

Die Bibliothek der Weisheit

Vorspann

Design: Sandra „Ariadne“ Kisslinger
Bilder: D. Valentini (1714)
Karten: Sandra „Ariadne“ Kisslinger

Basierend auf dem Original Dungeons & Dragons® Spiel von E. Gary Gygax und Dave Arneson und auf der neuen Edition des Dungeons & Dragons Spiels kreiert von Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, und Peter Adkison.

Was wird zum Spielen benötigt

Die „Bibliothek der Weisheit“ nutzt die Regeln der SRD (System Reference Document). Zusätzlich zu diesen Grundregeln wird die Bibliothek überwiegend von Illumians aus dem Races of Destiny (RoD) geleitet. Wer dieses Buch nicht besitzt, nehme Menschen statt Illumians und ergänze ein Feat nach belieben. Einzelne NPCs nutzen erweiterte Regeln aus anderen Büchern (dort angegeben), die Fähigkeiten sind jedoch überall integriert, soweit möglich. Sollten die Bücher nicht vorhanden und ein Spielen mit diesem NPC unmöglich sein, sollte die Klasse durch einen reinen Magier oder Kleriker dieser Stufe ersetzt und Fähigkeiten oder Zauber gestrichen werden bzw. in SRD Fähigkeiten und Zauber geändert werden.

Adaption

Als besonders geeignete Gottheiten für den hier vorliegenden Orden der Lorekeeper sind zu empfehlen: **Thot** (ägyptischer Pantheon o. FR); **Mystra** (FR); **Boccob** (Greyhawk) oder **Aureon** (Eberron). Generell ist jede Gottheit geeignet, die Wissen und Magie vereinigt. Nicht passende Domänen sollten ausgetauscht werden.

Inhaltsverzeichnis

<i>Geschichte:</i>	2
<i>Beschreibung:</i>	3
<i>Die Tür der Kreaturen:</i>	4
<i>Die Tür der Namen:</i>	6
<i>Die Tür der Gottheit:</i>	8
<i>Der Abtarraum:</i>	8
<i>Die Tür der Flamme:</i>	8
<i>Die Tür der Gottheit:</i>	9
<i>Die Tür der Taten:</i>	9
<i>Die Tür der Orte:</i>	10
<i>Der Eingang:</i>	12
<i>Die geheime Kammer:</i>	12
<i>Golemkrieger</i> CR 8.....	15
<i>Abenteuer-Books:</i>	16
<i>Geim Stormwind</i> CR 13 17	
<i>NPCs:</i>	18
<i>Ayala Merrow</i> CR 12.....	18
<i>Jeras Moonlight</i> CR 3.....	19
<i>Lorekeeper Cheryao</i> CR 12.....	19
<i>Gwanja Twiddletoe</i> CR 7.....	20
<i>Sample Illumian Cleric</i> CR 1. 20	
<i>Lorekeeper Illrell</i> CR 11.....	21
<i>Lorekeeper Nyelvoon</i> CR 8....	22
<i>Lorekeeper Pthalea</i> CR 6.....	22
<i>Kergar Silverbeard</i> CR 3.....	23
<i>Lorekeeper Raotrell</i> CR 7.....	23
<i>Malvan Woodpeak</i> CR 4.....	24
<i>Lorekeeper Vadiana</i> CR 18.....	25
<i>Der Rabe</i> CR 16.....	26
<i>Die Lorekeeper Organisation:</i>	26



Bei dem hier beschriebenen Ort handelt es sich um die Bibliothek eines Ordens, der sich der Weisheit und der

Sammlung von Wissen verschrieben hat. Alle Mitglieder dieses Ordens sind Anhänger oder Kleriker einer Gottheit des Wissens und der Magie. Die Abenteuer-Idee (siehe Seite 15) ist für 4-6 Charaktere der 10. Stufe empfohlen, die Bibliothek selbst ist universell in jeder größeren Stadt von Charakteren jeder Stufe nutzbar.

Folgendes kann mit knowledge (local) erfahren werden:

DC 10: Die Bibliothek gehört dem Orden der Lorekeeper.

DC 15: Die Lorekeeper sammeln exotisches Wissen, es ist möglich, auch ungewöhnliches Wissen hier zu finden.

DC 20: Die Lorekeeper sind sehr vorsichtig, um falsches Wissen nicht in falsche Hände geraten zu lassen. Es ist sehr wahrscheinlich, dass sie mehr wissen, als sie vorgeben.

DC 30: Man munkelt, dass den Lorekeepern ein Tor zu entfernten Ebenen gehört.

Geschichte:

Geegründet wurde die Bibliothek vor etwa

300 Jahren von

Lorekeeper

Griethi, einem

Illumian- Kleriker einer

Wissens- und Magiegottheit

mit dem Ziel,

alles an möglichem Wissen

zu sammeln, aufzuschreiben

und zu bewahren. Er gründete den Orden der Lorekeeper, dem heutzutage größtenteils Kleriker der Wissensgottheit, Magier und Mönche angehören. Der Orden nimmt jedoch jeden auf, der sein Leben dem Sammeln und Bewahren von Wissen gewidmet hat. Der Orden



teilt sich in zwei Teile: Diejenigen, die Wissen sammeln und aufschreiben und diejenigen, die es übersetzen, sortieren und dem vorhandenen Wissen beifügen. Jedes Mitglied muss großes Wissen in mindestens einem Wissensgebiet angesammelt haben und hat mindestens einmal in einem halben Jahr neues Wissen dieser Bibliothek zuzufügen.

Seute nennt die Bibliothek über 50.000 Bücher ihr Eigen, darunter etwa 1000, die magische Texte, Zauber, wahre Namen oder Rituale enthalten und weitere gut 3000, die magische Gegenstände beschreiben und manchmal auch eine Anleitung zur Herstellung bieten. Gesammelt wird es in allen möglichen Formen: Auf Ton, in Schriftrollenform, als Buch, als Knotenschrift oder Ähnlichem. Viele Bücher sind auf illumian, draconisch oder elfisch verfasst, es können aber auch celestische oder infernale Texte gefunden werden. Die Bibliothek weist rund zwei duzend Bücher auf, die sich allein mit Arten, Schrift festzuhalten, beschäftigen, und beinahe 200, die nur Alphabete aller nur erdenklichen Sprachen sammeln.

Alle gesammelten Informationen werden gesichtet, auf Papier übertragen, in die Landessprache übersetzt und in den jeweils passenden Bibliotheksteil einsortiert.

So findet man in den Lesesälen häufig Personen, die über seltsame Pergamente, Holzstöckchen oder Knotenseile gebeugt sind; die Anzahl der Knoten mit denen in einem anderen Buch vergleichen; dies überprüfen und auf ein Blatt Papier übertragen. Auf die-

se Weise fertig gesichtetes Material wird von einer anderen Person noch einmal überprüft und anschließend für eine Weile in einer der Lagerräume im untersten Stockwerk zur Sicherheit aufbewahrt. Auf Grund der vielen neuen Informationen, die Mitglieder der Organisation regelmäßig abgeben, ist es kaum möglich, alles an eingehendem Material sofort zu sichten.

Um die Bibliothek sinnvoll zu nutzen, ist es von Vorteil, eine der dort ansässigen Personen zu befragen. Diese kann einem meist zumindest mit einem Verweis auf das richtige Regal weiterhelfen. Gelingt ein Gather Information check DC 10, kann die betreffende Person den richtigen Hinweis geben und man erhält man einen +1 circumstance Bonus auf den relevanten knowledge check, solange man sich in der Bibliothek befindet. Für weitere 3 über 10 bei diesem Gather Information check steigt der circumstance Bonus um je +1 bis zu einem Maximum von +6 bei Gather Information DC 25. Nur ein knowledge skill kann pro Tag pro Person auf diese Weise verbessert werden, einmal gewährt hält der Bonus den ganzen Tag und kann nicht durch erneute Versuche verändert werden. Der Bonus verschwindet, sobald die Bibliothek verlassen wird oder spätestens am Ende des Tages. Wird die Bibliothek kurz verlassen und am gleichen Tag erneut aufgesucht, wird der vorher gewährte Bonus reaktiviert und wirkt bis zum Ende des Tages oder bis die Person die Bibliothek erneut verlässt.

Vieles, was noch nicht säuberlich übertragen wurde, kann in der Bibliothek noch in seiner Originalform existieren. Auf diese Weise ist es z.B. möglich, einen auf Abyssal verfassten Text in Runenform auf Holz zu finden. Jedem ist es zwischen Sonnenaufgang und Sonnenuntergang frei gestattet, einen der 6 Bibliotheksräume, die Lesesäle oder den Altarraum zu betreten und nach Informationen

zu suchen oder Gelehrte zu befragen. Nach Sonnenuntergang ist der Zutritt für Ordensfremde jedoch untersagt.

Beschreibung:

Die Bibliothek befindet sich abseits der Hauptstraßen in einem auffälligen, achteckigen, zweistöckigen, weiß getünchten Kuppelgebäude mit einem Vorbau. Im hinteren Teil schließt sich, von einem Gang getrennt, ein viereckiges Gebäude, welches links und rechts je einen Seitenflügel und ebenfalls eine kuppelartige Dachkonstruktion aufweist, an. Beide Gebäudeteile besitzen Fenster aus wertvollem Glas; die Kuppeln sind vergoldet und zieren an der Spitze das Symbol des Ordens. Das aus teurem Holz gefertigte Eingangstor besteht aus zwei Flügeln und ist mit Metallverstärkungen besetzt. Auf jedem der Holztore befindet sich das Zeichen des Wissensgottes. Wer das ungewöhnlich leise Tor öffnet, findet sich in einem kurzen, dunklen Gang wieder, der ausschließlich gegenüber in ein weiteres, meist geöffnetes Tor, ebenfalls aus zwei Flügeln bestehend, führt. Die massiven Holztore ragen in den Gang hinein und sind aufwendig dekoriert.

Folgt man dem mit Wandbildern verzierten Gang, erreicht man einen achteckigen Kuppelsaal (die Haupthalle). In dessen Boden wurden ein feines Mosaik mit dem heiligen Symbol der Gottheit sowie einige religiöse Bilder eingearbeitet. Durch die bunten, langen Glasfenster dringt ein fahles Licht, welches dem Mosaik am Boden zur Mittagszeit ein besonderes Farbspiel verleiht. Geräusche hört man nur gedämpft von der gegenüberliegenden Tür (dem Altarraum siehe Seite 7), wenn sich niemand im Raum befindet und eigene Schritte ertönen in einem eigenartigen

Hall. An den Wänden des Kuppelsaals stehen lebensgroße, steinerne Statuen, die alle Mitglieder des Ordens darstellen, welche sich im Laufe der Zeit verdient gemacht haben und an anderen Stellen hängen große Gobelins mit verschiedensten Motiven. Von diesem Kuppelsaal führen fünf verzierte Holztüren ab, links vorne mit einer aus Metall gearbeiteten Fratze (der **Tür der Kreaturen**, siehe unten), links hinten mit verschiedenen seltsamen

Symbolen (der **Tür der Namen**, siehe Seite 6), gegenüber mit dem **Symbol des Gottes** (der **Tür der Gottheit**, siehe Seite 7), rechts hinten mit

einem metallenen Buch (der **Tür der Taten**, siehe Seite 9) und rechts vorne mit einem Kreis über einem horizontalem Strich verziert (der **Tür der Orte**, siehe Seite 10). Hin und wieder kreuzen Personen von einer Tür zur nächsten, nehmen allerdings keinerlei Notiz von den Besuchern.

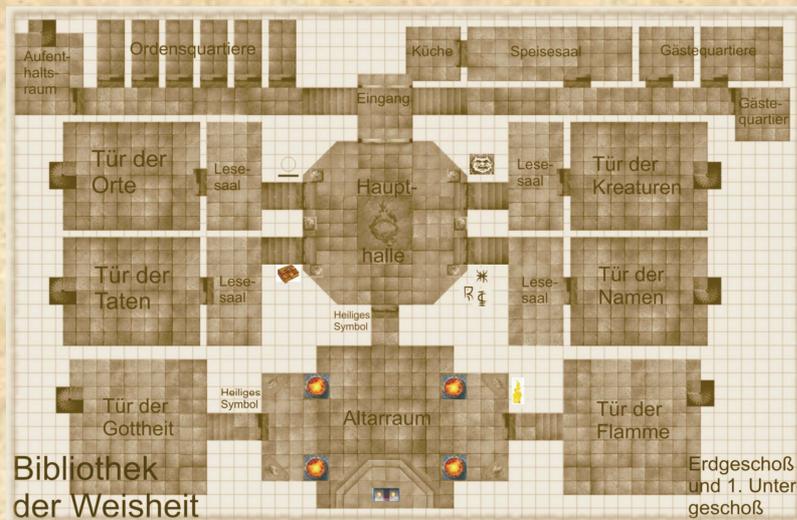
Die Tür der Kreaturen:

Öffnet man die Tür mit der Fratze links vorn, kommt man im Anschluss an eine Treppe, welche ein Stockwerk nach unten in einen rechteckigen, überraschend luftigen, gemütlich warmen Lesesaal mit etwa einem Dutzend Tischen und etwa doppelt so vielen bequemen Stühlen führt. Das Treppenhaus ist mit verschiedensten, bunt kolorierten Motiven bedeckt, die seltsame Kreaturen darstel-

len. Alle scheinen dem Betrachter beim durchqueren des Treppenhauses nachzublicken (permanentes programmed Image, reagiert auf Bewegung). Gelegentlich ist auch ein leises Zischen oder Rufen aus der Richtung der Kreaturen zu hören. Unter ihnen befindet sich unter anderem ein Vrock, der zum Sprung ansetzend dargestellt ist und dessen Flügel hin und wieder zucken, wie auch ein Dunklelf in einem Höhleneingang, dessen

Messer hin und wieder aufblitzt. Auch kann man einen Pegasus, der vom Himmel zu gleiten scheint und eine zwölfköpfige Hydra, die hin und wieder eines ihrer Mäuler öffnet, bewundern. Der Eingang zum Lese-

saal wird von einem riesigen Drachenmaul umringt, welches kurzzeitig den Eindruck erweckt, dass es sich schließen könnte. Den Raum erfüllt ein dezentes Licht in gelb-orangeren Farbton und über jedem Tisch befindet sich eine meist schwebende, magische Leuchtquelle, die vom Nutzer des Tisches beliebig in der Helligkeit geregelt werden kann. An den Wänden sind auch hier Motive der verschiedensten Kreaturen zu sehen, unter ihnen ein Gedankenschinder und ein Betrachter, die in seltsamer Pose zueinander stehen. Der Gedankenschinder scheint eine Art fächerartiges Zauberbuch in der Hand zu halten. Hier wurde allerdings auf eine Animation verzichtet, sodass man nicht genau erkennen kann, was der Gedankenschinder mit dem Zauberbuch macht. Meist befindet sich etwa eine Hand voll Personen in diesem Raum. Man kann das Kratzen von Feder-



kielen und Blättern von Büchern vernehmen, gesprochen wird jedoch selten.

Wissensgebiete: knowledge (arcana), knowledge (dungeoneering), knowledge (local), knowledge (nature), knowledge (religion), knowledge (psionics) und knowledge (the planes).

Am hinteren Ende befindet sich eine meist geschlossene Tür in einen hinteren Bereich. Direkt neben dieser befindet sich ein Tisch an der üblicherweise eine höfliche **Aasimar** namens **Ayala**, die Meisterin der Kreaturen. Sie hat silbriges Haar, grüne Augen und ist in auffallend luxuriösen Roben gekleidet. Ayala erzählt jedem Neuling, dass man hier Teile jedes Wissensgebiets finden kann, solange es sich dabei um Kreaturen handelt. Sie selbst gibt sich als Meisterin des Wissens über Kreaturen aller Art zu erkennen. Ihr besonderes Augenmerk richtet sich hierbei auf Höhlenkomplexe.

Bei unfreundlichen Anfragen reagiert Ayala grundsätzlich mit „ich kann ihnen nicht helfen“. Der Gather Information DC steigt um +8, um etwas zu erfahren.

Ayala ist eine zuvorkommende Aasimar, die gerne Fragen beantwortet, solange man sie freundlich bittet. Sie attackiert äußerst selten, es sei denn, sie wird zu einem Einbruch in die geheime Kammer gerufen (siehe Seite 12). Wird in ihrem Bereich randaliert und ein freundliches Bitten, die Bibliothek zu verlassen, fruchtet nicht, zaubert sie „Bite of the Werebear“ auf sich.

Sie nutzt ihre erhöhte Stärke sowie „Hold Person“, um die Ruhestörer am Kragen gepackt aus der Bibliothek zu entfernen. Falls sie es für angebracht hält oder Zeit hat, folgen „Aura of Vitality“, „Righteous Might“ und „Righteous Fury“. Ayala hat einen ständigen „Stalwarth Pact“ auf sich. Sie nutzt bei ihrem Rauswurf allerdings niemals letalen Schaden. Ziehen die Randalierer vor, zurückzukehren, geht sie etwas radikaler vor und nutzt die Taktik auf Seite 16 mit den Zaubern, die sie noch übrig hat. (Für weitere Informationen über Ayala siehe Seite 16).

Generell widmet sich dieser Bereich dem Wissen über Kreaturen, seien es exotische, wie magische Bestien oder Externare wie auch Gewöhnliche. Ein Beispiel zu letzteren sind die Gewohnheiten von Hochelfen oder Orks. Folgt man einer schön gearbeiteten Holztür, erreicht man den eigentlichen unterirdischen Bibliothek-Komplex. Es ist ein langer, etwa 6 m hoher Raum, der von oben bis unten mit Regalen voller Bücher gefüllt ist. Ein Blickfang ist eine ausgestopfte Wyvern, die mit in Richtung Tür aufgerissenem Maul an Metallseilen befestigt von der Decke hängt. Es riecht hier nach altem Pergament und man hört das Rascheln von geblätternen

Seiten. Längs des Raums befinden sich weitere Regale als Raumtrennung mit kleinen Zwischengängen, welche ebenfalls beidseitig mit Büchern angefüllt sind. Alle Wandregale sind mit Mustern oder kleinen Figuren ver-

ziert, die üblicherweise allerlei seltsame Kreaturen darstellen. An diversen Stellen finden



sich Leitern, mit denen man die oberen Regale erreichen kann. Hier wird ein Neuankömmling von **Jeras, einem Halbbelfen** mit braunen Haaren und Augen, angesprochen, der ihm gerne zu Helfen wünscht.

Jeras hat sich auf das Wissen über Drachen spezialisiert, die ihn seit seiner frühesten Jugend fasziniert haben. Seit er im Alter von 5 Jahren sogar eine blaue Schuppe geschenkt bekam, sammelt er nun alles, was mit diesen Kreaturen zusammen hängt. Wenn man ihn freundlich nach Drachen fragt, erzählt er gerne und viel, was er über Drachen weiß (Gather Information DC -2). Ein Problem ist eher, ihn in seinem Redefluss zu stoppen. Wenn man ihn nach der Wyvern an der Decke fragt, erzählt er, dass ein berühmter Held der Umgebung sie vor etwa 30 Jahren der Bibliothek zur Erforschung gestiftet und man sie nach der Sezierung präpariert an die Decke gehängt habe. Wenn er nicht unterbrochen wird, hängt er sein Wissen über Wyvern direkt an. Brüllt man ihm laut ins Gesicht, um ihn zum Schweigen zu bringen, ist er still und zieht sich beleidigt zurück. Wenn irgendwer aus der Gruppe ihn anschließend noch irgendetwas fragen will, reagiert er zurückhaltend (Gather Information DC +6 oder +4 bei Drachen). **(Für weitere Informationen über Jeras siehe Seite 18).**

Ein Einhorn öffnet den Gang nach unten (siehe die geheime Kammer Seite 12).

Die Tür der Namen:

Betritt man die Tür links hinten, erreicht man ein Treppenhaus, welches mit den unterschiedlichsten Symbolen, Namen verschiedenster Herrscherhäuser und deren Wappen

verziert ist. Dieser Teil ist einer der wenigen Treppenhäuser, die keine animierten Bilder zeigen. Die Symbole auf der Tür zu diesem Bereich stehen für die illumischen Worte „Leben“, „Geist“ und „Magie“. Betritt man den Leseraum, fallen dem Betrachter neben weiteren bequemen Tischen und Stühlen besondere Kräuter an der Wand aufgemalt auf, unter anderem eines, welches nach dem Untertitel zu urteilen angeblich das Leben verlängern soll. An einer anderen Stelle befindet sich ein Fresco des Königs, der das Land vor einigen Jahrhunderten befreite. Auch hier befinden sich in der Helligkeit verstellbare gelb-orangefarbene Lichtkugeln, die größte in der Mitte des Raums ist jedoch in einem hellen Rot gehalten. An der Tür erwartet den Besucher der **Illumian Lorekeeper Cheryao**, der dem Besucher erzählt, dass hier alles zu finden ist, was mit Namen zu tun hat, seien es Stammbäume großer Adelshäuser, den Namen von Königen in der Geschichte, Berühmtheiten der Umgebung oder auch Namen und Wirkungsweise von Heil- oder Giftkräutern sowie Namen von Krankheiten und deren Kuren (soweit bekannt). Auch alles, was mit Sprache generell zu tun hat, wird hier einsortiert. Cheryao ist der Meister der wahren Namen.

Cheryao ist ein zielstrebiges Illumian mit roten Sigils, welche unaufhörlich um seinen Kopf kreisen, einer Brille (aus Beryll) und blauen Roben. Er ist kahlköpfig und blauäugig. Man findet ihn meist beim Üben besonders schwieriger, teils unendlich wirkender Worte und Phrasen, die für viele nur nach Kauderwelsch klingen. Wenn man ihn um Hilfe bittet, zieht er meist seine Brille von der Nase, mustert den Fragenden und antwortet anschließend oft in einem arroganten Ton. Egal, um was es sich bei der Information handelt, Cheryao behandelt es wie eine Trivi-

alität. Seine Sprache ist klar und seine Ausdruckweise beinhaltet möglichst viele Fremdwörter in möglichst kurzen Abständen, teilweise auch in anderen Sprachen. Oft ist man nach einer Antwort von Cheryao genauso schlau, wie vorher (um den circumstance Bonus zu erhalten, muss dem Fragenden zusätzlich ein Int check DC 12 gelingen, damit er mit der Aussage etwas anfangen kann.) Sollte er bei einer Frage tatsächlich überfragt sein, nutzt er seine „Hidden Truth“ Fähigkeit, um meist doch noch, wenn auch möglichst kryptisch, zu antworten. (Für weitere Informationen über Cheryao siehe Seite 18).

Cheryaos Ziel ist es, den wahren Namen möglichst jedes Wesens zu entdecken und erfolgreich auszusprechen. Cheryao hat sich auf das Finden und Sammeln wahrer Namen spezialisiert. Viele haben zumindest Respekt vor ihm und man munkelt, er könne seltsame Dinge nur mit Namen geschehen lassen. Viele fürchten das, was geschehen könnte, wenn er IHREN wahren Namen erfährt. Cheryao hat schon viele Bücher für die Bibliothek geschrieben, die verwendeten Silben sind für die meisten jedoch unlesbar. Einige möchten nicht einmal wissen, was passiert, wenn sein Wissen in die falschen Hände gelangt.

Im Bibliotheksbereich voller großer Wand- und einiger im Zimmer stehender Regale empfängt den Besucher **Swanja, eine Halblingdame** mit blonden Haaren und blauen Augen. Sie wirkt recht unscheinbar in grüner Kleidung und lederner Rüstung. Swanja reagiert üblicherweise zuerst sehr reserviert (Gather Information DC +5), hilft jedoch nach einiger Überzeugung (ein Diplomacy check DC 20 senkt den Gather Information DC auf Normalwert). Ihr Spezialgebiet sind Mythen der Umgebung, sie gibt allerdings äußerst zö-

gerlich Informationen preis. Swanja wurde aus diesem Grund von der lokalen Diebesgilde ausgewählt und in die Bibliothek eingeschleust. Sie hat darum auch keine großen Loyalitäten gegenüber der Organisation der Lorekeeper. Swanja klärt ihre Gilde regelmäßig über geheime Wege über Neuigkeiten auf, achtet dabei jedoch sehr auf Verfolger, da drakonische Strafen auf die Weitergabe von Informationen an falsche Hände winken. Wird Swanja nach ihrer lokalen Diebesgilde gefragt, lügt sie (Bluff +11) und behauptet, es gäbe keine. Für ein großzügiges Entgelt gibt sie alle anderen Informationen an jeden, der sie braucht, ungeachtet deren Herkunft oder Verwendungszweck, solange ihre Anonymität gewahrt bleibt. (Für weitere Informationen über Swanja siehe Seite 19).

Am Eingang zum Bibliotheksbereich kann man hier die Bronzestatue eines großen Helden der Geschichte sehen, welcher auf seinem Pferd sitzend seine Waffe emporschwingt. Die Figuren an den Regalen sind hier größtenteils durch Symbole ersetzt, die oft Worte in anderen Sprachen oder Runen darstellen. Auch hier sind das Blättern von Seiten und das Rascheln von Roben zu vernehmen.

Das Zeichen des wahren Namens für „Geduld“ öffnet den Gang nach unten (siehe die geheime Kammer Seite 12).

Gebiete: knowledge (local), knowledge (history), knowledge (nature), knowledge (nobility and royalty), speak language und truespeak (skill aus dem Tome of Magic).
--

Die Tür der Gottheit:

Der Altarraum:

Hier betritt man einen viereckigen Raum mit 12 m Höhe, welcher links und rechts noch je einen Seitenflügel aufweist. An der gegenüberliegenden Wand befindet sich der reich verzierte Schrein der Gottheit, der auf einem erhöhten Podest einen Altar besitzt. Der Raum wird durch große Schalen mit Continual Flame Zaubern dezent erhellt. Von irgendwoher dringt ein intensiver Geruch nach angenehmen Duftkräutern. An der nach oben gewölbten Decke ist ein riesiges Fresco mit heiligen Motiven zu bestaunen. Links und rechts in der Mitte jedes Seitenflügels befinden sich zwei Holztüren, auf der Linken ist eine Flamme abgebildet und auf der Rechten erneut das Symbol der Gottheit. An jeder Ecke des Seitenflügels ist je eine etwa 3 m hohe Statue mit Heiligengestalten oder Avatarformen der Gottheit. Oft sind im Altarraum zwei bis drei Kleriker der Gottheit sowie einige Gläubige zu finden. Zur Mittagszeit wird hier regelmäßig eine einstündige Messe abgehalten, bei der man die Choräle manchmal bis in die Haupthalle hören kann.

Die Sigils der hier anwesenden Illumian Kleriker strahlen üblicherweise in Rot, Blau, Grün oder Orange. Die Kleriker können jeden Alters sein, sind aber üblicherweise zwischen 20 und 40 Jahre alt. Die meisten tragen Roben, manche allerdings auch ein Kettenhemd. Viele der Kleriker sind kahlköpfig (darunter können auch Frauen sein), einige sind blond oder rot haarig, selten sind braune Haare dabei. Üblicherweise tragen sie die Roben ihrer Gottheit. Im Tempel tragen die Wenigsten eine Rüstung. (Für weitere Informationen über hier zu findende Kleriker siehe Seite 19).

Die Tür der Flamme:

Heht man durch die linke Tür mit der abgebildeten, aus Metall gearbeiteten Flamme, folgt man einer Treppe in einen leicht nach Pergament riechenden, viereckigen Raum. Vorne wiederum einen gut beleuchteten Lesesaal, im hinteren Teil Bücherregale sowohl an der Wand, als auch im Raum enthält. Das Treppenhaus ist mit Szenen von magischen Kämpfen verziert, die sich bewegen, leise Geräusche von sich geben, und die gleiche Situation immer und immer wieder zeigen (permanentes programmed Image). Der Raum ist etwa 6 m hoch und von quadratischer Form. An den Wänden sind hier häufig berühmte Magier oder Psioniker abgebildet, wie sie Zauber oder Kräfte wirken. In einer Ecke sieht man jemanden, der Tote aus dem Grab erhebt, aber von einer anderen Person mit Feuer angegriffen wird. Auch diese Bilder sind animiert, auf Geräusche wurde hier allerdings verzichtet. Das Licht in der Mitte des Raums wird in hellem blau gehalten, die Tischleuchten, strahlen jedoch auch hier ein gelb-orangefarbenes Licht. Häufig sieht man hier das Vergleichen von verschiedenen Büchern und man kann den Duft von exotischen Kräutern und Inkredenzien riechen. In einer Ecke findet sich ein Regal mit allerlei seltsamen Zutaten, wie beispielsweise Eulenfedern in einem kleinen Korb. Hier empfängt den Besucher der **Illumian Lorekeeper Illrell**. Er erklärt dem Besucher, dass er hier alles findet, was mit Magie und Psi zu tun hat. Er selbst gibt sich als Meister der magischen Riten zu erkennen. (Ein Detect Magic enthüllt neben den magischen Bildern auch einige magische Bücher in den Regalen.)

Illrell ist ein perfektionistischer, blonder Illumian mit grünen Sigils und grünen Augen. Sein Spezialgebiet ist das Wissen über arkane Künste, besonders das arkaner Rituale. Illrell ist Mitte 30 und kann Unordnung in seinem Bereich nicht ausstehen. Wer seine Bücher

nicht ordnungsgemäß wieder zurückstellt, wird mit Nachdruck darauf hingewiesen, dies zu ändern. Illrell kann auch ein hervor stehendes Buch aus einem Regal nicht sehen. Wird eines so abgestellt, bewegt er sich flink dorthin und rückt es so lange, bis es exakt in der gleichen Höhe, wie die anderen Bücher steht. Stehen mehrere Bücher nicht richtig, ruft er einen oder mehrere unsichtbare Diener, die Ordnung für ihn schaffen, ist aber auf die Personen, die „seine“ Bibliothek in Unordnung versetzt haben, deutlich schlechter zu sprechen (Gather Information DC +5, wenn kein Diplomacy check DC 20 gelingt). **(Für weitere Informationen über Illrell siehe Seite 20).**

Wissensgebiete: knowledge (arcana) und knowledge (psionics)

Im hinteren Teil wurde ein großes Gebilde aufgehängt, das hin und wieder auf magische Art ihre Farbe und Form wechselt (ebenfalls ein permanentes programmed Image). Meist kann man in ihm eine Kugel oder Ellipse erkennen, jedoch wechselt der Gegenstand gelegentlich auch in quadratische, dreieckige oder rechteckige Form. An den Regalen sind hier häufig Zeichen zu sehen, die mit magischen Riten in Zusammenhang stehen.

Das magische Symbol für „Kraft“ öffnet den Gang nach unten (siehe die geheime Kammer Seite 12).

Die Tür der Gottheit:

Hinter der rechten Tür mit dem aus Metall gearbeiteten heiligen Symbol der Gottheit befindet sich ein der Tür der Flamme ähnliches Zimmer. Das Treppenhaus, welches in den Raum führt, ist von oben bis unten mit sakralen Texten beschrieben. Wer die erleuchtenden Textteile ansieht, bekommt die Satzphrase leise in Common vorgelesen (permanentes Magic Mouth). Auch dieser Raum ist quadratisch mit

einer Deckenhöhe von 6 m, an den Wänden sind Portraits berühmter Heiliger zu besichtigen und im hinteren Teil eine lebensgroße Statue der Gottheit. Die Leselichter haben in diesem Raum die normale gelb-orangefarbene Farbe, aber eine humanoidenähnliche Form, als würden Heilige oder ähnliche vor Licht erstrahlen. Die Türinnenseite bedeckt ein sakraler Text, in welchem Auszüge hell erstrahlen. Der hier meist Anzutreffende ist der **Illumian Lorekeeper Nyelvoon**, der sich als Meister des Wissens über alle religiösen Dinge und Religionsgeschichte vorstellt.

Wissensgebiete: knowledge (religion).

Nyelvoon ist ein aufgeschlossener Illumian Ende 30, dessen Sigils in blauem Licht leuchten. Er ist kahlköpfig und hat blaue Augen. Sein Spezialgebiet sind religiöses Wissen und Religionsgeschichte. Er ist schon seit frühester Kindheit äußerst fromm und hat sich neben dem Sammeln von Wissen über Heilige und deren Geschichte vor allem der Missionarsarbeit verschrieben. Fragt man ihn über seine Religion, antwortet er äußerst präzise, lässt aber nie die Glorifizierung seiner Gottheit aus (Gather Information DC -2 für Wissen [Religion, eigene Gottheit], wenn der Fragende sich auch die ausführliche Beschreibung der Vorteile dieser Religion anhört). **(Für weitere Informationen über Nyelvoon siehe Seite 21).**

Das religiöse Symbol für „Frömmigkeit“ öffnet den Gang nach unten (siehe die geheime Kammer Seite 12).

Die Tür der Taten:

tritt man in der achteckigen **Haupthalle** (siehe Seite 3) die rechts hinten liegende Tür, auf der ein Buch abgebildet ist, erreicht man

einen Raum, der ebenfalls ähnlich der Tür der Kreaturen ist. Im Treppenhaus ist ein großes Fresco einer wilden Schlacht zu sehen, in welcher man direkt zu stehen scheint. Ein Held vollführt immer wieder den Todesstoß an einem riesigen roten Drachen (permanentes Programm Image), nachdem dieser ganze Landstriche verwüstet hat. Man sieht vor dem Todesstoß einen nervenaufreibenden Zweikampf zwischen den Beiden. Im Lesesaal sieht man Helden der Geschichte große Taten vollbringen, wegen der Ablenkung wurde jedoch auch hier auf Animation und Geräuschkulisse verzichtet. Am Schreibtisch befindet sich fast immer die brünette und braunäugige **Illumian Lorekeeper Pthalea**. Dieser Teil der Bibliothek widmet sich Allem, was mit bestimmten Ereignissen und Taten in Verbindung steht. Dies beinhaltet ebenfalls Kriege, berühmte Bauwerke oder Taten großer Helden. Ganz besonders die Taten berühmter Persönlichkeiten der Umgebung gehören zu Pthaleas Gebiet.

Pthalea ist eine zuverlässige Illumian mit orangefarbenen Sigils, der für Illumians äußerst seltenen braunen Haarfarbe. Sie ist meist in zu ihren Sigils passenden orangefarbenen oder violetten, reich verzierten Roben zu sehen. Ihr Spezialgebiet sind Taten großer Helden der hiesigen Gegend. Sie kennt jedes namhafte Adelsgeschlecht der Gegend, kann die größten Taten (oder Untaten) jedes wichtigen Familienmitglieds rezitieren und kennt auch deren aktuellen Sitz (oder Grabstätte) sowie dessen Baustil. Pthalea ist äußerst geduldig. Sie beantwortet die gleiche Frage auch fünfmal hintereinander, sie weiß trotz ihrer zarten 18 Jahre jedoch schon sehr viel. Selbst der dümmsten Frage scheint sie nicht müde zu werden und erklärt sie so, dass auch ein Laie sie versteht. (Für weitere Informationen über Pthalea siehe Seite 21).

Im eigentlichen Bibliotheksteil, der sich ebenfalls durch eine Büste eines Helden, der ei-

nen Drachen bekämpft, auszeichnet, trifft man meist auf **Kergar**, einen reservierten **Zwerg**. Kergar ist ein wissensdurstiger, wenn auch mürrischer Zwerg mit roten Haaren und fein gestutztem Bart in den 30ern, wenn man nach menschlichen Maßstäben geht. Sein Spezialgebiet sind Bauwerke und Baukunst und nicht nur die seines Volkes. Zeigt man ihm Bilder von Bauwerken, analysiert er fasziniert den Baustil ins kleinste Detail und schätzt meist schon aus diesen Informationen das Alter eines Bauwerks, was meist gar nicht so weit vom Originaldatum entfernt ist. Interessanterweise erkennt er oft auch, ob ein Baustil tatsächlich aus der Zeit stammt, oder nur einem Baustil dieser Zeit nachempfunden wurde. (Für weitere Informationen über Kergar siehe Seite 22).

Wissensgebiete: knowledge (architecture and engineering), knowledge (nobility and royalty) und knowledge (history) und knowledge (local).

Das illumische Symbol für „Mut“ öffnet den Gang nach unten (siehe die geheime Kammer Seite 12).

Die Tür der Orte:

Der in der **Haupthalle** rechts vorne liegende Raum mit einer Scheibe, unter der ein horizontaler Strich zu sehen ist, führt zu einem weiteren der Tür der Kreaturen ähnlichen Bereich. An den Wänden sind hier vor allem Landschaftsaufnahmen zu sehen, von Vulkangebieten bis hin zu Eiswüsten kann man alles finden. Die meisten Bilder werden nach einigen Sekunden durch neue ausgetauscht. Seltsame Tiere zieren manche Landschaften. Man sieht auch ein Bild einer Höhle, aus der ein riesiges, gelbes Reptilienauge blickt, welches erst blinzelt, bevor das Bild verschwindet. Auch eine Landschaft, die bei der Feuerfontäne einem wissenden Auge als Teil der Feurelementar-

ebene auffällt, erscheint hin und wieder. Was nur ein eingeweihter Betrachter weiß, ist, dass er hier tatsächlich an die dargestellten Orte blickt, wie sie zum Zeitpunkt des Erscheinens an der Wand vorzufinden sind.

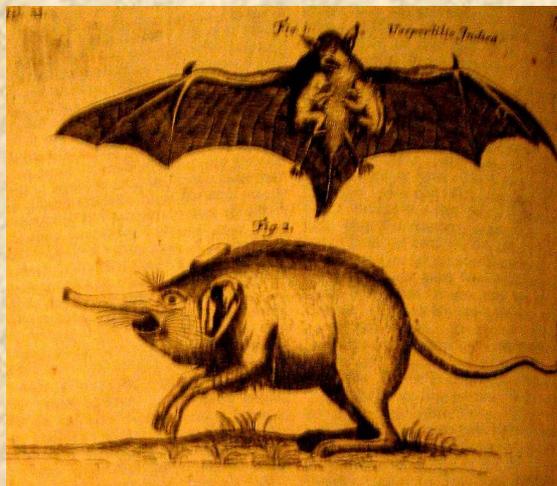
Alle Orte dieser Art verweilen nur wenige Sekunden und erscheinen zu willkürlich, um eine gezielte Ausspähung zu erhalten. Mit Glück (5%) kann jedoch ein Ort, der dem Betrachter am Herzen liegt, gesehen werden. *Detect Magic* enthüllt eine starke Aura der Erkenntnis. Gezeigte Orte sind nicht auf die materielle Ebene beschränkt, jedoch kommen diese 10-mal häufiger, als Orte anderer Ebenen. Es werden keine Orte angezeigt, die von einer Ausspähblockade irgendeiner Art betroffen sind.

Die Symbole an der Tür stellen eine Sonne und den Horizont der Erde dar. Hier hinter dem Schreibtisch findet sich der **Illumian Raotrell**, der sich als Meister des Wissens über natur belassene Orte vorstellt. In diesem Teil lässt sich alles finden, was mit Orten zu tun hat, sei es geographischer Natur, außerweltlich oder auch der Aufbau eines bestimmten Ortes, wie eines Hains oder Bauwerks.

Raotrell ist ein Meister der Wildnis, der sich ebenfalls mit den arkanen Künsten befasst. Er ist ein blonder Illumian mit orangefarbenen Sigils und grünen Augen. Sein Spezialgebiet sind die geheimen Orte alter Druidenhaine. Raotrell ist vielseitig interessiert und kann einiges an Fragen Orte betreffend beantworten, solange sie sich auf der materiellen Ebene befinden. Auch Raotrell gehört zu denen, die sich selten aus der Ruhe bringen lassen. Eilige Anfragen beantwortet er ruhig und betont dabei, dass Papier geduldig sei. Er lässt

sich niemals drängen. Raotrell gehört einem geheimen Netzwerk von Druiden an, die sich zum Ziel gesetzt haben, ihre besonderen Orte zu schützen. Er ist vor allem deshalb in dieser Bibliothek, um einen Überblick zu haben, wer sich über bestimmte Haine oder andere bestimmte Orte erkundigt. Ist ihm die Person nicht ganz geheuer, die sich gerade nach dem Ort erkundigte, warnt er die Druiden, die über den speziellen Ort wachen oder deren Mittelsmänner per Animal Messenger. Wenn Raotrell nicht an seinem Schreibtisch sitzt, ist er häufig meditierend im Treppenhaus zu finden. Schon viele haben sich über seinen seltsamen Meditationsort gewundert. (Für weitere Informationen über Raotrell siehe Seite 22).

Im hinteren Bibliotheksteil ist der Hauptblickfang ein sehr detailgetreues Model der hiesigen Stadt, welches am Eingang in einem Glaskasten ausgestellt ist. Ein Fähnchen zeigt die Position der Bibliothek innerhalb der Stadt. Die Regale sind nach verschiedenen Arten von



Orten sortiert und die Symbole an den Regalen zeigen Tiere Pflanzen und sonstige Wesen, die an diesen Orten anzutreffen sind. So kann man beispielsweise am Regal, welches Wissen über die Feuelementarebene beinhaltet, Flammenmuster und

kleine Figuren von Feuelementaren bewundern. Auch ein Efreut ist in Augenhöhe als Schnitzkunstwerk zu bestaunen. Hier trifft man oft auf **Malvan**, einen zierlichen **Halbelfen**.

Malvan ist ein graziler, dunkelhaariger Halbelf mit braunen Augen. Sein Spezialgebiet ist das Wissen, an welchen Orten vermehrt

Magische Bestien zu finden sind, aber auch die Kartographie aller bekannten Feensiedlungen. Da seine Mutter eine Elfe war, interessieren ihn solche Siedlungen besonders. Ansonsten ist Malvan eher ein Hitzkopf. Wenn er selbst etwas wissen will, muss es jetzt sofort und auf der Stelle gefunden oder gelöst werden und er ist damit eine Art Gegenpol zu Raotrell. Obwohl die beiden gut mit einander auskommen, ist Malvan oft zu hektisch für Raotrell's Geschmack. (Für weitere Informationen über Malvan siehe Seite 23).

Ein Säbelzahniger (in der Abteilung für Polarregionen) öffnet den Gang nach unten (siehe die geheime Kammer Seite 12).

Wissensgebiete: knowledge (architecture and engineering), knowledge (nature), knowledge (the planes) und knowledge (geography).

Der Eingang:

Im dunklen Durchgang links und rechts des **Eingangs** (siehe Seite 3) befindet sich je eine illusionäre Wand (Permanent Illusion, Will disbelief DC 20), die nach einer Treppe nach unten in Gemächer der hier residierenden Ordensmitglieder führt. Die niederen Ordensmitglieder (rechts) sowie besondere Gäste (links des Eingangs) finden ihre Gemächer im oberen Teil, die höheren Ordensmitglieder folgen rechts hinten einer Wendeltreppe nach unten. Die unteren Gemächer haben einen versteckten Zugang zur geheimen Kammer (siehe Seite 12). Im oberen Bereich befinden sich außer den Schlafgemächern (rechts) ein Aufenthaltsraum (ebenefalls rechts), eine Küche mit angrenzendem Speisesaal (je links) und ein Waschraum (rechts eine Tür vor dem Aufenthaltsraum). Im unteren Bereich sind ebenfals ein Waschraum und ein Aufenthaltsraum zu finden. Tagsüber findet

man im oberen Bereich außer in der Küche selten jemanden, da sich die meisten Ordensmitglieder tagsüber in einem der Lesesäle oder im Schrein befinden, im Unteren befinden sich durchaus einige höhere Ordensmitglieder.

Die geheime Kammer:

Von jedem der sechs Bibliotheksräume gibt es einen versteckten Zugang zur geheimen Kammer. Üblicherweise ist er an einer der vielen kleinen Figuren oder Symbole am hinteren Wandregal versteckt (siehe beim jeweiligen Raum).

Wer den Zugang nicht kennt, dem muss ein Search check DC 30 gelingen, um die richtige zwischen den vielen Figuren zu finden. Betätigt jemand erfolgreich den Mechanismus, geschehen drei Dinge: Zum Einen wird hinter dem Besucher eine Illusion erschaffen, welche ein intaktes Regal zeigt, zum Zweiten wird ein *Silence* Zauber aktiviert und zum Dritten schiebt sich ein Teil des Wandregals nach vorn und gibt eine Wendeltreppe preis, die in den Boden führt. Am unteren Teil der Wendeltreppe angekommen kann der Neuankömmling eine identische Kopie der Figur bewegen und schließt damit das Wandregal. Sobald das Wandregal an seinem Ausgangspunkt ist, verschwinden Illusion und *Silence* Zauber. Wird nichts betätigt, schließt sich die Tür nach 5 Minuten von selbst.

Am Fuß jeder Treppe befindet sich auf jeder Seite eine *Greater Glyph of Warding* (CL 15), die durch eine spezielle Prozedur permanent gemacht wurde, welche sich bei jedem aktiviert, der kein heiliges Symbol der Gottheit trägt. Jede der zwei Glyphen ruft einen Janni (MM I, p. 116), die den Auftrag haben, jeden ohne ein sichtbares Symbol des Ordens anzugreifen. (Trap CR 10; Search DC 31, Disable Device DC 31; nach 10 Minuten automatic reset). Die Jannis greifen sich niemals gegenseitig an.

In leicht muffiger, magisch beleuchteter Gang führt, nachdem zwei weitere Gänge in diesen münden, in einen großen oktagonalen, gut belüfteten, etwa 4 Meter hohen Raum, dessen Ende kaum abzusehen zu sein scheint. Ein leichter Geruch nach alten Büchern erfüllt den Raum und man hört das Rascheln von Buchseiten oder die durch die Regale gedämpften Gespräche der höheren Ordensmitglieder. Erreicht man den Raum über die Tür der Kreaturen, kommt man auf dem Weg an drei Lagerräumen vorbei. Der oktagonale Raum ist nur dezent erhellt. Alle Wände hier sind mit Regalen mit Büchern bis zur Decke gefüllt und den Raum durchziehen einige lange Regale. Ein Detect Magic enthüllt auch einige besonders stark magisch leuchtende Bücher, sowie an zwei besonders exponierten Stellen je eine sehr stark magische Steintafel (die Epic Spells „Let go of me“ und „Safe Time“).

Geräusche in diesem Raum sind nach außen abgeschottet, umgekehrt dringen Geräusche von außen problemlos nach innen. Im Zentrum des Oktagon befindet sich ebenfalls in einer oktagonalen Aussparung ein etwa 3 Meter hoher magisch leuchtender Kreis, durch den man hindurch sehen kann. Üblicherweise sieht man am anderen Ende eines der Bücherregale. An einer Seite sind ebenfalls einige schön verzierte Tische und bequeme Sitzgelegenheiten zu finden. Der Kreis ist ein Tor, der je nach Nennung der richtigen Worte auf andere Existenzebene führt, jedoch ist das Tor meist inaktiv. Neben einigen höherrangigen Ordensmitgliedern befindet sich hier häufig **Vadania**, eine **Illumian Halb-Fee** und eigentliche

Führerin des Ordens. Meist ist ihr **Raben Familiar** ebenfalls anwesend (genaueres zu Vadania siehe Seite 24). Ein Kampf mit den Jannis bleibt selten unbemerkt und stößt noch seltener auf Wohlwollen. Wer eingeladen ist, findet hier

besonders exotisches und schützenswertes Wissen aller Gebiete, welches in den falschen Händen evtl. Unheil anrichten kann. Auch ein Großteil der hochgradigen Zauber und Rituale

befinden sich hier, ebenso, wie besonders alte Exemplare. Gut gehütet in diesem Teil der Bibliothek sind Bücher des Ordensgründers sowie einige Bücher mit Epic Seeds. Nicht-Ordensmitgliedern wird der Zugang zu ihrem Heiligtum so gut wie niemals gewährt.



Die Kammer der Gegenstände:

In einem verschlossenen Nebenraum zur Geheimen Kammer findet man eine Sammlung exotischer Gegenstände, von denen ein Großteil magisch ist. Die Tür zu dieser Kammer besteht aus Eichenholz (Open Lock DC 30; hardness 7; hp 70; break DC 26), jeder gewaltsame Versuch, sie aufzubrechen, löst einen mentalen Alarm bei Vadania oder Ayala aus, ein gelungener Open Lock check jedoch nicht. Da die erste Kammer auch andere hochrangige Ordensmitglieder betreten dürfen, ist ein Alarm extra bei auf gewaltsamen Einbruch gewünscht. Vadania oder Ayala erreicht das Zimmer üblicherweise 20 Runden nach Auslösen des Alarms, so sie sich nicht schon in der Geheimen Kammer befindet.

Die Kammer ist etwa 3 m hoch, in der Mitte sowie an der Wand stehen einige Regale und ein Eichentisch in der Mitte. Die Wände sind mit Symbolen von Augen überzogen und der Raum ist magisch schwach beleuchtet. In einem Regal an der Wand befinden sich Schriftrollen verschiedener Grade, unter anderem auch eine Wunsch Schriftrolle. In einem anderen Teil des Raums befinden sich Amulette, Ringe und allerlei Wundersame Gegenstände sowie im hinteren Teil einige Zauberstecken, -zepter und -stäbe. Schilde, Rüstungen und Waffen sind in diesem Raum nicht zu finden.

Die Kammer des dunklen Buches:

Eines der Augen in der linken Wand öffnet eine Geheimtür in einen weiteren Raum (Search DC 30). Der Raum ist unbeleuchtet, muffig und etwa 3 Meter hoch. In jeder der vier Ecken befindet sich eine 2,5 Meter hohe Statue eines Kriegers. Der Raum bereitet beim Betreten leichtes Unbehagen.

Auf einem etwa ein Meter hohen, metallenen Tisch in der Mitte befinden sich eine schwarze Robe, ein Schwert, eine Halskette, ein Zauberstecken und ein Zauberzepter.

Bei der Robe handelt es sich um eine **Black Robe of Archmagi**.

Das Schwert ist ein **Nine Live Stealer** namens Rogar. Er ist intelligent [CE, Int 16, Wis 10, Cha 16], spricht Common, Abyssal, Infernal und Celestial. Melvan hat einen starken eigenen Willen [Ego 13]. Er bekam die Fähigkeiten je 3-mal pro Tag, Darkness sowie Hold Person auf Gegner zu wirken und er hat 10 ranks in Bluff. Die Waffe ist von Blutlust getrieben, wird ungeduldig, sobald sie länger als 24 Stunden kein Blut gesehen hat und versucht unermüdetlich, seinen Besitzer, zu allen möglichen dunklen Taten zu überzeugen. Dazu setzt er auch gerne seine Bluff Fähigkeit ein.

Die Halskette ist eine **Necklace of Demons**, BoVD S. 115.

Der Zauberstecken ist ein **Staff of Pestilence**, BoVD S. 114).

Bei dem Zauberzepter handelt es sich um eine **Rod of the Viper**.

Ist das Book of Vile Darkness nicht verfügbar, sollte das Neckless of Demons und der Staff of Pestilence durch zwei SRD Gegenstände ersetzt werden, die Böses ausstrahlen.

An der gegenüberliegenden Wand findet sich ein verschlossener, stabil wirkender Schrank aus Adamantin mit einem verzierten Schlüsselloch in der Mitte einer großen Tür. Die Verzierung stellt eine Dämonenfratze mit offenem Maul dar, in welches der Schlüssel gesteckt werden kann.

Der Schrank ist mit einer **Greater Glyph of Warding** (10d8 blast Glyph; CL 20; Ref DC 22; Search DC 31; Disable Device DC 31) gesichert, die auf jeden reagiert, der den Adamantin Schrank berührt.

Im Inneren befindet sich ein **Symbol of Weakness** (Trap CR 6; CL 20; Fort DC 22), welches ebenfalls auf jeden reagiert. Im Schrank geschützt befindet sich ein „**Libram of Ineffable Damnation**“ in schwarzem Ledereinband aus humanoider Haut. Das Buch trägt keine Beschriftung.

Libram of Ineffable Damnation: This mystic book is of great value to arcane spellcasters of evil alignment (LE, NE, CE). Study of the work requires one week. Upon completion, the evil arcane caster gains a +1 inherent bonus to the ability score controlling his or her arcane spellcasting ability and experience points sufficient to place him or her halfway into the next level of experience. (If the reader has levels in more than one arcane spellcasting class, he or she must choose one of the classes to be affected.) Nonevil arcane spellcasters (LN, N, CN, LG, NG, or CG) are permanently drained of 1d4+1 points of Constitution and must atone (see the atonement spell) in order to gain any further experience. Anyone incapable of casting arcane spells who reads even a single word of the work must make a Will save (DC 20) or suffer insanity (see the insanity spell). Except as indicated above, the writing in a libram of ineffable damnation can't be distinguished from any other book, libram, tome, or so on until perused. Once read, the book vanishes, never to be seen again, nor can the same character ever benefit from reading a similar tome a second time.

Wird das Buch oder ein Gegenstand auf dem Tisch bewegt, löst dies eine Falle aus: Ein Gitter fällt an der Tür nach unten und verschließt die Kammer, während plötzlich alle Geräusche des Raums gedämpft werden. Von den Ecken der Wand beginnen sich plötzlich die Statuen zu rühren und bewegen sich auf die Eindringlinge zu.

Die Falle hat eine Trap CR 10 (Search DC 30; Disable Device DC 35), das Gitter aus Adamantin löst sich über der Tür (hardness 15; hp 100; break DC 35). Unbemerkt aktiviert sich ein **Dimensional Anchor** im gesamten Raum, zudem legt sich ein **Silence** Zauber über den Raum.

Golemkrieger

CR 8

N large construct

Init: -1; **Senses:** low-light-vision, darkvision 60 ft.

Languages: -

AC 18, touch 9, flat-footed 18

hp 79 (9 HD)

Resist: DR 10/ adamantin

Immunities: Magic

Fort +3, **Ref** +2, **Will** +3

Speed: 20 ft. (4 squares)

Melee 2 slams +14 melee (2d8+9)

Base Attack +6; **Grp** +19

Abilities: Str 29, Dex 9, Con -, Int -, Wis 11, Cha 1

SQ: Construct traits

Feats: -

Skills: -

Immunity to Magic (Ex): A golem warrior is immune to any spell or spell-like ability that allows spell resistance. In addition, certain spells and effects function differently against the creature, as noted below. A transmute rock to mud spell slows a golem warrior (as the slow spell) for 2d6 rounds, with no saving throw, while transmute mud to rock heals all of its lost hit points. A stone to flesh spell does not actually change the golem warrior's structure but negates its damage reduction and immunity to magic for 1 full round.

Die 4 Golems zusammengenommen entsprechen CR 12.

Jeder der vier Golemkrieger ist mit einem Schwert und einem Schild ausgestattet. Auf dem Schild befindet sich ein Symbol des Ordens. Alle Golemkrieger schla-

gen einmal mit ihrer „Schwerthand“ und einmal mit der „Schildhand“ zu.

Silence und Dimensional Anchor verschwinden, sobald die Gitterstäbe wieder nach oben fahren, was von Außen durch ein weiteres besonders langes Drücken auf das Auge getan wird. Auch die Statuen (so nicht zerstört) bewegen sich dann auf ihren Platz zurück. Das Auge kann von innen nicht erreicht werden.

Abenteuer-Books:

Die Gruppe bekommt Wind davon, dass sich eine Gestalt in die Bibliothek Zugang verschaffen will, um eine besonders heikle Information oder einen Gegenstand zu stehlen. Die Gruppe kann entweder versuchen, den Dieb zu stoppen oder sich das Diebesgut selbst anzueignen und gegebenenfalls zu Geld machen (der Dieb ist Geim Stormwind, siehe Seite 16, EL 12). Es ist ebenfalls möglich, dass die Gruppe selbst angeheuert wird, ein bestimmtes Buch aus dem Keller der Bibliothek zu stehlen (EL 14). Es sei ein schwarzes Buch, welches sich in einem Metallschrein befindet. Möglichkeiten, den Dieb zu stoppen sind z.B. die Bibliothek zu erkunden, ggf. dem Orden beizutreten. Vielleicht ist ein SC bereits Mitglied der Organisation oder hat Bekannte in dieser Gruppe. Sollte die Gruppe die Organisation warnen wollen, wird diese bemerken, dass die Sicherheitsmaßnahmen auf jeden Fall ausreichend seien und eine solche Gefahr nicht bestünde. Leider wird mit einer Kooperation von Innen nicht gerechnet. So ließ sich Swanja (siehe Seite 19) bestechen, mit dem Eindringling zu kooperieren. Ist die Gruppe auf der Seite des Ordens, belauscht sie Swanja entweder in der Bibliothek, oder in einem Gasthaus der Umgebung.

Ist die Gruppe auf der Diebeseite, wird ihnen Swanja als Kontakt mitgeteilt. Swanja teilt dem Dieb den Zugang zur geheimen Kammer mit und gibt ihm ein Symbol des Ordens. Der Diebstahl sollte des Nachts geschehen, wenn sowohl Wissenshüterin Vadania, als auch die meisten dort zu findenden Ordensmitglieder schlafen. Swanja warnt die Gruppe vor diversen Fallen, kann aber bis auf die Jannis nicht viel dazu sagen.

Ist die Gruppe auf der Seite des Ordens, kann sie den Dieb in der geheimen Kammer auf dem Weg zur Kammer der Gegenstände (evtl. auch in der Kammer der Gegenstände) abfangen und stellen, bevor der Dieb zuschlägt. Sie wissen, dass sie ein Symbol tragen müssen, um sich nicht mit den Jannis anlegen zu müssen.

Ist die Gruppe auf der Seite der Diebe, gilt es, das Libram of Ineffable Damnation zu stehlen, möglichst, ohne Alarm auszulösen. Dank Swanjas Tipps kann der Dieb problemlos von der Tür der Namen aus (siehe Seite 6) mit Hilfe der heiligen Symbole, die sie ihnen besorgt, an den Glyphen mit den Jannis vorbei kommen. Sobald die Gruppe in der geheimen Kammer ist, muss sie ohne Tipps weiter kommen (Beschreibung der Kammer siehe oben).

Geim Stormwind

CR 13

male whisper gnome^{RoS} Rogue 5/ Fighter 2/ Dungeon Delver^{CAv} 7

NE small humanoid (gnome)

Init: +6; **Senses:** Low-Light-Vision, Darkvision 90 ft., Blindsense 30 ft. 1/day for 7 minutes, Listen +9, Spot +9

Languages: Common, Gnome +2 languages

AC 22[#], touch 16[#], flat footed 15[#]

[#]) +4 dodge bonus against giants

hp 66 (14 HD)

Resist: Improved evasion, trapsense +3, uncanny dodge

Fort +10, **Ref** +15, **Will** +3

Speed: 30 ft. (6 squares)

Melee small +1 keen rapier +18[^]+13[^] melee (1d4+3; 15-20x2)

Ranged mrk small hand crossbow +18[^] ranged (1d4

[^]) +1 bonus vs. kobolds and goblinoids

Base Attack +10; **Grp** +8

Atk Options: sneak attack +3d6 or +2d6 and bleeding 1 point/ round

Combat gear: *Ring of Invisibility.*

Spell-like Abilities (CL 1):

1/ day – *silence* (self centered only), *ghost sound*, *mage hand*, *message*.

Spell-like Abilities (CL 7):

3/ day – *reduce person*; 2/ day– *augury* (as swift action);

1/ day – *passwall*

Abilities: Str 14, Dex 22, Con 12, Int 16, Wis 10, Cha 10

SQ: whisper gnome traits, trapfinding, skill mastery (climb, disable device, open lock, search, tumble and bluff), stone cunning (competence bonus)

Feats: Alertness, Arterial Strike^{CW}, Blind-Fight^B, Combat Expertise, Improved Feint, Weapon Finesse^B, Weapon Focus (rapier).

Skills: Appraise +5 (+7 for stonework), BluffSM +17, ClimbSM +12, Craft (stonemasonry) +8, Decipher Script +8, Disable DeviceSM +23, Hide +31, Knowledge (dungeoneering) +8, Listen +9, Move silently +32, Open lockSM +23, SearchSM +23, Slight of Hand +16, Spot +9, TumbleSM +21, Use Magic Device +17.

SM: skill mastery

Possessions: *Gloves of Dexterity* +2, *Belt of Giant Strength* +2, +1 mithril chain shirt of silent moves, mrk steel buckler.

Whisper Gnome traits (see Races of Stone p. 94, included).

Dungeon Delver Prestige class (see Complete Adventurer p. 42)

Trapfinding (Ex): Geim can use the Search skill to locate traps when the task has a Difficulty Class higher than 20.

Improved Evasion (Ex): If Geim makes a successful Reflex saving throw against an attack that normally deals half damage on a successful save, he instead takes no damage. Henceforth he takes only half damage on a failed save. Improved Evasion can be used only if Geim is wearing light armor or no armor. A helpless Geim does not gain the benefit of improved evasion.

Trap Sense (Ex): Geim has an intuitive sense that alerts him to danger from traps, giving him a +3 bonus on Reflex saves made to avoid traps and a +3 dodge bonus to AC against attacks made by traps.

Uncanny Dodge (Ex): Geim can react to danger before his senses would normally allow him to do so. He retains her Dexterity bonus to AC (if any) even if he is caught flat-footed or struck by an invisible attacker. However, he still loses his Dexterity bonus to AC if immobilized.

Skill Mastery (Ex): Geim became so certain in the use of certain skills that he can use them reliably even under adverse conditions. When making a skill check with one of these skills, he may take 10 even if stress and distractions would normally prevent him from doing so.

RoS = Races of Stone, CW = Complete Warrior, CAv = Complete Adventurer

 *Geim ist ein unauffälliger, hinterlistiger*

Gnom, der für Geld jeden Auftrag erfüllt, sich aber auf Einbrüche spezialisiert hat. Er ist braunhaarig mit wilden Zöpfen und braunen Augen.

 *Geim greift immer aus dem Hinterhalt*

an und verlässt sich dabei auf seine hervorragenden verstecken und leise bewegen Fähigkeiten sowie auf seinen Ring of Invisibility. Wird er angegriffen, macht er sich üblicherweise unsichtbar und versucht zu fliehen. Greift er an, versucht er mit jeder Gelegenheit seinen bleeding Schaden anzubringen und kämpft mit allen ihm möglichen Tricks (Feint).

NPCs:

Die Tür der Kreaturen:

Ayala Merrow

CR 12

female aasimar Archivist^{HoH} 13

NG medium (large#) outsider (native)

Init: +1; **Senses:** darkvision 60 ft., Listen +7, Spot +7

Languages: Common, +3 languages

AC 17 (26#), touch 11 (14#), flat footed 16 (22#)

hp 68 (13 HD) [211 (including 65 temporary)#]

Resist: still mind, acid, cold and electricity 5, DR 6/ evil#

Fort +10 (+17#), **Ref** +10 (+13#), **Will** +12*

*) +2 bonus on saves against enchantment spells and effects

Speed: 30 ft. (6 squares)

Melee +1 *aberration bane morningstar* +9/+4 melee (1d8+3) [or 2 claws +21 melee (2d6+15) and bite +19 melee (4d6+7)#]

Ranged mkr light crossbow +8 ranged (1d8)

Base Attack +6; **Grp** +8

Special Actions: dark knowledge 7/ day (tactics, puissance, foe, dread secret)

Archivist Spells prepared: 4/7/6/6/6/5/3/2 (CL 13)

7th – Holy Word, Mass Cure serious Wounds

6th – Bite of the Werebear^{SC}, Heal, Visage of the Deity^{SC}

5th – Righteous Might, Owl's Insight^{SC}, Divine Agility^{SC}, Flame Strike, Call Lightning Storm (DC 19)

4th – Divine Power, Air Walk, Greater Magic Weapon, Ice Storm, Arc of Lightning^{SC} (DC 18), Positive Energy Aura^{SC}

3rd – Magic Vestment, Blade Storm^{SC}, Cure Serious Wounds, Righteous Fury^{SC}, Grace^{SC}, Fell the greatest Foe^{SC}

2nd – Hold Person, Body of the Sun^{SC}, Hand of Divinity^{SC}, Silence, Divine Insight^{SC}, Lion's Charge^{SC}

1st – Sign^{SC}, Cure light Wounds, Nightshield^{SC}, Low-light-Vision, Divine Favour^{SC}, Bless Water, Shield of Faith

0 – Detect Magic, 3 free

Prayerbook: Spells prepared +

7th – Resurrection, Fire Storm, Creeping Doom, Summon Nature's Ally VII, Summon Monster VII, Aura of Vitality^{SC}, Destruction; 6th – Summon Greater Elemental^{SC}, Bolt of Glory^{SC}, Energy Immunity^{SC}, Superior Resistance^{SC}, Revive Outsider^{SC}, Vigorous Circle^{SC}, Blade Barrier, Greater Glyph of Warding, Hero's Feast, Cometfall^{SC}; 5th – Control Winds, Summon Nature's Ally V, Revivify^{SC}, Stalwarth Pact^{SC}, Baleful Polymorph, Break Enchantment, mass cure light Wounds, True Seeing; 4th – Summon Nature's Ally IV, Death Ward, Restoration, Freedom of Movement, Tongues, Murderous Mist^{SC}, Soundlance^{SC}, Aspect of the Earth Hunter^{SC}; 3rd – Summon Monster III, Remove Disease, Remove Blindness/Deafness, Remove Curse, Water Breathing, Protection from Energy, Neutralize Poison, Greater Magic Fang, Meld into Stone, Ring of Blades^{SC}; 2nd – Cure moderate Wounds, Resist Energy, Lesser Restoration, Curse of ill Fortune^{SC}, Deific Vengeance^{SC}, Owl's Wisdom, Consecrate, Shield Other, Barkskin, Blade's of Fire^{SC}, Swift Haste^{SC}, Flame of Faith^{SC}; 1st – Summon Monster I, Fairy Fire, Summon Nature's Ally I, Entangle; 0 – all

Spell-like Abilities (CL 13):

1/day – Daylight

Abilities: Str 14 (40#), Dex 12 (18#), Con 14 (28#), Int 22, Wis 18, Cha 12

#) Bite of the Werebear, Aura of Vitality, Righteous Might and Righteous Fury (after casting all spells, duration 11 rounds)

SQ: Aasimar traits, lore mastery (decipher script, knowledge [arcane, dungeoneering, nature])

Feats: Scribe Scroll^B, Craft Wand^B, Extend Spell, Empower Spell, Reach Spell^{CD}, Zen Archery^{CW}(included), Insightful Reflexes^{CAV}(included). (Blind Fight, Power Attack#)

Skills: Concentration +12, decipher script +18, gather information +6, heal +10, knowledge (arcana) +24, knowledge (dungeoneering) +24, knowledge (local) +12, knowledge (nature) +15, knowledge (religion) +13, knowledge (the planes) +13, Search +11, Spellcraft +22.

Possessions: Headband of Intellect +4, Periapt of Wisdom +2, +1 mithril Breastplate.

Still Mind (Ex): (See HoH p. 83, included)

Dark knowledge: (See HoH p. 83)

Lore mastery: (See HoH p. 84, included)

HoH = Heroes of Horror, SC = Spell Compendium, CW = Complete Warrior, CAV = Complete Adventurer

Sollte das Spell Compendium nicht vorhanden sein, Zauber durch beliebige SRD Zauber der Kleriker, Druiden, Paladin oder Waldläufer Zauberliste ersetzen. Ist das Heroes of Horror nicht vorhanden, Dark Knowledge ignorieren.

Ayala attackiert äußerst selten, es sei denn, sie wird zu einem Einbruch in die geheime Kammer gerufen (siehe Seite 12). Wird in ihrem Bereich randaliert und ein freundliches Bitten, die Bibliothek zu verlassen, fruchtet nicht, zaubert sie „Bite of the Werebear“ auf sich. Sie nutzt ihre erhöhte Stärke sowie „Hold Person“, um die Ruhestörer am Kragen gepackt aus der Bibliothek zu entfernen. Falls sie es für angebracht hält oder Zeit hat, folgen „Aura of Vitality“, „Righteous Might“ und „Righteous Fury“. Ayala hat einen ständigen „Stalwarth Pact“ auf sich. Sie nutzt bei ihrem Rauswurf allerdings niemals letalen Schaden. Ziehen die Randalierer vor, zurückzukehren, nutzt sie untere Taktik mit den Zaubern, die sie noch übrig hat.

In der geheimen Kammer ändern sich ihre Taktiken. Greift sie dort an, versucht sie sich

vorher möglichst optimal vorzubereiten (normalerweise hat sie immer bereits „Bite of the Werebear“, „Aura of Vitality“ und „Righteous Might“ gesprochen, bei viel Zeit zaubert sie ebenfalls, „Righteous Fury“ und „Visage of the Deity“ und geht mit einem „Lion's Charge“ mit lethalem Schaden in den Nahkampf“. Sollte die Vorbereitung knapp sein, spricht sie immer zuerst „Bite of the Werebear“ (#Str -12, Dex -4, Con -6). Ist ihr Gegner schwer verletzt, nutzt sie meist nicht-letalen Schaden, um einen Gegner dann zwar auszuschalten, aber nicht zu töten, sondern befragen zu können. Wird sie stark verletzt, zaubert sie „Heal“ und zieht sich zurück.

Jeras Moonlight

CR 3

male half-elf Monk 4

LG medium humanoid (elf, human)

Init: +6; **Senses:** Listen +3, Spot +3

Languages: Common +2 languages

AC 15, touch 15, flat footed 13

hp 24 (4 HD)

Resist: Evasion, still mind

Immunities: sleep spells and effects

Fort +5, **Ref** +6, **Will** +7*

*) +2 racial bonus on saves against enchantment spells and effects

Speed: 40 ft. (8 squares)

Melee unarmed strike +6 melee (1d8+3)

Ranged mwk shuriken +6 ranged (1d2+2)

Base Attack +3; **Grp** +5

Atk Options: fluffy of blows, Ki strike (magic)

Abilities: Str 14, Dex 14, Con 12, Int 12, Wis 16, Cha 8

SQ: slow fall (20 ft.)

Feats: Unarmed Strike^B, Stunning Fist^B, Deflect Arrows^B, Power Attack, Improved Initiative.

Skills: Diplomacy +1, Gather Information +1, Knowledge (arcana) +8, Sense Motive +7, Tumble +7.

Possessions: +1 Amulet of mighty fists.

AC bonus (Ex): When unarmored and unencumbered, Jeras adds his Wisdom bonus (if any) to his AC.

Evasion (Ex): If Jeras makes a successful Reflex saving throw against an attack that normally deals half damage on a successful save, he instead takes no damage. Evasion can be used only if Jeras is wearing light armor or no armor. A helpless Jeras does not gain the benefit of evasion.

Still Mind (Ex): Jeras gains a +2 bonus on saving throws against spells and effects from the school of enchantment.



greift man Jeras an, zieht er Flucht einer offenen Konfrontation dann vor, wenn er sich unterlegen fühlt (sobald ihn mehr, als eine Per-

son angreift, z.B.). Tut er dies, tumbled er davon, um Ayala zu informieren. Fühlt er sich einem Kampf gewachsen, attackiert er mit Flurry of Blows und versucht, seine Stunning Fist anzubringen.

Die Tür der Namen:

Gorekeeper Cheryao

CR 12

Male Illumian Truename^{ToM} 13

N medium humanoid (human)

Init: +1; **Senses:** Listen +1, Spot +1

Languages: Common, Illumian + 3 languages

AC 18 (+4 Recitation), touch 13, flat footed 17

hp 68 (13 HD)

Resist: Glyphic Resistance, Negative Energy Effects

Fort +6*, **Ref** +5*, **Will** +9*

*) +2 racial bonus on saves against spells with the shadow descriptor

Speed: 30 ft. (6 squares)

Melee +1 heavy mace +10/+5 melee (1d8+1)

Base Attack +9; **Grp** +9

Special Actions: See the Named 1/day, Sending

Utterances^{ToM} known: (CL 13; truespeak check see ToM p. 232)

Lexicon of the Evolving Mind

4th – Potent Word of Nurturing, Confounding Resistance, Magic Contraction, Word of Bolstering

3rd – Temporal Spiral, Vision Sharpened, Incarnation of Angels, Energy Negation

2nd – Hidden Truth, Strike of Might, Speed of Zephyr, Silent Caster

1st – Universal Aptitude, Inertia Surge

Lexicon of the Crafted Tool

3rd – Rebuild Item

2nd – Analyze Item

1st – Fortify Armor, Keen Weapon

Lexicon of the Perfected Map

2nd – Energy Vortex

1st – Shockwave

Abilities: Str 10, Dex 12, Con 14, Int 23, Wis 12, Cha 16

SQ: Sigils, Power Sigils (nean, aesh), Final Utterance, Superior Literacy, Known Personal Truename (Truespeak DC 39), Knowledge Focus (arcana, nature, the planes x2).

Feats: Extend Utterance^{ToM}, Quicken Utterance^{ToM}, Recitation of the fortified State^{ToM}, Truename Research^{BToM}, Skill Focus (Truespeak), Utterance of the involving Mind^{ToM}, Utterance of the crafted Tool^{ToM}.

Skills: Concentration +12, Knowledge (arcana) +21[^], Knowledge (nature) +20[^], Knowledge (local) +16[^], Knowledge (the planes) +28[^], Knowledge (religion) +17[^], Truespeak +37, Use magic Device +19.

[^] +4 to discover a Truename

Possessions: Headband of Intellect +4, Amulet of silver Tongue (greater)^{ToM}, Cloak of Charisma +2, +2 Ring of Protection, +1 Chainshirt, mwk artisan tools.

Nean (See Races of Destiny p. 54, included).

Aesh (See Races of Destiny p. 54, included).

Neanaesh: (See Races of Destiny p. 54)

The Truename (See Tome of Magic [ToM] p. 198).

Sollte das Tome of Magic nicht vorhanden sein, die Attribute Weisheit und Charisma tauschen, die Cloak of Charisma durch ein Periapt of Wisdom +4 ersetzen, das Headband of Intellect auf +2 abstufen und den Truename in einen **Kleriker Stufe 13** mit Wissens und Magie Domänen verändern (Utterances und See the Named streichen, Untote vertreiben 4/ Tag und Zauber hinzufügen [dabei kann sich an Vadianas Zauberliste orientiert werden] und Talente nach Vorlieben tauschen. Fertigkeiten der Einfachheit halber so lassen, True Speak ignorieren).

Sheryao ist niemand, der sich gern selbst die Hände schmutzig macht, im Kampf übernimmt er normalerweise eine unterstützende Rolle. Üblicherweise beginnt er mit der Umkehrversion des „Potent Word of Nurturing“, wenn er angreift oder die normale Version, wenn er unterstützt. Anschließend attackiert er oft mit einem „Word of Bolstering“, und reduziert primär Konstitution, falls er unterstützt, folgt „Temporal Spiral“. Findet sich keine andere Möglichkeit, geht er mit „Incarnation of Angels“ in den Nahkampf.

Swanja Twiddletoe

CR 7

female halfling Rogue 8
 NE small humanoid (halfling)
Init: +4; **Senses:** Listen +1, Spot -1
Languages: Common, Halfling +2 languages

AC 19, touch 15, flat footed 15
hp 43 (8 HD)
Resist: Evasion, improved uncanny dodge, trapsense +2
Fort +4*, **Ref** +10*, **Will** +1*[^]
 *) +1 racial bonus on saves
 ^) +2 moral bonus against fear

Speed: 20 ft. (4 squares)
Melee small short sword +7/+2 melee (1d4+1)
Ranged +1 small repeating^{MIC} crossbow +11/+6 ranged (1d6+1) or
 Rapid shot +1 small repeating crossbow +9/+9/+4 ranged (1d6+1)
Base Attack +6; **Grp** +3
Atk Options: sneak attack +4d6

Abilities: Str 12, Dex 18, Con 14, Int 14, Wis 8, Cha 10

SQ: trapfinding
Feats: Point blank shot, precise shot, rapid shot.
Skills: Bluff +11, Climb +3, Decipher Script +7, Disable Device +13, Gather Information +10, Hide +9, Jump +3, Knowledge (local) +13, Move silently +11, Open lock +15, Search +13, Slight of Hand +15, Tumble +14, Use Magic Device +9.
Possessions: +1 studded leather.

Trapfinding (Ex): Swanja can use the Search skill to locate traps when the task has a Difficulty Class higher than 20.

Evasion (Ex): If Swanja makes a successful Reflex saving throw against an attack that normally deals half damage on a successful save, she instead takes no damage. Evasion can be used only if Swanja is wearing light armor or no armor. A helpless Swanja does not gain the benefit of evasion.

Trap Sense (Ex): Swanja has an intuitive sense that alerts her to danger from traps, giving her a +2 bonus on Reflex saves made to avoid traps and a +2 dodge bonus to AC against attacks made by traps.

Improved Uncanny Dodge (Ex): Swanja can react to danger before her senses would normally allow her to do so. She retains her Dexterity bonus to AC (if any) even if she is caught flat-footed or struck by an invisible attacker. However, she still loses her Dexterity bonus to AC if immobilized. Swanja can no longer be flanked. This defense denies another rogue the ability to sneak attack the character by flanking her, unless the attacker has at least four more rogue levels than the target does.

MIC = Magic Item Compendium

Swanja versucht immer in erster Linie ihre Tarnung zu bewahren. Wird sie angegriffen, bewegt sie sich so schnell sie kann aus der Nahkampf Reichweite und attackiert mit ihrer Repeating Crossbow. Sie nutzt Rapid Shot, so oft es geht, es sei denn, die AC ihres Gegners ist sehr schwer zu treffen. Nur, wenn sie in die Ecke gedrängt wird, kämpft sie im Nahkampf, versucht jedoch, bei der günstigsten Gelegenheit mit Tumble in Richtung Ausgang zu fliehen.

Der Abraum:

Gample Illumian Cleric

CR 1

Male or female Illumian Cleric 2
 LN medium humanoid (human)
Init: -1; **Senses:** Listen +3, Spot +3
Languages: Common, Illumian +1 language

AC 16, touch 9, flat footed 14
hp 16 (2 HD)
Resist: Glyphic Resistance
Fort +2*, **Ref** -1*, **Will** +6*
 *) +2 racial bonus on saves against spells with the shadow descriptor

Speed: 30 ft. (6 squares) [20 ft. with chain mail]
Melee mrk heavy mace +2 melee (1d8)
Base Attack +1; **Grp** +1
Special Actions: Turn Undead 5/ day
Cleric Spells prepared: 4/4 (CL 2; Domains: Knowledge, Magic)
 1st – Bless, Sign^{SC}, 1 free, Magic Aura*
 0 – Detect Magic, Resistance, Guidance, 1 free
 *) Domain Spell

Abilities: Str 10, Dex 8, Con 14, Int 12, Wis 16, Cha 14

SQ: Sigils, Power Sigils (nean, hoon), Final Utterance, Superior Literacy.

Feats: Skill Focus (Knowledge [any one]).

Skills: Concentration +7, Knowledge (any one) +11, Knowledge (religion) +7, Spellcraft +6.

Possessions: mrk Chain mail, mrk heavy steel shield.

Nean (See Races of Destiny p. 54, included).

Hoon (See Races of Destiny p. 54, included).

Neanhoon: (See Races of Destiny p. 54)

Turn Undead (Su): A good cleric (or a neutral cleric who worships a good deity) can turn or destroy undead creatures.

SC = Spell Compendium; CA = Complete Arcane

Die Tür der Flamme:

Lorekeeper Illrell

CR 11

Male Illumian Wizard 7/ Loremaster 5

LN medium humanoid (human)

Init: +2; **Senses:** Listen +1, Spot +1

Languages: Common, Illumian, Infernal, Abyssal, Celestial, Draconic

AC 19 (23 with shield), touch 12, flat footed 17

hp 62 (12 HD)

Resist: Glyphic Resistance

Fort +8*, **Ref** +7*, **Will** +12*

*) +2 racial bonus on saves against spells with the shadow descriptor

Speed: 30 ft. (6 squares) [20 ft. with full plate]

Melee mrk quarterstaff +6 melee (1d6)

Base Attack +5; **Grp** +5

Combat gear: *Lesser Rod of Metamagic (Silent)*

Wizard spells prepared: 4/6/6/5/4/4/2 (CL 12)

6th – Acid Storm^{SC} (DC 21), Greater Dispel Magic

5th – Hold Monster (DC 20), Prismatic Ray^{SC}, Telekinesis, Teleport

4th – Summon Monster IV, Black Tentacles, Fire Shield, Orb of Cold^{SC}

3rd – Fly, Fireball (DC 18), Dispel Magic, Greater Mage Armor^{SC} (already cast), Displacement, 1 free

2nd – Create Magic Tattoo^{SC}, Scorching Ray (+7 ranged), Acid Arrow, Baleful Transposition^{SC}, 1 free

1st – Lesser Orb of Acid^{SC}, Nerveskitter^{SC}, True Strike, Shield, Unseen Servant, 1 free

0 – Detect Magic, 3 free

Spellbook: Spells prepared +

6th – Summon Monster VI, Wall of Iron, Analyse Dweomer, Legend Lore, Disintegrate, Contingency; 5th – Major Creation, Overland Flight, Greater Blink, Fabricate, Contingent Energy Resistance, Greater Dimension Door, Seeming; 4th – Dimension Door, Orb of Acid, Orb of Force, Minor Creation, Stone Shape, Fire Trap, Dimensional Anchor; 3rd – Summon Monster III, Shrink Item, Gaseous Form, Slow, Servant Horde, Invisibility Sphere, Greater Mage Armor; 2nd – Arcane Lock, Knock, Glitterdust, Locate Object, Obscure Object, Magic Mouth, Alter Self, Darkvision, See Invisibility, Greater Alarm^{SC}, Resist Energy; 1st – Expeditious Retreat, Alarm, Identify, Mage Armor, Magic Missile, Lesser Orb of Fire^{SC}, Lesser Orb of Sound^{SC}, Summon Monster I, Nightshield^{SC}; 0 – all

Abilities: Str 10, Dex 14, Con 16, Int 22, Wis 12, Cha 10

SQ: Sigils, Power Sigils (nean, aesh), Final Utterance, Superior Literacy, Secret (the lore of true stamina, dodge trick, applicable knowledge [included]), Lore; Bonus Language (Infernal).

Feats: Empower Spell, Extend Spell, Quicken Spell, Skill Focus (Knowledge [arcana]), Craft Rod, Scribe Scroll^B, Craft Wondrous Items^B, Craft Staff^B.

Skills: Appraise +12, Concentration +18, Craft (calligraphy) +11, Craft (alchemy) +9, Decipher Script +12, Knowledge (arcana) +25, Knowledge (history) +16, Knowledge (local) +11, Knowledge (nature) +12, Knowledge (religion) +12, Knowledge (the planes) +22, Spellcraft +22, Use Magic Device +15.

Possessions: *Headband of Intellect* +4, *Amulet of Health* +2, *West of Resistance*^{CA} +2, mrk artisan tools.

Nean (See Races of Destiny p. 54, included).

Aesh (See Races of Destiny p. 54, included).

Neanaesh: (See Races of Destiny p. 54)

Lore: Illrell gained the ability to know legends or information regarding various topics, just as a bard can with bardic knowledge. The loremaster adds her level and her Intelligence modifier to the lore check, which functions otherwise exactly like a bardic knowledge check.

Im Kampf ist Illrell immer auf „kurz und schmerzlos“ bedacht. Normalerweise wendet er immer zuerst „Greater Dispel Magic“ an, um Vorbereitungen zu eliminieren, achtet aber darauf, die wertvollen Bilder an der Wand nicht versehentlich zu bannen. Anschließend versucht er „Black Tentacles“. Sind keine Bücherregale in der Nähe, folgt auf die Tentacles immer Acid Storm. Wenn Bücherregale in der Nähe sind, nimmt er Zauber, die auf einzelne Personen gehen, wie z.B. „Hold Monster“ auf den am meisten martialisch aussehenden Gegner, um die Bücher zu schonen. Ist er unterlegen, teleportiert er sich in sein Zimmer im Untergeschoss. Wird er erfolgreich festgehalten oder anderweitig immobilisiert, aktiviert sich sein „Contingency“ und wirkt „Gaseous Form“ auf ihn.

Die Tür der Gottheit:

Lorekeeper Nyelvoon

CR 8

Male Illumian Cleric 4/ Human Paragon 3/ Loremaster 2

LN medium humanoid (human)

Init: -1; **Senses:** Listen +5, Spot +5

Languages: Common, Illumian +1 language

AC 21, touch 9, flat footed 21

hp 54 (9 HD)

Resist: Glyphic Resistance

Fort +7*, **Ref** +1*, **Will** +13*

*) +2 racial bonus on saves against spells with the shadow descriptor

Speed: 30 ft. (6 squares) [20 ft. with full plate]

Melee +1 morningstar +7/ +2 melee (1d8+1)

Base Attack +6; **Grp** +6

Atk Options: Turn Undead 9/ day

Combat gear: -

Cleric Spells prepared: 6/7/5/5/4 (CL 8; Domains: Knowledge, Magic)

4th – Death Ward, Freedom of Movement, 1 free, Imbue with Spell Ability*

3rd – Magic Vestment, Seering Light, Dispel Magic, 1 free, Clairaudience/ Clairvoyance*

2nd – Lesser Restoration, Body Blades^{SC}, Resist Energy, 1 free, Detect Thoughts*

1st – Bless, Sign^{SC}, Lesser Vigor, 3 free, Magic Aura*

0 – Detect Magic, Resistance, Guidance, 3 free

*) Domain Spell

Abilities: Str 10, Dex 8, Con 14, Int 12, Wis 20, Cha 14

SQ: Sigils (nean, hoon), Power Sigils (neanhood), Final Utterance, Superior Literacy, Adaptive Learning (Use Magic Device), Secret (Instant Mastery), Lore.

Feats: Empower Spell, Extend Spell, Quicken Spell, Skill Focus (Knowledge [religion])^B, Extra Turning.

Skills: Concentration +14, Knowledge (arcana) +8, Knowledge (history) +14, Knowledge (nature) +8, Knowledge (religion) +17, Knowledge (the planes) +8, Spellcraft +12, Use Magic Device +10.

Possessions: *Periapt of Wisdom* +2, +2 full plate, mrk heavy steel shield.

Nean (See Races of Destiny p. 54, included).

Hoon (See Races of Destiny p. 54, included).

Neanhood: (See Races of Destiny p. 54)

Lore: Nyelvoon gained the ability to know legends or information regarding various topics, just as a bard can with bardic knowledge. The loremaster adds her level and her Intelligence modifier to the lore check, which functions otherwise exactly like a bardic knowledge check.

SC = Spell Compendium; CM = Complete Mage

Die Tür der Taten:

Lorekeeper Pthalea

CR 6

Female Illumian Conjurer 3/ Master Specialist^{CM} 4

LN medium humanoid (human)

Init: +2; **Senses:** Listen +0, Spot +5

Languages: Common, Illumian +5 languages

AC 12, touch 12, flat footed 10

hp 23 (7 HD)

Resist: Glyphic Resistance

Fort +3*, **Ref** +4*, **Will** +7*

*) +2 racial bonus on saves against spells with the shadow descriptor

Speed: 30 ft. (6 squares)

Melee mrk quarterstaff +3 melee (1d6-1)

Base Attack +3; **Grp** +3

Atk Options: Summoned Monsters (with +4 Str and Con and 7extra hp)

Combat gear: *Lesser Rod of Metamagic (Extend)*

Wizard spells prepared: 4/6/5/4/3 (CL 7; Prohibited schools: Enchantment, Necromancy)

4th – Summon Monster IV*, 1 free, Orb of Cold^{SC}* (DC 21)

3rd – Fly, Summon Monster III*, Dispel Magic, 1 free, Bands of Steel^{SC}*

2nd – Create Magic Tattoo^{SC}*, Scorching Ray, Acid Arrow,* Baleful Transposition^{SC}*, 1 free

1st – Lesser Orb of Acid^{SC}, Nerveskitter^{SC}, True Strike, 3 free

0 – Detect Magic, 3 free

*) Conjuraton Spell

Spellbook: Spells prepared +

4th – Dimension Door, Orb of Acid^{SC}, Orb of Force^{SC}, Fire Shield, Minor Creation, Black Tentacles, Stone Shape, Illusory Wall, Fire Trap, Dimensional Anchor; 3rd

– Regal Procession^{SC}, Fireball, Shrink Item, Displacement, Gaseous Form, Slow, Servant Horde^{SC}, Invisibility Sphere, Greater Mage Armor; 2nd – Arcane Lock, Knock, Glitterdust, Locate Object, Obscure Object, Alter Self, Darkvision, See Invisibility, Attentive AlarmSM, Greater Alarm, Resist Energy; 1st – Expeditious Retreat, Unseen Servant, Alarm, Mount, Identify, Mage Armor, Portal Beacon^{SC}, Shield, Magic Missile, Lesser Orb of Fire^{SC},

Lesser Orb of Sound^{SC}, Summon Monster I, Deep Breath^{SC}, Nightshield^{SC}; 0 – all but Enchantment and Necromancy

Abilities: Str 8, Dex 14, Con 12, Int 19, Wis 10, Cha 14

SQ: Sigils, Power Sigils (nean, vaul), Final Utterance, Superior Literacy, Minor School Esoterica.

Feats: Alacritous Cogitation^{CM}, Augment Summoning, Greater Spell Focus (Conjuraton), Spell Focus (Conjuraton), Skill Focus (Spellcraft).

Skills: Craft (weaving) +11, Craft (calligraphy) +10, Concentration +6, Diplomacy +7, Knowledge (arcana) +11, Knowledge (architecture) +11, Knowledge (local) +11, Knowledge (nobility and royalty) +16, Spellcraft +16.

Possessions: *Headband of Intellect* +2.

Nean (See Races of Destiny p. 54).

Vaul (See Races of Destiny p. 54).

Vaulnean: (See Races of Destiny p. 55)

Minor School Esoterica (see Complete Mage p. 70)

Auch Pthalea ist im Kampf niemand, die sich gern die Hände schmutzig macht. Sollte sie angegriffen werden, lässt sie die Arbeit machen, soweit es geht und ruft Monster herbei. Hierbei leisten ihr Augment Summoning und die Minor School Esoterica große Dienste. Sollten ihr ihre Summon Zauber ausgehen, nutzt sie Alac-

ritous Cogitation für einen weiteren Summon Monster IV. Mit diesem Zauber ruft sie üblicherweise entweder 1d3 Celestial Black Bears oder 1d3 Hell Hounds herbei, allerdings nie zusammen.

Sample Summoned Hellhound

LE medium outsider (evil, fire, lawful)

Init: +5; **Senses:** Listen +7, Spot +7

Languages: Common +2 languages

AC 16, touch 11, flat footed 15

hp 39 (4 HD)

Immunities: fire

Fort +7, **Ref** +5, **Will** +4

Vulnerabilities: cold

Speed: 40 ft. (8 squares)

Melee Bite +7 melee (1d8+3 plus 1d6 fire)

Base Attack +4; **Grp** +7

Atk Options: breath weapon

Abilities: Str 17, Dex 13, Con 17, Int 6, Wis 10, Cha 6

Feats: Improved Initiative, Run, Track^B.

Skills: Hide +13, Jump +12, Listen +7, Move Silently +13, Spot +7, Survival +7 (+15 while tracking by scent)

Breath Weapon (Su): 10-foot cone, once every 2d4 rounds, damage 2d6 fire, Reflex DC 15 half. The save DC is Constitution-based.

Kergar Silverbeard

CR 3

Male Dwarf Bard 4

NG medium humanoid (dwarf)

Init: +2; **Senses:** darkvision 60 ft., Listen -1, Spot -1

Languages: Common, Dwarven +1 language

AC 15#, touch 12#, flat footed 13#

#) +4 dodge bonus against giants

hp 23 (4 HD)

Fort +3*[^], **Ref** +6*, **Will** +3*

*) +2 racial bonus on saves against spells and spell-like effects

^) +2 racial bonus on saves against poison

Speed: 20 ft. (4 squares)

Melee +1 rapier +5 melee (1d6+1/ 18-20)

Ranged mrk light crossbow +5 ranged (1d8)

Base Attack +3; **Grp** +3

Special Actions: Bardic Music 4/ day (inspire courage +1, inspire competence, countersong, fascinate)

Bard Spells known: (CL 4)

2nd (1/day) – Heroism, Suggestion (DC 14)

1st (3/day) – Feather Fall, Expeditious Retreat, Disguise Self

0 (3/day) – Detect Magic, Read Magic, Lullaby, Flare, Ghost sound, Mending

Abilities: Str 10, Dex 14, Con 14, Int 12, Wis 9, Cha 15

SQ: dwarf traits, stone cunning, bardic knowledge

Feats: Skill Focus (knowledge [architecture and engineering]), Weapon Finesse.

Skills: Bluff +9, Concentration +7, Diplomacy +3, Hide +7, Move Silently +7, Knowledge (arcana) +6, Knowl-

edge (architecture and engineering) + 11, Perform (oratory) +8, Sense Motive +1, Spellcraft +6, Tumble +4.

Possessions: mwk silver dagger, mrk studded leather.

Bardic Knowledge (Ex): Kergar may make a special bardic knowledge check with a bonus equal to his bard level + his Intelligence modifier to see whether he knows some relevant information about local notable people, legendary items, or noteworthy places. (If he has 5 or more ranks in Knowledge (history), he gains a +2 bonus on this check.) A successful bardic knowledge check will not reveal the powers of a magic item but may give a hint as to its general function. Kergar may not take 10 or take 20 on this check; this sort of knowledge is essentially random.

Kergar ist zwar ein wissensdurstiger, jedoch kein mutiger Zwerg. Sollte er angegriffen werden, zaubert er „Suggestion“ („Du möchtest jetzt lieber in den schönen Büchern blättern“ oder etwas Ähnliches in dieser Form) und ergreift sofort die Flucht (je nach Situation auch mit Expeditious Retreat), um die Oberen zu benachrichtigen. Ist er bei einem Kampf anwesend, unterstützt er mit seinen Bardenliedern oder mit Suggestion.

Die Tür der Orte

Storekeeper Raotrell

CR 7

Male Illumian Druid 3/ Wizard 3/Arcane Hierophant^{Row} 2

NG medium humanoid (human)

Init: -1; **Senses:** Listen +4, Spot +4

Languages: Common, Illumian +3 languages

AC 14, touch 11, flat footed 13

hp 41 (8 HD)

Resist: Glyphic Resistance

Fort +6*, **Ref** +1*, **Will** +13*

*) +2 racial bonus on saves against spells with the shadow descriptor

Speed: 30 ft. (6 squares)

Melee mrk scimitar +5 melee (1d6; 18-20)

Base Attack +4; **Grp** +4

Special Actions: wild shape 1/ day (small and medium animal, duration 5 hours)

Druid Spells prepared: 5/4/3/2 (CL 6)

3rd – Call Lightning (DC 17), 1 free

2nd – Flaming Sphere, Cat's Grace, 1 free

1st – Entangle, Cure light wounds, Goodberry, 1 free

0 – Detect Magic, Resistance, Cure minor Wound, 2 free

Wizard spells prepared: 4/5/3/2 (CL 8)

3rd – Summon Monster III, Dispel Magic

2nd – Touch of Idiocy, Scorching Ray, 1 free

1st – Lesser Orb of Acid^{SC}, Nerveskitter^{SC}, True Strike, 3 free

0 – Detect Magic, 3 free

Spellbook: Spells prepared +

3rd – Summon Monster III, Shrink Item, Displacement, Gaseous Form, Fly, Fireball; 2nd – Arcane Lock, Knock, Locate Object, Obscure Object, Alter Self, Spider Climb, Darkvision, See Invisibility, Summon Monster II; 1st – Expeditious Retreat, Identify, Mage Armor, Shield, Magic Missile, Lesser Orb of Fire^{SC}, Lesser Orb of Sound^{SC}, Summon Monster I; 0 - all

Abilities: Str 10, Dex 8, Con 14, Int 20, Wis 18, Cha 8

SQ: Sigils, Power Sigils (nean, krau), Final Utterance, Superior Literacy, animal companion, nature's sense, wild empathy, woodland stride, trackless step, ignore arcane spell failure, familiar companion.

Feats: Scribe Scroll^B, Practiced Spellcaster^{CA/CD} (Wizard), Spell Focus (Conjuration), Augment Summoning.

Skills: Concentration +10, decipher script +12, handle animal +10, knowledge (arcana) +17, knowledge (geography) +9, knowledge (nature) +17, spellcraft +17, survival +15.

Possessions: *Headband of Intellect* +2, *Periapt of Wisdom* +2, +1 *hide armor*, mrk wooden buckler.

Nean (See Races of Destiny p. 54, included).

Krau (See Races of Destiny p. 54, included).

Neankrau: (See Races of Destiny p. 54)

Nature's Sense (Ex): Raotrell gains a +2 bonus on Knowledge (nature) and Survival checks.

Wild Empathy (Ex): Raotrell can improve the attitude of an animal. This ability functions just like a Diplomacy check made to improve the attitude of a person. He rolls 1d20 and adds his druid level and her Charisma modifier to determine the wild empathy check result. The typical domestic animal has a starting attitude of indifferent, while wild animals are usually unfriendly. To use wild empathy, Raotrell and the animal must be able to study each other, which means that they must be within 30 feet of one another under normal conditions. Generally, influencing an animal in this way takes 1 minute but, as with influencing people, it might take more or less time. Raotrell can also use this ability to influence a magical beast with an Intelligence score of 1 or 2, but she takes a -4 penalty on the check.

Woodland Stride (Ex): Raotrell may move through any sort of undergrowth (such as natural thorns, briars, overgrown areas, and similar terrain) at her normal speed and without taking damage or suffering any other impairment. However, thorns, briars, and overgrown areas that have been magically manipulated to impede motion still affect him.

Trackless Step (Ex): Raotrell leaves no trail in natural surroundings and cannot be tracked. He may choose to leave a trail if so desired.

Resist Nature's Lure (Ex): Raotrell gains a +4 bonus on saving throws against the spell-like abilities of fey.

Wild Shape (Su): Raotrell gains the ability to turn herself into any Small or Medium animal and back again once per day. His options for new forms include all creatures with the animal type. This ability functions like the alternate form special ability, except as noted here. The effect lasts for 1 hour per druid level, or until he changes back. Changing form (to animal or back) is a standard action and doesn't provoke an attack of opportunity. Each time he uses wild shape, he regains lost hit points as if he had rested for a night. Any gear worn or carried by Raotrell melds into the new form and becomes nonfunctional. When he reverts to her true form, any objects previously melded into the new form reappear in the same location on his body that they previously occupied and are once again functional. Any new items worn in the assumed

form fall off and land at the druid's feet. The form chosen must be that of an animal Raotrell is familiar with. He loses his ability to speak while in animal form because he is limited to the sounds that a normal, untrained animal can make, but he can communicate normally with other animals of the same general grouping as her new form. (The normal sound a wild parrot makes is a squawk, so changing to this form does not permit speech.)

Ignore arcane spell failure (See Races of Wild p. 108, included).

Familiar companion (See Races of Wild p. 108. Raotrell has no familiar companion, so this class feature can be ignored).

SC = Spell Compendium; RoW = Races of the Wild; CA = Complete Arcane

Raotrell attackiert äußerst selten, aber wenn, ruft er zuerst Monster und /oder Nature's Allies, wild shaped anschließend in einen Schwarzbären und geht in den Nahkampf.

Malvan Woodpeak

CR 4

Male Halfelf Ranger 5

NG medium humanoid (elf, human)

Init: +3; **Senses:** Low-Light-Vision, Listen +5, Spot +5

Languages: Common

AC 17, touch 13, flat footed 14

hp 35

Immunities: *sleep* spells and similar magical effects

Fort +7, **Ref** +8, **Will** +3*

*) +2 racial bonus on saves against enchantment spells or effects

Speed: 30 ft. (6 squares)

Melee mwk longsword +8 (1d8[^]/19-20)

Ranged mighty (+2) +1 *Composite longbow* +9* ranged (1d8+3*[^]) or rapid shot +7*/+7* ranged (1d8+3*[^])

*) +1 within 30 ft., +4 magical beasts, +2 aberrations

Base Attack +5; **Grp** +7

Ranger Spells prepared: (CL 2)

1st Entangle (DC 12)

Abilities: Str 14, Dex 16, Con 14, Int 12, Wis 12, Cha 8

SQ: Favored Enemy (magical beasts, aberrations), Wild Empathy, Animal Companion

Feats: Endurance, Track, Weapon Focus (composite longbow), Rapid Shot, Precise shot, Point blank shot.

Skills: Bluff -1*, Hide +7, Handle Animal +0, Knowledge (geography) +7, Knowledge (nature) +8, Listen +3*, Move Silently +7, Search +2, Spot +3*, Sense Motive +1*, Survival +7*

*) +4 magical beasts, +2 aberrations

Possessions: +1 *studded leather*, +1 *West of Resistance*^{CA}.

Wenn Malvan attackiert, dann üblicherweise mit Rapid Shot und seinem Bogen. Er lässt sich leicht provozieren.

Die geheime Kammer

Forekeeper Vadiana

CR 18

Female Illumian/ Half-Fey^{FF} Cleric 3/ Wizard 3/
Mystic Theurge 10/ Contemplative^{CD} 2

NG medium fey

Init: +2; **Senses:** Low-light-Vision, permanent *Tongues*,
See Invisibility, *Arcane Sight*; Listen +6, Spot +6

Languages: Common, +4 languages

AC 22 (31 with mithril shield, magic vestment and divine shield), touch 14, flat footed 22

hp 75 (18 HD)

Resist: Glyphic Resistance, Slippery Mind, DR 5/ cold iron

Immunities: *diseases* (including magical forms), enchantments

Fort +10*, **Ref** +8*, **Will** +25*

*) +2 racial bonus on saves against spells with the shadow descriptor

Speed: 30 ft. (6 squares); fly 60 ft. (good)

Melee mk quarterstaff +7/+2 melee (1d6-2)

Base Attack +8; **Grp** +6

Special Actions: Turn Undead 10/ day

Combat gear: *Wand of Orb of Force*, *Normal Rod of Metamagic (Maximize)*.

Cleric Spells prepared: 6/8/8/8/7/6/5/4/3 (CL 18; Domains: Knowledge, Oracle^{SC}, Rune^{SC})

8th – Summon Monster VIII, Discern Location*

7th – Holy Word, Righteous Smite^{BoED} (DC 25), 1 free, Greater Scrying*

6th – Heal, Blade Barrier (DC 24), Energy Immunity, 1 free, Greater Glyph of Warding*

5th – Break Enchantment, Dispel Evil, Flame Strike, True Seeing, 1 free, Lesser Planar Binding*

4th – Death Ward, Freedom of Movement, Restoration, Neutralize Poison, Greater Luminous Armor^{BoED}, Explosive Runes*

3rd – Magic Circle against Evil, Hammer of Righteousness^{BoED}, Magic Vestment, Blindsight, Holy Storm^{SC}, Light of Venya^{SC}, Clairaudience/ Clairvoyance*

2nd – Lesser Restoration, Align Weapon, Bull's Strength, Calm Emotions, Body Blades^{SC}, Resist Energy, 1 free, Detect Thoughts*

1st – Bless, Nimbus of Light^{BoED}, Sign^{SC}, Lesser Vigor^{SC}, Vision of Glory^{SC}, 2 free, Identify*

0 – Detect Magic, Resistance, Guidance, 3 free

*) Domain Spell

Wizard Spells prepared: 4/6/6/6/5/4/3/2 (CL 17)

7th – Force Cage, Delayed Blast Fireball (DC 24)

6th – Acid Storm^{SC} (DC 23), Disintegrate (+16 ranged touch, DC 24), Greater Dispel Magic

5th – Hold Monster (DC 22), Prismatic Ray^{SC}, Telekinesis, Teleport

4th – Charm Monster (DC 21), Orb of Force^{SC} (x2) (+16 ranged touch), Orb of Cold^{SC} (x2) (+16 ranged touch, DC 21), Dimension Door, Greater Invisibility, 1 free

3rd – Fly, Fireball (DC 20), Gaseous Form, Mass Snake's Swift^{SC}, 1 free

2nd – Create Magic Tattoo, Scorching Ray (+16 ranged touch), False Life, 3 free

1st – Lesser Orb of Acid (+16 ranged touch), Nerveskitter^{SC}, True Strike, 3 free

0 – Detect Magic, 3 free

Spellbook: Spells prepared +

7th – Limited Wish, Antimagic Ray^{SC}, Prismatic Eye^{SC}, Plane Shift, Planar Bubble^{SC}; 6th – Superior Resistance^{SC}, Starmantle^{BoED}, Wall of Iron, Analyse Dweomer, Contingency; 5th – Major Creation, Overland Flight, Greater Blink, Fabricate, Transmute Mud to Rock, Contingent Energy Resistance, Greater Dimension Door, Seeming; 4th – Ice Storm, Shout, Arcane Eye, Orb of Acid^{SC}, Fire Shield, Mass Dark Vision, Dancing Web^{BoED}, Greater Invisibility, Backlash^{SC}; 3rd – Shrink Item, Haste, Displacement, Arcane Sight, Prismatic Mist^{CM}, Slow, Attune Form, Fireball, Primal Form^{SC}, Servant Horde, Invisibility Sphere; 2nd – Arcane Lock, Knock, Web, Locate Object, Obscure Object, Distracting Ray^{SC}, Magic Mouth, Alter Self, Spider Climb, Darkvision, See Invisibility, Greater Alarm^{SC}; 1st – Disguise Self, Expeditious Retreat, Unseen Servant, Alarm, Mount, Identify, Mage Armor, Portal Beacon^{SC}, Shield, Magic Missile, Lesser Orb of Fire^{SC}, Disguise Self; 0 – all

Spell-like Abilities (CL 18):

At will – Charm Person (DC 17); 3/day – Detect Law, Protection from Law; 1/day – Hypnotism (DC 17), Fairy Fire, Enthral (DC 18), Suggestion (DC 19), Confusion (DC 20), Lesser Geas (DC 20), Hold Monster (DC 21), Mass Invisibility (DC 23), Mass Suggestion (DC 22), Mass Charm Monster (DC 24)

Abilities: Str 7, Dex 14, Con 12, Int 25, Wis 26, Cha 22

SQ: Sigils, Power Sigils (hoon, nean), Final Utterance, Superior Literacy

Feats: Divine Shield, Empower Spell, Extend Spell, Practiced Spellcaster (Wizard), Practiced Spellcaster (Cleric), Quicken Spell, Scribe Scroll^B, Zen Archery^{CW}.

Skills: Concentration +21, Decipher Script +17, Diplomacy +16, Heal +15, Knowledge (arcana) +27, Knowledge (architecture) +15, Knowledge (history) +15, Knowledge (religion) +27, Knowledge (the planes) +20, Sense Motive +15, Spellcraft +29

Possessions: Combat gear + *Headband of Intellect* +6, *Riapt of Wisdom* +6, *pink ioun stone*, *Cloak of Charisma* +4, *Ring of Protection* +3, *West of Resistance* +2, *slotless Reliquary Holy Symbol^{MIC}* (2 extra TU), mk mithril buckler.

Nean (See Races of Destiny p. 54).

Hoon (See Races of Destiny p. 54).

Neanhoon: (See Races of Destiny p. 54)

 Vadiana sieht aus wie eine blonde Menschenfrau in den Dreißigern mit langen Haaren und grünen Augen. Obwohl sie bereits mittleren Alters ist, sieht man ihr das Alter nicht an. Auffällig sind ihre meist aktivierten Sigils, die in einem starken rot leuchten, sowie ihre Flügel, dem denen eines Pfauenauges gleichen. Üblicherweise verhandelt oder bezaubert sie erst, bevor sie attackiert. Eine Ausnahme von dieser Regel ist ein Einbruch in die Kammer der Gegenstände.

Wenn Vadania attackiert, dann immer zuerst mit ihrer „Mass Charm Monster“ oder „Mass Suggestion Fähigkeit“. Einen Kämpfercharakter versucht sie häufig, mit „Force Cage“ auszuschalten, dann folgt „Hold Monster“. Erst wenn alle Stricke reißen, greift sie mit lethalen Zaubern an oder ruft 1d3 Avorals.

SC = Spell Compendium; CW = Complete Warrior; CA = Complete Arcane; CD = Complete Divine; BoED = Book of exalted Deeds; MIC = Magic Item Compendium; FF = Fiend Folio; CM = Complete Mage

DerRabe

CR 16

Sex unknown (presumably male) pseudonatural raven (Vadania's Familiar?)

LE tiny outsider (extraplanar, evil, lawful)

Init: +7; **Senses:** Low-light-Vision, Darkvision 60 ft., emphatic link, Listen +8, Spot +8

Languages: Common, Abyssal, Infernal +4 languages

AC 54, touch 14, flat-footed 47

hp 35

Resist: SR 5, acid and electricity resistance 15; DR 5/epic, improved evasion

Fort +15, **Ref** +14, **Will** +22

Speed: 20 ft. (4 squares); fly 80 ft. (average)

Melee 2 claws +25 melee (1d2+6) or

2 tentacle rakes +25 melee (2d8+6)

Base Attack +0; **Grp** -2

Attack Options Improved Grab, Rotting Constriction (2d4 Con drain)

Spell-like Abilities (CL 20):

At will – blur, dimension door, shield, unhallow.

Abilities: Str 23, Dex 25, Con 20, Int 24, Wis 14, Cha 6

SQ: Constant insight; alternate form (tentacle mass, provides -1 moral penalty to enemy attacks), cynicism, share spells, deliver touch spells

Feats: Alertness, weapon finesse.

Skills: Bluff +2, diplomacy -2, gather information +12, knowledge (arcana) +10, knowledge (geography) +7, knowledge (history) +10, knowledge (local) +7, knowledge (the planes) +7, knowledge (religion) +7, intimidate +12, listen +8, spot +8.

Cynicism (Su): DerRabe's cynicmic behavior bestows a +10 competence bonus to intimidate and gather information checks.

DerRabe ist eine schwer zu durchschauende Kreatur. Sie ist meistens in Vadantias Nähe und viele behaupten, sie sei ihr Familiar, der sich nach einem Besuch auf einer unbekanntenen anderen Ebene seltsam verändert habe. Fakt ist, dass er wohl manche Fähigkeiten eines Familiars besitzt, andere jedoch nicht. Wie dies

möglich sein könnte, ist noch nicht entschlüsselt worden. DerRabe spricht viele Besucher der geheimen Kammer an und fällt durch einen starken Zynismus auf. Er greift nie aktiv in einen Kampf ein, überhäuft seine Gegner jedoch regelmäßig mit zynischen Bemerkungen und Spott.

Die Lorekeeper Organisation:

Die hier vorgestellte Organisation bekommt Vor- und Nachteile wie durch eine „Affiliation“ (siehe Player's Handbook II).

Beitritt:

Der Organisation beizutreten kostet eine Aufnahmegebühr von 750 GM. Monatliche Gebühren sind nicht zu zahlen, aber neues Wissen muss regelmäßig abgegeben werden.

Dienstleistungen:

Identifizieren von Gegenständen: *Identify* wird für 100 GM + caster level x 10 GM gezaubert; *Legend Lore* 270 GM + caster level x 60 GM, *Vision* 500 GM + caster level x 70 GM. Mitglieder zahlen die Hälfte der caster level Kosten.

Zauber-Austausch: Ein Magier kann einen Zauber zu den Kosten einer Schriftrolle des gleichen Zaubers bekommen, selbst, wenn die eigentliche Quelle ein anderes Zauberbuch ist. Die Chance einen Zauber des Spielerhandbuchs zu finden, liegen bei 90%, einen Zauber aus dem Zauberkompendium bei 60% und einen Zauber aus einem anderen Buch bei 40%. Einen beliebigen Zauber mit dem Evil Descriptor zu finden, liegen allerdings nur bei 15%. Diese Zauber werden üblicherweise sicher weggeschlossen. Nach diesen Zaubern gezielt fragen erntet Misstrauen und führt nie zum Erfolg.

Magische Gegenstände: Sind auf Bestellung bis 120.000 GM zu bekommen. Kleinere Gegenstände sind bis 4000 GM üblicherweise auf Lager.

Symbol: Das heilige Symbol der Gottheit abgebildet auf einem Buch.

Hintergrund, Ziele und Träume:

Gegründet wurde die Bibliothek vor etwa 300 Jahren von Lorekeeper Grielthi, einem Illumian Kleriker einer Wissens- und Magiegottheit mit dem Ziel, alles an möglichem Wissen zu sammeln, aufzuschreiben und zu bewahren. Der Orden teilt sich in zwei Teile, diejenigen, die Wissen sammeln und aufschreiben und diejenigen, die es sortieren und dem vorhandenen Wissen beifügen. Jedes Mitglied muss großes Wissen in mindestens einem Wissens-

gebiet angesammelt haben und hat mindestens einmal in einem halben Jahr neues Wissen dieser Bibliothek zuzufügen. Dies kann ein noch nicht vorhandener Zauber (arcane oder divine) oder irgendein Fakt sein, der noch nicht vorhanden ist. Mitglieder, die sich auf das Bewahren spezialisiert haben, erfüllen diese Bedingung, indem sie von anderen Mitgliedern eingereichtes Material sichten, in die Landessprache übersetzen und in die Bibliothek einsortieren.

Die Organisation träumt davon, irgendwann die größte Sammlung an Wissen auf dem Kontinent zu haben.

Feinde und Verbündete:

Die Lorekeeper sind mit vielen Organisationen verbündet, die ihre Ziele teilen. Aus Sicherheitsgründen Abgewiesene gehören oft zu ihren Feinden. Selten sind dies Organisationen, als eher Einzelpersonen.

Mitglieder:

Der Orden der Lorekeeper, dem heutzutage größtenteils Kleriker der Wissensgottheit, Archivare, Magier und Mönche angehören sind vor allem Illumians, aber auch Menschen, Elfen und Halbelfen zugetan. Der Orden nimmt jedoch jeden auf, der sein Leben dem Sammeln und Bewahren von Wissen gewidmet hat. Illumians nehmen üblicherweise den Namen der Organisation als ihren Nachnamen an. Ein Mitglied kann den Orden jederzeit verlassen, ist jedoch zu Schweigen über die Tätigkeiten und ihr Wissen verpflichtet. Sollte das Schweigen gebrochen werden und wichtiges Wissen in die falschen Hände gelangen, droht Verfolgung durch andere Mitglieder.

Typ: Bibliothek

Scale: 6 (Stadt)

Affiliation Punkt Kriterien:

Kriterium	Affiliation Punkt Modifikator
Charakterstufe	+ ½ SC Stufe
10 oder mehr Ränge in einer Wissensfertigkeit	+2
10 oder mehr Ränge in mehr als zwei Wissensfertigkeiten	+2
20 oder mehr Ränge in einer Wissensfertigkeit	+4
Beherrscht 3. Grad Zauber (arcane oder divine)	+2
Beherrscht 6. Grad Zauber (arcane oder divine)	+4
Beherrscht 3. Grad Zauber (arcane und divine)	+2
Beherrscht 6. Grad Zauber (arcane und divine)	+4
Hat Stufen in der Loremaster Prestige Klasse	+4
Besitzt keine 5 Ränge in mindestens einer Wissensfertigkeit	-4
Gab ½ Jahr kein neues Wissen ab	-2/ halbes Jahr ab
Wissen in falsche Hände gelangen lassen	-10
Verbringt nicht mindestens einen Monat pro Jahr im Organisationsgebäude	-15

Titel, Vorteile und Aufgaben:

Während des Aufstiegs in der Organisation lernt ein Mitglied, die Ressourcen der Lorekeeper immer besser zu nutzen.

Affiliation Punkte	Titel und Aufgaben
3 oder weniger	nichts
4-10	Unterstützter Forscher: +2 competence Bonus auf Wissensfertigkeiten, solange die Bibliothek genutzt wird*
11-20	Meisterlicher Forscher: Beim Aufstieg in einer Klasse, die Zauber lernt, wie z.B. der Magierklasse, kann ein Zauber mehr, als üblich, gelernt werden (als Magier 3 statt 2)
21-29	Niederer Wissenshüter: Beim Herstellen eines magischen Gegenstands müssen nur 90% der Goldkosten gezahlt werden
30+	Hoher Wissenshüter: Bis zu 3-mal im Jahr kann ein wundersamer Gegenstand bis maximal 10.000 GM für maximal 1 Woche geliehen werden. Der Gegenstand darf keine nicht wiederkehrenden Ladungen besitzen

*Auch Mitglieder der Organisation können den üblichen circumstance Bonus (siehe Seite 3) regulär nutzen. Vorsitzende eine der Türen besitzen automatisch den +6 circumstance Bonus auf einem der Wissensgebiete ihrer eigenen Abteilung, solange sie sich in der Bibliothek befinden. Sollten mehrere relevante Wissensfertigkeiten in ihrer Abteilung vorhanden sein, können sie den Bonus jeden Tag neu definieren (bei den NPCs oben nicht eingerechnet).