

Die Schlange im Gras

Anpassungshinweise an die Region Herbergsbad / Adri-Markland

Die nachstehenden Anmerkungen folgen im großen und ganzen den Lücken im Abenteuertext, die eingebaut wurden, damit die regionaltypischen Informationen ergänzt werden können. *Änderungen* zum vorgegebenen Text sind mit kursiver Einleitung gekennzeichnet.

Vermutlich wird das Abenteuer auf Ebene (im Original *tier*) 2 gespielt werden.

Lebenshaltungskosten

Diese sind an die Lebenshaltungskosten unserer Region anzupassen. Bei uns gelten:

Zu- oder Abschläge auf Fertigkeiten, die auf Charisma basieren, betreffen die folgenden Fertigkeiten: *Auftreten, Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern, Verkleiden*. Manchmal können sich die Auswirkungen auf durchaus unterschiedliche Art und Weise auswirken - so würde ein SC mit armem Lebensstandard keinerlei Abzüge erhalten, wenn er sich mit einem Bettler unterhielte, wohl aber im Gespräch mit einem städtischen Beamten. Ein SC mit einem hohen Lebensstandard sollte Abschläge erhalten, wenn er sich mit Straßenräubern abgeben muss, was auf einen mittellosen SC wohl nicht zutreffen dürfte. Dies sollte nach Möglichkeit immer ausgespielt werden.

<u>Lebens-</u> <u>standard</u>	<u>Kosten</u>	<u>Charisma-</u> <u>basierter</u> <u>Modifikator</u>
Mittellos	2 SM	-2
Niedrig	1 GM	-1
Mittel	5 GM	0
Hoch	20 GM	+1
Luxuriös	100 GM	+2

Abenteuerzusammenfassung und Hintergrund

Dieses Abenteuer ist an die regionalen Besonderheiten des Fürstentums von Herbergsbad angepasst worden. Der Schurke, Malendril, ist ein Spion für das Nördliche Königreich. Sein Dienstvorgesetzter in Herbergsbad heißt Graulem von Attir. Malendril hat sich in Herbergsbad niedergelassen. Malendril ist Vizekämmerer Prinzessin Karasins (einer von insgesamt 11); die korrekte Anrede ist "Kämmerer Malendril".

Relmar ist ein Steuereintreiber, und sein offizieller Titel ist genau dieser: Steuereintreiber; die Anrede ist "Herr".

Einführung für die Spieler

Die Spielercharaktere befinden sich auf dem Weg von Alfershfurt nach Herbergsbad, wohl von einem "Ausflug" in den Wald zurück kommend; der Pfad in den und aus dem Wald heißt "Die alte Waldstraße" und führt nach Herbergsbad. Alfershfurt ist etwa 100 km von Herbergsbad entfernt. Sollten sich einige der Spieler schon kennen, können sie ruhig zusammen unterwegs sein.

Änderung: Die Jahreszeit ist Herbst, nicht Frühling.

Begegnung 1: Banditen!

Die **Straße** ist, wie im Abenteuer beschrieben 6 m breit und auf jeder Seite von weiteren 3 m unbebauten Lands umgeben.

Änderung: Der Name des (abwesenden) Anführers der Banditen ist Caleb.

Bei den **Banditen** handelt es sich um Versprengte aus dem Heer Prinz Molils, das in der vor einigen Monaten erfolgten Schlacht um den Adri (Schlacht am Druidenborn 12. Tag des Hirtmondes 591 AZ) von den Helden des Adri geschlagen wurde.

Änderung: Der Name des **Händlers** ist Merruk Hessbrunn. Die Karawane kommt aus Alfertsfurt und hat das folgende geladen: Kräuter, Gewürze, Felle, gegerbtes Leder, Waldhonig sowie mehrere Fässer des guten dunklen Alfertsfurter Weizenbieres. Entsprechend schenkt Merruk jedem der Charaktere ein kleines Fässchen Weizenbier im Wert von 15 GM.

Die **Patrouille** besteht aus insgesamt 20 Mitgliedern der Stadtwache von Herbergsbad. Es ist nicht wirklich an der Tagesordnung, dass Patrouillen der Stadtwache unterwegs sind, um die Waldstraße in der Nähe von Herbergsbad zu bewachen, doch wird dies seit der Schlacht unregelmäßig getan, um Händler vor möglichen Angreifern, die die Schlacht hinterlassen haben könnte, zu schützen. Dass gerade jetzt keine Wache zur Stelle war, als die Banditen angriffen, wird von Merruk als unglücklicher Zufall empfunden. Die Gesinnung der Soldaten ist in der Regel Rechtschaffen Neutral; Jerrinas Gesinnung bleibt aber bei Rechtschaffen Gut.

Wellerin ist ein Zilchus-Priester (Zilchus ist die Staatsreligion von Ahlissa und von daher derzeit auch von Herbergsbad). Seine Spieldaten können bleiben, mit folgenden Ausnahmen: Seine Domänen sind *Gesetz* und *Wissen*; die entsprechenden Domänenzauber sind: *Gesetz*: 1 - Schutz vor Chaos / 2 - Gefühle besänftigen; *Wissen*: 1 - Geheimtüren entdecken / 2 - Gedanken wahrnehmen. Er hat für die folgenden Sprüche gebetet: 0 - Gift entdecken, Licht, Magie entdecken, Nahrung und Wasser reinigen, Wasser erschaffen
1 - Befehl, Entropieschild, Heiligtum, Schutz vor Chaos*, Segnen
2 - Gedanken wahrnehmen*, Gift verzögern, Person festhalten, Vorahnung
Wellerin wird insbesondere *Gedanken wahrnehmen* einsetzen, wenn er dies für notwendig hält.

Begegnung 2: Besprechung

Einige Informationen über **Herbergsbad**:

Herbergsbad (12.200 Einwohner) findet in ganz Aerdy nicht seinesgleichen. Es liegt nahe den westlichsten Ausläufern des Adri, etwa acht Kilometer vom Waldrand entfernt. Die Stadt besteht aus einem umwallten Kerngebiet ("Altstadt") sowie einem größeren, ungeschützten Teil, der nur von einem kleinen, halbkreisförmigen Graben eingefasst wird. Bei den meisten Häusern der Altstadt handelt es sich um Steinbauten, an denen sich oftmals die Zeugnisse zwergischer oder gnomischer Handwerkskunst erkennen lassen – obwohl gerade Zwerge heutzutage hier eher selten sind. Wie man aufgrund des zweiten Namensteils erwarten darf, ist die Stadt weithin für ihre Heilquellen bekannt. Neben einer Vielzahl von Bädern und Thermen, die Heilung von nahezu jedem Gebrechen versprechen, kann Herbergsbad zudem mit mehr Herbergen, Tavernen und Gaststätten aufwarten als jede andere Ansiedlung gleicher Größe – woraus sich der erste Teil des Namens ableitet. Darüber hinaus fällt Herbergsbad durch über ein halbes Hundert sakraler Bauwerke auf, wobei die Bandbreite von unscheinbaren Schreinen bis zu großen Tempeln und beeindruckenden Kathedralen reicht. Hierin spiegelt sich die Vielzahl der in der Stadt und ihrer Umgebung vertretenen Religionen wider. Der eher weltlich orientierte Reisende mag indes eher die höchst komplexen Aquädukte aus Gnomenhand bewundern wollen.

Die Gruppe wird über eine bewachte Behelfsbrücke aus Holz über den Graben geführt und gelangt zu einem Wachposten im neuen, nicht ummauerten Teil der Stadt.

Es gibt keine besonderen Hinweise für die Gestaltung des Treffens.

Relmar ist ein Steuereintreiber.

Zur Frage auf S. 9: Nein, Glücksspiel ist in Herbergsbad nicht gegen das Gesetz.

Die **Bobcats** heißen auf deutsch die "Luchse". Die Taverne, in der mit den Luchsen Kontakt aufgenommen werden kann, heißt tatsächlich *Zum schäumenden Krug*, und der dortige Stammgast (*barfly*) heißt Burnabei.

Malendril wohnt in der **Altstadt**, gleich jenseits der Stadtmauern.

Begegnung 3: Relmars Vergangenheit

Relmars Haus liegt in der Neustadt, im Handwerkerviertel knapp außerhalb der Stadtmauern; sein **Büro** hingegen liegt in der Altstadt, nicht weit vom Herrschaftssitz Prinz Molils. (Molil, nominell der Herrscher über das Adri-Markland, hält sich indes so gut wie nie in Herbergsbad auf.)

Änderung: Relmar hat Kenntnisse über ein- und ausreisende Karawanen sowie die Dienstpläne der Stadtwache, aber keinesfalls militärische Informationen.

Änderung: Der vorletzte Satz dieser Begegnung muss heißen: *"If the PCs go to the tavern, go to encounter 4."*

Begegnung 4: Die Taverne

Die Taverne ist in der Neustadt, eher weit weg von den Stadtmauern. Ein "Armenviertel" im klassischen Sinne ist dies nicht, allerdings gab es hier früher einige der "guten" Tempel, die nun teilweise verlassen sind (weshalb die Gegend etwas weniger gut bewohnt ist).

Die Taverne heißt *Zum schäumenden Krug*, und ihr Wirt ist Jorig. Er weiß wenig über die derzeitigen Geschehnisse in der Stadt, kann aber berichten, dass er von einem "Propheten" namens Mendarkus gehört hat, der vor einiger Zeit hier in der Nähe über das Wiederaufstehen des alten Almor gepredigt hätte (Hinweis auf *Der Ruhm vergangener Zeiten* und später folgende Abenteuer). Außerdem waren kürzlich Abenteuer bei ihm, die damit geprahlt hätte, eine goldene Drachenstatuette an einen Magier namens Olafsdottir verkauft zu haben und dafür mit 500 GM entlohnt worden seien (Verweis auf den Verlauf der *Willkommen im Adri*-Runde am 15.09.01 in Bielefeld, wo genau das passierte). Einer dieser Abenteuer gab seinen Namen als "Zandro" an (Figur von Thomas Römer, könnte einigen Mitspielern bekannt sein). Kommentare der SC, sie hätten auch eine Statuette geborgen, tut Jorig mit "Ja, ja die Welt ist klein" ab.

Die **Beschreibung** des Gebäudes kann übernommen werden.

Es gibt keine regionsspezifischen Anmerkungen zu **Barnabei**; der Spielleiter kann sich hier nach Belieben austoben.

Begegnung 5: Die Luchse

Zum **Aufenthaltort der Luchse** gibt es keine regionsspezifischen Anmerkungen

Zum **Diagramm** auf S 12:

Thugs = Schläger; Sniper = Heckenschütze

Die **Namen** der Luchse können beibehalten werden; es gibt zu ihnen wenig zu sagen, was über dieses Abenteuer hinaus geht.

Relmar ist Steuereintreiber.

Malendril spioniert für das Nördliche Königreich.

Für das Treffen mit Relmar gibt es ansonsten keine regionsspezifischen Anmerkungen.

Begegnung 6: Das große Aufräumen

Der Kampf kann wie im Abenteuertext beschrieben stattfinden; es gibt keine regional bedingten Änderungen.

Begegnung 7: Malendrils Heim

Malendril wohnt in der Altstadt, nicht weit von der Stadtmauer entfernt. In der Umgebung des Hauses befinden sich andere Häuser reicher Bürger. Die Stadtwachen patrouillieren hier mit 5 Soldaten plus Unteroffizier in Zeitabständen, die der Spielleiter festlegen kann.

Als **Imbiss** bringt Senesio ein würziges Knoblauchbrot.

Ansonsten kann die Szene so ablaufen, wie sie im Abenteuertext steht.

Spieldaten:

Da Malendril nicht mehr über ein *Schwert*+2 verfügt (s.u.), sollte seine Stärke auf 14 erhöht werden, damit er dennoch die +2 auf Treffer und Schaden erhält. Für seine Spieldaten heißt dies (teils auch von anderen Fehlern im Text gesäubert):

Ebene 1:

RK 17 (+4 GES, +3 beschlagene Lederrüstung), Angriff +2 Nahkampf (1W6+2 [Krit 18-20], Rapier), +4 Fernkampf (1W4 [Krit 19-20], Wurfdolch)

Ebene 2:

Auf Ebene 2 sollte er als Talent *Waffen finesse: Rapier* statt *Ausweichen* haben. Also:

RK 17 (+4 GES, +3 beschlagene Lederrüstung), Angriff +5 Nahkampf (1W6+2 [Krit 18-20], Rapier), +5 Fernkampf (1W4 [Krit 19-20], Wurfdolch)

Malendrils Zauber auf Ebene 1:

0 - Aufblitzen, Benommenheit, Kältestrahl, Magie lesen

1 - Magisches Geschoss, Schild

Elanettas Zauber auf Ebene 1:

0 - Aufblitzen, Benommenheit, Geisterhaftes Geräusch, Kältestrahl

Malendrils Zauber auf Ebene 2:

0 - Aufblitzen, Benommenheit, Kältestrahl, Magie lesen, Magierhand

1 - Magisches Geschoss, Schild

Elanettas Zauber auf Ebene 2:

0 - Aufblitzen, Benommenheit, Geisterhaftes Geräusch, Kältestrahl

1 - Furcht auslösen, Magierrüstung (bereits gezaubert)

Malendrils Schwert ist nicht magisch, sondern "nur" aufwändig verziert (und 50 GM wert). Allerdings verfügt Malendril über einen **Zauberstab des Heilens leichter Wunden** (20 Ladungen = 300 GM) sowie einen **Trank des Verschwimmens** (300 GM); nach Wunsch des Spielleiters kann er beide Gegenstände im Kampf einsetzen, wenn es notwendig wird. Beim Einsatz des Zauberstabs ist darauf zu achten, dass die verbrauchten Ladungen auf dem Zertifikat, das die SC später möglicherweise bekommen, abgestrichen werden!

Durchsucht man nach dem Kampf Malendrils Schreibtisch, lässt sich ein kleines Holzkästchen mit dem Wappen des Nördlichen Königreichs darauf finden: Auf rotem Grund befindet sich in der Mitte des Schildes eine Spiralsonne mit einer siebenzackigen Krone. Um die Sonne und die Krone schlängelt sich ein blauer, schlangenähnlicher Drache, der fast einen Ring bildet.

Begegnung 8: Meldung

Anmerkungen zur **Stadtwache**: Grundgesinnung ist Rechtschaffen Neutral; entsprechend schwer sind die Wachen ohne Beweise zu überzeugen. Charaktere, die *Willkommen im Adri* gespielt haben, werden mit 30 % Wahrscheinlichkeit als Verdächtige erkannt (was aber nichts ausmacht, da die Anklagen ja fallen gelassen wurden); ein Wiedersehen mit Rannos Daul (ein Unterführer der Stadtwache aus *Willkommen*) ist hier möglich, auch könnte man unfreundliche Bekannte aus der Wache einbauen.

Malendrils Vorgesetzter ist Graulem von Atirr, der Kämmerer Prinzessin Karasins (sie hat nach der Machtergreifung langsam ihre eigenen Familienangehörigen in wichtige Positionen gebracht). Er ist durch zahllose Untergebene gut abgeschirmt und nur schwer zu erreichen; hat die Gruppe schlecht gespielt, müsste da fast schon ein Gefallen fällig werden... Er wird anfänglich mit Unglauben reagieren, würde sich aber beispielsweise durch einen Priester der Zilchus-Tempels überzeugen lassen. Sobald er überzeugt ist, würde er die Stadtwache losschicken, Malendril gefangen zu nehmen, und die SC erst bei der Verhandlung zum Aussagen heranziehen. Sollte Malendril ihm eine Botschaft schicken, die Abenteurer zu ihm zu senden, wird Graulem in jedem Fall reagieren - auch wenn die SC ihn bereits von dessen Verrat überzeugt haben. In diesem Fall wird Graulem sie als "Sonderbeauftragte" der Stadtwache verpflichten und sie hin schicken, ihn zu inhaftieren.

[Realweltliche Anmerkung: Nach diesem Modell wäre Malendril so eine Art Staatssekretär und Graulem der persönliche Finanzminister Karasins.]

Stadtwache: Feldwebel Jerrinas Dienstvorgesetzter ist Wachführer Jerklan Karlgom, zuständig für den Bereich Neustadt West. Er hat eine sehr offene Amtsführung und ist leicht zugänglich. Allerdings muss auch er überzeugt werden, wobei dies allerdings eher schnell geht, sobald er die Chance sieht, sich zu profilieren (SL-Entscheidung). An sich müsste er die SC ja an den Wachhauptmann Neustadt verweisen, aber wenn er die obige Chance sieht, dürfte er eher auf eigene Faust handeln. Sollte Malendril ihm eine Botschaft schicken, die Abenteurer zu ihm zu senden, wird Karlgom in jedem Fall reagieren - auch wenn die SC ihn bereits von dessen Verrat überzeugt haben. In diesem Fall wird Karlgom sie mit einem verschwörerischen "Na, das Schwein holen wir uns!" los schicken, ihn "einzusacken".

Tempel: Die Staatsreligion ist **Zilchus**. Der hiesige Zilchus-Tempel hat großen Einfluss und wird die Angaben der SC sofort durch Wahrheitszauber überprüfen. Allerdings werden die SC nur mit Mühe (und unter Zahlung von 50 GM) zu einem Unterpriester vordringen, der ihr Anliegen aufnimmt und weiterleitet. Dies wird letztlich nur dazu führen, dass Malendril von den Aktivitäten der SC erfährt und sie zu sich einlädt. Ähnliches gilt für Hextor und Boccob.

Begeben sich die SC zu einem anderen Tempel (Heironeous böte sich an...), so wird man ihnen sagen, dass man sich machtlos sähe, etwas gegen Malendril zu unternehmen - die SC sollten das schon selbst machen...

Zusammenfassung

Relmar wird mehr oder minder freigesprochen, muss aber eine Strafe von 100 GM wegen Erpressung zahlen.

Die Gerichtsverhandlung kann kurz am Ende geschildert werden. Unter Vorsicht des Zilchus-Patriarchen der Stadt sowie Graulem von Attir wird Malendril zum Tode verurteilt. Die besondere Ehrung für die SC besteht in einer Vorstellung bei Prinzessin Karasin (dauert etwa 5 Minuten). Dies wird als "wurde Prinzessin Karasin vorgestellt" im Logbuch vermerkt.

Erfahrungspunkte

Änderung: Sorgen die SC durch eine Warnung dafür, dass die Stadtwache Malendril festnehmen kann, erhalten sie die vollen 150 EP, nicht nur 100.

Schatzauflistung

Aus den sechs Flaschen feinsten **Weins** á 15 GM werden sechs Fässchen besten **dunklen Alfesfurter Weizenbieres** á 15 GM.

Malendrils **Rapier** ist zwar reich verziert, aber nicht magisch, Es hat einen Wert von 50 GM. Statt dessen hat er einen **Zauberstab des Heilens leichter Wunden** (20 Ladungen = 300 GM), der als Zertifikat verfügbar ist. Beim Einsatz des Zauberstabs im Kampf in *Begegnung 7* ist darauf zu achten, dass die verbrauchten Ladungen auf dem Zertifikat abgestrichen werden!

Änderung: Aus der **Trank der Ausdauer** wird ein **Trank des Verschwimmens** (gleicher Wert), der als Zertifikat verfügbar ist.

Kurzes Glossar deutsch - englisch

Bobcats	Luchse
Burnaby	Burnabei
Elversford	Alfersfurt
Innsa	Herbergsbad
Merruk Hezbrun	Merruk Hessbrunn
Sniper	Heckenschütze
The Frothy Mug	Zum schäumenden Krug
Thug	Schläger
Tier	Ebene