

Das
Vermächtnis
von
Constant
Drachenfels

Ein inoffizielles Abenteuer für das Warhammer FRP™ von Karl-Heinz Zapf



Wie alles beginnt...

In einer beliebigen Stadt, vorzugsweise jedoch in *Marienburg* oder *Nuln*, werden die Abenteurer von einem älteren, gutgekleideten Mann in Begleitung einer gutaussehenden jungen Frau angesprochen. Er stellt sich sogleich mit **Adalbert Aulenbacher** vor, seines Zeichens Schriftgelehrter und ehemaliger Zauberkundiger aus Altdorf; seine Begleitung ist **Theresa Thielenbeck** und sein Lehrmädchen.

Adalbert möchte, dass die Abenteurer in ein Tal in den *Grey Mountains* ziehen, um dort Gerüchten nachzugehen, dass angeblich ein verlassenes Domizil des verruchten **Constant Drachenfels** gefunden worden sei.

Adalbert wirkt nervös und er sagt, diese Information sei ihm von einem Freund aus *Middenheim* zugetragen worden, der – wie er wenig später erfahren musste – heimtückisch ermordet worden sei!

Alles, was er wisse, ist, dass Drachenfels vor seinem Leben auf Burg Drachenfels bereits andere Wohnstätten gehabt haben soll; alte Schriften besagen, dass sich diese größtenteils ebenfalls in den *Grey Mountains* befunden haben sollen.

Ein alter Gebirgspass führt von *Marienburg* in Richtung *Gisereaux* und er weiß, dass dort ein größeres Dorf namens **Zorndorf** liegen muss, wo die Abenteurer unterkommen können, ehe sie weiter in die Berge ziehen.

Das Domizil des Erzmagiers befindet sich angeblich in einer Schlucht in der Nähe eines kleinen Dorfes, das jedoch schon lange verlassen sein soll...

Er selbst werde sich an der Reise nicht beteiligen, aber Theresa werde mitkommen; als Belohnung winken den Abenteurern jeweils 100 Golddukatens sowie alle Schätze, die sie im ehemaligen Domizil des Zauberers finden würden! Er selbst benötigt nur die Schriftrollen und Bücher, welche er dort in wahren Mengen vermutet und in denen unschätzbare Wissen liegt!

Die Abenteurer erhalten einen Wagen sowie Reiseausrüstung und sollen möglichst noch am nächsten Tage aufbrechen. Sie werden die Nacht zusammen mit Theresa im Gasthof „Zum vollen Krug“ verbringen, jeweils in

Einzelzimmern. Adalbert teilt ihnen noch mit, dass er befürchtet, bereits verfolgt zu werden wie sein Freund in *Middenheim*; es ist ihm bekannt, dass ein Lehrling von Drachenfels namens **Wolfdieter Kalthertz** wohl schon seit langem auf der Suche nach diversen magischen Hinterlassenschaften seines ehemaligen Meisters ist!

Wenn er hinter dem Anschlag stecken sollte, ist höchste Eile geboten...

Die Nacht im Gasthaus

Tatsächlich ist Wolfdieter Kalthertz bereits in *Marienburg* und hat einen Anschlag auf die Gruppe vor!

In der Nacht schleicht sich ein ihm gehorsamer Doppelgänger in das Zimmer von Theresa und versucht, diese umzubringen, um ihren Platz in der Gruppe einzunehmen!

Abenteurer, die Wache halten, erhalten eine normale **INI-Probe +10** zugestanden; schlafende Charaktere dürfen eine **INI-Probe -20** versuchen.

Gelingt diese, so hören sie ein verdächtiges Geräusch aus dem Zimmer von Theresa (das Fenster wurde aufgedrückt und Theresa überwältigt).

Reagieren die Abenteurer, so müssen sie erst einmal die verschlossene Tür öffnen; von drinnen ertönt die Stimme des Doppelgängers (Theresa), der die Leiche mittlerweile unter dem Bett verstaubt hat!

Er öffnet die Türe und nur bei einer **INI-Probe -30** erkennen die Abenteurer die Hand Therasas, die im Dunkel unter dem Bett hervorlugt; der Gestaltwandler ist verwirrt und gibt vor, schlecht geschlafen zu haben.

Würfelt ein Abenteurer bei der Betrachtung Therasas auf dem W100 eine 91 bis 100, so bemerkt er, dass irgend etwas merkwürdig ist...

Falls ein Abenteurer auf dem Flur Wache hält und die Tür innerhalb von zwei Runden (**STR-Probe**) öffnen kann, sieht er ein unmenschliches Wesen, das die wild zappelnde Theresa festhält und sie offensichtlich töten will!

Der Doppelgänger

M	WS	BS	S	T	W	I
4	41	33	4	3	11	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	33	43	29	29	29	10

Der Doppelgänger wird versuchen, sich gut in die Gruppe zu integrieren, weiß dummerweise aber kaum etwas über Theresa oder Adalbert und besitzt natürlich auch nicht ihre Fähigkeit, zu zaubern!

Theresa Thielenbeck

M	WS	BS	S	T	W	I
4	38	31	3	3	8	42
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	37	27	48	34	36	39

MP: 7

Zaubersprüche: Sleep, Protection from Rain, Zone of Silence, Open, Glowing Light.

Der Pfad nach Zorndorf

Der Weg zu den *Grey Mountains* verläuft relativ ereignislos; als die Abenteurer nahe einem kleinen Waldstück unmittelbar vor den Bergen ihr letztes Nachtlager aufschlagen, hören sie im Wald unmenschliche Schreie und Waffengeklirr!

Bis sie am Ort des Geschehens angelangt sind, ist es still geworden und sie kommen auf eine kleine Lichtung, auf der zwei Menschen und ein *Beastman* liegen.

Die Menschen sind Mutanten, wobei einer der beiden so schrecklich mutiert ist, dass den Abenteurern eine **CL-Probe** gelingen muss, ansonsten erhalten sie vor lauter Schreck bei seinem Anblick einen *Insanity-Point*!

Schauen sich die Abenteurer um, so ist jedem von ihnen eine **INI-Probe -10** erlaubt; falls sie gelingt, sehen sie gerade noch eine kleine, behaarte Gestalt mit spitzer Schnauze im Unterholz verschwinden, die sie offensichtlich beobachtet hat!

Mit einem erfolgreichen *Track* sind auch seltsame Fußspuren zu finden, die wie die Abdrücke von Tierpfoten aussehen (die Spuren der *Skaven*, welche diesen Bergpass und somit Zorndorf bewachen sollen).

Die ortskundigen und wieselflinken *Skaven* sind aber im Wald nicht mehr zu finden und scheinen in Richtung Bergpass gelaufen zu sein.

In diesem Moment ertönt völlig überraschend das Bersten von Unterholz und drei *Beastmen* sowie fünf Mutanten brechen aus dem Wald, sind aber zunächst scheinbar von der Anwesenheit der Abenteurer völlig überrascht, was diesen immerhin eine Runde Zeit lässt, zu agieren!

Die Beastmen

M	WS	BS	S	T	W	I
4	41	25	3	4	11	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	30	29	24	29	24	10

Ihr Anführer trägt einen Schild (**A+1**) und ein altes Mail-Shirt (**Body+1**) und ist besonders stark (**STR+1**).

Die Mutanten

M	WS	BS	S	T	W	I
3	33	25	3	3	6	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	29	29	29	29	29	16

Ein Mutant kämpft mit Tentakeln, einer hat einen unnatürlich langen, schlangenartigen Hals, auf dem ein Totenschädel sitzt (**CL-Probe**), einer ist mit knotigen Muskeln bepackt (**STR +3**) und hat einen winzigen Kopf, einer besitzt einen Schwanz (**A +1**) und einer hat Schuppen als Haut (**T +2**) und kann Säure spucken (zusätzlicher Angriff, bei einem Treffer jede Runde ein Punkt Schaden bis die Rüstung ausgezogen und gereinigt wird).

Das Örtchen Zorndorf

Der Bergpfad weicht zurück und ein idyllisches Tal breitet sich vor den Abenteurern aus.

Ein breiter Fluss fließt durch dieses grüne Tal, das ringsum von Hügeln und Bergen umgeben ist.

Es ist fast durchgehend bewaldet, nur nahe dem Dorf befinden sich einige Weizenfelder. Der Ort selbst ist größer als erwartet und erstaunlicherweise ohne jegliche Art von Palisade, wenn auch die Reste einer solchen Anlage noch zu entdecken sind!

Die Gebäude sind größtenteils Fachwerkhäuser, manche sogar zweistöckig, und Zorndorf vermittelt einen sehr friedlichen Eindruck; als die Abenteurer ankommen, winken ihnen die Dorfbewohner freundlich zu, einige Mädchen lächeln und erröten dann schüchtern und eine Menge Kinder läuft neben ihnen her und bestaunt ihre Waffen und Ausrüstung und stellt neugierige Fragen.

Es scheint, dass Zorndorf ein Ort des Friedens und der Ruhe ist...

Die Abenteurer kommen gerade rechtzeitig zum „Mutterfest“, einem Frühlingsfest zu Ehren von *Rhya*, die hier offenbar größtenteils angebetet wird.

Zwar gibt es einen *Ulric*-Tempel, dieser ist aber wohl vor allem da, um den Schein zu wahren.

Das Geheimnis

Vor wenigen Jahren noch war Zorndorf ein Ort wie jeder andere: Schmutzig, ärmlich und vor allem immer den Angriffen von *Orcs*, *Goblins* und schlimmerem Gesindel aus den *Grey Mountains* ausgesetzt. Doch eines Tages hörten die regelmäßigen Überfälle auf den Ort mit einem Schlage auf; besser noch, die Dörfler fanden immer wieder im Wald die Leichen von *Beastmen*, *Orcs* und ähnlichem Gezücht!

Zwar konnte man sich dies anfänglich nicht erklären und viele Leute waren misstrauisch, als dann aber noch ab und zu wertvolle Edelsteine im Wald gefunden wurden, da wussten die Zorndorfer, dass ihr Glück perfekt war – *Rhya* hielt ihre schützende und segensreiche Hand über sie.

Dies war auch der Beginn des „Mutterfestes“, das die Dörfler zu Ehren von *Rhya* abhielten, die sie so wunderbar vor allem Übel der Welt befreit hatte; zwar gibt es heute auch noch genügend Zweifler, aber die Tatsachen scheinen dieses Argument zu bestätigen: Zorndorf blüht und gedeiht und nur eine einzige Frau kennt das wahre Geheimnis dieser Blüte!

Diese Frau ist die Wirtin des „Gebornsten Krugs“, der großen Gaststube des Ortes und heißt **Veronika Ottweiler**; sie ist eine Magierin von nicht geringer Macht und ihr ist es auch zu verdanken, dass es Zorndorf heute so erstaunlich gut geht. Denn das Geheimnis hinter dem Dorf ist eine *Skaven*-kolonie in den *Grey Mountains*, die dort seit einigen Jahren nach *Warpstone* schürft; Veronika kam in etwa zur gleichen Zeit im Ort an, als die *Skaven* reiche *Warpstone*-Vorkommen in einer alten Zwergenmine entdeckten, die wegen Orküberfällen frühzeitig aufgegeben wurde! Veronika war auf der Flucht vor Hexenjägern und entdeckte die *Skaven*, als sie noch nicht lange in Zorndorf weilte; das Wirtshaus war gerade erst verlassen worden, denn der damalige Wirt wurde mitsamt seiner Familie von *Beastmen* erschlagen und sie beschloss, sich damit eine perfekte Tarnung aufzubauen. Die *Skaven*, denen der Ort eigentlich völlig gleichgültig war, solange nur der Nachschub an *Warpstone* gesichert wurde, überlegten bereits, wie sie mit den Menschen um-



gehen sollten (denn sie wollten das Dorf nicht angreifen, da dies unweigerlich Nachforschungen von offizieller Seite nach sich gezogen hätte) erhielten eines Tages überraschend Besuch von der Magierin Veronika Ottweiler.

Mit Hilfe ihrer Magie verschaffte sie sich Respekt und wurde zum Schamanen gebracht, mit dem sie eine lange Unterredung führte. Am Ende kamen sie zu einer äußerst ungewöhnlichen Vereinbarung: Die *Skaven* würden das Dorf heimlich vor den umliegenden Gefahren schützen, dafür erhielten sie im Gegenzug die Unterstützung einer mächtigen Magierin und obendrein noch eine perfekte Tarnung.

Denn wer im *Empire* würde schon direkt bei einem blühenden und gedeihenden Dorf eine Kolonie der *Skaven*-Chaosbrut vermuten?

Die Logik leuchtete dem *Skaven*-Schamanen und nach langen Streitigkeiten sogar ihrem Anführer ein, der die Menschen eigentlich nach wie vor als Bedrohung sah!

Aber die Jahre vergingen und die *Skaven* mussten feststellen, dass sie einen guten Handel gemacht hatten; sie schützten den Ort und dieser lieferte ihnen wiederum indirekt Schutz vor den Soldaten des Imperiums, da es sich ja auch nur um eine kleine Kolonie handelte.

Einige jüngere *Skaven* denken über die Menschen in Zorndorf mittlerweile sogar wie Haustiere und hinterlassen ungeschliffene Edelsteine im Wald, die für sie uninteressant sind...

Und vor kurzem erst erfuhren aber die *Skaven* von Gerüchten, dass in unmittelbarer Nachbarschaft eventuell eine neue Quelle für Warpstone aufgetaucht sein könnte: Das ehemalige Domizil des Constant Drachenfels!

„Mutterfest“

Die Dörfler sind in bester Stimmung und auf dem Dorfplatz wird bei der Ankunft der Abenteurer ein großes Holzpodest errichtet, wo am Abend ein Schauspiel zu Ehren *Rhyas* gegeben werden soll. Alle legen im Laufe des Tages ihre besten Gewänder an und viele festliche Tätigkeiten nehmen ihren Lauf, sowie fröhliche Spiele, Tanz und Gesang. Über offenen Feuern werden ganze

Scheinehälften gebraten, der Duft nach Bier und Fleisch hängt in der Luft...

Wichtige Gebäude

Gasthaus „Der Geborstene Krug“

Dieses zweistöckige Gasthaus wird geführt von **Manfred Schliemann** und **Veronika Ottweiler**; Veronika suchte sich bald nach ihrer Ankunft in Zorndorf einen Gefährten, und dieser übernimmt nun meistens die Wirtsgeschäfte. Abends, wenn sich die Stube zusehends füllt, helfen beide am Tresen und werden dabei unterstützt von **Heike** und **Hanna**, den Schankmädchen.

Das Gasthaus besitzt einen Anbau, in dem die Wirtsleute leben, sowie über solide eingerichtete Übernachtungsplätze; die Schankstube ist gemütlich mit dunklem Holz eingerichtet und der Haupttreffpunkt der Dörfler sowie auch einiger weniger Reisender, die sich in diese Gegend verirren.

Wirtshaus „Rhyas Einkehr“

Dieses kleinere Gebäude dient als Kutschstation für die einmal wöchentlich von *Marienburg* ankommende Kutsche ebenso wie als kleine Schankstube für Einheimische; bewirtet wird das einstöckige Gebäude mit nur sehr begrenzten und meist für die mit der Kutsche ankommenden Übernachtungsplätzen von **Waldemar Velsing**.

Ulric-Tempel

Dieser Tempel, den man eigentlich eher als Schrein bezeichnen könnte, wird vom Priester **Walter Urhoff** gepflegt und erhalten. Es handelt sich dabei lediglich um einen kleinen Raum mit mehreren Bänken und Stühlen sowie einer Art Altar zu Ehren von *Ulric*.

Dorfschmiede

In der Schmiede können sowohl Hufeisen, als auch Waffen und Rüstungsteile erworben oder repariert werden.

Denn der Schmied **Konrad** hat noch nicht vergessen, wie es hier noch vor einigen Jahren zugegangen ist und ist auch einer jener Leute, die gegen die Abschaffung der Palisade waren.

Einige alte Rüstungsteile können hier günstigst erworben werden...

Zorndorfer Rathaus

Dieses doch imposante Gebäude dient dem Bürgermeister **Alfons Hofschulte** unter Tags als Aufenthaltsort und Arbeitsplatz.

Zu finden sind hier vor allem Urkunden über Geburten, Todesfälle, sowie natürlich die Dorfchronik (in der auch Notizen zum wundersamen „Segen“ niedergeschrieben sind, der das Dorf seit geraumer Zeit so gedeihen lässt).

Wassermühle

In der Mühle wird das Korn der Felder gemahlen und in einem Anbau auch gleich zu Brot gebacken; der Müller **Jochen Gerstacker** und seine Frau **Gerlinde** sowie ihre Kinder leben hier.

Haus der Kräuterkundigen

Eine kleine Hütte im Wald, in der allerlei getrocknete Pflanzen, Kräuter und ausgestopfte Tiere von der Decke hängen.

Hier lebt „Mütterchen“ **Anneliese**, die zwar alt, aber immer noch intelligent ist und sie vermutet, dass Veronika hinter dem plötzlichen Frieden im Tal steckt. In der Hütte finden sich ab und an auch Heilkräuter oder ein heilsamer Kräutersud...

Wichtige Personen

Veronika Ottweiler, Zauberkundige

Veronika war auf der Flucht vor Hexenjägern aus *Middenheim*, denn sie hatte lange Zeit der verbotenen Kunst der Nekromantie gehuldigt.

Erst durch den Tod ihres geliebten Gefährten Frederick durch die Hand eines untoten Geschöpfes erkannte sie ihre Verfehlungen, doch da waren ihr die Häscher des Imperiums bereits auf den Fersen!

Hier fand sie gerade noch rechtzeitig Zuflucht und genießt ihr Leben; ihre Magie setzt sie nur noch im äußersten Notfall ein, denn sie möchte unerkannt bleiben...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	40	35	4	4	11	60
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	38	42	55	43	49	36

Veronika hat alle **Skills** eines **Battle Mage Level 2** und **Necromancer Level 2!**

MP: 27

Petty Magic:

Gift of Tongues, Magic Alarm, Magic Flame, Magic Lock, Open, Zone of Silence.

Battle Magic:

Level 1: Aura of Resistance, Cure Light Injury, Fire Ball, Hammerhand, Steal Mind.

Level 2: Aura of Protection, Mystic Mist, Smash, Zone of Sanctuary.

Necromancy:

Level 1: Destroy Undead, Summon Skeleton Champion, Summon Skeletons, Zone of Life.

Level 2: Control Undead, Hand of Dust, Summon Skeleton Minor Hero.

Veronika besitzt einen **magischen Dolch**, zwei *Healing Potions* (+2W6 W), eine *Potion of Invisibility* sowie ein *Amulet of Righteous Silver*.

Veronika wird ihre Tarnung nur dann aufgeben, wenn ihr geliebtes Dorf bedroht werden sollte, was aber im Moment nicht der Fall ist...

Walter Urhoff, *Ulric*-Priester

Walter ist stets in ein Wolfsfell so wie etwas zerschlossene Kleidung gewandet; den Wolf hat er, wie es Brauch ist, mit bloßen Händen erlegt. Er ist ein Bär von einem Mann mit einem derben Sinn für Humor, der nur durch die eher schwache Anbetung seines Herrn *Ulric* ein wenig enttäuscht ist.

Aber er liebt die Leute hier und vermutet, dass Veronika mehr ist, als sie vorgibt, wird dies aber nicht unbedingt zugeben...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	45	25	6	5	12	35
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	32	41	45	44	39	33

MP: 14

Petty Magic: Protection from Rain, Magic Flame, Remove Curse, Sleep, Zone of Warmth.

Battle Magic:

Level 1: Cure Light Injury, Immunity from Poison, Strength of Combat, Wind Blast.

Anneliese, Kräuterweiblein

Die alte Anneliese lebt zurückgezogen im Wald und ist für die Dörfler eine Art Priesterin der Muttergöttin *Rhya* geworden.

Sie lässt sich nur selten im Dorf blicken und hat eine spitze Zunge, wenn es um die selbstsüchtigen Belange der Menschen geht. Stets bei ihr ist der Wolfshund „Hetzer“.

M	WS	BS	S	T	W	I
4	22	25	2	3	9	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	31	22	50	35	52	26

Anneliese hat alle **Skills** eines **Battle Mage Level 1** und **Elementalist Level 3!**

MP: 29

Battle Magic:

Level 1: Aura of Resistance, Cure Light Injury, Flight.

Elemental Magic:

Level 1: Assault of Stones, Blinding Flash, Cloud of Smoke, Zone of Hiding.

Level 2: Cause Rain, Extinguish Fire, Resist Fire.

Level 3: Become Ethereal, Create Quick-sand, Crumble Stone.

Anneliese besitzt Heilkräuter sowie ein **magisches Amulett (MP: 12)**, in dem die Spells *Animal Mastery*, *Cure Poison* und *Heal Animal* gespeichert sind.

Irgendwo in ihrer Hütte liegen zwei Schriftrollen mit den Zaubern *Shapchange* und *Animate Tree*.

Weitere Dorfbewohner

Manfred Schliemann, der Wirt

Waldemar Velsing, Wirt

Konrad, der Schmied

Alfons Hofschulte, der Bürgermeister

Jochen Gerstacker, der Müller

Das Fest Rhyas

Am Abend erschallt Musik vom Dorfplatz und die Abenteurer werden aufgefordert, sich dort einzufinden.

Falls Theresa noch bei ihnen ist, wird ihr von einem jungen Mann namens **Adalbert** der Hof gemacht; falls der Doppelgänger bei ihnen ist, so verschwindet er irgendwann mit Adalbert im Wald und der Mann wird in zwei Tagen tot dort aufgefunden!

Die Einheimischen haben extra aus einem entfernten Nachbarort einige Musiker kommen lassen und der Abend vergeht mit Tanz, Gesang und Spielen. Gutaussehende Abenteurer oder -innen werden von den Mädchen namens **Ursula**, **Hiltrude** und **Sigrid** angesprochen und zum Tanze aufgefordert, bzw. von den Herren **Leopold** und **Oskar**...

Im Laufe des Festes können die Abenteurer dann auch erfahren, dass vor zwei Tagen ein fremder Herr in feiner Kleidung hier aufgetaucht sei, der jedoch am nächsten Morgen spurlos verschwunden war, was zu allerlei Mutmaßungen und Spekulationen geführt hat; die allgemeine Meinung ist, dass es sich um einen Blender handelte, der nur die Zeche prellen wollte! Dies war Wolfdieter Kaltherz, der mit der Kutse hier ankam! Er verließ das Dorf



in Eile in der Nacht, als alles schlief, denn Veronika hatte bemerkt, dass dieser Gast wohl ein Zauberer war und er wollte nicht befragt werden; zudem drängte die Zeit...

Lenken die Abenteurer das Gespräch auf die Schlucht und die ehemalige Wohnstätte des Constant Drachenfels, so wird die angesprochene Person still und totenbleich und macht das Zeichen gegen das Böse.

„Keiner geht durch die Schattenschlucht“, heißt es nur und mehr ist vorerst nicht zu erfahren!

Bei intensivem Nachhaken erfahren die Abenteurer dann die folgende Geschichte:

Am Ende dieses Tals, ungefähr eine Tagesreise entfernt, verengt sich der Talkessel zur sogenannten **Schattenschlucht**; dort soll es angeblich spuken und niemand aus dem Dorf wagt sich näher als bis auf eine halbe Tagesreise in die Nähe dieser Schlucht.

Der alte **Karlfried**, ein Jäger und Fallensteller, weiß zu berichten, dass er von dort Stöhnen und Wehklagen gehört hat und geisterhafte Gestalten gesehen hat...

Das kleine Dorf **Egelstetten**, mit dem vor langer Zeit noch sporadisch Handel getrieben wurde und das im Tal hinter der Schattenschlucht liegt, ist schon lange nicht mehr besucht worden – und es kam auch niemand mehr aus Egelstetten hierher!

Die Dörfler wissen nicht, was vor vielen Jahren dort geschehen ist, aber sie glauben, dass es die Geister der Toten sind, die in Egelstetten starben, die jetzt dort herumspuken...

Die Schattenschlucht

Diese Schlucht ist eine Schlund der Finsternis, in der sich beide Felswände so weit vornüberbeugen, als wollten sie die Reisenden erschlagen; es ist fast völlig dunkel an diesem kalten Ort!

Die Vegetation besteht fast nur aus verkrüppelten Sträuchern und Farnen und den Abenteurern es weht ein beständiger, kühler Wind entgegen, der ein unheimliches Stöhnen erzeugt, wenn er durch die Schattenschlucht kommt...

In der Tat sehen die Abenteurer etwa in der Mitte der Schlucht plötzlich (**INI-Probe**) geisterhafte Bewegungen aus

den Augenwinkeln, es ist aber nichts zu entdecken.

Doch bereits nach einigen weiteren Metern erscheinen einige fast unsichtbare Gestalten bei den Felswänden, die die Abenteurer aus hohlen Gesichtern anglotzen...

Die Geister sind jene unglückseligen Personen aus Egelstetten, die auf der Flucht vor dem Erzzauberer in dieser Schlucht ihr Ende gefunden haben!

Es ist eine **CL-Probe** erforderlich, ansonsten kann der betroffene Abenteurer nicht weitergehen.

Bei einer gelungenen **INI-Probe** sind außerdem im Unkraut noch Knochen und die Skelette der hier herumspukenden Geister zu erkennen.

Noch ein kurzes Stück weiter versperren drei Geister den weiteren Weg; diese sind deutlicher zu erkennen und strahlen eine bösertige Aura aus; sie greifen sofort an!

Die Geister

M	WS	BS	S	T	W	I
4	25	0	0	3	17	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	0	18	18	18	18	26

Ein Treffer eines Geistes verursacht *Fear*; der betroffene Abenteurer muss eine **LD-Probe -10** bestehen oder angsterfüllt fliehen!

Sobald jemand den Geistern anbietet, ihre Gebeine zu bestatten, verschwinden die Erscheinungen; lediglich ein Priester kann dies bewerkstelligen, aber der *Ulric*-Priester Urhoff würde sich hierfür anbieten.

Die Geister werden nach dem Versprechen der Abenteurer auch auf dem Rückweg nicht mehr erscheinen, aber alle Personen, welche dieses Versprechen nicht einhalten, fallen unter einen Fluch: Sie verpatzen beim Anblick von **Undead** automatisch ihren ersten **CL-Wurf!**

Wird das Versprechen jedoch eingehalten und die Abenteurer sind dabei zugegen, so erscheinen die Geister ein letztes Mal in fast solider Form und berühren die anwesenden Personen mit freundlicher und fast liebevoller Miene: Diese Personen erhalten in Zukunft einen Bonus von **+10** auf alle **CL-Proben** gegen den Anblick von **Undead!**

Der Ort Egelstetten

Nach einer halben Tagesreise durch die Schattenschlucht erreichen die Abenteurer einen weiteren Talkessel, diesmal kleiner als jener, in dem Zorndorf liegt.

Ein imposanter, aber auch erschreckender Anblick bietet sich ihnen: Die Vegetation im Tal ist völlig verkümmert und mutiert, so als sei hier etwas Unvorstellbares geschehen!

Ganz in der Nähe liegen die Überreste einer kleinen Ansiedlung, am anderen Ende des Tales entdecken sie einen wohl gewaltigen, in den Fels gemeißelten Drachen, dessen Kopf und eine Klaue jedoch abgebrochen sind und vor einem zweiflügeligen Steinportal am Boden liegen; über dem Drachen befindet sich eine Art reflektierender Kristall und rechts und links vom Portal ist jeweils ein runder Turm, einer ist jedoch fast völlig zerstört! Um das Portal herum scheinen sich kleinere Nischen zu befinden, in denen drachenähnliche Kreaturen, vermutlich *Gargoyles*, sitzen.

Der Anblick hat etwas ungemein Beängstigendes an sich und die Einsamkeit in diesem Talkessel wird durch das Geräusch keines einzigen Tieres gestört...

Als die Abenteurer bei den verfallenen Ruinen der Häuser Egelstettens ankommen, hören sie plötzlich ein Schluchzen und Weinen von einem kleinen Kind, das nach seiner Mutter ruft!

Der unausstehliche Geruch nach Verwesung erfüllt die Luft und die einzigen Lebewesen außer den Abenteurern scheinen ganze Schwärme von unglaublich aufgedunsenen, fetten Fliegen zu sein, die überall zu sehen sind. Gehen sie dem Geräusch nach, so ist jedem von ihnen eine **INI-Probe -20** erlaubt; gelingt diese, so entdecken sie im Halbdunkel der Hauseingänge schattenhafte Bewegungen.

Das Weinen kommt aus einem verfallenen Haus; innen kniet eine kleine Gestalt in einer Ecke zusammengekauert: Falls die Abenteurer nähertreten, erkennen sie mit Grauen, dass es sich um den animierten Leichnam eines Kindes handelt, der sie zähnefletschend attackiert (**CL-Probe, bei Mislingen 1 Insanity-Point!**)

Draußen erscheinen aus den Häusern auf einmal unzählige Untote, die sich wie wahnsinnig auf die Abenteurer

stürzen und ihnen dabei auch den Weg zum Portal versperren wollen.

Die Zombies

M	WS	BS	S	T	W	I
4	25	0	3	3	5	10

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	10	10	14	14	14	0

Falls die Zombies Schaden verursachen (es handelt sich insgesamt um 35 Zombies), dann besteht eine **50%-Chance**, dass die Wunden infiziert sind!

Die Skelette

M	WS	BS	S	T	W	I
4	25	17	3	3	5	20

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	18	18	18	18	18	0

Die Skelette haben eine **35%-Chance**, infizierte Wunden zu verursachen (es sind insgesamt 43 Skelette)!

Diese Untoten sehen alle lebenden Wesen als ihre Feinde an; ein kleiner Rest Verstand sagt ihnen, dass ihnen in der Vergangenheit von einem Menschen dieses Unleben aufgezwungen wurde (dies war natürlich Drachenfels) und daher wollen sie sich fortan bis in alle Ewigkeit an allen jenen rächen, die ihr Dorf betreten...

Ein seltsames Treffen

Als die Untoten die Abenteurer bereits eingekreist haben, ertönt plötzlich ein lautes Quicken und sechs *Skaven*-Krieger kommen aus Richtung des Portals und stürzen sich in den Kampf!

Ihr Anführer, **Squee-Kzah**, der mit seinem Trupp bereits früher hier eingetroffen ist und auch hohe Verluste hinnehmen musste, hat den Kampf beobachtet und entschieden, dass diese Menschen für ihn in das Domizil namens „Drachenburg“ eindringen und den *Warpstone* holen sollen.

Er weiß, dass Drachenfels' seine Wohnstätten mit tödlichen Fallen gespickt hat und hat daher nicht vor, noch mehr von seinen Leuten zu verlieren...

Die *Skaven* fiepen den Abenteurern zu: „*Menschding laufen! Turm laufen! Squee-Kzah warten!*“

Sie schlagen eine Schneise in die Untoten und halten diese gerade lange genug auf, dass die Abenteurer es in aller Hast lebend bis zum Turm schaffen können, dann ziehen auch sie sich zurück.

Die Skaven

M	WS	BS	S	T	W	I
5	33	25	3	3	7	40

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	24	24	24	18	29	14

Die *Skaven* tragen Mail-Shirts (**Body+1**) und Schilde (**A+1**).

Ihr Anführer **Qeek-Ahz** hat **drei Attacken**, eine **Stärke** von **5** sowie eine **Toughness** von **5** und **12 Wounds!**

Die Drachenburg

Aus der Nähe bietet der Anblick imposante Einzelheiten: Der Drache ist wirklich gigantisch und um ihn herum sind zahllose Fresken um das (wohl eher fiktive) Leben eines Zauberers eingearbeitet, was jahrelange Arbeit in Anspruch genommen haben muss.

Der Kristall weiter oben setzt sich aus unzähligen Facetten zusammen und besteht wohl aus Glas; er beleuchtet durch ein raffiniertes System von Spiegeln einen Großteil der Anlage im Berg!

Der eine Turm ist wirklich fast völlig zerstört, vor dem zweiten jedoch stehen zwei wachsame *Skaven* und winken die Abenteurer hinein.

In diesem Moment kommen auch die fünf verbleibenden *Skaven* an und die Abenteurer können sehen, dass die Untoten sich nicht nahe bis an die Türme und das Portal heranwagen...

Im Turm erwarten sie noch zwei Krieger-Ratten sowie der Schamane *Squee-Kzah*!

Der Turmraum ist nur sehr spärlich eingerichtet und scheinbar jahrelang nicht mehr benutzt worden, *Squee-Kzah* hat auf einem intakten Stuhl Platz genommen und blickt die Abenteurer aufmerksam an, dann winkt er mit einer Krallen, dass sie näherkommen.

„*Squee-Kzah sehen Menschdinger! Viel Kampf! Quiek! Nicht gut für Menschdinger! Deshalb helfen! Fiep!*“

Er scheint zu lächeln.

„*Jetzt Menschdinger helfen Squee-Kzah, ja, ja!*“

Der letzte Satz klingt weniger wie eine Frage, als vielmehr wie eine Aufforderung!

Squee-Kzah

M	WS	BS	S	T	W	I
5	28	24	3	3	9	47

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	29	44	42	28	38	14



MP: 26

Battle Magic:

Level 1: Cause Animosity, Fire Ball, Steal Mind.

Level 2: Aura of Protection, Cause Hatred, Cause Panic, Lightning Bolt.

Level 3: Cause Fear, Dispel Aura.

Demonic Magic:

Level 1: Bind Demon, Dispel Lesser Demon, Summon Guardian.

Squee-Kzah benötigt dringend *Warpstone* für seinen persönlichen Gebrauch und wird sich daher an seine Absprachen halten; bringen die Menschen ihm aber keinen *Warpstone* aus dem Berg, erwartet sie die Rache der gesamten *Skaven* an diesem Ort

„*Menschdinger wollen in Berg, ja? Quiek! Gut! Wenn gehen, bringen Warpstone mit, ja? Gut! Fiep-fiep! Dann gehen in Frieden!*“

Squee-Kzah kann auch etwas über den Drachenberg breichten:

Er weiß, dass vor kurzem vor ihm ein Mensch in den Berg gegangen ist, scheinbar ohne Angst vor den magischen Trugbildern und Fallen, für die die Behausungen Drachenfels' so berüchtigt sind (dies war Wolfdieter Kaltherz, der hier unter Constant Drachenfels gedient hat und daher fast alle Fallen kennt).

Er weiß auch, dass sich *Warpstone* im Berg befinden muss – er riecht seine Anwesenheit förmlich!

Squee-Kzah ist an keinem Gegenstand im Drachenberg interessiert, er will nur den *Warpstone*.

Übrigens erkennt Squee-Kzah den Gestaltwandler an seinem Geruch und falls mehr als der Hälfte der Abenteurer eine **FEL-Probe** gelingen sollte, wird er eine kurze Bemerkung einfließen lassen: „*Quiek! Weggefährte nicht gut! Du dumm, wenn mitnehmen!*“ Fragen die Abenteurer nach, so sagt er: „*Nicht Menschding! Nicht Skaven! Schlecht!*“ In diesem Moment rennt der enttarnte Doppelgänger in Richtung Portal, wohin er eventuell auch entkommt...

Falls die Abenteurer mit Squee-Kzah handeln, so muss einem von ihnen ein **FEL-Test** gelingen; in diesem Falle gibt ihnen Squee-Kzah seinen Anführer mit auf den Weg, der darüber gar nicht begeistert ist, den „Menschdingern“ zu helfen.

Gelingt der **FEL-Test** besonders gut (30 Punkte unter dem Wert), dann überreicht er ihnen einen kleinen Le-

derbeutel voller Zähne (**INT-Test**, um zu bemerken, dass es sich dabei wohl um *Goblin-Zähne* handelt)!

„*Piep! Großer Zauber in Beutel! Wenn Kampf, werfen auf Boden und sehen! Haben gefunden bei Chaos-Zauberer. Wollte in Dorf. Squee-Kzah schützt Dorf!*“

Der Beutel enthält sieben dieser merkwürdigen *Goblin-Zähne*: Sobald diese auf den Boden geworfen werden, entsteht jeweils ein *Goblin* bis zum nächsten Morgengrauen, der einfache Befehle ausführen kann!

Und darunter sind solche Befehle wie „Greif an“ oder „Verteidige mich“ zu verstehen; das Geplapper der zauberischen Goblins mit ihrem ständigen „*Ja Boss! Gutt Boss! Chefoberboss...*“ ist übrigens extrem entnervend...

Auf jeden Fall erhält jeder Abenteurer von Squee-Kzah (als Zeichen seiner „Wertschätzung“) einen Beutel mit unidentifizierbarem Pulver, das er als „*Kissis-Isstiss*“ bezeichnet!

„*Fiep! Heilung gut für Skaven! Menschdinger mit Wasser schlucken! Glaube, kann auch gut sein...*“

In der Tat handelt es sich bei dem Pulver um einen mit Hilfe von einer winzigen Portion gemahlener *Warpstone* hergestellten Heiltrank für *Skaven*!

Allerdings muss jedem Abenteurer bei der Einnahme ein **T-Test** gelingen, dann erhält er ohne Nebenwirkungen **1W6+3** Wounds zurück.

Misslingt der Test, so erhält er immer noch **1** Wound zurück; allerdings bewirkt der *Warpstone* eine *Minor Mutation* folgender Art:

W10 Mutation

- 1 Albino
- 2 Brightly patterned Skin
- 3 Bulging Eyes
- 4 Cloud of Flies
- 5 Cowardice
- 6 Enormous Noise
- 7 Fear of Blood
- 8 Furry
- 9 Mane of Hair
- 10 Silly Voice

Eine solche Mutation entwickelt sich im Laufe von **1W10** Wochen und ist sehr schwer zu verbergen und noch schwerer zu heilen...

Sobald die Abenteurer dann aufbruchbereit sind, wird der immer ungeduldiger werdende Squee-Kzah sie dazu drängen, endlich zu gehen!

Das Domizil des Constant Drachenfels

Sobald die Abenteurer vor dem großen Tor ankommen, beginnen sich die kleineren Steinstatuen, die allesamt verschiedene drachenähnliche Humanoide darstellen, zu bewegen und greifen an!

Sie versuchen, die Gruppe vom Eingang abzuhalten; es handelt sich dabei um *Gargoyles* in der Größe von ca. 1 Meter (insgesamt **1W6+3**)! Squeezkzah wird die Abenteurer nötigenfalls durch **1W3 Fire Balls** unterstützen.

Die Gargoyles

M	WS	BS	S	T	W	I
4	50	42	4	3	5	60

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	89	89	89	89	89	14

Die Gargoyles haben am ganzen Körper **3 AP**. Sie erzeugen *Fear*!

Jeder Gargoyle kann einmal pro Tag einen *Assault of Stones* anwenden.

Das doppelflügelige Steinportal steht leicht offen und man kann sich hindurchzwängen; das bisschen Tageslicht, das einfällt, beleuchtet einen schaurigen Anblick: Vor den Abenteurern liegt ein langer Gang, der vor einem großen Metalltor endet, auf dem eine Dämonenfratze abgebildet ist!

Aus dem Mauerwerk der Wände ragen Reliefs von Monstern aller Art, vor allem grauenerregend echt aussehenden Dämonen; bewegen sich die Abenteurer durch diesen Gang, so vermeinen sie Geheul zu hören und nehmen bei gelungener **INI-Probe** Bewegungen aus den Augenwinkeln wahr!

Dies ist zwar nur eine Illusion, aber jene Personen, welche sie wahrnehmen, müssen eine **CL-Probe** bestehen, sonst bleiben sie zittern stehen und können den Gang vorerst nicht betreten. Die wahre Gefahr lauert jedoch vor der Metalltür; sobald sie aufgeschoben wird, ertönt ein Knirschen und der Mechanismus der Falltür, auf welcher die ersten beiden Abenteurer stehen, wird ausgelöst!

Dieser ist jedoch zum Glück bereits eingestostet, so dass diese beiden Personen eine **INI-Probe** frei haben; springen sie nach vorn, so muss ihnen eine **DEX-Probe** gelingen, um durch den Spalt der Türe zu kommen, springen sie nach hinten, so müssen beide

hinter ihnen stehende Abenteurer ebenfalls eine **INI-Probe** machen, damit sie rechtzeitig Platz schaffen!

Ein Sturz auf den Boden der Fallgrube, wo bereits einige Skelette (sowie eventuell der verletzte Doppelgänger) liegen, bedeutet einen **Schaden von 2W6 Punkten** (ohne Rüstung).

Hinter der Tür erwartet die Abenteurer ein beeindruckendes Bild! Ein riesiger Kuppelsaal, der scheinbar aus dem Fels geschlagen

wurde, liegt vor ihnen; die Wände sind teilweise mit Metall, stellenweise mit Marmor verkleidet worden.

In der Decke sind Kristalle eingelassen, durch die verschiedenfarbiges Licht hereinfällt, das den Raum in unwirkliches Licht taucht.

Große Feuerschalen stehen im Saal verteilt, aus dem vier kleinere Metalltüren führen; diese führen aber alle zu Fallen, denn nur eine hinter dem Marmor versteckte Geheimtür geht zu einer Treppe in die nächste Ebene nach oben bzw. nach unten!

Die imposanteste Erscheinung sind jedoch die teils mumifizierten, teils bereits skelettierten Leichname von sechs *Giants*, welche in mächtigen Nischen stehen und die Decke zu stützen scheinen!

Werden diese Leichname angegriffen, so zerfallen zwei sofort zu Staub, eine weitere nach dem ersten Treffer, die drei übrigen jedoch kämpfen wie normale Giganten, können diesen Saal jedoch niemals verlassen!

Die Giganten

M	WS	BS	S	T	W	I
6	33	25	7	7	36	10

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	0	14	14	14	14	0

Die animierten Giganten verursachen *Fear*!

Die Giganten werden übrigens auch dann animiert, sobald lebende Wesen die aus diesem Saal abführenden Türen mehr als zweimal öffnen sollten...



Die Fallenkorridore

Korridor a): Dies ist ein mit zahllosen Fresken verschiedener Ungeheuer geschmückter Gang, der vor einer schmucklosen Metalltür endet.

Wird die Tür zu öffnen versucht, so erfüllt mit einem Mal das Brüllen und Toben der Monster den Korridor!

Jeder Abenteurer, im Flur muss sofort eine **CL-Probe** ablegen, bei Misslingen erhält er **1W3 Insanity-Points** und ist vor Furcht erstarrt!

Die Monster erwachen zum Leben und greifen die Abenteurer an (dies ist natürlich nur eine Illusion, welche bei einer gelungenen **INT-Probe -10** für Personen im Korridor, unmodifizierter Probe für Personen außerhalb des Korridors durchschaut wird); die Kreaturen haben **2 Attacks** und greifen mit einer **STR** von **6** bei einem **WS** von **33** an!

Die Abenteurer nehmen solange echten Schaden hin, wie sie an diese Illusion glauben (ihnen ist jede Runde eine **INT-Probe** gestattet)...

Personen, die hier sterben, erleiden einen Herzstillstand!

Bei der Tür handelt es sich lediglich um eine Attrappe...

Korridor b): Dieser Gang ist mit Wandbehängen geschmückt und an seinem Ende liegt ebenfalls eine Metalltür.

Wird die Tür geöffnet, so schießt explosionsartig eine giftige Gaswolke aus der dahinter liegenden, winzigen Kammer!

Alle Abenteurer, die bei der Tür stehen



und denen keine **INI-Probe -10** gelingt, nehmen **1W6+1 Punkte Schaden** (ohne *Toughness* und *Armour*) hin.

Korridor c): Dieser Korridor besteht aus mächtigen Steinplatten, in die verschiedene Runen in der *Dark Tongue* gemeißelt wurden, in denen es um die Erweckung der Toten geht!

Außerdem zieht sich ein Fresko von der Eingangstür bis zur Tür am Ende des Ganges hin, das einen verhüllten Mann mit Maske zeigt, dem eine tanzende Schar von Untoten folgt!

Auch der Boden des Korridors ist mit Steinplatten ausgelegt...

Sobald das Gewicht eines Menschen auf die Platte kurz vor der gegenüberliegenden (falschen) Tür drückt, klappen die Steinplatten um und schieben sich in den Gang hinein, so dass sie eine Barriere bilden; sie können mit einiger Mühe zerstört werden, dies dauert allerdings **60-Sx2** Minuten (es geht doppelt so schnell, falls eine Person eine stumpfe Waffe besitzt oder eine Spitzhacke o. ä. mit sich führt).

Hinter den Steinplatten liegen winzig kleine Kammern, gerade groß genug, jeweils zwei Skelette zu beherbergen, die sofort die solchermaßen gefangene Person angreifen!

Die Skelette

M	WS	BS	S	T	W	I
4	25	17	3	3	5	20
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	18	18	18	18	18	0

Die Skelette verursachen *Fear*!
Die Skelette haben eine **35%-Chance**, infizierte Wunden zu verursachen!

Korridor d): Dieser Flur ist mit metallenen Einlegearbeiten kunstvoll verziert worden.

Am Ende befindet sich eine wuchtige, zweiflügelige Metalltür; dahinter liegt ein quadratischer Raum, dessen Boden größtenteils mit Münzen bedeckt ist.

Überall stehen Statuen, Rüstungen und Skulpturen herum, der Boden ist mit einer Schicht verschiedener Münzen bedeckt und einige Truhen sind im Raum verteilt, der weiter hinten im Dunkel verschwindet.

Die Person, welche die Tür geöffnet hat, vernimmt in ihren Gedanken den Befehl: „*Komm zu mir!*“ (**WP-Probe**, bei Misslingen lässt sie alles fallen und stolpert in den Raum)!

Im Dunkel des Gemachs verbirgt sich eine riesige Schlange mit einem metallenen Menschengesicht aus purem Gold, auf dem sich wiederum lebende Schlangen winden; diese Kreatur greift unbarmherzig alle Eindringlinge an!

Die Schlangenkreatur

M	WS	BS	S	T	W	I
6	52	0	5	8	28	50
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	30	20	24	24	24	10

Diese Wachkreatur des Constant Drachenfels besitzt folgende Fähigkeiten:

Sie kann jeweils einen Abenteurer unter ihre hypnotische Kontrolle bringen, wenn diesem ein **WP-Wurf** misslingt; diese Person wird nur starr dastehen und die für ihn wunderschöne Kreatur anstarren!

Der Biss der Kreatur ist giftig; wenn eine Person Schaden nimmt und ihr eine **Toughness-Probe** misslingt, so wird sie paralytisiert; bei einem zweiten Biss und misslungener Probe stirbt die betroffene Person nach **W6** Runden!

Der Blick der Kreatur kann wie der Blick eines Basilisken in Stein verwandeln; dazu muss die Kreatur aber reglos bleiben (gilt für eine Runde als *prone*), ihre Augen beginnen grün zu glühen und wenn einer so betrachteten Person eine **INI-Probe -10** misslingt, so beginnt der Versteinerungsprozess.

Misslingt danach noch ein **WP-Test**, so versteinert der betroffene Abenteurer; dieser Vorgang ist permanent.

Im Raum zu finden sind insgesamt **3400** Goldstücke; in den Truhen befinden sich folgende Dinge:

Truhe 1): Bolzenfalle, Schaden **1W6+4** Punkte!

Truhe 2): *Potion of Strength*, *Warding Ring* gegen *Fire Ball*.

Truhe 3): Magische Waffe (*Bane Weapon* gegen Goblinoide), Edelsteine im Wert von 200 Goldmünzen.

Truhe 4): Falle, Explosion, Schaden **2W6** Punkte, umstehende Personen nehmen **1W6** Punkte hin!

In der Kuppelhalle liegt eine Geheimtür verborgen, die mit einem einfachen Mechanismus (**INT-Probe**, bei Zwergen Probe **+20**) verschlossen ist; dahinter liegt eine Wendeltreppe, die nach oben und nach unten führt...

Die untere Ebene

Folgen die Abenteurer der Treppe nach unten, so klappt ein Teil der Treppe unter dem vordersten Abenteurer nach unten weg, nur um danach wieder nach oben zu schnellen

und sich zu verriegeln (die Falltür kann **40** Punkte an Schaden aushalten und hat eine *Toughness* von **3**)!

Der Abenteurer fällt nicht tief in eine Grube, in der es nach Moder und Verwesung stinkt; plötzlich ertönen schlurfende und schmatzende Geräusche und schleimige Klauen beginnen an seinem Körper zu reißen!

In dieser Grube leben drei ausgehungerte Zombies, die endlich die Chance sehen, nun wieder saftiges Frischfleisch zu erhalten...

Die Zombies

M	WS	BS	S	T	W	I
4	25	0	3	3	5	10
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	10	10	14	14	14	0

Falls die Zombies Schaden verursachen (es handelt sich insgesamt um 35 Zombies), dann besteht eine **50%-Chance**, dass die Wunden infiziert sind!

Die Abenteurer gelangen dann in einen wirklich prächtig ausgestatteten Saal (**Raum a**), von dem vier Türen abgehen.

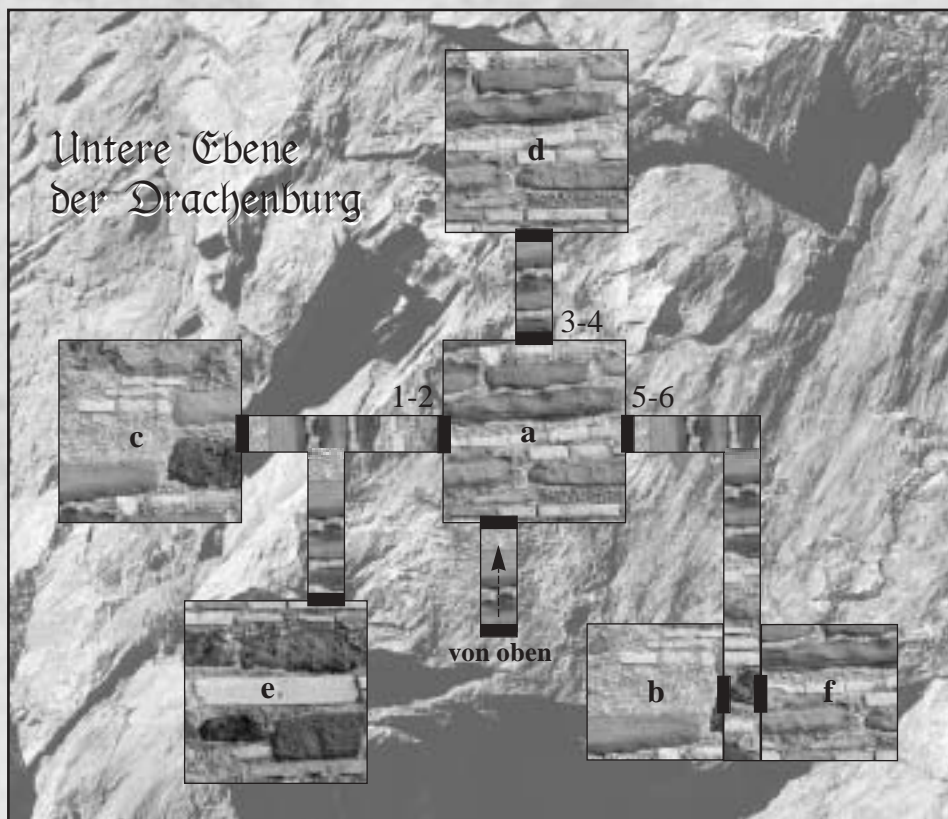
Die Wände sind mit schweren Wandteppichen verdeckt, metallene Zierrüstungen stehen in den Ecken, ein großer, blutroter Teppich liegt auf dem Boden. Gelingt einem Abenteurer eine **INI-Probe**, so wird sein Blick nehmlich magisch von dem größten Wandbehang angezogen, der im Raume hängt! Dort findet sich eine Darstellung von Constant Drachenfels, doch wenn diesem Abenteurer eine **CL-Probe** misslingt, so glaubt er urplötzlich, der Schwarzmagier sehe ihn und das, was er hier tut! Misslingt ihm auch eine zweite **CL-Probe**, so verfällt er in blinde Panik und rennt zufällig in eine der Korridore (zusätzlich erhält er einen *Insanity*-Punkt).

Der betroffene Abenteurer wird den Flur entlangrennen, bis er bei einer Tür ankommt, und diese wird er aufreißen und in den dahinterliegenden Raum stürzen...

Alle Korridore in dieser Ebene sind mit aufwendigen Wandmalereien verziert, welche die Mächte des Chaos am Werke darstellen.

Die Kerkerzellen

Die Tür dieser kleinen, stinkenden Kammer (**Raum b**) ist verschlossen und durch ein



kleines, vergittertes Fenster kann man undeutlich eine Bewegung dahinter ausmachen!

Ein rostiger Schlüsselbund hängt an einem Haken neben der Tür, die offensichtlich in einen Kerker führt.

Plötzlich ertönt Wehklagen aus der Kammer und eine weibliche Stimme ertönt: „*Oh, endlich, endlich hat mich jemand gefunden! Bitte befreit mich!*“

Das Gesicht einer schönen, wenn auch verschmutzten Frau mit langen, rabenschwarzen Haaren taucht am Gitter auf, die ihren Namen mit **Roswitha** angibt.

Sie jammert und erzählt, dass sie vor langer Zeit – wie lange, daran kann sie sich nicht mehr erinnern – hier von einem riesigen Mann mit einer Maske eingesperrt wurde, der zuvor seltsame magische Experimente mit ihr durchgeführt hat!

Dies ist natürlich erstunken und erlogen; sobald die Türe aufschwingt (die übrigens magisch gesichert ist, wie ein Magier in der Gruppe feststellen kann), stürzt die Frau heraus, beginnt schrecklich zu schreien und mit einem abscheulichen Geräusch löst sich ihr Kopf vom Rumpf!

Dieser fliegt dann, das Gesicht zur Grimasse verzerrt, mitsamt den daran hängenden Eingeweiden auf die Abenteurer zu; diese Vampirkeatur wurde von Drachenfels wirklich magisch ver-

ändert und dann hier für weitere Experimente eingekerkert, wozu es nie kommen sollte – ihr Hunger ist unfassbar und sie möchte ihn sofort stillen!

Die Vampirkeatur

M	WS	BS	S	T	W	I
6	41	0	6*	6*	18	65*
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	0	22	34	26	34	0

Diese Kreatur verursacht *Fear*! Acute Hearing, Dodge Blow, Lightning Reflexes*, Strike Mighty Blow, Very Strong*, Very Resilient*.

Die Kreatur besitzt zudem alle speziellen Fähigkeiten eines „normalen“ Vampirs!

Die Kerkerzelle dieser grauenhaften Kreatur ist ansonsten völlig leer...

Raum f): Aus dieser Kerkerzelle dringen widerlich schlurfende, schmatzende und andere unsagbare Laute ans Ohr der Abenteurer!

Durch finstere Magie am Leben gehalten haust hier ein *Chaos Spawn*, der nach all' den Jahren danach hungert, befreit zu werden...

Diese Kreatur sieht aus wie ein unförmiger, halb durchsichtiger Klumpen verwesenden Fleisches, aus dem Tentakel mit Klauen, Augen und Mäulern wachsen. Beim Anblick des *Chaos Spawn* muss jedem Abenteurer ein **CL-Test** gelingen, oder er bleibt vor Angst wie gelähmt stehen (**1W6 Insanity Points**)!



Der Chaos Spawn

M	WS	BS	S	T	W	I
3	31	0	5	5	21	21
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
6	0	0	18	18	18	0

Bei jedem Treffer muss dem Abenteurer ein **T-Test** gelingen, ansonsten wird er *drowsy*, beim zweiten Treffer *paralysed* für **2W6 turns**!

Der große Kerker

Diese schmucklose Kammer (**Raum c**) ist zur Hälfte eingestürzt und ein tiefer Riss im Boden durchzieht ihn von einer Seite zur anderen; er ist auf der einen Seite fast völlig mit Schutt angehäuft, aber seine ehemalige Bedeutung als Kerkerzelle ist immer noch zu erkennen.

An Eisenketten, die in den Wänden befestigt sind, hängen und liegen die Skelette jener unglückseligen Menschen, die den Experimenten des Constant Drachenfels zum Opfer gefallen sind. In diesem Raum ist nicht von Bedeutung zu finden...

Die Folterkammer

Dies ist eine gewaltige Kammer, die ebenfalls teilweise eingestürzt ist; ein unangenehmer Geruch hängt in der Luft (**Raum d**).

An den Wänden stehen und hängen Folterwerkzeuge aller Arten; riesige Kohlebecken und Feurschalen finden sich hier ebenso wie an der Decke befestigte eiserne Käfige, in denen noch die Gerippe der Menschen sitzen, die damals hier gefangengehalten wurden. Auf der Streckbank liegt ein Skelett, das die Abenteurer aus leeren Augenhöhlen angrinst...

In einer Ecke des Raumes beginnt sich plötzlich ein geisterhaftes Abbild eines Kämpfers zu formen, es handelt sich um einen *Spectre*!

Der Rachegeist

M	WS	BS	S	T	W	I
4	41	0	0	4	23	40
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	0	18	18	18	18	29

Der *Spectre* erzeugt *Fear*, er kann auf Wunsch *Terror* erzeugen! Er kann nur von magischen Waffen getroffen werden und sein Treffer *paralysiert* die getroffene Person für **2W6** Runden.

Über der *Spectre* muss eigentlich *Ugar* nicht bekämpft werden.

Er murmelt mit seiner grabesdumpfen Stimme immer wieder: „*Rache! Rache! Tod dem Drachenfels! Tod allen seinen Getreuen!*“ und schwebt dabei auf die Abenteurer zu.

Gelingt es diesen mit einer guten Argumentation, ihn davon zu überzeugen, dass sie keine Diener des Erzzauberers sind (notfalls mit einer gelungenen **FEL-Probe**, aber nur von einer Person, die ihren **CL-Wurf** geschafft hat), so bleibt die Erscheinung unerschüssig stehen.

Wenn die Abenteurer ihn davon überzeugen können, dass sich ein Schüler von Drachenfels hier aufhält, so wird er sie (wiederum **FEL-Probe**) eventuell begleiten und unterstützen; der *Spectre* ist auf allen Ebenen außer dieser *subject to instability*!

Der Chaosgarten

Diese große Kammer bietet den wohl erstaunlichsten Anblick im gesamten Berg (**Raum e**)! Vor den Abenteurern liegt eine auf bizarre Weise schöne Gartenlandschaft, in der die merkwürdigsten Pflanzen wachsen.

An der Decke hängt eine Kugel, die einen kränklich-grünen Schein ausstrahlt. Sobald die Abenteurer diesen Raum betreten, vernehmen sie einen wunderschönen, aber extrem fremdartigen Gesang, wie ihn menschliche Zungen wohl nicht hervorzubringen in der Lage sind (**WP-Test** oder der betroffene Abenteurer stolpert willenlos auf den Ausgangspunkt des Gesangs zu; jede weitere Runde ist eine neue Probe mit **-10, -20** etc. erlaubt)!

Beim Weg durch den Garten entdecken die Abenteurer allerlei verschiedene Chaospflanzen, die Drachenfels hier angebaut hat, um mit ihnen seine Experimente zu betreiben:

1) Giraluna minor: Diese dicken, grauen, pilzförmigen Pflanzen haben schleimbedeckte Sporen in Vertiefungen inmitten der Blüte. Hautkontakt mit diesen Sporen wirkt wie ein Nervengift, **T-Test** oder Entwicklung der *Disability Palsy*!

Wird aus den Sporen eine *Potion* erstellt, so wird der Trinker *subject to frenzy*!

2) Sigurya natans: Diese dicken, gelben Pflanzen schweben frei in der Luft herum und beinhalten ebenfalls feine

Sporen. Werden diese berührt oder eingeatmet, so verursachen sie eine extrem starke allergische Reaktion (**T-Test** oder alle Attribute werden für **W6x10** Runden halbiert)!

Wird aus den Sporen eine *Potion* erstellt, so gibt diese einen Bonus von **+30%** auf alle *Magic*-Tests!

3) Strangler tirilis: Die Blätter dieser Pflanze sehen fast aus wie kleine Tentakel und wickeln sich bei Kontakt auch sofort um den jeweiligen Gegenstand (Angriff mit **S 2, WS 45**)! Wenn man sich davon befreien will, so ist ein **DEX-Test** vonnöten, oder die feinen Stacheln auf den Blättern sondern ein Gift ab, das Depression erzeugt!

Wird aus den Blättern eine *Potion* erstellt, so verleiht sie Immunität gegen alle psychologischen Effekte!

4) Artisia: Diese Pflanze sieht aus wie ein gewöhnliches Farnkraut, abgesehen von den schleimigen Absonderungen an den Blättern!

Wird aus den Blättern eine *Potion* erstellt, so schmeckt diese so abscheulich, dass der Abenteurer so lange nur keuchen und würgen kann, bis ihm ein **T-Test** gelingt; dann aber werden sein **M-** und **A-Wert** vorübergehend verdoppelt!

5) Proturbis minor: Diese Chaospflanze sieht aus wie ein zarter, hochgewachsener Pilz. Werden sie berührt, so geht ein wahrer Sporenregen auf den Abenteurer nieder, der bei Hautkontakt und misslungener **T-Probe** *Undeath Plague* verursacht!

Wird aus diesen Blättern eine *Potion* erstellt, so hat der Genuss den selben Effekt wie der Kontakt mit den Sporen!

6) Camporana: Diese dunkle Pflanze ist mit einer dicken Schicht einer schwarzen, öligen Substanz bedeckt, die bei Hautkontakt wie eine Dosis *Manbane* wirkt!

Wird hiervon eine *Potion* erstellt, so wirkt sie wie zwei Dosen *Manbane*!

Alle *Potions* haben eine Wirkungsdauer von **W6 x 10 Runden** (6 bis 60 Minuten)...

Wenn nun ein Abenteurer willenlos dem Gesang nachgehen sollte, so muss ihm pro Runde ein **DEX-Test** gelingen, ansonsten läuft er in eine der beschriebenen Pflanzen!

Natürlich können ihn seine Kameraden festhalten; allerdings hat ein sorgloser

Umgang mit den Chaospflanzen natürlich den gleichen Effekt...

Desweiteren kommen die Abenteurer bei ihrem weiteren Vordringen bei wahren Teppichen von *Green, Purple, Red* und *Yellow Mould* vorbei!

Misslingt einem Abenteurer eine **INI-Probe** und danach auch noch eine **DEX-Probe**, so ist er aus Versehen in ein solches Feld hineingeraten.

W6 Art

1	Green Mould (kein Effekt)
2-3	Purple Mould
4-5	Red Mould
6	Yellow Mould

Die Auswirkungen können fatal sein (siehe „WH“-Regelbuch **S. 237**)!

Schließlich kommen die Abenteurer an einem gewaltigen, verkrümmten Baum an, der entfernt einer Trauerweide ähnelt, dessen Rinde aber wie unzählige verzerrte Gesichter aussieht!

Dort plätschert ein unterirdischer Bach vorbei, an dessen Ufer eine wunderschöne, kleingewachsene Frau sitzt. Sie blickt den Abenteurern entgegen und hört auf zu singen. Ihr langes, bis zum Boden wallendes grünes Haar ist von Dornenranken und Blättern durchzogen, ihr nackter Körper ist teilweise mit den hier wachsenden Chaospflanzen und ihre Haut von einer ölig-schwarzen Schleimschicht bedeckt. Sie hat schrägstehende Tieraugen und ihre Fingernägel gleichen grünen Krallen... Dies ist die Dryade **Mirella Lavinia**, die vor langer Zeit von Drachenfels hier in seinem Chaosgarten eingesperrt wurde, um sich um die verdorbenen Pflanzen zu kümmern!

Im Laufe der Jahre wurde sie durch den Einfluss der sie umgebenden Chaoskräfte selbst zu einer Kreatur des Bösen und kann sich an ihre Zeit vorher kaum mehr erinnern – sie ist nun eine Chaosdryade und wird erst eine Zeitlang mit den Abenteurern spielen (sie spricht nur eine Abart der *Ancient Language: Druidic*) und sie dann mit voller Wucht angreifen!

Die Chaosdryade

M	WS	BS	S	T	W	I
6	41	41	4	6	14	70
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	41	41	41	41	41	41

Ein Treffer ohne erfolgreichen **T-Test** verursacht *Paralyse*!

Die *Chaosdryade* hat **2 AP** am gesamten Körper!

MP: 33

Elementalist 1: *Assault of Stones, Blinding Flash, Cloud of Smoke, Zone of Hiding.*

Elementalist 2: *Clap of Thunder, Resist Fire, Wither Vegetation.*

Elementalist 3: *Become Ethereal, Breathe Fire, Create Quicksand, Dust Storm, Foul Air.*

Elementalist 4: *Animate Water, Hedge of Thorns, Summon Swarm.*

Druidic 1: *Animal Mastery.*

Druidic 2: *Giant Animal Mastery, Hail Storm, Shapechange, Tanglethorn.*

Druidic 3: *Animate Tree, Decompose.*

Der verkrüppelte Baum hat sich Zwischenzeitlich zu regen begonnen und wird nach **1W3** Runden als *Chaos-Treeman* angreifen; stirbt die Chaosdryade, so stirbt auch er!

Der Chaos-Treeman

M	WS	BS	S	T	W	I
6	79	25	6	7	36	20
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	24	89	66	89	89	10

Der *Treeman* verursacht *Fear*!

Wird er mit Feuer angegriffen, ist er *subject to frenzy*!

Er hat **2 AP** am gesamten Körper!

Es gibt aber einen Weg aus diesem Dilemma für die Abenteurer: Falls einer von ihnen unbewaffnet auf die Chaosdryade zugeht und ihr von ihrer früheren Heimat erzählt, so wird sie stutzig und zögert (**FEL-Test**, +20% falls Druide, +10% falls Ranger)!

Sie wird den Abenteurern das Buch zeigen, in dem Drachenfels seine Pflanzenexperimente aufgeschrieben hat (und in dem auch steht, wie man die zugehörigen *Potions* herstellen kann) und zusammen mit der Gruppe diesen Raum verlassen.

Sobald sie draußen ist, verweist sie vor den Augen der Abenteurer in rasender Geschwindigkeit (**CL-Test** oder **1 Insanity Point**)!

Dennoch murmelt sie noch ein letztes „Danke...“! Alle Abenteurer erhalten in Zukunft **+20%** auf **FEL** beim Umgang mit intelligenten Waldbewohnern (*Treemen, Unicorns* usw.).

Ansonsten können die Abenteurer das Buch natürlich auch finden, wenn der Kampf beendet ist...

Die obere Ebene

Folgen die Abenteurer der Wendeltreppe auf der ersten Ebene nach oben, so kommen sie nach



einiger Zeit in einer großen Halle voller riesiger Säulen an...

Die Säulenhalle

Sobald sie diesen mit Fliesen bedeckten Boden betreten (**Raum a**), flammen an den Wänden Kerzenleuchter an; von den Wänden hängen zerschlissene Banner der Königreiche des Chaos.

Gewundene, mächtige Säulen stützen die Decke, welche weit oben verschwindet; verblasste Wandgemälde stellen Szenen aus dem Leben eines Schwarzmagiers dar, der unschwer als Drachenfels zu erkennen ist.

Ein Teil der Decke ist eingestürzt und einige der Säulen liegen zerschmettert am Boden, doch die drei abführenden, zweiflügligen Türen sind deutlich zu sehen, ebenso eine steinerne Treppe, die zu einer Öffnung in der Decke führt (siehe „Das Plateau“).

Offensichtlich handelt es sich hier um einen früher öfter benutzten Teil der Anlage, in der Constant Drachenfels sich zusammen mit seinen Schülern und schrecklichen Kreaturen umgab (in der Tat waren die beiden unteren Ebenen vor allem dazu gedacht, Eindringlinge abzuhalten)!

Mehrere mannshohe, flache Gegenstände stehen an den Wänden, einige von ihnen offensichtlich bereits zerstört; sie sind mit Tüchern verhüllt, bei den zerstörten Gegenständen kann man aber erkennen, dass es sich um reichverzierte Spiegel gehandelt haben muss... Werden die purpurfarbenen Samttücher von diesen kleineren Spiegeln entfernt, so werden diese sichtbar und enthüllen einige magische Spielereien von Constant Drachenfels!

Tierspiegel: Der Rahmen dieses Spiegels ist mit geschnitzten Tierköpfen bedeckt; blickt ein Abenteurer hinein, so sieht er sich in einem Wald stehen und unzählige wilde Tiere stehen um ihn versammelt (**FEL-Probe**).

Gelingt die Probe, so legen sich die Tiere zu ihm und sind handzahn (der Abenteurer erhält die Skills *Animal Training* und *Charm Animal*)! Ansonsten greifen ihn die Tiere an (erhält *Animal Aversion*, Stage 2); danach verblasst das Abbild...

Zauberspiegel: Dieser Spiegelrahmen ist mit unzähligen Runen verziert; beim Blick hinein entdeckt sich der

Abenteurer inmitten eines Laboratoriums, in dessen Hintergrund eine schattenhafte Gestalt steht (**WP-Test**)!

Gelingt der Test, so nickt die Gestalt gönnerhaft und der Abenteurer erhält einen der folgenden *Petty Magic-Spells*, den er einmal am Tag ohne MP-Kosten anwenden kann:

W6	Spell
1	Gift of Tongues
2	Glowing Light
3	Magic Flame
4	Open
5	Sleep
6	Sounds

Ansonsten hebt die Gestalt eine Hand und ein *Lightning Bolt* rast aus dem Spiegel, ehe das Bild verblasst (**D 1W10+4**)!

Dämonenspiegel: Dieser Spiegel steckt in einem Metallrahmen und stellt schreiende Dämonenfratzen dar. Wer in ihn blickt, sieht Bilder von abscheulichen Dämonen (**CL-Test**, ansonsten *1 Disorder*).

Portalspiegel: Dieser schmucklose Spiegel zeigt lediglich einen wabernen Nebel. Wer sich stark genug konzentrieren kann (**WP-Test**) und sich eine bestimmte Gegend gut eingepägt hat (**INT-Test**), kann deren Abbild auf der Oberfläche erzeugen! Dann wirkt der Spiegel als magisches Portal, durch das diese Person an genau jenem Ort erscheinen kann...

Doppelgängerspiegel: In diesem Spiegel, der von einem glänzenden Metallrahmen eingefasst wird, sieht der Abenteurer nur sein eigenes Abbild (**INI-Test**). Gelingt der Test, so sieht er, dass sich sein Spiegelbild etwas anders verhält als er selbst, ansonsten erfolgt eine überraschende Attacke, als das Abbild aus dem Spiegel springt und angreift (Werte wie Abenteurer, inklusive Magie)!

Zerrspiegel: Dieser Spiegel ist seltsam gebogen, so dass der Abenteurer nur sein verzerrtes Abbild entdecken kann. Bei jedem Abenteurer, der hineinblickt, besteht eine **50%-Chance**, dass er einen Bonus oder Malus auf seine Attribute erhält:

W6	Attribut
1	+10/-10 Dexterity
2	+10/-10 Leadership
3	+10/-10 Intelligence
4	+10/-10 Coolness
5	+10/-10 Willpower
6	+10/-10 Fellowship

An zwei Wänden hängen übergroße, weinrote Samttücher, die offensichtlich längliche Gegenstände verdecken. Dahinter verbergen sich besonders riesige Spiegel...

Spiegel des Todes: Jede Person, die in diesen Spiegel blickt, erkennt auf einmal Anzeichen von Verwesung an seinem Körper; es ist eine **WP-Probe** nötig, um sich rechtzeitig abzuwenden! Blickt der Abenteurer länger hinein, so fährt der Verfall fort und eine Stimme in seinem Kopf wispert immer wieder: „*Sieh dich an! Du stirbst bereits! Nichts lebt ewig! Du bist bereits tot!*“ usw...

Gelingt der betroffenen Person keine **CL-Probe**, so kauert sie sich wimmernd zusammen und ist für **1W6 Runden** bewegungsunfähig (erhält **1W6 Insanity-Points**)!

Spiegel der Wächter: Im zweiten Spiegel zeigt sich ein ganz genaues Abbild des Saales, abgesehen von vier Ritterrüstungen, die im Saal nicht zu sehen sind (**INI-Probe**, um die zu bemerken). Auf einmal beginnen diese, sich zu bewegen und kommen auf die Abenteurer zu!

Im nächsten Augenblick zerbricht der Spiegel (Umstehende nehmen **1W6+4 Treffer** hin) und die vier animierten Rüstungen greifen mit ihren Zweihändern an.

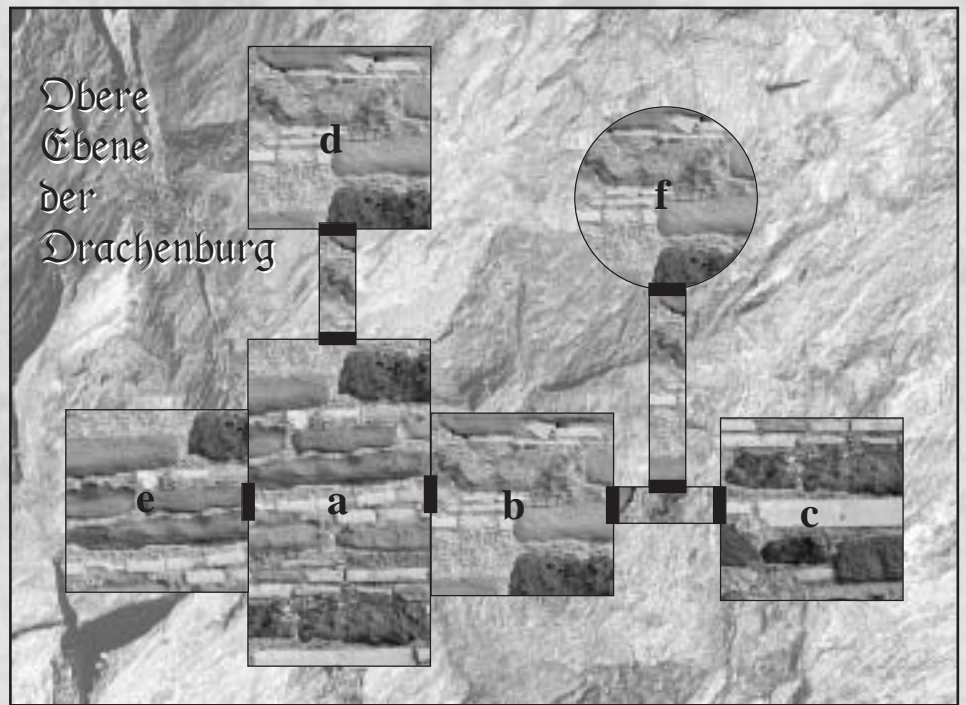
Die Rüstungen

M	WS	BS	S	T	W	I
3	31	0	5	5	20	10
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	0	10	10	10	10	10

Die Rüstungen haben überall eine **Panzerung** von **2 Punkten**; die Zweihänder verursachen **1W6+4 (+2)** an Schaden!

Das Laboratorium

Die Abenteurer betreten einen wundersamen Raum (**Raum b**); die große Kammer ist vollgestopft mit alchemistischen Gerätschaften, Tiegeln und Töpfen, großen Gläsern in denen mutierte Kreaturen schwimmen, einem Seziertisch und Regalen voller Phiolen und Karaffen. Im hinteren Teil des Raums liegt ein Leichnam (**INI-Probe**, um ihn auf Anhieb zu entdecken); dies ist ein Fleischgolem, der immer noch auf die Rückkehr seines Meisters wartet. Er wird sich nach einiger Zeit erheben und auf die Abenteurer deuten: „*Mei-*



ster? Bist du das, Meister? Bist du endlich zu mir zurückgekehrt? Wer seid ihr!“ Sobald er erkennt, dass dies fremde Eindringlinge sind, wird er sie wutentbrannt angreifen.

Der Fleischgolem sieht aus wie ein widernatürliches Sammelsurium der unterschiedlichsten Leichenteile, ist unnatürlich stark und ist natürlich halbverwest (**CL-Probe**).

Der Fleischgolem

M	WS	BS	S	T	W	I
3	39	12	6	5	17	29
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	05	05	20	89	89	0

Jeder Treffer der Kreatur hat eine 30%-Chance, *Tomb Rot* zu übertragen. Sie ist *subject to stupidity*.

Im Laboratorium sind zu finden:

- 1) Eine mit Blei verkleidete Truhe, in der ein seltsamer schwarzer Stein liegt, der wie ein Loch in der Realität aussieht (der *Warpstone*, den die *Skaven* so sehr besitzen wollen).
- 2) Jede Zauberingredienz für alle *Battle Magic*, *Necromancy*, *Illusionist*- und *Demonology*-Sprüche der Level 1-3 wenigstens einmal (dies kann für die wertvolleren Zutaten mit dem **W3** ermittelt werden).
- 3) In den Regalen stehen außerdem folgende *Potions*:
 - a) *Potion of Disguise* (3x);
 - b) *Potion of Flight* (2x);
 - c) *Potion of Healing* (2x 2W6 Wounds);
 - d) *Potion of Invisibility* (2x);
 - e) *Potion of Tongues* (4x);
 - f) *Cursed Potions* (2x).

Die *Cursed Potions* verursachen einmal **1W6 Wounds** und reduzieren alle Charakteristika eines Abenteurers um **-10** bzw. **-1** für die nächste Stunde (sie sind genauso beschriftet wie die anderen Fläschchen).

4) In einer kleinen Kiste liegen:

- a) Ein Beutelchen mit *Unicorn Powder*; dieses Pulver bewirkt bei Einnahme eines Zauberers, dass dieser seine Spruchfähigkeiten für die nächsten 2W6 Runden nicht einsetzen kann;
- b) Ein Beutelchen mit den Zähnen von 10 *Orcs* (funktioniert wie der Beutel von *Squee-Kzah*);
- c) Eine Talgkerze, deren Lichtschein Untote fernhält.

5) Desweiteren finden sich in diversen Regalfächern in kleinen Phiolen noch jeweils:

- a) *Manbane* (1x);
- b) *Elfbane* (2x);
- c) *Demonbane* (2x);
- d) *Black Lotus* (2x);
- e) *Scorpion Venom* (1x);
- f) *Spider Venom* (2x).

Während des Durchstöberns des Labors muss jedem Abenteurer eine **DEX-Probe** gelingen; misslingt sie, so stürzt ein versiegeltes Fläschchen zu Boden (**INI-Probe -30** des betroffenen Abenteurers, um es aufzufangen)!

Falls es zerbricht, so besteht beim betroffenen Abenteurer eine **40%**-Chance, sich mit der *Black Plague* anzustecken, alle anderen im Raum haben immer noch eine **15%**-Chance, durch den Inhalt des Fläschchens diese schreckliche Krankheit zu bekommen!



Der Ritualraum

Vor den Abenteurern liegt ein ganz mit schwarzen Wandbehängen dekoriertes Raum (**Raum c**). Im hinteren Teil steht ein mächtiger Steinblock, der mit einer eingetrockneten, roten Flüssigkeit bedeckt ist (natürlich ist es Blut)!

Mit ebendieser Flüssigkeit wurde ein magischer Zirkel auf den Boden gemalt, an dessen Spitzen jeweils eine Kerze aus menschlichem Fett steht.

Auf dem Altar liegt ein Dolch, dessen Griff eine aufgerissene Dämonenfratze darstellt und dessen Klinge bizarr gezackt ist und sich ständig zu verformen scheint (wer sie an sich nimmt, wird vom Kopf gebissen – **1W6+4 Treffer**, bei Schaden eine **50%**-Chance, mit *Nurgle's Rot* infiziert zu werden)!

Desweiteren steht dort ein Totenschädel, dessen Schädeldecke entfernt wurde und der innen mit Silber ausgelegt wurde (er diente Drachenfels als Trinkschale)...

Ebenfalls auf diesem Altar liegt ein Zauberbuch mit allen Beschwörungformeln der *Necromancy*- und *Demonology*-Schule (es ist geschrieben in der *Dark Tongue*)!

Betritt jemand das Pentagramm, so wabert die Luft wie unter großer Hitze und ein *Sukkubus* erscheint, der ziemlich erstaunt ist, Constant Drachenfels hier nicht vorzufinden und erst einmal die Abenteurer ausfragen wird, ehe er sie angreift!

Dieser weibliche Dämon sieht aus wie eine überirdisch schöne Frau mit Fledermausflügeln, deren rabenschwarzes Haar ihr bis zu den Füßen herabhängt; aus einer Stelle direkt über ihrem Gesäß wächst ein langer, peitschender Schwanz, der am Ende mit einem schwarzen Büschel Haare bewachsen ist!

Sie ist völlig nackt und allein ihr Anblick reicht aus, um den hartgesottesten Mann in den Wahnsinn zu treiben (**WP-Wurf -10**, ansonsten kann jeder Abenteurer sie nur anstarren und verfällt ihr völlig)!

Falls dieser *Lesser Demon* des *Slaanesh* angegriffen wird, so zeigt er sein wahres Gesicht: Die Haare verwandeln sich in peitschende Tentakel (**A +1, D +2**), der Mund wird zum Maul mit drei Reihen scharfer Zähne, Hände und Füße verwandeln sich in messerschar-

fe Krallen und er stößt einen gellenden Schrei aus (**CL-Test** wegen *Fear*, erneuter **WP-Test**, ansonsten **-10/-1** auf alle Kampfwerte für jene Abenteurer, die den ersten **WP-Wurf** nicht geschafft haben)!

Der Sukkubus

M	WS	BS	S	T	W	I
4	55	44	5	5	11	60
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3*	89	89	89	89	89	89

Der *Sukkubus* erzeugt *Fear* in seiner Dämonenform.

Er ist *subject to instability*, sobald er den Raum verlässt.

Ein *Sukkubus* besitzt die gleiche Fähigkeit zur Gestaltwandlung wie ein *Doppelgänger*!

MP: 22

Battle 1: *Aura of Resistance, Fire Ball, Hammerhand, Steal Mind, Strength of Combat.*

Demon 1: *Summon Guardian, Summon Steed.*

Das Studierzimmer

Dieser Raum (**Raum e**) ist so prachtvoll und luxuriös eingerichtet, wie man es von einem so mächtigen Zauberer wie Constant Drachenfels nur erwarten kann.

Zwar hat der Zahn der Zeit etwas an der Pracht genagt, doch die erlesenen Teppiche, die kostbaren Wandbehänge, teuren Möbel und schweren goldenen Kerzenleuchter lassen immer noch erahnen, wie prächtig dieses Zimmer einst gewesen sein muss!

Der Raum wird beherrscht von einem wuchtigen, reich mit Schnitzereien verzierten Schreibtisch aus schwarzem Holz; dahinter steht ein massiger Stuhl aus demselben Material, der ebenfalls verziert ist (es sind Schnitzereien der abscheulichsten Natur)!

Mehrere Regale säumen die Wände, in denen unzählige Bücher und Schriftrollen zu den verschiedensten Wissensgebieten stehen (diese Bücher sind für Adalbert Aulenbacher so interessant)...

Für die Abenteurer finden sich hier:

a) Die Schriftrollen *Cure Light Injury, Fire Ball, Flight, Hammerhand, Wind Blast, Aura of Protection, Zone of Sanctuary, Animate Sword, Magic Bridge, Cure Severe Wound.*

b) Zauberbücher mit den Sprüchen: *Bind Demon, Summon Steed, Summon Lesser Demons, Summon Demon Horde, Hand of Death, Control Undead,*

Annihilate Undead, Bewilder Foe, Clone Image, Ghostly Appearance, Become Ethereal.

Das Wohngemach

In diesem Raum (**Raum d**) hält sich Wolfdieter Kaltherz bereits seit geraumer Zeit auf; er weiß, dass hier einst alle mächtigen magischen Gerätschaften seines ehemaligen Meisters lagerten, der damals so überreilt fliehen musste!

Dummerweise wurden diese aber zwischenzeitlich in eine eigene Kammer verfrachtet – nämlich den sogenannten Reliquienraum und über die Tatsache, dass er hier nicht das gefunden hat, was er gesucht hat, ist der Schwarzmagier sehr erzürnt...

Er wird Dämonen zu seiner Hilfe beschwören, wie viele, das hängt davon ab, wie bald die Abenteurer hierher kommen; wenn es der erste Raum ist, sobald sie die Ebene betreten, hat Kaltherz erst **1W6 Lesser Demons** beschworen, für jeden Raum, den sie vorher durchsuchen, kommen **1W6 Lesser Demons** hinzu!

Das Zimmer ist prachtvoll und mit erlesenem Geschmack eingerichtet; mehrere Truhen, ein Tisch, Schrank, sowie ein großer Spiegel stehen darin (damit kann man bei gelungener **WP-Probe** alle Räumlichkeiten im Berg einsehen) – es ist nirgendwo ein Bett zu sehen!

Im Schrank befinden sich:

Robe of the Shroud und eine *Robe of Toughness (+1)*, desweiteren prunkvolle, doch verschlissene Kleidung.

In den Truhen ist zu finden:

Bow of Might, Gloves of Nimbleness, Horn of Valour, Mail Shirt +1, Breastplate +1, Shield of Light, Sword (Characteristic Gain), Dagger of Flight.

Die Dämonen

M	WS	BS	S	T	W	I
4	50	42	4	3	5	60
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	89	89	89	89	89	14

Die *Lesser Demons* erzeugen *Fear*.

Sie sind *subject to instability*, sobald sie den Raum verlassen.

Dann erwartet die Abenteurer ja noch Wolfdieter Kaltherz, der sich so kurz vor seinem Ziel, die zurückgebliebenen Artefakte seines Meisters zu greifen, ganz sicher nicht stören lassen

wird. Wolfdieter ist gewandet in wal-lende, schwarze und rote Gewänder und trägt eine dunkle, kapuzenähnliche Kappe; er hat sich ein bisschen zu sehr mit der Nekromantie beschäftigt, denn seine Haut ist totenbleich und seine Augen liegen tief in den Höhlen. Falls sich der Doppelgänger übrigens immer noch unerkant bei den Abenteurern befindet, wird er nun völlig überraschend angreifen!

Als die Abenteurer eintreffen, hat Wolfdieter bereits eine *Aura of Protection* auf sich gesprochen, falls sie mindestens einen Raum vor diesem betreten, so versucht er auch noch einen *Hammerhand-Zauberspruch*...

Wolfdieter Kaltherz

M	WS	BS	S	T	W	I
3	40	35	4	3	19	58
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	28	32	57	33	49	11

Wolfdieter hat alle **Skills** eines **Battle Mage Level 3, Necromancer Level 1** sowie **Demonologist Level 2!**

MP: 29 (-3)

Petty Magic:

Gift of Tongues, Glowing Light, Magic Alarm, Magic Lock, Marsh Lights, Sounds, Zone of Silence.

Battle Magic:

Level 1: Fire Ball, Flight, Hammerhand, Steal Mind.

Level 2: Aura of Protection, Cause Hatred, Lightning Bolt, Smash.

Level 3: Animate Sword, Cause Fear.

Demonology:

Level 1: Bind Demon, Summon Guardian, Summon Steed.

Level 2: Summon Energy, Summon Lesser Demons.

Necromancy:

Level 1: Summon Skeleton Champion, Summon Skeletons.

Wolfdieter Kaltherz trägt in einem kleinen Beutel die Zutaten für jeden seiner Zaubersprüche zweimal bei sich.

Er besitzt außerdem einen *Ring of Striking* und einen *Warding Ring* gegen *Fireballs!*

Der Reliquienraum

Im Laufe seiner Reisen durch die Welt hat Constant Drachenfels sehr viele mächtige Artefakte an sich gebracht – und diese sind in diesem Raum versammelt (**Raum f**)!

Der Durchgang in dieses Zimmer ist durch eine *Ward of Forbiddance* gesperrt, bei der obendrein noch ein *Cause Cowardly Flight* eingesetzt wurde...

Es handelt sich um eine kreisrunde Kammer, aus deren Zentrum ein Strahl blutroten Lichts nach unten fällt.

Ringsum befinden sich insgesamt zehn halbrunde Nischen, in denen jeweils eine große, reichverzierte Truhe steht, die ebenfalls durch ein rotes Licht von oben angestrahlt wird!

Im Zentrum des Raums, inmitten des Lichtkreises, steht eine gut 2,50 Meter große, metallene, reichverzierte Statue einer sechsarmigen, schönen Frau, deren Augen aus Rubinen bestehen und die in jeder Hand eine Waffe hält!

Dies ist natürlich der Wächter des Raumes, der insgesamt angefüllt ist mit sehr starker Magie!

Sobald die Statue angegriffen oder eine der Truhen geöffnet wird, beginnen die Rubine zu leuchten und mit zunächst eckigen, dann jedoch immer geschmeidigeren Bewegungen beginnt die Statue anzugreifen – sie wird diesen Raum nicht verlassen (in der ersten Runde hat sie **1** Attacke, dann **2** Attacken usw.)!

Die sechsarmige Statue

M	WS	BS	S	T	W	I
4	33	33	5	6	28	50
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
6	30	20	24	24	24	10

Die Wachstatue des Constant Drachenfels besitzt folgende Fähigkeiten:

Sie kann einmal pro Runde Feuer speien (wie der Zauber *Breathe Fire*), sie besitzt **3 AP** am gesamten Körper, wenn sie verwundet wird spritzt flüssiges Metall heraus (verursacht einen **S3-Hit**), stirbt sie, so nehmen alle im Raum einen **S4-Hit** hin!

In den Truhen finden sich folgende, machtvolle Artefakte:

Truhe 1: Hornkrone!

Eine bizarr geformte Krone aus dem Horn eines *Greater Demon*; um sie zu beherrschen, ist eine **WP-Probe** nötig (bei Misslingen ist ein **CL-Test** nötig, ansonsten erhält der Träger **1W6 Insanity Points**).

Der Träger erhält einen magischen **T-Bonus** von **+1**, sowie einmal am Tag die Zauber *Bind Demon, Summon Guardian, Zone of Demonic Protection, Summon Lesser Demons*. Der Träger kann mit Dämonen sprechen und erhält *Demon Lore*. Desweiteren erhält er einen magischen Bonus von **+10%** auf **INT, CL** und **WP**! Kein dämonisches Wesen kann den Träger der Krone im Nahkampf angreifen; allerdings wird der Besitzer als Dämonenanbeter



gejagt und muss zudem für jeden Tag, in der sich die Krone in seinem Besitz befindet, würfeln: Es besteht eine kumulative **10%-Chance** pro Tag, dass er eine *Disability* erhält!

Truhe 2: Amulett der Zauberei!

Ein reichverziertes Amulett mit eingelegten, in verschiedenen Farben pulserenden Edelsteinen!

In jedem Edelstein ist ein Zauberspruch enthalten, wird er ausgelöst, so wird der Stein schwarz und nutzlos sowie wertlos (der Wert mit allen Zaubersprüchen beläuft sich auf 500 *Goldcrowns*).

Die Zauber sind:

Aura of Resistance, Cure Light Injury, Fire Ball, Flight, Blinding Flash, Breathe Underwater, Cloud of Smoke, Hand of Fire, Magic Light, Walk on Water, Assume Illusionary Appearance, Bewilder Foe, Cloak Activity.

Nach der Benutzung des letzten Zaubers entsteht eine magische Entladung, die den Träger **1W6 Wounds** kostet (ohne Modifikatoren)!

Truhe 3: Knochenharfe!

Eine Harfe aus den Gebeinen eines großen Lebewesens, die schaurig-unheimliche Lieder von alleine spielt (Wert 200 *Goldcrowns*).

Truhe 4: Goldcrowns der Zwerge!

Uralte Goldstücke der frühen Zwergenreiche, die aussehen wie achteckige Goldscheiben mit Drachenwappen und eingelegten Edelsteinen (Wert jeweils 50 *Goldcrowns*); es handelt sich um 10 *Goldcrowns*.

Truhe 5: Mantel der Mäuler!

Ein magischer Mantel aus edelsten Stoffen, innen mit rotem Samt ausgeschlagen! Sobald er angelegt wird, erscheinen innen unzählige Mäuler und zerfleischen den Träger (Schaden in der ersten Runde **1W6 Wounds** ohne Modifikatoren). Es ist eine **S-Probe** nötig, um den Mantel abzureißen, ansonsten erfolgt in jeder weiteren Runde automatisch der gleiche Schaden...

Truhe 6: Pulver der Macht!

Insgesamt 10 verschiedenfarbige Pulver in kleinen Glasfläschchen (misslingt ein **T-Test**, so erhält der Trinker **+10** bzw. **+1** auf entweder *M, S, T, INI, DEX, LD, INT, CL, WP* oder *FEL* (nach Wahl)!

Bei jedem Pulver besteht die Chance (**1-2** auf **W6**), dass ein Trinker einen Abzug bei diesem Attribut erhält! Es

kann immer nur ein Pulver innerhalb von einem Tag genommen werden, ansonsten treten auf jeden Fall die negativen Eigenschaften auf...

Truhe 7: Drachenkugel!

Diese rote, schwere Glaskugel leuchtet auf, wenn sie an einen magischen Gegenstand gehalten wird.

Ihr Besitzer erhält **+1** auf **S** und **+2** auf *Wounds*!

Truhe 8: Einhornperle!

Eine weiße, kleine Kugel. Der Träger regeneriert pro Tag 1 *Wound*!

Truhe 9: Schlangenkrone!

Das wohl mächtigste Artefakt in dieser Sammlung sieht aus wie eine Krone aus grünem Stein, die vier zusammengerollte Schlangen darstellt.

Dies ist ein legendärer Gegenstand der *Lizardmen*, den diese bereits seit langer Zeit suchen...

Wird die Krone aufgesetzt, so ist ein **WP-Wurf** nötig (bei Misslingen beißen die Schlangen den Träger und dieser stirbt bei misslungenem **T-Wurf** innerhalb von **W6** Runden, ansonsten ist er für 1W6 Tage *drowsy*); gelingt der Test, so erwachen die Schlangen zum Leben und gewähren dem Träger folgende Fähigkeiten:

- 1) Er wird von keinen Schlangen mehr angegriffen;
- 2) Er erhält einen magischen Schutz von **1 AP** am ganzen Körper;
- 3) Die Schlangenköpfe können als zusätzlichen Angriff entweder zubeißen (**WS 55, S 4**, Biss gilt als *poisonous*) oder Gift spucken (automatischer **S 2-hit**);
- 4) Zwei Schlangen können sich von der Krone lösen und unabhängig davon angreifen, wobei ihre Werte denen einer *Amphisbaena* entspricht;
- 5) Der Träger der Krone erhält *Immunity from Poison*!

Nach der ersten Anwendung erhält der Träger die Mutations *Scaly Skin* sowie *Snake Tail*!

Zudem werden alle *Lizardmen* hinter dem Artefakt her sein, wenn es aus dem magischen Schutz der Behausung von Constant Drachenfels wieder am Tageslicht erscheint. Der Wert der Krone beträgt 5000 *Goldcrowns*, aber nur ein Wahnsinniger würde sie kaufen wollen...

Truhe 10: Dämonenhorn!

Dies ist ein gewundenes Horn aus schwarzem Material, ebenfalls von ei-

nem *Greater Demon*! Jeder, der darauf bläst (**S-Test**) ruft einen unheimlichen, tiefen Ton hervor, der alle lebenden Wesen in Hörweite **1 Wound** kostet! Danach erscheinen **1W6 Lesser Demons**, die alle außer den Träger des Horns bis zum Tode angreifen – durch die Nähe des Horns sind sie außerdem nicht *subject to instability*!

Das Plateau

Die Steintreppe, welche aus der Säulenhalle nach oben führt, ist teilweise von Geröll und Steinen bedeckt.

Folgen ihr die Abenteurer, so kommen sie nach einiger Zeit auf einem Plateau an, das sich anscheinend auf dem Berg befindet!

Dort bietet sich ihnen ein wunderschöner, ungewohnter Anblick: Sie sehen einen ehemaligen Garten vor sich, in dem mit kleinen, mit Fresken verzierten Mauern, Hecken, großen Statuen von Fabeltieren, Springbrunnen und Bäumen ein wahres Labyrinth geschaffen wurde.

Nun ist dieser Garten natürlich völlig verwildert, Farne und Moose wachsen auf den verwitterten Mauern und Statuen und die Hecken wuchern wild in alle Richtungen, aber der Ort strahlt eine gewisse Ruhe und Harmonie aus, welche an diesem Platz völlig fehl am Platze scheint.

Die Abenteurer können in der Wildnis, etwa in der Mitte des Gartens die teilweise eingestürzte Kuppel eines Gebäudes erkennen (**INI-Probe**)...

Betreten die Abenteurer den Garten durch eines der großen, prächtigen Steinportale, die wie sich aufbäumende Fabeltiere (Einhörner, Greife und Drachen) gestaltet sind, so erwarten sie weitere Wunder: Auf kleinen, gewundenen Säulen liegen (teils zerstörte) Glaskugeln, die plötzlich ein milchiges Licht abgeben!

Einige der Springbrunnen beginnen zu sprudeln und wenige mechanische Vögel in den Bäumen (jene, die noch immer intakt sind) beginnen Melodien zu singen...

Leider haben zwei *Giant Spiders* diesen nahezu märchenhaften Ort dazu auserkoren, hier ihr Lager aufzuschlagen, und der vorderste Abenteurer hat eine **INI-Probe -10** frei (+10 für *Excellent Vision*), um das riesige Spin-

nennetz zwischen zwei Statuen zu entdecken, ehe er sich darin verfängt (**S-Probe**, um alleine freizukommen)! Im nächsten Moment tauchen auch bereits zwei besonders große Exemplare von *Giant Spiders* auf, um ihre Beute zu vertilgen...

Die Riesenspinnen

M	WS	BS	S	T	W	I
5	33	0	5	5	17	10
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	-	43	2	34	6	-

Giant Spiders verursachen *Fear*; sie selbst sind anfällig gegen *Fear* angesichts von offenem Feuer!

Gelingt der Spinne ein Angriff, so wird das Opfer *paralysed*, falls ihm kein **T-Test** gelingt; bei einem zweiten Treffer und mislungenem **T-Test** stirbt das Opfer innerhalb von *W6 Rounds*!

Nach diesem Intermezzo steht dem Weg zu dem Gebäude nichts mehr im Wege...

Es handelt sich um einen Kuppelbau mit einer wunderschönen, filigranen Glas- und Metalkuppel, deren Fenster jedoch teilweise von herabfallenden Ästen zerstört worden sind!

Auf dem Mauerwerk sind zahlreiche Darstellungen von Fabeltieren, die plötzlich beginnen, sich zu bewegen und herumzutollen; eine einfache, und doch schöne Illusion, die ebenfalls nicht so recht zu dem finsternen Schwarzmagier Constant Drachenfels zu passen scheint!

Auf dem doppelflügeligen Metallportal ist eine große Rune angebracht (**INT-Probe** für Zauberer, +20 für *Rune Lore*); dies ist eine Schutzrunen gegen Untote, die wohl das ganze Gebäude umfasst.

Wird das Portal geöffnet (es ist nicht abgeschlossen), so scheint diese Rune kurz aufzuglühen und verblasst dann, bis sie ganz verschwunden ist...

Das Gebäude hat nur einen Raum, einen kreisunden Kuppelsaal.

Auch hier flammen magische Leuchtkugeln auf und enthüllen ein Bildnis der Einsamkeit: Überall verstreut liegen Bücher herum, die meist ganz gewöhnliche Geschichten, aber auch die Geschichte der Welt zum Inhalt haben; zu finden sind hier auch einige uralte Schriften (Wert ca. 500 *Goldcrowns*) sowie natürlich Abhandlungen über die Länder der Welt, von denen die Abenteurer stellenweise noch nie et-

was gehört haben (dies erkennen sie natürlich nur, falls sie *Read/Write* haben). An einer Seite der Kammer steht ein Tisch, dahinter ein Stuhl und darauf sitzt eine vornübergesunkene Gestalt mit langen, schwarzen Haaren. Bevor die Abenteurer jedoch näher zu ihr gehen können, materialisiert sich eine geisterhaft durchsichtige Gestalt vor ihnen.

Sie sieht aus wie ein vollgerüsteter Krieger mit wallendem Umhang, die in den Händen einen Zweihänder hält!

„Halt! Diesen Ort zu betreten ist nur *Constant Drachenfels* gestattet! Geht oder sterbt!“

Der Wächtergeist

M	WS	BS	S	T	W	I
4	17	0	3	4	11	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	-	18	18	18	18	-

Wraiths verursachen *Fear*!

Sie können nur von magischen Waffen getroffen werden.

Ein Treffer eines *Wraith* kann nicht von Rüstung aufgehalten werden (nur *Toughness* wird abgezogen); Schaden verursacht einen Verlust von einem Punkt an *Strength* (sinkt dieser Wert auf 0, so stirbt der Abenteurer)!

Der Verlust von *Strength* kann pro Tag völliger Ruhe mit jeweils einem Punkt zurückgeführt werden.

Der *Wraith* kann das Gebäude in keinem Fall verlassen!

Die Abenteurer können nun sehen, dass es sich bei der zusammengesunkenen Gestalt um eine scheinbar mumifizierte Frau handelt; ihr Fleisch ist pergamentartig straff über den Knochen gespannt und sie bietet einen schrecklich abstoßenden Anblick!

Wird sie berührt, so schlägt sie urplötzlich die Augen auf (**CL-Wurf** oder **1W3 Insanity Points**)!

„Bitte... bitte... gebt...“ stammelt sie mit röchelnder Stimme.

„Bitte helft... gebt... Blut...“

Wird die Vampirin in diesem Zustand angegriffen, so ist sie kein Gegner für die Abenteurer und zerfällt schon bald mit einem Seufzen zu Staub...

Falls ihr die Abenteurer aber von ihrem Blut geben, so verändert sich ihre Erscheinung zusehends: Ihre Haut wird frisch und lebendig und nimmt eine warme Farbe an, ihr Gesicht wird jung und schön und ihre ganze Gestalt gewinnt an Kraft!

Schließlich wischt sie sich den Mund



ab und blickt die Abenteurer aus ausdrucksvollen, traurigen Augen an.

„Wie ich sehe ist Constant nicht unter euch. Wo ist er?“

Bei dieser Untoten handelt es sich um **Franziska Schwanhauser** und sie war einst eine Lehrmeisterin von Constant Drachenfels, ehe sie erkannte, von welchem Ausmaß sein Übel wirklich war.

Sie wandte sich sogleich von ihm ab, aber er war längst zu stark für sie geworden und verbannte sie hierher, ohne Blut, die schlimmste Strafe für einen Vampir!

Franziska ist eine tragische Gestalt, sie verabscheut ihr Unleben, hängt aber dennoch irgendwie daran; sie nimmt sich ihr Blut nur von jenen, die es ihr freiwillig geben, also zumeist ihren Geliebten, und sie wird den Abenteurern sehr dankbar sein...

Der Lustgarten wurde übrigens von Drachenfels in jenen Tagen für sie geschaffen, als er sie günstig stimmen wollte!

Franziska Schwanhauser

M	WS	BS	S	T	W	I
5*	52	48	8*	8*	22	75*
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	53	58	64	66	58	55

Acute Hearing, Charm, Dance, Demon Lore, Dodge Blow, Etiquette, Evaluate, Excellent Vision, Fleet Footed*, Herb Lore, Hypnotise, Identify Magical Artifact, Identify Plants, Identify Undead, Lightning Reflexes*, Magical Awareness, Magic Sense, Manufacture Potions, Manufacture Poisons, Meditation, Prepare Poison, Rune Lore, Scroll Lore, Seduction, Sixth Sense, Strike Mighty Blow, Very Strong*, Very Resilient*!

MP: 39

Petty Magic:

alle Sprüche.

Battle Magic:

Level 1: Aura of Resistance, Fire Ball, Flight, Hammerhand, Steal Mind, Strenth of Combat, Wind Blast.

Level 2: Aura of Protection, Cause Hatred, Lightning Bolt, Smash.

Level 3: Animate Sword, Cause Cowardly Flight, Cause Fear, Dispelt Aura, Transfer Aura.

Level 4: Aura of Invulnerability, Blast, Cure Severe Wound, Enchant Weapon, Strenth of Mind.

Illusion:

Level 1: Assume Illusionary Appearance, Camouflage Illusion, Cloak Activity, Clone Image.

Level 2: Banish Illusion, Confound Foe, Hallucinate, Illusionary Buildings, Illusionary Woods.

Level 3: Illusionary Enemy, Illusion of Mighty Appearance, Vanish.

Franziska kann auf Wunsch *Fear* in lebenden Wesen erzeugen!

Sie besitzt keinerlei magischen Artefakte, denn diese wurden ihr natürlich von Constant Drachenfels vor langer, langer Zeit bereits abgenommen...

Saben die Abenteurer schließlich die zahllosen Gefahren des Drachenbergs überstanden, so erwarten sie draußen ja immer noch die *Skaven*, die nun sofort ihren *Warpstone* einfordern! Falls sie diesen den *Warpstone* überlassen, so halten diese erstaunlicherweise ihr Wort und helfen ihnen an den Untoten vorbei und aus dem Tal!

Squee-Kzah rät ihnen, kein Wort darüber zu verlieren, dass sich in der Nähe von Zorndorf *Skaven* aufhalten – in ihrem eigenen Interesse...

Experience Points: Als Standardwert können alle Abenteurer **250 EP** erhalten; hinzu kommen noch bis zu **100 Punkte** für gutes Rollenspiel in diesem Abenteuer! Desweiteren erhalten alle Abenteurer **1 Fate Point!**