinter verborgenen Kammern entdecken. Die genaue Lage dieser Geheimtür kann an die Bedürfnisse deiner Kampagne angepasst werden. Die geheimen Kammern sind auf Karte 1 abgebildet. Hier wimmelt es nur so von gefährlichen Fallen, die das Buch in Gebiet 6 schützen sollen.

DAS MEDAILLON DES SICHEREN GELEITS

Medaillons des sicheren Geleits, die im vorherigen Abenteuer im Hügelgrab des Zauberers gefunden wurden, funktionieren auch in den Gebieten 1, 2 und 3. Kreaturen, die ein solches Medaillon tragen, lösen die Fallen in den Gebieten 1 und 3 zwar selbst nicht aus, sind aber dennoch nicht vor deren Effekten gefeit, wenn sie durch andere in diesem Gebiet ausgelöst werden.

ALLGEMEINE EIGENSCHAFTEN

Diese verborgenen Kammern bestehen aus robustem, grauem Stein, der im Lauf der Zeit trocken und staubig geworden ist.

Decken. Die Kammern haben flache, 2,40 m hohe Decken.

Licht. Die Kammern sind unbeleuchtet. Hier gibt es keine Wandleuchten, Fackelhalter oder Lampen.

Geräusche. Zunächst ist es in den Kammern still.

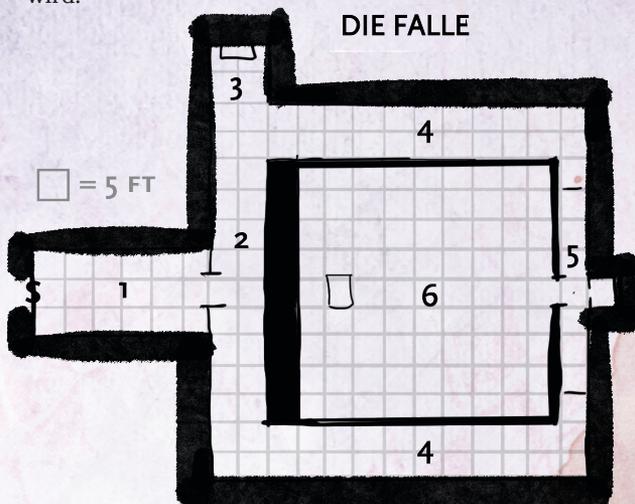
Werden die Fallen ausgelöst, knistern Blitze in der Luft und der Raum surrt mit dem Knirschen metallener Gewinde und Scharniere, obwohl die Fallen hauptsächlich durch Magie bewegt werden.

DIE GEHEIMTÜR

Die Geheimtür zu Sylvenes verborgener Kammer war jahrzehntelang unentdeckt und unberührt geblieben. Die Tür selbst besteht aus einer Ansammlung von Steinen, die genau zu der Wand passen, in die sie eingelassen wurde. Zum Entdecken ist ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) oder Weisheit (Wahrnehmung) gegen 22 erforderlich.

Die Tür kann durch das gleichzeitige Drücken auf zwei Steine – einer über der Tür und einer im Boden am Fuß der Tür – geöffnet werden. Nach einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen 20 kann sie aufgebrochen werden.

Die Tür öffnet sich ebenfalls, wenn die Bewahrer in Sylvenes magischer Zuflucht nahe der Säulen auf ihrer Insel-Halbebene um Hilfe rufen. Es ist also möglich, dass die Abenteurer die Tür bereits geöffnet vorfinden, sodass der Beginn des Abenteuers leichter wird.



KARTE 1

1. EINGANGSHALLE

Hinter der Tür führt ein breiter Flur aus Stein zu einem stumpfen, eisernen Torbogen. Die Wände glitzern und schimmern, als wären in unregelmäßigen Abständen Silbermünzen in die Wand eingelassen.

Magische Pfeilfalle. Ein Dutzend winziger Spiegel sind in die Wände in diesem Gebiet eingelassen worden – scheinbar zufällig. Spiegelt sich irgendeine lebende Kreatur in einem dieser Spiegel, ruft jeder intakte Spiegel einen magischen Pfeil herbei, der am Ende des Zugs dieser Kreatur wild durch die Luft saust und bis zu 12 Kreaturen im Korridor angreift. Mache einen einzelnen Angriffswurf pro Kreatur mit einem Bonus von +8 zum Treffen. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 22 (4W10) Energieschaden.

Die Spiegel können mit zahlreichen Werkzeugen und einem erfolgreichen Fertigkeitwurf gegen 13 entfernt oder angegriffen werden (RK 15, 2 TP), um die Falle zu entschärfen. Jeder entfernte Spiegel verringert den Angriffsbonus um 1.

2. KNISTERNDER KORRIDOR

In diesem Korridor ist ein deutlich hörbares Surren zu vernehmen. Ein leichter Metallgeruch liegt in der Luft.

Ein Großteil dieses Gebiets befindet sich in dem Bereich, der von der mit einer Falle versehenen Stele am Ende des Korridors (Gebiet 3) eingesehen werden kann. Jede Kreatur in diesem Bereich wird von dem Blitzschlag, den die Stele beim Auslösen abfeuert (wie in Gebiet 3 beschrieben), getroffen.

3. SENDESTEIN

Hier steht eine breite, flache Stele, die in den Mörtel eingelassen und mit einer 30 cm hohen Glyphe aus langen, gezackten Linien versehen wurde. Ein schwaches Glimmen, das an den Docht einer ausgeblasenen Kerze erinnert, geht von der Stele aus.

Magische Stelenfalle. Die Stele kann Eindringlinge in einer

Reichweite von bis zu 60 Fuß vor sich entdecken, unabhängig von den Lichtverhältnissen. Ihr passiver Wahrnehmungswert beträgt 18. Das Entschärfen oder Entzaubern der Falle erfordert einen erfolgreichen Fertigkeitswurf gegen 18. Wird sie ausgelöst, schleudert die Falle einen Blitzschlag über die gesamte Länge des Gebiets 2. Jede Kreatur, die einen Rettungswurf (Geschicklichkeit) gegen 15 verpatzt, erleidet 22 (4W10) Blitzschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf die Hälfte davon.

Der Blitz steckt entzündliche Gegenstände im Bereich in Brand, die nicht am Körper getragen werden. Die Stele kann bis zu fünf Mal Blitze schleudern, bevor sie zu nichts weiter als einem reglosen Stein wird.

4. KORRIDORE MIT KLINGEN

Die Wände und Böden in diesem langen Steinkorridor weisen tiefe Ritzen und Lücken auf, von denen jede etwa 2,5 cm breit ist. Ein Muster ist nicht auszumachen.

Sensenklingenfalle. Diese Falle wird aktiviert, wenn entweder die Spiegel-Pfeilfalle (Gebiet 1) oder die magische Stele (Gebiet 3) ausgelöst wird. Ist sie erst aktiv, bleibt diese Falle so lange in Betrieb, bis sie ausgeschaltet wird. Die Klingen wirbeln und schneiden durch die Luft – nicht von einem Mechanismus, sondern von Magie angetrieben.

Jede Kreatur, die ihre Runde in einem Umkreis von 20 Fuß von der Mitte des Korridors beendet, wird von Sensenklingen angegriffen.

Bei Initiative 20 (bei unentschiedener Initiative zuletzt) schnellen Klingen aus den Ritzen und Lücken im Gang und greifen jede Kreatur an, die sich in einem Umkreis von 20 Fuß von der Mitte des Korridors befindet.

Die Falle hat einen Angriffsbonus von +8 und fügt beim Treffen 22 (4W10) Hiebsschaden zu.

Diese Falle kann in dem Alkoven jenseits der Mitte des Gebiets 5 deaktiviert werden.

5. SCHRÄGER BODEN

Auf halbem Weg in diesem engeren Korridor befindet sich ein etwa 1,50 m breiter eiserner Torbogen, der in eine der Wände eingelassen wurde. Ihm gegenüber klafft eine 30 cm breite Lücke im Mauerwerk.

Falle mit sich absenkendem Boden. Das Gebiet, das in diesem Gebiet auf der Karte verzeichnet ist, ähnelt einer Wippe, die auf einem Scharnier unter dem Boden vor der Tür zu Gebiet 6 ruht.

Wirken mehr als 120 Pfund Gewicht auf eine Hälfte des Bodens, kippt dieser in eine 6 Meter tiefe Grube darunter.

Jede Kreatur, die sich beim Kippen auf dem Boden befindet, muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit gegen 15 schaffen, um nicht in die Grube darunter zu fallen und dabei 7 (2W6) Wuchtschaden durch den Fall und die spitzen Steine am Boden der Grube zu erleiden.

Der Boden der Grube besteht aus Druckplatten, die die Falle in Gebiet 6 aktivieren, wenn Gewicht von ihnen entfernt wird. Der Mechanismus der Klingenfalle in Gebiet 6 kann von dieser Grube aus erst dann erreicht werden, wenn die Falle in Gebiet 6 aktiviert wurde.

Der Wippenboden soll eigentlich sofort in seine Ausgangsposition zurückschwingen und Eindringlinge darunter festsetzen, doch nach all den Jahren funktioniert er nicht immer ganz richtig. So kehrt er bei Initiative 20 (bei Unentschieden zuletzt) in seine Ausgangsposition zurück.

In dem 5-Fuß-Quadrat gleich außerhalb der Mitte dieses Gebiets befindet sich ein etwa 60 cm langer Hebel, der die Falle in Gebiet 4 entschärft und den Boden in Gebiet 5 gerade hält, wenn er festgehalten oder festgezurt wird.

6. RAUM DER AUSFAHRENDEN KLINGEN

Dieser niedrige Raum ist nur 1,80 m hoch. An seinem anderen Ende liegt ein großes, in weißes Leder gebundenes Buch auf einem hölzernen Podium. Dieses Podium ist von einem flachen, kupfernen Käfig umgeben, der in den Boden eingelassen ist. Statt durch irgendeine Art von Kitt werden die breiten Fliesen am Boden von weiteren Kupferstreifen voneinander getrennt.

Alle Bodenplatten hier sind Druckplatten aus Keramik, die beim Verlassen (anstatt beim Betreten) auslösen. Zum Beschweren sind mindestens 5 Pfund Gewicht erforderlich.

Falle mit hinauffahrenden Klingen. Diese Falle wird aktiviert, wenn eine der Druckplatten in diesem Gebiet oder in der Grube in Gebiet 5 ausgelöst wird. Ist die Falle erst aktiv, so bleibt sie entweder 3 Runden lang oder bis zu ihrem Deaktivieren in Betrieb – je nachdem, was zuerst eintritt.

Löst die Falle aus, schießen augenblicklich lange Speere mit schwertähnlichen Klingen von unten aus den Bodenfliesen und stechen in allen möglichen Winkeln bis zu 20 cm in die Luft. (Die Speere sind an einem Metallgestänge unter dem Boden befestigt, das jede Runde höher steigt, bis die Klingen letztlich an die Decke – der vorgesehenen Grenze der Falle – stoßen.) Danach ist der Boden schwieriges Terrain.

Jede Kreatur, die sich beim ersten Erscheinen der Klingen auf dem Boden befindet, muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit gegen 15 schaffen. Bei einem Fehlschlag erleiden sie 22 (4W10) Stichschaden, bei einem Erfolg nur die Hälfte.

Danach stoßen die Klingen bei Initiative 20 und 10 (bei Unentschieden zuletzt) 30 cm höher in Richtung Decke. Jede Kreatur im Gebiet muss während des Zugs der Klingen einen neuen Rettungswurf auf Geschicklichkeit gegen 15 schaffen, um 11 (2W10) Hiebsschaden bei der Bewegung der scharfen Klingen zu entgehen.

Bei einer erfolgreichen Geschicklichkeitsprobe mit Diebeswerkzeugen (oder Ähnlichem) gegen 15 lässt sich die Falle durch Interagieren mit dem Mechanismus in der Grube in Gebiet 5 ausschalten.

Durch Angreifen der Speerschäfte (RK 12, 12 TP) in einem 5-Fuß-Feld lässt sich ein Pfad durch das Gebiet schlagen.

Der Käfig. Der Bereich unter dem Podest ist von der Falle nicht betroffen. Der Käfig, der das Podest umgibt, kann durch ein verschlossenes Tor gegenüber dem Eingang betreten werden. Mit erfolgreichem Geschicklichkeitswurf (Diebeswerkzeug) gegen 20 kann man das Tor entriegeln.

SCHATZ

Das Buch auf dem hölzernen Podest im Inneren des Käfigs ist ein Wälzer mit einem Einband aus weißem Leder mit eisernen Scharnieren und einer stabilen Schnalle. Es trägt keinen Titel.

Im Inneren finden sich 86 Pergamentseiten, gefolgt von einem Geheimfach, das geschaffen wurde, indem man Dutzende weiterer Seiten zusammenklebte und versiegelte, um anschließend eine Aussparung in sie hineinzuschneiden. Darin liegt ein etwa handlanger Schlüssel aus Elfenbein mit eingeritzten Siegeln. Dies ist ein Ebenenschlüssel, der noch eine Ladung übrig hat, und der zu Sylvenes Halbebene führt, die in Teil 2: „Eine geheime Insel“ ausführlich behandelt wird.

Die ersten 86 Seiten des Buches zeigen Skizzen und handgeschriebene Notizen, die Sylvene für sich und andere angefertigt hat. Auf jeder Seite geht es um die Insel, die sie erschuf, sowie um die folgenden Legenden und Zauber:

- Sylvenes Name und ihre Identität als „eine Zauberin, die die Welten bereist“.
- „Meine Insel soll aus einem magischen Stein geschaffen werden, den ich unlängst in meinen Besitz gebracht habe – eine Halbebene nach meinem eigenen Entwurf.“
- Die Zauber *Schutzkreis*, *Mordenkainens treuer Hund* und *Kreis der Teleportation*.
- Ein Rezept für Kartoffel-Lauch-Eintopf mit Schalotten und Knoblauch.
- Der Name (Koriander) und der Fundort der Statue eines treuen Hundes in Gebiet 2 der Zuflucht (in Teil 3): „Koriander schlummert an der Feuerstelle. So ein braver Junge.“
- Notizen, die erklären, „wie die Zeit auf meiner Insel vergeht“ (jeweils eine Stunde Morgendämmerung, Tag, Abenddämmerung und Nacht).
- Eine Liste der Bewahrer, die sich um die Halbebene kümmern: Ahma, Noa, Ohwo und Seero.

Die Schrift wirkt sauber und geübt. Der Text bezieht sich häufig auf „meine Insel“. Er erwähnt eine „verborgene Seite“, die helfen soll, die Gedanken und Geheimnisse der Verfasserin zu ordnen. Die Notizen sprechen abwechselnd einen Leser und die Autorin an. Dieses Tagebuch wurde jedoch vermutlich nicht für eine Leserschaft außer der Autorin selbst verfasst.

Das Buch erklärt weiterhin vollständig den Ebenenschlüssel und wie man ihn verwendet. Es erläutert, dass er keine Ladungen zurückerhalten kann und dass man sich, um zu dieser Welt zurückzukehren, an die Bewahrer der Insel wenden sollte, „denn sie können einen nach Hause schicken“.

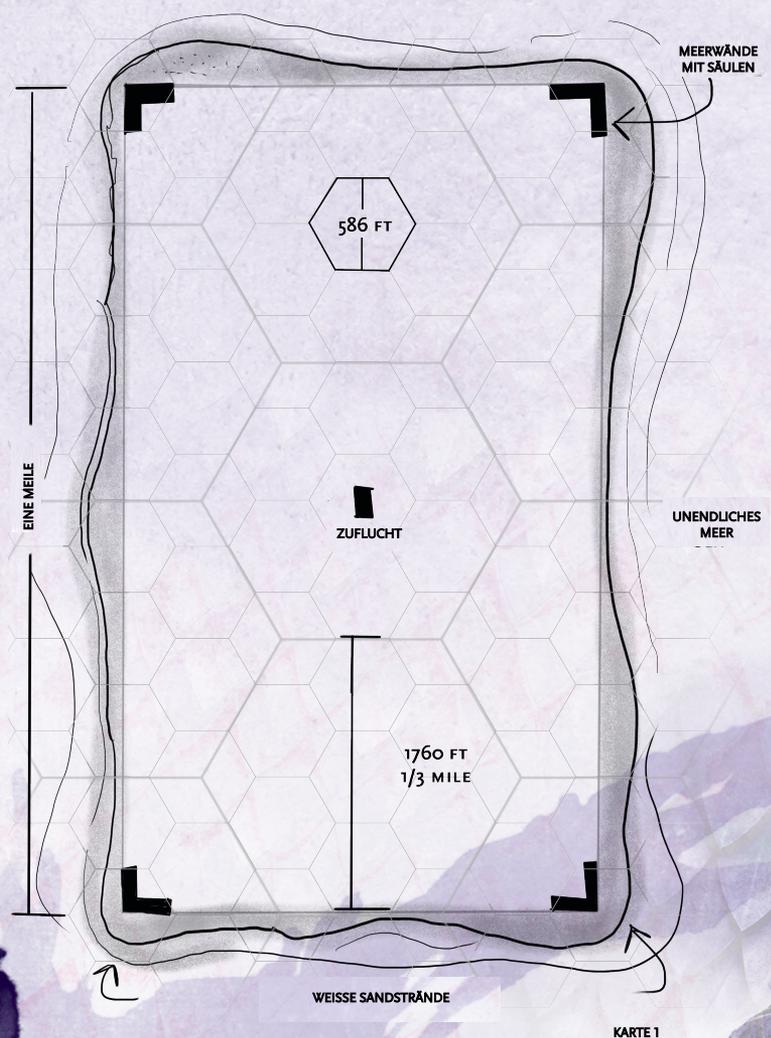
TEIL 2: EINE GEHEIME INSEL

Als die Abenteurer auf Sylvenes Halbebene eintreffen, befindet sich diese nach Tyreus' Besuch in Aufruhr. Die Abenteurer erscheinen in der nordwestlichen Ecke der Insel. Dieser Zielort ist auch in den Ebenenschlüssel eingeschrieben.

Die Insel ist auf Karte 2 abgebildet..

ALLGEMEINE EIGENSCHAFTEN

Sylvenes Insel ist beinahe rechteckig, etwa drei Meilen lang und zwei Meilen breit.



Die Temperatur und die Atmosphäre der Halbebene wurden so gewählt, dass sie mit ihren kühlen Winden und warmen Sonnenstrahlen an einen tauenden Winter oder den Frühlingsanfang erinnern. Die Luft riecht nach schmelzendem Schnee, frischem Grün und Meerwasser. Die gesamte Insel ist von flachen Dünen aus weißem Sand bedeckt, die an der Küste leeren, sanften Stränden weichen.

Die Halbebene ist eine Kugel, sodass jeder, der versucht, die schier „endlose“ See zu überqueren, letztlich wieder auf der Insel ankommt. Sie bildet das einzige Land auf der Halbebene.

DAS LEBEN IM SANKTUARIUM

Üblicherweise tummeln sich keine Tiere oder Bestien auf der Halbebene. Im Salzwasser der endlosen See gibt es keinerlei Leben, dafür aber jede Menge schlichte, glatte Steine.

Überall auf der Insel und in Sylvenes alten Garten wachsen auf magische Weise Pflanzen: scharfe, hohe Dünengräser, Wildblumen, Sträucher und ein paar knorrige Bäume.

Gelegentlich regnet es – genug, um die Pflanzen zu wässern, aber nie wolkenbruchartig.

DIE ZEIT IM SANKTUARIUM

Die Zeit vergeht hier auf eigenartige Weise. Dies legte Sylvene bei der Erschaffung dieses Ortes so fest, da sie ihre eigene Vorstellung von Schönheit einfließen lassen wollte. Die Sterne am Nachthimmel sind die gleichen, wie sie auch von der Schwertküste aus zu Ende des Winters zu sehen sind.

Lege fest, welche Tageszeit beim Eintreffen der Abenteurer herrscht, oder würfle es anhand der folgenden Tabelle aus.

DIE TAGESZEIT AUF DER HALBEBENE

W4	Tageszeit
1	Morgendämmerung
2	Tag
3	Abenddämmerung
4	Nacht

DIE VIER ECKEN

Sylvene hatte diese Gebiete als gemütliche Empfangsorte für Besucher oder als Erholungsorte für die **Usagt**-Bewahrer vorgesehen. Klappstühle aus Holz und Leder stehen neben 60 cm hohen Steinmauern im Sand.

Die Meeresböden dieses Ortes haben alles Mauerwerk hier sanft verwittern lassen, was nahelegt, dass es Jahrzehnte oder gar Jahrhunderte alt ist.

Jede Ecke wird dort, wo sich die Mauern treffen, von einer massiven Steinsäule beherrscht, und jede dieser Säulen ist mit Kringeln und Wirbeln verziert, die an Wellen oder Wind erinnern. (Diese ähneln Motiven, die sich auch im Hügelgrab des Zauberers aus dem vorherigen Abenteuer „In scharlachroten Flammen“ finden ließen.)

DIE BEWAHRER DES SANKTUARIUMS

Einst wachten vier Bewahrer über die Insel. Sie alle vier waren eigentümliche Gestaltwandler-Kreaturen, die man **Usagt** nennt und die Sylvene von einer weit entfernten Welt hierherbrachte, um sich um die Insel zu kümmern, während sie fort war. Obwohl sie nie zurückkehrte, blieben die vier Bewahrer hier. Ihre Namen sind Ahma, Noa, Ohwo und Seero.

Sylvene schloss mit den Bewahrern einen Pakt: Sie würden auf der Insel bleiben und die Halbebene in Ordnung halten. Im Austausch konnten sie dort in Frieden leben. Sylvene brachte ihnen Nahrung und Getränke von Faerûn. Sie hielten Wacht, kümmerten sich um Besucher und Noa blieb auf den Schlüsselstein im Keller der Zuflucht eingestimmt.

Tyreus indes vertraute weder den Bewahrern des Sanktuariums noch scherte er sich um sie. In einem Wutanfall streckte er Seero nieder.

Die übrigen drei **Usagt**-Bewahrer sind unsichtbar und verstecken sich. Sie warten ab, was Morwena macht, und hoffen, dass sie das Sanktuarium nicht der völligen Auflösung überlassen und auf eine andere Ebene fliehen müssen. Sobald die Abenteurer eintreffen, beobachten die Bewahrer sie und hoffen, dass sie mit ihnen zusammenarbeiten können, um diesen Ort zu retten.

Jeder Bewahrer versteckt sich in einer der vier Ecken der Insel. Entscheide selbst, wo, oder würfle für jeden Bewahrer 1W4. Es können sich mehr als einer am selben Ort befinden. Dort nutzt Noa die Verbindung zum Schlüsselstein der Halbebene, um nach besten Kräften um Hilfe zu rufen. Diese Hilferufe hallen durch Sylvenes letztes irdisches Sanktuarium und den Ebenenschlüssel.

AUFENTHALTSORTE DER BEWAHRER

W4	Ergebnis
1	Nordöstliche Ecke
2	Südöstliche Ecke
3	Südwestliche Ecke
4	Nordwestliche Ecke

EINDRINGLINGE IM SAKTUARIUM

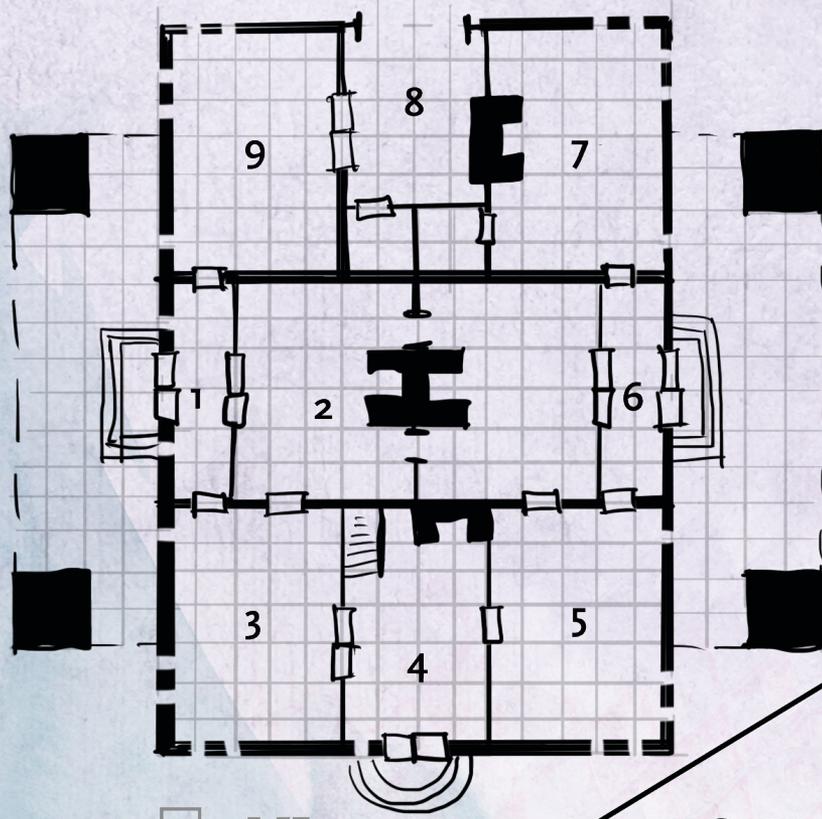
Ein Großteil der Gefahren auf der Halbebene geht von anderen Eindringlingen aus – insbesondere Tyreus' Verbündeten. Wie lange diese schon dort sind, hängt davon ab, wann (oder wie oft) die Abenteurer eintreffen. Es könnten Stunden, aber auch Tage sein.

Der erste Eindringling ist Morwena Nebelschleier, einst eine Rote Zauberin von Thray und nun Tyreus' zurückgelassene Komplizin. Vermutlich liest sie alles, dessen sie im Inneren der Zuflucht (in Gebiet 2) habhaft werden kann. Ihr Ziel ist es, die Abenteurer dazu zu bewegen, den Schlüsselstein im Keller (Gebiet 10) zu entfernen und die Halbebene zerfallen zu lassen, um sich selbst zu befreien und potenziell Tyreus' Pläne zu durchkreuzen.

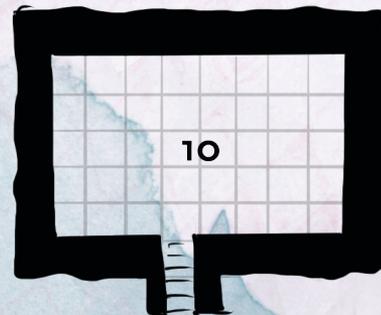
Weiterhin hat Tyreus einen Diener mit auf die Halbebene gebracht – für den Fall, dass dieser für ihn kämpfen muss. Er ließ ihn dort zurück, von wo aus er abgereist ist. Es handelt sich um einen Größeren Schattenschrecken

DAS VERLASSEN DER HALBEBENE

DAS ZERFALLEN DER HALBEBENE



DER KELLER



KARTE 1

TEIL 3: DIE ZUFLUCHT

Das weitläufige, gemütlich aussehende Haus im Herzen der Insel ist leicht auszumachen. Zwar war es jahrelang ohne viel Wartung der Witterung der Insel ausgesetzt, doch die Elemente waren ihm gegenüber gnädig – und so trägt das Haus sein Alter wie eine hübsche Patina. Das Haus, das Wetter und die Insel sind jeweils Aspekte derselben Magie. Schließlich wurden sie alle füreinander erschaffen.

Sylvene hat den Namen ihrer Zuflucht – „Die verborgene Seite“ – in die Holzrahmen über den Außentüren an der Ost- und Westseite des Gebäudes eingeritzt. Sie hatte gehofft, diesen Ort eines Tages ihrem Sohn Tyberio zu hinterlassen. Doch selbst für Magier verläuft das Leben selten so, wie sie es geplant haben.

Während Sylvenes Abwesenheit hielten die Bewahrer das Haus sauber und in Schuss, so gut sie nur konnten. Zwischenzeitlich durchwühlten jedoch Tyreus und Morwena das Gebäude, und sie kümmerte seine Aufgeräumtheit nur wenig.

ALLGEMEINE EIGENSCHAFTEN

„Die verborgene Seite“ besteht aus dicken Holzbalken und verputzten Steinen, die in einem schlichten, hellen Stil verbaut wurden. Das Haus verfügt über ein ausladendes, flaches Dach. Der Grundriss des Gebäudes ist auf Karte 3 abgebildet.

Böden und Decken. Jeder Raum verfügt über etwa 3,50 m hohe Decken mit sichtbaren Dachbalken und gemustertem Putz. Die Böden sind von breiten Schieferfliesen und dicken, üppigen Teppichen bedeckt.

Türen. Sicherheit spielte beim Bau der Zuflucht nur eine untergeordnete Rolle, und so besitzt sie lediglich einfache, leichte Holztüren ohne Schlösser mit verzierten Scharnieren.

Licht. An den meisten Außenwänden befinden sich gleich unter der Decke hohe, breite Fenster, die für indirektes Licht sorgen. Zahlreiche Laternen und Kerzen ergänzen die Feuerstellen.

Geräusche. Normalerweise herrscht in der Zuflucht eine friedvolle Stille, die nur gelegentlich von den Geräuschen von Wind und Wellen unterbrochen wird.

1. WESTLICHES FOYER

Dieses geräumige Foyer ist so angelegt, dass es von Sonnenlicht durchströmt wird. Die weiß verputzten Wände hier verstärken das Leuchten von draußen. Der Boden besteht aus ordentlichen Schieferfliesen.

Einst sollten in diesem Raum Gäste empfangen werden, die hier ihre staubigen Schuhe abtreten konnten. Dies ist der Haupteingang, den die Bewahrer aus Gewohnheit weiterhin verwenden. Neben dem äußeren Eingangsbereich stehen ein paar Sandalen und ein paar Stiefel – beide ausgetrocknet und beinahe zerfallen.

2. GROSSE HALLE

Trotz des Lichts von der Feuerstelle wirkt dieser Raum dunkel und höhlenartig – nicht zuletzt wegen der unzähligen Regale voller Bücher, von denen sich einige auf dem Boden stapeln. Der Raum riecht nach alten Folianten. Lose Bögen Papier, die aus der Sammlung gefallen sind oder herausgerissen wurden, liegen hier und da am Boden verstreut. Auf welche Weise diese Bücher einst sortiert gewesen sein mögen: Nun sind sie vollkommen durcheinander.

In diesem Raum befand sich Sylvenes persönliche, einfache Bibliothek, die bei ihrem letzten Besuch die Regale nur bis zur Hälfte gefüllt hatte. Zahlreiche Bände über Geschichte, Naturgeschichte, Poesie, Religion und andere Themen waren von Tyreus und Morwena seit ihrer Ankunft hier angehäuft worden. All diese Bücher stammen aus den Reichen und handeln von ihnen.

Hier hat Morwena einen Großteil ihrer Zeit verbracht, seit sie hier gestrandet ist.

Nahe der Feuerstelle im Westen befindet sich die lebensgroße Statue eines sich am Feuer räkelnden Hirschhunds. Die hier zur Schau gestellte Handwerkskunst ist beeindruckend.

Wird das richtige Befehlswort im Umkreis von 10 m um die Hirschhund-Statue gesprochen, aktiviert sich die Magie der Statue und sie wirkt sofort *Mordenkainens treuer Hund* mit der Statue als Zentrum. Der treue Hund kann erst nach 8 Stunden erneut herbeigerufen werden. Das Befehlswort lautet: „Komm her, Koriander.“

Morwena kennt das Befehlswort nicht, hat jedoch in diesem Gebiet rituell *Magie entdecken* gewirkt. Sie weiß also, dass die Statue magisch ist.

3. ESSZIMMER

Dieser Raum wird von einem quadratischen Tisch aus Hartholz beherrscht, der von genug Holzstühlen mit hoher Lehne umgeben ist, um acht Gästen einen Sitzplatz zu bieten. Die beiden Regale im Raum sehen aus, als wären sie aus Treibholz angefertigt worden. Ein Gemälde an der südlichen Wand zeigt ein grünes, grasbewachsenes Hügelgrab mit zwei hohen Stelen davor, in die Spiralen eingeritzt wurden.

Dieser Raum ist in gutem Zustand und größtenteils unberührt – für die letzten Eindringlinge war er von nur geringem Interesse. In den Regalen befindet sich ein vollständiger Satz Silberbesteck im Wert von 125 Goldmünzen (GM).

Bei dem Gemälde handelt es sich um eine breite, gerahmte Landschaftsmalerei namens *Das Hügelgrab des Zauberers* von einem einst berühmten Maler aus Tiefwasser: Saraque Himmelshügel, dessen Arbeit Sylvene bewunderte. Es ist 550 GM wert.

4. KÜCHE

Durch Schwingtüren an der südlichen Wand strömt kühle Luft hinein. Leere Fässer und ordentlich gefaltete Jutesäcke lassen darauf schließen, dass diese Küche penibel ausgeräumt wurde. Rußflecken auf dem Putz deuten darauf hin, dass sie häufig benutzt wurde. Im Norden führen Stufen nach unten ins Dunkel hinab.

Auf der Feuerstelle thronen ein riesiger Kochtopf und ein Grillrost. Die Regale und Schränke hier sind leer. Eine Ansammlung gewöhnlicher Messer und Löffel rostet langsam in einer kleinen Kiste vor sich hin. Die Stufen führen in den Keller (Gebiet 10).

5. ARBEITSZIMMER

Ein großer Schreibtisch, deckenhohe Bücherregale, weiche Sofas und Lederstühle wurden hier zu einem gemütlichen Lesebereich arrangiert. Der Eindruck wird jedoch von lose herumliegenden Seiten und wahllos auf Boden und Möbeln übereinandergestapelten Büchern getrübt. Irgendjemand hat hier nach etwas gesucht.

Hier hat Sylvene gearbeitet und alles über mit Magie verwandte Themen gelesen. Die Bücher hier behandeln eine Vielzahl von Themen, von Architektur bis hin zu Zoologie, und stammen aus den Reichen.

Alle Zauberbücher und Tagebücher, die hier aufbewahrt wurden, hat Tyreus an sich genommen.

Eine tadellose Erstausgabe eines Buches mit dem schlichten Titel *Mythologien* (im Wert von 200 GM) lässt sich hier finden.

6. ÖSTLICHES FOYER

Diese lang gestreckte Eingangshalle scheint darauf ausgelegt, das Licht und das Ambiente von draußen einzufangen. Die Leere des Raums verstärkt dabei nur seine Luftigkeit.

Hier sollten einst Gäste empfangen und sandige Schuhe abgestellt werden können. Jetzt ist der Raum leer.

7. SCHLAFGEMACH

Das Herzstück dieses Raums bildet ein leeres Himmelbett, das im rechten Winkel zur Wand aufgestellt wurde. Ein massiver kalter und sauberer Kamin befindet sich daneben. Eine abgedeckte, hölzerne Wiege steht in der nordwestlichen Ecke des Raums, wo sie in vergangenen Tagen vom Kamin gewärmt werden konnte.

In einer großen Kiste befinden sich Laken und Decken für das Bett und die Wiege. Auf eine Decke, die noch

immer ordentlich gefaltet in der Wiege liegt, wurde in verzierten Lettern der Name Tyberio gestickt.

8. ÄUSSERER GARTEN

In diesem überwucherten Garten, der beinahe unter den Pflanzen zu ersticken droht, finden sich hier und da noch Schilder, die die einstigen Beete voller Kräuter und Gemüse kennzeichnen, von denen ganz offenkundig kaum eines mehr hier wächst. Der Geruch von Basilikum liegt in der Luft.

Wuchernde Kräuter haben einen Großteil des Gartens erobert, doch einige Karotten und Rüben wachsen noch immer hier. Die Bewahrer essen nicht (für den Fall, dass sie Essen für Besucher brauchen), und Morwena hat bislang von den Rationen gezehrt, die sie mitgebracht hat.

9. GEWÄCHSHAUS

Lange und leere Tische erstrecken sich an den Wänden über die gesamte Länge des Raums. Dort, wo einst Töpfe und Blumenkästen standen, sind Flecken zu sehen. Jetzt stapeln sich Utensilien unter den Tischen auf einem Boden, auf dem noch Reste von Blumenerde zu finden sind.

Sylvene war nie zu so viel Gartenarbeit gekommen, wie sie vorgehabt hatte. In diesem Raum wächst nichts mehr.

Eine goldene Scheibe, etwa von der Größe eines Tellers und in Form einer stilisierten Sonne, hängt an einer der Wände. Sie ist 250 GM wert.

10. KELLER

Dieser niedrige, etwa 1,80 m hohe Keller besteht aus kahlem Stein und hölzernen Balken. Trockener Sand ist in einem Raum verteilt, der – trotz des nahen Meeresufers – beinahe ausgetrocknet wirkt. Vielleicht wurde dieser fensterlose Keller auf magische Weise so angelegt, dass die Fässer und Säcke hier vorm Verschimmeln bewahrt werden.

Der Keller ist größtenteils leer, und das wenige, was noch übrig ist, ist vertrocknet oder verfault.

Während der Tageslichtstunden lauert hier der Größere Schattenschrecken. Des Nachts zieht er es vor, über die Insel oder durch die Zuflucht zu streifen und dabei durch Wände und geschlossene Türen zu gehen. Während der Morgen- und Abenddämmerung bleibt er in der Nähe der Zuflucht. Sein Ziel ist es, auf Tyreus' Befehl hin jeden, einschließlich Morwena, daran zu hindern, mit dem Schlüsselstein zu interagieren. Für ihn stellt Morwena keine Gefahr dar, solange sie nicht den Keller betritt. (Also tut sie es auch nicht.) Der Schattenschrecken begnügt sich damit, neue Eindringlinge wie die Abenteurer vom Haus fernzuhalten – und wird sie auch mit Freuden töten.

Der Schlüsselstein befindet sich in der Mitte der Decke. Es handelt sich um einen dunklen, gezackten Stein mit goldenen Äderchen, in den arkane Runen und Siegel eingeritzt wurden und der hier mehr als

SCHLÜSSELSTEIN DER VERBORGENEN SEITE

Der Schlüsselstein, den Sylvene verwendete, um die Zuflucht auf der Halbebene zu erschaffen und zu verankern, wurde mithilfe eines mächtigen Artefakts hergestellt, das die dem Stein innewohnende Magie veränderte. (Mehr dazu in einem späteren Teil dieser Abenteuerreihe.) Sylvenes Schlüsselstein war ein Experiment und sowohl mächtiger als auch starrer in seiner Kraft als jene Artefakte, die es bald noch zu entdecken gilt. Falls Sylvene detaillierte Aufzeichnungen über die magischen Experimente anfertigte, die diese Kraft nutzten, so sind diese anscheinend verloren gegangen.

fehl am Platz wirkt. Er ist etwa so groß wie ein Laib Brot und wiegt ungefähr 10 Pfund.

Drei ungeöffnete Flaschen Likörwein von der Schwertküste stehen in einer mit Stroh ausgekleideten Kiste in der südöstlichen Ecke des Raums. Jede Flasche ist 70 GM wert.

TEIL 4: WAS KOMMT ALS NÄCHSTES?

Die Abenteurer haben nun jede Menge neuer Hintergrundinformationen erhalten und fragen sich sicher, was als Nächstes geschieht. Die Aufhänger der nachfolgenden Abenteuer führen sie zurück ins Hochmoor, wo sie nach einem vergessenen Grabmal suchen, in dem Sylvene und ihre alten Verbündeten beigesetzt wurden und in dem neue Geheimnisse darauf warten, gelüftet zu werden.

Bald wird das gesamte Ausmaß Tyreus' teuflischer Pläne offenbar werden.

GRÖßERER SCHATTENSCHRECKEN

Riesige Aberration, neutral böse

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 170 (20W12+40)

Bewegungsrate 40

ST	GE	KON	INT	WE	CHA
14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	2 (-4)	17 (+3)	18 (+4)

Fertigkeiten Wahrnehmung +7, Heimlichkeit +11

Verwundbar gegen Schadensarten gleißend

Immunität gegen Zustände verängstigt

Sinne Dunkelsicht 120, passive Wahrnehmung 17

Sprachen —

Herausforderung 12 (8.400 EP)

Übungsbonus +4

Körperlose Bewegung Dieser Schrecken kann sich durch andere Kreaturen und Objekte bewegen, als wären sie schwieriges Terrain. Beendet er seinen Zug innerhalb eines Objekts, erleidet er 5 (1W10) Schaden.

Legendäre Resistenz (2/Tag). Schlägt ein Rettungswurf des Schreckens fehl, kann er sich entscheiden, dass er stattdessen gelingt.

Heimlicher Schatten. Bei schwachem Licht oder Dunkelheit kann der Schrecken Verstecken als Bonusaktion durchführen.

Schattenschritt. Als Bonusaktion kann der Schatten in einen 5 Fuß entfernten Schatten treten und auf magische Weise auf einem bis zu 60 Fuß entfernten freien Feld in einem Umkreis von 5 Fuß um einen zweiten Schatten auftauchen. Beide Schatten müssen von einer mindestens mittelgroßen Kreatur oder einem ebensolchen Objekt geworfen werden.

ANHANG: MONSTER UND MAGISCHE GEGENSTÄNDE

In diesem Abschnitt finden sich die Werte für die Schlüssel-NSC, Monster und magischen Gegenstände, mit denen die Abenteurer in diesem Szenario interagieren.

MONSTER

GRÖßERER SCHATTENSCHRECKEN

Dieser schattenhafte Schrecken wurde von Tyreus beschworen. Er ist ein mächtiges Beispiel für das entsetzliche Böse, das durch die dunklen Winkel Ravnicas streift. Bei diesem Exemplar hier handelt es sich um eine formlose Kreatur aus lebenden Schatten mit rudimentärer Vernunft und außergewöhnlicher List, die hier zurückgelassen wurde, um Eindringlinge daran zu hindern, die Zuflucht ohne Tyreus' Erlaubnis zu plündern.

MORWENA NEBELSCHLEIER

Morwena Nebelschleier war eine Rote Zauberin aus Thay, die ihrer Organisation jedoch nie treu ergeben war. Sie betrachtete die thayanischen Zauberer lediglich als Mittel zum Zweck, um mehr Macht anzuhäufen. Als sie Tyreus traf, glaubte sie, eine neue Gelegenheit beim Schopf packen zu können. Sie ließ ihren ehemaligen Lehrling Malivar im Stich und schließ sich

Empfindlichkeit gegenüber Sonnenlicht. Befindet er sich im Sonnenlicht, ist der Schrecken bei Angriffswürfen und bei Proben auf Weisheit (Wahrnehmung), für die Sicht benötigt wird, im Nachteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Schatten führt drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. Nahkampfangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 5, ein Ziel. Treffer: 21 (4W8 + 3) Stichschaden.

Klauen. Angriff mit Nahkampfwaffe: +7 zum Treffen, Reichweite 5, ein Ziel. Treffer: 17 (4W6 + 3) Hiebsschaden. Das Ziel muss außerdem einen Rettungswurf auf Weisheit gegen 16 schaffen, um nicht bis zum Ende seiner nächsten Runde von dem Schatten verängstigt zu sein.

Schattenpeitschen (Aufladen 5 – 6) Jede Kreatur außer andere Schrecken, die weniger als 60 Fuß von dem Schrecken entfernt ist, muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit gegen 16 schaffen, um nicht 36 (8W8) nekrotischen Schaden zu erleiden.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Schrecken kann 3 legendäre Aktionen aus der folgenden Liste ausführen. Er kann nur eine legendäre Aktion gleichzeitig einsetzen und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur. Der Schrecken erhält verwendete legendäre Aktionen zu Beginn seines Zugs zurück.

Klauen. Der Schrecken kann mit einer Waffe angreifen.

Gleiten. Der Schrecken bewegt sich 20 Fuß, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Gegner verängstigen (Kostet 2 Aktionen). Der Schrecken wählt einen Gegner, den er innerhalb von 30 Fuß sehen kann. Kann das Ziel den Schrecken sehen und hören, muss es einen Rettungswurf auf Weisheit gegen 16 schaffen, um nicht bis zum Ende des nächsten Zugs des Schattens verängstigt zu sein.

Tyreus an, hatte sie doch gehofft, einen Verbündeten bei ihrem Streben nach Macht gefunden zu haben. Sie bereut ihre Entscheidung, bleibt jedoch ihrem eigenen Erfolg und niemandes sonst verpflichtet. Die Lektion, die zu lernen sie sich entschlossen hat, lautet: Traue niemandem.

Persönlichkeit. „Ich lese alles, was mir in die Hände fällt. Die meisten Kreaturen sind nicht so klug wie ich. Also rede ich von oben herab mit Leuten, wenn ich will, dass sie mir folgen können.“

Ideal. „Macht. Alle Dinge haben ihren Ursprung in persönlicher Macht, und obgleich ich derzeit nur wenig davon besitze, werde ich neue Wege finden, Macht zu erhalten und zu nutzen – für die einzige Person, die mir wichtig ist: ich selbst.“

Bund. „Ich habe eine wertvolle Lektion über Vertrauen gelernt: Lass es sein. Andere Leute mögen mir zwar von Nutzen sein, aber ich begeben mich nicht wieder in eine Lage, in der ich ausgenutzt werden kann.“

Makel. „Ich habe mich dazu hinreißen lassen, Leuten zu vertrauen, aber niemand ist dieses Risiko wert. Nur Narren sagen immer die volle Wahrheit.“

USAGT

Diese eigentümlichen Kreaturen stammen von einer friedlichen, gerechten Welt, auf der sie sanfte, ereignislose Leben führen. Sie erfreuen sich an den Erfahrungen des Daseins – in Erinnerungen und Taten – haben aber erstaunlich wenig eigene Ambitionen. Ihre natürliche Lebensspanne beträgt Jahrhunderte und sie verschwenden kaum Gedanken an das Verstreichen der Zeit.

Einige Gelehrte der Welten glauben, dass die Usagt keine Organismen im eigentlichen Sinn, sondern eine Art intelligentes Leben sind, das aus Ansichten und psychischer Materie besteht.

MORWENA NEBELSCHLEIER

Mittelgroß, humanoid (Mensch), neutral böse

Rüstungsklasse 12 (15 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 55 (10W8 + 10)

Bewegungsrate 30

ST	GE	KON	INT	WE	CHA
9 (-1)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)

Rettungswürfe Int +6, We +4

Fertigkeiten Arkane Kunde +6, Geschichte +6

Sinne passive Wahrnehmung 10

Sprachen vier beliebige Sprachen

Herausforderung 5 (1.800 EP)

Übungsbonus +3

Zauberwirker. Morwena ist eine Zauberwikerin der 10. Stufe. Ihre Zauberwirkfertigkeit ist Intelligenz (Rettungswürfe gegen Magie 15, +6, um sie mit magischen Angriffen zu treffen). Sie hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (nach Belieben): Freundschaft, Magierhand, Ausbessern, Botschaft
1. Stufe (4 Plätze): Person bezaubern,* Magierrüstung, Magisches Geschoss

Eigentümlich scheu. Die wahre Gestalt eines Usagts ist formlos und unsichtbar. Sie verändern ihre Gestalt entsprechend den Gedanken und Erinnerungen, die sie im Gedächtnis anderer Kreaturen erkennen. Alle Usagt haben ein gewisses Gespür für sich selbst und ihresgleichen, basierend darauf, welche Gestalten sie in welcher Reihenfolge annehmen können, anstatt eigener visueller Merkmale.

Aufmerksame Beobachter. Die liebste Freizeitbeschäftigung der meisten Usagt ist es, kleine improvisierte Theaterstücke mit ihresgleichen aufzuführen, während derer sie durchgehend ihre Gestalt ändern. Usagt beobachten andere Kreaturen und nehmen ihre Gedanken wahr, um die Bandbreite der Figuren zu vergrößern, die sie darstellen können.

Fremdartige Natur. Usagt pflanzen sich nicht fort. Sie brauchen keine feste oder flüssige Nahrung, genießen jedoch beides, wenn sie Gelegenheit dazu haben. Sie brauchen keine Luft zum Atmen.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Der folgende Eintrag beschreibt eine allgemeine Form des Ebenenschlüssels, der in diesem Abenteuer gefunden wird. Jeder Ebenenschlüssel ist einzigartig.

EBENENSCHLÜSSEL

Wundersamer Gegenstand, selten

In den Schlüssel sind Siegel eingraviert.

Ein *Weltenschlüssel* beginnt sein Dasein mit 1W4 + 1 Ladungen und kann nicht wieder aufgeladen werden. Wird die letzte Ladung des Schlüssels verbraucht, verfliegen die Siegel und die Magie. Der Schlüssel selbst bleibt jedoch erhalten.

Wird der Schlüssel berührt, kann eine Aktion darauf verwendet werden, eine Ladung einzusetzen und den Schlüssel *Ebenenwechsel* zu dem im Schlüssel festgelegten Zielort wirken zu lassen. Jeder Ebenenschlüssel ist mit einem einzelnen Zielort verknüpft, der bei der Erschaffung des Schlüssels festgelegt wird.

1. Stufe (4 Plätze): Person bezaubern,* Magierrüstung, Magisches Geschoss
2. Stufe (3 Plätze): Person festhalten,* Unsichtbarkeit, Einflüsterung*
3. Stufe (3 Plätze): Feuerball, Hast, Zungen
4. Stufe (3 Plätze): Arkane Auge, Tödliches Phantom
5. Stufe (2 Plätze) Monster festhalten*

*Verzauberungen der 1. Stufe oder höher

AKTIONEN

Stab. Angriff mit Nahkampfwaffe: +2 zum Treffen, Reichweite 5, ein Ziel. Treffer: 2 (1W6–1) Wuchtschaden oder 3 (1W8 – 1) Wuchtschaden, wenn der Stab mit beiden Händen geführt wird.

REAKTIONEN

Instinktive Bezauberung (Lädt sich auf, nachdem Morwena eine Verzauberung der ersten Stufe oder höher gewirkt hat). Morwena versucht, auf magische Weise einen gegen sie gerichteten Angriff abzuwehren, vorausgesetzt, dass der Angreifer sich nicht weiter als 30 Fuß von ihr entfernt befindet und für sie zu sehen ist. Sie muss sich zu dieser Handlung entscheiden, bevor der Angriff trifft oder verfehlt.

Der Angreifer muss einen Rettungswurf auf Weisheit gegen 15 schaffen. Andernfalls greift der Angreifer die Kreatur an, die ihm am nächsten ist (abgesehen von Morwena oder sich selbst). Befinden sich mehrere Kreaturen in der Nähe, entscheidet der Angreifer, welche er angreift.

USAGT

Mittelgroß, Aberration (Gestaltwandler), rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 97 (13W8 + 39)

Bewegungsrate 30

ST	GE	KON	INT	WE	CHA
10 (+0)	15 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	20 (+5)	12 (+1)

Rettungswürfe Int +5, We +8, Cha +4

Fertigkeiten Geschichte +5, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +8, Auftreten +7, Heimlichkeit +5

Schadenswiderstände Wucht, Stich und Hieb durch nichtmagische Angriffe

Sinne Dunkelsicht 100, passive Wahrnehmung 18

Sprachen alle, Telepathie 30

Herausforderung 5 (1.800 EP)

Übungsbonus +3

Angeborenes Zauberwirken. Die angeborene Zauberfähigkeit der Usagt ist Charisma (Rettungswurf gegen Magie 15). Sie können die folgenden Zauber ohne den Einsatz von Zauberkomponenten wirken:

Nach Belieben: Verbannung, Gedanken wahrnehmen, Selbstverkleidung

Unsichtbarkeit. Die wahre Gestalt der Usagt ist unsichtbar.

Gestaltwandler. Die Usagt können ihre Aktion dazu verwenden, sich in einen kleinen, mittelgroßen oder großen Humanoiden zu verwandeln, den sie bereits persönlich oder telepathisch gesehen haben, oder um sich in ihre wahre Gestalt zurückzuverwandeln. Ihre Werte, außer ihrer Größe, bleiben in jeder Gestalt gleich.

Während sie verwandelt sind, sind die Usagt nicht unsichtbar. Die neue Gestalt scheint Kleidung zu tragen, Ausrüstung angelegt zu haben und sogar Waffen zu verwenden, doch dies alles ist Teil der Usagt selbst. Werden die Gegenstände fallen gelassen oder der Kreatur entwendet, verschwinden sie. Sie können die sichtbare Ausrüstung weder aktivieren, verwenden, benutzen oder sich auf andere Weise zunutze machen. Sterben die Usagt, verwandeln sie sich in ihre wahre Gestalt zurück.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Usagt führen zwei Angriffe mit ihren Klauen durch.

Klauen. Angriff mit Nahkampfwaffe: +5 zum Treffen, Reichweite 5, ein Ziel. Treffer: 7 (2W4 + 2) Hiebschaden plus 11 (2W6 + 4) psychischer Schaden.

Persönliche Einblicke. Die Usagt wählen eine Kreatur im Umkreis von 30 Fuß aus, die sie sehen können. Das Ziel muss eine Probe auf Charisma (Täuschen) gegen die Probe auf Weisheit (Motiv erkennen) der Usagt schaffen. Ist das Ziel immun gegen Bezauberungen, legt es die Probe mit Vorteil ab. Zudem kann ein Ziel sich entscheiden, die Probe fehlschlagen zu lassen.

Gewinnen die Usagt, so erfahren sie auf magische Weise die Identität einer Kreatur aus der Vergangenheit des Ziels – jemand, mit dem das Ziel sich wünscht, sprechen zu können, oder dem es noch etwas sagen möchte. Existiert keine solche Kreatur in der Vergangenheit des Ziels, erfahren die Usagt stattdessen dies.

REAKTION

Reaktion der Unsichtbarkeit (Lädt sich wieder auf, wenn die Usagt ihre Fähigkeit Gestaltwandeln einsetzen). Erleiden die Usagt Schaden, können sie sich entscheiden, zu ihrer wahren, unsichtbaren Gestalt zurückzuwechseln und sich bis zu 15 Fuß weit zu bewegen, ohne Gelegenheitsangriffe auszulösen.

CREDITS

Adventure Writing & Maps: Will Hindmarch

Adventure Graphic Designer: Bree Heiss

Illustrators: Deruchenko Alexander and Zoltan Boros

Adventures in the Forgotten Realms Set Leads: James Wyatt (narrative), Zach Stella (art), with contributions from Tyler Jacobson

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, MAGIC: THE GATHERING, Wizards of the Coast, their respective logos, Forgotten Realms, the dragon ampersand, and the planeswalker symbol are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast. ©2021 Wizards of the Coast LLC.