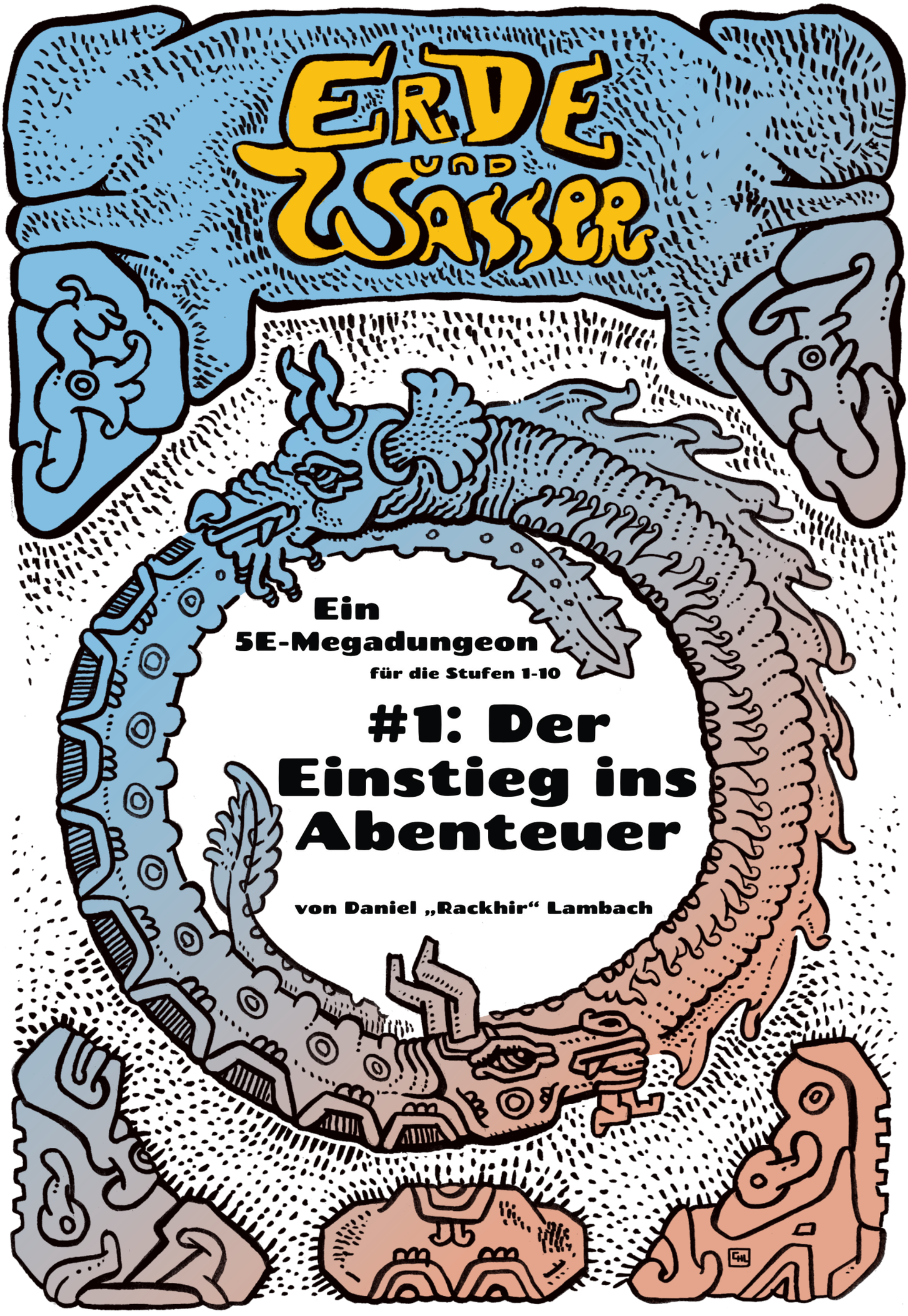
Erde und Wasser



Ein
5E-Megadungeon
für die Stufen 1-10

#1: Der Einstieg ins Abenteuer

von Daniel „Rackhir“ Lambach

Erde und Wasser

Ein D&D-Megadungeon von Daniel „Rackhir“ Lambach
erdeundwasser@daniel-lambach.de

Creative Consulting: Jens Tuchbreiter

Cover Art: Christian Laugsch (Instagram: sweet_potatoe_01)

Cover Colorierung: Philipp Teich

Interior Art: Levi Gilbert (S. 4, 17, 31, 34); Gabriel Hernandez (CC-BY 4.0, S. 5, 18); Lucas Rolim (CC-BY 4.0, S. 6); Jason Glover (S. 19); Stoneshore (CC-BY 4.0, S. 20, 21, 29); Chaoclypse (S. 24); Kim Holm (CC-BY 4.0, S. 28, 30); vil (S. 37); „Forest Canopy“ (S. 22), „Boggle“ (S. 24), „NonBinary Mage“ (S. 37) by Jaen Butler CC-BY 4.0.
„Human Made“ Logo by HINOKODO; 5E Logo by Karl Otto Kristoffersen.

Karten Oberwelt: Jens Tuchbreiter (S. 15), Daniel Lambach mit Worldographer erstellt (S 16)

Fonts: Garamond und Cormorant Garamond (Innen), Chango (Cover), alle unter OFL 1.1

Lektorat: Seba

Korrekturen und Design Feedback: kikithegecko, Ölbaumpflanze, Philipp Teich

5E-Beratung: Ölbaumpflanze

Spieltest: Beleron, Migin, Gorn, Fafina Hapa, Eligor, Dacain, Hylva, Hendrik

Lizenz

This work includes material taken from the System Reference Document 5.1 (“SRD 5.1”) by Wizards of the Coast LLC and available at https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document. The SRD 5.1 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License (“CC-BY-4.0”) available at https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.

Downloads von Karten und weitere Infos unter https://kritischerfehlschlag.de/erde-wasser/.

Itch.io: https://rackhir-rpg.itch.io/
DriveThruRPG: https://www.drivethrurpg.com/de/publisher/30212/rackhir-s-ziggurat
RPG Trader: https://rpg-trader.com/creator/1223/rackhir

Content Warnings: Gewalt/Verstümmelung (Carfang), Sex, Suizid (Anhang 4)

Einführung

Unter den Bergen von Yar tobt seit Anbeginn der Zeit der Krieg zwischen Erde und Wasser. Ein **gewaltiges unterirdisches Höhlensystem** führt tief unter die Berge bis zum verlorenen Land **Almorana** – dem Ort, an dem sich die Erstgeborenen vor dem Krieg der Alten Götter verbargen.

In Almorana liegt die **Edelsteinquelle**, ein mythischer Ort, wo Edelsteine aus dem blanken Fels sprudeln. Tausende Abenteurer:innen haben nach der Edelsteinquelle gesucht. So auch die furchtlose **Prinzessin Assandretta** und ihre Gefährt:innen, doch sie kehrten nie zurück.

Almorana beherbergt einen noch viel größeren Schatz als die Edelsteinquelle: das **Herz von Ceris**, dem Erdgott. Das Herz ist eine gigantische **Geode**, aus dem Ceris nach dem Tod seiner Mutter Ira entsprang. Doch das Herz wurde Ceris vor langer Zeit von seinem Bruder Nethras gestohlen, dessen Diener bis heute das Herz bewohnen. Nethras‘ Diener verteidigen die Geode gegen die Angriffe der Unsterblichen Königin, einer Aboleth-Dienerin des Wassergottes Rivol. Dies ist der **unendliche Kampf von Erde und Wasser**.

Welche Geschichten kann ich hier erschaffen?

Erde & Wasser ist ein **Megadungeon voller Geheimnisse**. **Es gibt keinen Plot, dem die Spielercharaktere (SCs) folgen müssen.** Der einfachste Einstieg ist, dass die SCs auf der Suche nach der verschwundenen Prinzessin Assandretta sind. Aber ob sie diese Suche zu Ende bringen, oder ob sie die Edelsteinquelle finden, das mythische Land Almorana erforschen oder versuchen, das Herz von Ceris für eine bestimmte Gottheit zu erobern, bleibt ihnen überlassen. Es kann also sehr **viele verschiedene Enden für diese Kampagne** geben.

In jedem Fall müssen die SCs durch zwölf Ebenen hinabsteigen, ehe sie sich in Level 13 der Prüfung der Erde oder der Prüfung des Wassers stellen müssen. Erst danach können sie die **mythische Unterwelt von Almorana** betreten. Dort kann die Gruppe Prinzessin Assandrettas Leiche bergen, die Unsterbliche Königin besiegen, das Herz von Ceris befreien und noch vieles mehr.

Im **oberen Teil des Dungeons** gibt es drei größere Stränge von Ebenen, die sich auf Level E7 vereinen.

- Der **Erdstrang** (E-Level) beginnt unter einem verfallenen Tempel des Ceris und führt durch eine von Goblins besetzte Gnomensiedlung. Dies war auch der Weg, den Assandretta und ihre Gefährt:innen nahmen.
- Der **Wasserstrang** (W-Level) beginnt unter einem Heiligtum der Lera, Rivols Schwestergottheit, und folgt einem unterirdischen Wasserlauf.
- Parallel zum Wasserstrang verläuft phasenweise der **Chaosstrang** (C-Level), der zu einer Quelle mächtiger Magie und tödlicher Schatten führt.

Das Dungeon ist ein **lebendiger Ort**. Die Wesen und Monster, die sich darin befinden, haben ihr eigenes Leben und sind nicht bloß Hindernisse für die SCs. Viele Begegnungen erlauben **unterschiedliche Lösungsstrategien** – man kann andere Wesen bekämpfen, sie umgehen, mit ihnen verhandeln, sie bestechen, sich mit ihnen verbünden, sie einschüchtern oder täuschen. So kann jede Gruppe selbst entscheiden, wie sie ihr Abenteuer angehen will.

In diesem Heft

- Der Einstieg ins Abenteuer und dessen Hintergründe
- Das Dorf Carfang
- Ein Pointcrawl mit 22 Locations in den Bergen von Yar

In den nächsten Heften folgen die Einstiege in die Erd-, Wasser- und Chaosstränge. Ausgabe #2 behandelt den Tempel des Ceris und die darunter liegenden Höhlen.

Vorgeschichten und Spieleinstieg

Krieg der Götter

Egal warum sich die SCs in das Dungeon in den Bergen von Yar begeben, sie finden dort schnell Anzeichen des **uralten Konflikts** zwischen den **Erdgottheiten Ceris und Nethras** sowie den **Wassergottheiten Lera und Rivol**, die **um das Edelsteinherz ringen**. Ursprünglich gehörte das Herz Ceris. Nun ist es von dem Nethras-Diener Ganistusch besetzt, gegen den Träumt-in-Dunkelheit, eine Dienerin Rivols, Krieg führt. Eine genauere **Vorgeschichte sowie eine Zeitleiste des Dungeons befindet sich in Anhang 1**.

Wenn sich die SCs auf eine dieser Seiten stellen, können sie das **Edelsteinherz** auf die folgenden Weisen **für eine der Gottheiten gewinnen**:

- **Nethras, der Hüter der Geheimnisse des Steins (RB):** Ganistusch als Herrscher des Edelsteinherzens belassen und Träumt-in-Dunkelheit vernichten, um damit Rivols Einfluss zu brechen.
- **Ceris, der Beschützer des Lebens (RG):** Ganistusch und seine Diener vertreiben oder töten, das Edelsteinherz Ceris weihen.
- **Rivol, König der Stürme und der salzigen See (CB):** Ganistusch und seine Diener vertreiben oder töten, das Edelsteinherz den Dienern von Träumt-in-Dunkelheit öffnen.
- **Lera, Herrin der Flüsse und der Fruchtbarkeit (CG):** Sowohl Ganistusch als auch Träumt-in-Dunkelheit vertreiben oder töten, Leras Quelle reinigen und das Edelsteinherz mit ihrem Wasser füllen.



Auf den Spuren von Prinzessin Assandretta

König Dolfan, der Herrscher des **Strahlenden Königreichs**, hat eine gewaltige Belohnung für die Finder:innen seiner Tochter **Assandretta** ausgesetzt. Sie ist die Thronerbin und eine berühmt-berüchtigte Abenteurerin. Männer und Frauen im ganzen strahlenden Königreich bewundern sie und kennen ihre Heldentaten. Landauf, landab zirkulieren Flugschriften mit den unglaublichen Geschichten ihrer Abenteuer!

- **Frage an die Spielenden:** Assandretta ist eine furchtlose, gefährliche und charmante Heldin und Herzensbrecherin. Welche Geschichten über ihre Heldentaten habt Ihr schon gehört? Überbietet euch gegenseitig dabei!

Vor einem **halben Jahr** war Assandretta mit ihren Gefährt:innen bei Nacht und Nebel ausgezogen, um ein neues, geheimes Abenteuer zu unternehmen. Sie hatten nichts von ihrem Ziel erzählt, sogar falsche Spuren gelegt, damit niemand etwas davon erfahren sollte.

Doch nach einigen Wochen kam immer noch keine Nachricht von ihr. Selbst die besten Magier:innen und Priester:innen konnten mit ihren mächtigsten Zaubersprüchen und Weissagungen Prinzessin Assandretta nicht aufspüren, denn Assandretta und ihre Gefährt:innen hatten in Almorana den Tod gefunden. Seither haben viele Abenteurer:innen die Prinzessin gesucht – bislang erfolglos.

Kürzlich wurde bekannt, dass König Dolfan schwer erkrankt ist. Wie lange der alternde Monarch noch zu leben hat, ist unklar. Stirbt er, während Assandretta fort ist, droht dem Strahlenden Königreich ein Erbfolgekrieg.

Deshalb hat der Hof verkünden lassen, dass derjenige, der die Prinzessin findet, ob **lebendig oder tot**, und sie zur Reichshauptstadt **Zernavon** bringt, geadelt und reich beschenkt wird.

Dieses Angebot lockt Abenteurer:innen und Glücksritter:innen aus allen Ländern östlich der großen Wüste an – auch die SCs.

QUEST!

Bringt Prinzessin Assandretta zum Königspalast in Zernavon, ob lebendig oder tot.

1.400 EP und eine Belohnung des Königs.

Die Belohnung

Wer Assandretta oder ihre Überreste nach Zernavon zurückbringt, erhält ein kleines **Lehen** (ein kleines Dorf und ein paar Hektar Land) aus dem königlichen Besitz sowie eine **Leibrente** von 500 GM pro Jahr und wird **Lehnsfrau oder Lehnsmann** des Königs. Darüber hinaus darf sich jeder SC noch eine der folgenden **Belohnungen** (oder etwas Vergleichbares) wünschen:

- Ein erblicher Adelstitel
- 20.000 Goldmünzen
- Ein seltener oder sehr seltener magischer Gegenstand
- Ein zeremonieller Posten bei Hofe
- Eine günstige Heiratspartie

Um dies als Abschluss des Abenteuers auszuspielen (oder als Zwischenstation, wenn man teleportieren kann), siehe **Anhang 2**.

Was die SCs wissen

Die SCs haben eine heiße Spur, obwohl sie noch unerfahrene Abenteurer:innen sind. Sie sind bislang die einzigen, die die Bruchstücke an Informationen richtig zusammensetzen konnten. Konkret wissen sie vier Dinge:

1) Die Reisegruppe bestand aus:

- **Prinzessin Assandretta**, Mensch, Stern des Reiches und eine mächtige Kämpferin
- **Hardin Hartfuß**, Halbling-Schurke mit einem gewinnenden Lächeln, der in Zernavon überall Schulden hinterlässt
- **Schwester Heloris Morgenlicht**, eine elfische Klerikerin von Karembes, dem Gott der Gnade
- **Der Schwarze Bartel**, ein ob seines Zorns weithin gefürchteter Zwergenbarbar
- **Ylido von Horsal**, eine menschliche Magierin und bekannte Gelehrte
- **Verna Ulthain**, eine zwergische Klerikerin des Schlachtengottes Kur-Tul, vielfach gerühmt für ihre Heldentaten im Gnollkrieg

2) Viele andere Abenteurer:innen suchen in der Nähe von Kalkassim, einer großen Stadt im Osten des Reiches. Dort wurde eine Woche nach Assandrettas Abreise eine Reisegruppe gesehen, die der ihren sehr ähnelte. Die SCs wissen aber, dass dies nur Assandrettas Kammerzofe Herlind mit einigen Begleitern war, die eine falsche Spur legte.

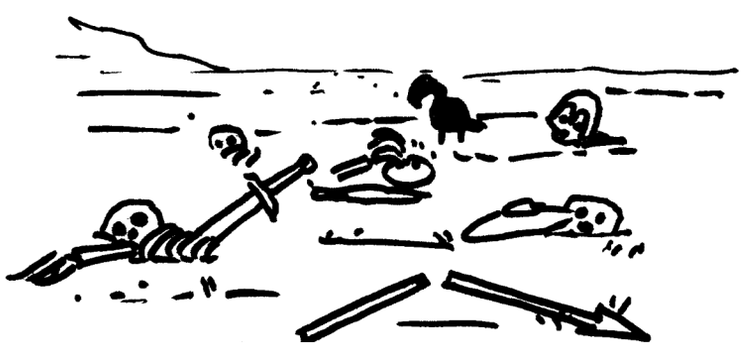
3) Assandrettas erstes Reiseziel war Bari Vulat, eine einst zerstörte und nun halb wieder aufgebaute Stadt im Nordwesten des Strahlenden Königreiches. Von dort aus zog sie weiter zu einem Dorf namens **Carfang** am Fuße der Berge von Yar.

4) Es gibt Geschichten, dass es in den Bergen von Yar eine mythische Quelle geben soll, aus der reine Edelsteine sprudeln. Diese Geschichten sind schon alt und recht weit bekannt, werden aber meist als Märchen abgetan. Assandrettas geheimnisvolle Abreise deutet darauf hin, dass sie eine konkrete Spur besaß und dieser ungesehen nachgehen wollte.

Fragen an die Spielenden:

- Woher wisst Ihr diese Dinge? Jede:r soll ein Bruchstück nennen und wie er/sie an diese Information kam.
- Wie habt Ihr diese Information zusammengesetzt, damit Eure Partnerschaft zustande kam? Oder kanntet Ihr Euch schon vorher?
- Wenn sich noch nicht alle kennen, sollte jeder SC Verbindungen zu ein oder zwei anderen Charakteren haben.

Danach machen sich die SCs schnell auf den **Weg nach Carfang**, um ihren Vorsprung auszunutzen.



Weitere Spuren und zusätzliche Motivationen

Jeder SC erhält eine Zusatzinformation über das Ziel ihrer Reise (suche entsprechend des SC-Hintergrunds aus oder würfele 1W12). Diese Informationen können auch als zusätzliche Motivationen für Abenteuer dienen. Beziehen sich diese Informationen auf bestimmte Orte, ist das jeweilige Level (E, W, C) oder der Ort an der Oberwelt (O) in Klammern angegeben.

1. Weise sagen, dass die **Kraft der Elemente** in den Bergen von Yar ungewöhnlich stark sei. Man spürt ihre Macht, wenn man dafür empfänglich ist. Ein Mystiker orakelt, dass dort Erde und Wasser im Streit liegen.

2. Die SCs hören von einer Sage, dass in einer Höhle tief unter dem Berg **Edelsteine aus einer Quelle** sprudeln (E14c). Carfang ist bekannt als Ort der Edelsteinschürfer:innen, deshalb erscheint es dir logisch, dass das Märchen aus dieser Gegend rührt.

3. Im Bergwald oberhalb von Carfang gibt es ein **Heiligtum von Lera** (O13), der Gottheit der Flüsse und der Fruchtbarkeit. Aber man hat schon lange nichts mehr von den Druiden und Priesterinnen dort gehört.

4. In den Bergen bei Carfang gab es einen **Tempel von Ceris** (O15), dem Gott der Erde und des Bergbaus. Das Heiligtum war lange Ziel von Pilgerreisen, bis es vor etwa 50 Jahren zerstört wurde.

5. Die **Gnome** von Tiefenheim haben unter den Ruinen des Ceris-Tempels eine **Siedlung** namens Glimmerhügel errichtet (Level E4-E6). Tiefenheim hat seit drei Jahren nichts mehr von dort gehört und befürchtet das Schlimmste.

6. Gerhild, eine zwergische Magierin, beauftragt die SCs, ihren seit zwei Jahren verschollenen Ex-Mann Zaranthar aufzuspüren (E10-2). Zwar hasst sie diesen berüchtigten Erzmagier abgrundtief, aber sie braucht seine Unterschrift in einer komplizierten Erbangelegenheit. Zaranthar, **ein berühmt-berüchtigter Zwergenmagier**, hatte großes Interesse an der Edelsteinquelle.

7. Izzy und Slash, zwei **Echsenmenschen-Gauner** (E9-4) haben von Bari Vulat bis Carfang Spielschulden hinterlassen und sind bei Nacht und Nebel abgehauen.



8. Die SCs haben eine Vision eines **prächtigen Baums**, der in einer Höhle tief unter der Erde wächst und langsam an vergiftetem Wasser zugrunde geht (E14b). Sie ahnen: wenn dieser Baum stirbt, bedeutet dies das **Ende der Welt**.

9. Die Matriarchin von Bari Vulat hat ein Kopfgeld auf Kwor den Roten (C4), einen **Chaosmagier**, ausgesetzt, der für grausame Experimente an Menschen verantwortlich gemacht wird. Angeblich soll er in die Berge von Yar geflohen sein.

10. Eine Edelsteinschürferin hat in einem Bach einen **magischen Würfel** gefunden, bei dem man nie genau zählen kann, wie viele Seiten er hat (W3a).

11. Eine **Hexe** beherrscht den Bergwald oberhalb von Carfang. **Feen** und **Trolle** soll es dort auch sehr viele geben. Und unter den **Goblins** der Berge kommt es regelmäßig zu religiösen Schismen und Bürgerkriegen.

12. Ein Priester hatte eine Vision der lange verlorenen **Kathedrale von Karembes**. Darin stand sie in einer finsteren Höhle und wurde vom Leuchten eines Magmapools in unheimliche Schatten gehüllt (C5). Seine Weissagung sagte ihm, dass diese Höhle irgendwo unter der alten Quelle der Lera liegt.

Stufenaufstieg nach Erfahrungspunkten

Ich empfehle, dieses Abenteuer mit Stufenaufstiegen nach **Erfahrungspunkten** zu spielen.

Erfahrungspunkte werden für die folgenden Taten vergeben:

- **Begegnungen und Gefahren:** Entsprechend dem EP-Wert eines Monsters, wenn man es besiegt oder anderweitig als Gefahr neutralisiert. Wenn eine Bedrohung zeitweise ausgeschaltet wird (z.B. durch Täuschung), kann die SL nach eigenem Ermessen EP bis zum halben Wert des Monsters vergeben.
- **Quests:** NSCs und Gottheiten vergeben Aufgaben oder geben Hinweise, für deren Erledigung man Belohnungen und EP erhält. Sie werden durch Infoboxen im Text hervorgehoben. Manche dieser Quests sind moralisch fragwürdig, aber das sollen die SCs durch ihre Entscheidungen selber bewerten.
- **Erforschung:** Findet man einen Weg in ein anderes Level oder den Zugang zu einem Sublevel, erhält jeder SC 25 EP multipliziert mit dem neuen Dungeonlevel. Findet also eine Gruppe einen Weg aus Level E2 nach E3, erhält jeder SC 75 EP. (Bei den Leveln W-1, W0 und E0 zählen die Zugänge je wie Level 1.)
- **Beute:** Findet man magische Gegenstände (gekennzeichnet durch ☙), erhält jeder SC 25 EP multipliziert mit dem Dungeonlevel des Fundorts. Man erhält diese EP nur einmal, auch wenn mehrere magische Gegenstände auf einmal gefunden werden. (Die Oberwelt und die Level W-1, W0 und E0 zählen hierfür als Level 1.)

Erkläre den Spieler:innen diese Kriterien, damit sie ihr Vorgehen entsprechend wählen können.

Stufenaufstieg nach Meilensteinen

Spielleitungen (SL), die lieber mit **Meilensteinen** arbeiten, können sich dabei an der folgenden Tabelle orientieren.

Stufe	Meilenstein
2	Befreit den Tempel von Ceris oder die Quelle der Lera.
3	Erreicht Level W4, E4 oder C4 zum ersten Mal.
4	Erreicht Level E7 zum ersten Mal.
5	Erreicht Level E9 zum ersten Mal.
6	Erreicht Level E12 zum ersten Mal.
7	Erreicht das Land Almorana (E14).
8	Findet den Großen Baum, die Seestadt, die Schwarze Pyramide oder die Edelsteinquelle.
9	Besiegt Träumt-in-Dunkelheit oder betretet das Edelsteinherz.
10	Besiegt Ganistusch und weiht das Edelsteinherz einer der Gottheiten.

Es gibt verschiedene Abkürzungen im Dungeon, durch welche die SCs ggf. sehr schnell in tiefe Level gelangen können. In diesem Fall würde ich dazu raten, von der obigen Tabelle abzuweichen – lass die Spielenden spüren, in welche Gefahr sie sich begeben und passe die Tabelle entsprechend an.

Beispiel: NSC-Infokasten

Name (SRD-Statblock)

Volk, Geschlecht

- Äußerlichkeiten und Verhalten für das Ausspielen der Figur
- Wer ist diese Person? Welche Rolle füllt sie aus?
- Motive und Ziele
- Beziehungen zu anderen NSCs

Das Dorf Carfang

Hintergrund

Das Dorf Carfang zwängt sich in ein enges **Tal** am Rande der **Berge von Yar**. Es hat etwa **1.000 Einwohner** und liegt am Ufer eines **kleinen Sees**, der durch Bäche aus den Bergen gespeist wird. Früher war Carfang vor allem Anlaufstelle für **Pilger:innen** zum Ceris-Tempel, später handelte es mit den Gnom:innen von Glimmerhügel. Es gibt schon lange eine Gemeinde von **Edelsteinschürfer:innen**, die in den Bächen nach angeschwemmten Edelsteinen suchen. Dazu kommen **Kaufleute**, die für diese Gemeinde das nötige Werkzeug, Lebensmittel, Kleidung und Schnaps heranschaffen und im Gegenzug die Edelsteine weiterverkaufen, sowie **Pelzjäger:innen** im Bergwald.

Lage, Anreise und Aussehen

Man erreicht das Tal von Carfang über einen holprigen Pfad von der **Provinzhauptstadt Bari Vulat**, den Tausende von Karren entlang eines schmalen Stroms gegraben haben. Von Bari Vulat kommend passiert man zunächst Getreidefelder und Wälder und kann in Wehrhöfen und befestigten Weilern sicher rasten. Während der letzten drei Reisetage werden diese Siedlungen seltener und der Kiefernwald an den immer steiler ansteigenden Hängen dichter.

Carfang steht im Schatten steiler Felswände. Der einzige **Pfad** kommt aus dem **Westen**. Etwa 50 bis 100 m jenseits der Stadtmauer wachsen verkrüppelte Kiefern und hohes Gesträuch, dahinter erstreckt sich der Wald, der die Hänge hoch wächst. Eine Vielzahl von **Bächen** laufen aus verschiedenen Richtungen herab und vereinigen sich zu einem kleinen See, dessen Ablauf nach Westen talabwärts fließt.

Carfang ist rund und von einer **3 m hohen Mauer** aus Bruchsteinen umringt. Das eng gebaute Dorf duckt sich zwischen die Mauern. Die meisten **Gebäude** haben steinerne Fundamente, auf die weitere Stockwerke aus Holz gezimmert worden sind, um die wachsende Zahl von Pilger:innen, Schatzsuchenden und anderen verzweifelten Gestalten aufzunehmen. **Schmale Gassen mit Lehmboden** zwängen sich zwischen die windschiefen Häuser und verwandeln sich beim kleinsten Regen in Matschlandschaften und Kanäle.

Erstes Ereignis: Willkommen in Carfang

Die SCs erreichen Carfang am **Nachmittag**. Die Sonne steht schon hinter den Bäumen auf den umgebenden Bergen. Am Westtor spricht **Vesta** die Reisenden an und bietet an, sie **für drei Silbermünzen im Ort** herumzuführen (siehe nächsten Abschnitt). Sie ist gerade halb nüchtern und gibt sich hilfsbereit. Lehnen die SCs das Angebot ab, spuckt Vesta ihnen hinterher, ehe sie sich trollt. Dann können die SCs den Ort selbst erkunden.

Vesta (Bandit)

Tiefling, weiblich

- Alkoholfahne, streitlustig, verzweifelt, bettelt um Kleingeld.
- Glücklose Edelsteinschürferin. 23 Stunden am Tag betrunken.
- Sucht ein besseres Leben, bislang erfolglos. Klaut und bettelt mehr als dass sie schürft.
- Handlangerin für Gruk, lässt sich von ihr herumschubsen, hasst Gruk dafür.

Engagieren die SCs Vesta, führt sie sie einmal an allen im nächsten Abschnitt beschriebenen Orten (außer dem Diebespranger) vorbei. Zu jedem sagt sie ein oder zwei Sätze, die wahr oder übertrieben sein können. Dazwischen **fragt sie die SCs** im Plauderton aus:

- „Was sucht Ihr denn in diesem Drecksloch?“
- „Wo kommt Ihr her? Wie ist es da?“
- „Reist Ihr noch weiter?“
- „Könnt Ihr Euch Eurer Haut erwehren? Hier lebt man gefährlich.“
- „Seid Ihr in irgendjemands Auftrag hier?“

Die Führung endet am Gasthaus „Der glückliche Finder“, wo Vesta ihr neu verdientes Geld in eine Schale Eintopf mit grauen Fleischbröckchen und eine Flasche übelriechenden Schnaps investiert. Sie ist nach dem ersten Schluck nicht mehr ansprechbar und kollabiert später in ihre halb leere Suppenschale.

NSCs in Carfang

Die Bevölkerung von Carfang ist ein harter Schlag – kein Mitleid für irgendwen, der nicht dafür bezahlen kann. Aus Streitigkeiten anderer hält man sich heraus. Nur gegen Bedrohungen von Außen stehen die Carfanger zusammen.

Dibelis (Gemeine)

Mensch, weiblich

- Hageres Gesicht, clever, raue Stimme, schnalzt die Zunge beim Nachdenken.
- Erzählt alte Geschichten für etwas Silber. Für Gold erzählt sie noch mehr über Carfang heute.
- Zu alt für körperliche Arbeit, würde alles tun, um zu überleben.
- Versucht sich mit allen gut zu stellen, aber will nur ihr Geld. Geld heißt Überleben.

Gruk Goldzahn (Veteran)

Halbork, weiblich

- Goldener Eckzahn, skrupellos und gierig, schaut abschätzig.
- Frühere Söldnerin, heute Händlerin und der örtliche Unterwelt-Boss. Besitzt die Edelsteinschleiferei, den größten Kaufladen und die einzig gute Taverne Carfangs.
- Hat die Stadt fest im Griff, schaltet potenzielle Bedrohungen gnadenlos aus.
- Lässt Hagra beschatten, die in kurzer Zeit zu einer gefährlichen Konkurrentin geworden ist.

Hagra Starkherz (Spion)

Zwerg, weiblich

- Sommersprossig, ambitioniert, paranoid; will im Gespräch als erstes wissen, wen man schon in der Stadt kennt.
- Findige Händlerin und Diebin, erst einige Monate in Carfang, dennoch schon etabliert.
- Macht Geschäfte mit den Goblins vom Wasserclan (O5), da die Schürfer:innen nur an Gruk verkaufen.
- Lebt im stark befestigten Kontor und begibt sich nur mit zwei Wachen in die Öffentlichkeit.

Heidariel (Gemeine)

Elf, weiblich

- Langer blonder Zopf, charmant, geschäftstüchtig, nennt jeden „Schätzchen“.
- Wirtin im „Diamant“, schmeißt den Laden für Gruk und berichtet ihr Neuigkeiten. Mit ein paar Schlägern hält sie das raue Publikum im Griff.
- Ist vor ihrer dunklen Vergangenheit hierher geflohen, will Ruhe und Sicherheit.
- Die einzige Person in Carfang, der Gruk vertraut.

Mirza (Adelige)

Mensch, weiblich

- Ergrauendes Haar und teurer Schmuck, hat Fernweh, schaut an ihren Gesprächspartnern vorbei.
- Statthalterin der Matriarchin von Bari Vulat.
- Ein stetiger Strom von Edelsteinen und Abgaben in die Hauptstadt ist ihr einziges Ziel, der Rest von Carfang ist ihr egal.
- Lässt sich von Gruk und Hagra bestechen, damit diese den Zoll umgehen können.

Robertus (Späher)

Mensch, männlich

- Gezwirbelter Schnurrbart, angeberisch, flatterhaft, spendiert Getränke.
- Gelegentlich erfolgreicher Edelsteinsucher, charismatischer Lebemann und Taugenichts.
- Sucht das eine große Ding, würde es aber auch nur in kurzer Zeit verprassen. Hört er, dass die SCs nach einer Prinzessin oder der Edelsteinquelle suchen, folgt er ihnen mit einer Bande Schläger (**Banditen**).
- Einseitig verliebt in Heidariel, die er erfolglos zu beeindrucken versucht.

Turmalis Eisenbein (Akolyth)

Mensch, männlich

- Grauhaarig und ausgezehrt, fatalistisch, beendet seine Sätze nicht.
- Ceris-Priester, überlebt dank der ärmlichen Opfergaben im Schrein, um den er sich kümmert.
- Versteckt sich vor der Ceris-Kirche in Bari Vulat.
- Hilft geduldig und empathisch den Edelsteinschürfer:innen, vor allem den Glücklosen wie Vesta.

Yül Kusan (Wache)

Halbelf, männlich

- Tätowierte muskulöse Oberarme, knorrig, hilfsbereit, stellt viele Fragen.
- Chef der Miliz und der hiesige Schuster.
- Beschützt das Dorf vor äußeren Bedrohungen, kann dafür bis zu 50 Carfanger (**Gemeine**) mobilisieren. Für die Bestrafung von Dieb:innen sind die Bewohner:innen selbst zuständig.
- Hasst Gruk für ihre ständigen Demütigungen, traut sich aber nicht etwas gegen sie zu unternehmen.

Sehenswürdigkeiten

Beginnend am Westtor sieht man folgendes mit einem Rundgang durch den Ort:

- Die **Mauer** um das Dorf ist 3 m hoch und solide aus grauem Bruchstein und Mörtel gebaut. Sie hat zwei hölzerne Tore: das westliche ist tagsüber offen, das östliche wird nur bei Bedarf geöffnet. Wachen gibt es keine.
- Die **Villa der Gouverneurin Mirza** ist das einzige Steingebäude. Eine Mauer umgibt die Villa, hinter der Wachhunde (**Doggen**) durch einen kleinen, struppigen Garten streifen. Man betritt die Villa nur mit expliziter Einladung von Mirza, die sich nach Neuigkeiten aus Bari Vulat und Zernavon sehnt.
- Ein kleiner, verfallender **Ceris-Schrein**, der früher für die durchziehenden Pilgerscharen errichtet wurde. Seit der Zerstörung des Ceris-Tempels in den Bergen deutlich heruntergekommen. **Turmalis**, der einzige Priester in Carfang, kümmert sich um den Schrein. Edelsteinschürfer:innen bringen hier kleine Opfer.
- Der kleine **Marktplatz** ist eine Schlammpfütze, umringt von windschiefen Häusern. Alle 3-10 Tage stellen hier 1W6 Kaufleute ihre Wägen auf und verkaufen Ware aus Bari Vulat. Sie kaufen Edelsteine nur von Gruk Goldzahn (sowie außerhalb der Stadtmauern insgeheim von Hagra Starkherz), weil ihnen Gruk sonst das Leben in Carfang sehr schwer machen würde.
- Am Marktplatz steht die **Taverne „Diamant“**, ein dreistöckiges Holzhaus. Hier gibt es reichlich Schnaps, teure Zimmer, Glücksspiel und gelegentliche Schlägereien. Alles kostet den dreifachen Listenpreis. Die Wirtin **Heidariel** führt den Laden mit Charme und ein paar kräftigen Schlägern im Auftrag der Besitzerin Gruk Goldzahn.
- Der **Kaufladen von Gruk Goldzahn**. Hier gibt es alles, was Schürferinnen und Abenteurer:innen brauchen, aber zum dreifachen Listenpreis. Wenn Gruk nicht selbst hinter dem Tresen steht, vertritt sie Vilgi, ein verlumpter Halbling mit nur noch einem Zahn.
- Die **Edelsteinschleiferei von Gruk Goldzahn**, ein solide gebautes Haus mit drei kompetenten Halbork-Wachen an der Tür. Sie lassen Schürfer:innen rein, die ihre Ware verkaufen, und untersuchen jeden genau, der das Gebäude verlässt.
- Am Seeufer im Süden liegt ein **Pier** mit einem halben Dutzend kleiner Fischerboote. Vor dem Morgengrauen kann man manchmal beobachten, wie Hagra Starkherz und zwei ihrer Wachen leise einige Kisten und Säcke auf ein Boot verladen und auf den nebligen See rudern. Vormittags kommen sie ohne Kisten und mit nur noch einem Beutel wieder. Der Beutel enthält ungeschliffene Edelsteine im Gesamtwert von 1.000 GM, die Hagra von den Goblins erworben hat (siehe O5 und O15).
- Das befestigte **Kontor von Hagra Starkherz** ist ein fensterloses Holzhaus. Die mit Eisenbändern verstärkte Tür ist die sicherste in ganz Carfang und kann nur mit Hagras Schlüssel geöffnet werden. Im Kontor sind Kisten mit Handelsware, eine kleine Edelsteinschleiferei und einfache Schlafstätten. Meist sind zwei Wachleute und zwei Angestellte von Hagra hier.
- Am östlichen Tor steht ein hölzerner **Hochsitz**, auf dem jemand aus der Miliz Wache hält. Meist ist das **Yül Kusan**, der nebenher alte Schuhe neu besohlt.
- Östlich außerhalb des Dorfes steht der **Diebespranger** am Rande eines kleines Kiefernwäldchens. Dort werden verurteilte Diebe mit der Hand an einen hölzernen Pfosten genagelt. Meist werden die unglücklichen Kriminellen über Nacht von den Waldbewohnern geholt. Wenn der/die Verurteilte nach einer Nacht noch lebt, reißt man dessen/deren Hand vom Nagel ab, um die „diebische Hand“ zu verstümmeln. Eine vertrocknete Hand mit durchgebissenem Unterarmknochen hängt noch am Pranger.
- Das **Gasthaus „Der glückliche Finder“** ist eine abgerissenes Bruchbude. Alles ist billig und schmutzig, die Strohlager sind voller Flöhe und das Essen ungenießbar. Das Gasthaus ist der Sammelpunkt für glücklose Schürfer:innen und alle anderen, die sich den „Diamant“ nicht leisten können. Debo, der Wirt, schmeißt Trinker:innen raus, die an seinen Tischen schlafen, außer wenn es draußen sehr kalt ist – er ist ein Geizhals, aber kein Unmensch.

Weitere Ereignisse

Nach der Begegnung mit Vesta erleben die SCs noch **zwei weitere Ereignisse** während ihres weiteren Aufenthalts in Carfang.

Zweites Ereignis: Der Überfall

Dieses Ereignis findet spät abends im „Diamant“ oder im „Der glückliche Finder“ statt. Nächtigen die SCs auf der Straße, werden sie nur Zeugen des Überfalls selbst, aber nicht seiner Vorgeschichte.

In einer der beiden Schenken stolpert **Gorka der Zwerg** an den Tisch der SCs und setzt sich ungefragt dazu.

Als seine Kapuze rutscht, sieht man kurz die **Edelsteine in seinem Schädel**, ehe er sie fahrig wieder hochzieht. Gorka wirkt betrunken. Mit leiser Stimme prahlt er inkohärent, er und seine Gefährten hätten die **Edelsteinquelle** gefunden und sie hätten ihn zurückgeschickt, um Hilfe beim Abtransport zu holen. Hilfreiche Informationen hat er wenig. Er brabbelt von Goblinhorden, einer riesigen Höhle mit einem Auge in der Mitte, von fleischfressenden Untoten in uralten Tunneln. Auf Fragen geht er kaum ein.

Fiebrig murmelt er „Ceris und Lera, Ceris und Lera“, da ertönt leise eine **dumpfe Stimme aus seiner Jackentasche**. Panisch springt er auf und bezichtigt die SCs mit lauter Stimme, sie seien **Diebe**! Die Gespräche in der Taverne verstummen, alle Augen richten sich auf die SCs und dann springen die ersten Gäste (**Gemeine**) auf, um die Gruppe zur Rede zu stellen.

Im Getümmel verlässt Gorka nervös die Gaststätte. **Fünf Tunichtgute (Banditen)** schlüpfen direkt hinterher. Die Tunichtgute sind Schlägertypen, die tagsüber für Gruk Goldzahn arbeiten und nachts freiberuflich räubern.

- Gelangt man sehr schnell aus der Gaststätte, haben die Tunichtgute Gorka umringt und sind drauf und dran, ihn niederzustechen. Kann man sie davon abhalten, wird Gorka dennoch wenige Minuten später fiebernd an den Edelsteinen sterben, die in seiner Lunge wachsen. Im Delirium bittet er Ceris um Erlösung , ehe er keuchend dahinscheidet.
- Braucht die Gruppe etwas länger, sieht sie noch, dass die Tunichtgute Gorka niedergestochen haben und seine Leiche fleddern wollen.
- Wird die Gruppe noch länger vom Mob in der Taverne aufgehalten, ertönen Rufe von draußen, wo sich ein paar Einwohner:innen um Gorkas Leiche scharen. Die Tunichtgute waren vor ihnen geflohen, ehe sie den sterbenden Zwerg berauben konnten.

Gorka Spaltaxt (Veteran, 1 TP)

Zwerg, männlich

- Kapuze über einem kahlen Schädel, aus dem violette Edelsteine wachsen, deliriös, euphorisch, atmet keuchend, behält die linke Hand immer in seiner Manteltasche
- Abenteurer, fand mit seinen Gesellen die falsche Edelsteinquelle (E8-16) und wurde infiziert.
- Sein Atem rasselt von den Edelsteinen, die in seiner Lunge wachsen.
- Fiebrig und im Sterben, kaum noch Herr seiner Sinne.

In Gorkas Taschen findet man dutzende grauer Kiesel sowie in seiner linken Hand die **Träne von Ceris**. Nach Gorkas Tod zerfallen die Edelsteine in seinem Schädel in grauen Staub.

QUEST!

Findet die Edelsteinquelle.

1.400 EP und soviele Edelsteine, wie ihr tragen könnt.

Die Träne von Ceris (braucht Einstimmung)

- Klarer Kristall in Tropfenform mit kleinen Facetten, 8 cm lang.
- Beim erstmaligen Hautkontakt erscheint ein kurzes Bild einer schwarzen Pyramide in einer gigantischen Höhle, umgeben von Weizenfeldern. Ein mächtiger Kristall an der Höhlendecke taucht alles in ein rötliches Licht.
- Spricht man eins der Stichwörter aus **Anhang 3**, während man die Träne in der Hand hält, erzählt eine sanfte Stimme leise den dort genannten Text. Im Kristall erscheint dazu passend ein winzig kleines Bild.

Drittes Ereignis: Die Vision

Bei der ersten langen Rast in Carfang hat ein SC (bevorzugt Zauberwirker:innen) eine Vision. Der SC spürt die **Mächte des Wassers und der Erde**, die tief unter den Bergen von Yar miteinander ringen. In blitzlichtartigen Bildern sieht der SC:

- eine **Pyramide aus schwarzen Steinen**, über der ein mächtiger Erdgeist auf seinem Thron schwebt;
- eine **prächtige Stadt** am Ufer eines golden schimmernden Meeres, regiert von einer wunderschönen, unsterblichen Königin; und
- **Ebenen aus Morast**, auf denen die Truppen des Erdgeists und der Königin endlos gegeneinander Krieg führen.

Turmalis Eisenbein weiß, dass die schwarze Pyramide in Legenden eines magischen Landes unter der Erde namens Almorana auftaucht, mehr aber nicht. Dibelis kann diese Vision nicht deuten.

Optionale Ereignisse

Halten sich die SC länger in Carfang auf, können sie die folgenden Dinge erleben:

- **Gruks Schlägertrupp bricht in Hagras Kontor ein**, wird aber von den Wachen und den Fallen der Zwergin zurückgeschlagen.
- **Heidariel erwischt im „Diamant" einen Dieb.** Ein wütender Mob aus ihren Gästen unter Führung von Robertus nagelt seine Hand an den Diebespranger am Waldrand. Nachts hört man seine Hilfeschreie, als er von einem Rudel Wölfe aus dem Wald angegriffen wird. Am nächsten Morgen ist er fort, seine abgerissene Hand hängt immer noch festgenagelt am Pranger.
- Vier Tage nach den SCs trifft **Hissam III. mit seinen drei Kindern** (siehe **Anhang 4**) ein, die ebenfalls nach Assandretta suchen. Die Vampire terrorisieren Carfang für zwei Tage, trinken sich reichlich satt, dann verschwinden sie nachts in Richtung des Ceris-Tempels (O15).

Geschichten

In Carfang kann man die folgenden Informationen über Carfang aufschnappen (siehe dazu auch die **Zeitleiste in Anhang 1**). **Dibelis** erzählt für eine Goldmünze beide Geschichten, von anderen NSCs erhält man nur Bruchstücke.

Der Untergang des Tempels von Ceris

- Die **Berge von Yar sind von Ceris gesegnet**. Er versteckte Edelsteine in den Höhlen, die bis heute von Bächen ins Tal getragen werden.
- **Ceris ist der Schöpfer der Erde** und beschützt die Lebewesen, die in und von ihr leben. Sein Bruder **Nethras ist der Behüter der Geheimnisse des Steins**. Bis heute verehrt man Ceris als Schutzgott der Bergarbeiter und Schatzsucher, während Nethras gefürchtet ist, weil er die Schätze der Berge verbirgt und Unheil in den Gruben verursacht.
- Der **Ceris-Tempel** in den Bergen wurde im Jahr 184 seit der Gründung des strahlenden Königreichs errichtet, also vor über 100 Jahren. Pilger:innen kamen von nah und fern, vor allem die Edelsteinschürfer:innen baten dort regelmäßig um Ceris' Beistand.
- Im Tempel lebten stets eine Handvoll Priester:innen, dazu die Pilger:innen, die meist ein paar Tage vor Ort blieben und Ceris' Segen erbaten. Die Priester:innen kauften Vorräte in Carfang, die sie mit Edelsteinen bezahlten. Manchmal erzählten sie von **tiefen Höhlen** im Berg, in denen die Diener von Nethras lauerten.
- Im Jahr 250 kam Kunde, dass der **Tempel zerstört** war. Eine schlagkräftige Truppe zog aus Carfang aus und fand Priesterschaft und alle Pilger:innen tot vor. Im Boden der großen Tempelhalle klaffte ein **großes Loch**, aber von den Angreifern war sonst keine Spur zu finden. Seitdem steht die Ruine des Tempels leer.

> **QUEST!**
>
> Säubert den Tempel von Ceris von üblen Einflüssen.
>
> 100 EP.

Die verlorene Quelle von Lera

- Oben im Bergwald war früher ein **Heiligtum von Lera, der Herrin der Flüsse**. Sie spendete Leben und sauberes Wasser. Vor vielleicht 50 Jahren hörte man in Carfang erstmals von dieser magischen Quelle.
- Bei der Quelle lebten **Druiden und Priesterinnen**. Die **Feen** des Waldes kamen ebenfalls, um zu Leras Ehre zu tanzen.
- Selten kam einer der Druiden nach Carfang. Sie waren oft schweigsam und abweisend. Die Dorfbewohner fanden sie wunderlich, aber

niemand tat ihnen etwas Böses, um Lera nicht zu verärgern.

- Es ist **seit bestimmt fünf Jahren kein Druide** mehr in Carfang gewesen.
- Eine Pelzjägerin hat letztes Jahr behauptet, sie hätte die Quelle zufällig gefunden. Es hätte dort faulig gestunken und sie wäre von **Pflanzen** angegriffen worden, ehe sie fliehen konnte.

QUEST!

Säubert Leras Heiligtum von üblen Einflüssen.

100 EP.

Gerüchte

Bei jedem längeren Gespräch mit einem NSC erhält man eins der Gerüchte aus der folgenden Tabelle (1W20). Die meisten dieser Geschichten sind wahr, nur die entsprechend markierten Teile treffen nicht zu.

1W20	Gerücht
1	Unter den Bergen ist ein gewaltiges System von Höhlen und Kammern mit **vielen Ein- und Ausgängen**.
2-3	In den Wäldern und Höhlen leben **Goblins**. Ein Jäger hat erzählt, dass er mit denen einen Biberpelz gegen einen Edelstein getauscht hat.
4-5	Die Wälder sind gefährlich. Dort gibt es **Riesenkäfer**, außerdem irgendwelche unsichtbaren Monster, die bei Nacht jagen und ihre Beute mit ihren Giftstacheln erlegen.
6	Im Wald hat man voriges Jahr Spuren eines **Trolls** gesehen.
7	Der Wald wird beherrscht von einer **Hexe** namens Treibholz-Agnes. Sie lebt oben am Bergsee und man hält sich besser von ihr fern. Unwahr: Die Hexe kann auch Wünsche erfüllen, sagt man.
8	Früher kamen regelmäßig **Gnom:innen** aus den Bergen. Sie erzählten von ihrer Mine namens **Glimmerhügel**, die sie dort erschlossen hatten. Aber seit drei Jahren kam niemand mehr von dort.
9	Es gibt Feenwesen in den Bergen, besonders im Wald. Hütet euch vor **Tannenkrone der Dryade** – sie verzaubert Euch! Aber mit Schmeicheleien kann man sie besänftigen.
10	**Hagra Starkherz** ist erst letztes Jahr nach Carfang gekommen, aber sehr reich geworden. Unwahr: Hagra macht bestimmt eigene Geschäfte mit den Edelsteinschürfer:innen, dabei liefern die eigentlich exklusiv an Gruk.
11	Vor etwa zwei Monaten kamen **zwei Echsenmenschen** in Carfang vorbei. Die haben gesoffen wie die Löcher, Spielschulden angehäuft, geklaut und sind dann bei Nacht und Nebel abgehauen.
12	Eine Schürferin hat in einem Bach einen **magischen Würfel** gefunden, bei dem man nie genau zählen konnte, wie viele Seiten er hat. Gruk hat ihn an einen Krämer verkauft, der nach Zernavon handelt.
13-14	Es gibt alte Sagen, dass in einer Höhle unter dem Berg **Edelsteine wachsen** und dass das der Ursprung der Edelsteine ist, die hier angeschwemmt werden. Trunkenbolde erzählen gerne Geschichten darüber, dass sie diese Höhle gesehen haben. Unwahr: Diese Geschichten sind alles Märchen!
15	Es gibt oben in den Bergen einen Teich, der von einem Wasserfall aus dem Berg gespeist wird. Im Dunkeln sieht man das **Wasser leuchten**, deshalb traut sich niemand davon zu trinken.
16-19	Vor einem halben Jahr kam eine **Gruppe von sechs Leuten** nach Carfang, offensichtlich wohlhabend, die ihre Namen nicht nannten. Sie erkundigten sich nach den Höhlen unter den Bergen. Sie haben länger mit Dibelis über den Ceris-Tempel und das Lera-Heiligtum gesprochen.
20	Vor ein paar Monaten war ein **wild aussehender Mann** im Dorf. Vielleicht ist er ein Einsiedler? Er verständigte sich mit komischen Fauchlauten, nur seinem Namen konnte er sagen: Tyrsis. Unwahr: Vielleicht ist er ein Räuber!

Die Oberwelt

Das Dungeon befindet sich unter einem Bergwald auf einer Hochebene, in einem Ausläufer der Berge von Yar.

Goblins, Kobolde, Feenwesen

In den Wäldern und Bergen östlich von Carfang leben kaum Menschen. Dennoch spielen sich Konflikte und Ränke auf der Oberwelt ab und reichen in die oberen Level der verschiedenen Dungeonstränge hinein.

- Vor zwei Jahren kam es zu einem religiösen Schisma unter den **Goblins** aus den Bergen von Yar. Der **Wasserclan** spaltete sich vom dominanten **Erdclan** ab und zog westwärts, um sich in den Ruinen der gnomischen Siedlung Glimmerhügel (E4-E6) niederzulassen. Die Goblins des Erdclans tragen braune Umhänge, die des Wasserclans schwarze Umhänge.
- Die **Wasserclan-Goblins** haben einige **Kobolde** versklavt, die die Fallen des Komplexes in Schuss halten und andere gefährliche Drecksarbeit verrichten müssen.
- Der **Erdclan** der Goblins sendet aus den fernen Bergen Suchtrupps in die Gegend, um die Schismatiker wiederzufinden und zum wahren Erd-Glauben zu bekehren. Ein solcher Trupp hat einen Vorposten in den Treibsandhöhlen (C2) errichtet und schickt von dort Späher:innen in die Gegend aus, die nach Spuren des Wasserclans suchen.
- In den Treibsandhöhlen lebt auch ein Stamm **Geflügelter Kobolde**, denen der Erdclan-Trupp den Zugang zur Oberwelt und ihren Jagdgebieten abgeschnitten hat. Zwischen Erdclan-Goblins und Geflügelten Kobolden herrscht deshalb Krieg.
- Bis letztes Jahr terrorisierte **Melkree der Troll** die Bewohner:innen des Waldes. Nach dem Kommen des Wasserclans machte er sich mit Gewalt zu ihrem Anführer und lässt sich seitdem von den Goblins in der ehemaligen Gnomensiedlung bewirten (E5).
- In den Wäldern gibt es außerdem **Feenkreaturen**. Früher war **Treibholz-Agnes, die Seevettel**, die mächtigste unter ihnen – sogar Melkree zollte ihr Respekt. Jedoch ist Agnes seit einigen Monaten verschwunden, um das Geheimnis der Chaosmagie zu enträtseln (C4).
- Dieses Machtvakuum nutzt **Tannenkrone, die Dryade** (O5), um sich zur neuen Königin des Waldes aufzuschwingen. Die anderen Bewohner:innen des Waldes, ob Tier, Humanoid oder Fee, lassen die pompöse Dryade damit gewähren, so auch Jenny Morgentau, der Feengeist (O12).

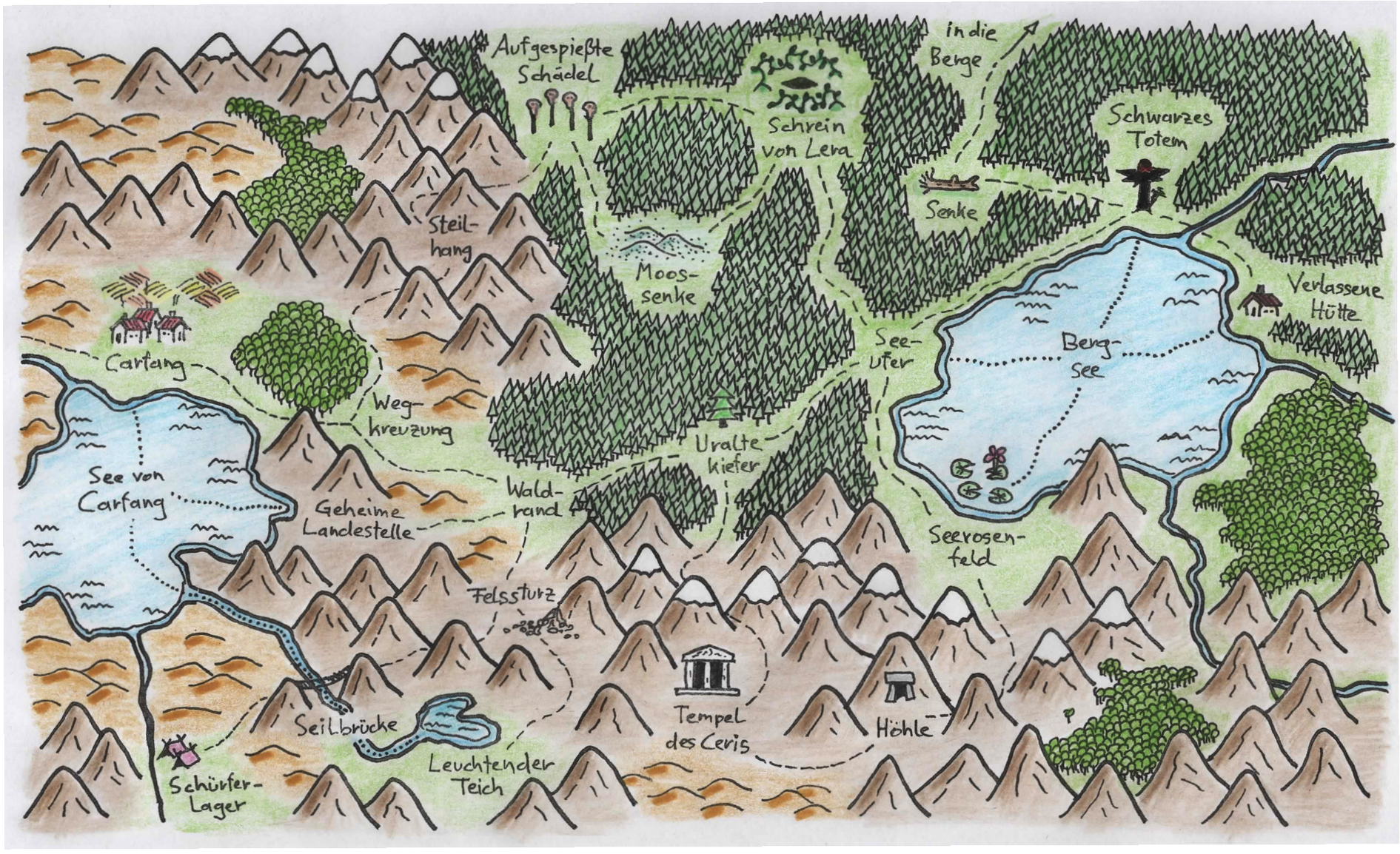
Pointcrawl-Regeln

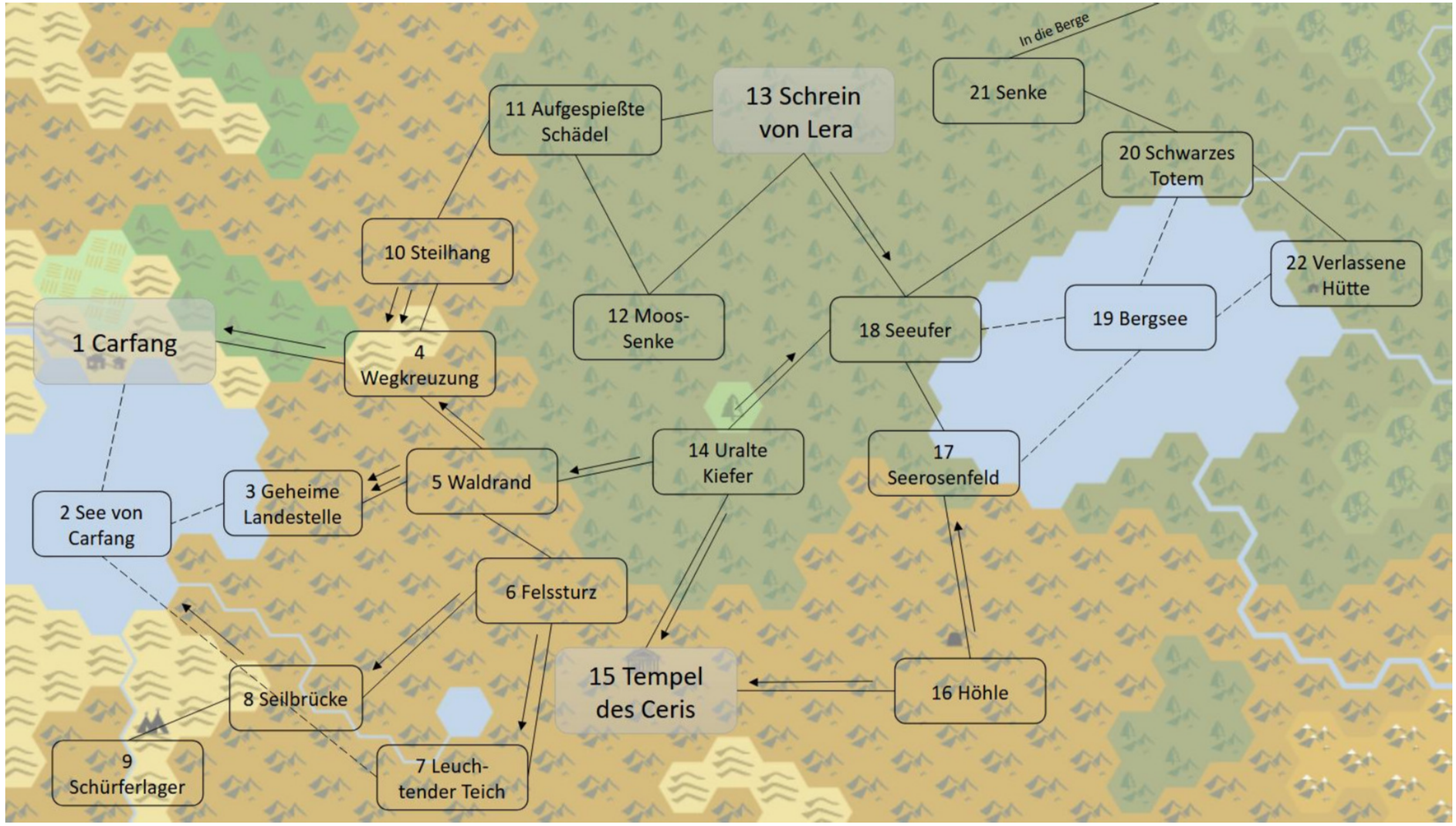
Die Reise von Carfang zum Dungeon ist ein **Pointcrawl**. Die beiden folgenden Karten stellen dieselbe Landschaft dar – die andere ein bisschen schöner und mit mehr Stil, die andere ein bisschen funktionaler und mit mehr Informationen. Nimm die, die dir besser gefällt.

- Auf der Karte stehen die **Knotenpunkte** für Orte und die **Verbindungen** für Pfade, welche die Orte miteinander verbinden.
- **Gepunktete (Karte 1) bzw. gestrichelte Verbindungen (Karte 2)** sind Wasserwege.
- Auf der zweiten Karte deuten **Pfeile** Höhenunterschiede an (Pfeilrichtung ist bergab): ein Pfeil für ein moderates Gefälle, zwei für ein steiles.

Der Pointcrawl läuft wie folgt ab:

- Die SL liest die **Beschreibung** des Ortes vor und erwähnt **direkt alle möglichen Ausgänge**. Es soll nicht nötig sein, den Ort näher zu untersuchen, um alle Wege zu erkennen. In den Ortsbeschreibungen sind alle Verbindungen mit je einem Satz beschrieben.
- Die Spielenden können den Ort **untersuchen**. Das dauert je eine Stunde.
- Zwischen den Orten liegen je **1W3 Stunden Weg**, ob mit Reittier oder ohne wegen des schwierigen Geländes. Fliegende Charaktere brauchen nur ein Drittel der Zeit.
- Wer **mehr als acht Stunden an einem Tag reist**, muss einen KON(10)-RW ablegen oder eine Stufe Erschöpfung erleiden. Diese Probe muss für jede weitere Stunde Marsch am selben Tag erneut abgelegt werden; die Schwierigkeit steigt bei allen weiteren Proben jeweils um 2.
- Würfele an jedem Ort für eine **Zufallsbegegnung** (S. 17).


Aufgespießte Schädel
in die Berge
Schrein von Lera
Schwarzes Totem
Senke
Steil-hang
Moos-senke
Verlassene Hütte
Carfang
Weg-kreuzung
See-ufer
Berg-see
Uralte Kiefer
See von Carfang
Wald-rand
Geheime Landestelle
Seerosen-feld
Felssturz
Tempel des Ceris
Höhle
Seilbrücke
Leuchtender Teich
Schürfer-Lager


In die Berge
11 Aufgespießte Schädel
13 Schrein von Lera
21 Senke
20 Schwarzes Totem
10 Steilhang
22 Verlassene Hütte
12 Moos-Senke
18 Seeufer
19 Bergsee
1 Carfang
4 Wegkreuzung
14 Uralte Kiefer
17 Seerosenfeld
5 Waldrand
3 Geheime Landestelle
2 See von Carfang
6 Felssturz
15 Tempel des Ceris
16 Höhle
8 Seilbrücke
9 Schürferlager
7 Leuch-tender Teich

Zufallsbegegungen

- **Würfele 1W6 beim Erreichen eines neuen Ortes.** Bei 1-2 gibt es zusätzlich zu den Angaben vor Ort eine Zufallsbegegnung, bei 3 gibt es Spuren oder ferne Geräusche einer in der Nähe befindlichen Kreatur (ebenfalls von der Tabelle Zufallsbegegnung bestimmt).
- Bei einer **Rast** wird einmal für eine Zufallsbegegnung gewürfelt (1-4 auf 1W6 bei langer Rast, 1 auf 1W6 bei einer kurzen).



2W6	Begegnung
2-3	**Krik (Kobold)**, ein entflohener Sklave der Wasserclan-Goblins (E4-E5) sucht Hilfe, um die anderen Kobolde zu befreien. Vorsichtig, aber verzweifelt. Redet schnell und kriegt Schluckauf, wenn er sich aufregt. Kann den Weg zum Seiteneingang (E1-15) sowie zum Kobold-Versteck (E5-22) zeigen.
4	*Im Wald:* 1W4+3 **Pelzjäger:innen (Späher)**. *Außerhalb des Waldes:* 1W4+3 **Edelsteinschürfer:innen (Späher)**.. Sie sind (1W6): (1-3) misstrauisch und feindselig, (4-5) wollen Informationen austauschen, (6) haben Edelsteine oder Pelze im Wert von 450 GM dabei und reisen nach Carfang.
5	Eine humanoides Püppchen aus Kiefernzapfen, Harz und Gras liegt auf dem Pfad. **Jenny Morgentau (Feengeist, siehe O12)** beobachtet die SCs unsichtbar aus einem Baum heraus, um ihre Reaktion zu sehen. Verhalten sie sich respektvoll, zeigt sie sich, um die SCs zu befragen.
6	*Im Wald:* **Tannenkrone (Dryade, siehe O5)** gibt sich als Herrscherin des Waldes aus und verlangt, dass die SCs ihre Anwesenheit rechtfertigen. *Außerhalb des Waldes:* **2W4 Blutmücken** auf der Jagd nach Blut, greifen an. Ziehen sich zurück, wenn drei von ihnen getötet wurden.
8-9	**Tyrsis (Druide)** verfolgt die Gruppe in Gestalt eines zottigen **Berglöwen (Säbelzahntiger)**, dem ein halbes Ohr fehlt. Wenn man nicht wie Schürfer:innen oder Jäger:innen wirkt, verwandelt er sich in einen Menschen, um in einfachen Worten sprechen zu können. • Mensch, männlich, verwilderte Gestalt mit Fetzen menschlicher Kleidung, halbes linkes Ohr fehlt, scheu, besorgt, leckt sich die Armbehaarung glatt. • Früher Druide am Schrein von Lera (O13), jetzt Einzelgänger und Eremit. • Unter der Erde ist etwas nicht in Ordnung, aber er versteht nicht was. Will, dass das wieder in Ordnung kommt, aber will nicht unter die Erde. Kann den Weg zum Tempel des Ceris (O15, „riecht nach Bär!“), zum Schrein von Lera (panische Reaktion) und zur Senke (O21, „Goblins“) beschreiben. • Ein paar Minuten Gespräch erschöpfen ihn. Danach verwandelt er sich in einen Berglöwen und springt davon.
10	*Tagsüber:* Ein brüllendes **Heulen** (von Gursh dem Oger, s. O16) hallt echoend über die Hochebene. *Nachts:* **1W3+1 geflügelte Kobolde (Kobolde + 9 m Fliegen, Angriff Blasrohr +5, 1 Stich plus KON (13)-RW sonst vergiftet)**, die von ihrem Stamm abgeschnitten sind, seit die Erdclan-Goblins den Eingang kontrollieren (O21 bzw. C2-3). Versuchen, die Gruppe bei einer Rast zu bestehlen.
11-12	Ein Jagdtrupp von **1W4+3 Goblins** auf der Spur von **1W4 Riesenkäfern (Riesenfeuerkäfer)** aus E1a. Bei einer 1-4 auf 1W6 sind es Wasserclan-Goblins (aus E4-E5), bei 5-6 Erdclan-Goblins (aus C2).

QUEST!

Befreit die Kobolde aus ihrer Sklaverei bei den Goblins.

500 EP plus die Hälfte ihrer Schätze.

Orte in der Oberwelt

Bei den Orten ist zuerst im Kasten ein kurzer Text mit den wichtigsten Informationen angegeben, den ihr vorlesen oder umschreiben könnt. Danach folgt eine stichpunktartige Beschreibung der verbindenden Pfade (►). Zu **fett** hervorgehobenen Begriffe im Vorlesetext folgen am Ende des Eintrags weitere Details, die man nicht auf den ersten Blick erkennt.

O1 Carfang

Siehe vorigen Abschnitt ab S. 8.

► See von Carfang (O2): per Boot. In Carfang liegen sechs kleine Fischerboote mit je einem Segel und Rudern. Wegen des konstanten Herbstnebels kann man von Carfang aus nur ein kurzes Stück auf den See hinaus schauen.

► Wegkreuzung (O4): Bergpfad schlängelt sich bergauf zwischen einigen Birken hindurch.

O2 See von Carfang

Der See liegt still am Rande des Dorfes. Kalter Nebel liegt über dem Wasser, das leise an den steilen Felswänden auf und ab wippt.

► Carfang (O1): per Boot.

► Geheime Landestelle (O3): per Boot. Um an der Landestelle anzulegen ist eine GES (10)-Probe für Ruderfahrzeuge nötig, sonst (1-2 auf 1W6) kentert das Boot oder (3-6) es wird abgetrieben, aber ein Ausrüstungsgegenstand eines zufällig bestimmten SCs fällt über Bord.

► Leuchtender Teich (O7): ein schmaler, schneller Strom, der sich durch eine enge Klamm herabwindet. Man kann mit einer GES (15)-Probe für Ruderfahrzeuge stromaufwärts fahren oder mit einer AKROBATIK (15)-Probe an Land die Schlucht entlang bewegen. 10 m über der Klamm hängt eine wacklige Seilbrücke (O8), unter der ein Leichnam an einem Strick baumelt.

► Hinweis: Es gibt keinen Pfad nach O9. Der Bach stürzt über einen Wasserfall in den See.

O3 Geheime Landestelle

Unterhalb eines steilen Berghangs ist eine winzige **Bucht** aus grauen Kieseln. Ein schmaler, serpentinenartiger Pfad windet sich die Granitklippe hoch.

► See von Carfang (O2): per Boot

► Waldrand (O5): einen unebenen, sehr steilen Pfad aufwärts. Unvorsichtige SCs müssen eine GES (10)-Probe ablegen, sonst rutschen sie ab und erleiden 1W6 Wuchtschaden.

- **Bucht:** Schmaler Kiesstrand unterhalb der Klippe. Einige Wackersteine aufeinander geschichtet, dazwischen abgeriebene Fasern eines Taus. Zwischen den Kieseln liegt ein ungeschliffener Turmalin (25 GM).





O4 Wegkreuzung

Am Fuß einer Klippe trennen sich mehrere **Pfade**. Zwischen Moosflecken sind verwitterte **Einkerbungen** in der Felswand zu erkennen. Etwa 40 m höher ragen die Äste eines dichten Waldes über die obere Kante der Klippe.

- ► Carfang (O1): Bergpfad schlängelt sich bergab zwischen einigen Birken hindurch.
- ► Waldrand (O5): aufsteigender Pfad entlang der Klippe.
- ► Steilhang (O10): einen mit dürren Büschen bewachsenen Geröllhang aufwärts.
- **Pfade:** Steiniger Untergrund erschwert die Spurensuche.
  - ÜBERLEBEN (20)-Probe: Vor ein oder zwei Tagen ist jemand aus südlicher Richtung in Richtung Carfang gelaufen.
- **Einkerbungen:** halb von Moos verborgen. Pfeil nach Norden mit einem Wassertropfen und der Inschrift „Lera“ und ein Pfeil nach Süden mit einem Diamanten und der Inschrift „Ceris“.

O5 Waldrand

Eine Vertiefung in der Steilwand, an der sich mehrere Wege treffen. Oberhalb liegt ein dichter **Wald**, aus dem ein schmales Rinnsal durch eine Einbuchtung in der Felswand herabläuft. Ein toter Baum neigt sich schräg über den Weg und wirft dräuende Schatten über den nassen Boden. Südwärts blickt man über den nebligen See.

- ► Geheime Landestelle (O3): einen unebenen, sehr steilen Pfad abwärts. Unvorsichtige SCs müssen eine GES (10)-Probe ablegen, sonst rutschen sie ab und erleiden 1W6 Wuchtschaden.
- ► Wegkreuzung (O4): absteigender Pfad entlang der Klippe.
- ► Felssturz (O6): ein Pfad entlang der Klippe, die zunehmend von herabwachsenden Wurzeln gesäumt ist.
- ► Uralte Kiefer (O14): eine nasse Einbuchtung im Fels, über die man den Hang aufwärts in den Wald steigen kann. Dort folgt man dem kleinen Bächlein.

Bei 1-3 auf 1W6 tritt Tannenkrone (Dryade mit 2x TP) unvermittelt aus dem toten Baum und fragt, was die SCs in „ihrem Wald“ verloren haben.

- **Wald:** Skerz, ein Wasserclan-Goblin **(Goblin)**, wartet oben im Wald, versteckt unter seinem schwarzen Umhang, auf Hagra Starkherz. Andere Reisende wird er nur beobachten und in Tannenkrones Anwesenheit doppelt vorsichtig sein. Bei Gefahr oder wenn sich jemand Richtung Uralte Kiefer (O14) bewegt, rennt er dorthin, um seine Gefährten zu warnen. Er hat Vorsprung, kennt die Gegend und ist sehr flink.

Tannenkrone

Dryade, weiblich

- Gewand aus Tannenzweigen; herrisch und neugierig, möchte mit „Eure Majestät“ angesprochen werden, akzeptiert kein Nein.
- Alte Rivalin von Treibholz-Agnes (ehemals O22, jetzt W4). Sie möchte, dass man die Hütte der alten Hexe niederbrennt, damit alle Spuren ihrer Rivalin getilgt sind.
- Spielt sich nach dem Weggang von Agnes als Königin des Waldes auf.
- Schon immer eifersüchtig auf die Naiaden des Lera-Schreins. Sie vermisst die stattlichen Druiden, die früher den Lera-Schrein hüteten. Sie wird behaupten, dass Kalise, die Naiade (W-1), für den Untergang des Schreins verantwortlich ist, und die SCs darum bitten sie zu töten
- Zaudern die SCs, ihre Aufträge anzunehmen, wird Tannenkrone den SC mit dem höchsten CHA-Wert zu bezaubern versuchen.

QUEST!

Tötet Kalise die Naiade am Heiligtum von Lera.

100 EP und ein Lächeln der Dryade.

QUEST!

Brennt die alte Hexenhütte nieder!

100 EP und die Besitztümer der Hexe.

O6 Felssturz

Eine Felslawine hat den Pfad entlang der steilen Klippe zerstört. In einer Nische am Wegesrand wuchert herabhängendes Wurzelwerk über ein kleines **Idol**. Eine Serpentine führt abwärts zum Fuß der Klippe in das Feld aus Geröll und herabgestürzten Bäumen.

► Waldrand (O5): ein Pfad entlang der Klippe, der von herabwachsenden Wurzeln gesäumt.

► Leuchtender Teich (O7): die Serpentine herab, danach weiter abwärts über Geröll und umgestürzte Bäume. Man hört leisen Donner aus dieser Richtung.

► Seilbrücke (O8): die Serpentine herab, dann einem schmalen Pfad zwischen Geröllhaufen folgen.

- **Idol:** kleine, rundlich-gedrungene Darstellung eines Mannes, Hammer in einer Hand, Stein in der anderen. RELIGION (10)-Probe, um zu erkennen, dass dies eine Darstellung von Ceris ist.
  - Säubert man das Idol vom Wurzelwerk, erhält man den **Segen von Ceris**, mit dem man gefahrlos das Sanktuarium (E1-9) betreten kann.

O7 Leuchtender Teich

Aus einem schmalen Felsloch in 30 m Höhe stürzt ein **Wasserfall** donnernd in einen Teich. Aus dem **Teich** führt ein schmaler Strom westwärts in eine tiefe Klamm. Je dunkler es ist, desto deutlicher erkennt man ein goldenes **Schimmern** des Wassers.

► See von Carfang (O2): ein schmaler Bach, der sich durch eine enge Klamm windet. Man kann mit einer GES (12)-Probe für Ruderfahrzeuge stromabwärts fahren oder sich mit einer AKROBATIK(15)-Probe an Land die Schlucht entlang bewegen. 10 m über der Klamm hängt eine wacklige Seilbrücke (O8), unter der ein Leichnam an einem Strick baumelt.

► Felssturz (O6): über Geröll und umgestürzte Bäume aufwärts in Richtung einer bewaldeten Klippe.

- **Wasserfall:** ATHLETIK (20), um den nassen Fels zu erklimmen. Eine weitere ATHLETIK (20)-Probe ist notwendig, um gegen den Strom in das Loch zu klettern. Führt nach E7-9.
- **Teich:** Im flachen Wasser, halb von Kieseln bedeckt, liegen zertrümmerte Knochen.
  - NATURKUNDE oder HEILKUNDE (15): das Skelett gehört einem Humanoiden mit dem Kopf eines Fisches. Das Wesen ist erst wenige Wochen tot.
- **Schimmern:** das Wasser riecht verdorben. Wird es getrunken, KON (10)-RW oder man muss sich übergeben.
  - Das Schimmern entsteht durch leuchtende Algen (siehe W5-8). Das verdorbene Aroma entsteht durch den Schleim des Aboleth an der Quelle der Lera (siehe W0-1). Beide Effekte lassen im Tageslicht schnell nach.



O8 Seilbrücke

Eine alte **Seilbrücke** aus dicken, mit Regen vollgesogenen Tauen spannt sich über eine tiefe Klamm. Unter der Brücke hängt der zerpflückte **Leichnam** eines verlumpten Mannes. Ein halbes Dutzend unterarmlanger **Aasvögel** hockt auf den Brückenseilen. Einer von ihnen pickt am Hals des Toten.

► Felssturz (O6): ein schmaler Pfad aufwärts durch eine Geröllhalde.

► Schürferlager (O9): ein Trampelpfad durch eine Heidelandschaft auf einer schroffen Hochebene.

- **Seilbrücke (Falle):** Bei Betreten besteht eine Chance von 1-4 auf 1W6 (1-2 für Gnome und Halblinge), dass durch das Wackeln der Seile ein Mechanismus ausgelöst werden, der an der Südwestseite einen Hammer auf eine alte Pfanne schlagen lässt. Die Geräusche hallen über die Heidelandschaft und alarmieren die Bewohner des Schürferlagers (O9).
- **Leichnam:** ein Mann, einige Tage tot, Hände gefesselt, mit kleinen Einstichen am ganzen Körper.
  - Guillaume, ein umherziehender Strauchdieb, wurde vor sechs Tagen von den Edelsteinschürfer:innen aufgeknüpft. In Carfang wird man ihm keine Träne nachweinen.
- **Sechs Aasvögel (Blutmücken):** Sie greifen an, wenn man sich ihnen gegenüber aggressiv verhält. Tötet man drei von ihnen, fliegen die restlichen davon.

O9 Schürferlager

Am Eingang eines Canyons duckt sich ein kleines **Lager** halb unter einen Felsüberhang. Mit Lehm beschmiertes Segeltuch ist schräg vom Überhang auf den Boden gespannt und spendet etwas Schatten. Zwei Wachhunde **(Dogge)** dösen am Ufer eines Bachs. Schweißgeruch und Rauch liegen in der Luft.

► Seilbrücke (O8): ein Trampelpfad durch eine Heidelandschaft auf einer schroffen Hochebene.

- **Lager:** Wurde die Falle an der Seilbrücke ausgelöst, ist das ganze Lager alarmiert und auf den Beinen, ansonsten schürfen die fünf Bewohner:innen entlang des Bachs; weitere sind tiefer in den Hügeln auf Edelsteinsuche. Fremde werden sehr misstrauisch behandelt. Die Schürfer:innen **(Späher)** tragen ihre Funde in Beuteln um ihren Hals:
  - Gortak (Halbork, männlich, gespaltene Lippe; 136 GM; angeberisch, spuckt ständig)
  - Leng (Tiefling, männlich, gewundene Hörner; 11 GM; feige, wird aber als erster mit Fremden reden)
  - Xumas (Mensch, weiblich, braune Haut, Narbentätowierungen; 201 GM; hinterhältig, paranoid)
  - Prebelinde (Halbling, weiblich, rötliche Flecken auf der Haut; 88 GM; ausgleichend, schlürft Tee)
  - Hartara Goldschuppe (Drachenblütige, weiblich, muskulös; 149 GM; schweigsam, kümmert sich um die Hunde)

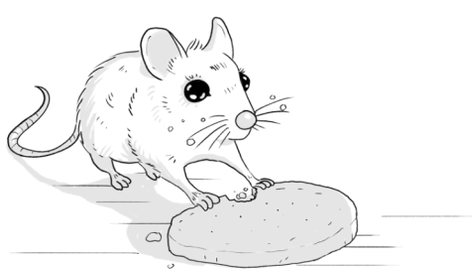
O10 Steilhang

Ein steiler Hang voll großer Findlinge und losem **Geröll**. Dürre Büsche wachsen entlang schmaler Rinnsale zwischen den Steinen. An der Oberkante des Hangs beginnt der Kiefernwald der Hochebene.

► Wegkreuzung (O4): einen mit dürren Büschen bewachsenen Geröllhang abwärts.

► Aufgespießte Schädel (O11): ein alter Trampelpfad führt in den Wald hinein.

- **Geröll:** Beim Verlassen des Steilhangs in eine beliebige Richtung ist eine GRUPPENPROBE AKROBATIK (10) nötig, die mindestens 50% der SCs bestehen müssen. Scheitert die Probe, werden Steine losgetreten, deren Lärm weit durch die Berge hallt. Bei 1-4 auf 1W6 kommt es zu einer Zufallsbegegnung.



O11 Aufgespießte Schädel

Graue, verdorrte Kiefern umringen eine kleine, stille Lichtung. In ihrer Mitte stecken vier **Speere** im Boden, auf die skelettierte **Schädel** gespießt sind.

► Steilhang (O10): ein alter Trampelpfad führt durch den Wald.

► Moos-Senke (O12): am Rand der Lichtung liegt eine Reihe von Kiefernzapfen. Während das Gras der Lichtung braun und kränklich ist, ist das Gras hinter dieser Reihe grün und gesund. Dahinter führt ein schmaler Pfad durch das Unterholz.

► Schrein von Lera (O13): ein alter Trampelpfad zwischen bedrohlich lauernden, halbtoten Kiefern.

- **Geheimnis:** Tiere und Feenwesen meiden diesen Ort.
- **Speere:** Alte Fischerspeere, grober Machart.
  - Wer einen Speer berührt (auch indirekt), muss einen KON (12)-RW schaffen oder erleidet 1W4 nekrotischen Schaden.
- **Schädel:** vier unterschiedliche Humanoide. Zwei davon sehen sehr fremdartig aus.
  - MEDIZIN (15): ein Schädel gehörte einem Menschen, einer einem Elfen. Die beiden anderen weisen feenhafte Züge (größere Augen, länglich geformt).
  - Wer einen Schädel berührt (auch indirekt), muss einen KON (12)-RW schaffen oder erleidet 1W4 nekrotischen Schaden.
  - Die Schädel stammen von zwei Druiden und zwei Naiaden, die von den Fischmenschen bei der Schändung von Leras Schrein (O13) erschlagen wurden.

O12 Moos-Senke

Eine kreisrunde **Vertiefung** im Waldboden, darüber liegt quer ein vermoderter alter Baumstamm. Waldboden und Baumstamm sind dick mit Moos bewachsen, das alle Geräusche dämpft, selbst das Singen der Vögel. Überall sind **Kiefernzapfen** zu kleinen Kunstwerken arrangiert.

► Aufgespießte Schädel (O11): ein schmaler Pfad durch das Unterholz auf frischem, grünem Gras.

► Schrein von Lera (O13): die Kiefern stehen etwas dünner und das Unterholz ist leichter passierbar.

Die Senke ist die Heimat von **Jenny Morgentau (Feengeist)**. Nachts ist sie immer hier, tagsüber bei einer 1-3 auf 1W6. Sie beobachtet Fremde zunächst **unsichtbar aus einer Kiefer heraus**.

- **Vertiefung: Übergang zum Feywild (nur für Feenwesen)**, wenn man im Licht des Vollmonds einen Kiefernzapfen verbrennt. (Zum Feywild siehe den Abschnitt „Andere Welten“ ab S. 28.) Feen, Elfen und Druid:innen erspüren das Tor, wenn sie den Ort einen Tag lang untersuchen und ihnen eine NACHFORSCHUNGEN (15)-Probe gelingt.
- **Kiefernzapfen:** je sechs bis zehn Zapfen sind mit Gräsern und Harz kunstvoll zu kleinen Figuren zusammengebunden: Humanoide, Elche, Hasen, Igel und andere Tiere. Jenny wird einem SC eins ihrer Kunstwerke schenken und dafür ein Gegengeschenk erwarten.

Jenny Morgentau

Feengeist, weiblich

- Grünes Haar, Biberfelljacke; entspannt, erfahren, lacht über unpassende Dinge.
- Kundschafterin vom Feywild-Hof Silberner Berg. Soll für die Feen in der „sterblichen Welt“ nach dem Rechten sehen.
- Sie wird darum bitten, die aufgespießten Schädel (O11) zu beseitigen. Vertraut sie den SCs, warnt sie außerdem: „Unter der Erde, in der Nähe des Sonnenvulkans (W5) ist ein Übergang in die Feenwelt. Geht dort nicht hindurch, das ist nichts für Sterbliche.“
- Sie wird sie außerdem bitten, Fürst Riarthas zu befreien (W5-5). Riarthas war auf der Suche nach Belandril, dem alten Herrscher des Hofs Silberner Berg, der vor Jahrhunderten verschwand. Jenny hat beunruhigende Dinge über Belandril gehört, wird diese aber für sich behalten.
- Jenny findet Tannenkrone die Dryade aufgeblasen, aber unterstützt ihren Anspruch, „Königin des Waldes“ zu sein (O5). Immer noch besser als die alte Hexe Treibholz-Agnes, die hier lange das Sagen hatte (O22)! Zum Glück hat man Agnes schon eine Weile nicht mehr gesehen.

QUEST!

Beseitigt die aufgespießten Schädel.

100 EP und Jennys Dank.

QUEST!

Rettet Fürst Riarthas.

500 EP.



O13 Schrein von Lera

Mitten im Hochwald überspannt ein Geflecht von Baumranken und -wurzeln eine Höhle, in die das Tageslicht grünlich schimmert. **Siehe Level W-1.**

- ► Aufgespießte Schädel (O11): ein alter Trampelpfad zwischen bedrohlich lauernden, halbtoten Kiefern.
- ► Moos-Senke (O12): die Kiefern stehen etwas dünner und das Unterholz ist leichter passierbar.
- ► Seeufer (O18): ein Wildpfad führt abwärts, wo der Wald sich ausdünnt und die Morgensonne durch die Wipfel der Kiefern scheint.

O14 Uralte Kiefer

Aus der Kuppe eines Hügels ragt eine uralte Kiefer. Ihr immenses **Wurzelwerk** rankt sich über eine Fläche so groß wie ein kleiner Marktplatz. Kein anderer Baum traut sich auf das Territorium dieses Monstrums. Kalter Wind weht durch die Lücken in den Baumkronen.

- ► Waldrand (O5): ein schmaler Wildpfad durch die Bäume, später folgt man einem kleinen Bächlein bergab.
- ► Tempel des Ceris (O15): ein Trampelpfad im Unterholz, unter den niedrigen Ästen der Kiefern, abwärts von der Hügelkuppe.
- ► Seeufer (O18): ein Abstieg über eine Geröllhalde. Man kann auf den Bergsee, den Wald und die dahinter liegenden Berge blicken.
- **Wurzelwerk:** Die verworrenen Wurzeln verbergen zwei kleine Tunnel, die mit Steinen verschlossen werden können und in ein niedriges Erdloch unter dem Baum führen.
  - Die Jagdtrupps der Wasserclan-Goblins (siehe E4-E6) nutzen das Erdloch als Rastplatz und Rückzugsort bei Tag. Aktuell warten hier **fünf Goblins** auf Nachricht von ihrem Späher Skerz am Waldrand (O5), dass Hagra mit einer Lieferung Stoffe und Eisenwerkzeug zum Tausch kommt. Ihre Anführerin Gnikta hat einen Beutel mit 30 ungeschliffenen Edelsteinen (je 25 GM) und einem geschliffenen Saphir (200 GM).
  - In der Mitte des Erdlochs steht eine verbeulte Wasserschale aus Zinn mit gnomischen Verzierungen (Wert 50 GM).

O15 Tempel des Ceris

Reste eines alten Pfades enden an einem frei stehenden Steinbogen aus Stein. Dahinter stehen verfallene Steinhütten neben einem Teich auf einem kleinen, mit Blumen bewachsenen Plateau. Der Tempel ist aus dunkelgrauem Gestein in den Berghang hinein gebaut. Nur eine breite Treppe und ein Vordach ragen etwas hervor. Von der weiten Doppeltür steht der linke Flügel halb offen. Geier kreisen über dem Vordach. **Siehe Level E1.**

- ► Uralte Kiefer (O14): ein Trampelpfad, aufwärts in Richtung einer bewaldeten Hügelkuppe, wo der Pfad unter den niedrigen Ästen der Kiefern hindurchführt.
- ► Höhle (O16): ein schmales Tal, das weiter hoch in die Berge führt.

O16 Höhle

Ein 1,5 m durchmessender **Höhle**neingang, aus der ein Geruch von Schweiß und Blut nach draußen steigt. Auf dem sandigen **Boden** vor dem Eingang sind alte, abgenagte **Knochen** um Reste eines Lagerfeuers verstreut.

► Tempel des Ceris (O15): ein steiniger Pfad zwischen Krüppelkiefern, der abwärts in ein Tal führt.

► Seerosenfeld (O17): eine kurze Kletterpartie über schroffe Felsen hinab in Richtung des großen Sees.

- **Höhle:** In der kleinen Höhle lebt **Gursh (Oger)**. Bei einer 1-3 auf 1W6 ist er hier und schläft in seiner Höhle, ansonsten ist er auf der Jagd. Durchsucht man die Höhle, kehrt Gursh bei einer 1-3 auf 1W6 währenddessen zurück. In der Höhle liegt ein stinkendes Bärenfell als Schlafplatz, daneben ein **Sack**.
  - **Sack:** schartige Axt, Feuerstein, Seil, fünf ungeschliffene Edelsteine (je 20 GM), 14 SM, 8 KM und ein Ring des Springens (ᔓ), der dem Oger zu klein ist.
- **Boden:** viele Fußspuren eines großen Humanoiden.
- **Knochen:** älter, von Goblins, Vögeln, Waldtieren, dazu armlange Chitinplatten.

O17 Seerosenfeld

Am **Ufer** eines kalten Bergsees wachsen riesige Seerosen, manche so groß wie eine Tischplatte. Wegen des dichten **Bewuchses** kann man gar nicht erkennen, wo der See aufhört und das Land anfängt. Unterarmlange Libellen sirren umher.

► Höhle (O16): durch den Wald in Richtung eines Hügelkamms.

► Seeufer (O18): am morastigen Seeufer entlang. Bäume wachsen bis ins flache Wasser hinein. Siehe **Ufer**.

- **Ufer:** Um nach O18 zu kommen, gibt es drei Möglichkeiten:
  - Entlang des Ufers ist es sehr unwegsam. Man muss eine ATHLETIK (10)-Probe bestehen, sonst fällt man ins Wasser.
  - Man kann auch einen Umweg durch den sehr dichten Wald nehmen. Dafür muss eine ÜBERLEBEN (15)-Probe bestanden werden, sonst verläuft man sich und gelangt wieder beim Seerosenfeld an.
  - Um über die Seerosen zu laufen, ist eine AKROBATIK (15)-Probe nötig, sonst fällt man ins Wasser. Mit einem Gebet an Lera oder einer Opfergabe an Rivol (im Wert von 1 GM oder Blut in Höhe von 1 TP) kann man die Seerosen sicher passieren. Vom Rand der Seerosen kann man **Sonnenstrahl-im-Wasser** (O19) rufen.
  - Wer ins Wasser fällt, erlebt eine kurze Vision. Eine melancholische Frauenstimme steigt aus der Tiefe des Sees: „Ich bin Lera. Lange ist es her, dass die Erdmutter meinen Vater besiegte. Tief unter dem Berg liegt ein Teil ihres Herzens. Fülle es mit meinem Wasser, um die Ungerechtigkeit zu sühnen.“ Danach treibt eine warme Strömung den SC an die Oberfläche und ans Ufer.



QUEST!

Fülle das Edelsteinherz mit Leras Wasser.

1400 EP und der Dank der Göttin.

- **Bewuchs:** Im Unterholz an Land sind kleine Kunstwerke aus Kiefernzapfen zu finden. Bei einer 1-2 auf 1W6 ist **Jenny Morgentau der Feengeist** (siehe O12) hier, um mit den Libellen zu sprechen. Sie erzählen vom Wind und der Sonne und dass die Hexe vom anderen Seeufer schon länger fort ist.

O18 Seeufer

Ein Bergsee erstreckt sich inmitten der Kiefernwälder der Hochebene. Der Wind streicht eisig über die Wasseroberfläche. An einem Ast hoch über dem Wasser wackelt ein weißes **Seidentuch** im Wind.

► Schrein von Lera (O13): ein schmaler Wildpfad führt aufwärts, wo die Kiefer etwas lichter stehen.

► Uralte Kiefer (O14): der Fuß einer unwegsamen Geröllhalde, die zu einer bewaldeten Hügelkuppe führt.

► Seerosenfeld (O17): am morastigen Seeufer entlang. Bäume wachsen bis ins flache Wasser hinein. Dieser Weg ist sehr beschwerlich und unwegsam – siehe O17 für die Optionen.

► Schwarzes Totem (O20): ein Wildpfad führt durch das hohe Schilfgras am morastigen Seeufer entlang. Eine Reihe Kiefernzapfen liegt quer über den Pfad.

- **Seidentuch:** schmutzig-weiß, zerschlissen, hängt 4 m hoch in einer dichten, schwer zu besteigenden Kiefer
  - Erklettern mit einer ATHLETIK (20)-Probe. Wer dabei scheitert, landet unbeschadet im flachen Wasser des Sees.
  - Das Tuch ist von Wind und Wetter ganz zerschlissen und verfärbt. An einer Ecke kann man noch den eingestickten Namen „Zaranthar“ erkennen.
- **Geheimnis:** Unweit des Ufers ist ein von Wildschweinen aufgescharrtes Versteck im Erdboden. Es enthält eine Metallflasche mit einem Heiltrank (ᘓ), einen Beutel mit weichem Ton, eine Kartografenausrüstung sowie zerfetzte Essensverpackungen aus Wachstuch mit den Aufdrucken teurer Geschäfte, zerrissene Decken und weiteren Unrat.

O19 Bergsee

Der Wind lässt die Oberfläche des kalten Bergsees in kleinen Wellen auf und nieder sinken. Rundherum ist der See von dichten Kieferwäldern umgeben.

► Seerosenfeld (O17): per Boot oder Floß.

► Seeufer (O18): per Boot oder Floß.

► Schwarzes Totem (O20): per Boot oder Floß.

► Verlassene Hütte (O22): per Boot oder Floß. Ein Lichtschein schimmert schwach zwischen den Bäumen.

- **Geheimnis:** Im Bergsee lebt ein Naturgeist in Gestalt einer Riesenschildkröte namens **Sonnenstrahl-im-Wasser**. Der Einfluss von Rivol und Nethras hat ihn gierig und eifersüchtig gemacht. Paddelt man auf den See, taucht Sonnenstrahl-im-Wasser auf und verlangt, dass man ihm alle Wertgegenstände aushändigt. Wenn man ihm dabei ausreichend schmeichelt, kann man ihm im Gegenzug Informationen über den Bergsee (Felder O17-O20 und O22) und die mythischen Hintergründe des Konflikts von Erde und Wasser (s. Anhang 1) entlocken.
  - Auf dem tiefen Grund des Sees sind die Schätze des Geistes achtlos verstreut: 214 GM, 132 SM, 65 ungeschliffene Edelsteine (à 25 GM), 36 geschliffene Edelsteine (à 200 GM), ein edelsteinbesetztes Schwert (500 GM, als Waffe unbrauchbar), eine goldene Krone (800 GM) und ein silberner Gnomenhelm (150 GM).

Sonnenstrahl-im-Wasser (Riesiges Feenwesen)

RK	18	TP	90	HG	3	EP	700	BEW	3 m, Schwimmen 9 m		
STR	17 (+3)	GES	10 (0)	KON	15 (+2)	INT	8 (-1)	WEI	8 (-1)	CHA	10 (0)

Aktionen: Biss (+5, Reichweite 3 m, 1W12+3 Stich) oder Kentern

Sprachen: Spricht Sylvanisch. Dunkelsicht 36 m.

Rettungswürfe: KON+4, WEI+2. Schadensresistenzen: Feuer.

- **Amphibisch:** Kann Luft und Wasser atmen.
- **Telepathie:** Kann 36 m telepathisch kommunizieren. Wenn das Ziel kein Sylvanisch versteht, kann der Geist damit nur einfache Botschaften und Bilder transportieren.
- **Kentern:** Alle Insassen von Booten oder Flößen, die der Naturgeist angreift, müssen einen STR (12)-RW bestehen, sonst fallen sie ins Wasser.

O20 Schwarzes Totem

Ein altes **Totem** aus schwarzem Holz ragt schräg aus dem Morast. Es zeigt eine **unheimliche** Fratzenfigur mit gewaltigen, roten Eckzähnen. Um seine Spitze ist ein **Amulett** aus Zähnen gewickelt.



► Seeufer (O18): am morastigen Seeufer entlang.

► Senke (O21): ein Wildpfad der tiefer in den Wald und in Richtung der höheren Berge führt.

► Verlassene Hütte (O22): am morastigen Seeufer entlang. In der Ferne schimmert ein schwaches Licht.

- **Totem:** Das Holz ist rissig. Verdorrte Ranken winden sich um die Basis.
  - Überbleibsel eines lange vergessenen Orkstamms.
- **Unheimlich:** Tiere, Feen und Humanoide meiden diesen Ort. Ergibt die Zufallsbegegnungsprobe ein nicht-böses Wesen, entfällt die Begegnung.
  - Für nicht-böse Wesen ist Rast hier wegen der dunklen Aura weniger effektiv: bei einer kurzen Rast können keine TW für die Heilung verwendet werden, bei einer langen Rast werden keine TW regeneriert.
- **Amulett: Zahnamulett**, eng um die Spitze geknotet.

O21 Senke

Eine kleine **Senke** im tiefen Wald, die von umgestürzten **Kiefern** und Strauchwerk fast komplett verborgen ist. Ein tiefes, monotones **Brummen** hallt leise aus der Vertiefung.

► Schwarzes Totem (O21): ein Wildpfad, der in Richtung des Seeufers führt.

► In die Berge: ein Wildpfad windet sich über Stock und Stein hoch ins Gebirge. Dort warten andere Abenteuer.

- **Senke:** Versteck von zwei **Goblins** mit den braunen Umhängen des Erdclans, die man mit einer WAHRNEHMUNG (17)-Probe bemerken kann. Nähern sich Fremde, wirft einer einen Stein ins ferne Unterholz, um die Aufmerksamkeit dorthin abzulenken. Wenn das nicht hilft, laufen die Goblins in den Tunnel, um die Wachen in C2-3 zu warnen.
- **Kiefern:** Unter gefallenen Baumstämmen und Gesträuch ist eine etwa 3x5 m große Senke voller Ranken und Kiefernnadeln. In der Mitte, im Halbdunkel kaum zu erkennen, ist ein etwa 1,2 m durchmessendes Erdloch, hinter dem sich ein schmaler, 2 m hoher Tunnel öffnet, der in südwestlicher Richtung leicht abwärts nach C2-3 führt.
- **Brummen:** schwach, tief, meist monoton. Manchmal sind darin Melodien eingewoben, teils kann man auch richtige Stücke erahnen. Mehrmals am Tag wird diese Musik durch einen wunderschönen, ätherischen Choral begleitet. Stammt aus dem Schacht in C2-4.

ᘜ Das Zahnamulett

- Humanoide Backenzähne auf eine brüchige Lederschnur gefädelt.
- Verströmt eine böse Aura. Böse Kreaturen, die es tragen, erhalten die Wirkung des Zaubers *Schutz vor Bösem und Gutem* sowie +1 RK.
- Nicht-böse Kreaturen fühlen sich innerhalb von 10 m des Amuletts unwohl.

O22 Verlassene Hütte

Durch die Fensterläden einer alten, windschiefen **Hütte** aus knorrigem Holz flackert schwaches **Licht**. Auf der wurmstichigen Veranda fläzt sich ein übermenschengroßer **Luchs** mit violettgrauem Fell und einem blauen Talisman um den Hals, dessen Schwanz in einer dünnen Rauchfahne ausfasert.

► Bergsee (O19): per Boot oder Floß.

► Schwarzes Totem (O20): am morastigen Seeufer entlang.

- **Hütte:** Die alte Hexenhütte von Treibholz-Agnes ist unverschlossen. Sie wurde gründlich ausgeräumt und enthält fast nur noch Alltagsgegenstände: Bett, Tisch, Stuhl, Kiste (leer), Kommode, Herd und Küchenutensilien.
  - Auf einer Leine über dem Herd hängen getrocknete Feenflügel, auf dem Herd liegt ein silberner Dolch.
  - Hinter der Kommode liegt eine Liste von Höfen des Feydark (siehe nächsten Abschnitt ab S. 28). Manche davon sind umkringelt und mit Zahlen versehen, was die Zahl der Getreuen eines jeden Hofs andeuten soll.
- **Licht:** In der Hütte brennt eine **Schwarze Kerze**. Sie erzeugt eine Furchtaura für alle Feen, Humanoide und Tiere. Um die Hütte zu betreten, ist ein CHA (16)-RW nötig.

ᘓ Schwarze Kerze

- Unterarmdick, 15cm lang, verströmt einen fauligen Geruch und schwarzen Rauch.
- Brennt endlos, solange man sie nicht löscht.
- Solange sie brennt, erzeugt sie eine unheilige Aura analog zum *Weihen*-Zauber.

QUEST!

Verhindere, dass Treibholz-Agnes die „mächtige Magie" bekommt - oder sorge dafür, dass sie sie bekommt.

400 EP.

Barrabas der Geisterluchs (großes Tier)

- Agnes' alter Vertrauter, der in ihrer Abwesenheit auf die Hütte und die verbliebenen Habseligkeiten aufpasst. Warnt Fremde vor dem Zorn der mächtigen Treibholz-Agnes, wenn sie der Hütte zu nahe kommen.
- Arrogant, aber auch neugierig. Er plaudert prahlerisch, dass seine Meisterin in die Höhlen hinabgestiegen ist, um dort „mächtige Magie" zu finden. Damit würde sie unbesiegbar werden.

RK	13	TP	45	HG	2	EP	450	BEW	12 m, Klettern 6 m		
STR	12 (+1)	GES	16 (+3)	KON	12 (+1)	INT	14 (+2)	WEI	14 (+2)	CHA	16 (+3)

Aktionen: Biss (+4, 1W8+1 Hieb), Klaue (+4, 1W6+1 Hieb + Anspringen)

Sprachen: Gemeinsprache, Gemeinsprache der Unterreiche, Goblinisch, Sylvanisch. Dunkelsicht 18 m.

Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +5.

- Mit dem **blauen Talisman** (250 GM), den er um den Hals trägt, kann man 1x am Tag *Verständigung* zaubern, aber nur mit Treibholz-Agnes (ᘓ).
- **Magieresistenz:** Der Geisterluchs ist bei RW gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.
- **Mehrfachangriff:** Der Geisterluchs führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Biss, einen mit seiner Klaue.
- **Anspringen:** Wenn der Geisterluchs mit einem Klauenangriff trifft, muss das Ziel einen STR (12)-RW bestehen, oder es wird umgestoßen. Wenn das Ziel liegt, kann der Geisterluchs als Bonusaktion einen Bissangriff gegen es ausführen.
- **Verkleinern:** Der Geisterluchs kann sich mit einer Bonusaktion in ein kleines Tier verwandeln. In dieser Form machen seine Angriffe nur noch 1W4+1 (Biss) und 1W3 (Klaue) Schaden.
- **Rauchgestalt:** Als Aktion kann sich der Geisterluchs für eine Stunde in Rauch verwandeln. In dieser Gestalt hat er eine Bewegung von 12 m Fliegen.
- **Zauber (je 1x pro Tag, Zauberrettungswurf 13):** Tiere beschwören, Dornenwuchs, Feenfeuer.

Andere Welten

In und unter den Bergen von Yar gibt es mehrere Übergänge in andere Welten. Details zu jedem Übergang sind jeweils in den passenden Raumbeschreibungen zu finden. Theoretisch ist es möglich, seine Reise durch das Feywild, das Feydark oder das Schattenfell zu absolvieren und damit große Teile des Dungeons zu umgehen. Für diese Welten werden jedoch nur stichwortartige Beschreibungen angedeutet, die die SL genauer ausarbeiten muss.

Feywild und Feydark

Vor langer Zeit beherrschte eine **Erzfee** namens **Belandril** sowohl die Oberwelt (Feywild) als auch die Unterwelt (Feydark) des Feenreiches. Belandril hatte eine lichte und eine dunkle Seite und konnte mit seiner Schönheit und seiner Macht die anderen Feen für sich gewinnen und vor Angst erzittern lassen.

Belandril verschwand vor langer Zeit, als er von einem Gnomenvolk mit Eisenketten in den Leichnam ihrer Königin eingesperrt wurde (W5-5). Ohne Belandril zerfiel das Reich der zänkischen Feen. Im Feywild sammelten sich die Feen um **Königin Lucrezia**, die den Hof **Silberner Berg** begründete, den sie von ihrem Spiegelschloss aus regiert. Das Feydark versank in Machtkämpfen zwischen Fomorianern, Svirfneblin und anderen dunklen Feen.

Es gibt mehrere **Portale** in die Feenwelt:

- Der Feenkreis in der Moos-Senke (O12) führt zum Feywild, unterhalb des Spiegelschlosses.
- Im Mykonidenwald (E11-3) ist ein Übergang zum Feydark.
- Beim Wasserfall nahe des Sonnenvulkans (W5-7) ist ein Übergang ins Feydark.





Die **Feenwelt** hinter diesen Portalen ist der SL überlassen. Ein paar Anregungen:

- Das **Feywild** ist ein **verschlungener Wald** zu Füßen einen mächtigen Bergs, der im Sonnenlicht silbern glänzt. An seinem Hang steht das Spiegelschloss von Königin Lucrezia, der Sitz des Hofes Silberner Berg. Die Wälder werden von Pixies und Feengeistern bewohnt.
- Das **Feydark** besteht aus **Höhlen** zwischen den immensen Baumwurzeln des Waldes, aus **unterirdischen Kristallwäldern und Seen**. Tunnel führen in versteckte, schattige Gebirgstäler mit düsteren Wäldern. Im Feydark gibt es rivalisierende Höfe, die nicht nach Völkern, sondern um mächtige Persönlichkeiten organisiert sind. Fomorianer, Svirfneblin, Goblins, aber auch Feenwesen und Elfen sind dort zu finden.
- Wird **Belandril** aus seinem Gefängnis befreit, wird er sofort versuchen, die Höfe des Feydark unter seiner Kontrolle zu vereinen und danach Königin Lucrezia zu stürzen, um sein altes Reich wieder zu errichten.
- **Niryath** die Elfenmagierin (deren Lager noch in W5-6 zu finden ist) wird an einem der Feydark-Höfe als Sklavin festgehalten. Sie hat sich an das Leben dort gewöhnt und versucht nicht zu fliehen, weshalb sie von ihrer Herrin, der Svirfneblin-Zauberin Seraphina Kupferfinger, gut behandelt wird. Sollte sie aber eine Gelegenheit bekommen, wird sie dankbar in die materielle Welt mitkommen.

Folgende **NSCs** haben Verbindungen zur Feenwelt:

- **Belandril** die Erzfee ist in der Mumie der Gnomenkönigin Hedda gefangen (W5-5). Er ist tückisch und geduldig und wird alles versuchen, um aus seinem Gefängnis befreit zu werden.
- **Fürst Riarthas Erdenschimmer**, ein Elf und Gegenspieler von Königin Lucrezia. Einst am Hof Silberner Berg sehr angesehen, verschwand aber vor Jahrzehnten auf der Suche nach Belandril, mit dem er gemeinsam die Königin absetzen wollte. Die Feen munkeln, dass die Königin für sein Verschwinden verantwortlich sei. Seine versteinerte Gestalt steht neben Belandrils Gefängnis (W5-5).
- **Treibholz-Agnes**, die alte Seevettel, hat sich in die Höhlen begeben, um die Quelle der Chaosmagie zu finden (C5), und nebenbei die Bullywugs unterworfen (W4). Sollte sie einmal die Chaosmagie beherrschen, wird sie die Bewohner des Feydark in einem neuen Hof unter ihrer Kontrolle vereinen.
- **Tiresias** der Pixie wurde von Königin Lucrezia in die Hexenbucht geschickt (W4), um Treibholz-Agnes zu besiegen. Diese unmögliche Aufgabe ist seine Strafe dafür, dass durch sein Verschulden Fomorianer ins Spiegelschloss eindringen und großen Schaden anrichten konnten, ehe man sie wieder ins Feydark zurückschlagen konnte.
- Von den **Fomorianern** ist ein Trupp danach durch das Portal am Wasserfall (W5) gekommen und hält sich jetzt in den tiefen Höhlen (C6) auf. Sie suchen die Quelle der Chaosmagie, um ins Schattenfell zu gelangen und dort weitere Raubzüge anzustellen.
- **Ambrosio Güldenherz** der Leprechaun hat sich seinen Goldtopf von den Fomorianern stehlen lassen. Deshalb hat ihn Königin Lucrezia verflucht, dass sich sein Kopf langsam in Gold verwandelt, bis er seinen Topf zurückgeholt hat. Verzweifelt durchstreift Ambrosio die Höhlen auf der Suche nach den diebischen Fomorianern.
- Die **Düsterfeen** waren diejenigen Feen, die Belandril auch nach seinem Verschwinden die Treue hielten. Dafür wurden sie von Lucrezia verflucht und aus dem Feywild verstoßen. Jetzt haben sie sich in die singenden Kavernen (C3) zurückgezogen, um ungestört ihre Kunst zu praktizieren und sich an das Sonnenlicht zu erinnern, und halten sich aus der Feenpolitik heraus.

Schattenfell

Das Schattenfell ist ein düsterer Schatten der echten Welt, in dem pflanzliches, tierisches oder menschliches Leben nicht gedeihen kann. Seine Geographie spiegelt die der materiellen Ebene, jedoch ist alles in einen **nebligen Schleier** gehüllt. Manchmal hört man ein Flüstern oder sieht Schemen im erdrückenden Zwielicht, doch sonst ist alles gedämpft und still. Nur **Schatten** leben hier dauerhaft.

Die Rabenkönigin ist die Herrin des Schattenfell und sammelt Erinnerungen, Gefühle und Wissen von Sterblichen, welches sie wie Nahrung begehrt. Ihre Diener sind Schattenelfen und Schattenfeen, die sich ihr vor langer Zeit angeschlossen haben.

An zwei Stellen des Dungeons ist die materielle Ebene mit dem Schattenfell verschränkt:

- In der Kathedrale (C5-8) entstand durch ein Gemetzel an Unschuldigen ein dauerhafter Übergang, der heute von Rythal, einer von Schatten besessenen Paladinin, bewacht wird.
- Auf der anderen Seite des unterirdischen Meeres (E14a) leben die Schatten – Überreste des Seevolks, welches von Träumt-in-Dunkelheit vernichtet worden war – unter der Führung eines uralten grünen Schattendrachens. Sie führen einen Jahrhunderte währenden Krieg gegen Träumt-in-Dunkelheit um die Ruinen der Seestadt.



Anhang 1: Vorgeschichte und Zeitleiste

Am Anbeginn der Zeit

Der Krieg zwischen den **Erdgottheiten Ceris und Nethras** sowie den **Wassergottheiten Lera und Rivol** begann schon mit ihren Eltern, den Alten Göttern, von denen heute nur noch Sagen und Legenden erzählen. Die unersättliche **Ira** erschuf die erste sterbliche Rasse, die Erstgeborenen. Der zornige **Opochtli** schickte daraufhin eine gewaltige Flut über die junge Welt, um die Erstgeborenen zu vernichten und die Welt stattdessen seinen Schöpfungen zu schenken.



Ira sandte die Erstgeborenen nach **Almorana**, einem magischen Land unter den Bergen, um sie vor Opochtlis Flut zu schützen. Dann zerschlug sie Opochtlis Muschelfüllhorn, mit dem er das Wasser beschworen hatte. Opochtli trauerte um seine Schöpfung und zog sich in die Tiefen des Ozeans zurück, wo er bis heute schläft. Ira wurde im Krieg der Alten von Shyr, der Leere getötet.

Ihr Körper zerfiel zu Staub und hinterließ nur ihr Herz, ein gigantisches Juwel aus dem sagenhaften Molachit-Gestein. Um Iras Rückkehr zu verhindern, brachen Shyrs Diener, die **Windelfen**, das Molachitherz mit einem glockenhellen Gesang in zwei Teile. Aus den beiden Teilen entstanden **Ceris** und **Nethras**, die **Prinzen von Erde und Stein**.

Ceris ist der Schöpfer der Erde und Beschützer der Lebewesen, die in und von ihr leben. **Nethras** behütet die Geheimnisse des Steins. Bis heute verehren Menschen, Zwerge und andere Rassen Ceris als Schutzgott der Bergarbeiter:innen und Schatzsucher:innen. Nethras dagegen fürchten sie, der die Schätze der Berge vor ihnen verbirgt und Unheil in den Gruben verursacht.

Die Brüder nahmen ihre Hälften des Herzens und verbargen sie an tiefen Orten. Ceris brachte seine Hälfte nach Almorana, wo die Erstgeborenen vergeblich auf Ira warteten.

Aus Opochtlis Tränen und den Scherben des Muschelhorns entsprangen seine Kinder **Lera** und **Rivol**. Aus den Tränen der Trauer wurde **Lera**, die melancholische, aber auch gütige Herrin der Flüsse. Aus den Tränen des Zorns wurde **Rivol**, der unberechenbare König der Stürme und der tiefen See.

Ähnlich wie die Geschwister Ceris und Nethras rivalisieren auch Lera und Rivol miteinander. Doch ein Gedanke eint sie: die Feindschaft gegenüber den Prinzen der Erde und deren Mutter Ira. Sie wissen, dass Opochtli wieder erwacht, wenn Almorana endgültig zerstört worden ist (siehe E14). Darauf arbeiten sie hin, geduldig wie das Wasser.

Lera und Rivol ließen geheime Flüsse unter die Berge von Yar fließen, wo sie die Salze im Gestein lösten. Immer größer wurden die Kavernen, bis sich die Ströme schließlich zu Ceris' Edelsteinherz vorgegraben hatten. Doch dann entzweiten sich die Herrin der Flüsse und der König des Meeres, denn jeder wollte das Herz für sich haben.

Rivol war letztlich die Stärkere. Er entsandte **Träumt-in-Dunkelheit**, einen Aboleth und eine seiner mächtigsten Dienerinnen, um das Herz zu erobern, und verdrängte Leras Anhänger aus Almorana und den Höhlen darüber. Während der Aboleth gegen die Diener von Ceris kämpfte, gelang es Nethras das Herz zu erobern. Seither verteidigt **Ganistusch**, der Erddjinn, das Herz gegen alle Angriffe der Truppen von Träumt-in-Dunkelheit.

Ceris und Lera unternahmen eigene Versuche, wieder die Oberhand in Almorana zu gewinnen. Ceris ließ einen **Tempel** an der Oberfläche errichten, von dem aus seine Anhänger viele Expeditionen in die Tiefe unternahmen. Lera segnete eine **Quelle**, um durch ihr heiliges Wasser den Einfluss Rivols zurückzudrängen.

Doch der Tempel wurde zerstört, genauso wie Leras Schrein. Heute beherrschen Träumt-in-Dunkelheit und Ganistusch die Tiefen von Almorana und sind in einem ewigen Krieg gefangen. Jeder ist auf seinem Territorium stark, aber gleichzeitig unfähig, den Gegner dauerhaft zu besiegen.

Zeitleiste

Vor jeglicher menschlicher Zeitrechnung, als die Welt noch jung war, verfiel Almorana:

- Nach dem **Tode Iras** stritten **Ceris** und **Nethras** miteinander und vernachlässigten das Wohl der Erstgeborenen. Ceris kehrte nach Almorana zurück, wo er seine Hälfte des Edelsteinherzens verbarg.
- **Eferizande die Erstgeborene rebellierte** gegen Ceris und Nethras und wurde von ihnen mit dem Untod bestraft. Eferizande führte Krieg gegen Almorana und zerstörte nach und nach die Überbleibsel des einstigen Paradieses.
- Weil das Land wegen der Uneinigkeit der Erdprinzen immer unfruchtbarer wurde, **spalteten sich die Erstgeborenen** in das **Höhlenvolk** und das **Seevolk**.
- **Träumt-in-Dunkelheit**, der Aboleth, kam als **Unsterbliche Königin** in die Seestadt und übernahm dort die Herrschaft.
- **Erdknoten**, der Druide der Pilzmenschen, kam in die Unterwelt, um den **einzig verbleibenden Baum** Almoranas vor Eferizande und dem schädlichen Wasser von Träumt-in-Dunkelheit zu schützen.
- Träumt-in-Dunkelheit **zerstörte die Reste des Seevolks**, die als Schatten über das Meer gingen. Das Meer begann über das Ufer zu treten. Die Fischmenschen-Truppen des Aboleth töteten **Ulguthar** den Titanen, den mächtigsten Diener Iras.
- Die **Truppen von Nethras** unter Führung von **Ganistusch** dem Erddjinn **eroberten das Edelsteinherz** von Ceris' letzten Getreuen. Das Höhlenvolk floh in die oberen Höhlen.

Heute schreibt man das **Jahr 297** seit der Gründung des strahlenden Königreichs. In dieser Geschichtsschreibung geschahen die folgenden Ereignisse:

- **184: Ceris' Tempel** (O15/E1) wurde errichtet. Expeditionen erforschten die Höhlen darunter.
- **243: Lera** schuf die geheiligte **Wasserquelle** (O13/W-1) und ließ sie von einem Kreis von Druiden, Priesterinnen und Naiaden bewachen.
- **250:** Ganistuschs Truppen **zerstörten den Tempel des Ceris**.
- **272: Gnome** errichteten die Siedlung **Glimmerhügel** (E4-E6), um nach Edelsteinen zu schürfen.
- **292:** Leras **heilige Quelle** wurde von Dienern von Träumt-in-Dunkelheit **geschändet**, die Druiden, Priesterinnen und Naiaden getötet, vertrieben oder verderbt. Auf ihrem Kriegszug tötete die Fischmenschenarmee einen großen Teil des Froschmenschen-Stamms (W4).
- **293:** Die **Pilzmenschen** (E11) fielen unter den Einfluss des Aboleth und begannen, Rivol zu verehren.
- **294: Ghoule** vernichteten die Gnome von Glimmerhügel und nisteten sich in den tieferen Höhlen (E6-E9) ein.
- **295:**
  - Nach einem religiösen Schisma unter den Goblins aus den Bergen von Yar siedelte sich der **Wasserclan der Goblins** in der früheren Gnomsiedlung an.
  - Der zwergische Magier **Zaranthar** errichtete sein Labor (E10). Er bezauberte einen Purpurwurm und suchte in E12 erfolglos einen Zugang zum Edelsteinherz.
- **296:**
  - Die Hexe **Treibholz-Agnes** übernahm die Herrschaft über die Froschmenschen (W4).
  - **Zaranthar** wurde durch die Chaosmagie der Kathedrale der Schatten (C5) **verwandelt**.
  - **Melkree der Troll** machte sich zum Anführer der Wasserclan-Goblins (E5).
  - **Kwor der Rote** floh aus Bari Vulat und errichtete sein Labor (C4).
  - **Straasha** die Druidin und **Okhessiu** der Schlangenmensch zogen kurz nacheinander in den Wasserstrang und bekriegten sich (W1-W2).

Anhang 2: Zernavon

Zernavon, genannt „die Schöne“, ist die **Hauptstadt des Strahlenden Königreichs**. Sie ist die Heimat von Menschen, Zwerg:innen, Elf:innen, Halbling:innen, Gnom:innen und vieler weiterer Untertan:innen des Königs. Zernavon ist die reichste und prächtigste Stadt des Reiches. Für ihre Bewohner:innen ist sie der **Mittelpunkt der Zivilisation**, für Außenstehende ein Hort des Überflusses und der Korruption.

Der Himmel über Zernavon ist meist wolkenlos und Möwen treiben auf dem Meerwind, der an heißen Tagen Linderung bringt. Der **Hafen** ist an einer Bucht, in der mehreren Inseln liegen, auf denen die Villen und Paläste der Adligen errichtet wurden.

Das **Alte Quartier** ist das Viertel um den Königspalast. Es besteht aus hohen Gebäuden aus weißem Marmor, verziert mit Gravuren und kleinen Alkoven, in denen Statuetten von Heiligen stehen, denen das Volk Blütenblätter und Wein opfert. In den engen Straßen geht es stets geschäftig zu – tagsüber Händler:innen mit Eselskarren, eilende Bot:innen, Straßenmusiker:innen und Wäscher:innen, nachts Dieb:innen, Betrüger:innen, Schläger:innen und zwielichtige Gestalten.

Der **Königspalast** thront auf einem Hügel inmitten des Alten Quartiers. Der Palast besteht aus einem Stadtschloss mit zwei mächtigen Seitenflügeln und vier Etagen, die insgesamt über 100 Zimmer und Säle beinhalten. Er ist aus weißem Stein mit goldenen Adern errichtet, die die Sonne reflektieren und ihm den Namen „Strahlender Palast“ einbrachten.

Um den Palast gibt es **konzentrische Ringe mit bewachten Toren**: zuerst ein eiserner Zaun um die königlichen Gärten, dann eine äußere Mauer, hinter der die Wohngebäude der Bediensteten liegen, und zuletzt eine innere Mauer um den Palast selbst. Der innerste Ring ist mit einem **Antimagischen Feld** sowie mit dem Zauber **Erdbindung** geschützt. Im innersten Ring kann nur von denen Magie gewirkt werden, die ein königliches Amulett tragen.

König Dolfan (Adeliger)

Mensch, männlich

- Blasse Haut, graues Haar, trägt schwer an seiner Verantwortung, gebeugt und kraftlos, hustet.
- Herrscher des Strahlenden Königreichs.
- Er will die zerstrittenen Adelshäuser des Königreichs zusammenhalten. Assandretta muss diese Aufgabe nach seinem Tod übernehmen, sonst droht das Reich zu zerbrechen.
- Liebt Assandretta und ihren freien Geist, aber muss sie dazu zwingen, ihrer Rolle gerecht zu werden.

Graf Koronis (Adeliger)

Mensch, männlich

- Grauer Spitzbart, affektiert, vorgetäuschte Hilfsbereitschaft, richtet ständig seine Kleidung.
- Sekretär des Königs.
- Ambitioniert. Wenn die Prinzessin zurückkehrt, wird Koronis versuchen, möglichst viel von dem Ruhm für sich zu ernten. Man sollte z.B. Assandrettas Leichnam nicht aus den Augen lassen, ehe man sie dem König präsentieren konnte.
- Schätzt den König, aber bringt sich schon für die Zeit nach dessen Ableben in Position.

Baron Akamar II. von Sanday (Vampir)

Vampir, männlich

- Lange schwarze Locken, arrogant, lächelt nie.
- Trägt stets bestickte Seidenwesten, Lederhosen und Samthandschuhe. Hält sich ausschließlich im Palast auf und nur in fensterlosen Räumen.
- Sanday ist eine der wohlhabendsten Provinzen des Reichs und Vampire sind ihre heimlichen Herrscher. Akamar ist ihr Oberhaupt und hält sich seit einigen Monaten am Hof in Zernavon auf, wo er großen Einfluss hat. Kurz nach seiner Ankunft begann die rätselhafte „Krankheit“ Dolfans. Aus „Sorge um den Monarchen“ entschied sich Akamar weiter an der Seite seines Königs in Zernavon zu bleiben.
- Hissam III. ist seine Brut und Akamar spürt, wenn Hissam etwas zustößt. Es war Hissams Idee, Prinzessin Assandretta zu suchen. Akamar wird alles dafür tun, um Hissams und seine Identität geheimzuhalten, und ist dabei absolut skrupellos.
- Akamar will Assandretta als Vampirin wiedererwecken und mit Hissam verheiraten. So soll das Strahlende Königreich unter Sandays Kontrolle gelangen und ein Königreich der Nacht werden.

Kehrt man mit Assandrettas Leichnam nach Zernavon zurück, muss man damit zuerst bis zum Palast kommen, ohne Aufsehen zu erwecken. Transportiert man den Leichnam offen, gibt es einen gewaltigen Aufruhr, der zuerst Schaulustige (tagsüber) oder Glücksritter:innen (nachts), später auch Stadtwachen anzieht. Die **Wachen** an den drei Toren des Palastes werden skeptisch und zurückweisend sein, können aber mit den richigen Argumenten überzeugt werden, die SCs hereinzulassen.

Im Palast wird man zunächst von **Graf Koronis** empfangen, der die Gruppe in die Kapelle führt. Er wird versuchen, die Gruppe in ein Gästezimmer zu lotsen und vom Leichnam zu trennen, um sich danach selbst als Retter Assandrettas aufzuspielen. Nach wenigen Minuten kommen weitere Personen, insbesondere Matronin Bernhilda, die Hohepriesterin, die den Leichnam inspizieren und Assandretta wiederbeleben soll.

Nach der Auferstehung der Thronerbin kann die Gruppe noch in mehrere **Veranstaltungen** verwickelt werden, wenn Graf Koronis sie nicht verdrängen konnte. Sie bekommen dafür natürlich angemessene (heißt: völlig übertriebene) Kleidung von der Hofschneiderin Faudrice.

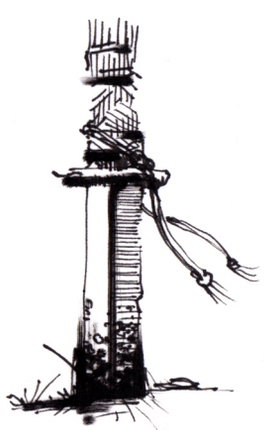
- Die **Präsentation von Assandretta** auf dem zentralen Balkon des Palastes vor dem jubelnden Volk Zernavons. Assandretta ist noch geschwächt, aber ihr Vater drängt darauf. Die Prinzessin ist ein Profi und gibt der ekstatischen Masse eine kurze Show ihres alten, draufgängerischen Selbst. Die SCs werden ebenfalls als Held:innen zur Schau gestellt.
- Ein **feiner Abendball bei Hofe**. Es gibt teure, zweifelhaft schmeckende Speisen, laute Musik und Tanz. Die SCs sind umgeben von Höflingen, die kurz etwas von den Heldentaten der Gruppe hören wollen, aber sich schnell gelangweilt abwenden, sobald es schmutzig wird. Assandretta ist umgeben von einer Traube von Bewunderern. Sie kann sich nur für zwei Minuten loseisen, um sich persönlich bei den SCs zu bedanken (und vielleicht ihren größten Fan auf die Wange zu küssen). Dabei wirkt sie bedrückt – aufgrund ihrer Schuld gegenüber ihren gefallenen Gefährt:innen und weil sie sich bei Hofe fremd fühlt.
- Eine **Audienz mit dem König** in einem kleinen Salon bei Tee. Dolfan schickt dafür seinen ganzen Hofstaat vor die Tür, auch den sichtbar widerwilligen Graf Koronis. Dolfan zeigt sich als dankbarer Vater, der unter der Last der Sorgen – um das Königreich und um seine Tochter – fast zusammenbricht. Die Schwächung durch seine „Krankheit“ ist deutlich; nach kaum zehn Minuten gehen ihm die Kräfte aus. Am Ende ruft er Koronis wieder herein und lässt ihn die Belohnungen organisieren.
- Ein **Feiertag in Zernavon** mit riesigem Volksfest. Überall sind Musikant:innen und Gaukler:innen, es wird getanzt, gesungen und getrunken. Neue Flugschriften über Assandrettas Heimkehr zirkulieren. **Frag die Spielenden, wie die Geschichte darauf dargestellt wird.**
- **Nach ihrer Genesung zieht Assandretta auf ihr letztes Abenteuer**, um die Leichen ihrer Gefährt:innen aus den Höhlen unter den Bergen von Yar zu retten. Sie wird begleitet von der königlichen Garde, der König lässt sie sorgenvoll ziehen.

Belohnungen

Wer Assandretta lebendig oder tot nach Zernavon zurückbringt, erhält ein kleines **Lehen** (eine kleine Ortschaft und ein paar Hektar Land) aus dem königlichen Besitz sowie eine **Leibrente** von 500 GM pro Jahr und wird zum direkten **Vasallen bzw. Vasallin** des Königs. **Bitte die Spielenden, ihr Lehen zu beschreiben.**

Darüber hinaus darf sich jeder SC noch eine der folgenden **Belohnungen** (oder etwas vergleichbares) wünschen:

- ein erblicher Adelstitel,
- 20.000 Goldmünzen,
- ein seltener oder sehr seltener magischer Gegenstand,
- ein zeremonieller Posten bei Hofe, oder
- eine günstige Heiratspartie.



Anhang 3: Die Träne von Ceris

Die Träne von Ceris reagiert auf die folgenden **Schlüsselwörter**, wenn man sie in der Hand hält. Eine sanfte Stimme spricht leise den Text, hörbar in 1,5 m Umkreis, während im Edelstein schimmernd für einige Sekunden ein Bild erscheint.

Ceris

„Ceris ist mein Schöpfer, der Prinz von Erde und Stein. Er ist der Schöpfer der Erde und beschützt die Lebewesen, die in und von ihr lebten. Er trägt das Erbe seiner Mutter fort, die Welt den Abkömmlingen der Erstgeborenen zu überlassen."

Bild: Ein muskulöser, junger Mann mit stoischer Miene und gütigem Blick, ein Arm auf eine Spitzhacke gestützt. Der andere Arm ist ausgestreckt, in der Hand glitzert ein Diamant.

Nethras

„Nethras ist der Bruder von Ceris, eifersüchtig und ihm doch gleich. Er behütet die Geheimnisse des Steins, bewahrt ihre Rätsel und ihre Undurchdringlichkeit. Ohne sein Werk wäre der Stein nicht das, was er ist."

Bild: Ein kräftiger Mann mit langen dunklen Haaren und Bart, drückt mit beiden Händen beschützend einen Stein an sich.

Lera

„Aus Tränen der Trauer entstand Lera, die melancholische Herrin der Flüsse. Ihr Wasser speist das Land und macht es fruchtbar. Mit ihrem Bruder eint sie der Hass auf die Prinzen der Erde, doch sie und er sind sich ebenfalls Feind."

Bild: Eine zierliche Frau in einem blau-grünen Kleid, ihre Augen voll Trauer.

Rivol

„Aus Tränen des Zorns wurde Rivol, der unberechenbare König der Stürme und der salzigen See. Die Menschen fürchten ihn und seine Launen. Wie seine Schwester hasst auch er Ceris und Nethras."

Bild: Ein Mann mit zerzaustem Haar und wildem Bart in einem einfachen Lendenschurz, sturmumtost.

Almorana

„Ein magisches Land, ein sicherer Ort tief unter der Erde, das das Wasser der großen Flut nicht erreichte. Hier fanden die Erstgeborenen Unterschlupf und hier verbarg Ceris seine Hälfte des Herzens. Er trug den Erstgeborenen auf, sie zu schützen und zu bewahren. Doch Nethras hinterging ihn – das Land verfiel und das Herz war verloren."

Bild: Ein fruchtbares Land tief unter der Erde im roten Licht eines mächtigen Kristalls. Schemenhafte Humanoide bearbeiten üppige Felder von Weizen und Gerste.

Ira

„Die unersättliche Ira erschuf die Erstgeborenen. Der zornige Opochtli schickte daraufhin eine gewaltige Flut über die junge Welt, um die Erstgeborenen zu vernichten und die Welt stattdessen seinen Schöpfungen zu schenken. Ira sandte die Erstgeborenen ins magische Land Almorana, wo sie sicher vor Opochtlis Flut sein sollten. Dann zerschlug sie Opochtlis Muschelhorn, mit dem er das Wasser beschworen hatte. Ira aber wurde im Krieg der Alten Götter von Shyr getötet. Ihr Körper zerfiel zu Staub und hinterließ nur ihr Herz, einen gigantischen Edelstein aus dem sagenhaften Molachit-Gestein."

Bild: Eine Frau mit weisen, mütterlichen Zügen formt eine menschliche Figur aus Ton.

Opochtli

„Als Ira die sterblichen Erstgeborenen schuf, schickte Opochtli eine gewaltige Flut über die junge Welt, die er lieber seinen Schöpfungen schenken wollte. Als Ira sein magisches Muschelfüllhorn, die Quelle seiner Macht, zerschlug, trauerte Opochtli um seine Schöpfung und zog sich in die Tiefen des Ozeans zurück. Aus Opochtlis Tränen und den Scherben des Muschelhorns entsprangen seine Kinder."

Bild: Ein großer Mann mit blauer Haut, auf der Muscheln wachsen, grünem Haar und langem, schwarzem Haar. In einer Hand trägt er einen Dreizack, in der anderen ein Füllhorn aus Perlmutt.

Shyr/Windelfen

„Shyr sandte ihre Diener, die Windelfen, aus, um Iras Herz nach ihrem Tod ein für allemal zu vernichten. Sie sangen ein Zauberlied, das das Molachitherz in zwei Teile bersten ließ. Aus den beiden Teilen entstanden Ceris und Nethras, die Prinzen von Erde und Stein. Die Brüder nahmen ihre Hälften des Herzens und verbargen sie an tiefen Orten."

Bild: Auf einem Berggipfel singen Elfen mit blauen Umhängen, die im Sturm flattern. Ein gewaltiger roter Edelstein vor ihnen ist in zwei Teile zerborsten. Blitze zucken aus schwarzen Donnerwolken am Himmel.

Erstgeborene

„Die Erstgeborenen waren die Schöpfung Iras, der Erdmutter, die sie behütete und ernährte. Ira verbarg sie in Almorana, als die große Flut das Land unbewohnbar machte. Nach Iras Tod waren ihre Söhne Ceris und Nethras für das Wohlergehen der Erstgeborenen verantwortlich, doch sie zerstritten sich."

Bild: Eine humanoide Gestalt, die keinem Volk zugeordnet werden kann. Menschen werden Ähnlichkeiten zu Menschen entdecken, Zwerge zu Zwergen usw.

Seevolk/Seestadt

„Die Erstgeborenen errichteten die prächtige Seestadt noch zu Zeiten Iras. Nach Iras Tod kamen ihre Kinder nach Almorana, doch Ceris und Nethras stritten und vernachlässigten das Wohl der Erstgeborenen. Als die Felder immer weniger abwarfen, teilten sich die Erstgeborenen in das Seevolk und das Höhlenvolk."

Bild: Eine prachtvolle Stadt am Ufer eines leuchtenden Meeres, tief unter der Erde. Hohe Türme, Säulen und Bögen schmücken die Paläste, zwischen denen schemenhafte Humanoide flanieren.

Höhlenvolk

„Als sich die Erstgeborenen aufteilten, verblieb das Höhlenvolk im Herzen von Almorana, um ihre alte Heimat zu bewahren. Doch ohne den Segen von Ira verdorrten die Felder und das Volk schwand dahin. Als das Herz fiel, verließen die letzten Überlebenden Almorana, um sich eine neue Heimat zu suchen."

Bild: Ein abgemagerter Humanoider mit unklarer Gestalt (s. Erstgeborene) kniet auf einem kargen Feld inmitten verdorrter Getreidehalme. Ein violett schimmernder Edelstein in der Höhlendecke hüllt alles in ein düsteres Licht.

Der Große Baum

„Der Große Baum ist das lebende Erbe Almoranas. Er träumt einen jahrhundertelangen Traum vom alten Glanz seiner Heimat und bewahrt sie damit. Stirbt der Baum, ist das endgültige Ende von Almorana gekommen."

Bild: Ein gewaltiger Baum mit menschengroßen Blättern steht inmitten eines Mangrovenwaldes. Sein uralter Stamm ist so dick, dass ihn zehn Menschen, die sich an den Händen fassen, nicht umschlingen könnten.

Die schwarze Pyramide

„In der schwarzen Pyramide versammelten sich die Erstgeborenen um den Altar zum Lobpreis von Ira. Einst ein Ort der Anbetung wurde es später ein Ort der Strafe."

Bild: Eine schwarze, steile Stufenpyramide in einer zerbrochenen Landschaft im violetten Schein eines schimmernden Edelsteins. Wind bläst schwarzen Staub um die massiven Steinquader.

Die Edelsteinquelle

„Das zweite Geschenk Iras an ihre Kinder, die sich an den Schätzen und der Schönheit der Erde erfreuen sollten."

Bild: Ein Amphitheater gesäumt von umgestürzten Marmorsäulen. In seiner Mitte sprudelt Wasser aus einer Quelle inmitten eines mit schwarzem Basalt umrandeten Beckens. Edelsteine aller möglicher Farben glitzern im Wasser.

Anhang 4: Wichtige und wandernde NSCs

Hissam III., Baronet von Sanday

Hissam **(Vampir)** ist der Inbegriff des **dekadenten Kleinadligen**, der sich nicht um Verpflichtungen schert und nur seinen Launen folgt. Im Strahlenden Königreich die Macht zu übernehmen, würde ihm gefallen, aber er ist bei weitem nicht so gerissen und zielstrebig wie sein Schöpfer Akamar (s. Anhang 2).

Hissam betreibt die Suche – wie alles im Leben – ohne den nötigen Ernst. Er hat **drei seiner Vampirkinder** mitgenommen, mit denen er eine Mischung aus aufregender Expedition, keifender Zänkerei und ausschweifender Sexorgie veranstaltet. Die Truppe mäandert ziellos umher, da Hissam keinen Orientierungssinn hat, aber immer die Richtung bestimmen will. Außerdem reisen sie sehr langsam, weil sie bei jeder Pause ein prunkvolles Zelt voller Schnickschnack auf- und danach wieder abbauen und Kissen mit ihrer Graberde herumschleppen.

Seine drei Kinder **(Vampirbrut)** sind:



Rodrigo ist ein unverschämt gut aussehender Muskelberg, der aber ständig Hunger hat und die Gäste essen will. **(123 TP)**



Katharina ist eine feurige, kleine Fechterin und Musikerin in freizügiger Kleidung, die mit Gästen flirtet, um die anderen Vampire eifersüchtig zu machen. **(Unglaubliches Ausweichen)**



Mondenglanz ist ein Elf unbekannten Geschlechts, der sich kryptisch ausdrückt und überdramatisch mit Selbstmord droht, wenn er nicht bekommt, was er will. **(41 TP, Befehl 3x/ Tag)**

Diese drei wetteifern konstant um Hissams Gunst. Alle zusammen befinden sich in einer ständig wechselnden Viereckbeziehung voller Psychodrama, Liebe, Hass und Sex.

Hissam III., Baronet von Sanday (Vampir)

Vampir, männlich

- Dunkelhäutig, lockige Haare, sieht gut aus und weiß es, lächelt überlegen, hält sich für schlauer als er ist.
- Trägt Pluderhosen und ein rotes Seidenhemd, das bis zum Bauchnabel offen ist, und eine bestickte Weste.
- Auf der Suche nach Assandretta, um sie mit Hilfe seines Schöpfers Akamar als Vampirin wiederzuerwecken und dann zu heiraten.
- Handelt im Auftrag von Akamar, den er gleichzeitig verehrt und hasst. Ist insgeheim ein Fan von Assandretta und hat eine Kiste mit allen Flugschriften ihrer Heldentaten dabei.



Treffen die SCs diese Reisegruppe an, freut sich Hissam, endlich mal wieder zivilisierte Gesellschaft zu haben. Allerdings lässt diese Freude schnell nach – hält man ihn nicht konstant bei Laune, zögert Hissam nicht, die Gruppenmitglieder einzeln seiner hungrigen Brut zum Fraß vorzuwerfen.

Im Gespräch mit Hissam würfelt die SL in regelmäßigen Abständen zweimal 1W6: einmal für Information, einmal für Eskalation.

- Am Ende jedes Gesprächsabschnitts würfelt sein:e Gesprächspartner:in eine AUFTRETEN-Probe. Die Schwierigkeit ist zunächst 10 und steigt in jeder weiteren Gesprächsphase um 2. Scheitert die Probe, ist Hissam gelangweilt.
- Solange Hissam noch nicht gelangweilt ist, wird er seine Kinder zur Ordnung rufen, wenn sie zu sehr über die Stränge schlagen. Ist er gelangweilt, lässt er ihnen freie Hand und erfreut sich am Spektakel.
- Trifft man die Vampire noch in Carfang an, entfällt der Wurf auf der Informationstabelle und es wird nur für Eskalation gewürfelt.

1W6	Information	Eskalation
1	In der riesigen Höhle lauert auf einer Felsnase (E8-2) in der Mitte ein Monster mit riesigen Tentakeln.	Zwei von Rodrigo, Katharina und Mondenglanz haben ein dramatisches Wortgefecht. Am Ende fauchen sie sich offen an (50%) oder haben Sex (50%).
2	In einer gewaltige Sumpfhöhle mit einem leuchtenden Nebel leben kleine Pilzwesen, die einen ihrem Schimmelgott opfern wollen (E7a).	Katharina möchte ein Musikantenduell mit einem SC anfangen. Wer verliert, muss dem anderen einen Wunsch erfüllen. Ihr Wunsch ist Sex.
3	Die Vampire haben Fischmenschen befragt, die von einer Stadt in der Tiefe erzählt haben, wo sie ihrer Königin dienen.	Katharina flirtet mit dem Charakter mit der höchsten CHA. Ein anderer Vampir (zufällig bestimmt) reagiert höchst eifersüchtig.
4	Sie haben einen Stamm von Pilzmenschen getroffen (E8-9) und der erzählte von einem anderen Stamm, der noch tiefer leben soll (E11).	Mondenglanz orakelt romantisch über verschwundene Prinzessinen, steigert sich in einen Taumel der Emotionen und droht mit Selbstmord, falls ihn niemand beachtet und bedauert.
5	Die beiden Echsenmenschen sind degenerierte Drogensüchtige (E9-4).	Mondenglanz lügt, jemand hätte seinen Anhänger gestohlen. Rodrigo verlangt von den SCs prahlerisch dessen Herausgabe.
6	Das Wasser des leuchtenden Stroms trägt einen übernatürlichen Fluch in sich.	Rodrigo bekommt furchtbaren Hunger und möchte einen SC austrinken.



COMING SOON!

#2: Der Tempel des Ceris

Mit:

- Gesamtübersichten des Megadungeons

- Zwei Leveln des Tempels (E0-E1)

- Zwei Leveln der Kalkhöhlen (E2-E3)

- Zwei Leveln des Käferbaus (E1a-E2a)

Neues aus den Tiefen von Erde & Wasser

Erfahre, wenn neue Hefte erscheinen, erhalte Einblicke in die Entstehung des Megadungeons und entdecke bisher unveröffentlichte Inhalte.

Melde dich für **E-Mail-Updates** an. Sie kommen, wann immer sie nötig sind – kein Spam, keine regelmäßigen Pflichtmeldungen.

Einfach E-Mail an erdeundwasser@daniel-lambach.de oder über den QR-Code. Schreib gerne rein, wie du auf Erde & Wasser aufmerksam geworden bist!

Erde und Wasser

Rettet die Prinzessin!
Findet die Edelsteinquelle!
Beendet einen Krieg vom Anbeginn der Zeit!

Prinzessin Assandretta, Thronerbin des Strahlenden Königreichs und berühmte Abenteurerin, ist verschwunden! Der schwer kranke König hat eine gewaltige Belohnung für diejenigen ausgesetzt, die seine Tochter wiederfinden. Tausende sind auf der Suche nach ihr!
Doch Ihr wisst, wo sie sein muss.

Die Prinzessin war mit ihren treuen Gefährt:innen in das entlegene Dorf Carfang gereist, um in den Bergen von Yar nach der sagenumwobenen Edelsteinquelle zu suchen, wo Juwelen aus dem blanken Fels sprudeln. Dort verliert sich ihre Spur.

Folgt der Prinzessin in die tiefen Höhlen unter den Bergen!
Schon bald wird klar, dass diese Höhlen der Schauplatz eines Krieges sind, der seit Anbeginn der Zeit tobt...

Ein Megadungeon für eine D&D 5E2014-Kampagne für die Stufen 1-10.

- → **38 Level mit über 350 Räumen**
- → **Pointcrawls mit über 100 Locations**
- → **Viele Geschichten in einer großen Sandbox**

In dieser Ausgabe beginnt das epische Abenteuer:

- Der Einstieg und Hintergrundinformationen
- Das Dorf Carfang
- Ein Pointcrawl mit 22 Locations in den Bergen von Yar

HUMAN MADE