



## *Drachenjäger*

Wahre Kleriker waren auf Krynn für Jahrhunderte unbekannt. Es gibt zwar sogenannte Kleriker, aber sie folgen falschen Göttern und haben deshalb keine echten klerikalischen Fähigkeiten. Im letzten Abenteuer habt ihr das Wissen über die wahren Götter erhalten und Goldmond wurde zur ersten wahren Klerikerin seit dem Kataclysmus. Goldmond trägt ein Medaillon des Glaubens, das das Symbol der Göttin Mishakal trägt. Wenn ein neuer echter Kleriker entsteht, dupliziert sich dieses Medaillon und trägt dann das Zeichen des Gottes, dem der Kleriker fortan folgt.

Gold ist nahezu wertlos auf Krynn. Stahl ist das Metall, auf dem der Handel basiert. (1 stl = 1gp).

Außerdem gab es keine Drachen mehr auf Krynn seit fast 1000 Jahren. Sie werden für reine Legenden gehalten von allen, die noch keine gesehen haben. Wer von ihnen zu den falschen Leuten spricht, wird für einen Narren oder für einen Lügner gehalten.

Euer letztes Abenteuer führte Euch von Solace aus in den Dusterwald, wo ihr vom Herrn der Wälder nach Xak Tsaroth gesandt wurdet. Auf dem Weg dorthin müsstet ihr feststellen, daß das Heimatdorf von Goldmond und Flußwind vollkommen zerstört wurde und die meisten Bewohner umkamen. Offensichtlich trägt die Schuld an diesem Massaker ein gewisser Verminaard. In den Sümpfen von Xak Tsaroth wurdet ihr von seltsamen fremdartigen Echsenwesen gefangen, den Drakoniern. Was diese mit Verminaard zu tun haben ist unbekannt. Ihr Anführer war offenbar der Schwarze Tod auf Flügeln, Kisanth, ein schwarzer Drache, der in Xak Tsaroth die Scheiben der Mishakal bewachte und nach dem Kristallstab von Goldmond Ausschau hielt. Nachdem ihr Euch mit Hilfe von Tasselhoff aus Eurer Gefangenschaft befreien konntet, gelangtet ihr nach Xak Tsaroth, wo Flußwind nur mit Hilfe der Göttin Mishakal von seinen tödlichen Verletzungen geheilt werden konnte, die ihm Kisanth zugefügt hatte. Auf dem Weg nach unten in die versunkene Stadt, seid ihr auf Gullyzwerge und weitere [Drakonier](#)

gestoßen, nicht aber auf die gefangenen Que Shu.

Durch den Hinweis eines Geistes, den ihr von seinem Bann entbinden konntet, gelangtet ihr zum Eingang des Drachenhortes, wo ihr den Drachen stellen und töten konntet. In dem Schatz des Drachen befanden sich die Scheiben der Mishakal, die Goldmond aus der einstürzenden Höhle retten konnte.

Oben angelangt, konntet ihr Euren Freund Tasselhoff, der von Kisanth getötet worden war, wider Erwarten lebend vorfinden. Der Kristallstab ging wieder in den Besitz der Mishakal über, wofür Goldmond das Medaillon des Glaubens bekam.

Schließlich gelangtet ihr ins Freie. Doch dort angekommen müsstet ihr eine bestürzende Entdeckung machen: Aus der Ferne konnte man erkennen, daß Solace in Brand war.

Hier endete Euer letztes Abenteuer und hier beginnt auch das neue.

Ein Führer muß gefunden werden, der die Aufgabe übernimmt, die Völker von Krynn zu einem und ihnen das Wissen über die wahren Götter zu verkünden. Das ist Euer Auftrag, den ihr von Mishakal erhalten habt.

## Chapter 5: Que Kiri and the Plains

Es ist ein wolkiger, kühler Herbstabend. Große Rauchwolken erheben sich hinter den Wachtbergen- ein düsteres Zeichen, daß Solace in Gefahr ist. Wieviele der einst mächtigen Vallenholz-Bäume sind in Flammen aufgegangen? Die Steppe auf dem Weg nach Que Kiri ist heiß und trocken. Der Rauch fügt dem Herbstabend einen schaurigen Hauch von Dunkelheit zu.

„Eure Reise ist nicht zu Ende; Ihr müßt die Stadt verlassen und einen wahren Führer für das Volk finden.“ Diese seltsame Aufgabe wurde Euch von der Statue der Mishakal gegeben und deutet an, daß Eure Aufgabe noch lange nicht erfüllt ist. Wohin in den Weiten von Krynn wird Eure Suche führen?

Hier auf den dünnen Ebenen von Abanasinia schneidet der Herbstwind scharf. Das gelbbraune Gras erzittert in der Kälte, aber das Gefühl ist wesentlich störender, als bei einem normalen Wechsel der Jahreszeiten.

An vielen Stellen sind die Ebenen durchzogen von den rohen Spuren von zweirädrigen Karren und vielen Klauenfüßen. Tausende müssen hier vorbeigezogen sein. Nichts lebt hier- weder wilde Tiere, die dieses Land normalerweise bewohnen, noch die vereinzelt Siedler, die hier ihr karges Leben führten.

Am meisten ominös von diesen Anzeichen sind die schwarzen Narben, die sich hunderte von Metern über den Boden ziehen, oft mitten durch die verkohlten Trümmer von Farmhäusern. Feuer hat diese Behausungen zerstört. Der dicke Geruch von Tod und Verfall füllt die Luft, und sogar der Wind ist still.

### 1. The Witness

**Que Kiri** ist fast genauso dürr wie die umliegenden Ebenen. Die meisten der Gebäude sind zertrümmert und verbrannt. Viele geschwärzte Körper liegen in den sonst leeren Straßen herum. Die Luft ist heiß und dick, geschwängert mit dem Geruch von Asche und Zerstörung.

Gesplitterte Balken und versengte Steine liegen verstreut in den engen Straßen. Rauch zieht durch die verlassene Stadt. Alles ist tot und still. Plötzlich ertönt ein leises

Stöhnen hinter einigen zusammengestürzten Balken.

Das Stöhnen kommt von einem schwer verbrannten alten Mann, der im Sterben liegt. Falls die PC's sofort nachsehen, finden sie ihn vor er stirbt. Falls sie mehr als eine Runde warten, kommen sie zu spät.

Der alte Mann liegt unter den Trümmern eines Gasthauses; etliche Deckenbalken klemmen seine Beine am Boden ein. Zusätzlich zu seinen Verbrennungen hat er viel Blut verloren. Der Mann wurde geblendet, so daß die PC's Lärm machen müssen, um von ihm bemerkt zu werden.

Der alte Mann ist sehr verstört und verängstigt. Er spricht abgehackt und zögernd, aber er sagt:

„Habt Ihr es denn nicht gesehen? Ihr müßt es doch gesehen haben! Aus dem Norden... sie kamen aus dem Norden! Zwischen den Bergen hindurch. Zuerst kamen die schrecklichen großen Würmer. Sie kamen in unsere Stadt und Furcht erfüllte unsere Herzen. Wir kämpften hart. Ja! Wir kämpften lange und hart, aber es kamen immer mehr auf ledernen Schwingen. Geradewegs aus den alten Legenden kamen sie und brachten ein Flammenmeer über unsere Häuser.“

Viele flohen, viele starben. Die, die wegrannten fielen in die Hand der kleinen Dämonen. So groß wie Menschen, aber im Aussehen wie ihre großen Herren. Ich weiß nicht, wohin sie meine Leute gebracht haben. Ich war zu schlau für sie. Hab mich versteckt, jawohl.

Wann werden meine Leute zurückkommen? Was wird aus meinem Garten?

Dies sind die letzten Worte des alten Mannes. (er hat jetzt -10 hp). Falls ein PC Kleriker einen *Cure* Spruch spricht, der ihn auf mindestens 1 hp bringt, erwacht er wieder. Trotzdem verliert er 1hp/ Runde und hat weiter keine Erinnerung an das Geschehen. Schließlich stirbt er.

### 2. The Draconians

Neun Drakonier drücken sich noch in den Trümmern von Que Kiri herum. Sie verbergen sich in einem Trümmerhaufen im Zentrum der

Stadt. Irgendwann attackieren sie die PC's. Falls die Helden den alten Mann finden und ihm zuhören, passiert diese Attacke, sobald er stirbt. Falls nicht, attackieren sie zu einem Zeitpunkt nach Wahl.

9 *Kapak Draconians*. Hp 14, 14, 14; ThAC0:17; AC4; #AT1 (Kurzschwert); Dmg W6+Poison; Acid Pool (dmg W8/round) Poison: paralyze for 2-12 turns if failing saving throw.

Die Kapaks sind sehr selbstbewußt nach ihrem Sieg: Sie spielen mit ihren Gegnern, bevor sie attackieren. Die Dracos nähern sich PC's von hinten und pausieren dann eine Runde, um ihre Schwerter zu lecken. In der nächsten Runde greifen sie an, wobei sie ihre Flügel zum Beschleunigen verwenden. Sie kämpfen bis zum Tod.

### 3. Journeys across the Land

Falls die PC's beschließen, nach Solace zu gehen, springe zu Chapter 6: "Solace". Lies die Einführungsbegegnung wenn die Gruppe den Paß in den Wachtbergen zwischen Que Kiri und Solace betritt.

Falls die Helden beschließen, hier die Nacht zu verbringen, beginne, auf herum wandernde Monster zu prüfen. Dies spiegelt die steigende Zahl der Plünderer wieder, die im Gefolge der Drachenarmeen sind. Behandle Que Kiri und die Gebiete östlich davon als Plains. Die PC's erreichen die Berge, sobald sie die Stadt nach Westen verlassen.

Plains:  
am 6. Tag; 14 *Goblins*. AC6;ThAC0:21; #AT1; dmg W6

Mountains:  
1.Tag. 2 *Griffons*. AC3;ThAC0:13; #AT 3; Dmg W4, W4, 2W8

2. Tag: 8 *Dire Wolves*. AC6; HD3+3; #AT 1; Dmg W8; ThAC0:14

Die Drachenarmeen habe alle Gebiete im Norden und Osten erobert. Falls die Helden die Karte an diesen Seiten verlassen, geh zu Event 5 "Captured!".

#### 4. The Dragonlands

Am Anfang dieses Abenteuers haben die Drachenarmeen alle Länder auf der Karte bis auf Qualinesti erobert. Obwohl immer noch Leute in diesen Gebieten wohnen, haben die Drachenfürsten die absolute Gewalt. Wenn die Gefährten durch diese Gebiete wandern, lasse etliche Tage nur mit den üblichen Encounters vorübergehen, dann geh zu Event 5 "Captured".

Alle Dörfer und Städte außerhalb von Qualinesti wurden eingenommen und beschädigt, aber die meisten wurden nicht vollständig zerstört. Que Kiri, Neuhafen und Que Teh wurden geschleift: Keine Gebäude blieben stehen und keine Bewohner sind übrig. Behandle diese Gebiete als Ruinen für random encounters.

Alle anderen Orte sind in ähnlicher Verfassung wie Solace. Sie wurden eingenommen unter Verlust einiger Gebäude und Einwohner. Einige wenige Geschäfte und Höfe wurden zur Versorgung der Truppen verschont. Die Eroberer terrorisieren die Bevölkerung. Zum Bsp. könnten sie die Familie eines Bauern als Geiseln halten, um ihn zu zwingen, sie zu versorgen. Behandle diese Gebiete als Towns für random encounters.

#### 5. Captured

Dieser encounter bringt die PC's auf ihren Weg zurück, falls sie sich verirren oder trödeln. Spiele diesen encounter, wenn die Gruppe im offenen Terrain ist und keinen Platz zum verstecken hat.

Zwei purpurrote Flecken erscheinen am nördlichen Himmel. Als sie sich nach Süden bewegen, scheinen sie zu wachsen, und schließlich könnt ihr zwei mächtige, tödliche Kampfmaschinen erkennen: Rote Drachen! Sie kommen im Sturzflug heran. Auf ihren Rücken sitzen Reiter, die eine Miniaturversion ihrer Reittiere zu sein scheinen: ihre Gesichter tragen das Aussehen schlangenartigen Übels. Eidechsenartige Gesichter und kalte, glühende Augen.

Die Drachen landen weniger als 30 m entfernt. Einer der Reiter ruft

Euch mit kalter, metallischer Stimme an:

„Laßt Eure Waffen fallen, kleine Sterbliche, oder ihr sollt die Hitze meines Schoßtierchens spüren, wenn es ärgerlich wird.“ Er streichelt den breiten Nacken des Tieres. Beide Drachen knurren bedrohlich. Ihre Augen glitzern und kleine Rauchwölkchen kommen aus ihren Nüstern.

*2 old red Dragons. Hp 60, 60; AC-1; HD 10; #AT 3 or breath; dmg W8/W8/3W10; ThAC0:10*

*2 Kapak Draconian Riders. Hp 13, 16; AC4; HD3; #AT 1 (Longsword); dmg W6+ poison; acid pool; ThAC0:17*

Die Reiter werden versuchen, die Helden gefangenzunehmen, falls irgendwie möglich aber sie sind bereit, bis z um Tod zu kämpfen.

Innerhalb einer Stunde nach ihrer Gefangennahme sind die Helden umringt von mehreren hundert Drakoniern. Ihre Waffen und andere Besitztümer werden entfernt und in einen großen Käfig auf Rädern geladen und nach Solace gebracht.

Sie werden dort Teil der Karawane nach Süden. Gehe zu Kpitel 7: „The slave Caravan“.

In Solace werden Tika Wylan, Theros Eisenfeld und der Elf Gilthanas in den Käfig zu den PC's geworfen.

#### Chapter 6: Solace

Beginne diese Sektion, wenn die Helden den Paß in den Bergen gerade östlich von Solace erreichen.

Der Anblick hat keine Ähnlichkeit mit dem erhabenen Wald, der hier noch vor einer Woche stand. Die wundervollen und legendären Vallenholzbäume wurden gefällt, entwurzelt und verbrannt. Nur einige wenige Bäume stehen noch zwischen den verkohlten Stümpfen.

Solace, die elegante Baumstadt, besteht nun nurmehr aus ein paar wackeligen Hütten am Boden zwischen den Trümmern. Südlich der Stadt bauen seltsame Kreaturen eine große Sperre aus Pfosten. Offensichtlich haben sie vor, die ganze verwüstete Stadt zu umzäunen.

Auf einem zentralen [Platz](#), der von Stümpfen, verkohlten Hausüberresten und Ästen gesäubert wurde, wurden lange, geschwärzte Pfosten im Kreis in die Erde getrieben, wie eine dunkle Parodie auf einen uralten Tempel der wahren Götter.

Im Gegensatz zu Que Kiri ist Solace allerdings keine Geisterstadt. Ein paar Lichter flackern in den Fenstern einiger Gebäude, und Menschen, Zwerge und Elfen müssen beim Aufbau der Palisade helfen. Sie scheinen ihre Befehle von einer Gruppe Peitschen schwingender Drachmänner zu bekommen. Viele andere Drakonier durchstreifen das Dickicht der gefällten Bäume. Diese Gruppen sind schwer bewaffnet und gehen offensichtlich Streife.

Als die Dunkelheit hereinbricht, beginnen einige Lichter in den restlichen Häusern der Stadt zu flackern. Falls die PC's fragen, sag ihnen, daß die Wachpatrouillen offensichtlich vereinzelt und ohne Plan kommen. Es scheint, als ob es leicht wäre, sich an ihnen vorbei in die Stadt zu schleichen.

In der Tat können die Helden ohne Zwischenfall das Wirtshaus zur letzten Bleibe erreichen, außer sie sind geradezu darauf aus, sich mit den Drakoniern anzulegen. In diesem Fall benutze den random encounter table für eine Begegnung mit Kapak Drakonians. ( Nr. 4 oder 21).

Wenn die PC's einmal in der Stadt sind, können sie die Überreste des Wirtshauses sehen, das einst in den Wipfeln eines Vallenholzbaumes stand, nun aber etwas kläglich und schief auf dem Boden sitzt. Obwohl es in Mitleidenschaft gezogen ist, erlauben provisorische Wände und eine kleine Küche bereits wieder den Betrieb. Viele andere Gebäude liegen, meist in Trümmern auf dem Boden. Feuer brennen hier und da zwischen den Trümmern und einige Überlebende durchstöbern die Steine nach ihren Habseligkeiten. Schmerzerfülltes Wimmern und das Geschrei von Babys werden durch die Stadt getragen.

Wenige gesunde Männer verbleiben in der Stadt. Diejenigen, die die Invasion überlebt haben, arbeiten nun in den Minen von Pax

Tharkas. Die meisten Bewohner sind zu alt, um zu kämpfen oder sie sind die Witwen und Waisen von Soldaten, die im Krieg getötet wurden. Die einzigen Geschäfte, die außer dem Wirtshaus übriggeblieben sind, sind die Schmiede, die schon immer auf der Erde stand und ein zerquetschter Kaufladen, der offensichtlich auf der Seite gelandet und wieder aufgerichtet worden ist. Drakonier haben diese beiden Orte übernommen.

Häufige Patrouillen von Drakoniern sind mehr damit beschäftigt, die Bewohner zu tyrannisieren und mit ihren Kameraden rumzuhängen, als ihrer Pflicht nachzugehen. Falls die PC's nicht irgendwelchen Aufruhr verursachen und ihre Waffen nicht sehen lassen, lassen sie die Drakonier in Ruhe. Wenn sie aber Waffen zeigen oder sich aggressiv verhalten, greifen die Wachen sie an. (Random enc. Table Nr. 4 or 21)

Falls die PC's die Drakonier in den Straßen bekämpfen, finden sie sich von über 100 Kapaks umringt, wenn der Kampf vorüber ist. Die Kapaks entwaffnen sie und laden sie in einen Käfig der Sklavenkaravane. (Chapter 7)

## 6. The Inn of the Last Home

Benutze die Karte auf Seite 15 für diesen Encounter.

Ein rauchiges Feuer brennt in dem geschwärtzten Kamin. Im Gegensatz zu den sonst lebhaften Gästen sitzen die wenigen Einwohner heute still herum. Niemand grinst, noch nimmt jemand Notiz von den eintretenden neuen Gästen.

Eine dürre, verummte Gestalt sitzt alleine an einem Tisch nahe der Tür, vor ihm ein unberührtes Glas Ale. Drei alte Männer sitzen an einem Tisch an der entfernten Seite des Lokals und starren auf die Tischplatte. Das sonst so gefüllte Gasthaus ist ansonsten leer.

Eine bekannte Note trägt trotzdem Ermunterung mit sich: der Geruch, der aus der Küche dringt. Eine Mischung aus Zwiebeln, Schnittlauch, Knoblauch und geheimnisvollen Kräutern beweist, daß Otik Sandath immer noch das Regiment in der Küche hat. Dieses tolle Aroma kann nur eines

bedeuten: daß gerade eben eine Pfanne seiner berühmten Würzkartoffeln über den Holzkohlen brät.

Plötzlich wird die Tür der provisorischen Küche aufgerissen und Das Fackellicht beleuchtet die Gestalt von Tika Waylan. Sie hält eine dampfende Pfanne in ihrer rechten Hand und einen schäumenden Krug in ihrer linken. „Setzt euch!“ kommandiert sie, wobei Ihre laute Stimme irgendwie fehl am Platze scheint. „Nehmt euch was vom Essen, ihr schaut aus wie 'ne Bande von verhungerten Ratten.“ Ihre Stimme wird flüsternd, als sie näherkommt: „ und dann müssen wir reden!“

Tika führt die Gruppe zu einem Tisch weiter hinten, abseits von den wenigen Gästen. Nachdem sie den PC's alles gebracht hat, was diese wünschen, zieht sie einen Stuhl zu dem Tisch und setzt sich. Sie stellt eine schwere, gußeiserne Pfanne mit dampfenden Kartoffeln ab und sieht zu, daß jeder eine ordentliche Portion bekommt.

**NPC Tika Waylan:** F4, S14, I9, W16, D12, C13, Ch10; hp22, AC8  
Heavy Pan dmg 8,  
Dagger

Hat standard- level- 3 Diebesfähigkeiten, trotz ihrer Höhenangst.

Tika rutscht nervös auf ihrem Stuhl herum und schaut bei jedem Geräusch über ihre Schulter. Sie flüstert, daß sie Solace verlassen und die Helden begleiten will. Sie bringt das Gespräch unauffällig auf dieses Thema wobei sie vorgibt, das Leben in der Stadt satt zu haben. Dieses „satt haben“ kaschiert ihre Angst vor den Drakoniern. Das Gespräch mit Tika führt direkt zu encounter #7.

## **7. Unwelcome Guests**

Kurz nach dem Beginn des Gesprächs platzen 5 Kapaks in den Schankraum und setzen sich an eine Tisch in der Nähe der PC's und verlangen lautstark nach der Bedienung. Tika zieht eine Grimasse und steht auf, um ihrer Forderung nachzukommen, wobei sie sich Mühe gibt, deren rüdes Benehmen zu ignorieren.

Während Tika Kartoffeln von ihrer Pfanne schaufelt, erhebt sich die verummte Gestalt in der Nähe der Tür von ihrem Stuhl und nähert sich den Helden. Die Robe bedeckt immer noch seinen Kopf und das meiste von seinem Gesicht, aber als er an den Drakoniern vorbeigeht, zieht einer von ihnen an seinem Umhang und enthüllt einen Elfen. Sofort beginnen die Eindringlinge, den unglücklichen herumzuschubsen und ihn zu traktieren.

Was auch immer die PC's tun-Tika hat genug von der Tyranniererei. Sie schreit wutentbrannt auf und haut ihre Pfanne auf den Kopf eines der Drakonier. (dmg 2W8)

*5 Kapaks. Hp 14 ea. AC4; HD3; dmg W6+ poison; ThAC0:17; acid pool.*

Falls die Helden sich beteiligen, bricht ein Handgemenge aus. Falls die PC's nicht zu Tikas Hilfe kommen, überwältigen die Drakonier sie schnell und zerran sie aus dem Gasthaus. Die Gruppe wird sie als nächstes in dem Käfig der Sklavenkaravane wieder treffen.

## **8. Prisoners of the Guard**

Lies diese Passage nachdem Tika verhaftet wurde oder unmittelbar nach dem Handgemenge im Wirtshaus:

Schwere Fußtritte dröhnen draußen und Fackellicht flackert gespenstisch durch die Ritzen in der Tür und den Spalten in den Wänden. Plötzlich splittert die Tür nach innen und eine Meute von Drakoniern stürmt den Raum.

Die Bande wird von einem schwabbelnden, häßlichen Hobgoblin angeführt, dessen ungewaschener Gestank ihm mehrere Fuß voraus reicht. Er betrachtet die Vorgänge im Raumflankiert von vier großen Drakoniern auf beiden Seiten. Dahinter stehen duzende weitere dieser Kreaturen im Lichte ihrer eigenen Fackeln.

## **Drachenjäger 2**

### **NPC Capsule:**

#### **Truppführer Toede**

*Hp22, Sword, Dagger, Shield, beschlagene Lederrüstung*

*8 Kapak Drakonier (Eskorte)*

*hp je 15; AC4; ThAC0: 17; dmg w6 + poison; acid pool*

Falls die Helden Tika geholfen haben, arretiert sie Toede wegen Aufruhrs. Falls nicht, grinst er höhnisch und bringt Anklagen „wegen Vergehen und mutwilliger Zerstörung im Gebiet von Xak Tsaroth“ vor. Darauf nimmt er die Gruppe unter Arrest. Falls die PC's Widerstand leisten, kommen von draußen weitere 40 Drakonier zur Verstärkung.

Die Drakonier entwaffnen die Gruppe und beschlagnahmen alle sichtbaren Objekte außer Ringen und Rüstungen. Ein Charakter hat eine 50% Chance, ein kleines Objekt an seinem Körper zu verstecken. Dietriche und Zauberbücher können nicht versteckt werden. Die Drakonier fesseln die Helden an den Händen und führen sie durch die Trümmer von Solace zu einem offenen Platz, der einst als Marktplatz fungierte. Tika Waylan und der Elf werden beide ebenfalls abgeführt. Alle PC's und die beiden NPC's werden in den gleichen Käfig gesperrt.

### **Chapter 7: The Slave Caravan**

Hier laden die Drakonier die Helden in die Sklavenkaravane und bringen sie nach Süden. Auf dem Weg erfahren die Helden einiges, falls sie geduldig sind, durch eine rechtzeitige Rettung.

Fettiger Rauch zieht von ein paar schwelenden Feuern durch die Lichtung. Etliche Hobgoblins und ein paar Drakonier klettern herum und laden Sachen in einige größere Wagen. Der Rauch enthüllt kurz drei große Käfige. Jeder ist auf ein grobes, vierrädriges Gestell montiert.

Der Hobgoblin- Anführer brüllt seine Befehle durch das Treiben und das Geschrei. Seine untergebenen beieilen sich, die Weisungen des „Truppführers Toede“ auszuführen. Eine weitere Gruppe von Gefangenen- meist Kinder und Frauen- werden auf die Lichtung

gebracht und roh in einen der Käfige geladen. Zur selben Zeit öffnet Toede das Schloß des schwersten Käfigs. Seine Leibwachen treiben die Gefangenen vor ihren Schwertspitzen her und werfen sie hinter die soliden Eisenstangen. Die Käfigtür schließt mit einem schweren Klirren, und Toede sperrt die beiden Schlösser eigenhändig ab.

Toede stellt eine Karawane mit Gefangenen für die Erzminen von Pax Tharkas zusammen. Die großen Käfige werden die Gefangenen transportieren, während die anderen Wagen mit der notwendigen Ausrüstung beladen sind. Die Besitztümer der Helden werden auf den ersten Wagen geladen, wo Toede sie inspizieren und etliches für sich beanspruchen will.

Im Käfig der Helden befindet sich auch Gilthanas, der Elf aus dem Gasthaus, sowie zwei Soldaten aus Solace, die gegen die Drachenarmee gekämpft haben und Elistan, ein Sucherfürst aus Haven, der an die falschen Götter glaubt. Elistan gibt keinen Hinweis auf seine Identität. Er ist ein intelligenter Mann mit einer raschen Auffassungsgabe. Deshalb wird er, falls er mit Beweisen für einen wahren Kleriker konfrontiert wird, seinen Glauben hinterfragen.

An diesem Punkt kann Tika zu einem Spielercharakter werden.

Alle drei der menschlichen Gefährten der Helden sind deprimiert, da ihre Familien nach Pax Tharkas als Geiseln gebracht wurden. Falls sie dazu ermuntert werden, sprechen sie darüber und erzählen auch, daß sie sich haben fangen lassen, um zu ihren Familien zu kommen.

Die Käfigstangen sind viel zu schwer selbst für Caramon, um sie zu verbiegen. Der Käfig hat zwei separate Schlösser, die beide geöffnet werden müssen, um die Türe aufzubekommen.

### **9. The Elven Stranger**

Die Helden erkennen schnell den Elfen, der im Wirtshaus auf sie zukam. Seine Kutte ist zurückgezogen, da er die Verkleidung nicht länger braucht, und er spricht mit den Abenteurern.

### **NPC Gilthanas**

Obwohl er keine Details preisgibt, meint Gilthanas, daß das Schicksal nicht immer so unfreundlich ist wie es scheint. (Er vermutet einen Befreiungsversuch der Elfen nahe Qualinesti). Er ist freundlich zu den PC's und versucht sie aufzuheitern.

Die Karawane bewegt sich noch nicht und die Gefangenen werden ohne Essen und Wasser für einen Tag und eine Nacht allein gelassen. Die Temperatur fällt Nachts drastisch und beschert einige unbequeme und schlaflose Stunden. Viele Hobgoblins und Drakonier patrouillieren um die Wagen. Einige tragen Bogen und schießen auf jeden, der etwas verdächtiges unternimmt.

Falls die PC's irgendwelche schnellen Pläne für eine Flucht fassen, gibt Gilthanas den Rat, daß die Chancen unterwegs wohl besser stünden. Gefragt, was er damit meine, schmunzelt er bloß.

### **10. A Chilly Sunrise**

Als der Abend den Himmel verfärbt, nimmt die Herbstkälte einen neuen Anlauf. Schwerer Nebel verbirgt die nahegelegenen Ruinen von Solace, und geisterhafte Gestalten huschen um die Wagen. Etliche davon nähern sich, und es wird klar, daß es sich um Drakonier handelt. Sie füllen in den nahegelegenen Wagen eine übelriechende dünne Brühe in Eimer.

Das klirrende Scheppern von Schwertern zerreit die morgendliche Stille. Die trockenen Schreie und das Jaulen von Drakoniern übertönen das Aufeinandertreffen von Metall. Irgendwo keucht eine tiefe, menschliche Stimme in höchster Anstrengung, und der Kampflärm nähert sich der Stimme.

Gilthanas blickt beim Klang der Stimme mit erschrecktem Gesichtsausdruck hoch. „Das ist Theros Eisenfeld, ein Elfenfreund. Der Feind muß von der Hilfe erfahren haben, die er meinem Volk gewährt hat. Ich fürchte, er wird es mit seinem Leben bezahlen.“

„Die Drakonier hätten mich wohl schon vor Tagen gefangen, wenn nicht dieser wagemutige Schmied gewesen wäre. Er schmuggelt Elfen aus Solace heraus, schon seit die

Stadt gefallen ist, ohne Rücksicht auf seine eigene Sicherheit.“

Der Kampfärm verstummt. Eine große Gruppe Drakonier erscheint aus dem Nebel. Sie tragen den blutenden Körper eines großen Mannes. Unter den wachsamen Augen von 30 Bogenschützen wird der Käfig geöffnet und der Mann hinein geworfen.

Das Blut, das aus dem Stumpf seines rechten Armes rinnt bildet eine Pfütze auf dem schmutzigen Käfigboden. Er stöhnt leise, ist aber offensichtlich bewußtlos. Theros Eisenfeld nähert sich seinem Tode.

Jeder Gebrauch magischer Heilkunst rettet Theros' Leben; er ist jedoch sehr schwach. (1hp übrig). Ohne solche Hilfe wird er bald still und leblos. Einer der Soldaten aus Solace schreit die Drakonier an: „Ihr habt ihn getötet!“ Da öffnen die Drakonier den Käfig (selbe Prozedur wie vorher) und werfen den Körper des Schmieds auf einen nahegelegenen Abfallhaufen.

Falls einer der Gefährten Magie benutzt, um Eisenfeld zu retten, schaut Gilthanas mit gerunzelten Augenbrauen zu. Die drei gefangenen Soldaten reagieren schon etwas offensichtlicher und starren mit aufgerissenen Augen auf den Heiler und stammeln über ein „Wunder“.

## 11. The Wagons Roll

Ein langer Tag geht unter einer überraschend warmen Sonne vorbei. Drakonier und Hobgoblins sind weiterhin auf der Wacht, es werden jedoch keine neuen Gefangenen gebracht. Eine Stimmung der Erwartung hängt über dem zerstörten Stadtplatz.

Als sich die Sonne hinter den Stümpfen des Vallenholzwaldes versinkt, kommt das Warten zu seinem Ende. Auf dem Platz schwärmen plötzlich Hobgoblins, Goblins und Drakonier aus- alles auf Befehl des widerwärtigen Toede. Große Elche werden aus den Pferchen der Stadt geholt und je vier dieser Tiere vor jeden Wagen gespannt.

Die Dunkelheit bricht herein, als die Wachen vor und hinter dem Wagenzug Reihen bilden. Dieser besteht aus den drei Käfigen und

zwei Begleitwagen. Je ein Fahrer und eine Wache klettern auf den Bock der Fahrzeuge und treiben die Elche vorwärts. Der letzte Schein der Abenddämmerung gibt den Blick frei auf die Ruinen von Solace, als sich die Karawane nach Süden in Marsch setzt.

Truppführer Toede reitet auf einem kleinen, schäbigen Pony an der Kolonne entlang und schreit seinen Soldaten Befehle zu. Er verspottet die Gefangenen im Vorbeireiten mit Geschichten von den Verliesen von Pax Tharkas und vom Drachenlord, der dort schon auf sie warte. Sein Diener, ein junger, verwuschelter Gullyzwerg mit Namen Sestun folgt seinem Meister nach besten Kräften. Sestun fällt ständig hin oder wird mit Matsch von den vorbeifahrenden Wagen bespritzt und kann unmöglich Schritt halten. Die PC's sehen ihn oft an ihrem Wagen vorbeilaufen, seinen neuen, viel zu großen Metallhelm schief auf dem Kopf, der von einer massiven roten Knubbelnase beherrscht wird. Eine Streitaxt von zweifelhafter Qualität baumelt an seiner Seite herunter.

An der Spitze der Kolonne marschieren 45 Kapak, darauf folgen 100 Goblins im Abstand von ¼ Meile. Kurz darauf kommt ein Versorgungswagen, gefolgt von den drei Käfigen, von denen der erste die Helden enthält und einem weiteren Versorgungswagen. Zum Schluß marschieren 100 Hobgoblins. Zwei Hobgoblins bemannen jeden Wagen. Der vordere Versorgungswagen enthält die Waffen und Ausrüstungen der Gefangenen, der hintere enthält Getreide.

## 12 Gilthanas' Tale

Durch die lange Nacht rollen die Wagen immer südwärts. Die aufragenden Spitzen des Passes zwischen den Zwillingsbergen fällt bald zurück. Die Karawane windet sich aus den Bergen heraus und kommt an einer dunklen und stillen Stadt vorbei- der einst blühenden Gemeinde von Gateway. Offensichtlich waren die Drachenfürsten auch hier am Werk.

Südlich von Gateway erstrecken sich die Ebenen von Abasinia nach allen Seiten. Für etliche Stunden kommt die Karawane durch

die flache Landschaft gut voran, bis das Geräusch fließenden Wassers weit im Süden zu hören ist. Kurz darauf bewegt sich die Karawane über die einzige Brücke über den mächtigen [Weißwild-](#) Fluß.

**Encounter:** [Fizban](#)

Hier steigt das Land nun an. Die Bäume längs des ansteigenden Weges häufen sich. Das Elfenreich Qualinesti liegt irgendwo im Westen.

„Pax Tharkas,“ sagt Gilthanas leise. „Das muß unser Ziel sein. Es ist wahrlich bitter, daß ein Monument des Friedens so für die Dienste des Bösen mißbraucht wird.“

Falls ihn irgendein PC fragt, beginnt er, folgende Geschichte zu erzählen:

„Vor langer Zeit, im fast vergessenen Zeitalter der Träume, führte Kith Kanan die Elfen nach Qualinesti. Der zweite Drachenkrieg von Silvanesti hatte diesen Elfen großen Ruhm in ihrer alten Heimat eingebracht. Aber der König der Silvanesti, Silvanos, war durch diesen Machtgewinn der Qualinesti verunsichert.

Dennoch- als der Sippenmord-Krieg mit dem Menschen- Königreich von Ergoth ausbrach, zögerte der König nicht, die Qualinesti zu Hilfe zu holen. Der Krieg war lang und blutig. Er hinterließ Narben, die kein Abkommen heilen konnte. So kam es, daß nach der Festlegung neuer Grenzen und dem Ende des Blutvergießens sich die Elfen des Westens sich ihrem Volk fremd fühlten und keinen Anteil an der alten Heimat Silvanesti begehrten.“

„Mit der Unterzeichnung der Schwertscheiden- Rolle wurden viele Probleme der Welt begraben. Der König von Ergoth gab den West-Elfen einen magischen Wald von großer Schönheit und Harmonie mit der Natur: das Land, das seit daher als Qualinesti bekannt ist.“

„Untröstlich war Silvanos, als sein ältester Sohn, Kith Kanan, sich entschloß, die West- Elfen in ihre neue Heimat zu führen. Tief war die Spaltung zwischen den beiden Elfen-Königreichen. Silvanesti folgte den alten, erhabenen Gebräuchen und schlossen sich vor den anderen Völkern Krynns ab, während Kith Kanan und die Qualinesti Frieden schlossen, Handel trieben und mit ihren Nachbarn Ehen eingingen.“

„Vielleicht die größte Errungenschaft eines großartigen Lebens war Kith Kanans Friedensabkommen mit den Bergzwerge von Thorbadin. Indem sie ihre Fähigkeiten und ihr Wissen kombinierten, bauten die beiden Völker die mächtige Festung Pax Tharkas an der Grenze ihrer beider Länder. Viele Jahrhunderte hindurch war Pax Tharkas eine Bastion der Sicherheit und des Friedens- ein Symbol der Zusammenarbeit von Völkern verschiedener Vergangenheit und Rasse.“

„Sogar heute, nachdem wir gehört haben, daß die Festung in die Hand der Drachennänner gefallen ist, kann ich nicht glauben, daß sie erobert wurde. Nur dunkelster Verrat von innerhalb der Mauern kann zu diesem tragischen Ergebnis geführt haben.“

### 13. Fight for Freedom

Plötzlich hallt ein zwitschernder Ruf von den Wäldern westlich neben der Straße, wie der Schrei eines eleganten Vogels. Gilthanas erstarrt, und hebt einen Finger an die Lippen. Ein anderer Ruf ertönt aus dem Osten und nun antwortet der Elf selbst mit seinem eigenen Ruf.

Sofort darauf beginnen die Wachen zu schreien und zu Wimmern. Der Fahrer des Käfigwagens kippt nach vorne, mit einem Pfeil in seinem Nacken. Schnell zieht die Wache auf der Fahrerseite sein Schwert und springt zu Boden. Ein tödlicher Pfeil pfeift in seine Brust.

Toede galoppiert vom Ende der Kolonne heran und brüllt seine Truppen an, ihre Waffen zu ziehen und sich dem unsichtbaren Feind zu stellen. Er stolpert über seinen Gullyzwerge-Diener und überhäuft die arme Kreatur mit einem Schwung voll Beschimpfungen:

„Auf die Füße, du elender Wurm und decke meinen glorreichen Rückzug! Und außerdem, du Hund, dürfen diese Gefangenen nicht entkommen.“ Unter seinem Gewicht schwankend trägt ihn sein Pony zur Spitze der Kolonne, wo die Kampfgeräusche am entferntesten sind.

Der kleine Zwerg rappelt sich wieder hoch und jammert außer Atem. Er rückt seinen übergroßen

Helm zurecht und erhebt eine kleine, dreckige Faust in die Richtung seines Herrn. Er grummelt immer noch vor sich hin, als sein Blick auf den Käfig mit den Helden fällt.

Er hebt seine schartige Streitaxt und bewegt sich auf die Schlösser zu, die den Käfig verschlossen halten. Er beginnt, mit kräftigen Schlägen darauf einzuschlagen, wobei allerdings eher seine Axt als das Schloß Schaden nimmt.

(Mal sehen, ob den Helden was einfällt).

Falls sie das Schloß aufkriegen, verschwindet Sestun im Unterholz. Obwohl die Freiheit gerade mal hinter der Käfigtür liegt, wird der Kampf draußen noch gewalttätiger. Etliche Elfenkrieger gleiten von den dunklen Bäumen, jedoch sind auch viele der Goblin-Wachen hinzugekommen.

20 Goblins; hp 4 ea.; AC 6; ThACO:21 ; dmg W6

Charaktere können den Käfig mit einer Rate von 2/Runde verlassen. Sie können sich mit herumliegenden Kurzschertern bewaffnen (innerh. von 1-3 Runden) viele der Wachen haben ihre Waffen fallengelassen, als die Pfeile sie trafen. Die Goblins erreichen die Helden mit einer Rate von 2/Runde und konzentrieren sich alle auf die Gefangenen aus dem Käfig der Helden.

Die 3 Krieger aus Solace weigern sich, auszubrechen, da ihre Familien in Pax Tharkas eingesperrt sind. Gilthanas dagegen schließt sich der Gruppe an.

Die Elfen befreien die Gefangenen, hauptsächlich Frauen und Kinder, aus den anderen zwei Käfigen und eskortieren sie in die Wälder. Falls die Pc's nachdem sie die Goblins erledigt haben, nachfolgen, gibt es hier keinen weiteren Kampf.

Die Helden könnten versuchen, ihre Habseligkeiten aus dem ersten Wagen zurückzubekommen, der direkt vor ihnen gehalten hat.

Falls sie versuchen, ihre Sachen zurückzubekommen, müssen sie eine Nachhut der Goblins erledigen, die zum Kampf zurückgekommen sind. Nachdem sie das getan haben, können sie alles herausholen und Gilthanas in die Wälder folgen. Falls sie beschließen, einen Anderen Weg

zu nehmen, geh zu *Event 14*; obwohl Gilthanas die Gruppe drängt, in den Wald zu gehen, begleitet er sie auf jeden Fall. Sorgfältig gelegte Elfenfallen verwickeln alle nachfolgenden Drakoniertruppen. Schnell werden alle Geräusche von Verfolgung leisen und verstummen schließlich.

### Chapter 8: Elvenhome

Die Helden werden in das heilige Reich von Qualinesti gebracht und erfahren von einer wichtigen Aufgabe, die sie möglicherweise übernehmen sollen. Natürlich wird jeder Elf-PC freundlich aufgenommen- aber Halb-Elfen werden mit dem gleichen Argwohn betrachtet, wie Menschen und Zwerge.

Dämmerung fällt über die Wälder, als der letzte Kampfärm verklingt. Der große Elf, der anscheinend der Anführer ist, gebietet Einhalt. Die entkommenen Gefangenen und zwei Dutzend Elfen-Krieger stehen auf einer breiten Lichtung, hell vom glitzernden Tau und gestreift von den Schatten der Pinien ringsum.

Gilthanas spricht ernst mit dem Anführer der Kampfgruppe und stellt ihn als Porthios vor. Porthios wendet sich darauf zu den Entflohenen und sagt: „Leute von Solace! Ihr seid aus den Käfigen der Drachennfürsten befreit. Wohin ihr jetzt gehen solltet, kann ich nicht sagen, da bereits das ganze Land mit ihrem Übel überzogen ist.“

„Ich schlage vor, ihr probiert es im Süden. Falls ihr an Pax Tharkas vorbeikommt, könntet ihr dort Sicherheit finden. Doch die schwere Faust des Feindes hat im Norden bereits überall zugeschlagen.“

Er wendet sich nun an die PC's: „Ich möchte euch freundlichst bitten, mit uns zu kommen, durch die geheiligten Gefilde von Qualinesti, zu unserer Hauptstadt Qualinost. Gilthanas hat mir etwas von eurer Geschichte erzählt. Ich denke, sie wird meine Leute interessieren.“

### [Drachenjäger 3](#)

## 14. Away from the Elves

Dieser Teil wird ausgelassen, wenn die Helden den Elfen folgen.

Im Norden bewegen sich zwei Drachenarmeen nach Süden nach Qualinesti. Im Süden blockiert Pax Tharkas den einzigen Weg. Im Westen liegt Qualinesti, immer noch in der Hand der Elfen.

Falls die Spieler nach **Norden** gehen, haben sie Random Encounters während des nächsten Spieltages. Dann laufen sie einer Kapak-Patrouille in die Hände.

*4 Kapak; AC4; HD3; HP 15,13,13,8; dmg W6 + poison; acid pool*

Diese Drakonier kämpfen bis zum Tod und es werden immer mehr Patrouillen. Falls die Gruppe nach Süden geht, passiert das Gleiche, als ob sie nach Norden oder Osten gingen: einen Tag nach der Rettung verläßt die südliche Drachenarmee Pax Tharkas in Richtung Qualinesti. Die Helden werden im **Westen** einer Gruppe Elfenkrieger begegnen, falls sie versuchen, ohne Eskorte Qualinesti zu erreichen.

*40 Elfenkrieger. hp 7 ea.; AC5; dmg W8+1 (Schwert) oder W6 (Pfeile)*

Zusätzlich sind folgende hochrangigere Elfen dabei:

*3 Elfenkrieger; hp 20 ea.; AC4; dmg W8+2 oder W6+1*

*1 Elfenmagier. Hp 13; AC8; dmg W4; Spells:*

*1<sup>st</sup> level charm person, sleep, magic missile, shield*

*2<sup>nd</sup> level invisibility, web*

*3<sup>rd</sup> level slow*

Der Magier ist unsichtbar und folgt den PC's dicht auf. Falls ein Kampf ausbricht, versuchen die Elfen, die Helden zu unterwerfen und sie gefangen zu nehmen. Gilthanas wird versuchen, den Kampf zu stoppen, greift aber auf keiner Seite ein.

Falls sich die PC's von Qualinesti weg bewegen, geht Gilthanas mit ihnen und nimmt Theros Eisenfeld mit. Die Begegnung mit Eben Shatterstone findet wie in enc.22 beschrieben statt: falls die Gruppe gefangen ist und nach Qualinesti

gebracht wird, nimm das Abenteuer bei enc.16 wieder auf.

## 15. The secret ways

Der große Elf namens Porthios führt euch den Weg durch den Pinienwald an. Als die Morgendämmerung dem Tageslicht weicht, ertönt ein tiefes, grollendes Geräusch aus großer Entfernung. Nach etlichen Stunden ist es klar, daß dieses Geräusch von einem großen Wasserfall stammt, der von einer unvorstellbaren Höhe herabstürzt.

Der Pfad im Westen wird von einem massiven, grauen Kliff aus dunklem Granit versperrt. Die Pinien stehen bis genau vor das Kliff. Von dort erhebt sich das glatte Gestein nahezu eine Meile. Ein grüner Rand ganz oben deutet an, daß dort noch mehr Wald liegt.

Porthios führt euch den Weg an einem glucksenden Strom bis zum Fuße der Fäelle, wo ein tiefes, klares Becken die Wassermassen sammelt. Er springt geschickt von Stein zu Stein, bis er einen dunklen Zwischenraum hinter dem Wasserfall betritt.

Hier führt eine steile Treppe aus dem Granit gehauen nach oben. Das Wasser schirmt das Licht wie ein glitzernder Vorhang ab. Seltsamerweise ist der Pfad einfach zu begehen. Er macht unter dem Wasserfall mehrere Biegungen bis er schließlich unter einer klaren Herbstsonne auf der Hochebene von Qualinesti endet.

Espen-Wälder schimmern in der Helligkeit des Nachmittags; ihre Stämme leuchten hell wie Elfenbein. Der frische, erdige Geschmack von Moos hängt in der Luft. Ein weicher Pfad, bedeckt mit immergrünen Nadeln scheint wie aus dem Nichts vor Porthios aufzutauchen, der Euch weiter in den Wald hinein führt.

## 16. Qualinost

Nach etlichen weiteren Stunden endet der nadelbedeckte Waldpfad abrupt vor einem tiefen Einschnitt. Ganze Matten aus Moos bedecken die Seiten des ca. 30m breiten Grabens. Wallende Nebel ganz unten lassen die reißenden Wasser am Grund erahnen. Eine enge Fußgängerbrücke spannt sich an

kräftigen Bäumen aufgehängt über die Spalte.

Gilthanas erzählt: „Qualinesti ist auf allen Seiten von solchen Barrieren geschützt. Trotzdem fürchte ich, daß sie gegen die Drachenarmeen von geringem Nutzen sein werden.“

Auf der anderen Seite der Brücke erscheinen einige schlanke Türme zwischen den Bäumen. Porthios beginnt nun, mit federndem Schritt zu gehen, wie ein Reisender, der seine Heimat am Horizont erblickt.

Der dichte Espenwald dünnt vor den Türmen und Bögen Qualinosts aus. Für menschliche Begriffe ist die Stadt klein; Aber Menschen könnten eine Stadt wie diese auch gar nicht bauen. Vier schlanke Türme, durchzogen mit Silberadern markieren die vier Ecken der annähernd quadratischen Stadt. Zwischen jedem dieser Türme wölben sich elegante Bögen ebenfalls aus Silber- wie eine Kette.

Ein hoher Turm aus poliertem Gold dominiert die Stadt. Er wirft das Sonnenlicht in einem irisierenden, glitzernden Muster zurück, das den Eindruck vermittelt, er bewege sich. Natürlich ist der Turm unbeweglich, doch die Illusion ist in der Tat sehr realistisch.

Unter den Bögen liegen die breiten, quarzgeäderten Straßen in dem seltsamen grünen Waldzwielicht. Viele der Gebäude sind ebenfalls aus rosa Quarz und aus Espenbalken eingelegt mit Silber- und Goldfäden. Die Gebäude sind hoch und schmal, ähnlich den vielen Bäumen, die die Stadt anmutig füllen.

Und überall herrscht geschäftiges Treiben. Weibliche Elfen und Elfenkinder eilen mit dicken Bündeln entweder in Richtung Zentralturm vorbei oder hasten mit leeren Händen ihren Behausungen zu. Die erwachsenen Männer sind alle bewaffnet und alarmiert. Sie tragen anmutige Bögen und schlanke Langschwerter bei der Hand.

Jeder Elf in der Gruppe merkt sofort, daß dieses Hin und Her überhaupt nicht hierher gehört. Aufgrund der Gruppe von Kriegern um sie herum, erregen die Helden nicht sofort Aufmerksamkeit. Bald jedoch bemerkt ein Elfenkind den Zwerg und flüchtet hysterisch kreischend zu



seiner Mutter. Schnell kommt Jede Aktivität zum Stillstand, da die Bewohner die Prozession von Fremden anstarren.

Gilthanas und Porthios haben leise miteinander gesprochen. Nun dreht sich Gilthanas um: „Ich weiß, Ihr seid alle müde und braucht eine Pause. Ich bitte Euch trotzdem, uns zuerst zum Turm der Stimme zu begleiten, wo Ihr die Stimme der Sonnen treffen werdet, meinen Vater. Sobald wie möglich werden wir dann für bequeme Quartiere und Erfrischungen sorgen.“

Alle Elfen bewegen sich in die Richtung des goldenen Turmes. Porthios und Gilthanas machen sich ebenfalls dorthin auf.

## 17. The Speaker of the Suns

Die folgende Beratung findet im Turm der Stimme statt. Zuerst werden die PC's Zuschauer sein, während die Elfen ihre Geschäfte abwickeln. Irgendwann jedenfalls werden sie etwas zu sagen haben. Dies sollte in die Beschreibung eingebaut werden.

Die Stimme wird zu allen außer den Elfen äußerst reserviert sein, insbesondere zu den Menschen. Trotzdem wird er keinesfalls feindselig oder beleidigend werden. Wenn die Geschichte deutlicher wird und besonders, wenn die Kameraden an Gilthanas' Seite im Wirtshaus gekämpft haben, wird die Haltung der Stimme etwas wärmer werden, jedoch nur etwas. Falls Tanis bei den Helden ist, wird er ihn zwar registrieren, jedoch sehr kühl zu ihm sein.

Ein Paar vergoldeter Türen schwingen [geräuschlos](#) nach innen und geben den Blick auf eine Kammer frei, die viel größer aussieht, als das Äußere des Turmes. Der große Saal hat einen weißen Marmorboden und Marmorwände. Viele Fenster lassen mit Hilfe von Spiegeln das Sonnenlicht herein. Viele Elfen stehen hier erwartungsvoll herum.

Der größte Elf ist in eine glänzende, gelbe Robe gekleidet, seine Haare mit Silberfäden durchflochten. Er tritt eifrig vor und öffnet seine Arme, um Gilthanas und Porthios zu begrüßen.

„Meine Söhne! Ich dachte, ich würde euch in dieser Welt nicht lebend wiedersehen!“ Für einen Moment erhebt Freude sich in seiner Stimme, dann wird er ernst. „Gilthanas, wie war dein Überfall?“

„Mein Fürst, mein Vater,“ sagt Gilthanas ernst. „Ich habe versagt. Wir reisten in aller Heimlichkeit nach Süden wie geplant. Doch das Schicksal ließ uns auf eine Armee des Drachenfürsten stoßen, die nach Norden unterwegs war. Ich wurde am Kopf getroffen und fiel in eine Schlucht, was ich schon für das Ende meiner Tage hielt.“

Einige Zeit später erwachte ich und entdeckte Spuren, die nordwärts nach Solace führten. Ich folgte ihnen, mit dem Plan, meine Krieger zu befreien, die vielleicht gefangen genommen worden waren. Ich fand heraus, daß Solace gefallen war und seine Vallenhozbäume dem Erdboden gleichgemacht wurden.“

Ein Keuchen klingt durch die Ratshalle angesichts dieses Gedankens. Gilthanas senkt seine Augen und spricht die folgenden Worte nur unter Schwierigkeiten: „Ich fand meine Kameraden auf dem Platz vor, gefesselt an Pfähle, die aus den gefällten Bäumen gemacht waren. Ein großer, roter Drache kreiste über ihnen. Die Bewohner von Solace wurden gezwungen, sich in einem Kreis darum aufzustellen.“

Ein großer und übler Anführer mit einer scheußlichen Maske landete den roten Drachen neben den Pfählen. Er sagte: „Ich bin Verminaard, Drachenfürst dieses Reiches. Ich benötige alle sterblichen Wesen in den Diensten der Drachenfürsten. Die, die gehorchen, sollen mir dienen. Die anderen sollen meinen Zorn spüren!“

„Dann spie der Drache Feuer auf meine Gefährten...“ Gilthanas Stimme bricht ab und er deutet auf Theros Eisenfeld. „Eine Art Wahnsinn überkam mich und hätte mich dieser Mann nicht zurückgehalten, wäre ich auch zu Asche verbrannt worden. Er wagte sein Leben für mich und, in der Tat, erlitt den Verlust seines Armes für das Verbrechen, einen angsterfüllten Elfen zu beschützen.“

Gilthanas berichtet darauf von seiner Bekanntschaft mit den Helden. Er erwähnt dabei alle klerikalen Zauber,

die er gesehen hat. Die Stimme wird freundlicher zu den PC's falls sie nichts tun, was dies verhindert. Falls sie Heilungen erwähnen, reagiert er beeindruckt und sagt, daß es bereits Jahrhunderte her ist, seit das Wissen darüber bei den Kindern der Menschen bekannt war. Er gibt freiwillig nichts über Elfenkleriker preis. Nur wenn die Helden nachfragen, erzählt er, daß die Elfenkleriker zur Zeit des Kataklysmus verschwanden.

„Es war die schlimmste aller Zeiten, die große Teilung,“ sagt er. „Wir bewahren unser Wissen in Gedanken und in Liedern. Damals geschah es, daß eine große Dunkelheit hernieder kam, doch nun, wie unser Dichter euch berichten wird, beginnt die Dunkelheit sich zu heben.“

Hier tritt der Hofpoet vor und rezitiert den Gesang der Drachen. Lies das Gedicht auf Seite 32 den Spielern vor. Danach gibt die Stimme folgendes bekannt:

„Reisende, ich werde euch einen Ort vorbereiten lassen, für die Zeit eures Aufenthalts bei uns. Folgt meiner Tochter, und sie wird für euer Wohlergehen sorgen. Nachdem ihr die Gelegenheit erhalten habt, euch zu reinigen, zu essen und zu schlafen, werde ich wieder nach euch schicken lassen. Tatsächlich ist die Zeit knapp.“

Ein außergewöhnlich schönes [Elfenmädchen](#) tritt zwischen den Zuschauern hervor. Sie knickt leicht vor der Stimme, bevor sie die Reisenden mit einem Lächeln wie ein Sonnenaufgang bedenkt. Ihre Schönheit scheint zu wachsen, als sie näher tritt. Dennoch strahlt eine kindliche Ausstrahlung das Wissen in ihren Augen Lügen.

Sie bewegt sich zu den vergoldeten Türen, die sich vor ihr auftun, fast als ob ein sanfter Wind sie überredet hätte, sich zu öffnen. Sie führt die Helden nach draußen in die mit Sonnenlicht gesprenkelten Straßen von Qualinost.

## 18. NPC Laurana

Laurana führt die Helden zu einer angenehmen, sonnengesprenkelten Esplanade im Herzen der Stadt.

Frisches Wasser entspringt aus verschiedenen Quellen und Polster aus Moos laden zum Ausruhen ein. Pfirsiche, Äpfel und Birnen wachsen wild durcheinander. Laurana fordert die PC's auf, ihren Hunger zu stillen.

## 19. A High Council

Als die Dämmerung über Qualinesti hereinbricht, weckt Laurana die Helden aus ihrem Schlummer und bittet sie, an einer Beratung in der alle des Himmels teilzunehmen. Die „Halle“ stellt sich als der zentrale Platz von Qualinost heraus wo gerade die ersten Sterne am Himmel erscheinen. Als die Helden auf dem Platz ankommen, lies das Folgende vor. Laß gleichzeitig die PC's einen Blick auf die [Mosaik](#)- Karte von Qualinesti nehmen.

Die gesamte Bevölkerung von Qualinesti scheint sich um den weiten Platz herum versammelt zu haben. Die Krieger befinden sich im zentralen Ring, darum die Stimme und einige seiner wichtigsten Ratgeber. Die anderen Männer, Frauen und Kinder sind weiter entfernt und beobachten die Vorgänge.

Eine Gasse öffnet sich durch die Menge zum Zentrum des Kreises und die Stimme blickt mit einem kühlen Blick auf, als die Helden von Xak Tsaroth in sein Blickfeld treten. „Vergebt unsere trübsinnige Stimmung,“ sagt er langsam. „Dies sind schwere Zeiten, und wir begegnen dem Anfang eines langen und beschwerlichen Weges.“

Werft, wenn ihr möchtet, einen Blick auf unsere Lage.“ Die Stimme deutet auf eine detaillierte Mosaik-Karte am Boden. Die Farben und Formen scheinen eine Art Karte darzustellen. Als sich der Kreis von Elfen zurückzieht, werden das Gebiet von Qualinesti und seine Umgebung sichtbar.

„Hier und hier,“ sagt die Stimme, während er mit dem Ende seines Stabes auf die nördlichen Gebiete von Solace und Haven deutet. „Zwei große Armeen des Drachenfürsten Verminaard haben sich hier gesammelt. Gerade jetzt bereiten sie sich auf die Invasion des alten Elfenreiches von Qualinesti vor. Es gibt keine Möglichkeit, gegen die Mach dieser Horden zu widerstehen.“

Unsere einzige Wahl ist es, aus Qualinesti in den Westen zu fliehen und unser Volk irgendwo in diesem Gebiet in Sicherheit zu bringen.“ Die Stimme macht eine Pause, um seinen Worten Gewicht zu verleihen. Es ist in der Tat kaum vorstellbar, daß die Elfen dieses sagenumwobenen Waldes- Elfen, die seit dem Zeitalter der Träume hier leben- von der rohen Gewalt der Drachenfürsten aus ihrer uralten Heimat vertrieben werden.

„Es droht uns eine dritte Drachenarmee hier.“ Nun streift der Stab der Stimme den engen Paß von Pax Tharkas. „Wir haben von Gefangenen erfahren, daß es dem Drachenfürsten gefallen würde, die Rasse der Elfen von Krynn zu tilgen; und er hat sein Ziel fast erreicht, bis auf unsere Verwandten in Silvanesti.“

Die Helden hätten hier die Gelegenheit, etwas zu sagen, da die Stimme eine Pause macht. Erlaube ihnen, zu sprechen und beantworte Fragen, falls sie angemessen sind. Bringe das Gespräch schließlich wieder zur Stimme zurück.

„Hier in den Tiefen von Pax Tharkas arbeiten die Krieger von Solace, Haven und den nördlichen Ländern, die lebendig ergriffen wurden. Warum sollten sie freiwillig in den Minen für die Schmieden der Drachenfürsten Sklavendienste tun?“

Weil ebenfalls hier- und der Stab der Stimme stößt hart auf Pax Tharkas- ihre Frauen und Kinder als Geiseln gehalten werden, so daß sich der Haß und die Wut, die die Krieger fühlen müssen, sich nicht gegen ihre verbrecherischen Herrn richten kann. Dies war der einzige Grund für Gilthanas Mission vor ein paar Tagen. Er und seine Gruppe sollten Pax Tharkas auf einem geheimen Weg betreten- dem Sla Mori- der nur den Elfen bekannt ist. Sie hätten die Sklaven befreien und mit ihnen nach Süden entfliehen sollen, um die Drachenarmeen zur Verfolgung zu veranlassen.

Die Menschen hätten sich in den Bergen in Sicherheit bringen können, denn in den vielen verborgenen Gebirgstälern kann man sich leicht verbergen. Falls sie keine Hilfe erhalten, haben sie nicht einmal diese Chance, denn die Minen sind

bald erschöpft und dann gibt es keine Verwendung mehr für sie.

Es ist unsere Überzeugung, daß Ihr diese schwierige Aufgabe übernehmen solltet. Gilthanas hat sich erboten, die Gruppe zu begleiten und Euch die Wege von Sla Mori zu zeigen, sogar den großen Kettenraum, den schnellsten Eingang zu Festung selbst. Falls Ihr diese Gelegenheit nutzt, bietet Ihr nicht nur Euren Leuten die Möglichkeit, ihren Gefängnismauern zu entkommen, sondern auch unserem belagerten Volk die Chance, Qualinesti lebend zu verlassen. Eine Chance, die vielen der unseren nicht gegeben wurde, als Euer Volk die große Umwälzung verursachte und sich von den Göttern abwandte.“

Falls die Helden diesen Auftrag übernehmen, gehe zu enc. 20. Falls sie ablehnen, geh zu 21 (english manual).

## 20. Kidnap!

*Eile tut not, und Gilthanas ist der Meinung, daß die Chancen der Gruppe, Pax Tharkas zu betreten, bei Nacht größer sind. Deshalb drängt der Elf darauf, daß die Gruppe am nächsten Morgen aufbricht. So sollte es möglich sein, den Eingang von Sla Mori nach einem langen Tagesmarsch zu erreichen. Außerdem marschieren die Drakonier offensichtlich lieber bei Nacht, so daß die Gefahr, entdeckt zu werden, geringer ist. Der Rat hat sich vertagt. Beim Verlassen des Platzes singen die Elfen ein altes, eindringliches Lied. Lies unmittelbar danach folgende Passage.*

Laurana führt Euch zurück zu der stillen Lichtung auf dem Hügel. „Schlaf ruhig, denn der Weg morgen ist lang,“ flüstert sie Euch zu und geht dann still den Hügel hinunter.

Plötzlich zerreißt die Stille von Qualinesti. Ein schriller Frauenschrei gellt aus der Richtung, in die Laurana gegangen ist. Als das Echo von den Bergen widerhallt, schiebt sich ein dunkler Schatten vor die Monde und läßt sich zwischen den Espen in der Stadt nieder.

Ein Lindwurm, geritten von Truppführer Toede, landet in

Qualinost. Toede hat beschlossen, einen aus der Gruppe gefangenzunehmen, um Verminaard etwas anbieten zu können, der sicherlich nicht darüber erfreut sein dürfte, daß die Karawane überfallen und Gilthanas befreit wurde. Sechs Drakonier sind ebenfalls in die Elfenstadt befördert worden und greifen die Gefährten sofort an. Ob die PC's versuchen, Informationen zu erhalten oder ob sie einfach stehenbleiben: Die Kapaks greifen sofort an. Die große Schlange, die jetzt zwei Reiter trägt, hebt ab und fliegt am Roten Mond vorbei davon. Eine Stimme ruft herunter: „Eure Loyalität ist rührend, meine kleinen Kapaks! Euer Leben hinzugeben ist alles, was meine Erhabenheit von Euch verlangen kann.“

6 Kapak. Hp 10,11,14,15,17,19; HD3; #At1; dmg W6 + Poison; acid Pool.

Die Kapaks wurden von Toede geschickt, um Verwirrung zu stiften und dann zurückgelassen zu werden. Auf sich allein gestellt kämpfen sie bis zum Tode. Der Kampfärm wird die Leute in der Stadt aufwecken aber kein Elf kann eingreifen, bis der Kampf schon vorbei ist. Spätestens hier wird offensichtlich, daß dies nur ein isolierter Überfall war und kein groß angelegter Angriff. Falls die Pc's Laurana erwähnen, werden die Elfen über ihre Abwesenheit sofort Bescheid wissen. Falls nicht, wird es Morgen, bevor sie ihr Fehlen bemerken. In beiden Fällen kann nichts dagegen getan werden. Die Elfen reagieren auf die Entführung mit trauriger Hinnahme und raten den Helden, sich auszuruhen, solange die Gelegenheit da ist. Die Mission am nächsten Tag findet wie geplant statt.

Während die PC's schlafen, beladen die Elfen mit zwei Wochenrationen Quith – Pa, einer Art getrockneter Früchte. Es dient als eiserne Ration, schmeckt aber besser.

An diesem Punkt kann Gilthanas ein PC werden. Theros beschließt, bei den Elfen zu bleiben.

## 21. If the Heroes refuse the Elves

Tja, man kann sich auch doof anstellen....

### Drachenjäger 4

## **Chapter 9: to the Walls of Pax Tharkas**

Die Helden werden einen langen Tagesmarsch machen, die Straße überqueren und zur Nacht am Sla Mori sein. (km/h mit W6+1 auswürfeln). Die Drachenarmeen marschieren währenddessen aus Pax Tharkas heraus nach Qualinesti.

Die Morgendämmerung bricht bereits herein, als Gilthanas durch den Espenwald von Qualinesti führt. Der Pfad führt leicht abwärts nach Süden. Bald ist aus der Nähe das Murmeln eines fließenden Gewässers zu hören und der Pfad führt an einem klaren Bach entlang. Der Weg wird immer steiler und das Wasser wird tiefer und rauscht während es mit immer größerer Macht dem Meer entgegen fließt.

Die Espen Qualinestis beginnen, sich mit den großen Nadelhölzern des Flachlandes zu mischen und zu der Zeit, als die Sonne vollständig aufgegangen ist, ist nichts mehr zu sehen von den silbergrauen Stämmen des Plateaus. Dunkel und verwoben säumen die immergrünen Bäume den Pfad und lassen den strahlend schönen Herbsttag düster erscheinen. Der Fluß rauscht immer noch, doch das Geräusch klingt nun eher bedrohlich, wie etwas Unausprechliches, das Euch unermüdlich verfolgt.

Plötzlich teilt sich der Wald und gibt eine ca. 30m breite Lichtung frei. Das Gras ist zu Matsch zertrampelt von einem wütenden Kampf und die Körper sowohl von Menschen, als auch von Hobgoblins liegen grotesk an der Stelle, wo der Tod sie ereilt hat.

Ein Stöhnen kommt von der Mitte der Lichtung her und ein menschlicher Krieger, der vom Kampf ziemlich mitgenommen aussieht, erhebt sich von einem Stapel von Hobgoblins. Seine Augen sind glasig und blinzeln, als er seinen Kopf dreht und schließlich auf den Pfad blickt, wo er in die Lichtung mündet. Er rappelt sich auf die Füße, bricht jedoch gleich wieder zusammen.

Plötzlich tritt ein überraschter Ausdruck auf sein Gesicht und er deutet auf den dichten Pinienwald. „Vorsicht! Drachen...“ die

Anstrengung wird zu viel und er fällt wieder auf den Rücken.

### **22. Ambush**

Unmittelbar nach diesem Ausruf springen 8 Baaz Drakonier zwischen den Bäumen hervor und attackieren die Gruppe von allen Seiten. Falls die Helden die Warnung des Kriegers beachten, werden sie nicht überrascht. Andernfalls Probe mit W6.

*8 Baaz Draconier. Hp 14ea.; AC4; HD 2; dmg W6; oder 2W4; turn to Stone & crumble*

Die Drakonier attackieren gnadenlos bis zum Tod. Falls die Schlacht gut für die Helden steht, steht der Verwundete Mann auf, greift in den Kampf ein und erschlägt einen Baaz von hinten, nachdem die meisten der Drakonier getötet sind.

### **NPC Eben Shatterstone**

*F5; AL CN; S14; I15; W7; D13; C8; Ch15; MV9''; hp 28; AC4*

*Trägt Kettenhemd, kleinen Schild, Langschwert und Dolch.*

Eben hat Blut an seinen Beinen und Armen. Er lehnt dennoch alle magische Hilfe ab und sagt, daß diese besser für später aufgehoben werden sollte. In der Tat ist er gar nicht verwundet. Er hat die ganze Begegnung inszeniert, um die Gruppe zu infiltrieren. Er wird versuchen, sie zu verraten.

Eben dankt den PC's vielmals und bietet ihnen seine Hilfe an, wo auch immer sie hingehen. Gilthanas drängt zum Aufbruch und falls seine Meinung gefragt ist, bemerkt er, daß ein zusätzlicher Schwertarm nicht ungelegen käme.

Bald weiche die Pinien dem Gras der Ebenen und in einiger Entfernung im Süden sitzt Pax Tharkas verkeilt zwischen den Bergen. Falls sie ständig marschieren, sehen die Helden die Tharkadischen Mauern spät am Nachmittag.

### **23. The Hidden Valley**

Die Sonne ist fast im Westen verschwunden. Die imposante Festung von **Pax Tharkas** rückt näher. Die Spitzen der

Zwillingstürme ringt mit den umliegenden Berggipfeln um die Vorherrschaft über den Himmel. Zwischen den Türmen versperrt eine gewaltige Mauer den Durchlaß durch die Kluft zwischen den Bergen. Ein einzelnes Tor, 10 m hoch und 7m breit, scheint der einzige Eingang zu sein.

Plötzlich schwingt das massive Tor nach außen. Fast bevor es zum Stillstand kommt, marschieren bereits Reihe um Reihe bewaffneter Truppen heraus. Staubwolken erheben sich bald und verbergen die genaue Anzahl, aber sicherlich verlassen etliche tausend die Festung in Richtung der Ebenen. Die Straße, der sie folgen führt nach Qualinesti.

„Die Streitmacht des Drachenfürsten,“ sagt Gilthanas düster. „Die Zeit ist gekommen.“ Der Elfenkrieger deutet auf ein enges Tal, das genau östlich neben der Festung in die Berge führt. „dort liegt der Zugang zum Sla Mori. Wir müssen vorsichtig sein. Dieses Tal ist zu Zeiten kein sicherer Ort.“

Der Elf bezieht sich auf Legenden über eine Bande von Trollen, die von den hohen Bergen in das Tal hinab kamen. Er berichtet den PC's über die Legenden, falls sie ihn fragen. Mit größerer Eile führt er dann die Gruppe in das Tal zum verborgenen Tor des Sla Mori, des „verborgenen Pfades“.

Ein schmaler Pfad klettert steil von den Ebenen in das bewaldete Tal hinauf. Unbekümmert plätschert hier ein klares Bächlein zwischen den Bergen herunter. Gilthanas führt die Gruppe weiter nach oben. Bald jedoch verläßt der Elf den Pfad und beginnt, sich seinen Weg durch das Unterholz zu bahnen, das durch das Hereinfallen der Nacht besonders dicht erscheint.

### **24. Trolls**

Die [Trolle](#) in diesem Tal postieren immer eine Wache, um alle Annäherungen von den Ebenen her zu bemerken. Dieser Troll alarmiert seine Partner, und die drei Monster attackieren die Gruppe von hinten, als sie den Pfad verläßt und sich auf den Sla Mori zu bewegt. Normale Prüfung auf Überraschung mit W6.

3 Trolle. AL CE; hp 36,31,27; AC4; HD 6+6; #At3; dmg W4+4/ W4+4/ 2W6; regenerieren 3hp / Runde

Die Trolle versuchen, 2 PC's zu töten und ihre Körper in ihre Höhle zu tragen, die auf der anderen Seite des Tales liegt, ca. 1km entfernt. Die Höhle ist 10 m breit, 15m tief und 3m hoch. Sie enthält eine Sammlung von Knochen, wertlosen Überresten von Rüstungen und Waffen, einen rostigen Schlüssel mitten in der Unordnung an der Rückwand, einen Schild +1 und eine eisenbeschlagene Truhe, die 527 sp und drei Edelsteine im Wert von 150, 100 und 200 stl enthält.

## 25. The Gate

Gilthanas führt euch mehrere 100 m am Fuße einer Granit- Steilwand und hält schließlich bei einer kleinen Nische. Er zieht einen kleinen, glühenden Edelstein unter seiner Tunika hervor und hält ihn mit der rechten Hand hoch. Dort macht er einige Bewegungen, singt ein paar Silben in einer uralten Sprache und plötzlich bewegt sich ein riesiger Steinblock lautlos zur Seite.

Benutze ab hier Karte C: „Sla Mori“ für die folgenden Encounters.

## 26. The Ways of Sla Mori (separat öffnen!

Ein modriger Luftzug entweicht, als der große Block sich zur Seite bewegt. Der Eingang führt direkt in das Herz des mächtigen Gipfels, der die Ostflanke von Pax Tharkas bewacht. Eine dicke Staubschicht bedeckt den Boden und Spinnweben hängen von der Decke 4m über Euch. Der Tunnel ist 6m breit und komplett dunkel.

Obwohl noch vor wenigen Augenblicken die Geräusche von vielen Vögeln und kleinen Tieren zu hören waren, herrscht nun plötzlich eine Stille als wäre man taub, ganz als ob der Berg gegen dieses Eindringen protestieren wolle und die Tiere aus Sympathie mitmachten.

Gilthanas geht entschlossen in den Tunnel hinein. Falls die PC's zögern, hält er an und drängt sie mit einem Flüstern vorwärts. Er kennt diese Gänge nur durch Berichte- er war

niemals hier- und der seltsame Durchgang macht ihn unruhig.

Der Tunnel ist offensichtlich uralt. Ob er von Hand gehauen oder durch fließendes Wasser geformt wurde ist nicht zu erkennen. Lose Felsbrocken bedecken den Boden und die Wände und Decken bröckeln. Der Staub auf dem Boden macht den Eindruck, als läge er hier schon seit der Umwälzung.

## 27. The Crossroads

Nach ca. 35m gabelt sich der Tunnel in zwei Richtungen. Der Korridor führt geradeaus weiter, nach wie vor 6m breit. Eine Abzweigung führt nach rechts in einen Gang der gleichen Breite.

Was etwas bedeutsamer ist: Der Staub am Boden weist hier die Spuren vieler Füße auf. Die Tritte führen in beiden Richtungen in den Berg hinein. Nur der Gang, der zum Tor führt, scheint nicht betreten worden zu sein.

Die Spuren am Boden wurden von verschiedenen Arten von Lebewesen verursacht. Die meisten der Spuren scheinen menschlich zu sein, obwohl es nicht möglich ist, näheres zu bestimmen. Die meisten der Tierspuren sind die von kleinen Tieren mit Klauen.

Der Korridor, der geradeaus führt, hat mehr Spuren.

## 28. Hall of the Ancients

Eine gespenstische, gigantische Halle verfällt hier langsam. Mehrere große Säulen erheben sich zu hohen Decke, andere sind umgestürzt und liegen zerschmettert auf dem Boden wie die gefällten Vallenholzbäume von Solace. Hinter dem Geröll ertönt ein Schaben und Kratzen.

Ein großer Granit- Thron steht an der linken Wand, flankiert von zwei hohen Statuen. Die Steinernen Wächter sind Krieger, die dreimal so hoch sind wie ein Mensch, beide bewaffnet mit einem Schwert aus Granit.

Zwergenhaft sehen dagegen die Überreste eines Mannes aus, der auf dem Thron sitzt. Leere, ausgemergelte Augenhöhlen und entblößte Zähne starren aus einem uralten Schädel. Ein getragener, einst königlicher Umhang bedeckt

seinen Körper. Ein Schwert liegt in einer Scheide auf seinem Schoß.

Eine weitere Untersuchung der Kammer ergibt, daß die Wand gegenüber dem Tunneleingang eingestürzt ist und dabei offensichtlich einige Säulen umgestoßen hat. Ein großer Haufen Geröll hier ist durchzogen von Tunneln und bietet Tausenden von Ratten Zuflucht. Die Nager sind furchtsame Tiere und es droht von ihnen keine Gefahr.

Die Doppeltüren am Südwestende des Raumes sind geschlossen, aber öffnen sich einfach. Sie sind aus Bronze, die mittlerweile ziemlich angelaufen ist und zeigen ein **Relief** von Pax Tharkas.

Dies ist die Grabkammer von Kith Kanan, Gründer von Qualinesti. Der Elfenprinz und seine Zwergen-Freunde erbauten die Festung im Zeitalter der Träume. Dieses Grab wurde von der Umwälzung verschlossen, die den Zugang nach Pax Tharkas abriegelte. Die Abenteurer freilich müssen dies erst auf die harte Art herausfinden.

Das Schwert repräsentiert eine der mächtigsten Waffen seiner Zeit: es ist Wyrmslayer, ein zweihändiges Schwert +3. Falls es gezogen wird, glüht es hell in magischem Strahlen. See App. 4 for Details.

## 29. The closed Corridor

Der Korridor erweitert sich auf 18m Breite und führt immer noch geradeaus. Die Luft in diesem Raum ist abgestanden und modrig. Lose Felsbrocken und Geröll liegen am Fußboden aber offensichtlich führt ein breiter Pfad durch die Mitte des Korridors. Dieser Pfad ist frei von jeglichem Fleckchen Staub.

Das entfernte Ende ist während des Kataklysmus eingestürzt. Die Steine haben mehrere Meter Höhe und können nicht bewegt werden.

Eine Riesenschnecke hat den Pfad gesäubert. Sie lebt vom Abfall, den die Ratten in Kith Kanans Grab hinterlassen.

1 **Riesenschnecke**; hp58; AC8; HD 12; dmg W12; spuckt Säure ( W12) save vs. breath weapon for half

*damage; if fails: save vs. acid for all of his possessions*

Die Schnecke ist in den Felsblöcken am hinteren Ende des Korridors verborgen und bemerkt die Helden nicht, bis sie auf ca. 18m heran sind. Dann gleitet das Monster heraus und greift an. Falls nötig nimmt es auch die Verfolgung auf. Die Schnecke kann sich in einem Wendekreis von 6m drehen. In engeren Räumen muß sie vorrücken, bis sie wieder genug Platz hat.

### 30. Chamber of Doom

Die Windungen des engen Tunnels enden schließlich in einer dunklen Kammer. Die Luft ist hier schwer und kalt. Ein Hauch von einem namenlosen Schrecken wohnt diesen glatten Steinwänden inne. Eine dicke Staubschicht bedeckt den Boden, als ob die ängstlichen Bewohner der Tunnel besser nicht hier hereinkämen.

In der nordwestlichen Ecke des Raumes ist die Quelle dieses namenlosen Bösen: ein Kältegeist. Dieses mächtige Gespenst beginnt, sich vorwärts zu bewegen, sobald es Leben in diesem Raum bemerkt. Seine Attacke ist schnell und gnadenlos.

**Ein Geist.** Hp28; AC4; HD 5+3; dmg W6+ energy drain; silver/ magic weapon needed to hit

Das untote Wesen ist das Überbleibsel eines Grabräubers, der in Sla Mori eingedrungen war, um das Grab Kith Kanans zu plündern. Nachdem er sich durch das magische Tor Zugang verschafft hatte, war er im Inneren gefangen. Genährt allein durch die Kraft seiner eigenen bösen Natur verging sein sterblicher Körper und hinterließ nur die Präsenz, die nun in diesem Raum wohnt.

Der Geist wird die Eindringlinge verfolgen. Falls seine Opfer area 32 betreten, erheben sich die Zombies und kommen dem Geist zu Hilfe. Falls die PC's in die Schleife in #31 fliehen, folgt ihnen der Geist, bevor sich die Schiebewand schließt.

### 31. The sliding Wall

Indem auf der Karte markierten Gebiet gibt es ein Stück bewegliche Wand, das Jahrhunderte zuvor gegen Grabräuber eingebaut wurde. Die Wand kann nicht erkannt werden, wenn sie offen ist, was der Fall ist, wenn die Gruppe zum ersten Mal vorbeigeht.

Wenn sie das X im Südwestteil erreichen, fühlen die Anführenden, daß sich der Boden langsam um ca. 30cm senkt. Es gibt kein weiteres Anzeichen, außer es stünde ein Spieler nahe der Schiebewand, wenn der Mechanismus ausgelöst wird. Wenn sie geschlossen ist, kann man die Wand als Geheimtür erkennen. Sie kann geöffnet werden, wenn die Spieler gemeinsam KK von mehr als 5 einsetzen. Bis zu 5 Spieler können gemeinsam drücken. Die Türe kann nicht von außen geöffnet werden.

### 32. Tomb of the Zombies

Der Tunnel kommt in der eingestürzten Ecke einer alten Halle heraus, die offensichtlich mit großer Sorgfalt in alter Zeit gefertigt wurde. Ein breiter Mittelgang erstreckt sich bis außerhalb der Sichtweite und eine Reihe von Steintüren säumt beide Seiten.

Ratten haben überall auf den Gängen von Sla Mori ihre Spuren hinterlassen, aber hier wesentlich seltener, als in den meisten anderen Teilen. Keine der Spuren nähert sich den Türen, die an großen eisernen Angeln hängen, die direkt in den Stein getrieben wurden. Jede Tür hat einen eisernen Griff aber anscheinend kein Schloß.

Dies ist das Grab von Kith Kanans königlicher Elitegarde. Durch ihre lebenslangen treuen Dienste für ihren Herrn haben sie sich das Recht erworben, hier begraben zu werden.

Dennoch hat in den vergangenen Jahrhunderten eine böse Veränderung mit ihnen stattgefunden, und aus ihnen eine Horde verstandloser Zombies gemacht, die nur ein Ziel haben: alle Eindringlinge zu töten.

40 Zombies. hp 10 ea.; AC 8; HD2; dmg W8; immun gegen sleep, charm, hold and cold based spells.

Die Untoten liegen auf steinernen Bahnen, zwei hinter jeder Türe. Sie erheben sich und greifen an, wenn eines der folgenden Dinge geschieht:

- Eine der Grabtüren wird geöffnet
- Magie wird in diesem Raum angewendet. (Ausgenommen magische Waffen oder Licht.)
- Die doppelten Türen im Süden des Raumes werden geöffnet.
- Der Geist aus area 30 betritt den Raum und befiehlt ihnen, sich zu erheben.

Kalt und lautlos schließen die Zombies die Gruppe ein und versuchen, sie zu vernichten. Diejenigen, die von einem Kleriker dazu veranlaßt werden, kehren auf direktem Wege zu ihren Grufte zurück.

Die Doppeltüren am Südwestende des Raumes sind aus solider Bronze. Wie die Türen in Kith Kanans Grab tragen sie ein Relief von Pax Tharkas. Sie können leicht und leise durch einen leichten Stoß geöffnet werden.

### 33. Hall of Columns

Diese große Kammer hallt leicht von jeglichem Geräusch wider, so leise es auch sei. Staubwölkchen wirbeln bei jedem Schritt auf- hier ist wieder eine Stelle, die offensichtlich schon seit Jahrzehnten nicht mehr betreten wurde.

Die Passage wird hinter den Türen nach und nach weiter aber die wahren Ausmaße des Raumes bleiben im Dunkeln verborgen. An den Wänden entlang führen schmucklose Granitsäulen in den Raum hinein. Sie scheinen jedoch mit großer Sorgfalt gefertigt worden zu sein. Die Tatsache, daß sie die Umwälzung unbeschädigt überstanden haben, zeugt von der Kunstfertigkeit ihrer Erbauer.

Die Kammer ist das Ergebnis von Zwergenhandwerk. Geplant als der passende Eingang zur Grabkammer von Kith- Kanans Elitesoldaten ist ihr klassisches Design doch elegant.

Du solltest sorgfältig beachten, daß die folgenden Kammern ( 33 - 37) für über ein Jahrhundert nicht mehr betreten wurden. Weder Ratten noch sonstiges Getier passiert

jemals die Grabkammer der Untoten und gelangt hierher. Deshalb bedeckt hier dicker Staub alle Oberflächen und die Abenteurer haben keine Begegnungen.

### 34. Trap

Eine einzelne Bronzetür öffnet sich leicht und gibt einen kurzen Korridor frei, der ca. 18 m bis zu einer weiteren Bronzetür führt. Jede der beiden Türen trägt eine Juwelenbesetzte Krone eingraviert.

Der Staub in diesem Korridor ist sehr dick und weist keinerlei Spuren auf.

Die Zwergen-Ingenieure präparierten mindestens 6m des Korridors als Falle für unvorsichtige Eindringlinge. Falls irgendwie auf die falsche Tür Druck ausgeübt wird, entweder durch ziehen oder durch drücken, fallen 6m des Bodens einfach herunter. Alle Charaktere, die darauf stehen, fallen 6m tief in eine Grube und erleiden 3W6 dmg.

### 35. Chain and Support

Der lange, staubige Korridor führt schließlich durch eine Bronzetür in einen großen, runden Raum. Hier ist der Staub wie in den Gängen, die hierher führen, dick und unberührt. Das Seltsame an diesem Raum ist die Säule in seiner Mitte, die nach einer Seite hängt und doch weit in die Dunkelheit nach oben ragt.

Bei etwas genauerer Betrachtung stellt sich die Säule als eine riesige Kette heraus die mit einer großen eisernen Klammer am Boden verankert ist. Jedes Glied ist so groß wie ein Mann, und die einzelnen Bänder, die die Glieder bilden sind annähernd 30 cm dick. Die Klammer am Boden mißt ca. 3m und ist 1m stark.

Die Kette ist das Ende des Haltemechanismus für die schweren Steinbarrieren, die Pax Tharkas gegen einen Angriff von Norden schützen. Falls sie gelöst wird, fallen massive Granitblöcke hinter den Toren der Festung herunter und verhindern jeglichen Versuch, diese zu öffnen.

Die Kette führt durch die Decke des Raumes ca. 30m weiter oben in

einen engen Kanal, der zum Raum führt, in dem der Mechanismus untergebracht ist. (Area 61). Obwohl die Kette den Schacht nahezu gänzlich füllt, könnte ein Kender oder ein Kind es schaffen, nach oben zu klettern und sich hindurch zu zwängen. Ein solcher Aufstieg würde Diebesfähigkeiten erfordern und eine erfolgreiche „Climb sheer surfaces“ Probe.

### 36. Tharkadan treasure vault

Wenn man die Geheimtür erst entdeckt hat, ist es ein Leichtes, das verborgene Schnappschloß zu finden. Es öffnet sich mit einem leisen Klicken und ein Teil der Mauer schwingt nach innen.

Der Raum dahinter ist ziemlich groß und angefüllt mit gelben, ziegelartigen Objekten, die durch die Staubschicht hindurch glänzen.

25000 Goldbarren liegen hier aufgestapelt. Gold wurde von den Zwergen, die Pax Tharkas erbauten sehr hoch geschätzt, hat mittlerweile jedoch kaum mehr Wert.

### 37. Gate to Pax Tharkas

Lies die Informationen nicht bevor die Helden die Geheimtür entdeckt haben.

Die Wand, die den Gang zu blockieren scheint, ist eine Geheimtür, die anscheinend durch einen kleinen Haken am Boden geöffnet wird. Hinter dem Portal liegt Stille.

Schließlich haben deine Abenteurer die Mauern von Pax Tharkas selbst erreicht. Falls sie sich entschließen, weiterzugehen, benutze die [Karte \(separat öffnen!\)](#) von Pax Tharkas.

### [Drachenjäger 5](#)

## Chapter 10

### The Tharkadan towers

Die Helden betreten die mächtige Festung und finden die Bewohner der Ebenen als Gefangene vor. Mit Glück und einem guten Plan könnte eine Rettung gelingen.

Die Karte zeigt nur die begehbaren Areas von Pax Tharkas sowie den Behälter für die Felsbrocken des Blockademechanismus. In Area 63 befinden sich unmittelbar neben den Eingangstüren im Osten und Westen je ein Seil, die mit einem Alarmmechanismus verbunden sind. Wird dieser ausgelöst, so verdoppeln sich alle Wachen und die Anzahl der random Encounters. Ein Überraschungsangriff innerhalb der Festung ist ab diesem Zeitpunkt unmöglich.

Sobald die Gruppe die Festung betritt, sollte Gilthanas erwähnen, daß es den Blockademechanismus gibt. Er könnte möglicherweise von Nutzen für die Gruppe sein.

### 38. Cellar

Drei Tunnels führen von der Geheimtür durch einen Irrgarten aus gesprengten Felsen und zerbrochenen Balken. Die Tunnels wurden aus einem Teil ausgegraben, der früher komplett verschüttet war. Eine dünne, unberührte Staubschicht bedeckt den Boden.

Die Tunnels führen alle zu einem großen Kellerraum mit rohen Felsmauern im Osten aber einer fein gearbeiteten, glatten Steinwand im Westen. Eine große Holztür befindet sich in der Mitte der Westwand.

Zur Linken stehen einige Holzkisten aufgetürmt, die vernagelt sind. Diese enthalten Kleidungsstücke, Töpfe und Pfannen, Vorhänge, Schwere Mäntel, Stiefel und Decken. Ein Spieler, der eine WI- Probe besteht, kann erkennen, daß diese Dinge aus Solace und Gateway stammen.

In dem großen Raum befindet sich ebenfalls eine Tiefe Zisterne zur Versorgung mit Frischwasser im Falle einer Belagerung.

### 39. Lower Guardroom

Wenn man an der Türe dieses Raumes horcht, hört man die rasselnden Stimmen von Drakoniern, gemischt mit der einer Frau. Die Frau klingt besorgt. Die Türe ist stabil, aber nicht versperrt.

Falls die Helden die Türe langsam und vorsichtig öffnen, können Sie die sich abspielende Szene für einige Momente beobachten. Natürlich werden sie sofort angegriffen, falls sie die Türe aufbrechen.

Ein wild aussehender Drakonier zerrt eine junge Frau am Arm. Er schleudert sie an eine Tür auf der anderen Seite des Raumes und knurrt: „Mein Lord Verminaard verlangt nach deiner Anwesenheit! Wer bist du, daß du seinem edlen Ruf nicht folgst?“ Das Monster bewegt bedrohlich sich auf das Mädchen zu, während drei andere Drakonier mit schiefem Grinsen zuschauen. Die Gefangene wirft ihr Haar zurück und man sieht ihr Gesicht. Es ist Laurana!

Der Drakonier bringt Laurana aus dem Raum, außer er wird von den Helden daran gehindert. Falls ein Kampf entbrennt, flieht das Mädchen zum Südende des Raumes und duckt sich, bis der Kampf vorbei ist.

*8 Kapak Drakonier. Hp 15 ea. AC4 HD 3; #At 1 (Shortsword); dmg W6 + possible Poison; acid Pool.*

Falls sie plötzlich angegriffen werden, haben die Kapaks keine Zeit mehr, ihre Klängen zu vergiften. Wenn mehr als einer von ihnen getötet wird, versuchen die übrigen, durch die Südtür zu entkommen und die Festung zu alarmieren.

Obwohl Laurana von den plötzlichen Ereignissen ziemlich verschreckt ist, ist sie lebhaft und couragiert: Sie erholt sich schnell. Sie wurde in area 42 gefangengehalten, aber sie weiß, daß auch in den areas 41 und 40 Frauen aus dem Norden sind. Der Schlüssel zu den Zellen hängt am Gürtel eines der Drakonier.

Falls die PC's den Raum erst betreten, nachdem Laurana abgeführt wurde, wird sie zu Verminaard gebracht. Falls sie nicht

von den Helden gerettet wird, erleidet sie einen „obscure death“ und taucht in einem späteren Modul wieder auf.

### 40. Women's Prison #1

In der Zelle halten sich 34 Frauen aus Solace, Gateway und Haven auf. Einfache Strohmatte liegen entlang der Wände und etliche niedrige Stühle stehen herum. Es gibt keine weiteren Einrichtungsgegenstände oder andere Annehmlichkeiten. Maritta, die Näherin, ist eine der Gefangenen des Raumes. Sie wird von den anderen Frauen allgemein als deren Führerin und Sprecherin anerkannt. Sie ist es, die eine Gruppe von 10 Personen jeden Abend hinauf in die Kammer im Erdgeschoß führt ( Room #57), um die Kinder zu füttern und sich um sie zu kümmern. Diese sind dort unter den wachsamen Augen des roten Drachen Flammenschlag eingesperrt.

In dem Raum befindet sich des Weiteren der schwer verwundete Elistan, der bei einem Sturz in den Minen verunglückt ist. Aufgrund seiner einflußreichen Stellung erlauben die Drachenfürsten, daß die Frauen sich um ihn kümmern, obwohl sie die meisten anderen Gefangenen einfach ohne Hilfe sterben ließen. Auch so ist Elistan dem Tode nahe und benötigt magische Heilung.

Falls die Helden ihn heilen, gibt er seinen Unglauben auf und folgt fortan den wahren Göttern. Er entsagt seinem früheren Glauben und verehrt nun Paladin. Goldmoons magisches Amulett verdoppelt sich und Elistan's trägt das Zeichen des Platindrachen.

### 41. Women's Prison #2

Die Kammer ist die Zelle weiterer Mütter aus dem Norden. 45 Frauen zwischen 45 und 40 sind hier eingesperrt unter den gleichen Bedingungen wie die Frauen nebenan.

### 42. Maidens

Der Raum beherbergt 45 junge Frauen zwischen 12 und 20, die nicht verheiratet sind und keine Kinder haben. Wie in den anderen



beiden Räumen sind die Bedingungen hier ebenfalls armselig und schmutzig.

All die Frauen dieser Zellen reagieren mit verhaltener Freude auf den Vorschlag einer Rettung. Das liegt vor Allem an dem Bewußtsein, daß die Kinder oben immer noch von dem roten Drachen bewacht werden.

Die Frauen erklären den Helden die Situation inklusive der Prozedur für den Besuch bei den Kindern jeden Abend. Die Frauen wissen auch darüber Bescheid, daß viele weitere Frauen im Untergeschoß des Westturmes gefangen gehalten werden. Die Männer werden gezwungen, in den Minen zu arbeiten und werden in einer rauen Höhle im Süden der Festung gefangen währen der kurzen Perioden in denen sie nicht arbeiten müssen.

Die Frauen entsenden jede Nacht eine Gruppe von 12 hinauf zu den Männern, um ihnen ihr Essen zu bringen. Sie tragen schwere Umhänge und Mäntel, um sich vor der Kälte zu schützen. Die Wachen schenken ihnen dabei wenig Beachtung. Auf diese Weise wären die Helden als Frauen verkleidet in der Lage, sich relativ sicher innerhalb der Festung zu bewegen, wenn angenommen werden kann, daß sie unterwegs sind, um Essen zu bringen.

Falls die Helden nicht darauf kommen, schlägt Maritta vor, daß bewaffnete Männer als Frauen verkleidet die Kammer, in der die Kinder sich aufhalten, betreten könnten, um die Kinder zu retten.

Falls die PC's sich entschließen, auf diesem Weg eine Rettungsaktion zu starten, gibt ihnen Maritta folgende Anweisungen über Flammenschlag:

„Ihr müßt versuchen, möglichst leise an dem Drachen vorbeizukommen, wenn sie fest schläft. Ich glaube nicht, daß sie den Kindern etwas antun würde- tatsächlich scheint sie sie sehr zu mögen- aber greift sie auf keinen Fall an, selbst wenn sie erwachen sollte. Sie ist halb verrückt und niemand weiß, wie sie dann reagiert.“

### 43. Chamber of the Aghar

Eine Reihe von seltsamen Geräuschen erhebt sich hinter dieser Türe: zuerst ein lautes Krachen, einige Sekunden später gefolgt von einem dumpfen Bums und schließlich ein schallendes Gelächter, das langsam erstickt. Nach einer Minute wiederholt sich das Ganze.

Die Frauen haben keine Ahnung, was in dem Raum ist. Er hat eine normale Türe und scheint nicht verschlossen zu sein. In der Tat ist die Türe nur angelehnt und wenn man sie ein wenig öffnet, kann man Folgendes sehen:

Ein langer Balken balanciert auf einem Felsblock in der Mitte des Raumes. An jedem Ende des Balkens ist ein breiter, tellerförmiger Behälter angebracht. Neben den Behältern liegt ein Haufen großer Steine und eine große Holzkiste. Große Strohmattentzen sind hinter jedem Ende des Balkens auf dem Boden verteilt. Ein Dutzend kleine, gedrungene Kreaturen flitzen wild um den Balken herum. Sie schreien herum und beschimpfen sich gegenseitig. Sie tragen übergroße Blechhelme und einige haben Schwerter. Da diese aber mehrere Zentimeter länger sind, als ihre Beine, bekommen sie sie ständig zwischen die Füße und schlagen der Länge nach hin. ( Was sie aber offenbar nicht im Geringsten stört ).

Bald macht sich in dem Ganzen ein Muster bemerkbar. Eine dieser Kreaturen (die offensichtlich Gullyzwerge sind) krabbelt in den Behälter auf der einen Seite des Balkens, der darauf wie eine große Wippe herunterkracht. Drei andere klettern auf die Holzkiste auf der anderen Seite, wo ihre Kameraden bereits drei der großen Steine aufgeschichtet haben. Die Aghar auf der Kiste werfen ihre Steine gleichzeitig in die Waagschale unter ihnen. Dadurch kippt dieses Ende nach unten und der Gullyzwerger auf der anderen Seite wird durch die Luft über die Köpfe der anderen hinweg in auf die Mattentzen katapultiert.

Nach jedem dieser Stunts bricht ein fürchterliches Gelächter unter den Aghar aus, gefolgt von wildem

Durcheinander, bis schließlich der Prozeß von vorne beginnt.

Diese Gullyzwerge sind Diener der Drakonier, die sich in ihrer Freizeit amüsieren. Falls die PC's ihre Anwesenheit nicht verraten, bemerken die Zwerge sie 6 min. lang nicht. Sobald die Aghar die Abenteurer bemerken, brechen sie ihr Spiel sofort ab und ducken sich hinter die Steine und den Balken. Eine Minute später spitzeln etliche der Blechhelme hinter der Deckung hervor.

Schließlich stolziert einer der Waffen tragenden Gullyzwerge nach vorne. Sein Gesicht wird von einem buschigen Bart verdeckt und sein Blechhelm überschattet seine Augen. Tatsächlich sieht er nicht sehr viel; als er sich der Gruppe nähert, stolpert er über sein Schwert und fällt auf die Nase, während sein Helm den PC's vor die Füße rollt. Der Zwerg krabbelt ihm nach, so schnell es geht und schimpft über Eindringlinge und ungebetene Gäste.

Es handelt sich um Hoch- Klahd Drooth, Anführer des Klahd Klans der Aghar. Ärgerlich verlangt er eine Erklärung von der Gruppe. Was sie erklären sollen, bleibt allerdings unklar.

*12 Gullyzwerge. Hp 7ea.; AC 8; HD2; dmg 2W4*

Diese Aghar sind keine Freunde der Drakonier und bleiben nur hier, da Pax Tharkas seit Jahrhunderten die Heimat ihres Klans ist. Obwohl sie argwöhnisch und schlecht gelaunt sind, werden sie die Gruppe nicht verraten und ihnen Hilfe anbieten, wenn sie von den Helden mit der „angemessenen Ehrfurcht“ behandelt werden.

Die Aghar kennen sich ziemlich gut in der Festung aus und kennen Sogar die Funktionsweise des Blockademechanismus. Ihre Dienste müssen allerdings erkauf werden. Seile, Waffen, Rüstung, Essen, Kleidung oder Dinge, die als „Spielsachen“ dienen könnten, können zum Tauschen eingesetzt werden. Beachte, daß die Aghar von Natur aus feige sind und sich nicht freiwillig in Gefahr begeben.

Den Aghar ist bewußt, daß Sestun in area 50 gefangengehalten wird, da er einer Gruppe von Toedes

Gefangenen zur Flucht verholfen hat. Falls die Helden bei seiner Rettung helfen, werden die Aghar wesentlich bereitwilliger Risiken für die Gruppe auf sich nehmen.

#### **44. Storage Room**

Die Türe zu diesem Raum ist verschlossen.

Viele Reihen von Schalen, Kisten und Fässern stehen an den Wänden dieses großen Raumes. Mehrere Kisten mit Eisennägeln stehen geöffnet in der Nähe. Alle anderen Behälter sind verschlossen.

Hier sind gelagert: 72 Fässer Öl, 20 Fässer Frischwasser, 12 Fässer Salz, 20 Krüge mit Nägeln, 43 Schalen mit Wolle, gewoben jeweils 1,2m x 2,4m, insgesamt 430 St., 12 Behälter mit Leder mit den selben Ausmaßen (insgesamt 60) und 30 Kisten mit Töpfen und Pfannen.

Wird das Öl entzündet, brennt der restliche Inhalt des Raumes innerhalb von 20 min ab. 10 min nach Entzünden des Feuers, füllt sich der Gang draußen mit Rauch. PC's erleiden W6 dmg pro Runde in diesem area, bis sie frische Luft erreichen.

Der Rauch breitet sich mit dieser Geschwindigkeit aus und füllt alle umliegenden areas, falls keine Türe dazwischen liegt. Areas mit Türen füllen sich innerhalb von 20 min mit Rauch und so weiter, bis das Feuer nach 3 Stunden aus Mangel an Luft von selbst erlischt.

#### **[Drachenjäger 6](#)**

## 45. Upper Hallway

Dieser Gang ist mit großer Sorgfalt möbliert und vermittelt den Eindruck von Komfort und Luxus. Ein purpurner Plüschteppich bedeckt den Boden und viele Wandgehänge in Rot und Gold dekorieren die Wände. Jede einzelne der Türen ist aus dunkel gemasertem Vallenholz und hat goldene Beschläge, Schlösser und Angeln.

Bei näherer Betrachtung allerdings beginnt der Luxus abzublättern. Große, dunkle Flecken befinden sich auf dem Teppich und eine breite Matschspur führt durch die Mitte des Flurs (separat öffnen!). Einige der Wandvorhänge, die ländliche Waldszenen zeigen, sind unkenntlich gemacht worden: Holzkohle wurde verwendet, um einer Elfenprinzessin einen Bart zu malen und ein langer Riß ruiniert eine Szene, in der Elfen und Zwerge eine Beratung abhalten.

Diese Halle verbindet die meisten Räume auf der ersten Ebene des Turmes und ist deshalb oft frequentiert. Verdopple die random encounter checks während die Gruppe sich hier aufhält.

Vor dem Thronraum (area 51) stehen zwei Hobgoblin- Wachen. Sie greifen nicht jeden an, den sie sehen, sind jedoch sehr argwöhnisch bei jedem Bewaffneten und verlangen eine Identifikation. Falls sie alarmiert wurden, beeilen sie sich, ihre Kameraden aus area 49 zu holen.

*2 Hobgoblins. Hp 6 ea.; AC5; HD 1+1; dmg W8 (Langschwert)*

## 46. Reception Room

Genau wie der Flur draußen macht dieser Raum den Eindruck früherer Luxuriosität, die nun verfällt. Der Teppich ist zerrissen und fleckig. Viele kleine Teile der Einrichtung sind auf dem schmutzigen Boden verteilt. Einige schmuckvolle Stühle wurden zersplittert, offensichtlich um ihre Beine als Feuerholz für die große, rauchende Feuerstelle zu verwenden.

Ein strenger Geruch nach Ale hängt in der Luft und ein Fäßchen liegt auf der Seite in der Mitte des Raumes. In der entfernten Ecke

steht ein weiteres Faß und darum läummeln sich 5 Drakonier.

Die Drakonier haben getrunken. Falls sie gestört werden, reagieren sie aggressiv. Sie nehmen sich Zeit, ihre Klingen zu vergiften, während sie durch den Raum zum Angriff eilen.

*5 Kapak Drakonier. Hp 16 ea.; AC4; HD4; dmg W6 (shortsword) + poison; acid pool.*

Falls 3 Drakonier getötet werden, merken die verbleibenden 2, daß die PC's wohl härtere Gegner sind, als erwartet und versuchen, die gegenüberliegende Türe zu erreichen. Wenn sie in den Gang hinaus gelangen, alarmieren sie die Festung mit lauten Schreien.

## 47. Dining Room

Aus irgendeinem Grund entging dieser elegante Raum der allgemeinen Verwüstung im Rest der Festung. Ein glänzender Tisch aus poliertem Vallenholz beherrscht die Mitte des Raumes. Um ihn herum steht ein Dutzend schön gearbeiteter Stühle. Ein unbeschädigter Teppich aus dem gleichen purpurnen Material wie in der Halle bedeckt den Boden.

Drei goldene Lüster hängen von der Decke. In jedem davon brennen Dutzende von Kerzen. Weitere Kerzen flackern auf Halterungen an der Wand, so daß der Raum in helles, warmes Licht getaucht ist.

Der Tisch ist gedeckt für vier, mit feinem Porzellan und Silber. Ein großer Krug aus Platin steht in der Mitte des Tisches. Feuchtigkeitstropfen haben sich darauf gesammelt. Vier passende Platinpokale stehen neben dem Krug.

Der Krug enthält Eiswasser. Falls ein Spieler sich nach der Länge der Kerzen erkundigt, informiere sie, daß noch kein Wachs herunter getropft ist, so daß sie offensichtlich gerade erst angezündet worden sind.

Falls die Gruppe für 2 Minuten in dem Raum bleibt, kommen die Gullyzwerge aus der Küche in den Raum. Sie tragen Schüsseln mit dampfendem Essen. Falls der encounter sich im dining room

ereignet, spiele ihn wie für die Küche beschrieben. Beachte, daß die Gullyzwerge entweder an dem einen Ort angetroffen werden oder dem anderen, aber nicht in beiden.

## 48. Kitchen

Eine lange Theke ist bedeckt mit einer Großen Auswahl an Speisen und aus mehreren Herden steigt Rauch in die Luft. Vier Aghar rennen geschäftig im Raum herum, bewaffnet mit Töpfen, Pfannen und in einem Fall mit einem großen Fleischmesser. Fettspritzer sind auf dem Boden verteilt und die Zwerge sind mit jeglicher Art von Essen beschmiert.

Als sich die Tür öffnet, richten zwei der Aghar ihre Aufmerksamkeit darauf, stoßen dabei prompt zusammen und fallen unter großem Getöse und Fluchen zu Boden. Ein dritter Gullyzweig knurrt: „ Das Abendessen is bestimmt in'n paar Stun'n noch nich' fertig, wenn wer nich Ruhe ham kön'n zum abeitn! Und jetzt macht 'ne Fliege!“ Er bewegt sich vorwärts mit einer drohend erhobenen, schweren Eisenpfanne in den Händen.

*4 Gullyzwerge. Hp 7ea.; AC8; HD2; dmg W6*

Diese Aghar sind die persönlichen Köche für Verminaard, dem momentanen Herrn von Pax Tharkas. Während sie vor ihm Angst haben, sind sie zu allen anderen rüde und unfreundlich.

Wenn die Helden sie angreifen, drehen sie sich um und rennen.

Wenn die Helden sich als Feinde des Drachenlords zu erkennen geben, werden die Gullyzwerge viel freundlicher, obwohl sie immer noch sehr mißtrauisch sind. Sie erklären, daß sie Verminaards Abendessen vorbereiten und daß er eine von den Frauen von unten als Gast haben wird. Das Essen besteht aus frischem Brot, einer feinen Rehkeule, Kartoffeln und Äpfeln. Diese Aghar sind in der Tat keine schlechten Köche. Das Essen ist gut.

Die Köche kooperieren sehr wenig, falls die Helden in irgendeiner Form nach Hilfe fragen. Keinesfalls werden sie etwas tun (zum Beispiel das Essen vergiften), was sie den Kopf kosten kann. Sie könnten

dennoch heimliche Hilfe anbieten, so da nur eine geringe Chance wäre, erwischt zu werden.

Diese Zwerge wissen, daß Sestun in area 50 eingesperrt ist. Falls die Gefährten ihm helfen, sind die Zwerge viel freundlicher zu ihnen.

#### 49. Guardroom

Falls die Helden hier an der Tür horchen, hören sie drinnen lautes Gelächter und Wortwechsel. Die Stimmen klingen nicht drakonianisch.

Viele Stühle und Bänke aus roh gezimmertem Holz sind in diesem Raum verteilt. Im Raum verteilt sitzen oder gehen mehrere Dutzend häßliche Wachen. Ihre grinsenden Gesichter haben scheußliche Hauer. Ihre Haut ist von einer rötlich-gelben Farbe und sie sind alle mit Schwertern und Dolchen bewaffnet.

Dieser Raum ist die Wachstube der Hobgoblins. Sie waren damit beschäftigt, zu spielen, zu essen oder mit ihren Waffen zu üben. Sie greifen jeden Eindringling sofort an.

28 Hobgoblins. Hp 5 ea.; AC5; HD 1+1; dmg W8 (Longsword)

Falls die Helden den Raum betreten und bei geschlossener Türe kämpfen, wird die Festung nicht alarmiert. Anders wird der Alarm mit Sicherheit ausgelöst. Die Hobgoblins kämpfen bis zum Tod. An der Wand hängt ein Schlüssel, der die Tür nebenan (area 50) öffnet. Verteilt im Raum, auf Tischen und dem Boden, sowie bei den Goblins selbst, sind 54stl, 187 sp und 327 bp.

#### 50. Prison Cell

Die Gefängniszelle ist schwer und versperrt. Sie hat eine kleine Klappe nahe am Boden. Ein massives Schloß schützt den Schnappverschluss und die Klappe.

Falls die Helden das Schloß knacken oder den Schlüssel aus area 49 benutzen, lies das Folgende. Beachte, daß die Türe nicht aufgebrochen werden kann.

Die Zelle beherbergt nur einen Insassen: einen schmutzigen,

unrasierten und sehr stark riechenden Gullyzweg. Er schaut ärgerlich von seiner Matte auf dem Steinboden auf, und scheint dann überrascht über seinen Besuch zu sein.

Dies ist Sestun, der Gullyzweg, der die Gefährten aus ihren Käfigen in der Sklavenkaravane befreit hat. Obwohl er der Karavane entkommen konnte, wurde er von einem Trupp Drakonier gefangen, als er nach Süden floh. Er wird nun gefangengehalten während sich Verminaard sich eine angemessene grausame Strafe für ihn ausdenkt.

Wie sich schon in der Sklavenkaravane gezeigt hat, ist Sestun ein Aghar von großem Mut und Elan. Er verachtet die Drachenfürsten und haßt ihre Goblin- und Drakonier-Diener.

Sestun nimmt gerne an allem teil, was dazu dient, Verminaard zu ärgern. Er weiß, daß er bei ihm keine Zukunft hat. Falls ihm eine Gelegenheit zur Flucht geboten wird, nutzt er sie und verursacht auf dem Weg nach draußen so viel Ärger wie möglich. Wenn die Sklaven ihre Flucht nach Süden antreten, folgt Sestun ihnen unauffällig.

Falls irgendwelche der Helden in Pax Tharkas gefangen werden, bringt man sie in diese Zelle. Ihre Ausrüstung bringt man zu Verminaard und deponiert sie hinter seinem Thron. Nach 7 Stunden läßt der Drachenfürst die Gefangenen bringen und verlangt von ihnen, ihre Kameraden zu verraten und zu erklären, was sie in Pax Tharkas vorhatten. Falls sie sich weigern, werden sie Ember zum Fraß vorgeworfen.

#### 51. Verminaard's Throne Room

Die massiven Doppeltüren, die in diesen Raum führen sind unverschlossen und öffnen sich lautlos. Falls die Helden sie nur einen Spalt öffnen, können sie unbemerkt bleiben und die folgende Unterhaltung belauschen.

Die PC's können die Unterhaltung ebenfalls vom Balkon aus (area 60) oder durch einen Spalt in der Wand des Kettenraumes (area 61) beobachten. Natürlich nur einmal und zwar, wenn sie zum ersten Mal in den Thronsaal sehen.

Dieser große und düstere Saal war offensichtlich einst der Thronsaal der Elfen und Zwerge, die die Festung erbaut haben. Hohe Säulen stützen die Decke und in der Mitte steht ein großer Steinthron.

Große, silberne Spiegel hängen an den Wänden und vermitteln den Eindruck, daß der Raum sogar noch größer ist, als in Wirklichkeit. In der Mitte der Westwand führt ein großes Portal (ca. 3,5m hoch und 6m breit) aus dem Thronsaal.

Die Person auf dem Thron trägt die scheußliche Maske eines Drachenfürsten. Seine harsche Stimme dröhnt unter dieser grotesken Kopfbedeckung hervor und spricht zu einer sich duckenden [Person](#) vor ihm:

„Toede, du elendes Nagetier, du hast ein Talent, auch die simpelsten Pläne zu ruinieren! Als ob die Entführung des Elfenmädchens nicht schlimm genug gewesen wäre, ist diese Klerikerin dank deiner Idiotie und Inkompetenz immer noch am Leben und bringt die Macht des Gegners wieder zurück zu den Menschen. Finde sie endlich und bring' sie alle um... bring' mir ihre Köpfe, bevor der Tag um ist!

Falls der Verräter, den ich bei ihnen eingeschleust habe, es nicht schafft, bleibt es an dir hängen. Hör mir gut zu, Toede: entweder ihr oder dein Kopf wird heute Abend meinen Thronsaal zieren!“

[Toede](#) windet sich noch mehr und beginnt in weinerlichem Ton zu winseln: "Euer allergnädigste Lordschaft, ich entbiete Euch meine hoffnungslos unangemessene Entschuldigung. Wenn ich gewußt hätte, daß die, die Ihr sucht, sich in meiner Karavane befanden, hätte ich Euch ihre Köpfe persönlich überreicht, so wie ich Euch auch das Elfenmädchen Laurana gebracht habe. Wenn sich nicht einer dieser widerlichen Gullyzwerge als Verräter erwiesen hätte, würden sie bereits vor Euch knien und Eurer Gnade ausgeliefert sein..."

„Genug!“ brüllt der Drachenfürst. „Du bist gewarnt, geh jetzt!“ Die Stimme senkt sich, schwer und bedrohlich: „Und Toede, enttäusche mich nicht wieder...“

Toede dreht sich um und flitzt zur Tür, die von den dort postierten zwei Drakonierwachen eilig geöffnet

werden, um ihn durchzulassen. natürlich werden alle Eindringlinge an der Tür bei dieser Gelegenheit entdeckt.

Als Toede zur Tür eilt, lehnt sich Verminaard in seinem Thron zurück und mustert langsam den Raum. Falls irgendwelche der Helden von der Tür, dem Balkon oder dem Kettenraum zuschauen, sieht er sie in den Spiegeln. „Ember!“ ruft er, und der rote Drache bricht sofort durch die Doppeltüren an der Westwand. „Vernichte sie!“ ist Verminaards nächster Befehl.

Es sind 6 Kapak in dem Thronsaal, zusätzlich Verminaard, (ein Level 8<sup>th</sup> Kleriker). Die Drakonier mischen sich erst in den Kampf ein, wenn der Drache- aus welchen Gründen auch immer-Schwierigkeiten haben sollte, die Gefährten zu töten. Verminaard bleibt außerhalb der Reichweite und beobachtet den Kampf; falls Ember ½ dmg erleidet, flieht er durch die Doppeltüren und durch den Kamin nach oben, aber nicht ohne zuvor angehalten und Verminaard aufsitzen gelassen zu haben.

6 Kapak Drakonier. hp 20 ea.; AC4; HD 3; #AT1 (Kurzschwert); dmg W6+ Poison; turn to acid Pool on death.

**Ember** (Pyros), roter Drache. HP 88; AC -1; HD11; #AT 3; Dmg W8/W8/3W10; Feueratem.

Spells:

1<sup>st</sup> level: sleep, detect magic

2<sup>nd</sup> level: web, mirror image

3<sup>rd</sup> level: haste, slow.

4<sup>th</sup> level: polymorph self, wall of fire.

[Einsturz](#)

**Verminaard, Drachenlord vom Roten Flügel.** hp 50; AC1.

Spells:

1<sup>st</sup> level: curse, cure light wounds (x2), detect good, cause fear

2<sup>nd</sup> level: hold Person, chant, [augury](#), [snake charm](#), [spiritual hammer](#)

3<sup>rd</sup> level: animate dead, cause disease, [prayer](#)

4<sup>th</sup> level: cause serious wounds, cure serious wounds.

Trägt plate mail +2. Waffe: Nachtschläger Streitkolben +3: (Wenn Verminaard beim Zuschlagen den Befehl „Mitternacht“ gibt, muß

der Getroffene einen Rettungswurf gegen Spell machen, oder er wird für 2 - 12 Runden blind. Das bedingt AT -4; keinen Geschicklichkeits oder Shield- Bonus mehr.)

Falls ein Charakter mit der Gesinnung „good“ den Nachtschläger am Griff aufhebt, muß er einen Rettungswurf -2 gegen Spell machen. Versagt er, so wird er permanent blind oder zumindest bis zur Anwendung von *cure blindness*.

Verminaard hat sich der bedingungslosen Ausrottung alles Guten verschrieben und kein Schimmer von Gewissen trübt seinen Machthunger. Er kontrolliert alle Länder von den Sucherreichen südwärts bis Pax Tharkas.

## 52. Verminaard´s Quarters

Verminaard benutzt diese drei zusammenhängenden Räume als seine Privatgemächer. Die Türen sind aus poliertem Vallenholz und sicher verriegelt. Verminaard selbst trägt die einzigen Schlüssel.

### 52a. Waiting Room

Dieser Raum hat seinen einstigen Glanz behalten: Der Plüschteppich auf dem Boden ist unbeschädigt und die Stühle und Couchen sind reich gepolstert. Ein schmaler Tisch steht in der Mitte des Raumes, darauf ein Paar Kristall- Pokale und eine kristallene Karaffe, gefüllt mit einer goldenen Flüssigkeit.

Ein großer Wandteppich bedeckt die entgegengesetzte Wand und ist das einzige Anzeichen dafür, daß die Festung kürzlich den Besitzer gewechselt hat: Er zeigt einen großen, roten Drachen mit aufgerissenem Rachen, der Flammen auf ein kleines Dorf speit. Etlliche große Kandelaber tauchen den Raum in ein stetiges Licht.

### 52b. Private Dining Room

Ein Tisch aus poliertem, schwarz glänzendem Holz nimmt die Hälfte des Raumes ein. Eine Anrichte mit Glastüren zeigt eine unbezahlbare Sammlung von Porzellan und Silberbesteck. Zwei goldene Kronleuchter verbreiten mit ihren Kerzen ein flackerndes Licht.

Ein Paar Wandteppiche sind dem Raum an der Ost- und Westwand hinzugefügt worden. Einer zeigt einen großen roten Drachen, der inmitten eines Trupps bewaffneter Reiter landet und dort Tod und Verderben bringt. Der zweite zeigt eine Region schwarzer Felsen, aus deren Nebeln und Schatten sich eine bedrohliche Festung erhebt.

Eine kleine, verschlossene Schublade am Boden der Anrichte enthält eine Falle in Form einer vergifteten Nadel im Schloß. (save vs. Poison or die). In der Schublade sind 4 kleine Flaschen, die folgendes enthalten:

- 2 Potions of extra Healing
- 1 Potion of gaseous form
- 1 Potion of invisibility

### 52c. Verminaard´s Bedroom

Dieser Raum scheint eine Kombination aus Schlaf- und Arbeitsraum zu sein. Das Südende wird eingenommen von einem großen, exklusiv bezogenen Bett. Daneben befindet sich ein großer Holzschrank. Verstreut auf dem Boden liegen Teppiche aus den Fellen mehrerer Tiere: Braunbären, Jaguare, Panther, Wölfe und ein Tiger.

Am anderen Ende des Raumes stehen ein großes Pult, ein Holzstuhl, ein kleiner Tisch und ein Waschbasin. Drei Wandteppiche mit Bildern von verwüsteten Landschaften geben den Wänden einen düsteren Eindruck. Einige rauchende Fackeln flackern in Wandhaltern. Einige Kerzen und Lampen stehen auf dem Pult, sind aber nicht angezündet.

Auf dem Pult verteilt liegen etliche Karten von diesem Teil Ansalons, die das allmähliche Vorrücken der Drachenarmeen zeigen. Oben auf dem Stoß liegt eine Karte von Qualinesti. Das friedliche Land ist durchbohrt von drei großen Dolchen. Zwei von Nordosten und Nordwesten, einer von Pax Tharkas aus, wie die Elfen berichtet hatten.

Ein anderes Papier zeigt die Funktion des Kettenmechanismus (room 62).

Das Pult hat eine Schublade, die fest verschlossen ist und von einer Portion Schlafgas geschützt wird.

Wenn das Schloß geknackt wird, ohne vorher die Falle zu deaktivieren, fallen alle in dem Raum für 6 Runden in Schlaf. (Kein Rettungswurf). Diese Schublade enthält zwei Papierrollen mit je einem Kelrikerspruch:

*Rolle #1: cure serious wounds, prayer, find traps.*

*Rolle #2: light, augury, cure light wounds.*

Der Schrank enthält mehrere Roben, ein schwarzes Cape, ein Paar Stiefel und eine Uniform mit schwarzen Panzerplatten.

### 53. Children's Playroom

Die Türe ist von außen mit einem schweren Holzbalken verriegelt.

Der große Raum hat keine Einrichtung. Am Boden liegen kleine Holz- und Stoffstückchen herum, die die Form von Puppen, Wagen, Bällen und anderen Spielzeugen haben. Ein großer Bogen an der Ostwand führt in die Dunkelheit. Neben dem Bogen befindet sich eine normale Holztüre. Ein Paar großer Türen in der Südwest- Ecke führt offensichtlich nach draußen, da vier Fenster in der selben Wand etwas kühle Luft hereinlassen.

Die Doppeltüren werden von einem schweren Balken gehalten; man braucht eine gesamtzahl von 25 KK Punkten, um ihn zu entfernen. Es gibt einen ähnlichen Balken auf der Außenseite der Türen am Boden, der dazu verwendet werden kann, sie zu verbarrikadieren. Die Tür zu Raum 54 ist nicht verschlossen. Falls die Festung alarmiert wurde, sind 6 Kapaks anwesend.

*6 Kapak Drakonier. Hp 15 ea. AC4 HD 3; #At 1 (Shortsword); dmg W6 + possible Poison; acid Pool.*

### 54. Storeroom

Viele Regale hängen an den Wänden dieses kleinen Raumes. Auf ihnen sind Decken, Umhänge, kleine Stiefel und eine Anzahl von Spielsachen verstaut.

Die Umhänge haben Kindergröße.

### 55. Chamber of the Nursmaid

Der bogenförmige Tunnel führt in einen anderen Raum, der sogar noch größer ist, als der Spielraum. Es gibt keine Fenster, aber ein weicher, schnaufender Laut beweist die Anwesenheit von irgend etwas. Bald fällt das Mondlicht auf einen monströsen, roten Schwanz, dann auf riesige, purpurne Flanken, die sich im Rhythmus der Atemzüge heben und senken.

Schließlich erscheint der große Kopf: Die Augen sind geschlossen, die gespaltene Zunge hängt aus dem scheußlichen Maul und die Nüstern bewegen sich leicht beim Atmen. Diese Kammer wird von einem alten Roten Drachen bewohnt!

[Flamestrike](#) (Matafleur). Ancient Red Dragon. Hp 88; AC -1; #At 3; Dmg W8, W8, 3W8; Drachenangst

Flammenschlag sieht ganz genau so angsteinflößend aus, wie der Rest ihrer Gattung. Bei genauerem Hinsehen allerdings leidet der Drache an den Folgen seines hohen Alters. Viele der Zähne sind stumpf oder gebrochen (deswegen die verringerte Biß- Dmg.), während eines ihrer Augen trübe und offensichtlich blind ist. Lange Narben ziehen sich über ihre verwitterten Flanken und sie sieht ungewöhnlich schlank aus, geradezu dürr.

Flammenschlag verlor vor Jahrhunderten ihre Jungen an einen unbekanntem Gegner und diese Tragödie hat in ihrer Persönlichkeit tiefe Narben hinterlassen. Sie ist ein sehr aufmerksamer Wächter für die Kinder und würde nie einem von ihnen weh tun. Sie geht gnadenlos mit denen um, von denen sie glaubt, sie bedrohen „ihre“ Kinder. Die einzigen Besucher, die sie zuläßt, sind die 10 Frauen, die einmal am Tag eintreffen, um sich um die Kinder zu kümmern und sie zu füttern.

### 56. Food Storage and Preparation

Auf der rechten Seite des Raumes hängen mehrere überladene Regale. Auf der linken Seite ist an der Wand ein Ofen eingebaut und ein Arbeitstisch mit Töpfen und Pfannen.

Der schmale Raum ist übersät mit Nahrungsmitteln und Kochgeschirr.

In diesem Raum richten die Frauen das Essen für die Kinder her. Auf den Regalen liegen Fässchen mit eingesalzenem Fleisch, Bohnen, Salz, Mehl, Dörrfleisch und Kartoffeln.

### 57. Children's Room

In diesem großen Raum tummeln sich einige hundert Kinder im Alter von Kleinkindern bis zu ca. 12 Jahren. Ihre ängstlichen, fragenden Gesichter starren zur Türe. Etliche der älteren Mädchen und Jungen stellen sich schützend vor die jüngeren, als ob sie ihnen den Anblick auf etwas schreckliches versperren wollten.

Obwohl die Kinder verängstigt sind und gefangen gehalten werden, haben sie den Mut nicht sinken lassen. Entschlossenheit steht in den Gesichtern der Älteren und die Jüngeren sehen mit Respekt und Stolz zu ihren älteren Geschwistern auf. Nicht einmal das kleinste Baby weint.

Es sind 180 Kinder in diesem Raum. Sie erkennen Maritta sofort und hören auf sie, falls sie bei den Helden ist. Anderenfalls treten ein älterer junge und ein Mädchen vor und wollen wissen, wer die Helden sind und was sie wollen. Die Kinder werden nie einer Flucht zustimmen, außer sie werden überzeugt, daß ihre Eltern ihnen in die Freiheit nachfolgen werden.

Falls die Helden beginnen, die Kinder zu retten, gehen sie in einer Reihe langsam und leise an dem schlafenden Drachen vorbei. Flammenschlag zuckt im Schlaf, aber sie erwacht solange nicht, bis alle außer ein paar Dutzend der Kinder vorbei sind- außer natürlich, einer der PC's greift sie an oder weckt sie.

Wenn der Drache erwacht, lies das Folgende:

Der große Rote Drache hebt langsam seinen Kopf und jammert leise: „Maritta, Du bringst alle meine Kinder zusammen raus... ist es nicht einfacher nach und nach?“ Mit ihrem gesunden Auge blinzeln schaut sie sich langsam um und schnüffelt. Plötzlich schreit sie wutentbrannt auf

und springt auf die Füße! „Ihr dürft meine Kinder nicht stehlen!“

Flammenschlag wird versuchen, die Helden mit Zähnen und Klauen anzugreifen. Sie wird ihre Atemwaffen nicht einsetzen, während die Kinder in der Nähe sind!

Falls die Helden mit den Kindern nach draußen gelangen, kann Flammenschlag ihnen durch die Doppeltüren nicht folgen. Sie wird aus der Festung nicht entkommen bis zu dem Moment, der in „Escape from Pax Tharkas“ beschrieben ist.

## [Drachenjäger7](#)

## 58. Upper Landing

Das Treppenhaus endet in einem langen, engen Flur. Zwei silberbeschlagene Türen führen nach links sie zeigen einen Elf und einen Zwerg, die eine Laute zwischen sich halten. Die Laute ist ein uraltes Symbol des Friedens auf Krynn. Dieses Kunstwerk stammt also aus der Zeit der Zusammenarbeit der Elfen und Zwerge, die Pax Tharkas erbauten.

Die Geheimtür funktioniert, indem man einen Stein dreht, der in der Tür selbst eingelassen ist.

## 59. Gallery

Dies ist ein riesiger Saal, kalt und zugig, da eine Anzahl spaltförmiger Fenster an den Wänden die Herbstwinde hereinläßt. Nach links folgt er der Außenwand der Festung in die Dunkelheit.

Die gesamte äußere Wand ist mit Gemälden überzogen. Der unterschiedliche Zustand und die abwechselnden Stilrichtungen zeigen, daß sie über eine lange Spanne von Krynn's Geschichte entstanden sind. Die Gemälde zeigen Landschaftsszenen, zerklüftete Berge, etliche Ansichten von Pax Tharkas und verschiedene Portraits von Elfen und Zwerge, gekleidet in feine Gewänder.

Nichts lebt in diesem Saal. Die Helden können hier also unbehelligt Zeit verbringen. Falls sie die Gemälde genauer untersuchen wollen, werden sie bemerken, daß die ältesten Gemälde genau vor ihnen sind. Sie scheinen chronologisch angeordnet zu sein, wobei sie nach links zu jünger werden.

Lies das Folgende, falls sich die Gruppe Zeit nimmt, die Gemälde zu betrachten.

Die ersten [Gemälde](#) zeigen einen hohen Gebirgspass, der im Licht der Sonne glitzert. Schneefelder leuchten zwischen den Gipfeln und dichter Wald bedeckt die unteren Hänge. Viele Bäche, Wasserfälle, und Teiche ziehen sich bis ins Tal.

Eine große Gruppe stämmiger Zwerge arbeitet an dem Paß und errichtet eine niedrige Steinmauer

quer über den Durchgang. Dann erscheinen viele Elfen. Sie befördern große Stämme auf niedrigen Wagen und die Wand nimmt eine bekannte Form an. Zuerst entsteht die Hauptmauer von Pax Tharkas in Zusammenarbeit von Elfen und Zwerge. Dann werden gleichzeitig mit zwei Seitenwänden am Fuß der Hauptmauer zwei mächtige Türme errichtet.

Nach etlichen weiteren Bildern, auf denen der Fortgang der Bauarbeiten durch die Jahreszeiten mehrerer Jahre dokumentiert wird, nimmt die Festung schließlich ihre aktuelle Gestalt an. Dieser Serie folgt eine Anzahl von Portraits, die verschiedene Elfen und Zwerge zeigen. Sie sind meist in glänzende Plattenpanzer gekleidet und tragen schimmernde Waffen. Bei einer Anzahl der Gemälde wurden die Gesichter roh weg gekratzt.

Dann beginnt eine Serie, auf der sich mächtige Drachen über die Türme von Pax Tharkas erheben. Säure, Blitze, Feuer und Eis regnen auf die beherzten Verteidiger herab und [vertreiben](#) sie von den Wehrgängen in den Schutz der soliden Mauern. Bald darauf landen die mächtigen Drachen überall in der Festung und es scheint, daß das mächtige Pax Tharkas gefallen ist.

Doch dann erscheinen neue [Waffen](#). Lang, schlank und glänzend wie poliertes Silber werden diese Lanzen von todesmutigen Kämpfern getragen. Langsam, unter schrecklichen Verlusten werden die Drachen von den Türmen und Mauern vertrieben. Klaffende Wunden zeigen sich in ihren schuppigen Leibern und sie beginnen, zu bluten und zu sterben. Schließlich, obwohl die Brustwehr rot ist vom Blute der Verteidiger, sind die Himmel frei von Drachen und es scheint, daß der Friede schließlich zurückgekehrt ist.

An diesem Punkt hat der Lauf der Geschichte halb um den Raum herum geführt. Es folgen einige weitere Portraits. Sie zeigen diesmal menschliche Anführer in historischen Posen. Dann endet die Serie.

Verblichene Stellen an den Wänden zeigen, daß hier einmal noch mehr Gemälde hingen. Ein Haufen schwarzer Asche am hinteren Ende gibt einen Hinweis auf ihr Schicksal.

## 60. Balcony

Viele schlanke Säulen stützen eine hohe Decke. 6m von der Wand entfernt fällt der Boden scharf in einen tiefen Schacht ab- eigentlich zwei Schächte, die von einer Steinmauer getrennt sind. Der größere von beiden ist gut beleuchtet und man hört Stimmen von unten. Der zweite, kleinere Schacht ist dunkel.

Falls die Helden in den beleuchteten Schacht sehen wollen, lies die Szene aus area 51. Falls sie in die dunkle Grube schauen, lies das Folgende:

Es dringt genug Licht über die Wand hinweg und durch die großen Verbindungstüren, um einen wagen Schimmer auf den Boden der Grube zu werfen. Zusammengerollt, die mißtrauischen Augen ab und zu blinzelnd liegt die schlangengleiche Gestalt eines riesigen Roten Drachen!

Jedes unvorsichtige Geräusch von den PC's oder ein anderes Anzeichen ihrer Gegenwart läßt Ember aufsteigen um mit seinem Flammenatem zu töten.

### **Ember**

cf. area 51

## 61. Chamber of the Chain

Dieser höhlenartige Raum kann durch die Geheimtür in Raum 58 betreten werden, oder (von einem Kender) durch das Hochklettern an der Kette, die in Sla Mori verankert ist.

Eine dicke Staubschicht bedeckt den Boden dieser riesigen Kammer. Etliches an Geröll in Form von Felsbrocken und kleineren Steinen liegt herum. An der Wand entlang läuft eine mächtige Kette, deren 2m lange Glieder aus ca. fußbreitem Stahl bestehen. Sie wird durch eine unfaßbare Gewalt gespannt gehalten.

Ein dünner Lichtstrahl sickert durch einen Spalt in der Wand, der in einen großen Raum führt. Stimmen dringen hindurch.



Falls ein Spieler durch den Spalt in den Thronsaal sieht, beschreibe die Situation so wie in area 51 (außer dieses Ereignis hat schon stattgefunden. Dann ist area 51 leer). Beachte, daß die Spiegel Verminaard in die Lage versetzen den Lauscher schließlich zu entdecken, um dann Ember hinauf zu schicken, der Feuer in den Spalt bläst.

Obwohl ein halbwegs intelligenter Held in der Lage sein dürfte, dem Feuer zu entgehen, indem er beiseite springt, wird die Kette glutrot, dann weiß durch die Hitze des Flammenstrahls. Schließlich streckt sie sich, reißt und setzt so den Blockademechanismus in Gang, der die mächtigen Tore für mindestens einen Monat verschließt.

Das Treppenhaus in der Nordwest- Ecke des Raumes führt in das nächste Stockwerk des Turmes, aber sowohl dieses, wie auch die sechs darüberliegenden sind staubig und leer.

## 62. Gate - Blocking Mechanism

Über die Länge der Hauptwand von Pax Tharkas verläuft im Freien ein enger, staubbedeckter Laufsteg hoch über dem Boden. 3 Meter unterhalb sind massive Granithaufen verteilt. Linker Hand verläuft die Kette durch die Dunkelheit. Viele Ketten- nur um ein Weniges schmaler- führen von dieser Kette unter dem Steg hindurch und verbinden anscheinend irgendwie die Kette mit den Steinblöcken auf der Rechten.

Am entfernten Ende des Steges (Markierung A auf der Karte) kann ein großer Winden- Mechanismus dazu benutzt werden, die Kette zu lösen. Dies erfordert eine gemeinsame Anstrengung von KK 40 und dauert 6 Runden zur Aktivierung.

Wenn die Felsen herunterfallen, erschüttern sie die Fundamente der gesamten Festung. Jeder in area 63 wird sofort unter Tonnen von Gestein begraben. Area 62 füllt sich mit soviel Staub, daß Fortbewegung und Sicht für 3 Runden unmöglich sind.

## 63. The Great Wall

Dieses Areal ist hauptsächlich ein langer Korridor, der sich der Länge

nach an der Tharkadischen Mauer entlang erstreckt. Massive Winden bewegen die mächtigen Tore, was eine KK von 80 erfordert. Sogar dann braucht es 2 Runden, um die Tore zu öffnen oder zu schließen. Das Nordtor ist leicht angelehnt (1,5m offen), das Südtor geschlossen.

## 64. Western Hallway

Die Doppeltüren, die von 63 hierhin führen stehen offen.

Die Wände dieser Halle sind schmutzig und leer, der Boden ist bedeckt mit Matsch. Das einzige Mobiliar besteht aus etlichen zerbrochenen Tischen und Stühlen. Ein paar Doppeltüren an der Nordwand und eine einzelne Eisentür im Westen sind geschlossen. Die Doppeltüren sehen aus, als wären sie mit irgendeiner Klinge zerhackt worden.

Die Eisentür ist verschlossen, die Doppeltüren nicht. Wenn man an der Eisentüre horcht, hört man eine leise Unterhaltung und gelegentliches Lachen.

## 65. Western Guardroom

Etliche häßliche Wachen sitzen an einem Tisch in der Mitte des Raumes und spielen eine Art von Glücksspiel. Weitere zwei der Wachen rangeln miteinander- offensichtlich zur Übung- an der entfernten Seite des Raumes, während zwei andere mit gezogenen Schwertern auf die Türe zu rennen!

Die 8 Goblins in diesem Raum haben die Aufgabe, die Frauen in area 66 zu bewachen. 7 attackieren die Eindringlinge und kämpfen bis zum Tode, während einer durch die Hintertür entwischt, um bei den anderen in area 67 Hilfe zu holen.

*8 Hobgoblins. Hp 5 ea.; AC5; HD1+1; dmg W8*

Falls der entkommene Goblin nicht aufgehalten wird, werden die Helden 5 Runden nachdem sie den Raum betreten haben von hinten durch die 7 Baaz Drakonier und 6 Hobgoblins aus Raum 67 angegriffen.

Verteilt auf dem Tisch liegen 23stl, 15 sp, und 2pp. Einer der Hobgoblins trägt einen Ring mit Schlüsseln, der die Türen zu diesem Raum und zu Raum 66 öffnet. Weiterhin hat er ein Säckchen mit einem 300gpw Rubin.

## 66. Large Prison

Alle Türen dieses Raumes sind aus Eisen und fest verschlossen. Sie können nicht aufgebrochen werden.

Eine höhlenartige Kammer erstreckt sich bis weit in die Dunkelheit hinein, jedoch die Anzahl der in diesem Raum eingepferchten Personen läßt ihn klein erscheinen. Sitzend, liegend oder stehend richten einige hundert Frauen ihre Aufmerksamkeit lustlos auf die Tür.

Diejenigen, die sich in der Nähe befinden, springen überrascht auf; eine Woge der Aufregung geht durch den Raum wie eine Sommerbrise. Alle Frauen rennen zur Türe. Tausend Fragen füllen die Luft, aber keine wartet auf eine Antwort.

In diesem Raum halten sich 287 gefangenen Frauen aus den Ebenen auf. Falls sie gerettet werden, überfallen sie die Helden rasend mit Fragen nach ihren Kindern, gefolgt von „wer seid Ihr?“ und „Wo kommt Ihr her?“ Da es wahrscheinlich ist, daß bis hier bereits mehrere Alarme losgegangen sind, ist es für die PC's risikoreich, anzuhalten und alle Fragen zu beantworten.

Jeder Versuch, die Außentore aufzubrechen, findet mit einem -2 Malus auf den Wurf statt.

## 67. Monster Mess Hall

Falls die Helden die Monster aus 67 bereits bekämpft haben, lies nur den 1. Abschnitt der Beschreibung.

Der Raum wird spärlich erleuchtet von einer Anzahl von Feuerstellen und die Luft ist grau vom Rauch. Im Schatten stehen mehrere lange Tische und Bänke, der saure Geruch von fauligem Essen und schalem Bier liegt in der Luft.

Plötzlich beginnt sich in der Dunkelheit etwas kratzend zu bewegen. Man hört herausfordernde Laute und das Klirren von Schwertern. Mit einem lauten

Krachen fällt eine der Bänke um und schattenhafte Gestalten erscheinen aus dem Zwilicht: Mit gezogenen Waffen greifen die Truppen des Drachenfürsten an!

Die 7 Baaz und 6 Hobgoblins greifen immer wieder an und kämpfen bis zum Tod. Falls es einige von ihnen zur Türe schaffen, versuchen sie, zu entkommen und die Festung zu alarmieren.

Die Treppe im Norden des Raumes führt in den 2. Stock, wo in einem großen, leeren Raum zuvor die Kaserne der Drakonier war. Jetzt sind sie alle mit der Armee nach Norden marschiert.

Eine weitere Treppe führt vom zweiten in den dritten, vierten und fünften Stock. Dort bietet sich immer das gleiche Bild wie im zweiten. In jedem Stockwerk sind W20 Kapaks zurück geblieben, warum auch immer. In diesen areas gibt es nichts wertvolles.

## 68. Western Supply Room

Dies ist offensichtlich ein gut ausgestatteter Vorratsraum. Viele grobe Regale hängen an den Wänden und ein breiter Mittelgang befindet sich dazwischen. Insgesamt vier Türen führen in den Raum. Den Rest der Wände bedecken die Regale.

Auf den Regalen liegen hunderte von Lederrüstungen, eine ähnliche Anzahl Schilde, Reihen schwerer Stiefel, Umhänge und Capes sowie eine Anzahl versiegelter Kisten und Fässer.

Die Kisten enthalten seltsames geräuchertes Fleisch (Wildhund). Die Fässer enthalten Öl. Falls hier ein Feuer ausbricht, breitet es sich mit den selben Auswirkungen aus wie in area 44.

## 69. Kitchen

Dieser Raum enthält eine große Militärküche, die wohl von einem Tornado heimgesucht wurde. Verdorbene Lebensmittel bedecken den Boden und die Ecken, Asche aus den Herden liegt herum und Töpfe und Pfannen sind heruntergefallen und haben ihren klebrigen Inhalt über den Rest des Durcheinanders verteilt.

Dies war die Küche der Drakonier während ihrer Stationierung in der Festung. Nachdem sie die letzte Mahlzeit vor dem Ausrücken der Armee zubereitet haben, ließen die Hobgoblköche einfach alles stehen und liegen.

Am Nordende des Raumes ist ein 1,2m breiten Schacht im Boden eingelassen. Das Wasser ist ca. 6m darunter und durchaus trinkbar. Dies ist die zweite Zisterne, die die Garnison in Zeiten der Belagerung versorgt.

## 70. Armory

Die Doppeltüren zu diesem Raum sind aus massiven Holzbalken und fest verschlossen. Jeder, der versucht, sie aufzubrechen, bekommt einen -2 Modifizier auf seinen „open doors“ Wurf.

Reihe um Reihe hölzerner Regale hängen in diesem Raum. Obwohl die meisten dieser Regale leer sind, sieht man an ein paar angeschlagenen Schwertern, zerbrochenen Speeren und rostigen Dolchen, daß dies eine Waffenkammer ist. Tausende Waffen konnten hier aufbewahrt werden, wenn die Regale gefüllt waren.

Falls die Spieler versuchen, hier ein paar Waffen zu ergattern, stellen sie fest, daß die meisten davon unbrauchbar sind. Sie können dennoch 23 Kurzschwerter, 8 Langschwerter, 108 Speerspitzen (ohne Schäfte) und 60 Dolche finden. Alle sind ziemlich rostig, aber können gereinigt und verwendet werden.

[Drachenjäger 8](#)

## The Tharkadan Mines

Die [Areas 71 – 73 \(separat öffnen!\)](#) gehören nicht wirklich in der Festung, sondern wurden aus den Bergwänden südlich von Pax Tharkas heraus gehauen. Sie repräsentieren einen Großen Teil der Unternehmungen des Drachenfürsten in dieser Region.

Falls die Helden Pax Tharkas nach Süden hin verlassen, lies den folgenden Text:

Ein enges Gebirgstal windet sich steil hinunter nach Süden. An der Ostseite des Tales sind die Eingänge zu zwei großen Hohlen. Von diesen Eingängen aus winden sich etliche schmale und tückische Pfade hinauf zu einer klaffenden Wunde in der Bergflanke, ca. 60m darüber.

Ein stumpfrottes Band streift die felsige Oberfläche dieser Wunde während hunderte menschenähnlicher Gestalten sich abmühen, die Felsen bei Seite zu schaffen und mehr von dem rostroten Material freizulegen. Dies sind die berühmtesten tharkadischen Eisenminen.

Wenn die Helden mit den Minenarbeitern sprechen, bevor sie die Kinder retten, entweder als Frauen verkleidet oder indem sie heimlich nachts hierher schleichen, entdecken sie, daß die Arbeiter Sklaven sind und ziemlich leicht bewacht werden, da die Kinder unter den wachsamen Augen von Flammenschlag verwahrt werden. Der Drachenfürst hat wohl wenig Sorge, daß sie entfliehen werden.

In der Tat ist kein Gefangener bereit, irgendwelche riskanten Unternehmungen zu folgen, ohne die Zusicherung, daß alle Frauen und Kinder in Sicherheit sind.

### 71. Smelter and Mill

Diese tiefe Höhle hat einen großen Eingang, ungefähr 25m breit und 6m hoch. Beißender, schwefeliger Rauch wallt in der Kammer und zieht hinaus in das Tal. Gullyzwerge sausen in ihrer üblichen Hektik hin und her, obwohl es scheint, als ob das ganze ein wenig besser organisiert wäre als üblich. Viele der Aghar benutzen große Hämmer, um den roten Fels

zu zertrümmern. Alle paar Minuten fällt eine neue Ladung Steine durch ein Loch in der Decke und die Aghar machen sich wild darüber her. Andere tragen das pulverisierte Gestein durch die Höhle zu großen Bottichen, die auf großen, qualmenden Feuern sitzen.

Große Blasebälge führen den Feuern Luft zu, während die Gullyzwerge Kohle aufhäufen. Die Schwefeldämpfe quellen aus den Kesseln in dicken, gelben Schwaden. Obwohl die Aghar angestrengt arbeiten, ist kein Zeichen von Drakoniern oder anderen Aufsehern zu bemerken.

Dies ist die Verhüttungsanlage für das Eisenerz, das die Sklaven fördern. Obwohl die Gullyzwerge unbeaufsichtigt sind, unterbrechen sie ihre Arbeit nicht. Ihnen wurde mit dem Tode gedroht, falls sie nicht eine hohe Quote erfüllen.

### 72. Slave Quarters

Diese große Höhle ist nun verlassen, doch der Boden ist förmlich bedeckt mit schmutzigen Strohsäcken. An etlichen Stellen sind heruntergebrannte Feuerstellen und einige verrottete Holzeimer lecken Wasser auf den Boden. Die armen Teufel, die hier wohnen, können einem leid tun.

Dies ist die Unterbringung der männlichen Gefangenen aus dem Norden. Sie sind tagsüber 16 – 18 Stunden in den Minen. Es gibt nichts wertvolles in dieser Höhle.

### 73. Mine

Hunderte schwitzender, muskulöser Männer bewegen sich über diesen großen Streifen an der Bergseite und fördern mit Schaufeln und Picken das rote Eisenerz aus dem Boden. Etliche dutzend Drakonier sind über das Gelände verteilt. Sie zeigen aber wenig Interesse für die Gefangenen. Mit den Frauen und Kindern als Geiseln wird es diesen Männern wohl kaum einfallen, zu fliehen!

Wenn sie einen großen Haufen Erz zusammengetragen haben, tragen sie es auf großen Pritschen zu einem Loch direkt über den Schmelzöfen. Andere schaufeln das

Erz in das Loch, durch das es zu den Gullyzwerge hinunterfällt.

Hier arbeiten 310 Männer. Wenn die Sklaven sehen, daß ihre Familien befreit worden sind, überrennen sie ihre Wache und erschlagen sie mit Leichtigkeit. Sie rennen schnell über die Pfade nach unten und begrüßen ihre Frauen und Kinder. Trotz der Bitten der PC's dauert es ca. 15 – 20 min, bis sich die Familien gefunden haben. Elistan übernimmt die Organisation des Exodus.

## EPILOGUE

### ESCAPE FROM PAX THARKAS

Falls die Helden die Frauen und Kinder gerettet haben, wirft sich Flammenschlag gegen die verschlossenen Tore, die Männer werden aus den Minen herausgekommen sein und tausende von Soldaten werden sofort zurück marschieren, um auf den Alarm zu reagieren. Die Menschenmenge, ca. 800 Leute, sollten auf der Südseite der Festung versammelt werden.

Lies nun das Folgende:

Plötzlich fliegen mit einem lauten Krachen die Tore, die Flammenschlag gehalten haben, nach außen. Der große Drache schlittert nach draußen auf die Menge der Gefangenen zu.

„meine Kinder! Ihr könnt meine Kinder nicht haben!“ Ihre Stimme ist schrill und angespannt. „Laßt mir meine Kinder!“ verlangt sie, während sie sich den Abhang herunter schleppt.

Da taucht eine andere purpurne Erscheinung hoch in der Luft auf. Mit einem herausfordernden Gebrüll landet ein zweiter Roter Drache auf den mächtigen Mauern von Pax Tharkas. Auf seinem Rücken trägt er die imposante Gestalt von Drachenfürst Verminaard, der immer noch seine angsteinflößende Maske trägt. Seine Stimme dröhnt durch das Tal:

„Dies ist die letzte Beleidigung! Ich habe Eure Unverschämtheiten viel zu lange toleriert. Sklaven gibt es viele und sie sind billig.

Jetzt bezahlt ihr für eure törichte Herausforderung.“ Als die Leute schreiend beginnen, nach unten in das Tal zu fliehen, wird seine Stimme noch kräftiger: „Jetzt vernichte ich euch! Ich vernichte

*eure Weiber! Ich vernichte eure Kinder!“*

Als Ember sich von der Mauer erhebt, hält Flammenschlag inne. Verwirrt schaut sie von den Kindern zu der großen Maschine des Todes über ihr auf. Plötzlich wird ihr trüber Blick klar, als sie einen Entschluß faßt.

Sie biegt ihren Hals nach oben und schickt einen fürchterlichen Flammenstrahl nach oben, direkt auf den fliegenden Drachen und den Drachenfürsten. Mit einem Schrei wird Verminaard in die glühende Woge eingehüllt und sein Reittier schreit gepeinigt auf. Bald sind die beiden Drachen in einen tödlichen Luftkampf verstrickt. Sie krachen mit Ihren mächtigen Körpern zusammen und bringen riesige Felsblöcke dazu, von den Bergseiten zu stürzen.

Magiern und Dieben ermöglichen, eine Erfahrungsstufe aufzusteigen. Multiclass- Characters müssen sich eine Klasse für den Aufstieg aussuchen.

Kleriker, die von Mishakal erfahren haben, können einen neuen Level durch Meditation und Gebet zu der erwählten Gottheit der alten Götter erreichen. Diese Götter wurden durch die Scheiben der Mishakal enthüllt.

Falls die Helden diese Ablenkung ausnutzen, können sie die Gruppe das Tal hinab und aus der Sicht der Drachen heraus führen. Verminaard überlebt den Kampf gerade noch und kann seine Truppen erst nach 12 Runden den Fliehenden hinterher schicken. Falls die Helden den Blockademechanismus in Gang gesetzt haben, dauert dies noch vier Tage.

Falls die Helden erfolgreich entkommen konnten, lies das Folgende:

Die Herbstsonne versinkt hinter einem Berggipfel, als 800 Flüchtlinge sich in einem heiteren Wäldchen aus Pinien zusammendrängen. Erschöpft und hungrig sind sie dennoch glücklich über ihre nahezu wundersame Rettung.

Dieses enge Seitental sollte für die Nacht Schutz vor jeglichen Drakoniern bieten, die auf die Jagd geschickt wurden. Ohne Zweifel werden sich morgen neue Probleme ergeben, aber für jetzt sind die Leute sicher.

Der beißende, kalte Wind kündigt den Winter an, der bald bevorsteht. Die Wildnis bietet wenig Nahrung für die vielen Mäuler, die zu füttern sind. Der große silberne Mond geht auf und die Sterne beginnen zu blinken.

Die Helden können leicht kundige Lehrer unter den Flüchtlingen finden. Dies wird für allen Kämpfern,

## Encounter: Fizban the fabulous:

Kurz hinter der Brücke biegt die Straße um ein Wäldchen herum nach links. Ein alter Mann in mausgrauen Roben und einem Spitzen Hut kommt in Sicht, der offenbar wild erregt mit einem Baum streitet:

„So hast du dir das also gedacht, wie? Zuerst stellst du mir mit deiner Wurzel ein Bein, mit voller Absicht natürlich, und dann kann man hier nicht mal mehr in Ruhe ein Nickerchen machen, ohne daß du einem fortwährend Blätter ins Gesicht wirfst. So geht das nicht, mein Lieber. Nicht mit mir! Wie ging das doch gleich wieder? Feuerball...Feuerball... ich hab's doch gerade noch gewußt.“

Er schlägt mit seinem Stock nach dem Baum.

Na warte Bürschchen, bis es mir wieder einfällt. Dann senge ich sie dir alle ab, deine Blätter. Unverschämtheit!“

Der Alte ist offenbar verwirrt, was aber die Drakonier nicht davon abhält, ihn unter viel Gezappel und Geschimpfe zu den Gefährten in den Wagen zu laden. Dort setzt er sich in einen Ecke, wischt sich den Schweiß mit dem Bart von der Stirn und schmolzt erstmal.

Auf Fragen, wer er ist und wo er herkommt, schaut er kurz um sich und fragt: „Wer? Ich? Ja, wie war das noch gleich? Fitzbut, Fuzbak, F... F.... irgendwas mit F.“

Zu Raistlin gewandt: „Junger, weißt du's denn nicht? F.... F...., Fitzban, natürlich das war's. Und wer seid ihr?“

Auf weitere Fragen gibt er nur verwirrende Antworten.

zurück