

ABENTEUER IN DEN FORGOTTEN REALMS



IN TIEFSTER NACHT

EPISODE 2

Ein hoher, grasbewachsener und von längst vergangenen Beanspruchungen zerklüfteter Hügel erhebt sich im Hochmoor. Einst sollte er als Hügelfeste dienen, nie jedoch als Grabmal. Doch nun sind dort jene armen Seelen eingesperrt, die geschworen hatten, ihn zu verteidigen ... und bei dieser Aufgabe versagten.

Im Inneren dieses Hügels, darunter und jenseits von ihm warten Geheimnisse – Geheimnisse, die ein Artefakt von großer Macht zu vernichten vermögen. Zum Guten oder zum Schlechten. Trotz der Gefahren und trotz des Leids, das früheren Eindringlingen hier widerfahren ist, muss jemand das Innere dieses Hügels betreten und ihm jene Geheimnisse entreißen. Das Artefakt könnte sich bereits in den falschen Händen befinden.

Dieses kurze DUNGEONS & DRAGONS®-Abenteuer ist auf vier bis sechs Charaktere der 9. Stufe ausgelegt. Zum Spielen brauchst du nur diesen Text und die D&D-Grundregelwerke.

TEIL EINER REIHE

Dieses Abenteuer ist das vierte in einer fünfteiligen Reihe. Ganz gleich, ob du es als Teil unserer Abenteuerreihe spielst oder es in deine bestehende Kampagne einflichtst: 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.

Dieses Abenteuer bezieht sich auf einen wiederkehrenden Bösewicht namens Tyreus, der auf der Suche nach einem Artefakt ist, das man den Stein der Schöpfung nennt. Weitere Einzelheiten über seine Pläne werden in weiteren Abenteuern dieser Reihe enthüllt. Falls du ihn nicht verwenden und für deine Kampagne lieber einen eigenen Schurken ins Spiel bringen möchtest, kannst du dieses Abenteuer natürlich einfach an selbigen anpassen.

Die Verknüpfung der Unmittelbarkeit der Entscheidungen der Spieler mit den geheimnisvollen Hintergründen und Ambitionen der Schlüsselfiguren erlaubt es dir, in diesem Szenario Motive wie Fehler in der Vergangenheit und Folgen für die Gegenwart zu erkunden. Das finale Abenteuer dieser Reihe wendet sich ebenfalls diesen Motiven zu und geht der Frage nach, wie die Charaktere sich der größeren Geschichte stellen und sie auflösen werden.

HINTERGRUND

Ein mächtiger Zauberer ist dabei, seine tückischen Pläne in der Nähe der Schwertküste in die Tat umzusetzen. Auf der Suche nach Macht ist er aus einer anderen Welt in diese eingedrungen und wandelt

nun in den Fußspuren seiner Vorfahren, die lange vor ihm hierherkamen. Sein Name, der hier jedoch nur wenigen bekannt ist, lautet Tyreus. Er sucht nach einem Artefakt namens der Stein der Schöpfung, von dem er bereits einige kleinere Teile in seinen Besitz gebracht hat.

Um sich Tyreus zu stellen und ihn im nächsten Abenteuer letzten Endes zu besiegen, kehren die Helden an jenen Ort zurück, an dem der Stein erstmalig in die Reiche gelangte. Sie erfahren, wie sich alles zum Schlimmen wendete und wie sie den Stein möglicherweise finden und unschädlich machen können.

DER ABSTURZ EINES URALTEN METEORITEN

Vor Tausenden von Jahren existierte der Stein der Schöpfung auf einer anderen Welt im Multiversum, wo er von Magiern, die miteinander im Krieg lagen, verwendet und missbraucht wurde. Um den Stein und sich selbst zu schützen, versiegelten die Magier dieser Welt ihn in einer gewaltigen Steinsphäre und hießen zwei Wächter, sich um ihn zu kümmern: eine Gorgo namens Kyrilla und einen Menschenmann namens Kathikon. Sie schworen einen Eid bei ihren Göttern, den Stein zu verteidigen und seine Sphäre zu beschützen, die im Verborgenen inmitten verschiedener elementarer Existenzebenen schweben sollte, bis die Magier eine Einigung dahingehend erreichten, wie weiter mit ihr zu verfahren war. Als die Magier sich dann schließlich auf die Suche nach der Sphäre begaben, konnten sie sie nicht finden.

Die Sphäre war aus den elementaren Ebenen auf die Materielle Ebene gestürzt und durch Zufall in den Reichen gelandet – im Hochmoor nahe der Schwertküste. Ab da wird ihre Geschichte nebelhaft.

Zunächst brachen Kreaturen aus den uralten Reichen die Hülle der Sphäre auf und nahmen den Stein an sich. Selbst die Wächter Kyrilla und Kathikon erinnern sich nicht, wer sie waren – es war so lange her. Anstatt jedoch den Stein zu verteidigen und dabei womöglich ihr Leben zu lassen, hatten sie sich versteckt, denn sie fürchteten, einander zu verlieren. Sie hatten also ihren Schwur gegenüber den Göttern gebrochen und waren daraufhin mit entsetzlicher Schönheit und einem versteinernen Blick gestraft worden, auf dass es ihnen unmöglich sein sollte, einander jemals wieder anzusehen.

Jahrhundertlang verbrachten sie allein in dem, was von der Sphäre noch übrig geblieben war. Dies endete, als Yuan-ti-Kultisten aus den Schlangenhügeln die Sphäre fanden, sie für einen Grabhügel voller Schätze hielten und begannen, sie freizulegen. Als die Kultisten stattdessen Kyrilla und Kathikon fanden, hielten sie sie für Medusen aus den alten Legenden. Die Kultisten verliehen ihnen die Gabe, Schlangen herbeizurufen, und machten ihnen Geschenke – von Bittstellern bis hin zu Schlangendienern. Sie wollten die Geheimnisse der Wächter erfahren – sie wollten mehr über den Stein der Schöpfung lernen.

Während dieser Zeit der Trauer und der Verzweiflung blickten Kyrilla und Kathikon einander zum ersten und einzigen Mal seit ihrer Verfluchung an. Kyrilla überlebte. Kathikon wurde zu Stein verwandelt.



Wütend, allein und mit gebrochenem Herzen ließ Kyrilla ihre Qual an den Yuan-ti aus. Viele von ihnen wurden durch ihren Blick versteinert. Andere wurden von den gewaltigen Schlangen, die sie ihr einst zum Geschenk gemacht hatten, getötet und verschlungen. Und so verließen die Yuan-ti die Sphäre, versiegelten sie wie ein Grabmal und kehrten nie wieder zurück.

Doch die Gerüchte breiteten sich auch jenseits der Schlangenhügel aus.

HAMISHS GESCHICHTE

Vor mehr als fünfzig Jahren folgte eine Zauberin namens Sylvene aus der Weltenstadt Ravnica den Legenden eines verschollenen Artefaktes bis zur Welt Faerûn. In Tiefwasser fand sie zwei starke Verbündete: eine zwergische Schurkin namens Artura und einen großmütigen Riesen namens Hamish Fällhand. Artura wollte verlorene Schätze entdecken. Hamish – der sich für einen Nachkommen eines Riesen auf Ravnica hielt – wollte die Welt sehen, die seine Vorfahren zu erkunden gesucht hatten. Als sie sich gemeinsam aufmachten, das Hochmoor nahe der Schwertküste zu erforschen, trafen sie im Dorf Secomber auf einen menschlichen Kämpfer

namens Waltarn Immersee, der sich ihrer kleinen Gruppe anschloss. Als die Abenteurer jedoch nichtsahnend in Kyrillas Versteck vordrangen, ereilte sie das Unheil. Sylvene und Artura gelang es, Teile des Artefaktes, nach dem sie gesucht hatten, an sich zu nehmen, doch Waltarn wurde von Pfeilen aus der Dunkelheit niedergestreckt. Hamish indes wurde zu Stein verwandelt, als er versuchte, der Gruppe zur Flucht zu verhelfen, indem er den Eingang zum Versteck des Monsters versiegelte.

Hamishs versteinertes Körper steht noch immer am Rand jenes Verstecks und wartet auf neue Helden und die Möglichkeit, wieder zu atmen.

ZUSAMMENFASSUNG DES ABENTEUERS

Das Abenteuer wird in Gang gesetzt, nachdem ein Geist die Abenteurer anfleht, Tyreus' Pläne zu durchkreuzen – oder gar den Stein der Schöpfung zu vernichten –, indem sie auf der Suche nach uraltem Wissen das Versteck eines Monsters erforschen. Wenn die Abenteurer das

Versteck erreichen, finden sie sehr wahrscheinlich Hinweise auf eine frühere Abenteurergruppe, deren Missgeschick nach all den Jahren noch immer nachhallt. Betreten die Abenteurer das Versteck, finden sie eine grauenvolle Ansammlung von Monstern, die jene Geheimnisse bewachen, welche die Vernichtung des Steins der Schöpfung beschreiben. Unterwegs erfahren sie mehr über dessen seltsamen Ursprung und die Gefahr, die von ihm ausgeht.

Können sie dem Monster, das an diesem seltsamen Ort haust, den Garaus machen? Welchen Preis werden sie für das Wissen, nach dem sie suchen, zahlen? Und welche Pläne schmieden sie für ihr finales Aufeinandertreffen mit Tyreus?

AUFHÄNGER DES ABENTEUERS

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

DER GEIST DER GRUFT

Haben die Abenteurer Zutritt zu Waltarns Krypta aus dem vorherigen Abenteuer „Ein grünes Grab“, erscheint Waltarns Geist und setzt die Ereignisse in Gang. Er erklärt, dass die Schlusssteine, die Tyreus aus dem Grab gestohlen hat, an jenem Ort gefunden wurden, an dem Waltarn zu Tode kam: ein Ort, der von irgendeiner Existenzebene aus in die Reiche hineingefallen war. Er heißt sie an, 110 Meilen südöstlich des Zustroms des Delimbiyr östlich von Secomber zu reisen, wo ein riesiger Hügel steht, der aussieht, „als sei er vom Blitz gespalten worden“. Zweifellos lassen sich dort weitere Geheimnisse über die Steine finden. „Ihr seid nun mächtiger, als wir es damals waren“, sagt Waltarn. „Doch seid dennoch auf der Hut.“

DER BESUCH EINES GEISTES

Brauchen die Abenteurer einen anderen Einstieg in das Abenteuer – ganz gleich, ob sie die vorherigen Teile absolviert haben oder nicht –, kommt ein anderer Geist ins Spiel. Der Geist Arturas – die nicht tot, sondern im Astralmeer verschollen ist – nimmt Kontakt mit den Abenteurern auf, als sei sie ein Geist. Sie hat diese nicht persönlich erwählt, doch sie sieht in einer surrealen Vision, dass die Zukunft der Abenteurer mit ihrer eigenen Vergangenheit verknüpft ist.

Sie sieht den Stein der Schöpfung wie einen finsternen, schwarzen Anker im Wasser, der ihren Geist festhält und ihr Schicksal in die Tiefe zieht. „Irgendetwas Schreckliches wird geschehen, und ich weiß, dass dieses verdammte Ding etwas damit zu tun haben wird!“ Um mehr darüber herauszufinden, erzählt sie der Gruppe, woher der Stein gekommen war: 110 Meilen südöstlich des Zuflusses des Delimbiyr östlich von Secomber. „Hier war es, wo die Dinge sich zum Schlechten gewendet haben. Vielleicht ist es noch nicht zu spät, alles wieder zu richten?“

TEIL 1: DAS ÄUSSERE VERSTECK

Das Abenteuer beginnt damit, dass die Abenteurer das erste Mal den seltsamen Hügel erblicken, nach dem sie suchen – 110 Meilen südöstlich der Gabelung des Flusses Delimbiyr. Dort finden sie einen hohen, zerklüfteten Hügel mit einem Riss an einer Seite, nicht unähnlich einer Wunde.

Falls du vorhast, die Reise bis zu diesem Punkt auszuspielen, beachte bitte die verschiedenen Effekte, die Kyrillas Versteck auf die Umgebung hat. Sie sind in Anhang A beschrieben.

1. KLUFT IM HÜGEL

Obgleich die gesamte Umgebung in Nebel gehüllt ist, sind der riesige, kuppelartige Erdhügel und die gewaltige, dunkle Kluft an seiner westlichen Kante nur schwer zu übersehen. Der Hügel muss mehr als 20 Meter hoch sein, und der Riss geht etwa halb so tief. Ein paar große Felsbrocken sind in die Kluft hineingefallen – doch da der Hügel ansonsten so grasig und sauber ist, wirken sie eher so, als seien sie absichtlich dort platziert worden.

Dies ist der Ort. Die hohen Felsen, von denen jeder etwa 1.000 Pfund wiegt, sind mittelgroße Steine, die von den Galeb-Duhrs in Gebiet 2 dort platziert wurden. Sie dienen dazu, Eindringlinge abzuschrecken und die Statue zu schützen, die den Weg in Gebiet 4 versperrt. Eine kleine (oder kleinere) Kreatur kann sich zwischen den Felsen hindurchzwängen und in Gebiet 4 hineinsehen, doch das ganze Gebiet ist schwieriges Gelände.

2. DIE DREI FELSBROCKEN

Hier, unter dem hohen Gras und dem flachen Wasser des Moores, kauern drei massive Felsbrocken. Jeder ist von Algen und Flecken von sattem, dunklem Moos bedeckt. Sie sind so auf dem Boden angeordnet, dass sie die Ecken eines Dreiecks zu bilden scheinen.

Der Boden ist von kleinen, leblosen Steinen inmitten windgepeitschter Gräser übersät. Bei den drei großen Felsbrocken handelt es sich tatsächlich um drei Galeb Duhrs, die stumm die Landschaft – und nun die Abenteurer – betrachten. Die drei kamen hierher, nachdem Sylvenes und Hamishs Abenteurergruppe aus dem Versteck geflohen war, und belebten anschließend die Steine in Gebiet 4, um das Gebiet vor weiteren Eindringlingen zu schützen. Seither durchstreifen die Galeb Duhrs langsam das Gebiet und kehren alle zwanzig Jahre hierher zurück, um zu sehen, was sich verändert hat. Sie hocken seit nunmehr fast fünf Jahren hier.

Diese Elementare sind nicht auf einen Kampf aus. Allerdings lieben sie eine gute Geschichte, vorausgesetzt, sie wird nicht zu schnell erzählt. Unterhalten sich die Abenteurer hörbar darüber, dass sie Zutritt zu der Felsspalte benötigen, und haben sie keine offenkundig schändlichen Absichten, können die Galeb Duhrs die Felsen aus dem Weg bewegen. Die Elementare warten dann eine Woche lang, dass die

Die meteoritenhafte Ankunft der Sphäre sorgte dafür, dass das gesamte Bauwerk fast genau auf den Kopf gestellt ist. Eiserne Wandhalter und Haken für Wandbehänge hängen im Verhältnis zum derzeitigen Aufbau verkehrtherum. Das Wandgemälde-Panorama und zahlreiche geschnitzte Einzelheiten an dem, was jetzt die Oberseite des Schachts ist, erscheinen ebenfalls verkehrt herum.

Bauweise. Nichts von all dem hier wurde tatsächlich erbaut: Es wurde herbeigerufen – entweder durch die Zauber der fernen Magier oder durch die vergessenen Kräfte des Steins selbst. Nie wurden einzelne Ziegel oder Mörtel von Hand verarbeitet. Dem gesamten Ort wohnt eine kühle Ordnung inne, die durch das Verstreichen der Zeit etwas in Schiefelage geraten ist. Das Wasser, das über Tausende von Jahren hier hineingesickert war, wurde von der Hülle des Steins – und Kyrillas Fluch – vergiftet.

Licht. Kein natürliches Licht dringt in das Versteck. Die Kreaturen, die hier leben, verbringen die meiste Zeit in völliger Dunkelheit. Nur das Licht, das die Abenteurer selbst mitbringen, steht ihnen zur Verfügung.

Geräusche. Auch wenn es nur ganz gewöhnliche akustische Eigenschaften aufweist, ist das Innere von Kyrillas Versteck dennoch schaurig still. Selbst die Geräusche eines Kampfs erscheinen eigenartig gedämpft.

Bewegung. Die folgenden Effekte wirken in Gebiet 4, 5, 6 und 7:

- Die geneigten Böden machen diese Gebiete für jede Kreatur am Boden, die nicht klettert, zu schwierigem Gelände. Unter gewöhnlichen Umständen ist in diesen Gebieten keine Probe auf Klettern erforderlich.
- Eine Kreatur, die eine Spurt-Aktion ausführt, kann eine Probe auf Stärke (Athletik) oder Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen 12 ablegen, um die Effekte des schwierigen Geländes bis zum Beginn der nächsten Runde zu umgehen. Lasse die Kreatur die Probe zu Beginn ihrer Bewegungsaktion ablegen.
- Eine Kreatur ohne Klettergeschwindigkeit, die Schaden erleidet, während sie sich am Boden befindet, muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit gegen die Höhe des erlittenen Schadens ablegen. Misslingt dieser, verliert sie ihren festen Tritt.
- Eine Kreatur, die zu Boden geworfen wird, muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit gegen 12 bestehen, um nicht ihren festen Tritt zu verlieren.

Verlorener Tritt. Eine Kreatur, die ihren festen Tritt verliert, wird zu Boden geworfen und taumelt nach unten, bis sie ein belegtes Feld oder den Rand des Gebiets erreicht, in dem sie ihren Halt verloren hat. Dort hält sie entweder an (wenn sie auf eine Barriere wie eine Wand prallt) oder sie muss einen weiteren Rettungswurf auf Geschicklichkeit gegen SG 12 bestehen, um sich am Rand des Gebiets abzufangen und nicht ins angrenzende Gebiet zu taumeln.

DIE HERBEIGERUFENEN GEBIETE

Die Gebiete 8, 9, 10 und 11 sind allesamt durch die Macht eines Schlusssteins der Schöpfung herbeigerufen worden, auf den Kyrilla eingestimmt ist. Sie erschuf diese Gebiete in einer Zeit der Wut und Verzweiflung, sodass sie verzerrt und wirr wirken. Dort, wo sie den umgebenden Stein berühren – ob nun den der Sphäre oder den des Bodens –, wirken die herbeigerufenen

Oberflächen, als wären sie mitten im Fließen ausgehärtet oder beim Kräuseln eingefroren worden.

Alle diese Gebiete lösen sich gefahrlos in Felsstaub und Rauch auf, wenn Kyrillas verknüpfter Schlussstein inaktiv wird.

KYRILLAS TAKTIK

Kyrilla wurde von ihren Göttern verderbt und durch den Schmerz, den sie erdulden musste, verrückt, doch sie will nicht sterben und hat nur wenig Hoffnung, dass die fernen Mächte, die sie verflucht haben, sie jemals begnadigen werden. Sie versucht, Eindringlinge mit Pfeilen zu spicken – aus einer größtmöglichen Distanz. Sie versteckt sich, bewegt sich und schlägt zu, wie es nötig wird. Sie wird Schlangen und Skelettschrecken gegen ihre Feinde ins Feld führen, wann immer es ihr möglich ist, und hoffen, dass die Eindringlinge entweder fliehen oder getötet werden. Falls sie glaubt, dass ihre Niederlage kurz bevorsteht, flieht sie durch den arkanen Durchgang in Gebiet 11 in Richtung von Gebiet 12.

Sie hat kein großes Verlangen danach, ihren Blick einzusetzen und die Abenteurer als Statuen hierzubehalten, damit sie sie auf ewig heimsuchen. Es ist die Waffe, die sie am wenigsten mag. Der Blick verkörpert ihren Fluch – und er hat Kathikon getötet (dessen Statue sich in Gebiet 12 befindet). Natürlich kann sie den Blick nicht kontrollieren, und sie ist nicht willens, sich zu ergeben: Sie triumphiert oder sie stirbt.

Nach etwa einem Tag befiehlt Kyrilla ihren monströsen Dienern in der Regel, die versteinerten Überreste von Eindringlingen zu vernichten, damit sie sie nicht länger ansehen muss.

4. AN DER SCHWELLE

Die Kluft ist wenig mehr als ein Riss im Stein unter dem Mutterboden an der Seite des Hügels. Sie ist hoch und eng und ließe sich leicht ebenerdig durchqueren, wären da nicht ein halbes Dutzend zwei Meter hoher Felsen in die Kluft eingefasst – fast so, als wären sie sorgsam zum Hineingehen aufgereiht.

Die **Galeb Duhrs** in Gebiet 2 haben sechs mittelgroße Felsen belebt und hier platziert, um die Kluft zu versiegeln und unbedarfte Eindringlinge fernzuhalten – und dabei die Statue im Inneren so gut wie möglich zu beschützen. Werden vier mittelgroße Felsen aus der Kluft entfernt, fallen genug kleinere Steine herab, damit mittelgroße Kreaturen das Innere des Durchgangs erreichen können.

ZU VIELE GEGNER

Die Begegnungen im Versteck können knifflig – sogar tödlich – sein, wenn sie zu schnell ineinander übergehen. Es ist nicht leicht, sich aus diesem Dungeon zurückzuziehen! Wenn die Spieler sich langsam vortasten und zusammenarbeiten, haben sie vermutlich mehr Glück. Geraten die Abenteurer zu sehr in Schwierigkeiten, können sicherlich einer oder mehrere der Galeb Duhrs von draußen ihnen zu Hilfe kommen, da sie hoffen, den Effekt von Kyrillas Versteck auf die umgebenden Länder aufheben zu können.

Die Kluft verengt sich schließlich zu einem zurückgesetzten Durchgang mit einer niedrigen Decke aus rauem Stein, der in den Hügel hineinführt. Am Ende des natürlichen Wegs befindet sich eine große, humanoide Statue aus Stein, die mit dem Rücken zu den Abenteurern steht.

Dieses Gebiet ist schwach von natürlichem Licht erhellt.

Die Statue lehnt gegen eine große Steinplatte, als hielte sie sie fest. Ihre Hände greifen sogar sehr präzise danach. Die Statue zeigt einen Riesen mit bemerkenswerter Detailgenauigkeit: ein Rucksack, fein gekräuseltes Haar, eine Seilrolle, geschnürte Stiefel. All das wurde lebensgetreu in einem einzelnen Stein verewigt. Er steht neben der einzigen, etwa 30 cm breiten Lücke in der Steinplatte und scheint durch sie hindurchzuspähen.

Bei der Statue handelt es sich natürlich um die versteinerte Gestalt von Hamish Fällhand (siehe Anhang A), jenem Riesen also, der Sylvene, Artura und Waltarn vor mehr als fünfzig Jahren hierher begleitet hat. Hamish hatte versucht, das Versteck zu versiegeln, wurde aber von Kathikons Blick getroffen, als er gerade dabei war, die Platte an ihren Platz zu rücken. Kathikon machte es nichts aus, Hamish hier stehen und die Platte

festhalten zu lassen – hoffte er doch, dass sie zukünftige Besucher aufhalten oder verscheuchen würde.

Hamishs runder Holzschild – groß genug für einen Riesen – steht noch immer zu Füßen der Statue, ist aber zu sehr verrottet, um noch von Nutzen zu sein.

Wird er mit dem Zauber *Vollständige Genesung* oder Ähnlichem zum Leben erweckt, kommt Hamish laut nach Luft schnappend zu sich. Soweit es ihn betrifft, ist er zusammen mit seiner Gruppe gerade erst aus dem dunklen Schacht hinter der Platte geflohen. Einen flüchtigen Augenblick war er sich gewahr gewesen, dass er versteinert wird, dann war er auch schon ein tumber Stein. Zum Zeitpunkt seiner Versteinering hatte Hamish noch 11 Trefferpunkte übrig.

Er ist bereit, den Abenteurern zu helfen, wenn er ihre Absichten für gut hält. Er teilt alles Wissen, das er besitzt (aus dem Kapitel „Hamishs Geschichte“), wenn er glaubt, dass dadurch niemand unnötig zu Schaden kommt. Er möchte es nach seinen Erfahrungen dort vermeiden, den Schacht hinabzusteigen oder weiterzugehen. Er hilft jedoch gern mit Kletterausrüstung aus, sorgt für Licht und macht sich anderweitig nützlich.



5. EIN TIEFER, DUNKLER SCHACHT

Dieser dunkle, rechteckige Schacht führt in einem steilen Winkel in die irdene Dunkelheit hinab, als wäre er in den Fels selbst hineingegraben worden. Drei lange, dicke Stäbe aus Kupfer ragen in gleichmäßigen Abständen aus den Wänden des Schachts und treffen sich beinahe in der Mitte. An jedem Ende befindet sich eine leere Kralle oder Klaue. Falls sie je etwas gehalten haben, ist es längst im Zentrum des Schachts verschwunden.

Die Decke dieser Kammer sollte bei der Erschaffung des Bauwerks ihr Boden sein. In die Wände an diesem Ende des Bauwerks sind die Abbildungen humanoider Gestalten zahlreicher Völker eingraviert. Ihre Gesichter sind gen Himmel gewandt und ihre Arme ausgestreckt, als würden sich sich aalen oder in etwas ergehen. Hinter ihnen befindet sich eine Abbildung einer langen Reihe hoher Türme und mit Stacheln gespickter Zinnen, die sich über die gesamte Länge des Schachts zieht. Die einzige Unterbrechung in der Abbildung des Rings aus Gestalten bildet eine verzierte Doppeltür – aber es ist nur ein Bild. (Dies sollte der Platz für die mystische Tür sein, die sich nun in Gebiet 11 befindet.)

Der Boden zu Füßen der gravierten Gestalten wird von einer silbernen Scheibe mit fast zehn Fuß Durchmesser dominiert, in die in konzentrischen Kreisen Siegel und Symbole eingätzt wurden, und die von einem niedrigen Eisenpodest sowie einer einfachen Befestigungsklammer gehalten wird. Was auch immer sich an Letzterer befand, ist längst fort. (Die Klammer diente dazu, jene Stimmgabel zu halten, die sich nun in Gebiet 10 befindet.)

Unregelmäßigkeiten in den Felswänden sowie eine Reihe von Haken und Halterungen (alle kopfüber) erleichtern das Anbringen von Seilen und anderer Kletterausrüstung im Schacht. Die Kupferarme, die aus den Wänden ragen, hatten einst den Stein der Schöpfung gehalten. Ihre Greifer waren verdreht und verbogen worden, als Eindringlinge vor Jahrhunderten den Stein stahlen. Sie sind noch heute in desolatem Zustand. Die Arme selbst sind darauf ausgelegt, bis zu 1.000 Pfund zu tragen, und sind noch immer belastbar.

Drei der ursprünglichen Greifarmer erstrecken sich von diesem zentralen Schacht in die Gebiete 4, 6 und 7.

Das, was nun inzwischen der Boden des Schachts ist, stürzte ursprünglich zu Boden und wurde Teil jener Konstruktion, die Kyrilla und Kathikon mithilfe der Schlusssteine errichtet hatten. Die Fallhöhe von Gebiet 5 bis zum Boden von Gebiet 8 beträgt 30 Fuß.

Eine Zombie-Riesenwürgeschlange (siehe Anhang A) hat es sich in dieser Kammer gemütlich gemacht. Sie hat sich dort zusammengerollt, wo die Wände den Boden berühren. Ursprünglich kam sie aus Gebiet 6.

Schatz. Das silberne Siegel am Boden besteht größtenteils aus mit Silber beschichtetem Eisen und ist

525 Goldmünzen (GM) wert. Darin eingätzt ist eine Inschrift in einem seltenen terranischen Dialekt, die die Legende vom Ursprung des Steins der Schöpfung und der von ihm abstammenden Artefakte erläutert – welches Wissen du deinen Spielern und ihren Charakteren auch immer an die Hand geben willst. Auch finden sich die Namen Kyrillas und Kathikons, die die Artefakte bewachen sollten, auf dem Siegel.

6. BAU DER RIESENSCHLANGE

Der Boden führt in steilem Winkel nach unten zu einem Mauerstück, in dem sich brüchige, abgeworfene Schuppen und ausgetrockneter Unrat türmen, die im Lauf vieler hundert Jahre zusammengetragen wurden.

Hier harren die Zombie-Riesenwürgeschlangen in der Regel der Ewigkeit. Sofern sie nicht von Kampfslärm hervorgehört wird, hat sich hier eine zweite untote Riesenwürgeschlange zusammengerollt.

Schatz. Inmitten des Gerölls und der Überreste am hinteren Ende der Kammer befinden sich ein mit Rubinen besetzter Armreif (90 GM), vier Goldringe (je 30 GM) und ein Silberreif (45 GM), die von den vor Jahren verschlungenen Yuan-ti-Kultisten übrig geblieben sind.

7. VERLORENE KNOCHEN

Diese winklige Kammer beherbergt einen Haufen vergilbter, vertrockneter Knochen, die groß genug sind, um von einem Menschen oder einer ähnlichen Kreatur zu stammen. Die Neigung der Kammer hat dafür gesorgt, dass sich all diese Knochen in einer Ecke auftürmen. Jede Menge zierlicher Rippenknochen legen nahe, dass es sich um die Überreste von Schlangenkörpern oder humanoider Brustkörbe handelt. Schlangenähnliche Schädel – jeder von der Größe eines Menschen- oder Zwergenkopfs – schauen aus dem Haufen heraus. Sie alle scheinen von den rauen Wänden und an ihnen klebenden Fleischresten an Ort und Stelle gehalten zu werden, doch es wirkt so, als könnte die kleinste Bewegung dafür sorgen, dass der Stapel einstürzt.

Die Ansammlung von Knochen an diesem Ort ist der Leib eines **Skelettschreckens** (siehe Anhang A). Er hat sich in Stellung begeben, um Eindringlingen aufzulauern und sie anzugreifen, wenn lebende Kreaturen die Knochen untersuchen oder versuchen, das Gebiet zu verlassen – selbst wenn sie es genau so hinterlassen, wie sie es vorgefunden haben. Der Anblick oder die Geräusche eines Kampfs im Schacht lassen ihn kalt.

Vor Jahrhunderten betraten die Kultisten der Yuan-ti das Versteck und erreichten diese Kammer. Als sie das Bauwerk endgültig verließen, versiegelten sie den Tunnel mit dem Felsblock und dem Altar in Gebiet 3.

Alle Schätze, die die Yuan-ti bei sich hatten, deren Knochen nun den Leib des Skelettschreckens bilden, befinden sich nun am Grund des Giftbeckens in Gebiet 8.

8. GIFTBECKEN

Der Boden hier ist von einer dunkelroten Flüssigkeit von der Konsistenz dünnen Schlamms bedeckt. Zudem wird sie von so etwas wie Algen getrübt. Ein modriger, leicht süßlicher Geruch nach Teichschäumen erfüllt die Luft.

In dieser übel riechenden Brühe haben sich alle Flüssigkeiten vereint, die im Lauf der Zeit ins Versteck geflossen, gesickert oder geblutet sind. Größtenteils handelt es sich um Regenwasser, doch insgesamt wurden die Flüssigkeiten durch die verfluchte Macht von Kyrillas Versteck zu einem scheußlichen und mächtigen Gift.

Das Giftbecken ist 2 Fuß tief und schwieriges Gelände. Der Boden ist bedeckt von zerbrochenen Statuen von Yuan-ti-Kultisten, die Kyrilla versteinerte und dann zerschlagen ließ.

Eine lebendige Kreatur, deren Augen, Nase, Ohren oder Mund in die Flüssigkeit eingetaucht werden, muss einen Rettungswurf auf Konstitution gegen 14 bestehen, um nicht 11 (2W10) Giftschaden zu erleiden. Bei einem Erfolg wird der Schaden um die Hälfte reduziert. Eine Kreatur, die ihre Runde eingetaucht beginnt, wiederholt den Rettungswurf.

Eine Kreatur, die einen Mundvoll des Gifts trinkt, muss einen Rettungswurf auf Konstitution gegen 14 bestehen, um nicht 1 Minute lang vergiftet zu sein. Die Kreatur kann jeweils am Ende ihres Zugs einen neuen Rettungswurf ablegen und bei einem Erfolg den Zustand beenden.

In dem Becken sind ebenfalls eine Menge Knochen verborgen, die den daliegenden Leib eines weiteren Skelettschreckens bilden. Es reicht nicht aus, das Becken aufzuwühlen, um seine Aufmerksamkeit zu erregen. Er erwacht nur, wenn lebendes Fleisch die Flüssigkeit berührt – oder wenn Kyrilla es befiehlt –, und greift dann die Eindringlinge an.

Schatz. In der Nähe der nördlichen Kante des Giftbeckens befindet sich unter losen Steinen am Boden eine Brosche des Abschirmens. Sie ist alles, was von einem Abgesandten der Schlangenreiche noch übrig ist. Außerdem sind Kyrillas Schlusssteine in den Boden in der Mitte des Beckens eingelassen.

9. VERLASSENE KAMMERN

Diese Kammer ist schaurig leer. Eine Schicht aus Felsstaub und einzelnen Erdbrocken bedeckt den Raum. Seit langer, langer Zeit hat sich an diesem Ort nichts gereg.

Diese Räume sollten einen Teil von Kyrillas und Kathikons Unterkunft in diesem geschmückten Gefängnis bilden, doch als sie in ihre jeweiligen immer gleichen Wohnheiten verfielen, kehrten sie nur noch selten in ihre eigenen Räume zurück.

10. VERFALLENE ZEREMONIENKAMMER

Das einzige Mobiliar in diesem farbenfrohen Raum bildet ein schlichter Stuhl aus Stein. Er steht in der Mitte des Raums unter dem Scheitelpunkt einer gewölbten Decke. An den Wänden hängen einst prächtige und nun vermodernde Seidentücher sowie Wandbehänge mit abstrakten Mustern. An der gewölbten Decke befindet sich ein in vier Bereiche geteiltes, abblätterndes Wandgemälde, das eine Geschichte über vier humanoide Gestalten und einen schwarzen, von Gold durchzogenen Steinblock zeigt. Dort, wo sich die vier Bereiche berühren, hat jemand eine einzelne Metallglocke an einem schlichten Seil aufgehängt.

Diesem Bereich wurde Kyrillas gesamte Aufmerksamkeit zuteil, als sie das Bauwerk mit ihrem Schlussstein der Schöpfung herbeirief. Sie erschuf das Wandgemälde aus dem Gedächtnis und bewahrte die Glocke auf, nachdem diese nach der Ankunft der Sphäre in Faerûn von einer Wand gefallen war. Ehedem gab es fünf von ihnen, die am Fuß des Schachts an den Wänden hingen.

Das Deckengemälde zeigt vier Teile der Legende um den *Stein der Schöpfung*:

- Zuerst wurde der Stein im Inneren der Sphäre platziert, dargestellt durch drei Zauberer, die ihn magisch in die drei kupfernen Greifarme setzen, während ein weißhäutiger Mensch und eine grünhäutige Gorgo zusehen.
- Als Zweites wurde der Stein von hochgewachsenen Gestalten, vermutlich Riesen, weggetragen – dargestellt durch Gestalten, neben denen der Mensch und die Gorgo klein wirken. Es sieht so aus, als trugen sie den Stein zu einem See oder einem Binnenmeer.
- Als Drittes werden der Mensch und die Gorgo von einem Fluch getroffen, der als grüne Flammen dargestellt ist, welche ihre Körper einhüllen und ihre Augen ersetzen.
- Als Viertes wird gezeigt, wie Blitze, Feuer und etwas, was nach einer einfachen Stimmgabel aussieht, den Stein spalten. Darunter gehen Türme in Rauch auf.

Schatz. Die Glocke spielt, genau wie ihre Schwestern, exakt jene Frequenz, die nötig ist, um den Ebenenwechsel ins Elementare Chaos vorzunehmen. Die Glocke ist nicht magisch.

11. MAGISCHE TÜR

Die Luft surrt und pulsiert. In einem 5 Fuß breiten Durchgang, der scheinbar in die Steinwand dahinter führt, wirbelt gedämpftes Licht. Das arkane Leuchten verbirgt, was sich auf der anderen Seite befindet.

In diesem Gebiet befindet sich lediglich die mystische Tür, die zu Kyrillas extradimensionaler Zuflucht führt.

TEIL 3: ZUFLUCHT IN DEN STERNEN

Nach dem Durchschreiten des Portals wird die Gesamtheit von Kyrillas Zuflucht offenbar – ebenso wie der entsetzliche Preis, den sie in ihrer verfluchten Form gezahlt hat.

12. IN TIEFSTER NACHT

Der Boden besteht aus niedrigem, scheinbar von Schafen oder Ziegen abgeknabbertem Gras. Die Erde scheint guter, starker Sand zu sein. Der Horizont reicht so weit, wie man es sich vorstellen kann. Der Himmel ist tief und weit und strahlend, angefüllt von unzähligen Sternen, ungetrübt von Mondlicht und schillernd in einem Meer aus farbenfrohen, stellaren Wolken.

Dieser extradimensionale Raum ist eine eigenartige Variation eines herrlichen Herrenhauses, das Kyrilla mithilfe ihres Schlusssteins erschaffen hat. Obwohl der Ort im Freien zu sein scheint, handelt es sich tatsächlich um eine geschlossene Kuppel mit einem grasbewachsenen Untergrund. Die Decke der Kuppel bildet ein Abbild von Sternen – der Nachthimmel einer anderen Welt ohne das Leuchten des Mondes oder der Lichter einer Stadt, die das Sternenlicht überstrahlen. Das „Herrenhaus“ besteht aus einer einzelnen, lauschigen Hütte auf einer weiten Lichtung. Die Luft riecht nach Weizen im Herbst. Es ist vollkommen windstill.

Diese Illusion ist leicht zu durchschauen – eine Fertigungsprobe ist nicht erforderlich. Jede Kreatur, die zum äußeren Rand der Zuflucht wandert, kann den Himmel berühren – also die Kuppel, die diesen extradimensionalen Raum überspannt. Sie fühlt sich glatt und fest an. Die Sterne funkeln und die Wolken ziehen träge dahin, aber sie sind nur ein Trugbild.

Dieser Ort war nie wirklich und stellt einzig eine Fantasie dar, die Kyrilla eine Zeit lang mit Kathikon teilte. Etwa 30 Fuß von der Tür der Hütte entfernt kniet Kathikon als Statue, von Kyrillas Blick versteinert, im Gras.

13. EINE LAUSCHIGE HÜTTE

Von außen betrachtet scheint dieses Gebäude eine gemütliche Hütte mit steinernen Wänden und einem Dach aus Gras zu sein. Aus einem Schornstein steigt gemächlich Rauch auf.

STIMMEN DES CHAOS

Die Instrumente, die auf die arkane Frequenz des Elementaren Chaos gestimmt sind, können auf mindestens zwei Arten verwendet werden. Zunächst können mithilfe der Glocken Komponenten für den Zauber *Ebenenwechsel* erschaffen werden, der ins aufgewühlte Elementare Chaos führt – Komponenten wie die Stimmgabel selbst, die bereits zu diesem Zweck erschaffen worden war. Weiterhin lässt sich die Stimmgabel (oder eine andere auf das Elementare Chaos gestimmte Gabel) verwenden, um den Stein der Schöpfung oder die von ihm abstammenden Artefakte wie in Anhang B beschrieben zu vernichten.

Hier taten Kyrilla und Kathikon so, als verbrächten sie die Ewigkeit irgendwo auf einer fernen, friedvollen Daseinsebene, wo sie abwechselnd den Blick des anderen übernahmen oder allein durch Berührungen existierten. Alles, was ihnen wahrlich wichtig war, befand sich hier.

Das Innere der Hütte ist schlicht, beinahe heimelig. Sie besteht aus einem einzelnen, lang gestreckten Raum mit einem mit Fellen bedeckten Bett an einem Ende und einer großen Feuerstelle am anderen. Ein Holzfeuer knistert darin.

Schatz. Unter einer Holzschüssel auf dem Kaminsims liegt ein Ring mit einem schwarzen Diamanten. Einst diente er als Erinnerung an ihre Pflichten hier, aber Kyrilla verabscheute ihn bereits, bevor es gefährlich war, ihn anzusehen – wenn sie nicht Gefahr laufen wollte, ihr eigenes Spiegelbild darin zu erblicken. Es handelt sich um einen Ring des Schutzes.

Weiterhin hängt eine schlichte silberne Stimmgabel von der Decke – am gleichen Seil wie auch eine weitere überlebende Glocke (eine wie die in Gebiet 10).

TEIL 4: WAS KOMMT ALS NÄCHSTES?

Die Abenteurer haben nun neue Informationen und vielleicht sogar schon alles, was sie brauchen, um Tyreus gegenüberzutreten und zu entscheiden, welches Schicksal dem Artefakt, nach dem er sucht, zuteil werden soll. Das letzte Abenteuer in dieser Reihe wird die Abenteurer an den Rand des Hochsternsees im Hochmoor führen, wo sie mit Tyreus und dem Stein der Schöpfung so verfahren werden, wie sie es anhand dessen, was sie in Kyrillas Versteck gefunden haben, für richtig halten.



ANHANG A:

MONSTER UND NSC

Diese Monster und NSC tauchen im Verlauf des Abenteuers auf.

ZOMBIE-RIESENWÜRGESCHLANGE

Diese gewaltigen, verwesenden Hüllen waren einst lebendige, mittelgroße WürGESchlangen, bevor die Yuan-ti sie Kyrilla brachten, um diese zu ehren und dazu zu bewegen, ihr Wissen und ihre Macht mit ihnen zu teilen. Ihre ausgewogene Ernährung aus Bittstellern und Gefangenen – deren Knochen an anderer Stelle im Versteck zu finden sind – ließ sie zu ihrer riesigen Größe heranwachsen. Als sich die Yuan-ti gegen Kyrilla wandten, kämpften sie gegen diese Schlangen und töteten sie – nur um sie dank der verfluchten Umgebungsmagie in Kyrillas Versteck erneut durch die Gänge schlängeln zu sehen.

Verlassen die WürGESchlangen das Versteck, so sterben sie.

ZOMBIE-RIESENWÜRGESCHLANGE

Riesig, untot, neutral böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 187 (22W12 + 44)

Bewegungsrate 30, Klettern 20, Schwimmen 30

STR	GE	KON	INT	WE	CHA
19 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	1 (-5)	15 (+2)	4 (-3)

Fertigkeiten Wahrnehmung +5, Heimlichkeit +6

Schadensimmunität Gift

Sinne Blindsight 15, Dunkelsicht 60, passive Wahrnehmung 15

Sprachen —

Herausforderung 8 (3.900 EP)

Übungsbonus +3

Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht Ist die Schlange Sonnenlicht ausgesetzt, ist sie bei Angriffswürfen und Proben auf Weisheit (Wahrnehmung), die Sicht bedürfen, im Nachteil. Beginnt die Schlange ihren Zug im Sonnenlicht, erleidet sie sofort 10 gleißenden Schaden.

Untote Zähigkeit Werden die Trefferpunkte der Schlange durch Schaden auf 0 reduziert, muss sie einen Rettungswurf auf Konstitution gegen 5 + den erlittenen Schaden ablegen, sofern dieser Schaden weder gleißend ist noch durch einen kritischen Treffer zugefügt wurde. Bei einem Erfolg fällt die Schlange sofort auf 1 Trefferpunkt.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Schlange führt zwei Angriffe durch: einen mit ihrem Biss und einem mit einem Würgeangriff.

Biss. Angriff mit Nahkampfwaffe: +7 zum Treffen, Reichweite 10, ein Ziel. Treffer: 17 (3W8 + 4) Stichschaden. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Konstitution gegen 15 schaffen. Bei einem Fehlschlag erleidet es 17 (5W6) Giftschaden, bei einem Erfolg nur die Hälfte.

Würgen. Angriff mit Nahkampfwaffe: +7 zum Treffen, Reichweite 5, ein Ziel. Treffer: 17 (3W8+4) Wuchtschaden, und das Ziel wird festgehalten (Probe gegen 16 zum Entkommen). Bis zum Ende des Würgegriffs ist die Kreatur in ihrer Bewegung eingeschränkt und die Schlange kann kein anderes Ziel würgen.

HAMISH FÄLLHAND

Hamish, ein sanfter Riese mit einem wilden Lachen, stammt aus der Stadt Tiefwasser. In seiner Jugend hatte er nie viel für die Wildnis übrig, aber dennoch suchte er das Abenteuer. Er schloss sich vor all diesen Jahren seinen Freunden Sylvene und Artura auf ihrer Reise in die Wildnis der Schwertküste an und war Teil ihrer Abenteuergruppe, zu der auch ein Mensch aus Secomber namens Waltarn Immersee gehörte. Es stand nie in Zweifel, dass Hamish willens war, sein Leben aufs Spiel zu setzen, um seine Freunde zu schützen.

Hamish hat braune Haut und eine aufrechte Haltung. Er trägt sein langes Haar zu drei ordentlichen Zöpfen geflochten. Er ist jene Art von Gefährte, die immer viel zu viel für ein Abenteuer einpackt. Für gewöhnlich quellen seine Taschen von Rationen oder Naschereien über. Als Riese hat er sowohl Forschungsausrüstung als auch Abenteuererausrüstung in seinem Rucksack. Er trägt eine große, seinen körperlichen Dimensionen angemessene Axt. Zudem hatte er einen runden Holzschild dabei gehabt, den Artura eigens für ihn angefertigt hatte, doch dieser ist verrottet.

Persönlichkeit: „Ich denke oft über den Weg nach, den ich nicht beschritten habe. Manchmal zu viel. Ich versuche immer, etwas zu essen dabeizuhaben.“

Ideal. „Mut. Ich würde mein Leben für gute Freunde aufs Spiel setzen. Das habe ich sogar schon getan!“

Bund. „Freundschaftsbande, die man freiwillig knüpft, können stärker sein als Familienbande. Ein gewonnener Freund ist ein besiegtter Feind.“

Makel. „Oft glaube ich so sehr an Leute, dass es an Naivität grenzt.“

HAMISH FÄLLHAND

Riesig, Riese, neutral gut

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 85 (10W12+20)

Bewegungsrate 40

ST	GE	KON	INT	WE	CHA
23 (+6)	11 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Rettungswürfe St +9, We +5

Fertigkeiten Athletik +9, Geschichte +3, Motiv erkennen +5, Wahrnehmung +5

Sinne passive Wahrnehmung 15

Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch, Riesisch

Herausforderung 5 (1.800 EP)

Übungsbonus +3

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Hamish führt zwei Angriffe mit seiner Axt durch oder wirft zwei Felsbrocken.

Axt. Angriff mit Nahkampfwaffe: +9 zum Treffen, Reichweite 5, ein Ziel. Treffer: 17 (2W10+6) Hiebschaden.

Felsen: Angriff mit Fernkampfwaffe: +9 zum Treffen, Reichweite 60/240, ein Ziel. Treffer: 17 (2W10+6) Wuchtschaden.

REAKTIONEN

Parade. Hamish fügt bei einem Nahkampfangriff, der ihn treffen würde, seiner Rüstungsklasse 2 hinzu. Dazu muss er den Angreifer sehen und seine Nahkampfwaffe oder einen Schild führen.

KYRILLA DIE VERFLUCHTE

Ein kleiner Teil von Kyrilla hofft, dass sie eines Tages von ihrem unsterblichen Fluch erlöst wird, aber Zorn und Argwohn haben ihr Herz übermannt ... und die einzige Möglichkeit, die sie sieht, um der Ewigkeit zu entrinnen, ist es, die Götter mit ihrer Beharrlichkeit zu beeindrucken. Sie will weder Mitleid noch Barmherzigkeit. Sie will gefürchtet und verabscheut werden und trotz aller Widrigkeiten an ihrer Existenz festhalten. Und nun, da Kathikon tot und sie ganz allein ist, kann sie sich nicht einmal mehr daran erinnern, was Gnade ist.

Persönlichkeit. „Ich urteile rasch über andere und finde, dass es ihnen oft an etwas mangelt.“

Ideal. „Arg. Ich überlebe trotz eines Fluchs der Götter – ich habe nicht vor, in eine Welt hinauszugehen, in der Narren versuchen, mich zu töten.“

KYRILLA, VERFLUCHTE GORGO

Groß, Monstrum, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 127 (15W10+45)

Bewegungsrate 30

STR	GE	KON	INT	WE	CHA
11 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)

Rettungswürfe We +6, Cha +6

Fertigkeiten Täuschung +6, Motiv erkennen +6, Wahrnehmung +6, Heimlichkeit +7

Schadenswiderstände Wucht, Stich und Hieb durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunität Gift

Zustandsimmunität bezaubert

Sinne Dunkelsicht 60, passive Wahrnehmung 16

Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch, Urtümlich

Herausforderung 10 (5.900 EP)

Übungsbonus +4

An Schmerz laben (2/Tag). Das erste Mal wenn sie mit einer Waffe in ihrem Zug trifft, kann Kyrilla dem Ziel zusätzliche 16 (3W10) Giftschaden zufügen und eine Anzahl an Trefferpunkten in Höhe der Hälfte des zugefügten Schadens wiederherstellen.

Legendäre Resistenz (2/Tag). Schlägt ihr Rettungswurf fehl, kann Kyrilla sich entscheiden, dass er stattdessen gelingt.

Versteinernder Blick. Beginnt eine Kreatur, die Kyrillas Augen sehen kann, ihren Zug weniger als 30 Fuß von ihr entfernt, kann Kyrilla sie zwingen, einen Rettungswurf auf Konstitution gegen 14 abzulegen, sofern Kyrilla nicht kampfunfähig ist und die Kreatur sieht. Schlägt der Rettungswurf um 5 oder mehr fehl, wird die Kreatur sofort versteinert. Andernfalls beginnt eine Kreatur sich in Stein zu verwandeln und gilt als festgesetzt. Die festgesetzte Kreatur muss ihren Rettungswurf am Ende ihres nächsten Zugs wiederholen. Bei einem Fehlschlag wird sie versteinert, bei einem Erfolg endet der Effekt. Die Versteinerung dauert so lange an, bis die Kreatur durch den Zauber Vollständige Genesung oder andere Magie befreit wird.

Sofern sie nicht überrascht ist, kann eine Kreatur den Blick abwenden, um den Rettungswurf zu Beginn ihres Zugs zu vermeiden. Tut die Kreatur dies, kann sie Kyrilla bis zum Beginn ihres nächsten Zugs nicht sehen, und dann ihren Blick erneut abwenden. Sieht Kyrilla in der Zwischenzeit die Kreatur an, muss diese den Rettungswurf sofort ablegen.

Bund. „Kathikon war die Liebe meines Lebens.

Niemand sonst schert mich.“

Makel. „Ich gebe niemals einen Fehler zu.“

Schauriges Aussehen. Einst sah Kyrilla genauso aus wie andere Gorgo ihrer Welt. Nun hat der Fluch dafür gesorgt, dass ihre grünliche Haut kränklich bleich und das glänzende Schwarz der Stränge, in denen sie ihr Haar trug, nun ein mattes Grün und Grau geworden ist. Ihre Beine sind jetzt ein langer, segmentierter Schwanz. Ihre Augen leuchten grün, hell genug, um ein schwaches Licht vor sich zu erzeugen. In ihrem Mund sind vier nadelspitze Fangzähne gewachsen und ihre Hände wurden zu scharfen Klauen.

Wenn sie stirbt, kehrt ihr ursprüngliches Aussehen zurück.

Verliehene Macht. Die böartigen Kräfte, die der Fluch Kyrilla verlieh, interessieren sie ebenso wenig

Kyrillas verfluchter Blick betrifft keine Untoten oder Konstrukte. Sieht Kyrilla ihr eigenes Spiegelbild auf einer polierten Oberfläche innerhalb einer Entfernung von 30 Fuß und in einem Gebiet mit hellem Licht, wird sie aufgrund ihres Fluchs von ihrem eigenen Blick erfasst.

Empfindlichkeit gegenüber Sonnenlicht. Befindet sie sich im Sonnenlicht, ist Kyrilla bei Angriffswürfen oder Proben auf Weisheit (Wahrnehmung), die Sicht bedürfen, im Nachteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Kyrilla führt entweder einen Angriff zum Würgen und zwei Angriffe mit ihren Klauen aus oder drei Angriffe mit ihrem Langbogen.

Klauen. Angriff mit Nahkampfwaffe: +7 zum Treffen, Reichweite 5, ein Ziel. Treffer: 13 (3W6+3) Hiebsschaden.

Würgen. Angriff mit Nahkampfwaffe: +4 zum Treffen, Reichweite 10, ein Ziel. Treffer: 10 (3W6) Wuchtschaden; ist das Ziel groß oder kleiner wird es festgehalten (13 zum Entkommen). Bis zum Ende des Festhaltens gilt das Ziel als festgesetzt und Kyrilla kann kein anderes Ziel würgen.

Langbogen. Angriff mit Fernkampfwaffe: +7 zum Treffen, Reichweite 150/600, ein Ziel. Treffer: 16 (3W8+3) Stichschaden.

Schwarm Giftschlangen beschwören (Aufladen 5-6) Kyrilla ruft einen Schwarm Giftschlangen in einem leeren Feld in einem Umkreis von 10 Fuß um sich herum herbei. Der Schwarm steht unter Kyrillas Kontrolle und handelt in ihrem Zug sofort nach ihr in der Initiativereihenfolge. Er existiert bis zu einer Stunde lang. Sie kann nicht mehr als drei Schwärme pro Tag herbeirufen. Mit einer Bonusaktion kann Kyrilla all ihre herbeirufenen Schwärme fortschicken.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Kyrilla kann 3 legendäre Aktionen aus der folgenden Liste durchführen. Sie kann nur eine legendäre Aktion gleichzeitig einsetzen und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur. Kyrilla erhält verwendete legendäre Aktionen zu Beginn ihres Zugs zurück.

Klauen. Kyrilla oder ein Schwarm Giftschlangen kann einen Angriff mit einer Waffe durchführen.

Entdecken. Kyrilla legt eine Probe auf Weisheit (Wahrnehmung) ab.

Schlängeln. Kyrilla bewegt sich gemäß ihrer Bewegungsrate, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

wie die, die der Yuan-ti-Kult ihr angedeihen ließ. Sie findet kein Vergnügen an Macht, sondern suhlt sich stattdessen in ihrem Elend und ihrem Hass auf jene Wesen, die sie vor so langer Zeit verfluchten, dass sie sich kaum an sie erinnert.

Magischer Ring. Kyrilla trägt einen Ring des Wasserlaufens den ihr ein Abgesandter aus den Schlangenreichen vor langer Zeit geschenkt hat. Das Schmuckstück besteht aus bläulicher Jade und reflektiert kein Licht.

Unsterblicher Fluch. Kyrilla braucht weder Nahrung noch Wasser, aber sie atmet und schläft.

AKTIONEN IM VERSTECK

Bei Kämpfen in ihrem Versteck kann Kyrilla die Umgebungsmagie nutzen, um das Versteck Aktionen ausführen zu lassen. Bei Initiative 20 (bei einem Unentschieden als Letztes) führt sie eine Aktion für das Versteck aus, die einen der folgenden Effekte hat:

- Kyrilla wirkt *Mondstrahl* (keine Komponenten erforderlich). Solange sie sich darauf konzentriert, diesen Effekt aufrechtzuerhalten, kann sie keine weiteren Aktionen für das Versteck durchführen.
- Kyrilla wirkt *Dolchwolke* (keine Komponenten erforderlich). Allerdings sind die Dolche fliegende Schlangen, und der Zauber verursacht Stichschaden. Solange sie sich darauf konzentriert, diesen Effekt aufrechtzuerhalten, kann sie keine weiteren Aktionen für das Versteck durchführen.
- Innerhalb von 60 Fuß um Kyrilla herum schäumen und sprudeln Lachen aus Flüssigkeit, die jede Kreatur am Boden im Umkreis von 5 Fuß jeder Lache durchnässen. Kreaturen, die einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit gegen 14 bestehen, vermeiden es, Flüssigkeit in Augen und Mund zu bekommen. Kyrilla kann diese Aktion des Verstecks so lange nicht erneut nutzen, bis sie eine andere eingesetzt hat.

EFFEKTE AUF DIE UMGEBUNG

Die Region, in der sich Kyrillas Versteck befindet, ist durch ihre verfluchte Natur und das Meteoritengestein um sie herum verzerrt, was die folgenden Effekte erzeugt:

- Wasserquellen im Versteck sind übernatürlich faulig und giftig. Kreaturen, die dieses Wasser trinken, müssen einen Rettungswurf auf Konstitution gegen 14 bestehen, um nicht 1 Minute lang vergiftet zu sein.

DIE EINZIGE HOFFNUNG?

Vielleicht gibt es eine Möglichkeit, Kyrilla wieder Hoffnung zu schenken: Triff sie auf den geheilten Hamish, begreift sie womöglich, dass auch jenseits der Auswirkungen ihres Fluchs ein Leben möglich ist. Stellen die Abenteurer auch Kathikons frühere Gestalt wieder her, könnte dies Kyrilla dazu bewegen, ihre Einstimmung auf die Schlusssteine zu brechen und ihnen alles über die Zeremonienkammer, die Glocke und die Stimmgabel darin zu erzählen, wie es im Abschnitt „Stimmen des Chaos“ beschrieben ist. Die Vernichtung des Steins der Schöpfung könnte sogar den Fluch brechen, der auf Kyrilla und Kathikon liegt!
Falls du Werte für Kathikon brauchst, kannst du einfach die für Kyrilla verwenden.

Betroffene Kreaturen können jeweils am Ende ihres Zugs einen neuen Rettungswurf ablegen und bei einem Erfolg den Zustand beenden.

- Pflanzen im Umkreis von 1 Meile sind von einem verkalkenden Schimmel befallen, der Blätter austrocknet und hart werden lässt und so zahlreiche sonst gesunde Disteln und Heidekräuter tötet.
- Im Umkreis von 3 Meilen um das Versteck herum verschleiert leichter Nebel die Sicht.

SKELETTSCHRECKEN

Diese entsetzliche Ansammlung von Knochen krabbeln auf einem Dutzend Händen und Füßen umher und behält keine eindeutige oder beständige Form bei. Im einen Augenblick bewegt sie sich wie ein Tausendfüßler, im nächsten bäumt sie sich auf, um wie ein Bär mit ihren Klauen zuzuschlagen. Das einzig konsistente Merkmal ist ein eigenartiges Fehlen: Ganz gleich, wie viele Schädel seine Masse bilden, dieser seltsame Schrecken wirkt stets kopflos.

Die Skelettschrecken in Kyrillas Versteck bestehen aus den Knochen der Yuan-ti-Bittsteller und -Kultisten, die hierherkamen, um mehr über Kyrillas Kräfte zu erfahren und – später auch – um diese zu stehlen. Sie hat das Leben keines dieser Eindringlinge verschont, und im Tod sind sie ihr weiterhin willige Diener.

SKELETTSCHRECKEN

Groß, untot, neutral böse

Rüstungsklasse 13
Trefferpunkte 150 (20W10+40)
Bewegungsrate 30

ST	GE	KON	INT	WE	CHA
16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	5 (-3)

Fertigkeiten Wahrnehmung + 3
Verwundbar gegen Schadensarten Wucht
Schadensimmunität Gift
Zustandsimmunitäten Erschöpft, vergiftet
Sinne Dunkelsicht 60, passive Wahrnehmung 13
Sprachen —
Herausforderung 6 (2.300 EP)
Übungsbonus +3

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Schrecken führt zwei Angriffe mit seinen Klauen aus.

Klauen. Angriff mit Nahkampfwaffe: +6 zum Treffen, Reichweite 5, ein Ziel. Treffer: 19 (3W10+3) Hiebsschaden.

Knochenwelle (Aufladen 5-6) Der Schrecken bricht wie eine Welle über Gegner herein, bevor er sich neu zusammensetzt. Jede Kreatur in einem Umkreis von 10 Fuß um den Schrecken muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit gegen 15 ablegen. Bei einem Fehlschlag erleidet sie 18 (4W8) Wuchtschaden, bei einem Erfolg die Hälfte. Eine Kreatur, deren Rettungswurf fehlschlägt, wird zu Boden geschleudert.

ANHANG B: NEUE MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Die folgenden Artefakte tauchen entweder in diesem Abenteuer auf oder sind als Ausblick auf das nächste Abenteuer in dieser Reihe von Bedeutung. Der Stein der Schöpfung spielt in diesem Abenteuer keine Rolle, wird hier jedoch dennoch erwähnt, damit die Spielleitung ihn besser verstehen und auf seine Kräfte anspielen kann.

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 erahnen – oder 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 ist, 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.

VORTEILHAFTE MANIFESTATIONEN

d100 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 aufzuwenden.
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 bezaubert 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 Proben auf passive Wahrnehmung im Vorteil.

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 Auslösen 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 Schlussstein 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 Schlusssteine 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.

SCHLUSSSTEIN DER SCHÖPFUNG

Wundersamer Gegenstand, Artefakt (erfordert Einstimmung)

Ein Schlussstein 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 Man kann 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.

NACHTEILIGE MANIFESTATIONEN

d100 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 Proben auf passive Wahrnehmung im Nachteil.

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

Wird der Stein der Schöpfung zerstört, wird die Einstimmung all seiner Schlussteine aufgehoben. Sie verlieren sämtliche magische 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 Raums 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 allen Dienern und Festmahlen – befinden oder eine Reihe kleinerer Gebäude, deren Gesamtfläche der des Herrlichen Herrenhauses entspricht.

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 substanziellen 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 Schlussstein 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 Schlussstein verwendet wird, um ein Gebäude oder einen Ort herbeizurufen. Die Spielleitung kann die Tabelle zum Auswürfeln oder Festlegen heranziehen oder einzigartige Manifestationen, basierend auf den jeweiligen Schöpfungen, ersinnen.

CREDITS

Adventure Writing & Maps: Will Hindmarch

Adventure Graphic Designer: Bree Heiss

Illustrators: Viko Menezes, Aaron J. Riley, and Daniel Zrom

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.