

DRACHENFIEBER

Ein Abenteuer für vier Helden der 6.-7. Stufe

Das abgelegene Dorf Neuenfurt birgt ein schreckliches Geheimnis: Eine tödliche Krankheit geht um, und die Bewohner werden unmenschlich in dem Versuch, sich vor dieser Krankheit, die sie Drachenfieber nennen, zu schützen. Nur die Helden können der Stadt helfen, denn sie sind nicht in den heimlichen Plan verstrickt, der Neuenfurt bedroht.

Für Aranil, Excorth, Lela, Ramirez, Ansang und den nicht mehr weißäugigen Magier.

Inhalt

Vorwort
Einstieg
Übersicht
Was alles passieren kann

Hand-Outs

Geschichte der Provinz Belfort

Orte:

Das Dorf Neuenfurt
Karantäne von Neuenfurt
Der Immergrüne Baum (Pentagrammpylon)
Die Todesklippe (Pentagrammpylon)
Der Alte Friedhof (Pentagrammpylon)
Die Ruine Belfort (Pentagrammpylon)
Dracons Labor
Enwars Schloß (Pentagrammpylon)
Die Strauchheide / Der Höllensturm
Die Ebene von Kerkeros
Phrences' Haus

Drachenfieber

Gegenstände:

Doramis' Träne
Xilasextrakt
Kerkeroid

Götter Aimanons:

Doramis
Airon
Carr

Prestigeklasse Stalker

Personen:

Dracon
Phrences
König Enwar

Die Neuenfurter:

Beraterin Major Tenda
Revolutionsgardist Wylli
Berater Kordan
Garog
Revolutionsgardisten: Waldläufer
Revolutionsgardisten

Tagebuch von Dracon

Die Karten in veränderbarem Graphikformat.

Vorwort

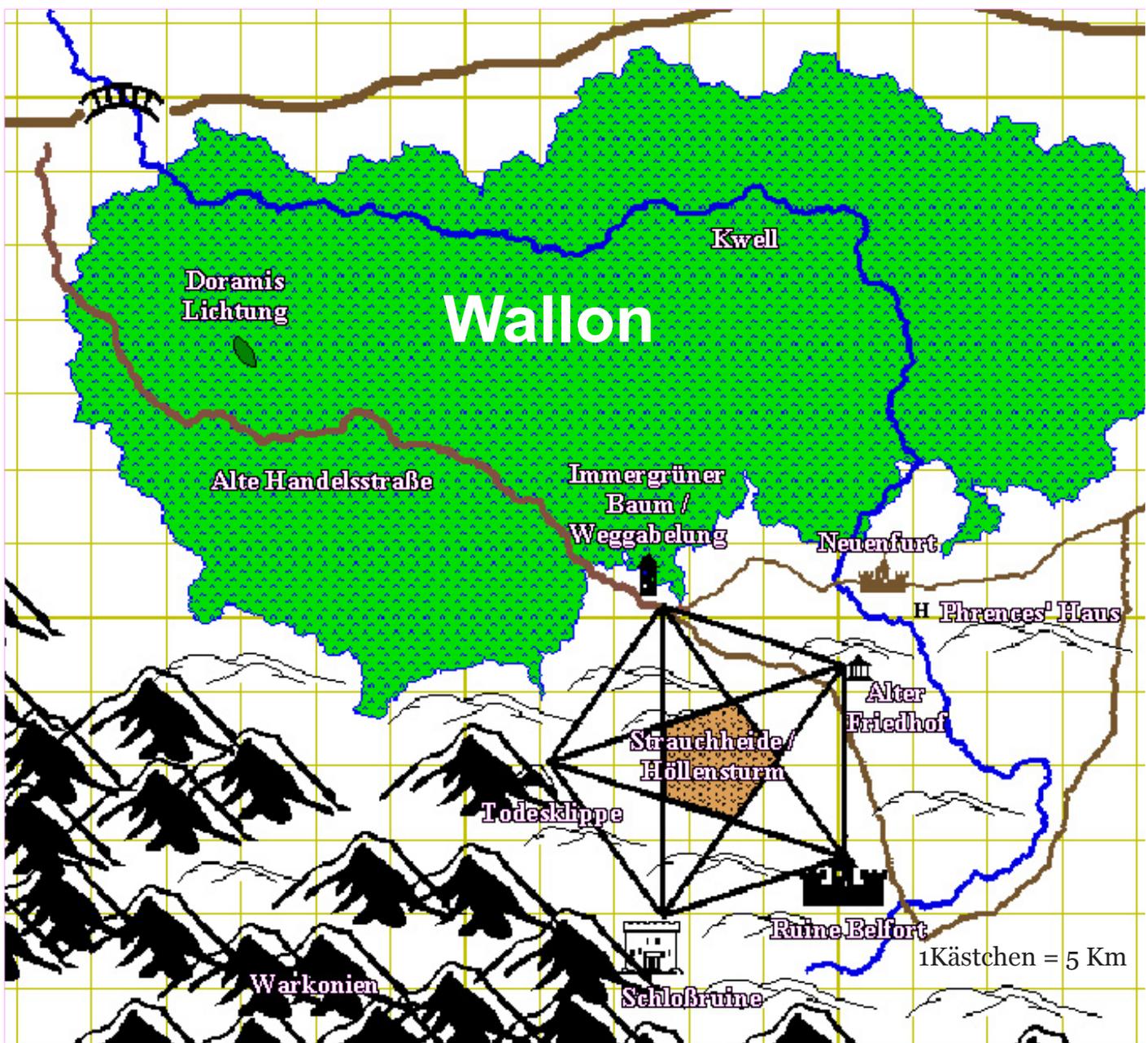
Dieses Abenteuer spielt auf der Welt Aimanon, kann aber leicht in jede Fantasy-Kampagne verlegt werden.

Wir befinden uns in einer Provinz, die abseits aller Hauptverkehrswege liegt, obwohl sie zu zwei Seiten von zivilisierten, reichen Nachbarländern begrenzt ist. Der reißende Fluß Kwell entspringt in dem Gebirge Warkonien, und es gab einst nur wenige Stellen, wo er überquert werden konnte, da der Kwell sich die Tiefe Schlucht als Flußbett in die Landschaft geschnitten hat. An seiner seichtesten Stelle, unweit der Berge und noch bevor die Schlucht beginnt, lag die Stadt Belfort. Sie lebte von den Händlern und Reisenden, die weite Umwege zu der Furt in Kauf nehmen mußten, um den Kwell zu durchqueren.

Vor 150 Jahren jedoch wurde über die Schlucht eine mächtige Brücke erbaut, die reichen Nachbarländer ignorierten die alten Wegstrecken, denn sie waren nun zu Umwegen geworden, und die Provinz um Belfort versank in Bedeutungslosigkeit. Schließlich ging Belfort unter und die Bewohner der Gegend erbauten unweit der Ruinen das Dorf Neuenfurt. Neuenfurt liegt am Rande des Waldes Wallon, wie sein alter, elbischer Name lautet. Elben wohnen schon seit alten Kriegen nicht mehr in dieser Region, sie wird in heutiger Zeit überwiegend von Menschen und von einigen Gomen und Halblingen bevölkert.

Das Abenteuer beginnt im Wallon.

Übersichtskarte für den Spielleiter

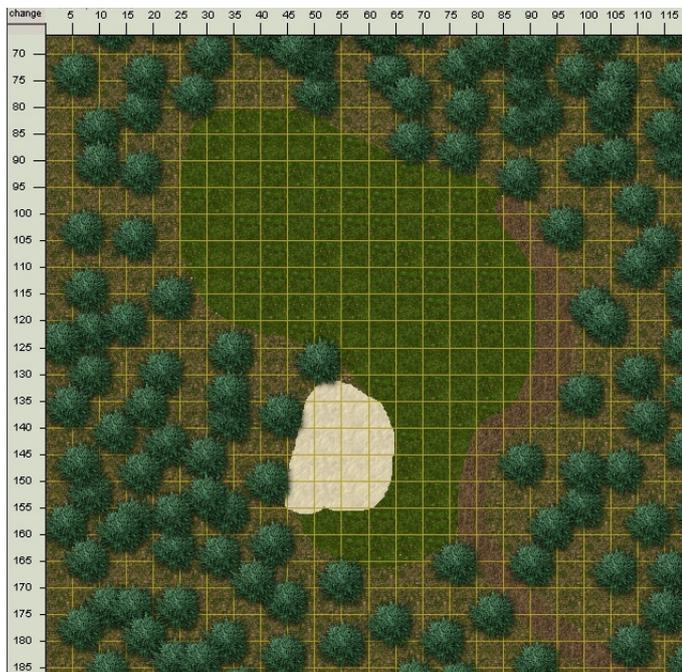


Einstieg

DRACHENFIEBER kann als Startabenteuer für eine Gruppe, die sich neu finden soll, genutzt werden. Die Charaktere kennen sich in diesem Fall nicht, und Du bittest die Spieler, sich ein Gebrechen auszudenken, das die Helden seit ihrer Kindheit begleitet, wie Buckel, Hasenscharten oder Stottern; Krankheiten, die abseits normaler klerikaler Wundheilung liegen.

Jede Figur hatte jedoch schon früh dieselbe Vision: Ein Waldsee, an dem der Charakter von seinem Leid befreit werden wird. Diese Häufigkeit der Visionen nahm in den letzten Monaten zu und führte jeden Helden in den Wald Wallon, wo sie sich zum ersten Mal an einem Stein treffen, der an einer muldenförmigen Lichtung liegt. Hierher hat sie die Vision geführt, und hier warten sie nun ab, ob sie sich erfüllt.

Doramis' Lichtung



1Kästchen = 1,5 m

Nachdem sie festgestellt haben, daß sie alle dieselbe Vision und dasselbe Ziel teilen und sie sich einander vorgestellt haben, gesellen sich im Licht des vollen Mondes am sternklaren Himmel einige Waldtiere hinzu, Rehe, die aufgrund von Schlingen, in die sie geraten sind, humpeln, und Vögel, deren Gefieder matt ist. Diese Tiere sind nicht vertraulich, sie lassen sich nicht anfassen, jedoch warten sie selbstbewußt in der Senke, denn sie wissen: Gleich werden sogar Tote auferweckt.

Als das Mondlicht zwischen den Bäumen hindurch auf den Stein fällt, erklingt ein leises Plätschern. Ein Rinnsal, das im Licht silbern erscheint, kommt unter dem Stein hervor und fließt auf die Lichtung. Respektvoll treten die Tiere an den Rand der Senke, ein Duft wie von frischem Regen liegt in

der Luft. Als die Helden von der Senke zurück zum Stein blicken, sehen sie eine Gestalt vor dem Felsen stehen. Es ist keine Nymphe, sie ist eine in Weiß gekleidete Dame, groß wie eine Elbenfrau, ihr ist Alter nicht zu schätzen. Sie bewegt die Arme, als triebe sie das Wasser aus dem Stein hervor. Sie ist ganz und gar auf ihre Aufgabe konzentriert und reagiert nicht auf Ansprache.

Die Senke wird innerhalb von 10 Minuten zum See. In einem Zeitraffer wachsen wohlriechende Seerosen, und am Ufer erblühen unabhängig von der Jahreszeit Minzen und andere duftende Kräuter. Die Weiße Dame steht mit ihren Knöcheln im Wasser und stellt die Armbewegungen ein, sie nickt den Besuchern wortlos zu. Die Tiere beginnen, vom Seewasser zu trinken. Die Dame lächelt, als die Schlingen abfallen, die nun geheilten Rehe davonspringen und die Vögel auffliegen. Weitere Tiere kommen an das Ufer, um sich zu heilen. Nun sollten die Charaktere ebenfalls trinken. Die Dame spricht immer noch nicht, und falls ein Held seine Wasserflasche mit dem Seewasser zu füllen beginnt, legt sie einfach nur den Kopf schief.

Wenige Minuten nachdem die Charaktere wiederhergestellt sind, geschieht etwas seltsames: Ein fernes Donnernrollen hallt durch den Wald, und die weiße Dame wird wie von einer Faust gepackt und gegen den Stein geworfen, die Tiere erschrecken und springen davon. Sie landet im Wasser, das bei dem Donnerschlag seine silberne Farbe verloren hat und nun zu flüchtigem Nebel wird.

„Oh nein, nicht noch einmal“ wisperst die Dame in jeder Sprache der bekannten Welt, und streckt ihre Hände in Richtung des Grollens. Die Helden sehen in weiter Entfernung eine braune Wolkensäule schräg in den Himmel weisen. Innerhalb eines klar begrenzten Gebietes tobt ein Sturm, in dessen Wolken rote Blitze zucken. Die Augen der Weißen Dame weiten sich, sie ruft: „Laß sie in Ruhe!“ als schon ein zweites Grollen durch den Wald hallt. Die Dame wird wieder in die Luft gewirbelt und mit dem Rücken hart gegen den Stein geworfen. Sie landet auf dem Bauch, das Wasser des Sees ist völlig verschwunden (auch das aus den Trinkflaschen), und sie flüstert: „Ich kann sie nicht erreichen.“ Sie steht auf und sieht die Helden das erste Mal an: „Ich kann ihnen nicht helfen!“ Die Weiße Dame schlägt die Hände vor ihr Gesicht und weint.

Jetzt sollte einer der Helden der Dame so etwas wie ein Angebot machen. Wenn nicht, dann knallen ein paar Donnerschläge die Dame erneut und schwerer gegen den Felsen.

Erst nach einem Hilfsangebot nimmt sie die Hände vom Gesicht, in ihrer Handfläche glitzert silbern eine Träne. „Ich kann sie nicht heilen, es ist nicht von hier, aber Du kannst ihnen helfen.“ Ihre Stimme hat sich verändert, sie klingt wie ein vielstimmiger Frauenchor, der sich in einer gewaltigen Kathedrale befindet. Wenn der Held nun nickt, gibt die Gestalt, die niemand anderes als der Avatar der Göttin der Heilung ist, ihm die Träne und sagt:

„Ich kann Dir nur helfen, ihnen zu helfen.“

Sie tritt vor den zweiten Helden, der ebenfalls nicken muß, damit sie sich eine weitere Träne aus dem Gesicht wischt. Sie gibt sie ihm und sagt:

„Es ist nur ein kleiner Schritt für Dich, und doch für mich ist die Reise zu weit.“

Dasselbe Spiel beim dritten Helden.

„Sie konnten nichts dafür, gar nichts, und es sind sogar Kinder dabei!“ Sie zuckt in diesem Moment zusammen und wird traurig. „Jetzt nur noch eins.“

Der vierte Held bekommt zusammen mit der Träne den eindringlichen Satz:

„ICH kann ihnen NICHT helfen.“

Ein letztes Donnerrollen und die Dame wird zu demselben Nebel, zu dem schon der See wurde, und dann hat sich der Nebel auch schon aufgelöst. Die weit entfernte Sturmsäule blitzt ein letztes Mal rot auf und ist im nächsten Augenblick auf einen Schlag verschwunden, als wäre sie nie dagewesen.

Ratlos stehen die Charaktere im Wald, in den Händen hält jeder eine Träne der Weißen Dame.

Hintergrund

Doramis ist die Göttin der Heilung und der Geburt. An einigen naturheiligen Plätzen zu bestimmten Zeiten erscheint ihr Avatar, um all jene zu heilen, die sich dort aufhalten. Auch diese Lichtung im Wallon ist ein solcher Platz, den sie schon öfter besucht hat. Tiere wissen um die Wirkung, andere brauchen Visionen, um dorthin geleitet zu werden.

Seit einigen Jahren gibt es in der Nähe des Wallon ein aus Doramis' Sicht grauenhaftes Phänomen: Eine Sturmsäule, in der die Götter keinen Einfluß haben, entsteht und gefährdet die Unglücklichen, die sich in dieser Wolke aufhalten. Das Gebiet innerhalb des Sturmes ist höllischer Natur und stößt Doramis im wahrsten Sinne des Wortes ab. Jedes Wesen, das sich in dieser Wolke befindet, kann sich mit einer grauenhaften, übernatürlichen Krankheit infizieren, einer Krankheit, die auch Doramis nicht zu heilen fähig ist, weil sie geradewegs aus der Hölle stammt, dem Drachenfieber.

Gerade ist es erneut geschehen, eine ganze Familie hat sich infiziert und machtlos muß Doramis zusehen, wie sie dahinstirbt. Ihre Hoffnung ist, daß in der Wolke selbst, die sie nicht betreten kann, das Mittel zur Heilung des Drachenfiebers zu finden ist.

Der Auftrag

Die Helden haben für ihren Auftrag das größte Geschenk erhalten, das Doramis vergeben kann, ihre Tränen. Dieses Wasser ist ein universelles Wiederherstellungsmittel, es wiederbelebt, es kuriert Wahnsinn, bekämpft Untote, be-

seitigt Stufenverluste und das ohne Nebenwirkung - wenn die Krankheit oder die Beeinträchtigung ihren Ursprung auf dieser Ebene hat.

Die Helden haben die Tränen erhalten, um ihren gefährlichen Auftrag, die Erkrankten zu heilen und den Höllens Sturm zu beseitigen, durchführen zu können - aber das reimen sie sich erst in den nächsten Stunden zusammen. Nur eines ist ihnen sicher: Der Auftrag hängt mit der Sturmsäule zusammen, die sie gesehen haben, also werden sie früher oder später dorthin aufbrechen.

Begegnungen

Es führt eine Straße durch den Wallon, die vor vielen hundert Jahren hervorragend ausgebaut war. Tausende von Wagen haben tiefe Spuren in die Steine geschliffen, mit denen die Straße gepflastert ist. Heute ist der Weg oft überwachsen und einige Steine sind weggebrochen.

Nach 15 km des Weges lichtet sich der Wald und der Weg gabelt sich. Die alte verfallene Straße führt vorbei an einem der vielen gewaltigen Nadelbäume in Richtung einer Strauchheide, hinter der die Ausläufer des Gebirges Warkonien beginnen. Ein offensichtlich jüngerer Holzbohlenweg führt geradeaus auf eine Flußbiegung des Kwell zu, hinter der die Silhouette einer Stadtmauer zu sehen ist.

Ein Hornstoß ertönt, Pferdehufe auf dem Bohlenweg, militärische Kommandos erschallen. Ein Stoßtrupp nähert sich der Kreuzung. In 20 Runden sind sie hier.

Verstecken oder Bleiben? Viel Zeit zum Überlegen bleibt nicht, denn den Holzweg entlang läuft ein Mann auf die Helden zu. Gehetzt blickt er hinter sich, in seinen Armen hält er ein Bündel. Er ist ein Mensch um die 25 Jahre alt, unrasiert, und erst in den letzten Stunden muß seine einfache, jetzt halb verbrannte Kleidung sehr gelitten haben (SpotDC15). Als er die Charaktere erblickt, erschrickt er und ist für einen Moment verwirrt. Er stammelt „Kommt uns nicht näher!“ und verschwindet im Wald, um sich hastig zu verstecken, wenn er nicht aufgehalten wird.

In 15 Runden sind die Soldaten da, viel Zeit für Gespräche bleibt nicht. Sollte der Mann doch angesprochen werden, so sagt er verzweifelt: „Bitte laßt uns gehen, und kommt uns nicht näher, zu Eurer eigenen Sicherheit!“ „Wir ... wir sind verflucht, kümmert Euch nicht, und bitte verrätet uns nicht, sie wollen uns erschießen.“ Er drückt das Bündel an sich, in eine Decke eingewickelt ist ein Säugling, der flach atmet (Spot DC 20). „Sie ist meine Tochter, und sie wollen auch sie töten.“ Auf die Frage, wer denn „sie“ sind, antwortet der Mann: „Die Revolutionsgarde von Neuenfurt, Major Tenda und ihre Männer.“

Da tauchen sie auch schon auf: 2 Reiter und 16 Bogenschützen, ebensoviele Männer wie Frauen. Sie tragen blaue Uniformen. Drei Bogenschützen, es sind Waldläufer, verstehen sich aufs Spurenlesen, sie gehen voran und zeigen sogleich in die Richtung des Versteckes des Flüchtlings. Major Tenda ruft die Leute zurück, ihre Bogenschützen stellen sich in einem Abstand von 12 Metern zum Versteck auf, den Bogen gespannt.

Ab jetzt ist alles möglich

Tenda will den Flüchtling, der Garog heißt, und das Kind lebend, ist aber bereit, ihn sofort zu erschießen, wenn er Flucht- oder Angriffsversuche macht. Der andere Mensch zu Pferd, Berater Kordan, will kein Risiko eingehen, und den Flüchtling und sein Kind gleich töten. Die Helden werden befragt, ob auch sie in dem Sturm waren, dann würden sie nämlich auch in Karantäne, wie das Neuenfurter Stadtgefängnis genannt wird, müssen. Tenda und Kordan lassen sich auf keine weiteren Gespräche zu dem Sturm ein, den Kordan als „normales Gewitter“ bezeichnet, wenn die Helden behaupten, sie hätten ihn nur aus der Ferne entdeckt, und er hätte seltsam ausgesehen.

Sollten sich die Charaktere mit dem Flüchtling solidarisieren, so werden, wenn Kordan sich durchsetzte, sie alle angegriffen, doch Tenda ist für eine ordentliche Verhaftung. Sollte es zum Kampf kommen und Garog von den Helden unterstützt werden, so könnte er sein Drachenfieber als Waffe gegen die Soldaten einsetzen. Major Tenda jedenfalls zieht gegen Kordans Willen ihre Leute zurück, wenn die Helden mehr als 5 Soldaten außer Gefecht gesetzt haben, wenn es geht, bittet sie, die Verwundeten heilen zu dürfen - sie will nicht noch mehr Blutvergießen.

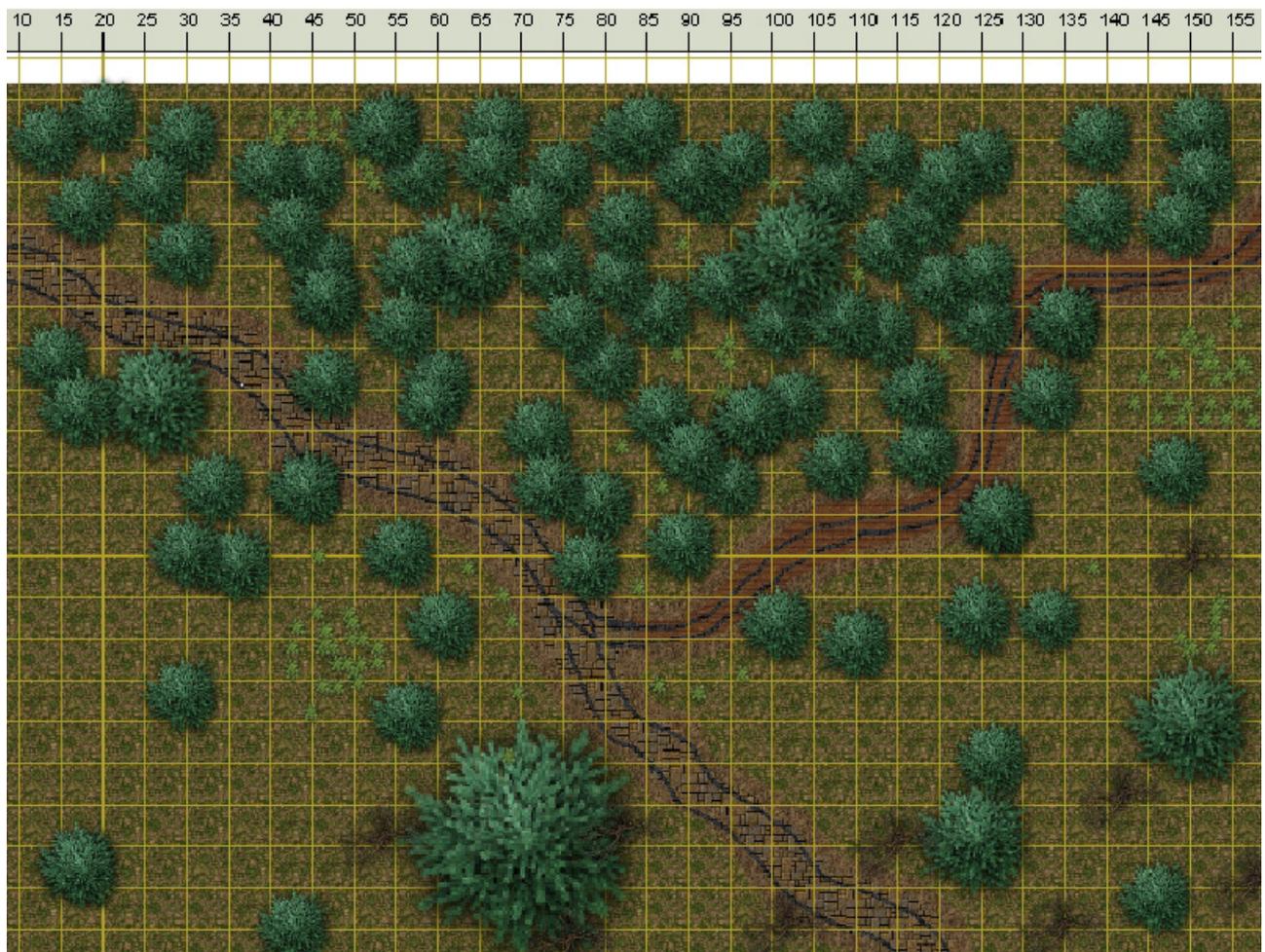
nachdem Garog aufgibt und verhaftet wird, oder nachdem die Soldaten abgezogen sind, wird in diesem Moment die Krankheit offenbar: Garog spürt als erster, daß mit dem Bündel etwas nicht stimmt, der Säugling bewegt sich. Ein unterdrücktes Husten ist von dem Kind zu hören. Garog vergißt alles um sich, er schnürt das Bündel etwas auf, sein schwitzendes, rotwangiges Kind blickt aus fiebertrüben Augen in die Welt, ohne sie wahrzunehmen, er sagt: „Halte aus, du schaffst es, huste nicht!“

Das Drachenfieber zeigt sich

Garog reibt mit seiner Hand die Brust des Kindes, in diesem Moment atmet es ein letztes Mal rasselnd ein. Garog stöhnt und hält das Bündel von sich weg und hoch in Luft. In den Himmel hinauf hustet das Mädchen, aus seinem Mund schießt eine tiefrote Stichflamme, die alles um sich herum verdorrt. Als Garog das Kind wieder herabhebt, ist es tot, das Drachenfieber hat sich dieses Opfer geholt, Garog ist nun der Einzige, der Drachenfieber hat und noch lebt, und die Helden haben den gefunden, den sie zu retten versuchen sollen.

Garog ist ein Zugereister. Er arbeitete als Tischler in Neu

Weggabelung am Immergrünen Baum



Entweder ziehen die Soldaten ab, ohne jemanden verhaftet zu haben (und werden mit Verstärkung wiederkommen), oder es kommt zu einer Gefangennahme und die Helden finden sich in Karantäne wieder. In jedem Fall, entweder

1 Kästchen = 1,5 m

enfurt, der Neuenfurter Rat hatte ihm und seiner Familie ein Haus abseits der Stadt angewiesen, da innerhalb der Stadtmauern kein Platz mehr war. In der letzten Nacht

befand er sich mit seiner Familie inmitten des Höllensturmes, den die Charaktere von Doramis' Lichtung aus sahen. Alle, bis auf seine Frau, steckten sich in der Wolke mit dem Drachenfieber an, zwei seiner Kinder verbrannten sofort. Garog konnte mit seiner Frau und dem jüngsten Kind fliehen, sie liefen zum Dorf. Vor den Palisaden wurde seine Frau von den Wachen erschossen, er konnte den Pfeilen entkommen. Dann begann die Jagd auf ihn und sein Kind, deren Ende die Helden eben miterlebt haben.

Übersicht

Gute Abenteuer sollten nicht linear sein. Niemand weiß, welche Richtung Deine Spieler einschlagen werden. Helfen sie Garog und schlagen sie die Soldaten in die vorläufige Flucht? Werden sie verhaftet, und machen die Helden Bekanntschaft mit der Karantäne? Untersuchen sie die verdorrte Heide, das Gebiet, in dem des Nachts der Höllensturm tobt? Nutzen sie die nächsten beiden Nächte, in denen der Höllensturm erneut auftauchen wird, um ein Heilmittel gegen das Drachenfieber direkt aus der Hölle zu holen? Werden sie erkennen, daß die eigentliche Gefahr von einem Ratsmitglied kommt und es entlarven?

Du bekommst zuerst einen Überblick über alle möglichen Schauplätze und die wichtigsten Figuren des Abenteuers, das Du und Deine Gruppe selbst weiterschreiben werden. Im umfangreichen Anhang dann sind alle Personen, Schauplätze und Daten ausführlich und unabhängig voneinander beschrieben, so daß Du nach Bedarf den Teil des Abenteuers hervorholen kannst, den Deine Spieler ansteuern. Folgende Orte findest Du auf Deiner Übersichtskarte:

Die Karantäne in Neuenfurt

Sollten die Helden festgesetzt werden, so lernen sie den Kerker von Neuenfurt kennen, der Karantäne genannt wird. Hier arbeitet der Befreiungskämpfer Wylli, ein einfacher Revolutionsgardisten, der den Helden die Geschichte des Unterganges Belforts, der erfolgreichen Revolution des Volkes gegen König Enwar und Dracon, seinem Erzmagier, und des Aufbaus Neuenfurts erzählt. Aus dem einfachen Soldaten Wylli kann ein neuer Revolutionär werden, der die Bevölkerung auf die Seite der Helden zieht, wenn die Charaktere geschickt argumentieren werden.

Neuenfurt

In dem Dorf selbst können die Charaktere nähere Bekanntschaft mit Major Tenda, Ratsmitglied Kordan und Ratsmitglied Phrences machen, einem Halbling, der sehr geschickt verbirgt, daß er einen ganz eigenen Plan hat. Die Charaktere können hier auch etwas über die Geschichte der Region erfahren.

Die Ruine Belfort (Pentagramm-Pylon 1)

Die alte Stadt Belfort ist während einer Revolution gegen den Gnomenkönig Enwar und seinen Erzmagier Dracon zerstört worden, in einem rußgeschwärzten Turm der ansonsten zerfallenen Stadtmauer jedoch befindet sich ein Teil der Vorrichtung eines kilometergroßen Pentagramms, das die Quelle für den Höllensturm ist. Unter dem Turm liegt das alte Labor Dracons, hier hat er widerliche Experimente durchgeführt, hier mußte das Ratsmitglied

Die Neuenfurter haben schon einige Erfahrungen mit dem Drachenfieber gemacht. Es gilt der alte Ratsbeschuß, daß Infizierte zum Wohle der Allgemeinheit zu töten oder in Karantäne zu stecken seien, denn selbst wenn die Krankheit nicht ansteckend sein sollte, so sind die nicht immer kontrollierbaren Hustenanfälle noch brandgefährlich.

Phrences als Kind zuschauen, wie seine Eltern und seine Schwester zu Tode gequält wurden. Hier tat Phrences schon als Halblingskind den Schwur, sich für das Unheil, das seiner Familie widerfuhr, zu rächen. Heute gilt dieses Gebiet als Tabuzone, weil zuviele Familien hier Angehörige verloren haben.

Enwars Schloßruine (Pentagramm-Pylon 2)

In diesem Schloß lebte und starb der hochmütige Gnomenkönig Enwar. Ein Teil seines Schloßes ist ein Pylon der Beschwörungsvorrichtung, die Dracon erbaute. Dracon hatte König Enwar hier eingesperrt, verhungern lassen und so die Macht an sich gerissen. In den Kerkern des Schloßes finden die Helden das, was von Enwar übrig blieb, und das ist ziemlich redselig.

Die Todesklippe (Pentagramm-Pylon 3)

In einem Ausläufer des Gebirges, einer steilen Klippe, ist der 3. Teil der Beschwörungsvorrichtung Dracons verbaut. In den Höhlen der Klippe können die Helden ein gutes Basislager aufschlagen.

Der Immergrüne Baum (Pentagramm-Pylon 4)

Ein weiterer Turm, der als Pentagramm-Pylon fungiert, ist mit der Illusion eines Nadelbaumes getarnt, und dieser steht in Wallon.

Der alte Friedhof (Pentagramm-Pylon 5)

Der Friedhof gehörte zu Belfort, und hier sind zuletzt die zahlreichen getöteten Revolutionäre, die gegen Dracon kämpften, in Massengräbern verscharrt worden. Ratsmitglied Phrences hat ein besonderes Interesse an diesen Toten, was bisher niemand ahnt. Er will die Gebeine Dracons finden, und die verstorbenen Kämpfer der Revolution sind seine untoten Helfer. In der Kapelle des Friedhofes ist der letzte Teil der Beschwörungsmaschine zu finden, die Dracon einst erbaute.

Die Strauchheide / Der Höllensturm

Dies ist der scharf begrenzte Bereich, der im Landschaftspentagramm den immer wieder hervorgerufenen Höllensturm kennzeichnet. Der Weg der Helden führt sie zumindest einmal in den Sturm und in die Welt dahinter, die sich auftut, die höllische Ebene von Kerkeros.

Der Byzar von Fu-Ath, einer Stadt in Kerkeros

Auf diesem sehr speziellen Marktplatz in der Hölle machen die Helden Bekanntschaft mit teuflischen und dämonischen Händlern, die auch Heilmittel gegen Schnupfen verkaufen.

Phrences' Haus

Das Ratsmitglied hat seinen Racheplan fast vollendet. Doch erst im Endkampf wird sich enthüllen, wie weit Phrences seine Wahnsinnstat schon vorangetrieben hat, die Helden, die die Machenschaften des Halbblings aufgedeckt haben,

werden in dessen Keller überraschenderweise nicht den Hausherrn Phrences stellen, sondern das Monster, das Phrences wiedererweckte, um sich ewig an ihm rächen zu können: Den legendären und eigentlich besiegt geglaubten Erzmagier Dracon.

Was alles passieren kann

Sollten die Charaktere von Major Tenda verhaftet werden, so lernen sie die besondere Stadt Neuenfurt kennen, nach ihrer Flucht aus der Karantäne werden sie stetig von einem Suchtrupp verfolgt, der die Charaktere verhaften soll, damit herausgefunden wird, ob sich die Helden am Drachenfieber angesteckt haben.

Einige Neuenfurter taugen als Helfer der Helden, vielleicht gelingt es den Abenteurern sogar, die ganze Stadt für ihr Vorhaben im Namen der Göttin hinter sich zu bringen. In diesem Fall muß Phrences sehr vorsichtig vorgehen, die Helden von seinem geheimen Plan abzulenken.

Das Phänomen des Höllensturms findet, wenn es durch Mondlicht hervorgerufen wird, an drei Nächten hintereinander statt, so dass die Helden es noch an diesem und am nächsten Abenteuertag aus der Nähe studieren können (wenn die Bewölkung nicht zu dicht ist, was ich empfehle). Später müssen sie Kerkeroid verbrennen, wenn sie das Fenster in die Hölle öffnen wollen, wo sie das Heilmittel gegen Drachenfieber finden können, oder 17 Jahre warten, bis der Mond wieder in der richtigen Konstellation steht.

Schnell werden die Helden auf die versteckten Pylonen stoßen, in denen die Spiegel angebracht sind, die das gewaltige Pentagramm bilden. Die Spiegel sind leicht zu entfernen, so daß sich das Pentagramm leicht deaktivieren läßt.

Ein Anliegen der Göttin ist so zwar erfüllt, die Menschen werden nicht wieder von dem Höllensturm heimgesucht, aber die aktuelle Gefahr, auf die die Helden während ihren Recherchen stoßen, wächst weiter. Phrences droht den aufklärenden Abenteurern, je näher sie seinem Geheimnis kommen, erst aus der Deckung, später vielleicht sogar öffentlich.

Ob aus Abenteuerlust oder weil sie von Phrences vielleicht sogar dorthin geführt werden: Es lohnt sich für die Helden, die Ruinen von Belfort zu untersuchen und dort auf das verschüttete Labor Dracons aufmerksam zu werden. Dort erfahren sie die Grausamkeiten, von denen Neuenfurter bis dahin nur berichtet haben. Am Ende sollten sie froh sein, Dracon zu seinen Lebzeiten nie kennengelernt zu haben.

Der Höhepunkt ist dann auch die Untersuchung von Phrences' Haus, in der Phrences selbst nicht der Gegner ist, sondern der totgeglaubte Erzmagier Dracon, der erneut vernichtet werden muß.

Das Ende des Abenteuers

Haben die Helden am Ende zumindest Garog geheilt und den Höllensturm deaktiviert, so schenkt Doramis den Helden weitere Tränen als Ersatz für die, die sie für andere aufgebraucht haben.

Die Neuenfurter haben nicht viel Besitz, den sie mit den Helden teilen können, so daß sie sie einzig zu Ehrenrevolutionären ernennen, wenn sie Phrences entlarvt und Dracon erneut vernichtet haben. Die Helden werden, solange Neuenfurt besteht, hier willkommen sein.

Haben die Helden das Prinzip des Höllensturmes entschlüsselt, so können sie zukünftig das Tor in die Unterwelt nutzen, solange sie noch etwas von dem Gestein Kerkeroid haben.

Folgeabenteuer

Haben die Helden eine Seele verpfändet, um an die Medizin gegen den Drachenhusten zu kommen? Dann wollen sie sie irgendwie wieder auslösen.

Was geschieht mit Neuenfurt, wenn die Brücke über den Kwell eines Tages einmal zerstört werden sollte? Dann wird die alte Handelsroute wieder genutzt werden und die Freie Stadt Neuenfurt wird in die Interessensphäre von Fürsten und Königen rücken.

Hören bestimmte Zirkel etwas von dem Fenster zur Hölle bei Neuenfurt, dann werden sie sicher auch ein Interesse haben zu erfahren, wie genau es wohl funktioniert. Besucher, die niemand gerne im Haus hat, werden nach Neuenfurt kommen.

Der Besitz von dem seltenen Gestein Kerkeroid oder der einer Träne Doramis' könnte auch Begehrlichkeiten von zwielichtigen Gestalten wecken. Verfolger unterschiedlichster Art heften sich an die Fersen der Helden.

Hand-Outs

Alles zum Nachschlagen

Werden die Helden verhaftet, weil Berater Kordan sich durchsetzt? Dann geht es in der Karantäne weiter. Hauen die Helden Garog raus? Dann wird die Revolutionsgarde sich auf die Spur der gefährlichen, vielleicht Infizierten machen, und die Helden haben eine Gefahr mehr im Nacken.

Meine Idee ist die: Der Spielleiter liest die Einführung und den Hand-Out zur Geschichte der Provinz Belfort besonders aufmerksam. Nun kann er völlig gelassen zusehen, wohin es seine Helden treibt:

Suchen sie Schutz in den Höhlen? Hand-Out „Todesklippe“ incl. Ettin.
Gehen sie erstmal in die Kapelle? Dann gibt es alle nötigen Informationen bei dem Hand-Out „Friedhof“.
Werden sie von Major Tenda begleitet? Dann kommt ihr Hand-Out zur Geltung. Wenn nicht, dann bleibt ihr Hand-Out weg.

Diese Aufteilung des Abenteuers soll allen möglichen Abläufen des Abenteuers Rechnung tragen, letztlich soll es wie ein Hyperlinkdokument funktionieren.

Geschichte der Provinz Belfort

Die in Klammern gesetzten Werte entsprechen dem Schwierigkeitsgrad, diese Informationen per Bardenwissen oder `knowledge(local)` zu kennen. Alle Absätze mit einem Wert von über 20 und ohne Schwierigkeitsgrad sind zuvorderst notwendiges Hintergrundwissen für den Spielleiter und sollen gar nicht mit dem Würfel herausgefunden werden; gerne können solche Informationen im Laufe des Abenteuers von geeigneten NSCs erläutert werden.

Vor 150 Jahren

Der Anfang vom Ende

Die Brücke über den Kwell wird eröffnet und die Provinz Belfort geht ihrem wirtschaftlichen Niedergang entgegen, weil keine Händler mehr den Umweg über die Furt nehmen. (15)

In Belfort leben Menschen, Gnome und Halblinge friedlich zusammen. (20)

Vor 130 Jahren

Wie aus einem Gnomenbaron ein König wird

Vor 130 Jahren gibt es in dieser Gegend weder die Stadt Neuenfurt noch einen Höllensturm noch eine Krankheit, die Drachenfieber heißt. Gerade werden nach langjährigen Kriegen die politischen Verhältnisse der Region neu geordnet. Vor den Kriegen ist die Familie des Gnomes Enwar im Besitz einer Baronie, zu der die Stadt Belfort gehört. In den Wirren der Kriege hat man an den Königshöfen lange nichts mehr von einer Baronie Belfort gehört, und nach den Kriegen sind die umgebenden Königreiche geschrumpft. Als der junge Baron Enwar Boten ins nächstgelegene Königreich Alton sendet, um seinen Lehnseid zu erneuern und bei der Gelegenheit zu fragen, ob es nicht an der Zeit sei, Belfort zur Grafschaft zu erheben, ist Enwars Überraschung groß, als eine Antwort zunächst ausbleibt. Nach Monaten äußerst hartnäckigen Nachfragens wird Baron Enwar schließlich mitgeteilt, daß eine Baronie Belfort den Verwaltungsbeamten Altons nicht bekannt sei und er von weiteren Anfragen absehen möge. Enwar steht unter Schock: Er will ein großes Geschenk, seine Baronie, gegen ein kleines tauschen, den Grafentitel, und wird dreist zurückgewiesen! (20)

Über die Gründe Altons läßt sich spekulieren: Zum einen ist die Baronie Belfort über 150 km von der damaligen Grenze des Königreiches entfernt und von keiner wirtschaftlichen oder strategischen Bedeutung, zum anderen ist die Familie des Gnomes Enwars schon immer mit einer gewissen Arroganz und Penetranz gesegnet, vor der man sich wahrscheinlich schützen will. (25)

Enwar jedenfalls versinkt nicht in Schwermut, sondern schickt Boten in alle Königreiche der bekannten Welt, um ihnen seine Baronie anzubieten, er will den Grafentitel und dafür dem Königreich, das ihn annähme, lehnspflichtig sein. Die Boten erhalten entweder keine Rückmeldungen oder sogar Absagen, die von niedersten Schreibern der Höfe formuliert sind. Jetzt verbittert Enwar zusehends.

Gnomenbaron Enwar ist damals immer auf der Suche nach Kontakt zu anderen Adeligen, und vor 125 Jahren ist ein hochgewachsener Magier bei Enwar zu Gast, der in gewissen Kreisen später als der Erzmagier Dracon bekannt wird. Dieser erkennt das Defizit des Gnomenbarons und setzt ihm eine Idee ein: Wenn niemand Enwar als Graf wolle, so könne er doch sein eigenes Königreich ausrufen, das Königreich von Belfort! Enwar ist erst verblüfft und dann begeistert. Sobald ernannt sich Enwar zum König und Dracon zum Ersten Hofmagier. Von nun an ist Dracon engster Ratgeber von Enwar, er befriedigt den Geltungsdrang des Gnomes und beginnt, seinen eigenen Pläne von dem selbsternannten König finanzieren zu lassen: den Bau des modernsten schwarzmagischen Laboratoriums jener Zeit. (30)

Vor 125 Jahren

Vor der Revolution: Belfort leidet

Dracon steigt in gewissen Zirkeln zu einer Kapazität in der Dämonologie auf. Zwielfichtige Gestalten aus aller Herren Länder kommen zu ihm, um von seinen wachsenden Kenntnissen zu profitieren. Sie werden seine Lehrlinge. Dracon hat sich ein geheimes Labor unter der Stadt Belfort erbaut, hier experimentiert er mit verschiedenen Beschwörungen. Sein Ziel ist es, zielgenau einzelne höllische Individuen herbeizuzaubern und diese solange wie möglich milde zu gestimmt zu halten. Es kostet ihn einige Lehrlinge bis er versteht, daß Dämonen sich an unschuldigen Opfern laben. Je reiner und unschuldiger das Geschenk an den Dämon, desto kooperativer erscheint er Dracon.

Bald verschwinden immer mehr Neugeborene aus Belfort, manchmal ganze Familien. (25) Das letzte Einhorn Wallons wird gefangen und in die Keller von Dracon verbracht. Wer bei König Enwar vorsprechen will, kommt nicht mehr nach Hause zurück: Längst ist Dracon der Schreckensherr über das Land.

Seit Enwar seine Herausforderung, von einem großen Königreich anerkannt zu werden, gegen die Illusion eingetauscht hat, er sei selbst ein König, verfällt er mehr und mehr in Schwermut. Als er Dracon angetrunken einmal zuviel belästigt, läßt dieser Enwar in seinem eigenen Schloß kurzerhand festsetzen und verdursten. Ein paar Jahre noch gibt er eine Illusion als Enwar aus.

Ein Dämon hatte Dracon etwas ganz besonderes anvertraut: Wie er die Entfernung zu der Hölle an diesem Ort verkürzen könnte. Ein Pentagramm, wie es die Welt in einer solchen Größe noch nicht gesehen hatte, würde unter

besonderen Umständen ein gewaltiges Fenster zur Unterwelt öffnen, und es sei für Dämonen nur noch ein kleiner Schritt ins Diesseits. Dracon erhielt ein seltenes Gestein, Kerkeroid, das die Eröffnung des Fensters zur Hölle möglich machen sollte.

Vor 117 Jahren beginnt Dracon mit der Planung und dem Bau von fünf Türmen, Pylonen genannt. Jeder Pylon verfügt über einen Raum, indem zwei Spiegel so angebracht sind, daß ein Lichtstrahl, der im richtigen Winkel auf einen Spiegel fällt, hin- und her-reflektiert wird und ein gewaltiges Pentagramm aus Licht über die Landschaft zeichnet: Das Tor zur Hölle öffnet sich und mit einfachen Befehlen, ganz ohne Zauberkraft, können Dämonen herübergeholt werden. Wer den Innenbereich dieses aktivierten Pentagramms betritt, kann obendrein auf simple Weise in die Unterwelt reisen.

Das Licht jedoch muß ein besonderes sein. Verbrennt man den kohleartigen Kerkeroid, so strahlt er ein besonderes Schwarzlicht aus. Der brennende Kerkeroid muß vor einen Spiegel gehalten werden. Solange dieser glimmt, strahlt er das Schwarzlicht ab, aktiviert das Pentagramm, und der Höllensturm als Zeichen des aktivierten Fensters zur Unterwelt bricht los.

Der Bau und die Justierung des Pentagramms dauert ganze vier Jahre. Einige Lehrlinge Dracons übernehmen es, die einzelnen Pylonen zu erbauen, gegebenenfalls zu tarnen und zu befestigen.

Vor 113 Jahren ist es soweit: Dracon ist bereit, das Tor zur Hölle zu öffnen. Doch er hat den Zorn des Volkes unterschätzt.

Vor 113 Jahren

Revolution

Ein Bauer namens Kordan will die Ungeheuerlichkeiten, die Dracon und Enwar, wie er glaubt, veranlassen, nicht mehr länger ertragen. Erst ist seine Frau, dann seine Tochter verschwunden, er getraut sich auszusprechen, was alle wissen: Der selbsternannte König und sein Magier sind die Quelle des Übels. Nur mit einer Fackel marschiert er gegen das Schloß. (30)

Dracon hat all seine Männer in seinem Labor unter Stadt zusammengezogen, um die letzten Einzelheiten für die Öffnung des Höllenfensters zu besprechen. Kordan durchsucht das unbewachte Schloß und findet darin nichts als den Geist, der von Enwar übrigblieb. Kordan zündet das verhasste Schloß des Möchtegern-Königs an.

Das brennende Schloß in seinem Rücken kehrte er nach Belfort zurück. Hier hält er eine Rede, von der noch heute Erinnerungsberichte in Neuenfurt vorliegen. Er schwört dem Lehnsherrn ab. Nie wieder soll ein Neuenfurter eines Adelligen untertan sein. Das Volk regiere sich selbst! Doch zuerst müsse die Herrschaft des Lakaien des Königs abgeschüttelt werden! Auf zum Sturm gegen Dracons Turm! (30)

Wer kämpfen kann, nimmt eine Waffe auf. Die Belforter dringen in den Turm und das Labor von Dracon ein. Einige seiner Lehrlinge entkommen durch einen Geheimgang und werfen ihre dunklen Zaubere von hinten gegen die angreifende Menge. Dracon kämpft sich nach oben durch. Es ist ein ungleicher Kampf, ein Erzmagier auf dem Höhepunkt seiner Macht gegen die erbitterten Bewohner einer ganzen Stadt. Dracon ruft Dämonenbrut herbei und tödliche Wolken herab und die Angreifer starben wie die Fliegen. Doch sie sind zahlreich, und es ist eine Ironie des Schicksals: Durch das Grauen, das Dracon den Bürgern von Belfort all die Jahre bereitet hatte, kann sie kein Höllenwesen, kein weiterer Tod eines Freundes mehr schockieren. Die Bürger Belforts lassen nicht nach und bald brennt der Turm Dracons.

Dracon kämpft weiter. Die Flammen greift auf die angrenzenden Häuser über, Dracon wird endlich niedergedrungen, und die Schreckensherrschaft Dracons vergeht zusammen mit der Stadt in einem Feuersturm.

Belfort brennt noch fünf Tage. Es können sich nur 359 der über 1600 Bewohner Belforts retten. Es dauert Wochen, bis die Leichname in Massengräbern an der Kapelle des alten Friedhofes verscharrt sind. Die verbrannten Gebeine des verhassten Dracon hatten sich nicht von denen der Revolutionäre unterscheiden lassen.

Die Überlebenden schwören: Sie werden nie wieder Untertanen sein. Sie dulden keine arkane Magie mehr in ihren Reihen. Sie verlassen die rauchenden Trümmer Belforts und suchen einen Ort für eine neue Stadt. (25)

Am Kwell gibt es noch eine seichte Stelle, die als zukünftige Furt taugt, hier errichten sie Neuenfurt, wie sie ihre freie Stadt nennen. (20)

Vor 112 Jahren

Ein Opfer will Rache

In jener Nacht, als Kordan den Aufruhr begann und Dracon stürzte, wartete ein verängstigtes Halbblingskind in dem Kerker von Dracons Labor auf seinen Tod. Es hatte mit ansehen müssen, wie seine Eltern verfüttert worden waren, und es selbst sollte in dieser ersten Höllennacht sterben. Doch die Revolution rettete ihm das Leben. Der Junge entkam in den Wirren der Kämpfe und rannte davon, soweit er konnte. Er wurde von fahrenden Händlern aufgenommen, ein traumatisierter, verstummter Junge, der nur einen Gedanken fassen konnte: Rache an dem Menschen, der ihm alles angetan hatte.

In den nächsten Jahren macht der Halbling verschiedene Ausbildungen durch, bis er schließlich zu einem Priester Carrs, des Gottes der Rache, wird. Innerhalb dieser Glaubensgemeinschaft wird der Halbling ein berühmter Stalker, zu einem Priester, der Opfer einer Rache in Angst und Schrecken zu versetzen mag. In Jahren der Arbeit als Stalker im Dienste Carrs bildet er sich weiter, bis er sich in der Lage sieht, sich seiner größten Herausforderung zu

widmen, der eigenen Rache an dem Menschenmagier Dracon. Der Halbbling macht sich vor 5 Jahren auf den Weg, um Dracon aufzusuchen. Er weiß nicht, daß Dracon schon lange nicht mehr am Leben ist.

Vor 101 Jahren

Das erste Drachenfieber bricht aus

Die Neuenfurter haben sich eingerichtet. Das Dorf ist in einfacher Holzbauweise entstanden, die unabhängigen Neuenfurter sind stolz auf die Taten der Revolutionäre, sie haben alle Ereignisse der Revolutionsnacht schriftlich gesammelt und begehen jährlich einen Gedenktag ihrer Befreiung. Nur wenige Familien haben sich der Pflege der Gräber gewidmet, die auf der westlichen Seite des Kwell liegen, denn die meisten scheuen das Land um das untergegangene Belfort, zu schmerzlich sind die Erinnerungen, wenn sie persönlich vor Ort sind. Diejenigen, die in der Nähe der Ruinen leben, ahnen nicht, daß sie im Auge eines Höllensturms wohnen, das sich nur noch öffnen muß.

Es ist eine klare Vollmondnacht, als der Sturm, den die Helden 101 Jahre später beobachten, zum ersten Mal losbricht. Die Erklärung: Der Mond hat, wenn sein Licht im richtigen Winkel auf einen Spiegel trifft, eine abgeschwächte Wirkung wie der abbrennende Kerkeroid, er öffnet das Fenster zur Hölle, jedoch nicht ganz so weit, wie das schwarzglühende Gestein es tun würde. Die Entfernung zur Unterwelt wird verringert, nicht jedoch soweit aufgehoben, wie Dracon es mit Kerkeroid getan hätte.

Leider reicht die Öffnung aus, um eine Ansteckung mit dämonischen Schnupfen im Diesseits möglich werden zu lassen. Nach Minuten einen unheimlichen, lauten und höllischen Infernos, länger bleibt das Fenster nicht geöffnet, weil der Mond seinen Winkel ändert, sind alle, die in dem Gebiet des Höllensturmes waren, mit dem Drachenfieber infiziert. Die Familien suchen Hilfe bei den Neuenfurtern, die gelähmt vor Angst in ihren Häusern sind. Die Neuenfurter sehen durch die Fenster feuerhustende Gestalten durch ihr Dorf torkeln, die bald darauf in einem Hustenanfall sterben. Es ist, als wäre der Dracons Macht wiederkehrt. Sie nennen diese Nacht Dracons Fluch.

Wie durch ein Wunder kommt es zu keinem Feuer in Neuenfurt. Die Neuenfurter, die keine Ahnung von dem Pentagramm haben, das Dracon erbaute, kommen zu dem Schluß, daß das Gebiet westlich des Kwell nicht mehr betreten werden sollte. Sie errichten eine Palisade um ihr Dorf. Sie vereinbaren, daß an Drachenfieber Erkrankte sich entweder isolieren müssen oder getötet werden, weil sie eine zu große und nicht genau begreifbare Gefahr darstellen, sie befürchten (fälschlicherweise), daß die Krankheit, das Drachenfieber, ansteckend sein könnte. Sie erbauen für alle Fälle einen feuerfesten Kerker, den sie Karantäne nennen.

In den nächsten beiden Nächten hat der Mond wieder diese ungünstige Position und der Höllensturm kehrt zurück, ohne jedoch einen Schaden anzurichten. In diesem Jahr-

zehnt wiederholt sich der Höllensturm nicht noch einmal.

Vor 84 Jahren

Der Höllensturm kehrt zurück

17 Jahre später, es ist wieder in eine klare Mondnacht, tobt der Sturm für einige Minuten in der übernächsten Nacht ein weiteres Mal. Kein Mensch wird infiziert, weil niemand sich in dem Gebiet des Sturmes aufhält, jedoch werden einige verkohlte Hirsche im Wallon gefunden. Höheren Pflanzen scheint der Sturm nicht gut zu bekommen, das Gebiet des Sturmes entwickelt sich zu einer Strauchheide.

Vor 50 Jahren

Neues Drachenfieber

Die ersten beiden Höllensturmnächte schienen glimpflich abzulaufen, doch am Tage nach der dritten Nacht, sucht ein fiebriger Wanderer, der zufällig in der Strauchheide übernachtete, eine Unterkunft in Neuendorf. Er behauptet, nichts von dem Sturm bemerkt zu haben, setzt jedoch mit einem Hustenanfall Teile Neuenfurts in Brand. Der Wanderer wird erschlagen, und das Feuer ist gelöscht, bevor es größeren Schaden anrichtet.

Vor 5 Jahren

Der Rächer

Ein Halbbling, der sich Phrences nennt, zieht nach Neuenfurt. Es ist ein bedächtiger, unauffälliger Herr, der vorgibt einen Alterswohnsitz zu suchen. In Wirklichkeit ist es der Halbbling, der die Nacht der Revolution überlebt und Dracon ewige Rache geschworen hatte. Phrences gibt sich nicht als ehemaliger Belforter zu erkennen, und niemand, der in der Schlacht gegen Dracon kämpfte, lebt zu diesem Zeitpunkt noch.

Voller Wut hat der Halbbling erkennen müssen, daß er die Rache, für die er sein Leben gelebt hatte, nicht mehr ausüben kann, da Dracon in jener Nacht gestorben war, wie er jetzt erfährt. Da kommt ihm ein Gedanke, wie er Dracon vielleicht doch noch ewig würde leiden lassen können.

Phrences bezieht ein Haus außerhalb des Dorfes in der Nähe des Kwell, das einst König Enwar als „Fischerhütte“ nutzte. Neuenfurt hat keinen Platz mehr, aber keiner der nun 780 Neuenfurter wagt es, außerhalb der Palisaden zu ziehen, die bislang den Schutz seiner Bewohner garantiert hatten.

Phrences baut im Keller seines Hauses insgeheim eine besondere Vorrichtung. Als Neu-Neuenfurter macht er sich durch seine Bescheidenheit und Klugheit einen Namen und wird vor 4 Jahren in den Revolutionsrat gewählt, die Institution, die Entscheidungen für Neuenfurt trifft. Phrences gelingt es, seinen eigentlichen Plan und sein Priesteramt zu verheimlichen und treibt den Ausbau seines Kellers voran.

Vor 2 Jahren

Wo ist Dracons Leichnam?

Phrences Plan ist fast vollendet. Die ewige Rache soll so aussehen, daß Dracon ein Gefangener bleibt, die nie stirbt, immer hungert und keine Chance hat zu entkommen. Phrences will Dracon als Vampir wiederbeleben und auf einer „Insel“ einsperren, die von Bachläufen umflossen wird. Dann freut er sich darauf, Dracon quälen zu können, wann immer ihm danach ist. Phrences braucht nur noch die Gebeine von Dracon zu finden.

Die Suche beginnt auf dem aufgegebenen Friedhof Belforts. Hier läßt Phrences Zombies die Massengräber ausheben, die die Überlebenden einst angelegt hatten. Hier müssen zwischen den Gebeinen der Revolutionskämpfer auch die Knochen von Dracon zu finden sein.

Es ist eine Arbeit, die Monate dauert: Gebeine sammeln, sie in den Keller seines Hauses transportieren, sie analysieren und ordnen, sie gegebenenfalls mit Speak with Dead und Divinationszaubern befragen.

Daß seine Ausgrabungen nicht entdeckt werden, liegt daran, daß Phrences nachts arbeitet und daß die Neuenfurter das Gebiet westlich des Kwell ohne Grund nicht betreten; bis Garog und seine Familie nach Neuenfurt ziehen. Garog ist als Tischler in Neuenfurt sehr willkommen, jedoch muß auch er mit seiner Familie außerhalb der Palisaden leben. Er hat eine Frau und drei Kinder, Hona, Klas und das Baby Brena. Hona und Klas sind 12 und 11 Jahre alt und sehr neugierig.

Gestern

Das Abenteuer beginnt

Phrences hat sein Ziel erreicht. Bis auf das letzte Stück Wirbelsäule sind Dracons Knochen wieder vollzählig. Ein letztes Mal bricht er mit seinen Zombies zum alten Friedhof auf, um das fehlende Teil zu finden, ohne das er das Ritual, einen Vampir zu erschaffen, nicht durchführen kann.

Hona und Klas nutzen das warme Wetter und die Vollmondnacht, um eine lang geplante Mutprobe zu unternehmen: auf den alten Friedhof zu gehen, auf den sich kein Neuenfurter Kind traut, weil er in der verbotenen Zone westlich des Kwells liegt. Die kleine Brena schläft in dieser Nacht schlecht, sie quengelt und die Eltern wachen auf, bemerken die Abwesenheit der Kinder und beginnen, sie zu suchen. Bei Freunden von den beiden erfahren sie, daß Hona und Klas am Tag mit einer Mutprobe, die sich noch niemand getraut hat, geprahlt hatten.

Die Zombies auf dem alten Friedhof finden das letzte Knochenstück, als Phrences die vor Schreck erstarrten Kinder bemerkt, die ihn und seine untoten Diener bei der Schändung der Gräber beobachten. Wenn seine Tarnung nicht auffliegen soll, müssen die Kinder sterben. Bevor er reagieren kann, laufen sie davon.

Garog entdeckt im Licht des Mondes, der tief und klar über dem Horizont steht und die Strauchheide bescheint,

die in Panik rennenden Kinder. Seine Frau mit Brena auf dem Arm und er laufen hinter ihnen her. Sie sehen nicht die Zombies, die sich ebenfalls auf die Fährte der Kinder gemacht haben. Auch Phrences folgt den Kindern, den letzten Wirbel Dracons fest in der Hand.

Die Eltern erreichen vor Phrences und seinen Zombies die Kinder, die sich in der verdorrten Heide zu verstecken versuchen, als der Höllensturm losbricht.

Alle 17 Jahre steht der Mond in einer Konstellation, so daß sein Licht in fataler Weise auf die Spiegel der Pylone trifft. Für etwa 5 Minuten öffnet sich das Fenster zur Unterwelt einen Spalt, der Höllensturm bricht los und die Krankheit schlüpft hindurch. Alle außer der Frau infizieren sich mit dem Drachenfieber. Hona und Klas husten noch während des Sturmes das erste Mal und verbrennen sich gegenseitig.

Phrences hat die Eltern der Kinder nicht bemerkt, er steht direkt vor der undurchdringlichen Wolkensäule und so denkt er, als er die Todesschreie der Kinder hört, daß das Problem mit ihnen erledigt sei. Zufrieden kehrt er zu seinem Haus zurück, er hat ein Ritual zu vollenden. Der Höllensturm ist etwas, was ihn nicht weiter interessiert, er kann bald den Schöpfer dieses Sturmes selbst befragen, wenn ihm danach ist. Die Zombies läßt er in der Friedhofkapelle zurück.

Garog und seiner Frau ist nie etwas von dem Phänomen des Sturmes erzählt worden, verständlicherweise sprechen die Neuenfurter nur ungern von Dracons Fluch. Garog hat gesehen, was mit Hona und Klas geschah, und er und seine Frau rennen nach Neuenfurt, Garog trägt nun Brena, damit sie schneller sind. Unterwegs müssen Garog und Brena husten, ihre Kleidung fängt Feuer, das Garog noch gerade ersticken kann.

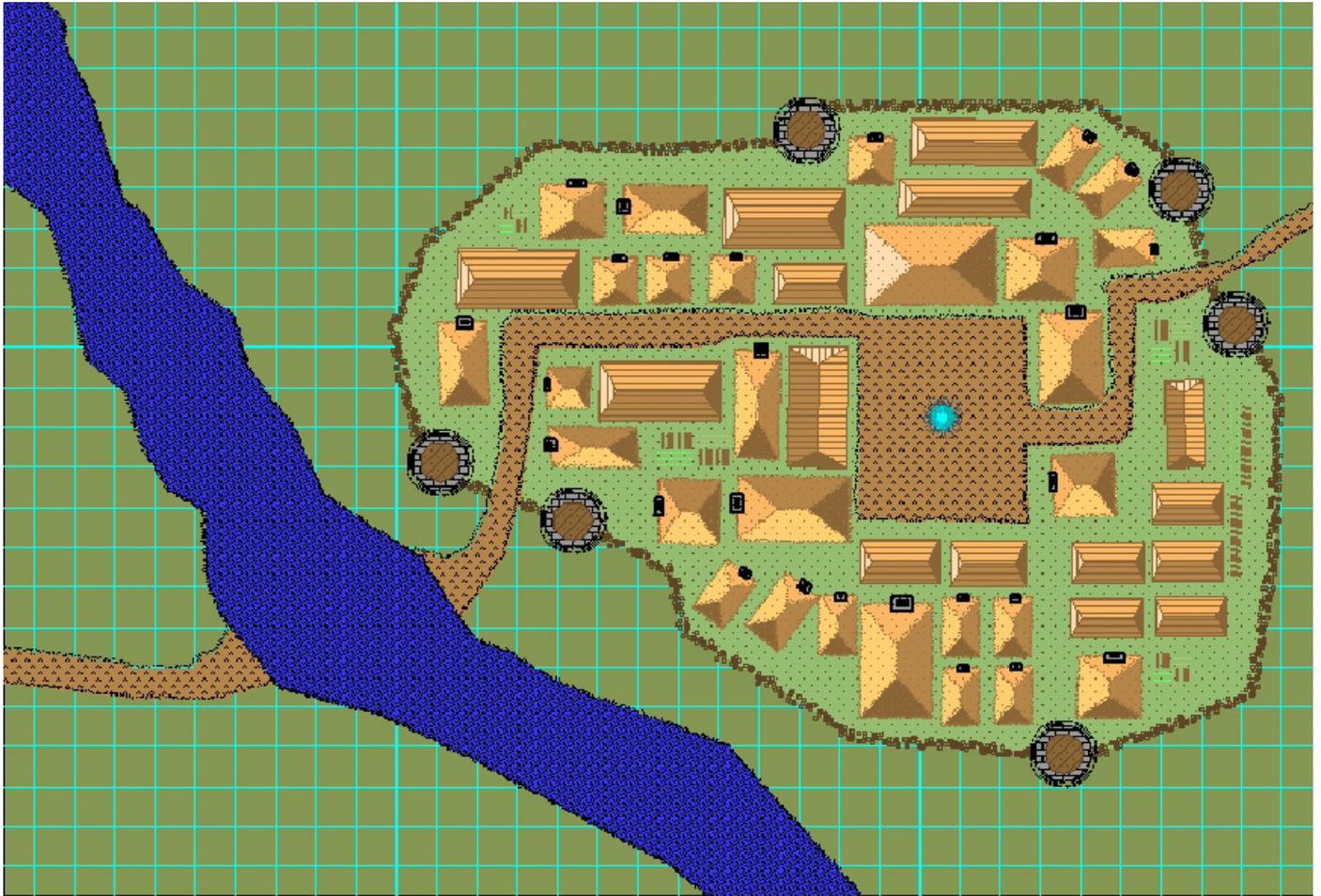
Von den Türmen aus sehen die Wachen Neuenfurts die Feuersäulen, die entstehen, wenn an Drachenfieber Erkrankte husten. Sie rüsten sich.

Garog spürt, wie gefährlich der Husten ist, er hat schon etwas Lebenskraft verloren und bleibt zurück. Seine Frau erreicht Neuenfurt als erste. Garog sieht, was ihn zutiefst erschüttert. Seine Nachbarn und Freunde aus Neuenfurt lassen seine Frau nicht in die Stadt, sie brüllen ihr irgendetwas zu, und schließlich schießen sie sie mit Pfeilen nieder.

Garog wendet sich ab, Brena wimmert in seinem Arm. Ein Hornstoß ertönt, die Revolutionsgarde, die Bürgerwehr Neuenfurts, der auch er angehört, bläst zur ... Jagd! Garog flieht.

Phrences hat von alledem nichts mitbekommen. Er steht in seinem Keller einem frisch entstandenen, notdürftig bekleideten Vampir gegenüber: Dracon ist wiedererstandener, um ewig zu leiden; wenn es ihm nicht gelingt auszubrechen...

Das Dorf Neuenfurt



1 Kästchen = 6 m

Neuenfurt ist mit 870 Einwohnern schon fast eine Stadt. Das Dorf wurde von überlebenden Belfortern vor 113 Jahren gegründet. Die Revolution gegen Dracon und König Enwar hat die Neuenfurter eng zusammengeschweißt, was sich auch in der Architektur ausdrückt. Die Häuser stehen dicht an dicht, sie sind in einfacher Holzbauweise gefertigt, sie sind immer wieder abgerissen und aufgestockt worden und haben heute eine Höhe von drei Stockwerken. Bis zu 6 Familien wohnen in einem Gebäude.

Die meisten Arbeiten werden gemeinsam erledigt, die Menschen leben von dem, was die Landwirtschaft außerhalb der Palisaden, der Wald und der Fluß ihnen schenken. Außerdem sind sie gerüstet, wenn sich einmal Wanderer auf die alte Handelsstraße verirren, die sie zur Furt an dem Dorf führen: Viele Familien rücken dann noch enger zusammen und vermieten die freien Zimmer, andere verkaufen Schnitzwerk.

Die Holzpalisaden sind eher Ausdruck der Furcht vor dem Unheimlichen aus dem Gebiet westlich des Kwell, wo die Ruine Belfort und der Höllensturm sind, als ein wirklicher Schutzwall. Es stehen in der Nähe der Palisaden immer

Wasserfässer bereit, sollte es ein Feuer geben. Das ganze Dorf übt einmal im Jahr den Feuerernstfall.

Major Tendas „Armee“

Die Bürgerwehr nennt sich Revolutionsgarde. Im Gedenken an den Freiheitskampf ihrer Vorfahren ist es für jede waffentragende Frau und jeden waffentragenden Mann eine Ehre, Mitglied der 100 Einwohner starken Garde zu sein. Neuenfurt leistet sich nur wenige hauptamtliche Soldaten, einige davon sind erfahrene Waldläufer wie Wylli und die Offizierin der Revolutionsgarde, Major Tenda. Mitglieder der Bürgerwehr halten regelmäßige Übungen ab.

Die Macht geht vom Volk aus

Was die Bürgerversammlung nicht klären kann, entscheidet der Rat im Bürgerhaus von Neuenfurt, der auch das Richteramt beinhaltet. Das Bürgerhaus ist das größte Gebäude des Marktplatzes. Die angesehensten Bürgerinnen und Bürger lassen sich in den fünfköpfigen Rat wählen, er ist befugt, Weisungen für alle Bürger anzuordnen, die nur eine Bürgerversammlung wieder aufheben kann.

Stolz sind die Neuenfurter auf die Prinzipien Gleichheit, Freiheit und Unabhängigkeit. Niemand ist in dieser Stadt jemandes Untertan. Jeder kann jeden anklagen oder heiraten. Niemand käme auf den Gedanken, sich auf einen Adelstitel zu berufen, so etwas ist hier schon fast ein Gesetzesbruch. Diese von ihren Vorfahren erkämpften Ideale sind die Neuenfurt bereit gegen jeden und alles zu verteidigen. Jede Familie weiß, wo ihre Vorfahren einst gekämpft hatten und wie sie gestorben sind. Der Revolution von Belfort wird ebenfalls jährlich gedacht, die Geschichte soll hier lebendig bleiben.

Die fünf Ratsmitglieder

Beraterin Major Tenda, pflichtbewußte Offizierin der Bürgerwehr,
Berater Kordan, der Mann der schnellen Lösungen,
Berater Phrences, zugereister Halbling, der vorgibt, hier seinen Lebensabend verbringen zu wollen,
Beraterin Lorsa, eine Geweihte Airons, des Gottes der Gemeinschaft und des Waldes, der ein Techtelmechtel mit Berater Kordan nachgesagt wird,

Berater Hanok, der mit 115 Jahren noch vage Erinnerungen an den Freiheitskampf von Belfort hat. Sein Urgroßvater war ein Elb, was sein hohes Alter erklärt.

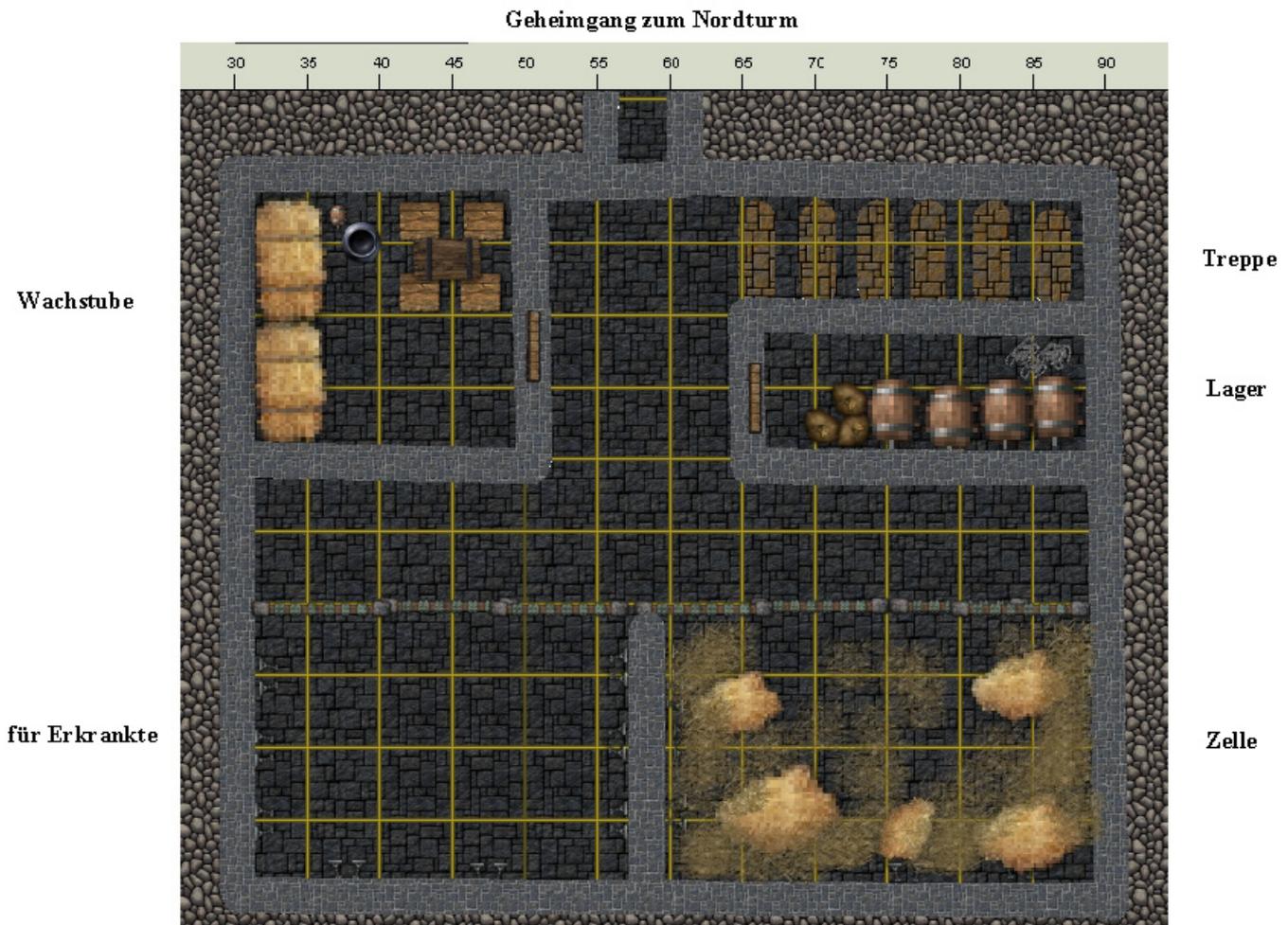
Zaubern verboten

Nach den grauenhaften Erfahrungen mit dem Erzmagier Dracon und seinen Lehrlingen dulden die Einwohner Neuenfurts keine arkane Magie in ihrer Stadt.

Örtlichkeiten

Es gibt auf dem Versammlungs- und Marktplatz einen Brunnen. Das Gebäude nördlich des Marktplatzes ist das Bürgerhaus, hier tagt der Rat oder es finden überdachte Veranstaltungen statt. Der Keller des Bürgerhauses ist feuerfest ausgebaut und wird Karantäne genannt. Er fungiert als Kerker von Neuenfurt und soll außerdem an Drachenfieber Erkrankte aufnehmen. Ein geheimer Gang führt von der Karantäne zum Nordturm. Durch ihn werden Erkrankte in die Karantäne geführt, oder das Dorf kann durch diesen Gang evakuiert werden, wenn es sein muß.

Karantäne von Neuenfurt



1 Kästchen = 1,5 m

Wand im Norden

Eine für Fremde schwer erkennbare Geheimtür (Search DC 22) führt in einen Gang zum Nordturm, wo es einen Ausstieg in Richtung Wallon gibt. Die Karantäne ist der Keller des Bürgerhauses, dem größten Gebäude Neuenfurts, von dem eine Treppe hinab in den Kerker geht.

Wachstube

Sie wird nur im Falle einer Zellenbelegung mit vier Gardisten besetzt, einer davon ist der freundliche Wylli.

Zelle für Erkrankte

In dieser Zelle gibt es kein brennbares Stroh und acht an der Mauer angebrachte Fuß- und Handfesselpaare, damit Zauberkundigen das Zaubern erschwert wird. Aus den einfachen Handschellen kann sich ein Gefangener herauswinden (Escape Artist DC 28). Die Bürger von Neuenfurt

wollen kein Risiko eingehen, daß ein flammenwerfender, fiebriger Mensch durch ihre Stadt torkelt.

Normale Zelle

Diese Zelle ist gemütlicher eingerichtet. Etwa alle 2 Wochen sitzt hier jemand ein, meist, weil er im Streit aus seinem Haus rausgeflogen ist.

Lager

Hier finden sich weitere Ketten. Außerdem liegen hier Grundwerkzeuge und Waffen, falls Teile der Stadtbevölkerung tatsächlich einmal in den Wald evakuiert werden müssen, Bögen, Pfeile, Sägen, Nägel, Hämmer.

Sollten die Helden Bekanntschaft mit der Karantäne machen, so ist der freundliche Wylli der beste Schlüssel, wieder nach draußen zu kommen.

Der Immergrüne Baum

(Pentagrammpylon)

Ein elbischer Lehrling Dracons namens Serprer erbaute diesen Turm, der als ein Pylon des gewaltigen Pentagrammes fungiert, das den Höllenturm verursacht. Mit mehreren, genau aufeinander abgestimmten permanenten Illusionen einer Pinie tarnte er den Turm, der bei genauerer Untersuchung seine wahre Natur enthüllt. Eine Falle macht den Turm zu einem grauenhaften Grab für neugierige Abenteurer.

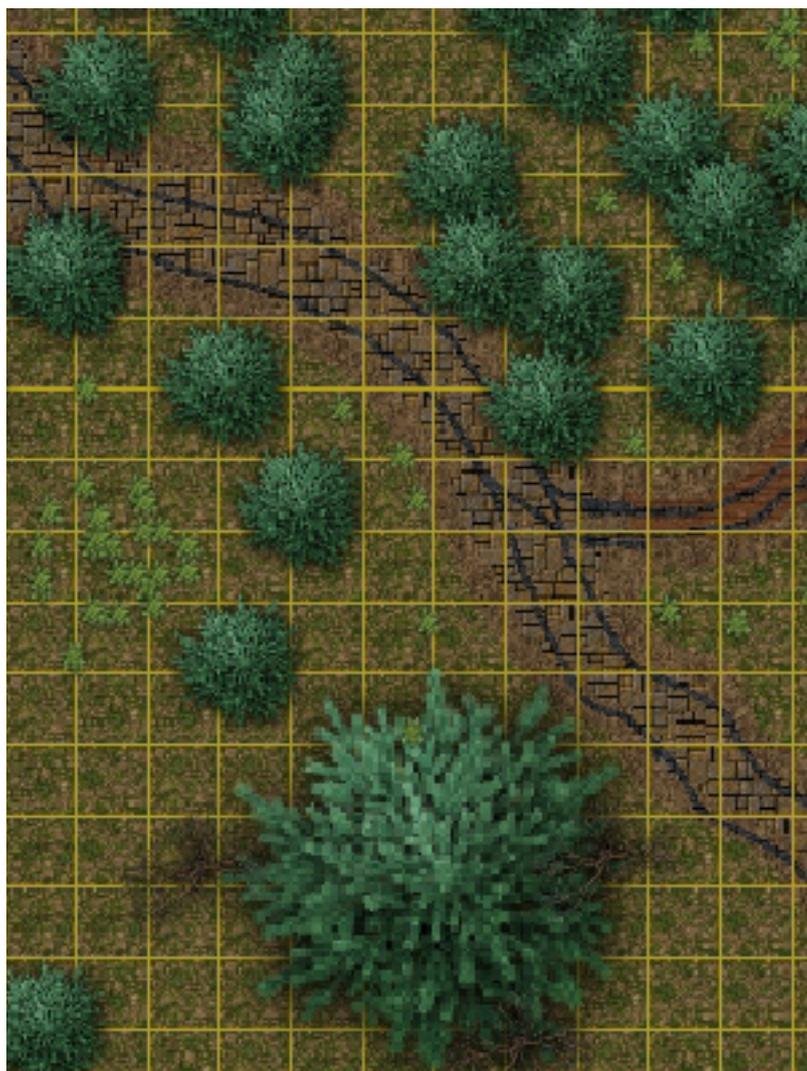
Der Baum fällt auf den ersten Blick nicht weiter auf, es gibt im Wallon, den einst pflanzenkundige Elben beschützten, mehrere Pinien-Exemplare, die eine Höhe von über 40 Metern und einen Stammdurchmesser von über 6 Metern haben. Dieser Baum allerdings sieht etwas zu perfekt aus, er wiegt sich nicht im Wind, und es leben auch keinerlei Insekten oder andere Tiere auf ihm. (Knowledge nature DC 12). Vielleicht beobachtet ein Held ja, wie ein Vogel sich auf einen seiner Äste zu setzen versucht, worauf er in Trudeln gerät, weil die Äste nicht wirklich existieren (Spot DC 15).

Illusion und Wirklichkeit

Wer stutzig wird und den Baum befühl, der spürt keinen Unterschied zwischen der Rinde, die er sieht und der, die er ertastet. Außer vielleicht, daß keinerlei Moos daran wächst (Knowledge nature DC 12). Das Tasten erfühlt in Wirklichkeit sorgfältig behauenen Stein, der wie die Rinde des Baumes gefertigt ist, die die Illusion ihm vorgaukelt. Ein Geologenhammer bringt es an den Tag: Der Baum ist aus Stein, und wo ihm etwas abgeschlagen wird, bleibt die Illusion der Rinde bestehen.

Eingang zu Turm

Wer den Baum erklettert, bemerkt, daß der Steinmetz es nach 2,20 Metern Höhe aufgegeben hat, den Turm wie Baumrinde anfühlen zu lassen (Climb DC 10). Danach ist das Klettern sehr viel schwieriger, weil die Wand nun die eines normalen Turmes ist und weil diese Wand unter der Illusion der Baumrinde liegt (ab hier Climb DC 25). Wer in 3 Metern Höhe auf der Ostseite des Turmes klettert, ertastet eine Tür im ersten Stock, die etwas offen steht. Dies ist der Eingang in den Turm. Erst in einer Gesamthöhe von 14 Metern gibt es weitere zwei Öffnungen, die nicht größer als Schießscharten sind. Sie weisen nach Süden. Der Turm hat eine Höhe von 16 Metern, während die Illusion des Baumes eine von 39 Metern hat.



1 Kästchen = 1,5 m

1. Stock

Eine zerbrochene Bank, Spinnweben und eine enge Treppe, die Höhe des Raumes ist 3 Meter - mehr ist hier nicht zu sehen, kein Hinweis auf den Erbauer und den Zweck des Turmes, nur eines ist offensichtlich: Dies ist für einen Wohnturm zu eng. Ein erfahrener Abenteurer wird anhand des Staubes und des Zustandes der Sitzbank das Alter dieses Raumes auf ca 100 Jahre schätzen (Knowledge Dungeoneering DC 20).

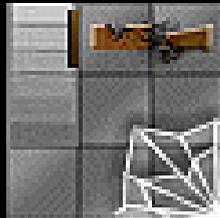
Die Treppe ist eine gefährlichen Falle (CR3). Wer ihre letzte Stufe betritt und den Auslöser nicht sieht (Search 21), bringt die Stufen dazu plötzlich wegzuklappen. Wer oben auf der Treppe steht und in der Mitte der Treppe, fällt 6 Meter in die Tiefe, in den Keller, wenn ihm nicht ein Reflex Save DC 20 gelingt (Fallschaden: 2W6). Die Falle kann von dem, der sie frühzeitig entdeckt hat, sabotiert werden (Disable Device DC 20). Alternativ läßt sie sich umgehen, indem die letzte Stufe einfach überschritten wird.

Der Turm innerhalb des Immergrünen Baumes

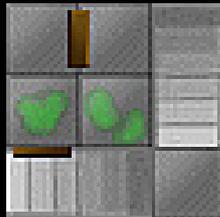
Keller



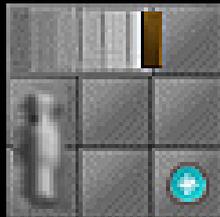
1. Stock



2. Stock



3. Stock



1 Kästchen = 1,5 m

Keller

Beim Aufprall im Keller erwarten die Helden spitze Stangen (Angriff +10 melee, 1W4 Spitzen pro Opfer mit je 1W4+2 Schaden) und eine neblige, absolute Dunkelheit.

Abgebrannter Kerkeroid, wie die Kohle der Unterwelt heißt, bildet einen schwarzen Nebel, der sehr viel schwerer als Luft ist. Wenn kein Wind ihn davonbläst, bleibt er mitunter Jahrhunderte bestehen. Auf Lebende hat er nur eine Wirkung, er macht sie faktisch blind, da die Wolke

des Kerkeroidnebels jedes Licht schluckt. Auf Tote ist seine Wirkung grausamer: Leichen, die in der Wolke liegen, werden zu Ghoulen, die durch die Wolke hindurchsehen können. Und drei dieser Untoten machen sich in der Dunkelheit an ihre neuen Leidengenossen ran, indem sie ihre schleimigen Finger nach den Opfern ausstrecken.

3 GHOULS

Medium Undead

Hit Dice: 2d12 (13 hp)

Initiative: +2

Speed: 30 ft. (6 squares)

Armor Class: 14 (+2 Dex, +2 natural), touch 12, flat-footed 12

Base Attack/Grapple: +1/+2

Attack: Bite +2 melee (1d6+1 plus paralysis)

Full Attack: Bite +2 melee (1d6+1 plus paralysis) and 2 claws +0 melee (1d3 plus paralysis)

Space/Reach: 5 ft./5 ft.

Special Attacks: Ghoul fever, paralysis

Special Qualities: Darkvision 60 ft., undead traits, +2 turn resistance

Saves: Fort +0, Ref +2, Will +5

Abilities: Str 13, Dex 15, Con -, Int 13, Wis 14, Cha 12

Skills: Balance +6, Climb +5, Hide +6, Jump +5, Move Silently +6, Spot +7

Feats: Multiattack

Challenge Rating: 1

Alignment: Always chaotic evil

Ghouls speak the languages they spoke in life (usually Common).

COMBAT

Ghouls try to attack with surprise whenever possible. They strike from behind tombstones and burst from shallow graves.

Ghoul Fever (Su): Disease-bite, Fortitude DC 12, incubation period 1 day, damage 1d3 Con and 1d3 Dex. The save DC is Charisma-based.

An afflicted humanoid who dies of ghoul fever rises as a ghoul at the next midnight. A humanoid who becomes a ghoul in this way retains none of the abilities it possessed in life. It is not under the control of any other ghouls, but it hungers for the flesh of the living and behaves like a normal ghoul in all respects. A humanoid of 4 Hit Dice or more rises as a ghast, not a ghoul.

Paralysis (Ex): Those hit by a ghoul's bite or claw attack must succeed on a DC 12 Fortitude save or be paralyzed for 1d4+1 rounds. Elves have immunity to this paralysis. The save DC is Charisma-based

Die drei Abenteurer, die in den letzten 116 Jahren in diesen Turm gerieten und zu Ghoulen wurden, haben eine kleine Hinterlassenschaft, die sich in der Kerkeroid-Wolke des Kellers ertasten lassen:

190 gp

magnifying glass (worth 100 gp)

everburning torch (worth 1 gp)

small full-plate (worth 1500 gp)

half-plate (worth 600 gp)

hourglass (worth 25 gp)

2. Stock

Sobald die Falle ausgelöst wurde, schleicht der Herr des Turmes vom dritten in den zweiten Stock herab, um von hier aus mit einer Kurbel die Treppe wieder in ihre ursprüngliche Position zu bringen und Falle erneut scharf zu machen. In der dritten Runde nach dem Auslösen der

Falle beginnt der Wight, der zu Lebzeiten auf den namen Serprer hörte, von hier aus, die Luke über den Köpfen der Opfer im Keller zu schließen. Er braucht dafür 3 Runden, dann ist die Treppenfall wieder scharf, und er kann sich den Charakteren widmen, die der Falle entgangen sind.

1 WIGHT

Medium Undead

Hit Dice: 4d12 (26 hp)

Initiative: +1

Speed: 30 ft. (6 squares)

Armor Class: 15 (+1 Dex, +4 natural), touch 11, flat-footed 14

Base Attack/Grapple: +2/+3

Attack: Slam +3 melee (1d4+1 plus energy drain)

Full Attack: Slam +3 melee (1d4+1 plus energy drain)

Space/Reach: 5 ft./5 ft.

Special Attacks: Create spawn, energy drain

Special Qualities: Darkvision 60 ft., undead traits

Saves: Fort +1, Ref +2, Will +5

Abilities: Str 12, Dex 12, Con -, Int 11, Wis 13, Cha 15

Skills: Hide +8, Listen +7, Move Silently +16, Spot +7

Feats: Alertness, Blind-Fight

Challenge Rating: 3

Treasure: None

Alignment: Always lawful evil

A wight's appearance is a weird and twisted reflection of the form it had in life. A wight is about the height and weight of a human.

Wights speak Common.

COMBAT

Wights attack by hammering with their fists.

Create Spawn (Su): Any humanoid slain by a wight becomes a wight in 1d4 rounds. Spawn are under the command of the wight that created them and remain enslaved until its death. They do not possess any of the abilities

they had in life.

Energy Drain (Su): Living creatures hit by a wight's slam attack gain one negative level. The DC is 14 for the Fortitude save to remove a negative level. The save DC is Charisma-based. For each such negative level bestowed, the wight gains 5 temporary hit points.

Skills: Wights have a +8 racial bonus on Move Silently checks.

Während des Angriffs ist der Liebingsatz des Wights: „Der Meister will Euch tot sehen.“

3. Stock

Im dritten Stock ist zum einen das Lager des Wight, der den Turm bewacht, zum anderen die Pentagramm-Vorrichtung, wegen der der Turm erbaut wurde: Zwei blitzblanke Spiegel sind in einen Sockel eingelassen. Blickt man von einem Spiegel aus durch das eine der beiden Schießscharten, so fällt der Blick auf das Gebirge Warkonien, nur ganz scharfe Augen können in über 15 km Entfernung die Überreste eines großen Gebäudes erkennen (Spot 23), die Ruine des Schlosses von Enwar. Wer ganz genau von dem anderen Spiegel aus durch die Schießscharte blickt, der sieht (ebenfalls in über 15 km Entfernung) einen schwarzen Turm (Spot 20), den Turm über Dracons Labor.

Die Spiegel lassen sich einfach aus dem Sockel ziehen, was das Pentagramm deaktivieren würde, und wieder in den Sockel stecken.

Eine flüchtige Bewegung weist auf etwas unsichtbares hin, was in diesem Stockwerk herumflitzt: ein unsichtbarer Diener hält die Spiegel und die Schießscharten sauber.

Die Todesklippe

(Pentagrammpylon)

Die Todesklippe wird ein Bereich von Höhlen in dem Gebirge Warkoniens genannt, den Menschen meiden. Der Grund für das seltene Verschwinden von Menschen sind Ettins, die seit mehreren Generationen hier versteckt leben, weil sie klug genug waren, den Westen und die verlassensten Teile des Wallon zu ihrem Jagdgebiet zu erklären. Sie haben die Siedlungen der Menschen oft in Ruhe gelassen und nur bei größtem Hunger heimliche Ausflüge zu den Menschen unternommen.

Bewohnte Höhle

Ein Ettin namens Kork & Dork lebt heute in der Höhle, die ein Lehrling Dracons einst auserkoren hatte, hier einen Teil der Pentagrammvorrichtung aufzustellen. Die Mutter von Kork & Dork hatte jedoch vor über 90 Jahren diese Höhle in Besitz genommen und alle Fallen entfernt. Der unsichtbare Diener, der eifrig die Spiegel sauberhält, galt als Glücksbringer der Ettins, und sie lassen ihm sein Putzvergnügen.

Die Spiegel sind in einen Sockel eingelassen. Von hier aus hat man einen hervorragenden Blick in die Kwellregion, der ganze Wallon ist zu überblicken. Der eine Spiegel nimmt den Lichtstrahl von der Kapelle des aufgegebenen Friedhofes auf, gibt ihn an den zweiten Spiegel weiter und der sendet den Lichtstrahl zu dem Turm über Dracons Labor, der in den Ruinen der Stadt Belfort steht. Die Spiegel lassen sich einfach aus dem Sockel ziehen, womit das Pentagramm deaktiviert wäre, und wieder in den Sockel stecken.

Die Höhle läßt sich bei Tage gut als der Ort, in der sich die Spiegel befinden, ausmachen, denn diese sind so nah am Rande der Höhle, daß sich manchmal Teile des Himmels in ihnen widerspiegeln (auf 3 km Entfernung zu der Todesklippe ist ein Aufblitzen mit SpotDC15 zu sehen). Kork & Dork sorgen dafür, daß keine Spuren ihrer Anwesenheit in der Nähe der Höhle zu sehen ist (TrackDC24). Man muß zur Höhle hinaufklettern, die Steigung beträgt etwa 45° über eine Strecke von 60 Metern (ClimbDC3).

Verhandeln oder Kämpfen?

Kork & Dork sind sich zwar selten einig, aber sie sind nicht richtig dumm, sie sind durchaus verhandlungsbereit. Sie kennen nicht die Bedeutung der Spiegel, sie wissen nicht, daß das „Gewitter“ eine schwarzmagische Ursache hat. Sie wissen nur, daß Menschen östlich von ihnen lebten und leben, und daß sie gefährlich werden können, wenn sie von ihrer Höhle hier erfahren.

Wenn sie Angst bekommen, daß ihre Anwesenheit den Neuenfurtern verraten wird, so greifen sie an, um ihr Heim zu verteidigen. Unter Umständen können geworfene Felsbrocken den Abenteurern so schon beim Aufstieg oder erst beim Abstieg zum Verhängnis werden. Der eine Worg, der als Haus- und Jagdhund hier lebt, gehorcht Kork aufs

Wort, der andere gehorcht Dork. Kork & Dork schlafen tagsüber und gehen am liebsten nachts auf die Jagd, die beiden Worge achten in der Zeit auf den Eingang und wecken den Ettin, falls sie etwas bemerken.

1 ETTIN Kork & Dork

Large Giant

Hit Dice: 10d8+20 (65 hp)

Initiative: +3

Speed: 30 ft. in hide armor (6 squares); base speed 40 ft.

Armor Class: 18 (-1 size, -1 Dex, +7 natural, +3 hide), touch 8, flat-footed 18

Base Attack/Grapple: +7/+17

Attack: Morningstar +12 melee (2d6+6) or boulder +5 ranged (1d6+6)

Full Attack: 2 morningstars +12/+7 melee (2d6+6) or 2 boulder +5 ranged (1d6+6)

Space/Reach: 10 ft./10 ft.

Special Attacks: -

Special Qualities: Low-light vision, superior two-weapon fighting

Saves: Fort +9, Ref +2, Will +5

Abilities: Str 23, Dex 8, Con 15, Int 8, Wis 10, Cha 11

Skills: Climb +8, Listen +10, Search +2, Spot +10

Feats: Alertness, Improved Initiative, Iron Will, Power Attack

Challenge Rating: 6

Treasure: 60 pp (worth 600 gp), 1300 gp, glamered +1 Hide Armor (worth 3865 gp), Sovereign glue (worth 2400 gp), Universal Solvent (worth 50 gp), Potion of Enlarge person (worth 250 gp)

Alignment: Usually chaotic evil

Ettins, or two-headed giants, are vicious and unpredictable hunters that stalk the night.

An ettin never bathes if it can help it, which usually leaves it so grimy and dirty its skin resembles thick, gray hide. Adult ettins are about 13 feet tall and weigh 5,200 pounds. They live about 75 years.

Ettins have no language of their own but speak a pidgin of Orc, Goblin, and Giant. Creatures that can speak any of these languages must succeed on a DC 15 Intelligence check to communicate with an ettin. Check once for each bit of information: If the other creature speaks two of these languages, the DC is 10, and for someone who speaks all three, the DC is 5.

COMBAT

Though ettins aren't very intelligent, they are cunning fighters.

They prefer to ambush their victims rather than charge into a straight fight, but once the battle has started, an ettin usually fights furiously until all enemies are dead.

Superior Two-Weapon Fighting (Ex): An ettin fights with a morningstar or javelin in each hand. Because each of its two heads controls an arm, the ettin does not take a penalty on attack or damage rolls for attacking with two weapons.

Skills: An ettin's two heads give it a +2 racial bonus on Listen, Spot, and Search checks.

2 WORGES

Medium Magical Beast

Hit Dice: 4d10+8 (30 hp)

Initiative: +2

Speed: 50 ft. (10 squares)

Armor Class: 14 (+2 Dex, +2 natural), touch 12, flat-footed 12

Base Attack/Grapple: +4/+7

Attack: Bite +7 melee (1d6+4)

Full Attack: Bite +7 melee (1d6+4)

Space/Reach: 5 ft./5 ft.

Special Attacks: Trip

Special Qualities: Darkvision 60 ft., low-light vision, scent

Saves: Fort +6, Ref +6, Will +3

Abilities: Str 17, Dex 15, Con 15, Int 6, Wis 14, Cha 10

Skills: Climb +10, Hide +4, Listen +6, Move

Silently +6, Spot +6, Survival +2*

Feats: Alertness, Track

Challenge Rating: 2

Alignment: Usually neutral evil

A typical worg has gray or black fur, grows to 5 feet long and stands 3 feet tall at the shoulder. It weighs 300 pounds.

More intelligent than their smaller cousins, worgs speak their own language. Some can also speak Common and Goblin.

COMBAT

Mated pairs or packs work together to bring down large game, while lone worgs usually chase down creatures smaller than themselves. Both often use hit-and-run tactics to exhaust their quarry. A pack usually circles a larger opponent: Each wolf attacks in turn, biting and retreating, until the creature is exhausted, at which point the pack moves in for the kill. If they get impatient or heavily outnumber the opponent, worgs attempt to pin it.

Trip (Ex): A worg that hits with a bite attack can attempt to trip the opponent (+3 check modifier) as a free action without making a touch attack or provoking an attack of opportunity. If the attempt fails, the opponent cannot react to trip the worg.

Skills: A worg has a +1 racial bonus on Listen, Move Silently, and Spot checks, and a +2 racial bonus on Hide checks. *A worg has a +4 racial bonus on Survival checks when tracking

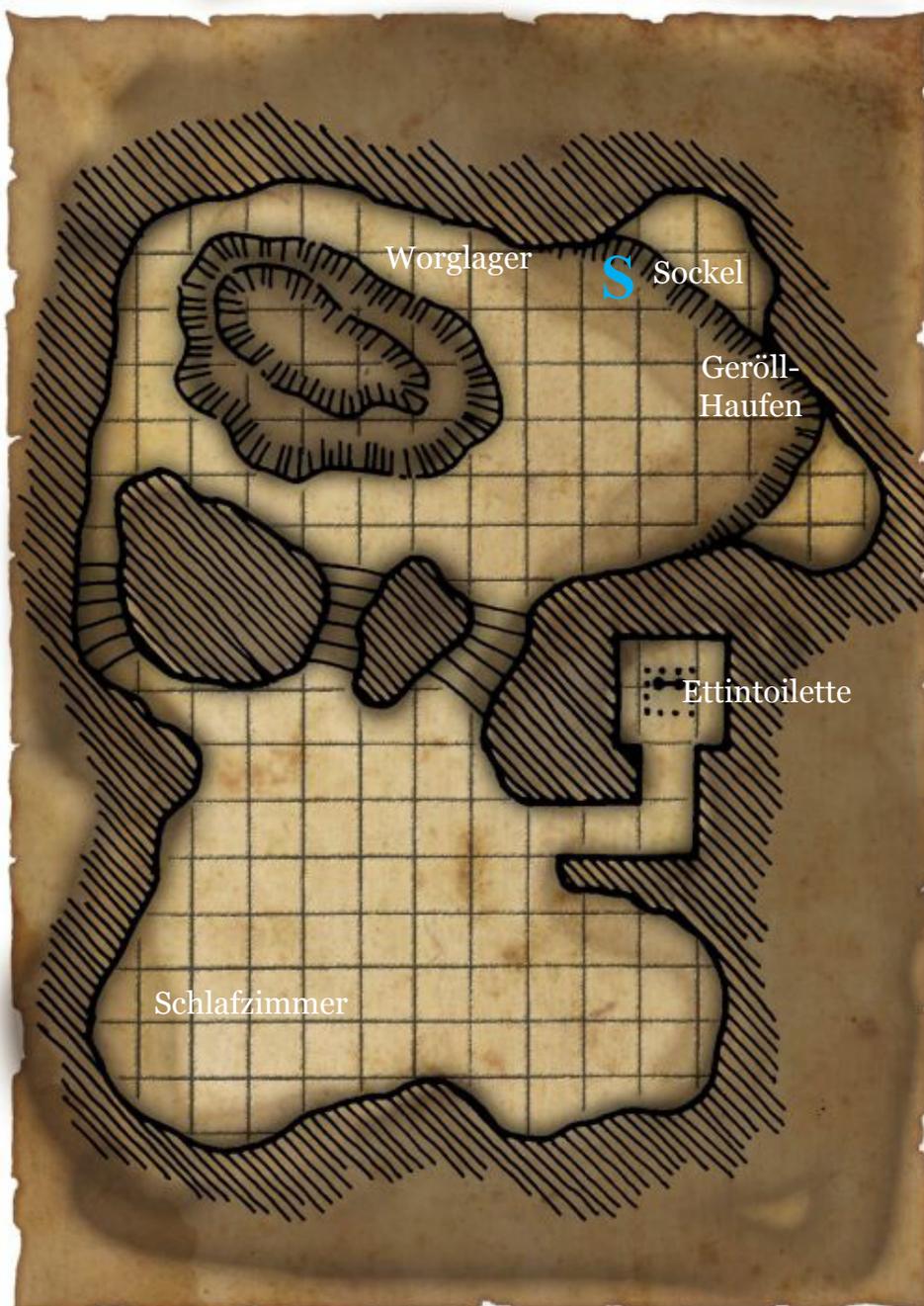
Im unaufgeräumten Schlafzimmer von Kork&Dork kann man nach einigem Suchen (jeweils search DC 21) folgende Schätze finden:

300 gp

blue sapphire (worth 1100 gp)

moonstone (worth 50 gp)

Die Todesklippe



1 Kästchen = 1,5 m

ceremonial electrum dagger with a star ruby in the pommel (worth 1300 gp)

Oil of Invisibility (worth 300 gp)

Slippers of spider climbing (worth 4800 gp)

Die Worge haben kürzlich ihren Herren eine mumifizierte Hand geklaut, an der sie bisher noch nicht geknabbert haben:

Hand of the mage (worth 900 gp)

Der Alte Friedhof

(Pentagrammpylon)

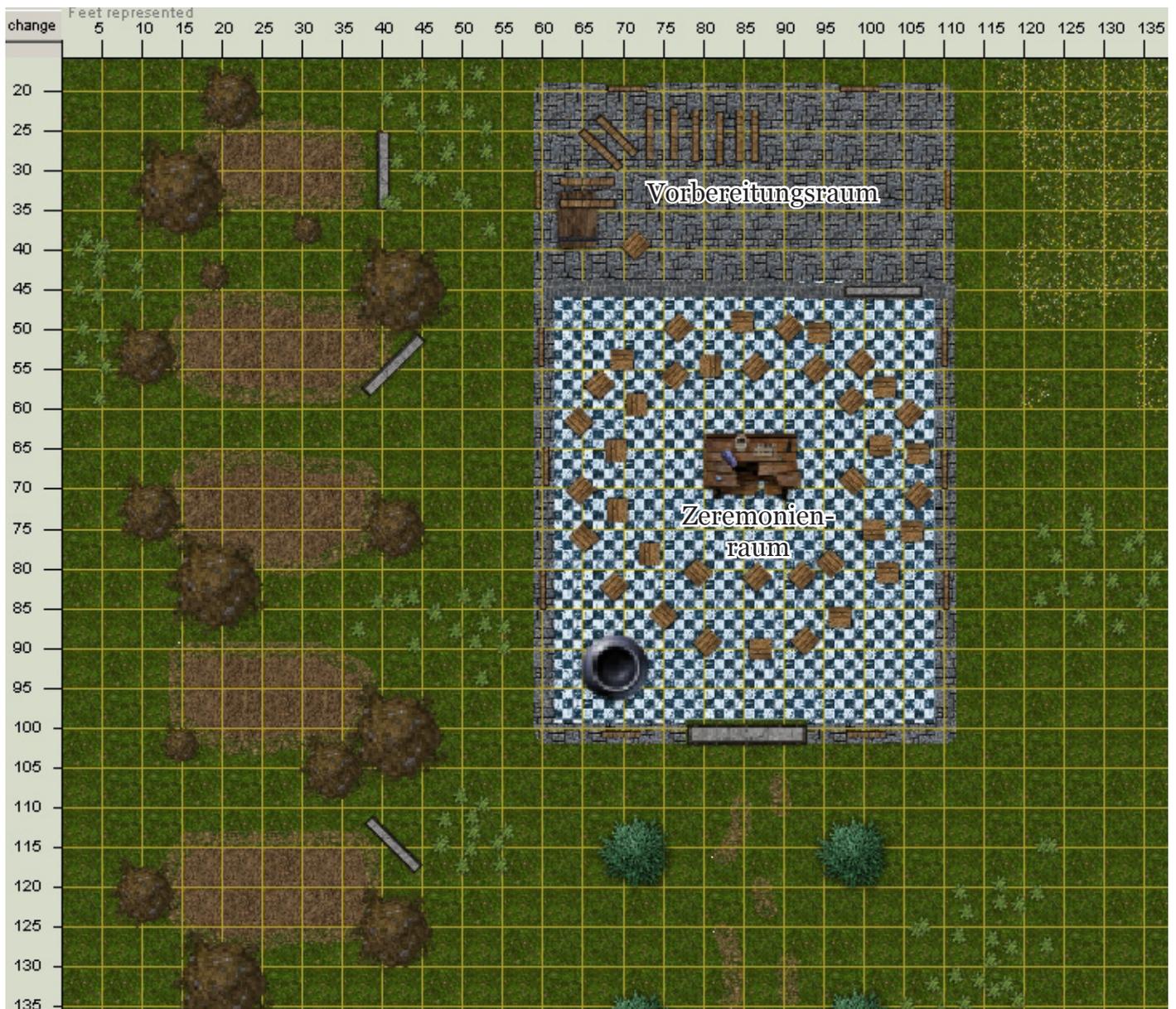
Der aufgegebene Friedhof von Belfort liegt zwischen der alten Handelsstraße und dem Kwell an einem Hügel. Von Neuenfurt aus ist nur die Spitze der Kapelle zu sehen.

Der Besucher muß den Hügel hinaufsteigen. Alte Gräber sind rechts und links vom Weg aufgereiht. An der Kapelle sind mehrere große Erdhaufen zu sehen. Hier sind viele Gräber aufgegraben, manche der Erdhaufen, die dabei entstanden sind, sind schon bewachsen, es ist nicht so schwer zu schätzen, daß die ersten Gräber vor 2 Jahren geschändet wurden (Knowledge Nature DC 14). Andere sind erst jüngst geöffnet worden (Knowledge Nature DC 12). Vielleicht wird einem aufmerksamen Beobachter auffallen, das Hun-

derte von Einzelgräbern unberührt sind und nur solche, auf deren Grabsteine Worte stehen wie „Wir vermissen Euch“, „Dank Euch sind wir frei“ und „Die Revolution hat gesiegt“, eröffnet sind.

Spuren über Spuren

Spuren von über 20 Humanoiden sind auf dem weichen Untergrund überall zu finden. Einige führen nach Westen und wieder zurück, sie stammen von der Verfolgungsjagd gestern Abend, andere Spuren folgen einem Pfad nach Osten an das Ufer des Kwells und verlieren sich da. Diesen Weg gingen Zombieträger oft, um Knochen zur Untersuchung zu Phrences' Haus zu tragen.



1 Kästchen = 1,5 m

Kapelle-Erdgeschoß

Kein Tier nähert sich der Kapelle näher als 9 Meter, weil es die Anwesenheit eines Wraiths spürt. Die Fenster der Kapelle sind vernagelt. Viele Spuren weisen zur Tür der Kapelle, die verschlossen ist (Open Lock DC 20).

Zeremonienraum

Um den Altar herum sind Hocker aufgestellt, einige davon sind umgerissen, links in der Ecke steht ein Wasserbecken. Im Moment haust in dem Becken der Wraith, der abwartet, bis alle Helden die Kapelle ganz betreten haben. Die Tür zum Vorbereitungsraum ist geschlossen, dahinter sammeln sich 22 Zombies, die durch die Tür zu hören sind (Listen DC 16). Erst wenn die Tür geöffnet wird, oder der Wraith einen stummen Befehl aussendet, greifen die Zombies an.

Fällt Tageslicht durch die Tür in die Kapelle, so gelten die Lichtverhältnisse im Zeremonienraum als shadowy illumination und im Vorbereitungsraum als darkness.

1 WRAITH

Medium Undead (Incorporeal)

Hit Dice: 5d12 (32 hp)

Initiative: +7

Speed: Fly 60 ft. (good) (12 squares)

Armor Class: 15 (+3 Dex, +2 deflection), touch 15, flat-footed 12

Base Attack/Grapple: +2/-

Attack: Incorporeal touch +5 melee (1d4 plus 1d6 Constitution drain)

Full Attack: Incorporeal touch +5 melee (1d4 plus 1d6 Constitution drain)

Space/Reach: 5 ft./5 ft.

Special Attacks: Constitution drain, create spawn

Special Qualities: Darkvision 60 ft., daylight powerlessness, incorporeal traits, +2 turn resistance, undead traits, unnatural aura

Saves: Fort +1, Ref +4, Will +6

Abilities: Str -, Dex 16, Con -, Int 14, Wis 14, Cha 15

Skills: Diplomacy +6, Hide +11, Intimidate +10, Listen +12, Search +10, Sense Motive +8, Spot +12, Survival +2 (+4 following tracks)

Feats: Alertness B, Blind-Fight, Combat Reflexes, Improved Initiative B

Challenge Rating: 5

Alignment: Always lawful evil

Wraiths are incorporeal creatures born of evil and darkness. In some cases, the grim silhouette of a wraith might appear armored or outfitted with weapons. This appearance does not affect the creature's AC or combat abilities but only reflects the shape it had in life.

A wraith is about as tall as a human, while a dread wraith is roughly the size of an ogre. Since both are incorporeal, they are weightless.

Wraiths speak Common and Infernal.

COMBAT:

Unnatural Aura (Su): Animals, whether wild or domesticated, can sense the unnatural presence of a wraith at a distance of 30 feet. They will not willingly approach nearer than that and panic if forced to do so; they remain panicked as long as they are within that range.

Daylight Powerlessness (Ex): Wraiths are utterly powerless in natural sunlight (not merely a daylight spell) and flee from it.

Constitution Drain (Su): Living creatures hit by a wraith's incorporeal touch attack must succeed on a DC 14 Fortitude save or take 1d6 points of Constitution drain. The save DC is Charisma-based. On each such successful attack, the wraith gains 5 temporary hit points.

Create Spawn (Su): Any humanoid slain by a wraith becomes a wraith in 1d4 rounds. Its body remains intact and inanimate, but its spirit is torn free from its corpse and transformed. Spawns are under the command of the wraith that created them and remain enslaved until its death. They do not possess any of the abilities they had in life.

Der Wraith kooperiert mit Phrences, für den er die Zombies unter Kontrolle hält. Phrences hat die Zombies aus den Leichen von Revolutionskämpfern gemacht.

20 ZOMBIES

Medium Undead

Hit Dice: 2d12 (16 hp)

Initiative: -1

Speed: 30 ft. (6 squares; can't run)

Armor Class: 11 (-1 Dex, +2 natural), touch 9, flat-footed 11

Base Attack/Grapple: +1/+2

Attack: Slam +2 melee (1d6+1) or club +2 melee (1d6+1)

Full Attack: Slam +2 melee (1d6+1) or club +2 melee (1d6+1)

Space/Reach: 5 ft./5 ft.

Special Attacks: -

Special Qualities: Single Actions only, damage reduction 5/slashing, darkvision 60 ft., undead traits

Saves: Fort 0, Ref -1, Will +3

Abilities: Str 12, Dex 8, Con -, Int -, Wis 10, Cha 1

Skills: -

Feats: Toughness

Challenge Rating: 1/2

Alignment: Always neutral evil

Single Actions Only (Ex): Zombies have poor reflexes and can perform only a single move action or attack action each round. A zombie can move up to its speed and attack in the same round, but only if it attempts a charge.

Vorbereitungsraum

In dem von den Zombies verdreckten Vorbereitungsraum läßt sich nichts von Wert finden. Eine Treppe führt nach oben in den Kapellenturm. Auch hier befindet sich ein Teil der Pentagrammvorrichtung. Zwei blitzblanke Spiegel sind in einen Sockel eingelassen. Blickt man von einem Spiegel aus durch die beiden Öffnungen im Dach der Kapelle, so fällt der Blick auf das Gebirge Warkonien, ganz scharfe Augen können in über 15 km Entfernung die Überreste eines großen Gebäudes südwestlich der Kapelle erkennen (Spot 23), die Ruine des Schlosses von Enwar. Wer von dem anderen Spiegel aus durch die westliche Öffnung im Dach blickt, der sieht (ebenfalls in über 15 km Entfernung) vielleicht ein paar dunkle Stellen in den Bergen, die Höhlen der Todesklippe (Spot DC 26).

Die Spiegel lassen sich einfach aus dem Sockel ziehen und wieder in den Sockel stecken.

Eine flüchtige Bewegung weist auf etwas unsichtbares hin, was hier herumflitzt: ein unsichtbarer Diener hält die Spiegel und die Öffnungen sauber.

Die Ruine Belfort

(Pentagrammpylon)

Belfort war einmal eine ansehnliche Stadt, jetzt liegt sie ganz und gar in Trümmern. Der Brand, der bei dem Kampf gegen Dracon ausbrach, geriet vor 113 Jahren außer Kontrolle und vernichtete Belfort. Einzig ein alter rußgeschwärzter Turm der Stadtmauer steht ausgebrannt und leer wie ein Mahnmal.

Wer seine Helden weiter fordern möchte, der kann ihnen in der Ruine der Stadt einige Phase Spiders, die hier eingestrichelt haben können, auf den Hals hetzen:

PHASE SPIDER

Large Magical Beast

Hit Dice: 5d10+15 (42 hp)

Initiative: +7

Speed: 40 ft. (8 squares), climb 20 ft.

Armor Class: 15 (-1 size, +3 Dex, +3 natural), touch 12, flat-footed 12

Base Attack/Grapple: +5/+12

Attack: Bite +7 melee (1d6+4 plus poison)

Full Attack: Bite +7 melee (1d6+4 plus poison)

Space/Reach: 10 ft./5 ft.

Special Attacks: Poison

Special Quality: Darkvision 60 ft., ethereal jaunt, low-light vision

Saves: Fort +7, Ref +7, Will +2

Abilities: Str 17, Dex 17, Con 16, Int 7, Wis 13, Cha 10

Skills: Climb +11, Move Silently +11, Spot +4

Feats: Ability Focus (poison), Improved Initiative

Organization: Solitary or cluster (2-5)

Challenge Rating: 5

Treasure: None

Alignment: Always neutral

Phase spiders are aggressive predators that can move quickly from the Ethereal Plane to attack opponents on the Material Plane.

A typical phase spider's body is 8 feet long. It weighs about 700 pounds.

Phase spiders cannot speak.

COMBAT

Phase spiders dwell and hunt on the Material Plane. Once a spider locates prey, however, it shifts to the Ethereal Plane to attack, attempting to catch its victim flat-footed. The spider shifts in, bites its victim, and retreats quickly back to the Ethereal Plane.

Ethereal Jaunt (Su): A phase spider can shift from the Ethereal Plane to the Material Plane as a free action, and shift back again as a move action (or during a move action). The ability is otherwise identical with ethereal jaunt (caster level 15th).

Poison (Ex): Injury, Fortitude DC 17, initial and secondary damage 1d8

Con. The save DC is Constitution-based.

Skills: A phase spider has a +8 racial bonus on Climb checks and can always choose to take 10 on a Climb check, even if rushed or threatened.

Dracons Turm

Der erhaltene rußschwarze Turm war nicht nur Teil der Stadtmauer von Belfort. Er war der Wohnturm von Dracon, dem Erzmagier, und ein Pylon des gewaltigen Pentagrammes, das Dracon erschaffen hatte. Der Turm war besonders stabil gebaut, so daß er zwar innen ausbrannte, seine Außenmauern jedoch die Hitze aushielten. Darum ist dieser Turm als einziges Gebäude Belforts immerhin von außen noch intakt - und seine oberstes Stockwerk, wo sich ein weiterer Sockel befindet, in dem zwei Spiegel stecken.

Die Spiegel lassen sich einfach aus dem Sockel ziehen, was das Pentagramm deaktivieren würde, und wieder in den Sockel stecken.

Der schwarze Turm ist 12 Meter hoch und von außen oder innen zu erklettern (Climb DC 20).

Blickt man von einem Spiegel aus durch die schießschartengroße Öffnung in der Mauer, so erkennen ganz scharfe Augen in über 15 km Entfernung in nordwestlicher Richtung einen besonders großen Baum (Spot DC 23), den als Pinie getarnten „Immergrünen Baum“. Wer von dem anderen Spiegel aus durch die westliche Öffnung blickt, der sieht (in ebenfalls in über 15 km Entfernung) vielleicht ein paar dunkle Stellen in den Bergen, die Höhlen der Todesklippe (Spot DC 26).

Ein unsichtbarer Diener hält die Spiegel und die Öffnungen sauber.

Eingang zu Dracons Labor

Unter dem Schutt der angrenzenden Gebäude ist der ehemals geheime Eingang zu Dracons Labor, das unter seinem Turm lag, vergraben. Von den Revolutionsgeschichten der Neuenfurter her können die Helden von diesem Labor wissen, ansonsten gibt es kaum eine Möglichkeit, von alleine auf die Suche nach einem Abgang in der Nähe des schwarzen Turmes zu kommen (Search DC 28).

Wer die Trümmer in der Nähe des schwarzen Turmes beiseite räumt, findet nach 3W6 Stunden den eingedrückten, ehemals geheimen Eingang zum Labor von Dracon (für jeden Helfer würfeln, der mit dem niedrigsten Wert entdeckt den Eingang zuerst).

Dracons Labor

In der Nähe des rußgeschwärzten Wohnturmes von Dracon liegt unter der Ruine Belforts der verschüttete Eingang zu Dracons Labor.

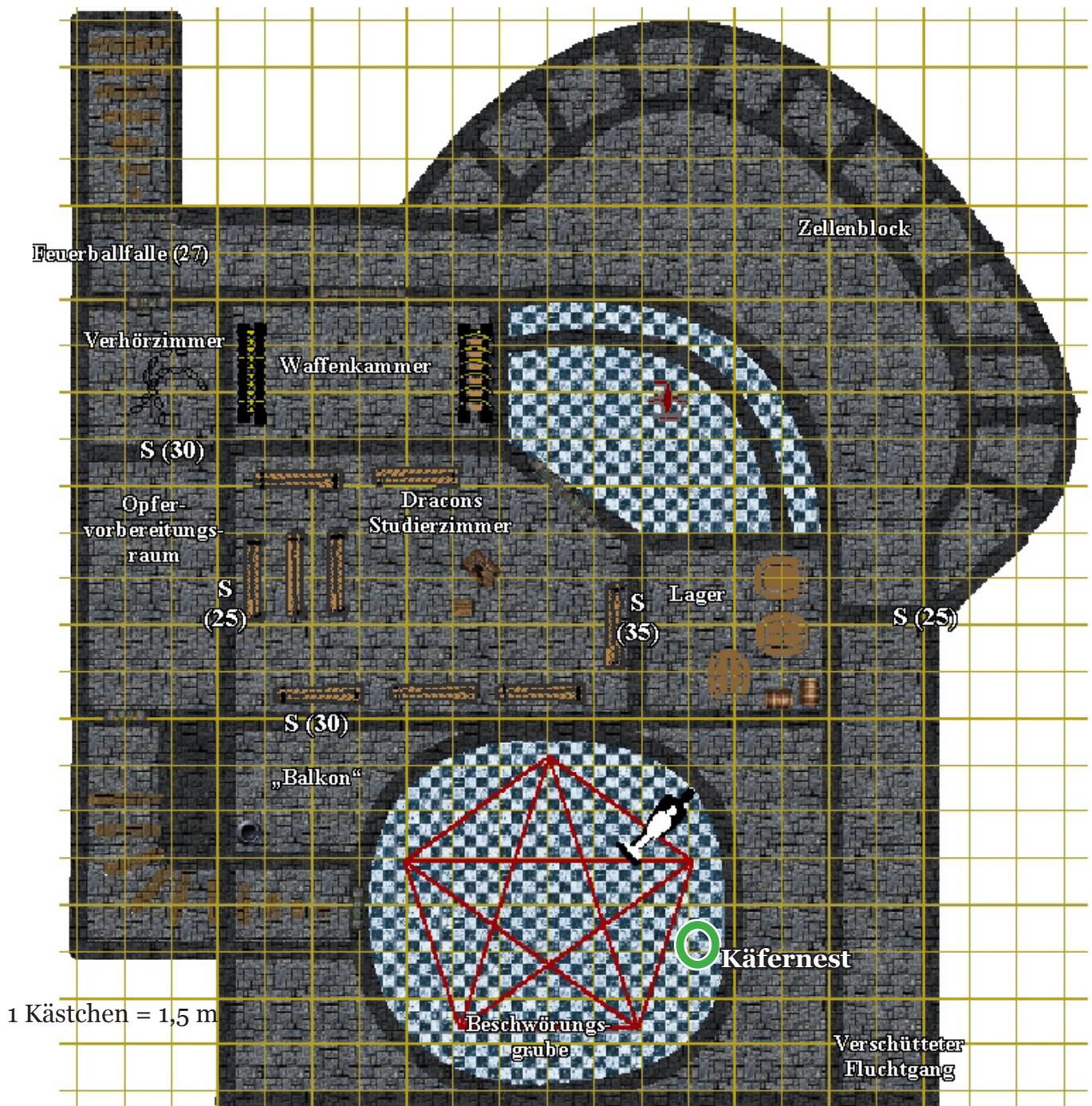
Außer der ersten Tür am Fuße der Treppe fallen alle weiteren Türen automatisch ins Schloß gefallen (sie sind dafür konstruiert worden) und sind dann nur mit einem Dietrich (openlockDC23) oder passenden Schlüssel zu öffnen. Werden einmal geöffnete Türen nicht von den Helden blockiert, so fallen auch heute noch ins Schloß. Die Türen haben folgende Eigenschaften: Stone, Hardness 9, 75 HP

Feurige Falle

Die Treppe und alle weiteren Räume sind bemerkenswert gut erhalten. Am Ende der 9 Meter langen Treppe ist eine angelehnte Tür. Wer sie öffnet, sieht direkt vor sich etwa 4 skelettierte Leichen, an der einfachen, rußgeschwärzten Kleidung ist zu erkennen, daß es Revolutionäre waren, die hier einst umkamen. Wer sie näher untersucht, ohne auf den Boden zu achten, der löst die Feuerfalle ein weiteres Mal aus, die die Revolutionskämpfer einst tötete:

Fireball Trap, CR4, magic device, touch trigger, automatic reset, spell effect: fireball 6th-level wizard, 6d6 fire, DC 13 Reflex save half damage, Search

Dracons Labor



Verhörzimmer

Hier wurden einst Gefangene befragt. Dracon konnte durch die Geheimtür (Search DC30) im Süden der Befragung durch einen seiner Schergen zusehen und zuhören, und er konnte gegebenenfalls eingreifen. Immer noch liegen hier Ketten auf dem Boden, die einem Bürger abgestreift wurden, als das Labor von den Kämpfern der Revolution gestürmt wurde.

Waffenkammer

Hier können die Helden 2 mittelgroße Rüstungen (full plate) und drei Schilde (heavy) finden. Außerdem sind hier noch 3 magische Bastardschwerter +1. Auch der Geist hat sich hier einst bedient.

Zellenblock

Vor dem Zellenblock befindet sich ein aus Marmor erbautes Podest, auf dem ein eingestaubter, mit rotem Samt bezogener Sessel umgestürzt liegt. Hier thronte Dracon, wenn ihm danach war, und dann hatte er jeden Gefangenen im Blick. Überlebende berichteten von schrecklichen Qualen, die sie erlitten, weil Dracon fürchterliche Späße mit den Gefangenen trieb. Die meisten Zellen sind geöffnet, zwei nicht, darin liegen Skelette. Eine weitere Geheimtür führt zu einem Fluchttunnel, der von eingestürzten Gebäuden gänzlich verschüttet wurde. Einst drangen die Revolutionäre nur bis hierher vor, weiter kamen sie nicht, denn Dracon persönlich trieb sie zurück nach oben, wo er schließlich überwältigt wurde. Ein von Haß zerfressener, verstorbener Vorfahre eines Neuenfurters treibt im Labor sein Unwesen, werden die Helden von einem Neuenfurter begleitet, so könnte er in dem Ghost seinen direkten Verwandten erkennen. Erst wenn der Golem Dracons besiegt ist, wird er seine Ruhe finden. Der Ghost belauscht die Helden so heimlich, wie es ihnen möglich ist, und wird im ungeeignetsten Moment zuschlagen und erst von ihnen ablassen, wenn sie gegen den Golem kämpfen.

GHOST

Medium Undead

Ghost 4th Level Human Fighter

Hit Dice: 4d12 (38 hp)

Initiative: +5

Speed: Fly 30 ft. (perfect) (6 squares)

Armor Class: 21 (+1 Dex, +8 full plate, +2 heavy shield), touch 11, flat-footed 20

or 12 (+1 Dex, +1 deflection), touch 12, flat-footed 11

Base Attack/Grapple: +5/+8

Attack: +1 bastard sword +9 melee (1d10+3/19-20) or +1 short bow +6 range (1d6/x3) or Incorporeal touch +5 melee (1d6) or +7 against ethereal foes (1d6+3)

Full Attack: +1 bastard sword +9 melee (1d10+3/19-20) or +1 short bow +6 range (1d6/x3) or Incorporeal touch +5 melee (1d6) or +7 against ethereal foes (1d6+3)

Space/Reach: 5 ft./5 ft.

Special Attacks: Corrupting gaze, Corrupting touch, malevolence, manifestation

Special Quality: Darkvision 60 ft., incorporeal traits, rejuvenation, +4 turn

resistance, undead traits

Saves: Fort +4, Ref +2, Will +2

Abilities: Str 16, Dex 13, Con -, Int 10, Wis 12, Cha 1

Skills: Climb +1, Hide -1, Listen +11, Search +8, Spot +11

Feats: Blind-Fight, Cleave, Exotic Weapon Proficiency (Bastard Sword), Improved Initiative, Power attack, Weapon Focus (bastard sword)

Challenge Rating: 6

Alignment: Lawful Evil

Ghosts are the spectral remnants of intelligent beings who, for one reason or another, cannot rest easily in their graves.

Damage: Against ethereal creatures, a ghost uses the base creature's damage values. Against nonethereal creatures, the ghost usually cannot deal physical damage at all but can use its special attacks, if any, when it manifests (see below).

Special Attacks: A ghost retains all the special attacks of the base creature, although those relying on physical contact do not affect nonethereal creatures. The ghost also gains a manifestation ability plus one to three other special attacks as described below. The save DC against a special attack is equal to 10 + 1/2 ghost's HD + ghost's Cha modifier unless otherwise noted.

Corrupting Gaze (Su): A ghost can blast living beings with a glance, at a range of up to 30 feet. Creatures that meet the ghost's gaze must succeed on a Fortitude save or take 2d10 points of damage and 1d4 points of Charisma damage.

Corrupting Touch (Su): A ghost that hits a living target with its incorporeal touch attack deals 1d6 points of damage. Against ethereal opponents, it adds its Strength modifier to attack and damage rolls. Against nonethereal opponents, it adds its Dexterity modifier to attack rolls only.

Draining Touch (Su): A ghost that hits a living target with its incorporeal touch attack drains 1d4 points from any one ability score it selects. On each such successful attack, the ghost heals 5 points of damage to itself. Against ethereal opponents, it adds its Strength modifier to attack rolls only. Against nonethereal opponents, it adds its Dexterity modifier to attack rolls only.

Frightful Moan (Su): A ghost can emit a frightful moan as a standard action. All living creatures within a 30-foot spread must succeed on a Will save or become panicked for 2d4 rounds. This is a sonic necromantic mind-affecting fear effect. A creature that successfully saves against the moan cannot be affected by the same ghost's moan for 24 hours.

Horrific Appearance (Su): Any living creature within 60 feet that views a ghost must succeed on a Fortitude save or immediately take 1d4 points of Strength damage, 1d4 points of Dexterity damage, and 1d4 points of Constitution damage. A creature that successfully saves against this effect cannot be affected by the same ghost's horrific appearance for 24 hours.

Malevolence (Su): Once per round, an ethereal ghost can merge its body with a creature on the Material Plane. This ability is similar to a magic jar spell (caster level 10th or the ghost's Hit Dice, whichever is higher), except that it does not require a receptacle. To use this ability, the ghost must be manifested and it must try move into the target's space; moving into the target's space to use the malevolence ability does not provoke attacks of opportunity. The target can resist the attack with a successful Will save (DC 15 + ghost's Cha modifier). A creature that successfully saves is immune to that same ghost's malevolence for 24 hours, and the ghost cannot enter the

target's space. If the save fails, the ghost vanishes into the target's body.

Manifestation (Su): Every ghost has this ability. A ghost dwells on the Ethereal Plane and, as an ethereal creature, it cannot affect or be affected by anything in the material world. When a ghost manifests, it partly enters the Material Plane and becomes visible but incorporeal on the Material Plane. A manifested ghost can be harmed only by other incorporeal creatures, magic weapons, or spells, with a 50% chance to ignore any damage from a corporeal source. A manifested ghost can pass through solid objects at will, and its own attacks pass through armor. A manifested ghost always moves silently. A manifested ghost can strike with its touch attack or with a ghost touch weapon (see Ghostly Equipment, below). A manifested ghost remains partially on the Ethereal Plane, where it is not incorporeal. A manifested ghost can be attacked by opponents on either the Material Plane or the Ethereal Plane. The ghost's incorporeality helps protect it from foes on the Material Plane, but not from foes on the Ethereal Plane.

A ghost has two home planes, the Material Plane and the Ethereal Plane. It is not considered extraplanar when on either of these planes.

Telekinesis (Su): A ghost can use telekinesis as a standard action (caster level 12th or equal to the ghost's HD, whichever is higher). When a ghost uses this power, it must wait 1d4 rounds before using it again.

Special Qualities: A ghost has all the special qualities of the base creature as well as those described below.

Rejuvenation (Su): In most cases, it's difficult to destroy a ghost through simple combat. The "destroyed" spirit will often restore itself in 2d4 days. Even the most powerful spells are usually only temporary solutions. A ghost that would otherwise be destroyed returns to its old haunts with a successful level check (1d20 + ghost's HD) against DC 16. As a rule, the only way to get rid of a ghost for sure is to determine the reason for its existence and set right whatever prevents it from resting in peace. The exact means varies with each spirit and may require a good deal of research.

Turn Resistance (Ex): A ghost has +4 turn resistance.

Dracons Studierzimmer

Hinter dem Marmorpodest führt eine Tür in Dracons Studierzimmer. Hier finden die Helden uralte, bis auf den Einband zerfallene Bücher über die Ebenen der Unterwelt und die Dämonologie. Von hier aus plante, analysierte und lenkte Dracon seine nächsten Schritte.

Sein alter Golem bewacht das Studierzimmer auch noch nach über 100 Jahren gegen Eindringlinge. Er wartet direkt hinter der Tür zum Podest auf den ersten, der diese Tür öffnet. Er wird versuchen, den Eindringling in das Studierzimmer zu ringen, was schrecklich enden wird, wenn die Tür daraufhin sofort wieder ins Schloß fällt und die anderen Helden ausschließt.

Clay Golem

Large Construct

Hit Dice: 11d10+30 (90 hp)

Initiative: -1

Speed: 20 ft. (4 squares)

Armor Class: 22 (-1 size, -1 Dex, +14 natural), touch 8, flat-footed 22

Base Attack/Grapple: +8/+19

Attack: Slam +14 melee (2d10+7 plus cursed wound)

Full Attack: 2 slams +14 melee (2d10+7 plus cursed wound)

Space/Reach: 10 ft./10 ft.

Special Attacks: Berserk, cursed wound

Special Qualities: Construct traits, damage reduction 10/adamantine and bludgeoning, darkvision 60 ft., haste, immunity to magic, low-light vision

Saves: Fort +3, Ref +2, Will +3

Abilities: Str 25, Dex 9, Con —, Int —, Wis 11, Cha 1

Skills: —

Feats: —

Challenge Rating: 10

Alignment: Always neutral

This golem has a humanoid body made from clay. A clay golem wears no clothing except for a metal or stiff leather garment around its hips.

A clay golem cannot speak or make any vocal noise. It walks and moves with a slow, clumsy gait. It weighs around 600 pounds.

Traits

A construct possesses the following traits (unless otherwise noted in a creature's entry).

* No Constitution score.

* Low-light vision.

* Darkvision out to 60 feet.

* Immunity to all mind-affecting effects (charms, compulsions, phantasms, patterns, and morale effects).

* Immunity to poison, sleep effects, paralysis, stunning, disease, death effects, and necromancy effects.

* Cannot heal damage on their own, but often can be repaired by exposing them to a certain kind of effect (see the creature's description for details) or through the use of the Craft Construct feat. A construct with the fast healing special quality still benefits from that quality.

* Not subject to critical hits, nonlethal damage, ability damage, ability drain, fatigue, exhaustion, or energy drain.

* Immunity to any effect that requires a Fortitude save (unless the effect also works on objects, or is harmless).

* Not at risk of death from massive damage. Immediately destroyed when reduced to 0 hit points or less.

* Since it was never alive, a construct cannot be raised or resurrected.

— Proficient with its natural weapons only, unless generally humanoid in form, in which case proficient with any weapon mentioned in its entry.

* Proficient with no armor.

* Constructs do not eat, sleep, or breathe.

COMBAT

Berserk (Ex): When a clay golem enters combat, there is a cumulative 1% chance each round that its elemental spirit breaks free and the golem goes berserk. The uncontrolled golem goes on a rampage, attacking the nearest living creature or smashing some object smaller than itself if no creature is within reach, then moving on to spread more destruction. Once a clay golem goes berserk, no known method can reestablish control.

Cursed Wound (Ex): The damage a clay golem deals doesn't heal naturally and resists healing spells. A character attempting to cast a conjuration (healing) spell on a creature damaged by a clay golem must succeed on a DC 26 caster level check, or the spell has no effect on the injured character.

Immunity to Magic (Ex): A clay golem 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 move earth spell drives the golem back 120 feet and deals 3d12 points of damage to it.

A disintegrate spell slows the golem (as the slow spell) for 1d6 rounds and deals 1d12 points of damage.

An earthquake spell cast directly at a clay golem stops it from moving on its next turn and deals 5d10 points of damage. The golem gets no saving throw against any of these effects.

Any magical attack against a clay golem that deals acid damage heals 1 point of damage for every 3 points of damage it would otherwise deal. If the amount of healing would cause the golem to exceed its full normal hit points, it gains any excess as temporary hit points. For example, a clay golem hit by the breath weapon of a black dragon heals 7 points of damage if the attack would have dealt 22 points of damage. A clay golem gets no saving throw against magical attacks that deal acid damage.

Haste (Su): After it has engaged in at least 1 round of combat, a clay golem can haste itself once per day as a free action. The effect lasts 3 rounds and is otherwise the same as the spell.

Dracons Lager

Wenn die Helden die Geheimitür in das Lager von Dracon finden, dann werden sie für einige Schrecken entschädigt, die sie erlitten haben. Dracon hat hier sein Tagebuch abgestellt, indem einige Hinweise auf den Zweck und die Öffnung des Höllensturmes stehen. kurz bevor er sich selbst in den Kampf begab. Hier sind zwei 30l-Fässer von Faithurs Fireamber zu finden, einem hervorragenden Rotwein, der bei Fürsten mit Geschmack einen unschätzbaren Wert hat, insbesondere, wenn er 115 Jahre alt ist. Liebhaber (und nur solche) zahlen 20.000 gp oder mehr für ein unangebrochenes Faß.

Zwei mit Fallen gesicherte Truhen beinhalten den wertvollsten Besitz Dracons. Die erste Truhe ist gesichert mit einer

Phantasmal Killer Trap: CR 5; magic device; proximity trigger (alarm covering the entire room); automatic reset; spell effect (phantasmal killer, 7th-level wizard, DC 16 Will save for disbelief and DC 16 Fort save for partial effect); Search DC 29; Disable Device DC 29.

Darin befinden sich

4000 gp
2 aquamarine (worth 1000 gp, 500 gp each)
2 Potion of Cure moderate wounds (worth 600 gp, 300 gp each)
Potion of Delay poison (worth 300 gp)
Potion of Shield of faith +2 (worth 50 gp)
Rod of extend Spell (worth 11000 gp)
fog cloud (level 2, worth 150 gp)
Wand of Magic missile (22 charges, cl 5th, worth 3750 gp)
Bag of Holding type III (worth 7400 gp)
Quaal's feather token, whip (worth 500 gp)
Belt, monk's (worth 13000 gp)

Ring of Protection +2 (worth 8000 gp)

Die zweite Truhe noch schwerer gesichert:

Chain Lightning Trap: CR 7; magic device; proximity trigger (alarm); automatic reset; spell effect (chain lightning, 11th-level wizard, 11d6 electricity to target nearest center of trigger area plus 5d6 electricity to each of up to eleven secondary targets, DC 19 Reflex save half damage); Search DC 31; Disable Device DC 31.

In ihr finden die Helden das Spruchbuch von Dracon:

O:	*Summon Monster III Tongues
*Acid Splash	
Arcane Mark	
Daze	IV:
Detect Magic	*Black Tentacles
Detect Poison	Dimensional Anchor
Ghost Sound	Fire Trap
Mage Hand	Globe of Invulnerability (Lesser)
Mending	Invisibility, Greater
Message	Phantasmal Killer
Open/Close	Polymorph
Prestidigitation	Rainbow Pattern
Read Magic	Stoneskin
Resistance	*Summon Monster IV
I:	V:
Expeditious Retreat	Baleful Polymorph
*Grease	Break Enchantment
Hypnotism	*Cloudkill
Identify	Contact Other Plane
*Obscuring Mist	*Mage's Faithful Hound
Protection from Evil	Persistent Image
Shield	*Planar Binding, Lesser
*Summon Monster I	*Summon Monster V
*Unseen Servant	
II:	VI:
Bear's Endurance	*Acid Fog
Daze Monster	Antimagic Field
Locate Object	Disintegrate
*Summon Monster II	Dispel Magic, Greater
*Summon Swarm	Flesh to Stone
Touch of Idiocy	Geas/Quest
III:	Globe of Invulnerability
Blink	Permanent Image
Dispel Magic	*Planar Binding
Displacement	*Summon Monster VI
Flame Arrow	Stone to Flesh
Fly	VII:
Gaseous Form	Banishment
Magic Circle against Evil	Project Image
Magic Circle against Good	*Summon Monster VII
Major Image	
Nondetection	*Specialty Spell
Protection from Energy	

Und folgendes ist auch noch darin:

2 Stücke Kerkeroid, brennen je für 1 Stunde und 30 Minuten

2 fire opal (worth 1600 gp, 800 gp each)
2 rhodochrosite (worth 18 gp, 9 gp each)
alexandrite (worth 700 gp)
amethyst (worth 110 gp)
brown-green garnet (worth 50 gp)
carnelian (worth 30 gp)
deep blue spinel (worth 700 gp)
fiery yellow corundum (worth 1000 gp)
freshwater pearl (worth 11 gp)
malachite (worth 6 gp)
silver pearl (worth 110 gp)

Wand of Dispel magic (20 charges, worth 11250 gp)

Balkon

Wenn Dracon oder seine Lehrlinge gefährliche Wesen aus der Unterwelt beschworen, konnten Zuschauer dies von oberhalb einer 10 Meter tiefen Grube, in die sie wie von einem Balkon herabblickten, beobachten. Hinter ihnen war ein Waschzuber, falls Blut oder anderes doch mal bis oben gespritzt war, denn manche Dämonen sind nicht zimperlich bei der Annahme von Opfern gewesen.

Beschwörungsgrube

Über die Treppe wurden die Opfer, die die Dämonen gefügiger machen sollten, hinunter in die Beschwörungsgrube gebracht. Manches Mal erwischte es auch einen Beschwörer direkt, wie der Rußfleck auf dem Boden der Grube beweist.

Auffallend ist die grüne, biogene, klebrige Masse, die sich an einer Seite auf dem Boden der Beschwörungsgrube befindet. Durch einen Spalt in der Decke haben kürzlich einige Käfer das Labor entdeckt und sie sind dabei, eine Kolonie zu gründen, in dieser Masse befinden sich die Eier

der Käfer. Werden sie bedroht, indem sie vom Balkon aus beschossen werden oder jemand die Beschwörungsgrube betritt, greifen die Käfer an, indem sie von der Decke die Wände herunterkrabbeln.

10 GIANT BOMBARDIER BEETLE

Medium Vermin
Hit Dice: 2d8+4 (13 hp)
Initiative: +0
Speed: 30 ft. (6 squares)
Armor Class: 16 (+6 natural), touch 10, flat-footed 16
Base Attack/Grapple: +1/+2
Attack: Bite +2 melee (1d4+1)
Full Attack: Bite +2 melee (1d4+1)
Space/Reach: 5 ft./5 ft.
Special Attacks: Acid spray
Special Qualities: Darkvision 60 ft., vermin traits
Saves: Fort +5, Ref +0, Will +0
Abilities: Str 13, Dex 10, Con 14, Int —, Wis 10, Cha 9
Skills: —
Feats: —
Challenge Rating: 2

These creatures feed primarily on carrion and offal, gathering heaps of the stuff in which to build nests and lay eggs. A giant bombardier beetle is about 6 feet long. Giant bombardier beetles normally attack only to defend themselves, their nests, or their eggs.

Vermin Traits

Vermin possess the following traits (unless otherwise noted in a creature's entry).

* Mindless: No Intelligence score, and immunity to all mind-affecting effects (charms, compulsions, phantasms, patterns, and morale effects).

* Darkvision out to 60 feet.

Acid Spray (Ex): When attacked or disturbed, the creature can release a 10-foot cone of acidic vapor once per round. Those within the cone must succeed on a DC 13 Fortitude save or take 1d4+2 points of acid damage. The save DC is Constitution-based.

Enwars Schloß

(Pentagrammpylon)

Das Schloß des Gnomenkönigs Enwar war nichts weiter als ein besonders pompös ausgestatteter Herrnsitz, der an einem Hang des Gebirges hoch über der Provinz von Belfort erbaut worden war. An klaren Tagen kann man weit über den Wallon hinweg sehen. Von hier aus sind die schnurgeraden Kanten der Strauchheide besonders gut zu erkennen.

Als Bauer Kordan das Schloß in Brand steckte, lebte niemand mehr darin. Der verhasste König war nur noch ein Schatten seiner selbst, und Dracon hatte alle Bediensteten entlassen. Es brannte bis auf die Grundmauern nieder.

Die Keller des Schlosses waren genau auf der Höhe der Türme, so daß die Spiegelvorrichtung, die Teil des riesigen Pentagramms ist, noch in dem unzerstörten Teil des Schlosses liegt.

Gäste im Schloß

Die Ruine ist nicht unbewohnt. Ein Stamm orkähnlicher Kreaturen hat sich in den intakten Kellergewölben des Schlosses eingenistet und plant einen Überfall auf Neuenfurt.

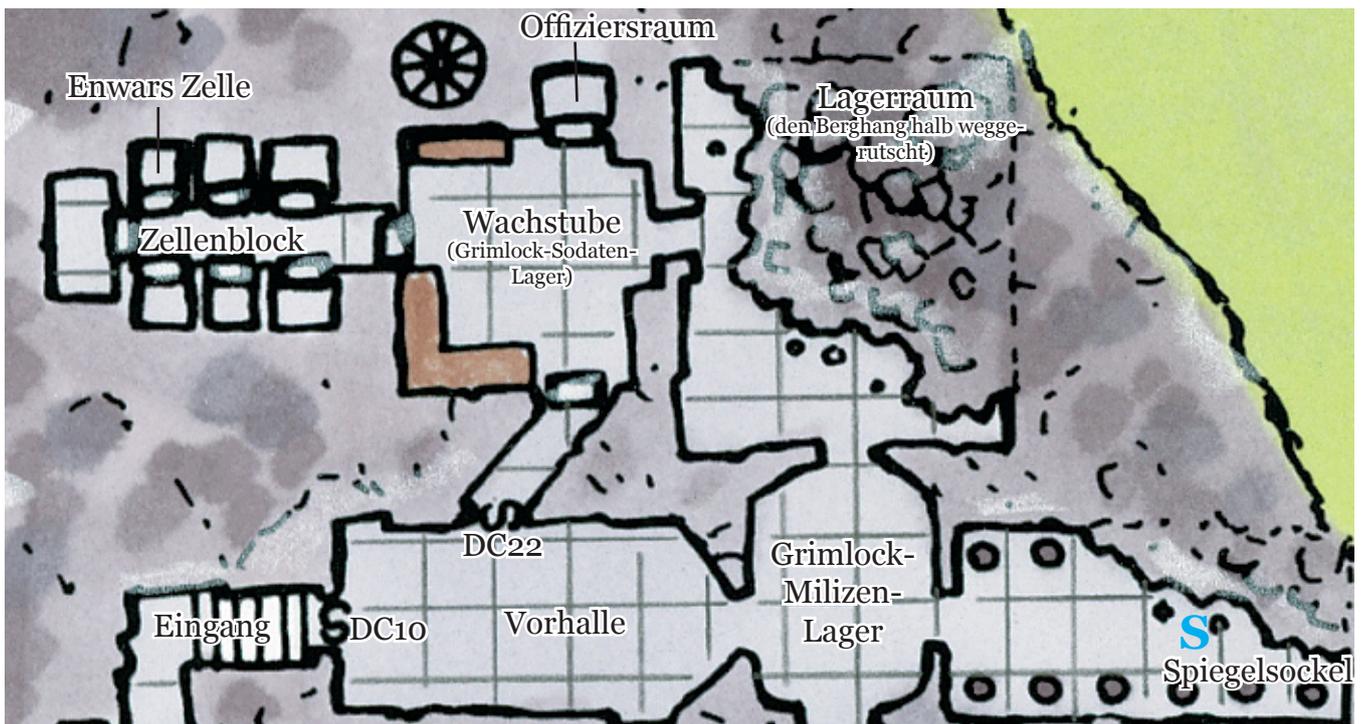
merken scharfe Augen, daß auch Teile des Kellers eingestürzt und weggerutscht sind, so daß der Lagerraum und der Spiegelraum offenliegen. Nur extrem scharfe Augen sehen hinter dem Lagerraum im Dunkeln Bewegungen, die von Humanoiden stammen (SpotDC25).

Eingang

Die bewachsenen Trümmer der oberen Stockwerke lassen sich leicht überblicken, ein Loch auf dem Boden führt zu einer Treppe, die in den Keller des Schlosses führt. Am Ende der Treppe ist eine intakte Geheimpforte, die leicht zu öffnen ist (DC10). Spurenleser können erkennen, daß sich hier kürzlich über ein Dutzend Humanoide herumtrieben (TrackDC21).

Vorhalle

Tagsüber schlafen die Grimlocks und oft auch deren Wache, so daß eine gute Chance besteht, daß leise Helden zu dieser Zeit nicht bemerkt werden, wenn sie die Vorhalle betreten. Eine den Grimlocks bekannte Geheimpforte liegt im Norden und wird von dem Grimlockoffizier und den Grimlocksoldaten genutzt werden, um die Helden von hinten anzugreifen, wenn sie von den Grimlock-Milizen bemerkt werden sollten.



1 Kästchen = 3 m

In den Zeiten der Kriege gegen die Orks haben insbesondere die Hochelben in verlustreichen Schlachten viele Leben verloren und einige Orkstämme in die Berge Warkoniens getrieben. Nun - Jahrhunderte später - gibt es in den Höhlen und Gängen von längst aufgegebenen Zwergensiedlungen ganze Völker von Grimlocks, und einiges spricht dafür, daß sie an das Leben in der Tiefen Welt angepaßte Orks sind.

Das Schloß ist von dem Feuer der Revolution so zerstört worden, daß man erst sehr spät die Reste des Gebäudes erkennen kann. Auf dem Weg von Belfort zu der Ruine be-

Grimlock-Milizen-Lager:

Fünfzehn Grimlockmilizen mußten es sich hier bequem machen, es ist der zugigste Raum, denn vom alten Lagerraum her und vom Spiegelraum her zieht der Wind durch die Mauern.

COMBAT

Grimlocks are blind, but their exceptional senses of smell and hearing allow them to notice foes nearby. As a result, they usually shun ranged weapons and rush to the attack, brandishing their stone battleaxes.

Blindsight (Ex): Grimlocks can sense all foes within 40 feet as a sighted creature would. Beyond that range, they treat all targets as having total concealment.

Grimlocks are susceptible to sound- and scent-based attacks, however, and are affected normally by loud noises and sonic spells (such as ghost sound or silence) and overpowering odors (such as stinking cloud or incense-heavy air). Negating a grimlock's sense of smell or hearing reduces this ability to normal Blind-Fight (as the feat). If both these senses are negated, a grimlock is effectively blinded.

Immunities: Grimlocks are immune to gaze attacks, visual effects, illusions, and other attack forms that rely on sight.

Skills: *A grimlock's dull gray skin helps it hide in its native terrain, conferring a +10 racial bonus on Hide checks when in mountains or underground.

15 GRIMLOCK-MILIZEN

Medium Monstrous Humanoid

Hit Dice: 2d8+2 (11 hp)

Initiative: +1

Speed: 30 ft. (6 squares)

Armor Class: 15 (+1 Dex, +4 natural), touch 11, flat-footed 14

Base Attack/Grapple: +2/+4

Attack: Battleaxe +4 melee (1d8+3/?3)

Full Attack: Battleaxe +4 melee (1d8+3/?3)

Space/Reach: 5 ft./5 ft.

Special Attacks: —

Special Qualities: Blindsight 40 ft., immunities, scent

Saves: Fort +1, Ref +4, Will +2

Abilities: Str 15, Dex 13, Con 13, Int 10, Wis 8, Cha 6

Skills: Climb +4, Hide +3*, Listen +5, Spot +3

Feats: Alertness, TrackB

Challenge Rating: 1

Alignment: neutral evil

Spiegelraum

Die Tür zu dem Raum, in dem der Spiegelsockel angebracht ist, ist zerstört. Der halbe Raum ist den Berghang hinunter gerutscht. Der Sockel mit den Spiegeln ist intakt, die Spiegel lassen sich einfach aus dem Sockel ziehen, was das Pentagramm deaktivieren würde, und wieder in den Sockel stecken.

Eine flüchtige Bewegung weist auf einen unsichtbaren Diener hin, der die Spiegel sauberhält.

Die Grimlocks meiden diesen Raum bei Tag, da dann Licht einfällt. Das würde sie jedoch keinesfalls an einer Verfolgung der Charaktere hindern.

Lageraum

Der Lagerraum ist ebenfalls zerstört. Wer über seine Kante hinweggestoßen wird, stürzt 50 Meter einen Abhang herab.

Falling Damage: The basic rule is simple: 1d6 points of damage per 10 feet fallen, to a maximum of 20d6.

Die Distanz beträgt 170 feet, macht 17d6 potentiellen Schaden.

If a character deliberately jumps instead of merely slipping or falling, the damage is the same but the first 1d6 is nonlethal damage. A DC 15 Jump check or DC 15 Tumble check allows the character to avoid any damage from the first 10 feet fallen and converts any damage from the second 10 feet to nonlethal damage. Thus, a character who slips from a ledge 30 feet up takes 3d6 damage. If the same character deliberately jumped, he takes 1d6 points of nonlethal damage and 2d6 points of lethal damage. And if the character leaps down with a successful Jump or Tumble check, he takes only 1d6 points of nonlethal damage and 1d6 points of lethal damage from the plunge.

Auch dieser Raum wird von den Grimlocks bei Tage eher gemieden, alleine schon, um nicht aufzufallen, da die weggerutschte Grundmauer Einblick von außen in den Keller des Schlosses bietet. Stattdessen benutzen sie den Geheimgang zwischen Wachstube und Vorhalle.

Grimlock-Soldaten-Lager (Wachstube)

Einige gut ausgebildete Grimlocks befinden sich in einem geschützteren Raum, die Hierarchie der Grimlockgesellschaft sorgt für dieses Privileg.

8 GRIMLOCK-SOLDATEN

Medium Monstrous Humanoid

Hit Dice: 2d8+2 +1d12+1(18hp)

Initiative: +1

Speed: 40 ft. (8 squares)

Armor Class: 17 (+1 Dex, +4 natural, +2 leather armor), touch 11, flat-footed 16

Base Attack/Grapple: +3/+5

Attack: Battleaxe +5 melee (1d8+3/?3)

Full Attack: Battleaxe +5 melee (1d8+3/?3)

Space/Reach: 5 ft./5 ft.

Special Attacks: —

Special Qualities: Blindsight 40 ft., immunities, scent

Saves: Fort +2, Ref +4, Will +2

Abilities: Str 15, Dex 13, Con 13, Int 10, Wis 8, Cha 6

Skills: Climb +5, Hide +4*, Listen +6, Spot +4

Feats: Alertness, TrackB

Challenge Rating: 2

Alignment: neutral evil

SQ: Fast movement, rage 1/day

Offiziersraum

Hier hat sich der erste Grimlock eingerichtet. Er plant die Operationen, er bespricht sich mit seinen Soldaten, wie einige Neuenfurter aus der Stadt gelockt werden können, um als Sklaven in die Berge verschleppt zu werden.

1 GRIMLOCK-OFFIZIER

Medium Monstrous Humanoid

Hit Dice: 2d8+2 +5d12+5(49hp)

Initiative: +1

Speed: 40 ft. (8 squares)

Armor Class: 19 (+1 Dex, +4 natural, +2 leather armor+2), touch 11, flat-footed 18

Base Attack/Grapple: +7/+2 / +11

Attack: Battleaxe +9melee (1d8+5/x3)

Full Attack: Battleaxe +9/+4 melee (1d8+5/x3)

Space/Reach: 5 ft./5 ft.

Special Attacks: —

Special Qualities: Blindsight 40 ft., immunities, scent

Saves: Fort +6, Ref +5, Will +3

Abilities: Str 18 (16), Dex 13, Con 13, Int 12, Wis 8, Cha 6

Skills: Climb +10, Hide +9*, Listen +11, Spot +9

Feats: Alertness, TrackB

Challenge Rating: 7

Alignment: lawful evil

SQ: Fast movement, rage 2/day, Uncanny dodge, Improved uncanny dodge

Possessions:

Leather Armor +2

Potion of Cure moderate wounds (worth 300 gp)

Gauntlets of Ogre Power: These gauntlets are made of tough leather with iron studs running across the back of the hands and fingers. They grant the wearer great strength, adding a +2 enhancement bonus to his Strength score. Both gauntlets must be worn for the magic to be effective.

In dem Offiziersraum lassen sich 4 versteckte Edelsteine finden (je search DC 21):

amethyst (worth 80 gp)

freshwater pearl (worth 8 gp)

obsidian (worth 4 gp)

peridot (worth 60 gp)

Zellenblock

Aus dem Zellenblock ist König Enwar zu hören. Er ruft in regelmäßigen Abständen um Hilfe, verlangt seine Freilassung, jammert, befiehlt, fleht und hadert mit seinem ungerichten Schicksal. Die Grimlocks ignorieren den Geist.

Die Strauchheide / Der Höllensturm

Ganz deutlich ist in der Landschaft der Provinz Belfort ein Gebiet zu erkennen, das sich durch seine Vegetation absetzt: die Strauchheide. Bäume wachsen hier nur zu einer Höhe bis etwa 2 Meter, ähnlich wie in hohen Berglagen haben sie ihre Gestalt der Umwelt angepaßt. Ihre Äste sind dünn, vielfach verzweigt und splintern leicht. Das Gras auf dem Erdboden ist bräunlich und dürr. Auch wenn der Höllensturm nur frühestens alle 17 Jahre wiederkehrt, so hat er doch einen Einfluß auf die Wesen, die sich in ihm aufhalten.

Das Gelände strahlt eine überwältigende böse Aura aus, die noch bis zu sechs Tage nach dem Sturm zu spüren ist. Direkt nach einem Höllensturm laufen bis zu 1W8 verwirrte und infizierte Tiere, wie Dachse, Rehe, Wölfe oder Raben in der Nähe der Strauchheide umher, die zu gefährlichen Begegnungen werden können, weil ihr Husten gerade in Streßsituationen durchbricht.

Der Höllensturm ist eine Art Beschwörungsmaschine, die Dracon erbaute. Mithilfe von exakt aufeinanderabgestimmten Spiegel formt Licht, wenn es im richtigen Winkel auf die Spiegel trifft, ein gewaltiges Pentagramm, das sich über die Landschaft legt. Innerhalb dieses Pentagrammes tobt der Höllensturm, der der sichtbare Ausdruck für die Verringerung der Entfernung zwischen dem Diesseits und der Unterwelt ist.

Es gibt zwei Varianten des Höllensturmes. Zum einen aktiviert das Licht des Mondes, wenn er hinter den Spiegeln in der Kapelle des aufgegebenen Friedhofes steht, das Höllenfenster, das ist ein von Dracon nicht vorhergesagter Nebeneffekt seines gewaltigen Pentagramms. Diese Position hat er an drei aufeinanderfolgenden Nächten einmal in 17 Jahren. Einzig Bewölkung kann das Losbrechen des Höllensturmes dann verhindern. Dieser Höllensturm dauert nur 7 Minuten pro Nacht und ist nicht so durchlässig wie jener, der durch das Schwarzlicht eines glimmenden Kerkeroides hervorgerufen werden würde. Dracon hatte alles für jenen Höllensturm vorbereitet, als ihm die Revolution der Belforter Bürger dazwischen kam.

Höllenturm im Mondlicht

Wer sich in dem Höllensturm, der durch Mondlicht verursacht wird, ohne die Luft anzuhalten wagt, der kann sich mit Drachenfieber infizieren. Die Sicht in jedem Höllensturm ist wie die in dem Zauber obscuring mist:

A misty vapor arises around you. It is stationary once created. The vapor obscures all sight, including darkvision, beyond 5 feet. A creature 5 feet away has concealment (attacks have a 20% miss chance). Creatures farther away have total concealment (50% miss chance, and the attacker cannot use sight to locate the target)

Der Höllensturm durch Mondlicht, den die Helden die

nächsten beiden Nächte erleben können, schafft eine Verbindung zu einigen Höllenfenstern auf der Ebene von Kerkeros. An diesen Fenster auf Kerkeros haben sich einige Dämonen und Teufel niedergelassen, die versuchen, Menschen durch diese Fenster nach Kerkeros zu locken.

Gespräche am Fenster

Die Unterweltler können durch diese Fenster nicht ins Diesseits eindringen, sie wissen nicht einmal, wie das Fenster im Diesseits aussieht, haben also keine Ahnung von dem Sturm, der vor den Augen der Helden tobt. Einzig ihre Stimmen dringen aus der Ferne durch den Sturm zu den Helden herüber. Durch gewisse Inkompatibilitäten wird die Sprache dabei etwas verändert, die Wesen der anderen Seite sprechen und verstehen nur „rückwärts“. Es folgt ein kleiner Dialog, der zeigt, wie ein Gespräch zwischen den Helden und den Stimmen aus der Hölle aussehen könnte:

Stimme aus der Sturmwolke: tmok! tmok! (Kommt! Kommt!)

Stimme: rahwriih nedrewemiort! (Träume werden hier wahr!)

Stimme: Schnuw neniad rim gas dnu mok! (Komm, und sag mir Deinen Wunsch!)

Helden: Wer bist Du?

Stimme: saw? (Was?)

Helden: Ich verstehe Dich nicht!

Stimme: tchin chid ehetschrevchi! (Ich verstehe Dich nicht)

Helden: Du sprichst ja rückwärts!

Stimme: ettibiw? (Wiebitte?)

Helden: tsräwkiir! (Rückwärts!)

Stimme: tsräwkiir? (Rückwärts?)

Helden: aj (Ja)

Pause - die Stimme überlegt.

Stimme: Tmok! (Kommt!)

Helden: nemmok riw nellos muraw? (Warum sollen wir kommen?)

Stimmen: rahw riih nedrew emiort! (Träume werden hier wahr)

Helden: os, os. (Soso.)

Stimmen: Schnuw neniad rim gas (Sag mir deinen Wunsch)

Helden: gitchirtzejbachirpsch! (Sprich ab jetzt richtig!)

Stimme: schnuw niadsadtsi? (Ist das Dein Wunsch?)

Helden: aj (Ja)

Stimme: chihlöreprimnigas dnu rim uz moknad. (Dann komm zu mir und sag ihm mir persönlich.)

Helden: chihlöreprimnigas dnu rim uz moknad. (Ist das nicht gefährlich?)

Stimme: nebel sad la rechilräfeg tchin! (Nicht gefährlicher als das Leben!)

Helden: nemok rid uz chi loss iw? (Wie soll ich zu Dir kommen?)

Stimme: emmok chi! chirpsch dnu tirsch ned cham. (Mach den Schritt und sprich: Ich komme!)

Die Unterweltler bemühen sich, Menschen zu verführen und nicht zu zwingen, denn sie müssen mit ihnen einen

freiwilligen Vertrag abschließen, um an die begehrten Sols, wie die Währung auf dem größten Marktplatz von Kerkeros heißt, zu kommen. Wenn ein Held sich in die Wolke wagt und „emmok chi“ sagt, so teleportiert er sich vor die Tore von Byzar, einer Stadt auf der Ebene Kerkeros.

Wie es mit ihm weitergeht, steht in der Beschreibung vom Byzar und Kerkeros. Beachte, daß er, sobald er in der Höllensturmwolke einatmet, würfeln muß, ob er sich mit dem Drachenfieber infiziert.

Höllens Sturm durch glimmenden Kerkeroid

Sollten die Helden einen Höllensturm mit dem Schwarzlicht von glimmendem Kerkeroid entfachen, so hält er solange an, wie die Höllenkohle vor einem Spiegel des Pentagramms brennt. Dieser Höllensturm ist durchlässiger: Sobald die Helden einen solchen Höllensturm betreten,

teleportieren sie sich und alle Tiere, die sich im Sturm befinden, auf die Ebene von Kerkeros, ohne irgendwelche Worte sprechen zu müssen, und sie haben dabei kein Risiko, sich mit Drachenfieber anzustecken.

Andererseits werden Dämonen und Teufel aus der Unterwelt von einem solchen Höllensturm nahe ans Diesseits herangezogen, alle 1W12 Minuten taucht ein Dämon innerhalb des Sturmes auf. Sagt ein Diesseitiger dann „mökk“, so teleportiert er den Unterweltler zu sich, der Dämon schreitet einfach durch den Sturm. Das Problem dabei ist, daß der so herbeiteleportierte in seinem Willen völlig frei ist. Er kann angreifen, den Rufer fressen, wieder umkehren oder mit ihm verhandeln. Dracon wollte die herbeiteleportierten Dämonen bezaubern oder mit Opfern bestechen, so daß sie das tun, was er von ihnen verlangt.

Die Ebene von Kerkeros

Weil die DnD-Existenzebenen sich nicht im System Reference Document finden lassen, kann die Beschreibung der höllischen Ebene von Kerkeros keiner der offiziellen DnD-Ebenen entsprechen.

Zwischen den Ebenen der verfeindeten Teufel und Dämonen gibt es eine, die weder unter der Herrschaft der einen noch der anderen steht: die Ebene von Kerkeros. Niemand hat Kerkeros' Weite und Vielfalt bislang ermessen, manche sagen, dies sei der friedlichste Ort in der Unterwelt, doch andere meinen, dies wäre die tödlichste Ebene, gar die Ursprungsebene des absolut Bösen. Recht können wohl beide haben, denn Kerkeros' unermessliche Größe läßt Platz für Regionen, in denen das Böse weniger spürbar ist und solche, aus denen - nun ja, aus denen Forscher bislang noch nicht zurückgekehrt sind.

Bekannt wurde Kerkeros als eine Art Begegnungsstätte in der Hölle. Auf Kerkeros liegen sowohl die berühmtesten Schlachtfelder, auf denen sich Teufel und Dämonen seit Anbeginn der Zeit bekriegen, hier liegt aber auch Fu-Ath, eine Stadt, in der strenge Regeln Teufeln und Dämonen ein Zusammenleben zum Ziele des Handels ermöglichen - in aller Bosheit selbstverständlich.

Auf Kerkeros funktionieren die meisten Zauber und die Schwerkraft normal, jedoch wirken Sprüche, die den Beisatz good tragen, so, als hätte der Zaubernde zwei Stufen weniger. Umgekehrt wirken Zauber mit dem Beisatz evil so, als wäre der Zauberer zwei Stufen höher.

Höllfenster

Auf Kerkeros verteilt liegen Höllfenster, magische Orte, an denen die Entfernungen zu anderen, oft irdischen Dimensionen kurz sind. Wer diese Orte nutzt, der kann z.B. von Kerkeros aus mit träumenden Menschen Kontakt aufnehmen. Ohne weitere magische Mittel kann jedoch kein nativer Bewohner der Höllen diese Fenster durchschreiten.

Als die Helden die Höllsturmwolke betreten hat und die Wort „emmokchi!“ gesprochen hat, finden sie sich unter dem freien, bedeckten Himmel des Kerkeros wieder. Vor hinter ihnen liegt in einiger Entfernung eine große ummauerte Stadt, Fu-Ath, vor ihnen räkeln sich männliche und weibliche Succubi auf einem Podest, die wie ins Nichts hauchen: „Komm doch, warum wartest Du noch.“ „Deine Wünsche werden nur wahr, wenn Du sie ergreifst.“. Eine Marilith klatscht in ihre Hände und sagt auf Abyssal: „Schichtwechsel, laßt es für heute gut sein, es kommt ja doch keiner mehr!“ Die Unterweltler auf dem Podest recken ihre Gliedmaßen und verlassen das Podest, als die Helden endlich bemerkt werden. Freude bei der Marilith.

Da es zu einem Kampf auf Kerkeros, den die Helden nicht überleben würden, kommen sollte, sind hier keine Werte der Monster angegeben.

Die Marilith ruft einen eifrigen Teufel herbei, einen Barba-

zu, der ein paar Pergamente bei sich führt und sich um die neuen Kunden kümmern soll.

Verpfände Deine Seele!

Dem Barbazu mit Namen Gon sind vertrauensbildende Maßnahmen wichtig, er antwortet auf alle Fragen offen und ehrlich „Schießlich ist das Geschäft der Seelenverpfändung in erster Linie Vertrauenssache.“ Die wichtigsten Fragen zuerst:

Die Helden sind freiwillig hierhergekommen, daher ist es ihnen freigestellt, auf demselben Weg den Kerkeros verlassen. Sie müssen sich auf die Stelle stellen, wo sie ankamen und dieselben Worte sprechen.

Dieses Podest unter freiem Himmel, auf dem sich eine neue Mannschaft von Dämonen räkelt und anscheinend Menschen anlocken möchte, liegt auf einem Höllfenster, ein Ort, von dem aus ins Diesseits kommuniziert werden kann. Nicht jeder Teufel oder Dämon hat die Möglichkeit, direkt zu den Menschen zu reisen und ihnen einen Vertrag zur Seelenverpfändung anzubieten. So wird versucht, von hier aus Kontakt zu besonders empfindsamen Menschen aufzunehmen, Menschen im Schlaf, Menschen im Koma oder Menschen, die an Orten im Diesseits stehen, die durchlässig sind.

Der Handel, den Gon anstrebt, sieht vereinfacht so aus: Gegen einen Wunsch verpfändet ein Held seine Seele. Sollte er sterben, fällt die Seele an den Inhaber des Pfändungsvertrages. Unterzeichnet ein Mensch freiwillig und bei vollem Bewußtsein einen Pfändungsvertrag, so erhält er etwa 666 Sols (je nach Reinheit der Seele). Damit kann er auf dem Byzar von Fu-Ath, einem gewaltigen Marktplatz, alles kaufen, was er bezahlen kann.

Man kann seine Seele wieder zurückkaufen, indem man an einen eigenen Pfändungsvertrag kommt, den man mit einem anderen Menschen abschließt oder indem man unter offizieller Aufsicht ein unschuldiges Wesen opfert. Was mit der geopfert Seele geschieht, ist Gon nicht bereit zu erläutern.

Was man alles für 666 Sols kaufen kann, können sich natürlich die Helden auf dem Marktplatz vorher anschauen.

Auf die Frage nach Dracon fragt Gon zurück, während er in seinen Unterlagen blättert: „Ist es ein zufriedener Kunde von uns?“ Er kennt ihn nicht und hat auch noch nie von ihm gehört.

„Aber gegen 1 oder 2 Sols könnte mir einfallen, wo der Informationsstand auf dem Byzar zu finden ist.“

Fu-Ath, eine Stadt auf Kerkeros

Der Ursprung dieser Stadt liegt im Dunkeln. Sie soll in der Nähe besonders vieler Höllfenster liegen und ist als der größte Marktplatz der Hölle bekannt. Eigentlich besteht Fu-Ath nur aus dem Marktplatz und einigen wenigen Gebäuden, in denen Händler und Durchreisende wohnen und essen, und ihre Sklaven und Gefangenen wohnen, essen, gegessen oder geopfert werden.

Der Byzar von Fu-Ath, ein Marktplatz

Nichts ist zu pervers, um hier nicht gekauft werden zu können: Sklaven von allen Ebenen, Häute, dunkle Zauber, alles wird hier gehandelt. Die ummauerte Stadt Fu-Ath hat mehr Händlerzelte als Einwohner, der Byzar, wie der Marktplatz genannt wird, ist so gewaltig, das ein Mensch 10 Tage bräuchte, um jedes Händlerzelt zu besuchen.

Sols - Geld der Hölle

Die Währung, die in Fu-Ath akzeptiert wird, heißt Sol. Für eine unter den Augen eines Tarkorüb geopfert Seele oder für einen gültigen Seelenverpfändungsvertrag erhält man im Schnitt 666 Sols. Tarkorübs sind von der Untrigkeit Fu-Aths eingesetzte Teufel, Hamatulas, die die Einhaltung der Regeln in Fu-Ath überwachen. Sie allein stellen die Sols aus, die man für die Opferung einer Seele erhält. Ein Sol ist 1/666stel einer durchschnittlichen Seele, so steht es auf dem Pergament eines jeden einzelnen Sol geschrieben. Für die Seelen von Einhörnern, Paladinen, Jungfrauen und Engeln erhält man mehr Sols, für die Seelen von Totkranken, Greisen und Echsenmenschen weniger.

Weil die Sicherheit eines jeden freiwilligen Besuchers, der sich an die 666 Regeln Fu-Aths hält, garantiert wird, müssen die zu Opfernden vor einem Besuch Fu-Aths gefangen genommen worden sein. Ein nach den Regeln Fu-Aths ausgestellter und mit Blut unterzeichneter Vertrag, der die Seele eines Opfers an den Vertragsinhaber überträgt, kann ebenfalls anerkannt werden und zur Auszahlung der 666 Sols führen. Auch kann ein Besucher vor Ort seine eigene Seele verpfänden, um Sols zu erhalten. Seinen Vertrag kann man auch später gegen die Opferung einer anderen Seele (oder Tausch gegen einen anderen Vertrag) wieder auslösen.

Ungern werden sehr mächtige magische Gegenstände, die hier als Krempel gelten, als Entgelt angenommen, aber manch dämonische Händler läßt sich schon einmal darauf ein.

Der kleine Fu-Ath-Knigge

Bunter kann ein Treiben nicht sein als das auf diesem

Marktplatz. Die Helden sollten in eine fremdartige, bedrohlich wirkende Welt, deren Regeln sie nicht genau kennen, verstetzt sein. So fängt schonmal ein Pfütze an zu fluchen und die Helden anzuspucken, weil einer in sie hineingetreten ist. Ein Balor mustert die Heldengruppe und kommt dann drohend auf sie zu:

„Habt Ihr mich gerade angeguckt?“

Bejahen die Helden, wird er freundlicher: „Und?“

Wenn sie sagen, wie beeindruckend sie ihn finden, läßt er sie weiterziehen.

Wenn die Helden die erste Frage verneinen, wird er ungemütlich. „Moment. Ich bin hier größer als jeder andere, meine Zähne sind so scharf, daß Ihr es leider nicht einmal bemerken würdet, wenn Euch Euren Kopf abbeiße, und Ihr wollt sagen, daß Ihr mich nicht abgeguckt habt?“

Bevor der Streit zu einem Kampf führt, greifen die Tarkorübs ein, Teufel, die den Marktfrieden überwachen: „Was, ihr habt den Balor nicht angeguckt? Dann kann ich Euch auch nicht helfen!“ Irgendwann verstehen die Helden, daß man einen Balor auf dem Byzar angucken muß.

Im Zelt eines Dämediziners

Die Frage nach Arznei führt sie nach einiger Suche in ein kleines Zelt, das von einem Dämediziner geführt wird. Es ist ein Lemur namens Ellip, der „mit Verstand verflucht wurde“, wie er augenzwinkernd sagt. Ellip will natürlich so viele Sol wie möglich an den Helden verdienen. Die Diagnose des Drachenfiebers ist ihm erst nicht ganz klar. „Feuerhusten? Sprecht ihr von einem Segen oder einer Krankheit?“, doch dann bietet er den Helden Xilasextrakt an. „Es hilft bei Dämonengrippe, ich übernehme aber keine Verantwortung, wenn ihr diese Arznei bei Menschen ausprobiert.“ Der marktübliche Preis für 6 Quentchen Xilasextrakt (reicht für 6 Heilungen) beträgt 300 Sols, aber er ist sich nicht zu schade, 660 Sols zu verlangen. Magische Gegenstände, Krempel und Plunder, wie er sagt, nimmt Ellip als Entgelt nur sehr ungern an, es müßten schon sehr mächtige Gegenstände sein. Eine Doramis' Träne akzeptiert er nicht: „Steckt das schnell weg. Solche Gifte handelt nur der Weißmarkt von Fu-Ath, aber wer da erwischt wird, der wird nie mehr etwas anderes als Qual spüren.“

Entweder verpfändet ein Held seine Seele, oder es wird ein oder mehrere magische Gegenstände kosten, an den Xilasextrakt zu kommen.

Die Rückreise funktioniert so, wie Gon es beschrieben hat, unabhängig davon, ob der Höllensturm noch tobt oder nicht.

Phrences' Haus

Die ehemalige „Fischerhütte“ des König Enwar hat die Revolution überstanden, es kam auch kein anderer Mensch auf die Idee, hier einzuziehen, weil sie auf die Körpergröße eines kleinen Humanoiden abgestimmt ist. Als Phrences nach Neuenfurt zog, kam ihm die dortige Überfüllung recht, so daß er dieses Gebäude außerhalb der Palisanden in Besitz nahm, ausbesserte und den Keller ausbaute.

Das zweiflügelige Haus ist von einer 3 Meter hohen Steinmauer umgeben. In dem Garten befindet sich ein künst-

lich angelegter Teich, der von Blumen umsäumt ist. In dem karstigen Gelände versickert ein breiter Forellenbach vor den Mauern, fließt unterirdisch weiter und kommt beim Kwell wieder hervor. Diese Lage ist für den Plan von Phrences hervorragend geeignet. Das Boot, mit dem seine Zombies die Knochen der Toten der Revolution vom Alten Friedhof zu seinem Haus gebracht haben, liegt versteckt an der Stelle, wo der Bach in den Kwell fließt (TrackDC 21). Spuren führen zum Haus, der eine oder andere Fingerhandknochen ist hier verloren gegangen (TrackDC 23).

Übersicht Phrences' Haus



Der Showdown

Im Erdgeschoß von Phrences Haus gibt es keinen Hinweis auf die geheime Identität des Carr-Priesters. Es sieht aus wie ein gemütlich eingerichtetes Anwesen eines weitgereisten Händlers, der sich zur Ruhe gesetzt hat. Das eine oder andere Mitbringsel aus fernen Ländern beweist es. Selt-sam nur, daß sein Bett im Schlafzimmer des Erdgeschos-ses seit langem unberührt ist.

Die Holztür zum Keller ist abgesperrt (openlockDC25). Wer sie öffnet, sieht eine dunkle Treppe herab, die mit einer Falle gesichert ist:

Fusillade of Spears: CR 6; mechanical; proximity trigger; repair reset; Atk +21 ranged (1d8, spear); multiple targets (1d6 spears per target in a 10 ft-by-10-ft. area); Search DC 26; Disable Device DC 20.

Sollten die Helden von Neuenfurtern begleitet werden, so machen sich nach dem Aufdecken dieser Falle Wylli oder Tenda dafür stark, daß die einfachen Soldaten zurückblei-

ben, „denn hier sind Feinde am Werk, gegen die ein einfacher Bürgerwehr-Gardist nichts ausrichten kann“.

Am Ende der Treppe ist noch eine Tür, deren Knauf gerade halbherzig bewegt wird, ohne daß die Tür aufspringt. Außer einen Kratzen (Listen DC 5) ist hinter der Tür nichts zu vernehmen.

Als die Helden die Tür öffnen, sehen sie ... Phrences. Er ist schwer verwundet und liegt in einer Wasserlache. Er spricht irre, seine letzten Worte sind:

„Er lacht ... wie damals ... Mutter ... Vater ... die Kleine ... Carr soll Dich holen ... er hat eine Allergie gegen Holz!“

Von wem er spricht, kann er nicht mehr erläutern. Phrences ist tot. Nachdem die Helden ihn durchsucht haben, betreten sie den Gang, der Richtung Norden führt. Was, wenn nicht der geheime Feind, wird der Gegner der Helden sein? Noch ahnen sie nicht, daß etwas schlimmes auf sie lauert: der als Vampir erweckte Dracón.

Phrences' Keller



Abfluß

Der Gang ist 7,5 Meter breit und hat eine Deckenhöhe von 2 Metern. In seiner Mitte ist ein in extrem harten Gestein (weiß) eingefaßter Kanal, der eine Tiefe von 5 Metern bei einer Breite von 1,5 Metern hat. Ein Gitter schützt den Abfluß, der im Moment durch angeschwemmte Hölzer und Papiere verunreinigt ist, so daß sich hier am Ende des Ganges und am Fuße der Treppe Wasser staut, es ist erst knöcheltief. Wer die durchnässten Papiere sichtet, kann Zeilen auf Draconisch entdecken, die irgendein dunkles Ritual beschreiben.

Die Truppe zieht weiter. Nach etwa 11 Metern eröffnet sich eine gewaltige Halle. Haben sich die Helden erfolgreich herangeschlichen, so können sie ein Rudel Wölfe beobachten, das wahllos Gegenstände und Bücher anschleppt, um diese ins Wasser zu werfen. Andernfalls haben sich die Wölfe versteckt (z.B. in der Bibliothek), der Strom von Treibgut reißt ab, und die Wölfe warten nur auf den Befehl Dracons, sich auf ihre Opfer zu stürzen. Dracon selbst hat sich als Fledermaus unter die Decke gehängt (Hide+20).

Die Hallendecke ist 6 Meter hoch, es gehen mehrere Türen von ihr ab und in der Mitte ist eine Art Insel, die von zwei Kanälen umflossen werden, die an der Stelle, wo die Helden jetzt stehen, zusammen fließen.

Dracon will nur eins: Die Insel verlassen. Die Wölfe, die er als Vampir beschwören kann, versuchen, den Kanal zu verstopfen, doch alles Gut, das sie hineinwerfen, wird davongeschwemmt, weil das Wasser sehr schnell fließt. Phrences hat kein Möbelstück, das länger als 100 Zentimeter ist, bei sich stehen, damit niemand es leicht hat, eine Brücke für den Vampir zu bauen. Gegebenenfalls sind Möbelstücke aus mehreren kleineren Elementen zusammengesetzt.

Die Einzelheiten der Kampftechnik Dracons sind bei seiner Beschreibung nachzulesen. Zusammengefaßt: Ein Mensch muß auf die Insel kommen, den er dann dominieren will. Er kann Dracon dann die Brücke bauen und einen mobilen Sarg, damit der Helfer den Vampir hinübertragen kann.

Die Wölfe werden versuchen, Helden auf die Insel zu locken, oder denjenigen, der am Rande des Kanals steht, mit einem Bull Rush in den Kanal zu schubsen, so daß Dracon selbst ihn dann aus den Kanal und auf seine Seite der Insel ziehen kann.

16 WOLVES

Medium Animal

Hit Dice: 2d8+4 (13 hp)

Initiative: +2

Speed: 50 ft. (10 squares)

Armor Class: 14 (+2 Dex, +2 natural), touch 12, flat-footed 12

Base Attack/Grapple: +1/+2

Attack: Bite +3 melee (1d6+1)

Full Attack: Bite +3 melee (1d6+1)

Space/Reach: 5 ft./5 ft.

Special Attacks: Trip

Special Qualities: Low-light vision, scent

Saves: Fort +5, Ref +5, Will +1

Abilities: Str 13, Dex 15, Con 15, Int 2, Wis 12, Cha 6

Skills: Hide +2, Listen +3, Move Silently +3, Spot +3, Survival +1*

Feats: Track B, Weapon Focus (bite)

Challenge Rating: 1

Wolves are pack hunters known for their persistence and cunning.

COMBAT

A favorite tactic is to send a few individuals against the foe's front while the rest of the pack circles and attacks from the flanks or rear.

Trip (Ex): A wolf that hits with a bite attack can attempt to trip the opponent (+1 check modifier) as a free action without making a touch attack or provoking an attack of opportunity. If the attempt fails, the opponent cannot react to trip the wolf.

Skills: *Wolves have a +4 racial bonus on Survival checks when tracking by scent.

Weitere Räume im Uhrzeigersinn:

Bibliothek

Von hier aus wollte Phrences durch die Gitterstäbe sein Racheopfer beobachten, er hat hier seine Aufzeichnungen und Carr-Bücher stehen, von denen die Wölfe nur noch Fetzen übrig gelassen haben.

Schlafzimmer

Neben Bett, Nachttisch und Carr-Schrein sind hier noch zwei Bücherregale. An der Tür hängen Bündel von Knoblauchknollen.

Proviautraum

An einer Erinyenstatue, die finster zur Inselmitte sieht, vorbei kommt man zum Proviautraum. Hier sind haltbare Nahrungsmittel für 5 Jahre eingelagert.

Zufluß

Hier quillt der Bach, der in den Kanal gepreßt wurde, hervor.

Sortierraum

Es geht erneut an einer Erinyenstatue vorbei. Auch sie schaut böse zur Inselmitte.

In diesem Raum hat Phrences die gefundenen Menschenknochen in Ordnung gebracht. Einige halb fertige Menschenknochen liegen hier noch herum.

Lager

In diesem Raum lagerte Phrences seine Zombies und deren Grabgeschirr. Es befinden sich noch 5 wartende Zombies hier.

Knochenraum

In diesem Raum liegen alle aussortierten Knochen, insbesondere die von Halblingen, Gnomen, Menschenfrauen und Kindern.

Insel

Eingelassen in der Mitte der Insel ist eine Grube, die Dracon als Sarg dienen soll. Er kann sich nicht darin verstecken, dazu ist sie mit 50 cm Tiefe zu flach.

Drachenfieber

Das gewaltige Pentagramm, das Dracon erbauen ließ, ist einmalig in der Welt. Seine Größe bewirkt einige Nebeneffekte, wie den Höllensturm, der bei Aktivierung losbricht, und das Drachenfieber ist ein weiterer Nebeneffekt.

Auch Kreaturen der Unterwelt können an Krankheiten leiden, einige Hautausschläge gelten dort sogar als schmückend. Tiefende Nasen und bellenden Husten bekommen auch Teufel und Dämonen. Sie sterben nur nicht daran.

Wenn es Menschen auf die unwirklichen Ebenen der Unterwelten verschlägt, dann sind sie normalerweise immun gegen die Krankheiten, die ausschliesslich Dämonen und Teufel befallen können. Menschen und andere Lebewesen, die sich im Zwischenreich des Höllensturm aufhalten, kommen jedoch mit einer Zwischenformen von dieser eigentlich harmlosen, teuflischen Krankheit in Berührung, gegen die sie nicht immun sind. Und die Auswirkungen einer solchen Infektion sind schwerwiegender, als der ursprüngliche, einfache, unterweltliche Schnupfen.

Ansteckung

Drachenfieber, Inhalation SG 20, Inkubationszeit keine, Attributverlust alle 6 Stunden 1 Kon

Außer einem beißenden Geruch nach verbranntem Fleisch scheint die Luft in dem Höllensturm gut zu atmen zu sein. Wer sich jedoch im Höllensturm aufhält, ohne die Luft anzuhalten, muß jede Minute einen fortitude save gegen SG 20 machen, oder er hat sich mit dem Drachenfieber infiziert. Die Krankheit ist nicht ansteckend, auch wenn die meisten Bewohner Neuenfurts das glauben.

Heilung

Kein Mittel aus dieser Welt außer einem Wish kann das Drachenfieber heilen, ein Miracle hilft nicht. Der Erkrankte wird sterben - früher oder später. Das einzige Heilmittel dieser einzigartigen, übernatürlichen Krankheit kommt von der Ebene, zu der der Höllensturm das Tor darstellt, der Ebene von Kerkeros. Versierte Dämediziner Kerkeros‘

behandeln dämonischen Schnupfen mit dem Extrakt aus einer Pflanze namens Xilas, die als Strauchgewächs häufig in den unteren Höllen zu finden ist. Auf diese einfache Behandlung für „normalen Schnupfen“ spricht auch ein an Drachenfieber Erkrankter an.

Wird er nicht mit Xilasextrakt behandelt, so zeigt der Erkrankte alle Symptome einer fiebrigen Erkältung, Schnupfen, hohe Temperatur, Hals- und Gliederschmerzen. Wenn er aber hustet, dann fährt ein Feuerkegel aus seinem Rachen, und er verliert einen Konstitutionspunkt. Nach der Einnahme des Xilas-Extraktes verschwindet das Drachenfieber und die Konstitution kehrt, wenn sie nicht per Restoration geheilt wird, mit einer Rate von einem Punkt pro Tag zurück.

Feuerhusten

Der Hustenstoß ist ein Feuerkegel und wird wie Drachenodem behandelt, er hat eine Länge von 10 Metern und verursacht 4W8 Schadenspunkte. Jeder Hustenstoß kostet den Erkrankten einen Punkt Konstitution.

Langsames Sterben

Während des Drachenfiebers regeneriert sich der Verlust an Konstitution nicht von alleine, Restoration würde die verlorenen Punkte wiederherstellen, ohne jedoch die Krankheit zu heilen. Nur ein hochstufiger Kleriker kann einen Erkrankten so über längere Zeit am Leben erhalten.

Der Erkrankte kann versuchen, den Hustenreiz, der alle sechs Stunden wiederkehrt, zu unterdrücken. Dazu muß ihm erneut ein fortitudesave gegen SG 20 gelingen. Hat der Erkrankte alle Konstitutionspunkte eingebüßt, so stirbt er. Er kann wiederbelebt werden, wenn die Wiederbelebung zusammen mit Restoration auf den Leichnam gesprochen wird (oder eine Träne Doramis‘ auf ihn angewandt wird), der Erweckte wird jedoch die Hölle der Krankheit erneut erleiden, denn sie wird nicht geheilt sein und verzehrt den Körper ein zweites Mal.

Gegenstände

Doramis' Träne

Die Träne von Doramis ist ein Artefakt und fühlt sich wie eine Perle aus festem Wasser an. Erst wenn sie einen Körper berührt, verflüssigt sie sich und wird dann zu einem wirkungsvollen Nebel. Der erwählte Träger einer Träne muß sie entweder auf ein anderes Wesen anwenden oder sie in den Mund nehmen, damit sie auf ihn wirkt.

Die Funktionen der Träne müssen die Helden durch „Versuch und Irrtum“ herausfinden. Der Zauber Identify hat bei Artefakten keine Wirkung.

Eine Träne Doramis' ist ein Artefakt im Wert von 30.000 gp, CL20.

Wirkung

Die Träne ist ein Tropfen von heiligstem und heilendstem Wasser, das einen Bezauberten, Erkrankten oder Verstorbenen schlicht berühren muß, um seine Wirkung zu entfalten: Jede Beeinträchtigung, ob mental oder körperlich, ob Krankheit, Energieverlust und Bezauberung, verschwindet, und ein toter Körper wird zugleich im Rahmen eines True Resurrection wiederbelebt. Die Träne verwandelt sich dabei in einen duftenden Nebel und hüllt den Menschen, das Tier oder die Pflanze für eine kurze Zeit ein, nachdem die Träne gewirkt hat, löst sie sich auf.

Untote, die von einem Tropfen berührt werden, müssen

einen Fortitude Save DC20 machen, oder sie vergehen sofort. Selbst wenn sie den Rettungswurf schaffen, nehmen sie 20W6 Schaden. Untote spüren, wer eine Doramis Träne bei sich trägt und wer dadurch eine große Bedrohung darstellt, unintelligente Untote werden versuchen, den Träger einer Träne zu meiden.

Ein Tropfen kann wie eine improvisierte Wurfwaffe mit einem Abzug von -4 auf den Trefferwurf genutzt werden. Die Doramis' Träne hat als improvisierte Wurfwaffe eine Reichweite von 10 feet. Ist der ranged attack mit der Träne erfolgreich, so verflüssigt sie sich und heilt den getroffenen Körper oder verbrennt den untoten Körper. Verfehlt sie, so besteht eine Chance von 30%, daß sie ein Tier oder eine Pflanze trifft, auf die sie ebenfalls wirkt. Geht sie bei einem Fehlwurf verloren, muß sie mit einem Wurf auf Search DC 10 (Marktplatz) wiedergefunden werden, bei einer unaufgeräumten Umgebung (z.B. Wald im Herbst) ist der Wurf um bis zu 20 Punkte erschwert.

Einschränkung

Krankheiten, deren Ursprung in den Höllen liegt, heilt die Träne nicht, so daß ein an Drachenfieber Erkrankter mit der Träne zwar wiederhergestellt wird (und er auch seine alte Konstitution zurückerhält), er jedoch weiter unter dem Feuerhusten leidet, bis er Xilasextrakt zu sich nimmt.

Xilasextrakt

Das strauchartige Xilasgewächs wächst nur auf den höllischen Ebenen. Es hat keine Blätter sondern Dornen, und lebt in Symbiose mit Pilzen, die abgestorbenes Material zersetzen und für den Strauch aufschließen.

Ein Extrakt aus der Rinde des Xilas ist eine Standardmedizin in den Höllen. Dämonen und Teufel hassen ihren süßli-

chen Geschmack, obwohl sie ihnen anerkanntermaßen bei Erkrankungen mit vermehrter Sekretion und Fieber hilft.

Eine Phiole Xilasextrakt heilt Drachenfieber augenblicklich, verlorene Konstitutionspunkte müssen auf natürlichem oder magischem Weg wiederhergestellt werden.

Kerkeroid

Ein seltenes und bei dunklen Ritualen begehrtes Gestein ist die „Höllenkohle“ oder Kerkeroid, wie Forscher ihn genannt haben. Seine genauen Eigenschaften hängen vom Fundort ab. Der Kerkeroid, der eigentlich nur in den Tiefen der Unterwelt zu finden ist, den Dracon in seinem Besitz hat, hat zwei Auswirkungen.

Brennt man ihn ab (besser gesagt, er glimmt, wenn er durch Feuer entzündet wird), so strahlt er ein Schwarzlicht aus, das, wenn er richtig vor einen Spiegel gehalten wird, über die Spiegel in den fünf Pylonen gesendet ein Pentagramm aus unterweltlichem Licht über die Landschaft der Provinz Belfort legt. Dieses Pentagramm ist ein Fenster in

die Unterwelt und erleichtert es Wesen von der einen zur anderen Seite hinüberzuwechseln.

Glimmender Kerkeroid produziert außerdem einen schweren, lichtundurchlässigen Nebel, in dem absolute Dunkelheit herrscht. Untote können als einzige durch diesen Nebel sehen. In einem windstillen Keller bleibt dieser Nebel hunderte Jahre bestehen, er ließe sich z.B. wie eine Flüssigkeit mit Eimern entfernen. Starker Wind vertreibt den Nebel ebenfalls.

Leichen, die in dieser Wolke liegen, werden innerhalb von 1W20 Stunden zu Ghoulen.

Götter Aimanons

Bitte ersetze die Götter der Welt, auf der DRACHENFIEBER spielt, durch Götter aus Deiner Kampagne. Ihre Beschreibungen sollen Dir helfen einzusortieren, welcher Gottheit aus Deiner Kampagne Doramis, Airon und Carr ähneln.

Doramis, Göttin der Heilung und der Geburt

Doramis (NG) repräsentiert die Kraft der Schöpfung. In vielen Völkern wird sie von Frauen verehrt, sie ist die Schutzpatronin von Schwangeren und Hebammen, aber auch viele Bauern verehren sie, wenn sie um eine gute Ernte beten. Auf Aimanon gibt es kaum eine Heilerin, die nicht Anhängerin der Göttin ist. Ihre Priesterinnen und Priester dürfen nicht böse sein, und sie dürfen keinem leidenden

Wesen die notwendige Hilfe verweigern, egal welche Gesinnung oder Vorgeschichte es hat.

Die Domänen, die Doramis ihren Priestern zur Verfügung stellt, sind: **Animal, Good, Healing** und **Plant**. Die bevorzugte Waffe der Doramis-Priestern ist der **Staff**.

Airon, Gott der Gemeinschaft und des Waldes

Airon (LN) ist ein vielgestaltiger Gott. Wo immer eine Gruppe Schutz sucht, ist Airon mit ihnen, heißt es. Viele Schutzheilige in Städten oder Dörfern werden als Gesandte des Gottes verehrt. Airons Religion gestattet Gewalt nur zum Zweck der Verteidigung.

von Pflanzen, Tieren und Menschen und genießt einen besonderen Schutz Airons. Selbst einige Druiden erweisen der Religion Airons ihren Respekt.

Der Wald gilt als Sinnbild friedlichen Zusammenlebens

Die Domänen, die Airon seinen Priestern zur Verfügung stellt, sind: **Animal, Law, Plant** und **Protection**. Die bevorzugte Waffe der Airon-Priestern ist der **Staff**.

Carr, Gott der Rache

In barbarischen Kulturen ist die Religion von Carr (LN) weit verbreitet und genießt einen hohen Stellenwert. In zivilisierten Gegenden sind Tempel von Carr für den einfachen Bürger kaum zu finden, was an der Ächtung seiner überkommenen Rechtsauffassung liegt, die nach dem Prinzip „Auge um Auge“ funktioniert.

Carr-Priester werden mancherorts „Richter“ genannt, sie sind aber eher Moderatoren eines archaischen Konfliktausgleichsverfahrens:

Jemand kommt zu einem Carr-Tempel, weil er meint, ihm sei Unrecht widerfahren. Er will Rache. Der Carr-Priester prüft nicht, ob sich der Besucher „zu Recht“ als Opfer fühlt, sondern nur, ob er sein Bestreben, Rache zu üben, ernst meint. Hierzu werden dem Opfer Aufgaben oder Prüfungen auferlegt, einfache Aufgaben sind, ein Jahr abzuwarten und sich bis zur Vollendung der Rache nicht mehr zu waschen oder die Haare wachsen zu lassen, schwere Prüfungen sind die Opferung eines Fingers, die Abgabe eines wertvollen Familienerbes oder 13 Jahre unentgeltlichen Dienst für die Kirche Carrs. Die Schwierigkeit der Prüfung soll mit der Härte des Rachewunsches im Zusammenhang stehen.

Ist der Carr-Priester von der Aufrichtigkeit des Rachebestrebens überzeugt, so nimmt er den Fall an. Wenn nicht, teilt der Priester dem Besucher mit, daß er auf keine göttliche Hilfe bei der Durchführung seiner Rache bauen kann.

Als nächstes muß der Rächende seinem Ziel mitteilen, für welche Tat eine von Carr gesegnete Rache an ihm ausgeführt werden soll. Dies hat den Zweck, daß das Ziel die Möglichkeit erhält, bei dem örtlichen Carr-Tempel eine Wiedergutmachung seiner Schuld anzubieten. Oft muß das Opfer mehrmals an die drohende Rache erinnert, bis es klein beigt. Dazu kann ein spezieller Carr-Priester beauftragt werden, ein Stalker. Der Rächer kann eine angebotene Wiedergutmachung annehmen oder ablehnen. Bei Annahme ist der Konflikt beigelegt. Lehnt der Rächer das

Angebot ab, so hilft ihm der Tempel mit seinen Möglichkeiten, die Auseinandersetzung mit seinem Opfer zu gleichen Chancen durchzuführen. So können Carr-Priester das Opfer orten, den Rächer in Kampfkünsten ausbilden, damit diese eine Chance haben, sich im Kampf zu rächen, oder sie bringen den Rächer sicher in das Haus des Opfers. Bei der Auseinandersetzung selbst greifen sie nicht ein.

Bevor zivilisierte Bürger eine solche „Rechtsherstellung“ verachten, sollten sie folgendes bedenken: Wo Carr in barbarischen Kulturen präsent ist, gibt es weniger Kriege, weil die Carr-Priesterschaft häufig durch den festgelegten Ablauf einer Rache dem Opfer Gelegenheit bietet, dem Rächer eine Wiedergutmachung anzubieten. Außerdem ist die Religion Carrs eine Vorreiterin im Ausgleich von unterschiedlich Privilegierten - entflohenen Sklaven steht der Tempel ebenso offen wie einer mißhandelten Ehefrau. Oft auch verhindert die Weisheit des Carr-Priesters ein Ausufern der Gewalt, weil er durch eine schwere Prüfung die Unaufrichtigkeit des Rachebestrebens des Besuchers entlarvt. In zivilisierten Gegenden jedoch ist diese Art der Rechtsfindung von differenzierteren Verfahren abgelöst, so daß die Religion Carrs hier als unerwünschte Geheimorganisation verfolgt wird.

Nicht selten helfen die Priesterinnen und Priester beiden verfeindeten Seiten, ihre Rache zu vollenden. Wer in den Priesterstand Carrs erhoben werden will, darf nicht chaotischer Gesinnung sein. Gute Carr-Priester sind sehr selten. Carr-Priester dürfen selbstverständlich ihre Religion in ihren eigenen Rachedienst stellen, was sie zu gefährlichen Gegnern macht.

Die Domänen, die Carr seinen Priestern zur Verfügung stellt, sind: **Law, Knowledge, War** und **Trickery**. Die bevorzugte Waffe der Carr-Priester ist die **Battleaxe**.

Prestigeklasse Stalker

Wenn man sich erfolgreich an den Tempel Carrs wendet, um Unterstützung bei seinem Vorhaben zu erhalten, so muß das Opfer, an dem der Racheakt verübt werden soll, gefunden und gewarnt werden - so will es der von Carr festgelegte Ablauf einer Rache. Nicht immer können reguläre Priester Carrs diese Aufgaben erfüllen, in diesem Fall schicken sie einen Stalker, wie Phrences es einer ist.

Stalker sind Carr-Priester, die sich auf das Pirschen spezialisiert haben. Spürhunden gleich folgen sie dem Opfer, das sich vor einem mächtigen Stalker nicht wird verstecken können, wie ein Mahnmal steht ein Stalker plötzlich im Schlafzimmer oder auf der Straße und erinnert das Opfer daran, daß jemand Gerechtigkeit von ihm fordert - und ist im nächsten Moment vielleicht schon wieder verschwunden. In einigen Städten gibt es eine Handvoll von Stalkern, die schon manchem Geschäftsmann genügend Angst eingeflößt haben, so daß er seine Zahlungen an seine Gläubiger lieber doch durchführte, um ihrer Rache zu entgehen.

Trefferwürfel: d6

Table: Der Stalker

Level	Base Attack Bonus	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special	Spells per Day
1st	+0	+0	+0	+2	Holy Lift (1/day), Uncanny Dodge,	+1 level of existing divine spellcasting class
2nd	+1	+0	+0	+3	Sneak attack +1d6	+1 level of existing divine spellcasting class
3rd	+2	+1	+1	+3	Improved Portent	+1 level of existing divine spellcasting class
4th	+3	+1	+1	+4	Sneak attack +2d6	+1 level of existing divine spellcasting class
5th	+3	+1	+1	+4	Impro. Uncanny Dodge, Holy Lift (2/day)	+1 level of existing divine spellcasting class
6th	+4	+2	+2	+5	Sneak attack +3d6	+1 level of existing divine spellcasting class
7th	+5	+2	+2	+5	Abundant Step	+1 level of existing divine spellcasting class
8th	+6	+2	+2	+6	Sneak attack +4d6	+1 level of existing divine spellcasting class
9th	+6	+3	+3	+6	Angel of Revenge	+1 level of existing divine spellcasting class
10th	+7	+3	+3	+7	Sneak attack +5d6	+1 level of existing divine spellcasting class

Klassen Fertigkeiten:

Dies sind die Klassenfertigkeiten eines Stalkers.

Weapon and Armor Proficiency: Stalker gain no proficiency with any weapon or armor.

Spells per Day: When a new Stalker level is gained, the character gains new spells per day as if he had also gained a level in a spellcasting class he belonged to before adding the prestige class. He does not, however, gain any other benefit a character of that class would have gained, except for an increased effective level of spellcasting.

Holy Lift (SU): Auf der 1. Stufe erhält ein Stalker diese übernatürliche Fähigkeit, die wie der Zauber Levitate auf der Klassenstufe des Stalkers wirkt. Sie ermöglicht es ihm zum einen, in geschützte Bereiche einzudringen und zum anderen, ein besonders eindrucksvolles Mahnmal abzugeben. Auf der 5. Stufe kann er den Holy Lift zweimal am Tag nutzen.

Voraussetzungen:

Um ein Stalker zu werden, muß der Anwärter folgende Bedingungen erfüllen:

Gesinnung: LN oder LE

Fertigkeiten: Hide 6 ranks, Move Silently 6 ranks, Spot 6 ranks

Zauber: Muß Invisibility als einen göttlichen Zauber sprechen können

Speziell: Muß Priester Carrs sein

Klassen Fertigkeiten:

Die Klassenfertigkeiten eines Stalkers (und das jeweilige Schlüsselattribut) sind: Balance (Dex), Climb (Str), Concentration (Con), Diplomacy (Cha), Escape Artist (Dex), Hide (Dex), Intimidate (Cha), Jump (Str), Knowledge, all (Int), Listen (Wis), Move Silently (Dex), Open Lock (Dex), Sense Motive (Wis), Search (Int), Spellcraft (Int), Spot (Wis), Survival (Wis), Swim (Str), Tumble (Dex), and Use Rope (Dex).

Fertigkeitspunkte pro Stufe: 4+ Int modifier.

Uncanny Dodge (Ex): At 1st level a stalker retains his 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. If a stalker already has uncanny dodge from a different class, he automatically gains improved uncanny dodge instead.

Sneak Attack: This is exactly like the rogue ability of the same name. The extra damage dealt increases by +1d6 every other level (2nd, 4th, 6th, 8th, and 10th). If a stalker gets a sneak attack bonus from another source the bonuses on damage stack.

Improved Portent: Manchmal wird das Opfer einer Rache von seltsamen Kreaturen heimgesucht, von denen aggressive schwarze Katzen oder Krähen noch die harmlosesten sind: Ruft ein Stalker ab der 3. Stufe Kreaturen zu Hilfe, die fiendish, demonic oder devilish sind, so werden diese automatisch so behandelt, als wären sie mit dem feat Augment Summoning beschworen worden.

Improved Uncanny Dodge (Ex): At 5th level or higher, a stalker can no longer be flanked. This defense denies a rogue the ability to sneak attack the stalker by flanking him, unless the attacker has at least four more rogue levels than the target has stalker levels. If a character already has uncanny dodge (see above) from a second class, the character automatically gains improved uncanny dodge instead, and the levels from the classes that grant uncanny dodge stack to determine the minimum level a rogue must be to flank the character.

Abundant Step (Su): At 7th level, a Stalker can slip magically between spaces, as if using the spell dimension door, once per day. His caster level for this effect is his Stalker level.

Angel of Revenge (Su): Auf der 9. Klassenstufe kann ein Stalker sich einmal am Tag in einen Racheengel verwandeln - in eine Erinnye. Diese übernatürliche Fähigkeit wird gehandhabt, als würde der Stalker sich mit dem Zauber Shape Change verwandeln. Als Caster Level gilt die Klassenstufe des Stalkers.

Dracon

Nie hat ein Magier sich für die Wahl seiner Feats mehr verflucht als Dracon. Hätte er nur einen oder zwei Zaubersprüche per Spell Mastery gelernt, so wäre er jetzt nicht auf sein Spruchbuch angewiesen, um zaubern zu können. Aber: Durch seinen Tod vor 113 Jahren hat er alle geprägten Zauber vergessen, und nun kann er ohne Spruchbuch keine Zauber lernen. Er ist ein Magier der 15. Stufe ohne Zaubersprüche, und daher ist sein CR auch nicht so hoch wie es eigentlich sein müßte.

Als Vampir kann er nicht über den Kanal, den Phrences angelegt hat, er müßte in seinem Sarg hinübergetragen werden, oder der Kanal müßte erfolgreich verstopft werden.

So versucht er, mit seinen Möglichkeiten als Vampir die Insel zu verlassen.



Er kann sich verwandeln und sich recht gut in der Höhlendecke als Fledermaus verstecken (Hide+20). Sobald jemand in Reichweite seiner Fähigkeit des Dominierens ist, ist sein Moment gekommen: Er verwandelt sich zurück und versucht, sein Opfer zu dominieren. Zur Not würde er es auch in einen Ringkampf verwickeln, damit das Opfer nicht von der Insel flieht. Solange es so aussieht, als könne er das Opfer dominieren, wird er ihm nicht seine Level rauben, um seinen zukünftigen Diener nicht zu schwächen.

Seine zweite Möglichkeit, an dominierbare Personen zu gelangen, ist, daß seine von ihm gelenkten Wölfe die Menschen auf die Insel treiben.

Die dritte Möglichkeit fordert sein ganzes diplomatisches Geschick: Ist ein Neuenfurter unter der Truppe, die sich im Keller befindet, so kann er ihn mit Details quälen, was er alles mit seinen Urgroßeltern anstellte, und wie er ihre Schreie genossen hat, bis dieser Neuenfurter blind vor Wut in den Nahkampf geht.

Gelingt es ihm zum Entsetzen der Helden, einen Kanal von den Wölfen verschließen zu lassen, so wähle für Dracon den nord-westlichen Kanal. Er kann ihn dann zwar mit vollem Triumph überschreiten, aber er muß feststellen, daß er den Keller immer noch nicht verlassen kann, weil die Tür zur Treppe auf der anderen Seite des Kanals liegt - und die Helden haben noch eine zweite Chance, bevor dem Vampir die endgültige Flucht gelingt.

Dracon, Male Human Vampire Conjurer¹⁴ Archmage¹

Type: HUMANOID|UNDEAD; CR 13; Size: M, Face: 5.0 ft., HD(15W12); hp 91; Vision: Normal AL: NE; Init +8 (+4 Dex, +4 Misc); BAB: +7/2, MAB: +11/+6 (Slam-Attack) Damage: 1W6+4+energy drain (see below) Spd Walk:30'; AC 20 (flatfooted 16, touch 14); Sv: Fort +4, Ref +10, Will +11; STR 18, DEX 18, CON *, INT 23, WIS 10, CHA 12

Special Attacks: A vampire retains all the special attacks of the base creature and gains those described below. Saves have a DC of 10 + 1/2 vampire's HD + vampire's Cha modifier unless noted otherwise.

Blood Drain (Ex): A vampire can suck blood from a living victim with its fangs by making a successful grapple check. If it pins the foe, it drains blood, dealing 1d4 points of Constitution drain each round the pin is maintained. On each such successful attack, the vampire gains 5 temporary hit points.

Children of the Night (Su): Vampires command the lesser creatures of the world and once per day can call forth 1d6+1 rat swarms, 1d4+1 bat swarms, or a pack of 3d6 wolves as a standard action. (If the base creature is not terrestrial, this power might summon other creatures of similar power.) These creatures arrive in 2d6 rounds and serve the vampire for up to 1 hour.

Dominate (Su): A vampire can crush an opponent's will just by looking onto his or her eyes. This is similar to a gaze attack, except that the vampire must use a standard action, and those merely looking at it are not affected. Anyone the vampire targets must succeed on a Will save or fall instantly under the vampire's influence as though by a dominate person spell (caster level 12th). The ability has a range of 30 feet.

Create Spawn (Su): A humanoid or monstrous humanoid slain by a vampire's energy drain rises as a vampire spawn (see the Vampire Spawn entry) 1d4 days after burial. If the vampire instead drains the victim's Constitution to 0 or lower, the victim returns as a spawn if it had 4 or less HD and as a vampire if it had 5 or more HD. In either case, the new vampire or spawn is under the command of the vampire that created it and remains

enslaved until its master's destruction. At any given time a vampire may have enslaved spawn totaling no more than twice its own Hit Dice; any spawn it creates that would exceed this limit are created as free-willed vampires or vampire spawn. A vampire that is enslaved may create and enslave spawn of its own, so a master vampire can control a number of lesser vampires in this fashion. A vampire may voluntarily free an enslaved spawn in order to enslave a new spawn, but once freed, a vampire or vampire spawn cannot be enslaved again.

Energy Drain (Su): Living creatures hit by a vampire's slam attack (or any other natural weapon the vampire might possess) gain two negative levels. For each negative level bestowed, the vampire gains 5 temporary hit points. A vampire can use its energy drain ability once per round.

Special Qualities: A vampire retains all the special qualities of the base creature and gains those described below.

Alternate Form (Su): A vampire can assume the shape of a bat, dire bat, wolf, or dire wolf as a standard action. This ability is similar to a polymorph spell cast by a 12th-level character, except that the vampire does not regain hit points for changing form and must choose from among the forms mentioned here. While in its alternate form, the vampire loses its natural slam attack and dominate ability, but it gains the natural weapons and extraordinary special attacks of its new form. It can remain in that form until it assumes another or until the next sunrise. (If the base creature is not terrestrial, this power might allow other forms.)

Damage Reduction (Su): A vampire has damage reduction 10/silver and magic. A vampire's natural weapons are treated as magic weapons for the purpose of overcoming damage reduction.

Fast Healing (Ex): A vampire heals 5 points of damage each round so long as it has at least 1 hit point. If reduced to 0 hit points in combat, it automatically assumes gaseous form and attempts to escape. It must reach its coffin home within 2 hours or be utterly destroyed. (It can travel up to nine miles in 2 hours.) Any additional damage dealt to a vampire forced into gaseous form has no effect. Once at rest in its coffin, a vampire is helpless. It regains 1 hit point after 1 hour, then is no longer helpless and resumes healing at the rate of 5 hit points per round.

Gaseous Form (Su): As a standard action, a vampire can assume gaseous form at will as the spell (caster level 5th), but it can remain gaseous indefinitely and has a fly speed of 20 feet with perfect maneuverability.

Resistances (Ex): A vampire has resistance to cold 10 and electricity 10.

Spider Climb (Ex): A vampire can climb sheer surfaces as though with a spider climb spell.

Turn Resistance (Ex): A vampire has +4 turn resistance.

+2 bonus to Spellcraft when learning Conjurati

Skills:

Bluff +9, Concentration +18, Diplomacy +2, Disguise +8, Hide +12, Intimidate +10, Listen +11, Move Silently +12, Search +16, Sense Motive +8, Speak Language +4, Spellcraft +29, Spot +10;

Feats:

Alertness: You get a +2 bonus on all Listen checks and Spot checks.

Augment Summoning: Each creature you conjure with any summon spell gains a +4 enhancement bonus to Strength and Constitution for the duration of the spell that summoned it.

Combat Reflexes: You may make a number of additional attacks of opportunity equal to your Dexterity bonus.

Craft Rod: You can create any rod whose prerequisites you meet.

Craft Wand: You can create a wand of any 4th-level or lower spell that you know.

Dodge: During your action, you designate an opponent and receive a +1 dodge bonus to Armor Class against attacks from that opponent.

Extend Spell: An extended spell lasts twice as long as normal.

Greater Spell Focus (Conjuration, Illusion): Add +1 to the Difficulty Class for all saving throws against spells from the school of magic you select. This bonus stacks with the bonus from Spell Focus.

Improved Initiative: You get a +4 bonus on initiative checks.

Lightning Reflexes: You get a +2 bonus on all Reflex saving throws.

Scribe Scroll: You can create a scroll of any spell that you know.

Skill Focus (Spellcraft): You get a +3 bonus on all checks involving that skill.

Spell Focus (Conjuration, Illusion): Add +1 to the Difficulty Class for all saving throws against spells from the school of magic you select.

Other Skills:

Craft (Blacksmithing) +24, Craft (Painting) +8, Knowledge (Arcana) +22, Knowledge (Architecture and Engineering) +12, Knowledge (Geography) +9, Knowledge (History) +7, Knowledge (Local) +8, Knowledge (Nature) +7, Knowledge (Religion) +10, Knowledge (The Planes) +23

Phrences

Phrences will nicht auffallen. Er gibt vor, ein weitgereister Händler zu sein, der seinen Lebensabend in Neuenfurt verbringen möchte. Er sieht jünger aus als 116 Jahre und ist noch sehr rüstig, er hat volles, graues Haar, einen Spitzbart und einen Bauchansatz. Zu seiner Tarnung gehört es, täglich den Zauber *Undetectable Alignment* zu sprechen. Seine magische Rüstung trägt er gut verborgen unter der Robe, die die eines noblen Pensionärs zu sein scheint. Der magische Gürtel ist ebenfalls unter der Robe verborgen. Er führt keine sichtbaren Waffen mit sich, in einer Innentasche der Robe jedoch hat er ein Stück schwarzen Stoffes, in dem der Rest seiner Ausrüstung zu finden ist. Falls notwendig genügen ihm ein paar Runden Zeit, und er ist gut gerüstet.

Seine Armbrust stammt aus seiner aktiven Zeit als Stalker, er hat sie „Ermahner“ getauft, weil sie über große Distanz so manchem Ziel einen wirkungsvollen Schock versetzt hat. Mit silbernen Bolzen bestückt, ist sie auch eine gute Waffe gegen Vampire.

Phrences' bevorzugte Kampftechnik ist, aus der Entfernung zu agieren. Hierbei helfen ihm die Zauber *Invisibility* und *Summon Monster (Improved Portent)*, sein Umhang, der ihm beim Verstecken Vorteile bringt, der *Holy Lift* und der *Abundant Step*. Zuschlagen, Abhauen und wieder Anpirschen - das hat so manches Opfer mürbe gemacht.

Oft verkleidet er sich bei seinen verdeckten Aktionen, damit seine Tarnung nicht in Gefahr gerät.

Phrences: Male Halfling Rogue1 Ranger2 Cleric3 Stalker7

CR 13; Small HUMANOID; HD (1d6)+(2d8)+(3d8)+18+(7d6); hp 71;

Init +4 (+4 Dex, +0 Misc); Spd Walk 20'

Ranged:

AC 21 (flatfooted 17, touch 15)

Base Atk +9/+3; Grp +6

RAB: +12/ +12/+6 (Archery Combat Style) Light Crossbow of Shock and Distance+1 („Ermahner“): 1W6 +1(+2 vs human)+1W6(electr.) 19-20/x2, Range 160 ft

Sneak Attack +4d6

Elven Chain+2

Melee:

AC 25 (flatfooted 21, touch 15)

Base Atk +9/+3; Grp +6

MAB: +13/+7 Keen Battle Axe +1: 1W6+4 (+6 vs human) 19-20/x3

Sneak Attack +4d6

Elven Chain+2

Shield, heavy steel+2

AL: LE; SV: Fort +12, Ref +13, Will +12

STR 12 (16 Belt), DEX 18, CON 16, INT 12, WIS 16, CHA 8

Skills and Feats: Bluff +3, Climb +3, Concentration +8, Diplomacy +10, Hide +19 (+24 cloak of the bat), Listen +9, Move Silently +12, Search +7, Sense Motive +7, Spellcraft +2, Spot +20, Survival +19, Tumble +15, Combat Reflexes, Rapid Reload, Rapid Shot, Run, Track, Craft Wand

SA: +1 racial bonus on all saving throws, +2 morale bonus on saving throws against fear, Favored Enemy (Humanoid (Human)) +2, Rebuke Undead (Su) 2/day (turn level 3) (turn damage 2d6+2), Holy Lift (2/day), Uncanny Dodge, Improved Portent, Improved Uncanny Dodge, Abundant Step

Spontaneous casting, Wild Empathy (Ex) +1; Vision: Normal

Holy Lift (SU): Auf der 1. Stufe erhält ein Stalker diese übernatürliche Fähigkeit, die wie der Zauber *Levitate* auf der Klassenstufe des Stalkers wirkt. Sie ermöglicht es ihm zum einen, in geschützte Bereiche einzudringen und zum anderen, ein besonders eindrucksvolles Mahnmal abzugeben. Auf der 5. Stufe kann er den *Holy Lift* zweimal am Tag nutzen.

Uncanny Dodge (Ex): At 1st level a stalker retains his 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. If a stalker already has uncanny dodge from a different class, he automatically gains improved uncanny dodge instead.

Sneak Attack: This is exactly like the rogue ability of the same name. The extra damage dealt increases by +1d6 every other level (2nd, 4th, 6th, 8th, and 10th). If a stalker gets a sneak attack bonus from another source the bonuses on damage stack.

Improved Portent: Manchmal wird das Opfer einer Rache von seltsamen Kreaturen heimgesucht, von denen aggressive schwarze Katzen oder Krähen noch die harmlosesten sind: Ruft ein Stalker ab der 3. Stufe Kreaturen zu Hilfe, die fiendish, demonic oder devilish sind, so werden diese automatisch so behandelt, als wären sie mit dem feat *Augment Summoning* beschworen worden.

Improved Uncanny Dodge (Ex): At 5th level or higher, a stalker can no longer be flanked. This defense denies a rogue the ability to sneak attack the stalker by flanking him, unless the attacker has at least four more rogue levels than the target has stalker levels. If a character already has uncanny dodge (see above) from a second class, the character automatically gains improved uncanny dodge instead, and the levels from the classes that grant uncanny dodge stack to determine the minimum level a rogue must be to flank the character.

Abundant Step (Su): At 7th level, a Stalker can slip magically between spaces, as if using the spell *dimension door*, once per day. His caster level for this effect is his Stalker level.

Favored Enemy (Humanoid (Human)) +2: Phrences gains a +2 bonus

on Bluff, Listen, Sense Motive, Spot, and Survival checks when using these skills humans. Likewise, he gets a +2 bonus on weapon damage rolls against humans.

Turning Range: You turn the closest turnable undead first, and you can't turn undead that are more than 60 feet away or that have total cover relative to you. You don't need line of sight to a target, but you do need line of effect.

Turning Check: The first thing you do is roll a turning check to see how powerful an undead creature you can turn. This is a Charisma check (1d20 + your Charisma modifier). Table: Turning Undead gives you the Hit Dice of the most powerful undead you can affect, relative to your level. On a given turning attempt, you can turn no undead creature whose Hit Dice exceed the result on this table.

Turning Damage/Rebuke Undead (2/day): If your roll on Table: „Turning Undead“ is high enough to let you rebuke at least some of the undead within 60 feet, roll 2d6 + 2 for turning damage. That's how many total Hit Dice of undead you can rebuke. A rebuked undead creature cowers as if in awe (attack rolls against the creature get a +2 bonus). The effect lasts 10 rounds.

Command Undead (Su): If you have twice as many levels (or more) as the undead have Hit Dice, you destroy any that you would normally turn. A commanded undead creature is under the mental control of the evil cleric. The cleric must take a standard action to give mental orders to a commanded undead. At any one time, the cleric may command any number of undead whose total Hit Dice do not exceed his level.

Trapfinding: Rogues can use the Search skill to locate traps when the task has a Difficulty Class higher than 20. Finding a nonmagical trap has a DC of at least 20, or higher if it is well hidden. Finding a magic trap has a DC of 25 + the level of the spell used to create it.

Possessions:

Belt of Giant Strength +4
Elven Chain +2

Portable Hole: A portable hole is a circle of cloth spun from the webs of a phase spider interwoven with strands of ether and beams of starlight. When opened fully, a portable hole is 6 feet in diameter, but it can be folded up to be as small as a pocket handkerchief. When spread upon any surface, it causes an extradimensional space 10 feet deep to come into being. This hole can be picked up from inside or out by simply taking hold of the edges of the cloth and folding it up. Either way, the entrance disappears, but anything inside the hole remains. The only air in the hole is that which enters when the hole is opened. It contains enough air to supply one Medium creature or two Small creatures for 10 minutes. The cloth does not accumulate weight even if its hole is filled. Each portable hole opens on its own particular nondimensional space. If a bag of holding is placed within a portable hole, a rift to the Astral Plane is torn in that place. Both the bag and the cloth are sucked into the void and forever lost. If a portable hole is placed within a bag of holding, it opens a gate to the Astral Plane. The hole, the bag, and any creatures within a 10-foot radius are drawn there, the portable hole and bag of holding being destroyed in the process. Moderate conjuration; CL 12th; Craft Wondrous Item, plane shift; Price 20,000 gp.

contains:

Light Crossbow of Shock and Distance +1, 50 Silver Bolts

Keen Battle Axe +1
Shield, heavy steel +2

Cloak of the Bat: Fashioned of dark brown or black cloth, this cloak bestows a +5 competence bonus on Hide checks. The wearer is also able to hang upside down from the ceiling, like a bat. By holding the edges of the garment, the wearer is able to fly as per the spell. If he desires, the wearer can actually polymorph himself into an ordinary bat and fly accordingly. (All possessions worn or carried are part of the transformation.) Flying, either with the cloak or in bat form, can be accomplished only in darkness (either under the night sky or in a lightless or near-lightless environment underground). Either of the flying powers is usable for up to 7 minutes at a time, but after a flight of any duration the cloak cannot bestow any flying power for a like period of time. Moderate transmutation; CL 7th; Craft Wondrous Item, fly, polymorph; Price 26,000 gp; Weight 1 lb.

Wand of Invisibility (29 Chrg)
Wand of Disguise Self (12 Chrg)
Wand of Divine Power (5 Chrg)

Deity: Carr; **Domains:** Trickery (Bluff, Disguise and Hide are class skills.); War (Free Martial Weapon Proficiency with battle axe and Weapon Focus with the battle axe)

Spells as 9th level Cleric:

Stufe	0	1	2	3	4	5
Anzahl	6	5+1	5+1	4+1	2+1	1+1

*Spells typically memorized

Trickery Domain:

- *1. Disguise Self: Disguise own appearance.
- *2. Invisibility: Subject invisible 1 min./level or until it attacks.
- *3. Nondetection M: Hides subject from divination, scrying.
- *4. Confusion: Subjects behave oddly for 1 round/level.
- 5. False Vision M: Fools scrying with an illusion.

War Domain:

- 1. Magic Weapon: Weapon gains +1 bonus.
- 2. Spiritual Weapon: Magical weapon attacks on its own.
- 3. Magic Vestment: Armor or shield gains +1 enhancement per four levels.
- 4. Divine Power: You gain attack bonus, +6 to Str; and 1 hp/level.
- *5. Flame Strike: Smite foes with divine fire (1d6/level damage).

0-LEVEL CLERIC SPELLS (ORISONS)

Create Water: Creates 2 gallons/level of pure water.
Cure Minor Wounds: Cures 1 point of damage.
***Detect Magic: Detects spells and magic items within 60 ft.
*Detect Poison: Detects poison in one creature or object.
Guidance: +1 on one attack roll, saving throw, or skill check.
Inflict Minor Wounds: Touch attack, 1 point of damage.
*Light: Object shines like a torch.
Mending: Makes minor repairs on an object.
Purify Food and Drink: Purifies 1 cu. ft./level of food or water.
*Read Magic: Read scrolls and spellbooks.
Resistance: Subject gains +1 on saving throws.
Virtue: Subject gains 1 temporary hp.

1ST-LEVEL CLERIC SPELLS

Bane: Enemies take -1 on attack rolls and saves against fear.
Bless: Allies gain +1 on attack rolls and saves against fear.
Bless Water M: Makes holy water.

Cause Fear: One creature of 5 HD or less flees for 1d4 rounds.
 Command: One subject obeys selected command for 1 round.
 Comprehend Languages: You understand all spoken and written languages.
 Cure Light Wounds: Cures 1d8 damage +1/level (max +5).
 Curse Water M: Makes unholy water.
 Deathwatch: Reveals how near death subjects within 30 ft. are.
 Detect Chaos/evil/Good/Law: Reveals creatures, spells, or objects of selected alignment.
 Detect Undead: Reveals undead within 60 ft.
 *Divine Favor: You gain +1 per three levels on attack and damage rolls.
 Doom: One subject takes -2 on attack rolls, damage rolls, saves, and checks.
 Endure Elements: Exist comfortably in hot or cold environments.
 Entropic Shield: Ranged attacks against you have 20% miss chance.
 *Hide from Undead: Undead can't perceive one subject/level.
 Inflict Light Wounds: Touch deals 1d8 damage +1/level (max +5).
 Magic Stone: Three stones gain +1 on attack, deal 1d6 +1 damage.
 Magic Weapon: Weapon gains +1 bonus.
 Obscuring Mist: Fog surrounds you.
 Protection from Chaos/evil/Good/Law: +2 to AC and saves, counter mind control, hedge out elementals and outsiders.
 Remove Fear: Suppresses fear or gives +4 on saves against fear for one subject + one per four levels.
 *Sanctuary: Opponents can't attack you, and you can't attack.
 *Shield of Faith: Aura grants +2 or higher deflection bonus.
 *Summon Monster I: Calls extraplanar creature to fight for you.

2ND-LEVEL CLERIC SPELLS

Aid: +1 on attack rolls and saves against fear, 1d8 temporary hp +1/level (max +10).
 Align Weapon: Weapon becomes good, evil, lawful, or chaotic.
 Augury M/F: Learns whether an action will be good or bad.
 Bear's Endurance: Subject gains +4 to Con for 1 min./level.
 Bull's Strength: Subject gains +4 to Str for 1 min./level.
 Calm Emotions: Calms creatures, negating emotion effects.
 Consecrate M: Fills area with positive energy, making undead weaker.
 Cure Moderate Wounds: Cures 2d8 damage +1/level (max +10).
 Darkness: 20-ft. radius of supernatural shadow.
 Death Knell: Kills dying creature; you gain 1d8 temporary hp, +2 to Str, and +1 level.
 Delay Poison: Stops poison from harming subject for 1 hour/level.
 Desecrate M: Fills area with negative energy, making undead stronger.
 Eagle's Splendor: Subject gains +4 to Cha for 1 min./level.
 *Enthrall: Captivates all within 100 ft. + 10 ft./level.
 Find Traps: Notice traps as a rogue does.
 Gentle Repose: Preserves one corpse.
 *Hold Person: Paralyzes one humanoid for 1 round/level.
 Inflict Moderate Wounds: Touch attack, 2d8 damage +1/level (max +10).
 Make Whole: Repairs an object.
 Owl's Wisdom: Subject gains +4 to Wis for 1 min./level.
 Remove Paralysis: Frees one or more creatures from paralysis or slow effect.
 *Resist Energy: Ignores 10 (or more) points of damage/attack from specified energy type.
 Restoration, Lesser: Dispels magical ability penalty or repairs 1d4 ability damage.
 Shatter: Sonic vibration damages objects or crystalline creatures.
 Shield Other F: You take half of subject's damage.
 Silence: Negates sound in 15-ft. radius.
 Sound Burst: Deals 1d8 sonic damage to subjects; may stun them.

Spiritual Weapon: Magic weapon attacks on its own.
 Status: Monitors condition, position of allies.
 **Summon Monster II: Calls extraplanar creature to fight for you.
 *Undetectable Alignment: Conceals alignment for 24 hours.
 Zone of Truth: Subjects within range cannot lie.

3RD-LEVEL CLERIC SPELLS

Animate Dead M: Creates undead skeletons and zombies.
 Bestow Curse: -6 to an ability score; -4 on attack rolls, saves, and checks; or 50% chance of losing each action.
 Blindness/Deafness: Makes subject blinded or deafened.
 Contagion: Infects subject with chosen disease.
 Continual Flame M: Makes a permanent, heatless torch.
 Create Food and Water: Feeds three humans (or one horse)/level.
 *Cure Serious Wounds: Cures 3d8 damage +1/level (max +15).
 Daylight: 60-ft. radius of bright light.
 Deeper Darkness: Object sheds supernatural shadow in 60-ft. radius.
 **Dispel Magic: Cancels spells and magical effects.
 Glyph of Warding M: Inscription harms those who pass it.
 Helping Hand: Ghostly hand leads subject to you.
 Inflict Serious Wounds: Touch attack, 3d8 damage +1/level (max +15).
 Invisibility Purge: Dispels invisibility within 5 ft./level.
 Locate Object: Senses direction toward object (specific or type).
 *Magic Circle against Chaos/evil/Good/Law: As protection spells, but 10-ft. radius and 10 min./level.
 Magic Vestment: Armor or shield gains +1 enhancement per four levels.
 Meld into Stone: You and your gear merge with stone.
 Obscure Object: Masks object against scrying.
 Prayer: Allies +1 bonus on most rolls, enemies -1 penalty.
 Protection from Energy: Absorb 12 points/level of damage from one kind of energy.
 Remove Blindness/Deafness: Cures normal or magical conditions.
 Remove Curse: Frees object or person from curse.
 Remove Disease: Cures all diseases affecting subject.
 Searing Light: Ray deals 1d8/two levels damage, more against undead.
 Speak with Dead: Corpse answers one question/two levels.
 Stone Shape: Sculpts stone into any shape.
 Summon Monster III: Calls extraplanar creature to fight for you.
 Water Breathing: Subjects can breathe underwater.
 Water Walk: Subject treads on water as if solid.
 Wind Wall: Deflects arrows, smaller creatures, and gases.

4TH-LEVEL CLERIC SPELLS

Air Walk: Subject treads on air as if solid (climb at 45-degree angle).
 Control Water: Raises or lowers bodies of water.
 Cure Critical Wounds: Cures 4d8 damage +1/level (max +20).
 Death Ward: Grants immunity to death spells and negative energy effects.
 Dimensional Anchor: Bars extradimensional movement.
 Discern Lies: Reveals deliberate falsehoods.
 Dismissal: Forces a creature to return to native plane.
 Divination M: Provides useful advice for specific proposed actions.
 *Divine Power: You gain attack bonus, +6 to Str, and 1 hp/level.
 Freedom of Movement: Subject moves normally despite impediments.
 Giant Vermin: Turns centipedes, scorpions, or spiders into giant vermin.
 Imbue with Spell Ability: Transfer spells to subject.
 Inflict Critical Wounds: Touch attack, 4d8 damage +1/level (max +20).
 Magic Weapon, Greater: +1 bonus/four levels (max +5).
 Neutralize Poison: Immunizes subject against poison, detoxifies venom in or on subject.
 Planar Ally, Lesser X: Exchange services with a 6 HD extraplanar creature.
 Poison: Touch deals 1d10 Con damage, repeats in 1 min.

Repel Vermin: Insects, spiders, and other vermin stay 10 ft. away.
Restoration M: Restores level and ability score drains.
Sending: Delivers short message anywhere, instantly.
Spell Immunity: Subject is immune to one spell per four levels.
*Summon Monster IV: Calls extraplanar creature to fight for you.
Tongues: Speak any language.

5TH-LEVEL CLERIC SPELLS

Atonement F X: Removes burden of misdeeds from subject.
Break Enchantment: Frees subjects from enchantments, alterations, curses, and petrification.
Command, Greater: As command, but affects one subject/level.
Commune X: Deity answers one yes-or-no question/level.
Cure Light Wounds, Mass: Cures 1d8 damage +1/level for many creatures.
Dispel Chaos/Evil/Good/Law: +4 bonus against attacks.
*Disrupting Weapon: Melee weapon destroys undead.
Flame Strike: Smite foes with divine fire (1d6/level damage).
Hallow M: Designates location as holy.
Inflict Light Wounds, Mass: Deals 1d8 damage +1/level to many creatures.
Insect Plague: Locust swarms attack creatures.
Mark of Justice: Designates action that will trigger curse on subject.
Plane Shift F: As many as eight subjects travel to another plane.
Raise Dead M: Restores life to subject who died as long as one day/level ago.
Righteous Might: Your size increases, and you gain combat bonuses.
Screaming F: Spies on subject from a distance.
Slay Living: Touch attack kills subject.
Spell Resistance: Subject gains SR 12 + level.
Summon Monster V: Calls extraplanar creature to fight for you.
Symbol of Pain M: Triggered rune wracks nearby creatures with pain.
Symbol of Sleep M: Triggered rune puts nearby creatures into catatonic slumber.
True Seeing M: Lets you see all things as they really are.
Unhallow M: Designates location as unholy.
Wall of Stone: Creates a stone wall that can be shaped.

M-expensive material component

F-Focus

Die wichtige Biographie von Phrences findest Du im Hand-Out zur Geschichte der Provinz Belfort.

Sobald Phrences vermutet, daß die Helden irgendetwas in dieser Gegend herausfinden möchten, wird er eine ständige Bedrohung der Heldengruppe sein. Was immer sie vorhat, er fürchtet um seine Tarnung und seinen Racheplan, er wird einige Möglichkeiten nutzen, die Gruppe loszuwer-

den:

1. Ratsmitglied Kordan, der Mann der schnellen Lösungen, wird von alleine wollen, daß die Gruppe entweder verschwindet oder zur Sicherheit in Karantäne kommt. Phrences muß ihn nur sanft unterstützen.

2. Wenn am Ende die Neuenfurter die Helden als Ursache des Drachenfiebers ansehen, dann würden die Helden ebenfalls keine Chance haben. Ist nicht sogar ein Magier unter ihnen?

3. Er hat alle Fähigkeiten, sich an die Helden anzuschleichen und einen hinterhältigen Warnschuß mit Zettel dran: "Verschwindet", abzugeben. Der Holy Lift, die Unsichtbarkeit und der Abundant Step geben ihm Sicherheit, nicht erwischt zu werden, und da er sich verkleidet, hofft er auch nicht erkannt zu werden. Auch kann er den Helden nachschleichen und mit improved potent -Ungeheuern belästigen. Wenn die ersten Warnungen keinen Erfolg haben, wird er es auf den Tod eines Helden absehen.

Jedoch muß Phrences die Helden in den Weiten der Provinz Belfort ersteinmal finden, ohne daß seine Abwesenheit in Neuenfurt, wo einige Ratstreffen stattfinden, auffällt.

Sollten die Helden zuerst das Geheimnis um den Höllenturm lösen, so muß zum Schluß deutlich werden, daß die Frage der Grabschändungen nur von Phrences beantwortet werden kann. Einen Showdown im Keller von Phrences gegen einen längst totgeglaubten Gegner - Dracon - steht nichts mehr im Wege.

Bei der Rache gegen Dracon, den er zum gefangenen Vampir gemacht hat, ging Phrences' Plan fast völlig auf. Nur die Fähigkeit des Vampires, Wölfe zu beschwören, wurde ihm zum Verhängnis: Sie brachten ihn zum Stolpern, als er am Rande des Kanals kämpfte. Dracon zog ihn aus dem Kanal auf die Insel und den folgenden Kampf überlebte Phrences nur so lange, bis die Helden ihn am Eingang zum Keller finden.

Sollte Phrences von den Helden wiederbelebt werden (z.B. mit der Träne von Doramis), so stehen die Chancen gut, daß er seine Verblendung begriffen hat - und er wird bereit sein, bis zu seinem Tod gegen das Monster namens Dracon zu kämpfen, das er erschaffen hat, um den Bürgern Neuenfurts das Schicksal zu ersparen, das die Menschen von Belforts einst erleiden mußten.

König Enwar

In dem Kerker seines eigenen Schlosses ist der Gnomenkönig Enwar vor etwas über 100 Jahren verdurstet. Dracon hatte genug von den Nervereien des eitlen und lob-süchtigen Gnomes, und bevor das Leiden seines Volkes bis zu Enwar durchdrang, sperrte Dracon ihn kurzerhand in einer Zelle ein.

Zuerst dachte Enwar noch, seine Bediensteten würden ihn wieder befreien, doch Dracon hatte sie entlassen, so daß Enwar nach ein paar Tagen vor Schwäche starb.

Enwar jedoch hält sich noch für lebendig. Als Meister des Ignorierens, der er schon zu Lebzeiten war, würde er niemandem abkaufen, daß er nicht mehr der lebendige König Enwar ist. Ein Gespräch über seinen Zustand mit den Helden könnte in etwa so aussehen:

Helden: Hier, Hoheit, haltet doch mal das Schwert fest!

Enwar: Ich bin gerade ein wenig schwach.

Helden: Du bist tot!

Enwar: Könnte ich dann mit Euch sprechen?

Helden: Untot!

Enwar: Quatsch!

Helden: Wie willst Du denn 100 Jahre ohne Essen und Trinken überlebt haben?

Enwar: Ich habe es mir halt abgewöhnt, wie sonst hätte ich 100 Jahre ohne zu essen und zu trinken überleben sollen? Und sprecht mich bitte mit dem mir gebührenden Respekt an, ich habe Euch nichts getan.

Helden: Hallo? Du durchgeknallter Kerl bist durchsichtig!

Enwar: Hallo? Wenn Ihr 100 Jahre nichts eßt, dann werdet auch Ihr dünner!

Helden: Du kannst uns ja hinterherkommen, wenn Du so lebendig bist, wie Du sagst.

Enwar: Ihr müßt uns tragen, nach hundert Jahren, die ich nichts zu mir genommen habe, fühle ich mich zu schwach, um weit zu gehen.

Helden: Und warum bitte hängst Du an Deinem Schädel?

Enwar: Ich tue was? Hört Euch mal selbst zu, dann wißt Ihr, was durchgeknallt ist.

Enwar ist ein harmloser, aber widerstandsfähiger Geist, der keine in den Regeln aufgeführte Fähigkeit hat. Er ist an seinen Schädel gebunden, von dem er sich 6 Meter entfernen kann, und in den er sich zurückzieht (natürlich ohne sich später daran zu erinnern), wenn er erfolgreich vertrieben wird (wie TW 12, er kann weder befohlen noch zerstört werden), dem Sonnenlicht ausgesetzt wird oder allzu deutlich mit der Wahrheit konfrontiert wird: Er war nie ein König, er war ein schlechter Feudalherr, Dracon hat seine Eitelkeit schamlos ausgenutzt, er ist mitverantwortlich für das Unheil, das über Belfort kam. Und jetzt ist er untot.

Wenn Enwar diese Wahrheiten schließlich doch verstanden hat, und sich bei den Nachkommen der Belforter entschuldigt hat, dann ist auch er endlich erlöst.

Die Helden können den ängstlichen Enwar als Gegenleistung dafür, daß sie ihn befreien, überreden, z.B. als Spion um Ecken zu schauen, außerdem hat Enwar ein gutes Gespür, was Gefahren durch Untote betrifft. Bis er die letzte Wahrheit nicht akzeptiert hat, würde Enwar aber nicht durch Wände gehen, obwohl er das könnte. Sollte er in die Nähe des Untoten Dracon kommen, so wird sein Unwohlsein ganz stark wachsen, ohne daß er von sich darauf kommt, daß Dracon wieder sein Unwesen treibt.

Die Neuenfurter

Beraterin Lorsa ist eine Geweihte Airons, des Gottes der Gemeinschaft und des Waldes, der ein Techtelmechtel mit Berater Kordan nachgesagt wird, und sie wird ihm zustimmen, wenn er eine harte Gangart zum Schutze Neuenfurts vorschlägt.

Berater Hanok hat mit 115 Jahren noch vage Erinnerungen an den Freiheitskampf von Belfort. Sein Urgroßvater war ein Elb, was sein hohes Alter erklärt. Er ist der dienstälteste Berater und kann leider nur noch in den alten Zeiten zu schwelgen, als die Belforter für die Freiheit gekämpft haben und die Neuenfurter ganz aus eigener Kraft das Dorf hochzogen. Zu anderen Dingen außer der Vergangenheit vermag er sich nicht mehr recht zu äußern.

Beraterin Major Tenda

Major Tenda Female Human Fighter 7

CR 7; Medium HUMANOID; HD (7d10)+14; hp 57;

Init +0 (+0 Dex, +0 Misc)

Spd Walk 20';

AC 23 (flatfooted 23, touch 10); (Full Plate +2, Shield +2)

Base Atk +7/+2; Grp +11/+6;

Atk +13/+8 Melee (1d8+6/19-20/x2, Longsword +2)

Atk +7/+2 Ranged (1d8+4/20/x3, Composite Longbow STR 18, Range 110')

SA: -

AL: LG

SV: Fort +7, Ref +2, Will +3;

STR 19, DEX 10, CON 14, INT 10, WIS 12, CHA 10

Skills and Feats:

Heal +2, Jump +10, Knowledge (Local) +1, Listen +2, Ride +10, Spot +4, Armor Proficiency (Heavy), Armor Proficiency (Light), Armor Proficiency (Medium), Cleave, Great Cleave, Martial Weapon Proficiency, Mounted Combat, Power Attack, Ride By Attack, Run, Shield Proficiency, Simple Weapon Proficiency, Tower Shield Proficiency, Weapon Focus (Longsword), Weapon Specialization (Longsword).

Major Tenda ist eine Frau, die sich an Regeln hält, eiserne

Disziplin ist ihr wichtig. Sie steht der Bürgerwehr, genannt Revolutionsgarde, vor, die sie zu einer schlagkräftigen Truppe gemacht hat: Jeder Gardist gilt als Fighter 1. Stufe.

Ihr vorgesetzt sind einzig der Rat, dem sie seid kurzem erst angehört. Sie fühlt sich nicht ganz wohl in der Rolle als Ratsmitglied, muß sie doch diplomatische Fähigkeiten nutzen, die nicht ihre Stärke sind.

Major Tenda hat vor den der Taten der Belforter Vorfahren Respekt, Angst hat sie höchstens um die Gesundheit ihrer Garde. Sie läßt ihre Truppe kein unnötiges Risiko eingehen. Darum ist sie auch grundsätzlich kooperationsbereit mit den Helden, denn nur im Notfall würde sie ihre Gardisten gegen Untote und andere Monster antreten lassen. Sie baut darauf, das die weitgereisten Helden in solchen Dingen erfahren ist als sie und die Neuenfurter.

Sollte sie mit den Helden losziehen, um das Geheimnis des Höllensturmes und dessen, was Garogs Kindern widerfuhr, zu lösen, so könnte sie fast schon gefallen an dem spontanen, wilden Abenteuererleben finden, das eigentlich so gar nicht ihre Sache ist.

Revolutionsgardist Wylli

Wylli, Male Gnome Ranger 3

CR 3; Small HUMANOID; HD (3d8)+9; hp 26;

Init +3 (+3 Dex, +0 Misc); Spd Walk 20';

AC 17 (flatfooted 14, touch 17); (Small Leather Armor +2)

Base Atk +3; Grp +0;

Atk +5 Ranged (1d6/20/x3, Composite Shortbow, Range 70')

Atk +4 Melee (1W10+1/19-20/x2, Greatsword);

SA: +1 racial bonus on attack rolls against kobolds and goblinoids, +2 racial bonus on saving throws against illusions, +4 Dodge bonus to Armor Class against monsters of the giant type, Archery Combat Style, Favored Enemy (Animal) +2, Speak with Animals (burrowing mammal only, duration 1 minute), Wild Empathy (Ex) +3

Vision: Low-Light, Normal; AL: NG

SV: Fort +6, Ref +6, Will +2

STR 12, DEX 16, CON 16, INT 10, WIS 12, CHA 10

Skills and Feats:

Hide +13, Listen +9, Move Silently +9, Search +6, Spot +7, Survival +7, Armor Proficiency (Light), Dodge, Endurance, Martial Weapon Proficiency, Point Blank Shot, Rapid Shot, Shield Proficiency, Simple Weapon Proficiency, Track

Racial Innate: Speak with Animals (1 per day), Dancing Lights (1 per day),

Ghost Sound (1 per day), Prestidigitation (1 per day)

Wylli ist ein herzenguter Gnom der in ein paar Jahren einen freundlichen Großvater abgeben wird, den Vollbart trägt er schon jetzt. Dank seiner scharfen Augen war er jahrelang einer der besten Späher, so daß er einer der wenigen Gardisten ist, die als solche fest angestellt sind. Doch irgendwann war es ihm die Arbeit auf den Türmen Neuenfurts langweilig, er wollte gerne mehr mit Menschen zu tun haben, und so ließ er sich in den Kerker von Neuenfurt versetzen. Wenn die Karantäne belegt ist, dann ist er der erste Bewacher der Gefangenen.

Nichts menschliches ist ihm fremd. Er tut seine Pflicht, aber er tut sie mitfühlend. Er säubert Gefangene, die sich beschmutzt haben, er legt Fesseln, falls notwendig, so an, daß niemand unnötige Schmerzen hat, er führt mit den Gefangenen Gespräche, um herauszufinden, was die Leute umtreibt. Mag sein, daß er den Helden, sollten sie mit Garog in Gewahrsam genommen werden, ihre Mission, die von der Göttin der Heilung zu kommen scheint, abkauft.

Obwohl er noch nie in der Tabuzone westlich des Kwell war, so weiß er wie jeder Neuenfurter sehr viel über Belfort und seinen Befreiungskampf. Sein eigener Großvater ist in der Schlacht gegen Dracon heldenhaft gestorben. Er würde, wenn die Helden ihm versichern, daß sie Neuenfurt schützen wollen, sie befreien und begleiten. Er würde das Risiko eingehen, daß er beim Scheitern der Mission der Helden nie wieder nach Neuenfurt zurückkönnte, daß er dort für immer als Verräter gelten würde. Die Helden

sollten das wissen, bevor er sie von ihren Fesseln befreit und durch den Geheimgang der Karantäne zum Nordturm führt.

Natürlich kann Wylli bei der Garde auch als Spurenleser aushelfen, so daß er den Helden auch begegnen kann, wenn die Revolutionsgarde sich unter dem Kommando von Major Tenda auf die Suche nach den (vielleicht infizierten) Helden macht.

Berater Kordan

Der Händler ist ein aufbrausender, ungeduldiger Charakter, ein Hüne mit Glatze und Asthma. Nichts regt ihn mehr auf, als Leute, die die Zeichen nicht so deuten wie er; er kommt gut mit Menschen aus, die ebenso einfach wie er denken, in Wut gerät er jedoch über Leute, die immer erst einmal diskutieren und nicht handeln wollen.

Seine Diagnose zu potentiell Infizierten: Weg mit ihnen, dann können sie auch keine Gefahr für Neuenfurt darstellen.

Berater Kordan, Male Human Expert4; CR 1; Medium HUMANOID; HD(4d6)+4; hp 21

Init +0 (+0 Dex, +0 Misc); Spd Walk 30'
AC 10 (flatfooted 10, touch 10)
Base Atk +3; Grp +4
AL: N; SV: Fort +4, Ref +1, Will +3
STR 13, DEX 10, CON 12, INT 13, WIS 9, CHA 14

Skills and Feats: Appraise +8, Craft (Bowmaking) +8, Craft (Woodworking) +8, Decipher Script +2, Diplomacy +11, Gather Information +6, Heal +0, Intimidate +4, Knowledge (History) +4, Knowledge (Local) +8, Listen +1, Literacy +1, Ride +3, Sense Motive +1, Speak Language (Dwarven, Elvish, Gnome, Halfling, Orc), Armor Proficiency (Light), Great Fortitude, Investigator, Negotiator, Simple Weapon Proficiency.

Garog

Der Tischler steht unter Schock. Innerhalb eines Tages sind zwei seiner drei Kinder verbrannt, seine Frau wurde von seinen eigenen Freunden aus Neuenfurt erschossen, er wird von ihnen verfolgt, er und sein jüngstes Kind husten Feuer, das Kind ist gerade daran gestorben. Nur die Helden scheinen auf seiner Seite zu sein. Seine ganzes Schicksal findest Du in der Geschichte der Provinz Belfort und in dem Einstieg in das Abenteuer. Wenn er nicht bald Xilasextrakt bekommt, wird er sterben, denn er hat das Drachenfieber.

Garog, Male Human Expert1; CR 1; Medium HUMANOID; HD (4d6)+4; hp 21

Init +0 (+0 Dex, +0 Misc); Spd Walk 30'
AC 12 (flatfooted 10, touch 12)
Base Atk +3; Grp +4
AL: NG; SV: Fort +1, Ref +3, Will +2
STR 10, DEX 14, CON 9(11), INT 10, WIS 12, CHA 9
SA: Drachenodem (Feuer) 4W8 ((Kostet Kon, siehe Drachenfieber)
Zusammengefaßt: Er ist ein herzenguter Mann, der die Welt nicht mehr versteht.

Revolutionsgardisten: Waldläufer

Human Ranger2; CR 2; Medium HUMANOID; HD(2d8)+2; hp 15
Init +2 (+2 Dex, +0 Misc); Spd Walk 30'
AC 14 (flatfooted 12, touch 12) /leather armor
Base Atk +2; Grp +3
SA: Archery Combat Style, Favored Enemy (Animal) +2, Wild Empathy (Ex) +4
AL: LG; SV: Fort +4, Ref +5, Will +0
STR 12, DEX 14, CON 12, INT 10, WIS 10, CHA 10

Skills and Feats: Climb +6, Handle Animal +5, Hide +7, Move Silently +7, Ride +4, Search +5, Spot +5, Survival +5, Armor Proficiency (Light), Martial Weapon Proficiency, Point Blank Shot, Rapid Shot, Shield Proficiency, Simple Weapon Proficiency, Track, Weapon Focus (Longbow).

Einige Frauen und Männer der Bürgerwehr sind Waldläufer und Spurensucher, die mit der Jagd nach Wild im Wallon Neuenfurt sehr helfen, gerade, wenn die Geschäfte mal schlecht gehen.

Revolutionsgardisten

Der einfache Gardist und die einfache Gardistin sind von Major Tenda gut für Nah- und Fernkampf ausgebildet.

Human Fighter1; CR 1; Medium HUMANOID; HD(1d10)+1; hp 11
Init +0 (+0 Dex, +0 Misc); Spd Walk 20'
AC 15 (flatfooted 15, touch 10) (hide armor, wooden heavy shield)
Base Atk +1; Grp +2; Atk +3 Melee (1d8+1/19-20/x2, *Longsword) +1
Ranged (1d8+1/x3 Mighty Longbow)
AL: LG; SV: Fort +3, Ref +0, Will +0

STR 13, DEX 11, CON 12, INT 10, WIS 10, CHA 10

Skills and Feats: Climb +0, Jump +6, Swim +5, Armor Proficiency (Heavy), Armor Proficiency (Light), Armor Proficiency (Medium), Martial Weapon Proficiency, Point Blank Shot, Run, Shield Proficiency, Simple Weapon Proficiency, Tower Shield Proficiency, Weapon Focus (Longsword).

Possessions: Hide; Longsword; Shield, Heavy;

Auszüge aus dem Tagebuch von Dracon

Das Tagebuch von Dracon können die Helden in einer Truhe finden, die sich in dem Lager in Dracons Labor befindet. Ein Überfliegen des Dokumentes bringt die hier aufgeführten Informationen und dauert für die Charaktere etwa eine Stunde. Ersetze bitte alle Städte und Länder, die hier erwähnt sind, durch geeignete aus Deiner Kampagne.

1. Tag

Ich vermisse Dich jetzt schon, Eleyne, obwohl ich Deinen Kuß noch immer auf meinen Wangen fühle. Ich verpreche Dir bei meinem Seelenheil: Ich komme wieder, Dein Vater wird mich nicht erkennen, so behangen mit Gemmen und Goldstickereien werde ich sein. Und er wird Dich mir zu Frau geben; mein ganzes Streben ist auf diesen Moment gerichtet, Eleyne.

19. Tag

Dorminor, der erste Hofzauberkundige von Alton, hat mich abgelehnt: Ich wäre nicht genug bei der Sache. Ich könne es gerne in 10 Jahren erneut versuchen. Bin hin und hergerissen zwischen Wut und Verzweiflung. Kann ein Magier sich denn erlauben, einem alles zu sagen, nur weil er erster Hofzauberer ist? Mein Herz klopft, wenn ich an Dich denke, Eleyne: Ich will Dich nicht enttäuschen!

79. Tag

Was soll ich bloß tun? Niemand will mich als Assistenten. In Lohen nicht, im Himalland nicht, in Alton nicht. Es muß Pech sein, das mich verfolgt, ich bin doch nicht übler als andere Magier! Muß ich denn bis ans Ende der Welt reisen, um meinen Platz im Leben einzunehmen?

145. Tag

Barydon, was für ein Land! Es ist gar nicht so, wie es immer heißt. Die Leute sind zwar etwas wortkarg, aber sehr fleißig. Ich habe noch keinen Bettler gesehen, auch Diebesgesindel gibt es hier nicht, es liegen in den unbewachten Himmelstempeln sogar offene goldene Messer und goldene Schalen herum, die noch niemand mitgenommen hat. Ich fühle mich sicher. Warum antwortet nur Eleyne nicht auf meinen Brief?

146. Tag

Eleyne hat geantwortet! Und übermorgen stelle ich mich bei dem hiesigen Erzmagier Hocksense vor. Und dann werde ich Eleyne schreiben, daß ich Assistent eines Erzmagiers bin! Heute findet ein Volksfest statt, kann das Leben nicht schön sein?

147. Tag

Es geht mir wieder besser. Ich habe noch nie gesehen, wie einem das lebendige Herz herausgeschnitten wurde, ich ärgere mich, daß ich diesem Anblick nicht aufrecht standgehalten habe, selbst die hiesigen Kinder verzogen keine Mine. Vielleicht stimmt doch, was über Barydon gesagt wird. Hoffe, ich kann die Robe bis zum Vorstellungsgespräch morgen noch reinigen.

149

Ich

151

Jetzt, wo ich die Grenze nach Barydon hinter mir gelassen habe, finde ich wieder Zeit zu schreiben. Ich denke, es wird keinen Hinweis auf mich geben, mein Herz klopft immer noch, wenn ich an das Ungeheuer zurückdenke, das ich zu Gesicht bekommen habe. Habe ich richtig gehandelt? Meine Hand greift nach dem Gestein, und es wird mir klar: Dies ist das Geschenk des Schicksals an mich. Ich hatte Pech, doch nun habe ich Glück.

152

Wieder aufgeschreckt. Hocksense vor Augen. Der Gehörnte, sein Lachen. Muß weiterschlafen, brauche Kraft, schnell hier wegzukommen.

152

Ich brauche einen Plan, sonst zerbreche ich.

155

Um es klarzustellen:

1. Ich habe Hocksense nicht helfen können. Keiner verlangt von einem Assistenten, seinem Herrn zu helfen, wenn er mit einem Balor ringt! Und ich war ja noch nicht einmal sein Assistent. Und von einem Nicht-Assistenten verlangt auch niemand, seinem Nicht-Herrn zu helfen, oder?

2. Ich verdiene das Gestein, weil Hocksense es nun nicht mehr brauchen kann.

3. Ich verdiene das Gestein, weil Hocksense auch mich damit in Gefahr gebracht hat.

4. Ich verdiene das Gestein, weil ich eine Chance zu bekommen habe, der Welt zu zeigen, daß ich etwas kann.

Hätte ich es vielleicht nicht wegnehmen sollen, als das Ritual noch im Gange war?

Pah, wenn es so wichtig gewesen wäre, dann hätte Hocksense schließlich besser darauf aufgepaßt. Es ist jetzt meins!

Der Plan:

1. Ich werde mir zur Sicherheit einen neuen Namen geben. Sollten mir Barydonier auf der Fährte sein, wird sie das verwirren.

Vielleicht „Mordenkainson“?

2. Ich reise abseits der großen Straßen und suche nach einem Ort, wo ich mich der Forschung widmen kann.

3. Ich werde dieses seltsame Gestein zu meinem Zentrum machen, es steckt viel Macht in ihm, soviel ist klar. Ich („Littleby“?) muß nur den Weg finden, diese Macht zu nutzen..

4. Ich werde ein mächtigerer Magier als Hocksense werden. Selbst Baloren sollen erzittern, wenn sie meinen Namen hören: Vielleicht „Sernet“?

5. Irgendwas habe ich noch vergessen, was war das noch?

159

ICH BIN JETZT „DRACON“!

161

Schlafe besser.

173

Ich habe einen Idioten kennengelernt, einen Mochtegernbaron, Gnom Enwar, Fürst über eine götterverlassene Provinz im Nirgendwo. Er war mächtig beeindruckt von mir, gutes Gefühl. Habe eine Idee und bleibe noch etwas in Belfort, wie das Städtchen heißt. Muß morgen wieder mal Eleyne schreiben.

179

Dracon ist nun Hofzauberer. Baron Enwar ist nun sein König. Wie berechenbar Eitelkeit die Menschen (und Gnome) doch macht.

203

Mein König Enwar der Prunksüchtige hat mir ein Labor genehmigt, Steuern erhöht. Einwohner murren nicht, Steuern zu niedrig? Endlich Eleyne schreiben.

205

Restauration des Turmes willkommen. Werde hier einziehen. Im Keller Labor errichten. Steuern erhöht.

2282

Das Gestein hat einen Namen: Kerkeroid, es stammt wahrscheinlich von einem Steinbruch auf Kerkeros, einer Ebene der Unterwelt (Heimat der Baloren?) Angeblich ist es geronnenes und gepresstes Blut. Enwar der Großspurige nervt, Einwohner murren, aber beschweren sich nicht, Steuern zu niedrig?

2533

Wieder zwei Lehrlinge angenommen, Fandor und Serprer. Gegen 15.000 gp. Kann wahrscheinlich weiter erhöhen. Beschwörungen und Herbeirufungen sind ja trivial, mein Ziel ist, Unterweltler zu teleportieren! Doch auch Herbeigerufene sind hilfreich, wenn man sie gut füttert. Sie verschmähen allerdings Rinder.

2534

Bei Lehrlingen werden sie gesprächiger! Allerdings sollten die anderen Lehrlinge nicht erfahren, wie Fandor umgekommen ist, könnte ihre Moral senken. Darf nicht mehr so an Silberstaub sparen. Enwar der Nervige will mit mir Angeln gehen.

2923

Unschuld ist der Schlüssel! Erfahre immer mehr!

2935

Einwohner werden unruhig. Muß vorsichtig sein, wen ich nachts schnappe. Wenn ich mir die Lehrlinge anschau, unsicher und doch machtgerig, dann denke ich manchmal, so könnte ich einst auch ausgesehen haben. Doch jetzt ducken sich alle vor mir, wenn ich durch die Straßen schwebe. Es ist ein gutes Gefühl, das nur von den Momenten übertroffen wird, wenn ich nachts an einem Bett auftauche, um einen neuen Leckerbissen für meine jenseitigen Freunde zu ernten.

2947

Heureka! Brennender Kerkeroid, Schwarzlicht, Spiegel, Pentagramm, je größer desto besser!
Die Welt wird vor dem Erzmagier Dracon erzittern! Dorminor, wer ist Dorminor?

2948

Gerade als ich Enwar besuchen wollte, bemerkte ich eine Schar von Bürgern. Sie führten nichts gutes im Schilde, das spürte ich. Ich

überholte sie, sperrte den jammernden Enwar in sein Verließ und setzte eine Illusion auf den Thron. Meine Intuition trug mich nicht: Sie baten König Enwar den Gnadenreichen, er möge sich um das Verschwinden der Frauen und Kinder kümmern. MEIN Enwar der Listenreiche antwortete, er könne gute Spurenleser nur mit mehr Geld bezahlen: Die Bürger ließen all ihr Vermögen da. Hach, was bin ich doch für ein Diplomat!

2949

MEIN Enwar der Alleinstehende hat seine Bediensteten entlassen.

3998

Serprer ist mit dem Bau des Turmes im Wallon fertig. Habe die Tarnung drübergelegt.

3999

Obwohl ich nun zweimal nachgezählt habe, scheint mir etwas von dem Kerkeroid zu fehlen. Sollte ich leichtsinnig geworden sein? Habe Serprer im Verdacht.

3999

Serprer hat eigene Experimente mit Teilen meines Schatzes durchgeführt. Interessante Resultate, die Wolke vergeht nicht und befördert Untote. Ich habe eigene Experimente mit Teilen von Serprer durchgeführt. Ehrlich gesagt, sind die Resultate weniger interessant.

4005

Ein Dämon hatte Husten, brauche einen neuen Lehrling.

4317

Übermorgen ist es soweit, meine Lehrlinge haben das Pentagramm fertiggestellt. Ich werde mit der Halblingsfamilie noch letzte Befragungen durchführen, nur den Jungen hebe ich mir für den Notfall auf. Trotzdem erwarte ich keine Überraschung: Das Pentagramm wird durch das Schwarzlicht zu einem Teleportal. Ich werde durch das Teleportal rufen, was kommen mag, aber bei der Größe wird die Wahrscheinlichkeit hoch sein, daß die Entitäten mächtig sein werden. Als Opfer biete ich ihnen - ganz Belfort an, da kann jeder Dämon noch etwas passendes finden. Die Leute sind sowieso unangenehm, als führten sie etwas im Schilde, glaube ich, besonders dieser Bauer, dem seine Familie fehlt, guckt so seltsam, .

4318

Heute Nacht wird von hier eine neue Epoche des Weltgeschickes beginnen, und ich kann sagen, ich habe sie ausgelöst. Alles ist bereit, die Stimmung ist feierlich. Habe die potentiell Unzuverlässigen lieber beseitigt, Nervenschwache können wir heute nicht brauchen. Ich habe die Schale vorbereitet, in der ich den Kerkeroid abbrennen werde, sein Licht wird die Dunkelheit ... verdunkeln. Noch ein Glas Faithurs Fireamber, und dann werde ich beginnen. Hätte man das gedacht, al

(Das Folgende ist schnell hingekritzelt)

Lärm gehe