



## *Drachenzwielicht*

Vieles auf Krynn wird euch neu sein. Es ist eine Welt der Abenteuer und der Phantasie.

Gold hat keinen besonderen Wert in einem Land, in dem das Schwert regiert- denn Gold ist zu weich für Schwerter und Rüstungen. Stahl ist das wertvollste Metall, obwohl jedes Königreich seine eigene Währung hat.

Seit über 300 Jahren gibt es keine Kleriker mehr auf Krynn. Manche nennen sich selbst Kleriker und gehören nach wie vor hochangesehenen Orden an. Trotzdem- auch all jene haben den Wahren Göttern den Rücken zugedreht, um sich anderen, weniger anspruchsvollen Göttern zuzuwenden (die nicht existieren.) Diese Pseudokleriker haben zwar einiges Ansehen, aber keine klerikalen Fähigkeiten.

Auf Krynn gibt es seit über 1000 Jahren keine Drachen mehr. Als Folge davon halten die meisten Menschen, denen man etwas von Drachen erzählt, diese Geschichten für ein Märchen für Kinder. Wenige glauben, daß Drachen

je existierten und noch weniger glauben, daß es sie heute noch gibt.

Die größte Veränderung der letzten 1000 Jahre war Der Kataklysmus, oder die Große Umwälzung vor 300 Jahren. Damals verschwanden die Kleriker von Krynn, als die Götter ein feuriges Gebirge auf die Welt warfen, um - so wird gesagt - die Menschen für ihren Hochmut zu bestrafen. Damals veränderte sich das Aussehen der Welt in einer fürchterlichen Nacht. Meere verdampften, Berge türmten sich auf und tiefe Abgründe entstanden. Die Jahre danach waren nicht weniger schrecklich. Not, Elend und Seuchen dezimierten die Bevölkerung, Banden trieben ihr Unwesen und Kriege brachen aus.

Die Ritterschaft von Solamnia, Ein Ritterorden, der vor der Umwälzung viel Macht und Einfluß auf Krynn hatte, konnte nichts für die Menschen tun und wurde deswegen von der Bevölkerung geächtet und zum Teil aus ihren Burgen vertrieben. Seitdem haben sich die Zeiten nur wenig geändert. Jeder muß sehen, wie er zurechtkommt.

## Solacemark.jpg

### Event1: Das Abenteuer beginnt

Die Luft flimmert heiß und trägt den klaren, moosigen Geruch der Wälder. Das sanfte Murmeln von raschelnden Gräsern, summenden Insekten und kleinen Tieren füllt die Landschaft.

Der klare Hochlandhimmel rötet sich am Ende des Tages und geht in den Abend über. Ihr seid zu Hause.

Von einem moosbedeckten Findling, der am Wegrand aufragt, kann man die Straße sehen, wie sie sich den Berg hinab in das friedliche Tal von Solace schlängelt, das in herbstliche Farbenpracht getaucht ist. Die Vallenholzbäume im Tal funkeln in den Farben der Jahreszeit. Dahinter liegt der Krystalmirsee und weiter entfernt die Gipfel der Kharolisberge. Dünne Rauchwolken kräuseln sich zwischen den Baumwipfeln – der einzige Hinweis auf die Stadt Solace. Ein sanfter Dunst hüllt das Tal in den süßen Duft verbrannten Holzes.

Vor 5 Jahren habt Ihr Euch getrennt, um eine Weile für Euch alleine zu reisen und nach Hinweisen für die Existenz eines wahren Klerikers zu suchen. Heute Abend trifft Ihr Euch auf der Straße nach Solace und berichtet, was Ihr gefunden habt.

#### *Charactercards vorlesen*

Keiner von Euch hat ein Anzeichen wahrer Kleriker auf Euren Reisen entdeckt.

Die Büsche auf Eurer linken Seite rascheln. Plötzlich huschen dunkle Gestalten zu beiden Seiten des Weges aus den Büschen. Ihre gelbgrüne Haut sticht gegen ihre schweren, schwarzen Rüstungen ab. Ihre verzerrten Gesichter leuchten in der abendlichen Dunkelheit. Sie beginnen, Euch zu umzingeln, doch wohl außerhalb Eurer Schwertreichweite.

Ein stämmiges Pony klettert auf die Straße – schwankend unter einer schwammigen Gestalt die ähnlich aussieht, wie die um Euch herum, nur etwas größer.

Der Ponyreiter dreht den Kopf zu Euch und ruft: „Ich bin Truppführer Toede, Anführer der Streitkräfte, die Solace vor unerwünschten Elementen beschützen. Ihr habt kein Recht, nach Einbruch der

Dunkelheit die Stadtgrenzen zu passieren. Ihr seid verhaftet.“  
Zu einem Goblin gewendet sagt er: „Falls Ihr einen Kristallstab findet, bringt ihn mir. Falls Sie sich wehren, tötet sie.“  
Dann verschwindet er mit seinem Pony in den Büschen.

*Scharführer Toede*  
*Hp 22; HD4; dmg W6;*  
*10HobGoblins*  
*hp 2, 3x3, 5, 3x6, 7, 9*  
*AC5, HD 1+1; dmg W8*

Gefangene Goblins wissen nur, daß sie den Auftrag haben, die Straße nachts zu beobachten und einen blauen Kristallstab zu finden.

### 1) Die Stadt Solace

Eine warme Herbstbrise bringt die Vallenhozbäume von Solace zum rascheln. Die reich bemalten Häuser liegen eingebettet in den Gipfeln der Bäume.

#### 1a) Das Wirtshaus zur letzten Bleibe

Das WzIB (Bild) liegt ebenfalls im Gipfel eines Vallenhozbaumes. Gelächter dringt aus der Wirtsstube. Die Holzterrasse windet sich um den Stamm nach oben bis zu der bekannten, geschnitzten Tür.

Das Wirtshaus ändert sich nie. Die polierte Holztheke schwingt sich über etliche lebende Äste. Ein alter Mann erzählt Geschichten in einer Ecke am Kamin und unterhält so die ihn umgebenden Leute. Otik Sandath, der Wirt, poliert seine Humpen. Als er Euch sieht, grinst er, winkt mit der Hand und schickt das Barmädchen zu Euch herüber.

Das leise Gemurmel von Stimmen erfüllt das Lokal. Otik wendet sich nachdenklich wieder seinen Gläsern zu. An einem entfernteren Tisch, nahe bei dem Geschichtenerzähler, sitzen eine Frau und ein Mann zusammen und unterhalten sich leise. Ein anderer Mann steht neben dem inzwischen verstummten Geschichtenerzähler, während ein kleiner Junge ins Feuer starrt.

Das Barmädchen kommt auf Euch zu, lächelt und bringt Euch zu einem Tisch.  
Irgendwie kommt sie Euch bekannt vor. Das Haar? Der intelligente Blick ihrer grünen Augen? Könnte das Tika sein, das kleine Mädchen, das vor knapp 5 Jahren den Wirtshausboden

aufwischte? Das Wirtshaus ändert sich vielleicht nie, die Leute darin wohl.

Otik:

„Wenige wagen es heutzutage, zu reisen. Neuerdings aber gibt es ein paar neue Gruppen, die behaupten, sie hätten echte Fähigkeiten, die ihnen als Geschenk von dem Gott Lithos gegeben wurden. Diese Kleriker bieten ihre Dienste an, für Geld natürlich.

Es gibt Gerüchte über die Entführung eines Waffenschmiedes aus Thorbadin und die Ermordung einer blinden Frau in Palanthas. Seltsames Volk treibt sich herum, sehr seltsam. Manche tragen Kapuzenmäntel und zeigen nie ihre Gesichter. Man sagt, sie arbeiten für die Sucher. Angeblich werben sie sogar Hobgoblins als Schutztruppen an. Einige Leute sagen, daß sich ein Trupp von ihnen sogar in Solace herumtreibt.

Es sieht so aus, als ob der Herbstwind Angst mit sich bringt. Irgendwas verändert sich aber keiner weiß genau, was vor sich geht. Es riecht nach Krieg. Eine neue Armee kommt angeblich aus dem Norden. Man sagt, es seien genauso viele Männer wie Hobgoblins und Kobolde in ihr. Man flüstert sich zu, daß sogar noch viel seltsamere Wesen für diese sogenannte Blaue Armee kämpfen.“

- Tika
- 5 Gäste aus Solace

*(schauen Euch nicht besonders freundlich an, obwohl sie Euch von früher kennen.)*

#### Event 2: Goldmoon found

Der Junge fragt den alten Mann, ob seine Geschichten über Drachen und die alten Götter wahr seien. Der antwortet, in der Tat seien sie das, und schaut die Frau und ihren Begleiter direkt an. „Frag die beiden, sie tragen eine solche Geschichte in ihren Herzen.“

Als die Frau antwortet, sie könne keine Geschichten erzählen, zieht der Alte eine Laute hervor und sagt: „aber singen kannst Du doch, Tochter des Stammeshäuptlings. Spiel mir Dein Lied, Goldmond!“,

Und die junge Frau beginnt zu singen. Dabei fällt ihr ein kristallener Stab aus den Falten ihres Mantels.

Er rollt zu euch herüber und ihr fühlt plötzlich, wie eure Blessuren heilen und Ihr Euch richtig erfrischt fühlt.

( Alle HP zurück)

Als das der alte Mann sieht ruft er: da ist der Kristallstab, nach dem die Vermummten suchen! Schnappt Euch die beiden und bringt sie zum obersten Theokraten! Die dahinten gehören zu ihnen!

## 2) Der Crystalmirsee

Der See liegt still und dunkel vor Euch. Das West-, Ost- und Südufer sind bewachsen mit Vallenholzbäumen. Im Norden erstrecken sich Felder bis zu den entfernten Bergen.

## 3) Die östlichen Solace Wälder

Die großen Vallenholzbäume überragen weiche Waldpfade. Sonnenlicht scheint auf den Waldboden und kleine Vögel zwitschern in den Wipfeln. Der modrige Geruch von altem Laub übertönt den Duft später Wildblumen

## 4) New Haven Road

Der Solace- Fluß glitzert unter einer alten Steinbrücke. Wasser rinnt in kleinen Bächen aus dem Wald. Über Felsen fließt der Fluß in Richtung des Südpasses, der zwischen den südlichen Wachtbergen. Westlich der Brücke verzweigt sich die Straße nach Süden und Westen. Beide Straßen schlängeln sich um die großen Bäume, welche ein natürliches Dach darüber bilden.

8 Baaz Draconians warten darauf, daß ihr Führer, der sich in Area 6 befindet in sein Horn bläst. Sie sind sehr gut versteckt. Falls sie entdeckt werden, greifen sie alle auf einmal an und blasen ihr Horn, um ihre Genossen zu warnen. Sie schneiden den Weg zurück nach Solace ab.

Hp 3, 6, 2x9, 10, 2x12, 16, HD 2  
AC4; dmg. W8; versteinern (GE  
Probe -3)

## 5) Prayers Eye Peak

Die leuchtenden Farben des Herbstes umgeben Euch, und eine Brise zerzaust Euch die Haare. Im Südwesten ist in der Ferne der weiße Gipfel des Gebetsberges zu sehen. Von hier aus kaum zu sehen durchzieht ein Spalt den Gipfel, wie zwei zusammengepreßte Hände.

Sturm entdeckt den weißen Hirsch (Chance 30%, falls verfolgt 80%)

Der Weiße Hirsch hp77, AC-5, HD 10, dmg. W12,W6,W6

Falls er entdeckt wird, bricht der Hirsch durch ein Gewirr von Büschen und Bäumen und kommt etwas vor der Gruppe zum Vorschein. Er bleibt immer vor den Helden und leuchtet immer wieder weiß zwischen dem Unterholz hervor, bis er sie durch die Spalte des Gebetsgipfels geführt hat. Danach läuft er im Galopp in den Dusterwald. (24)

Der Hirsch kann nicht gefangen werden. Wenn die Helden ihn töten, bilden sich dunkle Sturmwolken über ihnen, die sie 7 Tage lang verfolgen. Während dieser Zeit muß jeder +1 zu seiner AC rechnen. Der Körper des Hirschen verschwindet.

## 6) Twin Flat

Ein Gebirgstal breitet sich vor Euch aus. Im Nordwesten und Südosten liegen dichte Vallenholzwälder gelb und rot in der Sonne. Im Osten schimmert blau der Krystalmirsee. Im Westen geht das Tal in einen Canyon aus Granitfelsen über. Das Tal selbst erstreckt sich nach Nordosten. Ein Stück vor Euch zieht eine Gruppe zusammengedrangter Männer eine große Karre langsam nach Westen, die Havenstraße hinunter. Sie wiegen sich rhythmisch vor und zurück. Derbe, schwere Roben verhüllen komplett ihre Gestalt.

Diese Gestalten sind ungefähr eine Meile entfernt. Sie bemerken die Gruppe im selben Augenblick, als diese sie erkennen können. Falls die Helden sich nicht nähern, deutet einer der Vermummten in ihre Richtung; ein anderer geht langsam auf sie zu.

1 Baaz Drac. Leader; hp12, AC4, HD2, dmg. W8

10 Baaz Dracs. hp 2, 3, 5, 6, 2x8, 2x9, 10, 11; AC4, HD2, dmg. W8

Es sind Drakonier in Verkleidung. Als seine Truppe zu ihm nahe der Gruppe aufschließt, spricht der Anführer sie an: „Einen schönen Tag, Reisende. Bitte vergebt die Fragen eines alten Klerikers. Vor ein paar Tagen wurde unser Heilstab aus Xak Tsaroth gestohlen. Nun liegt einer meiner Leute im Sterben und wir brauchen diesen Stab dringend, um unserem Bruder zu helfen. Er liegt hinten in unserem Wagen. Habt Ihr Nachrichten über einen blauen Kristallstab gehört?„

Falls die Helden vorgeben, nichts über den Stab zu wissen, gibt der Anführer seinen Kameraden ein Zeichen, die Gruppe passieren zu lassen.

Falls die Helden zugeben, von dem Stab gehört zu haben, fragt der Anführer mit zitternder Stimme weiter nach: „Wo habt Ihr ihn gesehen? Wann? Wer hatte ihn?„

Falls die Abenteurer zugeben, den Stab zu besitzen, schreit der Drakonier auf und greift nach seiner Waffe. Die Drakonier greifen an. Sie versuchen, die Gruppe zurück ostwärts die Straße hinunter zu treiben. (Richtung Area 5) Dort wartet Verstärkung.

7) – 20) see english part.

## 21) Magic Mountains

Ein Gebirgstal zieht sich von Ost nach West zwischen dem Gebetsgipfel und einem zweiten Höhenzug hin. Große Espen, trotz der fortgeschrittenen Jahreszeit noch grün, zittern in Hainen verstreut im Tal. Das Tal selbst ist von großen, weichen Gräsern bewachsen. Beide Ausgänge aus dem Tal, im Südwesten und im Osten führen ins Zwielicht tieferer Wälder.

## 22) Spirit Forest

Der Baldachin aus Blättern verdichtet sich: das Sonnenlicht scheint immer spärlicher hindurch und weicht einem Zwielicht. Die Stämme der Bäume sind knorrig und knotig, die Rinde fast schwarz. Voraus liegen noch tiefere Schatten.

Alle die den Dusterwald (Area 22 - 26) betreten, erliegen seinem verwirrenden Einfluß. Wenn ein PC den Dusterwald wieder verläßt, kann

er nicht ausdrücken, was er darin gesehen oder erlebt hat, obwohl seine Erinnerung an die Erlebnisse darin ziemlich klar ist. Falls die Spieler weitergehen, folgendes vorlesen:

Zwischen den verdrehten Formen der Bäume huschen seltsame Schatten rechts und links von Euch. Es ist schwer, ihre Gestalt durch das Dickicht zu erkennen.

Falls die PC's den Darkenwood nicht verlassen, verfolgen die Geister ihnen und fragen sie nach ihren Namen. Falls die PC's falsch antworten, greifen die Spektralgeister an. Falls irgendwann während des Kampfes die PC's ihre wahren Namen nennen oder den Kristallstab zeigen, lassen die Geister sie passieren.

*12 Spectral Minions:*  
*hp: 17x3, 18x2, 19x2, 14x2, 10x2, 12; AC 2; HD 3; dmg. W8, 20% magieresistent*

Falls die Helden passieren dürfen, sagt der Anführer: „Der Herr der Wälder erwartet Euch. Ihr würdet angekündigt.“ Die Geister geben eine Gasse frei und der Anführer führt die Gruppe etwa ½ Meile den Weg hinunter zu Area 26.

Falls die PC's ihre Eskorte über sie befragen, antwortet er: „Vor vielen Jahren, bevor die Welt sich veränderte, war es unsere Aufgabe, dieses Land zu beschützen. Das ist der Grund: wir versagten. Nun büßen wir, indem wir das Land beschützen, solange wir da sind.“

### 23) Centaur Reaches

„Anhalten!“ Der breite Oberkörper eines Mannes erhebt sich plötzlich über einen mannshohen Busch. Er schaut von mindestens ½ m über euren Köpfen herunter. Sein muskulöser Arm erhebt sich, mit einem Speer in der Hand. „Ihr seid meine Gefangenen! Folgt mir zum Richter des Waldes oder werdet gerichtet von meiner Lanze und denen meiner Leute!“

Falls sich die Helden widersetzen, kämpfen die Zentauren bis zum Tode. Falls nicht, entwaffnen sie die

Gruppe und tragen sie auf ihren Rücken zu Area 26.

*8 Zentauren, hp 18, 28, 21, 13, 24, 20, 19, 16; AC5; HD4; dmg 2W6*

Die Zentauren zögern, den PC's irgend etwas zu erzählen, bevor sie nicht den Herrn der Wälder gesehen haben. Auf Fragen antworten sie nur: „Der Herr der Wälder wird alle Fragen beantworten.“

### 24) Dryad Forests

Riesige, tief verwurzelte Eichen ragen über Euch auf. Obwohl das Gras und Unterholz sich darunter fortsetzen, übersät mit Eicheln und Ästen, ist es schwierig, mehr als ein paar Meter in den Wald zu sehen.

Falls keine anderen Wesen des Waldes sie eskortieren, machen sich die Dryaden selbst nach ca. ¼ Meile bemerkbar. Die PC's sehen sie nur kurz - langhaarige Frauen, die mit süßen leisen Stimmen untereinander flüstern. Sie machen keinen Versuch, die Helden anzusprechen und verschwinden, wenn man auf sie zugeht. Falls ein Waldwesen die PC's begleitet, lassen sie sich nicht sehen.

*1 - 6 Dryaden*  
*AC9, HD2, dmg W4, charm- spells*

Der Herr der Wälder gibt den Dryaden ihr Zuhause und Schutz im Gegenzug für die Bewachung des Waldes.

### 25) Starnight Canyon

Zerklüftete Canyons liegen steil aufragend zwischen den Gipfeln der Wacht- Berge. Wolken ziehen schnell über blau- grüne Gerbirsseen.

Die Gruppe hat eine 15% Chance per Runde, hier Pegasi anzutreffen. Diese grasen ruhig, ungestört von der Anwesenheit der PC's. Man kann auf ihnen reiten.

*1 - 12 Pegasi, AC6; HD4; dmg 2W8+ W4*

Wenn die Helden die Tiere erst einmal bestiegen haben, erheben diese sich in die Luft und bringen die Gruppe direkt nach Area 26, was diese auch dagegen tun mögen.

Falls ein Reiter sein Pegasus bedroht, bockt es einmal in der Luft. (GE - Probe)

### 26) Unicorn Grove

Der dichte Eichenwald öffnet sich plötzlich auf eine Waldlichtung. Weiches, grünes Gras bedeckt den Boden einen Hügel hinauf, auf dessen Kuppe ein Felsblock herausragt. Auf diesem Überhang steht ein majestätisches Einhorn, den Kopf stolz erhoben, jedoch mit einer seltsamen Traurigkeit in den Augen.

*Forestmaster Unicorn*  
*hp60, AC2, HD 10, dmg. 2W8/1W20*

„Ich bin der Herr der Wälder. Ihr habt den Dusterwald betreten: Ich gewähre Euch Durchgang und die Hilfe aller Wesen, während Ihr Euch innerhalb seiner Grenzen aufhaltet.“

Zu einem Moment deiner Wahl erzählt der Forestmaster den PC's: „Vor einigen Tagen kam ein großes und wundervolles Geschöpf zu uns. Es hatte großes Wissen und eine Macht, die heute selten geworden ist. Er kündigte Euch an und hinterließ Euch eine Nachricht: „Ihr müßt geradeaus über das Ostwall- Gebirge fliegen. Innerhalb von 2 Tagen müßt Ihr in Xak- Tsaroth sein. Dort werdet Ihr, wenn Ihr Euch als würdig erweist, das größte Geschenk für die Welt erhalten. - `das größte Geschenk für die Welt` - das waren seine genauen Worte!“

Der Forestmaster weiß nicht mehr darüber, aber er ist sich der bösen Macht bewußt, die die Schönheit seines Reiches bald zerstören wird.

Wenn die PC's ihn um Hilfe bitten, ruft er die Pegasi. Sie erlauben den Helden, aufzusteigen. Dann erheben sie sich mit raschelnden Flügeln in die Lüfte und überfliegen die Lichtung. Der Herr der Wälder ruft ihnen zu: „Das größte Geschenk für die Welt wartet auf Euch! Nehmt ein Stück meines Reiches als Erinnerung in Euren Herzen mit! Denn bald wird es nur noch dort existieren.“ PC's die den Dusterwald verlassen unterliegen der Verwirrung, die in 22) beschrieben ist. Außerdem müssen sie eine Ausdauerprobe pro Runde machen, oder sie fallen in Schlaf

[drachenzwielicht2.doc](#)

## 27) Gateway Pass

Die bunten Blätter fallen sanft von den Bäumen auf den Boden des Canyons. Die ausgefahrene Straße führt friedlich zwischen Spitzen der Wacht- Berge hindurch.

## 28) Gateway

Rauch steigt träge aus den Kaminen von Gateway. Die komfortablen Häuser und Geschäfte schmiegen sich in die Ausläufer der Wachtgipfel am Beginn des Gateway- Passes nach Solace. Der Duft nach backendem Brot durchdringt süß die Herbstluft.

Gateway ähnelt Solace in mancherlei Dingen. Seine Gebäude jedoch sind auf dem Boden und die Stadt hat keine Schmiede. Gateway's Bewohner wissen nichts von einer Gefahr durch „Dämonenänner“, oder „Böse Armeen“, und tun solche Reden als Geschwätz ab. „Drachen in der Nacht“, ist ihre Bezeichnung für Dinge, die nicht existieren.

## 29) Westplains

Gras- bewachsene Ebenen erstrecken sich meilenweit im Osten der Wachtberge. Ihre braunen Gräser biegen sich in einem plötzlich kalten Herbstwind.

## 30) Que - Teh

Der kalte Wind weht trostlos durch das stille Dorf Que - Teh.

Die Anzeichen einer überstürzten Flucht sind überall in dem Dorf erkennbar: halb leere Töpfe und Teller, herumliegendes Kinderspielzeug. Rangers haben eine 50% Chance, Spuren zu finden, die direkt zu Area 38 führen.

## 31) The Great Crossroads

Mitten auf der Ebene treffen sich 3 Straßen. Am Kreuzungspunkt zeigt eine Steinsäule den Weg nach Que - Shu, Que - Kiri und Que - Teh. Der kalte Wind heult um den Stein; ein vereinzelter Falke kreist im Osten am grauen Himmel.

Der Boden hier ist zertrampelt. Ein Ranger hat eine 30% Chance, einige der Spuren als die von Drakoniern zu identifizieren. Die Spure führen ostwärts nach Que - Shu (36)

## 32) Que - Kiri

Dünne Rauchsäulen steigen aus den Kaminen von Que - Kiri. Als ihr Euch nähert, kommen mehrere Männer, offensichtlich Einwohner, vorsichtig auf Euch zu.

Die Dorfwache eskortiert die PC's durch das Dorf, erlaubt ihnen jedoch nicht, zu bleiben. Sie sprechen mit den Helden, sind aber besorgt um die Sicherheit ihres Dorfes und trauen Fremden nicht.

*10 City Guards, hp 11, 10, 3, 6, 2, 2x8, 9, 4, 5; AC 8; HD 2, dmg. W6*

Falls die PC's die Wachen töten und versuchen, die Stadt zu betreten, werfen sämtliche Dorfbewohner gemeinsam die Helden hinaus. Ansonsten 80% Chance für einen PC, mit einer Wache zu sprechen: „Wir wissen nichts über die Gefahr, die uns droht, aber wir wissen, daß sie kommt. Unsere Späher haben große Feuer im Norden gesehen. Viele von uns sind in der letzten Woche verschwunden. Aber nun sind wir auf den Feind vorbereitet. Wir sind über 600! Wer könnte uns bezwingen?“, Sie sind sicher, jeden Feind abwehren zu können und daß niemand sie davon abhalten kann.

## 33) Kiri Valley

Der Wald wird dunkler und verdichtet sich neben der uralten Straße. Eine kalte trockene Stille liegt in der Luft, und die Bäume sind knorrig und gebeugt. Alles scheint Euch zu beobachten.

Ein böser Zauberer starb hier vor langer Zeit. Nur seine Essenz ist noch da.

## 34) West Que- Shu Plains

Der kalte, schneidende Wind pfeift über die Ebene. Er trägt den Geruch von brennendem Gras von Osten heran.

## 35) North desolation

Die Grasebenen verändern sich zu verbrannten Stoppeln unter Euren Füßen. Auf Meilen hinweg sind die einst Gras - bewachsenen Wiesen verkohlt. Der Geschmack von Asche liegt in der Luft. Große, schwere Kreaturen haben den Boden überall zertrampelt.

Ein Ranger hat eine 80% Chance, Drakonierspuren zu erkennen und eine 20% Chance, zu sehen, daß die Spuren zuerst nach Süden führen und dann nach Norden zurückkehren.

## 36) Que - Shu

*Vorlesen, wenn die Helden das Gebiet betreten:*

Der Wind kräuselt den Rauch von verglimmenden Feuern in der Mitte des Ortes. Vögel kreisen über dem regungslosen Ort und lassen sich langsam zwischen den Hütten nieder. Ansonsten ist es ruhig und still.

*Vorlesen, wenn die Helden den Ort betreten:*

Sie sind fort: Die Hütten und Zelte der Que - Shu liegen verlassen da. Ein seltsamer, quietschender Laut kommt von der Mitte des Ortes her. Die Vögel starren kalt in die Gegend. Sie hocken auf einer seltsamen Konstruktion die in der Mitte des Platzes zusammen gezimmert wurde. Zwei Holzpfosten wurden mit unglaublicher Gewalt in die Erde gerammt. Sie sind von der Wucht an manchen Stellen gesplittert. 3,5m über dem Boden wurde ein Querbalken eingezogen. Alle Holzbalken sind verkohlt und blasig. Drei Ketten, deren Glieder offensichtlich noch vor Kurzem geglüht haben, quietschen im Wind. Von jeder Kette hängt, offenbar an den Füßen, ein Körper. Obwohl schwarz und verbrannt, sind die Körper mit Sicherheit nicht menschlich. Oben an dem Gestell ist ein Schild mit einer zerbrochenen Schwertklinge angebracht, auf dem Worte eingeritzt sind.

Die PC's können Anzeichen dafür finden, daß die Dorfbewohner ihre

Behausungen in Eile verlassen haben. Spuren führen aus dem Dorf hinaus nach Osten in Richtung der Berge.

Jeder PC hat eine Basis- 15% Chance, das Schild zu lesen. Helden mit read languages abilities dürfen diesen Wert dazurechnen. Auf dem Schild steht:  
„Wisset, meine Knechte, was mit denen passiert, welche Gefangene gegen meinen Willen nehmen. Töten oder getötet werden.  
*Verminaard*“  
Die Körper gehören Hobgoblins.

### 37) Sageway broken

Die zerbrochenen Steine einer uralten Straße durchschneiden die braunen Ebenen. Die Steine führen nach Norden und Süden.

Ein näherer Blick auf die Straße enthüllt viele Fußspuren. Anscheinend sind eine große Anzahl von Leuten und schweren Kreaturen hier vor einigen Tagen nach Süden gezogen.

### 38) Refugee

Eine einzelne Gestalt, in Lumpen gekleidet, schlurft über die Straße. Es ist ein Mann und so wie es aussieht, ein erschöpfter. Hinter ihm treiben ihn 3 Gestalten ständig an. Sie lachen, verspotten ihre Beute, bevor sie sie töten wollen.

Der Mann ist 1 Meile entfernt, wenn die Begegnung beginnt. Die Gräser der Ebenen sind ca. 90 cm hoch und können die Helden gut verbergen. Der Mann kann noch 500 m weiter laufen, bevor er zusammenbricht. Die Draconier, die mit Ihrer Beute beschäftigt sind, bemerken die PC's nicht, bis diese sich auf 150 m genähert haben - getarnt überhaupt nicht.

*3 Baaz Draconians; hp 2x8, 11; AC4; HD2; dmg W8; zerfallen zu Stein*

Da die Helden eine wirkliche Bedrohung für sie darstellen, werden die Draconier die Verfolgung ihres Gefangenen einstellen und die Helden angreifen, falls sie diese bemerken.

*Nightshade, the refugee. Human F4; S16; I10; Mut12; D17; C15;*

*Ch13; hp21 (6now); AC 10, dmg 1-2*

Falls sie den Flüchtling retten, können die PC's mit ihm sprechen. Er japst vor Erschöpfung während er erzählt: „Ich bin Nightshade aus dem Dorf Que - Teh. Die Drachenmänner bringen alle von uns als Sklaven nach Süden. Diesen morgen hielten die Männer meines Dorfes eine geheime Beratung ab, obwohl wir in der Karawane zusammengekettet waren. Ich wurde erwählt, zu fliehen, um in Que - Shu Hilfe zu suchen. Meine Kameraden erhoben sich gegen die Drachenmänner, um ihre Aufmerksamkeit abzulenken. Eine riesige Armee des Bösen liegt im Süden. Ich habe sie von einer zweiten Armee sprechen hören, die darauf wartet, die Sucher - Länder von Norden zu überrennen. Sie halten ihre Armeen nur aus dem Grund zurück, weil sie fürchten, daß irgendein Kristallstab nach Xak - Tsaroth zurückkehrt, während sie nicht aufpassen. Keine Ahnung, warum.“ *Seine Stimme klingt verzweifelt*, „Geht nicht nach Süden, denn dort liegen nur Sklaverei und Tod. Findet lieber diesen Kristallstab und bringt ihn nach Xak - Tsaroth. Das ist unsere einzige Hoffnung.“  
Falls die PC's seine Wunden kurieren, wird dieser Mann mit ihnen gehen. Er hat keine Ausrüstung.

### 39) Oldroad Bridge

Vorlesen wenn die Helden das Gebiet betreten:

In der Ferne überspannt eine antike Brücke den Lauf des Flusses Weißflut. Etliche dunkle Gestalten kauern an der Nordseite der Brücke viele andere an seiner Südseite.

Rest siehe english manual

### 40) Southway

see english manual

### 41) Sageway east

Hier in den Canyons der Verlorenen Berge liegt eine uralte Straße zerbrochen und verlassen da. Doch die Gräser und Pflanzen die durch die Spalten und Risse wachsen sind zertrampelt. Ein kalter Wind weht aus dem Osten.

Ein Ranger hat eine 50% Chance, Spuren von Bewohnern der Ebenen wahrzunehmen, vermischt mit anderen schwereren Spuren. 30% Chance, die Draconierspuren zu identifizieren.

### 42) Cursed Lands of Newsea

Ein Wald aus Eisenklauenbäumen erstreckt sich ostwärts zum Neumeer. Unter einem Schirm aus Ästen vereinigen sich die Wasser der Verlorenen Berge und ergießen sich in einen schwammigen Sumpf. Zwischendurch sind immer noch ein paar Stellen mit matschigem Boden sichtbar. Die Landschaft erstreckt sich in den Sumpf und seine Dunkelheit hinein.

Jede Runde gibt es eine 15% Chance, daß der schlammige Boden endet und die Gruppe 2 - 3 Meter Wasser durchwaten muß, um zur nächsten Stelle mit Boden zu gelangen.  
*See random encounter table for details.*

### 43) Dragonlands

see english manual

### 44) Xak - Tsaroth

Wenn die Abenteurer die alte Stadt betreten, beginnen sie von Area 44a unten. Swamp map benutzen.

[drachenzwielicht3.doc](#)

#### 44a) Swamp Ruins

Die nackten Wurzeln der Eisenklauenbäume winden sich in den Schlamm und das Sumpfwasser. Schlingpflanzen, Bäume und Farne versperren die Sicht nach ein paar Schritten. Der Boden ist vollgesogen und schwammig. Alles liegt im Schatten: die Sonne scheint nur noch mit einem leichten Schimmer durch den Jungel über Euch.

Gelegentlich (in Runde 7,11,16,22,26,28,33) tauchen Ruinen aus dem Unterholz auf: Zerbrochene Fundamente, zerschmetterte Sarkophage und antike Gravuren.

Viele frische Spuren führen durch dieses Areal. (3-4 h zuvor). Die Spuren sehen irgendwie reptilienähnlich aus. Die Helden können sie aber nicht erkennen.

#### 44b) Waters of the swamp

Grüner Schleim schwimmt auf dem dunklen Sumpfwasser. Die Luft schmeckt sauer und metallisch.

Die Wassertiefe ist unvorhersehbar. Tabelle:

1. Feld 1,20m
2. Feld 0,60m 4 Hatchlings hp6 AC3 HD6 dmg W4 W4 3W6
3. Feld 0,60m
4. Feld 1,50m
5. Feld 0,30m 3 Snakes AC5 HD4+2 (Pois) Dmg1/2W6 #AT1
6. Feld 0,60m
7. Feld 1,20m
8. Feld 1,80m 6 Untote AC4 HD5+3 #At 1 Dmg W6
9. Feld 0,30m
10. Feld 1,20m

#### 44c) Vine Bridges

Dicke Lianen, verwoben zu Netzen, spannen sich zwischen zwei Landstücken. Jedes Ende ist um mehrere Eisenklauenbäume geschlungen. Schleimiges Moos bedeckt die Seile.

Diese provisorische Brücke ist überraschend stabil. PC's müssen GE-5 erreichen, um sicher zu passieren.

Falls sie es nicht schaffen, fallen sie ins darunterliegende Wasser unter ihnen. Wie in 44b

#### 44d) Die Schlacht am gefallenem Eisenklauenbaum

Der vollgesogene Boden wird immer schlammiger. Hier ist ein großer Eisenklauenbaum umgestürzt, der so das Wasser bis zum nächsten trockenen Boden überbrückt. Dickes, grünes Moos bedeckt den Stamm.

Hinter den Bäumen und Büschen, nur 5-7 m entfernt, lauern 6 Bozaks. 4 sind auf der Seite der Helden, 2 auf der anderen.

6 Bozaks: hp 18, 23, 20, 15, 17, 27 AC 2; HD4 #AT 1-2; dmg W8 explode  
spells: magic missile, shield, sleep, darkness 5m, web

Die Angreifer planen, die Gruppe gefangenzunehmen, um sie in ihrem Lager auszufragen. Sie greifen zuerst mit web-spells an. PC's müssen sich mit AU -2 dagegen wehren, oder sie bleiben in den Bäumen hinter ihnen hängen. Danach versuchen die Dracs es mit sleep spells einzeln bei jedem. Sie nehmen jeden Gefangenen mit zu ihrem Camp zum Verhör. (44f) und halten sie dort fest.

Falls die Dracs mehr als die Hälfte der Leute verlieren, ziehen sie sich zurück.

Diese Gruppe weiß über den Kristallstab Bescheid: Daß er etwas sehr mächtiges ist, aus den Ruinen gestohlen wurde, und daß ihr Führer Verminaard fürchtet, daß der Stab seine Pläne durchkreuzen könnte.

#### 44e) Broken Bridges

Zwischen hängenden Schlingpflanzen und Moosen überspannt eine Brücke ein Stück Sumpf. Das mit Ornamenten verzierte Geländer ist an vielen Stellen zerbrochen. Zwei Gestalten mit Kapuzenmänteln stehen auf der anderen Seite.

2 Baaz Wachen Hp 12, 8; AC4; HD 2 #At 1-2; Dmg W8, turn to stone

#### 44f) Temple of Baaz

Massive Ruinenteile durchbrechen das Dschungelunterholz. Kleine, zerbrochene Türmchen sind zwischen den Bäumen zu erkennen. Farne und Büsche sprengeln einen Platz aus Kopfsteinpflaster, der von kleinen Zelten und Hütten umgeben ist. Ein großes Abfallfeuer brennt an der entfernten Nordseite. Hinter dem Feuer, in der übriggebliebenen halben Schale einer zerstörten Kuppel, steht ein großer, schwarzer Drache mit ausgebreiteten Flügeln.

Der Schwarze Drache ist nur ein Weidenruten-Modell. Die Drakonier attackieren alle uneskortierten Eindringlinge. Falls die PC's Gefangene sind, wird ihr Gepäck in einer der sechs Hütten verstaut. Die PC's selbst erden in einem Bambuskäfig gefangengehalten.

Bozak Drakonian Priester: hp23; AC2; HD4; Dmg W8 ; explode on death.

Spells: charm person, magic missile, shield, invisibility, mirror image

7 Baaz Drakonians: hp 8x2, 9,5,11,10,3; AC4; HD2; Dmg W8 Turn to stone;

Der Priester leitet das Lager und führt die Zeremonien für den Drachen durch. Er ordnet an, daß die PC's 3 Tage gefangengehalten werden, bis Kisanth, sein Kommandeur, kommt, um sie mitzunehmen. Falls die PC's den Stab haben, teilt er ihnen mit: „Der Kristallstab ist die größte Gefahr für unsere Anführer, die wir kennen.“ Falls sie ihn nicht haben, fragt er sie, ob sie wissen, wo er ist. Auf jeden Fall erzählt er der Gruppe: „Jetzt, da Ihr in unserer Hand seid, hoffe ich bloß, daß Ihr nicht so schnell sterbt, wie die Leute in Que Shu.“

Der schwarze Drache ist ein Drakonischer Götze aus Schlingpflanzen und Weidengeflecht. Es gibt eine Öffnung in der Figur, am Boden zwischen seinen Beinen. Die Hauptäste für seine Flügel sind genau unter seinem Maul zusammengebunden. Sein Maul selbst bildet einen Trichter. Falls ein PC unbemerkt in den Drachen gelangt, dessen Flügel

auf und ab bewegt und durch sein Maul ruft, geraten die Drakonier in Panik und flüchten für 10 min in den Dschungel. Auf jeden Fall besteht eine 30% Chance, daß die gesamte Struktur kopfüber in die Flammen fällt und in Flammen aufgeht, falls ein PC dies versucht. Jeder darin muß seine Geschicklichkeit checken, um aus dem Götzen zu entkommen und in dem Feuer keinen Schaden zu nehmen. Er erleidet W6 SP für jede Runde, die er seine GE- Probe verpatzt.

Der Käfig, der die Helden gefangenhält, ist aus Bambus. Ein Baaz bewacht ihn Tag und Nacht. Es gibt tagsüber eine 10% Chance, daß die Wache neben dem Käfig einschläft. Die Chance erhöht sich auf 30% nach Sonnenuntergang. Jeder erfolgreiche Versuch, die Stäbe zu zerbrechen, befreit die Gruppe. (GE + KK+1)

#### 44g) Tower of Truth

Ein anmutiger Turm, obwohl verfallen, so doch noch wunderschön, erhebt sich aus den Wassern des Sumpfes. Fein gravierte und polierte Steinmauern glitzern immer noch unter dem Dschungelunterholz.

Es ist traurig, die Auswirkungen des Cataclysmus zu sehen: Eine großartige Stadt verstummt und verfällt.

Obwohl die hölzernen Sparren und Geländer schon längst verrotten sind, zieht sich eine gekrümmtes Treppenhaus im Inneren des Turmes bis zu einer bis zu einer Steinplattform ganz oben. Der Turm bietet einen Blick auf all die umliegenden Sumpfgebiete: ein Haufen von Trümmern liegt im Nordosten. (44k)

#### 44h) Breeding Pool

Ein Teich mit schwarzem Wasser liegt inmitten der turmhohen Jungelbäume. Nicht einmal die mächtigen Eisenklauenbäume wachsen in diesem Wasser.

Fünf ledrige Eierschalen liegen am Ufer. Alle sind zerbrochen. Jedes ist ca. 60 cm lang. Drachenjunge lauern unter dem Wasser und tauchen

plötzlich auf, um die PC's zu attackieren, falls sie die Wasseroberfläche berühren.

*5 schwarze Drachenjunge. hp 6 each, AC 3, HD 6, #At3, Dmg W4/W4/ acid breath ( 3W6)*

#### 44i) Swamp Falls

Der matschige Sumpfboden endet plötzlich an einem 300 m tiefen Kliff! Wasser aus dem Sumpf rieselt an dem Steilufer hinunter zu einem gischtenden Meeresufer. Das Neumeer, das sich bis zum östlichen Horizont erstreckt, bedeckt alles, was früher eine fruchtbare Ebene war.

#### 44j) Fallen Obelisk

Ein gewaltiger Obelisk liegt neben seiner zerschmetterten Basis. Seltsame, spinnenartige Runen bedecken seine Oberfläche. Der Obelisk bildet eine Brücke zwischen zwei Landstücken, die von Sumpfwasser getrennt sind.

Die PC's haben nur eine 15% Basischance, die Runen zu lesen, obwohl diejenigen mit language abilities ihre Fähigkeit zu ihrem score addieren dürfen. Die Runen bedeuten:

*Die großartige Stadt Xak Tsaroth,  
deren Schönheit dich umgibt,  
zeugt von der Güte seines Volkes  
und seiner großen Taten.  
Die Götter belohnen uns  
Mit der Anmut unserer Heimat.*

#### 44k) Plaza of Death

Aus dem dichten Dschungel taucht eine Kopfsteinpflaster- Straße zwischen den Ruinen auf, die in Nord- Süd- Richtung führt. Eine Straße zweigt nach Westen ab. Überflutete Säulen und Gebäudeteile mit Reliefs stecken im Schlamm. Ein großer gepflasterter Platz liegt im Osten inmitten zerfallener Gebäude. Am anderen Ende des Platzes befinden sich 4 große, freistehende Säulen: keine Spur des Gebäudes ist mehr übrig, das sie einst hielten. Vor diesen Säulen ist ein großes Brunnenloch in die Erde gebohrt. Dampfschwaden steigen aus dem

Brunnen. Im Norden des Brunnens steht ein einzelnes Gebäude noch intakt, obwohl Wind und Wetter seine Außenmauern geschliffen haben.

Die Helden können das Gebäude im Norden betreten, was sie zu Area 46a bringt.

Das Gebäude im Norden ist der Tempel der alten Göttin Mishakal, der Göttin der Heilkunst. Der einzige Eingang zu dem fensterlosen Tempel führt durch das Fronttor, deren goldene Torfügel jeweils 5000 Pfund wiegen. Sie öffnen sich wie gewöhnliche Türen. Wer den Tempel betritt, befindet sich in Area 46.

Eine dunkle, bedrohliche Stille liegt um den Brunnen herum. PC's, die hineinschauen, sehen nur Dunkelheit. Rauschende, eiskalte Luft dringt von unten herauf. Plötzlich birst eine riesige, schwarze Gestalt aus dem Brunnen hervor und entfaltet seine enormen ledernen Flügel! Der Drache ist aufgetaucht! *Darkness*, vom Drachen geworfen, hüllt die ganze Umgebung ein.

*Kisanth, ein alter, schwarzer Drache. Hp64, AC3, HD8, #AT3, Dmg W4,W4,3W6; acid breath. Spells: charm person(2x), magic missile (2x), panic, sleep(2x)*

Der Drache benutzt eine erste Kampfrunde, um in der Luft Geschwindigkeit aufzunehmen. Die PC's erliegen der Drachenangst. Der Drache greift dann aus der Luft an. (2 Überflüge mit *magic missile* und *sleep*. Dann 1 Überflug mit 64hp breath weapon. Endlich fliegt er über den Brunnen, faltet seine Flügel um sich und taucht wie ein Stein in den Brunnen hinunter. Tief unten wird er seine Flügel wieder entfalten und zu seinem Nest fliegen.

Nach dieser Begegnung können die PC's den Brunnen weiter erkunden. (45).

#### [Drachenzwielicht 4](#)



## Cavernplan I

### 45) The Great Well

Der Schacht führt in die Dunkelheit, aus der faulige Luft emporsteigt. Dampf und der schwere Geruch von Verfall machen es unmöglich, den Boden zu sehen.

Der gemauerte Schacht des Brunnens führt 30m nach unten und öffnet sich dann in eine riesige Kaverne unter dem Sumpf. Am Boden der Höhle, ca. 250 m darunter, liegen die zerschmetterten Überreste von Xak Zaroth. Große Teile der Stadt rutschten zur Zeit des Cataclysmus in diese Höhle. Sie sind der am besten erhaltene Teil der zerstörten ehemaligen Hauptstadt. Der Brunnen befindet sich direkt über dem Hauptplatz der Ruinen. (Area 67)

### 46a) Temple entrance

Doppeltüren aus stumpf gewordenem Gold schließen jedes der beiden Enden des Korridors ab. Blaue, ovale Torbögen erheben sich 10 m in die Höhe und bilden die Decke. Die fleckigen Torflügel am anderen Ende des Korridors sind geschlossen.

Diese Torflügel wiegen jeder über 10 Tonnen. Sie ruhen auf großen Angeln und bewegen sich wie ganz normale Türen.

### 46b) Mishakals Form

Goldene Türen öffnen sich in den Zentralbereich des Tempels. Eine riesige Kuppel erhebt sich hoch über den wunderschönen Mosaikboden. Es scheint, als ob die Zeit in diesem Raum stehengeblieben wäre. Im Zentrum des runden Raumes steht eine polierte Statue von einzigartiger Schönheit und Anmut: Die Gestalt einer Frau, gehüllt in fließende Roben. Ihr Haar fließt über ihre Schultern und ihren Nacken, der mit einem gravierten Amulett geschmückt ist. Der Blick ihres Gesichtes zeugt von leuchtender Hoffnung gemischt mit Traurigkeit. Ein Gefühl von Wärme und Liebe durchdringt diesen Raum.

Die Statue ist das Abbild der Mishakal, der antiken Göttin der Heilkunde. Ihre Macht füllt immer noch die Kammer. Durch die Statue wird Mishakal den Abenteurern das Ziel ihrer Abenteurer und den Zweck ihrer Suche enthüllt. Die Statue hat außerdem die Fähigkeit, den blauen Kristallstab wieder aufzuladen.

#### *Mishakal, Göttin der Heilung.*

Falls ein Kleriker den blauen Kristallstab in den Raum bringt, erwacht die Statue zum Leben und spricht zu ihm: „geliebte Schülerin, die Götter haben sich nicht von den Menschen abgewandt. Die Menschen haben sich vielmehr von den wahren Göttern abgewandt und suchen nun nach Göttern, die nicht existieren. Aber das Ende der Dunkelheit ist nahe. Krynn schickt sich an, seiner größten Prüfung zu entgegentreten. Die Menschen werden die Wahrheit mehr als jemals zuvor brauchen. Du mußt der Menschheit die Wahrheit und die Macht der wahren Götter zurückbringen. Es ist Zeit, das Gleichgewicht der Kräfte wieder herzustellen.“

„Um das zu erreichen, werdet Ihr die Wahrheit über die Götter wissen müssen. Tief unter diesem Tempel liegen die *Scheiben der Mishakal*: runde Scheiben aus Platin, die alles sind, was Ihr braucht, um meine Macht anzurufen. Ihr müßt diese Scheiben zurückerobern.“

„Aber Euer Weg wird nicht einfach sein. Die Scheiben liegen nun im Hort des Drachen. Deswegen lade ich nun Euren Stab auf: wenn Ihr in kühn und ohne zu Zagen darbietet, so soll Euch der Erfolg beschieden sein. Aber auch dann ist Eure Reise noch nicht abgeschlossen. Ihr müßt diesen Ort hier verlassen, um einen wahren Führer für das Volk zu finden.“

Die Arme der Statue der Statue sind gebeugt, als ob sie einst einen langen, dünnen Stab gehalten hätten. Falls irgendein PC den Kristallstab in die Hände der Statue legt, glüht der Stab hell auf und läßt sich.

### 46c) South Worship Room

Ein grünlicher Belag bedeckt die marmornen Bänke überall im Raum.

Es sieht aus, als ob dieser Raum eine lange Zeit nicht benutzt worden wäre.

### 46d) North Worship Room

Die marmornen Bänke sind bedeckt mit einem dünnen, grünlichen Film. Gegenüber der Tür beugen sich drei Gestalten über ein Podium. Ihre Roben verbergen ihr Aussehen. Sie greifen sofort an.

Während ihrer hastigen Attacke lassen die Drakonier die Schriftrolle, die sie untersuchten, auf dem Podest liegen.

*3 Baaz Dracs. Hp 8x2, 12; AC4; HD2; dmg W8; versteinern*

Die Schriftrolle ist eine magische Vorschrift für einen 10<sup>th</sup> level Lightning Bolt.

Die Helden können diese Draconier gefangen nehmen, falls sie ihnen mehr als 50% Schaden zufügen. Die Draconier wissen den Weg in die Höhle durch den Brunnen (Area 45). Dies nutzt allerdings nur flugfähigen Kreaturen. Sie wissen ebenfalls über das Aufzugsystem in Area 47c und die Lage des Drachenhorts (70k).

### 46e) Southern Holy Circle

Eine hohe Kuppel bedeckt diesen runden Raum. Schimmel kriecht an allen Wänden herunter und bedeckt die Fresken bis zur Unkenntlichkeit. An der Westseite sind 5 kleine Gestalten mit schmutzigen Fingern an der Wand damit beschäftigt, herumzukratzen und Teile des Freskos auf einen Haufen mit nassem Pflaster auf dem Boden zu werfen.

*5 Gullyzwerge. Hp 3,2x9, 10, 16; AC8; HD 2; dmg w6*

Die Aghar sind zu beschäftigt mit Kratzen, um die PC's wahrzunehmen. In Common Speech sagt ihr Anführer: „Kratzen Kumpels, kratzen! Müssen wegmach dies hier Bild von Wände weg. Ich gehört, Menschen verstecken viel schön Schatz hinter Wände wie das hier. Der Großbulp drunten in Höhle uns geben großes Belohnung, wenn wir ihm bringen Schatz.“ Plötzlich

bemerken sie die Helden in der Kammer.

„ Es sind die Herren, Kumpels!“ ruft der Anführer. Alle Zwerge lassen sich wie Säcke auf den Boden fallen und pressen ihre Gesichter auf den schleimigen Boden. „ Wir uns nichts gedacht dabei euer Lordschaft!“ Sie springen auf und schließen sich den anderen Aghar in Area 47b an.

Falls die PC's sie stoppen, winseln sie um Gnade. Falls die Helden versprechen, sie zu verschonen, zeichnen die Zwerge eine sehr grobe Karte, die den Weg hinunter in die Höhlenstadt zeigt. Sie geben den Rat: „Geht besuchen unseren König, Großbulp Phudge den I. der euch wird helfen.“

#### 46f) Northern Holy Circle

Ein Fresko, vergilbt und stumpf vom Alter, bedeckt die Wände ringsum in diesem kreisrunden, etwa 20m durchmessenden Raum. Er hat oben eine Kuppel. Schimmel überzieht die Wände.

#### 46g) Paths of the Dead

Dieser ca. 20 m hohe, runde Raum hat eine gewölbte Decke. Schlingpflanzen und Moos hängen von großen Rissen und Spalten in der Decke herunter. Schimmel bedeckt die Wände. In der Mitte des Raumes steht ein leeres Podest, auf dessen Oberseite man nicht hinauf sehen kann. Auf der Westseite des Raumes, genau vor den Türen, führt eine Wendeltreppe in die Tiefe. Ihre Stufen sind bedeckt mit einem grünen Film.

#### 47a) Hall of the Ancestors

Gedämpftes Licht scheint durch den Fußboden herauf. Eine große Halle erstreckt sich nach Osten. Die Decke ist noch erhalten, obwohl sie massiv abgestützt ist. Der Boden jedoch ist an mehreren Stellen durchgebrochen. Kalte Nebelschwaden, die nach Verwesung riechen, steigen durch die Löcher empor.

Jeder Zwerg bemerkt, daß der Boden unsicher ist. Die Löcher fallen direkt in die 200 m tiefer gelegenen unteren Ruinen ab. Jeder, der mehr

als 50 kg wiegt, und näher als 15 cm an einen Rand kommt, läuft Gefahr, mit einer Wahrscheinlichkeit von 65% einzubrechen. Sogar falls ein Held es bis an den Rand eines Loches schafft, sieht er nur Nebelschwaden und fauligen Dunst.

#### 47b) Southern Crypts

Krypten ziehen sich die Halle entlang. Bekleidet mit schmutzigen Fetzen steht eine Gruppe kleiner Gestalten in einer Reihe.

Viele Gossenzwerge schubsen und drängeln sich in der Reihe. Alle 3min knallt eine Peitsche und die Hälfte dieser Zwerge flitzen durch den Osteingang in den Bogengang. Der Rest bewegt sich zum Eingang. In 10min kommen dieselben 15 Gossenzwerge, die vorher im Osten rausgingen, im Westen wieder rein und stellen sich wieder hinten an.

30 Gossenzwerge, AC8; hd2; hp 10 each; dmg W6.

Falls sie die Helden bemerken, legen sie nur ihre schmutzigen Finger an die Lippen: „Schhhht!“ Die sausen davon, falls sie angegriffen werden.

#### 47c) Going Down

Heißer Dampf steigt aus zwei großen Löchern im Boden, eins im Norden und eins im Süden. Ein gewaltiger, schwarzer Eisentopf hängt an einer großen Kette über dem nördlichen Loch. Die Kette läuft über zwei große Räder an der Decke entlang und führt durch die Mitte des südlichen Loches hinunter. Zwei große Gestalten stehen neben dem Topf.

Die Löcher haben einen Durchmesser von je 3 m und führen durch Spalten in die darunterliegende Höhle, ca. 215 m tief zu Area 66. Alle 3 Spielrunden ertönt von unten ein Gong; anschließend knallt einer der beiden Drakonier mit der Peitsche und 30 Gossenzwerge aus 47b drängeln sich in den Raum und hüpfen in den Topf. Wenn der Topf voll ist-Zwergenarme, -beine und sonstige Gliedmaßen- hängen überall heraus-sinkt er langsam hinunter. Innerhalb von 5 Runden steigt ein zweiter Topf

aus dem anderen Loch herauf. Er ist gefüllt mit Drakoniern. Die Konstruktion ist die Gossenzwergversion eines Aufzuges. Bezeichnend ist, daß sie ausgerechnet einen Schweineschmalz- Topf verwendet haben.

2 Baaz Draconians; hp 12,14; AC4; HD2; dmg W8, turn to stone and crumble

Falls die Helden attackieren, geraten die Aufseher in Panik und springen in den Topf. Der Topf sinkt langsam und die PC's haben eine Chance, hinein zu springen. Je schwerer der Topf wird, desto schneller sinkt er nach unten. Der DM sollte die PC's warnen, daß „der Topf ziemlich schnell fällt“, falls mehr als 2 versuchen, hinein zu klettern. Wenn der zweite Topf oben ankommt, entsteigen ihm Drakonische Sturmtruppen, die bis zum Tod kämpfen.

6 Baaz Draconians; hp 16 each; AC4; HD2; dmg W8; turn to stone

Die Sturmtruppen tun nur, was man ihnen gesagt hat und wissen nichts, außer dem Weg von ihrem Quartier (64g) zu ihrem Posten. (44e). Sie haben allerdings nichts gegen einen kleinen Happen auf dem Weg, und die Abenteurer sehen ziemlich lecker für sie aus.

#### 47d) Northern Crypts

Reihe an Reihe von dunklen, muffigen Krypten befinden sich auf beiden Seiten der 3m breiten und 10m hohen Halle.

#### 47e) Floorless

Vier Gewölbegänge münden in einen quadratischen Raum, der bis auf eine Ausnahme gut erhalten ist: Es gibt keinen Boden. Dampf steigt aus dem Abgrund, wo einst der Boden war. Nur ungefähr ein m<sup>2</sup> Boden ist in der Nordwest- Ecke übrig. Eine kleine Kiste liegt auf diesem Bodenstück.

Der Raum hat ca. 10m im Durchmesser. Die Kiste enthält 5

Edelsteine im Wert von 1000 gpw pro Stück.

#### 47f) Watch Room

Dieser Raum blieb über die Jahrhunderte unangetastet. Ein grüner Film bedeckt alles; verrostete Metall- Beschläge liegen, wo einst eine Tafel stand.

Die Beschläge zerfallen bei der geringsten Berührung. Der Boden ist schlüpfrig. Jeder kämpft hier mit einem -3 Malus „to hit“.

#### 47g) Treasury

Sechs Steinsärge liegen in diesem Raum. Dicke Schichten von Schimmel und Schleim bedecken alles. Eine hohle Stimme, wie vom Grund eines tiefen Brunnens spricht euch an: „ Wer betritt das Grab der Priester?“

*1 Spektral- Geist. AI CG; hp16; AC2; HD 3; dmg W8*

Der Geist bewacht die Gräber der Priester und darf den Raum nicht verlassen, bis er von seiner Aufgabe entbunden wird. Er ist seiner immer währenden Wache überdrüssig. Falls die Helden freundlich mit ihm sprechen, erzählt er ihnen von seiner Aufgabe. Falls einer der Gruppe ihm sagt, er sei gekommen, um ihn zu erlösen, ist er frei und verschwindet. In Jedem Sarg liegt das Skelett eines ehemaligen Königs von Xak Tsaroth. Jedes Skelett hält ein Schwert +1, den Griff in Händen, die Spitze auf die Füße gerichtet.

#### 47h) South Temple

Der 10m große, quadratische Raum hat eine flache Decke. Reliefs, bedeckt mit grünem Schleim bedecken die Wände.

#### 47i) Temple of the Dead

Der 10 m breite, achteckige Raum hat in 20m Höhe eine Kuppel. Auf der rückwärtigen Wand sieht man eine Relief – Statue der Göttin Mishakal. Die Hände der Statue sind ausgestreckt, als ob sie etwas nehmen wollte. Ausgänge liegen im Norden, Süden und Westen.

#### 47j) North Temple

Die Decke ist teilweise eingestürzt. – Eine 1,20 breite Abflußröhre, aus fest gefügten Steinen ist offenbar durch die Decke gefallen und hat sich in die Nordost- Ecke des Raumes gebohrt. Nun ragt der zerborstene Rand wie ein Tunnel aus dem mit Schutt übersäten Boden. Es sieht so aus, als ob man dem Tunnel nach unten ein Stück weit in die Dunkelheit folgen könnte. Aber es gibt keinen Platz, um ein Schwert zu schwingen.

Falls Riverwind bei der Gruppe ist, erinnert er sich, bereits einmal hier gewesen zu sein. Die Röhrenöffnung führt nach Area 48

#### 48) Sewer Entrance

Moos und ein schleimiger grüner Belag bedecken die Wände des Abflußrohres.

Die Wände sind extrem rutschig. Falls die Helden nicht beide Hände zum Klettern freihaben, müssen sie ihre Geschicklichkeit testen (+8), oder sie rutschen den ganzen Schacht hinunter bis Area 49. Diejenigen, die ausrutschen, tun dies natürlich nicht alleine. 5 Gullyzwerge kriechen diesen Tunnel herauf, halb zwischen der Abzweigung (Area 49) und dem Tunneleingang. Jeder Held, der hinunter rutscht, reißt sie den ganzen Weg bis unten mit. Das rutschen verursacht keine dmg Punkte.

*5 Gully Zwerge. HP 6, 2x9, 12,16; AC 8; HD 2; dmg W6*

Die Aghar sind irritiert über den Zwischenfall, aber behelligen die PC's nicht. Falls kein Held den Tunnel hinunter rutscht, gehen die Aghar rückwärts bis Area 49 und lassen die Gruppe passieren.

#### 49) Sewer Junction

Der glitschige Tunnel verzweigt sich plötzlich auf dem Weg nach unten. Der Korridor führt weiter steil nach unten, doch die Abzweigung ist sogar noch steiler.

#### 50) Sewer Branch

Moos und schleimiger, grüner Mist bedecken die 1,20 m breite Röhre. Wasser rinnt langsam den Schacht herunter.

#### 51a) Cellar above

Die Abflußröhre durchbricht hier die Höhlendecke nur 3m über dem Boden. Was von dem Raum übrig ist, sieht aus, als stünde es auf dem Kopf. Deckenbalken überspannen den Boden, und die Türen hängen 1m darüber.

*Eine große Spinne; hp 14; AC 6; HD2 +2; #AT 1; dmg W6 +Gift*

Die Spinne ist auf der Suche nach Nahrung hier hineingeraten. Sie wird den ersten PC angreifen, der den Abfluß herunter rutscht. Sie kämpft bis zum Tod.

#### 51b) Tipped Hallway

Der einstmals blank polierte Boden bildet nun die Decke

#### 51c) Ceiling Cooks

Kochutensilien liegen über den ganzen Raum verteilt. Ein großer Holztisch hängt an der Decke.

*3 Spektralgeister- Köche. hp17, 10, 16; AC 2; HD 3; dmg 1 hp; 20% magieresistent*

Falls die Helden diesen Raum betreten, sehen sie 3 Köche auf der Decke stehen, die sich benehmen, als ob alles ganz normal wäre. Die Köche werden versuchen, die Abenteurer aus ihrer Küche zu verscheuchen.

#### 51d) Bottoms Down

Zerbrochene Tische und Stühle liegen überall im Raum verteilt. Sumpfwasser sickert durch die zerbrochenen Fenster und sammelt sich in Becken zwischen den Deckenbalken auf dem Boden. Ein großer Kamin an der östlichen Wand nimmt das überlaufende Wasser auf, das durch den Kamin abläuft. Dünne Musik und hohles Gelächter sind zu hören. Oben schweben Geister

verkehrt herum, als säßen sie an Tischen. Sie lachen und unterhalten sich.

*20 Spektralgeister. Hp 17 each, AC2, HD3; #AT 0, dmg 0*

Falls sie nicht angegriffen werden, kümmern die Geister sich um sich selbst und ignorieren die Helden. Falls die PC's sie angreifen, flüchten sie und verschwinden.

### **51e) Sleeping Inn**

Verrottete Betten liegen wüst durcheinander im Raum. Wasser rinnt durch die zerschmetterten Fenster und sammelt sich in Becken auf dem Boden. Das Wasser fließt durch die südliche Tür ab.

### **52) Chimney Down**

Wasser fließt den Kamin herunter. Lose Backsteine geben hier guten Halt für Hände und Füße.

Der Kamin endet abrupt mitten in der Luft, 3 m über dem unebenen Boden einer kleinen Höhle.

[Drachenzwielicht 5](#)

## Cavernplan II

### 53a) Bakery

Die Abflußröhre bricht hier durch die Decke eines Geschäftes. Wasser rinnt aus dem Rohr auf den Boden und fließt aus der Tür hinaus nach Osten. Auf dem Boden, direkt südlich des schrägen Abflusses stehen 20 große, vergammelte Säcke.

Dieses Geschäft war einst eine Bäckerei. Die Fenster in seiner Ostwand liegen über den Ruinen einer Stadtstraße. Das Rauschen von schnell fließendem Wasser kommt aus dieser Richtung.

Das Abflußrohr ist hier 1,20m breit. Falls irgendein PC in diesen Raum hinein rutscht, rutscht er in die Säcke hinein. Die Säcke lösen sich in einer plötzlichen Explosion aus weißem Staub auf und das Mehl, das darin war bedeckt den Helden. Obwohl der Held keinen Schaden davonträgt, fragt ihn von nun an jeder der ihn trifft, warum er so weiß ist, bis er sich waschen konnte.

### 53b) Sidestreet

Die Gebäude, die einst diese Straße säumten, sind gegeneinander gekippt und bilden eine Art Bogengang aus Marmortrümmern über dem Kopfsteinpflaster der Straße. Der Ort ist still aber es herrscht eine Spannung wie im Schiff einer verwunschenen Kathedrale. Türen und zerbrochene Ladenfenster starren auf die Straße, als ob die Gebäude von innen heraus explodiert wären.

### 54a) Sage Front

An der Nordwand des Raumes sind Bücher aufgereiht. Die Rücken sind grün vom Schimmel. Der schwere, muffige Geruch von verrottendem Papier füllt den Raum

Die Bücher tragen bekannte Titel: Huma und die Drachenlanze, Geschichten aus dem Grausteinriegel, Die Chronik von Kith-Kanan, Götter von Krynn, Die Chronik von Astinus Band II. Diese Bücher sind so verrottet vom Sumpfwasser, daß sie bei Berührung sofort zerfallen.

### 54b) Sage's Court

Ein großer, goldener Stuhl hängt schief auf einer Seite auf einem Podest am Westende des Raumes. Auf dem Stuhl sitzt die transparente Gestalt eines Mannes in Roben.

*Ein Spektralgeist. Hp15; AC2; HD3; #AT 0; 20% magic resist*

Die Helden im Raum hören die geisterhafte Gestalt sprechen: "Mein Name ist Ossamis. Es ist mein Gelübde, eine letzte Frage zu beantworten, bevor ich gehen darf. Fragt, so wird Euch die Antwort zuteil."

Ossamis beantwortet jede Frage so gut er kann. Er weiß, wo die Scheiben sind und auch den Weg dahin.

### 55) Treasury Court

Die Straße öffnet sich aus den umgestürzten Häusern auf einen Platz. Riesige zerbrochene und bröckelnde Pfeiler spannen sich unter dem felsigen Gewölbe. Das Straßenwasser bildet einen Strom von der Ostwand aus bis es einen Fluß bildet. Gegenüber auf dem Platz steht ein solides, quadratisches Gebäude mit geschwärtzten Stahltüren in der Mitte.

Diejenigen, die versuchen, den Fluß zu durchwaten, müssen eine KK Probe machen (-5), um auf die andere Seite zu kommen. Kender und Zwerge bekommen keinen Bonus. Jeder der nicht besteht, wird 3m weiter stromabwärts gerissen in Richtung des Wasserfalls (area 56). Er muß erneut prüfen, bis er besteht, oder er fällt den Wasserfall hinunter.

Die Stahltüren lagern auf Angeln und öffnen sich leicht.

### 56) Wiew from the Falls

Wasser rauscht um Säulen und stürzt von mehreren Absätzen in eine große Höhle. Darüber verdichtet sich der Dunst unter der verschwindenden Decke. Ein dünner Lichtstrahl scheint in das riesige unterirdische Gewölbe. Über 150m darunter bedecken Ruinen den

trüben Höhlenboden. Die alte Stadt Xak Tsaroth befindet sich in vielen verschiedenen Stadien des Verfalls. Einige Gebäude sind fast intakt, viele dagegen sind nur noch Schutt. Etliche Wasserfälle ergießen sich in die Höhle und viele der Straßen sind Flüsse, die sich alle in einen einzigen Abgrund im Norden ergießen. Eine große Kette hängt aus dem Dunst herunter in einen kleinen Hof.

Am Rand des Wasserfalls hängen Lianen herunter. Sie sind schlüpfrig und klamm. Falls ein Held an ihnen herunter klettern will, muß er zwei GE Proben machen. Ein Absturz würde nicht nur 20W6 dmg verursachen, sondern auch die Drakonier aufmerksam machen. Falls die Helden die Lianen hinunter klettern, hört der erste PC nach 30m plötzlich etwas auf ihn zukommen. Schnüffeln, Jammern, ein oder zwei laute Flüche. Es sind mehrere Gullyzwerge, die nach oben klettern, um sich zum Fahrstuhl zu begeben.

*8 Gullyzwerge. Hp 1-12; AC8; HD2; #AT 1 oder 2; dmg w6 oder 2W4*

Die Zwerge maueln aber klettern wieder hinunter und lassen die Helden vorbei.

### 57a) Outer Treasury

Ein langer Tresen aus gemustertem, staubigem Marmor trennt den Raum von West nach Ost in zwei Hälften. An der südlichen Wand stehen vier geisterhafte Schatten Wache. Ihre Waffen sind gezogen. Genau hinter dem Tresen steht eine weitere schmalgesichtige Gestalt. Er spricht Euch an: „So seid Ihr denn endlich eingetroffen, Kathal! Nun, Ihr seid der Letzte, so bezahlt denn die Steuern!“

*Schalterbeamter:  
hp 18; AC2; HD3; #AT 0;  
20% magieresistent.*

*4 Wachgeister.  
Hp 9,11,16,17; AC2; HD3; #AT1; dmg 1-8; 20% magieresistent*  
Der Schalter ist ca. 1,2m hoch und hat eine 1m breite Lücke an der Ostseite. Die Geister umringen die PC's und verlangen die Bezahlung

von Kathal's Steuern: 500 Tsarothanische Culli. Der Beamte akzeptiert nur diese Währung. Bezahlung erlöst ihn von seiner Pflicht.

Falls die PC's keine Culli haben, befiehlt der Beamte, die Helden zu töten, weil sie sich für Kathal ausgegeben haben.

### 57b) Vault

Hunderte von verrottenden Säcken liegen in diesem Raum. Lehmbrocken quellen aus den aufgeschlitzten Seiten. Drei Skelette liegen halb begraben in den Lehmbrocken. Sie halten Schaufeln in den Händen. Ihre Schädel grinsen unheimlich. Zwei Alkoven befinden sich in der Ostwand; Die Moos bedeckten Inschriften darüber sind schwierig zu entziffern.

Die PC's haben eine 30% Chance, die Inschriften zu entziffern. Die nördliche lautet: „Schatzkammer“, die südliche „Steuern“. Die Alkoven sind beide Dimensionstore zu den Ruinen des Treasury Tower ( area 62).

### 58a) North Cavern

Die Fragmente eines Kamins hängen 1,5m von der Höhlendecke. Wasser tröpfelt aus dem Kamin und aus Rissen in den umgebenden Höhlenwänden. 15m unter dem Kamin macht der Höhlenboden eine scharfe Biegung nach Südwest.

### 58b) Drain

Der abfallende Höhlenboden verengt sich plötzlich zu einem glatten, 1m breiten vertikalen Abfluß. Wasser aus all den Rissen sammelt sich hier und strudelt ständig an den Seiten des Schachtes herunter.

### 58c) Down the Sink

Das Wasser spritzt an den Seiten des Schachtes herunter. Der Tunnel ist kalt, das Geräusch des Wassers ohrenbetäubend.

### 59a) Windows below

Aus einem natürlichen Schacht aus glattem Fels sprüht Wasser in die enge Kammer. Die Kammer steht kniehoch unter Wasser. Der Boden ist aus solidem Steinwerk. Das Wasser läuft in der Mitte des Raumes durch etwas ab, was wie ein etwa 3m hohes Fenster aussieht, das in den Steinboden eingelassen ist. Das Glas fehlt, aber die eisernen Gitter und der Rahmen sind noch vorhanden.

Ein Vorhang aus gewebten Metallsträngen fällt vom Nordende des Fensters (welches seine Oberseite war, bevor der Raum kippte) hinunter auf den Fußboden des darunterliegenden Raumes. Sie halten jeden PC aus, der versucht, daran herunter zu klettern.

### 59b) Dance on the Wall

Die große Halle liegt auf der Seite: ihre Nordseite mit Gebälk wie bei einer Decke, die sie einst war, ihre Südwand ein großartig gefliester Boden. Die Decke und der Boden der Halle dagegen haben Fenster. Wasser strömt aus den Fenstern von oben herunter und durch die unteren wieder hinaus. Moos und Schimmel bedecken die Halle. Der Schimmel am Boden scheint sich in dem Zwielicht zu bewegen. Vom Nordende des Fensters oben hängt ein Vorhang aus verrostetem Metallgewebe schlaff herunter. Jedes der vier oberen Fenster hat diese Vorhänge, aber die des westlichsten Fensters sind zu einer bogenförmigen Öffnung in der Westwand hinüber gezogen und dort befestigt worden. Diese Öffnung, die ca. 9 m hoch in der Westwand liegt, führt zu einem dunklen Korridor.

*10 Giftschlangen. Hp 9 each; AC6; HD 2+1; # AT 1; Dmg 1hp+ 3w4 poison*

Die Vorhänge halten leicht das Gewicht eines Mannes aus. Jeder, der versucht, von einem Vorhang zum anderen zu schwingen, muß eine GE Probe machen, oder er fällt auf den Boden (3W6 dmg) und wird dort von den Schlangen angegriffen.

### 60) Entrance to the Hall of Justice

Nur ein schwacher Schein von oben durchbricht die Dunkelheit in der Caverne und beleuchtet bleich die Ruinen auf dem Höhlenboden. Die Luft ist schwer von Feuchtigkeit. Die Fassade eines alten Gebäudes ragt seitlich aus der Wand. Sein Dach liegt halb begraben im Schutt des Höhlenbodens. Seine Säulen, die einstmals wunderschön gearbeitet waren, liegen nun zerbrochen mitten im Geröll, das nach Westen zu einer Kopfsteinpflasterstraße führt. Weiter im Westen markiert ein Ring aus zerbrochenen Steinen das Fundament eines riesigen Turmes. Der Turm liegt neben dem Fundament. Seine Spitze ist in die Höhlenwand gebohrt. Wasser stürzt von mehreren Stellen hoch an der Wand auf den Boden.

### 61) North Cavern Falls

Wasser donnert aus einer Öffnung hoch oben in der Wand. Im düsteren Licht nur ein wenig schimmernd fließt es über den Schutt, bildet einen Fluß auf der Kopfsteinpflasterstraße und verschwindet aus dem Blickfeld.

### 62 Treasury Tower

Das zerstörte Fundament umringt den Platz, wo einst ein riesiger Turm stand. Inmitten des Ringes stehen zwei Würfel mit ca. 3 m Kantenlänge, offensichtlich unberührt von der Katastrophe, die die Stadt zerstörte. Jeder Würfel hat eine bogenförmige Öffnung an der Seite. Die Öffnungen liegen einander gegenüber, ca. 6m voneinander entfernt. Auf einer Seite liegt der Turm, dessen Spitze sich in die nördliche Höhlenwand gebohrt hat. Im Inneren des hohlen Zylinders des Turmes herrscht Dunkelheit.

Die Würfel sind permanente Dimensionstore und führen beide nach 57b.

[drachenzwielicht6.doc](#)

### 63) North Mall

Im Nordwesten endet die mit Moos bewachsene Kopfsteinpflaster-Straße, durch die der Fluß fließt, abrupt in einer Spalte. Dunst quillt aus dem Loch und irgendwo in der Tiefe trifft das Wasser auf. Die Straße scheint einstmals eine Einkaufsstraße gewesen zu sein.

Das Wasser verläßt hier die Höhle. Helden, die den Flußlauf hier überqueren wollen, brauchen KK / GE. Fehlversucher werden ca. 3m in Richtung Abgrund geschwemmt. KK/GE erneut. Falls jemand bis in den Abgrund gespült wird, ertrinkt er, falls er nicht einen Zauberspruch oder einen Trank hat für *waterbreathing*. Er findet sich in diesem Fall am Fuße des Kliffs wieder und wird ins Neumeer gespült.

### 64) Palace Guard Hall

Die zerstörten Hausmauern beugen sich dunkel über die Straße. Schleim und Schimmel scheinen sie geradezu mit ihren Fäden auf die Straße zu ziehen. In der Mitte der Straße fließt der Fluß nordwärts. Ein dünner Lichtstrahl bündelt sich auf einen großen Platz im Süden. Im Osten scheint ein Gebäude wie durch ein Wunder stehengeblieben zu sein. Dunkle Gewächse bedecken die Inschrift über seinen Doppeltüren.

Die Abenteurer haben eine gute Chance von 60%, diese Inschrift zu lesen: „Garde des Rechts.“

### 64a) Entry

Dunkle Stellen beflecken die Wände. Die 4m breite Halle umschließt eine Bronze- Doppeltür. Vor der Tür bedeckt Moos ein altes, verblichenes Bodengemälde.

Die Helden müssen das Gemälde erst reinigen, bevor sie darauf kommen, daß dies eine alte Karte der Stadt ist. Sogar, wenn sie dies entdecken, haben sie nur eine 30% Chance, ihre aktuelle Position zu erkennen. Jeder, der herausfindet, welcher Teil des Gemäldes das Höhlengebiet

darstellt, ist imstande, den Weg zum Großen Platz ( 67) herauszufinden, oder die Halle der Gerechtigkeit (70a) oder den Schatzkammer - Turm (62).

### 64b) North Cell

An den Wänden des ca. 36m<sup>2</sup> großen Raumes befinden sich schwarze Streifen. Zwei verfaulte Holztüren öffnen sich nach Süden und Osten.

### 64c) North Armory

Uralte Bronzewaffen baumeln von zerbrochenen Regalen an allen Wänden. Eine niedrige Decke, schwer von Feuchtigkeit, spannt sich an verrottenden Balken. Inmitten des Raumes strecken zwei kauende Gestalten ihre ledrigen Flügel, und streiten sich lauthals um eine Stahlwaffe. Drei andere schauen zu.

*5 Baaz Dracs. Hp6, 7,9,11,12; AC4; HD2; dmg W8 oder 2x W4*

Die zwei Draconier in der Mitte des Raumes streiten sich um ein Kurzschwert. Nichtsdestotrotz werden sie und ihre drei Kumpane aufhören, zu streiten und die Gruppe angreifen, um bis zum Tode zu kämpfen.

### 64d) Assembly

Der Raum ist dunkel aber das Echo der Schritte läßt darauf schließen, daß er groß ist. Aus der Dunkelheit ertönt ein hohes, hicksendes Geräusch.

*1 Bozak Drac ( betrunken); hp15; AC2; HD4; dmg W8; spells: explode on death for W6 dmg; 1<sup>st</sup> level: charm person, magic missile, push 2<sup>nd</sup> level: darkness 4,5m, web.*

Die Hickse kommen von einem stockbetrunkenen Bozak., der in der Nordwest- Ecke des Raumes liegt. Er denkt, daß die Gefährten seine Drakonierkumpane sind, so daß diese kein Problem haben, mit ihm in *Common* zu reden. Er ist betrunken und sauer: „ Der Haup´mann un´ ich hatten ´ne kleine Feier, als wir ´n bißchen zu feierlich wurden! Ich kann

mich erinnern, daß ein paar dieser stinkenden Gossenzwerge kamen und ihn wegtrugen. Wenn die diese Menschen in unseren ganzen Plan einweihen, könnt´ das ganze Ding platzen. Bin ziemlich sicher, daß die ihn in ihr Gildehaus westlich von hier gebracht haben. Muß mich um ´nen Rettungstrupp kümmern- wenn ich... n´... bißchen... geschl... chrrrrr. Der Drakonier wird für mindestens 3h schlafen. Er kann in dieser Zeit nicht geweckt werden.

### 64e) South Cell

leerer Raum, 36 m<sup>2</sup> groß. An der Decke hängt grüner Schleim.

### 64f) South Armory

Bronzewaffen, verrostet und nutzlos, hängen unordentlich von zerbrochenen Wandregalen.

### 64g) Quarters

Ein langer Korridor, in dem Moos wächst. Winzige Alkoven zweigen auf beiden Seiten des Korridors ab. In der Luft hängt ein scheußlicher Gestank.

*15 Baaz Drakonier. Hp 14 ea; AC 4; HD 2; Dmg W8; turn to stone and crumble*

Schnarchen, Zischen und Pfeifen ertönt von den schlafenden Drakonieren, die in vielen der Alkoven der Halle liegen. Diese Burschen schlafen nicht gut, und jeder, der Helden muß leise sein, oder sie wachen auf. Selbst dann muß jeder eine GE Probe ablegen. Falls die Drakonier aufwachen, haben sie nur einen Gedanken: Die Eindringlinge zu töten.

### 64h) Mess Hall

Der Raum wird von rauchenden Fackeln erhellt. Zerbrochene Tische liegen durcheinander herum und eine Feuerstelle, lang erkaltet, ist in die Ostwand eingelassen. Drei intakte Tische stehen in der Mitte des Raumes. Dort sitzen im flackernden Fackelschein drei düstere Gestalten und streiten lauthals.

3 Baaz Drakonier. Hp11, 2x13; AC4; HD2; dmg W8; turn to stone and crumble

„Worauf warten wir noch?“ brüllt der erste. „Ich sag Euch: Der Drachenfürst braucht diesen Kristallstab, stimmt's? Wenn er ihn nicht in die Finger kriegt, dann könnten diese Menschlein glatt kommen und uns den Arsch aufreißen.“

Der zweite antwortet „Wenn der alte Verminaard, unser hoher und mächtiger Drachenfürst, einen Kristallstab braucht, dann laßt ihn sich ihn doch holen! Ich kapier' nicht, was daran so wichtig sein soll. Kisanth bewacht die einzigen Schriften über die wahren Götter, die wir kennen. Ohne die können uns die Menschen nicht aufhalten.“

„Schau, alles was wir tun müssen, ist zu warten, bis diese rückgratlosen Sucher in Haven hier mit dem Stab antanzen. Dann hauen wir sie zusammen und nehmen ihn. Was sind ein paar zusätzliche Tage Warten gegen ein bißchen extra-Sicherheit, hä?“

Diese Drakonier lechzen nach einem Kampf. Sie werden bis zum Tod kämpfen.

### 65a) Larder Office

Drei Gestalten kauern in der Mitte des Raumes. Ihre Flügel sind flach an ihre Rücken gefaltet. Sie scheinen mit irgend etwas auf dem Boden zu knobeln. In der Nordwest-Ecke liegt jemand kleineres, von Kopf bis Fuß verschnürt. Seine Augen glitzern über dem Knebel um seinen Mund.

3 Bozak Draconians. Hp 22, 23,17; AC 2; HD4; dmg W8 spells; explode on death  
1<sup>st</sup> level: magic missile; shield, sleep  
2<sup>nd</sup> level: darkness 4,5m; web

Hugon Barker, Kender. 3<sup>rd</sup> level Thief; KK11; I13; We9; GE15; AU10; CH13; AC5; hp14; dmg W4

„So ein Glück,“ sagt der größte der Drakonier, „daß uns dieser kleine Happen in die Klauen gefallen ist! Jetzt können wir sogar noch drum Knobeln, wer ihn gewinnt. Mal was

anderes, als diese ekligen Gullyzwerge zum Frühstück.

Der gefangene Kender ist in ernster Gefahr. Mitten während seiner „Wanderschaft“ fühlte er sich, als ob er dringend herausfinden müßte, was sich am Boden dieser Kaverne befindet. Er weiß nicht über die Pläne der Drachenmänner, nicht einmal, was diese sind. Falls er gerettet wird, schließt er sich der Gruppe an.

### 65b) Larder

Dieser 9m breite Raum hat keine natürliche Lichtquelle. Weidenkörbe stehen an den Wänden aufgestapelt.

Jemand, der den Raum sorgfältig durchsucht, bemerkt ein metallisches Blinken von hinter den Körben. Ein Lager Extrawaffen: drei Langschwerter, sehr gut gearbeitet (+2 to hit and dmg) und ein Elfenbogen mit passendem Köcher und 12 Pfeilen (+1 to hit and dmg)

### 66) Court of Reception.

Ein dünner Lichtstrahl von oben beleuchtet einen trostlosen runden Hof von 4m Durchmesser. Zerbrochene Kopfsteinpflaster-Straßen führen nach Osten, Westen und Süden; Ruinen ragen bedrohlich auf die Straßen. An der Nordwand des Hofes steht ein 3m hoher Drachen aus Korbgeflecht mit einer großen, runden Metallplatte, eingebettet in einer Vertiefung seines Brustkorbes. Eine Gestalt in einer Robe steht neben der Statue. Ein großer schwarzer Metalltopf steht in der Mitte des Hofes. Eine Kette führt vom Topf nach oben und verschwindet oben im Nebel.

1 Baaz Draconianer; Hp16; AC4; HD2; dmg W8; turn to stone and crumble.

Innerhalb von Minuten erreichen 8 Draconier den Platz.

8 Baaz Dracs. HP 2,3,2x5,2x8,9,12; dmg W8; turn to stone and crumble

Der Anführer nickt dem Drakonier bei der Statue zu, der einen Holzhammer aus seinen Roben holt

und einen runden Metallgong in der Statue anschlägt. Momente, nachdem der Klang durch die Höhle hallt, spannt sich die Kette, und der Topf beginnt zu steigen. Die 8 Drakonier krabbeln hinein. Ein zweiter Topf, der von herausragenden Armen und Beinen überquillt, kommt an einer Kette herunter und sinkt an dem heraufkommenden Topf vorbei nach unten. Innerhalb von 5 min plumpst der sinkende Topf in den Hof. Er ist gefüllt mit Gullyzwerge, manche hängen auch an seinem Rand.

15 Gullyzwerge. Hp je 8; AC8; HD2; dmg W6

Sie warten, bis der vermummte Drakonier schreit. „Auf, Ihr Dreckspack! Macht, daß ihr rauskommt!“ Dann krabbeln sie aus dem Topf und gehen nach oben durch area 59b und 58.

### 67) Great Plaza

Eine einzelne Säule aus Licht durchbricht die Nebelschwaden und bescheint einen großen Platz, der mindestens 40m breit ist. Gleichmäßige Wasserströme aus Ost und West fließen in ein großes Becken, das wiederum nach Norden durch die Straße abfließt. Das Tosen der Wasserfälle dringt nur gedämpft herüber, die moosbedeckten Ruinen, die den Platz umringen, verschwinden in der Dunkelheit, als ein dunkler, kehliger Laut vom Eingang eines der südlichen Gebäude herüber schallt.

Ein großes, schwarzes Wesen biegt sich wie eine Kobra über die Stufen des Gebäudes. Der Platz wird still. Es scheint, als ob Licht und Luft vor dem Punkt fliehen würden, auf dem das Wesen steht. Der Drache, vor dem ein Drakonier kniet, spricht in einer leisen, zischenden Sprache von den Stufen aus. Hinter dem Drakonier krabbeln mehrere Gossenzwerge herum, die das Gesicht von den glänzenden, schwarzen Schuppen abwenden.

Der Drache flüstert weiter mit dem Drakonier, der sich dann umdreht und die Aghar anschreit: „Fangt an, zu suchen!“ Während der Drache zuschaut, entfernt sich der



Suchtrupp mit seinem drakonischen Anführer. Einen Augenblick später dreht sich der Drache um und kehrt durch Area 70a in sein Nest (70k) zurück.

*Kisanth (Onyx), ein alter, schwarzer Drache. Hp 64; AC 3; HD8; #At 3; dmg W4, W4, 3W6; acid breath, spells:*

*1<sup>st</sup> level: charm person(2x), magic missile (2x), shocking grasp (2x), sleep (2)*

*7 Gullyzwerge, hp 2,3,5,6,2x8,9; AC 8, HD2, dmg W6*

*1 Bozak- Anführer. Hp15; AC 4; HD4; dmg W8, spells:*

*1<sup>st</sup> level: charm person, magic missile, push*

*2<sup>nd</sup> level: darkness 3m, web*

Die PC's würden entdeckt werden, bevor sie nahe genug herankämen, um die Instruktionen des Drachen zu hören. Trotzdem trägt die Stimme des Drakoniers weit genug, um zu verstehen, was er zu den Gullyzwerge sagt: „Aghar-Abschaum hört zu! Falls die Gefangene entkommt werde ich bei lebendigem Leibe zum Frühstück verspeist werden, aber nicht, bevor ich euch gefressen habe. Ich will diese Gefangene und ich will sie jetzt!“ Der Drakonier knallt mit einer [Peitsche](#) und die Gullyzwerge wuseln in verschiedene Richtungen davon. Der Drakonier folgt wahllos einem der Suchtrupps. Sie suchen nach einer entflohenen Gefangenen- Einer Que- Shu Stammesfrau, die sich in Area 87b versteckt.

### 67a) East Falls

[Sturzbäche](#) klatschen auf das Pflaster und schleudern Sprühregen in die Luft. Sie vereinigen sich in einen Strom, der nach Westen die Straße hinunter fließt. Lianen wachsen an der Seite der Höhle neben dem Wasserfall hinauf.

Die Lianen sind sehr rutschig. Die Abenteurer müssen 2 GE Proben ablegen (eine auf halber Höhe und eine ganz oben), um zu den Ruinen des treasury (area 56) zu erreichen.

### 67b) West Falls

Eine Wand aus Wasser ergießt sich aus einer Öffnung hoch oben in der westlichen Höhlenwand. Das Wasser füllt die Straße und fließt schließlich relativ ruhig in einem Strom nach Osten ab.

Eine entflohenen Gefangene der Drakonier versteckt sich hier zitternd hinter dem Vorhang aus Wasser.

*Sunstar, Que- Shu Überlebende. Level2 Fighter. KK11; Int. 10; Weish.12; GE13; CH15; hp 8; AC 8; dmg 1-4*

Die Frau kauert im Geröll so weit wie möglich vom Wasser entfernt. In die Enge getrieben kämpft verbissen bis zum Tod, außer die Gruppe zeigt ihr, daß sie ihr nichts antun wollen. Sie ist eine der einzigen beiden Überlebenden ihres Stammes und versucht verzweifelt, den Drakonier zu entkommen. Ihre Zelle (70g) ist nahe dem Drachenhort (70k). Falls die Gruppe freundlich ist, schließt sie sich dankbar an.

### [Drachenzwielicht7](#)

### 68a) Alley

Eine enge Passage, umgeben von bröckelnden Mauern, windet sich durch die Schlingpflanzenbedeckten Ruinen und endet plötzlich vor einer Tür.

### 68b) Scum Entrance

Der Raum ist klamm und kühl. Eine alte und bedrohliche Stille beherrscht den Ort, als ob er von etwas Unaussprechlichen betäubt wäre, das sich hier einst ereignet hat.

### 68c) Slud Clan Rooms

Brauner, getrockneter Schlamm bedeckt hier alle Wände und ein muffiger Geruch kommt unter den alten Matten heraus, die auf dem Fußboden herumliegen. Schwache [Geräusche rasseln](#) unter jeder dieser Matten.

Es handelt sich um eine Aghar-Kaserne. Diebe müssen *move silently*, um zwischen diesen Zwergen hindurchzugehen, ohne sie zu wecken. Alle anderen, die versuchen, den Raum zu betreten, wecken die Aghar. Falls sie aufwachen, sausen die Zwerge zur Tür und in Sicherheit. Falls sie gefangen werden, wissen sie (und geben Ihr Wissen auch gerne preis) alles über den Aufzug (47c, 66), aber mehr auch nicht.

15 Gully- Zwerge ( Slud Clan)  
hp3, 2x6 ,3x7, 2x8, 3x10,12,  
2x13, 15; AC 8; HD 2; dmg W6

### 68d) Glup Clan Rooms

Schimmel sticht in die Nase und an den Wänden ziehen sich feuchte Streifen. Durch 4 vertikale Schlitz in der Nordwand dringt ein flackerndes Licht..

Helden, die durch diese Schlitz schauen, sehen einen fackelbeleuchteten Raum. ( 68e)

### 68e) Welcome Room

Fackeln zischen und rauchen in Halterungen, die in der Ost- Wand angebracht sind. Dunkler als der Rauch sind die Schlitz in der Süd -

und Westwand. Diese Schlitz sind etwa 5cm breit, aber 1,20 m lang.

Die südlichen Schlitz geben den Blick auf einen leeren Raum frei (68d). Durch die westlichen dröhnt beherztes Schnarchen. Die Wachen (in 68f) die diesen Raum zu einer Todesfalle machen sollen, machen ein Nickerchen. Kein noch so großer Krach kann sie davon abhalten.

### 68f) Guards Post

Drei Gullyzwerge lehnen jeweils mit den Rücken zusammen und schlafen mit den Rücken zur Ostwand. Die große, runde Nase des Größten runzelt sich mit jedem Schnarcher rauf und runter. Seine Arme sind vor seiner Brust verschränkt. Sein scharftiges Kurzsword liegt auf dem Boden, ein gutes Stück außerhalb seiner Reichweite. Er lehnt an dem zweiten Zwerg, dessen Ohren beim Schnarchen rhythmisch wackeln. Die Füße des Dritten, kleinsten, stecken in riesigen Schuhen, die seltsamerweise keine Sohlen haben. Das Geschnarche der drei könnte sogar Berge erschüttern.

3 Gullyzwerge (Bulp Clan Aghar);  
hp 7,10,12; AC8; HD2; dmg W6

Es handelt sich um die Eingreif-Truppe der Aghar- Wachen! Wenn sie aufgeweckt werden, versuchen sie, einzelne unbefugte Eindringlinge einzuschüchtern, vor mehr als einem rennen sie aber davon. Falls sie flüchten, begeben sie sich direkt zum Thron des Großbulps (68m) und melden, daß „eine Armee“ eingedrungen ist und fragen nach Befehlen.

### 68g) Waiting Place

Die fleckigen Wände des Raumes liegen hinter Teppichen und Dekorationen begraben, die beinahe zu grell sind um es zu glauben. Die Teppiche hängen überall manche verkehrt herum oder auf der Seite. Durchgeschauerte Goldstoffe sind zwischen Statuen jeglicher Form und Art drapiert. Die meisten Statuen wurden offensichtlich nachträglich mit bunt bemalten Genitalien verziert, die allerdings nicht immer zum Geschlecht der Statuen passen

oder sich etwa an der richtigen Körperstelle befinden. Der Raum stellt die Gullyzwerge- Vorstellung des guten Geschmacks dar.

Anders, als die offensichtlichen Türen des Raumes, führt eine Geheimtür im Nordende der Ostwand nach 68h. Jeder innerhalb von 1 m Abstand hört dumpfe Schläge gegen die Tür, gefolgt von gemurmeltem Grollen und Verwünschungen.

### 68h) Treasury

Ein einzelner Draconier blinzelt aus der Dunkelheit. Seine Hände und Füße sind gefesselt, seine Flügel sind an den Körper gebunden. Zwei Gullyzwerge bewachen ihn auf beiden Seiten mit Holzspeeren. Sie pieksen den Draconier mit ihren Stöcken, dann springen sie zurück, als ob er nicht gefesselt wäre. Dabei rollen ihre viel zu großen, gehörnten Helme auf ihren Köpfen herum und rutschen ihnen auch gelegentlich über die Augen.

Die Zwerge bemerken die Helden erst nach 2 Runden. Sie versuchen , aus dem Raum zu fliehen. Der Draconier ist der Hauptmann der Draconier und erwachte hier mit einem Riesenkater. Er trägt keine Rüstung und keine Waffen mehr.

2 Gullyzwerge; Bulp Guards; hp9,  
11; AC8, HD2; dmg W6

1 Bozak Draconier; hp33; AC 2;  
HD4; dmg W8; spells  
1<sup>st</sup> level: charm person, magic  
missile, push  
2<sup>nd</sup> level: darkness 5m, web

Falls er losgebunden wird, benutzt der Draconierhauptmann alle Methoden, hauptsächlich aber seine spells, um zu entkommen und sich seinen Truppen wieder anzuschließen.

Der Hauptmann erzählt folgendes nur, wenn er mit dem Tod bedroht wird oder *charmed*: „ Verminaard ist unser Drachenfürst! Als wahrer schwarzer Kleriker gebietet er den Mächten der Finsternis, um dieses Land unter seine Herrschaft zu bringen. Er fürchtet nur eines: Daß sich das Licht gegen die Finsternis

erhebt. Wir bewachen das, was die Hoffnung unter den Menschen entzünden und die Dunkelheit aufheben könnte. Wir wachen über das wahre Wissen über die Götter. Unter den Augen von Kisanth ist die Wahrheit sicher verborgen in der Nacht!“

### 68i) Messy Mess

Es ist lauwarm und stinkende Glopfliegen schwirren herum. Schüsseln fliegen gegen die Wände und Messer klappern auf dem Boden. Ein paar Gullyzwerge streiten sich lauthals über das Abendessen.

8 Gullyzwerge ( Bulp Clan); hp 3,6,8,2x10,11,12,13; AC 8; HD2; dmg W6

Jede Runde, die sich ein Held in diesem Raum befindet, hat er eine 70% Chance, daß eine Schüssel mit Goo auf ihm landet und zerbricht. Es handelt sich um Aghar- Eintopf, in den alles hineinkommt, was tot oder zumindest fast tot ist. Das Zeug stinkt erbärmlich und zwar lang anhaltend. Es verfliegt erst in 1W20 Runden. Während dieser Zeit müssen auch die anderen Helden eine AU Probe machen, um es innerhalb von 3m Entfernung von dem „anröchigen“ Gefährten auszuhalten. Weder Der Held, noch irgendwer in seiner Umgebung hat eine Chance, einen Gegner zu überraschen.

Die Aghar bemerken die Helden nicht bis 5 Runden nach ihrem Eintreten. Einige von ihnen werfen mit Essen nach den Eindringlingen. Ihre Chancen, zu treffen sind allerdings gering, da sie zu sehr damit beschäftigt sind, sich gegenseitig zu bewerfen. Falls die Helden versuchen, zu kämpfen, hauen die übelriechenden Zwerge einfach durch eine der Türen ab.

### 68j) Bulp Clan Rooms

Nervenerreibendes [Schnarchen](#) und Pfeifen hallt aus den dreckigen Zellen des Korridors.

8 Gullyzwerge (Bulp Clan); hp3,6,8,2x10,11,12,13; AC8; HD2; dmg W6

Falls sie aufgeweckt werden, versuchen die Aghar, wegzurennen. Gefangengenommen offenbaren sie einiges wertvolles Wissen: sie kennen den Tunnelweg von 69b zum Drachenhort.

### 68k) Highbulp Quarters

Ein riesiges Bett mit geschnitzten, verrottenden Pfosten an jeder Ecke steht durchhängend in der Mitte des Raumes. Hüte hängen in Fetzen von Regalen an der Westwand. Kappen und schreiend bunte Gewänder aller Arten sind überall aufgestapelt.

Dies ist das Schlafzimmer von Großbulp Phudge. Es gibt eine versteckte Tür in der Westwand. Jeder Held, der die Kleidungsstapel durchsucht, findet eine alte, gefleckte Karte.

Die Karte zeigt die Lage des Abwassertunnel- Zuganges (69b) und den Tunnel, der von dort zum Drachenhort (70k) führt. Ungelenkige Notizen auf der Karte lauten: „Großer Schatz, Viel Gut. Alter Drache merkt nich, wenn Großbulb was nimmt!“

### 68l) Secret Exit

Die Diebe vergangener Zeiten benutzten diesen Ausgang, wenn sie schnell hinaus auf die Straße mußten. Die Geheimtüren sind nur nach einer Seite durchlässig: raus aus der alten Gildenhalle.

### 68m) Court of the Aghar

Schwere, abgenutzte Goldstoffe schmücken die Halle. Statuen stehen an den Wänden und Teppiche jeglicher Form und Farbe bilden ein seltsames Flickermuster auf dem Fußboden. Am Westende steht ein großer Thron, dessen Blattgold Auflagen sich ziemlich heftig von seinem gravierten Rahmen abschälen. Eine schrumpelige Gestalt sitzt eingenickt unter einer viel zu großen Krone auf seinem Kopf. Sie ist begraben unter Roben. Vier bewaffnete Zwerge stehen neben Ihrem König. In ihren Helmen rasselt es gemächlich.

Dies ist der Thronraum von Großbulp Phudge I, König der Aghar. Er handelt mit jedem, der zu seinem

Hof kommt. Die Wachen attackieren nur, wenn sie oder der Großbulp vorher attackiert werden. Obwohl Aghar normalerweise vor einem Kampf davonlaufen, werden sie fuchsteufelswild, wenn sie in die Ecke gedrängt werden.

Großbulp Phudge; hp16; AC8; HD2; dmg W6

4 Großbulp- Wachen; hp4,6,7,13; AC8; HD2; dmg W6

Der Großbulp mag keine Draconier. Er ist der Meinung, daß die Geschäfte einfacher waren, bevor sie kamen und er vermißt die Zeiten, als die Aghar sich wochenlang mit Nichtstun beschäftigen konnten. Weiterhin haben die Drachenhörner für seinen Geschmack zu viel saubergemacht. Der Großbulp weiß, daß die Scheiben von Mishakal im Drachenhort (70k) liegen. Er weiß außerdem über den Tunnel von 69b nach 70k Bescheid. Er wird der Gruppe anbieten, ihnen Führer zu verschiedenen Orten in der Höhle zu geben, aber er bietet keine weitere Hilfe an.

### 69a) Delvers Welcome

Wasser rinnt die Wände herunter in den Raum, bildet am Boden eine Pfütze und rinnt zur südlichen Tür hinaus. Ein langer Tresen aus Stein teilt den Raum von Ost nach West in zwei Teile. Dahinter führt eine weitere Tür nach Norden.

### 69b) The Secret Way

Kleine Bäche rinnen an den Wänden des Raumes herunter. Obwohl ziemlich viel Wasser in den Raum flutet, ist es am Boden nur einige Zentimeter tief.

PC's, die den Boden in der Nähe der Raummitte untersuchen, finden eine geschlossene Falltüre mit einem eingelassenen Ring zum Ziehen. Addiere die KK aller PC's, die versuchen, die Tür zu öffnen, um die prozentuale Wahrscheinlichkeit für den Erfolg herauszufinden.

Die Falltüre hat 1,20m Kantenlänge und gibt den Weg frei in einen ebenso großen Schacht, der ca. 6m tief ist. Er mündet in einen

gemauerten Tunnel mit 1,5m Durchmesser, halb gefüllt mit Wasser.

Falls die PC's dieses Gebiet betreten, prüfe auf eine Zufallsbegegnung. Falls eine angezeigt wird, rolle 1W20, um herauszufinden, wie viele Runden später sie stattfindet. (Kisanth gilt nicht als Begegnung). => keine!

Wasser rinnt in den Haupttunnel aus Spalten im Mauerwerk. Nördlich des Schachtes führt der Tunnel ca. 10m bis zu einem Einsturz. Nach Süden führt er in die Dunkelheit hinein. Er geht ca. 60m nach Süden, dann biegt er nach Osten ab und endet nach ca. 100m an einer weiteren Einsturzstelle. 10m vor dem Ende des nach Osten führenden Tunnels führt ein Schacht 10m nach oben zu einem Gitter im Boden von Kisanth's Hort (70k).

### 70a) Pillars of the Palace

Eine breite Treppe führt vom Großen Platz hinauf zu einem Säulenhof. Alle Säulen haben Risse, einige sind zerschmettert. Sie stützen ein durchgesacktes Steindach. Die Höhlenwand ist an mehreren Stellen nach innen gestürzt und es liegen überall Felsen herum. Ein breiter Korridor führt nach Osten in einen großen, dunklen Raum. Auf der Rückseite des Hofes befinden sich ein paar Stahltüren, die ebenfalls nach Osten führen. Sie sind verschlossen.

### 70b) Honored Dead

Enorme, 12m hohe Statuen von alten Königen stehen an der Nord- und Südseite der Halle. Ihre tief eingegrabenen Züge verschwinden in den Schatten, aber sie scheinen nach Eindringlingen Ausschau zu halten.

### 70c) First Hall

Wände aus Erde erheben sich 10m bis zu einer gewölbten Decke. Moos und ein fahl-weißer Schimmel mustern die Halle. Antike, mannshohe Statuen stehen in der Halle herum.

Zwei Draconier bewachen das Nordende der Halle.

2 *Bozak Draconier*; hp22,23; AC2; HD4; dmg W8, spells:

1<sup>st</sup> level: magic missile; shield; sleep  
2<sup>nd</sup> level: darkness, web

### 70d) Palace Treasury

Hier stehen Große Kisten aus verrottem, gesplittetem Holz, deren Inhalt auf dem Boden verteilt ist.

Es befinden sich 30.000 Tsarothianische Lehm Culli in diesem Raum- absolut wertlos! Trotzdem hat ein PC, der die Culli durchsucht, eine 30% Chance, eines der folgenden Dinge zu finden:

2 Wurfdolche +3;

1 Paar Gauntlets of Swimming and Climbing: A pair of these gloves appear to be normal light-weight handwear, but they radiate magic if a detection is attempted. The wearer can have hands of large (human) or small (halfling) size. These gloves give the wearer a very strong gripping ability with respect to climbing. He can climb vertical or nearly vertical surfaces, upward or downward, with a 95% chance of success. If the wearer is a thief, the gauntlets increase success probability to 99%.

1 Spellbook mit wizard lock, knock, invisibility, shield+1

### 70e) Bozak Quarters

Eine lange Halle mit Zellen an der Nordseite. Sie führt nach Osten. Es ist still.

### 70f) Bozak Captain

Dieser 6x9m messende Raum ist ziemlich kärglich: Eine Bettrolle liegt auf dem Boden, ein Bündel in einer Ecke.

Das Bündel enthält getrocknetes Fleisch und eine Karte, die den genauen Aufriß des Palastes zeigt. (70a - 70h)

### 70g) Prisoner Cell

Die Tür öffnet sich quietschend und enthüllt den Anblick eines Mannes, der mit Ketten an den Handgelenken von der Wand hängt. Sein Körper ist

nackt und gedehnt. Er zeigt Spuren von Folterungen.

*Raven-eye, Que-Shu Krieger.*  
hp16; AC9; dmg W4

Der Name des Mannes ist Raven-Eye. Obwohl er sehr schwach ist, kann er sprechen: „ Unser Stamm wurde von Dämonen aus dem Norden überfallen. Wir wehrten uns verzweifelt. Zu unserer Schande fielen wir trotzdem in ihre Hände. Nur zwei von uns sind übrig- die Andere ist eine Frau, die vor einigen Stunden entkommen ist.“ Er weiß den Weg zum Drachenhort und wird den PC's folgen und ihnen helfen.

### 70h) Bozak Commander

Die Tür öffnet sich in deinen Raum, der von einer rußenden Fackel erleuchtet wird. Ein roher Tisch steht in der Mitte des Raumes. Dahinter sitzt eine schuppige, eidechsenartige Kreatur mit Rüstung. Sie sieht auf und springt auf die Füße.

1 *Bozak Commander.* hp30; AC2; HD4; dmg W8;  
explodes on death for 1W6 dmg  
spells:  
1<sup>st</sup> level: charm person, magic missile, shield  
2<sup>nd</sup> level: invisibility, mirror image

Falls die Helden stark in der Überzahl sind, ergibt sich dieser listige Draconier und versucht, die Helden durch die Westtore von area 70j zu führen, indem er darauf besteht, daß dies der einzig ungefährliche Weg zum Drachenhort sei.

### 70i) Long Hall

Eine 3m breite Halle mit gewölbter Decke. Wasser sickert an den Wänden herunter. Ein kalter, schimmlicher Geruch durchdringt die Luft.

Die Halle führt nach Süden bis zum Geröll einer eingestürzten Decke. Stählerne Doppeltüren stehen auf der rechten Seite des Korridors. Sie sind geschlossen und führen zu area 70k

## 70j) Hall of sound

Eine 9m hohe Decke wölbt sich über die 6m breite Halle. Mosaike bedecken den Boden mit bedeutungslosen Designs.

Die Halle ist ca. 30m lang. 12m von jedem Ende entfernt aktivieren Trittplatten einen lauten **Gong**, der durch das Palastgebäude hallt. Falls es die PC's versäumen, diese Fallen zu entdecken und den Gong auslösen, streckt der Drache seinen Kopf aus den östlichen Türen heraus und benutzt seinen Drachenatem gegen die Gruppe auf engstem Raum. Danach ruft er nach den Draconierwachen, nicht wissend, daß sich keine im Gebäude befinden.

## 70k) Court of theBalance

Eine riesige Kammer erstreckt sich vor Euch. Sie hat einen Durchmesser von 30m. Der kreisrunde Raum erhebt sich vier Stockwerke bis zu einer zerbrochenen, durchsichtigen Kuppel. Trübes Licht scheint durch die Nebel darüber herunter auf die Mitte des Raumes. Dort sitzt ein glänzender schwarzer Drache rittlings auf einem Haufen mit Juwelen, Stahlwaffen und ineinander verwurschtelten Sachen.

Dies ist Kisanths Schlupfwinkel. Kisanth, allgemein bekannt als Onyx, ist an die Aufgabe gebunden, die Scheiben von den Mishakal von den PC's fernzuhalten. Falls sie noch eine Atemwaffe oder Zaubersprüche übrig hat, erhebt sie sich in die Kluft und benutzt sie. Andernfalls muß sie am Boden bleiben und die Sache dort austragen.

*Kisanth, alter, schwarzer Drache.  
hp64; AC 3; HD8; #AT3; dmg  
2W4+3W6 (Acid breath).  
Spells: 1<sup>st</sup> level: charm person  
(2x), magic missile(2x), shocking  
grasp (2x), sleep (2x)*

Falls die PC's den Kristallstab haben, gibt Ihnen eine Stimme Instruktionen: Jeder PC, der den Stab hält, während er sich in diesem area befindet, hört eine leise, weibliche Flüsterstimme: „Erlangt die

Scheiben zurück und schlägt den Drachen mit dem Stab! Alles wird gutgehen!“ Falls es die PC's schaffen, den Drachen mit dem Stab zu treffen, explodiert der Stab beim Kontakt. Falls das passiert, lies die folgende eingerahmte Beschreibung:

Der Stab zerspringt, als er den Drachen trifft. Blaues Licht bricht aus dem Stab in glitzernden, kugelförmigen Wellen. Die Person, die den Stab gehalten hat, verliert sich im Licht und verschwindet mit einem klingelnden Geräusch aus der Halle. Die Wand aus schimmerndem Blau pulsiert, ihre Macht zerreit die Erde. Der Drache ist in dem Glanz eingeschlossen und fällt schreiend in das Licht. Die Wände **erzittern**; die Säulen des Raumes schwanken und stürzen übereinander. Über der einstürzenden Decke beginnen die Höhlenwände selbst, zu kollabieren.

Überall, wo die PC's in der Höhle auch hingehen- von nun an fallen Felsen von den Wänden Wasser rauscht mit Urgewalt in die Höhle. Alle Lebewesen aus allen Ebenen werden von nun an verzweifelt versuchen, die einstürzende Höhle zu verlassen. PC's laufen mit 15% per Runde Gefahr, von herabfallenden Deckentrümmern getroffen zu werden (dmg 1W12). Der Wasserspiegel in der Höhle steigt 30cm pro Runde. Falls es den Helden gelingt, zu entkommen, führe sie zum Tempel der Mishakal (46b) und lies den folgenden Epilog.

Der Drachenschatz besteht aus Mishakals Disks (Ap.4), Edelsteinen, einem **cloak of invisibility** und 1000 Stahlmünzen. Der Drache trägt einen **ring of darkness** für einen Radius bis zu 30m.

## Epilogue

Wenn die PC's den Stab zerbrechen, aus der Höhle entkommen und zu area 46b zurück gelangen, lies die eingerahmte Beschreibung unten. Falls die Helden die Scheiben genommen haben und den Drachen ohne den Stab getötet haben, erlaube ihnen, ihren Weg aus der Höhle zu finden, so gut sie können. Lies nicht die Beschreibung unten. Falls die

Helden mit Dragonlance 2 fortfahren, lies die Beschreibung ganz unten.

Die wunderbare Statue der Göttin sitzt über Euch in der Halle. In ihren Händen hält sie ein wunderbar gearbeitetes Abbild des blauen Kristallstabes. Am Fue der Statue liegt eine einzelne Gestalt.

Die Gestalt ist die Person, die den Stab zerbrochen hat. Sie liegt hier unversehrt, alle hp sind wieder aufgeladen. Der Stab ist nun Teil der Statue, doch eine Platinversion des Amuletts um ihren Hals schmückt nun den Hals desjenigen, der den Stab zerbrochen hat.

Der Tag endet, als Du und Deine Gefährten den Rückweg zu den Verwunschenen Berge antretet. Dunkle Wolken türmen sich im Osten- aber nicht nur Wolken: sogar aus dieser großen Entfernung ist erkennbar, daß die dunklen Schwaden weit hinter den Ebenen von etwas anderem herkommen: Rauch steigt in den Herbsthimmel hinauf, aus den Wäldern von Solace!