

ABENTEUER IN DEN FORGOTTEN REALMS





EIN GRÜNES GRAB

EPISODE 3

Vor Jahrzehnten kam eine mächtige Zauberin von einer weit entfernten Welt an die Schwertküste. Sie begab sich auf Erkundungsreisen und ging ihren Studien nach, um schließlich mit ihrem kleinen Sohn auf ihre Heimatwelt Ravnica zurückzukehren. Ihr Name war Sylvene, und sie hinterließ Erinnerungen an treue Verbündete, die sie an der Schwertküste kennengelernt und mit denen sie Freundschaft geschlossen hatte. Viele dieser Erinnerungen wurden durch den Bau einer gewaltigen Grabstätte in einem grünen Land gefeiert und geehrt – dort, wo die Zauberin ihre wertvollen Schätze verborgen hatte. Nun locken diese Schätze nicht nur Abenteurer, sondern auch Sylvenes Enkel Tyreus an, dessen Gier nach Macht keine Grenzen kennt.

Dieses kurze DUNGEONS & DRAGONS®-Abenteuer ist auf 6 Charaktere der 8. Stufe ausgelegt. Zum Spielen brauchst du nur diesen Text und die D&D-Grundregelwerke.

TEIL EINER REIHE

Dieses Abenteuer ist das dritte in einer fünfteiligen Reihe. Ganz gleich, ob du es als Teil unserer Abenteuerreihe spielst oder es in deine bestehende Kampagne einflechtest: Lies bitte „Teil 3: Was geschieht als Nächstes?“, um zu erfahren, wohin einige dieser Handlungsfäden führen – und wie du sie an deine Kampagne anpassen kannst.

In diesem Abenteuer spielt ein wiederkehrender Bösewicht namens Tyreus eine Rolle. 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, in diesem Szenario Motiven wie Heimlichkeit, Rückblick und Verlust nachzugehen.

Zukünftige Abenteuer in dieser Reihe erweitern diese Fragestellungen um die Erkundung der Vergangenheit dieser Motive und die Konsequenzen der jeweiligen Entscheidungen der Spieler.

HINTERGRUND

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

WAS BISHER GESCHAH

Tyreus suchte das Hügelgrab des Zauberers auf (vor dem Abenteuer "In scharlachroten Flammen"), nachdem er in einem Buch, in dem seine Großmutter Sylvene zitiert wurde, einen Hinweis darauf fand. Er drang in das Hügelgrab des Zauberers ein, um nach einem arkanen Geheimnis zu suchen, das ihm zu Macht verhelfen sollte – und das seines eigenen Stolzes würdig war –, und ließ dann seine Diener die Bibliothek des Hügelgrabs niederbrennen. Tyreus hatte gefunden, wonach er gesucht hatte: einen Ebenenschlüssel, der ihn zu einer Zuflucht auf einer geheimen Halbebene führte, die Sylvene vor Jahrzehnten erschaffen hatte. Dort plünderte Tyreus weitere Bücher (vor dem Abenteuer "Die verborgene Seite"), da er zu erfahren hoffte, wie Sylvene die Erschaffung ihrer Halbebene gelungen war. Inzwischen ist er fündig geworden.

TYREUS DER EINDRINGLING

Tyreus war nicht untätig gewesen. Die Abenteuer werden vermutlich nicht alles hiervon erfahren, doch es kann dir nützlich sein, wenn du Tyreus darstellst: Er war auf der Suche nach dem Versteck von Sylvenes ungenutzten Artefakten, die man die Schlusssteine der Schöpfung nennt. In Sylvenes Aufzeichnungen und Tagebüchern hatte Tyreus seine Antworten gefunden – und die Siegel, die er benötigte, um den Kreis der Teleportation in der letzten ihrer geheimen Zufluchten zu betreten. Sylvene begrub ihre Schlusssteine der Schöpfung zusammen mit dem Mann, den sie liebte: Tyreus' Großvater. Darauf versessen, die Schlusssteine für seine eigenen Zwecke zu nutzen, ist Tyreus zu Sylvenes Grab gereist und hat die Artefakte geborgen und Fallen ausgelegt, um jeden zu quälen, der nach ihm zu dem Grab gelangen sollte. (Und das sind mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit die Charaktere.)

SYLVENES GESCHICHTE

Sylvene war eine Zauberin von der weit entfernten Stadtwelt Ravnica und kam nach Faerûn, um die Möglichkeiten der Magie im gesamten Multiversum zu studieren. Während ihrer Zeit in den Reichen lernte sie einen Mann namens Waltarn Immersee kennen und lieben. Waltarn war ein Schafhirte aus dem Dorf Secomber am Rand des Hochmoors. Er ließ sein einfaches Leben hinter sich, um mit Sylvene zu reisen und Abenteuer zu werden, doch er kam nicht sehr weit. Als er auf der Suche nach einem Artefakt, das man den Stein der Schöpfung nennt, das Hochmoor erkundete, kam er ums Leben.

Er wurde in einem verschwenderisch eingerichteten Anbau an die Grabstätte seiner Familie beigesetzt, der von den einzigen Überlebenden seiner Abenteuergruppe errichtet worden war: Sylvene und einer Zwergenkämpferin namens Artura Dwaircalis. Sie legten die Gruft so an, dass sie über einen Kreis der Teleportation zugänglich war, damit Sylvene später neben Tyreus begraben werden konnte.

Sylvene und Artura erzählten so gut wie niemandem von ihrem Vorhaben, doch die Erweiterung der Grabstätte sollte zugleich als Versteck für einen Schatz dienen, den sie auf eben jenem Abenteuer, auf dem Waltarn ums Leben kam, im Hochmoor geplündert hatten: die Schlusssteine der Schöpfung.

ZUSAMMENFASSUNG DES ABENTEUERS

Die Ereignisse dieses Abenteuers werden in Gang gesetzt, wenn die Abenteuer erfahren, wo sie Sylvenes und Waltarns Grab finden können und warum es wichtig ist, dass sie es betreten. Das Abenteuer selbst beginnt mit ihrem Eintreffen an der an einem Fluss gelegenen Grabstätte. Der Kern dieses Szenarios ist das Betreten und Erkunden des Ortes, doch die Abenteuer müssen sich auch zahlreichen Monstern und Fallen stellen. Ihre Reise gipfelt sehr wahrscheinlich darin, Tyreus selbst zu treffen – zumindest scheint er es zu sein. Tyreus hat einen Großteil der Gruft als Falle angelegt, um die Reihen an Abenteuern auszudünnen, die sich ihm womöglich entgegenstellen, während er als illusionshafte Manifestation über die Grabstätte verfügt. Am Ende werden die Abenteuer erfahren, was Tyreus aus dem Grab gestohlen hat – mächtige Teile eines Artefakts namens der Stein der Schöpfung – und besser verstehen, welche herzlosen Pläne er für die Zukunft geschmiedet hat.

Wie das Abenteuer im Einzelnen endet, liegt an den Abenteuern, doch sie haben die Möglichkeit, mit ihrem eigenen Stück des Steins zu entkommen – mit etwas, was man einen Splitter der Schöpfung nennt.

AUFHÄNGER DES ABENTEUERS

Die Abenteuer können auf verschiedene Weise in dieses Szenario hineingezogen werden: Entweder setzen sie die vorangegangenen Abenteuer fort oder sie stürzen sich beginnend mit diesem ins Gefecht.

EIN GEHEIMER BESUCHER

Abenteuer, die der Geschichte und dem Ursprung von Sylvenes einstigen Abenteuern nachgehen – oder mit den Folgen ihrer eigenen fertigwerden müssen –, erwecken die Aufmerksamkeit von Durow Dwaircalis, einem zwergischen Veteranen, der sich aus dem Abenteurergeschäft zurückgezogen hat und zum Pazifisten geworden ist. Er ist der Bruder von Artura, die Sylvenes Reisegefährtin war und ihr bei der Errichtung der Grabstätte half. Durow erklärt, Artura sei gerade auf irgendein Abenteuer ausgezogen, aber sich die Kunde von Tyreus' wachsender Macht und Leichtsinnigkeit schon verbreitet habe. Durow sorgt sich um Sylvenes geheime Grabstätte und dass er sie nicht allein verteidigen kann.

(In Wahrheit steht Durow unter dem Einfluss eines Zaubers namens *Erinnerung verändern*, den Tyreus auf ihn gewirkt hat. Tyreus hat Durow sein Vorhaben mit Sylvenes Grab „gestanden“, um Rivalen und andere Feinde aus ihren Verstecken zu locken. Tyreus war bereits in Sylvenes Grab.)

EIN SCHATZ, VERLOREN IN DER ZEIT

Haben die Spieler die vorherigen Abenteuer dieser Reihe nicht gespielt, kann ein Gelehrter oder Weiser, der mit anderen Abenteurern gemeinsam dem Nachhall der Entdeckung des Hügelgrabs des Zauberers nachgeht, sie bitten oder anheuern, Sylvenes Grab zu finden. Vielleicht war Durow an diesen Gelehrten herangetreten, doch er ist nicht willens oder in der Lage, selbst ins Hochmoor zu reisen. Der Gelehrte möchte mehr über das Schicksal der geheimnisvollen Zauberin Sylvene erfahren – und über das Wissen, das sie über den Stein der Schöpfung zusammengetragen hat. Die Abenteurer sind hierbei seine Erfüllungsgehilfen.

TEIL 1: FLUSSUFER

Das Abenteuer beginnt, wenn die Abenteurer das Gebiet in der Nähe der Grabstätte erreichen, die sich etwa 40 Meilen östlich des Dorfs Secomber befindet. Hier windet sich der südliche Arm des Delimbiyr (der manchmal auch der Fluss Hark genannt wird) durch schilfbewachsenes Grasland zu Füßen der Hänge und steilen Hügel, die das Hochmoor-Plateau bilden.

Der Ort, nach dem sie suchen, ist ein Schrein und ein ehemals prächtiges Mausoleum, das von ein paar wohlhabenden Familien aus Secomber errichtet wurde. Es ist in eine Steilwand am Südufer des Flusses gehauen. Aufgrund der beachtlichen Entfernung zu Secomber ist der einst rustikale und abgelegene Ort stark verfallen. Viele der Familien, deren Vorfahren hier beigesetzt wurden, sind mittlerweile mit ihrem Reichtum nach Tiefwasser gezogen und nie zurückgekehrt. Nachdem keine Besucher mehr hierherkamen, um der Toten zu gedenken, kümmerte sich auch niemand mehr darum, dem Wetter und dem Wasser Einhalt zu gebieten, die ihren Tribut forderten.

Nur eine der beteiligten Familien war in Secomber geblieben, verarmte jedoch schon vor Jahrzehnten und vergaß so nach und nach ihre Vorfahren. Der Name dieser Familie war Immersee. Das letzte Familienmitglied verstarb innerhalb der letzten zwanzig Jahre im hohen Alter.

DIE UMGEBUNG

Das Land unmittelbar um die Grabstätte herum ist verwildert und wird selbst von den Ziegen und Schafen der wenigen Hirten in dieser Region gemieden. Bäume gibt es hier nur selten, dafür umso mehr verstreute Felsbrocken und struppige Büsche.

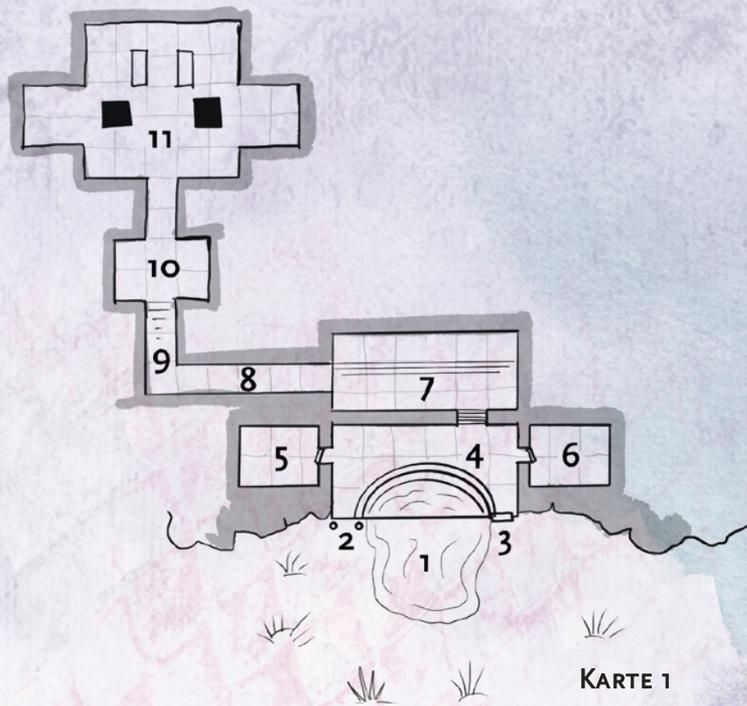
Flussaufwärts peitscht der Wind kalten Regen auf das Schilf und die Gräser, und Wasser strömt in schlammigen Rinnsalen von den Hügeln und türmt tote Blätter und Grasklumpen zu feuchten Haufen auf. Ein einzelner, toter Baum biegt sich im Wind wie eine knochige Hand, die nach dem Himmel greift..

Der grasige Untergrund erhebt sich nach und nach vom Flussufer dorthin, wo die Grabstätte in den Fuß einer sechs Meter hohen Klippe gehauen wurde. Rote Granitbrocken ragen aus der Steilwand und dem Boden, über lange Jahre hinweg vom Fluss und vom Regen freigelegt. Am anderen Flussufer dienen weite Lichtungen und wilde Hecken den hiesigen Schafen als Nahrung.

Zwei Trolle stapfen auf der Seite des Flusses, auf der sich die Grabstätte befindet, durch die Marschen. Sie sind Zwillingbrüder, in raues Leder und rohe Schafwolle gekleidet. Zu dieser Jahreszeit jagen sie am Ufer und suchen nach versprengten Tieren aus den Herden in der Nähe. Sie versuchen, außer Sicht zu bleiben und Abenteurern aus dem Weg zu gehen, aber Eindringlinge, die ihnen besonders verwundbar erscheinen oder die mit Schätzen und Vorräten beladen sind, erwecken die Gier der Trolle und regen sie dazu an, der Gruppe aufzulauern.

Fünf Irrlichter spuken bei Tag und Nacht im Hof der Grabanlage umher. Es handelt sich um stolze, hämische Geschöpfe, die begierig darauf sind, lebende Kreaturen in die Nähe des Wassers des überfluteten Hofes oder in die Klauen anderer Monster in der Nähe zu locken. Die Irrlichter verabscheuen es indes, in die Grabanlage vorzudringen, die sie als das Territorium anderer, in ihrem Verhalten eingeschränkterer Untoter betrachten. Die Irrlichter sind stolz darauf, sich draußen im Licht der Sonne oder des Mondes bewegen zu können. Sie sind entzückt, andere Begegnungen zu erschweren, doch sie dringen nie tiefer als Gebiet 4 in das Gebäude vor.

Beachte, dass ein Großteil des schlammigen, nassen Untergrunds um die Grabstätte herum als schwieriges Gelände gilt. Der Außenbereich der Grabstätte und die Gräfte im Inneren sind auf Karte 1 abgebildet.



KARTE 1

1. ÜBERFLUTETER HOF

- Das Gelände um die Grabstätte herum ist vom Regen und dem nahen Fluss überflutet. Schlamm und Blätterklumpen inmitten des Schilfs, und Wasser staut sich in einem groben, von Rohrkolben umstandenen Teich. Offenbar ist das Wasser durch einige Risse in der Fassade, die breit genug wirken, um sich hindurchzwingen zu können, in die eigentliche Grabstätte eingedrungen.

Der Teich ist etwa 1,20 m tief. Sein Grund besteht aus zähem Schlamm und herabgefallenen Steinen.

Das Mauerwerk der Fassade des Gebäudes erodiert von beiden Seiten – dank des Wassers in Gebiet 4 und der durchnässten Erde hier. Kleine und mittelgroße Kreaturen können den größten Riss in der Fassade bequem durchqueren, eine große Kreatur kann sich hindurchzwingen.

Als im letzten Frühling der Fluss über die Ufer trat, strömten drei **Wassergeister** in dieses Gebiet. Sie sind noch immer hier, wirbeln wie durchscheinende Schlangen durch das Wasser und ergehen sich in Gefühlen von Trauer und Stolz aus den Grüften unter ihnen. Sie sind keine Bedrohung für die anderen Monster, die hier leben, aber sie zögern nicht, jeden anzugreifen, den sie als Eindringling empfinden.

2. GARTENSCHREIN

- Ein steinerner Torbogen steht hier schräg im hohen Gras – dort, wo die Steinplatte, auf der er einst stand, überwuchert wurde. Der Bogen rahmt einen kleinen Altar und ein Regal ein, das in einen etwa hüfthohen Alkoven vor der Grabstätte eingearbeitet wurde. Auf dem Altar steht eine irdene Schale für Opfergaben, flankiert von zwei Steinfassungen, in denen wohl einst Kerzen oder Öl angezündet werden sollten.

Dieser Ritualschrein sollte Besuchern die Möglichkeit bieten, den Beigesetzten selbst dann noch zu gedenken, nachdem die Grabstätte versiegelt worden war. Die Tatsache, dass er seit Jahren nicht verwendet worden ist, hat die Irrlichter im umliegenden Gebiet ermutigt. Bei einem erfolgreichen Intelligenzwurf (Religion) gegen SG 10 kann sich ein Charakter an Gebete und übliche Bräuche für diesen Schrein erinnern, von denen alle das Entzünden von Kerzen oder Lampenöl oder das Wirken von Licht beinhalten. Wird der Schrein erhellt, werden alle Irrlichter in der Grabstätte davon angezogen. Sie treffen verärgert und zum Angriff bereit ein, und verschwinden nicht, bevor der Schrein wieder verdunkelt wird oder sie besiegt werden.

3. EINGANG ZUR GRABSTÄTTE

- Die Tür zum Mausoleum dahinter wurde schon lange nicht verwendet. Verkrusteter Schlamm und rostige Scharniere halten dieses Eisengitter fest geschlossen. Dahinter steht eine Steinplatte mit zwei eingelassenen Metallringen für Seile. Die Platte gleicht eher einem Siegel als einer Tür.

ACHTE DARAUF, ES NICHT ZU ÜBERTREIBEN

Die Irrlichter in diesem Gebiet können jede Begegnung erschweren. Setze sie daher sparsam ein. Sie erhöhen die Herausforderung für jeden Abenteurer, der auf 0 Trefferpunkte fällt, aber es ist nicht immer erforderlich, die Gefahr zu vergrößern. Diese speziellen Irrlichter sind zudem selbstsüchtig und feige. Sie arbeiten also nur selten zusammen. Immerhin sind dies nicht ihre Gräber, die sie verteidigen. Ihnen gefällt lediglich das Ambiente einer verwitterten Grabstätte.

Die Namen der im Mausoleum beigesetzten Familien sind über den Eingang eingraviert: Frühlingsufer, Dalmoor und Immersee.

Zum Öffnen des Eisengitters ist eine erfolgreicher Stärkewurf (Athletik) gegen 12 erforderlich. Die Steinplatte zu entriegeln, erfordert einen erfolgreichen Wurf gegen 20.

Werden das Eisengitter oder die Steinplatte lautstark geöffnet, erweckt dies sehr wahrscheinlich die Aufmerksamkeit aller Kreaturen im Mausoleum bis hin zu Gebiet 7.

TEIL 2: IM INNEREN DER GRUFT

Die ersten Gebiete im Mausoleum sind miteinander verbunden und können so schnell zu einer einzigen, verheerenden Begegnung werden.

Die letzten humanoiden Eindringlinge – vor den Abenteurern – waren darauf aus, das Gebäude auszuplündern. Vier menschliche Grabräuber waren vor einigen Jahren durch die Fassade hineingeschwommen und zogen, nachdem sie Gebiet 5 geplündert hatten, die Aufmerksamkeit eines Modernen Schlurfers auf sich, der häufiger durch dieses Gebiet streift. Wahrscheinlich ist er noch immer hier, wenn die Abenteurer eintreffen. Die Knochen der Grabräuber wurden seiner massigen Gestalt hinzugefügt.

An den Schlurfer und die Knochen in dessen Inneren ist ein Todesalb gebunden, der aus der hasserfüllten Gier des Anführers der Grabräuber entstanden ist. Der Todesalb spukt an dessen Grab, das sich im Grunde innerhalb des Modernen Schlurfers befindet. Der Todesalb greift den Schlurfer nicht an. Er geht nur dorthin, wohin auch der Schlurfer geht.

Die anderen drei Grabräuber spuken nun als Schreckgespenster unter dem Befehl des Todesalbs an diesem Ort. Sie versammeln sich in der Regel in Gebiet 6 in der Nähe der Schätze, die sie eingesammelt haben.

ALLGEMEINE EIGENSCHAFTEN

Die Grüfte, obgleich meisterhaft entworfen und erbaut, verfallen aufgrund von Vernachlässigung.

Bauweise. Die Räume im Inneren sollten feierlichen Gedenken und Begräbnisfeiern dienen. Das Mauerwerk ist hervorragend gearbeitet, ist jedoch im Lauf der Jahrzehnte langsam in den Schlamm abgesackt. Die Marmorböden und behauenen Wände neigen sich, sind aber ungefährlich.

Decken. Die meisten Decken des Grabmals wölben sich bis zu 2,50 m hoch. Viele sind mit nun verschimmelten und abblätternden Malereien von wolkenblauen Sommer- oder sternklaren Nachthimmeln geschmückt.

Licht. Abgesehen von einzelnen Lichtstrahlen in Gebiet 4 dringt kein natürliches Licht ins Innere des Mausoleums. In jeder Kammer befinden sich Wandhalter für Fackeln oder Laternen, aber sie alle sind leer.

Geräusche. Marmorne Böden und Wände tragen die Echos von Schritten und Stimmen durch das Gebäude.

4. ZEREMONIENKAMMER

Teile dieses Raums sind von grünem Wasser überflutet, das etwas füllt, was einst wohl ein Zeremonienbecken gewesen sein mag. Der Rest dieser marmornen Kammer befindet sich ein paar Stufen über dem Wasserspiegel, ist aber dennoch moosig und glitschig von Algen.

Dieser Raum diente einst dem stillen Gedenken und feierlichen Andenken zu Ehren der Toten. Diesen Zweck erfüllte er viele Jahre lang. Nun ist er brüchig und verwittert. Bevor sie starben, trugen die Grabräuber einzelne geldwerte Schätze von hier ins Gebiet 6.

5. NÖRDLICHE GRUFT

Das grüne Eisengitter, das diese Kammer absperren sollte, wurde aufgestemmt. Ein Teil des Riegels hängt noch immer in dem marmornen Rahmen. Die steinernen Sarkophage im Inneren erscheinen intakt, doch der Rest des Raums ist von Laub, Schlamm und umgeworfenen Urnen übersät.

Dieser Raum wurde vor einigen Jahren gründlich durch die Grabräuber ausgeplündert. Vor ihrem Tod schleppten die Grabräuber alle wertvollen Gegenstände ins Gebiet 6.

6. SÜDLICHE GRUFT

Das Eisengitter, das diese Kammer versperren sollte, hängt in den Angeln. Der Raum dahinter ist mit Schlamm und Blut besudelt, und zerfetzte Kleidung und abgesprungene Schnallen liegen überall verstreut. Aus toten Ranken und Knäueln aus Schilfrohr am Boden ragt eine rostige Axt.

Hierher sind die Grabräuber geflohen, um ihre Beute und ihr Leben vor dem Angriff des Modernen Schlurfers zu retten. Das ist ihnen nicht gelungen. Inmitten knöchelhohen Schlamms und Trümmern auf dem Boden liegen ihre vermodernden Rucksäcke und die Schätze, die sie zusammengerafft hatten.

Haben die drei Schreckgespenster noch nicht angegriffen, tun sie dies spätestens hier, wenn „ihre“ Schätze in Gefahr sind.

Schatz. Die Grabräuber haben Grabbeigaben, Kerzenhalter, Halterungen und andere Kunstobjekte im Wert von insgesamt 440 Goldmünzen (GM) sowie eine Spruchrolle der *Schwachen Genesung*, einen Trank der mächtigen Heilung und eine Glocke der Öffnung zusammengetragen.

7. GROSSES MAUSOLEUM

In dieser weitläufigen, großen Halle befinden sich Reihen aus versiegelten Fächern für Särge und Urnen. Der Raum neigt sich leicht nach Westen, wo er ungleichmäßig absackt. Angesichts des Wasserschadens und der Ansammlung von Binsen, Ranken und Schilf, die sich an die bemoosten Wände klammern, wurde der Raum offensichtlich bereits zuvor von Wasser überflutet. Goldene Pfännchen, die für Lampenöl vorgesehen sind, hängen von der Decke.

Der Anführer der Grabräuber hatte diesen Raum kaum betreten, als er auch schon angegriffen wurde. Daher glitzern hier und da Spuren von silbernen und goldenen Kelchen, Medaillons, Statuetten und anderen Erinnerungsstücken.

In der östlichen Wand der Kammer sind insgesamt 36 Tote bestattet. Wie es in Secomber Brauch war, wurde jedoch keiner von ihnen mit nennenswertem Reichtum beigesetzt.

Entwicklung: Sind der Moderner Schlurfer und der Todesalb bislang noch nicht aufgetaucht, finden sie sich hier.

Schatz. Viele der Erinnerungsstücke, die in dieser Kammer verteilt sind, sind zu Unrat verrottet. Einiger goldener Tand, silberne Begräbnisgegenstände und andere wertvolle persönliche Objekte im Wert von insgesamt 540 GM sind jedoch noch erhalten geblieben.

8. PROZESSIONSKORRIDOR

Die Tür zum nachfolgenden Gebiet ist zweifellos nachträglich eingebaut worden, dennoch ist auch sie jahrzehntealt. Der rote Granit in diesem Durchgang mag einst versiegelt gewesen sein, doch beim Absinken des Mausoleums haben sich Risse gebildet.

In die Schwelle über der Tür zu Gebiet 8 ist der Name Immersee eingraviert. Das Aufbrechen des zerbrochenen Siegels erfordert einen erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 17.

In dem Korridor, etwa 10 Meter hinter dem einst versiegelten Durchgang, hat Sylvene eine ihrer magischen Stelenfallen errichtet, die auf die Tür gerichtet ist. Gegenüber Eindringlingen, die durch die Risse in der Tür spähen, ist sie bei ihrer passiven Wahrnehmung im Nachteil.

Magische Stelenfalle. Die Stele kann Eindringlinge in einer Reichweite von bis zu 60 Fuß vor sich entdecken. Ihr passiver Wahrnehmungswert beträgt 18. Das Entschärfen oder Entzaubern der Falle erfordert einen erfolgreichen Fertigkeitwurf gegen 18. Wird sie ausgelöst, schleudert die Falle einen 60 Fuß langen Blitz. 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 drei Mal Blitze schleudern, bevor sie zu nichts weiter als einem reglosen Stein wird.

DAS MEDAILLON DES SICHEREN GELEITS

Die Zeichen des sicheren Geleits, die im Hügelgrab des Zauberers in einem vorherigen Abenteuer gefunden werden konnten, funktionieren auch hier. Kreaturen, die ein Medaillon des sicheren Geleits tragen, lösen die magische Stele zwar nicht aus, sind aber nicht gegen den Blitz immun, wenn die Falle von jemand anderem ausgelöst wird.

Abgesehen von der Falle dient dieser Korridor hauptsächlich dazu, Waltarns Gruft tiefer in den Hang hineinzuverlagern, um sie eine Zeit lang vor dem Erodieren und Absinken zu schützen.

Stützen aus rotem Granit und Verzierungen aus Gestein, das vielerorts entlang der nahen Klippen abgebaut wird, lockern die grauen Steine hier etwas auf. Obwohl der Korridor ganz offenkundig später erbaut wurde, leidet auch er unter dem absackenden Boden. Eingepasste Steine wurden im Lauf der Jahre durch langsame Bewegungen auseinandergezogen.

Der Korridor ist in deutlich besserem Zustand als sein nördliches Ende, wo ein zweites Siegel errichtet wurde, um ein weiteres Eindringen zu unterbinden. Diese Steinplatte ist besser verankert, sodass ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen 20 zum Aufbrechen erforderlich ist.

9. GEFLIESTER DURCHGANG

Der Durchgang hier ist mit zierlichen Fliesen in einem abstrakten, zwergischen Stil geschmückt. Obwohl die Stufen ungleichmäßig abgesackt sind, ist der Durchgang selbst eben und ordentlich.

Dieser kurze Durchgang war ein Geschenk von Artura an Sylvene, um sie beim Eintreten in Waltarns Grabstätte in Staunen zu versetzen. Sie sollte nie mit Fallen versehen sein, ist es nun aber. Bis hierher ist Tyreus in das Grabmal vorgedrungen, nachdem er es durch Gebiet 11 betreten hatte. Er hinterließ hier zwei Fallen, die Verknüpfte Glyphen (siehe Anhang A) verwenden. Das Finden jeder dieser Glyphen erfordert einen erfolgreichen Intelligenzwurf (Nachforschen) gegen 17.

Zunächst wurde eine Alarmglyphe an den Stufen (A) platziert, um Tyreus zu warnen und ihn wissen zu lassen, dass es Zeit ist, *Trugbild projizieren* zu wirken und in Gebiet 11 aufzutauchen.

Weiterhin wurde eine Erkennungsglyphe auf den Stufen an beinahe der gleichen Stelle (A) angebracht, die mit einer Effektglyphe (B) verbunden ist, die *Furcht* (SG 17) die Stufen hinauf in Richtung Osten wirkt, wenn eine beliebige humanoide Kreatur die Erkennungsglyphe berührt oder passiert.



Tyreus' Ziel ist es, eingeschüchterte Eindringlinge in Richtung der Zauberglyphen in Gebiet 19 zu treiben.

10. GEDENKKAMMER

- In dieser grauen Kammer befinden sich halbe Säulen, Bögen und vertiefte Wandgemälde in ausgezeichnetem Zustand. Die Südwand zeigt einen weitläufigen, schimmernden See und grüne Hochländer unter strahlenden Wolken. Die Nordwand ist in vier Abschnitte geteilt. Sie zeigen jeweils das stilisierte Porträt einer Zwergin, eines menschlichen Mannes, einer menschlichen Frau und – der Größe der Einzelheiten nach zu urteilen – eines männlichen Riesen.

Der Hochlandsee ist eine Abbildung des Hochsternsees in den nördlichen Regionen des Hochmoors – ein Ort, in den Waltarn sich verliebte, als er ihn mit den anderen Abenteurern besuchte. Die Wandgemälde sind das Werk des Künstlers Saraque Himmelshügel aus Tiefwasser.

Die vier hier abgebildeten Gestalten sind die Mitglieder von Sylvenes letzter Abenteurergruppe. Sie war es auch, die die Abbildungen in Auftrag gab. Von links nach rechts sind es:

- Artura Dwaircalis
- Waltarn Immersee
- Sylvene selbst
- Hamish Fällhand

Tyreus hasste diesen Raum. Er hat eine Glyphe der Abwehr in Waltarns Gesicht verborgen, die *Tödliches Phantom* auf den ersten Humanoiden wirkt, der sich dichter als 5 Fuß an die Glyphe heranbewegt.

11. GROSSE KRYPTA

- Von der blau-goldenen Gewölbedecke über das runde Messingsiegel am Boden bis hin zu den schlichten Sarkophagen aus Stein wirkt diese Krypta aufwendig gestaltet und vollkommen intakt.

Die Sarkophage hier beinhalten die Särge von Sylvene und Waltarn – ungeöffnet und unversehrt – sowie einen zurückgesetzten Gebetsbereich im Norden und eine rituelle Reinigungsstätte im Süden. Die Säulen, die den Raum stützen, sind mit denselben spiralförmigen Wirbeln verziert wie die Stele vor dem Hügelgrab des Zauberers (in "In scharlachroten Flammen"). Alle metallenen Halterungen in diesem Gebiet sind von einer grünen Patina überzogen und bilden ähnliche Spiralformen nach.

Sylvene kehrte nicht wie beabsichtigt an die Schwertküste zurück. Daher ist ihr Sarkophag leer. (Sie ist irgendwo auf Ravnica beigesetzt.)

In das Messingsiegel ist ein Kreis der Teleportation eingätzt. Er wurde von Sylvene genutzt, um diesen Ort zu besuchen, von Artura, um ihn zu warten, und von Tyreus, um ihn zu plündern.

Während seines Aufenthalts hier entwendete Tyreus fünf Schlusssteine der Schöpfung aus der Krypta.

Sie waren in die östliche Wand eingefasst gewesen und wurden nie eingestimmt, sodass ihre Macht bald ihm gehören kann.

Entwicklung: Wenn er es einrichten kann, scheint Tyreus beim Eintreffen der Abenteurer in der Mitte des Kreises der Teleportation zu stehen. (Es handelt sich um ein illusionistisches Abbild von Tyreus, der sich Hunderte von Meilen entfernt am Hochsternsee befindet und den Zauber *Trugbild projizieren* verwendet.) Tyreus wollte die Abenteurer sehen – sowohl, um seine Neugier zu befriedigen, als auch, um sie auszuspähen, sollten sie seine Falle überleben. Er hat vor, einen der Abenteurer entkommen zu lassen, um Furcht zu schüren.

In der Zwischenzeit freut er sich, sich mit den Abenteurern zu unterhalten und so viel er nur kann von ihnen zu erfahren. Er versucht, ihre Aufmerksamkeit auf sich selbst zu bündeln, sodass seine Diener sich ihnen nähern können: Tyreus hat zwei dunkle **Assassinen** in der Krypta platziert. Sie waren gemeinsam mit ihm angekommen, und er ließ sie hier zurück. Sie haben sich Verstecke in der Krypta gesucht und versuchen, der Entdeckung durch die Abenteurer zu entgehen, bis Tyreus das Zeichen zum Angriff gibt.

Falle. Tyreus' letzte Falle ist ein Paar verknüpfter Glyphen: eine Erkennungsglyphe (A) am Boden zwischen den Särgen und eine Effektglyphe (B), die eine Feuerwand erzeugt, um den Eingang zu versperren.

Schatz. Grabbeigaben, Erinnerungsstücke, Gebetsgegenstände und andere nicht-magische Schätze in diesem Gebiet bestehen hauptsächlich aus Silber und sind insgesamt 510 GM wert. In einer Gebetsschale im nördlichen Teil der Krypta warten weitere Schätze, die Tyreus übersehen hat: zwei Splitter der Schöpfung (siehe Anhang B).

VARIANTE: DUNKLE ASSASSINEN

Tyreus' Assassinen sind schattenhafte Monstrositäten, die er tief in den Labyrinthen unter Ravnica gefunden hat. Sie haben kiesige, graue, haarlose Haut, keine Münder und sind stumm. Sie brauchen weder Nahrung noch Wasser, aber sie atmen und schlafen. Werden sie niedergestreckt, lösen sie sich in Rauch auf und lassen ihre Ausrüstung zurück.

Diese Assassinen glauben, dass Tyreus zurückkehren wird, doch das ist unwahrscheinlich.

TYREUS KAM ZUM REDEN

Tyreus hört sich liebend gern selbst reden. Er hält sich für einmalig schlau und unverdient einsam. An diesem Punkt macht er sich keine Sorgen darum, dass die Abenteurer ihm in die Quere kommen könnten. Viel lieber möchte er prahlen, ihre Auslöschung befehlen und reden, während sie gegen seine Assassinen kämpfen.

Dabei kann Tyreus Folgendes erwähnen:

- Er hat erst kürzlich aus den Tagebüchern, die er aus Sylvenes Bibliothek entwendete, erfahren, dass Waltarn Immersee sein Großvater war. Er ist nicht sonderlich beeindruckt von Waltarn und hält ihn für einen schwächlichen, gewöhnlichen Einfaltspinsel.
- Waltarn und seine Familie wollten ihn nicht wieder zum Leben erwecken, nachdem er auf einem Abenteuer umkam. „Solche Feiglinge“, mag Tyreus vielleicht sagen. „Solch ein Mangel an einer Vision.“
- Tyreus hat die fünf Schlusssteine der Schöpfung an sich genommen, die Sylvene gemeinsam mit Waltarn hier verstecken wollte. Mit ihnen wird er „einen Ort für sich selbst erschaffen, der den Anhängern, die er verdient, würdig ist“.

TEIL 3: WAS KOMMT ALS NÄCHSTES?

Die Abenteurer haben nun sowohl neue Informationen als auch neue Fragen über den weiteren Verlauf des Abenteuers, der sie tiefer ins Hochmoor hineinführen wird, wo sie nach dem gefährlichen Versteck suchen werden, in dem Waltarn zu Tode gekommen ist. Dort befinden sich entscheidende Geheimnisse über den Stein der Schöpfung.

ANHANG A: NEUE ZAUBER

Tyreus verwendet den Zauber *Verknüpfte Glyphen*, um Sylvenes Grabstätte mit Fallen vor Eindringlingen wie den Abenteurern zu schützen. Erlernen andere diesen Zauber, kann er in den Zauberlisten für Barden, Kleriker, Magier und Artifizienten auftauchen. Der Zauber *Mächtige Festung* erschien als Erstes in Xanathars Ratgeber für Alles und ist hier noch einmal nachzulesen.

VERKNÜPFTE GLYPHEN

Bannzauber Stufe 3

Zeitaufwand: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (Rauchwerk und Diamantpulver im Wert von mindestens 300 GM, die der Zauber verbraucht)

Wirkdauer: Bis zum Entzaubern oder Auslösen

Beim Wirken dieses Zaubers bringt man eine Erkennungsglyphe an, die später am Ort einer weiteren, verknüpften Glyphe einen magischen Effekt hervorruft. Man zeichnet die Erkennungsglyphe entweder auf eine Oberfläche (wie etwa einen Tisch oder eine Stelle am Boden oder der Wand) oder in ein Objekt, das sich verschließen lässt (etwa ein Buch, eine Schriftrolle oder eine Schatzkiste), um die Glyphe zu verbergen. Die Glyphe kann ein Gebiet bedecken, das nicht größer ist als 10 Fuß im Durchmesser.

Wird die Oberfläche oder das Objekt weiter als 10 Fuß von dort wegbewegt, wo man den Zauber gewirkt hat, ist die Erkennungsglyphe gebrochen und der Zauber endet, ohne je ausgelöst zu werden.

Beide Glyphen sind beinahe unsichtbar. Ein erfolgreicher Intelligenzwurf (Nachforschen) gegen den Wert für Rettungswürfe gegen Zauber ist erforderlich, um sie aufzuspüren.

Beim Wirken des Zaubers legt man fest, wodurch die Erkennungsglyphe ausgelöst wird. Die typischsten Auslöser für Glyphen, die auf einer Oberfläche angebracht wurden, sind Berührung oder das Stehen auf der Glyphe, das Entfernen eines Objekts von der Glyphe, das Annähern bis auf eine bestimmte Entfernung oder das Bewegen des Objekts, auf dem die Glyphe angebracht wurde. Glyphen, die auf einem Objekt angebracht wurden, werden meist durch das Öffnen des Objekts, der Annäherung bis auf eine gewisse Entfernung oder das Sehen oder Lesen der Glyphe ausgelöst. Ist eine Glyphe ausgelöst, endet der Zauber.

Man kann den Auslöser weiter verfeinern, sodass der Zauber nur unter bestimmten Voraussetzungen auslöst: durch bestimmte körperliche Eigenschaften (wie etwa Größe oder Gewicht), Kreaturen (damit der Schutz beispielsweise nur durch Aberrationen oder Dunkel elfen ausgelöst wird) oder Gesinnung. Zudem kann man Bedingungen festlegen, dass Kreaturen die Glyphe nicht auslösen – etwa solche, die ein bestimmtes Passwort sagen.

Beim Aufbringen der Erkennungsglyphe wählt man eine Alarmglyphe oder Zauberglyphe zum Verknüpfen.

Alarmglyphe. Man erschafft und verknüpft auf magische Weise zwei Glyphen: eine Erkennungsglyphe und eine Effektglyphe. Diese beiden Glyphen dürfen nicht weiter als 100 Fuß voneinander entfernt sein. Sonst endet der Zaubereffekt. Wird die Erkennungsglyphe ausgelöst, reagiert die Effektglyphe wie der Zauber *Alarm* und erzeugt ein Klingeln im Kopf des Zauberwirkers, solange dieser sich nicht weiter als eine Meile von der Effektglyphe entfernt aufhält. Sollte man schlafen, weckt das Klingeln einen auf.

Zauberglyphe. Man erschafft und verknüpft auf magische Weise zwei Glyphen: eine Erkennungsglyphe und eine Effektglyphe. Diese beiden Glyphen dürfen nicht weiter als 100 Fuß voneinander entfernt sein. Man kann einen vorbereiteten Zauber der 4. Stufe oder niedriger in der Effektglyphe speichern, indem man ihn als Teil der Erschaffung der Glyphen wirkt. Der Zauber muss eine einzelne Kreatur oder ein Gebiet als Ziel haben. Der gespeicherte Zauber hat, wenn er auf diese Weise gewirkt wird, keinen sofortigen Effekt. Wird die Erkennungsglyphe ausgelöst, wird der in der Effektglyphe gespeicherte Zauber gewirkt. Hat der Zauber ein Ziel, wirkt er auf die Kreatur, die die Glyphe ausgelöst hat. Betrifft der Zauber ein Gebiet, liegt das Zentrum dieses Gebiets auf der Effektglyphe. Beschwört der Zauber feindselige Kreaturen oder erschafft gefährliche Objekte oder Fallen, erscheinen diese so nah wie möglich neben der Effektglyphe. Erfordert der Zauber Konzentration, hält seine Wirkung bis zum Ende der vollständigen Wirkdauer an.

Auf höheren Stufen. Wirkt man diesen Zauber mithilfe eines Zauberplatzes der 5. Stufe oder höher, um eine Zauberglyphe zu erschaffen, kann man jeden Zauber bis zur gleichen Stufe des verwendeten Platzes darin speichern.

MÄCHTIGE FESTUNG

Beschwörung der 8. Stufe

Zeitaufwand: 1 Minute

Reichweite: 1 Meile

Komponenten: V, G, M (ein Diamant im Wert von mindestens 500 GM, den der Zauber verbraucht)

Wirkdauer: Sofort

Eine Festung aus Stein bricht in einem vom Zauberwirker bestimmten quadratischen Gebiet, das er innerhalb der Reichweite sehen kann, aus dem Boden hervor. Jede Kante des Gebiets ist 120 Fuß lang, und es dürfen sich keine Gebäude darauf befinden. Alle Kreaturen in dem Gebiet werden beim Aufsteigen der Festung unverletzt hochgehoben.

Die Festung verfügt über vier 30 Fuß hohe Türme mit quadratischen Fundamenten. Jede Seite ist 20 Fuß lang, und in jeder Ecke befindet sich ein Geschützturm. Die Türme sind miteinander durch jeweils 80 Fuß lange Steinmauern verbunden, die einen abgeriegelten Bereich erzeugen. Jede Mauer ist 1 Fuß dick und besteht aus einzelnen Elementen, von denen jedes 10 Fuß breit und 20 Fuß hoch ist. Jedes Element grenzt entweder an zwei weitere Elemente oder ein Element und einen Turm an. Du kannst bis zu vier Türen aus Stein in der Außenmauer der Festung platzieren.

Inmitten des abgeriegelten Bereichs steht ein kleiner Wohnturm. Der Wohnturm besteht aus einem quadratischen Fundament mit einer Kantenlänge von jeweils 50 Fuß sowie drei Stockwerken mit 10 Fuß hohen Decken. Jedes der Stockwerke lässt sich in so viele Räume aufteilen, wie man will, solange die Wände eines jeden Raums mindestens 5 Fuß lang sind. Die Stockwerke des Wohnturms sind durch steinerne Treppen miteinander verbunden. Seine Wände sind 15 cm dick, und die inneren Räume verfügen entweder über Steintüren oder offene Türbögen. Der Wohnturm ist so eingerichtet und ausgestattet, wie der Zauberwirker es vorstellt, und hat genug Lebensmittel vorrätig, um jeden Tag ein Bankett aus neun Gängen für bis zu 100 Gäste auszurichten. Werden Möbelstücke, Nahrung und andere Objekte aus der Festung entfernt, zerfallen sie zu Staub.

Die Belegschaft aus einhundert unsichtbaren Dienern befolgt jeden Befehl, der ihr von Kreaturen, die man beim Wirken des Zaubers festlegt, gegeben wird. Jeder Diener funktioniert, als wäre er durch den Zauber *Unsichtbarer Diener* erschaffen worden.

Die Wände, Türme und der Wohnturm bestehen aus Stein, der beschädigt werden kann. Jeder 10 x 10 Fuß große Abschnitt hat eine Rüstungsklasse von 15 und 30 Trefferpunkte pro 2,5 cm Dicke. Er ist immun gegen Gifte und psychischen Schaden. Fallen die Trefferpunkte eines Abschnitts auf 0, wird er zerstört. Dadurch können weitere Abschnitte (gemäß der Entscheidung der Spielleitung) absinken oder einstürzen.

Nach sieben Tagen oder wenn man den Zauber an einem anderen Ort wirkt, fällt die Festung in sich zusammen und versinkt wieder im Boden. Alle Kreaturen, die sich im Inneren befunden haben, werden sanft am Boden abgesetzt.

Wird der Zauber ein Jahr lang alle sieben Tage am gleichen Ort gewirkt, so wird die Festung permanent.

ANHANG B: NEUE ARTEFAKTE

Ein Teil dieses neuen Artefakts kann in Sylvenes Krypta in Gebiet 11 gefunden werden. Der Schlussstein aus dem vorherigen Abenteuer wurde von Sylvene mithilfe von Teilen des Steins der Schöpfung erschaffen.

STEIN DER SCHÖPFUNG

Wundersamer Gegenstand, Artefakt (erfordert Einstimmung)

Seltene Geschichten und Legenden, die vom Stein der Schöpfung berichten, behaupten, er wäre wie ein Meteor aus irgendeinem weit entfernten Winkel der Äußeren Ebenen oder dem Fernen Reich auf die Materielle Ebene gestürzt. Ähnliche Legenden auf zahlreichen Welten sprechen von Steinen, die Gebäude und Inseln aus Magie erschaffen – wie ein Haus aus einem Saatkorn. Sie deuten an, dass der Stein der Schöpfung kein einzigartiges Artefakt ist, beziehungsweise dass seine zahlreichen Teile von einer einzelnen Quelle stammen, die noch größer ist, als die Gelehrten vermuten.

Der blanke, schwarze Stein wirkt brüchig wie Schiefer, ist jedoch so hart wie Granit und von Adern aus Gold und Platin durchzogen. Der ursprüngliche, vollständige Stein der Schöpfung hatte die Gestalt eines massiven Steinblocks – ähnlich einer Steinsäule –, doch viele wussten, dass es unmöglich war, die wahre Größe des Steins zu erraten – oder auch nur zu sagen, ob die Idee eines „vollständigen“ Steins der Schöpfung überhaupt auf das Artefakt zutrifft. Vielleicht sind noch weitere Brocken aus dem Stein – durch interplanare Bewegungen und die Magie der Artefakte selbst – im Multiversum verstreut.

Zufällige Eigenschaften. Der Stein der Schöpfung besitzt die folgenden zufälligen Eigenschaften:-

- 2 geringere vorteilhafte Eigenschaften
- 1 höhere vorteilhafte Eigenschaft

Steinmetz. Während man auf den Stein der Schöpfung eingestimmt bist, ist man erfahren im Umgang mit Steinmetzwerkzeug, das man dazu verwenden kann, Teile vom Stein abzutrennen und so geringere Artefakte herzustellen.

In Stücke schneiden. Der Stein der Schöpfung dient als Ursprung für kleinere Artefakte, die ihre Macht aus ihm beziehen. Diese Teile erlauben es, einen Teil der Macht des Steins für sich und andere zu formen und nutzbar zu machen.

Man kann zwei verschiedene Größen herstellen: einen Splitter der Schöpfung oder einen Schlussstein der Schöpfung. Diese geringeren Artefakte erfordern ihre eigene Einstimmung.

Aus dem existierenden Brocken können bis zu elf Splitter der Schöpfung sowie zuzüglich bis zu neun Schlusssteine hergestellt werden. Ein Splitter ähnelt einem Steinsplitter von der ungefähren Größe einer menschlichen Hand. Ein Schlussstein ist mindestens fünf Mal so dick.

Sind alle Splitter und Schlusssteine abgetrennt, bleibt ein Stück des Steins übrig, das sich allen Versuchen, weitere Teile herauszuschlagen, widersetzt. Die kleinste Version des Steins ist etwa von derselben Größe wie eine winzige Kreatur.

Das Auslöschen oder Neuformen von Schöpfungen

Obwohl der Stein der Schöpfung selbst keine Gebäude oder Halbebenen erschaffen kann, kann man, während man auf ihn eingestimmt ist, jedes Gebäude oder jede Halbebene, die von einem Schlussstein oder Splitter erschaffen wurde, neu ordnen oder renovieren – solange man sich nicht weiter als eine Meile von dem Stein entfernt befindet und man das Gebäude oder die Halbebene sehen oder anderweitig wahrnehmen kann. So kann man beispielsweise Türen

hinzufügen, Fenster versiegeln, Räume neu aufteilen oder sogar ein Gebäude entzaubern, das von einem Schlusstein erschaffen wurde. Dazu muss man sich 1 Minute lang wie auf einen Zauber konzentrieren und sich die Änderungen, die man vornehmen will, vor dem inneren Auge ausmalen. Die Veränderungen treten im Lauf dieser Minute langsam ein. Sie können keinen Schaden verursachen oder einer Kreatur unmittelbar Leid zufügen. Ein entzaubertes Gebäude zieht sich langsam zurück und wird allmählich zu nichts. Kreaturen bleiben dabei unverletzt.

Zerstören des Steins. Der Stein der Schöpfung ist ein seltsames Artefakt, das zwar in kleinere Teile zerlegt werden kann, der Stein selbst ist jedoch vor den meisten Schäden gefeit. Nur der Schmied, der auf den Stein eingestimmt ist, kann ihn bearbeiten. Werden die kleineren Artefakte, die von dem Stein abstammen (und ihre Schöpfungen) zerstört, so wird der Stein selbst dadurch nicht beschädigt.

Der Stein der Schöpfung wird zerstört, wenn er das Elementare Chaos erreicht oder mit einem gegabelten Metallstab zerschlagen wird, der auf das Elementare Chaos eingestimmt ist (gemäß des Zaubers *Ebenenwechsel*). Der Stein zerspringt dann in harmlose, inaktive Felssplitter. Orte, die durch die Splitter und Schlussteine erschaffen wurden, stürzen in sich zusammen, verfallen oder verblassen zu Nichts, wenn der Stein der Schöpfung zerstört wird. Ob der Stein der Schöpfung selbst Teil eines noch größeren Artefakts ist, ist nicht bekannt.

SPLITTER DER SCHÖPFUNG

Wundersamer Gegenstand, Artefakt (erfordert Einstimmung)
Dieser stabile, handtellergroße Splitter ist ein kleinerer Teil des Steins der Schöpfung und beinhaltet einen Teil seiner Macht.

Verknüpfter Raum. Jeder Splitter der Schöpfung ist untrennbar mit einem Raum seiner Halbebene verbunden – entsprechend des Zaubers *Halbebene*. Dieser Raum existiert ebenso lange wie der Splitter und der Stein der Schöpfung. Eine Tür zu diesem Raum existiert nur, wenn sie während des Zaubers *Halbebene* erschaffen wurde – unabhängig davon, ob ein Splitter der Schöpfung während des Wirkens verwendet wurde oder nicht.

Halbebene. Während man auf einen Splitter der Schöpfung eingestimmt ist, kann man nach Belieben *Halbebene* wirken, jedoch nur den Raum auf der Halbebene erreichen, der mit dem Splitter der Schöpfung oder mit einer anderen Halbebene, deren Natur und Inhalt man kennt, verbunden ist – und auch nur dann, wenn die gewählte Halbebene durch einen anderen Teil des Steins der Schöpfung erschaffen wurde.

Einen Splitter zerstören. Ein Splitter der Schöpfung ist ein eigenständiges Artefakt und somit vor dem meisten Schaden gefeit. Der Zauber *Auflösung* reicht jedoch aus, ihn zu zerstören.

Nachdem er einmal eingestimmt wurde, wird ein Splitter, der 1W4+1 Tage nicht eingestimmt ist, zu einem inaktiven, machtlosen Stein.

Wird der Stein der Schöpfung zerstört, wird die Einstimmung aller seiner Splitter gebrochen. Sie verlieren alle magischen Eigenschaften, und verknüpfte Räume auf Halbebenen hören auf zu existieren. Kreaturen oder Objekte in diesem Raum werden augenblicklich in die Nähe des zerstörten Splitters befördert.

Erreicht er das Elementare Chaos oder wird er von einem gegabelten Metallstab getroffen, der – gemäß des Zaubers *Ebenenwechsel* – auf das Elementare Chaos eingestimmt ist, wird der Splitter zerstört.

SCHLUSSTEIN DER SCHÖPFUNG

Wundersamer Gegenstand, Artefakt (erfordert Einstimmung)

Ein Schlusstein der Schöpfung ist ein Teil des Steins der Schöpfung, für gewöhnlich etwa 3 bis 5 cm lang. Ein Steinmetz, der auf einen Stein der Schöpfung eingestimmt ist, kann ihn entweder grob behauen oder sauber schleifen und polieren.

Zufällige Eigenschaften. Ein Schlusstein der Schöpfung besitzt die folgenden zufälligen Eigenschaften:

- 1 geringere vorteilhafte Eigenschaft
- 1 vorteilhafte Manifestation
- 1 nachteilige Manifestation

Extradimensionale Orte Du kannst den Schlusstein dazu verwenden, einen extradimensionalen Raum – wie etwa *Mordenkainens Herrliches Herrenhaus* herbeizurufen. Das geht am einfachsten, indem man den Zauber mithilfe der Macht des Artefakts wirkt. Dies erfordert keine Zauberplätze oder Materialkomponenten. Jedes Mal, wenn man einen Zauber mit dem Artefakt wirkt, ersetzt dieses Wirken das vorherige. Weitere Einzelheiten über das Kontrollieren einer herbeigerufenen Halbebene oder eines extradimensionalen Raumes findest du unter „Einzelheiten zum Errichten“.

Gebäude errichten. Man kann den Schlusstein verwenden, um ein physisches Gebäude auf der materiellen Ebene zu errichten. Das geht am einfachsten, indem man den Zauber *Mächtige Festung* mithilfe der Macht des Artefakts wirkt. Dies erfordert keine Zauberplätze oder Materialkomponenten. Jedes Mal, wenn man einen Zauber mit dem Artefakt wirkt, ersetzt dieses Wirken das vorherige. Weitere Einzelheiten über das Kontrollieren einer herbeigerufenen Halbebene oder eines extradimensionalen Raumes findest du unter „Einzelheiten zum Errichten“. Orte, die durch Schlussteine herbeigerufen werden, können durch wiederholtes Zauberwirken nicht permanent werden.

Verbundene Räume. Man kann mehrere Schlussteine verwenden, um größere Räume zu erschaffen – ob nun nebeneinanderliegend oder miteinander verbunden. Man kann auf diese Weise sogar Gebäude auf der Materiellen Ebene und in extradimensionalen Räumen miteinander kombinieren. Ist man auf einen Schlusstein eingestimmt, während man sich auf einen weiteren Schlusstein einstimmt, verbinden sich diese Schlussteine zu einem einzelnen Artefakt (und nehmen nur einen Einstimmungsplatz ein). Ihre Eigenschaften und ihr Schicksal werden dadurch untrennbar miteinander verknüpft. Man kann nicht mehr als drei Schlussteine gleichzeitig kombinieren bzw. sich auf sie einstimmen.

Einen Schlusstein zerstören Ein Schlusstein ist ein eigenständiges Artefakt und somit vor dem meisten Schaden gefeit. Der Zauber *Auflösung* ist jedoch ausreichend, einen nicht eingestimmten Schlusstein zu zerstören.

Wurde er mindestens einmal eingestimmt, braucht ein Schlusstein weitere Einstimmung, um seine magische Macht aufrechtzuerhalten. Andernfalls werden seine Schöpfungen auf der materiellen Ebene innerhalb von 1W12+1 Tagen langsam verfallen, und eine Halbebene, die auf einen Schlusstein angewiesen ist, fällt innerhalb von 1W20+10 Minuten in sich zusammen. Weitere zerstörerische Kräfte – wie etwa Feuer – beschleunigen die Vernichtung. Eine Halbebene, die durch einen Schlusstein erschaffen oder aufrechterhalten wird, befördert bei ihrem Zusammenbruch alle Kreaturen, die sich in ihr befinden, in ihre jeweiligen Heimatwelten.

Ist die Schöpfung eines Schlussteins vollständig zerstört, wird der Schlusstein zu einem machtlosen Stück Stein.

Wird der Stein der Schöpfung zerstört, wird die Einstimmung aller seiner Schlussteine aufgehoben. Sie verlieren sämtliche magischen Eigenschaften und ihre Schöpfungen fallen in sich zusammen oder verblassen zu nichts.

Erreicht er das Elementare Chaos oder wird er von einem gegabelten Metallstab getroffen, der – gemäß des Zaubers *Ebenenwechsel* – auf das Elementare Chaos eingestimmt ist, wird der Schlusstein zerstört.

Einzelheiten zum Errichten

Man kann die Schöpfung eines Schlussteins mit allen Einzelheiten verschönern, die man sich vorstellen kann. Man kann außerdem den Grundriss und die strukturellen Eigenschaften seiner Schöpfungen wie folgt umgestalten.

Entwurf einer Halbebene

Mithilfe eines einzelnen Schlussteins kann man einen extradimensionalen Raum in Form einer Kuppel oder einer Pyramide heraufbeschwören. Das Bauwerk kann eine Kantenlänge von bis zu 1 Meile haben und auf jedem Terrain stehen, das man sich vorstellt. Die Ränder dieses Raumes sind fest und unpassierbar, doch sie können unsichtbar sein, sodass ein Raum sich scheinbar endlos erstreckt, wenn man das will. Mithilfe zusätzlicher Schlussteine kann man seine Schöpfung um eine weitere Quadratmeile erweitern und Terrainarten verbinden oder hinzufügen.

Auf jeder Quadratmeile kann sich ein einzelnes Gebäude bis zu einer Größe entsprechend Mordenkainens Herrlichen Herrenhauses – mit all den Dienern und Festmahlen – oder eine Reihe kleinerer Gebäude, deren Gesamtfläche der des Herrlichen Herrenhauses entspricht, befinden.

Man kann keine Flora und Fauna erschaffen, die Schaden verursacht oder Kreaturen anderweitig Leid zufügt. Erschafft man Klippen, Gewässer oder andere natürliche Gebilde, können Kreaturen von diesen herabstürzen, darin ertrinken oder auf andere Weise zu Schaden kommen.

Entwurf der Physischen Bauwerke

Mit einem einzelnen Schlusstein kann man ein Gebäude ähnlich der Mächtigen Festung erschaffen – mit der zusätzlichen Flexibilität, diese Festung nicht nur

hinsichtlich ihres Aussehens, sondern auch ihrer substanzialen Effekte anpassen zu können. Mithilfe eines einzelnen Schlussteins kann man die Wände, offenen Räume, Böden, Türen und anderen Eigenschaften der Mächtigen Festung neu strukturieren – vorausgesetzt, dass man 150 Würfel mit einer Kantenlänge von 10 Fuß nicht überschreitet. Die Festung kann sich über einen Teich, einen Fluss oder über ein anderes Gewässer erstrecken. Sie kann kühne oder gar gefährliche Formen annehmen (wie etwa tiefe Gruben, überflutete Kammern oder Ähnliches). Ist der Entwurf erst einmal herbeigerufen, ist nicht garantiert, dass er sein eigenes Gewicht tragen oder der Witterung oder dem Zahn der Zeit widerstehen kann.

Man kann eine beliebige Anzahl an Dienern des Gebäudes als Wachen aufstellen. Ihre Werte entsprechen denen eines Unsichtbaren Dieners – mit dem Zusatz, dass ihr Wert in passiver Wahrnehmung dem des Wirkers entspricht. Allerdings kann man nicht durch ihre Sinne wahrnehmen. Die Diener können Glocken läuten oder die Umgebung auf andere Art und Weise nutzen, um Alarm zu schlagen.

Manifestationen

Jeder Ort und jedes Gebäude, das durch einen Schlusstein der Schöpfung herbeigerufen wird, besitzt besondere, unvorhergesehene Manifestationen, die seinen Aufbau und sein Erscheinungsbild beeinflussen. Einige Manifestationen sind von Vorteil, andere von Nachteil. Sie ändern sich jedes Mal, wenn ein Schlusstein verwendet wird, um ein Gebäude oder einen Ort herbeizurufen. Die Spielleitung kann die folgenden Tabellen zum Auswürfeln oder Festlegen heranziehen oder einzigartige Manifestationen, basierend auf den jeweiligen Schöpfungen, ersinnen.

VORTEILHAFTHE MANIFESTATIONEN

w100	Manifestation
01–20	Deine Schöpfung hat einen Geruch, der dir angenehm ist, selbst wenn es keine offensichtliche Quelle dafür gibt.
21–30	Du kannst 1 Minute damit verbringen, alle leicht verdeckenden Bedingungen innerhalb von 120 Fuß in deiner Schöpfung zu zerstreuen.
31–40	Innerhalb deiner Schöpfung kannst du ein Mal pro Tag Nahrung und Wasser erschaffen wirken, ohne einen Zauberplatz dafür aufwenden zu müssen.
41–50	Während du dich in deiner Schöpfung aufhältst, kannst du im Umkreis von 30 Fuß jede gesprochene Sprache verstehen..
51–60	Bestien finden deine Schöpfung anziehend oder abstoßend (du entscheidest).
61–70	Bei der Erschaffung deiner Schöpfung entscheidest du, welche Wetterbedingungen darin herrschen können..
71–80	Während du dich in deiner Schöpfung aufhältst, kannst du nicht verzaubert oder in Furcht versetzt werden.
81–90	Alle Gebäude in deiner Schöpfung haben eine Rüstungsklasse von +2.
91–00	Innerhalb deiner Schöpfung bist du bei Würfeln auf passive Wahrnehmung im Vorteil.

NACHTEILIGE MANIFESTATIONEN

w100	Manifestation
01–20	In deiner Schöpfung herrscht ein unangenehmer Geruch, selbst wenn es keine Quelle dafür gibt.
21–30	Deine Schöpfung ist anfällig für Dunst, Nebel und andere leicht verdeckende Bedingungen.
31–40	In deiner Schöpfung sind die Tage oder Nächte (du entscheidest) ungewöhnlich lang.
41–50	Gebäude in deiner Schöpfung haben nur Schießscharten anstelle von Fenstern.
51–60	Bestien fallen entweder in deine Schöpfung ein oder meiden sie.
61–70	In deiner Schöpfung herrschen seltsame Wetterbedingungen (die Spielleitung entscheidet was und wann).
71–80	Alle Mindestwürfe auf Proben zum Aufspüren oder Verfolgen von Kreaturen in deiner Schöpfung erhöhen sich um 2.
81–90	Alle Gebäude in deiner Schöpfung haben eine Rüstungsklasse von -2.
91–00	Innerhalb deiner Schöpfung bist du bei Würfeln auf passive Wahrnehmung im Nachteil.

CREDITS

Adventure Writing & Maps: Will Hindmarch
Adventure Graphic Designer: Bree Heiss
Illustrators: Andrey Kuzinskiy and Lindsey Look

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.