

Dragoras Dungeon

Dragora's Dungeon

Harley Stroh 2014, für 5 Charaktere der Stufe 1

Harley Stroh 2008 für DnD 4

heja: 2 Sessions a 4 Stunden

2026-04-07

Dragora.odt

Pen and Paper Erfahrung?

DCC Erfahrung? (altes DnD/OSR?)

DCC

- ich würfle offen, Tod ist eure Verantwortung (**Stufe 0** Charaktere)
- DnD ähnlich (Attribut w20 + Modifikator), komische Würfel
- Charaktere der Stufe 4
- **Fertigkeiten:** sagt mir euren Beruf & Volk wenn ihr etwas Spezielles tut
- nutzt jeden Gegenstand, Tiere und jeden Trick der euch einfällt
- sagt möglich spezifisch was und wie ihr etwas tun wollt: **suchen! wo? wie?**
- **Glück verbrennen:** immer wenn ihr w20 würfelt, regeneriert nur bei Dieb & Hobbit
- **Krieger & Zwerg: Heldenwürfel, Krieger: 19-20 Krit., Zwerg: Schildstoß**
- **Zauber: würfeln, extrem starker Effekt für hohe Zahlen**
- **Zauberduell: Initiative geändert & Gegenzauber**
- **Kleriker: Hände auflegen, Untote vertreiben, Ungnade**
- **Zauberer & Elf: Verderbnis, Blutmagie: Attribute verbrennen**
- **Dieb: regeneriert Glück, Hinterhalt ist immer Krit., Spezialfähigkeiten**
- **Hobbit: 2 Angriffe mit w16, regeneriert Glück, kann Glück 1:2 an andere geben**
- **Tod: 0 HP für Stufe = 4 Runden**
- **Schwarzes Lotusöl:** +w10 für w4 Stunden, danach -w6
- **Wurfhaken und Seil** für Dieb

dieses Abenteuer

für erfahrene Spieler, seid mutig und schlau

Ein längeres Abenteuer, dass aber sauber in 2 sehr verschiedene Teile zerfällt:

Der Weg nach Parhok

Im 1. Teil geht es darum sich durch einen unterirdischen Weg voller Fallen und Gefahren zu kämpfen um schließlich zu einer fast vergessenen Stadt voller Schätze zu kommen. (linear)

Die Drachenkriegerin

Im 2. Teil gilt es sich in dieser Stadt zu orientieren, evtl. Verbündete zu finden und sich im Zentrum der Macht den mächtigen Endgegnern zu stellen. Vielleicht schafft ihr es sogar die Schätze zu plündern.

Eike, Graf, Götz, Helme, Leif, Leo, Wulf, Odo, Remko, Wigald, Almar, Hagbert, Fedder, Leif, Farulf, Jelto, Radbod, Dolf, Otmar, Berno, Holm, Ebbo, Durs, Alf, Yvo, Ole

Svea, Wala, Sine, Minka, Jette, Malu, Kari, Hilma, Inga, Gesa, Guntrud, Reina, Iva, Gotlinde, Hede, Sanna, Evke, Mena, Ulla, Ida, Ada

Name, Gesinnung, Charaktere vorstellen

Szenen & Orte nach Geschoss

- A Der Anschlag
- B Die Plaza
- 1-1 In der Klamm
- 1-1A Geröll und Ruinen (Gang nach Westen)
- 1-1B Die zerbrochenen Tore von Parhok (Gang nach Osten)
- 1-1C Der Boden der Kluft
- 1-3 Den reißenden Fluss entlang
- 1-2 Die Terrassen
- 1-3A Der Teufel an der Brücke
- 1-4 Wurmportal
- 1-4A Der Tod wartet geduldig
- 2-1 Das versunkene Portal
- 2-1A Schlangenschrein
- 2-1B Ranken
- 2-1C Treibsand
- 2-2 Zerbrochenes Aquädukt
- 2-2A Felsgrotte
- 2-3 Schlangengrube
- 2-4 Kobraschrein des Serbok
- 2-5 Über der Stadt

Ende & Anfang

- 3-1 Das Monument der Tiamat
- 3-2 Die Königsmacher Plaza
- 3-3 Der Turm der Schwarzmeister
- 3-4 Die schwarze Kuhle

todo:

* zu viele Drakoniden (Giant Bat, Giant Rat, Rat Swarm)

* schwache magische Waffen hinzufügen: **1 Heiltrank w8, Drachenzahndolch +1 w4+1**

* immer auf Schlüssel-Seite runter klettern

übersetzt:

| | | | |
|-----------------------|---------------------------|--------------------|----------------|
| Mouringlar | Mushussu | Baphotet Kor | Tiamat |
| Ordo Thraxus | Ordo Tiamat | Signifier | Zeichenträger |
| Phammut the Imp | Phammut der Schwarzkobold | Bristleback Spider | Borstenspinne |
| Needledrake swarm | Nadeldrachling Schwarm | Giant Hunting Bats | Raubdrakoniden |
| Guardian Drakes | Drakonidenwächter | | |
| Feral Guardian Drakes | Wilde Drakoniden | | |
| Mad Wraith | Wahnsinniger Beschwörer | | |

Die Häuser

sprechen altmodische Variante der Gemeinsprache, territorial untereinander verfeindet und immer kurz vor Ausbruch von Kämpfen (**Blutfehde**)
Mushussu, Avatar des Tiamat mit menschlicher Konkubine herrscht erst seit kurzem beide residieren im Tempel des Tiamat (Pyramide), dort gibt es ein Portal

Zamosch (500)

75 Hastati, 35 Zeichenträger, 25 Drakonidenwächter, 3 Älteste
(**Zamander, Ismene, Calderon**)

diplomatisch, agnostisch, egoistisch, durchsuchen alte Ruinen und Schriften, suchen Verbündete, Mushussu ist momentan einer davon, im Aufstieg begriffen

rote Robe mit silbernem Schädel auf Buch

Reaktion: abwarten, dann Delegation: 10 Hastati, 3 Zeichenträger, 3 Drakonidenwächter: Einladung zu Verhandlungen

Tyrax (500)

150 Hastati, 30 Schattenkrieger, 15 Zenturionen, **Quabil der Schwarze**
weniger diplomatisch, beten heimlich **Serbok** an, feige/listig/heimlich, Attentäter, schwarze Kutten

Kurzschwert umschlungen von Schlange auf dunkelgrünem Grund

Reaktion: abwarten, dann Überfall: 10 Hastati, 2 Schattenkrieger, 1 Zenturio

Vedrius (600)

100 Hastati, 75 Legionäre, 25 Zenturionen, **Domastus**
kriegerisch, glauben an Tiamat und Mushussu, Loyalisten, polierte Bronzerüstung

Schild mit feuerspeiendem Drachen auf gelbem Grund

Reaktion: patrouilliert, sofortiger Zugriff 7 Legionäre, 3 Zenturionen: bedingungslose Kapitulation! Zauberer und Elfen werden geopfert, Krieger müssen Waffenprobe ablegen

Beispiel NSCs

Gathol, Kalu, Rhul, Vand & Rika

Frau mit 2 Kindern: Leniqua mit Eumar & Guhic, sitzen am Tisch und essen (Bokrug ist im HQ)
Sindri ist auf dem Weg zur Arbeit (Pilzgarten)

Eumar (neugierig) sucht Artefakte

Drunir (jung, autoritär) & Iblis (älter, beschwichtigend, will keinen Ärger) sind Wachen

Manus (autoritär, geschäftig, bürokratisch) leitet Patrouille



Namen

| | | | | | | | | | |
|-------------|------------|------------|------------|------------|------------|-----------|-----------|-------------|-----------|
| Aelia | Aeliana | Agrippina | Albana | Antonia | Aquila | Augusta | Aurelia | Balbina | Blandina |
| Adompha | Alagrada | Abelnie | Akivascha | Anana | Argosa | Ariadne | Avalonia | Aieodhiea | Bunda |
| Caecilia | Caelia | Caesonia | Calpurnia | Camilia | Caracella | Cassia | Celsa | Cluelia | Cornelia |
| Cuschara | Decima | Dimitilla | Drusa | Ebanuse | Fabia | Fausta | Flaminia | Flavia | Florianna |
| Fulvia | Dwalka | Galla | Glauca | Gratiana | Gelka | Helvia | Hilaria | Hortensia | Iovita |
| Iqqua | Ischgadona | Junia | Kalu | Laelia | Laurentia | Livia | Longina | Lucia | Lucilla |
| Lucretia | Liennraie | Loischa | Leniqua | Marcella | Marcia | Mariana | Maxima | Nerva | Nona |
| Matai | Marentina | Modeca | Ovidia | Quanga | Rika | Paulina | Pompeia | Pomponia | Prisca |
| Quitina | Pergamoie | Philisia | Roska | Rufina | Saturnia | Sabina | Septima | Severina | Silvina |
| Rubalsa | Salome | Satampra | Tasarith | Tacita | Tertia | Sindri | Thraa | Vala | Ulassa |
| Vallardine | Vixila | Tortha | Yachpina | Zotulla | | | | | |
| Absalom | Akurion | Abathon | Agzan | Alveric | Ahriman | Arwur | Afgorkon | Amalric | Angarth |
| Atzul | Alcemides | Anuk | Angquasch | Beloso | Anector | Aram | Aphelis | Bokrug | Anurad |
| Ariston | Argaphrax | Athelstan | Astreas | Chand | Argelichus | Camballio | Athel | Chuu | Carmac |
| Atost-rad | Cikranosch | Azgelasgus | Caschius | Dejah | Baithorion | Cathfietz | Domnos | Biepeld | Cerngoth |
| Baschan | Eibon | Calidarius | Cientrom | Becar | Emumen | Caliph | Cobart | Brietoro | Eumar |
| Cardoxicus | Constius | Carthoris | Fithos | Chongrilar | Cormoris | Chemnis | Galan | Dagozai | Cromlek |
| Chiron | Gazal | Darundar | Chorodzon | Gebal | Dweb | Drunir | Chrieseis | Glosoli | Dwerulas |
| Dugar | Djebel | Gobir | Evadare | Goromé | Ebbonlie | Faraad | Enion | Grox | Eibur |
| Ganelon | Erohje | Guhic | Erasmus | Ghor | Friex | Gurko | Galendil | Gondelor | Ganebon |
| Gwien | Habrutisch | Gug | Gathol | Hum | Hadrathus | Harnam | Iblix | Hasthar | Hoaraph |
| Gonlex | Hekkador | Istrobian | Gothan | Ischiros | Jadawin | Haade | Jargo | Ildar | Japthon |
| Haalor | Kadabru | Iminix | Jeddak | Hadrubar | Iomagoth | Kaderon | Hoje | Kordofa | Iquanux |
| Kalikalides | Horphe | Krug | Kerkadel | Hruengar | Kuruz | Izdrel | Khavran | Ilarne | Jaspondar |
| Kischtu | Loford | Khumban | Kothar | Ispazar | Krallides | Kajak | Manus | Maal | Kulan |
| Kerim | Mnar | Markanos | Lambichus | Krieth | Naat | Lulch | Kuruz | Nargis | Mewick |
| Loden | Lirazel | Narl | Mhu | Maldivius | Loigor | Narthos | Matsognir | Lobon | Nehic |
| Nambaloth | Minoc | Mandilip | Niemm | Narub | Mocair | Obexah | Nichiddor | Morgh | Memphor |
| Og | Nimed | Mors | Mhu | Olgerd | Ningorus | Narthos | Mikaded | Ollub | Norovus |
| Nerelon | Mindus | Oth | Okar | Noureddin | Peschauri | Olluthie | Oberon | Mornoth | Pnoth |
| Orastes | Oggon | Murcot | Oriex | Ominor | Nacaal | Rafex | Palambron | Ommum | Namirra |
| Ompallios | Nimer | Rintrak | Pharnoc | Orillibus | Niv | Rokol | Phenquor | Pallantides | Nouph |
| Romm | Pallensus | Omthal | Polarion | Opphus | Parth | Prospero | Ouphaloc | Sakumbe | Quilian |
| Publio | Phlesco | Schull | Rom | Rannok | Pithaim | Sipril | Rolff | Pomernar | Soinogh |
| Sarnath | Sabdon | Puthuum | Sorar | Scarabus | Quosmor | Storbon | Schang | Scaviolus | Rakeban |
| Siebaros | Segov | Sigur | Raieat-hin | Taramus | Somiator | Simban | Rhul | Taran-isch | Sotar |
| Skafloc | Salensus | Tars | Talu | Smelroth | Selestor | Thankarol | Snisch | Tilen | Thasaidon |
| Sotar | Skel'danu | Tewak | Theotomo | Tabernai | Slioma | Thaug | Thulan | Tamasch | Siethaz |
| Thulsa | Tarascus | Tarkas | Tinarath | Tsanth | Tardos | Tharmas | Tith | Tspo | Thekk |
| Thoris | Tor | Tutothmes | Theseus | Threl | Turlogh | Uldor | Thiel | Thuloneah | Uccastrog |
| Urizen | Thremnim | Thiellu | Ummaos | Thulan | Tilutan | Unggo | Valbroso | Thuvan | Urukusch |
| Tiglari | Vandacia | Usk | Vathek | Tirouv | Vandie | Vand | Vizi | Tonunt | Vurmisch |
| Vannax | Vieldabec | Votalp | Vetch | Volphotux | Tredegar | Xicarph | Vladisavn | Waxenesi | Turmus |
| Xorex | Vulpanomi | Wikapaug | Ujuk | Yandro | Xixthur | Xaltotun | Valannus | Jasmina | Yar |
| Xergal | Valerius | Yedhim | Jhoundeh | Zapranoth | Vanator | Zdim | Yoros | Zelthura | Zenobia |
| Zang | Zirunderel | Vos | Zermisch | Zehbeh | Zorathus | Xielac | Zo-kalar | Zeiros | Zordanir |
| Zokkar | Zend | Zobol | Zomar | Zhaibar | | | | | |

A Der Anschlag

Es ist eine kalte Winternacht, draußen tobt ein Gewitter und es regnet Bindfäden. Ihr sitzt in der warmen Taverne „Zum tapferen Torwächter“ bei einem letzten Bier. Außer Euch sind nur drei müde Wachleute hier und würfeln um ihren Tagessold. Die Türe öffnet sich und ein hochgewachsener breitschultriger Mann in einem nassen schwarzen Kapuzenumhang kommt gebückt herein, setzt sich sogleich auf einen kleinen Hocker nah am Kamin und streckt seine Hände zum lodernden Feuer aus. [INT 12: trägt eine Messingkugel am Gürtel.] „**Heiße Suppe, Herr Wirt.**“ ruft er mit einem schwerfälligen Akzent in Richtung Theke. „**Sofort**“ hört ihr als Antwort und der Wirt verschwindet in der Küche. [Ihr könnt das Gesicht nicht sehen.]

Der Fremde reibt seine Hände über dem Feuer und ihr riecht den angenehmen **Duft von würzigen Kräutern** der sich in der Stube verbreitet. [Pause, tut ihr etwas?]

Ihr fühlt euch schwer und müde wie ihr nach dem langen Tag hier in der Wärme ausruht. **Zähigkeit/Willen 12 oder einnicken, in jedem Fall Ini -4**

Draußen vor der Taverne hört ihr das Getrappel schneller Schritte. Die 3 Torwachen scheinen eingeschlafen zu sein. Der Fremde steht langsam auf und kommt auf euren Tisch zu.

Angriff Attentäter: Torwächter zuerst? bei SCs niedrigstes Glück

Zain-kin Elite-Schattenkrieger: Dunkelsicht, freier Angriff nach Treffer, -10 HP flieht aus Fenster

| | | | | | |
|--------------|----------------|---------------|---------|-------|-------|
| Initiative | +4 | | ___(+4) | 00000 | 00000 |
| Angriff | Kurzschwert +3 | w6+3 | | 00000 | 00000 |
| Rüstklasse | 14 | HD 4w8+4 (30) | | 00000 | 00000 |
| Bewegung | 9 m | Aktion w20 | | | |
| Zähigkeit +4 | Reflex +4 | Willen +3 | Chaos | | |

>2 Schritt groß, grobes haariges Gesicht, schuppige dicke Lederrüstung, **Schwert & Schlange**

2 schartige Kurzschwerter, leere Phiole, Messingkugel, Lederbeutel & getrocknete Kräuter

Kräuter untersuchen INT 10-15: Wirkung mit altem alchemistischem Schlafzauber verstärkt
→ Ordo Tiamat aus dem legendären Parhok, vor 300 Jahren verschwunden

Die Wachen schlafen fest, der Wirt in der Küche ebenfalls. Draußen herrscht jetzt Stille.

[Die Angreifer haben wichtige Gebäude ausgeschaltet, sogar den Palast.]

Wache kommt herein: „**Hier also auch!**“ „**Geht nicht auf die Straße. Es wird ohne Anruf geschossen. Bleibt bis morgen früh hier, jemand wird vorbei kommen.**“

Ein Mann in Robe und Turban kommt herein. „Ich bin **Ephardius**, Magier und Berater des Fürsten. Auf ein Wort.“ „Gestern Nacht wurde die Stadt von etwa **2 Dutzend** Angreifern überfallen. Der **Fürst** und viele **Würdenträger** sind **tot**. Sein **Sohn** hat das **Kommando** übernommen. Ihr gehört zu den wenigen Zeugen die den Anschlag überlebt und erfolgreich gekämpft haben.“

„Der Ursprung der Attentäter ist rätselhaft, doch gibt es zumindest eine Spur. Die verzauberten Schlafkräuter die sie verwendet haben wurden einst von der **Ordo Tiamat** geschaffen, **Drachenanbetern** und Alchimisten. Wie sie herzustellen sind ist seit ihrem Verschwinden vor vielen Jahrhunderten niemand mehr bekannt. Der Legende nach herrschten sie damals über eine Stadt namens **Parhok** in den Bergen **östlich** von hier. Dort gibt es aber immer wieder **Erdbeben** und die Gegend gilt als **verflucht**. Von Ruinen einer Stadt in den Bergen weiß ich nichts. Es gibt aber alte **Tempelruinen** am Rande des Gebirges,

einige Tagesreisen von hier. Dort könnte es eine Spur geben.“

„Der Sohn des Fürsten hat **100 Goldstücke** für Informationen über die Angreifer ausgesetzt. Außerdem kann jeder von euch sich aus dem Arsenal mit einer Ketten- oder Lederrüstung oder auch einem Waffenrock ausrüsten.“

B Die Plaza

Nach 4 Tagen Reise durch Wälder und Vorgebirge kommt ihr am Fuße des Hochgebirges an. Ein riesige **Bergwand** erhebt sich im Osten steil in die Höhe und erscheint unmöglich zu bezwingen. Vor der Bergwand jedoch seht ihr eine Lichtung mit einem verfallenen alten **Platz**. Graue, teils überwachsene Steinplatten, ein verfallener Springbrunnen und darum einzelne Säulen und Ruinen von Gebäuden zeugen davon dass hier einst eine große Plaza bestand. Einige Fresken zeigen Drachen und Pyramiden.

In der Bergwand seht ihr einen riesigen **Torbogen** aus weißem Marmor, dort wo früher wohl einmal der Eingang zu einem Tunnel in den Berg war. Doch der Weg hinein ist lange eingestürzt und Gras und Ranken bedecken das Geröll. **[Magie entdecken: Portal]**

Vor der Bergwand seht ihr auch eine 5 Schritt breite **Erdspalte**, darin wabert Nebel und ihr hört das Rauschen von schnell strömendem Wasser.

[INT] Die Ränder der Spalte scheinen noch ganz **frisch** zu sein und lockere Brocken deuten darauf hin dass sie erst vor kurzem entstanden sein muss.

[Glück: ihr werdet beobachtet]

Runter klettern [Geschick 10-15, w6 Fallschaden]: Absatz nach 10 Schritt, etc.

Kurz vor Erreichen des Bodens werfen **2 Zain-kin Legionäre** Steine herab

[Reflex 5 oder w6 Schaden] und schneiden die Seile durch.

2 Zain-kin Legionäre: Dunkelsicht

| | | | | | |
|--------------|---|------------|-------|----------|------------|
| Initiative | +2 | | | ____(+2) | 00000 0000 |
| Angriff | Kurzschwert +2 w6+2 ; 3 Würfespeere +1 w6 | | | ____(+2) | 00000 0000 |
| Rüstklasse | 15 Schuppen & Schild | HD 2w8 (9) | | | |
| Bewegung | 7,5 m | Aktion w20 | | | |
| Zähigkeit +3 | Reflex +1 | Willen +1 | Chaos | | |

Schild mit feuerspeieudem Drachen, Kurzschild, Würfespeere, Schuppenpanzer, Schild

1-1 In der Klamm

Ein donnernder Wasserfall stürzt am südwestlichen Ende der Spalte etwa 10 Schritt in die Tiefe und das Wasser strömt nach Norden. Neben dem Wasserfall, knapp über der Oberfläche des unterirdischen Stroms seht ihr auf beiden Seiten der Spalte Gänge.

Der Gang nach Westen (wo ihr steht) ist nach wenigen Schritten eingestürzt, eine Leiche liegt halb unter dem Schutt begraben. → 1-1A Geröll und Ruinen (Gang nach Westen)

Der Gang nach Osten (über das Wasser) führt zu einer halb offen stehenden Bronzetür.

über das reißende Wasser: Geschick 10 oder Stärke 12?

→ 1-1B Die zerbrochenen Tore von Parhok (Gang nach Osten)

den Strom entlang → 1-1C Der Boden der Kluft

1-1A Geröll und Ruinen (Gang nach Westen)

Ein eingestürzter Gang, eine Leiche liegt halb unter dem Geröll begraben. **rot, Schädel/Buch**

untersuchen: INT Vergleichswurf (Zwerg etc +2): kann leicht einstürzen | ungefährlich wenn

Leiche freilegen: Geschick 12 | w6 Schaden

bei der Leiche findet ihr **40 alte Silbermünzen** und einen kleinen Lederbeutel

darin eine mumifizierte Hand die ein **sternförmiges Amulett mit einem Saphir** umschließt

40 alte Silbermünzen (20 Gold)

mumifizierte Hand: verflucht & unzerstörbar: wer sie öffnet wird

Habgierig := Willen 10 um nicht zu looten bis 5-mal widerstanden

Sternförmiges Amulett mit Saphir: ist Schlüssel zum Portal in 1-4

1-1B Die zerbrochenen Tore von Parhok (Gang nach Osten)

Das halb offene Bronzetor ist mit einem Drachenrelief verziert. Unter dem Tor ist der Boden aufgebrochen und eine tiefe gemauerte Grube ist sichtbar, mit zerbrochenen schwarzen Zahnrädern und 8 riesigen verrosteten Hellebarden. **[Fallen entschärfen 10]**.

1-1C Der Boden der Kluft

Der Boden der Kluft ist von großen Felsbrocken bedeckt zwischen denen das eiskalte Wasser tosend und zerstäubend gen Norden strömt. Dem Fluss zu folgen ist möglich aber gefährlich.

→ 1-3 Den reißenden Fluss entlang

1-3 Den reißenden Fluss entlang

Ihr seht den schnell fließenden schwarzen Fluss der in der Dunkelheit verschwindet. 2

Baumstämme haben sich zwischen Felsen verkeilt. Wer geht zuerst ins Wasser?

[schwimmen: Stärke 15 oder w3 Schaden/Runde]

[auf Baumstämmen: Stärke oder Geschick 10 oder w3 Schaden/Runde]

[3 Runden bis 1-3A]

1-2 Die Terrassen

Ein starker **süßlicher Duft** schlägt euch entgegen als ihr in eine große quadratische Halle mit nach innen gebauten **Terrassen** kommt. Es sieht aus wie eine umgekehrte Stufenpyramide auf 3 Ebenen. Die Terrassen sind etwa 3 Schritt hoch [**w3-1 Sprungschaden**]. Oben an der Decke hängen allerlei **leuchtende Globen**, **Gipsfiguren** und dazwischen **Messingketten** und **Netze** und eine 2 Schritt große **Drahtkugel** in der es wimmelt. In den Wänden sind **Nischen**. Einige **Skelette** liegen herum.

Als ihr die oberste Terrasse betretet, hört ihr ein leises meckerndes Kichern. Glückswurf | **w3**
Die oberste Ebene führt fast ganz herum und endet in einer **Treppe** zu Ebene 2. Außerdem führt schmale eine **Brücke** geradeaus auch zu Ebene 2. Nahe der Treppe ist eine große Wandnische.

Auch auf der mittleren Ebene (**2**) befinden sich einige Nischen in den Wänden und eine **Treppe** führt auf die unterste Ebene. Zahlreiche **verrottete Truhen** stehen herum. Ganz unten (**3**) in der Mitte ist eine **Bronzeluke** im Boden, von **grauen Schleim** bedeckt.

[Phammut kontrolliert alle Gegner, folgt Gefährten zu 1-3 Schwarzer Fluss]

Ebene 1: Körper eines 2 Schritt großen Affen, 7 Menschenhirne in Glaszylindern,

1 Heiltrank w8, 8 Skelette

Ebene 2: **Drachenzahndolch +1 w4+1, Pergament, Tinte, Schreibfedern, 4 Skelette**

Ebene 3: Urschleim

Phammut der Schwarzkobold: Unsichtbarkeit, Fliegen, immun Feuer, ½ Schaden nichtmag. Waffen

| | | | | | | |
|--------------|--|------------|-------|--|---------|-------------------------------|
| Initiative | +4 | | | | ___(+4) | oooo oo |
| Angriff | Biss +3 1 ; Schwanzstachel w3 & Gift: -w3 Ausdauer für w3 Runden | | | | | |
| Rüstklasse | 17 klein & flink | HD 2w6 (7) | | | | |
| Bewegung | 3m; fliegen 12 m | Aktion w20 | | | | nach Angriff 1 Runde sichtbar |
| Zähigkeit +2 | Reflex +6 | Willen +5 | Chaos | | | will nur Spaß, nicht töten |

Nadeldraching Schwarm: zunächst in Drahtkugel eingeschlossen, Glückswurf ob **w3** Fallschaden

| | | | | | | |
|--------------|-------------------------|--------------|---------|--|---------|------------|
| Initiative | +3 | | | | ___(+3) | oooo ooooo |
| Angriff | Biss +1 w3 6x6 m | | | | | oooo ooooo |
| Rüstklasse | 12 klein & flink | HD 5w10 (25) | | | | oooo |
| Bewegung | fliegen 9 m | Aktion w20 | | | | |
| Zähigkeit +3 | Reflex +4 | Willen +0 | Neutral | | | |

12 Skelette: alt & staubig; **bei Tod Zäh 5** oder 1 Runde husten; immun Furcht, Schlaf & Lähmung

| | | | | | | |
|--------------|--------------------|------------|---------|--|---------|----------|
| Initiative | -2 | | | | ___(-2) | oo oo oo |
| Angriff | Klaue +0 w3 | | | | | oo oo oo |
| Rüstklasse | 9 | HD w3 (2) | | | | oo oo oo |
| Bewegung | 9 m | Aktion w20 | | | | oo oo oo |
| Zähigkeit +0 | Reflex +0 | Willen +0 | Neutral | | | |

Urschleim: 3 Tentakel; immer nur ein Ziel pro Tentakel; verschlingen: w6 Schaden pro Runde

| | | | | | | |
|---------------|---|--------------------|---------|--|--------------|---|
| Initiative | zuletzt | | | | ___(zuletzt) | oooo ooooo |
| Angriff | Tentakel +3 w3 & Lähmung: Zäh 10 oder w3 Minuten | | | | | oooo ooooo |
| Rüstklasse | 8 | HD 5w10 (25) | | | | oooo |
| Bewegung | 0 m | Aktion 3w20 | | | | |
| Zähigkeit +10 | Reflex +0 | Willen +0 | Neutral | | | wenn tot: Zäh 5 oder w3 Säureschaden |

1-3A Der Teufel an der Brücke

Der Fluss trägt euch schnell durch die Dunkelheit bis ihr eine schwach erleuchteten Halle erreicht, in der sich eine schmale Brücke über den Fluss erstreckt. Hinter der Brücke hört ihr das Donnern eines Wasserfalls. **[Reflex 10 (5) oder Wasserfall]**

[Wasserfall: w6 Fallschaden, dann ruhiger See][suchen: silbernes Kästchen mit 50 Gold]
[Phammut versucht Leute von Brücke zu stoßen]

1-4 Wurmportal

Die einfache achteckige Kammer mit einer weißen Kuppel ist hell erleuchtet obwohl keine Lichtquelle erkennbar ist. Eine große weiße Marmorkugel hängt unter der Decke. In der Mitte des Raums stehen ein Steinaltar und eine 2 Schritt hohe Steinpyramide. Alles ist verstaubt und die Luft riecht abgestanden.

Altar suchen: sternförmige Vertiefung (**Amulett von 1-1A**)

Fallen finden 10: Mechanismus im Altar;

Wände suchen INT 15: es gibt Geheimtüren

Geheimtüren öffnen: Schloss knacken 10 oder Stärke 20

Geheimtüren offen: mit einem dumpfen Rumpeln verschwinden zwei der acht Wände im Boden, auf der einen Seite wird ein leuchtendes Portal umgeben von blauen Flammen sichtbar; auf der anderen Seite führt eine lange schmale Steinbrücke in die Dunkelheit einer weiten Höhle. Am Ende der Brücke könnt ihr ein silbernes Kästchen schwach glitzern sehen.

Portal: schaut ihr durch das Portal seht ihr eine düstere unwirkliche Sumpflandschaft bedeckt von leichtem Bodennebel → **2-1 Das versunkene Portal**

1-4A Der Tod wartet geduldig

Die Brücke erstreckt sich über einen unterirdischen See und an ihrem Ende befindet sich ein Steinsockel mit einem silbern glitzernden Kästchen darauf. An jeder seiner 4 Ecken scheint es eine Art Schloss zu haben.

INT 15 oder Fallen finden 15 oder Zwerg: Brücke ist leicht abschüssig und konkav (Rinne)

Kugelfalle ausgelöst (Steinplatte vor Kästchen, wo stehen alle?): 3w6 Schaden oder Reflex 5-10 und springen: w6 Schaden und im Spinnennetz

3 Borstenspinnen: riesig, Dunkelsicht

| | | | | |
|--------------|-------------------------|---|----------|---------------------|
| Initiative | +3 | | ____(+3) | o o o o o o o o o o |
| Angriff | Mandibel +3 w7 ; | Borsten Reflex 10 oder -4 Angr. für w5 Runden | | o o o o o o o o o o |
| Rüstklasse | 12 | HD 3w6 (11) | | o o o o o o o o o o |
| Bewegung | 12 m | Aktion w20 | | |
| Zähigkeit +4 | Reflex +4 | Willen +2 | Neutral | |

bewegen: Geschick 10

im Spinnennetz: 3 Leichen von Abenteurern **[20 Gold, Heiltrank, Saphir = 75 Gold]**

2-1 Das versunkene Portal

Ihr steht knietief in lauwarmem Wasser. Um euch eine Art Sumpf mit abgestorbenen Bäumen, weißen Ranken, schwarzem Moos und einem feinen Nebel über dem Wasser. Es riecht verfault. Der Sumpf scheint in einer riesigen Felskammer zu liegen. Der Ausgang des Portals durch das ihr gekommen seid liegt wohl im Boden unter dem Sumpfwasser.

2-1A Schlangenschrein

Hier seht ihr Bewegung im Wasser und auch auf den Bäumen. **Glückswurf für Alle**

2 Sicuriju: 5 Schritt lang, hypnotisch schimmernde Schuppen, umschlingen, flieht zu Ranken

| | | | | | |
|--------------|--|-------------|----------|-------|---------------------|
| Initiative | +5 | | | | |
| Angriff | Schimmern Willen 12 2 Runden erstarrt; Biss +3 w5 ; Quetschen w5 | | | | |
| Rüstklasse | 17 | HD 4w8 (16) | ____(+5) | ooooo | ooooo ooooo o |
| Bewegung | 6 m | Aktion w20 | | | ooooo ooooo ooooo o |
| Zähigkeit +4 | Reflex +5 | Willen +2 | Neutral | | |

Glückswurf (glücklichster Gefährte)

Handout Der Schlangenschrein

Du siehst einen Baum um dessen Stamm sich eine Schlange zu winden scheint, doch sie ist nur in das Holz des Stammes geschnitzt worden. Am Fuße des Baumes liegen einige Blumen und Kränze. Ein Aststumpf bildet den Kopf der Schlange und zeigt einen weit aufgerissenen Rachen.

[20 Silber, Diamant = 20 Gold, grünlicher Trank HP +w3 permanent]

2-1B Ranken

Hier wird die Vegetation dichter und saftig grüne Lianen und Ranken hängen von den Bäumen.

Ranken: vage humanoid; **erster Angriff auf Alle, dann schwächster Charakter**

| | | | | | |
|--------------|--|-------------|----------|-------|---------|
| Initiative | +3 | | ____(+3) | ooooo | ooooo o |
| Angriff | Ranke +1 w3 & Stärke 10 oder greifen, mitziehen | | | | |
| Rüstklasse | 14 | HD 3w6 (11) | | | |
| Bewegung | 9 m | Aktion w20 | | | |
| Zähigkeit +6 | Reflex +4 | Willen +0 | Neutral | | |

2-1C Treibsand

Hier gibt es kaum Bäume, aber der Sumpf wird schlammig und ihr steckt mit jedem Schritt im Matsch fest.

Glückswurf für Alle

Du sinkst bis zu den Hüften (+0)/Bauch (+3)/Brust(+6)/Hals(+9) in den Schlamm und steckst fest.

Glückswurf/Runde → du sinkst tiefer ein, selbst befreien: Stärke 10+Tiefe oder einsinken

w12=12: Sicuriju greift an

2-2 Zerbrochenes Aquädukt

Ein kleine Insel aus grauem Stein erhebt sich aus dem Sumpfwasser. Die Reste eines Aquädukts ragen aus der Felswand und klares Wasser strömt daraus in den Sumpf. An der Seite des Aquädukts ist eine felsige Grotte von etwa 3 Schritt Durchmesser.

2-2A Felsgrotte

Ihr steigt vorsichtig herab. Unten entdeckt ihr in einer Nische die Skelette von zwei Zain-kin mitsamt einer alten Feuerstelle, einigen hölzernen und steinernen Utensilien und Tierknochen aller Art. 3 verschlossene Tontöpfe: **1. getrocknete Samen 2. Bogensehne aus Tiersehne & 6 kupferne Pfeilspitzen 3. Sternamulett mit grünem Smaragd = 150 Gold**

2-3 Schlangengrube

Mitten auf der Insel seht ihr eine etwa 2 Schritt durchmessende Grube aus schwarzem Schlamm. Sie ist etwa 2-3 Schritt tief und ein Tunnel von der Größe eines Kriechgangs scheint hier unter der Felswand hindurchzuführen. Halblinge ok, Zwerge Geschick 5, Menschen/Elben Geschick 12

Felsviper Schwarm:

| | | | | |
|--------------|--|-------------|----------|-------------|
| Initiative | +5 | | ____(+5) | 00000 00000 |
| Angriff | Biss +3 w3 & Viper-Gift: AUS -w3, Zäh 16 oder Tod | | | 00000 00000 |
| Rüstklasse | 16 | HD 8w6 (30) | | 00000 00000 |
| Bewegung | 9 m | Aktion w20 | | |
| Zähigkeit +0 | Reflex +6 | Willen +0 | Neutral | |

2-4 Kobraschrein des Serbok

Der Kriechgang weitet und ihr könnt wieder gehen. Seitlich liegt eine kleine Felskammer mit einem einfachen Steinaltar. In einer flachen Bronzeschale liegen **13 Kupfermünzen**, einige Früchte und Blumen: teilweise welk, teilweise ziemlich frisch. Um den Sockel des Altars windet sich eine Schlange: es sieht aus wie ein Skelett und das sich die getrocknete **Schlangenhaut** gespannt hat. Am Altar lehnt seitlich ein **Stab** aus dunklem Holz dessen bronzenes Ende wie der Kopf einer Kobra in Angriffshaltung aussieht. **Opfern:** 3 Schatten zwischen „Serbok sei gepriesen!“

3 Geisterschlangen: ätherisch, vertreiben möglich, **immun** normale Waffen, ignoriert Rüstungen

| | | | | |
|--------------|--|-------------|--|-----------------|
| Initiative | +4 | | ____(+4) | 00000 00000 000 |
| Angriff | Biss +3 w5 & Schatten-Gift: Willen 12 oder w6 & Schatten | | | 00000 00000 000 |
| Rüstklasse | 16 | HD 3w8 (13) | | 00000 00000 000 |
| Bewegung | 9 m | Aktion w20 | wenn Gift: Schatten des SC erhebt sich in 1 Tag | |
| Zähigkeit +2 | Reflex +6 | Willen +8 | Neutral | |

Kobrastab +1 **w4+1 & Gift:** Zähigkeit 18 oder blind; Glück -1 wenn SCs der Ordnung ihn führen

Schimmernde Schlangenhaut: **RK +1; leuchtet** schwach grünlich im Dunkeln; **Schlangensprache;**

1/Tag: **Teleport** 9 m mit ZW 10, bei jedem Fehlschlag Willen 10 oder mindere Verderbnis

2-5 Über der Stadt

Am Ende des Gangs erreicht ihr eine riesige Höhlenkammer in der sich 100 Schritt unter euch eine Stadt erstreckt. Ihr seht Fackeln und Kohlefeuer, Gebäude mit rauchenden Kaminen, dazwischen humanoide Gestalten und in der Mitte eine große Plaza mit einer Pyramide. Die ganze Stadt liegt in einem Dunst, aber scheint auf euren Standpunkt ausgerichtet zu sein und als ihr euch näher umseht seht ihr, dass ihr im Rachen einer gigantischen Drachenfigur steht die aus dem Fels der Höhlenwand gehauen wurde.

w20+Glücksmod Fraktion der ersten Begegnung: **6-** Vedrius **7-13** Tyrax **14+** Zamosh

Ende Teil 1 & Anfang Teil 2

Seitlich unter euch könnt ihr herabklettern, aber dort seht ihr ein Nest von kleinen Flugsauriern mit scharfen gezackten Schnäbeln die argwöhnisch zu euch hinübersehen.

Licht?

5 Drakoniden greifen im vorbeifliegen an, hauen ab wenn einer ernsthaft getroffen

| | | | | |
|--------------|--|------------|----------|----------|
| Initiative | +0 | | ____(+0) | 00000 00 |
| Angriff | Biss +2 w3 Klauen +0 1 & Reflex 10 oder Objekt weg | | | 00000 00 |
| Rüstklasse | 14 klein & flink | HD 2w6 (7) | | 00000 00 |
| Bewegung | fliegen 9 m | Aktion w20 | | 00000 00 |
| Zähigkeit +1 | Reflex +3 | Willen +0 | Neutral | 00000 00 |

3-1 Das Monument der Tiamat

In die Westwand der Kaverne wurde ein gigantisches Relief der Tiamat gehauen. An seinem Fuße entspringt eine Quelle und ein kleiner See hat sich in der Nähe gebildet. Am See findet sich ein verfallender Turm. Die umliegenden Häuser sehen größtenteils bewohnt aus, doch einige sind nur Ruinen. Ein steiler Kletterpfad führt hinauf zu den Schultern des Drachenreliefs.

Als ihr nahezu auf dem Boden der Kaverne angekommen seid, seht ihr dass eine breite Straße unter euch 2 Stadtteile abzugrenzen scheint. Die Straße selbst scheint ungenutzt, aber die Gebäude auf beiden Seiten sind mit Schutt verbarrikiert. Links von euch seht ihr mehrere Standarten mit einem feuerspeienden Drachen auf schwarzem Grund und rechts von euch eine einzelne Standarte mit einem silbernen Schädel auf rotem Grund.

3-2 Die Königsmacher-Plaza

In Richtung des Stadtzentrums aber in einiger Entfernung vor der Pyramide seht ihr eine kleine Plaza die von Dutzenden rauchenden Fackeln erhellt wird. In ihrer Mitte liegt ein riesiger Fels in dem ein übergroßer Langspeer zu stecken scheint, der ein schwaches purpurnes Leuchten abzugeben scheint. In den Fels ist eine Art Thron gehauen zu dem einige Stufen führen.

3-3 Der Turm der Schwarzmeister

Der Turm sieht verfallen aus: obwohl seine Mauern schmutzig und erodiert aber fest aussehen, wurden scheinbar primitive Fensterlöcher hineingeschlagen und diese mit Fellen zugehängt. Obenauf brennt eine Art Lagerfeuer mit schwarzer Rauchfahne.

Im Innern seht ihr eine krude Konstruktion aus Holzböden die nur mit Leitern erreichbar sind. Die Wände sind komplett mit Regalen bedeckt in denen allerlei schwer zu erkennende Gegenstände aufgereiht und übereinander gestapelt sind. Ihr erkennt aber auch einige Bücher und Schriftrollen. Die 3 Ältesten der Zamosch (**Zamander, Ismene, Calderon**) residieren im zweiten Stock unter der Decke des Turms.

durchsuchen: INT 15 → w8+Glücksmod:

- | | | |
|---|---|-----------------------------------|
| 1 zufälliger Grad 1 Spruch | 2 zufälliger Grad 2 Spruch | 3 zufälliger Grad 3 Spruch |
| 4 Zerspringen (3x), Blutmagie! | 5 Ausbessern, Pakt mit Patron (in Drachisch) | |
| 6 Runenalphabet der Sterblichen (8x) | 7 Personen bezaubern | 8 noch zweimal würfeln |

3-4 Die schwarze Kuhle

Hier scheint einst ein Erdbeben eine Senke erzeugt zu haben. Eine Ansammlung von groben Steinen bedeckt die flache Grube, zwischen ihnen unzählige flackernde Fackeln die die Szenerie unwirklich erscheinen lassen. Unzählige weiße Flecken (Schlangen-Schuppen) bedecken den Boden. In der Mitte der Grube ist ein glatter Felsboden zu sehen, darauf eine Art geräumiges Zelt aus dicken schwarzen Planen. Vor dem Eingang steckt ein Kurzschwert das von einer Schlange umwunden wird in der Erde.

4-1 Der Tempel der Tiamat

Eine imposante Pyramide aus poliertem schwarzem Stein erhebt sich etwa 35 Schritt über den großen quadratischen Platz. Der Stein ist so glatt dass er nur durch Magie bearbeitet worden sein kann und das ganze Gebäude strahlt förmlich Magie aus. 4 Kohlebecken an den Ecken erhellen den Platz. Auf der **Westseite** der Pyramide führen steile Treppen zu einem etwa 6 Schritt durchmessenden **Bronze-Portal** auf halber Höhe, von 2 Legionären bewacht. Auf der **Ostseite** führt eine Treppe bis zur abgeflachten Spitze. Um die Basis der Pyramide patrouilliert eine Einheit von 6 Legionären angeführt von einem Zenturio. (Sie brauchen ~12 Runden, d.h. sie sind 8 Runden nicht sichtbar. Ihr braucht 1 Runde vom Rand zur Treppe, dann 1 Runde hoch (Wurfspeere!), dann könnt ihr angreifen bzw. durchs Portal. **w6 Timer**)

Von hier herrschen Mushussu und Dragora als seine Konkubine.

Zu 20% schüren 6 Hastati die Feuer. Falls 2 fallen fliehen sie.

4-2 Die Portale

Die beiden gefährlich aussehenden Wächter werfen ihre Wurfspeere auf euch als ihr die Treppen hinaufstürmt und versperren euch dann den Weg. Hinter ihnen seht ihr durch das Bronze-Portal in einen Steinsaal mit einer großen Winde.

Als ihr durch das Portal gelaufen seid, seht ihr **[INT 10-15]** dass es mit einem schweren doppelflügeligen Bronzetur verschließbar ist. Offenbar dient dazu die Winde. Ein schwerer Riegel kann das Tor von innen blockieren. **[Tor schließen: Stärke 15]**

4-3 Die Halle der Prophezeiung

Die Halle ist in mit Wandteppichen und Drachenfiguren reich geschmückt. An beiden Seiten befinden sich je 3 kleinere Türen. Am gegenüberliegenden Ende seht ihr ein Becken mit einer dunkel glitzernden Flüssigkeit und seitlich 2 Treppen die nach oben führen.

Wo steht ihr genau? Als ihr loslaufen wollt hört ihr ein lautes Klacken und in der Halle beginnen 10 Pendel mit großen Beilklingen von der Decke zu schwingen.

INT 15 um Laufsteg zu sehen, Klettern 10, Entschärfen 15

Pendel +3 **w8** Rüstung 15 8 HP

10x 1,5 Schritt = 15 Schritt (mindestens 7,5 m: 1 Runde, sonst: 2 Runden)

je Runde w12: **1-10** Ein Treffer **11-12** Zwei Treffer

wenn langsam: 2 Schattenkrieger greifen mit **Armbrüsten +2 w6** von Laufsteg an

Seitenräume: verstaubte Mönchsklausen mit Schreibpult, Bett, Drachenfigur, kleine Truhe

Das Becken ist mit einer Quecksilber-artigen dunkel-silbrigen Flüssigkeit gefüllt.

Zauberkundige w20+INT, andere w10+INT:

10 Vogelperspektive/Laufsteg 15 Dragora

4-4 Der Thronsaal der Königin

Ihr kommt in einen großen Saal in dem ein prächtiger Thron auf einer niedrigen Steinplattform vor einer enormen Drachenstatue steht. Die Luft ist schwer vom Geruch von Kerzenwachs. An der Decke seht ihr einen weiten rot leuchtenden Kreis. Auf dem Thron sitzt entspannt eine Frau im Ringpanzer, ein Schwert in Griffweite. Als sie euch sieht, lächelt sie freundlich und macht eine einladende Bewegung hin zu einem niedrigen Tisch neben ihr, auf dem ein kleines Weinfass und Kristallgläser stehen und der von bunten Sitzkissen umgeben ist.

Dagora kämpft von der Steinplattform herunter. Steinplattform hat sternförmige Vertiefung. Wenn Aufzug aktiviert: Reflex 15 oder Heldentat oder klettern 15

wenn beide verlieren: Dagora aktiviert Thron-Portal zur alten Plaza vor dem Gebirge Zain-kin stürmen östliche Treppe hoch, aber greifen erst ein wenn Dagora & Drache geflohen oder tot sind

Schatztruhen: Seide, Parfüm, Schmuck (250 Gold), 2 Heiltränke, 200 Gold, 550 Silber

Vergifteter Wein: Zähigkeit 10 oder -w3 Geschick für w4 Stunden

Vergiftete Kissen: wiederholt Zähigkeit 15 oder -1,5 m Bewegung für 2w5 Minuten

Dagora: Heldentat, bei -10 HP „**Filok nau Dovah**“ (Hoch zum Drachen!) löst Aufzug aus

| | | | |
|--------------|------------------------------|-----------------------|-------------------------|
| Initiative | +7 | ___(+7) | ooooo ooooo ooooo ooooo |
| Angriff | Langschwert +w7 w8+w7 | | ooooo ooooo ooooo o |
| Rüstklasse | 14 | HD 5w12 (36) | |
| Bewegung | 9 m | Aktion w20+w14 | |
| Zähigkeit +3 | Reflex +4 | Willen +3 | Chaos |

Mushussu: junger grüner Drache, immun Feuer,

| | | | |
|--------------|--|--------------------|-------------------------|
| Initiative | +5 | ___(+5) | ooooo ooooo ooooo ooooo |
| Angriff | Biss +7 w12 ; Klaue +7 w8 ; 2/Tag Feuerodem HP Reflex 16 halbiert | | |
| | Zauber +4: Sengender Strahl, Magischer Schild, Sprachen verstehen | | |
| Rüstklasse | 17 | HD 5w12 (20) | |
| Bewegung | 12 m, fliegen 24 m | Aktion 4w20 | |
| Zähigkeit +5 | Reflex +5 | Willen +5 | Chaos |

Zain-kin Hastati: Dunkelsicht, wenn 3+ **zusammen:** RK +1, RW+1

| | | | | | | |
|--------------|------------------------------|----------------|-------|----------|------|------|
| Initiative | +1 | | | ____(+1) | 0000 | 0000 |
| Angriff | Speer +1 w8 | | | | 0000 | 0000 |
| Rüstklasse | 12 (13) Wams & Schild | HD w6 (4) | | | 0000 | 0000 |
| Bewegung | 9 m | Aktion w20 | | | 0000 | 0000 |
| Zähigkeit +1 | Reflex +1 | Willen +0 (+3) | Chaos | | 0000 | 0000 |

Zain-kin Legionär: Dunkelsicht, wenn 3+ **zusammen:** RK +1, RW+1

| | | | | | | |
|--------------|--|------------|-------|----------|-------|------|
| Initiative | +2 | | | ____(+2) | 00000 | 0000 |
| Angriff | Kurzschwert +2 w6+2 ; 3 Wurfspeere +1 w6 | | | | 00000 | 0000 |
| Rüstklasse | 15 Schuppenp. & Schild | HD 2w8 (9) | | | 00000 | 0000 |
| Bewegung | 7,5 m | Aktion w20 | | | 00000 | 0000 |
| Zähigkeit +3 | Reflex +1 | Willen +1 | Chaos | | 00000 | 0000 |

Zain-kin Zenturio: Dunkelsicht, Willen +3 für Hastati, wenn **tot:** Hastati Willen 10 oder fliehen

| | | | | | | | |
|--------------|----------------------------|-------------|-------|----------|-------|-------|------|
| Initiative | +3 | | | ____(+3) | 00000 | 00000 | 0000 |
| Angriff | Langschwert +3 w8+3 | | | | 00000 | 00000 | 0000 |
| Rüstklasse | 16 Kette & Schild | HD 3w8 (14) | | | 00000 | 00000 | 0000 |
| Bewegung | 7,5 m | Aktion w20 | | | 00000 | 00000 | 0000 |
| Zähigkeit +4 | Reflex +2 | Willen +3 | Chaos | | 00000 | 00000 | 0000 |

Domastus, Zain-kin Kriegsfürst: Dunkelsicht, verhindert Heldentat mit w20≥Angriffswurf

| | | | | | | |
|--------------|----------------------------|-----------------|-------|----------|-------|-------|
| Initiative | +5 | | | ____(+5) | 00000 | 00000 |
| Angriff | Langschwert +6 w8+4 | | | | 00000 | 00000 |
| Rüstklasse | 17 | HD 5w10+15 (50) | | | 00000 | 00000 |
| Bewegung | 7,5 m | Aktion w20+w16 | | | 00000 | 00000 |
| Zähigkeit +8 | Reflex +3 | Willen +8 | Chaos | | 00000 | 00000 |

Zain-kin Schattenkrieger: Dunkelsicht, Dieb, Schleichen +3, **freier Angriff nach Treffer**

| | | | | | |
|--------------|--|------------|-------|----------|-------|
| Initiative | +4 | | | ____(+4) | 00000 |
| Angriff | Kurzschwert +2 w6+2 ; Armbrust +2 w6 | | | | 00000 |
| Rüstklasse | 13 | HD w8 (5) | | | 00000 |
| Bewegung | 9 m | Aktion w20 | | | 00000 |
| Zähigkeit +2 | Reflex +3 | Willen +1 | Chaos | | 00000 |

Quabil der Schwarze, Zain-kin Meister-Attentäter: Dunkelsicht, Dieb, **freier Angriff nach Treffer**

| | | | | | | | | | | |
|--------------|----------------------------|-----------------------|-------|----------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| Initiative | +6 | | | ____(+6) | 00000 | 00000 | 00000 | 00000 | 00000 | 00000 |
| Angriff | Kurzschwert +4 w6+3 | | | | | | | | | |
| Rüstklasse | 14 | HD 5w8 (30) | | | | | | | | |
| Bewegung | 9 m | Aktion w20+w14 | | | | | | | | |
| Zähigkeit +4 | Reflex +4 | Willen +3 | Chaos | | | | | | | |

Drakonidenwächter: Dunkelsicht, Geruchssinn

| | | | | | |
|--------------|--|-------------|-------|----------|----------------|
| Initiative | +2 | | | ____(+2) | 00000 00000 00 |
| Angriff | Biss +3 w6 , Klaue +0 w3 | | | | 00000 00000 00 |
| Rüstklasse | 14 | HD 3w6 (12) | | | 00000 00000 00 |
| Bewegung | 9 m | Aktion w20 | | | 00000 00000 00 |
| Zähigkeit +5 | Reflex +2 | Willen +1 | Chaos | | 00000 00000 00 |

Zeichenträger: Dunkelsicht, Ruf an die Götter, Speer mit silbernem Schädel

| | | | | | |
|--------------|--|------------|-------|----------|------------|
| Initiative | +2 | | | ____(+2) | 00000 0000 |
| Angriff | Speer +3 w8+1 ; | | | | 00000 0000 |
| | 1x Heilen Willen 10: +w6 für Alliierte | | | | 00000 0000 |
| | 1x Zorn Willen 10: w5 Geschosse je RW 15 oder w8 Schaden | | | | 00000 0000 |
| Rüstklasse | 14 | HD 2w8 (9) | | | 00000 0000 |
| Bewegung | 7,5 m | Aktion w20 | | | 00000 0000 |
| Zähigkeit +2 | Reflex +1 | Willen +5 | Chaos | | 00000 0000 |

Ältere Zamander, Ismene, Calderon, Zain-kin Schwarzmeister: Dunkelsicht

| | | | | | |
|-----------------|---|-----------------------|-------|----------|---------------------------|
| Initiative | +3 | | | ____(+3) | 00000 00000 00000 00000 0 |
| Angriff | Kampfstab +2 w6+1 Zauber | | | | 00000 00000 00000 00000 0 |
| Rüstklasse | 12 | HD 5w5 (21) | | | 00000 00000 00000 00000 0 |
| Bewegung | 9 m | Aktion w20+w14 | | | |
| Zähigkeit +1 | Reflex +3 | Willen +9 | Chaos | | |
| 3 Zauber 1/Tag: | Feuerschlag 2w6, w5 innerhalb 2 Schritt, Reflex 10 halbiert | | | | |
| | Feuerwolke w6 innerhalb 9 Schritt, Zähigkeit 10 negiert | | | | |
| | Fluch +w6 Schaden/Angriff, +w8 Leben, Willen 15 negiert | | | | |

Wahnsinniger Beschwörer: ätherisch, untot, **immun** normale Waffen

| | | | | | |
|--------------|---|------------|-------|----------|------|
| Initiative | +0 | | | ____(+0) | 0000 |
| Angriff | Flüstern/Runde Willen 5 oder Persönlichkeit -w3 & Gefährten angreifen | | | | 0000 |
| | Berührung +10 Willen 10 oder Persönlichkeit -w3 | | | | 0000 |
| Rüstklasse | 8 | HD w6 (4) | | | 0000 |
| Bewegung | 9 m | Aktion w20 | | | 0000 |
| Zähigkeit +0 | Reflex +3 | Willen +6 | Chaos | | 0000 |

w4 Wilde Drakoniden: Dunkelsicht, Geruchssinn, Infektion -w3/Stunde bis Heilung

| | | | | | |
|--------------|--|------------|-------|----------|------------|
| Initiative | +3 | | | ____(+3) | 00000 0000 |
| Angriff | Biss +4 w6 & Willen 10 oder Infektion; Klaue +1 w3 | | | | 00000 0000 |
| Rüstklasse | 14 | HD 2w6 (9) | | | 00000 0000 |
| Bewegung | 9 m | Aktion w20 | | | 00000 0000 |
| Zähigkeit +5 | Reflex +2 | Willen +1 | Chaos | | 00000 0000 |

w3 Raubdrakoniden: fliegen, Schwanzschlag aus Luft, erst bei Landung Biss, Dunkelsicht, Echo

| | | | | | |
|--------------|--|------------|-------|----------|------------|
| Initiative | +6 | | | ____(+6) | 00000 0000 |
| Angriff | Schwanzschlag +5 w5 ; Biss +3 w3 | | | | 00000 0000 |
| Rüstklasse | 19 | HD 2w8 (9) | | | 00000 0000 |
| Bewegung | 1,5 m 15 m fliegen | Aktion w20 | | | 00000 0000 |
| Zähigkeit +0 | Reflex +8 | Willen +0 | Chaos | | 00000 0000 |

je Phase: Begegnung, dann Schätze

Begegnung w12

- 1-3 **Rattenschwarm:** entweder w5 Riesenratten oder 1 Rattenschwarm
- 4-5 **Spinnennest:** w3 Borstenspinnen
- 6-8 **Raubdrakonidenhort:** w4 Raubdrakoniden
- 9 **Geist:** 1 Wahnsinniger Beschwörer
- 10 **Hinterhalt:** 2 Zain-kin Schattenkrieger (Tyrax)
- 11 **Patrouille:** 5 Legionäre & 1 Zenturio (Vedrius)
- 12 **Sucher:** 2 Zeichenträger, 2 Drakonidenwächter, 4 Hastati (Zamosch)

A Ruinen w12

- 1-4 **Leer:** zerbrochene Bodenplatten, Holzreste, Mäusekot
- 5-6 **Schutt und Gerümpel:** wenn weiter gesucht wird: w12 auf Tabelle B Schätze
- 7-9 **Bewohnt:** w6+2 Hastati scheinen hier zu wohnen, sie fliehen und holen Hilfe
- 10-11 **Schlupfwinkel:** w12 auf Tabelle C Schlupfwinkel
- 12 **Speziell:** w12 auf Tabelle D Speziell

B Schätze w12

- 1 **Leiche:** uraltes Skelett in **Robe, 20 Gold**, zerfallene Schriftrollen, verrosteter Dolch
- 2 **Versteck im Schutt:** verschlossenes Kästchen (15) **10 Silberbarren** (je 5 Gold)
- 3 **Bibliothek:** **juwelenbesetzter Dolch (25 Gold)**, Zamosch zahlen fast jeden Preis
- 4 **Alte Waffenkammer:** unter Steinplatte (Stärke 22) **3 Zain-kin Garderüstungen (RK +3, w16)**, Vedrius sind neidisch
- 5 **Helm des Legaten:** vergoldeter Drachen, Einschüchtern durch Willen-Vergleichswurf: -1W
- 6 **Heilquelle:** kleiner Marmorbrunnen, **1/Tag +1 HD & +w12 temporäre HP**
- 7 **Alchemistisches Labor:** 3 Fläschchen starker Heiltrank (je 2 HD & Zäh 10 oder -1 Ausdauer)
- 8 **Verstecktes Grab:** Sarkophag (Stärke 20) **Wahnsinniger Beschwörer**
- 9 **Schwarze Sphäre:** strahlt Dunkel aus, +1 Zauberwürfe, Zamosch aufmerksam auf Träger
- 10+ **Vergessener Keller:** leerer Kellerraum, gut versteckt (**Hobbitamulett +1 Glück**)

C Schlupfwinkel w12

- 1-3 **Rattenschwarm**
- 4-5 **Spinnennest**
- 6-7 **Raubdrakonidenhort**
- 8-10 **Drakonidennest**
- 11 **Verrückter Einsiedler**
- 12 **Spezial-Tabelle**

D Speziell w12

- 1-3 **Magischer Schwaden:** +2 für nächste 3 Magier-Zauberwürfe & 2 ist Zauberpatzer & sofortige Begegnung
- 4-6 **Ölige Klinge:** Kriegerstatue + Öl schwitzender Zweihänder (Pfütze): +2 Schaden, Patzer=zerbrochen, für w4 Stunden
- 7-9 **Tonfigur von schwangerer Frau in Holzkästchen:** +2 Kleriker-Zauberwürfe, 2x Rate Begegnungen für w4 Stunden
- 10-12 **Schwarzer Amboss & Hammer:** +2w5 Schaden für 3 Angriffe, glüht purpurfarben
Hobbitamulett: +1 Glück