

# ABENTEUER IN DEN FORGOTTEN REALMS

---



# IN SCHARLACHROTEN FLAMMEN

**Z**wei Rote Zauberer von Thay sind auf geheimer Mission ins Hochmoor östlich der Schwertküste unterwegs. Sie suchen irgendetwas ...

oder irgendjemanden. Was auch immer die Roten Zauberer in den kalten und windgepeitschten Hügeln zu finden hoffen: Wenn sie es geheim halten wollen, sollten sie es rasch aufspüren. Zum Wohle aller. Selbst die Söldner, die sie zuvor in die Wildnis begleitet hatten, sind sich einig: Irgendjemand sollte sie aufhalten.

Die Verfolgung der Roten Zauberer führt die Abenteurer zu einem Hügelgrab inmitten der wilden Graslandschaft der hohen Heide. Dort entdecken sie die Überreste des Sanktums eines Magiers, das noch immer geplündert wird. Das Schicksal seiner Geheimnisse und Schätze liegt nun in den Händen der Abenteurer – und wenn sie nicht vorsichtig sind, können die Dinge rasch außer Kontrolle geraten.

Dieses „Dungeons & Dragons“-Abenteuer ist auf vier bis sechs Charaktere der 8. Stufe ausgelegt. Zum Spielen braucht ihr nur diesen Text und die D&D-Grundregelwerke. Im Abenteurerhandbuch für die Schwertküste könnt ihr zudem noch mehr über das Hochmoor von Faerûn erfahren.

## BEGINN EINER REIHE

Dieses Abenteuer ist das erste einer mehrteiligen Reihe. Ganz gleich, ob ihr es als Teil unserer Abenteuerreihe spielt oder es in eure bestehende Kampagne einflechtet: Lest bitte „Teil 3: Was geschieht als Nächstes?“, um zu erfahren, wohin einige dieser Handlungsfäden führen – und wie ihr sie an eine andere Kampagne anpassen könnt.

Dieses Abenteuer reißt die zukünftige Rolle eines wiederkehrenden Bösewichts an, ohne dabei seine Beweggründe, Geschichte oder Pläne vollkommen aufzudecken. Dies wird erst in den folgenden Abenteuern geschehen. Falls ihr nicht warten oder für eure Kampagne einen eigenen Schurken ins Spiel bringen wollt, 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 euch, auf dramatische Weise Fragen nach Loyalität, Ehrgeiz und Wissen zu erkunden. Zukünftige Abenteuer in dieser Reihe erweitern diese Fragestellungen um die Erkundung der Vergangenheit der Schwertküste und die Konsequenzen der Entscheidungen der Spieler in jedem dieser Abenteuer.

## HINTERGRUND

Ein einsamer Zauberer durchstreift die Lande. Ein Besucher aus einer anderen Welt. Auf der Suche nach Geschichten und Legenden wandelt er in den Fußspuren jener, die lange vor ihm die Schwertküste bereisten. Sein Name, der hier jedoch nur wenigen bekannt ist, lautet Tyreus.

Seine Erkundungen erregten die Aufmerksamkeit der Roten Zauberer von Thay, die einige ihrer eigenen Zauberer aussandten, um den umherstreifenden Magier zu finden. Jene Sucher – Morwena und ihr Lehrling Malivar – verfolgten die Spuren des Zauberers bis zur hohen Heide östlich der Schwertküste. Sie schlussfolgerten (zutreffend), dass ihr Ziel nach einer Stätte arkaner Macht suchte.

Um sich ihren Weg durch die hohe Heide zu bahnen und Tyreus' Fährte zu folgen, heuerten die Roten Zauberer örtliche Söldner, angeführt von einem Banditen namens Lothar, als Führer an.

Als die Roten Zauberer sich ihrem Ziel an einem Ort, den man gemeinhin das Hügelgrab des Zauberers nennt, näherten, gaben Lothar und seine Söldner das Unterfangen vor Angst auf und flohen zurück zum Dorf Secomber am Rand des Hochmoors. Dort erzählen sie jedem, der ihnen zuhört, dass sich am Hügelgrab des Zauberers Unheil zusammenbraut.

„Zauberer, die Zauberer jagen“, sagt Lothar. „Das kann nichts Gutes bedeuten.“

## DIE GESCHICHTE DES HÜGELGRABS

Das Hügelgrab des Zauberers war einst ein ganz gewöhnlicher Vertreter seiner Art, der viele Jahrhunderte unbehelligt im Hochmoor stand.

Dann jedoch zog eine Sekte von Zauberern dort ein, plünderte seine Schätze, entledigte sich der Toten innerhalb des Grabmals und nutzte ihre Magie, um den Ort in einen abgelegenen Unterschlupf zu verwandeln. Jahrelang nutzten die Zauberer diesen Ort als Sanktum, Laboratorium, Bibliothek und schließlich als Grabstätte für die Mitglieder ihres kleinen Ordens. Was auch immer aus den letzten Mitgliedern dieses Ordens wurde: Sie kehrten nie an diesen Ort zurück.

Jahrzehntelang stand er dort – schweigend und still.

Dann, vor einigen Tagen, traf Tyreus zusammen mit den Elementaren in seinen Diensten dort ein. Die Elementare trugen den Boden in der Nähe des Hügelgrabs ab, um dessen tiefste Ausläufer zu erreichen. Dadurch schufen sie eine Grube gleich östlich des Hügels, die in Gebiet 15 führt. Von dort aus stürmten Tyreus und seine Diener die Bibliothek in Gebiet 14.

Zwei Tage lang durchsuchte Tyreus die Bibliothek nach wertvollen Gegenständen. Als Morwena und Malivar eintrafen, lieferten sie sich mit ihm ein kurzes Scharmützel unter Einsatz von Zaubersprüchen, ehe sie sich zu Verhandlungen entschlossen.

Morwena, beeindruckt von dem umherstreifenden Zauberer und der Macht, die er versprach, entschied, ihre Mission aufzugeben und sich Tyreus anzuschließen. Malivar hielt dies für eine List – doch es war keine.

Voller Angst und schwer gekränkt bedrohte Malivar sie beide, doch er war ihnen klar unterlegen. Von Tyreus' Zaubern getroffen, floh er aus der Bibliothek tiefer in das Grabmal hinein und brach dort dem Tode nah zusammen. (Er ist vermutlich noch in Gebiet 13, wenn die Abenteuerer eintreffen.)

Morwena schlug vor, Malivar ziehen zu lassen. Sie machte sich nun keine Sorgen mehr um eine mögliche Vergeltung der Roten Zauberer. Sie und ihr neuer Verbündeter teleportierten sich samt ihrer Schätze davon und überließen es ihren elementaren Dienern, das Hügelgrab erneut zu verschließen und die Bibliothek niederzubrennen, um die Spuren ihrer Meister zu verwischen.

Der Anführer der Diener, ein Feuergeist namens Exul, plagt sich unter einer Geas des umherstreifenden Zauberers. Er hat Stapel von Büchern und Schriftrollen aus der Bibliothek zusammengetragen, um sie zu verbrennen. Nun hat er jedoch innegehalten, um so viele von ihnen zu lesen, wie er nur kann, ehe er sie vernichtet.

## AUFHÄNGER DES ABENTEUERS

Die Abenteuerer, die das Dorf Secomber durchqueren, können durch Zufall von den Roten Zauberern und ihrer Mission erfahren. Für manche Abenteuerer ist es möglicherweise schon Motivation genug, den Roten Zauberern in die Parade zu fahren oder verborgene Schätze zu entdecken.

Wenn der Zufall nicht ausreicht, könnt ihr die folgenden Aufhänger, um die Abenteuerer nach Secomber zu führen, in Erwägung ziehen.

## VERFOLGUNG DER ROTEN ZAUBERER

Ein Verbündeter oder Gönner der Abenteuerer erfährt, dass zwei Rote Zauberer auf der Suche nach etwas in Richtung des Hochmoors aufgebrochen sind. Vielleicht hat dieser Verbündete bereits in der Vergangenheit schlechte Erfahrungen mit den Roten Zauberern gemacht, vielleicht auch die Abenteuerer selbst.

## VERLORENE LEGENDEN

Ein Historiker, Weiser oder anderer Gelehrter bittet die Abenteurer, die Legenden um das Hügelgrab des Zauberers im Hochmoor zu erforschen. „Beginnt im Dorf Secomber“, könnte die Anweisung lauten. „Irgendjemand dort hat vielleicht Gerüchte über Zauberer gehört, die das Moor durchstreifen.“

## TEIL 1: DAS DORF SECOMBER

Das Dorf Secomber liegt am Fuß einer Klippe aus rosafarbenem Granit an einem Fluss. Das Zentrum des Dorfs besteht überwiegend aus bescheidenen Hütten und Läden. Wohnhäuser und Bauernhöfe säumen die Straßen, die aus der Siedlung hinausführen, und von der Klippe aus hat man einen guten Ausblick auf den Fluss Hark. Am anderen Ufer erheben sich die grünen Hügel der hohen Heide.

Was auch immer die Abenteurer nach Secomber führt: Sie werden zweifellos von der Rückkehr von Lothar und seinen Leuten aus dem Hochmoor hören. Ob er nun in der Nähe trinkt oder seine Geschichte auf der Straße erzählt: Lothar wird damit prahlen, welches Glück er und seine Leute haben, noch am Leben zu sein, „nachdem er fast von den Roten Zauberern ermordet wurde“.

### DIE GESCHICHTEN DER SÖLDNER

Lothar Prallmark (männlich, Mensch, chaotisch neutral, **Banditenhauptmann**) ist ein vierzigjähriger Prahlhans, dem das eigene Überleben über alles geht. Seine „Goldzähne“ sind unecht. Er und seine Leute (Gordo, Vic und Rora) betrachten sich selbst als Abenteurer, neigen aber zu eher schäbigen Aufträgen und Betrügereien. Lothar ist einen flauen Monat davon entfernt, wieder zum Straßenräuber zu werden, und seinen Verbündeten (alles **Spione**) reicht ein schlechter Tag, um ihm den Rücken zu kehren – was Lothar allerdings nicht weiß.

Folgendes weiß Lothar über die Roten Zauberer und deren Mission:

- „Diese Roten Zauberer heißen Morwena und Malivar. Er war mal ihr Lehrling, und sie weist ihn immer noch ständig zurecht, wisst ihr? Das gefällt ihm gar nicht.“
- „Morwena meinte, in dem Hügelgrab, nach dem sie suchen, sollen jede Menge Schätze versteckt sein. Allerdings war sie sich gar nicht sicher, ob es überhaupt ein Hügelgrab ist. Sie nannte es ein ‚Sanktum‘.“
- „Sie hat vielleicht das Hügelgrab des Zauberers gemeint, das jahrzehntelang für seltsame Rituale – Donner, Blitzschlag, all das – verwendet, aber anscheinend nie geöffnet wurde.“
- „Wie auch immer. Diese Roten Zauberer ... Die jagen jemanden. Irgendeinen anderen Zauberer aus einem rivalisierenden Orden vielleicht? Es klang danach, als wollten sie ihn lebend zu fassen kriegen.“
- „Wir kamen ziemlich schnell durch die Hügel. Ich kenne ein paar gute Pfade. Eines Nachts jedoch sagte Morwena zu Malivar, dass sie nicht glaubt, dass sie unsere Führung noch brauchen. Also sind wir abgehauen, bevor sie uns töten konnten.“

Lothar kann den Abenteurern den Weg zum Hügelgrab des Zauberers weisen: ein sechsständiger Marsch ins Hochmoor, etwa 18 Meilen südöstlich von Secomber.

## TEIL 2: DAS HÜGELGRAB DES MAGIERS

Wenn die Abenteurer eintreffen, wurde das Hügelgrab bereits geöffnet (zwei Mal) und teilweise geplündert. Die drei Ebenen des Hügelgrabs und eine Seitenansicht findet ihr in den Karten.

### EINGANG

Der Haupteingang zum Hügelgrab war bis zu Tyreus' Ankunft der einzige Weg ins Innere. Der Eingang, der sich am westlichen Ende des Gebäudes befindet und der von zwei großen Steinen mit eingeritzten, verblichenen Spiralsymbolen gekennzeichnet ist, besteht aus verwitterten Treppenstufen, die von einer aufrechtstehenden Steinplatte unterbrochen werden. Dort befand sich nie eine Tür, aber ein Siegel. Morwena und Malivar brachen es bei ihrer Ankunft auf. Jetzt ist das Hügelgrab den Winden und dem ständigen Regen des Hochmoors ausgesetzt. Jeder kann nun die steilen, abgewetzten Stufen hinuntersteigen und eintreten.

### ALLGEMEINE EIGENSCHAFTEN

Das Innere des Hügelgrabs, das in alten Zeiten als Grabstätte gedient hatte, wurde mithilfe von Magie und moderneren Baumethoden vollkommen umgestaltet. Die oberste Ebene wirkt noch am ältesten. Dort verbinden sich die ursprünglichen Steinplatten mit Mörtel und Stein von vor etwa einem Jahrhundert.

Die zweite und dritte Ebene des Gebäudes bestehen aus grauen, behauenen Steinen, die nach Jahrzehnten der Vernachlässigung langsam zu verfallen beginnen – und die Grube, die sich draußen auftut, beschleunigt dies nur noch. Risse und Spalten reichen nun bis in die zweite Ebene. Einige Gebiete drohen, in die darunterliegende Bibliothek abzusacken. Schlaue Abenteurer finden womöglich einen Weg, sich diese Gefahren zunutze zu machen, während andere ihnen ausgeliefert sein werden.

**Decken.** Jede Ebene verfügt über grobe, ungleichmäßige Decken, die etwa acht Fuß hoch sind, und die von den alten Zauberern aus ästhetischen Gründen unvollendet belassen wurden.

**Türen.** Die Türen auf der ersten Ebene sind morsch und verrottet und lassen sich leicht aufbrechen oder öffnen. Sofern nicht anders angegeben, sind die Türen auf den unteren beiden Ebenen recht stabil, aber zu klein für ihre Rahmen, sodass sie selbst nach all diesen Jahren kaum richtig schließen.

**Licht.** Auf der ersten Ebene gibt es keine verwendbaren verbliebenen Lichtquellen. Auf der zweiten und dritten Ebene finden sich in regelmäßigen Abständen Wandleuchten mit glasigen Steinen, die so verzaubert wurden, dass sie ein schwaches Licht ausstrahlen. Die meisten von ihnen funktionieren noch.

**Geräusche.** Wären da nicht die Eindringlinge, wäre es vollkommen still im Hügelgrab. Nachdem die Grube das Gebäude beschädigt hat, dringen nun dort, wo die Böden aufgerissen und eingestürzt sind, Geräusche aus der zweiten Ebene in die dritte.

## 1. WACHKAMMER

Ursprünglich hatten die Zauberer diese Kammer als Wachposten vorgesehen, doch anstatt Leute hierherzubringen, die nicht Mitglied ihrer kleinen Sekte waren, entschieden sie sich später, diese Kammer mit einer experimentellen magischen Glyphe zu versehen. (Die Zauberer selbst gingen ohnehin hauptsächlich mit Hilfe von Kreisen der Teleportation in ihrer Bibliothek ein und aus.)

Der Wind und die Kälte von draußen fanden den Weg ins Innere der Kammer. Die Überreste hölzerner Stühle und ein Ständer voller verwitterter Speere legen nahe, dass es sich einst um einen Wachposten gehandelt haben muss. Nun steht in der Mitte der Kammer eine gedrungene, etwa drei Fuß hohe Stele, in die eine einzelne, hellblaue Glyphe eingelassen wurde. Ein silbernes Medaillon hängt von der Spitze der Stele herab und versperrt teilweise den Blick auf die Glyphe.

Die Stele ist mit so etwas Ähnlichem wie einer Glyphe der Abwehr versehen, die sich jedoch in einigen wichtigen Dingen von einer solchen unterscheidet. Überall im Hügelgrab befinden sich zahlreiche dieser **mit Fallen versehenen Stelen**. (Siehe „Mit Fallen versehene Stelen“.)

Wird die Falle ausgelöst, gehen Holzspäne und Unrat in der Kammer in Flammen auf, die sich jedoch nirgendwohin ausbreiten können.

Das Medaillon war vor langer Zeit an der Stele angebracht worden, um zu verhindern, dass die Falle ausgelöst wird, denn die Falle kann nicht an dem Medaillon vorbeisehen. Wird es entfernt, wird die Falle jedoch wieder aktiviert. Wer auch immer das Medaillon trägt, löst die Falle allerdings nicht aus.

Morwena und Malivar schenkten der Stele und dem Medaillon in ihrer Eile, zur Bibliothek zu gelangen, keine Beachtung.

### MIT FALLEN VERSEHENE STELEN

Die Stelen im Hügelgrab wurden mit Effekten nicht unähnlich denen der Glyphe der Abwehr versehen. Allerdings sind die Glyphen selbst bei schwachem Licht zu erkennen. Jede Stele kann mehrmals aktiviert werden – wie oft genau hängt von der jeweiligen Stele ab. Entdeckt die Stele einen Eindringling vor der Glyphe, feuert sie sofort einen Blitzschlag auf diesen ab. Verlässt der anvisierte Eindringling nicht das Gebiet, schleudert die Stele erneut einen Blitz bei Initiative 20 (bei unentschiedener Initiative zuletzt).

Jeder, der bei der Errichtung der Stele nicht benannt wurde, gilt als Eindringling, sofern er nicht ein Medaillon des sicheren Geleits trägt.

**Stele in Wachraum** Diese Stele entdeckt Eindringlinge in einem 30 Fuß langen, kegelförmigen Bereich vor ihrer Glyphe. Ihr passiver Wahrnehmungswert beträgt 18. Um die Falle zu entschärfen oder zu entzaubern, ist eine erfolgreiche Probe gegen Schwierigkeit 18 erforderlich. Jede Kreatur, die die Falle auslöst und den 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.

## DAS MEDAILLON DES SICHEREN GELEITS

Bei dem Medaillon handelt es sich um mit Silber überzogenes Kupfer, in das die gleiche Glyphe wie an der Stele eingraviert ist. Das Medaillon erscheint also kupferfarben. Jede Kreatur, die es angelegt hat oder sichtbar bei sich trägt, löst die Stelen nicht aus. Das Medaillon ist nicht magisch. Es wird schlicht von den Stelen überall im Grabmal erkannt und erlaubt ein sicheres Passieren der Fallen.

## 2. VERFALLENE VORRÄTE

Einige offene Kisten, verrottende Säcke voller Getreide und gelegentliche Strohballen lehnen hier an der Wand. Einst hätten diese Vorräte für Wochen gereicht. Eine eiserne Brechstange liegt auf der einzigen verschlossenen Kiste.

Hier neigt sich der Boden nach unten, bevor er sich an den Gang und die Kammern angleicht. Dieser Raum diente einst als Vorratslager und Speisekammer des Gebäudes. Die meisten Überreste sind vollkommen verrottet.

**Schatz.** In der verschlossenen Kiste befinden sich fünf goldene Öllampen, Porzellanwaren und drei Kupferbarren im Wert von insgesamt 140 Goldmünzen (GM).

## 3. VERFALLENER GEMEINSCHAFTSRAUM

Verzierte, rote Webteppiche bedecken einen Großteil des unebenen Bodens dieser Kammer. Darauf stehen tiefe Ledersessel und ein in sich zusammengebrochener Tisch. An einer Wand hängt ein mit Goldfarbe bemalter Rahmen und ein vom Rauch vergilbtes Gemälde der Klippen der Schwertküste. Das Schränkchen scheint sich unter der Last silberner Kelche, Teetassen und allerlei anderem Krimskrams regelrecht durchzubiegen.

Dieser Raum war einst der Aufenthaltsraum und Speisesaal der Anlage. Die Möbel, die ihn so gemütlich wirken ließen, befinden sich noch immer hier. Allerdings sind sie von Staub, Feuchtigkeit und Trümmern überzogen.

**Schatz.** Das Silbergeschirr, die Teetassen und die Tablettts hier sind insgesamt 310 GM wert. Das Landschaftsgemälde ist ein verschollenes Werk des beliebten Künstlers Saraque Himmelshügel aus Tiefwasser und ist, fachgerecht behandelt, 1.200 GM wert.

## 4. VERLASSENE QUARTIERE

Die Luft hier ist feucht und kalt. Es riecht nach verrottendem Heu.

Jede dieser Kammern war das Zimmer eines der Mitglieder der Sekte, die regelmäßig vor Ort arbeiteten oder zu Besuch waren. Die meisten persönlichen Gegenstände wurden entfernt, sodass sich diese Räume mehr nach Zellen als nach Schlafräumen anfühlen. Vergessene Schlafsäcke und leere, unverschlossene Truhen sind alles, was in den meisten Räumen noch zu finden ist.

### 4A: VERBORGENER SCHREIN

In dieser Kammer befindet sich eine Geheimtür, die zu einem verborgenen Schrein führt.

Die Geheimtür ist wenig mehr als eine Luke hinter der leeren Kiste im Raum, die von getrocknetem Schlamm und einer Steinplatte verdeckt wird, welche wie ein Teil der Wand aussehen soll. Die Tür kann mit einer Probe auf Intelligenz (Nachforschungen) oder Weisheit (Wahrnehmung) gegen 13 oder durch einen passiven Erfolg entdeckt werden.

Ein kleiner Steinaltar – gerade zwei Fuß breit – steht hier in schwarzem Staub vergraben am Fuß eines schmalen Kamins, der eingestürzt zu sein scheint. Irgendetwas glitzert im Schmutz.

Der verborgene Schrein selbst ist halb unter Staub und Lehm unter der Öffnung eines ehemals leeren Kamins begraben, durch den der Schrein einst die Sterne sehen konnte. Welche Gottheit hier auch immer verehrt wurde: Alles, was noch übrig ist, sind geschmolzene Kerzen, 1 Silbermünze (SM) und ein Medaillon des sicheren Geleits.

## 5. ZEREMONIELLER EINGANG

Die nördlichen, östlichen und westlichen Mauern bestehen aus Putz, der mit farbenfrohen, aber vom Rauch verblassten Wandgemälden geschmückt ist. Jedes davon zeigt Gestalten in grellen Roben – einige rot, einige grün, einige blau –, die so gemalt sind, als seien sie Teil einer Prozession, die Feuerschalen, entzündetes Rauchwerk und Silber zu der Tür in Gebiet 6 trägt.

Wandgemälde über drei Wände entlang dreier Seiten zeigen Gestalten in roten, grünen oder blauen Roben, die in einer Reihe durch eine abstrakte Landschaft schreiten, bei der es sich womöglich um einen hellen Garten und Buntglas handelt. All diese Gestalten sind menschengroß, aber mit verschiedenen Kleidungs- und Modestilen unter ihren Roben abgebildet. Die südliche Wand besteht aus kahlen, unbehauenen Steinplatten, die auf die ursprüngliche Außenmauer des Hügelgrabs hindeuten.

Bei der Geheimtür in Gebiet 7 handelt es sich um einen schmalen Abschnitt aus Holz unter dem Gips, der mit einer Gestalt in einer grünen Robe mit einer Hand über den Augen verziert ist. Die Tür kann mit einer erfolgreichen Probe auf Intelligenz (Nachforschungen) oder Weisheit (Wahrnehmung) gefunden werden.

## 6. WEG NACH UNTEN

Die bemalten, verputzten Wände setzen sich in diesem Gebiet fort und zeigen berobte Zauberer auf dem Weg in Richtung der Stufen in Gebiet 8 hinab. Die Roben dieser Zauberer sind jedoch mehrfarbig.

Die Gestalten an diesen Wänden tragen detailreiche, mehrfarbige Roben, deren Ärmelaufschläge und Säume mit magischen Worten und Siegeln verziert sind. Einige dieser Gestalten tragen lange Bärte oder lange Zöpfe, andere Lederbänder mit Schnallen und enge Beinkleider. Jede trägt Schätze oder Gaben in Richtung der Stufen, die weiter in die Tiefe führen.

Die Stufen zur zweiten Ebene hinab bilden auch den Beginn des feineren, moderneren Mauerwerks der beiden unteren Ebenen des Gebäudes.

## 7. DIE KAMMER DES BEOBACHTERS

Die Zauberer nutzten diesen Raum, um neue Mitglieder der Sekte zu beobachten, wie sie im zeremoniellen Eingangsbereich (Gebiet 5) Riten durchführten und Zaubersprüche auf sagten und die Stufen hinabstiegen (Gebiet 6).

Im Inneren des Raums erscheinen die nördlichen und östlichen Wände durchsichtig, wenn auch milchig und verschmiert, als würde man durch regennasse Fenster sehen.

Bei Berührung fühlen sie sich jedoch recht stabil an. Jeder, der sich in diesem Raum befindet, kann sich konzentrieren und so in die Gebiete 5 und 6 hineinlauschen und -sehen. Der passive Wahrnehmungswert von Kreaturen in dieser Kammer sinkt um 5, während sie die angrenzenden Kammern beobachten.

## 8. SECOND-LEVEL PASSAGEWAYS

Diese Durchgänge aus eingepassten Steinblöcken wirken in einem Großteil der zweiten Ebene robust und intakt – jedoch nicht überall. Die Erschütterungen durch den Einsturz der Grube in der Nähe führten jedoch zu Rissen im Boden zwischen den Ritualgemächern (Gebiete 10, 11 und 12). Alles in Gebiet 8 trägt das Gewicht der Abenteurer, aber auch Licht und Geräusche zu Exul in der großen Bibliothek darunter (Gebiet 14).

Kreaturen in Gebiet 14 sind bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung) im Nachteil, wenn sie in dieses Gebiet nach oben spähen, und erhalten -5 auf passive Wahrnehmung, um beiläufig etwas in diesem Gebiet aufzuschnappen.

Abenteurer, die versuchen, die große Bibliothek durch den Boden zu beobachten, sind ebenfalls bei ihren Würfen im Nachteil – es sei denn, sie legen sich auf den Boden, um durch die Risse zu spähen.

## 9. KOMPONENTENGEWÖLBE

Diese robuste, mit eisernen Scharnieren und Bügeln versehene Tür hat dem Zahn der Zeit getrotzt.

Die Tür ist verschlossen (Schwierigkeitsgrad/SG gegen 16 zum das Schloss zu knacken) und stabil (Stärkewurf gegen SG 20 zum Aufbrechen), aber die wichtigste Verteidigung der Kammer kommt der **mit Fallen versehenen Stele** in ihrem Inneren zu.

**Stele im Gewölbe.** Diese Stele spürt Eindringlinge auf, die sie in einem 60 Fuß langen, kegelförmigen Bereich vor ihrer Glyphe sieht. Ihr passiver Wahrnehmungswert beträgt 16. Um die Falle zu entschärfen oder zu entzaubern, ist ein erfolgreicher Wurf gegen SG 16 erforderlich. Jede Kreatur, die die Falle auslöst und den Rettungswurf 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. Jenseits der Stele liegt eine Art arkane Vorratskammer.

Hier befindet sich auf Wandregalen ein von jahrealtem Staub bedecktes Sammelsurium aus irdenen Urnen, Glaskrügen und Holzkisten.

**Schatz.** In diesen Behältern befanden sich einst Zauberkomponenten. Die meisten wurden entweder mitgenommen oder sind verrotten, doch in einer Urne befindet sich Diamantstaub im Wert von 440 GM. In einer Holzkiste liegt eine Spule mit goldenem Garn, etwa 3 Fuß lang, im Wert von 290 GM. An einem Haken an der südlichen Wand hängt ein Medaillon des sicheren Geleits.

### EINSTÜRZENDE BÖDEN

Die Böden in den Gebieten 10, 11 und 12 sind brüchig. Beim Bewegen über diese Böden besteht alle 20 Fuß eine Chance von 25 %, dass eine Kreatur, die (einschließlich ihr selbst) 100 Pfund Gewicht trägt, den Boden hinunter in Gebiet 14 absacken lässt. Wird in diesen Bereichen eine **mit Fallen versehene Stele** aktiviert, besteht eine Chance von 50 %, dass der Boden augenblicklich nachgibt. Mit Hilfe eines erfolgreichen Stärkewurfs (Athletik) gegen SG 10 kann jemand den Boden absichtlich zum Einsturz bringen. Eine Brechstange oder ein anderer Hebel sorgt bei dieser Probe für einen Vorteil.

Kreaturen im oder unter dem Einsturzbereich müssen einen Rettungswurf (Geschicklichkeit) gegen SG 15 schaffen. Bei einem Fehlschlag erleiden sie 22 (4W10) Wuchtschaden, bei einem Erfolg nur die Hälfte. Eine Kreatur innerhalb eines Höchstabstands von 5 Fuß zu einer Wand, die ihren Rettungswurf schafft, kann sich entscheiden, sich an der nächsten Wand festzuklammern, um dem Schaden und dem Sturz zu entgehen. Andernfalls fällt jede Kreatur im Einsturzbereich in Gebiet 14.

**Fallende Stelen.** Jede mit Fallen versehene Stele, die in Gebiet 14 hinabstürzt, übersteht dies und funktioniert weiterhin normal. Der Spielleiter entscheidet, in welche Richtung die Stele zeigt – entweder in Gebiet 14 oder nach oben in andere Gebiete, je nachdem, wie sie landen.

## 10. RITUALGEWÖLBE (NORDEN)

Tief in den Boden sind sich überlappende geometrische Muster eingeritzt, aber ein Großteil wirkt rau, zerklüftet und mitgenommen. Risse in den nördlichen und östlichen Wänden lassen darauf schließen, dass die strukturellen Schäden bis tief in die Erde reichen.

Die Zauberer nutzten diese Kammer, um ungestört rituelle Zauber zu wirken, Riten durchzuführen, die der alten Sekte heilig waren, und Lehrlinge bei ihren Übungen zu beobachten.

Jeder Versuch, durch diese Kammer zu schleichen, ohne die Aufmerksamkeit der Kreaturen in Gebiet 14 zu erregen, wird mit Nachteil geworfen.

Bei den Reliefs an den Wänden handelt es sich um Anweisungen zum Wirken von Magie entdecken und Identifizieren als Ritual. Allerdings bergen sie keine Macht, sodass sie wenig mehr als Merkverse für Zauberlehrlinge sind.

**Ritualstete.** Diese Stele spürt Eindringlinge auf, die sie in einem 60 Fuß langen, kegelförmigen Bereich vor ihrer Glyphe sieht. Ihr passiver Wahrnehmungswert beträgt 16. Um die Falle zu entschärfen oder zu entzaubern, ist ein erfolgreicher Wurf gegen SG 16 erforderlich. Jede Kreatur, die die Falle auslöst und den Rettungswurf (Geschicklichkeit) gegen SG 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.

## 11. RITUALGEWÖLBE (SÜDEN)

Zahlreiche Haken und Ösen deuten darauf hin, dass sich in diesem Raum einst Wandteppiche und anderer Zierrat befunden haben müssen. In den Boden sind geometrische Formen eingeritzt, doch die Steine wirken eingefallen und locker. Tiefe Risse im Boden haben ganze Steine auseinanderbrechen lassen.

An der südlichen Wand hängen drei gleich große goldene Scheiben. Sie wirken wie Essteller, in die rote Edelsteine eingelassen sind. Darunter steht eine massive Stele mit einer strahlendblauen Glyphe.

Wie auch das Gebiet 10 wurde dieser Raum für Rituale, Riten und Übungen verwendet. Im Gegensatz zu dem Raum in Gebiet 10 finden sich in diesem Gewölbe noch zahlreiche Ziergegenstände, die bei irgendeinem längst vergangenen Ritual übriggeblieben sind.

Jeder Versuch, durch diese Kammer zu schleichen, ohne die Aufmerksamkeit der Kreaturen in Gebiet 14 zu erregen, wird mit Nachteil geworfen.

**Ritualstele.** Diese Stele spürt Eindringlinge auf, die sie in einem 60 Fuß langen, kegelförmigen Bereich vor ihrer Glyphe entdeckt sieht. Ihr passiver Wahrnehmungswert beträgt 16. Um die Falle zu entschärfen oder zu entzaubern, ist ein erfolgreicher Wurf gegen SG 16 eine erfolgreiche Probe gegen Schwierigkeit 16 erforderlich. Jede Kreatur, die die Falle auslöst und den Rettungswurf 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.

**Schatz.** Die drei goldenen Teller an der südlichen Wand waren Teil eines längst vergessenen Ritus oder Rituals. Bei jedem Teller handelt es sich um eine dünne Scheibe, in die fünf rote Granate eingelassen sind. Jeder Teller ist 300 GM wert.

## 12. LABORATORIUM

Seismische Aktivität oder irgendeine andere Beschädigung haben Steine und Staub über den ganzen Boden verteilt. Schwere Holztische und leere hölzerne Bücherregale stehen hier noch, aber die Steine darunter wirken rissig und uneben. In der Luft riecht es nach nassem Ton.

Dies war einst ein Laboratorium, doch abgesehen von den schweren Tischen, Regalen und **mit Fallen versehenen Stelen** ist der Raum vollkommen leergeräumt worden. Die Stelen wurden hier hergestellt, und die beiden verbliebenen sind zwar aktiv, wirken jedoch unfertig.

Jeder Versuch, durch diese Kammer zu schleichen, ohne die Aufmerksamkeit der Kreaturen in Gebiet 14 zu erregen, wird mit Nachteil geworfen.

**Stelen im Laboratorium** Diese beiden Stelen spüren Eindringlinge auf, die sie in einem 60 Fuß langen, kegelförmigen Bereich vor ihrer Glyphe sehen. Ihr passiver Wahrnehmungswert beträgt jeweils 15. Um eine der Fallen zu entschärfen oder zu entzaubern, ist ein erfolgreicher Wurf gegen SG 16 erforderlich. Jede Kreatur, die die Falle auslöst und den Rettungswurf 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. Jede der Stelen kann bis zu zwei Mal Blitze schleudern, bevor sie zu nichts weiter als einem reglosen Stein wird.

## 13. GESINDEKATAKOMBEN

Der Durchgang hierher besteht aus rauem Stein, Kiesboden, weißen Stoffetzen – und vergilbten Knochen. Dies sind schmucklose Katakomben. Von einem Regal in der Nähe aus starrt ein menschlicher Schädel die Abenteurer an.

Diese grob behauenen Katakomben werden von drei in die Wand eingelassenen Regalen für die Toten gesäumt. Hier bahrten die Zauberer die ursprünglichen Bewohner des Grabmals auf, ebenso wie Diener und andere Freunde und Verbündete der Anlage, die während der Jahre, die sie in Benutzung war, verstarben. Jeder Tote ist in graue oder weiße Tücher gehüllt und wurde ohne Grabbeigaben oder Schätze beigesetzt. (Die Zauberer der Sekte befinden sich in Gebiet 16.)

Hier befindet sich Malivar, sehr wahrscheinlich ohne Bewusstsein, nachdem er beinahe von Tyreus' Zaubern getötet wurde. Er besitzt noch 1 Trefferpunkt. Wird er aufgeweckt, wird er zunächst versuchen, die genaue Lage abzuschätzen, anstatt zu kämpfen oder zu fliehen.

Reden die Abenteurer mit ihm, gibt Malivar die folgenden Informationen preis. Wird er bedroht, versucht er zu schweigen.

- Der Zauberer, den sie hierher verfolgt haben, heißt Tyreus.
- Tyreus ist ein mächtiger Erzmagier aus einer anderen Welt. Er ist auf der Suche nach einer uralten Stätte mystischer Macht. „Wir haben versucht, ihn für uns zu gewinnen.“
- Er hatte einen schweren, in weißes Leder gebundenen und mit fünf Siegeln auf dem Buchdeckel versehenen Wälzer bei sich, den er stets nah bei sich trug. „Deswegen war er hier – was auch immer dieses Buch ist.“
- Morwenas Treue zu den Roten Zauberern war bereits ins Wanken geraten. Sie hatte das Gefühl, dass sie sich von jener Art arkaner Macht abhielten, nach der sie wirklich strebte. „Ich wünschte, ich wäre nicht überrascht, dass sie sich gegen mich wandte. Ich meine, gegen uns.“

## 14. GRAND LIBRARY

Hier erstreckt sich ein gewaltiges Gewölbe, das in einem scharfen Kontrast zu der üblichen Enge eines gewöhnlichen Hügelgrabs steht. Zwischen den durchhängenden Decken und dem polierten Steinboden befinden sich mindestens ein Dutzend Holzregale, in denen sich Schriftrollen und gebundene Bücher stapeln. Das Holz der Regale und der ausladenden Tische und Stühle ist poliert und beinahe rot.

Der Ort wurde jedoch ausgeplündert. Möbel wurden umgestürzt, überall ist Papier verstreut, und hier und da liegen Teile des Mauerwerks herum. In der Mitte des Raums befindet sich ein gewaltiger Haufen aus geöffneten, beschädigten Büchern und entrollten Schriftrollen. Es riecht nach Rauch.



Dies war einst das Herz der Anlage, als die Zauberer sie vor so vielen Jahren nutzten. Viele der Texte waren nach und nach entfernt worden, als die Macht der Sekte schwand, doch der Großteil von ihnen war hier verblieben. Die letzten Zauberer wussten nicht, dass es sie nie zurückkehren würden, als sie zum letzten Mal die Anlage verließen.

Tyreus und Morwena brachen schon vor Stunden auf, nachdem sie dem humanoiden Feuerelementar namens Exul befohlen hatten, die Sammlung der Bibliothek zu vernichten. (Tyreus verwischt lediglich seine Spuren.) Dieser Befehl ist Teil einer Geas, die Tyreus Exul auferlegt hat.

Tyreus verließ die Anlage mit einem arkanen Wälzer in der Hand und Morwena an seiner Seite, verriet Exul jedoch nicht, wohin er gehen wollte. Exuls Diensten enden mit der Vernichtung der Bibliothek.

**Der Feuergeist.** Exul schlägt die Zeit tot, so gut er nur kann, und liest alles, was er im Begriff ist, später noch zu verbrennen. Er sitzt auf einem Stapel aus Büchern und Schriftrollen in der Mitte des Raums, und lenkt sich mit Lesen ab – es sei denn, Eindringlinge ziehen seine Aufmerksamkeit auf sich. Er glaubt, Malivar wäre geflohen oder gestorben, und verhält sich so, als hätten er und seine Elementare das Hügelgrab ganz für sich allein. Während er mit Lesen beschäftigt ist, erhält er einen Malus von -5 auf seine passive Wahrnehmung. Vermutet er, dass er nicht mehr allein ist, fährt er zwar mit dem Lesen und dem Verbrennen fort, ist aber nicht mehr abgelenkt.

Weiß er, dass Eindringlinge anwesend sind, beschwört er ein Elementar zu seiner Verteidigung – vermutlich ein Feuerelementar, das ihm bei Bedarf entweder beim Niederbrennen der Bibliothek helfen oder in Gebiet 15 huschen kann, um den Elementaren dort zur Seite zu stehen. Wenn er kann, setzt Exul seinen Auftrag fort, die Bibliothek in Brand zu stecken, damit er fortgehen kann, ohne durch seinen Geas Schaden zu nehmen. Exul ist ein listiger, unbarmherziger Gegner. Er nutzt Unsichtbarkeit, um sich zu schützen. Er schleudert Feuer und wirkt Feuerwand, um seine Arbeit zu beschleunigen. Verfügungen entweder er selbst oder die Bibliothek über weniger als 25 % ihrer maximalen Trefferpunkte, kann Exul zu fliehen versuchen, indem er Ebenenwechsel wirkt und allein zur Elementarebene des Feuers reist – selbst wenn seine Aufgabe noch unvollendet ist und er Schaden durch Tyreus' Geas erleidet. Exul ist schlau, aber waghalsig. Er lässt alle Elementare zurück, um gegen die Abenteurer zu kämpfen.

**Kreise der Teleportation.** Den Zauberern, die sich um diese Sammlung kümmerten, standen zwei Kreise der Teleportation zur Verfügung. Der nördliche Kreis wurde durch den Einsturz der Grube beschädigt. (Er führte einst zu einem nun in Trümmern liegenden Zaubererturm, der die Schwertküste überblickte.) Der südliche Kreis führt zu einem verlassenen Stadthaus in Tiefwasser. Der Kreis dort befindet sich unter den Bodenplatten im Dachboden. (Siehe „Teil 3: Was geschieht als Nächstes“.)

**Schatz.** Für Historiker, Weise und Sammler einer Universität oder Lehreinrichtung beträgt der Wert der nicht magischen Sammlung bis zu 5.500 GM. Auch drei Spruchrollen sind noch Teil der Sammlung: eine Spruchrolle Kugelblitz, eine Spruchrolle Otilukes Frostsphäre und eine Spruchrolle Steinwand.

## DIE BRENNENDE BIBLIOTHEK

In dieser Bibliothek – in der lose Seiten, Tische, Stühle und Teppiche verstreut sind – breitet sich bei Initiative 20 (bei Unentschieden als Letztes) Feuer 5 Fuß in jede Richtung aus, da feurige Winde brennende Papierfetzen umherwirbeln. Jedes brennende 5-Fuß-Quadrat fügt der Bibliothek 3 (1W6) Feuerschaden zu – bis zu einem Maximum von 42 (12W6) Feuerschaden pro Runde.

Eine Kreatur, die ihre Runde in einem brennenden Feld beginnt, erleidet 3 (1W6) Feuerschaden. Eine Kreatur ohne Widerstand gegen Feuerschaden ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung) im Nachteil, wenn sie versucht, durch Rauch und Feuer etwas zu erkennen.

Der Raum übersteht das Feuer selbst dann, wenn nur noch ein verkohltes Gerippe übrig ist und Rauch in die oberen Ebenen, Gebiet 15 und ins Freie quillt.

Die Sammlung ist es, die in Gefahr ist. Die Sammlung der Bibliothek hat 300 Trefferpunkte und keine Schadensschwelle. Ziehe die Tabelle „Schaden an der Sammlung“ zurate, um zu bestimmen, was basierend auf dem Schaden, den die Sammlung erleidet, überlebt.

## KAMPF GEGEN DAS FEUER

Es ist an den Abenteuern, was sie zum Bekämpfen der Flammen verwenden wollen. Es gibt hier nur wenig Wasser, dafür aber umso mehr Erde und Staub.

Jede Fertigungsprobe, um das Feuer auf nicht-magische Weise zu löschen, sollte gegen SG 15 abgelegt werden. Die eingesetzte Fertigkeit hängt von dem ab, was die Charaktere versuchen. Ein Erfolg löscht das Feuer in einem 10-Fuß-Quadrat oder einem entsprechend großen Bereich.

Übersteigt der verursachte Kälteschaden in einem 5-Fuß-Quadrat den Schaden, den das Feuer diesem Bereich zufügt, erlischt das Feuer in diesem Bereich. Andauerndes Eis oder andere anhaltende Effekte verhindern, dass das Feuer sich weiter ausbreitet.

Andernfalls geht ein Bereich erneut in Flammen auf, sofern die Sammlung noch Trefferpunkte übrig hat.

## SCHADEN AN DER SAMMLUNG

### Erlittener Schaden Ergebnis

0–50 TP	Geringe Verluste: Nur Geschichten und Legenden sind verbrannt, und der Wert der Sammlung verringert sich um 500 GM.
51–100 TP	Mittlere Verluste: Eine Spruchrolle ist vernichtet, und der Wert der Sammlung verringert sich um 1.500 GM.
101–200 TP	Schwere Verluste: Zwei Spruchrollen sind vernichtet, und der Wert der Sammlung verringert sich um 3.000 GM.
201–300 TP	Zerstört: Alle drei Spruchrollen sind vernichtet, und der Wert der Sammlung verringert sich um 5.000 GM.

## CHAOS IN DER SAMMLUNG

Zwischen herabstürzenden Steinen, flackerndem Licht und sich ausbreitenden Flammen kann es im Eifer des Gefechts schnell hitzig werden. Kommen dann noch Malivar, Exul und die anderen Elementare ins Spiel, ist Hektik geradezu unvermeidbar. Die Entscheidungen der Spieler können dafür sorgen, dass ihre Aufgabe leichter oder schwerer wird – das ist nur recht und billig. Alle diese ineinandergreifenden Teile dienen dazu, Möglichkeiten zu eröffnen und unerwartete Interaktionen herbeizuführen.

Wendet sich das Blatt jedoch gegen die Abenteurer, kann die Lage schnell fatal werden. Abhängig von den beteiligten Monstern kann ein Kampf in der Bibliothek rasch zu einer Begegnung tödlichen Ausmaßes eskalieren. Bedenkt, dass das Besiegen der Abenteurer hier nicht zu den Zielen der NSC oder der Monster gehört. Ein Kampf ist also keineswegs unausweichlich. Wenden sich die Dinge zum Schlechten, kann jeder in die Flucht geschlagen werden – selbst die Elementare. Brennt die Bibliothek nieder, dann ist das eben so.

## 15. PROZESSIONSHALLE

Teile geschwungener Marmor- und Steinplatten, die ehemals Säulen bildeten, liegen nahe, dass dies einst ein wichtiger Ort war, der nun zu Ruinen zerfallen ist.

Einige der Steine bewegen sich von selbst und graben sich durch das Geröll.

Der breite Durchgang war einst eine Gedenkstätte aus grauem Stein und Verzierungen aus weißem Marmor. Bei der Ankunft von Tyreus und seiner Elementare wurden die Säulen, Bögen und Mosaik zerstört. Alles, was übrig blieb, sind eintönige, mit Teilen von Fliesen und Marmor durchsetzte Steinhäufen. Der Boden besteht im Grunde nur aus Geröll, Erde, Steinen und Gras, die durch den Einsturz der Senke hierhergeraten waren.

Dieses gesamte Gebiet ist schwieriges Terrain. Die Türen zu Gebiet 14 hängen lose in ihren Angeln und werden von einer Steinplatte versperrt, die verhindert, dass sie sich öffnen lassen. Tyreus wollte nicht verfolgt werden. Der Stein lässt sich nur durch einen erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 20 bewegen. Mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) gegen SG 14 kann man sich daran vorbeizwängen.

Dieses Gebiet wird nun von zwei **Erdelementaren** bewohnt, die hier verblieben sind, nachdem sie Tyreus dabei halfen, diesen Ort zu erreichen. Sie fürchten sich nicht vor dem Kampf, sind aber auch nicht willens, hier zu sterben. Werden ihre Trefferpunkte auf 25 % reduziert, fliehen sie in die Erde, von wo aus sie vermutlich einige Tage später für weitere Erkundungen zurückkehren.

## 16. EHRENGRÜFTE

Diese Zeremonienhalle wartet eigentlich mit einem Fresko auf, das einen Sternenhimmel, den Mond und dessen Schweif zeigt.

Ein Großteil dieses Freskos wurde durch Tyreus' Ankunft zerstört und gab den Blick auf den kahlen, grauen Stein darunter frei – eine Wand, die eine Tür verbirgt, die nie geöffnet werden sollte. Eine erfolgreicher Intelligenzwurf (Nachforschungen) oder Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 offenbart diese Tür inmitten des Gerölls.

In dem grauen, schmucklosen Durchgang hinter dem Fresko hängt ein unheimlicher, staubiger Nebel.

Der Durchgang und die Gruft hinter der Tür wirken schlicht und spartanisch. Die Sarkophage in Gebiet 16A bis 16D sind mit simplen Reliefs der verschiedenen, längst vergessenen Zauberer in ihrem Inneren versehen. Kein Prunk. Jeder Zauberer ist in einer einfachen Robe abgebildet worden.

Doch leider erheben sich von Zorn und Unruhe aufgestachelt einige der toten Zauberer, die in diesen Gräften beigesetzt wurden, um sie zu verteidigen. Diese 1W4 + 2 **Mumien** sind jedoch keine sandigen, ausgedörrten Kreaturen, sondern hagere, fahle, in graue Roben gekleidete Schrecken, deren verrottende Fäuste indes nicht minder tödlich sind.

Jede Mumie bewegt sich, um ihrer Gruft zu entkommen und Eindringlinge anzugreifen – seien das nun die Abenteurer, Elementare, Malivar oder irgendjemand sonst. Finden sie innerhalb von 100 Fuß von der Geheimgtür der Gräfte aus kein Ziel, kehren sie in diese zurück. Allerdings erheben sie sich wieder, falls es nötig wird, weitere Eindringlinge abzuwehren. Weder schließen sie sich aus eigenem Antrieb ein, noch öffnen sie die Tür.

**Schatz.** Die Gräfte sind recht spärlich bestückt, denn die hier beigesetzten Zauberer hinterließen ihre Habseligkeiten der Bibliothek und ihren Lehrlingen. Dennoch finden sich einige Silbervasen, Goldurnen und Kelche, die insgesamt 300 GM wert sind. In Gebiet 16C befindet sich eine kleine Statue einer Medusa aus Obsidian mit Smaragdaugen im Wert von 425 GM.

## TEIL 3: WAS GESCHIEHT ALS NÄCHSTES?

Die Abenteurer haben nun Schätze zu verkaufen, Geschichten zu erzählen, Fragen zu durchdenken und Wunden zu versorgen. Der Nachhall dieses Abenteurers besteht in einer ganzen Menge Fragen. Konzentriert euch also auf die Charaktere und das, was sie als Nächstes vorhaben – vielleicht mit Aktivitäten während der Ruhezeiten. Wenn sie Morwena und Tyreus aufspüren wollen, ist diese Spur fürs Erste kalt. Dieser Faden wird im nächsten Abenteuer wieder aufgegriffen: Die verborgene Seite.

### DIE ZAUBERER DES HÜGELGRABS

Das Verschenken oder Verkaufen der Überreste der Bibliothek und zahlreicher anderer Schätze dürfte die Abenteurer bis zum nächsten Abenteuer beschäftigen. Das Hügelgrab – oder das, was davon noch übrig ist – dürfte die Weisen interessieren, sofern die Abenteurer sich nicht entschließen, es für sich zu behalten.

Nachforschungen über die Identitäten und Schicksale der Zauberer des Hügelgrabs bringen weder gewichtige Geheimnisse noch viele Antworten zutage. Diese folgenden Legenden sind für das nächste Abenteuer von Bedeutung, doch vieles über diese alten Zauberer könnt ihr selbst entscheiden, anpassen oder einfach ein Geheimnis bleiben lassen.

- Die Anführerin der Sekte der Zauberer des Hügelgrabs war eine Reisende aus einem „weit entfernten Land“ oder einer „fernen Welt“.
- Sie kam an die Schwertküste auf der „Suche nach Antworten“ und um „die Magie der Reiche zu studieren“. Ihre Anhänger waren gelehrte Zauberer.
- Manchmal wohnte sie in einem Stadthaus in Tiefwasser, hinterließ es jedoch verbarrikadiert, als sie in ihre Heimat zurückkehrte. Ohne sie zerfiel die Sekte.

**Kreise der Teleportation.** Die Kreise der Teleportation in der Bibliothek führten an Orte, die der Zauberersekte von Nutzen waren.

Einer führt in den Dachboden des verbarrikadierten, verfallenen Stadthaus der Meisterin. Der andere ist beschädigt und funktioniert vermutlich nicht – oder ihr verwendet ihn an anderer Stelle in eurer Kampagne.

### DIE VERSCHOLLENEN BÖSEWICHTE

Tyreus und Morwena haben sich auf magische Weise in ein verborgenes Sanktum zurückgezogen. Tyreus fand im Hügelgrab, wonach er gesucht hatte: ein magisches Buch, in dem ein Schlüssel versteckt ist. Fürs Erste arbeiten er und Morwena an ihrer Magie, lernen einander kennen und planen ihre nächsten Schritte. Doch die Abenteurer haben nicht zum letzten Mal von ihnen gehört.

## ANHANG: KARTEN, MONSTER UND NSC

In diesem Abschnitt finden sich die Werte für die wichtigsten NSC, mit denen die Abenteurer in diesem Szenario interagieren.

### MALIVAR

Malivar Kresk ist ein Roter Zauberer von Thray und seit Kurzem der Lehrling der verräterischen Roten Zauberin namens Morwena. Jung, kreidebleich, unscheinbar und schlaksig – Malivar hasst sein eigenes Erscheinungsbild, hofft jedoch, dass seine rote Robe und sein kahler Kopf ihn „rank und schlank“ aussehen lassen.

Malivar ist nun allein auf seiner Mission, und so zögert er nicht, das Vertrauen anderer auszunutzen oder zu missbrauchen, solange es bedeutet, dass er Rache nehmen, lebend nach Thray zurückkehren und von Morwenas Verrat berichten kann.

### MALIVAR

Mittelgroß, humanoid (Mensch), rechtschaffen böse

**Rüstungsklasse** 12 (15 mit Magierrüstung)

**Trefferpunkte** 40 (9W8)

**Bewegungsrate** 30 Fuß

ST	GE	KON	INT	WE	CHA
9 (-1)	14(+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	17 (+3)

**Rettungswürfe** Int +6, We +4

**Fähigkeiten** Arkane Kunde +6, Geschichte +6

**Sinne** passive Wahrnehmung 11

**Sprachen** Gemeinsprache, Drakonisch, Ignal, Infernalisch

**Herausforderung** 6 (2.300 EP)

**Übungsbonus** +3

**Zauberwirken.** Malivar ist ein Zauberwirker der 9. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Rettungswürfe gegen Magie 16, +6 zum Treffen mit magischen Angriffen). Er hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (nach Belieben): *Säurespritzer*, *Magierhand*, *Gift versprühen*, *Taschenspielerei*

1. Stufe (4 Plätze) *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Unsichtbarer Diener\**

2. Stufe (3 Plätze) *Dolchwolke*, *\*Nebelschritt*, *\* Spinnennetz\**

3. Stufe (3 Plätze) *Feuerball*, *Donnerschritt\**

4. Stufe (3 Plätze) *Evars Schwarze Tentakel*, *\* Steinhaut*

5. Stufe (2 Plätze) *Kältekegel*, *\* Elementar beschwören\**

*\* Beschwörungszauber der 1. Stufe oder höher*

**Sanfter Transport** (Lädt sich wieder auf, nachdem Malivar einen Beschwörungszauber der 1. Stufe oder höher wirkt). Als Bonusaktion teleportiert sich Malivar bis zu 30 Fuß weit zu einem nicht besetzten Feld, das er sehen kann. Entscheidet er sich stattdessen, sich zu einem Feld in Reichweite zu teleportieren, das von einer kleinen oder mittelgroßen Kreatur besetzt ist, so werden beide teleportiert und tauschen den Ort.

### AKTIONEN

**Dolch.** Angriff mit Nah- oder Fernkampfwaffe: +5 zum Treffen, Reichweite 5 oder Reichweite 20/60, ein Ziel. Treffer: 4 (1W4+2) Stichschaden

# EXUL

Mit seiner Haut, die wie glühende Kohlen leuchtet, einem Bart wie Bündel verbrannten Papiers und Haar, das sich wie Rauch bauscht, lässt Exuls körperliche Gestalt keinen Zweifel an seiner elementaren Natur. Er wurde als Geist von Erde und Feuer geboren. Diese physische Manifestation ist nur eine Spielerei, die kaum länger als ein paar Jahrzehnte anhalten wird – so hofft er.

Exul dient Tyreus nicht aus Loyalität, sondern dank eines Geas. Exul hegt jedoch nur wenig Groll gegen Tyreus, denn gelegentliche „Abmachungen“ mit sterblichen Zauberern bereiten meist kaum Umstände. Exul verabscheut und vermeidet den Schmerz durch den Geas, hat aber keineswegs die Absicht, für Tyreus' kleinliche, sterbliche Ambitionen sein Dasein aufzugeben.

## EXUL

Großer, Elementar, neutral böse

**Rüstungsklasse** 17 (natürliche Rüstung)

**Trefferpunkte** 200 (16W10 + 112)

**Bewegungsrate** 40, fliegend 60 Fuß

ST	GE	KON	INT	WE	CHA
22 (+6)	12 (+1)	24 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

**Rettungswürfe** Int +7, Cha +7

**Schadensimmunität** Feuer

**Sinne** Dunkelsicht 120 Fuß, passive Wahrnehmung 12

**Sprachen** Gemeinsprache, Ignal, Terral

**Herausforderung** 11 (7.200 EP)

**Übungsbonus** +4

**Elementares Ableben.** Stirbt Exul, zerstiebt sein Körper in einem Blitz aus Feuer zu einer Rauchwolke. Er hinterlässt nur die Ausrüstung, die er bei sich trug.

**Angeborenes Zauberwirken.** Exuls angeborene Zauberfähigkeit ist Charisma (Rettungswurf gegen Magie 15, +7 zum Treffen mit magischen Angriffen). Er kann die folgenden Zauber intuitiv wirken und benötigt keine materiellen Komponenten:

*Nach Belieben:* Magie entdecken

*Jeweils 3 Mal/Tag:* Sprachen verstehen, Zungen

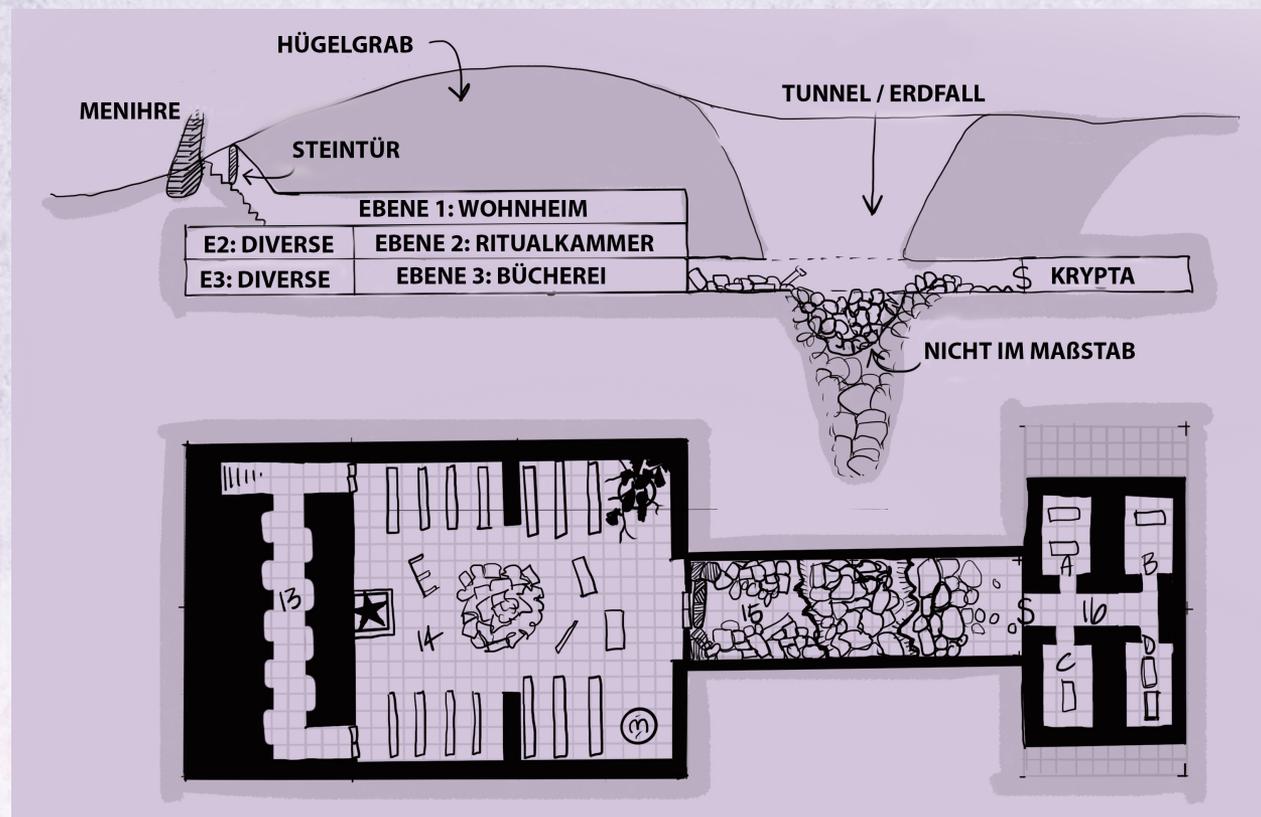
*Jeweils 1 Mal/Tag:* Elementar beschwören (nur Erd- oder Feuerelementare), Unsichtbarkeit, Mächtiges Trugbild, Ebenenwechsel, Feuerwand

## AKTIONEN

**Mehrfachangriff.** Exul führt zwei Angriffe mit seinem Beil aus oder nutzt Flammen schleudern zweimal.

**Beil. Nahkampfangriff:** +10 zum Treffen, Reichweite 5, ein Ziel. **Treffer:** 13 (2W6 + 6) Hiebsschaden plus 3 (1W6) Feuerschaden.

**Flammen schleudern. Magischer Angriff auf Entfernung:** +7 zum Treffen, Reichweite 120, ein Ziel. **Treffer:** 17 (5W6) Feuerschaden.



## CREDITS

**Adventure Writing & Maps:** Will Hindmarch

**Adventure Graphic Designer:** Bree Heiss

**Illustrators:** Alayna Danner, Bram Sels, Kasia 'Kafis' Zielinska

**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.