

Anpassungsblatt *A Plea from Beyond the Grave* = *Die Stimme aus dem Grab*

Das Abenteuer wird über Allgemeines Zertifikat als Abenteuer aus 591 AZ gespielt. Insofern gelten die neuen Lebenshaltungskosten, aber die im Abenteuer (ggf. in diesem Anpassungsblatt) stehenden Regeln für Erfahrungspunkte und Schätze. Du gibst weiterhin die Zertifikate für Gegenstände aus, nur füllst du statt des Logbuchs Allgemeine Zertifikate aus. Zertifizierte Gegenstände können behalten, verkauft oder konvertiert werden. Was die Schwierigkeitsstufe angeht, ermittelst du die Durchschnittliche Gruppenstufe nach der gültigen Regelung und rechnest dann um:

Ebene (*Tier*) 1 = DGS 2

Ebene (*Tier*) 2 = DGS 4

Ebene (*Tier*) 3 = DGS 6

Die Große Schlange

Die Große Schlange ist ein Hintergrundelement der Adri-Kampagne: ein mysteriöses Wesen, das sich in erster Linie für Hexenmeister interessiert (und erst in zweiter Linie für Magier, was aber bislang noch nicht vorgekommen ist). Wer oder was die Große Schlange ist, ist derzeit nicht bekannt. Sie setzt sich auf telepathischem Wege mit von ihr ausgesuchten Personen in Verbindung und "spricht" mit leicht zischelnder "Stimme". Sie hinterlässt keine böse Ausstrahlung und spricht auf Zauber, mit denen man Gesinnungen entdecken kann, nicht an. Die Große Schlange bietet sich Hexenmeistern als Mentor an (auch und gerade beim Klassenwechsel), ohne Gegenleistungen zu verlangen. Dabei ist sie durchaus bereit, auch eine Vorleistung zu liefern, ohne dass sich der ausgewählte Charakter direkt zur Großen Schlange bekennen muss.

Die Große Schlange kann sich derzeit wie folgt im Spiel auswirken (und vom Spielleiter ggf. entsprechend eingesetzt werden):

1. Einmal im Abenteuer kann ein Charakter, der die Hilfe der Großen Schlange angenommen hat, von ihr Unterstützung bei der Lösung eines Problems erhalten, das mit Magie zu tun hat. Spieltechnisch ausgedrückt heißt dies, dass ein Wurf auf *Zauberkunde* oder *Wissen (Arkane)*, der dem Spieler misslungen ist, vom Spielleiter dennoch als gelungen gewertet werden kann, wenn er dies für das Abenteuer als notwendig erachtet.
2. Einmal in der Geschichte des Charakters kann die Große Schlange in Form eines kleinen "Wunders" eingreifen, um dem Charakter oder einem von ihm benannten anderen Charakter in einer beliebigen Form zu helfen (in erster Linie, um Schaden abzuwenden oder den Charakter zu retten). Ist dies der Fall, bildet sich am Ende des Abenteuers auf einem vom Spieler des Charakters beliebig zu wählenden Unterarm der Figur die unterarmlange, farbige Tätowierung einer Schlange. Dies ist im Logbuch zu vermerken. Sobald der Charakter diese Tätowierung erhalten hat, wird die Große Schlange kein zweites Mal in dieser Art eingreifen.
3. "Normale" Schlangen greifen einen Schützling der Großen Schlange nicht von sich aus an. Dies gilt nicht für Schlangenwesen, die als magische Biester eingestuft sind, Drachen oder intelligente Schlangenwesen wie Yuan-ti.
4. Wählt sich ein Schützling der Großen Schlange eine Schlange als Vertrauten, erhält er diesen, ohne die üblichen 100 GM ausgeben zu müssen.
5. Stirbt das Schlangen-Familiar eines Schützlings der Großen Schlange, so kann der Charakter unter Missachtung aller üblichen Restriktionen beim Tod eines Familiars sofort einen neuen Familiar erhalten - sofern es sich wieder um eine Schlange handelt. Auch dies ist nur ein einziges Mal möglich und ist im Logbuch zu vermerken.

Grundsätzlich sind alle Eingriffe der Großen Schlange in den Spielablauf der Triade zu melden (GH_Adri@web.de). De facto gelten die Schützlinge der Großen Schlange als Angehörige einer Meta-Organisation, ohne dass dies explizit so bezeichnet wird.

Derzeit gelten folgende Charaktere der deutschen Living Greyhawk-Kampagne als Schützlinge der Großen Schlange:

Islwyn (Alexandra Velten - keine Tätowierung)

Mara (Mike Hofmann - Tätowierung)

Starck (Chris Nord - keine Tätowierung)

Zandro (Thomas Römer - Tätowierung)

Einführung für die Spieler

Die Spieler werden außerhalb von Herbergsbad von der Hand kontaktiert; die Hand hat keine "böse" Ausstrahlung. Die Reise zum Turm muss allerdings deutlich länger werden (etwa 7 Kilometer) nach Nordwesten. *Hilfreiche Hand* hat eine Wirkungskdauer von 1 Stunde/Stufe; setzen wir Nzevorikin mit Stufe 10 an, hat die Hand eine Wirkungskdauer von 10 Stunden; 4 davon werden verbraucht, um über die Entfernung von 5 km die Abenteurer zu finden, also bleiben noch 6 Stunden. Eine nur aus Charakteren mit BR 9 m bestehende Gruppe kann diese Strecke in nicht ganz zwei Stunden zurück legen (s. *Spieler-Set*, Tabelle 9-3, Seite 175); sind Charaktere mit BR 6 m dabei, erhöht sich dies auf drei Stunden.

Ein Wurf auf *Wissen (Lokales)* gegen SG 10 ergibt folgendes: Der Turm ist ein alter Wachturm der vorderen Verteidigungslinie der Stadt, der während der Graufalk-Kriege erobert, aber nicht geschliffen wurde (da die Angreifer ihn vorübergehend als Hauptquartier benutzten). Er war im Besitz der Familie Fraimekkian, deren Spur sich in den Wirren der Kriege verliert. (Insofern kann Nzevorikin in Begegnung 1 diesen Namen verwenden, ohne aufzufallen; Weslin Fraimekkian starb während der Kriege.)

Begegnung 1

Die Begegnung erfolgt wie angegeben. Allerdings spricht der "Geist" nicht von Räubern, sondern gibt an, von plündernden Truppen des Großen Königreichs getötet worden zu sein; diese Truppen hätten auch seine Tochter Lenla entführt. Alle diese Informationen sind historisch korrekt und durch Würfe auf *Informationen suchen* gegen SG 20 in Herbergsbad zu erfahren.

Fragt man den "Geist", warum er erst jetzt um Hilfe ruft, erwidert er, dass er lange Zeit von den "Dämonen des Abyss" verfolgt worden wäre, denen er erst jetzt entkommen konnte – und die immer noch auf der Jagd nach ihm wären (was seinen "Abgang" nach Ablauf der 3 Minuten Zauberdauer vorbereitet).

Die Erklärung mit dem "magischen Gegenstand" ist vage genug, um den "Geist" zu erklären. Bei *Magie entdecken* lässt sich feststellen, dass die stärkste magische Ausstrahlung eine starke nekromantische ist; darüber hinaus gibt es Auren der Illusionsmagie und der Hervorrufungsmagie (jeweils ("mäßig")). Der Geist selbst hat keinerlei erkennbare Gesinnung, und Nzevorikin ist vor Entdeckungsmagie geschützt.

Ist ein Rao-Kleriker in der Gruppe, weiß dieser beim im Text angegebenen Wurf *Wissen (Lokales)*, dass Ploellin ein Rao-Kleriker ist oder war – so ganz sicher ist er sich da nicht. Auf jeden Fall hat er sich nach den Kriegen von allen Ämtern in der Kirche zurück gezogen.

Begegnung 2

Für das *Buch der Qual und Folter, Band I* gibt es ein Regionalzertifikat. Darüber hinaus liegen hier insgesamt **120 GM** in Münzen und Edelsteinen herum. Die Vorlage am Ende des Abenteuers liegt am Ende dieses Textes in einer deutschen Version vor.

In einem der Abenteuer auf dem Drachenfest findet sich hier zudem ein besonderer magischer Gegenstand: ein Kästchen, das innerhalb des Waldes immer die Richtung weist. Hierzu gibt es ein besonderes Regionalzertifikat.

Begegnung 5

Auf dem Weg durch Herbergsbad sollten die Spieler feststellen, dass überall in der Stadt Fahndungsplakate aufgehängt werden, auf denen im Auftrag von Hauptmann Antonius Hoya nach "Cohen dem Barbaren, einem Ausländer (vermutlich aus Sunndi)" gesucht wird, Belohnung 5 GM für sachdienliche Hinweise bzw. 50 GM bei Ergreifung. (Dies bezieht sich auf Handlungen eine Figur eines holländischen Spielers während des FanCon IX. Sollten Spieler in der Runde sein, die diese Figur kennen, zahlt die Stadtwache die Belohnung für sachdienlich Hinweise tatsächlich aus, wenn sie halbwegs fundiert sind.)

Ploellin lebt in einem der älteren Teile der umwallten Neustadt, mitten im Tempeldistrikt zwischen den guten Gottheiten geweihten Tempeln; der Rao-Tempel ist etwa 250 m entfernt.

Begegnung 8

Die Grottenschrute und Duruuk haben insgesamt **300 GM** in Münzen sowie ihre Ausrüstung.

Ausklang

Hier kommt nun die wirklich wichtige Änderung zum Tragen:

Auf dem Weg zu Ploellin begegnet den Spielern ein alter Bekannter aus "Willkommen im Adri": "Raynard Byrgel", der "Assistent Olafsdottirs" (damals ein Schurke aus der Stadt im Dienste eines unbekannten Auftraggebers), der die meisten Gruppen seinerzeit um eine Drachenstatuette erleichtert hatte. Diesmal handelt es sich aber um den Auftraggeber selbst, der in verwandelter Gestalt auftritt und sich bemüht, den Abenteurern den Stein abzukaufen (er weiß sehr genau über ihre Aktivitäten Bescheid). Wirft man ihm vor, "nicht echt" zu sein, stört ihn dies nicht wirklich, und er fragt zurück, ob dies denn nicht völlig egal wäre, solange nur die Kasse stimme? Er bietet 100 GM, lässt sich aber auf bis zu 500 GM hoch handeln. Lehnen die Spielerfiguren immer noch ab, bietet er an, den Abenteurern die Hintergründe der Aktion zu erzählen (siehe Einleitung). Hilft auch das nichts, gibt er auf; so wichtig ist ihm der Stein dann doch nicht. Nehmen die Charaktere an, zahlt er sofort und verschwindet mit dem Stein.

Eigentlich ist "Raynard Byrgel" viel mehr am Verbleib einer Seite aus einem magischen Buch interessiert, das "sein Meister" (und damit meint er *nicht* Olafsdottir!) einst verloren habe. Er stellt eine Reihe von Fragen nach dieser "sehr sonderbaren Seite mit fremdartiger Schrift darauf", wird aber wohl keine Antwort erhalten (es sei denn, einer der Spieler, die auf dem FSF 2001 bei Frank Roters "Die gestohlene Statuette" gespielt haben, in dem der Gegenstand gefunden wurde, wäre anwesend...) und sich schließlich verabschieden. Er ist magisch gegen Ausspionieren geschützt und hat keine messbare Gesinnung. Er ist immun gegen alles, was die Charaktere an Waffen zu bieten haben und hat ZR 30. Wer oder was er genau ist, wird hier nicht verraten (und ist für diese Episode auch nicht nötig). Er greift die Charaktere auf keinen Fall an.

Bringen die Charaktere den Stein zu Ploellin, nimmt dieser den Stein an sich und sorgt, da dieses Abenteuer Teil 1 einer Reihe ist, die wohl nie beendet wird, für seine Entsorgung. Entsprechend gibt es kein Zertifikat für den Stein, wohl aber eines für den Kelch sowie den Gefallen des Priesters und den Kriegsflegel. Ein Zertifikat für den Stein gibt es nur dann, wenn sich jemand den Stein tatsächlich aneignet; es wird dann nachträglich ausgestellt.

Spätestens Ploellin **muss** am Ende des Abenteuers den Charakteren die Hintergründe des Kultes erläutern und darüber hinaus der Hoffnung Ausdruck geben, dass damit die Bemühungen des Kultes in Herbergsbad hoffentlich zerschlagen wurden.

Kurzes Glossar

Black Stone of Harrowing Dream	Schwarzer Stein der quälenden Träume
<i>Book of Torment & Torture, Volume I</i>	<i>Buch der Qual und Folter, Band I</i>
Bronze Cabal	Bronzener Geheimorden
Defenders of the Light	Verteidiger des Lichtes
Holy Chalice of Rao	Heiliger Kelch des Rao
Plague of the Third Season	Seuche der Dritten Jahreszeit
Rectory of Rao	Rao-Pfarrei

In Blut geschrieben

Unsere Rettung beruht auf der Opferung unzähliger Unschuldiger.

Unsere Träume rufen den Teufel in uns herbei, denn wir wissen, dass dieses Land
dem Tode nah ist.

Eine Seuche soll die Herzen der Reinen verrotten lassen, und gequälte Seelen
sollen sich aus der Vergangenheit erheben, um über die Schwachen und
Ängstlichen zu herrschen.

Der Bringer der Alpträume wird seine Anhänger in ein neues Zeitalter der
Dekadenz führen.

Living Greyhawk-Abenteuer-Logbuch

Abenteuer: Die Stimme aus dem Grab Veranstaltung: _____ Datum: _____

Spielleiter: _____
Name, Vorname; RPGA #

Spieler #1: _____
Name, Vorname; RPGA #, Charaktername, Klasse(n) und Stufe(n)

Spieler #2: _____
Name, Vorname; RPGA #, Charaktername, Klasse(n) und Stufe(n)

Spieler #3: _____
Name, Vorname; RPGA #, Charaktername, Klasse(n) und Stufe(n)

Spieler #4: _____
Name, Vorname; RPGA #, Charaktername, Klasse(n) und Stufe(n)

Spieler #5: _____
Name, Vorname; RPGA #, Charaktername, Klasse(n) und Stufe(n)

Spieler #6: _____
Name, Vorname; RPGA #, Charaktername, Klasse(n) und Stufe(n)

Besondere Vorkommnisse: _____

Mit folgenden NSC gab es freundlichen / neutralen Kontakt: _____

Mit folgenden NSC gab es Probleme: _____

Folgende NSC sind gestorben: _____

Der Charakter / Die Charaktere des / der Spieler(s) Nummer _____ ist / sind gestorben.

Wem wurde der *Schwarze Stein der quälenden Träume* übergeben:

☐ "Raynard Brygel" ☐ Ploellin ☐ Gruppe hat ihn behalten

Wenn die Gruppe den Stein behalten hat: Welcher Spieler hat ihn nun in seinem Besitz? _____

Die Gegenstände mit Zertifikat wurden wie folgt verteilt (bitte ankreuzen):

Gegenstand	Spieler #1	Spieler #2	Spieler #3	Spieler #4	Spieler #5	Spieler #6	Nicht gefunden	Verkauft
Kelch des Rao								
Meisterarbeits-Kriegsflegel								
Ploellins Gefallen								