

Im Dunkel der Nacht

von Peter „Zanan“ Basedau

Vorbereitung

Zum Spielen dieses für vier Charaktere der Stufe 7 gedachten Abenteuers benötigt man lediglich die Grundregelbücher (SHB, SLB, MHB) sowie die Angaben im Text und Anhang. Es wurde für D&D 3,5 geschrieben, kann aber auch problemlos mit D&D 3,0 bzw. als d20 gespielt werden. Die Angaben zu den Kreaturen beziehen sich auf das MM 3,5 (Englisch).

Hintergrund und Zusammenfassung

Die Handlung aus diesem Abenteuer kann den SC zu jedem Zeitpunkt begegnen, denn sie spielt in einem befestigten Rasthaus tief im Nirgendwo in einer eher abgelegenen Gegend. Die Handelsstraße, die an dem Rasthaus vorbei führt, wird von einigen wenigen Händlern benutzt, die mit den Fallenstellern, Minenarbeitern und ähnlichen Berufsgruppen dieser Gegend die Waren tauschen. Sollte die Straße zwischen zwei Städten liegen, dann ist sie eine wenig befahrene Abkürzung, die aufgrund des schwierigen Weges nur von wenigen Händlern benutzt werden kann. Normale Reisende haben hingegen keinerlei Probleme und sie sind öfters anzutreffen. Die umliegende Wildnis ist kaum erkundet und beherbergt allerlei Gefahren, Orks, Oger und Gnolle gehören zu den häufigsten Unruhestiftern. Die Wälder, welche die Bergketten bedecken sind alt, hochgewachsen und dunkel, die Geschichten die man von ihnen erzählt jagen den wenigen Gästen des Rasthauses Schauer über den Rücken.

Genau diesen abgelegenen Ort hat sich ein Paar Flüchtlinge als neue Heimstatt ausgesucht. Die beiden sind so ungewöhnlich wie verschlagen, handelt es sich doch um nichts Geringeres als eine Sukkubus und ihren Begleiter, einen halbelfischen Barden. Die Dämonin floh vor einigen Monaten aus den Fängen des Magiers Aber'than, der sie auf diese Ebene brachte, um ihre Hilfe für einige Experimente in Anspruch zu nehmen. Ohne Einflußnahme der Sukkubus schlug jedoch eines dieser Experimente fehl, zerstörte das halbe Anwesen des Magiers und kostete ihn sein Leben. Die Dämonin nutzte die Gunst der Stunde, plünderte kurzerhand das, was vom Labor Aber'thans übrig war und floh so schnell es ging. Dabei legte sie dank ihrer Flügel des Nachts eine große Distanz zwischen sie und des Magiers Heim, während sie die Tage in Verstecken verbrachte. Nach zwei Wochen gab sie diese Art der Fortbewegung auf, nahm die äußere Form einer etwa 30 Jahre alten menschlichen Frau an und reiste von nun an zu Fuß. Dank ihrer dämonischen Fähigkeiten hatte Sian keinerlei Probleme mit Wegelagerern oder bössartigen Kreaturen. Personen mit mächtigen Ausstrahlungen - Paladinen oder Klerikern zum Beispiel - ging sie wohlweislich aus dem Weg. Dann traf sie auf den Halbelfen Cainiad, einen Barden in "ihrem" Alter. Wenngleich sie mit Absicht auf ein besonders auffälliges Äußeres verzichtet hatte - ihr Aussehen ist eher unscheinbar - verliebte sich der Halbelf in die Frau und sie nahm sein Angebot an, mit ihm weiter durch das Reich zu reisen. Das taten sie auch für die folgenden Monate und Sian fand Gefallen an dem Mann und beschloß, ihn nicht zu hintergehen und bei ihm zu bleiben. Sie sah darin eine gute Chance, auf dieser Welt unauffällig umherzuziehen und sich eine eigene Existenz zu schaffen. Im Rasthaus "Der Gespaltene Eber" fand Cainiad eine Anstellung als Sänger, während sich Sian bei der Wache als Söldnerin verdingte. Dabei lies es sich die Dämonin nicht nehmen, ihren lasziven Gelüsten freien Lauf zu lassen, sorgsam darauf bedacht mit Hilfe ihrer Zauber jeden Unmut über ihre Umtriebe zu besänftigen oder diese selbst zu vertuschen. Fast jeder, der zur Zeit der Ankunft der SC im Rasthaus arbeitet, war oder ist gegenwärtig Opfer einer ihrer Bezauberungen. Da diese aber eher unterschwelliger Natur sind, ist dies den Männern und Frauen vom Gespaltenen Eber noch nicht aufgefallen. Sian und Cainiad haben eine Anstellung bis zum nächsten Frühjahr, wollen den Herbst und Winter im Rasthaus verweilen.

Was sie nicht wissen ist, daß die Gilde, in welcher Aber'than Mitglied war, von seinem Ableben wenig begeistert ist und Nachforschungen ob seines Todes angestellt hat. Ihnen war die Tatsache bekannt, daß er einen Dämon beschworen hatte und nun haben sie ihrerseits mit der Jagd nach dem vermeintlichen Mörder begonnen, bei dem sie - nicht zu Unrecht - noch einige Gegenstände aus dem Besitz des Magiers vermuten. Auf einem ähnlichen Weg wie dieser holten sie nun einen Jäger herbei, der die Sukkubus ausfindig machen und ihr Raubgut zurückbringen soll. Da sie in ihrer Wahl nicht kleinlich waren, hetzten sie einen Dämon hinter Sian her, einen besonders verschlagenen Babau namens Vhistanis. Diesem ist es nun gelungen, die Fährte der Sukkubus finden und er hat damit begonnen, die Heimstatt von Sian zu belagern. Vhistanis ist klug genug, das befestigte Rasthaus nicht direkt anzugreifen und sorgt daher dafür, daß die Beute zu ihm herauskommt. Deshalb tötet er Reisende, Händler und Patrouillen, Orks und Gnolle ebenso. Das Gerücht von einem schleichenden Übel in den Wäldern um den Gespaltenen Eber hat sich schnell verbreitet, doch noch ahnt Sian nicht, um wen es sich dabei handelt. Bald schon wird der Babau mutiger werden und des Nachts direkt angreifen. Wachen werden verschwinden oder ermordet, eventuell gar einige Leute entführt. Dann verschwindet eine ganze Suchgruppe. Niemand im Eber außer Aevylyn hat für die Vorgänge eine Erklärung oder ähnliches schon erlebt, doch geht sie dieser Tage nicht mehr in die Wildnis hinaus. Und selbst die Magierin kann gegen das "Monster" nichts unternehmen oder kennt den Grund für sein Erscheinen.

Anregungen für den Einstieg

Das Abenteuer eignet sich besonders für Gruppen, die gerade auf der Reise sind oder ein Winterquartier suchen. Bereits auf dem Weg könnte ihnen ein Opfer des Babau begegnen, das dieser mit Bedacht nahe der Handelsstraße plaziert hat. Dank seiner magischen Fähigkeiten kann sich das Monster nahezu unauffindbar von Ort zu Ort bewegen, was die Suche sehr kompliziert macht.

- Den SC könnte auch ein Überlebender in die Arme laufen, der eine vage Beschreibung des im Dunkel der Nacht angreifenden "Teufels" geben kann. Wenn man die Jahreszeit auf den beginnenden Winter legt, bietet der Eber eine hervorragende Ausgangsbasis für das Abenteuer. Außer den Gegenständen des Sukkubus gibt es nicht viel zu holen, doch die Magier (oder andere NSC nach Wahl des SL), die den Babau beauftragt haben, könnten weitaus "ertragreichere" Gegner bedeuten.

- Man kann auch das Azurne Banner zu einer bekannten Abenteurergruppe machen, die in Besitz von Informationen zu längst verfallenen Ruinen und dergleichen besitzen (sollen), die die SC gerne haben wollen.

- Alternativ könnte Aevlyn die Mentorin des Gruppenmagiers sein, der von ihrem Mißgeschick gehört hat und ihr nun helfen möchte.

Der Gespaltene Eber

Dieses Rasthaus ist in Wirklichkeit eine alte Burganlage, dessen Ruine von den derzeitigen Besitzern in ein befestigtes Unterkunfts für Reisende umgebaut wurde. Diese liegt in einem langen, weiten Tal an einem See und ist an drei Seiten von dichtem Laubwald umgeben. Die Handelsstraße schlängelt sich durch die umliegenden Hügelketten und führt dicht am Gespaltenen Eber vorbei. Auch wenn die Burg in vergangenen Zeiten einigen Raubrittern als Heimstatt gedient haben mag, ist sie dieser Tage gerade soweit wieder hergestellt, um die herumstreichenden Oger, Gnolle und Orks abzuwehren. Da sonst keine Gefahren zu erwarten waren, haben sich die Besitzer mit diesem Zustand zufrieden gegeben. Ghaerevan und seine Frau Zhavi sind Halbhelfen, die mit Hilfe einer Gnomenfamilie und einiger alternder Abenteurer den Gespaltenen Eber gründeten und diesem im Laufe eines Jahrzehnts zu einem guten Ruf verholfen haben. Sie verhalten sich den Gästen gegenüber neutral und dulden Reisende und Wanderer fast jeden Schlags, solange diese bezahlen und keine Unruhe stiften. Dafür bieten sie sichere Quartiere sowie Unterkunft und Futter für die Reit- und Zugtiere.

Der Eber wird von etwa einem Dutzend Kriegern bewacht und von gut doppelt so vielen Bürgerlichen, Experten und Adepten bewirtschaftet. Die ehemaligen Abenteurer haben die wichtigsten Stellungen inne, organisieren die Wachen, die Versorgung und stellen den einen oder anderen magischen Gegenstand her. Über die Wintermonate nehmen die Halbhelfen auch gerne weitere "Söldner" in ihre Dienste auf, da die Übergriffe von Humanoiden oder den aggressiven Kreaturen des Waldes häufiger werden. Zu genau diesen gehören Sian und Cainiad zum Zeitpunkt des Eintreffens der SC.

Wichtige NSC des Gespaltenen Ebers

Ghaerevan und Zhavi sind die nominellen Besitzer des Ebers und organisieren den Großteil der Wirtschaft. Beide gehören wie Thorin, Aevlyn und Baltan der ehemaligen Abenteurergruppe des Azurnen Banners an, die sich aufgrund der alternden Menschen und eines erwarteten Kindes den Eber als vorläufige Heimstatt auserwählten. Beide gehörten einem Mönchsorden ihrer Heimat an und zogen auf der Suche nach Wissen in die Welt. Sie stehen immer noch in Kontakt mit dem Orden, haben aber nicht die Absicht, in ihre Klostergemeinde zurückzukehren. Wie die anderen Gruppenmitglieder auch, hat sich das Paar während ihrer Zeit als Abenteurer ein wenig Gold zur Seite gelegt und einiges davon in magischen Gegenständen, das meiste jedoch im Gespaltenen Eber angelegt. Während Zhavi die bessere Kämpferin ist, hat ihr Mann auch ein bescheidenes natürliches Talent zur Magie ausgeprägt.

Thorin ist wie Baltan ein Kämpfer alter Schule, bevorzugt im Gegensatz zu Baltan allerdings leichte Waffen und den Bogen. Er galt als Draufgänger, doch hat sich das mittlerweile - er ist nun 48 Jahre alt - gelegt und der Mann ist der "Hauptmann" der Wache und organisiert diese ebenso wie gelegentliche Jagden auf zu aufdringliche Humanoide. Meist ist er in der Schmiede zu finden, wo er an einem eigenen Amboß schmale Schwert- und Rapiertklingen herstellt. Er lebt mit seiner Frau und seinen zwei Kindern im obersten Geschoß Hauptturms.

Der Axtkämpfer Baltan ist trotz seiner Größe (knapp 2 Meter) und seines Aussehens ein recht ruhiges Gemüt. Selbst mitten im Kampfgetümmel verliert der Mann selten die Nerven und setzt seine Hiebe präzise und wohl gewählt. Er hat ein ausgesprochen gutes Verhältnis zu Tieren und ist meist in den Ställen zu finden. Dort arbeitet der 35jährige Baltan auch als Schmied für die einfacheren Aufgaben, Hufeisen, Speerspitzen und dergleichen.

Aevylyn war lange Zeit die Anführerin des Azurnen Banners, doch verlor sie während des letzten großen Kampfes ihrer Gruppe gegen eine Bande von Briganten nicht nur ihren linken Unterarm, sondern auch ihr geschätztes Zauberbuch. Seitdem versucht die Magierin eine neue Zaubersammlung aufzubauen (wofür sie fast ihr ganzen Vermögen aufgebraucht hat) und die wenigen Zauber, die ihr Dank Zaubermeisterschaft geblieben sind, gestenlos zu wirken. Aevylyn ist dieser Tage eine verbitterte Frau von 51 Jahren, die jedem vorbeiziehenden Magier mit Neid und Eifersucht begegnet, ohne jedoch wirklich feindselig zu sein. Sie hat ein Talent für das Herstellen einfacher magischer Gegenstände, wenn sie die Komponenten dafür zusammenbekommt. Sie weiß, daß es sich um ein unnatürliches Monster handelt, welches da sein Unwesen treibt, doch kann sie den SC nicht mit genaueren Angaben weiterhelfen.

Zum Azurnen Banner gehörte vor einigen Monaten auch noch ein gnomischer Kleriker (Baravar Cloakshadow / Garl Glittergold / Xan Yae), der allerdings seine Wanderleidenschaft noch nicht beenden wollte. Er kehrt von Zeit zu Zeit zurück.

Randar und Dhuvamil Feinarm sind ein gnomisches Ehepaar, welche die eigentliche Gastwirtschaft betreiben. Alles was mit Unterkunft, Essen und dergleichen zu tun hat erledigen die beiden Wirtsleute geflissentlich und schnell. Randars Bruder Balka ist ein begabter Architekt und ist ständig am Ausbessern der Burganlage und des Rasthauses an sich, während seine Schwester Gavinnan eine geübte Sattlerin und Schmiedin ist. Der Clan Feinarm besteht aus insgesamt neun Gnomen, von denen drei noch Kinder sind. Sie leben im Obergeschoß der Schmiede.

"Söldner"

Neben Sian und Cainiad haben die Halbfelfen noch zwei weitere "Söldner" in ihrem Dienst. Zum einen ist da die Waldläuferin Gondra Vhasken, eine halborkische Fallenstellerin, die es vor allem auf Winterwolfspelze und Gnollprämien abgesehen hat. Beides gibt es in dieser Gegend in den Wintern genug und die Halbfelfen nahmen ihre Dienste gerne in Anspruch, auch wenn sie die Prämien auf Gnollhoren nicht ausgesetzt haben. Dies ist der dritte Winter, in dem Gondra im Gespaltenen Eber anheuert. Die Halborkin ist fast so groß wie Baltan und hat ein gutes Verhältnis zu diesem. Ansonsten hält sie sich im Hintergrund, wenngleich die Leute im Eber kaum Vorurteile gegen ihre Rasse oder ihr Äußeres hegen.

Die Liste der NSC wird durch Lliran Caerval abgeschlossen, einem halbfelfischen Kleriker (Selüne / Fharlanghn). Der vergleichsweise schwächliche Mann will die umliegenden Bergketten nach verlassenen Heiligtümern seiner Gottheit untersuchen und die Gastfreundschaft der Halbfelfen brachten ihn dazu, sein Winterquartier im Eber aufzuschlagen.

Sian ist relativ atypisch für einen Sukkubus, was an ihrer eher chaotischen als bösen Natur liegt. Sie verläßt sich im Kampf meist auf ihren Bogen und geht nur selten in den Nahkampf. Im Regelfall verwirrt sie ihre Gegner mit Verzauberungen, die so subtil gezaubert werden, daß ihre Mitstreiter sie kaum bemerken. Tun sie es doch, sind sie die nächsten "Opfer" solcher Zauber. Sie hält sich von Fremden zunächst fern und versucht erst deren Macht kennenzulernen. Paladinen und Klerikern geht sie aus dem Weg oder wechselt nur wenige Worte mit ihnen. Bevor sie auf Zauber zurückgreift, blufft sie sich ihren Weg durch solche Unterhaltungen (z.B. hinsichtlich ihrer Ausrüstung erwidert sie: "Glück im Spiel") oder benutzt ihr Talent für Diplomatie. Sollte die Lage einmal brenzlich werden, *teleportiert* sie auf die andere Seite des Sees oder ein paar Meilen weit weg und verschwindet, aber nicht ohne vorher noch ihre Besitztümer aus dem Turm zu holen. Sie erscheint als eine selbstsichere, attraktive Endzwanzigerin. Sian hat bereits das Bett mit vielen der Männer geteilt, vor allem einigen Reisenden. Dabei benutzte sie ihre Entzug von Lebenskraft - Fähigkeit genauso oft, wie sie es unterließ. Wie bereits angemerkt hat sie einige Bewohnern mit Hilfe von subtil gewirkten *Monster bezaubern* von ihrer eigenen Harmlosigkeit "überzeugt" und wiederholt dies im Bedarfsfall solange, bis die gewünschte Wirkung eintritt.

Cainiad ist froh über solch eine Begleitung, denn er ist wahrlich kein Kämpfer und folgt dem Motto: Wein, Weib und Gesang. Damit bietet er unbewußt Sian eine gute Deckung. Er ist der Frau gänzlich verfallen und völlig ergeben, auch wenn das nach außen hin nicht immer offensichtlich ist. Wenngleich Cainiad mit dem Verhalten seiner Partnerin anderen Männern gegenüber nicht immer einverstanden ist, so nimmt er gerne die Beutestücke eines Opfers entgegen, um sein eigenes Leben besser genießen zu können. Sian hat jedoch stets einen Zauber für ihren Kameraden übrig, nur für den Fall das dessen Zunge einmal zu locker wird.

Keiner der "Söldner" erhält einen wirklich nennenswerten Sold. Die Bezeichnung unterscheidet die vier nur von den anderen Wachen. Meist genügt ihnen ein warmes Quartier für den Winter, zumal sie sonst alle Freiheiten genießen und nur im Ernstfall wirklich eingesetzt werden. Die Halbfelfen haben mit dieser Regelung gute Erfahrung, da ihnen bislang keine Bedrohung wie der Babau gegenüberstand.

Es gibt in der Burg noch etwa 20 weitere NSC, zumeist Bürgerliche und Experten, die das Rasthaus bewirtschaften, das Vieh hüten oder Beschäftigungen wie Gerber, Korbflechter und Maurer nachgehen.

Mit Ausnahme von Gondra wird sich keiner der NSC auf die Suche nach dem Monster machen. Hinter den Mauern sind vermeintlich sie sicher und belohnen daher jeden, der diese Aufgabe übernimmt (150 - 250 GM). Letztlich beschützen sie hier Heim und Hof, als auch die Leute, die sich unter ihren Schutz gestellt haben und sonst wehrlos sind.

Der Gespaltene Eber im Detail

B1 - DIE MAUER

Die ehemalige Burg wird von einer 3 bis 5 Meter hohen Mauer umgeben, die mittlerweile wieder vollständig hergestellt ist und einen Wehrgang besitzt, auf dem zwei Personen gleichzeitig nebeneinander laufen können. In regelmäßigen Abständen gibt es Schießscharten und Leitern bzw. Treppen führen zum Hof hinab. Jede Mauerfront wird nachts von jeweils einem Mann bewacht, tagsüber sind nur die wichtigen Türme (B3 & B5) besetzt. Die Wachen wurden von Thorin trainiert und kennen ihre Aufgaben genau. Besonders entlang der Landseite (B3 - B4) ist die Mauer recht hoch (5 Meter) und in sehr gutem Zustand. Im Falle eines Angriffs werden die Mauern und das davorliegende Gebiet mit Laternen, Fackeln und Zaubern erhellt.

Die Mauern messen an der langen Seite 80, an der etwas kürzeren 60 Meter Länge.

B2 - B5 - DIE TÜRME

Abgesehen von dem Nordturm (B3) und den Tortürmen (B5) sind die anderen Rundtürme nur leere Ruinen, in denen die Gnome und Handwerker gerade Holzgerüste einziehen, um sie wieder benutzbar zu machen. Alle haben jedoch auf Mauerhöhe einen steinernen Rundgang, so daß man aus ihnen von dort aus nach draußen spähen und schießen kann. Die Tortürme sind vollends hergestellt und überdacht, zwischen ihnen führt von Turm zu Turm ein Wehrgang. Von beiden aus kann man das ganze Vorland des Tores überblicken und im Ernstfall unter Kreuzfeuer nehmen. Beide Türme beherbergen ein kleines Arsenal (jeweils 4 schwere Armbrüste (Meisterarbeit) und Kurzscherter (Meisterarbeit), 50 Bolzen, 10 Donnersteine, 5 Flaschen Alchemistenfeuer und 2 Verstrickungsbeutel. Das Tor sowie der Bereich rechts und links der Brücke wird von Fackeln mit *Dauerhaften Flammen* erhellt. Das eigentliche Tor ist aus massivem Holz gefertigt (Aufbrechen SG 30), direkt davor befindet sich zudem ein Fallgitter (SG 25)

Im Fuß des Turmes B2 befindet sich ein Ausgang zum See, der an einem kleinen steinernen Steg endet. Die Tür ist aus massivem Eisen gefertigt (Schlösser öffnen SG 28) und der Gang zu ihr kann von Innen mit bereitliegenden großen Steinen zugeschüttet werden. Der Südturm (B6) ist innen hohl und hat nur auf Höhe der Mauer, die gleichzeitig seine Oberkante ist, einen Wehrgang.

B7 - DIE BRÜCKE

Vor dem Tor schlängelt sich ein schmaler Arm des Sees entlang und trennt die Burg vom Land ab. Die Brücke über diesen Wasserarm ist gut 10 Meter lang und 5 Meter breit. Sie besteht aus festen Bohlen, die mit Seilen und Nägeln zusammengehalten werden. Die Gnome haben allerdings den Mittelteil so zusammengefügt, daß man ihn innerhalb von zwei Stunden völlig auseinander bauen kann und einen fast 5 Meter breiten Spalt erschafft. Der Zugang zur Burg wird dadurch erheblich beeinträchtigt, zumal die Brücke gut durch die Türme gedeckt werden kann. Etwas nördlich der Brücke (zwischen Turm B4 und B5) gibt es einen schmalen und morastigen Pfad entlang der Mauer, doch kann man diesen nicht unbemerkt und nur in leichter Rüstung beschreiten. Das Wasser des Grabens ist im Schnitt 3 Meter tief und der Boden ebenfalls sehr weich und schlammig.

BH - DER BURGHOFF

Der Hof fällt von Nord nach Süd leicht ab (B3 - B6) und ist hinter dem Tor und vor dem eigentlichen Gasthaus (G) mit Steinen gepflastert. Der restliche Boden ist über die Jahrhunderte festgetreten worden und wird nur bei langanhaltendem Regen weich und etwa knöcheltief schlammig. Zwischen dem Gasthaus und den Ställen (ST) befindet sich einer der Brunnen der Burg, der gemauert und etwa 25 Meter tief ist. Er versorgt die Burg mit sauberem Trinkwasser aus einer unterirdischen Quelle.

WG - WIRTSCHAFTSGEBÄUDE

Dieses Haus beherbergt im Untergeschoß sowohl die Ställe, als auch die Schmiede und einige andere Arbeitsräume. Im Obergeschoß wohnen die meisten Bürgerlichen und die Gnomenfamilie. Über eine Luke zum Dach kommt man auf den Wehrgang, doch ist diese zumeist von innen verriegelt. (Schlösser öffnen SG 20) Das Haus ist komplett aus dem gleichen grauen Stein wie die Burg selbst gefertigt und in bestem Zustand.

W - WACHHAUS

Dieses Gebäude hat zwei Etagen, die untere dient als Quartier der Wache und Arsenal der Burg, die obere und wesentlich kleinere beherbergt die Quartiere der beiden Halbfelfen und der Magierin.

Alle Wachen, die nicht im Dienst sind, befinden sich im Regelfall hier. Das Arsenal ist gut gefüllt mit Speeren, Hellebarden, Kurzschertern, Schilden, Armbrüsten und Bögen nebst Munition. Etwa ein Zehntel davon ist von meisterhafter Qualität und wird an die Wachen im Dienst ausgegeben. Das Wachlokal ist unterteilt in einen

Schlafraum, einen großen Aufenthaltsraum und eine Latrine (direkt an der Außenmauer - Öffnung etwa 20 cm im Durchmesser).

Das Obergeschoß besteht aus fünf Zimmern und einem Flur. Drei dieser Zimmer sind die Quartiere von Aevylyn, Gaeravan und Zhavi, eines ist eine Art Abstellkammer und das letzte ebenfalls eine Toilette. Aevylyn ist die meiste Zeit hier anzutreffen und in ihrem Zimmer liegen überall Schriftrollen und Bücher herum, während sie in ihre Studien vertieft ist und meist nachdenklich in einem alten Sessel sitzt. Ab und an stellt sie zusammen mit dem recht begabten Radar einige alchemistische Gegenstände her (Donnersteine, Verstrickungsbeutel etc.).

LG - LAGERHÄUSER

Diese drei stabilen Holzhäuser dienen dem Eber als Lager für Essen, Holz und Waren zum Tausch mit den Händlern. Letztere können ganz nach Ort angepaßt werden.

DF - DER FINGER

Dieser direkt an das Gasthaus angebaute Wehrturm ist genauso wie das Haus selbst in bestem Zustand, wird allerdings kaum genutzt. Im Untergeschoß gibt es einen großen Raum, der in Bedarfsfall als Gefängnis dient (Gefangene werden durch eine Bodenluke in den Kellerraum gelassen (Höhe 3,50m, eine Fackel). Die Treppe zieht sich entlang der Innenmauer bis auf ein Mittelgeschoß (in 8m Höhe), von dem man die ganze Burg und die Umgebung abdecken kann. Das Dachgeschoß ist offen und man hat einen ausgezeichneten Blick über die Umgebung und mit Bogen und Armbrust ein nahezu perfektes Schußfeld. Der Finger wird über einen Zugang aus der zweiten Etage des Gasthauses betreten. Nachts kann man oft den Kleriker Lliran hier finden, wenn er über den mondbeschiedenen See starrt und Gebet an seine Gottheit murmelt. Alle Räume und die Treppen sind in regelmäßigen Abständen mit Fackeln mit *Dauerhaften Flammen* ausgestattet. Der Turm leuchtet (durch die Fenster und Schießscharten) daher auch in der Nacht und sein Name leitet sich aus diesem Erscheinungsbild ab.

G - DAS GASTHAUS

Der eigentliche Gespaltene Eber ist ein burgartiges Gebäude mit zwei Geschossen. Es ist in bestem Zustand und hat zwei Ausgänge zum Hof hin. Zum einen ein großes, zweiflügeliges Holztor, zum anderen eine Tür durch die Küche. Eine Treppe links neben dem Haupteingang führt im Gebäude nach oben ins zweite Geschoß. Das Gasthaus hat einen Keller unter der Küche, der als Vorratskammer benutzt wird. Eine Handvoll Katzen kümmert sich um fressüchtige Nager.

INNENBESCHREIBUNG DES EBERS - DAS UNTERGESCHOß

SR - SCHANKRAUM

Der Gastraum ist der größte Raum im Eber, der zwei Etagen hoch ist und dessen Decke von sechs massiven Steinsäulen getragen wird, in der magische Fackeln stecken. Sie erhellen den Raum zu jeder Zeit. Hier stehen Sitzbänke und lange Tische, ein großer Herd befindet sich in der Mitte des Raumes und wärmt in kalter Jahreszeit die Reisenden.

GR - GASTRÄUME

Diese Räume sind alle gleich ausgestattet und bieten je nach Größe zwischen 2 und 10 Personen Platz.

GV - VORRATSRaum

In diesen Räumen lagern die Gastwirte das Essen und die Getränke. Hier stehen z.B. Fässer, hängen Schinken und Dörrfisch oder lagern Krüge und Besen.

GW - WASCHRÄUME

Der Eber bietet hier Waschmöglichkeiten sowohl für Frauen, als auch für Männer. Eine Waschfrau kümmert sich um heißes Wasser und reinigt die Latrinen.

GK - KÜCHE

Die Küche ist ganztags besetzt (1 - 4 Bürgerliche). Bäcker und Köche bereiten hier das Essen für die Gäste, als auch die Burgbewohner zu. Ist dies erledigt, kümmern sie sich um Nahrung, die eingelagert werden soll (Dörrfisch, Schinken, Honig etc.). Die Küche hat einen Ausgang zum Hof (GHT), der Nachts verschlossen ist (Schlösser öffnen, SG 25).

GB - BEDIENSTETENQUARTIERE

Diese einfach eingerichteten Räume sind die Wohnstätten der Bediensteten des Ebers. Hier sind stets einige Erwachsene (1w6 Bürgerliche) und Kinder (1w4) anzutreffen. Zu holen gibt es hier nichts Wertvolles.

GT - TÜR

Die Türen zum Hof sind aus massivem Holz gefertigt und nachts von Innen verriegelt. (Schlösser öffnen, SG 30 (außen), SG 25 (innen)).

DAS OBERGESCHOB

Um den Gastraum herum führt im Obergeschoß ein Rundgang mit Geländer (RG). Etwa in Augenhöhe hängen über dem Gastraum einige schwere eiserne Leuchter, die mit *Dauerhaften Flammen* belegt wurden, um den Raum darunter mit Licht zu versorgen. Man kann über drei Türen auf die Wehrmauer (WG) treten, die allesamt gut gesichert sind (Schlösser öffnen SG 25) - im Notfall auch magisch. Die Räume sind zur Zeit nicht alle belegt, jene die leer sind (GQ, vgl. GR im Untergeschoß), dienen entweder als Ausweichquartiere für die halbelfischen Besitzer und Aevylyn, oder aber als Zimmer für besonders noble Gäste. Alle Türen haben gute Schlösser (SG 20) und die Räume sind bei Abwesenheit der Bewohner stets verschlossen. Die Schätze der jeweiligen Charaktere sind in Truhen oder Schränken eingeschlossen. (SG 25 - 30)

TH - THORIN

Diese drei Räume werden von Thorin und seiner Familie bewohnt. Der Mann bewahrt seine magischen Gegenstände und Wertsachen hier auf. Alles ist aufgeräumt und sauber.

LC - LLIRAN CAERVAL

Insofern der Kleriker nicht im Gastraum oder auf dem Finger zu finden ist, sitzt er zumeist in diesem geräumigen Quartier über religiösen Schriften und Lobpreisungen auf seine Gottheit, die er zum Großteil selbst verfaßt hat. Auch er bewahrt seine Ausrüstung zumeist hier auf.

BA - BALTAN

Dieses Zimmer ist ebenso geräumig wie das von Lliran und mit verschiedenen Trophäen des Kämpfers ausgestattet. Es macht dank Kamin, Fellen und Sauspießen einen sehr rustikalen Eindruck. Baltans Axt hängt neben einem wuchtigen Kameraden über dem Kamin.

SC - SIAN & CAINIAD

Von der Größe her ein Spiegelbild von Baltans Zimmer, ist der Raum der beiden recht gemütlich eingerichtet. Der Barde bevorzugt einen Platz auf einer fellbehangenen Liege, während Sian im Winter oft vor dem Kamin auf einem Bärenfell liegt. Die Sukkubus hat ihre Ausrüstung stets griffbereit, Cainiad hingegen nicht. Die Bücher und Schriftrollen aus dem Besitz des Magiers sind in einem Beutel verstaut, den Sian auf einem Deckenbalken versteckt hat. (Suchen SG20, eventuell höher, falls die SC die Balken nicht in Betracht ziehen)

GV - GONDRA VHASKEN

Das Quartier der Waldläuferin ist ein wenig unaufgeräumt, da die Frau nur auf die in ihren Augen wichtigen Dinge des Lebens achtet, wie zum Beispiel den Anschliff ihres Krummsäbels oder den Zustand des Kompositbogens. Gut verarbeitete Winterwolfspelze schmücken einen Beistelltisch und ein Beutel enthält sauber abgewaschene Gnollohren. Gondra trägt stets ihre Rüstung und den Krummsäbel, doch nur wenn sie die Burg verläßt, legt sie die andere Ausrüstung an.

TU - TREPPE NACH UNTEN

Das Dach des Hauses ist mit schweren Schieferplatten belegt, die nicht abgehoben werden können.

BEGEGNUNGEN

Der Wald und die Berge um den Eber herum beherbergen vor allem im Winter viele Gefahren. Einige davon sind mehr, andere sind weniger bedrohlich. Gnolle, Winterwölfe und Schreckenswölfe stellen ein Hauptproblem dar, doch lauern etwa 7 Kilometer nördlich des Ebers in den Bergen eine Fettel mit ihren zwei Ogerbegleitern. Ab und an streichen auch Ogerbarbaren nahe des Ebers herum, wagen sich aber nur Nachts näher an die Burg heran. Über dem See jagen ebenfalls nachts ein paar Giant Owls und haben schon den einen oder anderen unachtsamen Wachtposten vom Nordturm geholt. (Vgl. Anhang.)

ENTWICKLUNG

Wie der SL das Abenteuer in seine Kampagne einbaut liegt natürlich an der Zusammensetzung und Ausrüstung der jeweiligen Gruppe. Babau sind dank ihrer dämonischen Eigenschaften eine ernstzunehmende Bedrohung für die Gesundheit der Charaktere, von der der NSC in der Burg ganz zu schweigen. Sollte die Gruppe bereits über höhergradige Erkenntniszauber verfügen, kann der SL dem Dämon einen passenden, zumindestens seine Identität verhüllenden magischen Gegenstand geben. Damit bleibt das Spannungsmoment länger erhalten und das eigentliche Wesen des Angreifers verborgen. Das spurlose Verschwinden von den jeweiligen Tatorten (dank *Teleportierens*) dürfte den SC ohnehin einige Rätsel aufgeben, zumal der Babau davon im Laufe der Handlung häufig Gebrauch machen wird.

Zunächst hält sich der Dämon jedoch zurück und wird die Burg ausspionieren. Ob er dabei sein böses Wesen an einem der Fallensteller, Jäger oder einem Reisenden zur Schau stellt und inwieweit der Ruf von dem Übel in den Wäldern schon vorangeschritten ist, bleibt dem SL überlassen.

Die Sukkubus hat die Wache und ihren Anführer soweit "im Griff", daß sie zu keiner Außenmission eingeteilt wird oder an einer Erkundungspatrouille teilzunehmen hat. Natürlich ist sie von den Übergriffen auch beunruhigt - letztlich ist sie als Söldnerin angeheuert worden - und fragt sich, wer oder was dahintersteckt. Solange aber die Burgwache, das Azurne Banner oder die SC sich dem Problem widmen, hält sie sich im Hintergrund.

Nach den ersten Todesfällen - Reisende, Gnolle und dergleichen werden am Wegesrand gefunden, auf die grausamste Art zerfleischt und hingerichtet - macht sich Unruhe im Eber breit und als eine der ersten Maßnahmen werden die Wachen verstärkt. Das Tor bleibt auch tagsüber verschlossen und jeder der in den Eber will wird zunächst genauer überprüft. Baltan, Thorin oder Gaerevan nehmen jeden neuen Gast persönlich in Augenschein, bevor sie ihm Quartier anbieten und Sian wird - wie immer - irgendwo im Schatten einer Wand stehen und sich selbst "ein Bild" machen. Zu diesem Zweck nutzt sie ihre zauberartigen Fähigkeiten wann immer es unbemerkt möglich ist. Aevylyn, die sich von den Todesfällen alles genau berichten läßt, macht sich ihr eigenes Bild, hat aber nicht die Zauber zur Verfügung, um etwas genaueres sagen zu können. Gleiches gilt für Lliran, der schon bald seine Streifzüge durch die Hügel beendet und die Burg nicht mehr ohne Begleitung Gondras oder der SC verlassen wird. Die SC werden von der Waldläuferin oder einem der Fallensteller Hinweise auf die ungewöhnlichen Spuren "die im Nichts enden" bekommen, als auch auf eine dunkle Gestalt im Norden des Ebers. Keiner von ihnen hat die Vettel jedoch je zu Gesicht bekommen.

Hat der Babau die Stärke der Burgwache und der Bewohner einschätzen können, wird er ein doppeltes Spiel treiben. Zum einen terrorisiert er die Umgebung wie auch die Burg durch seine Überfälle und macht sie damit zu einem unwirtlichen Reiseziel potentiell gefährlicher Neuankömmlinge, zum anderen dezimiert er auf diese Weise im Laufe etwa einer Woche die Burgwache um die Hälfte. Dank seiner Fähigkeiten kann er beispielsweise auf einen der Wachtürme oder der Finger *teleportieren* und dort einen der Wachposten auf eine ihm spezielle Art (Herz herausreißen, Kopf verschwindet, etc.) umbringen, obwohl alle Zugänge dorthin fest verschlossen sind. Das sollte die Moral der Burgbewohner erheblich sinken lassen und die Angst unter diesen schüren. Alternativ kann er versuchen, die SC aus der Burg zu locken, indem er z.B. ein Kind in den Wald entführt und absichtlich eine Fährte legt. Ob er sie dann direkt attackiert, nur deren Stärke abschätzt oder die Zeit nutzt, in die Burg einzudringen, bleibt dem SL überlassen.

Ist die SC-Gruppe nach Meinung des Babau zu stark, wird er versuchen, einen weiteren Babau herbeizuholen und mit diesem die Burg des Nachts überfallen. Um an Sian heranzukommen, muß er allerdings das ganze Gasthaus durchqueren. Der gerufene Babau kann aber auch als Ablenkung vorgeschickt werden, um die SC und auch Sian in Sicherheit zu wiegen.

Finden die SC den Babau schnell genug, verhindern sie weiteres Blutvergießen im Gespaltenen Eber oder auf dem Weg dorthin. Je länger sie brauchen, desto mehr wird der Babau seine Beute in die Enge treiben - entweder um sie zu isolieren, oder um sie aus dem Eber hervorzulocken. Stirbt hingegen Sian, hat der Babau seine Schuldigkeit getan und könnte verschwinden. Allerdings bleibt er ein Dämon und da seine Frist auf dieser Eben nahezu unbegrenzt ist, kann er nach Herzenlust mit seinem Treiben hier oder woanders fortfahren.

Sollte Sian im erschlagenen Babau eine Verbindung zu den Magiern entdecken, könnte sie zum einen fliehen, zum anderen den SC eine passende Geschichte auftischen, die diese auf die Spur der Magier bringen soll. Wird Sian mit dem Babau im Kampf konfrontiert, gibt sie ihr Bestes, doch wird rechtzeitig das Weite suchen (*Teleportation*).

Entlarven die SC die Sukkubus, werden die meisten im Eber ihre Unschuld beteuern, sowohl die bezauberten, als auch die, die noch klar denken können. Wenngleich die Dämonin immer noch ein chaotisch böses Wesen ist, hat sie hier niemandem einen bleibenden "Schaden" zugefügt und genießt das Leben auf dieser Ebene weit mehr als ihre lebensbedrohliche Heimat. Die Gegenstände, die sie aus Aber'thans Besitz mitgenommen hat, können vom SL bestimmt werden. Sian wird im äußersten Notfall ihre Beutestücke an die SC aushändigen, als "Geste guten Willens". Schriftrollen und Bücher zur Herstellung von Portalen oder Toren zu anderen Ebenen dienen im vorliegenden Abenteuer als Anreiz für die Gildenmagier, die Sukkubus zu verfolgen. Und Magiern, die mit Dämonen und dergleichen paktieren, sollten bei jedem Abenteuerer das Interesse für weiter Nachforschungen wecken.

ANHANG:

Charaktere in alphabetischer Folge

(Rüstungsmali und Fertigkeitskombinationsboni sind in den Werten enthalten.)

Aevylyn, Magierin 10, HG 10; Weiblicher mittelgroßer Humanoid (Mensch); TW 10w4+10, TP 36; Initiative +3 (-1 GE, +4 Verbesserte Initiative); BF 9m; RK 12 (-1 GE, +1 *Schutzring +1*, +2 *Rüstungsarmbänder +2* / Berührung 10, Auf dem falschen Fuß erwischt 12); Angriffe (+5 / +3 Ringkampf) +4 Nahkampf (1w4-1/19-20, +1 *Dolch*) oder +4 Fernkampf (Zauber); BA & BQ: Zauber; GES RN; RW Zäh +5, Ref +3, Will +11; ST 7, GE 8, KO 12, IN 19, WE 17, CH 17; Gewicht: 51 kg, Größe 1,64m, Alter: 54 Jahre;

Fertigkeiten & Talente: Diplomatie +7, Handwerk (Alchimist) +8, Informationen sammeln +5, Konzentration +11, Motiv erkennen +7, Schriftzeichen entschlüsseln +10, Wissen (Arkane) +14, Wissen (Die Ebenen) +12, Wissen (Geographie) +6, Wissen (Gewölbekunde) +10, Wissen (Religion) +12, Zauberkunde +14;

Gestenlos zaubern, Im Kampf zaubern, Schnell zaubern, Schriftrolle anfertigen, Verbesserte Initiative, Zauberkunde (2x), Zauberstab herstellen.

Arkane Zauber pro Tag: 4/5/5/4/4/2. Basis SG = 14 + Zaubergrad. Zauberstufe 10.

0. Grad: *Botschaft, Geisterhaftes Geräusch, Magie entdecken, Magie lesen, Zaubertrick*; 1. Grad: *Alarm, Identifizieren (2), Magisches Geschoß*, Schild**; 2. Grad: *Dauerhafte Flamme, Flammenkugel, Katzenhafte Anmut*, Spinnennetz*; 3. Grad: *Blitz*, Hast*, Magie bannen*, Tageslicht*; 4. Grad: *Feuerschild, Fluch brechen, Niedere Erschaffung*; 5. Grad: *Magisches Geschoß (Schnell), Schild (Schnell)*.

(Dies ist eine gewöhnliche Auswahl. Alle mit * markierten Zauber kann sie ohne Zauberbuch memorieren. Sie kennt außer den obigen Zaubern nur noch *Dunkelheit, Federfall, Illusionsschrift, Heldenmut, Magischer Mund, Otilukes Unverwüstliche Sphäre, Seiltrick* sowie *Stilles Trugbild*, welche sie in ihrem neuen Zauberbuch stehen hat. Meist hat sie nur *Identifizieren* und *Magie entdecken* gelernt, alle Kampfzauber müssen wegen ihrer Behinderung ein Grad höher (Gestenlos zaubern) memoriert werden, was oben nicht berücksichtigt ist.)

Besitz: *Dolch +1, Resistenzumhang +1, Rüstungsarmbänder +2, Schutzring +1, Stab der Magischen Geschosse (7. Stufe, 33 Ladungen)*, Schriftrollen: *Blitz (2), Magie bannen (2), Identifizieren (2)*, Zauberbuch, Zauberkomponenten auch für Zauber, die sie nicht hat (Wert 1200 GM), 89 GM, 267 SM.

Baltan, Kämpfer 7, HG 7; Männlicher mittelgroßer Humanoid (Mensch); TW 7w10+14, TP 64; Initiative +6 (+2 GE, +4 Verbesserte Initiative); BF 6m; RK 19 (+2 GE, +7 Rüstung / Berührung 12, Auf dem falschen Fuß erwischt 17); Angriffe (+7 / +10 Ringkampf) +12/+7 Nahkampf (1w12+5/x3, +1 *Zweihändige Axt*) oder +10/+5 Fernkampf (1w6+3/x2, Wurfbeil); BA & BQ: keine; GES NG; RW Zäh +8, Ref +5, Will +5; ST 16, GE 14, KO 15, IN 12, WE 10, CH 8; Gewicht: 83 kg, Größe 1,98m, Alter: 35 Jahre;

Fertigkeiten & Talente: Entdecken +4, Handwerk (Waffenschmied) +7, Klettern +4, Lauschen +4, Mit Tieren umgehen +5, Reiten +6, Schwimmen +6, Springen +1, Wissen (Lokales) +5.

Ausdauer, Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit, Waffenfokus (Zweihändige Axt).

Schutzgottheit: Tempus / Kord

Besitz: +1 *Großaxt*, +2 *Brustplatte, Resistenzumhang +1*, Tränke: *Ausdauer des Ochsen, Mittelschwere Wunden heilen (2)*; 4 *Wurfbeile* (Meisterarbeit), 78 GM.

Cainiad, Barde 6, HG 6; Männlicher mittelgroßer Humanoid (Halbelf); TW 6w6+6, TP 24; Initiative +5 (+1 GE, +4 Verbesserte Initiative); BF 9m; RK 16 (+1 GE, +3 +1 *Lederrüstung, +1 Tartsche* / Berührung 11, Auf dem falschen Fuß erwischt 15); Angriffe (+4 / +5 Ringkampf) +5 Nahkampf (1w8/19-20/x2, Langschwert) oder +6 Fernkampf (1w6/x3, Kurzbogen); BA: *Bannlied, Einflüsterung, Faszinieren*, Zauber; BQ: *Bardenmusik, Bardenwissen, Halbelf, Lied des Erfolgs, Lied des Mutes +1*; GES CN; RW Zäh +4, Ref +7, Will +8 (+2 gg. Verzauberungen); ST 11, GE 13, KO 12, IN 12, WE 14, CH 15; Gewicht: 67kg, Größe 1,69m, Alter: 59 Jahre;

Fertigkeiten & Talente: Auftreten (Singen) +8, Bluffen +5, Diplomatie +9, Entdecken +3, Fingerfertigkeit +10, Informationen sammeln +9, Konzentration +6, Lauschen +3, Leise bewegen +6, Motiv erkennen +7, Schwimmen +1, Suchen +3, Verstecken +6, Wissen (Arkane) +6, Wissen (Geschichte) +6;

Im Kampf zaubern, Schriftrolle anfertigen, Verbesserte Initiative.

Schutzgottheit: Tymora / Olidammara

Bardische Zauber pro Tag: 3/4/3. Basis SG = 12 + Zaubergrad. Zauberstufe 6.

0. Grad: *Ausbessern, Benommenheit, Botschaft, Geisterhaftes Geräusch, Magie entdecken, Magie lesen*; 1. Grad: *Alarm, Furcht auslösen, Identifizieren, Personen bezaubern*; 2. Grad: *Personen festhalten, Spiegelbilder*.

Besitz: +1 Lederrüstung, +1 Tartsche, Resistenzumhang +1; Langschwert (Meisterarbeit), Kurzbogen (Meisterarbeit), 178 GM, 367 SM.

Ghaerevan, Mönch 7 / Hexenmeister 2, HG 9; Männlicher mittelgroßer Humanoid (Halbelf); TW 7w8+2w4+9, TP 51; Initiative +6 (+2 GE, +4 Verbesserte Initiative); BF 15m; RK 16 (+2 GE, +2 WE, +1 Mönch, Schutzring +1 / Berührung 15, Auf dem falschen Fuß erwischt 14); Angriffe (+6 / +7 Ringkampf) +8 / +3 Nahkampf (1w6+2/x2, +1 *Kampfstab*) oder +7 / +2 Nahkampf (1w8+1/x2 Faust) oder +6 / +6 Nahkampf (1w8+1/x3, Schlaghagel Faust, auch mit +1 *Kampfstab* (+7 / +7) möglich) oder +8 Fernkampf (1w8/19-20/x2, Leichte Armbrust) oder +9 Fernkampf (Zauberstrahl); BA & BQ: Bannlied, Entrinnen, *Faszinieren*, Ki-Schlag (magisch), Lied des Mutes +1, Reinheit des Körpers (Immun gegen normale Krankheiten), Ruhiger Geist (+2 auf RW gg. Verzauberungen), Schlaghagel, Sturz abbremsen (9m), Unversehrtheit des Körpers (14 TP heilen), Zauber; GES LN; RW Zäh +7, Ref +8, Will +11; ST 12, GE 14, KO 13, IN 11, WE 15, CH 13; Gewicht: 74 kg, Größe 1,71m, Alter: 71 Jahre;

Fertigkeiten & Talente: Balancieren +9, Diplomatie +5, Entdecken +5, Entfesselungskünstler +7, Informationen sammeln +3, Klettern +3, Konzentration +6, Lauschen +5, Leise bewegen +7, Motiv erkennen +2, Schwimmen +2, Springen +7, Suchen +1, Turnen +9, Verstecken +7, Wissen (Religion) +4, Zauberkunde +2;

Akrobat, Betäubender Schlag, Geschosse abwehren, Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Zauberstrahl).

Schutzgottheit: Mystra / Boccob

Bardische Zauber pro Tag: 4/1. Basis SG = 11 + Zaubergrad. Zauberstufe 2.

0. Grad: *Ausbessern, Magie entdecken, Magische Botschaft, Zaubertick*; 1. Grad: *Schild, Schwächestrahle*.

Besitz: +1 Kampfstab, Resistenzumhang +1, Schutzring +1, Tränke: Katzenhafte Anmut, Leichte Wunden heilen (2), Verschwimmen; Leichte Armbrust (Meisterarbeit), Bolzen 21, 188 GM.

Gondra Vhasken, Waldläuferin 7, HG 7: Weiblicher mittelgroßer Humanoid (Halbork); TW 7w8+14, TP 48; Initiative +6 (GE & Talent); BF 9m; RK 16 (+2 GE, +4 Rüstung / Berührung 12, Auf dem falschen Fuß erwischt 14); Angriffe (+7 / +10 Ringkampf) +11/+6 Nahkampf (1w6+3/18-20, Krummsäbel) oder +9/+4 Nahkampf (1w6+3/18-20/x2, Krummsäbel) und +9 Nahkampf (1w4+1/x4, leichter Hammer) oder +11/+6 Fernkampf (1w8+3/x3, +1 *Kompositbogen (lang, ST-Bonus +2)*) oder +9/+9/+4 Fernkampf (Schnelles Schießen); BA: Erzfeind: Gnoll (+4), Tier (Wölfe, +2); BQ: Dunkelsicht 18m, Halbork, Tierempathie, Tiergefährte, Unterholz durchqueren; GES CG; RW Zäh +7, Ref +7, Will +3; ST 16, GE 15, KO 14, IN 10, WE 13, CH 9; Gewicht: 79 kg, Größe 1,86m, Alter: 28 Jahre;

Fertigkeiten & Talente: Beruf (Jäger) +3, Entdecken +11, Handwerk (Bogenmacher) +3, Heilkunde +6, Klettern +6, Konzentration +5, Lauschen +6, Leise bewegen +9, Mit Tieren umgehen +4, Reiten +4, Schwimmen +5, Seil benutzen +5, Sprachen sprechen 1, Springen +5, Suchen +7, Überlebenskunst +4, Verstecken +14, Wissen (Geographie) +4, Wissen (Natur) +5;

Ausdauer, Kampf mit zwei Waffen, Mehrfachschoß, Schnelles Schießen, Spuren lesen, Verbesserte Initiative, Verstoßenheit.

Besondere Angriffe: Erzfeind - Gondra erhält gegen Gnolle einen +4 Bonus auf Würfe für Bluffen, Entdecken, Lauschen, Motiv erkennen, Überlebenskunst und den Waffenschaden. Gegen Wölfe beträgt dieser Bonus +2.;

Gondra hat derzeit keinen Tiergefährten.

Schutzgottheit: Shaundakul / Obad-Hai

Waldläuferzauber pro Tag: 1. Grad: 2; Basis SG = 11 + Zaubergrad. Zauberstufe 3.

Mit Tieren sprechen, Verstricken.

Besitz: +1 Kompositbogen (lang, ST-Bonus +2), +1 Beschlagene Lederrüstung, Adlerraugen, Elfenumhang, Tränke: Leichte Wunden heilen (3); Krummsäbel (Meisterarbeit), Dolch (Meisterarbeit), 35 Pfeile, Verstrickungsbeutel (3), 103 GM.

Lliran Caerval, Barde 2 / Kleriker 4, HG 6; Männlicher mittelgroßer Humanoid (Halbelf); TW 2w6+2+4w8+4, TP 33; Initiative +1 (GE); BF 9m; RK 16 (+1 GE, +3 Rüstung, +2 Tartsche / Berührung 11, Auf dem falschen Fuß erwischt 15); Angriffe (+4 / +4 Ringkampf) +5 Nahkampf (1w6/x2, Kampfstab) oder +6 Fernkampf (1w8/x3, Leichte Armbrust); BA & BQ: Bannlied, *Faszinieren*, Halbelf, Lied des Mutes +1, Untote vertreiben, Zauber; GES CG; RW Zäh +5, Ref +5, Will +9 (+2 gegen Verzauberungen); ST 10, GE 13, KO 12, IN 12, WE 15, CH 13; Gewicht: 59 kg, Größe 1,71m, Alter: 47 Jahre;

Fertigkeiten & Talente: Diplomatie +9, Entdecken +3, Heilkunde +5, Informationen sammeln +7, Konzentration +7, Lauschen +3, Motiv erkennen +4, Schriftzeichen entschlüsseln +3, Suchen +4, Wissen (arkanen) +3, Wissen (Geschichte) +3, Wissen (Religion) +6, Zauberkunde +6;

Im Kampf zaubern, Schriftrolle anfertigen, Spürnase.
Schutzgottheit: Selûne / Fharlanghn

Bardische Zauber pro Tag: 3/1. Basis SG = 11 + Zaubergrad. Zauberstufe 2.

0. Grad: *Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Magische Botschaft, Zaubertrick*; 1. Grad: *Identifizieren, Schild*.

Klerikale Zauber pro Tag: 5/4/3. Basis SG = 12 + Zaubergrad. Domänen*: Reisen und Schutz. Zauberstufe 4.

0. Grad: *Kleinere Wunden heilen, Licht, Magie entdecken (2), Nahrung und Wasser reinigen*; 1. Grad: *Entropieschild, Göttliche Gunst, Leichte Wunden heilen, Rascher Rückzug*, Schild des Glaubens*; 2. Grad: *Bärenstärke, Gegenstand aufspüren*, Personen festhalten, Vorahnung*.

Besitz: +1 Lederüstung, +1 Tartsche, Resistenzumhang +1, Kampfstab (Meisterarbeit), Leichte Armbrust (Meisterarbeit), 37 Bolzen, Donnersteine (6), 24 GM, 12 SM.

Sian, Sukkubus, HG 7; Weiblicher mittelgroßer Externar (Chaotisch, Extraplanar, Böse); TW 6w8+12, TP 43; Initiative +6 (+2 GE, +4 Verbesserte Initiative); BF 9m, Fliegen 15m; RK 26 (+2 GE, +9 Natürlich, +5 Rüstung / Berührung 12, Auf dem falschen Fuß erwischt 24); Angriffe (+6 / +8 Ringkampf) +9/+4 Nahkampf (1w6+3/15-20/x2, +1 *Krummsäbel der Schärfe*) oder +9/+4 Fernkampf (1w6+3/x3, +1 *Kompositbogen (lang, ST-Bonus +2)*); BA: Energy drain, spell-like abilities, *summon demon*; BQ: Damage reduction 10/cold iron or good, darkvision 60 ft., immunity to electricity and poison, resistance to acid 10, cold 10, and fire 10, spell resistance 18, telepathy 100 ft., tongues; GES CE; RW Zäh +9, Ref +9, Will +9; ST 14, GE 15, KO 14, IN 16, WE 14, CH 26; Gewicht: 61 kg, Größe 1,78m, Alter: 263 Jahre;

Fertigkeiten & Talente: Bluffen +19, Diplomatie +12, Einschüchtern +19, Entdecken +19, Entfesselungskünstler +10, Konzentration +11, Lauschen +19, Leise bewegen +10, Seil benutzen +1 (3), Suchen +12, Überlebenskunst +2 (4), Verkleiden +17 (19), Verstecken +15, Wissen (Arkanes) +6, Wissen (Ebenen) +9.

Beredsamkeit, Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative.

Besondere Angriffe und Qualitäten:

Energy Drain (Su): A succubus drains energy from a mortal it lures into some act of passion, or by simply planting a kiss on the victim. If the target is not willing to be kissed, the succubus must start a grapple, which provokes an attack of opportunity. The succubus's kiss or embrace bestows one negative level. The kiss also has the effect of a *suggestion* spell, asking the victim to accept another kiss from the succubus. The victim must succeed on a DC 21 Will save to negate the effect of the *suggestion*. The DC is 21 for the Fortitude save to remove a negative level. These save DCs are Charisma-based.

Spell-Like Abilities: At will—*charm monster* (DC 22), *detect good*, *detect thoughts* (DC 20), *ethereal jaunt* (self plus 50 pounds of objects only), *polymorph* (humanoid form only, no limit on duration), *suggestion* (DC 21), *greater teleport* (self plus 50 pounds of objects only). Caster level 12th. The save DCs are Charisma-based.

Summon Demon (Sp): Once per day a succubus can attempt to summon 1 vrock with a 30% chance of success. This ability is the equivalent of a 3rd-level spell.

Tongues (Su): A succubus has a permanent tongues ability (as the spell, caster level 12th). Succubi usually use verbal communication with mortals. Sie spricht die landesübliche Gemeinsprache.

Skills: Succubi have a +8 racial bonus on Listen and Spot checks.

*While using her *alter self* ability, a succubus gains a +10 circumstance bonus on Disguise checks

"Schutzgottheit": Tymora / Olidammara

Besitz: +1 *Krummsäbel der Schärfe*, +1 *Kompositbogen (lang, ST-Bonus +2)*, +1 *shadow mithril chain shirt*, Tränke: *Bärenstärke, Katzenhafte Anmut (2), Mittelschwere Wunden heilen, Nimmervoller Beutel I, Quaal's Feder (Peitsche)*, 45 Pfeile (Meisterarbeit), 67 GM, 98 SM.

Diverse Schriftrollen und drei Bücher mit Texten über die Beschwörung von Externaren, Herstellung von Portalen und Toren inklusive der benötigten Zauber und deren Komponentenzusammensetzung.

Thorin Agiles, Kämpfer 7 / Duellist 2, HG 9; Männlicher mittelgroßer Humanoid (Mensch); TW 7w10+2w10+9, TP 73; Initiative +5 (+3 GE, +2 Improved Reaction); BF 9m; RK 20 (+3 GE, +2 IN, +5 Rüstung / Berührung 15, Auf dem falschen Fuß erwischt 15); Angriffe (+9 / +11 Ringkampf) +13/+8 Nahkampf (1w6+3/15-20/x2, +1 *Rapier*) oder +13/+8 Fernkampf (1w8+1/x3, +1 *Langbogen*); BA & BQ: Canny Defence, Improved Reaction +2; GES CN; RW Zäh +7, Ref +9, Will +6; ST 14, GE 16, KO 13, IN 14, WE 12, CH 12; Gewicht: 79 kg, Größe 1,76m, Alter: 48 Jahre;

Fertigkeiten & Talente: Auftreten +4, Entdecken +5, Handwerk (Waffenschmied) +7, Klettern +6, Lauschen +3, Mit Tieren umgehen +6, Motiv erkennen +3, Reiten +5, Schwimmen +4, Springen +10, Turnen +13.

Akrobat, Ausweichen (oben nicht berücksichtigt), Beweglichkeit, Eiserner Wille, Kampfreflexe, Tänzeler Angriff, Verbessertes Entwarnen, Verbesserter Kritischer Treffer (Rapier), Waffenfokus (Rapier).

Besondere Angriffe und Qualitäten:

Canny Defence (Ex) - Thorin erhält einen +2 Bonus auf seine Rüstungsklasse aufgrund seiner Intelligenz. Wird er auf dem Falschen Fuß erwischt oder verliert er auf andere Art seinen GE-Bonus auf die RK, geht auch der IN-Bonus verloren

Improved Reaction Ex) - Thorin erhält einen +2 Bonus auf seine Initiative;

Schutzgottheit: Tymora / Olidammara

Besitz: +1 Rapier, +1 Langbogen, +1 Mithrilkettenhemd, Resistenzumhang +1, Tränke: Bärenstärke, Mittelschwere Wunden heilen; 3 Dolche (Meisterarbeit), 67 GM.

Zhavi, Mönch 7, HG 7; Weiblicher mittelgroßer Humanoid (Halbelfe); TW 7w8+14, TP 48; Initiative +6 (+2 GE, +4 Verbesserte Initiative); BF 15m; RK 17 (+2 GE, +2 WE, +1 Mönch, +1 bracers of armor +1, Schutzring +1 / Berührung 16, Auf dem falschen Fuß erwischt 15); Angriffe (+5 / +6 Ringkampf) +7 Nahkampf (1w4+1/x2, +1 Sai) oder +6 Nahkampf (1w8+1/x2 Faust) oder +5 / +5 Nahkampf (1w8+1/x3, Schlaghagel Faust, auch mit Sai (+6 / +6) möglich) oder +7 Fernkampf (1w8/19-20/x2, Leichte Armbrust); BA & BQ: Entrinnen, Ki-Schlag (magisch), Reinheit des Körpers (Immunität gegen normale Krankheiten), Ruhiger Geist (+2 auf RW gg. Verzauberungen), Schlaghagel, Sturz abbremsen (9m), Unversehrtheit des Körpers (14 TP heilen); GES LN; RW Zäh +8, Ref +8, Will +8; ST 13, GE 15, KO 14, IN 10, WE 14, CH 11; Gewicht: 62 kg, Größe 1,62m, Alter: 65 Jahre;

Fertigkeiten & Talente: Balancieren +9, Diplomatie +6, Entdecken +5, Entfesselungskünstler +7, Informationen sammeln +2, Klettern +3, Konzentration +4, Lauschen +5, Leise bewegen +7, Motiv erkennen +4, Schwimmen +2, Springen +7, Suchen +1, Turnen +9, Verstecken +7, Wissen (Religion) +4;

Akrobat, Betäubender Schlag (Zäh SG 15), Kampfreflexe, Unterhändler, Verbesserte Initiative, Verbessertes Entwaffnen.

Schutzgottheit: Mystra / Boccob

Besitz: +1 Sai, +1 Rüstungsarmschienen, Resistenzumhang +1, Schutzring +1, Tränke: Ausdauer des Ochsen, Katzenhafte Anmut, Leichte Wunden heilen (2), Mittelschwere Wunden heilen; Leichte Armbrust (Meisterarbeit), Bolzen 27, 248 GM.

Untergeordnete NSC des Abenteurers

Balka Truun, Gnom, Experte 4; Beruf (Ingenieur) +9, Handwerk (Zimmermann) +5, Handwerk (Steinmetz) +7.

Dhuvamil Feinarm, Gnom, Expertin 6; Beruf (Gastwirt) +8, Handwerk (Weber) +5, Heilkunde +6, Wissen (Natur) +5.

Gavinnan Feinarm, Gnom, Expertin 4 / Kriegerin 2; Beruf (Schmied) +8, Handwerk (Sattlerin) +5, Handwerk (Schloßschmied) +6, Handwerk (Waffenschmied) +6.

Randar Feinarm, Gnom, Experte 4; Beruf (Gastwirt) +7, Handwerk (Alchimist) +9, Wissen (Lokales) +6.

Krieger 1 (8), HG 1/2 (Mensch): TW 1, TP 5; Initiative +1; BF 9m; RK 14 (Berührung 11 / AFF 13); Angriffe (+1 / +3 Ringkampf) +5 Nahkampf (1w10+2/x3, Hellebarde) oder +3 Fernkampf (1w8/19-20/x2, Leichte Armbrust); GES: NG, CG oder LN; RW Zäh +3, Ref +1, Will +0; ST 15, GE 13, KO 13, IN 10, WE 10, CH 8.

Fertigkeiten & Talente: Entdecken + 3, Lauschen +3, Mit Tieren umgehen +1, Reiten +4, Springen +5.

Wachsamkeit, Waffenfokus (Hellebarde).

Besitz (auf Wache): Hellebarde (Meisterarbeit), Leichte Armbrust (Meisterarbeit), 15 Bolzen, Beschlagene Lederrüstung (Meisterarbeit). *Grundausrüstung:* Speer, Kurzschwert, Lederrüstung.

Krieger 3 (5), HG 2 (Mensch): TW 3, TP 15; Initiative +1; BF 9m; RK 14 (Berührung 11 / AFF 13); Angriffe (+3 / +5 Ringkampf) +7 Nahkampf (1w10+2/x3, Hellebarde) oder +6 Fernkampf (1w8/19-20/x2, Leichte Armbrust); GES: NG, CG oder LN; RW Zäh +4, Ref +2, Will +1; ST 15, GE 13, KO 13, IN 10, WE 10, CH 8.

Fertigkeiten & Talente: Entdecken + 4, Lauschen +4, Mit Tieren umgehen +3, Reiten +4, Springen +5.

Wachsamkeit, Waffenfokus (Hellebarde), Waffenfokus (Leichte Armbrust).

Besitz (auf Wache): Hellebarde (Meisterarbeit), Leichte Armbrust (Meisterarbeit), 15 Bolzen, Beschlagene Lederrüstung (Meisterarbeit). *Grundausrüstung:* Speer, Kurzschwert (Meisterarbeit), Beschlagene Lederrüstung.

Krieger 4 (2), HG 3 (Mensch): TW 4, TP 20; Initiative +1; BF 9m; RK 15 (Berührung 11 / AFF 14); Angriffe (+4 / +7 Ringkampf) +9 Nahkampf (1w10+3/x3, Hellebarde) oder +6 Fernkampf (1w8/19-20/x2, Leichte Armbrust); GES: LN; RW Zäh +5, Ref +2, Will +1; ST 16, GE 13, KO 13, IN 10, WE 10, CH 8.

Fertigkeiten & Talente: Entdecken + 4, Lauschen +4, Mit Tieren umgehen +4, Reiten +5, Springen +6.

Wachsamkeit, Waffenfokus (Hellebarde), Waffenfokus (Leichte Armbrust).

Besitz (auf Wache): Hellebarde (Meisterarbeit), Leichte Armbrust (Meisterarbeit), 15 Bolzen, Kettenhemd.
Grundausrüstung: Speer, Kurzsword (Meisterarbeit), Beschlagene Lederrüstung.

Monster - Monster Manual 3,5

Vhistanis, (Demon, Babau), HP 66, MM, p. 40.

Zufallsbegegnungen (1w100, nach Stärke der Gruppe eventuell die EL anpassen):

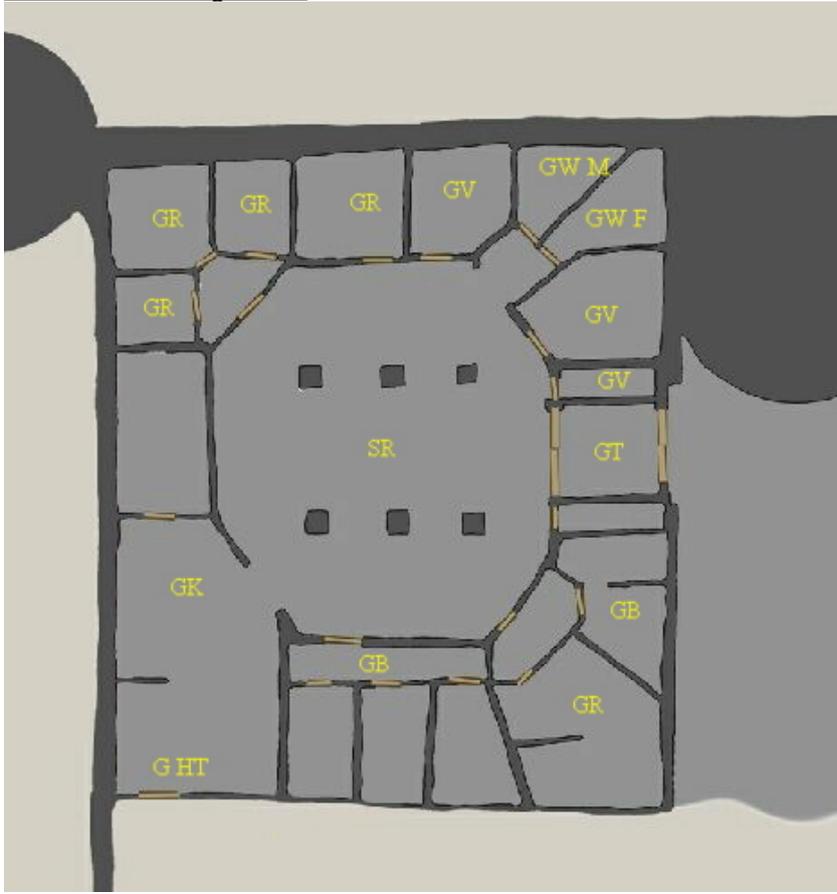
- 1 - 10 Giant Owl (2), MM, p. 204.
- 11 - 25 Owlbear, MM p. 206.
- 26 - 30 Annis (Hag), MM p. 134. (allein)
- 31 - 45 Ogre, MM 198.
- 46 - 50 Annis & Ogre (2)
- 51 - 65 Ogre Barbarian 5 (2), MM p. 198
- 66 - 70 Gnolls (4), MM p. 130.
- 71 - 75 Bugbear (2), MM p. 29.
- 76 - 80 Dire Bear, MM p. 64.
- 81 - 90 Dire Wolves (3), MM p. 65.
- 91 - 98 Winterwolves (2), MM p. 256.
- 99 - 100 Vhistanis

KARTEN

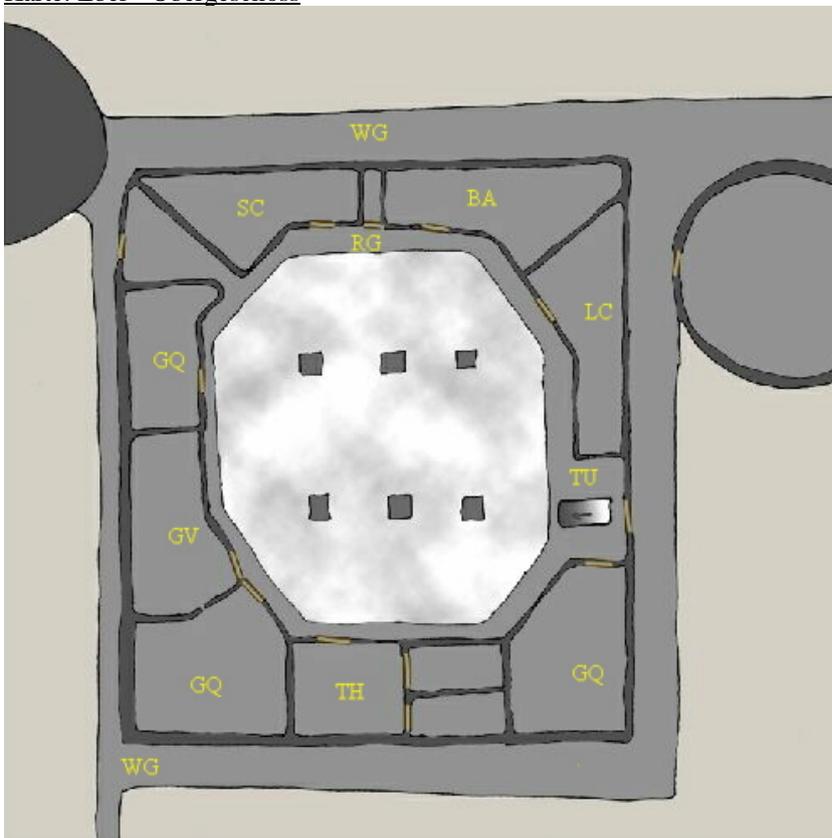
Karte: Eber – Gesamt



Karte: Eber - Untergeschoss



Karte: Eber - Obergeschoss



Nachwort & Anmerkung:

Anmerkung: Das Abenteuer wurde für die Forgotten Realms* bzw. Greyhawk* konzipiert, als Vorlage für den Gespaltenen Eber wurde die Burg Kilchurn Castle (Schottland) benutzt. Bilder von ihr befinden sich reichlich im Internet, wenngleich sie nun nicht mehr ganz dem Eber entsprechen.

Diese Abenteuer wurde von Peter Basedau aka Zanan verfasst und hat am D20 Abenteuer Contest 2004 der von www.DnD-Gate.de veranstaltet wurde, teilgenommen.

Das Abenteuer darf zu Spielzwecken verwendet werden. Änderungen müssen jedoch mit dem Autor abgesprochen werden.

Die Kontaktadresse lautet: zanan@seductive.com

Das Abenteuer unterliegt der D20 Lizenz und der OGL (siehe letztes Blatt) von Wizards of the Coast.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.