

Die Drachen der Sturmwrackinsel - Seegrashöhlen - Abenteuer-Modifikation

Lorenz Beyer

1 Hintergrundgeschichte

Der Legende nach entstanden zwei Drachenfamilien in den allerersten Tagen der Welterschöpfung. Bahamut, der edle Platindrache, erschuf die metallischen Drachen—Gold, Silber, Bronze, Messing und Kupfer. Die grausame, fünfköpfige Tiamat erschuf die chromatischen Drachen—rot, blau, grün, schwarz und weiß. Die metallischen und chromatischen Drachen teilen eine gegenseitige Feindschaft, die in der Animosität zwischen Bahamut und Tiamat wurzelt.

1.1 Der Ursprung der Drachenrast

Der Ursprung der Drachenrast liegt in dieser Feindschaft begründet. Vor langen Zeitaltern wütete ein feueratmender roter Drache namens Sharruth an der Schwertküste auf und ab. Drei metallische Drachen verbündeten sich, um gegen Sharruth zu kämpfen und sperrten sie unter dem Meeresboden ein, da sie glaubten, das Meerwasser würde ihr Feuer löschen und sie für immer gefangen halten. Aber Sharruths Zorn, so besagt die Legende, verursachte die unterseeische vulkanische Aktivität, die die Sturmwrack-Insel formte.

Aller Wahrscheinlichkeit nach ist Sharruth längst tot und unter der Insel begraben, aber chromatische Drachen flüstern, dass sie noch lebt und eines Tages aus ihrem Gefängnis hervorkommen wird. Eine Tatsache ist unbestreitbar: die mächtige Magie, die in einem so uralten Drachen verkörpert ist, hat eine permanente Spur auf der Sturmwrack-Insel hinterlassen. Diese Magie hat über die Jahrhunderte andere Drachen zur Insel gelockt und sie zu einem wiederkehrenden Schlachtfeld im Konflikt zwischen chromatischen und metallischen Drachen gemacht. Mehrere dieser Drachen sind dort gestorben, jeder hinterließ eine spirituelle Narbe, die unberechenbare magische Effekte verursacht.

1.2 Runaras Entscheidung

Vor hundert Jahren versuchte ein blauer Drache, diese zerstörerische Magie zu nutzen. Eine Bronzedrachin namens Runara flehte ihn an, seine Pläne aufzugeben. Als er sich weigerte, tötete Runara ihn und fügte der Insel ein weiteres Drachengrab hinzu.

Runara ist des Streits müde geworden, und die Wunden der Sturmwrack-Insel sind eine ständige Erinnerung an die Kosten solcher Konflikte. Sie widmete sich dem Frieden und der Versöhnung und gründete das Kloster der Drachenrast als sicheren Zufluchtsort vor Gewalt. In menschlicher Gestalt lebend, dient Runara nun als Anführerin einer winzigen Gruppe von Eremiten und Asketen.

Aber der zeitlose Konflikt zwischen chromatischen und metallischen Drachen droht die Ruhe der Drachenrast zu stören—und hier beginnt das Abenteuer!

2 Seegras-Höhlen

Dieses Kapitel geht davon aus, dass die Charaktere hierher kommen, bevor sie zum Wrack der Kompassrose gehen, und sie noch auf der 1. Stufe sind. Es enthält auch einfache Anweisungen, um die Gefahr in Kampfbegegnungen zu erhöhen, falls die Charaktere Kapitel 3, “Verfluchtes Schiffswrack”, vor diesem hier abschließen und nun auf der 2. Stufe sind.

Bevor die Charaktere Drachenruh verlassen, vertraut Runara ihnen ein Diadem an mit dem Hinweis, dass sie es nutzen können um sie jeder Zeit zu Hilfe zu rufen.

2.1 Höhlen-Überblick

Die Meereshöhlen auf der Südwestseite der Sturmwrack-Insel werden von einer ungewöhnlichen Kolonie von Mykoniden bewohnt—Pilzmenschen, die normalerweise tief unter der Erde leben. Obwohl sie kein Sonnenlicht vertragen, hießen diese Mykoniden früher gelegentlich Besucher willkommen. Besonders handelten sie mit Tarak von der Drachenrast und gaben ihm seltene Pilze, die in ihren Höhlen wachsen, im Austausch gegen Essensreste und anderen Abfall aus dem Kloster, der die Pilze in den Höhlen nährte. In letzter Zeit haben die Mykoniden jedoch Taraks Besuche abgelehnt.

Der Grund für diese plötzliche Veränderung im Verhalten der Mykoniden ist, dass sich eine Fäulnis durch die Höhlen ausgebreitet hat und die Mykoniden vergiftet, ihre Gärten verdorben und sogar ihren Anführer Sinensa niedergestreckt hat. Die Quelle der Fäulnis ist das Gefängnis des roten Drachen Sharruth tief unter der Insel. Da Sharruths magische Fesseln in letzter Zeit nachgelassen haben, ist er aus seinem Schlaf erwacht. Er hat die vulkansiche Aktivität angeregt, um die Felsen in seinem Gefängnis zum Schmelzen zu bringen und so aus seinem Gefängnis zu entkommen. Die schwefeligen Dämpfe haben sich in die Höhlen der Mykoniden ergossen.

Neben diesem heimtückischen Gift müssen Besucher der Seegras-Höhlen einer weiteren Bedrohung gegenüberstehen: den Blutfliegen, die in den Höhlen nisten. Diese blutsaugenden Monster sind einzeln nicht sehr gefährlich und stören die blutlosen Mykoniden nicht, aber in großer Anzahl können sie tödlich sein.

2.2 Eigenschaften der Seegras-Höhlen

Die Höhlen haben folgende Eigenschaften:

Decken: Sofern nicht anders angegeben, sind die Decken in den Höhlen 7 Meter hoch, und die Tunnel, die die Höhlen verbinden, sind 5 Meter hoch.

Licht: Die inneren Höhlen werden von biolumineszenten Pilzen beleuchtet, die schwaches Licht im gesamten Bereich spenden. Auf tieferen Ebenen Nahe der H

Wände: Die Höhlenwände bestehen aus sechseckigen Säulen aus dunkelgrauem Basalt—vulkanisches Gestein. Die Wände bieten Griffe- und Tritte, sodass das Klettern an den Wänden keine Fähigkeitsprobe erfordert.

Dämpfe: Giftige vulkanische Dämpfe von tief unter der Insel vergiften langsam die Pilze in den Höhlen. Ein schwacher Schwefelgeruch durchdringt den Ort und wird stärker, je näher man Bereich B6 kommt. Wenn die Charaktere eine lange Rast in den Höhlen einlegen, bevor sie den Ausgang in B6 öffnen, muss jeder Charakter einen Konstitutions-Rettungswurf gegen SG 13 bestehen oder wird vergiftet. Der Zauber Geringere Wiederherstellung beendet diesen Effekt, ebenso wie das Beenden einer langen Rast in frischer Luft.

2.3 Dieses Kapitel Leiten

Sobald die Charaktere beschließen, die Seegras-Höhlen zu besuchen, haben sie zwei Möglichkeiten, den Ort zu erreichen:

Mit dem Boot: Drachenrast hat ein Ruderboot, mit dem die Charaktere um das westliche Ende der Insel fahren können. (Das ist Taraks bevorzugte Methode.) Die Reise zu den Seegras-Höhlen beträgt 5 Meilen, was etwa 3 Stunden und 20 Minuten Rudern bedeutet.

Entlang der Küste: An der Küste der Insel entlang zu gehen ist etwas einfacher als zu rudern, obwohl es weiter ist, weil die Charaktere um die Buchten herum laufen müssen, anstatt über sie hinwegzurudern. Die 7-Meilen-Reise dauert nur 2 Stunden und 20 Minuten bei normaler Gehgeschwindigkeit. Die Charaktere können wählen, ob sie auf den Klippen hoch über dem Meer wandern oder sich ihren Weg zwischen den Gezeitentümpeln am Fuß der Klippen bahnen möchten. Die untere Route ist nur bei Ebbe verfügbar (siehe Gezeiten-Tabelle).

Annäherung auf Meereshöhe Wenn die Charaktere auf Meereshöhe bei den Seegras-Höhlen ankommen, lies folgenden Text:

Eine Klippe aus dunkelgrauem Stein erhebt sich 70 Meter über den krachenden Wellen, die in einen gähnenden Höhlenmund hinein- und herausrauschen. Ein wirbelnde Farbrektionen tanzen auf der Wasseroberfläche.

Annäherung von Oben Wenn die Gruppe sich von oben nähert, lies diesen Text:

Eine Öffnung klappt in der Klippenwand 70 Meter unter euch, wie ein Mund, der die krachenden Wellen trinkt. Zwei natürliche Treppen aus Steinsäulen bieten Wege die Klippen hinunter.

Die Höhlen Betreten Bei Flut ist der 13 Meter hohe Tunnel (Bereich B1) bis zu Bereich B2 überflutet. Die natürlichen Treppen, die auf der Karte der Seegras-Höhlen nicht gezeigt werden, steigen die Klippen ins Meer hinab. Die Charaktere können entweder auf Ebbe warten oder in den Tunnel rudern oder schwimmen. Bei Ebbe ist ein 2,5 Meter breiter Pfad am Fuß der Klippen und am Rand des Tunnels freigelegt.

Die Gezeiten wechseln alle 6 Stunden, wie in der Gezeiten-Tabelle zusammengefasst.

Gezeiten-Tabelle |@|@ Zeit Gezeit
Mitternacht bis Sonnenaufgang Ebbe
Sonnenaufgang bis Mittag Flut
Mittag bis Sonnenuntergang Ebbe
Sonnenuntergang bis Mitternacht Flut

2.4 Interaktion mit Mykoniden

Die anfängliche Haltung der Mykoniden gegenüber Außenseitern ist feindselig. Sie sind jedoch nicht böseartig und greifen nicht sofort zur Gewalt. Erwachsene nutzen ihre Rapport-Sporen, um Besucher telepathisch zu warnen, zu gehen. Sprösslinge fliehen zu den nächsten Erwachsenen, um sie vor Eindringlingen zu warnen. Wenn die Charaktere angreifen, verteidigen sich die Mykoniden.

Um einen feindseligen Mykoniden zu überzeugen, sich zu unterhalten oder den Charakteren zu erlauben, etwas anderes zu tun, als die Höhlen zu verlassen, muss ein Charakter einen Charisma-Wurf gegen SG 20 bestehen. Je nach Herangehensweise des Charakters können die Fertigkeiten Täuschung, Einschüchterung oder Überzeugung auf den Wurf angewendet werden. Taraks Namen zu erwähnen oder das Angebot zu präsentieren, das er den Mykoniden geschickt hat, gewährt Vorteil auf diesen Wurf.

Ein gleichgültiger Mykonide ist bereit zu erklären, was in den Seegras-Höhlen vor sich geht. Die Sprösslinge wissen nur, dass ihr Anführer Sinensa krank geworden ist—und dass ein widerlicher Geruch ihre Höhlen durchdringt. Erwachsene Mykoniden wissen, dass die “Kristallhöhle” (Bereich B6) die Quelle des üblen Geruchs ist und dass Sinensa krank wurde, nachdem sie in diese Höhle gegangen war, um das Problem zu untersuchen.

Rapport-Sporen Die Rapport-Sporen-Fähigkeit eines Mykoniden erlaubt es allen intelligenten Kreaturen im Bereich, telepathisch miteinander zu kommunizieren. Die Charaktere und die Mykoniden sprechen effektiv in Gedanken miteinander. Dieser Effekt erlaubt es keiner Kreatur, invasiv in den Geist einer

anderen Kreatur einzudringen. Aber er überwindet Sprachbarrieren, und du kannst mit der Art von Kommunikation spielen, welche die Sporen ermöglichen. Mykoniden-Gesichtsausdrücke mögen schwer zu lesen sein, aber ihre telepathische Kommunikation könnte einen direkten Ausdruck des emotionalen Zustands der Mykoniden übertragen. Zum Beispiel, wenn die Mykoniden über ihre kranke Anführerin sprechen, könnten die Charaktere eine tiefe Traurigkeit und ein Gefühl der Angst viel klarer und kraftvoller spüren, als bloße Worte und Gesichtsausdrücke kommunizieren können.

Der Effekt der Rapport-Sporen hält eine Stunde an, sodass Charaktere telepathisch miteinander verbunden sein könnten, wann immer sie innerhalb von 10 Meter voneinander sind, selbst nachdem sie die Höhle verlassen haben. Ermutige die Spieler zu denken, wie dies ihre Charaktere beeinflussen könnte. Lässt es sie ihren Freunden näher fühlen? Lindert es Verdächtigungen, die sie gegeneinander gehabt haben könnten?

Stress-Sporen Wenn Mykoniden Schaden nehmen, setzen sie Sporen frei, die alle anderen Mykoniden innerhalb von 80 Meter von ihnen alarmieren. Alle Mykoniden in der Höhle sind in Reichweite der Stress-Sporen der anderen. Mykoniden in den Bereichen B2 und B3 bewegen sich zu Bereich B4, wenn sie Stress-Sporen entdecken.

2.5 Orte der Seegras-Höhlen

Die folgenden Orte sind auf Karte 3 verzeichnet, die das Layout der Seegras-Höhlen zeigt.

B1: Eingangstunnel

Mehrfarbige Pilze bedecken die Wände dieses Tunnels, ihr bioluminiszendes Leuchten füllt die Höhle mit schwachem Licht.

Bei Flut ist der Tunnel überflutet, sodass Besucher sich mit dem Boot nähern oder schwimmen müssen. Bei Ebbe säumen Gehwege, die von den Spitzen der Steinsäulen gebildet werden, die Seiten des Tunnels und führen zu einer Treppe aus natürlichen Stufen hinauf zu Bereich B2.

Wie auf der vorherigen Seite beschrieben, variiert der Wasserstand hier um bis zu 3 Meter mit den Gezeiten. Bei Flut ist das Wasser etwa 2,5 Meter tief an den Rändern des Tunnels und 8 Meter tief in der Mitte. Bei Ebbe sind die Gehwege an den Rändern freigelegt, und das Wasser ist 5 Meter tief in der Mitte.

B2: Pilzfarm

Diese 17 Meter hohe Höhle ist ein Wald aus mehrfarbigen Pilzen, die von winzigen Filamenten bis zu baumgroßen Pilzen reichen. Eine natürliche Treppe aus Steinsäulen entlang der Ostwand führt drei

Meter hinauf zu einem höheren Höhlenbereich im Norden. Wasser sprudelt von dieser oberen Höhle herab und sammelt sich in einem großen Teich. Zwei kleine pilzähnliche Personen arbeiten zwischen den Pilzen nahe dem Teich. Ein widerlicher Geruch, wie Schwefel, hängt in der Luft.

Der Wasserfall wird von einem Teich in der oberen Höhle gespeist, der wiederum von Abfluss versorgt wird, der von der Oberfläche herabtropft. Beide Teiche sind höchstens 2,5 Meter tief.

Die beiden Pilzmenschen sind Mykoniden-Sprösslinge namens Molen und Kraz. Sie verteilen Dünger aus Bereich B3, während zwei erwachsene Mykoniden namens Hipsiz und Rugoso die Pilze nahe dem oberen Teich pflegen, außer Sicht von unten. Alle vier Mykoniden sind sich der wahren Bedrohung in der Höhle nicht bewusst—drei violette Pilze, die zwischen den harmlosen Pilzen hier wachsen.

Wenn die Charaktere in die Höhle zu den Mykoniden hin vorrücken, greift ein violetter Pilz sie an und streckt lange Ranken aus, die sofortigen Verfall verursachen, wenn sie lebendiges Fleisch berühren. Lies diesen Text:

Als ihr in die Höhle vorrückt, erwacht plötzlich ein kränklich aussehender Pilz zum Leben. Er streckt lange violette Ranken zu euch aus und bewegt sich langsam über den Höhlenboden auf wurzelartigen Ranken.

Den Kampf Leiten: Weil sich die violetten Pilze so langsam bewegen, ist es für die Charaktere einfach, außerhalb ihrer Reichweite zu bleiben und die Pilzmonster mit Fernangriffen zu töten. Der interessante Teil dieser Begegnung ist, die Gefahr zu identifizieren. Ein violetter Pilz bewegt sich und greift an, um die Begegnung zu beginnen, aber die anderen beiden bleiben bewegungslos, bis Charaktere sich ihnen nähern.

Du musst nicht genau verfolgen, wo jeder im Raum steht. Verlasse dich stattdessen auf dein Gefühl dafür, was Spaß macht und aufregend ist. Wenn sich ein Charakter von einem aktiven violetten Pilz wegbewegt, lass einen anderen Pilz sich rühren und diesen Charakter in der nächsten Runde des Pilzes angreifen. Wenn ein Charakter die Pilzfarm nach mehr violetten Pilzen absucht, säe so viel Zweifel wie möglich: viele der Pilze sehen kränklich und violett aus, stellen aber keine Gefahr dar.

Mykoniden: Die Mykoniden-Sprösslinge meiden die Charaktere und die violetten Pilze. Wenn die Erwachsenen durch den Lärm des Kampfes (oder die Stress-Sporen der Sprösslinge) auf die Gefahr aufmerksam werden, bewegen sie sich so schnell wie möglich, um die Sprösslinge zu beschützen.

Wenn die Charaktere die violetten Pilze besiegen, verbessert sich die Haltung der Mykoniden zu gleichgültig, und sie sind bereit, mit den Charakteren zu sprechen (mit ihren Rapport-Sporen). Die Erwachsenen stimmen zu, die Charaktere zu begleiten und für sie bei der restlichen Mykoniden-Kolonie zu bürgen, was auch die Haltung der anderen Mykoniden zu gleichgültig verbessert.

Befallene Pilze: Ein Charakter, der die Pilze untersucht, bemerkt, dass viele der Pilze kränklich, verschrumpelt und mit schwarzen Flecken des Verfalls befleckt sind. Die Fäulnis hat keine offensichtliche Quelle.

Schatz: Die Pilzfarm enthält erntereife Herzkappen-Pilze. Ein Charakter, der 15 Minuten damit verbringt, diese Kammer nach nützlichen Pilzen zu durchsuchen und einen Intelligenz (Naturkunde)- oder Weisheit (Überleben)-Wurf gegen SG 12 besteht, findet 1W6 dieser rötlichen Pilze, die eine verstörende Ähnlichkeit mit menschlichen Herzen haben. Tarak kann jeden Herzkappen-Pilz in einen Heiltrank verwandeln.

Charaktere der 2. Stufe: Wenn die Charaktere auf der 2. Stufe sind, füge zwei violette Pilze zu dieser Begegnung hinzu.

B3: Vorratskammer

Diese Höhle stinkt nach Verwesung, und der Boden ist mit verwesender Vegetation bedeckt. Drei kleine Pilz-Gestalten arbeiten inmitten des Schmutzes. In der südwestlichen Ecke der Höhle klebt ein knolliges Objekt von der Größe eines Karrens an Wand und Decke und glänzt wie ein Klumpen Gelee.

Drei Mykoniden-Sprösslinge namens Bispo, Valup und Popple arbeiten hier und sammeln Dünger für die Verwendung in Bereich B2. Das knollige Objekt ist ein Stecher-Nest, das Charaktere mit einem erfolgreichen Intelligenz (Naturkunde)-Wurf gegen SG 15 identifizieren können. Wenn sich ein Charakter mehr als 2,5 Meter in die Kammer hineinbewegt, kommen sechs Blutfliegen aus dem Nest hervor und greifen an. Währenddessen fliehen die Sprösslinge beim ersten Anzeichen von Eindringlingen in Richtung Bereich B4 und verlassen sich auf die Ablenkung der Blutfliegen, um zu entkommen.

Charaktere der 2. Stufe: Wenn die Charaktere auf der 2. Stufe sind, füge zwei Blutfliegen zu dieser Begegnung hinzu.

B4: Kreiskammer

Sechs Ansammlungen von Riesenpilzen sind in einem groben Kreis um diese Höhle angeordnet. Mehrere menschengroße Pilz-Gestalten stehen in einem Kreis in der Mitte der Höhle. Der Schwefelgeruch ist hier stärker.

Sechs erwachsene Mykoniden sind hier. Zwei von ihnen (namens Agric und Omphalo) kümmern sich um die anderen vier (Craterel, Pleuro, Subrufus und Virosa), die bewegungslos in einem traumähnlichen Zustand namens Verschmelzung stehen und einen geteilten transzendenten Zustand erleben. Die beiden bewussten Mykoniden bewegen sich schnell, um Eindringlinge zu konfrontieren, die nicht von anderen Mykoniden begleitet werden, und sie reagieren mit Gewalt auf jede Bedrohung.

Alle sechs Mykoniden sind krank und ermüdet von der Fäulnis, die sich durch die Höhlen ausbreitet, daher ruhen sie sich hier abwechselnd aus.

B5: Sinensas Heiligtum

Leuchtende Pilze und farbige Kristalle wachsen aus den Wänden und Decken dieser kleineren Höhle. In der Mitte der Höhle kümmern sich zwei menschengroße Pilz-Gestalten um ein größeres Exemplar ihrer Art. Das große ist verschrumpelt und mit ungesunden violetten Flecken bedeckt und bewegt sich nicht.

Zwei erwachsene Mykoniden namens Auranta und Enok kümmern sich um den bewusstlosen Mykoniden, der diese Kolonie anführt, Sinensa. Die Erwachsenen sammeln Sporen von einem fassgroßen, leuchtend roten Pilz, der vage einem menschlichen Gehirn ähnelt, und pusten die Sporen um den Kopf der Anführerin. Die Behandlung hält die Anführerin vorerst am Leben, aber es ist ein aussichtsloser Kampf. Sinensas einzige Hoffnung ist, dass die Fäulnis endet. Die Erwachsenen verteidigen ihre Anführerin und greifen sofort Eindringlinge an, die nicht von anderen Mykoniden begleitet werden.

Schatz: Wenn die Charaktere den leuchtend roten Pilz, genannt Rubinmorchel, zurück zum Kloster bringen, verwendet Tarak ihn, um ihnen ein Elixier der Gesundheit zu machen.

B6: Kristallhöhle - Der Abstieg zu Sharruths Gefängnis

Die Luft in dieser Höhle ist von dickem Qualm erstickt, der eure Nasenlöcher mit einem stechenden Geruch von Schwefel angreift. Dieser Bereich ist frei von Pilzwachstum; stattdessen wachsen Kristalle aus dem Gestein. Zu eurer Rechten ragt ein großer Haufen violetter Kristalle aus dem Stein. An der gegenüberliegenden Wand befindet sich ein großer Spalte in der Höhlenwand.

Diese Höhle ist die Quelle der Fäulnis, die sich durch die Mykoniden-Kolonie ausbreitet. Während die Charaktere die Höhle erkunden, können sie leicht bestimmen, dass schädliche Dämpfe von tief unter der Insel um die Ader der violetten Kristalle herum aufsteigen.

Das Herzstück des Problems ist das Gefängnis des roten Drachen Sharruth, tief unter der Insel. Die Anwesenheit eines so mächtigen Drachen weit unter der Erde verursacht die vulkanische Aktivität, die die schädlichen Dämpfe produziert. Darüber hinaus reißt die Energie des Drachen gelegentlich kleine Risse im Gefüge der Realität auf, die zur Elementarebene des Feuers führen—einer anderen Dimension der Realität, die die kosmische Quelle feuriger Energie ist.

Die Spalte offenbart sich als Eingang zu einem viel tieferen Höhlensystem. Ein schmaler Sims ragt in eine große Höhle hinein. Die Luft, die von unten heraufströmt, trägt einen noch stärkeren Schwefelgeruch und das entfernte Geräusch fließenden Wassers.

2.6 Die Tiefen Unten - Neue Ebenen

B7: Der Oktopus-Teich (Ebene 2)

17 Meter an der Wand unterhalb des Sims hinabklettern, erreicht ihr den Wasserspiegel eines großen unterirdischen Sees. Das Wasser leuchtet mit einem unheimlichen phosphoreszierenden Licht, und Blasen steigen ständig aus seinen Tiefen auf. Seltsame korallenartige Formationen aus kristallisierten Mineralien säumen das Ufer, und die Luft ist dick mit schwefeligem Dampf.

Der unterirdische See ist in der Mitte 7 Meter tief und etwa 50 Meter im Durchmesser. Er wird von heißen Quellen gespeist, die durch Sharruths Anwesenheit weit unten erhitzt werden. Ein Oktopus lauert in den warmen Gewässern. Die Kreatur greift jede Kreatur an, der sich dem Wasserrand nähert.

Am gegenüberliegenden Rand der Höhle endet der See an einem felsigen Ufer. Durch einen Spalt in der Felswand quillt schwefeliger Dampf. Er führt zu Ebene 3 hinab.

Charaktere der 2. Stufe: Wenn die Charaktere auf der 2. Stufe sind und übermäßigen Lärm machen, werden zwei Blutfliegen gestört, die sich an der Höhlendecke klammern, und greifen an.

B8: Die Brennende Höhle (Ebene 3)

Weitere 30 Meter hinab öffnet sich der spiralförmige Pfad in eine große Kammer, die aus schwarzem vulkanischem Glas gehauen ist. Ströme geschmolzenes Gestein fließen durch Kanäle im Boden und spenden höllische Beleuchtung. Die Hitze hier ist fast unerträglich, und die Luft flimmert vor thermischer Verzerrung.

Umgebungseigenschaften Extreme Hitze: Charaktere müssen einen Konstitutions-Rettungswurf gegen SG 13 bestehen für jede Stunde, die sie auf dieser Ebene verbringen, oder erleiden eine Stufe Erschöpfung durch die extreme Hitze. Kreaturen mit Resistenz gegen Feuerschaden haben Vorteil auf diesen Wurf, während Kreaturen mit Verwundbarkeit gegen Feuerschaden Nachteil haben.

Lavakanäle: Die geschmolzenen Ströme sind 1,5 Meter breit und können mit einem erfolgreichen Geschicklichkeits (Akrobatik)-Wurf gegen SG 12 übersprungen werden. Bei einem Fehlschlag muss der Charakter einen Geschicklichkeits-Rettungswurf gegen SG 15 bestehen oder eine Extremität kurz in die Lava tauchen und 2W6 Feuerschaden erleiden.

Obsidianwände: Die glatten, schwarzen Wände sind mit uralten drakonischen Runen bedeckt, die in einem schwachen Rot glühen. Ein Charakter, der Drakonisch lesen kann und 10 Minuten damit verbringt, die Inschriften zu studieren, erfährt die Geschichte von Sharruths Gefangenschaft: wie der stolze rote Drache einst die Schwertküste terrorisierte, wie drei metallische Drachen—ein Bronzedrache namens Azurewing, ein Silberdrache namens Moonwhisper und ein Golddrache namens Sunblade—sie in einem epischen Kampf bezwangen, und wie sie unter der Erde versiegelt wurde mit Magie, die die Kraft aller drei Drachenarten vereinte.

Feuerelementare Zwei Feuerelementare wurden von der feurigen Essenz des Drachen angezogen. Sie haben sich manifestiert und patrouillieren endlos durch diese Kammern und greifen alle Kreaturen an, denen sie begegnen.

In der Wand der Kammer befindet sich ein Torbogen, hinter dem eine Treppe tiefer hinab führt. Am unteren Ende der Treppe öffnet sich der Schacht in einen kleinen Vorraum—eine quadratische Kammer von nur 5 Metern Seitenlänge. Die gesamte gegenüberliegende Wand wird von einer massiven Tür dominiert, die aus drei verschmolzenen Metallschichten besteht: Bronze, Silber und Gold. Jede Metallschicht ist mit komplizierten Gravuren versehen, die Szenen aus der Geschichte der Drachenkriege darstellen.

Die Versiegelte Tür Die Tür zu Sharruths Gefängnis ist ein Meisterwerk der Schutzmagie, geschaffen durch die vereinte Kraft der drei metallischen Drachen, die den roten Drachen gefangen nahmen.

Beschreibung: Die dreischichtige Metalltür erhebt sich 4 Meter hoch und 3 Meter breit. Im Zentrum befindet sich ein komplexes magisches Schloss—ein kreisförmiges Medaillon von einem Meter Durchmesser, geteilt in drei konzentrische Ringe, jeden aus einem anderen Metall:

- **Äußerer Ring (Bronze):** Zeigt Bilder von Kämpfen zwischen Drachen.
- **Mittlerer Ring (Silber):** Zeigt Bilder von Drachen in friedlicher Kontemplation.
- **Innerer Ring (Gold):** Zeigt ein einzelnes Drachenauge, das direkt den Betrachter anzustarren scheint.

Jeder Ring kann unabhängig gedreht werden, und auf jedem Ring sind Symbole eingraviert—drakonische Schriftzeichen, die verschiedene Konzepte repräsentieren.

Das Schloss Überwinden Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Tür zu öffnen:

Option 1: Das Rätsel der Drei Tugenden

Sobald einer der Charaktere einen der Ringe berührt, hört er eine magische Stimme in seinem Kopf:

Nur wer reinen Herzens ist, wer gut und böse unterscheiden kann und einen guten Grund hat einzutreten, dem wird Zugang gewährt.”

Die Ringe repräsentieren die drei Tugenden, die die metallischen Drachen verkörpern:

- **Bronze-Ring: “Gerechtigkeit”** – Ihr habt getötet, so wie wir getötet und verbannt haben. Aber war diese Tat gerecht?” Das Rätsel spielt auf den Tod des blauen Drachen im letzten Abenteuer an. Die Charaktere müssen reflektieren, inwiefern der Tod gerecht war. Ergebnis: Es handelte sich um eine Extremsituation, in der schnell gehandelt werden musste. Aber es wäre relevant gewesen, herauszufinden, warum der blaue Drache solche Allmachtsphantasien hatte. Wenn die Charaktere das erkennen, wird das Siegel geöffnet.

- **Silber-Ring: “Weisheit”** – Welchen Grund hat der Besuch bei Sharruth? Ist es weise, ihn zu stören? Wenn die Charaktere antworten, dass sie die vulkanischen Aktivitäten beenden wollen, weil diese den Mykoniden schaden, wird das Siegel geöffnet.
- **Gold-Ring: “Mitgefühl”** – Wie fühlt ihr euch bei dem Gedanken, getötet zu haben? Wenn die Charaktere Reue über die gewalttätige Lösung zeigen, wird das Siegel geöffnet.

Die Charaktere können Tipps durch Intelligenz-Würfe gegen SG 15 bekommen.

Option 2: Magische Lösung

Ein Zauberspruch wie Klopfen funktioniert nicht auf dieser Tür, aber Auflösen von Magie, gewirkt mit einem Zauberslot der 2. Stufe oder höher, kann vorübergehend das Schloss schwächen. Der Zauberkundige muss dann einen Intelligenz (Arkane Künste)-Wurf gegen SG 16 bestehen, um das Schloss lange genug zu unterbrechen, dass die Tür geöffnet werden kann.

Option 3: Gewalt (nicht empfohlen)

Die Tür hat RK 19, 100 Trefferpunkte und Immunität gegen Feuerschaden. Wenn die Tür auf 50 Trefferpunkte oder weniger reduziert wird, löst sie eine Verteidigung aus: Flammen explodieren aus dem Medaillon, und alle Kreaturen im Vorraum müssen einen Geschicklichkeits-Rettungswurf gegen SG 15 bestehen oder 4W6 Feuerschaden erleiden (halber Schaden bei Erfolg). Dies geschieht jedes Mal, wenn die Tür weitere 10 Trefferpunkte Schaden erleidet.

Die Tür Öffnen Die drei Metallringe beginnen zu leuchten—Bronze in warmem Orange, Silber in kühlem Weiß, Gold in strahlendem Gelb. Die Ringe drehen sich synchron, und mit einem tiefen, resonierenden Klang gleitet die massive Tür langsam nach innen auf.

Ein Schwall intensiver Hitze strömt aus der Öffnung, zusammen mit einem Gefühl uralter, kaum gebändigter Macht. In der Dunkelheit jenseits der Tür pulsiert ein rötliches Glühen—das Herz von Sharruths Gefängnis.

B9: Sharruths Gefängnis (Ebene 4)

Der Abstieg führt zu einer massiven kreisförmigen Kammer, deren Wände mit Tausenden glühender magischer Siegel beschrieben sind. In der Mitte des Raumes erhebt sich eine turmhohe Säule aus verschmolzenem Metall und Stein vom Boden zur Decke und pulsiert mit innerem Feuer. Eingebettet in diese Gefängnissäule könnt ihr die vagen Umrisse einer enormen drakonischen Gestalt ausmachen, still und schweigend, aber Wellen intensiver Hitze und kaum gebändigter Wut ausstrahlend.

Hier liegt der uralte rote Drache Sharruth gefangen. Die Säule ist von drei metallischen Sockeln umgeben, von denen jeder das Zeichen eines anderen metallischen Drachen trägt—Bronze, Silber und Gold. Das Gefängnis wurde so

entworfen, dass es die Zusammenarbeit aller drei Drachenarten erfordert, um die Fesseln zu verstärken oder zu lösen.

Sharruths Geschichte: Obwohl gefangen, kann Sharruth noch telepathisch mit Kreaturen innerhalb von 40 Meter sprechen. Sie gibt zu, dass sie die vulkanischen Aktivitäten auf der Insel verursacht, besteht aber auf ihrem Recht sich zu befreien. Sie legt ihre Sichtweise der Dinge dar und behauptet unrechtmäßig gefangen gehalten zu werden. Die Charaktere haben keine andere Möglichkeit, die Situation zu lösen, als Runara zu Verhandlungen zu holen. Sie können die Siegel nicht selbst öffnen, sie können aber auch nicht in Sharruths Gefängnis eindringen geschweige denn sie mit Gewalt besiegen.

2.7 Runaras Ankunft und die Läuterung

Wenn Runara in die Kammer kommt, beginnt ein komplexes Ritual der spirituellen Heilung:

Konfrontation mit der Vergangenheit: Runara und Sharruth müssen sich ihrer gemeinsamen Geschichte stellen. Die Charaktere müssen als Vermittler fungieren und einen Diplomatie-Wurf gegen SG 15 bestehen, um beide Drachen dazu zu bringen, ihre Vergangenheit ehrlich zu diskutieren.

Sharruths Motivation und Hintergrund

Die verlorene Heimat Sharruth war nicht immer eine Zerstörerin. Vor Äonen herrschte sie über ein vulkanisches Inselreich im südlichen Meer, wo sie einen Drachenhort von unermesslichem Wert hütete. Als metallic dragons unter Führung eines gold dragon ihr Reich für sich beanspruchen wollten – angeblich, um die Küstenvölker vor ihrer “Tyrannei” zu schützen – wurde sie in einem verheerenden Kampf besiegt und ihr gesamter Hort geraubt.

Der Schwur der Vergeltung Gedemütigt und beraubt schwor Sharruth Rache nicht nur an ihren direkten Angreifern, sondern an allen metallic dragons und jenen, die sie beschützten. Ihr Rampagen entlang der Schwertküste war keine blinde Zerstörungswut, sondern eine systematische Suche nach Hinweisen auf den Verbleib ihres Hortes und eine Warnung an alle, die sich mit den metallic dragons verbündeten.

Der Kreislauf der Gewalt Aus Sharruths Perspektive handelte sie aus legitimer Selbstverteidigung und Vergeltung. Die metallic dragons sahen in ihr jedoch nur ein Monster, das gestoppt werden musste – ein klassisches Beispiel dafür, wie unterschiedliche Perspektiven den ewigen Konflikt zwischen chromatic und metallic dragons befeuern.

Sharruths Verteidigung Anklagepunkte gegen die Metallic Dragons:

- **Unrechtmäßige Invasion:** Mein Inselreich wurde ohne Provokation angegriffen. Die Metallic Dragons handelten als Aggressoren, nicht als Verteidiger.
- **Raub und Plünderung:** Mein rechtmäßig erworbener Hort – gesammelt über Jahrtausende – wurde gestohlen. Niemand hat mir je Wiedergutmachung angeboten.
- **Heuchlerische Rechtfertigung:** Sie nannten mich “Tyrannin”, um ihren Raubzug zu legitimieren. Wer gab ihnen das Recht, über meine Herrschaft zu urteilen?
- **Selbstverteidigung:** Meine Aktionen an der Schwertküste waren legitime Vergeltung und die Suche nach meinem gestohlenen Eigentum.
- **Doppelstandards:** Wenn ein Gold Dragon über Menschen herrscht, nennen sie es “Weisheit”. Wenn ich es tue, nennen sie es “Tyrannei”.
- **Unverhältnismäßige Strafe:** Für meine “Verbrechen” wurde ich lebendig unter dem Meer begraben – eine Folter, die kein Lebewesen verdient.

Fazit: Ich bin kein Monster. Ich bin ein Opfer, das sich gewehrt hat.

Runaras Anklage Die Legitimität der Entmachtung:

- **Herrschaft durch Furcht:** Sharruths Reich basierte nicht auf Konsens oder Wohlwollen, sondern auf nackter Gewalt. Ihre Untertanen “gehorchten” aus Todesangst, nicht aus Loyalität.
- **Kein Recht zu unterdrücken:** Macht allein rechtfertigt keine Herrschaft. Ein Drache, der intelligente Wesen als Besitz behandelt, verwirkt sein Recht auf diese “Herrschaft”.
- **Befreiung, kein Raub:** Die Metallic Dragons befreiten eine unterdrückte Bevölkerung. Was Sharruth “Raub” nennt, war die Rückgabe gestohlener Freiheit.
- **Der Unterschied ist real:** Wenn Gold Dragons herrschen, tun sie es als Beschützer und Berater, nicht als Tyrannen. Sharruth forderte Tribut, verbreitete Terror und duldeten keinen Widerspruch.

Sharruths wahres Verbrechen:

- **Eskalation der Gewalt:** Selbst wenn ihre Entmachtung ungerecht durchgeführt wurde, rechtfertigt das nicht die Verwüstung der Schwertküste. Sie bestrafte Unschuldige für die Taten anderer.
- **Ablehnung von Alternativen:** Sharruth hätte diplomatische Lösungen suchen können, Wiedergutmachung fordern, Bündnisse schmieden. Stattdessen wählte sie blinde Zerstörung.

- **Das größere Prinzip:** Wenn wir akzeptieren, dass “ich wurde verletzt, also darf ich andere verletzen” legitim ist, gibt es keine Zivilisation mehr – nur endlose Vendetta.

Meine eigene Schuld und ihre Lehre:

- **Ich wiederholte den Fehler:** Als ich den Blue Dragon tötete, tat ich genau das, was den ursprünglichen Konflikt verursachte – ich erzwang meinen Willen mit Gewalt.
- **Der Unterschied:** Ich erkannte meinen Fehler. Sharruth nicht. Dragon’s Rest ist meine Buße, mein Versuch, einen anderen Weg zu finden.
- **Gewalt als letztes Mittel:** Ja, ich tötete den Blue Dragon – aber erst nach gescheiterten Verhandlungen, als er aktiv daran arbeitete, die Insel in eine Waffe zu verwandeln. Sharruths Vergeltung war grenzenlos.

Die philosophische Grundlage:

- **Freiheit vor Ordnung:** Eine Herrschaft, die auf Zwang basiert, ist illegitim – unabhängig davon, wer sie ausübt. Das ist der Kern meiner Überzeugung.
- **Verantwortung der Mächtigen:** Wir Drachen sind mächtiger als die meisten Wesen. Diese Macht verpflichtet uns, sie nicht zur Unterdrückung zu nutzen.
- **Gerechtigkeit erfordert Demut:** Ich behaupte nicht, dass die Metallic Dragons damals perfekt handelten. Aber Sharruths Tyrannei war objektiv falsch – und ihre Vergeltung machte sie zur Tyrannin über noch mehr Unschuldige.

Fazit: Sharruth hatte das Recht, Gerechtigkeit zu suchen. Aber nicht das Recht, diese Gerechtigkeit durch Terror zu erzwingen. Wahre Stärke liegt darin, den Kreislauf zu durchbrechen – nicht ihn zu perpetuieren.

2.8 Das Mediationsritual

Phase 1: Die Vorbereitung Mit Runara (Nachforschungen SG 12):

- Sie gibt zu, dass die ursprüngliche Entmachtung Sharruths vielleicht ungerecht war
- Sie fürchtet, dass ihre eigenen Prinzipien inkonsistent sind
- Kernfrage: “Was würde Sharruth wirklich brauchen, um Frieden zu finden?”

Mit Sharruth (Überzeugung SG 14):

- Sie ist wütend, aber auch müde nach Jahrhunderten unter der Erde

- Ihr Hort war ihr Lebenswerk, Symbol ihrer Identität
- Kernfrage: “Wenn du Gerechtigkeit bekommen könntest - ohne weitere Gewalt - würdest du sie nehmen?”

Erkenntnisse für SC:

- Beide wollen Anerkennung ihrer Perspektive
- Beide sind erschöpft vom Konflikt
- Beide haben Blut an ihren Klauen

Phase 2: Die Verhandlung (2-3 Sitzungen) Runde 1: Gemeinsame Wahrheiten finden (Nachforschungen SG 14)

- SC müssen Gemeinsamkeiten identifizieren: “Ihr beide wurdet durch Gewalt gezeichnet”
- Bei Erfolg: Beide nicken zögernd
- Bei Misserfolg: Eine oder beide verlassen das Treffen (kann mit Überzeugung SG 16 verhindert werden)

Runde 2: Verantwortung ansprechen (Überzeugung SG 16)

- Kritischer Moment: SC müssen beide zur Verantwortung ziehen
- An Sharruth: “Rechtfertigt dein Leid die toten Dorfbewohner?”
- An Runara: “Habt ihr Sharruth je eine Chance zur Rechtfertigung gegeben?”
- Bei Erfolg: Beide zeigen erste Anzeichen von Reue
- Bei Misserfolg: Deadlock, aber nicht zerbrochen

Ergebnis:

- 3 Erfolge: Beide sind bereit, konkrete Lösungen zu besprechen
- 2 Erfolge: Skeptisch, aber gesprächsbereit
- 1-0 Erfolge: Drohendes Scheitern, SC müssen kreativ werden

Phase 3: Lösungen entwickeln SC müssen nun konkrete Vorschläge machen.
Jeder Vorschlag braucht einen Check:

Mögliche Lösungen:

Option 1: Territoriale Aufteilung (Überzeugen SG 14)

- Sharruth erhält das vulkanische Südgebiet
- Runara behält Dragon's Rest im Norden
- Entmilitarisierte Zone dazwischen

Option 2: Das Drachenarchiv (Geschichtswissen oder Überzeugen DC 13)

- Gemeinsames Projekt: Dokumentation aller Konflikte der Insel
- Beide als Co-Kuratorinnen
- Verwandelt Schmerz in Weisheit für künftige Generationen

Option 3: Symbolische Wiedergutmachung (Nachforschungen SG 15)

- SC müssen erkennen, was beiden wirklich wichtig ist:
 - Sharruth: Öffentliche Anerkennung des Unrechts
 - Runara: Versicherung, dass der Kreislauf endet
- Vorschlag: Öffentliches Versöhnungsritual mit beiden Drachenfamilien als Zeugen

Option 4: Der Mediatorinnen-Rat (Überzeugen SG 17)

- Beide werden offizielle Schlichterinnen für andere Drachenkonflikte
- Gibt beiden Autorität und Sinn
- Schwierig, aber sehr wirkungsvoll

GM-Tipp: SC sollten mindestens 2-3 Elemente kombinieren für stabile Lösung

Das Ritual Bei Erfolg: Runara ruft zwei befreundete Drachen herbei. Sie befreien die nun geläuterte Sharruth. Sie schwört, ihre Macht zum Schutz der Insel und zur Heilung der Wunden zu nutzen, die jahrhundertlang Drachenkämpfe hinterlassen haben.

Am nächsten Tag findet ein Ritual im Tempel statt:

- Beide Drachen sprechen öffentlich:
 - Runara: "Sharruth wurde Unrecht getan. Das erkenne ich an."

– Sharruth: “Ich tötete Unschuldige in meiner Wut. Dafür trage ich Verantwortung.”

- Magisches Band wird geschmiedet
- Beide verwandeln sich in Drachengestalt und fliegen gemeinsam über die Insel
- Vertreter beider Familien sind Zeuge eines historischen Moments

Wenn Sharruth erfolgreich geläutert wird, endet nicht nur die vulkanische Aktivität unter der Insel und die giftigen Dämpfe hören auf zu fließen, sondern die gesamte Insel wird von einer neuen, positiven magischen Energie durchdrungen. Die jahrhundertelangen magischen Störungen verwandeln sich in heilende Kräfte, die das Land fruchtbarer und friedlicher machen. Die Insel wird zu einem Symbol der Hoffnung und Versöhnung zwischen allen Drachenarten.

2.9 Dieses Kapitel Beenden

Wenn die Charaktere Sharruth erfolgreich läutern und die Versöhnung zwischen den Drachen herbeiführen, lösen sie nicht nur das unmittelbare Problem der giftigen Dämpfe, sondern bringen eine neue Ära des Friedens und der Heilung zur Sturmwrack-Insel. Die Haltung der Mykoniden verbessert sich zu freundlich, und Sinensa (falls noch am Leben) gibt ihnen die Rubinmorchel aus Bereich B5 und die Erlaubnis, jeden anderen Schatz oder Pilze zu behalten, die sie in den Höhlen gesammelt haben.

Die Auswirkungen von Sharruths Läuterung werden auf der gesamten Insel gespürt: die vulkanische Aktivität verwandelt sich in heilende geothermische Quellen, das Wetter wird angenehmer, und sogar die Pflanzen und Tiere der Insel scheinen lebendiger und gesünder. Runara ist den Charakteren zutiefst dankbar für ihre Rolle in dieser historischen Versöhnung.

Sobald die Charaktere zur Drachenrast zurückkehren, kann Tarak die Rubinmorchel verwenden, um ein Elixier der Gesundheit herzustellen, das er den Charakteren aus Dankbarkeit für ihre Bemühungen gibt.

Eine Stufe aufsteigen Nachdem sie dieses Kapitel des Abenteuers abgeschlossen haben, gewinnen die Charaktere eine Stufe. Wenn sie die Seegrass-Höhlen vor dem Wrack der Kompassrose besucht haben, steigen sie von der 1. auf die 2. Stufe auf. Die Bewohner der Drachenrast drängen sie, als nächstes das Wrack der Kompassrose zu besuchen.

Wenn sie das Wrack der Kompassrose in Kapitel 3 bereits erkundet haben, steigen sie von der 2. auf die 3. Stufe auf und sind bereit, das Klippenspitzen-Observatorium in Kapitel 4 zu besuchen.

Zusätzlich, wenn die Charaktere Sharruths Läuterung erfolgreich herbeigeführt haben, erhält jeder von ihnen Inspiration für ihre heroische Tat, die nicht nur der Insel Frieden gebracht, sondern auch einen jahrhundertelangen Konflikt zwischen Drachenarten beendet hat.

2.10 Belohnungen & Konsequenzen

Bei erfolgreicher Mediation Materielle Belohnungen:

- Beide Drachen gewähren je ein magisches Item aus ihrem Hort
- Sharruth: Ring of Fire Resistance oder Flame Tongue
- Runara: Cloak of the Manta Ray oder Dragon Scale Mail (Bronze)
- 2.000 GP pro SC als “Mediatorenhonorare”

Immaterielle Belohnungen:

- Zugang zum Drachenarchiv (Wissensquelle für künftige Abenteuer)
- Beide Drachen als mächtige Verbündete/Kontakte

Langfristige Konsequenzen:

- Dragon’s Rest wird zu einem Pilgerort für friedenssuchende Drachen
- SC werden gelegentlich als Mediatoren für andere Konflikte gerufen
- Der Konflikt zwischen Chromatic und Metallic Dragons wird nicht gelöst, aber ein Präzedenzfall ist geschaffen

Bei gescheiterter Mediation Wenn die Verhandlung scheitert:

- Epischer Drachenkampf droht, SC müssen Seite wählen oder fliehen
- Stormwreck Isle wird verwüstet
- Dragon’s Rest wird zerstört
- Jahrhundertelanger Konflikt setzt sich fort

Teilweiser Erfolg:

- Waffenstillstand, aber keine echte Versöhnung
- Beide Drachen bleiben misstrauisch
- SC müssen regelmäßig zurückkehren für “Maintenance-Gespräche”
- Reduziertere Belohnungen

3 Magische Gegenstände - Belohnungen

3.1 Sharruths Hort

Ring of Fire Resistance Wondrous item, rare (requires attunement)

Dieser Ring aus dunklem Obsidian glüht schwach mit innerer Hitze. Feine Runen in Drakonisch sind eingraviert: "Aus Feuer geboren, durch Feuer geschützt."

Eigenschaften:

- Du hast Resistenz gegen Feuerschaden, solange du diesen Ring trägst
- Der Ring fühlt sich immer warm an, aber verbrennt nie

Hintergrund: Sharruth schmiedete diesen Ring in den ersten Tagen ihres Reiches, als Symbol ihrer Macht über die Flammen.

Flame Tongue Weapon (any sword), rare (requires attunement)

Dieses Langschwert hat eine Klinge aus vulkanischem Glas mit Adern aus glühendem Rot. Der Griff ist mit roter Drachenschuppe umwickelt.

Eigenschaften:

- **Bonus:** Du erhältst +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit dieser magischen Waffe
- **Flammende Klinge (Bonusaktion):** Du kannst sprechen: "Entflamme!" Das Schwert lodert in Flammen auf und gibt helles Licht in einem Radius von 40 Fuß und dämmriges Licht für weitere 40 Fuß. Während die Klinge brennt:
 - Verursacht sie zusätzlich 2W6 Feuerschaden bei einem Treffer
 - Die Flammen bleiben aktiv, bis du eine Bonusaktion verwendest, um sie zu löschen, oder bis du die Waffe fallen lässt/wegsteckst

Hintergrund: Geschmiedet im Herzen von Sharruths Vulkan, getränkt in ihrem eigenen Feueratem. Die Waffe war einst das Geschenk an ihren wertvollsten Champion.

3.2 Runaras Hort

Cloak of the Manta Ray Wondrous item, uncommon

Dieser seidige Umhang schimmert in Blau- und Grüntönen, als würde Wasser über ihn fließen. Beim Anfassen fühlt er sich leicht feucht an, durchnässt aber nie die Kleidung darunter.

Eigenschaften: Während du diesen Umhang trägst und seine Kapuze über deinen Kopf ziehst, kannst du unter Wasser atmen und erhältst eine Schwimgeschwindigkeit von 60 Fuß.

Wenn du den Umhang herausziehst, während du bereits unter Wasser bist, verwandelt er sich in einen Manta-Rochen-ähnlichen Umriss, der dich umhüllt

und dir die Erscheinung eines Manta Rays verleiht (obwohl deine Spielwerte unverändert bleiben).

Hintergrund: Runara webte diesen Umhang aus den Wellen selbst, als sie lernte, das Meer als Verbündeten zu sehen, nicht als Feind. Sie gibt ihn denen, die zwischen den Welten wandeln müssen.

Dragon Scale Mail (Bronze) Armor (scale mail), very rare (requires attunement)

Diese prachtvolle Rüstung besteht aus bronze-schimmernden Drachenschuppen, die wie Wellen im Sonnenlicht glänzen. Jede Schuppe ist perfekt geformt und fügt sich nahtlos in die nächste. Ein schwacher Geruch von Salzwasser und Ozon umgibt die Rüstung.

Eigenschaften:

- **Rüstungsklasse:** 14 + Geschicklichkeitsmodifikator (max. 2)
- **Rüstungstyp:** Mittlere Rüstung
- **Vorteil gegenüber Drachen:** Du hast Vorteil auf Rettungswürfe gegen die Furcht einflößende Präsenz und Atemangriffe von Drachen
- **Blitzresistenz:** Du hast Resistenz gegen Blitzschaden (charakteristisch für Bronze Dragons)
- **Kein Nachteil auf Heimlichkeit:** Anders als normale Scale Mail verursacht diese magische Rüstung keinen Nachteil auf Stealth-Würfe

Hintergrund: Geschmiedet aus Runaras eigenen, freiwillig abgeworfenen Schuppen während ihrer ersten Häutung als erwachsener Drache. Sie gibt diese Rüstung nur denen, die sie als würdige Beschützer des Friedens ansieht.