



WÜSTENSAND

Ein DUNGEONS & DRAGONS

Ein Abenteuer für vier

Charaktere der 13. Stufe

Von Gwendolyn F.M. Kestrel

Aus dem Amerikanischen übertragen von:
Daniel Heymann und Benjamin Marwede
Lektorat: Oliver Knaup
Redaktion: Björn Meyer

Dieses Spiel basiert auf den Originalregeln
DUNGEONS & DRAGONS von E. Gary Gygax und
Dave Arneson.

Dungeons & Dragons und das Firmenzeichen von Wizards of the Coast sind eingetragene
Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc. Das d20-Logo ist ein Warenzeichen von
Wizards of the Coast, Inc. Alle Wizards-Charaktere, ihre Namen und prägenden
Wesenszüge sind ebenfalls Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc.. Der Gebrauch der
Warenzeichen durch AMIGO Spiel + Freizeit GmbH erfolgt unter Lizenz von Wizards of the
Coast, Inc. Dieses Buch unterliegt den Copyright-Bestimmungen der Bundesrepublik
Deutschland. Jegliche Vervielfältigung oder nicht autorisierte Verwendung des enthaltenen
Materials bedarf der ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung von Wizards of the Coast,
Inc.

© 2002 Wizards of the Coast, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Gedruckt in Deutschland.
Die Inhalte dieses Spiels sind frei erfunden. Jede Ähnlichkeit mit lebenden Personen,
Verstorbenen, Organisationen, Orten oder Geschehnissen sind rein zufällig und nicht
beabsichtigt.

EINFÜHRUNG

Einige streben nach Ruhm und Abenteuer. Andere sind auf der Suche nach Macht. Unterschiedliche Ziele motivieren unterschiedliche Helden und Bösewichte. Vythenus der Ifrit giert beispielsweise nach Gold. Aber seine Suche ist nicht seine eigene...

Vythenus hatte das Pech, von einem weiblichen roten Drachen beschworen zu werden, welche ihm die Aufgabe auferlegte, ihr Schätze im Wert von 500.000 Goldmünzen zu beschaffen. Würde man behaupten, der Ifrit stünde dieser Aufgabe ablehnend gegenüber, so könnte man gleich behaupten, die Elementarebene des Feuers sei lauwarm. Zur Dienerschaft gezwungen, lässt sich Vythenus Zeit, den Reichtum zu sammeln; er hat einige Feuerriesen angeheuert und eine schmucklose Basis in der Wüste aufgebaut, von wo aus er Karawanen überfällt und zerstört. Geduldig plant der Ifrit nun seine Vergeltung.

VORBEREITUNG

Um dieses Abenteuer spielen zu können, benötigst du das D&D SPIELER-SET. Das SPIELLEITER-SET und das MONSTER-SET werden dir sicher dabei helfen, das Abenteuer besser zu gestalten, aber die Starthilfe aus dem D&D SPIELER-SET wird am Anfang sicherlich genügen.

Bei den grau hinterlegten Texten handelt es sich um Spielerinformationen, die du laut vorlesen oder in eigenen Worten wiedergeben kannst. Die Werte der Monster und NSC sind bei jeder Begegnung in abgekürzter Form angegeben.

Dieses Abenteuer kann in jeder Wüste angesiedelt werden, welche von einer Handelsstraße durchzogen wird, die zwei Städte miteinander verbindet.

EINSTIEGSMÖGLICHKEITEN FÜR DIE SC

In den letzten Wochen hat kaum eine Handelskarawane, welche die kleine Stadt Hesron verlassen hat, um durch die Wüste in die Stadt Gryth zu reisen, ihr Ziel erreicht. Niemand weiß, wer oder was die Lieferungen aufgehalten hat.

Da du deine Spieler am besten kennst, weißt du sicherlich, wie du sie flüssig in das Spiel involvieren kannst. Hier sind einige Ideen:

- Ein Aushang an der Handelsgilde verspricht demjenigen, der die gestohlene Beute zurückbringen kann, eine Belohnung von 8.000 Goldmünzen. Dies ist wohl der einfachste und geradlinigste Einstieg in das Abenteuer.
- Der Stadthalter von Hesron oder Gryth wendet sich mit der Bitte um Hilfe an die SC, da ihm ihr guter Ruf zu Ohren gekommen ist.
- Die SC kannten möglicherweise den Magier oder Priester, der die letzte Karawane begleitet hat.

- Eine Gilde arkaner Zauberwirker heuert die SC an, um einen Hexenmeister aufzuspüren, der mit der letzten Karawane verschollen ist.
- Eine Kirche wendet sich an einen Kleriker der Gruppe und bittet ihn, die Gebeine der gefallenen Brüder und Schwestern zu bergen.

NACHFORSCHUNGEN

Die Spieler können ihre Suche in jeder der beiden Städte beginnen. Die folgende Liste beinhaltet Informationen, die sie durch Nachforschungen bei Angestellten der Stadt, Mitgliedern der Händlergilde oder die Anwendung der Fertigkeit Informationen sammeln zu Tage fördern können. Die meisten Fakten sind jenseits des Kenntnisstandes von Barden und Geschichtenerzählern, wobei solche Charaktere eine Chance haben, etwas über den Obelisken und den Künstler (siehe unten) zu wissen.

SG 10: Um die Strecke zwischen den beiden Städten zurückzulegen, braucht eine Karawane mit Wagen in der Regel 18 Tage, wobei die Strecke mit Kamelen in einer Woche bewältigt werden kann. Zwischen Hesron und Gryth liegen ca. 200 km.

SG 10: Hin und wieder verschwinden Karawanen in Sandstürmen, die gelegentlich in der Wüste toben.

SG 10: Innerhalb der Stadt war das Wetter in den letzten Wochen klar, jedoch können die Ortskundigen von dem rötlichen Schatten am gestrigen Horizont darauf schließen, dass ein Sandsturm die Wüste heimgesucht hat.

SG 10: Mittlerweile sind fünf Karawanen in den letzten drei Monaten verschwunden. Sie gehörten unterschiedlichen Händlern und hatten eine ganze Reihe unterschiedlicher Waren, unter anderem Gewürze, Seide und Färbemittel geladen.

SG 10: Zur Zeit bietet die Händlergilde eine Belohnung von 8.000 Goldmünzen für die Wiederbeschaffung der Waren.

SG 15: Wird die Gefahr aufgespürt und dauerhaft beseitigt, ist dies den Gilden nochmals 8.000 Goldmünzen wert.

SG 15: Alle Versuche, die Wächter der Karawane oder irgendwelche Angreifer mittels magischer Ausspähung aufzufinden, sind gescheitert.

SG 15: Da es keine Leichen gibt, sind die Zauber Tote erwecken, Mit Toten Sprechen und Auferstehung wirkungslos. In keiner der beiden Städte gibt es einen Kleriker, der in der Lage wäre, eine Wahre Auferstehung zu wirken.

SG 20: Die größte Karawane hatte 10 allgemeine Wächter (KRI5), einen Zauberkundigen (HXM7) und einen Kleriker (KLE10) angeheuert.

SG 20: Nach der Hälfte der Strecke erreichen Reisende einen großen Obelisken aus Basalt, der eine unverwechselbare Form aufweist.

SG 25: Der Wert aller verlorenen Waren beläuft sich auf etwa 50.000 Goldmünzen. Die versprochene Belohnung ist somit ein sehr großzügiger Finderlohn.

SG 25: Ein regionaler Künstler hat einige Bilder von dem Obelisken angefertigt, welche es einem Zauberkundigen ermöglichen würden, den Zauber Fehlerfreies Teleportieren zu wirken, als hätte er das Ziel flüchtig gesehen. Ein großer Kaktus wächst vor dem Obelisken (nützlich für Druiden, die den Zauber Pflanzentor wirken wollen).

SG 25: Der Kleriker der größten Karawane hat jeden Abend eine Botschaft an Verwandte in beiden Städten geschickt (mit Hilfe des Zaubers *Verständigung*). Die Reise verlief ruhig und ohne Zwischenfall bis zum dritten Abend. Am vierten Tag blieb die erwartete Nachricht aus.

SG 30: Der uralte Obelisk trägt einige verwitterte Zeichen und Markierungen, die von niemandem bisher entschlüsselt werden konnten.

IN DIE WÜSTE

Eine Reise durch die Wüste zu Fuß oder mit dem Pferd ist langsam (siehe Tabelle 9-5: Gelände und strategische Bewegung und Tabelle 9-6: Reittiere und Fahrzeuge in Kapitel 9 des Spielerhandbuches).

In der Wüste herrschen mit mehr als 32 Grad Celsius sehr hohe Temperaturen (siehe "Gefahren durch Hitze" in Kapitel 3 des Spielleiterhandbuches). Es sollte darauf geachtet werden, die SC mit den herausfordernden Aspekten der Umgebung zu konfrontieren. Sie sollten leicht in der Lage sein, die Gegebenheiten unter Einsatz einiger Ressourcen zu überwinden, was dennoch zur Atmosphäre des Abenteuers beitragen wird.

Die Wüste ist nicht verödet. Zahlreiche Kakteen unterschiedlicher Art und Gattung wachsen hier und die Gegend wird durch einige Tiere bevölkert. Druiden und Waldläufer können davon profitieren, mit der örtlichen Tier- und Pflanzenwelt in Verbindung zu treten. Sie können außerdem Hölzerner Weg nutzen, um zwischen Kakteen zu reisen (Kakteen werden dabei wie alle anderen Bäume behandelt). Pflanzentor ermöglicht es den Druiden, auch große Entfernungen zwischen den Kakteen zurückzulegen.

Sandsturm (BS 12)

Als ob die Hitze noch nicht schlimm genug wäre, zieht nach dem ersten Tag in der Wüste ein Sandsturm auf. Gefährliche Wetterbedingungen können eine echte Bedrohung für unvorbereitete Charaktere darstellen, jedoch sollten Charaktere der 13. Stufe über zahlreiche Möglichkeiten verfügen, den witterungsbedingten

Gegebenheiten zu trotzen. Windkontrolle kann für Linderung sorgen, und Wetterkontrolle kann den Charakteren eine angenehme Reise beschern. Trotzdem können SC, die es versäumt haben, Vorbereitungen zu treffen, durch den aufziehenden starken Sandsturm massiv behindert werden (siehe auch "Gefahren durch das Wetter" in Kapitel 3 des Spielleiterhandbuchs).

Im Herzen des Sturms befindet sich ein älteres Luftelementar. Im Umkreis von 30 Metern um das Elementar wird der eigentlich normale Sandsturm in einen schweren Sandsturm (siehe Spielleiterhandbuch) aufgepeitscht.

➔ **Älteres Luftelementar:** 204 TP

DAS REICH DES FÜRSTEN DER WÜSTE

Nachdem die SC die Hälfte der Wegstrecke (ca. 100 km) zurückgelegt haben, erreichen sie einen riesigen Obelisken aus Basalt. Ein großer Kaktus wächst im Schutz des Obelisken.

Ein großer, schwarzer Obelisk erhebt sich aus dem Wüstensand. Einige große Kakteen wachsen vereinzelt in der Umgebung.

Die Umgebung

Der Sandsturm, der am Tag vor dem Aufbruch der SC in der Wüste getobt hat, hat alle Spuren verwischt. Ein Fertigkeitswurf (SG 20) für Suchen oder Naturkunde (in Verbindung mit Spuren lesen) offenbart einige benutzte Pfeile, die größtenteils im Wüstensand verborgen liegen. Selbst nach dem Sandsturm sieht es so aus, als seien die Spuren eines Kampfes sorgfältig beseitigt worden.

Der Obelisk

Wind und Zeit haben die scharf gehauenen Kanten des 6 Meter hohen Monolithen abgetragen. Eine Seite ist mit verblassten Markierungen geschmückt.

Die SC können schwache Markierungen im Basalt ausmachen. Dies war einst eine Inschrift. Um all das zu finden, was davon verblieben ist, bedarf es eines Fertigkeitswurfes für Suchen (SG 20). Ein Wurf für Schriftzeichen entschlüsseln (SG 30) offenbart die folgende Inschrift in Handlungssprache, die in den Fels gemeißelt wurde:

"Gewidmet dem Fürsten der Wüste, in Dankbarkeit für deine Hilfe, als ich dich um Unterstützung bat."

Ein Wurf für Bardenwissen (SG 30) erlaubt es dem SC, sich an eine alte Legende von einem Baumhirten der Wüste zu erinnern, der die Tiere und Natur in dieser Region einst beschützt hat.

Tier- und Pflanzenwelt

Schlaue Charaktere werden keine Zeugen übergehen, die nichtmenschlicher Natur sind.

- Wenn die SC irgendein Tier der Region nach dem Fürsten der Wüste fragen, wird dieses freudig über die Verdienste von Langstachel, einem mächtigen Kaktus-Baumhirten berichten, der die Region beschützt.
- Der Kaktus in der Nähe des Obelisken hat alle Angriffe auf die vermissten Karawanen mitangesehen. Vier sehr große Personen mit kohlschwarzer Haut (Feuerriesen) haben die letzten Karawanen direkt im Schatten des Obelisken überbefallen.
- In der Gegend lebende Jagdvögel wissen um ein Höhlensystem, welches sich eine Meile nördlich des Obelisken erstreckt. Vor dem Eingang zum Höhlensystem wurden zahlreiche Knochen (auch einige frische Knochen) aufgetürmt.

Langstachel, Fürst der Wüste (BS 9)

Langstachel hat während des vergangenen Jahrtausend über die Wüste geherrscht. Er ist sehr besorgt um die Pflanzen und Tiere der Region. In seiner Jugend hat er sein Interesse und seinen Schutz auch auf die Humanoiden ausgedehnt, die die Wüste durchquert haben. Einer dieser dankbaren Menschen hat vor langer Zeit den Obelisken errichtet. Seitdem sind viele Jahre vergangen.

Einige unangenehme Begegnungen mit einigen Humanoiden haben jedoch dazu geführt, dass Langstachel seine Einstellung überdacht hat. Seitdem verzichtet er darauf, seinen Schutz auf humanoide Wesen auszudehnen, und hat jegliche Interaktion mit zweibeinigen Kreaturen eingestellt. Nun interessieren ihn nur noch die Pflanzen und Tiere der Gegend. Er ist sich der Angriffe auf die Karawanen bewusst, jedoch kümmert es ihn nicht mehr als eine flüchtige Brise.

Hin und wieder kehrt er zu dem Obelisken zurück, um sich voller Freude an seinen alten Freund zu erinnern. Wenn die SC laut nach dem "Fürst der Wüste" rufen (einen Namen, den er seit einigen hundert Jahren schon nicht mehr gehört hat) oder versuchen, ihn mit Hilfe der in der Region lebenden Tiere zu kontaktieren, wird er ihnen vielleicht antworten. Seine Grundeinstellung (siehe "NSC und ihre Einstellung" in Kapitel 5 des Spielleiterhandbuchs) ist Gleichgültig. Weder befürwortet er die Angriffe auf die Karawanen, noch lehnt er diese ab – er ist der Ansicht, dass ihn dieses Problem nicht betrifft. Wenn es den SC gelingt, seine Einstellung in Freundlich zu ändern, wird er sein Wissen mit ihnen teilen. Gelingt es den SC, seine Einstellung in Hilfsbereit zu ändern, wird er sie im Rahmen seiner Möglichkeiten unterstützen.

Der Baumhirte weiß viel über die Region:

- Vier Feuerriesen leben in einer großen Höhle ca. 1,5 km nördlich vom Obelisken.
- Jemand anderes, der die Riesen zu befehligen scheint, wohnt scheinbar ebenfalls dort.

- Alle Mitglieder der Karawane wurden getötet und gefressen. Ihre Knochen wurden vor der Höhle aufgehäuft.
- Die Beute aus den Raubzügen wird in der Höhle gelagert.

➤ **Langstachel:** TP 66
Schatz: 800 GM

Die Räuber (BS 14)

Vier Feuerriesen, die von Vythenus angeheuert wurden, nutzen eine Höhle ca. 1,5 km nördlich des Obeliskens, um die Handelsroute zu überwachen. Sie überprüfen den Obeliskens (einen beliebten Wegposten und Rastplatz) mehrmals am Tag. Für jede Stunde, welche die Charaktere in der Nähe des Obeliskens verbringen, besteht eine kumulative Chance von 15%, dass sie von den Feuerriesen angegriffen werden. Andernfalls trifft die Gruppe an der Höhle auf die Riesen.

➤ **Feuerriesen (4):** TP 127, 131, 143, 155

Schatz: Jeder Feuerriese trägt zwei Schwere Wunden heilen Tränke und einen Heldenrank. Die Beute aus den Raubzügen wird in der Höhle gelagert.

Taktik: Die Feuerriesen haben sich an schwache Gegner gewöhnt, die nur wenig Widerstand leisten. Während sie sich nähern, schleudern sie Felsbrocken auf die SC, bevor sie riesige Zweihänder schwingend in den Nahkampf übergehen. Wenn die Charaktere sich als herausfordernde Gegner erweisen, werden sie ihre Heldenränke zu sich nehmen und bei Bedarf auch die Heiltränke zum Einsatz bringen. Wenn sie die Hälfte ihrer Trefferpunkte verlieren oder zwei ihrer Kameraden getötet werden, ziehen sie sich zu der Höhle zurück.

DIE HÖHLE UND DER WIDERWILLIGE IFRIT (BS 14)

Die Höhle, ca. 1,5 km nördlich des Obeliskens gelegen, ist recht gewöhnlich. Sie umfasst drei große Kammern, deren Decke jeweils in 6 m Höhe ist. Die Feuerriesen bewohnen eine Kammer von 9 m x 12 m, die dem Eingang am nächsten ist. Vythenus, der Ifrit, lebt in der mittleren Höhle, die etwa 9 m x 9 m groß ist. Die hinterste Kammer, die 6 m x 9 m misst, beinhaltet die geplünderten Waren. Ein großer Haufen von Knochen wurde an einer Seite des Eingangs aufgehäuft – ein stilles Mahnmal für das Schicksal der Wachen. Im Innern des Höhleneingangs befindet sich die große Feuerstelle, an der sich die Riesen versammeln, um den ungemütlich kalten Nächten den Biss zu nehmen.

Der geistige Kopf der Überfallorganisation ist Vythenus. Vor sechs Monaten wurde der Ifrit von einem roten Drachen namens Bravura beschworen. Über viele Jahre hinweg hat der Drache, nach Reichtum gierend, den Zauber Bindender Ruf benutzt, um andere mächtige Kreaturen zu zwingen, ihren Hort für sie zu vergrößern (sich selbst um Beute zu kümmern, ist unter ihre Würde). Nun ist es an Vythenus, unglaubliche Mengen an Schätzen für seine Gebieterin zu bergen, bevor er auf seine Freiheit hoffen kann. In Wirklichkeit hat er nur wenig Hoffnung auf Freiheit – Bravura hat bereits angedeutet, ihn erneut zu

beschwören, wenn seine Arbeit erst abgeschlossen ist. Aus diesem Grund ist der Ifrit nur wenig motiviert und legt geringen Enthusiasmus für seine Aufgabe an den Tag.

Vythenus hüllt sich selbst in seinen Unauffindbarkeit Zauber und verbringt die meiste Zeit in unsichtbarem Zustand, was erklärt, warum er bisher jeglicher Form der Ausspähung widerstehen konnte. Den Kontakt zu den Feuerriesen hält er mittels Telepathie aufrecht. Obwohl sie für ihn arbeiten, kann er die Riesen nicht sonderlich leiden und sieht sie als ersetzbare Ressource an. Er wird sich nicht herablassen, ihnen zu Hilfe zu kommen, wird jedoch die Höhle verteidigen, wenn die Riesen sich dorthin zurückziehen oder die Charaktere sie im Zuge ihrer Untersuchungen aufspüren.

Wenn die SC die Höhle angreifen, wird Vythenus ihnen nur halbherzigen Widerstand entgegenbringen, um die Waren zu schützen, die er für Bravura zusammengetragen hat, bevor er mit Hilfe eines Ebenenwechsels den Rückzug antritt. Ein aufmerksamer Charakter, der einen Fertigkeitswurf auf Motiv erkennen (SG 20) durchführt, kann feststellen, dass der Ifrit scheinbar wenig Interesse daran hat, die Waren zu schützen, und nur den äußeren Anschein von Widerstand zu wahren scheint. Da er davon ausgeht, noch viele Jahre Schätze für den Drachen zu sammeln, macht es für ihn wenig Unterschied, ob er jetzt einen Teil der Beute verliert.

Wenn die Charaktere sich dazu entschließen zu verhandeln, wird Vythenus seine Fertigkeit Motiv erkennen einsetzen, um die Aufrichtigkeit der Gruppe zu überprüfen. Wenn die Charaktere es ernst zu meinen scheinen, wird er sich ihnen ggf. anschließen, um seine Rache an dem Drachen zu nehmen. Er wird vielleicht sogar versprechen, ihnen einen oder zwei Wünsche zu gewähren, wenn Bravura erst tot ist.

➤ **Vythenus:** 92 TP

Besitz: Rüstungsarmschienen +2, Resistenzumhang +2, Schutzring +2 und 10 Perlen mit einem Wert von je 100 Goldmünzen. Die Höhlen beinhalten auch die gestohlenen Waren im Wert von 50.000 Goldmünzen (von denen die Spieler 8.000 Goldmünzen als Belohnung einfordern können).

Die gestohlenen Güter stammen offensichtlich aus verschiedenen Quellen, worüber die verschiedenen Siegel und Insignien, die die Kisten und Fässer markieren, Aufschluss geben. Bei den meisten Waren handelt es sich um Gewürze, Seide und Färbemittel, die in jeder größeren Stadt leicht verkauft werden können. Die Waren aus den Höhlen zurück in die Zivilisation zu schaffen, wird jedoch schwierig werden. Alle Wagen aus den Karawanen wurden von den Riesen und dem Ifrit zu Feuerholz verarbeitet. Die Waren nehmen gestapelt eine Fläche von 6 m x 6 m bei einer Höhe von ebenfalls 6 m ein (216 m³ mit einem Gewicht von 10.000 Pfund). Wenn die Gruppe sich entschließt, die Waren zu verkaufen, werden Händler in Hesron und Gryth diese leicht als Diebesgut erkennen; die Gruppe könnte die Waren bei einem Hehler für ihren halben Wert (25.000 Goldmünzen) abstoßen. Wenn die Gruppe die Waren in weiter entfernte Gegenden transportiert, können sie vielleicht auch den vollen Preis für die Güter erzielen.

WEITERE ABENTEUER

Die Spieler erfahren vielleicht etwas über Bravuras Rolle bei den Überfällen. Vythenus würde es sehr begrüßen, Hilfe für seine Rache an dem uralten roten Drachen zu bekommen – er ist immer noch gezwungen, für sie Reichtümer zusammenzutragen. Zur Zeit dürfte sie zu stark für die Gruppe sein (HG 20), jedoch weiß Vythenus um einige weitere ihrer Machenschaften der Geldgewinnung, an deren Beendigung die SC eventuell Gefallen finden könnten...

Wenn die Charaktere mit den gestohlenen Waren zurückkehren, werden die Karawanenmeister dankbar und beeindruckt sein. Die Gruppe hat sich möglicherweise einige einflussreiche Freunde in einer der Handelsorganisationen machen können.

Wenn es den Charakteren gelingt, die Überreste der Toten zurückzubringen, werden sie sich einige mächtige Freunde geschaffen haben, sobald der Hexenmeister und der Kleriker wiedererweckt wurden.

Sollten die SC die Waren behalten und in einer anderen Stadt verkaufen, werden die Händler aus Gryth und Hesron irgendwann dahinter kommen, was passiert ist. In diesem Fall haben sich die Spieler einige einflussreiche Feinde in einer mächtigen Handelsorganisation geschaffen.

ANHANG: SPIELTECHNISCHE WERTE

Kreaturen

➔ **Luftelementar:** HG 11; Riesiger Elementar (Luft); TW 24W8+69; TP 204; INI +15 (+10 GE, +4 Verbesserte Initiative); Fliegen 30 m (perfekt); RK 27 (-2 Größe, +11 GE, +8 natürlich); A Nahkampf +27/+22/+17/+12 (2W8+9, Hieb; BA Luftherrschaft, Wirbelwind; BE Elementar, Schadensreduzierung 15/+3; GES N; RW: REF +25, WILL +8, ZÄH +12; ST 22, GE 33, KO 18, IN 6, WE 11, CH 11.

Fertigkeiten & Talente: Entdecken +22, Lauschen +22; Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Beweglichkeit, Tänzlernder Angriff, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse (Hieb)

Elementar: Immun gegen Gift, Schlaf, Lähmung und Betäubung; wird nicht von kritischen Treffern betroffen.

Luftherrschaft (AF): In der Luft befindliche Gegner erleiden -1 auf Treffer- und Schadenswürfe gegen einen Luftelementar.

Wirbelwind (ÜF): Der Elementar kann alle 10 Minuten einmal selbst in einen Wirbelwind verwandeln und diese Gestalt für maximal 1 Runde pro 2 Trefferwürfel beibehalten. In dieser Gestalt kann sich der Luftelementar mit seiner Flugbewegungsrate durch die Luft oder an einer Oberfläche entlang bewegen.

Der Wirbelwind ist an seiner Basis 1,50 m breit und weitet sich auf eine Breite von bis zu 9 m an seiner Spitze aus. Je nach Größe des Elementars ist er bis zu 15 m hoch. Der Elementar kontrolliert die genaue Größe, die allerdings mindestens 3 m betragen muss.

Kreaturen, die eine oder mehr Größenkategorien kleiner sind als der Elementar, können Schaden erleiden, wenn sie von dem

Wirbelwind erfasst werden (siehe Tabelle), und können in die Luft gezogen werden. Einer betroffenen Kreaturen muss ein Reflexwurf gelingen, wenn sie mit dem Wirbelwind in Kontakt kommt, ansonsten erleidet sie den angegebenen Schaden. Ihr muss auch ein zweiter Reflexwurf gelingen, damit sie nicht von den heftigen Winden in die Höhe gerissen und in der Luft gehalten wird, wodurch sie in jeder Runde automatisch den angegebenen Schaden erleidet. Eine Kreatur, die fliegen kann, darf jede Runde einen Reflexwurf versuchen, um aus dem Wirbelwind zu entkommen. Die Kreatur erleidet selbst bei einem erfolgreichen Reflexwurf Schaden, kann aber dem Wirbelwind entfliehen. Der SG für Rettungswürfe gegen die Wirkungen des Wirbelwinds hängt von der Größe des Elementars ab.

Der Elementar kann jederzeit jegliche mitgerissenen Kreaturen ausstoßen und dort abladen, wo sich der Wirbelwind gerade befindet. Ein beschworener Elementar stößt immer von ihm gefangene Kreaturen aus, bevor er auf seine Heimatebene zurückkehrt.

Wenn die Basis des Wirbelwinds den Boden berührt, erzeugt er eine wirbelnde Wolke von Staub und kleinen Teilchen. Diese Wolke formt sich um den Elementar herum und hat einen Durchmesser entsprechend der halben Höhe des Wirbelwinds. Die Wolke behindert jede Sicht über 1,50 m hinaus, Dunkelsicht eingeschlossen. Kreaturen in 1,50 m Entfernung haben 50% Tarnung, während alle weiter entfernten Kreaturen 100% Tarnung genießen (siehe "Tarnung" auf Seite 162 im Spieler-Set). Wer sich in der Wolke befindet, muss ein Konzentrationswurf machen, um einen Zauber zu wirken (SG entsprechend dem SG des Reflexwurfes).

➔ **Feuerriese:** HG 10; Großer Riese (Feuer); TW 15W8+75; TP 142 (durchschnittlich); INI -1 (GE); BR 9 m (Kettenpanzer), 12 Grundbewegungsrate; RK 21 (-1 Größe, -1 GE, +8 natürlich, +5 Kettenpanzer); A Nahkampf +20/+15/+10 (2W8+15, Riesiger Zweihänder), Fernkampf +10/+5/+0 (2W6+10, Fels); BA Felsen werfen; BE Felsen fangen, Feuerwesens; GES RB; RW: REF +4, WILL +5, ZÄH +14; ST 31, GE 9, KO 21, IN 10, WE 10, CH 11.

Fertigkeiten & Talente: Entdecken +7, Klettern +11, Springen +11
Ausrüstung: Jeder Feuerriese trägt zwei Tränke: Mittelschwere Wunden heilen und einen Heldenrank bei sich.

Feuerwesens (AF): Immun gegen Feuer, doppelter Schaden durch Kälte außer bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Felsen werfen (AF): Erwachsene Riesen sind im Werfen von Felsbrocken äußerst geübt. Sie erhalten beim Einsatz von Felsen als Wurfaffen einen Volksbonus von +1 auf Angriffswürfe. Ein großer Riese kann Felsen mit einem Gewicht von 40 bis 50 Pfund (kleine Gegenstände) bis zum Fünffachen der Grundreichweite werfen. Die Grundreichweite hängt von der Art der Riesen ab und wird in der Beschreibung angegeben. Ein riesiger Riese kann Felsen mit einem Gewicht von 60 bis 80 Pfund (mittelgroße Gegenstände) werfen.

Felsen fangen (AF): Ein zumindest großer Riese kann kleine, mittelgroße oder große Felsen (oder Wurfgeschosse mit einer ähnlichen Form) fangen. Einmal pro Runde kann der Riese einen Reflexwurf als Freie Aktion machen. Gelingt dieser, fängt er einen geworfenen Felsen, der ihn ansonsten getroffen hätte. Bei einem kleinen Felsen beträgt der SG 15, bei einem mittelgroßen Felsen 20 und bei einem großen Felsen 25. Wenn das Wurfgeschoss über einen magischen Bonus auf den Angriffswurf verfügt, wird dieser zum SG addiert. Der Riese darf nicht auf dem falschen Fuß erwischt werden und muss den Angriff mitbekommen, um diese Fähigkeit einsetzen zu können.

Besondere Kreaturen

➔ **Langstachel, Kaktus-Baumhirte:** HG 9; Riesige Pflanze; TW 7W8+35; TP 66; INI -1 (GE); BR 9 m; RK 20 (-2 Größe, -1 GE, +13 Natürlich); A +12 Nahkampf (2d6+9; 2 Schläge); BA Dornen, Kakteen beleben, Trampeln, doppelter Schaden gegen Gegenstände; BE Pflanze, Halber Schaden von Stichwaffen; GES NG; RW REF +1, WIL +6, ZÄH +10; ST 29, GE 8, KO 21, IN 12, WE 15, CH 12.

Fertigkeiten & Talente: Verstecken -9, Einschüchtern +8, Wissen (ein beliebiges) +8, Lauschen +9, Motiv erkennen +9, Entdecken +9, Naturkunde +9; Eiserner Wille, Heftiger Schlag.

Dornen (AF): Der stachelige Kaktuskörper verursacht 1W6 Punkt zusätzlichen Stichschaden bei jedem Treffer im Nah- und Ringkampf

Kakteen animieren (ÜF): Langstachel kann Kakteen im Umkreis von 54 mit der Kraft seines Willens beleben und bis zu zwei Kakteen gleichzeitig kontrollieren. Es dauert eine volle Runde, bis ein Kaktus sich aus dem Boden gelöst hat. Danach bewegt er sich mit BR 3 und kämpft in jeder Hinsicht wie ein Baumhirte. Animierte Kakteen verlieren die Fähigkeit, sich zu bewegen oder zu kämpfen, wenn Langstachel die maximale Reichweite verlässt oder unschädlich gemacht wird. Ansonsten ähnelt die Fähigkeit dem Zauber Wächtereiche, als ob er von einem Druiden der 12. Stufe gewirkt worden wäre.

Trampeln (AF): Langstachel oder ein belebter Kaktus kann mittelgroße und kleine Kreaturen niedertrampeln. Dieser Angriff verursacht 2W12+5 Schadenspunkte. Gegner, die keinen Gelegenheitsangriff gegen Langstachel oder einen belebten Kaktus machen, können den Schaden mit einem Erfolgreichen Reflexwurf (SG 20) halbieren.

Doppelter Schaden gegen Gegenstände (AF): Langstachel oder ein belebter Kaktus, der einen Vollen Angriff gegen einen Gegenstand oder Gebäude führt, verursacht doppelten Schaden.

Pflanze: Immun gegen den Geist beeinflussende Wirkungen, Gift, Schlaf, Lähmung, Betäubung und Verwandlung und werden nicht von kritischen Treffern betroffen.

Halber Schaden durch Stichwaffen (AF): Stichwaffen verursachen bei Langstachel und den belebten Kakteen nur halben Schaden, mindestens aber 1 Schadenspunkt.

➔ **Vythenus:** Ifrit HXM6; HG 14; Großer Externar (Böse, Feuer, Ordnung); TW 10W8+20 (Ifrit) + 6W4+12 (HXM); TP 92; INI +7; BR 6m, Fliegen 12m (perfekt); RK 22 (Berührung 14, Auf dem falschen Fuß 19); A +18/+13/+8 Nahkampf (1W8+9, Schlag); AGE/RCR: 1.5 m x 1.5 m/3 m; BA Hitze, Zauberrähnliche Fähigkeiten; SB: Feuerwesen, Ebenenwechsel, Telepathie; GES RB; RW ZÄH +13, REF +16, WIL +18; ST 23, GE 17, KO 14, IN 12, WE 15, CH 16.

Fertigkeiten & Talente: Bluffen +13, Konzentration +15, Diplomatie +7, Entfesselungskünstler +13, Verstecken -1, Einschüchtern +12, Wissen (Arkanes) +7, Lauschen +12, Leise Bewegen +13, Ausspähen +7, Motiv erkennen +12, Zauberkunde +17, Entdecken +12; Im Kampf zaubern, Kampfreflexe, Ausweichen, Verbesserte Initiative, Eiserner Wille, Blitzschnelle Reflexe.

Zauberrähnliche Fähigkeiten: Beliebige oft - Feuerwerk und Flammen erzeugen; 1/Tag - bis zu drei Wünsche erfüllen (keinem anderen Genie), Dauerhaftes Trugbild, Feuerwand, Gasförmige Gestalt, Magie entdecken, Selbstverwandlung, Unsichtbarkeit und Vergrößern. Diese Fähigkeiten entsprechen den gleichnamigen Zaubern, als würden sie von einem Hexenmeister der 18. Stufe gewirkt (SG 12 + Zaubergad).

Hitze (AF): Wann immer ein Ifrit im Nahkampf trifft und in jeder Runde, die er in einem Ringkampf den Gegner ergriffen hat, verursacht der rot glühende Körper eines Ifrit 1W6 Punkte zusätzlichen Feuerschaden.

Feuerwesen (AF): Immun gegen Feuer; doppelter Schaden durch Kälte außer bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Ebenenwechsel (ZF): Ein Genie kann die Materielle, die Astral- und jede Elementarebene betreten. Mit dieser Fähigkeit kann der Genie sich selbst und bis zu sechs andere Kreaturen transportieren, sofern sich alle an den Händen fassen. Ansonsten ähnelt sie dem gleichnamigen Zauber.

Telepathie (ÜF): Ein Genie kann sich telepathisch mit jeder Kreatur in 30 m Umkreis verständigen, die irgend eine Sprache beherrscht.

Bekannte Zauber: (6/7/6/4): Grad 0 – Arkanes Siegel, Aufblitzen, Geisterhaftes Geräusch, Licht, Magierhand, Magie entdecken, Resistenz; 1 Grad. – Personen bezaubern, Sprachen verstehen, Geheimtüren entdecken, Identifizieren; 2. Grad – Spiegelbild, Unsichtbares sehen; 3. Grad - Unauffindbarkeit

Ausrüstung: Rüstungsarmschienen, Resistenzumhang +2, Schutzring +2 und 10 Perlen mit einem Wert von je 100 Goldmünzen. Die Höhlen beinhalten auch die gestohlenen Waren im Wert von 50.000 Goldmünzen (von denen die Spieler 8.000 Goldmünzen als Belohnung einfordern können).