



EIN 4-SEITEN DUNGEON

ILLUSTRATION: SANDARA.DEVIANTART.COM

# DIE SCHRECKEN DER DRACHENFESTE

EIN DS-ABENTEUER VON SPHÄRENWANDERER FÜR DIE STUFEN 13-16

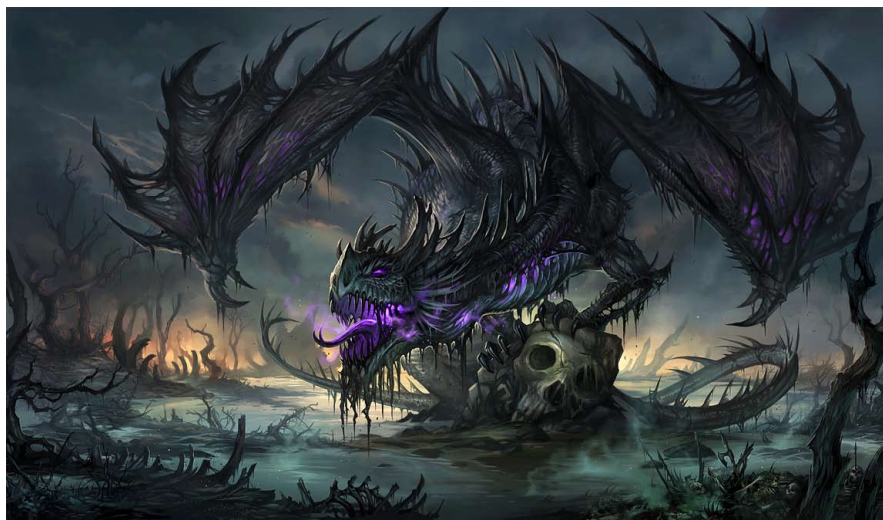
## ACHTUNG!

Dieser Dungeon2Go enthält Informationen zu den Abenteuern „Die Katakomben des Nekromanten“ und „Der Kult des roten Drachen“ und ist dazu gedacht, im Anschluss an diese gespielt zu werden (auch wenn es sich gut alleinstehend macht) - wenn du diese Abenteuer also noch spielen möchtest, lies besser nicht den Hintergrund-Abschnitt. Zudem wird hier die Drachenfeste für den SL näher beschrieben, die die SC der Crimlak-Triologie auch schon vorher aufsuchen könnten.

## HINTERGRUND

Dass sich der Schwarze Drache Schattenhorn, der schon seit 4 Jahrhunderten die Drachenfeste bewohnt, seit jeher ruhig verhält, hat einen Grund: Bevor er die Feste bezog, gelang es ihm die Eier seiner damaligen Gefährtin im Kampf an sich zu bringen. Schattenhorn ist bereits alt und fürchtet um sein Vermächtnis, weshalb er unbedingt einen würdigen Erben großziehen wollte. Seit nunmehr 400 Jahren brütet er seine Kinder aus, doch nur eines überlebte: Schattenklaue. Um seinen Sohn zu schützen, vermied Schattenhorn oft die Konfrontation und unterwarf eine Sippe Echsenmenschen, die gestärkt durch sein Blut (das ihre Schuppen schwarz färbte und manche zu wahrhaften Hünen mutieren ließ) die Festung bewachen sollten.

Doch nun, da die Zeit reifte seinen Spross in die Welt hinaus ziehen zu lassen, haderte Schattenhorn damit. Vor kurzem endete eine Auseinandersetzung der beiden in einem blutigen Kampf, der zufolge hatte, dass Schattenhorn im brodelnden Zorn seinen Sohn ankettete und fortan sein Blut an die Echsen verfütterte - sein Sohn hatte sich in seinen Augen durch seine Niederlage als unwürdig erwiesen. Sobald die alten Feinde Schattenhorns vernichtet waren (KdN, KdrD), war es für ihn wieder an der Zeit hinauszuziehen und die Welt in Brand zu setzen, um ein Weibchen anzulocken, das seiner würdig war, denn ein neuer Erbe musste her.



## DIE DRACHENFESTE

Die auf einem Felsen errichtete dunkle Festung, die zu Zeiten des Hexenmeisters Nagrathul Schwarzstein genannt wurde, ist bereits seit 400 Jahren das Heim Schattenhorns. Die dunkelgrauen Basaltblöcke bilden einen kastenartigen Bau, dessen Hauptturm bereits vor Jahrhunderten eingestürzt ist. Da die Ausmaße des Drachen eine ebenso große Heimstatt forderten, riss Schattenhorn vor langer Zeit die Wände des Obergeschosses auseinander, um Platz für sich zu haben. Dabei brach ein Teil der Decke weg - ein Umstand, der vom Drachen nun zum bequemen Ein- und Ausstieg aus seinem Reich genutzt wird. Das großteils noch intakte Untergeschoss wird von seinen Sklaven, den Blutechsen bewohnt.

## DIE BLUTECHSEN

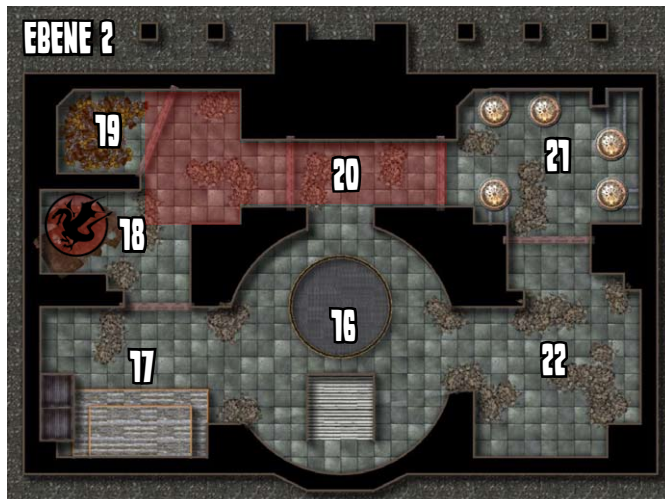
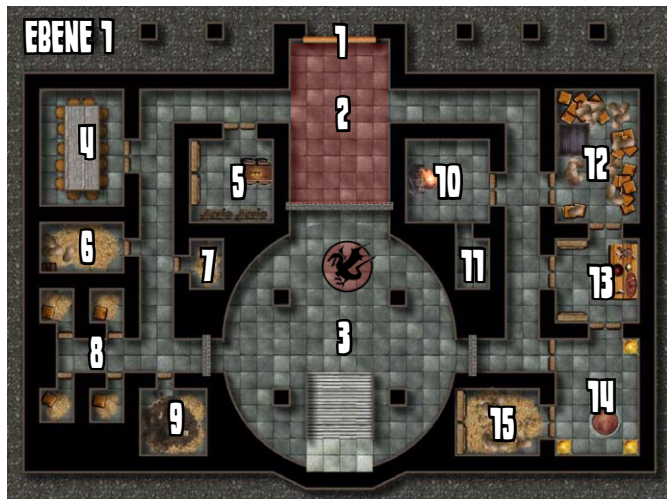
Der Stamm von Echsenmenschen, den sich Schattenhorn als Diener, Fußvolk und Unterhaltung hält, hat sich durch die Einnahme von Drachenblut über die Generationen stark gewandelt. Ihre Schuppen wurden schwarz, die Zähne größer, ihre Kraft und Wildheit wuchs in dem Maße, in dem ihre Unabhängigkeit schwand. Obwohl nicht viele das Trinken des kochenden Blutes überleben, wachsen die Überlebenden schnell zu starken Kriegern und Zauberern heran. Erstere sind für die Nahrungsbeschaffung, letztere für deren ritualisierte Zubereitung

und die Aufzucht der Kinder zu folgsamen Untertanen des Gottdrachen Schattenhorn verantwortlich, dem sie in blutigen Ritualen für ihre Existenz danken. Den Sohn ihres Gottes sehen sie allerdings lediglich als Geschenk an die Blutechsen an, dessen Blut sie regelmäßig abzapfen, um ihre Abhängigkeit zu befriedigen.

## EBENE 1

Das Untergeschoss der Drachenfestung teilt sich in drei Bereiche ein: Im westlichen Teil liegen die Quartiere der Blutechsen, die hier trainieren, schlafen und fressen. Der östliche Teil ist den Zauberpriestern vorbehalten, die hier das Fleisch für ihren Gott lagern und zubereiten, Kulthandlungen vollführen sowie ihre Blut-Trünke vorbereiten. Die mittlere Halle ist zum Gefängnis Schattenklaues geworden. Dieser durch magische Runen gesicherte Bereich verhindert ein Ausbrechen des Jungdrachen und zwingt ihn sich sein Blut rauben zu lassen.

**1 • EINGANG** Die Tore werden stets von **2 Blutechsen** bewacht, die **1 Blutechsenkoloss** an einer Kette mit sich führen. Sie werden niemanden einlassen und sofort bei Sichtung von sich nähernden Gegnern den Koloss damit beauftragen, eine Lawine auszulösen (Angriff auf gesamte Gruppe mit PW:50. AGI+BE verringert den PW um das Ergebnis), nach der sie sich erst einmal siegesicher zum Tor zurückziehen.



**2 - GESICHERTER BEREICH** Der Korridor, der zu einem gewaltigen, magisch verschlossenen Steintor führt (Öffnen nur mit Runenschlüssel (14) möglich, gilt auch für die beiden kleinen Tore), das den Abdruck einer riesigen Drachenklaue aufweist, ist mit zahlreichen Fallen gespickt, die Eindringlinge draußen und Schattenklaue drinnen halten sollen. Auf jedem Feld des markierten Bereichs löst sich mit PW: 5 eine Falle. 1-3: Säureschwall (Angriff mit PW:15, nicht abwehrbar), 4: Betäubungspfeile. Angriff mit PW:25, bei Schaden nur -1LK, dafür Gift-Trotzen oder für 1 Minute betäubt), 5: Giftgas (3 nicht-abwehrbarer Schaden im Bereich je Runde für 20 Runden, kumulativ) Im Korridor patrouillieren zudem **4 Blutechsen** (bei PW: 5 in der Nähe).

**3 - HAUPTHALLE** Hier liegt der **Schwarze Jungdrache Schattenklaue** in unsichtbare magische Fesseln gekettet auf einem verkohlten Knochenhaufen. Die Wände der Halle sind von seinem Säureatem verätzt und er schnaubt in stummem Zorn vor sich hin. Schattenklaue ist ein besonders arroganter Vertreter seiner Art und will die Niederlage gegen seinen Vater nicht einsehen. Betreten die SC die Halle, wird er sich von seinem Gefangenensstatus nichts anmerken lassen (innerhalb der Halle kann er sich frei bewegen) und sich erhobenen Hauptes als der Herrscher dieser Hallen vorstellen.

Er fordert von den SC für die Unverfrorenheit, in sein Reich einzudringen, dass sie ihm einen kleinen Dienst erweisen. Sie sollen ihm einen Onyx bringen, der vor einiger Zeit verschwunden ist, und der sich noch irgendwo in diesen Hallen befinden soll. Dann wird er sie nicht nur in Frieden ziehen lassen, sondern sie auch reich belohnen (Kontrollstein, 15). Händigen die SC dem Drachen wirklich den Kontrollstein aus, wird er laut lachend die Tür wegätzen und die Festung auf schnellstem Weg verlassen, um die Rache an Schattenhorn zu planen.

Im Falle eines Kampfes wird er erst kurz vor seinem Tod einknicken und den SC die Wahrheit über sich erzählen. Er bietet ihnen in diesem Fall sogar an, sie gegen seinen Vater zu unterstützen, wenn sie seine magischen Ketten lösen, und sein Versprechen einhalten. Er berichtet den SC in diesem Fall

von dem Drachengift in (11). Allerdings wird er sich nach vollbrachter Aufgabe gegen die geschwächten SC wenden.

## BLUTECHSEN-QUARTIERE

**4 - FRESSPLATTE** Auf einem riesigen Eichentisch wurde ein Massaker aus Fleisch und Blut angerichtet - die Essgewohnheiten der Echsen sind gewöhnungsbedürftig. Zwischen den Fleischresten findet sich auch ein unglaublich scharfes Hackbeil (Axt+2, Verletzen II), mit dem die Echsen ganze Rinderhäften zerteilen. **2 Blutechsen** fressen hier gerade an etwas, das wie ein menschliches Bein aussieht.

**5 - RÜSTKAMMER** An einem mit Schätzen überhäuftem Tisch (294 GM, 187 SM, 1021 KM, Schmuck für 450 GM) streiten sich gerade **2 Blutechsen-Hauptmänner** laut- und zischend über die Aufteilung der Beute vom letzten Raubzug. Die beiden wissen, dass Schattenhorn es nicht duldet, wenn ihm etwas vorenthalten wird, doch einer von ihnen möchte etwas an der Herrschaft des Drachen ändern. Schattenklaue versprach ihm, ein großzügiger Herrscher zu sein, und er versucht seinen Kameraden davon zu überzeugen, ihn zu unterstützen. Wenn die SC nicht einschreiten, kommt es zum Kampf zwischen den beiden, als einer die Patrouille ruft (2). Durch geschickte Verhandlungen von Seiten der Spieler könnten sowohl ein Kampf vermieden als auch zwei neue Verbündete gegen Schattenhorn gefunden werden (Verständigen-4). Die Echsen werden nicht den Kampf eröffnen, aber Alarm blasen, wenn die Helden angreifen. Die Echsen aus (6), (8) und (9) sowie die Patrouille (2) sind dann alarmiert.

In Waffenständen stehen 10 Kettenpanzer, 5 Plattenpanzer, 10 Hellebarden, 15 Helme, 5 gewaltige Zweihandäxte (erst ab Groß verwendbar, WB+4, GA-4, Ini-4) und 5 zweihändige Krummschwerter (wie Bi-händer). Jedes Stück ist bei PW:1 magisch (Tabelle E).

**6 - TRAININGSRAUM** Zwischen den Leichen von 4 Blutechsen steht ein schnaufender und verwundeter **Blutechsen-Koloss** (40 LK), der auf eine Übungspuppe einprü-

gelt und erst bei einem Alarmruf oder wenn er angegriffen wird, davon ablassen wird. Die Ausrüstung der Echsen liegt hier auf dem Boden. Eine der Übungspuppen scheint besonders robust zu sein, denn sie trägt einen Lederpanzer+2.

**7 - ABORT** Nicht nur ein unappetitliches Loch im Boden befindet sich hier - in besagtem Loch hält sich der Halblings-Dieb **Fjedo Flinkhand** seit zwei Tagen versteckt, der mit einer Bemerkungs-4 zu entdecken ist. Er wollte den Drachen berauben und folgte dem Raubzug, der Grumbosch mit sich nahm (12), doch hat er die Abwehrmaßnahmen der Festung unterschätzt und versucht sich seinen Weg nach draußen zu graben. Vor kurzem nahm er einer Blutechse ein Bündel Fleisch ab, von dem er seitdem zehrt. Er wird sich bei Möglichkeit den SC anschließen und sie auf ihrer Quest unterstützen, sofern für ihn dabei auch genug herauspringt. Wird die Gefahr jedoch zu groß (seine LK fällt unter 5) wird er sich an die Flucht machen.

**8 - KRIEGERQUARTIERE** In vier kleinen, strohgefüllten Zellen schlafen insgesamt **2 Blutechsen** in leichtem Schlaf. Ihre armseligen Habseligkeiten (nebst ihrer Ausrüstung) belaufen sich auf BT:5B je Zelle.

**9 - KOLOSS-ZWINGER** Im Zwinger sitzen zurzeit **2 Blutechsen-Kolosse**, die völlig ausgehungert auf ihre nächste Mahlzeit warten. Die Blutechse, die zur Fütterung eingeteilt war, wurde von Fjedo Flinkhand (7) ausgeschaltet, der sich das Fleisch einverleibte. Ihren Hunger könnten man sich zunutze machen, denn die beiden sind so hungrig, dass sie beim Anblick von frischem Fleisch ihre restliche Umgebung völlig vergessen würden. Vom Zwinger aus führt ein schmaler Geheimgang (TW:2) nach draußen, den die Echsen bisher nicht bemerkt haben.

## DIE FLEISCHHALLEN

**10 - DRACHENSCHREIN** Eine deckenhohe Drachensstatue aus schwarzem Marmor, vor der einige Fleischgaben liegen, dominiert den Schrein, dessen Wände mit echsischen Symbolen versehen sind. **1 Blutechsen-**

**Zauberer** meditiert gerade vor dem Götzenbild und wird um Hilfe rufen, wenn er die SC bemerkt (die Patrouille in (2) und die Köche in (13) werden es hören), allerdings ist er ziemlich vertieft (Bemerkungen-4). Die Augen der Statue sind große Rubine (je 200 GM) - versucht man aber sie zu entfernen, speit die Statue einen Säureschwall (Schießen 20, keine Abwehr, zusätzlich 3 Erschöpfung) auf jeden im Raum, wenn dabei nicht vorsichtig genug vorgegangen wird (GEI+GE-2). Durch genaues Absuchen der Wände (Suchen-4) kann eine Geheimtür nach (11) gefunden werden, die sich öffnet, sobald man den Schwanz der Statue herunterdrückt.

**11 - RELIQUIENRAUM** Auf einem kleinen Steinaltar liegen sorgsam angeordnet die heiligen Reliquien des Drachenkultes: ein schwarzes Schuppengewand (Runenrobe+2, Diener der Dunkelheit I, Immunität gegen Säure), ein kurzer Obidianstab, dessen Kopf ein geöffnetes Drachenmaul zeigt (Säureatem (wie Feueratem) mit Bonus von +2 auf die Probe für diesen Zauber eingebettet), ein Kästchen mit 10 kleinen Glasphiole, die eine dicke, rote Flüssigkeit beinhalten (Drachenblut - Anwendung erhöht ST und HÄ um 4 Punkte für 1 Stunde, aber man erhält auch PW:25 Schaden, abwehrbar, aber ohne Panzerung), 20 Ritualkerzen (je 5 GM) sowie ein Dolch aus der Klaue Schattenklaues (Dolch+3 mit Hinterhältiger Angriff II und Meucheln II). In einem Eisenkasten, der mit schweren Ketten gesichert ist (Schlösser Knacken -6) befindet sich zudem ein unheilvolles Relikt, das Schattenklaue einst gegen seinen Vater einsetzen wollte: die alchemistisch aufbereiteten, golden schimmernden Tränen eines Goldenen Drachen. Der Kontakt damit ist für Schwarze Drachen äußerst giftig: Sie bekommen bei Berührung einmalig 5W20 abwehrlosen Schaden (bei Verzehr 10W20) und sind danach mit PW:10 für 2 Runden gelähmt.

**12 - FLEISCHLAGER** Ein gewaltiges Lager an Rinder- und Schweinehälften nebst allerlei toten Exemplaren ausgefallener und kulturschaffender Spezies. In einem Käfig linkerhand der Tür liegt zudem das nächste frische Mahl bereit: ein gefesselter und geknebelter (nicht zu vergessen: traumatisierter) Zwerg, der bei Befreiung panisch fliehen wird. Wird **Grumbosch der Hirte** beruhigt (Magie oder Verständigen-6), kann er den SC Beschreibungen der Gegnertypen geben und berichten, dass einer der Echsenpriester eine Art leuchtenden Edelstein mit sich führt, der die Tore zu (3) öffnet.

**13 - KÜCHE** Hier bereitet gerade **1 Blutechsen-Zauberer** mit seinen **2 Blutechsen** Küchenhilfen die nächste Mahlzeit für ihren Gott vor: 3 gerade gestorbene, noch rohe, aber gut gewürzte Rinder. Gewiefte SC könnten die Rinder nutzen, um den Drachen zu vergiften, wenn sie geschickt vorgehen.

**14 - ZUCHTBECKEN** Dies ist der Raum, in dem neue Blutechsen gezüchtet werden. Der jahrelange Kontakt mit dem Drachenblut hat sie unfruchtbar werden lassen, sodass sie mittlerweile auf magischem Wege aus

einem Tümpel gebrütet werden, der mit den Eiern von Alligatoren und Echsen sowie einer Mischung aus Drachenblut und allerlei Alchemika gefüllt ist. Hohepriester Shazzarr (**Heroischer Blutechsen-Zauberer** mit Kampfstab+2 „Schwarzer Drachenstab“ (+2 auf Säure-Zauber, 5 Ladungen Säureatem (wie Feueratem)), dem Edelstein „Auge des Schwarzen Drachen“ (5x Abklingzeiten von Zaubern ignorieren, dann zerfällt er zu Staub)) zieht hier gerade einen schleimigen **Blutechsen-Koloss** aus dem Brutbecken, unter den Augen von weiteren **2 Blutechsen-Zauberern**, die zischelnde Gesänge angestimmt haben. Bei einem Alarmruf würden alle Echsen in (2), (10) und (13) alarmiert werden, die Patrouille (2) würde zudem die gesamten Blutechsen-Quartiere verständigen. Shazzarr trägt einen Runenschlüssel bei sich, mit dem sich die Tore zur großen Halle (3) öffnen lassen. Den Drachen-Kontrollstein hat er im Quartier liegen gelassen.

**15 - PRIESTERQUARTIER** Das Priesterquartier ist nicht besser eingerichtet als die Zellen der Krieger - Stroh auf dem Boden und einige Schränke, in denen ihre karge Habe ist, sind das Einzige, was man hier finden kann. In den Schränken befindet sich neben BT:10B, 5D, 10Z, 10T eine Mahagonischatulle, die einen hühnereigroßen Onyx beinhaltet: der Drachen-Kontrollstein. Dieser verhindert, dass einen der Jungdrache Schattenklaue wahrnimmt, solange man ihn nicht angreift oder direkt auf sich aufmerksam macht. Mit seiner Hilfe zapfen die Priester ungesehen Blut von dem schlafenden Drachen ab, das sie zum Überleben benötigen. Der Stein ist direkt auf Schattenklaue angefertigt worden, funktioniert also bei keinen anderen Drachen.

## EBENE 2

Das zweite Geschoss der Festung wurde von Schattenhorn völlig auseinandergenommen - kaum eine Mauer steht mehr, sodass der Drache nun das gesamte Stockwerk gemütlich nutzen kann. Die Trümmer wurden nur notdürftig entfernt (der Drache ist kein Innenarchitekt) und bilden für Menschen gefährliche Spitzen und Bruchstücke, auf denen man leicht ausrutschen kann - nichts, was drachische Hornhaut nicht aushielte, allerdings müssen menschengroße Wesen diese Trümmer umlaufen oder je eine AGI+BE-Probe bestehen. Die einzelnen Räume sind mit riesigen Vorhängen voneinander abgetrennt.

**16 - RAUM DES SPOTTS** Eine runde Scheibe mit 6m Durchmesser ist hier in den Boden eingelassen. Sie ist von dieser Seite aus durchsichtig, wenn sie mit Säure betäufelt wird und wird von Schattenhorn benutzt, um sich an den Qualen seines Sohnes zu weiden. Gerade sind **2 Gefangene** ohne Aufsicht dabei, die Scheibe zu putzen. Sie können Informationen über die Bereiche (17) und (18) geben sowie über die Scheibe aufklären. Sie werden bei der Befreiung ihrer Leidensgenossen (17) helfen, wenn sie

bewaffnet werden, aber beim ersten Zeichen des Drachen das Weite suchen.

**17 - ECHSEN-THEATER** In diesem Raum wurde eine kleine Theaterbühne aus Holz aufgebaut, von der aus die Blutechsen-Zauberer den Schwarzen Drachen mit magischen Vorführungen, blutigen Hinrichtungen, Kämpfen und Berichten aus dem Umland (vor allem Statusberichte über die Feinde des Drachen) unterhalten. Derzeit wird ein Kampf zwischen einigen Gefangenen vorbereitet, die in einem Käfig am Ende des Raums festgehalten werden. Ihnen wurde mitgeteilt, dass der Sieger freigelassen werden würde - in Wirklichkeit verspeist Schattenhorn aber Sieger nur zu gern zum Nachtsch. Die **6 Gefangenen** sind keine erfahrenen Krieger und wurden nur notdürftig ausgerüstet, damit das Spektakel besonders blutig wird. Im Falle einer Befreiung werden sie nur soviel kämpfen, dass sie hinaus kommen - keinesfalls werden sie sich an einer Drachenhaut beteiligen - es sei denn, sie werden wirklich kompetent überzeugt (Verständigen-8 oder Zauber). Sie werden von **4 Blutechsen**, **1 Blutechsen-Koloss**, **Kommandant Krazz (Anführer Blutechsen-Hauptmann)** und **1 Blutechsen-Zauberer** beaufsichtigt.

**18 - SPEISEZIMMER** Hier frisst der **Erwachsene Schwarze Drache** Schattenhorn gerade eine Jungfrau zur Vorspeise, während er auf den Hauptgang (13) und die anschließende Vorführung mit Nachspeise (17) wartet. Er ist Lärm beim Aufbau des Theaters gewohnt und wird daher erst Verdacht schöpfen, wenn eine Echse hinter den Vorhang treten sollte, um ihn zu informieren. Mit Eindringlingen und Dieben geht er gnadenlos um - weiter als hundert Meter aus der Festung hinaus wird er sie jedoch nicht verfolgen, sollten sie fliehen - dann hetzt er seine Echsen hinterher.

**19 - DRACHENNORT** Ein riesiger Berg von Schätzen bildet das Nachtlager Schattenhorns. 10.390 GM, 22.727 SM, 44.717 KM, Geschmeide und Edelsteine im Wert von ca. 6.000 GM, BT:10G, 30Z, 50T und einige interessante Artefakte aus dem nördlichen Schimmergebirge und von Mächtegern-Drachentöttern, die versucht haben Schattenhorn zu berauben:

- Die uralte zwergische mit Drachenmotiven verzierte Lanze+3 „Drachentöter“ (gegen Drachen zusätzlich GA-10 & Panzerung+10 gegen Drachenodem);
- Der ebenfalls zwergische Kettenpanzer+2 „Ehrenvoller Verteidiger“ (Magieresistent III, Gerüstet I und Rüstzauberer I);
- Ein weißlicher, runder Metallschild, der einen kämpfenden Greifen zeigt (Metallschild +2, Diener des Lichts II, Parade II, Blocker II);
- Ein prachtvoller Bärenfell-Umhang, an dem ein Helm in Form eines Bärenkopfes hängt, der mit einer goldenen Rubinschnalle am Umhang befestigt ist (Bärengestalt II, Kraft der Bestie III);
- Ein mit Bronze verzierter Plattenharnisch, der einen Löwenkopf mit aufgerissenem Maul zeigt (Plattenpanzer+2, Stärke+2, Bewegung+1m);

- Ein goldener Stirnreif, der mit 6 Edelsteinen verschiedener Farbe versehen ist, die allesamt magische Wirkungen beinhalten. Auf dem Stirnreif steht in alten elfischen Zeichen „Weisheit des Blatthüters“ geschrieben (Abklingen II, Charmant II, Einstecker II, Magieresistent II, Runenkunde II, Wechsler II);
- Wildlederhandschuhe, die mit Silberfäden durchwirkt wurden: die „Handschuhe des Jägers“ (Jäger II, Schütze II, Scharfschütze II);
- Eine magische, mit Reben umschlungene Harfe, die von jedem Laien gespielt werden kann (Instrument: Harfe III);
- Eine Goldmünze, die unglaubliche Geschäfte erzielen kann, wenn man mit ihr etwas bezahlt (Schlitzohr III);
- Ein prunkvoller Sattel, der auf jedes Pferd passt (Reiten II).
- Die Schuppen des Drachen, die hier verstreut liegen, reichen aus, um eine komplette Rüstung einzukleiden, was jedem Rüstungsteil einen zusätzlichen Bonus von +1 verleiht und zudem gegen Säureschaden Abwehr zulässt. Da dieser Bonus nicht magisch ist, kann auch die +3 überschritten werden.

**20 • GESICHERTER BEREICH** Der markierte Bereich ist mit Säurefallen gesichert, die dem Drachen nichts anhaben. Es handelt sich um dieselben Fallen mit derselben Dichte wie in Raum (2).








**21 • KAMMER DES DRACHENBLUTS** In bronzenen Tanks, die mit einer Brutflüssigkeit aus Drachenblut und Alchemika gefüllt sind, schwimmen die neuesten Züchtungen des Schwarzen Drachen. Schattenhorn experimentiert hier damit, wie er seine Diener noch stärker machen kann. In drei der Tanks sind noch unfertige oder missglückte Experimente zu finden - zwei von ihnen weisen jedoch Durchbrüche auf: Ein wahrhaftes Monster von einer Echse (**Anführer-Blutechsen-Koloss**) und ein magisch unglaublich aktiver Echsenmensch (**Anführer-Blutechsen-Zauberer** mit zusätzlich Terror & Kettenblitz (aktiv)) schwimmen in der Brutflüssigkeit vor sich hin und reagieren aggressiv, wenn sie gestört werden sollten.








**22 • FLUGRAUM** Die Decke des Raums ist weggebrochen, sodass Schattenhorn von hier aus bequem in die Lüfte starten kann. Zum Schutz vor Eindringlingen ist hier eine permanente Schutzkuppel aktiv, die durch einen Edelstein ein- und ausgeschaltet werden kann, den Schattenhorn um den Hals trägt.

## ERFAHRUNGSPUNKTE

Pro Raum	1 EP
Kampf [besiegte EP/SC]	EP
Je überlebter Falle	20 EP
Je überlebendem NSC	50 EP
Haupthalle betreten	100 EP
Geheimraum/-gang finden je	50 EP
Bruttanks vernichten	100 EP
Mit Schattenklaue verbünden	100 EP
Drachenhort geplündert	200 EP
Für das Abenteuer	500 EP

# MONSTER UND NSC

	GEFANGENER			KRI 2	
KÖR:	8	AGI:	6	GEI:	6
ST:	3	BE:	1	VE:	1
HÄ:	3	GE:	1	AU:	1
<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>					
Bewaffnung			Panzerung		
Axt (WB+1)			Lederpanzer (+1)		
Talente: Kämpfer I, Parade I					
GH:	3	GK:	no	EP:	55












	GRUMBOSCH DER HIRTE			SPÄ 2	
KÖR:	7	AGI:	8	GEI:	5
ST:	1	BE:	3	VE:	0
HÄ:	3	GE:	3	AU:	1
<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>					
Bewaffnung			Panzerung		
Hirtenstab (+0)			Lumpen (+0)		
Talente: Ausweichen I, Dunkelsicht, Einstecker I, Zäh					
Ausrüstung: 5xHeilkraut					
GH:	1	GK:	no	EP:	54

	FJEDO FLINKHAND			SPÄ 8	
KÖR:	6	AGI:	8	GEI:	6
ST:	0	BE:	4	VE:	2
HÄ:	2	GE:	9	AU:	0
     					
Bewaffnung			Panzerung		
Kurzbogen+1 (WB+2, GA-1, Ini+1)			Lederpanzer+1, -schienen (+3), Umhang (Parade I)		
Talente: Ausweichen II, Einstecker II, Fieser Schuss I, Flink I, <i>Geschwind</i> , Heimlichkeit III, Ich muss weg I, <i>Klein</i> , Langfinger I, <i>Leichtfüßig</i> , Schütze II					
Ausrüstung: Dietriche, 5x Heilkraut, 2x Heiltrank					
GH:	1	GK:	kl	EP:	79

 BLUTECHSEN-KOLOSS					
KÖR:	14	AGI:	7	GEI:	2
ST:	10	BE:	2	VE:	1
HÄ:	8	GE:	0	AU:	0
<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>					
Bewaffnung			Panzerung		
Gewaltige Streitaxt (WB+4, GA-4)			dicke Schuppenhaut, Ket- tenpanzer, Helm (+5)		
<div><div></div><div><b>Heftiger Angriff:</b> Kann einmal pro Kampf einen Brutalen Hieb, Fiesen Schuss oder Zaubermacht-Angriff ausführen.</div></div>					
<div><div></div><div><b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am hellichten Tag.</div></div>					
<div><div></div><div><b>Schleudern:</b> Schlagen-Immersieg (Schwanzschlag) schleudert das Ziel (gleiche oder kleinere Größenkategorie) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfelt, und liegt am Boden.</div></div>					
Beute: BW: 1B:10					
GH:		21	GK:		gr
EP:		182			

 <h1>BLUTECHSE</h1>					
KÖR:	9	AGI:	8	GEI:	3
ST:	8	BE:	2	VE:	2
HÄ:	6	GE:	6	AU:	0
<div><div> 25</div><div> 19</div><div> 7</div><div> 4.5</div><div> 19</div><div> 16</div></div>					
Bewaffnung			Panzerung		
Hellebarde (WB+2), Langbogen (WB+2)			Schuppenhaut, Kettenpanzer, Helm (+4)		
<div><b>Heftiger Angriff:</b> Kann einmal pro Kampf einen Brutalen Hieb, Fiesen Schuss oder Zaubermacht-Angriff ausführen.</div>					
<div><b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am hellichten Tag.</div>					
<div><b>Schleudern:</b> Schlagen-Immersieg (Schwanzschlag) schleudert das Ziel (gleiche oder kleinere Größenkategorie) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfelt, und liegt am Boden.</div>					
Beute: BW: 1B:15					
GH:	11	GK:	no	EP:	100

 BLUTECHSEN-HAUPTMANN					
KÖR:	10	AGI:	9	GEI:	3
ST:	9	BE:	2	VE:	2
HÄ:	7	GE:	8	AU:	0
     					
Bewaffnung			Panzerung		
zweih. Krummschwert (WB+3, GA-4), Langbogen			Schuppenhaut, Plattenpanzer, Helm (+5)		
 <b>Heftiger Angriff II:</b> Kann zweimal pro Kampf einen Brutalen Hieb, Fiesen Schuss oder Zaubermacht-Angriff ausführen.					
 <b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am hellichten Tag.					
 <b>Schleudern:</b> Schlagen-Immersieg (Schwanzschlag) schleudert das Ziel (gleiche oder kleinere Größenkategorie) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfelt, und liegt am Boden.					
Beute: BW: 2B:20, 2D:20					
GH:	16	GK:	no	EP:	161

						BLUTECHSEN-ZAUBERER					
KÖR:		6		AGI:		6		GEI:		8	
ST:		4		BE:		0		VE:		2	
HÄ:		4		GE:		9		AU:		9+1	
											
Bewaffnung						Panzerung					
Knochenstab (WB+1, ZZ+1, Zauberstab für Säurelanze)						Schuppenhaut (+1), uralte Robe (+1 AU)					
 Blitz, Duftnote, Niesanfall, Säurelanze (wie Feuerlanze), Säurewand (wie Feuerwand), Schatten, Springen, Stolpern											
 <b>Heftiger Angriff II:</b> Kann zweimal pro Kampf einen Brutalen Hieb, Fiesen Schuss oder Zaubermacht-Angriff ausführen.											
 <b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am hellichten Tag.											
 <b>Schleudern:</b> Schlagen-Immersieg (Schwanzschlag) schleudert das Ziel (gleiche oder kleinere Größenkategorie) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfelt, und liegt am Boden.											
Beute:						BW: 2B:20, 2D:20					
GH:		11		GK:		no		EP:		100	