

Drachen unter Herbergsbad

Ein einründiges D&D LIVING GREYHAWK® Herbergsbad/Adri–Regional–Abenteuer

Version 1.0

von Rainer Nagel

Circle Reviewer: Pieter Sleijpen

Meta Regional Reviewer: Pierre van Rooden

Spieltester: Nenad Petrovic, Stefan Reschke, Frank Roters, Alexandra Velten

Mit Dank an Katja und Robert Nickmann für die ursprüngliche Entwicklung der Kanalisation von Herbergsbad, Stefan Reschke und Frank Roters für Zuarbeiten sowie Alexandra Velten für zahlreiche hilfreiche Hinweise

Jemand versucht, den ehrenwerten Händler Olgros zu betrügen – indem er ihn um das Geld für vier Dracheneier prellt! Jetzt möchte Olgros, dass ihr diese Schulden eintreibt. Klingt ja eigentlich ganz einfach – aber warum müsst ihr dazu in die Kanalisation... wieder einmal?

Für Charaktere der Stufen 1-14 (Durchschnittliche Gruppenstufe (DGS) 2-12).

Quellen: ...And a Dozen Eggs (Randy Maxwell, Dungeon 30), AHL 4-03 Bierselig (Katja and Robert Nickmann), Complete Adventurer – A Guide to Skillful Characters of All Classes (Jesse Decker), AHL ME01 Jäger der gestohlenen Statuette (Martin Matthes), AHL 7-06 Die Grube (Rainer Nagel), AHL 6-02 Ein einfacher Auftrag (Rainer Nagel), AHL 6-03 Harfenspiel (Matthias Schäfer und Oliver Kemmet), COR 3-14 Hunt for the Rogue (Rainer Nagel), AHL 3-03 Indigo (Rainer Nagel), King Rat (China Miéville) Monster Manual IV (Gwendolyn F.M. Kestrel), Neverwhere (Neil Gaiman), AHL 7-03 Quelle des Zorns (Matthias Schäfer), The Rock of the West (Vince Locke und Raven Mimura, LGJ 5), AHL 7-08 Schatten über Herbergsbad (Sascha Glimmann), COR 1-09 Swamp Things (Bruce Paris), The Borribles (Michael de Larrabeiti), ESA 3-04 The Glory of Times Past (Rainer Nagel), TSS 5-04 The Sun and the Nightingale (Nick Silverstone and Sampo Harlaa), The Way of the Lake (Lance Havvermale, LGJ 2), AHL 1-01 Willkommen im Adri (Rainer Nagel), Wissenswertes über den Adri (und ein kurzer Ausblick auf Herbergsbad und die Geschichte der Region) (Frank Roters) und www.livinggreyhawk.de.

Plan des Kreuzungsraums: Katja und Robert Nickmann

Based on the original DUNGEONS & DRAGONS® rules created by E. Gary Gygax and Dave Arneson and the new DUNGEONS & DRAGONS game designed by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, and Peter Adkison.

This game product contains no Open Game Content. No portion of this work may be reproduced in any form without permission of the author. To learn more about the Open Gaming License and the d20 system license, please visit www.wizards.com/d20

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, GREYHAWK and RPGA are registered trademarks of Wizards of the Coast, Inc. LIVING GREYHAWK is a trademark of Wizards of the Coast, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. This scenario is intended for tournament use only and may not be reproduced without approval of the RPGA Network.

Dies ist ein RPGA-Turnierabenteuer. Es ist für einen Vier- bis Fünf-Stunden-Block vorgesehen. Zu Spielbeginn sollte jeder Spieler ein Namensschild vor sich aufstellen, das im unteren Teil den Namen des Spielers und im oberen Teil den des gespielten Charakters sowie dessen Volk und Geschlecht enthält. Dies erleichtert es den Spielern, sich zu merken, wer welche Figur spielt.

Die eigentliche Spielzeit des Abenteuers ist etwas kürzer. Du solltest die letzten 20 bis 30 Minuten der Sitzung dazu verwenden, die Spieler die Hintergründe ihrer Charaktere zusammenfassen zu lassen und das Ausfüllen der Abenteuerbescheinigung (Adventure Record) vorzunehmen. Unterschreibe die Abenteuerbescheinigung erst, wenn sie vollständig ausgefüllt sind.

Die Spieler können jederzeit alle notwendigen Regeln einsehen, um sich über Bewaffnung und Ausrüstung der von ihnen gespielten Charaktere zu informieren.

Eine Anmerkung noch zum Text des Abenteuers: Teile davon sind bereits so gestaltet, dass du sie den Spielern unverändert vorlesen kannst; andere Passagen wiederum sind nur für deine Augen bestimmt. du kannst hier aber selbst entscheiden (und solltest dies auch tun!) welche Informationen du weitergibst. Die direkt für die Spieler vorgesehenen Textstellen sind durch fetten Kursivdruck abgesetzt. Wir empfehlen nachdrücklich, die Spielertexte nicht wörtlich vorzulesen, sondern situationsbezogen zu umschreiben, da sie recht allgemein gehalten sind und gegebenenfalls an eine bestimmte Situation oder die Handlungen der Charaktere angepasst werden müssen.

Mehr zum Leiten offizieller RPGA-Abenteuer und wie man Runden offiziell anmeldet findest du (in Englisch) unter: www.rpga.com.

Um dieses Abenteuer sinnvoll einsetzen zu können, benötigst die folgenden D&D-Regelbücher: Spielerhandbuch (SHB), Spielleiterhandbuch (SLH) und das Monsterhandbuch (MHB). Außerdem ist es empfehlenswert, wenn du einen aktuellen Ausdruck des Living Greyhawk Campaign Sourcebooks (LGCS) zur Verfügung hast, um alle Kampagnenregelungen schnell nachschlagen zu können.

Das Einstufungssystem von Living Greyhawk

Die Einstufung einer Abenteurergruppe und des Schwierigkeitsgrades, in dem dieses Szenario gespielt wird, erfolgt auf Basis der Durchschnittlichen Gruppenstufe (DGS), deren Berechnung relativ einfach ist.

Rechne alle Stufen der Charaktere zusammen. Die Summe, die du errechnet hast, teilst du durch die Summe der SC; runde das Ergebnis entsprechend. Wenn 6 SC mitspielen, addiere eins zu dieser Summe. Das Gesamtergebnis ist die DGS.

Jeder SC kann zuzüglich zu Kreaturen, die er durch eine Klassenfähigkeit bekommt, ein Tier mitbringen, das ihm im Kampf unterstützt. Mehr Wesen können zwar mitgebracht werden, aber nicht im Kampf eingesetzt werden. Wenn du meinst, dass ein Tier den SC einen besonderen Vorteil im Kampf verschafft, addiere den Herausforderungsgrad zu Stufe des SC um die DGS des Abenteuers zu berechnen. Aber denke daran: Tiere, die der SC über seine Klasse bekommen hat sowie ein Pferd, ein Streitross oder ein Reithund für SC mit dem Talent „Berittener Kampf, haben niemals Einfluß auf die DGS.

Wenn es sich bei der errechneten DGS um eine ungerade Zahl handelt, dürfen die Spieler entscheiden, auf welcher Stufe sie dieses Abenteuer spielen wollen. Abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad ergeben sich die maximalen Erfahrungspunkte und die Schätze, die die SC in diesem Abenteuer erhalten können.

DGS 2 = max. 450 GM und 450 EP pro Spieler;

DGS 4 = max. 650 GM und 675 EP pro Spieler;

DGS 6 = max. 900 GM und 900 EP pro Spieler;

DGS 8 = max. 1.300 GM und 1.125 EP pro Spieler;

DGS 10 = max. 2.300 GM und 1.350 EP pro Spieler;

DGS 12 = max. 3.300 GM und 1.575 EP pro Spieler.

Dieses Abenteuer kann von Gruppen gespielt werden, deren DGS maximal 12 beträgt.

Die DGS bestimmt auch die EP, die am Ende an die SC verteilt werden. Wenn ein SC drei Stufen oder mehr über oder unter der DGS ist, auf der dieses Abenteuer gespielt wird, dann erhält dieser SC nur die Hälfte der von dir am Ende vergebenen Menge an Erfahrungspunkten und Gold.

Diese Änderungen sollen zeigen, dass dieses Abenteuer entweder keine echte Herausforderung für diesen SC darstellte oder dass der SC auf die Hilfe der höherstufigen SC angewiesen war, um durch das Abenteuer hindurch zu kommen.

Beachte bitte, dass SC die vier oder mehr Stufen über der maximal zulässigen DGS dieses Abenteuers sind, nicht in diesem Abenteuer eingesetzt werden dürfen. Wenn z. B. die maximal DGS 8 ist, dürfen SC der 12 und höher nicht eingesetzt werden.

Hinweis: LIVING GREYHAWK-Szenarios sind für DGS 2 oder höher geschrieben. Wenn sich lediglich vier bis fünf Charaktere der ersten Stufe am Tisch zusammenfinden, kann es für diese sehr hart werden. Daher solltest du versuchen:

1. Versuche nur mit sechs SC der ersten Stufe eine Runde zu spielen oder
2. gebe den Spielern den Hinweis, dass sie Reithunde kaufen sollen, da diese auch als Kampfhunde angesehen werden können und die SC werden von dieser zusätzlichen Kampfkraft profitieren.

Zeiteinheiten und Lebenshaltungskosten

Die Standardunterhaltskosten entnehme bitte dem Living Greyhawk Campaign Sourcebook (LGCS). Bei weiteren Fragen wende dich an die Triade. Dies ist einründiges Regionalabenteuer der Region Ahlissa (Herbergsbad/Adri). SC die aus dieser Region stammen, müssen Lebenshaltungskosten für 1 Zeiteinheit für das Abenteuer aufwenden. SC aus anderen Regionen müssen für 2 Zeiteinheiten Lebenshaltungskosten aufbringen.

Nach dem Ende des Abenteuers können Spieler, Zeiteinheiten verwenden, um ihre Fertigkeiten und Talente einzusetzen und etwas Geld zu verdienen. Weitere Einzelheiten entnehme bitte dem LGCS.

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):

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.

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.

„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.

Wählt sich ein Schützling der Großen Schlange eine Schlange als Vertrauten, erhält er diesen, ohne die üblichen 100 GM ausgeben zu müssen.

Stirbt der Schlangen-Vertraute eines Schützlings der Großen Schlange, so kann der Charakter unter Missachtung aller üblichen Restriktionen beim Tod des Tiers sofort einen neuen Vertrauten erhalten - sofern es sich wieder um eine Schlange handelt. Auch dies ist nur ein einziges Mal möglich und ist auf der Abenteuerbescheinigung (AR) unter „Play Notes“ zu vermerken.

Grundsätzlich sind alle Eingriffe der Großen Schlange in den Spielablauf der Triade zu melden (gh_adri@web.de).

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)

Ixbn (Frank Zaeske – Tätowierung)

Terrin Bender (Sascha Eder – Tätowierung)

Galen (Gerrit Deike - keine Tätowierung)

Edmont Dontes (Norbert Birkelbach – Tätowierung)

Leomar Drakeson (Sascha Glimmann – k. Tätowierung)

Ludeger (Rykaard Biernat – keine Tätowierung)

Reisen im Vereinigten Königreich von Ahlissa/ dem Fürstentum Herbergsbad

Seit dem Jahr AZ 593 haben SC in der Metaregion der zersplitterten Sonnen die Gelegenheit Abenteuerbescheinigungen zu erhalten, die sich auf die Reisekonditionen und begangene Verbrechen im Vereinigten Königreich von Ahlissa beziehen.

Im Folgenden haben wir unten die Texte nochmals wiedergegeben, um die Arbeit der SL zu erleichtern.

Free Travel Throughout the Kingdom of Ahlissa:

Dem Inhaber dieses Dokumentes wird Reisefreiheit für das Gebiet des Vereinigten Königreiches von Ahlissa gewährt. Das Dokument ist von Garlann aus dem Haus Naelax unterzeichnet.

Wanted In Ahlissa:

Dieser SC wird im Zusammenhang mit einer oder mehreren Straftaten im Vereinigten Königreich gesucht. Dieser Status betrifft alle Teile Ahlissas mit den besetzten Gebieten Medegias und der Fürstentümer Naerie und Herbergsbad, aber nicht den Adri.

Da es auf AR verschiedene Versionen dieses Status gibt und darüber hinaus auch Regionalzertifikate mit ähnlichem Inhalt, solltest Du Dir vom Spieler das AR vorlegen lassen. Die Zertifikate enthalten auch klare Anweisungen, wie du mit diesen verfahren solltest.

Inzwischen gibt es auch ein metaregionales Spezial-AR mit dem Namen „**Wanted! Serious Crime Committed**“. Sollte ein Spieler für seinen Charakter über ein solches AR verfügen, dann lasse es Dir zeigen. Wie Du mit dem AR umgehen musst, ist auf dem AR selbst beschrieben. Beachte aber bitte, dass auch dieses AR nur für das Fürstentum Herbergsbad gilt und nicht für die Waldgebiete des Adri! Sollte der SC sich also nicht aus dem Wald oder den Feuersteinhügeln herausgewagt haben, so betrifft ihn der Eintrag nicht. Beachte auch, dass die Einträge auf dem AR nach einem Jahr (Realzeit!) abgelaufen sind!

Die Stimmung in der Stadt Herbergsbad

Während sich die Stadtregierung mehr recht als schlecht bemüht, die heitere Fassade einer mondänen Kurstadt zu erhalten, tauchen immer mehr glaubhafte Gerüchte auf, dass sich hinter den einstmals gepflegten Prachtfassaden der Altstadt und vor allem in den ärmeren Vierteln der Neustadt, dunkle Dinge abspielen. Aber trotzdem geht der Badebetrieb weiter und solange die Nachtigallen klingen (so nennt man Platinmünzen in Ahlissa), schauen die meisten Geschäftsleute in die andere Richtung. Die Einheimischen sind Fremden gegenüber jedoch misstrauisch, da man nicht weiß, ob sich hinter der Fassade eines Fremden nicht ein Spitzel der Obrigkeit oder ein Terrorist verbirgt. Sind Wachen anwesend, wird heimliches Getuschel eingestellt und unverfängliche Themen (z. B. über das Wetter) angestimmt. Die Regierung setzt alles daran die Ordnung zu wahren und der vermehrt auftretenden Störer habhaft zu werden.

Aktivisten der Aktionsfront Freies Almor treten immer öfter mit Anschlägen auf die öffentliche Ordnung in Erscheinung und scheinen dabei nicht vor Verbrechen gegen die körperliche Unversehrtheit von Dienern der Obrigkeit zurück zu schrecken. Auch dies beunruhigt die Menschen, da damit auch die regierungsfreundliche Propaganda Recht zu haben scheint.

Es ist wichtig, dass du diese Stimmung von Propaganda und Gegenpropaganda deinen Spielern entsprechend präsentierst.

Vorabinfo: Nach der Premiere dieses Abenteurers kann sich diese Stimmung verändern.

Hintergrund für den Spielleiter

Vor einigen Monaten begab es sich, dass sich im Laden des Händlers Olgros (bekannt aus AHL3-04 *Indigo* sowie AHL ME01 *Jäger der gestohlenen Statuette*) eine Gruppe weit über das Fürstentum Herbergsbad hinaus bekannter Abenteurer einfand, die dabei war, sich bei dem als Quelle ausgefallener Gegenstände bekannten Händler für einen längeren Abstecher in das Staubmeer im fernen Westen des Kontinents auszurüsten. Olgros kam mit der Gruppe ins Gespräch und meinte eher im Scherz, sie könnten ihm dann ja ein paar Eier eines blauen Drachen mitbringen, da er gehört habe, dass es in jener Wüste besonders stattliche Exemplare dieser Drachengattung geben sollte. In ähnlich scherzhaftem Tonfall sagten die Abenteurer zu und zogen schließlich von dannen.

Als die Abenteurer nach mehreren Monaten zurückkehrten, brachten sie Olgros tatsächlich vier besonders stattliche Eier eines blauen Drachen mit, die sie ihm zu einem Spottpreis verkauften. Olgros wiederum, leicht überrascht vom Ergebnis seiner scherzhaft vorgetragenen Bitte, bot die vier Eier umgehend zum Verkauf an – und war ausgesprochen überrascht, als diese innerhalb nur einer Woche einen Käufer fanden. Ein Mann namens Flavian Molinari erwarb alle vier Eier, und das ohne groß mit Olgros zu handeln, was den Händler natürlich besonders freute. Man einigte sich auf die Hälfte der Kaufsumme als Anzahlung und den Rest des Betrags nach der Auslieferung der Eier. Einzige Voraussetzung war, dass der Handel geheim bleiben würde – für den in solchen Dingen erfahrenen Olgros kein Problem.

Nach Leistung der Anzahlung ließ Olgros die Eier ausliefern – und das war's dann auch schon. Den Rest des Geldes hat er nie gesehen, und vom Käufer fehlt seitdem jede Spur. Olgros hat zwar seine ursprünglichen Auslagen wieder und auch noch einen kleinen Gewinn eingefahren, aber eigentlich hatte er sich das anders vorgestellt. Eigentlich hätte er doch gern einen richtigen Gewinn gemacht. Und er hätte auch nichts dagegen gehabt, sich einen Namen als Dracheneier-Importeur zu machen.

Nun verlagert sich das Geschehen aber erst einmal von Olgros weg, denn wir müssen uns mit dem geheimnisvollen Käufer beschäftigen.

Flavian Molinari ist nämlich im Geheimen ein Mitglied der Aktionsfront freies Almor, sozusagen seine eigene kleine Ein-Mann-Zelle. Bei den wenigen anderen Freiheitskämpfern, die ihn kennen, gilt er im günstigsten Falle als ein wenig... verschoben. Flavian zieht es vor, sich und seine Methoden als „unkonventionell“ zu bezeichnen. Flavian war bis vor einigen Jahren selbst ein Abenteurer und kannte deshalb ein Mitglied der Gruppe,

die die Eier bei Olgros ablieferte (den Hexenmeister Islwyn Sarff), weshalb er von der Expedition und ihrem Ergebnis wusste. Flavian selbst hat während seiner Zeit als Abenteurer das Fürstentum bzw. den Wald zwar nie verlassen, ist aber doch innerhalb der Region weit herumgekommen und kennt noch so manchen aus der alten Abenteurergarde. Unter anderem war er an der Erkundung eines der 21 Drachentempel des äußeren Rings (s. AHL 1-01 *Willkommen im Adri*) beteiligt gewesen; die kleine goldene Drachenstatuette, die er damals fand, besitzt er noch heute. Wichtiger aber war etwas anderes, das er in diesem Tempel fand: eine uralte Schriftrolle, die ein magisches Ritual enthält, mit dem man aus Dracheneiern „im Schnelltempo“ ausgewachsene Drachen züchten konnte. Leider konnte er ohne Eier nie etwas damit anfangen, und er hätte seinerzeit auch nicht gewusst, was er mit einem oder mehreren Drachen anfangen sollte.

Schließlich zog er sich vom Abenteurerdasein zurück, als Gerüchte über eine von Prinzessin Karasin geplante „Abenteurersteuer“ aufkamen. Seine daraus entstehende Unzufriedenheit mit dem hiesigen Regime trieb ihn fast direkt in die Arme der Aktionsfront.

Da traf sich dann die Rückkehr der Abenteurergruppe ganz ausgezeichnet. Flavian entwickelte sofort einen Plan. Natürlich war er jetzt kein einfacher Abenteurer mehr, sondern Widerstandskämpfer im Feindesland, was bedeutete, dass er nicht einfach hingegen und seine alten Kumpels nach den Eiern fragen sollte. Nein, das musste man anders angehen. Er wartete also, bis die Eier an Olgros verkauft waren, und trat dann ganz geschickt selbst als Käufer auf. Leider forderte Olgros mehr Geld, als Flavian verfügbar hatte, und ließ sich auch nicht weit genug herunterhandeln. Allerdings hielt Flavian dies nur für einen vorübergehenden Rückschlag, war er sich doch sicher, dass er das Geld früher oder später zusammenbekommen würde – und da er mit Olgros eine zweiwöchige Kaufoption ausgehandelt hatte, war er auch hier abgesichert.

Warum aber wollte Flavian die Eier überhaupt kaufen? Na, das liegt doch auf der Hand: Er wollte sie mitnehmen in die berühmte Kanalisation von Herbergsbad, wo schon Ragamoffyns besiegt (in AHL4-03 *Bierselig*) und Werratten getötet wurden (in AHL 6-02 *Ein einfacher Auftrag*), und sie dort aufbauen, am besten direkt unter dem stadtbekannten Verdaris-Platz, wo einst der Prophet Medarkus, nun dem Vernehmen nach unter anderem Namen strahlendes Licht des Widerstands, seinen ersten Auftritt hatte – und dort dann mittels des Rituals im Schnelldurchgang vier blaue Drachen erschaffen und sie auf die Stadt loslassen. Dort konnten sie dann eine zeitlang Chaos und Vernichtung säen, bis irgendwelche Abenteurer sie dann erschlagen würden. Oh, und – natürlich war das alles Karasins schuld, denn: Was für eine Beschützerin ist sie denn, wenn sie zulässt, dass LEIBHAFTIGE DRACHEN die Stadt VON INNEN HERAUS angreifen??? Na, also! Nieder mit der Tyrannin! (Man könnte auch sagen, dass er nicht nur ein klein wenig unkonventionell, sondern auch ziemlich durchgeknallt ist.)

Zwischen Flavian und seinem Großen Plan steht aber immer noch das fehlende Geld. Und hier betritt dann der vorläufig letzte Mitspieler die Bühne: der Halbling Phaylen Schönkind, Agent der Herbergsbader inneren Sicherheit im Sold von Graulem von Atirr – und gar kein schlechter. Phaylen kam Flavian (der seine Geldsuche bei weitem nicht so unauffällig durchführte, wie er dies

selbst dachte), relativ schnell auf die Spur und schlug seinem Vorgesetzten vor, dem armen Kerl doch zu helfen. Phaylen besorgte Flavian die Hälfte des Geldes als Vorschuss und sicherte ihm den Rest nach Auslieferung der Eier zu. Flavian war glücklich (immerhin hatte er ja Recht behalten!) und stimmte ohne großes Nachdenken zu.

Die Schönkind-Variante des Plans sieht nun so aus: Flavian kauft die Eier, bringt sie in die Kanalisation und bereitet das Ritual vor. So weit, so gut. Flavian führt das Ritual durch. So gut wie erledigt. (Dies geschieht im Verlauf des Abenteuers und kann von den SC nicht verhindert werden.) Phaylen tötet Flavian und lässt „Beweise“ zurück, dass er in der Tat für die Terroristen der Aktionsfront Freies Almor gearbeitet hat. (Die SC können aber u.U. Flavians Tod verhindern.) Die Drachen schlüpfen aus, wachsen rasend schnell heran und ergießen sich auf den Platz. Wer zu diesem Zeitpunkt gerade auf dem Platz ist, stirbt halt – man muss Opfer bringen für das Gemeinwohl. Dann tritt die Stadtwache auf den Plan, unauffällig unterstützt von getarnten Elitetruppen. Die „Stadtwache“ erschlägt die Drachen und Karasin fährt Punkte für schnelle Reaktionszeit und wirksame Verteidigung der Stadt selbst gegen unerwartete Angriffe ein. Beim Aufräumen nach dem Kampf wird Flavians Leiche gefunden, und die Aktionsfront wird als eine Ansammlung blutrünstiger Terroristen entlarvt, die noch nicht einmal davor zurückschrecken, die eigene Bevölkerung anzugreifen. Mit etwas Glück ist sogar noch die Ausrufung des Ausnahmezustands drin. Und Phaylen Schönkind erhält einen Orden.

Flavian kaufte die Eier zwei Tage vor Abenteuerbeginn. Er befindet sich derzeit bereits in der Kanalisation. Er hat keinen Kontakt mehr mit Phaylen aufgenommen, da er ja die Eier hatte und als selbsternannter Rebell gegen das Establishment natürlich keinesfalls vorhatte, seinen mit Olgros abgeschlossenen Verrag zu erfüllen. Außerdem ging sein Großer Plan zur Befreiung von Herbergsbad vor!

Und vermutlich hätte der Plan (wenn auch eher Phaylens Plan als Flavians Plan) bestens funktioniert, wenn Olgros nicht so sehr darauf bedacht gewesen wäre, sein Geld zu erhalten...

Das Staubmeer

Diese öde, aus pulvrigem Staub und grauer Asche bestehende Wüste war einst ein fruchtbares Stück Land. Dann aber äscherten Ströme nahezu unsichtbaren feurigen Regens alle Bewohner ein und entfachten ein farbloses Feuer im ganzen Gebiet.

Die Überreste aus Staub und Asche ähneln heute mit ihren sanften Hügeln und flachen Tälern den Wellen eines Meeres. Doch wenn heulende Wüstenwinde den Staub in tödliche Wolken verwandeln, die einem Menschen in Sekunden das Fleisch von den Knochen reiben können, ändert sich dieses fast schon malerische Bild drastisch. Von den Höllengruben herab regnende Vulkanasche vervollständigt das Bild eines absolut toten Landstrichs.

Manchmal dringen Bewohner der Sulhaut-Berge sowie wagemutige Forscher aus fernen Landen in das Staubmeer ein, um die überall zu findenden Ruinen zu erforschen.

Abenteuerübersicht

Zu Beginn des Abenteuers befinden sich die SC entweder im Laden des Händlers Olgros oder werden im Auftrag einer Meta-Organisation, in der sie Mitglied sind, zu diesem Laden geschickt. Olgros gibt den SC die Informationen, die er hat und beauftragt sie dann, das ihm noch zustehende Geld in seinem Namen einzutreiben. Er verspricht einen Teil des Geldes als Belohnung.

Begegnung Eins: Der wohnt hier nicht mehr! Da Olgros über Flavians Adresse verfügt, dürfte die der erste Anlaufpunkt der SC sein. Dort lassen sich einige Hinweise auf Flavians früheres Abenteuerdasein finden – und eine Teilkarte der Kanalisation...

Begegnung Zwei: Und wieder ruft die Kanalisation... Die SC betreten die Kanalisation. Ab diesem Punkt befinden sie sich in einem Wettlauf mit der Zeit; sobald sie rasten oder die Kanalisation für längere Zeit verlassen, tötet Phaylen Flavian und das Ritual nimmt seinen Verlauf! Die SC folgen dem Verlauf von Flavians Karte und erleben ein wenig Kanalisationsatmosphäre, einschließlich einer Begegnung mit einem Schleimmonster. Sie können zudem feststellen, dass sie von Ratten beobachtet werden.

Begegnung Drei: Die mit den Ratten sprechen. An der Stelle, an der Flavians Karte endet, treffen die SC in den Tiefen der Kanalisation überraschend auf Menschen! Es handelt sich um etwa 20 Herbergsbader Bürger, die während der Großen Seuche des Jahres 594 AZ hierher geflohen und nie wieder an die Oberfläche zurückgekehrt sind. Sie haben sich mit den hiesigen Ratten angefreundet und verehren jetzt einen chaotisch-neutralen Aspekt von Raxivort. Ihre Anführer sind zwei Raxivort-Kleriker mit dem Titel „Rattensprecher“. Das Rattenvolk kann den SC weiterhelfen, verlangen aber, dass diese sich dafür der „Prüfung der Ratte“ unterziehen.

Begegnung Vier: Die Prüfung der Ratte. Die Prüfung der Ratte findet, erzeugt durch eine Mischung von Drogen und Illusionsmagie, in der Phantasie der SC statt. Er besteht aus zwei Teilen, in denen die SC mit ihrer Einstellung zur Wahrheit sowie ihre Ängsten konfrontiert werden. Besteht auch nur einer der SC die Prüfung, gibt das Rattenvolk der Gruppe weiterführende Informationen, die ihnen helfen, schneller an den Ort des Rituals zu gelangen und vielleicht Flavians Leben zu retten.

Begegnung Fünf: Ich muss weg! Diese Begegnung und die nächste hängen unmittelbar zusammen. Die SC treffen am Ort des Rituals ein, als Phaylen gerade Flavian angegriffen hat. Der als Kind verkleidete Halbling hat kein Interesse an einem Kampf und versucht, die SC einzuschüchtern und ggf. zu fliehen. Flavian ist zum Zeitpunkt des Eintreffens der SC auf -2 TP und kann u.U. gerettet werden; er erzählt dann vorbehaltlos seinen Teil der Geschichte.

Begegnung Sechs: Drachendämmerung? Die SC müssen sich nun mit den ausgeschlüpften „Drachen“ auseinandersetzen – nur dass es keine Drachen sind, sondern Kreaturen aus Tiamats Drachenbrut! Die

Ungeheuer versuchen, sich aus der Kanalisation an die Oberfläche zu graben was die SC verhindern müssen.

Epilog: Helden für einen Tag. Hier kommen die Geschehnisse zu einer Auflösung. Haben die SC die Drachenbrut besiegt, erhalten sie einen Orden und eine Generalamnestie; die Details des Vorfalls werden unter den Tisch gekehrt. Auch Olgros zeigt sich erkenntlich. Scheiterten die SC, hat Phaylens Plan letztlich Erfolg (auch wenn Phaylen selbst das vielleicht nicht mehr erleben wird) und Karasin hat einen weiteren Vorwand, die Daumenschrauben in Herbergsbad noch fester anzuziehen.

Einführung für die Spieler: Der verärgerte Händler

Zu Beginn des Abenteuers befinden sich die SC in Herbergsbad, im Laden des Händlers Olgros, der sich in einer kleinen Seitenstraße inmitten der Neustadt nahe der Stadtmauern befindet. Olgros' (namenloser) Laden ist so eine Art Kramladen, der allerlei merkwürdiges und nicht ganz so merkwürdiges Zeug im Angebot hat. Der Laden ist einstöckig, etwa 10 m lang und 7 m tief und ziemlich... unübersichtlich eingerichtet.

Wissenswertes über Herbergsbad

Herbergsbad (etwa 12.000 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 eingfasst 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.

Seit der Großen Pest Ende 594 AZ ist die Bevölkerung um Einiges geschrumpft; im Laufe des Jahres 595 AZ konnte dieser Verlust allerdings durch Flüchtlinge aus dem im Bürgerkrieg befindlichen Nairond zumindest teilweise wieder ausgeglichen werden. Die Lage in den ärmeren Stadtteilen, und hier insbesondere in den engen Gassen der Neustadt direkt vor der Alten Stadtmauer, ist aber immer noch von Armut und Leid geprägt. Hier wurden viele Häuser niedergebrannt, von denen nur wenige bislang wieder erbaut wurden.

Warum genau sich die SC hier befinden, kann verschiedene Ursachen haben:

- Mitglieder der Drachenjünger (oder SC, die in AHL 7-06 *Die Grube* Kontakt mit Hywatt Borl hatten) werden zum Laden geschickt, da sie Gerüchten um angeblich verschwundene Dracheneier nachgehen sollen.
- Angehörige der Bahamut-Kirche werden aus gleichem Grunde zum Laden geschickt, erhalten aber zudem die Information, dass ihre Gottheit über die Lage „besorgt“ sei (ein Vorgriff auf den Einfluss Tiamats).
- Dies gilt vergleichbar für Schüler der Großen Schlange, die ein „Gefühl“ erhalten, dass sich hier interessante Dinge abspielen könnten. Im Gegensatz zu den Bahamut-Gläubigen besteht dieses Gefühl allerdings weniger aus Besorgnis denn aus amüsiertem Interesse.
- Mitglieder von Olafsdottirs Zirkel bzw. Angehörige der Kirchen von Boccob oder Wee Jas werden von Corinne bzw. einem Kirchenoberen ausgeschickt, um Gerüchten über den Diebstahl eines mächtigen magischen Artefaktes aus dem Laden des Händlers nachzugehen.
- Mitglieder der Aktionsfront Freies Almor werden von einem Angehörigen einer anderen Zelle kontaktiert, der oder die vage Gerüchte über Flavians Pläne gehört hat und beunruhigt ist. Je nachdem, welche Abenteuer der betreffende SC bereits gespielt hat, darf dies ruhig ein bekannter NSC sein (z.B. Rosara oder Widamir aus AHL 7-07 *Quelle des Zorns* oder Mahavir aus AHL 6-03 *Harfenspiel* oder AHL 7-08 *Schatten über Herbergsbad*). Diese Kontaktperson kennt aber noch nicht einmal Flavians Namen, sondern weiß nur, dass, um was immer es gehen mag, „irgendwie“ mit Olgros' Laden zu tun hat.
- Mitglieder oder Sponsoren von Nareenas Haus der Jugend erfahren über die zahlreichen Kontakte, die das Waisenhaus aufgebaut hat, dass sich im Umfeld des Ladens des Händlers Olgros „sonderbare Dinge“ abspielten, in die offenbar ein ihnen unbekanntes Kind verwickelt sei.

In allen Fälle dürfen Angehörige von Meta-Organisationen „ein paar Freunde mitbringen“, um die Aufgabe zu erledigen. Befinden sich Angehörige von mehr als einer Meta-Organisation in der Gruppe, steigt natürlich die Summe an bereits vorhandenen Informationen.

Corinne

Die Assistentin des Magiers Olafsdottir ist etwa 1,80 m groß und schlank. Sie hat einen hellen Teint, blass-blonde Haare und ausdrucksstarke blaue Augen. Sie ist Mitte dreißig, wirkt aber jünger.

Sie erledigt für ihren Meister oft Gänge und hält zudem für ihn den Kontakt zu den Mitgliedern seiner Meta-Organisation. Corinne ist sich ihrer Fähigkeiten sowie ihrer Stellung als Assistentin eines mächtigen Magiers bewusst und lässt dies ihre Umwelt auch spüren. Sie wirkt häufig arrogant und insbesondere Gnomen gegenüber abweisend.

Nareena Disanjo - Reiche Witwe

Nareena Disanjo ist eine gutaussehende Frau Ende 20, freundlicher aber etwas reserviert; sie ist etwa 1,70 m groß und schlank.

Bis zu dessen gewaltsamen Tod im Herbst des Jahres 592 AZ war sie die Gattin des Herbergsbader Händlers Arkens Disanjo; die Ehe war sehr unglücklich. Ihr einziges Kind, Yanaek, starb nach einer Verurteilung wegen Diebstahls durch Antonius Hoya aufgrund Wundbrands nach unsachgemäß abgehackter Hand. Seit dem Tod ihres Mannes ist Nareena richtiggehend erblüht; mittlerweile hat sie eigene Handelskontakte geknüpft, darunter mit dem Handelshaus Brendingund in der Stadt Graufalk. Seit der Großen Pest Ende 594 AZ ist sie zudem durch die Gründung von Nareenas Haus der Jugend gemeinnützig aktiv geworden.

Sollten in einer Gruppe keine der o.g. Voraussetzungen vorliegen (unwahrscheinlich aber möglich), musst du die SC auf andere Art und Weise zu Olgros bringen. Vielleicht möchten sie aus einem früheren Abenteuer etwas verkaufen, sind auf der Suche nach einem bestimmten Gegenstand oder möchten Informationen in Erfahrung bringen.

Spieler, die einfach nur interessiert sind, auf das nächste Abenteuer auszugehen, kannst du auch durch einen von dir „gemachten“ Wurf auf Informationen sammeln herausfinden lassen, dass in Olgros' Laden irgendetwas Sonderbares passiert zu sein scheint, das der Untersuchung würdig wäre.

Sicherlich kennen einige der SC den Händler bereits aus früheren Abenteuern. Es ist zwar unwahrscheinlich, dass SC, die AHL 3-03 *Indigo* gespielt haben, noch auf den hier abgedeckten DGS aktiv sind, aber viele der hier „passenden“ Figuren dürfen ihre Karriere mit AHL ME01 *Jäger der gestohlenen Statuette* begonnen haben und den Händler somit kennen.

Beim Eintreffen in Olgros' Laden kannst du der Gruppe folgendes vorlesen oder beschreiben:

Ihr habt euch im Laden des Händlers Olgros eingefunden, der sich in einer kleinen Seitenstraße inmitten der Neustadt nahe der Stadtmauern befindet. Der namenlose Laden ist einstöckig und klein, etwa 10 m lang und 7 m tief, und ziemlich... unübersichtlich eingerichtet, vollgestopft mit sonderbarem Zeug. Und er riecht... komisch. Olgros selbst ist ein mittelgroßer, schlanker Mann mit einer Glatze und einem Ziegenbärtchen der sich bei eurem Eintreten aus einer Art Sessel hinter einem mit einer Unmenge von Krempel übersäten Tisch erhebt und euch erwartungsvoll anblickt.

Allgemeine Beschreibung: Befinden sich SC in der Gruppe, die Olgros aus einem der beiden genannten Abenteuer bekannt sind, begrüßt der Händler diese mit Namen und fragt nach ihrem Begehr. Ansonsten wartet er ein paar Sekunden, ob die Besucher von sich aus zur Sache kommen und erkundigt sich erst dann, was sie denn in seinen Laden verschlagen hat.

Du kannst die Einleitung dieser Unterhaltung gern ein wenig ausspielen – aber sobald Olgros erfährt, dass die SC sich in irgendeiner Weise mit seinem Betrugsfall zu beschäftigen gedenken (mit welcher Motivation auch immer), wird er sehr schnell sehr lebhaft. Dies wird er selbst dann, wenn die SC nur sehr unspezifische Angaben machen wie: „Wir haben gehört, dass hier irgendetwas

nicht stimmt...“ In diesem Falle poltert er sofort los: „Oh, ja! Und ich kann euch sehr genau sagen, was!“

Olgros erzählt den SC ohne große Aufforderung alles, was er weiß, also den ihn betreffenden Teil der Hintergrundgeschichte. Er kennt den Namen seines Kunden und kann eine passable Beschreibung, weiß aber sonst eher wenig über ihn, außer dass „der wohl früher mal als Abenteurer durch das Fürstentum und den Wald gezogen ist“; Olgros betont, dass der Kunde sich doch eher sonderbar verhalten habe: Erst habe er handeln wollen bis zum letzten Gemeinen (der Name für Kupfermünzen im Fürstentum), und zwei Tage später habe er dann plötzlich mit breitem Grinsen den vollen Betrag zugestimmt und irgendetwas von „einem reichen Gönner“ geredet; Olgros hat keine Ahnung, wen er damit gemeint haben könnte. Dies war vor drei Tagen, am Nachmittag.

Der Händler kann der Gruppe zudem den abgeschlossenen Kaufvertrag zeigen, der auch Flavians Adresse enthält (ein Mietshaus am Flachsmarkt, Hausnummer 6). Er verspricht sich aber nichts davon, da er bereits einen Boten zu diesem Haus geschickt hat, der mit dem Ergebnis zurückkehrte, dass da niemand mehr wohne – also kein Geld aus dieser Richtung.

Auf Anfrage teilt Olgros mit, dass er die Stadtwache noch nicht eingeschaltet hat und dies einstweilen auch nicht zu tun gedenkt. „Warum sollte ich das tun?“, sagt er dazu. „Ich bin zu unwichtig und habe die falschen Kontakte, und letztlich könnte mich das mehr kosten, als es wert ist.“

Auf die Bedeutung dieser Worte angesprochen, kann man ihm mit etwas gutem Zureden entlocken, dass die Eier wohl in die Stadt eingeschmuggelt wurden und er da lieber keine schlafenden Hunde wecken möchte. Sieht man, wie Karasin in letzter Zeit immer drakonischere Maßnahmen zur „Erhöhung der inneren Sicherheit von Herbergsbad“ angeordnet hat, befürchtet der Händler, dass die Eier einfach konfisziert würden – und sein Laden gleich mit. „Da fragt man sich doch glatt, ob die Komiker von der Aktionsfront nicht doch irgendwo Recht haben“, ist sein trockener Abschlusskommentar (er hat aber keinerlei Kontakte zur Aktionsfront, sondern gibt nur die öffentliche Meinung wieder; insbesondere weiß er nichts über Flavians Hintergründe).

Letztlich gibt er der Gruppe noch mit auf den Weg: „Und wenn ihr ihn seht, fragt doch mal unauffällig, was er eigentlich mit den Eiern vorhat. Nicht, dass er irgendetwas Komisches damit macht, das dann auf mich zurückfällt. Muss ja nicht sein.“

Die Abenteurergruppe

Die Gruppe, die Olgros mit den Eiern versorgt hat, bestand aus folgenden Abenteuern:

- Islwyn Sarff, Hexenmeister mit einem Faible für Schlangen
- Eldon „Maus“ Beutelschneider, halblingischer... äh... Geschäftsmann
- Jaldor Kentrion, Magier mit nicht ganz so weißer Weste
- Garrett Schwarzhand, bester Kämpfer von Herbergsbad und Held des Adri
- Tomaril Seelenhammer, Priester des Moradin

Keiner von diesen ist derzeit in der Stadt; sucht man nach ihnen, erfährt man, dass sie sich mittlerweile auf der Suche nach den Eiern weißer Drachen in Richtung des Lands des Ewigen Eises aufgemacht haben. Man erwartet

sie also nicht vor Ablauf eines halben Jahres oder so zurück.
(Es handelt sich allesamt um frühere Spielerfiguren, die aber nicht mehr geführt werden.)

♣ **Olgros:** Experte (Händler) 6, 23 TP, Mensch (fast reinrassiger Oeridianer), Gesinnung RN

Unter der Voraussetzung, dass die SC ihm die ausstehende Summe wiederbeschaffen, bietet Olgros ihnen die Hälfte dieser Summe als Belohnung an (besser die Hälfte des Betrags als gar nichts, denkt er sich). In anderen Worten erhalten die SC genau das, was Olgros als Verkaufspreis für eines der vier Eier erzielt hat. Dabei handelt es sich um:

DGS 2: 150 GM pro SC

DGS 4: 200 GM pro SC

DGS 6: 300 GM pro SC

DGS 8: 450 GM pro SC

DGS 10: 750 GM pro SC

DGS 12: 900 GM pro SC

Bedenke aber, dass es sich hierbei um Geld handelt, das Olgros nicht hat und demzufolge auch nicht bereits jetzt auszahlen kann! Im Prinzip bedeutet diese Abmachung, dass die SC die Hälfte dessen, was sie von Flavian einzutreiben haben, behalten dürfen. Die finanzielle Seite dieses Abkommens wird dann im *Epilog* genauer beleuchtet.

Wie sich die Situation entwickelt:

Wenden die SC auf Grundlage von Flavians Unterschrift *Person entdecken* an, erbringt dies einstweilen keine Wirkung, da Flavian schon in der Kanalisation ist und sich außerhalb der Reichweite des Zaubers aufhält.

Möglicherweise kommen die Charaktere auf die Idee, jetzt noch bei Olgros ein wenig einzukaufen. Der Händler hat er eine recht... bunte Kollektion von Dingen, darunter aber nichts, das es nicht auch anderswo gäbe (sprich: nicht, was nicht über andere Abenteuerbescheinigungen oder die Grundregeln schon zugänglich wäre).

Wenn du möchtest, kannst du aber ein paar Gegenstände einbauen, die zwar keinen großen Wert oder eine Spielwirkung haben, aber dafür Regionalatmosphäre vermitteln. Nachstehend findest du ein paar Beispiele (in Klammern Olgros' Preisvorstellung):

- eine 5 cm hohe Brosche in Form eines S-förmig gewundenen Aals aus angegrüntem Kupfer (2 GM). Ein Wurf auf Wissen (Lokales: Die Zersplitterten Sonnen) oder auf Wissen (Geschichte) mit jeweils SG 15) lässt erkennen, dass es sich um eine Rhennee-Arbeit handelt: eine verkleinerte Nachbildung eines Nebelschöpfers (s. *Living Greyhawk Journal* 2, "bilge fog");
- eine goldene Gürtelschnalle mit eingraviertem Wappen der Prälatur von Almor (6 GM);
- ein kleiner, leicht eingedellter Stahlschild mit dem Wappen des Großen Königreichs (9 GM);
- ein Trinkbeutel aus Fischschuppen mit einem Propfen aus Metall, von dem Olgros behauptet, dass er von den Echsenmenschen aus den Nebelmarschen stammt (2 GM) (Dies ist etwas für die Älteren unter uns: eine Anspielung auf COR 1-09 *Swamp Things*.);

- eine kleine, runde Brosche aus rotem Gold mit einem bis zur Unkenntlichkeit zerkratzten Familienwappen (1 GM; eine Anspielung auf ESA 3-03 *Der Ruhm vergangener Tage*);
- eine Krone (Goldmünze) mit der Prägung „Fest-Sonderprägung 591“ (3 GM); diese Münzen wurden von Baronin Karasin anlässlich des Beitritts des Fürstentum zum Vereinten Königreich von Ahlissa 591 AZ in begrenzter Auflage geprägt;
- ein (ganz normaler) Krummsäbel, in dessen Griff das Bildnis eines gerüsteten Mannes auf einem Steingipfel eingraviert ist – das Symbol des Gotthelden Azor'alq (20 GM);
- ein silberner Teller mit einer eingravierten Darstellung des Palasts von Peh'reen, des Herrscherpalastes des Sultanats von Zeif (s. LGJ 5, S. 14);
- ein zusammengerollter Wandteppich aus Wolle, der einen Seedrachen zeigt, der gerade den Kopf aus dem Wasser erhebt (15 GM) – ein Souvenir, das ein Abenteurer wohl aus Nurrievs Haus in TSS 5-04 *Die Sonne und die Nachtigall* mitgenommen haben muss;
- ein sehr sonderbar aussehendes Gelenk aus Metall, aus dessen einem Ende eine dünne Metallstange hervorsticht (10 GM) – es handelt sich um das Kniegelenk eines Monodron-Modrons (s. COR 3-14 *The Hunt for the Rogue*), was man mit einem Wurf auf Wissen (Die Ebenen) gegen SG 20 auch feststellen kann.

Modrons

Modrons sind extraplanare Konstrukte aus der Äußeren Ebene Mechanus (rechtschaffen-neutral). Sie gleichen geometrischen Formen mit menschenähnlichen Gliedmaßen.

Modrons haben eine strenge innere Hierarchie, in der jeder Rang nur dem direkt über ihm stehenden Rang verantwortlich ist. Die niedrigste Stufe, das Monodron, erhält seine Befehle von der nächst höheren Stufe, dem Duodron, erkennt aber den Vorgesetzten des Duodrons, das Tridron, nicht als Modron. Jedes Modron kann nur seine eigene Existenz sowie die der Kasten direkt über und unter ihm nachvollziehen.

Die Kasten der einfachen Modrons sind, von unten nach oben Monodron, Duodron, Tridron, Quadron, Pentadron. Darüber kommen die Hierarchen, deren Zahl deutlich geringer ist als die der einfachen Modrons und die man selten sieht.

An der Spitze der Hierarchie der Modrons steht Primus, der Gott der Modrons. Er ist der einzige, der über alle Modrons Bescheid weiß.

Alle 289 Jahre ziehen die Modrons im „Großen Modron-Marsch“ durch das Multiversum. Der letzte Modron-Marsch fand im Jahr 593 AZ statt und führte die Modron-Heerschar in die Blemu-Hügel nordwestlich von Herbergsbad.

Begegnung Eins:

Der wohnt hier nicht mehr!

Die Adresse am Flachsmarkt führt zu einem dreistöckigen Mietshaus. Sofern die SC nicht gerade mitten in der Nacht abkommen, treffen sie die Vermieterin, Lantia Vesorgis, wie sie gerade im Vorhof mit dem Aufhängen von Wäsche beschäftigt ist.

Allgemeine Beschreibung: Lantia ist direkt, aber nicht wirklich unfreundlich; ist man nett zu ihr, ist sie nett zu den SC. Lantia ist überrascht ob des plötzlichen Interesses an ihrem Mieter („Gerade gestern hat so ein Händler einen Jungen vorbeigeschickt, aber keine Ahnung, was der wollte“), gibt aber bereitwillig Auskunft, dass sie Flavian seit zwei Tagen nicht mehr gesehen hat. Da er für den Monat im Voraus bezahlt hat, beunruhigt sie dies aber nicht wirklich.

Im Haus gibt es insgesamt sechs Wohnungen; die Bewohner der anderen fünf kannst du nach Belieben gestalten – doch beachte, dass es sich hier um eine eher ärmliche Gegend handelt. Die anderen Bewohner verfügen über grob die gleichen Informationen wie Lantia.

Über Flavian: Lantia hielt ihn für einen Sonderling ohne feste Arbeit, aber immer irgendwie mit Geld („Ganz sauber war der nicht, sag ich euch, aber solange er zahlt, frag ich nicht!“). Er war meist nur zum Schlafen in der Wohnung und hatte kaum Kontakt zu seinen Mitbewohnern. Er bekam auch eher selten Besuch – zumindest niemanden, an dem man sich erinnern würde. Sei letzter Besucher wäre, man mag's kaum glauben, ein Kind gewesen, „vor ein paar Tagen so ein Junge, vielleicht zehn, zwölf Jahre alt, abgerissen angezogen, bestimmt ein Seuchenkind, das arme Ding!“ („Seuchenkinder“ sind Herbergsbader Kinder, die während der Großen Seuche ihre Eltern verloren haben Lantia weiß natürlich nicht, dass sie beileibe kein Kind, sondern den verkleideten Phaylen Schönkind gesehen hat). Fragt man etwas genauer nach, was denn „vor ein paar Tagen“ bedeutet, stellt man fest, dass dies vor drei Tagen war, morgens in der Früh – also am Morgen des Tages, an dem Flavian später den Kaufvertrag für die Eier unterschrieb! Fragt man wegen des Kindes genauer nach, fällt Latia noch auf, dass es für ein Seuchenkind erstaunlich gut genährt aussah und sich eine Wollmütze tief ins Gesicht gezogen hatte – „so ein Bankert halt – kein Respekt mehr von dem Alter“.

Von Dracheneiern oder anderen sonderbaren Umtrieben ihres Vermieters weiß Lantia nichts. Mit etwas Nachdenken fällt ihr aber ein, dass er etwas von einem „Ritual“ erzählt habe, und dass „die Zeit jetzt reif“ wäre – „so Spinnergeschwätz halt“. Haben die SC noch keine Beschreibung Flavians, kann Lantia ihnen hier aushelfen.

Flavians Wohnung: Diese liegt im obersten Stockwerk. Fragen die SC bei Lantia an, ob sie sie in Augenschein nehmen dürfen, ist die Vermieterin erst einmal misstrauisch, lässt sich aber durch jede halbwegs gute Geschichte/Ausrede (bzw. durch einen Wurf auf *Bluffen* oder *Diplomatie* mit SG 15) überzeugen. Ist die Geschichte/Ausrede besonders gut bzw. gelingt der *Bluffen*- bzw. *Diplomatie*-Wurf auch gegen SG 30, verzichtet sie sogar darauf, mit nach oben zu gehen, sondern vertraut den SC einfach ihren Nachschlüssel an. Lantia ist sehr resolut und hat viele Freunde in der Nachbarschaft, so dass der SG bei *Einschüchtern* 15 beträgt. Die Wohnung selbst ist klein und einfach eingerichtet; man sieht sofort, dass Flavian kein reicher Mann war – umso mehr sollte sein plötzlicher Wohlstand, der ihn zum Kauf der Dracheneier befähigte, überraschen.

Das Zimmer sieht aus, als sei es in Eile verlassen worden und als habe sein Bewohner nur das nötigste mitgenommen. *Suchen* mit SG 10 (man kann aber auch

ruhig 10 oder 20 nehmen), fördert ein wenig relativ wertlosen Kleinkram zu Tage dessen genaue Natur du dir nach Belieben ausdenken kannst – hauptsächlich einfache Kleidung, Schuhe usw.

Es gibt nur zwei Gegenstände, die auffallen: eine etwa 20 cm hohe goldene Drachenstatuette (Wert 20 GM auf allen DGS, aber nicht als Schatz aufgeführt, da das ja Diebstahl wäre) sowie eine sehr grobe Teilkarte der Herbergsbader Kanalisation (s. *Spielerhilfe* 1). Die Statuette ist ein Andenken an Flavians früheres Abenteuerleben; er hat sie aus einem der 21 Drachentempel des Äußeren Rings mitgebracht.

Die Karte zeigt zum Einen die Position des Hauses sowie die beiden nächstgelegenen Eingänge und zum Anderen eine Reihe von Tunneln, die in einem Kreuzungsraumraum zusammenlaufen, von dem aus ein Tunnel zu einer weiteren Kreuzung führt. Zwei Pfeile geben die Richtung an. Die Karte ist ohne Maßstab und ohne Längenangaben, so dass es unmöglich ist, die Tunnel und die Kreuzungen in Beziehung zum überirdischen Herbergsbad zu setzen.

Schätze:

DGS 2: Gegenstände: 50 GM; Münzen: — GM; Magische Gegenstände: —

DGS 4: Gegenstände: 75 GM; Münzen: — GM; Magische Gegenstände: —

DGS 6: Gegenstände: 100 GM; Münzen: — GM; Magische Gegenstände: —

DGS 8: Gegenstände: 200 GM; Münzen: — GM; Magische Gegenstände: —

DGS 10: Gegenstände: 250 GM; Münzen: — GM; Magische Gegenstände: —

DGS 12: Gegenstände: 400 GM; Münzen: — GM; Magische Gegenstände: —

Wie sich die Situation entwickelt: Möchten die Spieler lieber nachts in Flavians Wohnung einbrechen, musst du dies eingedenk der obigen Angaben improvisieren, solltest es aber nicht zu schwierig machen. Vermutlich werden die SC dann über die Wand nach oben klettern müssen, wenn sie aufmerksam genug sind, festzustellen, dass die anderen Wohnungen bewohnt sind. Lass die Stadtwache anrücken, sobald die SC sich mit den Bewohnern des Hauses anlegen oder auf ausgedehnte Raubzüge gehen.

Gehen die SC gar nicht erst zum Flachsmarkt, musst du die Gruppe auf andere Art und Weise zu einem der beiden Eingänge in die Kanalisation bringen. Dazu reicht es schon aus, wenn sie durch *Informationen sammeln* (SG 15) oder durch einen Gefallen einen Zeugen finden, der gesehen hat, wie ein Mann, auf den Flavians Beschreibung zutrifft, vorletzte Nacht einen dieser Eingänge benutzt hat. Mit Magie oder magischen Gegenständen mögen sich vergleichbare Informationen beschaffen lassen.

Fragt man bei Nareenas Haus der Jugend wegen eines „Seuchenkindes“ nach, das der (zugegebenermaßen eher vagen) Beschreibung von Lantia ähnelt, erhält man die Auskunft dass man ein solches Kind dort nicht kennt.

Kommen die SC schon jetzt auf die Idee, dass es sich nicht um ein Kind, sondern um einen Halbling handelt, könnten sie auf die Idee kommen, beim Herbergsbader Halblingstammtisch nachzufragen, der sich damit rühmt, jeden Halbling in der Stadt zu kennen. Leider kann der Stammtisch den SC aber nicht weiterhelfen (Phaylens Identität ist auch dort verborgen geblieben).

Du kannst auch einen NSC einbauen, der den SC Flavians Karte zum Verkauf anbietet (für, sagen wir, 5 GM). Hierzu würde sich z.B. der zwielichtige Schneider Klim Agera anbieten, der stets gut informiert ist. Klim (oder ein vergleichbarer Kontakt) kann auch einen Hinweis geben, dass Eile geboten ist.

Klim Agera

Klim Agera, ein Flüchtling vor den Schergen der Scharlachroten Bruderschaft aus dem Südosten, hat sich in Herbergsbad als Schneider niedergelassen. Er hat keinen eigenen Laden, sondern durchzieht als eine Art "Wanderhandwerker" die Stadt. Von daher kann er sich nicht nur rühmen, einer der besten Schneider der Stadt, sondern auch meist außergewöhnlich gut informiert zu sein. Man munkelt, er habe sich mittlerweile sein eigenes, kleines Informationsnetzwerk geschaffen. Er ist etwa 1,85 m groß und sehr schlank, mit hellblauen Augen und schulterlangem blonden Haar – ein reinrassiger Suel. Wie es seinem Berufsstand ziemt, ist er meist ausnehmend gut gekleidet. Er ist dünn und sieht ein wenig schwächlich aus, bewegt sich aber mit großer Geschmeidigkeit und ist eher reaktionsschnell.

Begegnung Zwei: Und wieder ruft die Kanalisation...

Die SC betreten die Kanalisation durch einen der beiden Eingänge und folgen der Karte, die sie in Flavians Wohnung gefunden haben, bis zur zweiten Kreuzungsraum.

Sobald die Gruppe die Kanalisation betreten hat, befinden sich die SC in einem Wettlauf mit der Zeit, da zeitgleich Flavian das Ritual vollendet, Phaylen ihn dann umbringt und die Drachenbrut schlüpft! Sobald die SC die Kanalisation für länger als 2 Stunden verlassen, stirbt Flavian, die Drachenbrut schlüpft, und du kannst direkt zum Epilog gehen!

Allgemeine Beschreibung: Beide Eingänge sind runde, metallene Gitter mit einem Durchmesser von 1 m. Um einen Kanaldeckel anzuheben, ist ein Stärkewurf gegen SG 10 notwendig. Danach blicken die SC in ein dunkles Loch, aus dem ihnen ein übler Gestank entgegenschlägt. Angerostete Eisensprossen, die in mehr oder minder regelmäßigen Abständen in die Wand eingelassen sind, führen nach unten. Alles in Allem geht es etwas über drei Meter in die Tiefe, wo sich dann ein von Ost nach West verlaufender Abwasserkanal befindet.

Um den Boden zu erreichen, muss ein Klettern-Wurf gegen SG 10 gelingen. Misslingt dieser, stürzt der kletternde Charakter ab und erleidet 1W6 Fallschaden – nichts, was ein Wurf auf Springen oder Turnen (jeweils SG 15) nicht vermeiden könnte. Der Rost an den Sprossen ist ungefährlich.

Auf Grundlage der nachstehenden Beschreibung der Kanalisation kannst du diese Szene so lang oder kurz abhandeln, wie du möchtest. Ziel ist in erster Linie, dass die Gruppe ein wenig „Kanalisationsluft“ atmet, also die Atmosphäre innerhalb der Abwassertunnel wahrnimmt. Sei also bemüht, den Ort gut zu beschreiben; ein Beispiel folgt:

Es ist dunkel, warm und feucht, von überall her hört ihr das Tropfen von Wasser, viel lauter als gewohnt, und andere Geräusche. Manche klingen so, als würden Kreaturen durch das Wasser laufen, manche klingen wie das Heulen des Windes, manche klingen einfach nur fremd und unheimlich. Das Licht eurer Lichtquellen bricht sich an den nicht immer regelmäßig geformten Wänden, die manchmal mit Steinen verhauen sind, manchmal aber auch nur schmucklos in die Erde getrieben wurden. Das Licht wirft sonderbare Schatten, die oft ein Eigenleben zu entwickeln scheinen. An manchen Stellen schimmern die Wände feucht, als seien sie mit... etwas überwachsen oder als habe jemand von oben eine ölige, schleimige Substanz nach unten gekippt. An anderen Stellen sind die Tunnelwände über und über mit Algen bewachsen. Und es stinkt hier, ganz erbärmlich sogar!

Dabei ist es letztlich egal, durch welchen der beiden Eingänge die Gruppe die Kanalisation betritt, da beide Gänge in dem gleichen Kreuzungsraum zusammenlaufen.

Wichtig wäre noch, zu wissen, dass sich in tatsächlich genutzten Abwasserkanälen gern Faulgas entwickelt, weshalb es keine gute Idee ist, hier unten mit offenem Feuer oder nicht abdeckbaren Laternen durch die Tunnel zu ziehen. Mit einem Wurf auf Wissen (Gewölbekunde) gegen SG 10 weiß man das als Abenteurer auch. Davon abgesehen, kann zu viel Faulgas auch zu ernsthaften Atemproblemen mit Erstickungsgefahr führen (weshalb erfahrene Höhlenkundler gern einen Käfig mit einem Kanarienvogel mit sich führen, um zu bemerken, wenn es mit der Luft problematisch wird).

Grundsätzlich gelten in der Kanalisation die normalen Bewegungsweiten!

In der Kanalisation gibt es zwei Arten von Tunneln: der erste, ist ca. 3 m breit und knapp 2 m hoch. In der Mitte ist eine 2 m breite und 1 m tiefe Rinne, in der normalerweise das Abwasser fließt. Rechts und links davon befindet sich ein 0,5 m breiter Gehsteig.

Bei der zweiten Tunnelart handelt es sich um einen so genannten Haupttunnel. Dieser ist ca. 6 m breit und 3 m hoch. Auch hier befindet sich eine Rinne in der Mitte. Sie ist ca. 3 m breit und 1 m tief. Wenn Tunnel aufeinander treffen, gibt es ungefähr 2 m von der Kreuzung entfernt in jedem Tunnelabschnitt Metallgitter, die die Rinne überbrücken, so dass man die Seite wechseln kann.

In größeren Abständen gibt es in der Kanalisation Kreuzungsräume, die meist als Einstiegspunkte für die Kanalarbeiter dienen. Kreuzungsräume sehen wie folgt aus:

Ihr kommt über einen der Haupttunnel in einen mehr oder minder achteckigen Kreuzungsraum, in den drei weitere Gangstücke münden. Das Becken, das die vier Rinnen bilden, ist breit und trocken, und auf dem Boden hat sich Schutt und Abfall angesammelt.

Bei den Tunneln, die von den beiden Eingängen her zum ersten Kreuzungsraum führen, handelt es sich um Haupttunnel, die im Raum zusammenlaufen. Der Tunnel, dem die SC dann bis zum zweiten Kreuzungsraum folgen müssen, ist ebenfalls ein Haupttunnel.

Da im weiteren Verlauf des Abenteuers Kreuzungsräume noch öfter gebraucht werden, liegt ein „Blanko-Plan“ als Spielerhilfe 2 bei.

Gefahren in der Kanalisation: Pro angefangener Stunde in einem Tunnel besteht eine Wahrscheinlichkeit von 10% in einem Haupttunnel und 20% in einem Nebentunnel, dass sich Faulgas entwickelt hat.

Für Zwecke des Atmens kannst du dies handhaben wie „Ersticken“ auf S. 379 des *Spielleiter-Handbuchs*. Dies könnte insbesondere für zum Spähen ausgeschickte Vertraute problematisch werden...

Eine Methanexplosion bei offenem Feuer führt zu einem sofortigen Feuerball (wie der gleichnamige Zauber), dessen Schadenswürfel der DGS entsprechen (mit dem üblichen Maximum von 10W6).

Das Monster in der Kanalisation: Bei all den Andeutungen von Schleim und Schlick nimmt es wenig Wunder, wenn die SC letztlich mit einem (bzw. zwei auf DGS 10) Schleimwesen konfrontiert werden, das sich in der Herbergsbad Kanalisation ausgesprochen wohl fühlt. Auf den ersten Blick sollte es kaum von dem „normalen“ Schleim, der oft die Wände überzieht, zu unterscheiden sein – bis es sich dann zielstrebig in Richtung der SC in Bewegung setzt...

Diese Begegnung sollte noch vor dem ersten Kreuzungsraum eintreten; sie ist relativ harmlos und fast überall unter DGS. Sie ist dazu gedacht, die SC ein wenig aufzuhalten und ihnen ein paar Ressourcen zu nehmen – vergiss nicht, dass sie ab jetzt nicht mehr rasten können, wenn sie das Abenteuer erfolgreich zu Ende bringen wollen! Es ist am besten, wenn du das Monster aus einem der beiden auf Flavians Karte eingezeichneten Nebentunnel heraus angreifen lässt.

Keines dieser Monster hat irgendwelche Schätze.

Das Monster in der Kanalisation

- ☛ DGS 2 (BS 1): 1 Düstermantel, 6 TP, MH I, S. 91
- ☛ DGS 4 (BS 3): 1 Gallertwürfel, 54 TP, MH I, S. 267
- ☛ DGS 6 (BS 5): 1 Ockergallerte, 69, TP, MH I, S. 268
- ☛ DGS 8 (BS 7): 1 Schwarzer Blob, 115 TP, MH I, S. 269
- ☛ DGS 10 (BS 9): 2 Schwarze Blobs, je 115 TP, MH I, S. 269
- ☛ DGS 12 (BS 12): 1 Älterer schwarzer Blob, 290 TP, MH I, S. 269

Die Ratten: Sobald die SC in die Kanalisation hinabsteigen, fühlen sie sich beobachtet. Dies ist keine magische Beobachtung, sondern liegt an einer Horde normaler Ratten, die die Gruppe aus den Schatten und, sofern möglich, im Abwasser verborgen, auf Schritt und Tritt überwachen. Die Ratten sind im Auftrag der Rattensprecher aus *Begegnung Drei* unterwegs und vollkommen harmlos. Sie greifen von sich aus nicht an und ziehen sich sofort zurück, wenn sie angegriffen werden. Um die Ratten zu entdecken, muss mindestens einem SC ein *Entdecken*-Wurf gegen SG 20 gelingen.

☛ **Ratten (30):** HG 1/8, 1 TP, MH I, S. 363

Wie sich die Situation entwickelt: Sind die SC im Besitz der Karte, sollten sie eigentlich in der Lage sein, sich direkt zum zweiten Kreuzungsraum und damit zu *Begegnung Drei* vorzuarbeiten. Wollen sie dabei andere

Teile der Kanalisation untersuchen, kannst du sie dies gern tun lassen, solltest sie dabei aber auf nichts weiter Interessantes stoßen lassen – reine Zeitverschwendung! Sollten die SC dies nicht einsehen wollen, kannst du sie mit einem der nachstehend beschriebenen Tricks wieder auf die richtige Spur bringen.

Dringen die SC ohne Flavians Karte in die Kanalisation ein, haben sie deutlich größere Probleme bei der Orientierung, da die Haupttunnel, in die sie gelangen, in zwei Richtungen führen. Du kannst deiner Gruppe die Orientierung in der Kanalisation durch eine (oder notfalls beide...) dieser Maßnahmen erleichtern:

1. Flavian war selbst ein wenig orientierungslos und hat deshalb vorsichtshalber in bestimmten Abständen an den Wänden mit einer schwach leuchtenden alchemistischen Substanz Pfeile angebracht.
2. Reicht dies nicht aus oder brauchst du deutlichere Hinweise, dann lässt du einfach den in die falsche Richtung führenden Teil des Tunnels eingestürzt oder durch kürzliche Regenfälle überflutet sein.

Es mag zudem sein, dass die SC einige der Ratten, die sie beobachten, töten. Dies hat Folgen, die in *Begegnung Drei* beschrieben werden.

Begegnung Drei: Die mit den Ratten sprechen

Diese Begegnung beginnt, wenn die SC sich im Tunnel zwischen den beiden Kreuzungsräumen befinden. Etwa 10 m, bevor sie den zweiten Kreuzungsraum erreichen, ereignet sich folgendes:

Plötzlich schälen sich vor euch 2 abgerissen aussehende Gestalten aus der Dunkelheit – Menschen wohl, aber kaum noch als solche zu erkennen: Sie sind verdreckt und riechen ebenso übel wie der Rest der Kanalisation. Es ist noch nicht einmal auszumachen, ob es sich um Männer oder Frauen handelt! Gekleidet sind sie in mehrere Lagen stark in Mitleidenschaft gezogener Kleidung, kaum mehr als Fetzen.

Unmissverständlich aber ist die Sprache, die die beiden Armbrüste sprechen, die auf euch errichtet sind. Die linke der beiden Gestalten öffnet den Mund, und ihr seid erstaunt, sie in einem gemäßigten Herbergsbader Neustadtakzent sprechen zu hören:

„Wer seid ihr, und was wollt ihr im Reich der Ratten?“

Die Spieldaten der Angehörigen des Rattenvolks finden sich in *Anhang I*; sie sind für alle DGS gleich. Zu Beginn der Begegnung haben sich die beiden Wächter in den Schatten versteckt und können von aufmerksamen SC entdeckt werden, wenn diese ansagen, dass sie aufmerksam die Umgebung absuchen und mit einem *Entdecken*-Wurf den *Verstecken*-Wurf der Wächter schlagen.

Entdecken die SC die Wächter, hängt der Beginn der Begegnung natürlich vom Verhalten der Gruppe ab. Die Wächter zumindest sind aber gar nicht auf einen Kampf aus, sondern möchten nur wissen, wer sie da in ihrer selbstgewählten Isolation stört – und warum.

Kommt es zum Kampf, stoßen die Wachen laute Alarmschreie aus, was die anderen Bewohner der Kreuzung auf den Plan ruft – ein Kampf, den die meisten

Gruppen wohl nur schwer gewinnen können (mehr dazu weiter unten).

Wir gehen hier aber davon aus, dass es zu einer friedlichen Kontaktaufnahme kommt und die SC sich erklären. In diesem Fall bieten die beiden Wächter (ihre Namen sind Aeglius und Verrina, also ein Mann und eine Frau) an, die Gruppe mit „in die Unterheimat“ zu nehmen und dort ihre Fragen zu beantworten. Willigen die SC ein, packen Aeglius und Verrina ihre Armbrüste weg, Verrina zieht eine Ewige Fackel unter ihrem Umhang hervor, und die beiden führen die SC zum Kreuzungsraum. Dabei bewegen sich die Späher grundsätzlich so leise wie möglich – dies ist ihnen in den Jahren hier unten in Fleisch und Blut übergegangen.

Der Tunnel führt in einen achteckigen Kreuzungsraum, der ähnlich aussieht wie der, in dem ihr vorhin wart. Allerdings ist er durch eine Behelßsbarrikade versperrt, die gerade von zwei Menschen, die ähnlich aussehen wie eure beiden Begleiter, zur Seite geräumt wird. Auch von diesem Raum gehen drei weitere Gangstücke ab. Im Gegensatz zum ersten Kreuzungsraum ist dieser aber keineswegs leer!

Entlang der Wände, teilweise aber auch im Raum, stehen primitive Betten, kaum mehr als ein paar Holzrahmen mit Stroh, insgesamt um die 20 an der Zahl. An der euch abgewandten Seite des Raums erhebt sich rechts gar eine kleine, windschiefe Hütte aus Holzbrettern, deren Eingang mit einer Decke oder einem Fell verhangen ist!

Der Raum wird von einer Vielzahl von Lampen, aber auch Laternen und Fackeln in allen möglichen Formen und Größen spärlich erleuchtet.

Bleiche Menschen, alle ähnlich dreckig und ärmlich gekleidet wie eure beiden Begleiter, bewegen sich in dieser unglaublichen Kulisse – und etwas weiter hinten könnt ihr sogar sehen, wie sich eine Person um zwei kleine Kinder kümmert!

Langsam versammeln sich die... Bewohner dieses Ortes um euch herum und nehmen euch in Augenschein. Keiner von ihnen ist bewaffnet, keiner zeigt feindselige Absichten – aber allen ist ein gewisses Misstrauen ins Gesicht geschrieben.

Mit einem Wurf auf Zauberkunde gegen SG 23 lassen sich die „Flammen“ als Ewige Fackeln bzw. andere Gegenstände identifizieren, auf die der Zauber Dauerhafte Flamme gewirkt wurde.

Es liegt nun an den SC, in dieser für sie doch eher unerwarteten Situation das Eis zu brechen. Die 23 „Bewohner“ der „Siedlung“ (16 Erwachsene und 7 Kinder, darunter zwei, die hier unten geboren wurden) sind anfangs ein wenig verschlossen, tauen aber schnell auf, wenn sich herausstellt, dass ihre „Gäste“ freundlich sind – und nur auf der Durchreise und keinesfalls gekommen, um sie „abzuholen“.

Du kannst bei dieser ersten Kontaktaufnahme bereits einige Fragen der SC beantworten, solltest aber noch nicht die ganze Geschichte verraten, sondern nur die größte Neugier stillen.

Nach einigen Minuten des gegenseitigen Bestaunens und Beschnupperns geschieht dann folgendes:

Ihr seid gerade der Ansicht, dass ihr das Eis gebrochen (oder, wie es die hier lebenden Menschen ausdrücken, den Schleim abgekratzt) habt, da geht

ein Raunen durch die Menge, und ihr seht Bewegung aus dem hinteren Teil des Raumes, aus Richtung des Holzverschlags.

Jemand schlägt von innen die Decke vor dem Eingang zur Seite, und eine Person tritt aus dem Verschlag. Eine Frau, vermutlich. Sie ist ähnlich gekleidet wie alle anderen hier, in mehreren Lagen zerschlissener Kleidung, doch trägt sie gute Stiefel, und um ihren Hals hängt ein schimmernder Anhänge in Form einer kristallinen, flammenden Hand. Die Augen der Frau drücken Macht und Entschlossenheit aus, aber auch Güte und Weisheit. Sie hebt beide Arme, und die Bewohner des Kreuzungsraums sind sofort still, ohne Ausnahme.

„Ich grüße Euch, Fremde aus der Oberwelt. Ich bin Anaesthesia, die Rattensprecherin, und dies ist mein Volk. Was führt Euch in unsere friedliche Welt unter der Erde?“

Anaesthesia (Spieldaten s. Anhang 1) ist eine von zwei Rattensprechern; ihr gleichberechtigter Kollege (und Partner) Carabas wartet in der Hütte, falls es doch noch zu Problemen kommen sollte. Beide Rattensprecher sind chaotisch-neutrale Kleriker des Raxivort, die sich um die Belange der kleinen Gemeinde hier unten kümmern und die inoffiziellen Anführer sind. Ihr Ziel ist einfach nur, hier in Frieden von der Oberwelt zu leben. Insofern liegt ihnen daran, freundlichen Kontakt zu den Oberweltlern herzustellen und ihnen nach Möglichkeit zu helfen, ihr Anliegen so schnell wie möglich zu erledigen, damit sie auch so schnell wie möglich wieder verschwinden.

Das Symbol der Rattensprecherin ist eine Abwandlung des „normalen“ Symbols des Gottes Raxivort – die normale Farbe ist blau (Wissen (Religion) SG 15).

Die Geschichte des Rattenvolks: Fragt man Anaesthesia (oder einen anderen Bewohner des Kreuzungsraums), wie es denn sein könne, dass Menschen aus Herbergsbad hier unten in der Kanalisation leben, erhält man folgende Antwort, die du entweder vorlesen oder je nach Situation auch umschreiben, kürzen oder ergänzen kannst:

„Erinnert ihr euch noch an die Tage der Seuche, damals, vor fast vier Jahren? Damals sind wir nach hier unten geflohen, vor der Seuche und den Feuern und den Hextoriten, die im Namen der Stadtwache alles töteten und verbrannten, was nicht schnell genug fliehen konnte. Wir richteten uns hier notdürftig ein und verbarrikadierten die Tunnel, um zu überleben.

Die Seuche kam und ging, doch wir blieben hier. Unsere Späher berichteten, dass Karasins Truppen immer brutaler wurden, dass Herbergsbad von Tag zu Tag ein weniger schöner Ort wurde. Hier unten hingegen war es schön und ruhig und friedlich. Und so verschwanden wir von der Oberwelt, noch ein paar mehr während der Seuche spurlos verschollene Herbergsbader. Wen sollte es schon kümmern? Hier unten aber fanden wir neue Freunde...“

Anaesthesia wirft einen Blick zur Seite, und eine Ratte taucht aus dem Wasser auf und streckt euch die feuchte Nase entgegen. Die Frau bückt sich, streckt den Arm aus – und die Ratte springt auf den Arm, eilt ihn nach oben und setzt sich auf die Schuler der Rattensprecherin, wo sie sich

trockenzureiben beginnt. Und ihr könntet schwören, dass die Ratte euch ansieht!

Anaesthesia wirft der Ratte einen zärtlichen Blick zu, bevor sie fortfährt:

„Wie gesagt: Wir fanden neue Freunde, und der Gott der Ratten erbarmte sich unser. Seitdem verehren wir Raxivort, und er erhellt unsere Welt. Nicht den bösen Raxivort, oh nein, nicht den Gott der bösen Xvarts und der Werratten, wie sie kürzlich auch hier in Herbergsbad Fuß fassen wollten – oh, ja, wir wissen davon, und wir freuen uns darüber, dass die Werratten vertrieben wurden. Wart ihr das gar?

Nein, unser Raxivort ist kein böser Gott, aber auch kein guter. Er unterstützt uns, wenn wir in seinem Namen hart arbeiten und uns gut mit seinen Geschöpfen verstehen, wie es sie hier zuhauf gibt – den göttlichen Ratten!

Das ist unsere Geschichte. Wir sind nun hier, und hier möchten wir bleiben. Sagt, was euch hierher führt, und wir werden versuchen, euch zu helfen. Und dann bitten wir euch, geht wieder.“

Anaesthesias Anspielung auf die Werratten bezieht sich auf AH 6-02 Ein einfacher Auftrag. Befinden sich SC in der Gruppe, die an diesem Abenteuer beteiligt waren, wird sich Anaesthesia den Rest des Gesprächs hauptsächlich an diese wenden.

Mittels Motiv erkennen kann man feststellen, dass Anaesthesia in allen Punkten die Wahrheit sagt, auch was den Aspekt Raxivorts angeht, der hier verehrt wird. Keiner der Bewohner der Unterheimat ist böse; alle sind entweder neutral oder chaotisch-neutral.

Was das Rattenvolk weiß: Sieht man davon ab, dass sie über die Geschehnisse auf der Oberwelt erstaunlich gut informiert sind, kann das Rattenvolk der Gruppe tatsächlich weiterhelfen.

Sie kennen Flavian und wissen zu berichten, dass er vor öfter in der Kanalisation ist und zum letzten Mal vor zwei Tagen vorbeikam. Sie haben eine Art Abkommen mit ihm getroffen: Er darf nach Belieben kommen und gehen, hat aber hoch und heilig versprochen, dass er nichts über die kleine Siedlung verrät. Falls doch, so weiß er genau, kommen ihn die Ratten besuchen ... viele Ratten ... Was ihn in die Kanalisation führt und was seine Pläne sind, wissen sie nicht – und es könnte ihnen auch nicht egal sein, solange es nicht die Unterheimat betrifft.

Selbst wenn man ihnen von Ritualen und Drachen und großen Gefahren für die Stadt Herbergsbad berichtet, interessiert sie das nicht im Mindesten – dabei geht es um die Oberwelt, die sie vergessen hat und die sie vergessen haben.

Fragen die SC nach, in welche Richtung Flavian gegangen ist (es gibt ja drei zur Auswahl), verfällt Anaesthesia in Schweigen. Schließlich sagt sie:

„Flavian... ist ein Freund. Kein Kind der Ratte, aber ein... Freund. Wir verraten unsere Freunde nicht. Wir geben solche Informationen nur an andere Freunde weiter, an jene, die zu uns gehören, und jene, die die Prüfung der Ratte bestehen.

Ihr gehört nicht zu uns, und ihr seid nicht unsere Freunde. Aber wenn ihr wollt, könnt ihr euch der Prüfung der Ratte unterziehen. Besteht ihr diese Prüfung, werdet ihr hier immer willkommen sein und so weit zu uns gehören, wie dies Oberweltler

jemals können werden. Und dann werden wir eure Fragen beantworten.

Aber ihr müsst euch schnell entscheiden: Die Dinge sind in Bewegung und nur noch aufzuhalten, wenn ihr schnell handelt. Zögert und ihr werdet euer Ziel nicht mehr erreichen!

Seid ihr bereit, euch der Prüfung der Ratte zu unterziehen?“

Fragen nach der Natur dieser Prüfung beantwortet die Rattensprecherin mit einem vieldeutigen Lächeln. Die einzige Information, die sie sich entlocken lässt, ist, dass es um die „wahren inneren Qualitäten“ der SC geht und dass keine Gefahr für Leib und Leben bestehe – und dass jeder die Prüfung allein bestehen muss, ohne Hilfe durch die Andren. Sie ist bereit, diese Aussagen durch Zauber bestätigen zu lassen, die Lüge von Wahrheit trennen.

Anaesthesia vermag nicht genau zu sagen, warum die SC sich beeilen sollen; sie vermutet, dass Raxivort ihr eine Eingebung hat zukommen lassen.

Anaesthesia verspricht, dass sie im Falle des Bestehens mindestens eins der Oberweltler ihnen nicht nur sagt, wohin Flavian gegangen ist, sondern auch ihre Karte bis zu diesem Punkt vervollständigt oder, sofern sie keine Karte haben, eine anzulegen).

☛ **Rattenvolk:** Bürgerliche 2/Späher 4, 37 TP; s. Anhang 1

☛ **Rattensprecher:** Bürgerliche 2/Kleriker (Raxivort) 7, 56 TP; s. Anhang 1

Die Angehörigen des Rattenvolks waren einst normale Bürger der Stadt Herbergsbad, haben sich aber in den Tunneln der Kanalisation zu guten Spähern entwickelt. Die Rattensprecher sind sehr schnell zu sehr fähigen Klerikern des Raxivort aufgestiegen.

Wie sich die Situation entwickelt: Diese Begegnung ist als reine Rollenspielbegegnung gedacht, und ein Kampf mit dem Rattenvolk ist eigentlich nicht vorgesehen. Auch die „Rattenmenschen“ sind Bewohner von Herbergsbad! Sollte es dennoch zu einem Kampf kommen, wird sich das Rattenvolk nach besten Kräften verteidigen und auch ihre beiden Kleriker in den Kampf schicken. Auf DGS 2 bis 6 sollte dieser Kampf eigentlich nicht zu gewinnen sein, und auf den höheren DGS dürfte er dazu führen, dass die SC zu spät am Ort des Rituals ankommen, um das Schlüpfen der Drachenbrut zu verhindern.

Haben die SC in Begegnung Zwei Ratten getötet, steht ihnen das Rattenvolk weitaus weniger positiv gegenüber. Die Einstellung seiner Angehörigen gilt dann als unfreundlich, und die SC müssen diese Einstellung erst durch Diplomatie- oder Charismawürfe zu freundlich bringen (s. S. 83 des Spielerhandbuchs).

Ein gutes Mittel, die Einstellung des Rattenvolks zu Gunsten der SC zu beeinflussen, ist in allen Fällen die Abgabe von Rationen – Essen ist hier unten immer knapp, und wer hier aushelfen kann, wird gleich viel freundlicher behandelt. Allein dies verbessert die Einstellung des Rattenvolks um eine Abstufung. Dabei ist das Rattenvolk nicht wählerisch – die Menschen hier nehmen auch Reste und Angebissenes mit Freude.

SC mit einer Ratte als Vertrauter oder Tiergefährte haben es einfacher, das Vertrauen der Menschen zu gewinnen, sofern sie die Ratte gut behandeln. Um dies zu erfahren, wird Anaesthesia mit der Ratte direkt sprechen, ohne

Rücksicht auf den SC zu nehmen. Stellt sie die Antwort zufrieden, so werden die Rattenmenschen zukünftig eine Stufe freundlicher zu diesem SC sein, wenn es um Diplomatie geht.

Begegnung Vier: Die Prüfung der Ratte

Die Prüfung der Ratte findet ausschließlich in der Phantasie der SC statt, ausgelöst durch eine Mischung von Drogen und Illusionsmagie. Die SC wissen aber nicht, dass sie sich in einer illusionären Welt aufhalten (gleichwohl sie es im Verlauf der Prüfung erahnen mögen).

Die Teilnahme an der Prüfung ist freiwillig, und die SC können sich vor ihrem Beginn jederzeit noch umentscheiden.

Allgemeine Beschreibung: Sobald die SC zugestimmt haben, beginnen die beiden Rattensprecher (zu diesem Zeitpunkt sieht man Carabas zum ersten Mal) in ihrem Verschlag mit dem Brauen eines übel riechenden und eklig aussehenden Trankes. Dies nimmt etwa eine Stunde in Anspruch.

Nach etwa einer Viertelstunde kommen Anaesthesia und ihr Kollege Carabas aus ihrem Bretterverschlag zurück. Zusammen tragen sie eine große Schüssel mit einer übel riechenden Flüssigkeit.

„Um euch der Prüfung der Ratte zu unterziehen, müsst ihr diesen Sud trinken“, erklärt euch Anaesthesia in einem salbungsvollen Singsang. „Er mag übel riechen, doch er ist vollkommen harmlos, und kein Leid wird euch geschehen.“
Sie reicht dem ersten von euch die Schüssel.

Der Sud mag scheußlich schmecken, ist aber harmlos. Da es sich um eine Art Rauschmittel handelt, kannst du den SC einen Zähigkeitswurf gegen den in der weiter unten zu findenden Tabelle aufgeführten SG zugestehen. Um die Teilnahme an der Prüfung sicherzustellen, sollten die SC auf ihren Rettungswurf verzichten. Bestehen die SC auf einem Rettungswurf und schaffen ihn, hat der Sud keine Wirkung, und die Prüfung ist beendet, bevor sie begonnen hat. Die Prüfung kann niemals wiederholt werden! Bei Mönchen ab der 11. Stufe und Druiden ab der 9. Stufe solltest du davon ausgehen, dass ihre Immunität gegen Gift hier nicht wirkt.

Der Trunk schmeckt scheußlich, hat aber keinerlei Nebenwirkungen, die ihr wahrnehmen könntet. Die beiden Rattensprecher lächeln erfreut und teilen euch mit, dass nun die eigentliche Prüfung beginnt. Jeder von euch muss seine Prüfung allein bestehen!

An dieser Stelle solltest du jeden SC einzeln zur Seite nehmen und die Prüfung mit ihm durchspielen, ohne dass die anderen Spieler etwas davon mitbekommen. Dies sollte nicht länger als 5 Minuten pro Spieler dauern – gleichwohl es keine zeitliche Beschränkung gibt.

Da du die Prüfung alleine bestehen musst, wirst du von deinen Freunden getrennt und zu einem Kanaldeckel geführt, jenseits dessen es drei Meter nach unten geht. Dort siehst du einen weiteren kleineren Tunnel der Kanalisation, eine Art

Nebenkanal für Überschwemmungsfälle. Der Tunnel ist nicht länger als 10 m; am dir abgewandten Ende ist ein nach oben führendes Loch, das von einem weiteren Metalldeckel verschlossen wird. Rechts und links des Gangs ziehen sich kleine Kanäle hin, die mit brackigem Wasser gefüllt sind.

„Deine Aufgabe ist einfach“, sagt Carabas mit würdevoller Stimme. „Du musst das andere Ende diese Tunnels erreichen und ihn durch das Loch da drüben wieder verlassen. Egal was passiert, du darfst den Tunnel auf keine andere Art und Weise verlassen, auch nicht durch Magie. Sei versichert, dass dir nichts passieren wird, auch wenn es dir vielleicht anders erscheinen mag. Viel Glück!“

Der SC kann sich nach Belieben durch Zauber oder das Anwenden von magischen Gegenständen aufpeppen. Sobald er im tieferen Tunnel steht, schließen die Rattensprecher das Gitter über ihm.

Der SC kann den Tunnel jederzeit durch Magie verlassen, so ihm dies möglich ist, hat aber dann automatisch nicht bestanden. Auf Wunsch lässt man ihn auch wieder aus dem Tunnel, was aber auch als Fehlschlag gilt.

Sobald sich der Deckel wieder geschlossen hat, beginnt der erste Teil der Prüfung:

Kaum hat sich über dir der Kanaldeckel geschlossen, siehst du, wie sich vor dir, etwa in der Mitte des Ganges, eine Ratte aus dem Wasserkanal zu deiner Rechten zieht und mit langsamen Bewegungen in die Mitte des Gangs schleppt, wo sie dann liegen bleibt. Sie zieht eine Bluts spur hinter sich her; ganz offensichtlich liegt die Ratte im Sterben.
Was tust du?

Die Ratte ist auf -2 TP. Jeder beliebige Heilzauber oder die Anwendung von Heilkunde (SG 5) rettet die Ratte. Heilt man die Ratte, rennt sie sofort ins Wasser zurück; lässt man sie verbluten, stirbt sie nach weiteren 8 Runden; greift man sie an, trifft man sie automatisch und tötet sie. Es gibt hier keine „richtige“ oder „falsche“ Entscheidung. Ziel der Prüfung ist es nicht zwingend, die Ratte zu retten; es geht eher darum, dass der SC eine Entscheidung fällt und dann für diese einsteht. Sobald diese Entscheidung gefällt worden ist, geht es weiter:

Mitten im Gang schält sich plötzlich das leicht durchscheinende Bild eines großen und starken, aber selbst für einen Angehörigen seines Volkes abgrundtief hässlichen Xvarts aus dem Nichts. Er trägt seidene Roben über einem blauen Kettenhemd. Mit sanfter Stimme fragt dich die Erscheinung: „Warum hast du dies getan?“

Die Frage ist immer die gleiche, ungeachtet der Entscheidung des SC in der Rattenfrage. Danach lässt die Erscheinung dem SC Zeit, die Frage zu beantworten. Mittels eines Wurfs auf Wissen (Religion) mit SG 10 kann man die Gestalt als Raxivort erkennen; gelingt der Wurf auch mit SG 15, fällt auf, dass die Waffe, mit der Raxivort üblicherweise dargestellt wird (ein magisches Krummschwert namens Azurklinge), nicht zu sehen ist (ein subtiler Hinweis darauf, dass dies ein weniger böser Aspekt der Gottheit ist).

„Raxivort“ (will meinen, die Projektion seines friedlicheren Aspekts, wie ihn die beiden Rattensprecher sich vorstellen), hört sich geduldig an, was der SC zu erzählen hat. Wie schon gesagt, gibt es keine „richtige“ Antwort und keine „richtige“ Handlung. Entscheidend für das Bestehen der Prüfung ist das wahrheitsgemäße Beantworten der Frage, die von dem Zauber *Lügen erkennen* begleitet wird, den die Rattensprecher z.T. von Schriftrollen wirken. Die Rattensprecher interessieren sich nur dafür, ob der SC den Mut hat, zu seiner Tat zu stehen – deshalb der Zauber. Der geprüfte SC kann auf seinen Rettungswurf verzichten, kann aber auch auf einem Rettungswurf bestehen (zum SG siehe die Tabelle weiter unten). Letztlich ist „Ich habe die Ratte geheilt, weil sie mir leid tat“ eine ebenso akzeptable Antwort wie „Ich habe die Ratte getötet, weil Ratten Krankheiten verbreiten und ich das nicht zulassen kann“! Selbst eine opportunistische, aber ehrliche Antwort wie: „Ich habe die Ratte geheilt, denn dies ist der Test der Ratte und da dachte ich, es wäre richtig so zu handeln“, ist annehmbar, denn es ist nur wichtig, dass die Begründung für die Handlung wahr ist – antwortet ein SC, der die Ratte einzig aus Berechnung geheilt hat, mit „Ich habe die Ratte geheilt, weil ich Ratten mag.“, ist er hingegen gescheitert.

Du solltest versuchen, vor dem Auftauchen „Raxivorts“ möglichst unauffällig den wahren Grund der Handlung des SC herauszufinden.

Nach Beantwortung der Frage löst sich die Erscheinung wieder auf, und der SC kann zum Ende des Tunnels gehen. Hat er gelogen und dies fiel auf, kann er den Tunnel durch das Loch in der Decke verlassen und ist durchgefallen. Hat er aber die Wahrheit gesprochen, geht es mit dem zweiten Teil der Prüfung weiter...

Du hast kaum das andere Ende des Tunnels erreicht, da überflutet dich eine Welle des Grauens und der Furcht – Angst vor der Dunkelheit, Angst vor dem Wasser, Angst vor dem Schleim, Angst vor dem Unbekannten, Angst vor den Wesen, die sich hier in den Tiefen der Kanalisation tummeln mögen... pure, ungebändigte Angst!

Dies ist letztlich nicht mehr als die Auswirkung eines von den Rattensprechern gewirkten *Furcht auslösen* (DGS 2 und 4) bzw. *Fluch* (DGS 6, 8 und 10; Wirkung ist Malus von -4 auf Angriffs-, Rettungs- und Attributwürfe), das allerdings durch die Wirkung des Suds verstärkt wird. Dem SC steht ein Willenswurf zu, der Wirkung des jeweiligen Zaubers zu widerstehen; den SG entnimmt du der Tabelle weiter unten.

Ist der Willenswurf erfolgreich, hat der SC seine Furcht überwunden, kann den Tunnel verlassen und hat die Prüfung bestanden. Misslingt der Willenswurf aber, manifestieren sich die Ängste des SC in einer für die derzeitige Situation passenden Form...

Wie angewurzelt bleibst du stehen, starr vor Furcht. Vor dir schält sich ein abscheuliches Wesen aus dem Nichts, das du nur vage erkennen kannst – was für deine geistige Gesundheit sicherlich auch besser ist! Das Wesen ist ganz und gar mit blauen Schuppen gepanzert und kommt rasend schnell näher. Ein riesiges Maul, weit aufgerissen, droht dich zu verschlingen, und wischen den dolchgroßen Zähnen siehst du elektrische Blitze zucken. Und es kommt näher und näher... gleich ist es da!

Eine neuerliche Welle der Furcht fährt über dich hinweg, und du spürst, wie dich die Kräfte verlassen...

Denkt der SC nun, dass er hier eine „Vorahnung“ auf einen blauen Drachen bekommt, solltest du ihn ruhig in diesem Glauben belassen. In Wirklichkeit handelt es sich um eine Vorahnung der blauen Drachenbrut, die am Ende des Abenteuers auf die Gruppe wartet. Sei aber auf der Hut, dass du das Wesen nicht deutlicher beschreibst, als dies im obigen Beispiel der Fall ist – insbesondere solltest du auf keinen Fall erwähnen, dass man keine Flügel sieht!

Gestatte auch keine Rückfragen, was das genaue Aussehen des Wesens oder seine Handlungen angeht, sondern dränge auf eine umgehende Entscheidung!

Das „Verlassen der Kräfte“ ist gleichzusetzen mit einer zauberähnlichen Wirkung, die wie die *Schreckliche Erscheinung* eines Geists wirkt: Dem SC muss ein Zähigkeitswurf gegen den in der untenstehenden Tabelle angegeben SG gelingen, oder er erleidet je 1W4 Punkte temporären Stärke-, Geschicklichkeits- und Konstitutionsschaden.

Der SC hat nun die Wahl, vor der schrecklichen Kreatur wegzurennen oder stehenzubleiben und auf den unausweichlichen Angriff zu warten, Entscheidet sich der SC zur Flucht, kann er unter Aufbietung aller Kräfte automatisch schnell genug den nach oben führenden Kanaldeckel öffnen und nach oben klettern, bevor die grauenhafte Kreatur ihn erreicht. Er ist dann sicher, hat aber die Prüfung leider nicht bestanden.

Entscheidet sich der SC aber, sich seiner Angst zu stellen, erreicht ihn das Ungeheuer und führt genau einen Angriff auf ihn durch.

Auf DGS 2,4 und 6 ist dies ein Klauenangriff mit +8 (Schaden 1W8+5); auf DGS 8, 10 und 12 ist dies ein Klauenangriff mit +17 (Schaden 2W8+3). Nach diesem einen Angriff endet die Illusion und mit ihr die Prüfung, und der SC kann den Tunnel verlassen – egal ob ein Treffer erzielt wurde oder nicht. Erzielter Schaden ist in jedem Fall Betäubungsschaden!

Nach Möglichkeit solltest du davon ausgehen, dass das „Monster“ die Initiative hat; notfalls beschreibe dem SC, dass sich seine Bewegungen, ganz wie in einem Alptraum, langsam und zähflüssig anfühlen und er einfach keine Chance gegen das viel schnellere Ungeheuer hat – nicht vergessen: dies ist eine Illusion!

Sollte ein SC trotzdem vor dem Ungeheuer zum Angriff kommen (aufgrund von Klassenfähigkeiten, Talenten, Karten usw.), dann lasse ihn zuschlagen (gegen RK 18 auf DGS 1 bis 6 bzw. RK 25 auf DGS 8 bis 12). Ein erfolgreicher Treffer fügt dem Angreifer allerdings keinen sichtbaren Schaden zu!

Versucht ein SC, den Angreifer zu identifizieren, ergibt sich bei einem erfolgreichen Wurf auf Wissen (*Arkane*) gegen SG 34 (DGS 2 bis 6) bzw. SG 42 (DGS 8 bis 12), dass es sich vermutlich um einen blauen Drachen handelt – das Wesen ist nicht deutlich genug zu sehen, als dass man sich sicher sein könnte.

Die Prüfung (gilt als Abenteuersituation)

↗ DGS 2 (BS 3): SG 18 für Sud und Lügen erkennen, SG 17 für Furcht auslösen und Schreckliche Erscheinung

↗ DGS 4 (BS 3): SG 19 für Sud und Lügen erkennen, SG 18 für Furcht auslösen und Schreckliche Erscheinung

- ↗ **DGS 6 (BS 3):** SG 20 für Sud und Lügen erkennen, SG 19 für Fluch und Schreckliche Erscheinung
- ↗ **DGS 8 (BS 3):** SG 21 für Sud und Lügen erkennen, SG 20 für Fluch und Schreckliche Erscheinung
- ↗ **DGS 10 (BS 3):** SG 22 für Sud und Lügen erkennen, SG 21 für Fluch und Schreckliche Erscheinung
- ↗ **DGS 12 (BS 3):** SG 23 für Sud und Lügen erkennen, SG 22 für Fluch und Schreckliche Erscheinung
(Gleichwohl die SG pro DGS immer um 1 ansteigen, gilt der Test der Ratte doch auf allen DGS als BS 3, da die Fähigkeiten der SC schneller ansteigen als die SG des Tests.)

Das Ende der Prüfung: Sobald ein SC den „unteren“ Tunnel verlässt, endet die Illusion, und die beiden Rattensprecher teilen ihm das Ergebnis mit. Dann kommt der nächste SC an die Reihe.

Besteht mindestens ein SC die Prüfung, geben die Rattensprecher den SC die gewünschten Informationen: Flavian nahm den mittleren Ausgang, also den, der dem, durch den die SC kamen, direkt gegenüberliegt – oder, in den Worten der Rattensprecher, „den Strom, in dem das Wasser Rost blutet“ (will meinen, dass in diesem Tunnel die Rostpartikel im Wasser besonders hoch sind). Die Rattensprecher zeichnen den Weg auch gern auf der Karte der Kanalisation ein – dann aber mahnen sie erneut zur Eile. Ihre Kenntnis dieses Teils der Kanalisation sollte dazu führen, dass die SC gerade noch rechtzeitig ankommen... Zwei Angehörige des Rattenvolks räumen dann die jenen Ausgang blockierende Barrikade zur Seite, und die SC können passieren und den Tunnel betreten, der zu ihrem Ziel führt.

SC, die die Prüfung bestanden haben, erhalten zudem auf mystische Weise das Zeichen des Rattenvolks (s. AR). Da sie ihre Furcht überwinden konnten, erhalten sie zudem das Kaufrecht für ein *badge of valor* (MIC) – aber nur, wenn sie eine Zeiteinheit ausgeben, um zurück zum Rattenvolk zu gehen!

Wie sich die Situation entwickelt: Besteht keiner der SC die Prüfung, hast du noch eine letzte Möglichkeit, den SC dazu zu verhelfen, rechtzeitig zum Ort des Rituals zu gelangen und das Abenteuer erfolgreich zu beenden: Bei einem gelungenen Wurf auf Diplomatie gegen die Einstellung „unfreundlich“ (die mindestens zu „freundlich“ werden muss), lässt einer der beiden Rattensprecher den kryptischen Hinweis fallen, dass Flavian durch jenen Gang ging, „in dem das Wasser Rost blutet“, ohne aber zu erwähnen, dass es sich um den mittleren Tunnel handelt. Im Gegensatz zu einer erfolgreichen Prüfung liegt die Deutung dieses Hinweises also nun ganz allein bei den SC, die keinerlei Hilfestellung von den Rattensprechern oder anderen Angehörigen des Rattenvolks bekommen. Ein Wurf auf Wissen (Gewölbekunde) mit SG 15 macht klar, was mit dem Ausspruch gemeint ist; es erfordert zudem einen Wurf auf Entdecken mit SG 15 (mit einem Bonus von +2 bei 5 oder mehr Rängen in Wissen (Gewölbekunde) als zusammenwirkender Fertigkeit), um das derart verschmutzte Wasser in den schlechten Lichtverhältnissen hier unten zu sehen.

Möchten oder können die SC auch das nicht, können sie den richtigen Gang allenfalls noch erraten. Nehmen sie einen falschen Gang, kommen sie zu spät und du kannst zum *Epilog* überleiten.

Erlittener Attributsschaden hält nur bis zum Ende des Abenteuers an. Denken die SC daran, können sie von den

Rattensprecher Heilung erbitten; jeder der beiden hat einmal den Zauber *Teilweise Genesung* vorbereitet.

Auch der Fluch auf DGS 6, 8 und 10 endet mit dem Ende der Prüfung!

Das Rattenvolk verfügt über etwa 10 Käfige mit Kanarienvögeln zum Abtesten der Luftverhältnisse, von denen sie den SC gern zwei zum Preis von je 5 GS verkaufen (teuer, aber hier unten herrschen andere Verhältnisse). Die Rattensprecher sind auf Anfrage auch gern bereit, ihre vorbereiteten Zauber *Licht* und *Dauerhafte Flamme* auf Gegenstände der SC zu wirken.

Begegnung Fünf: Ich muss weg!

Während sich die Prüfung der Ratte zuträgt, vollendet Flavian das Ritual. Während die SC nach bestandener Prüfung unterwegs sind, schlägt Phaylen Schönkind zu und verwundet Flavian tödlich.

Als die SC dann an ihrem Ziel, einem weiteren Kreuzungsraum, eintreffen, erwartet sie folgender Anblick:

Sollten die SC zu spät kommen und das Ritual schon beendet sein, so kannst du direkt zum *Epilog* übergehen. Der oben beschriebene Raum enthält dann die Leiche Flavians, das gefälschte Bekenner schreiben, vier leere Eierschalen und vier Löcher im Boden. Die Drachenbrut hat derweil ein wenig Freude an der Oberfläche und die Stadtwache übernimmt den Rest.

Sollten die SC sogar eine ordentliche Pause eingelegt haben, finden sie nichts mehr in dem Raum, denn die Stadtwache hat schon alle „Beweise“ gegen die Aktionsfront gesichert.

Eure Reise durch den Tunnel, dessen Wasser aufgrund seines großen Rostgehalts wirklich so aussieht, als würde es Rost bluten, war kurz. Die Anweisungen der Rattensprecher haben euch viel schneller als erwartet an euer Ziel geführt: einen weiteren Kreuzungsraum. Als ihr euch dem Raum nähert, bietet sich euch ein sonderbarer Anblick: An der rechten Wand des Eingangs zum Kreuzungsraum lehnt ein Kind, zehn bis zwölf Jahre alt. Es trägt überraschend dunkle Kleidung und hat eine Wollmütze tief ins Gesicht gezogen. In der linken Hand hält es ein Jojo, mit dem es spielt. Es scheint sich mit jemandem auf dem Boden zu unterhalten.

Direkt vor dem Kind liegt ein Mann auf dem Boden – ein Mann, dessen Beschreibung euch sofort an die von Flavian Molinari erinnert. Er bewegt sich nicht. Jenseits der beiden Personen scheint sich etwas im Kreuzungsraum zu bewegen, aber ihr könnt von eurer Position nicht ausmachen, was es sein könnte. Das Kind dreht sich zu euch um und sagt mit heller Stimme, in der ein wenig Furcht mitschwingt: „Oh, hallo! Das ist aber schön, dass ihr kommt. Könnt ihr mir helfen? Ich glaube, ich habe mich verlaufen! Und meinem Onkel hier geht's ganz schlecht!“

Dies ist natürlich kein Kind, sondern Phaylen Schönkind.

Taktik: Phaylen ist als Kind verkleidet (Wurf auf Entdecken gegen sein Verkleiden, um dies zu durchschauen), und er verstellt seine Stimme (Wurf auf

Lauschen gegen Bluffen, um dies zu durchschauen). Das „Jojo“ ist die Garotte, mit der er gerade Flavian tödlich verwundet hat. Die Mütze verbirgt die spitzen Ohren. Auf DGS 12 unterstützt er seine Geschichte durch den Zauber *Redegewandtheit*; mit einem Wurf auf *Zauberkunde* gegen SG 19 kann man erkennen, dass er beim Reden unauffällig zu zaubern versucht.

Auf DGS 8, 10 und 12 steht Phaylen zudem unter der Wirkung des Zaubers *Gesinnung verbergen*; *Unsichtbarkeit* hat er auf DGS 8 schon zuvor eingesetzt, um in Flavians Nähe zu gelangen; auf DGS 10 und 12 hat er noch einen zweiten *Unsichtbarkeits*-Zauber vorbereitet und zudem *Irreführung* mit Flavian als Ziel gewirkt. Auf DGS 12 schließlich versucht er, in einem Kampf *Tiefschlaf* einzusetzen und sich nach einer gelungenen Flucht mit *Unauffindbarkeit* zu schützen.

Wenn er denn schon kämpfen muss, versucht er nach Möglichkeit, seinen hinterhältigen Angriff und seinen Todesangriff zum Tragen zu bringen. Vergiss nicht, dass er ab DGS 8 notfalls *Gefahreninstinkt* einsetzen kann, um seinen Initiativwurf zu wiederholen!

Die Position der beiden NSC ist auch auf *Spielleiterhilfe 2: Der Ort des Rituals* eingezeichnet.

Phaylen hat nicht damit gerechnet, dass ihm so kurz vor dem Triumph (und dem Orden) noch jemand auf die Schliche kommt, und er hat auch nicht die geringste Lust, sich jetzt noch einem gefährlichen Kampf zu stellen (offene Kämpfe sind ohnehin nicht sein Ding).

Hinter Phaylen ist die gerade ausgeschlüpfte Drachenbrut dabei, nach Herbergsbad vorzustoßen und Phaylens Plan zu erfüllen.

Diese Szene und die nächste hängen zeitlich zusammen: Von jetzt an dauert es genau 12 Runden, bis die Drachenbrut sich in den Boden der Kanalisation gewühlt hat und außerhalb der Reichweite der SC ist. Je länger Phaylen die Gruppe aufhalten kann, desto weniger Zeit haben die SC, die Drachenbrut aufzuhalten!

Durchschauen die SC Phaylens Verkleidung, oder fallen sie erst gar nicht auf den Trick herein, ändert der Halbling seine Taktik:

Das Kind seufzt, und es sieht so aus, als würde es ein klein wenig größer. Dann sagt es, mit plötzlich erwachsen klingender Stimme:

„Also gut, dann halt nicht; war ein Versuch. Eigentlich habe ich das ja euch zu liebe getan. Wisst ihr, ich bin nämlich... ach, das ist ja eigentlich egal. Einigen wir uns doch einfach darauf, dass ich kein Kind bin, sondern ein wirklich gut ausgebildeter Spezialist, mit dem ihr euch wirklich nicht anlegen wollt.“

Die Gestalt rollt mit einer geschickten Bewegung ihr Jojo zusammen, schlägt gleichzeitig ihren Umhang zur Seite und greift mit der anderen Hand nach einem Dolch, der im Gürtel steckt.

„Also, wie schaut's aus? Regeln wir das freundschaftlich, oder muss ich euch auch noch umbringen? Nicht, dass es mir viel ausmachen würde, müsst ihr wissen.“

Phaylen versucht in dieser Runde, die SC einzuschüchtern und solange wie möglich aufzuhalten, damit hinter ihm die Drachenbrut ihr Werk vollbringen kann. Gelingt ihm dies nicht, tritt er die Flucht nach vorne an, indem er versucht, sich an den SC vorbeizukämpfen. Auf keinen Fall zieht er sich in den Kreuzungsraum zurück! Phaylen ist noch 2 Minuten

unter dem Einfluss eines Trank: *Katzenhafte Anmut*, den er vor seinem Angriff auf Flavian getrunken hat (er hat noch einen zweiten dabei, wird aber wohl nicht dazu kommen, diesen einzusetzen). Dies ist in seinen Spieldaten noch ich berücksichtigt! Auch seine Zauber (ab DGS 6) sowie den Zauberstab (ab DGS 4) setzt er in erster Linie zur Flucht ein.

Wenn es sein muss, kämpft Phaylen bis zum Tode; er ist zu lange im Geschäft und hat zu oft getötet, um Gnade zu erwarten. Wird er gefangen, bemüht er sich, seinen Giftzahn einzusetzen; er verzichtet dann auch gern auf seinen Rettungswurf gegen das Gift! Den Schaden musst du dann auswürfeln.

Nebenbei bemerkt: Die Rattensprecher haben den SC nichts von Phaylen erzählt, weil sie nichts von ihm wussten. Er verfügt über eine Gesamtkarte (!) der Kanalisation und konnte einen anderen Weg wählen.

Phaylen Schönkind:

☛ **DGS 2 (BS 4):** Schurke 4, 18 TP, GES NB; s. *Anhang 2*

☛ **DGS 4 (BS 6):** Schurke 6, 27 TP, GES NB; s. *Anhang 3*

☛ **DGS 6 (BS 8):** Schurke 6/Assassine 2, 36 TP, GES NB; s. *Anhang 4*

☛ **DGS 8 (BS 10):** Schurke 6/Assassine 4, 45 TP, GES NB; s. *Anhang 5*

☛ **DGS 10 (BS 12):** Schurke 6/Assassine 6, 54 TP, GES NB; s. *Anhang 6*

☛ **DGS 12 (BS 14):** Schurke 6/Assassine 8, 63 TP, GES NB; s. *Anhang 7*

Alle DGS:

☛ **Flavian Molinari:** Säbelrassler 3, -2 TP (von 27), GES CN

Zu Beginn dieser Begegnung ist der am Boden liegende Flavian Molinari tödlich verwundet, aber noch am Leben. Er ist auf -2 TP und verliert pro Runde 1 TP; du kannst davon ausgehen, dass er sich nicht von selbst stabilisiert. Trotzdem sollte genug Zeit sein, dass die SC ihn retten. An seine Ausrüstung kommen sie so oder so, denn auch wenn sie ihn retten, wird er sie ihnen vor Dankbarkeit überlassen – besser arm als tot, denkt er sich.

Wird Flavian gerettet, erzählt er den SC bei der kleinsten Aufforderung die gesamte Hintergrundgeschichte. Er kann sogar Angaben über die Rolle Phaylen Schönkinds machen, da der Halbling sich einen Spaß daraus machte, seinem sterbenden Opfer die eigene Rolle darzulegen und sich über die Dummheit des Freiheitskämpfers lustig zu machen. Flavian weiß also auch, dass Phaylen für Graulem von Atirr arbeitet!

Phaylen ist natürlich zu clever, als dass er irgendwelche Hinweise auf seinen Arbeitgeber mit sich führt. Der einzige Hinweis, den man an seiner Person finden kann, ist die erwähnte Komplettkarte der Kanalisation.

Diese Karte kann man verkaufen, aber auch behalten. Wird die Karte verkauft, streichst du auf allen ARs den Eintrag *Map of the Innspa Sewers*. Wird die Karte nicht verkauft, ziehst du ihren Wert von den gefundenen Schätzen ab und lässt dann die Spieler auswählen, wer die Karte bekommt.

(Wirklich kluge Spieler machen sich vor dem Verkauf der Karte eine Kopie; kommen sie auf diese Idee, gibst du ihnen das Geld und den Eintrag auf dem AR!)

Zwei der Gegenstände, die Flavian mit sich trägt, bedürfen eines Kommentars: Der goldene Ritualdolch ist ein weiteres Erinnerungsstück aus dem Drachentempel;

und das „Bestätigungsschreiben an die Aktionsfront“ (s. auch Spielerhilfe 3) ist eine Fälschung, wie einfach festzustellen ist, wenn man eine Schriftprobe von Flavian anfordert oder, besser noch, seine Schrift auf dem Vertrag mit Olgros mit diesem Schreiben vergleicht – und dann mit einem Wurf auf Entdecken gegen Phaylens Wurf für Fälschen erfolgreich ist. Flavian weiß natürlich, dass es sich um eine Fälschung handelt – aber ob ihm die SC auch glauben...?

Phaylen Schönkind verfügt über folgende Ausrüstung:

DGS 2: Lederrüstung +1, Dolch +1, Trank: Katzenhafte Anmut, Karte der Kanalisation (50 GM pro SC), Giftzahn (1 Dosis Schwarzschräpchterpulver, Primärschaden 2W6 KO, Sekundärschaden 1W6 KO + 1W6 ST)

DGS 4: Lederrüstung +1, Dolch +1, Trank: Katzenhafte Anmut, Trank: Rindenhaut +5, Zauberstab: Personen bezaubern, Karte der Kanalisation (100 GM pro SC), Giftzahn (1 Dosis Schwarzschräpchterpulver, Primärschaden 2W6 KO, Sekundärschaden 1W6 KO + 1W6 ST)

DGS 6: Lederrüstung des leise Bewegens +1, Dolch +1, Trank: Katzenhafte Anmut, Trank: Rindenhaut +5, Zauberstab: Personen bezaubern, Karte der Kanalisation (150 GM pro SC), Giftzahn (1 Dosis Schwarzschräpchterpulver, Primärschaden 2W6 KO, Sekundärschaden 1W6 KO + 1W6 ST)

DGS 8: Lederrüstung des leise Bewegens +1, Giftdolch, Trank: Katzenhafte Anmut, Trank: Rindenhaut +5, Zauberstab: Personen bezaubern, Karte der Kanalisation (200 GM pro SC), Giftzahn (1 Dosis Schwarzschräpchterpulver, Primärschaden 2W6 KO, Sekundärschaden 1W6 KO + 1W6 ST)

DGS 10: Lederrüstung des leise Bewegens +2, Giftdolch, Trank: Katzenhafte Anmut, Trank: Rindenhaut +5, Zauberstab: Personen bezaubern, Karte der Kanalisation (250 GM pro SC), Giftzahn (1 Dosis Schwarzschräpchterpulver, Primärschaden 2W6 KO, Sekundärschaden 1W6 KO + 1W6 ST)

DGS 12: Lederrüstung des leise Bewegens +3, Giftdolch, Trank: Katzenhafte Anmut, Trank: Rindenhaut +5, Zauberstab: Personen bezaubern, Karte der Kanalisation (300 GM pro SC), Giftzahn (1 Dosis Schwarzschräpchterpulver, Primärschaden 2W6 KO, Sekundärschaden 1W6 KO + 1W6 ST)

Flavian Molinari verfügt über folgende Ausrüstung:

DGS 2: goldener Ritualdolch (4 GM pro SC), sonstige Ausrüstung (10 GM pro SC), 10 GM in Münzen

DGS 4: goldener Ritualdolch (4 GM pro SC), sonstige Ausrüstung (20 GM pro SC), 20 GM in Münzen

DGS 6: goldener Ritualdolch (4 GM pro SC), sonstige Ausrüstung (30 GM pro SC), 30 GM in Münzen

DGS 8: goldener Ritualdolch (4 GM pro SC), sonstige Ausrüstung (40 GM pro SC), 40 GM in Münzen

DGS 10: goldener Ritualdolch (4 GM pro SC), sonstige Ausrüstung (50 GM pro SC), 50 GM in Münzen

DGS 12: goldener Ritualdolch (4 GM pro SC), sonstige Ausrüstung (60 GM pro SC), 60 GM in Münzen

Schätze

DGS 2: Gegenstände: 76 GM; Münzen: 10 GM; Magische Gegenstände: Lederrüstung +1 (96 GM), Dolch +1 (192 GM), Trank: Katzenhafte Anmut (25 GM)

DGS 4: Gegenstände: 136 GM; Münzen: 20 GM; Magische Gegenstände: Lederrüstung +1 (96 GM), Dolch +1 (192 GM), Trank: Katzenhafte Anmut (25 GM), Trank:

Rindenhaut +5 (100 GM), Zauberstab: Personen bezaubern (62 GM)

DGS 6: Gegenstände: 196 GM; Münzen: 30 GM; Magische Gegenstände: Lederrüstung des leise Bewegens +1 (409 GM), Dolch +1 (192 GM), Trank: Katzenhafte Anmut (25 GM), Trank: Rindenhaut +5 (100 GM), Zauberstab: Personen bezaubern (62 GM)

DGS 8: Gegenstände: 256 GM; Münzen: 40 GM; Magische Gegenstände: Lederrüstung des leise Bewegens +1 (409 GM), Dolch +1 (192 GM), Trank: Katzenhafte Anmut (25 GM), Trank: Rindenhaut +5 (100 GM), Zauberstab: Personen bezaubern (62 GM)

DGS 10: Gegenstände: 316 GM; Münzen: 50 GM; Magische Gegenstände: Lederrüstung des leise Bewegens +2 (742 GM), Giftdolch (691 GM), Trank: Katzenhafte Anmut (25 GM), Trank: Rindenhaut +5 (100 GM), Zauberstab: Personen bezaubern (62 GM)

DGS 12: Gegenstände: 316 GM; Münzen: 50 GM; Magische Gegenstände: Lederrüstung des leise Bewegens +3 (1159 GM), Giftdolch (691 GM), Trank: Katzenhafte Anmut (25 GM), Trank: Rindenhaut +5 (100 GM), Zauberstab: Personen bezaubern (62 GM)

Wie sich die Situation entwickelt: Sollte Phaylen lebend gefasst werden, sagt er gar nichts; er lässt sich lieber zu Tode foltern, wenn es sein muss. Entkommt er, sieht man ihn so schnell nicht wieder!

Stirbt Flavian, entgehen den SC nicht nur große Teile der Hintergrundgeschichte, sondern sie vergeben auch eine große Chance, mehr über die Zustände im Fürstentum und die von der Obrigkeit angewandten Methoden herauszufinden.

Kommt Phaylen nicht dazu, sein Gift einzusetzen, können die SC seinen Giftzahn finden, wenn ihnen beim Untersuchen seines Körpers ein Wurf auf Suchen mit SG 30 gelingt. Den Giftzahn aus seinem Gebiss zu lösen, ohne das Gift unwirksam zu machen, erfordert einen Geschicklichkeitswurf mit SG 20. Finden die SC das Gift nicht, sinken die zu finden Schätze für Gegenstände um 12 GM pro SC.

Sollte sich jemand in den Kreuzungsraum bewegen, geht es sofort mit Begegnung Sechs weiter. Teilt sich die Gruppe dabei, indem einige SC mit Phaylen kämpfen und andere mit der Drachenbrut, musst du beide Begegnungen zusammen abwickeln – Begegnung Sechs ist ohnehin kaum mehr als ein Kampf. Dabei agieren Phaylen und die Drachenbrut aber nicht gemeinsam, sondern getrennt. Die Monster machen sich mehr Sorgen über ihre nächste Mahlzeit und Phaylen wird sich dann vor allem um seine eigene Sicherheit sorgen und versuchen Fersengeld zu geben. D. h. zum Beispielt, dass Phaylen niemals SC zusammen mit den Monstern in die Zange nehmen wird. Die SC haben die Möglichkeit, sich relativ frei zwischen den Kämpfen hin und her zu bewegen, je nach dem, wie sich diese entwickeln. Hier ist von dir dann einiges an Flexibilität gefragt.

Beachte, dass so oder so die beiden Begegnungen zeitlich zusammenhängen!

Begegnung Sechs: Drachendämmerung?

Diese Szene schließt direkt an Begegnung Fünf an; sie beginnt, sobald sich ein SC in den Kreuzungsraum begibt:

Ihr hattet Recht: In diesem Raum bewegt sich etwas! Auf den ersten Blick sieht es aus wie ein kleiner, blauer Drache – aber auf den zweiten Blick sehr ihr die Unterschiede: Die Kreatur hat keine Flügel, ist gedrungener – und scheint dabei zu sein, sich in den Boden einzugraben! Ihr müsst etwas tun!

Allgemeine Beschreibung: Auf DGS 4, 6, 10 und 12 musst du natürlich von zwei bzw. vier Kreaturen sprechen. SC, die bei der Prüfung mit dem noch schwer erkennbaren Ungetüm konfrontiert wurden, erkennen nun die unübersehbaren Ähnlichkeiten zu ihrer Vision während der Prüfung.

Spielleiterhilfe 2: Der Ort des Rituals gibt dir auch die notwendigen Informationen für diese Szene. An den mit „D“ markierten Orten liegen die aufgeplatzten Dracheneier; die Drachenbrut-Monster befinden sich jeweils im rechts davon angrenzenden Feld. Je nach DGS musst du selbst entscheiden, auf welchen Feldern sich Attentäter bzw. Wühler befinden.

Eines sollte sofort klar werden – diese Kreaturen sind keine Drachen! Es handelt sich um Tiamats Drachenbrut, die blaue Variante. Die Angaben in Anhang 8 enthalten Informationen, mit welcher Art von Würfen die SC mehr über diese Wesen herausfinden können.

Im Moment ist allerdings Eile angesagt, wie schon die Rattensprecher anmerkten: Die Kreaturen sind dabei, sich aus der Kanalisation zu graben und aus der Reichweite der SC zu verschwinden!

Denke daran, dass mit Beginn von *Begegnung Fünf* ein Zeitlimit von 12 Runden angebrochen ist, innerhalb dessen die SC die Drachenbrut daran hindern müssen, sich aus der Kanalisation zu graben!

Aufmerksame SC (*Entdecken* SG 15) nehmen zudem wahr, dass in der Decke des Kreuzungsraums ein Kanaldeckel ist, der offen steht. Flavian, der ja mit vier blauen Drachen rechnete, hat diese vor Beginn des Rituals vorsorglich bereits geöffnet, damit die Drachen schneller nach oben fliegen können. Jetzt ist dies natürlich nutzlos, aber das konnte er nicht wissen...

Das Ritual: Was genau am Ritual fehlgeschlagen ist, ist schwer zu sagen – die Eier waren auf jeden Fall echt. Vielleicht hat Flavian ja in letzter Minute einen Fehler gemacht? Vielleicht lag es auch daran, dass die im Staubmeer immer noch latent vorhandenen magischen Energien sich indirekt ausgewirkt haben? Vielleicht hat Tiamat auch direkt eingegriffen, da sie über die in jüngster Zeit erfolgte Konzentration von Bahamut-Anhängern in Herbergsbad besorgt war? Hier können die Spieler nach Herzenslust spekulieren. Vielleicht erfahren sie es im weiteren Verlauf der Kampagne ja noch...

Das Ritual war übrigens nicht auf allen DGS gleich erfolgreich. Auf DGS 2 und 8 ist nur aus einem Ei eine Kreatur geschlüpft, auf DGS 4 und 10 deren zwei. Die jeweils übrigen Eier sind dennoch aufgebrochen und wertlos!

Die Drachenbrut: Die Kreaturen bewegen sich anfangs ein klein wenig ungenau, da sie unnatürlich schnell gewachsen sind und sich in ihren so plötzlich voll ausgeformten Körpern erst zurechtfinden müssen. Dies verschafft den SC die oben erwähnte Frist.

Gelingt der Drachenbrut die Flucht, brechen die Kreaturen früher oder später wieder an die Oberfläche und beginnen damit, wahllos Einwohner von Herbergsbad umzubringen. Dies tun sie allerdings nicht

zwingend direkt auf dem Verdaris-Platz, so dass auch die Reaktion der Stadtwache und der Elitetruppen etwas länger auf sich warten lassen wird...

Die einfachste Art und Weise, der Gefahr zu begegnen, liegt darin, die Drachenbrut zu bekämpfen. Die Kreaturen sind in erster Linie hungrig, und wenn sich ihnen eine einfache Nahrungsquelle bietet (wie die SC), werden sie dankbar zugreifen.

Sollte es den SC gelingen, mit den Ungeheuern zu reden, wird dies wegen geringer Intelligenz (3) zu recht geringen Ergebnissen führen. Man könnte die Drachenbrut allenfalls mit dem Versprechen von Nahrung locken – aber auch das zieht nicht wirklich, da die Nahrung ja direkt vor ihnen steht...

Die Drachenbrut

➤ **DGS 2 (BS 4):** 1 Blaubrut-Attentäter (*bluespawn ambusher*), 30 TP, MM IV; s. Anhang 2

➤ **DGS 4 (BS 6):** 2 Blaubrut-Attentäter (*bluespawn ambusher*), je 30 TP, MM IV; s. Anhang 3

➤ **DGS 6 (BS 8):** 4 Blaubrut-Attentäter (*bluespawn ambusher*), je 30 TP, MM IV; s. Anhang 4

➤ **DGS 8 (BS 10):** 1 Blaubrut-Wühler, verbessert (*bluespawn burrower*), 114 TP, MM IV; s. Anhang 5

➤ **DGS 10 (BS 12):** 2 Blaubrut-Wühler, verbessert (*bluespawn burrower*), je 114 TP, MM IV; s. Anhang 6

➤ **DGS 12 (BS 14):** 4 Blaubrut-Wühler, verbessert (*bluespawn burrower*), je 114 TP, MM IV; s. Anhang 7 (Die „Verbesserung“ besteht aus dem Hinzufügen von Schadensreduzierung: 10/chaotisch.)

Wie sich die Situation entwickelt: Gelingt es der Drachenbrut, grabend zu entkommen, dürften die Kreaturen sich wohl dem Zugriff der SC entziehen. Du musst notfalls vor Ort entscheiden, ob es der Gruppe gelingt, den grabenden Kreaturen zu folgen.

Der offene Kanaleinstieg führt auf den Verdaris-Platz, der von Stadtwachen und Eliteeinheiten der Leibgarde Karasins umstellt ist – vielleicht keine so gute Fluchtidee. Der Rückweg über die Unterheimat oder, sofern die SC im Besitz von Phaylens Karte sind, auf einem völlig anderen Weg ist möglich und vorzuziehen, wenn sich die SC unauffällig empfehlen wollen. Möchten sie natürlich nach getaner Arbeit als Helden dastehen, empfiehlt sich der Ausstieg durch das Loch...

Epilog: Helden für einen Tag

Am Ende des Abenteuers laufen die bisherigen Fäden zusammen. Je nach den Handlungen der SC und ihren Auswirkungen sind folgende Ergebnisse möglich:

Die SC verhindern, dass die Drachenbrut die Kanalisation verlässt: In diesem Fall ziehen sich Karasins Elitetruppen nach einer halben Stunde des Wartens unauffällig zurück. Die erfolgreichen SC werden von einem Trupp der Stadtwache in Empfang genommen (insbesondere, wenn sie die Kanalisation durch den offenen Ausstieg verlassen). Später veranstaltet Baronin Karasin einen offiziellen Empfang zu Ehren der SC, an dem jeder einen Orden erhält – so er ihn möchte. Lehnt ein SC den Orden ab, ist Karasin zwar verstimmt, macht aber in der Öffentlichkeit gute Miene zum bösen Spiel. Darüber hinaus sorgt Graulem von Atirr hinter den

Kulissen dafür, dass alle noch ausstehenden Suchanzeigen und Haftbefehle gegen die SC getilgt werden (d.h. alle *Wanted in Ahlissa*-Einträge werden gelöscht). Die SC gelten nun als Helden von Herbergsbad (s. den Eintrag auf dem AR), die einen gefährlichen terroristischen Anschlag der Aktionsfront Freies Almor in letzter Sekunde abgewehrt haben. Karasin lässt eine weitere Verschärfung der Sicherheitsmaßnahmen ankündigen und ist ab jetzt bemüht, die SC für ihre propagandistischen Zwecke einzuspannen. Ihre Propagandamaschine macht aus der Drachenbrut ausgewachsene blaue Drachen.

Können die SC die Drachenbrut betäuben, zähmen oder unterwerfen, konfiszieren die Elitetruppen diese „gefährlichen Bestien“ – letztlich auch, damit die Geschichte vom Angriff der blauen Drachen keinen Widerspruch erhalten kann.

Wie oben, aber die SC haben Flavian gerettet und/oder Phaylen ausgeschaltet: Die SC werden als Helden behandelt, doch wird der Vorfall als solcher stark heruntergespielt. Selbst wenn Flavian eine klare Aussage zu den Hintergründen macht, hat dies offiziell keine Auswirkung, da es nicht möglich ist, Beweise für die Verbindung Phaylens zu Graulem aufzutreiben. Sollte Phaylen überleben, sein Plan aber fehlschlagen, wird er kurz darauf spurlos verschwinden. Haben ihn die SC gefangen genommen, bittet die Stadtwache offiziell um seine Auslieferung – mit letztlich gleichem Ergebnis. Um Flavian kümmert sich letztlich die Aktionsfront; auch von ihm wird man einstweilen nichts mehr hören, da seine „Kollegen“ von nun an besser auf ihn aufpassen.

Die Drachenbrut entkommt aus der Kanalisation: Die Kreaturen graben sich durch die Kanalisation nach oben und tauchen schließlich auf den Straßen von Herbergsbad auf, wo sie wahllos Einwohner töten und eine Panik verursachen. Stadtwache und als Stadtwache getarnte Elitetruppen greifen schließlich ein, aber etwa 10 Minuten später, als dies eigentlich geplant war; die Zahl der Toten liegt als höher als geplant (etwa dreimal so hoch).

Graulem schiebt die Schuld für die Vorfälle der Aktionsfront zu, was Karasin zur Veranlassung nimmt, die Freiheiten der Herbergsbader weiter einzuschränken. Fiel der gefälschte Brief in die Hände der Stadtwache, wird dies noch deutlicher ausfallen. Konnten die Autoritäten Flavians Leiche bergen, wird diese öffentlich auf dem Verdaris-Platz zur Schau gestellt. Gerät er lebend in die Hände der Obrigkeit, wird er zwei Wochen lang dort an den Pranger gestellt.

Der erfolgreiche Phaylen erhält seinen Orden, eine Beförderung und einen längeren Urlaub auf Staatskosten in Kalstrand. Wurde er getötet, verschwindet seine Leiche.

Auch hier macht die Herbergsbader Propagandamaschine aus der Drachenbrut ausgewachsene blaue Drachen.

Das Schicksal des Rattenvolks: Halten die SC sich an ihr Versprechen, die Existenz der Unterheimat nicht zu verraten, verändert sich das Leben der kleinen Gemeinschaft nicht. Geben die SC Informationen an die Obrigkeit weiter, drängen innerhalb von drei Tagen Elitetruppen des Fürstentums in Begleitung zweier hochstufiger Kleriker in die Kanalisation ein und heben die Siedlung aus. Dabei werden leider alle

„unrechtmäßigen Bewohner“ aufgrund „fortgesetzten schweren Widerstands gegen die Staatsgewalt“ getötet. Verrät ein Träger des Zeichens des Rattenvolks das Volk der Ratte, verschwindet das Zeichen sofort!

Zurück zu Olgros: Nach all der Aufregung stellt sich ein Problem: Flavian hatte kein Geld bei sich, und so können die SC Olgros auch nichts zurückzahlen. Nutzen die SC aber Teile des Gelds jenseits der Schatzgrenze, um damit Olgros doch zu bezahlen (oder senken sie dadurch gar ihre eigenen Einkünfte), verspricht der erfreute Händler ihnen einen Gefallen (s. *Favor of Olgros* auf dem AR).

Flavians Rettung: Die Aktionsfront Freies Almor ist zwar mit Flavians Aktionen überhaupt nicht einverstanden, aber nichtsdestotrotz ist er einer von ihnen. Haben die SC ihn gerettet, nimmt sich die Aktionsfront seiner an und vergütet den SC die Rettung ihres Kameraden durch einen Griff in den Fond für in Not geratene Mitglieder der Aktionsfront:

Schätze:

DGS 2: Gegenstände: —; Münzen: 150 GM; Magische Gegenstände: —

DGS 4: Gegenstände: —; Münzen: 200 GM; Magische Gegenstände: —

DGS 6: Gegenstände: —; Münzen: 300 GM; Magische Gegenstände: —

DGS 8: Gegenstände: —; Münzen: 450 GM; Magische Gegenstände: —

DGS 10: Gegenstände: —; Münzen: 750 GM; Magische Gegenstände: —

DGS 12: Gegenstände: —; Münzen: 900 GM; Magische Gegenstände: —

Dies zählt gleichzeitig als Einladung zur Befreiungsfront. Bisher war es üblich, dass Spieler für ihren SC Kontakt mit der Triade aufnehmen mussten und ein Eignungsgespräch über sich ergehen lassen mussten. Mit dem baldigen Ende der Kampagne ist es aber notwendig, diesen Prozess zu beschleunigen.

Wenn Interessenten die folgenden Voraussetzungen erfüllen (abweichend vom derzeit gültigen MO-Dokument) kann der SL mit ein verkürztes Einführungsgespräch führen. Sie werden einige Zeit nach dem Ende dieses Abenteuers eines Nachts von einer mysteriösen Figur besucht, die sich „Vater Freiheit“ nennt. Sie führt das Aufnahmegespräch.

Voraussetzungen:

Gesinnung: Nicht rechtschaffen

Fertigkeiten: *Informationen Sammeln* 3 Ränge

oder *Bluffen* 3 Ränge

oder *Diplomatie* 3 Ränge

oder *Einschüchtern* 3 Rängen

oder *Schriftzeichen entschlüsseln* 3 Ränge

oder *Verkleiden* 3 Ränge.

Dabei wird nur aufgenommen, wer sich zur Freiheit bekennt und mit Wort und Tat die Freiheit über geldliche Belohnung stellt. Außerdem sollte der SC bereit sein, für die Freiheit Gesetze zu brechen (ein *Wanted in Ahlissa*-AR wirkt sich hier positiv aus!).

Erfüllt der SC alle Bedingungen, so gilt er als aufgenommen. Er soll sofort auf dem AR 6 Zeiteinheiten

für Beitritt und erstes Training bezahlen. Dann soll er e.ebroer@livinggreyhawk.de kontaktieren und folgenden Daten durchgeben (am Besten dem SC diese E-Mail Adresse mit aufs AR schreiben):

Name des Charakters, Name des Spielers, RPGA-Nummer, Datum des Beitritts-AR, Nummer des Beitritts-AR und einen selbstgewählten Decknamen (bisher haben SC-Mitglieder unter anderem die folgenden Namen gewählt: Bluter, Bruder Hoffnung, Funkenträger, Stricknadel)

Damit wir den Einfluss der Spielercharaktere auf die weitere Entwicklung der Kampagne feststellen und bei der Gestaltung zukünftiger Abenteuer berücksichtigen können, würden wir uns über einen kurzen Bericht freuen. Dabei interessiert uns auch wer mitgespielt hat (SC-Name und Spielername).

Sende eine kurze Zusammenfassung der wesentlichen Ereignisse bitte an gh_adri@web.de.

Ende

Erfahrungspunkte

Um die Erfahrungspunkte für das Abenteuer zu erhalten, addiere die Werte der erreichten Ziele. Dann überlege dir für jede Spielerin, ob sie einen Bonus für gutes Rollenspiel erhalten soll. Teile dann jedem Spieler mit, wie viele EP er insgesamt für das Abenteuer bekommt.

Begegnung Zwei: Und wieder ruft die Kanalisation...

Besiegen des Kanalisationsmonsters

DGS 2: BS 1	30 EP
DGS 4: BS 3	90 EP
DGS 6: BS 5	150 EP
DGS 8: BS 7	210 EP
DGS 10: BS 9	270 EP
DGS 12: BS 12	360 EP

Begegnung Vier: Die Prüfung der Ratte

Teilnahme an der Prüfung

DGS 2: BS 3	90 EP
DGS 4: BS 3	90 EP
DGS 6: BS 3	90 EP
DGS 8: BS 3	90 EP
DGS 10: BS 3	90 EP
DGS 12: BS 3	90 EP

Begegnung Fünf: Ich muss weg!

Besiegen von Phaylen Schönkind

DGS 2: BS 4	120 EP
DGS 4: BS 6	180 EP
DGS 6: BS 8	240 EP
DGS 8: BS 10	300 EP
DGS 10: BS 12	360 EP
DGS 12: BS 14	420 EP

Begegnung Sechs: Drachendämmerung?

Besiegen der Drachenbrut

DGS 2: BS 4	120 EP
DGS 4: BS 6	180 EP
DGS 6: BS 8	240 EP
DGS 8: BS 10	300 EP
DGS 10: BS 12	360 EP
DGS 12: BS 14	420 EP

Bonus für gutes Rollenspiel

DGS 2: bis zu	90 EP
DGS 4: bis zu	135 EP
DGS 6: bis zu	180 EP
DGS 8: bis zu	225 EP
DGS 10: bis zu	270 EP
DGS 12: bis zu	315 EP

Summe der maximal möglichen EP

DGS 2	450 EP
DGS 4	675 EP
DGS 6	900 EP
DGS 8:	1.125 EP
DGS 10:	1.350 EP
DGS 12:	1.575 EP

Denke daran, dass SC die drei Stufen unter oder über der DGS waren, auf der dieses Abenteuer gespielt wurde, nur die Hälfte der von dir verteilten EP erhalten können.

Schatzauflistung

Die Spieler können alle in den Begegnungen (bzw. an deren Ende) beschriebenen Gegenstände bis zum Ende des Szenarios mitnehmen. Am Ende müssen alle Gegenstände zu Standardpreisen (d. h. halber Einkaufswert) verkauft werden. Ausnahmen sind Schmuck, Edelsteine, besondere Wertgegenstände und natürlich Bargeld; diese werden zum vollen Wert in die Summe eingerechnet. Alle anderen Gegenstände (auch magische) werden mit 50% ihres Einkaufswertes berechnet. Sollten Gegenstände nicht gefunden oder nicht mitgenommen worden, vor Ende des Szenarios vernichtet oder verbraucht worden sein, dann ziehe deren Wert von der unten aufgeführten Schatzauflistung ab.

Die sich ergebende Summe wird durch sechs geteilt; dies ergibt den Anteil für jeden SC. Dabei gelten die folgenden Maximalsummen pro Spieler: DGS 2 = 450 GM, DGS 4 = 650 GM, DGS 6 = 900 GM, DGS 8 = 1.300 GM, DGS 10 = 2.300 GM, DGS 12 = 3.300 GM. Die folgende Aufstellung enthält die individuellen Anteile für die SC. Sie entspricht weitgehend den Schatzaufstellungen, die du bei Begegnungen findest.

Da es sich bei diesem Abenteuer um ein Regionalabenteuer handelt, können die SC auch weitere Zeiteinheiten ausgeben, um im Anschluss an das Abenteuer Berufen, Handwerken, dem Erschaffen von Gegenständen und anderen Metaspielgelegenheiten nachzugehen. Daher kann sich das Ergebnis hier von dem Unterscheiden, was letztlich in das AR eingetragen wird. Achte darauf, dass solche Metaspielereignisse in den Play Notes des AR festgehalten werden, damit später noch nachvollzogen werden kann, was SC zu einem bestimmten Zeitpunkt unternommen haben.

Wenn ein SC drei oder mehr Stufen unter der DGS ist, auf der das Abenteuer gespielt wird, halbiert sich die Anzahl des Geldes, die der SC am Ende erhält.

Begegnung Fünf: Ich muss weg!

DGS 2: Gegenstände: 76 GM; Münzen: 10 GM; Magische Gegenstände: *Lederrüstung +1* (96 GM), *Dolch +1* (192 GM), *Trank: Katzenhafte Anmut* (25 GM)

DGS 4: Gegenstände: 136 GM; Münzen: 20 GM; Magische Gegenstände: *Lederrüstung +1* (96 GM), *Dolch +1* (192 GM), *Trank: Katzenhafte Anmut* (25 GM), *Trank: Rindenhaut +5* (100 GM), *Zauberstab: Personen bezaubern* (62 GM)

DGS 6: Gegenstände: 196 GM; Münzen: 30 GM; Magische Gegenstände: *Lederrüstung des leise Bewegens +1* (409 GM), *Dolch +1* (192 GM), *Trank: Katzenhafte Anmut* (25 GM), *Trank: Rindenhaut +5* (100 GM), *Zauberstab: Personen bezaubern* (62 GM)

DGS 8: Gegenstände: 256 GM; Münzen: 40 GM; Magische Gegenstände: *Lederrüstung des leise Bewegens +1* (409 GM), *Dolch +1* (192 GM), *Trank: Katzenhafte Anmut* (25 GM), *Trank: Rindenhaut +5* (100 GM), *Zauberstab: Personen bezaubern* (62 GM)

DGS 10: Gegenstände: 316 GM; Münzen: 50 GM; Magische Gegenstände: *Lederrüstung des leise Bewegens +2* (742 GM), *Giftdolch* (691 GM), *Trank: Katzenhafte Anmut* (25 GM), *Trank: Rindenhaut +5* (100 GM), *Zauberstab: Personen bezaubern* (62 GM)

DGS 12: Gegenstände: 316 GM; Münzen: 50 GM; Magische Gegenstände: *Lederrüstung des leise Bewegens +3* (1159 GM), *Giftdolch* (691 GM), *Trank: Katzenhafte Anmut* (25 GM), *Trank: Rindenhaut +5* (100 GM), *Zauberstab: Personen bezaubern* (62 GM)

Epilog: Helden für einen Tag

DGS 2: Gegenstände: ---; Münzen: 150 GM; Magische Gegenstände: ---

DGS 4: Gegenstände: ---; Münzen: 200 GM; Magische Gegenstände: ---

DGS 6: Gegenstände: ---; Münzen: 300 GM; Magische Gegenstände: ---

DGS 8: Gegenstände: ---; Münzen: 450 GM; Magische Gegenstände: ---

DGS 10: Gegenstände: ---; Münzen: 750 GM; Magische Gegenstände: ---

DGS 12: Gegenstände: ---; Münzen: 900 GM; Magische Gegenstände: ---

Summe

DGS 2: 553 [450] GM

DGS 4: 835 [650] GM

DGS 6: 1.318 [900] GM

DGS 8: 1.538 [1.300] GM

DGS 10: 2.740 [2.300] GM

DGS 12: 3.307 [3.300] GM

Besondere Gegenstände

Mark of the Rat People [Zeichen des Rattenvolks]:

You have acquired the respect of the Rat People beneath Innspa. From now on, rats or dire rats never attack you (they defend themselves if you attack them, though). You may extend this protection to others in your company. Should you ever willingly attack a rat or dire rat, the Mark vanishes (cross off). Since you are not a true believer in Raxivort, the Mark is not recognized by, or have any effect on, wererats or other rat-like monsters (e.g. fiendish rats)! When spending 1 TU to go back to these sewers, you may use the Mark to purchase a *badge of valor* (Complete Adventure, Regional access). You also gain access to the Quick Reconitter feat (CV).

Map of the Innspa Sewers [Karte der Kanalisation von Herbergsbad]:

The information on this map makes traversing the sewers so much easier in future adventures. Future adventures reveal how exactly you may benefit from this map.

Only one PC may leave the table with this map, and only if you have not sold it

Hero of Innspa [Held von Herbergsbad]:

Princess Karasin herself has declared you a Hero of Innspa. This favor manifests in a medal to wear on official occasions. All your *Wanted in Ahlissa* entries on earlier ARs become immediately void (cross them off). The medal does not make you immune against further crimes, though.

Favor of Olgros [Gefallen von Olgros]:

You get the chance to purchase ONE of the following items ONCE: *boots of striding and springing* (DMG), *burnoose of 1,001 thorns* (MIC), *circlet of rapid casting* (MIC), *finned gauntlets* (MIC), *immovable rod* (DMG), *ring of floating* (MIC), *wand of invisibility* (DMG). Delivery takes place after you have finished your next Regional or Meta-Regional event. Cross this favor off once you have received the item.

Gegenstände können nicht direkt aus dem Abenteuer mitgenommen werden, aber den Spielern steht es frei, für ihr Bargeld beliebige Gegenstände aus dem

Spielerhandbuch und dem Spielleiterhandbuch zu erwerben.

Item Access

Items found during the adventure

APL 2

APL 4 (all of APL 2 plus the following)

- *Potion of barkskin* +5 (Adventure; DMG)

APL 6 (all of APLs 2 and 4 plus the following):

APL 8 (all of APLs 2 through 6 plus the following):

- +1 *leather armor of silent moves* (Adventure; DMG)
- *Dagger of venom* (Adventure; DMG)

APL 10 (all of APLs 2 through 8 plus the following):

- +2 *leather armor of silent moves* (Adventure; DMG)

APL 12 (all of APLs 2 through 10 plus the following):

- +3 *leather armor of silent moves* (Adventure; DMG)

Anhang I: Spieldaten für alle DGS

Das Rattenvolk (14 Erwachsene): menschliche Bürgerliche 2/Späher 4: HG 5; mittelgroße Humanoide; TW 2W4 plus 4W8+12, 37 TP; BR 12 m (9 Felder); INI +2; RK 12 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 11); GAB +4, RAB +5, A und Voller Angriff Nahkampf +5 (1W6+1, Keule oder Kurzspeer) oder Fernkampf +4 (1W8/19-20, leichte Armbrust); BA Geplänkel (+2W6, +1 RK); BE Ausdauer im Kampf +1, Fallen finden, Reflexbewegung, Schnelle Bewegung +3 m, Spurloser Schritt; GES N oder CN; RW REF +4, WIL +1, ZÄH +3; ST 12, GE 10, KO 14, IN 10, WE 11, CH 7.

Fertigkeiten & Talente: Entdecken +5, Handwerk (diverse) +2, Klettern +4, Lauschen +5, Leise bewegen +5, Schwimmen +4, Springen +5, Turnen +4, Überlebenskunst +7, Verstecken +7, Wissen (Gewölbekunde) +6; Ausdauer, Blind kämpfen, Rennen, Schnelles Erkunden, Unverwundlich.

Ausrüstung: mehrere Schichten Kleidung (zählt wie Waffenrock), Keule oder Stoßspeer, leichte Armbrust

Anaesthesia und Carabas, Rattensprecher: menschliche Bürgerliche 2/Kleriker 7 (Raxivort): HG 8; mittelgroße Humanoide; TW 2W4 + 7W8+18, 56 TP; BR 9 m (6 Felder); INI +0; RK 11 (Berührung 10, auf dem falschen Fuß 11); GAB +6, RAB +7; A Nahkampf +7 (2W4+1/18-20, Krummschwert); Voller Angriff Nahkampf +7/+1 (2W4+1/18-20, Krummschwert); BE 1/Tag Mit Tieren sprechen als zauberähnliche Fähigkeit, Untote vertreiben, wirkt Chaoszauber mit Zauberstufe +1, Zauber, Klerikale Domänen Chaos und Tiere; GES CN; RW REF +2, WIL +7, ZÄH +7; ST 12, GE 10, KO 14, IN 10, WE 16, CH 10.

Fertigkeiten & Talente: Diplomatie +3, Entdecken +5, Handwerk (diverse) +2, Heilkunde +8, Klettern +4, Konzentration +7, Lauschen +5, Schwimmen +4, Springen +4, Überlebenskunst +5, Zauberkunde +4; Anführen, Ausdauer, Eiserner Wille, Sorgfalt, Trank brauen.

Vorbereitete Zauber (6/5+1/4+1;3+1;1+1; Grund-SG = 13 + Zauberstufe): Grad 0 – *Ausbessern, Göttliche Führung, Kleinere Wunde heilen, Licht, Nahrung und Wasser reinigen, Wasser erschaffen*; 1. Grad – *Befehl, Furcht auslösen (x2), Heiligtum, Leichte Wunden heilen Tiere beruhigen**; 2. Grad – *Gift verzögern, Lähmung aufheben, Teilweise Genesung, Tier festhalten**, *Vorahnung*; 3. Grad – *Dauerhafte Flamme, Fluch (x2), Tier beherrschen**; 4. Grad – *Chaoshammer**, *Lügen erkennen*

* Domänenzauber

Ausrüstung: mehrere Schichten Kleidung (zählt als Waffenrock), Krummschwert, heiliges Symbol des Raxivort, 2 Schriftrollen *Lügen erkennen*

Fallen finden (AF): Ein Späher kann die Fertigkeit Suchen einsetzen, um auch Fallen mit einem SG über 20 zu finden, und er kann die Fertigkeit Mechanismus ausschalten einsetzen, um magische Fallen zu umgehen oder zu entschärfen. Siehe hierzu auch das gleichnamige Klassenmerkmal des Schurken auf Seite 64 im SPIELER-HANDBUCH.

Geplänkel (AF): Ein Späher verlässt sich auf seine Beweglichkeit, um zusätzlichen Schaden anzurichten und seine Verteidigung zu stärken. Er verursacht in jeder Runde, in der er sich mindestens 3 m weit bewegt hat, bei

jedem Angriff 1W6 zusätzliche Schadenspunkte. Dieser zusätzliche Schaden wird nur auf Angriffe angerechnet, die der Späher auch während seines Zuges durchführt.

Dieser zusätzliche Schaden wird nur bei lebenden Kreaturen mit einer erkennbaren Anatomie berücksichtigt. Untote, Konstrukte, Schlicke, Pflanzen, körperlose Kreaturen und solche, die gegen den zusätzlichen Schaden durch kritische Treffer immun sind, können auch von dieser Fähigkeit nicht betroffen werden. Der Späher muss zum Einsatz dieser Fähigkeit in der Lage sein, sein Ziel gut genug zu sehen, um eine lebenswichtige Stelle anvisieren zu können, und er muss auch in der Lage sein, diese Stelle zu erreichen. Ein Späher kann diesen zusätzlichen Schaden auch auf seine Fernkampfangriffe während eines Geplänkels anrechnen, aber nur wenn sich das Ziel des Angriffs innerhalb von maximal 9 m Entfernung befindet.

Ab der 3. Stufe erhält ein Späher in jeder Runde, in der er sich mindestens 3 m weit bewegt, einen Kompetenzbonus von +1 auf seine Rüstungsklasse. Dieser Bonus tritt in Effekt, sobald der Späher sich diese 3 m weit bewegt hat, und bleibt bis direkt vor dem Beginn seines Zuges in der nächsten Runde bestehen.

Ein Späher verliert die Vorteile dieser Fähigkeit, wenn er eine mittelschwere oder schwere Rüstung, oder eine mittlere oder schwere Last trägt. Falls er das Geplänkel bereits aufgrund einer anderen Klasse besitzt, sind die Effekte dieser beiden Fähigkeiten kumulativ.

Ausdauer im Kampf (AF): Auf der 2. Stufe erhält ein Späher einen Kompetenzbonus von +1 auf seine Zähigkeits- und Initiativwürfe. Ein Späher verliert die Vorteile dieser Fähigkeit, wenn er eine mittelschwere oder schwere Rüstung, oder eine mittlere oder schwere Last trägt.

Reflexbewegung (AF): Ab der 2. Stufe kann ein Späher nicht mehr auf dem falschen Fuß erwischt werden und auf Gefahren reagieren, bevor ihm seine Sinne dies üblicherweise gestatten würden. Siehe hierzu auch das gleichnamige Klassenmerkmal des Barbaren auf Seite 31 im SPIELER-HANDBUCH.

Schnelle Bewegung (AF): Auf der 3. Stufe erhält ein Späher einen Verbesserungsbonus von +3 m auf seine Grundbewegungsrate zu Land. Siehe hierzu auch das gleichnamige Klassenmerkmal des Mönchs auf Seite 57 im SPIELER-HANDBUCH. Ein Späher verliert die Vorteile dieser Fähigkeit, wenn er eine mittelschwere oder schwere Rüstung, oder eine mittlere oder schwere Last trägt.

Spurloser Schritt (AF): Ab der 3. Stufe hinterlässt ein Späher in natürlicher Umgebung keine Spuren mehr und kann dementsprechend auch nicht mehr verfolgt werden. Siehe hierzu auch das gleichnamige Klassenmerkmal des Druiden auf Seite 40 im SPIELER-HANDBUCH.

Anhang 2: Spieldaten für DGS 2

Phaylen Schönkind: männlicher Halbling-Schurke 4; HG 4; kleiner Humanoider; TW 4W6+4; 18 TP; BR 6 m (4 Felder); INI +8; RK 18 (Berührung 15, auf dem falschen Fuß 14), GAB +3, RAB -1; A oder Voller Angriff Nahkampf +9 (Dolch +1, 1W3/19-20); BA Hinterhältiger Angriff +2W6; BE Bonus von +4 auf Verstecken, Bonus von +2 auf Klettern, Springen, Lauchen und Leise bewegen, Entrinnen, Fallen finden, Fallengespur +1, Moralbonus von +2 auf RW gegen Furcht, Reflexbewegung; GES NB; RW REF +9, WIL +2, ZÄH +3; ST 9, GE 18, KO 12, IN 16, WE 10, CH 10.

Fertigkeiten & Talente: Bluffen +7, Einschüchtern +6, Entdecken +6, Entfesselungskunst +5, Fälschen +10, Informationen sammeln +7, Lauschen +6, Leise bewegen +11, Magischen Gegenstand benutzen +4, Schlösser öffnen +6, Turnen +8, Verkleiden +7, Verstecken +11, Wissen (Lokales: Die Zersplitterten Sonnen) +7; Verbesserte Initiative, Waffenfinesse.

Ausrüstung: Lederrüstung +1, Dolch +1, Trank: Katzenhafte Anmut, Karte der Kanalisation, Garotte (als Jojo getarnt), Giftzahn (1 Dosis Schwarzschräckerpulver, Primärschaden 2W6 KO, Sekundärschaden 1W6 KO + 1W6 ST)

Blaubrut-Attentäter (1) HG 4

Immer RB Mitteldroße magische Bestie (Drachenblut)

INI: +0; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Dämmerlicht, Erschütterungssinn 18 m; Entdecken +4, Lauschen +4

Sprachen: Drakonisch

RK: 18, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 18 (+8 natürlich)

TP: 30 (4 TW)

Immunität: gegen Elektrizität

RW: REF +4, WIL +3, ZÄH +6

Bewegungsrate: 6 m (4 Felder), Graben 6 m (Erde und Stein)

Nahkampf: Klauen +8/+8 (1W8+4) und

Aufspießen +6 (1W6+2)

Angriffsfläche: 1,50 m; **Reichweite:** 1,50 m

G.-AB: +4; **R.-AB:** +8

Spezielle Aktionen: Elektrizitätsexplosion

Attribute: ST 19, GE 10, KO 14, IN 3, WE 14, CH 13

Talente: Fähigkeitsfokus (Elektrizitätsexplosion), Mehrfachangriff

Fertigkeiten: Entdecken +4, Klettern +7, Lauschen +4, Verstecken +0

Aufstieg: 5–10 TW (mittelgroß)

Elektrizitätsexplosion (ÜF): Ein Blaubrut-Attentäter kann als Standardaktion alle 1W4 Runden eine Elektrizitätsexplosion auslösen. Jedem Wesen innerhalb von 3 m Umkreis muss ein Reflexwurf gegen SG 16 gelingen; ansonsten erleidet es 4W6 Punkte Elektrizitätsschaden. Ein erfolgreicher Rettungswurf halbiert diesen Schaden. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Anhang 3: Spieldaten für DGS 4

Phaylen Schönkind: männlicher Halbling-Schurke 6; HG 6; kleiner Humanoider; TW 6W6+6; 27 TP; BR 6 m (4 Felder); INI +8; RK 18 (Berührung 15, auf dem falschen Fuß 14); GAB +4, RAB +0; A oder Voller Angriff Nahkampf +10 (Dolch +1, 1W3/19-20); BA Hinterhältiger Angriff +3W6; BE Bonus von +4 auf Verstecken, Bonus von +2 auf Klettern, Springen, Lauchen und Leise bewegen, Entrinnen, Fallen finden, Fallengespir +2, Moralbonus von +2 auf RW gegen Furcht, Reflexbewegung; GES NB; RW REF +10, WIL +3, ZÄH +4; ST 9, GE 18, KO 12, IN 16, WE 10, CH 10.

Fertigkeiten & Talente: Bluffen +10, Einschüchtern +9, Entdecken +8, Entfesselungskunst +5, Fälschen +12, Informationen sammeln +9, Lauschen +8, Leise bewegen +12, Magischen Gegenstand benutzen +4, Schlösser öffnen +6, Turnen +10, Verkleiden +9, Verstecken +13, Wissen (Lokales: Die Zersplitterten Sonnen) +9; Tauscher, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse.

Ausrüstung: Lederrüstung +1, Dolch +1, Trank: Katzenhafte Anmut, Trank: Rindenhaut +5, Zauberstab: Personen bezaubern, Karte der Kanalisation, Garotte (als Jojo getarnt), Giftzahn (1 Dosis Schwarzsclächterpulver, Primärschaden 2W6 KO, Sekundärschaden 1W6 KO + 1W6 ST)

Blaubrut-Attentäter (2)

HG 4

Immer RB Mittelgroße magische Bestie (Drachenblut)

INI: +0; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Dämmersicht, Erschütterungssinn 18 m; Entdecken +4, Lauschen +4

Sprachen: Drakonisch

RK: 18, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 18

(+8 natürlich)

TP: 30 (4 TW)

Immunität: gegen Elektrizität

RW: REF +4, WIL +3, ZÄH +6

Bewegungsrate: 6 m (4 Felder), Graben 6 m (Erde und Stein)

Nahkampf: Klauen +8/+8 (1W8+4) und

Aufspießen +6 (1W6+2)

Angriffsfläche: 1,50 m; **Reichweite:** 1,50 m

G.-AB: +4; **R.-AB:** +8

Spezielle Aktionen: Elektrizitätsexplosion

Attribute: ST 19, GE 10, KO 14, IN 3, WE 14, CH 13

Talente: Fähigkeitsfokus (Elektrizitätsexplosion), Mehrfachangriff

Fertigkeiten: Entdecken +4, Klettern +7, Lauschen +4, Verstecken +0

Aufstieg: 5–10 TW (mittelgroß)

Elektrizitätsexplosion (ÜF): Ein Blaubrut-Attentäter kann als Standardaktion alle 1W4 Runden eine Elektrizitätsexplosion auslösen. Jedem Wesen innerhalb von 3 m Umkreis muss ein Reflexwurf gegen SG 16 gelingen; ansonsten erleidet es 4W6 Punkte Elektrizitätsschaden. Ein erfolgreicher Rettungswurf halbiert diesen Schaden. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Anhang 4: Spieldaten für DGS 6

Phaylen Schönkind: männlicher Halbbling-Schurke 6/Assassine 2; HG 8; kleiner Humanoider; TW 8W6+8; 36 TP; BR 6 m (4 Felder); INI +8; RK 18 (Berührung 15, auf dem falschen Fuß 14); GAB +5, RAB +1; A Nahkampf +11 (Dolch +1, 1W3/19-20); Voller Angriff Nahkampf +11/+5 (Dolch +1, 1W3/19-20); BA Gift einsetzen, Hinterhältiger Angriff +4W6, Todesangriff, Zauber; BE Bonus von +4 auf Verstecken, Bonus von +2 auf Klettern, Springen, Lauchen und Leise bewegen, Bonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Gift, Entrinnen, Fallen finden, Fallengespur +2, Moralbonus von +2 auf RW gegen Furcht Reflexbewegung, Verbesserte Reflexbewegung, Zauber; GES NB; RW REF +13, WIL +3, ZÄH +4; ST 9, GE 19, KO 12, IN 16, WE 10, CH 10.

Fertigkeiten & Talente: Bluffen +13, Einschüchtern +11, Entdecken +8, Entfesselungskunst +5, Fälschen +14, Informationen sammeln +10 Lauschen +8, Leise bewegen +14, Magischen Gegenstand benutzen +4, Schlösser öffnen +6, Turnen +12, Verkleiden +11, Verstecken +15, Wissen (Lokales: Die Zersplitterten Sonnen) +10; Tauscher, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse.

Vorbereitete Zauber (2; Grund-SG = 13 + Zauberstufe): 1. Grad – Verhüllender Nebel, Zielsicherer Schlag

Ausrüstung: Lederrüstung des leise Bewegens +1, Dolch +1, **Trank:** Katzenhafte Anmut, **Trank:** Rindenhaut +5, **Zauberstab:** Personen bezaubern, Karte der Kanalisation, Garotte (als Jojo getarnt), Giftzahn (1 Dosis Schwarzschräckerpulver, Primärschaden 2W6 KO, Sekundärschaden 1W6 KO + 1W6 ST)

Blaubrut-Attentäter (4) HG 4

Immer RB Mitteldroße magische Bestie (Drachenblut)

INI: +0; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Dämmerlicht, Erschütterungssinn 18 m; Entdecken +4, Lauschen +4

Sprachen: Drakonisch

RK: 18, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 18 (+8 natürlich)

TP: 30 (4 TW)

Immunität: gegen Elektrizität

RW: REF +4, WIL +3, ZÄH +6

Bewegungsrate: 6 m (4 Felder), Graben 6 m (Erde und Stein)

Nahkampf: Klauen +8/+8 (1W8+4) und

Aufspießen +6 (1W6+2)

Angriffsfläche: 1,50 m; **Reichweite:** 1,50 m

G.-AB: +4; **R.-AB:** +8

Spezielle Aktionen: Elektrizitätsexplosion

Attribute: ST 19, GE 10, KO 14, IN 3, WE 14, CH 13

Talente: Fähigkeitsfokus (Elektrizitätsexplosion), Mehrfachangriff

Fertigkeiten: Entdecken +4, Klettern +7, Lauschen +4, Verstecken +0

Aufstieg: 5–10 TW (mittelgroß)

Elektrizitätsexplosion (ÜF): Ein Blaubrut-Attentäter kann als Standardaktion alle 1W4 Runden eine Elektrizitätsexplosion auslösen. Jedem Wesen innerhalb von 3 m Umkreis muss ein Reflexwurf gegen SG 16 gelingen; ansonsten erleidet es 4W6 Punkte Elektrizitätsschaden. Ein erfolgreicher Rettungswurf halbiert diesen Schaden. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Anhang 5: Spieldaten für DGS 8

Phaylen Schönkind: männlicher Halbling-Schurke 6/Assassine 4; HG 10; kleiner Humanoider; TW 10W6+10; 45 TP; BR 6 m (4 Felder); INI +8; RK 18 (Berührung 15, auf dem falschen Fuß 14); GAB +7, RAB +3; A Nahkampf +13 (Giftdolch +1, 1W3/19-20); Voller Angriff Nahkampf +13/+7 (Giftdolch +1, 1W3/19-20); BA Gift einsetzen, Hinterhältiger Angriff +5W6, Todesangriff, Zauber; BE Bonus von +4 auf Verstecken, Bonus von +2 auf Klettern, Springen, Lauchen und Leise bewegen, Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Gift, Entrinnen, Fallen finden, Fallengespir +2, Moralbonus von +2 auf RW gegen Furcht, Reflexbewegung, Verbesserte Reflexbewegung, Zauber; GES NB; RW REF +14, WIL +4, ZÄH +5; ST 9, GE 19, KO 12, IN 16, WE 10, CH 10.

Fertigkeiten & Talente: Bluffen +15, Einschüchtern +13, Entdecken +9, Entfesselungskunst +6, Fälschen +14, Informationen sammeln +11 Lauschen +8, Leise bewegen +16, Magischen Gegenstand benutzen +6, Schlösser öffnen +6, Turnen +14, Verkleiden +13, Verstecken +16, Wissen (Lokales: Die Zersplitterten Sonnen) +10; Gefahreninstinkt, Täuscher, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse.

Vorbereitete Zauberei (4/2; Grund-SG = 13 + Zauberstufe): 1. Grad – Geisterhaftes Geräusch, Verhüllender Nebel (x2), Zielsicherer Schlag; 2. Grad – ~~Gesinnung verbergen, Unsichtbarkeit~~

Ausrüstung: Lederrüstung des leise Bewegens +1, Giftdolch, Trank: Katzenhafte Anmut, Trank: Rindenhaut +5, Zauberstab: Personen bezaubern, Karte der Kanalisation, Garotte (als Jojo getarnt), Giftzahn (1 Dosis Schwarzsclächterpulver, Primärschaden 2W6 KO, Sekundärschaden 1W6 KO + 1W6 ST)

Blaubrut-Wühler, Verbessert (1) HG 10

Immer RB Große magische Bestie (Drachenblut)

INI: +0; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Dämmersicht, Erschütterungssinn 18 m; Entdecken +4, Lauschen +4

Sprachen: Drakonisch

RK: 25, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 23

(-1 Größe, +2 GE, +14 natürlich)

TP: 114 (12 TW); **SR** 10/chaotisch

Immunität: gegen Elektrizität

RW: REF +10, WIL +5, ZÄH +12

Bewegungsrate: 9 m (6 Felder), Graben 6 m

Nahkampf: Schwanzschlag +18 (1W8+10/19-20 plus Schock) und

Klauen +17/+17 (2W8+3)

Angriffsfläche: 3 m; **Reichweite:** 1,50 m

G.-AB: +12; **R.-AB:** +23

Angriffsoptionen: Kampfflexe, Schock, Verbessertes Ergreifen

Spezielle Aktionen: Blitzbogen

Attribute: ST 25, GE 15, KO 19, IN 3, WE 8, CH 11

Besondere Eigenschaften: Elektrizitätsschild, Tiamats Segen (Elektrizität)

Talente: Eiserner Wille, Kampfflexe, Mehrfachangriff, Verbesserter Kritischer Treffer (Schwanzschlag), Waffenfokus (Klaue)

Fertigkeiten: Entdecken +4, Lauschen +4, Motiv erkennen +4

Aufstieg: 13–17 TW (groß); 18–30 TW (riesig)

Verbessertes Ergreifen (AF): Um diese Fähigkeit anzuwenden, muss der Blaubrut-Wühler seinen Gegner, der höchstens eine Größenklasse größer sein darf als er, mit einer Klaue treffen. Dann kann er als freie Aktion einen Ringkampf einzuleiten ersuchen, ohne einem Gelegenheitsangriff ausgesetzt zu sein.

Schock (ÜF): Blaubrut-Wühler fügen getroffenen Gegnern mit ihrem Schwanzschlag zusätzlich 2W6 Punkte Elektrizitätsschaden zu. Zusätzlich zu diesem Elektrizitätsschaden macht der Schwanzschlag noch einmal 1W10 Punkte Elektrizitätsschaden im Fall eines kritischen Treffers.

Blitzbogen (ÜF): 18 m Kegel, 3/Tag, Standardaktion, 6W6 Punkte Elektrizitätsschaden, Reflexwurf SG 20 halbiert. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Elektrizitätsschild (ÜF): Der Körper eines Blaubrut-Wühlers erzeugt eine wundersame elektrische Entladung, die auf Wesen in der unmittelbaren Nähe übergeht. Jedes Wesen, das einen Blaubrut-Wühler trifft oder berührt, oder das mit einem Blaubrut-Wühler im Ringkampf ist, erleidet automatisch 2W6 Punkte Elektrizitätsschaden (Reflexwurf SG 20, halbiert). Ein Wesen, das eine Metallwaffe führt, erhält einen Umstandsmodifikator von -2 auf diesen Rettungswurf. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution. Ein Wesen kann durch diese Fähigkeit nur einmal pro Runde Schaden erleiden.

Tiamats Segen (Elektrizität) (ÜF): Alle Vertreter von Tiamats Brut, die sich innerhalb von 1,50m Entfernung von einem Blaubrut-Wühler befinden oder auf ihm reiten, erhalten Immunität gegen Elektrizität.

Anhang 6: Spieldaten für DGS 10

Phaylen Schönkind: männlicher Halbling-Schurke 6/Assassine 6; HG 12; kleiner Humanoider; TW 12W6+12; 54 TP; BR 6 m (4 Felder); INI +9; RK 20 (Berührung 16, auf dem falschen Fuß 16); GAB +8, RAB +4; A Nahkampf +15 (Giftdolch +1, 1W3/19-20 + Gift wie Zauber Vergiften, RW SG 14); Voller Angriff Nahkampf +15/+9 (Giftdolch +1, 1W3/19-20); BA Gift einsetzen, Hinterhältiger Angriff +6W6, Todesangriff, Zauber; BE Bonus von +4 auf Verstecken, Bonus von +2 auf Klettern, Springen, Lauchen und Leise bewegen, Bonus von +3 auf Rettungswürfe gegen Gift, Entrinnen, Fallen finden, Fallengespur +2, Moralbonus von +2 auf RW gegen Furcht, Reflexbewegung, Verbesserte Reflexbewegung, Zauber; GES NB; RW REF +15, WIL +7, ZÄH +6; ST 9, GE 20, KO 12, IN 16, WE 10, CH 10.

Fertigkeiten & Talente: Bluffen +17, Einschüchtern +15, Entdecken +11, Entfesselungskunst +6, Fälschen +14, Informationen sammeln +13, Lauschen +8, Leise bewegen +16, Magischen Gegenstand benutzen +8, Schlösser öffnen +6, Turnen +17, Verkleiden +15, Verstecken +16, Wissen (Lokales: Die Zersplitterten Sonnen) +12; Gefahreninstinkt, Eiserner Wille, Täuscher, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse.

Vorbereitete Zauber (4/4/2; Grund-SG = 13 + Zauberstufe): 1. Grad – Geisterhaftes Geräusch, Verhüllender Nebel (x2), Zielsicherer Schlag; 2. Grad – ~~Gesinnung verbergen~~, Spinnenklettern, ~~Unsichtbarkeit~~, Unsichtbarkeit; 3. Grad – Falsches Leben, ~~Irrführung~~

Ausrüstung: Lederrüstung des leise Bewegens +2, Giftdolch, Trank: Katzenhafte Anmut, Trank: Rindenhaut +5, Zauberstab: Personen bezaubern, Karte der Kanalisation, Garotte (als Jojo getarnt), Giftzahn (1 Dosis Schwarzschilderterpulver, Primärschaden 2W6 KO, Sekundärschaden 1W6 KO + 1W6 ST)

Blaubrut-Wühler, Verbessert (2) HG 10
Immer RB Große magische Bestie (Drachenblut)
INI: +0; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Dämmersicht, Erschütterungssinn 18 m; Entdecken +4, Lauschen +4
Sprachen: Drakonisch

RK: 25, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 23
(-1 Größe, +2 GE, +14 natürlich)

TP: 114 (12 TW); **SR:** 10/chaotisch

Immunität: gegen Elektrizität

RW: REF +10, WIL +5, ZÄH +12

Bewegungsrate: 9 m (6 Felder), Graben 6 m

Nahkampf: Schwanzschlag +18 (1W8+10/19-20 plus Schock) und

Klauen +17/+17 (2W8+3)

Angriffsfläche: 3 m; **Reichweite:** 1,50 m

G.-AB: +12; **R.-AB:** +23

Angriffsoptionen: Kampfflexe, Schock, Verbessertes Ergreifen

Spezielle Aktionen: Blitzbogen

Attribute: ST 25, GE 15, KO 19, IN 3, WE 8, CH 11

Besondere Eigenschaften: Elektrizitätsschild, Tiamats Segen (Elektrizität)

Talente: Eiserner Wille, Kampfflexe, Mehrfachangriff, Verbesserter Kritischer Treffer (Schwanzschlag), Waffenfokus (Klaue)

Fertigkeiten: Entdecken +4, Lauschen +4, Motiv erkennen +4

Aufstieg: 13-17 TW (groß); 18-30 TW (riesig)

Verbessertes Ergreifen (AF): Um diese Fähigkeit anzuwenden, muss der Blaubrut-Wühler seinen Gegner, der höchstens eine Größenklasse größer sein darf als er, mit einer Klaue treffen. Dann kann er als freie Aktion einen Ringkampf einzuleiten ersuchen, ohne einem Gelegenheitsangriff ausgesetzt zu sein.

Schock (ÜF): Blaubrut-Wühler fügen getroffenen Gegnern mit ihrem Schwanzschlag zusätzlich 2W6 Punkte Elektrizitätsschaden zu. Zusätzlich zu diesem Elektrizitätsschaden macht der Schwanzschlag noch einmal 1W10 Punkte Elektrizitätsschaden im Fall eines kritischen Treffers.

Blitzbogen (ÜF): 18 m Kegel, 3/Tag, Standardaktion, 6W6 Punkte Elektrizitätsschaden, Reflexwurf SG 20 halbiert. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Elektrizitätsschild (ÜF): Der Körper eines Blaubrut-Wühlers erzeugt eine wundersame elektrische Entladung, die auf Wesen in der unmittelbaren Nähe übergeht. Jedes Wesen, das einen Blaubrut-Wühler trifft oder berührt, oder das mit einem Blaubrut-Wühler im Ringkampf ist, erleidet automatisch 2W6 Punkte Elektrizitätsschaden (Reflexwurf SG 20, halbiert). Ein Wesen, das eine Metallwaffe führt, erhält einen Umstandsmodifikator von -2 auf diesen Rettungswurf. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution. Ein Wesen kann durch diese Fähigkeit nur einmal pro Runde Schaden erleiden.

Tiamats Segen (Elektrizität) (ÜF): Alle Vertreter von Tiamats Brut, die sich innerhalb von 1,50m Entfernung von einem Blaubrut-Wühler befinden oder auf ihm reiten, erhalten Immunität gegen Elektrizität.

Anhang 7: Spieldaten für DGS 12

Phaylen Schönkind: männlicher Halbling-Schurke 6/Assassine 8; HG 14; kleiner Humanoider; TW 14W6+14; 63 TP; BR 6 m (4 Felder); INI +9; RK 21 (Berührung 16, auf dem falschen Fuß 17); GAB +10, RAB +6; A Nahkampf +17 (Giftdolch +1, 1W3/19-20 + Gift wie Zauber Vergiften, RW SG 14); Voller Angriff Nahkampf +17/+11 (Giftdolch +1, 1W3/19-20); BA Gift einsetzen, Hinterhältiger Angriff +7W6, Todesangriff, Zauber; BE Bonus von +4 auf Verstecken, Bonus von +2 auf Klettern, Springen, Lauchen und Leise bewegen, Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Gift, Entrinnen, Fallen finden, Fallengespur +2, Meisterliches Verstecken, Morabonus von +2 auf RW gegen Furcht, Reflexbewegung, Verbesserte Reflexbewegung, Zauber; GES NB; RW REF +15, WIL +7, ZÄH +7; ST 9, GE 20, KO 12, IN 16, WE 10, CH 10.

Fertigkeiten & Talente: Bluffen +19, Einschüchtern +17, Entdecken +13, Entfesselungskunst +6, Fälschen +15, Informationen sammeln +14 Lauschen +8, Leise bewegen +16, Magischen Gegenstand benutzen +9, Schlösser öffnen +6, Turnen+19, Verkleiden +17, Verstecken +18, Wissen (Lokales: Die Zersplitterten Sonnen) +13; Gefahreninstinkt, Eiserner Wille, Täuscher, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse.

Vorbereitete Zauber (4/4/4/1; Grund-SG = 13 + Zauberstufe): 1. Grad – Geisterhaftes Geräusch, Verhüllender Nebel (x2), Zielsicherer Schlag; 2. Grad – ~~Gesinnung verbergen~~, Spinnenklettern, ~~Unsichtbarkeit~~, Unsichtbarkeit; 3. Grad – Falsches Leben, ~~Irreführung~~, Tiefschlaf, Unauffindbarkeit; 4. Grad – Redegewandtheit

Ausrüstung: Lederrüstung des leise Bewegens +3, Giftdolch, Trank: Katzenhafte Anmut, Trank: Rindenhaut +5, Zauberstab: Personen bezaubern, Karte der Kanalisation, Garotte (als Jojo getarnt), Giftzahn (1 Dosis Schwarzsclächterpulver, Primärschaden 2W6 KO, Sekundärschaden 1W6 KO + 1W6 ST)

Blaubrut-Wühler, verbessert (4) HG 10

Immer RB Große magische Bestie (Drachenblut)

INI: +0; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Dämmerlicht, Erschütterungssinn 18 m; Entdecken +4, Lauschen +4

Sprachen: Drakonisch

RK: 25, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 23

(-1 Größe, +2 GE, +14 natürlich)

TP: 114 (12 TW); **SR:** 10/chaotisch

Immunität: gegen Elektrizität

RW: REF +10, WIL +5, ZÄH +12

Bewegungsrate: 9 m (6 Felder), Graben 6 m

Nahkampf: Schwanzschlag +18 (1W8+10/19-20 plus Schock) und

Klauen +17/+17 (2W8+3)

Angriffsfläche: 3 m; **Reichweite:** 1,50 m

G.-AB: +12; **R.-AB:** +23

Angriffsoptionen: Kampfflexe, Schock, Verbessertes Ergreifen

Spezielle Aktionen: Blitzbogen

Attribute: ST 25, GE 15, KO 19, IN 3, WE 8, CH 11

Besondere Eigenschaften: Elektrizitätsschild, Tiamats Segen (Elektrizität)

Talente: Eiserner Wille, Kampfflexe, Mehrfachangriff, Verbesserter Kritischer Treffer (Schwanzschlag), Waffenfokus (Klaue)

Fertigkeiten: Entdecken +4, Lauschen +4, Motiv erkennen +4

Aufstieg: 13–17 TW (groß); 18–30 TW (riesig)

Verbessertes Ergreifen (AF): Um diese Fähigkeit anzuwenden, muss der Blaubrut-Wühler seinen Gegner, der höchstens eine Größenklasse größer sein darf als er, mit einer Klaue treffen. Dann kann er als freie Aktion einen Ringkampf einzuleiten ersuchen, ohne einem Gelegenheitsangriff ausgesetzt zu sein.

Schock (ÜF): Blaubrut-Wühler fügen getroffenen Gegnern mit ihrem Schwanzschlag zusätzlich 2W6 Punkte Elektrizitätsschaden zu. Zusätzlich zu diesem Elektrizitätsschaden macht der Schwanzschlag noch einmal 1W10 Punkte Elektrizitätsschaden im Fall eines kritischen Treffers.

Blitzbogen (ÜF): 18 m Kegel, 3/Tag, Standardaktion, 6W6 Punkte Elektrizitätsschaden, Reflexwurf SG 20 halbiert. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Elektrizitätsschild (ÜF): Der Körper eines Blaubrut-Wühlers erzeugt eine wundersame elektrische Entladung, die auf Wesen in der unmittelbaren Nähe übergeht. Jedes Wesen, das einen Blaubrut-Wühler trifft oder berührt, oder das mit einem Blaubrut-Wühler im Ringkampf ist, erleidet automatisch 2W6 Punkte Elektrizitätsschaden (Reflexwurf SG 20, halbiert). Ein Wesen, das eine Metallwaffe führt, erhält einen Umstandsmodifikator von -2 auf diesen Rettungswurf. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution. Ein Wesen kann durch diese Fähigkeit nur einmal pro Runde Schaden erleiden.

Tiamats Segen (Elektrizität) (ÜF): Alle Vertreter von Tiamats Brut, die sich innerhalb von 1,50m Entfernung von einem Blaubrut-Wühler befinden oder auf ihm reiten, erhalten Immunität gegen Elektrizität.

Neue Gegenstände

Badge of Valor

(MIC S. 208)

Price (Item Level): 1,400 gp (5th)

Body Slot: Throat

Caster Level: 5th

Aura: Moderate; (DC 17) abjuration

Activation: Immediate (mental)

Weight: -

When you activate a *badge of valor*, you and all allies within 60 feet gain a +2 bonus on the next save you or they make against a charm or fear effect before the start of your next turn.

If you have the bardic music ability to inspire courage, you can activate a *badge of valor* to increase the bonus granted by that ability by 1 for the duration of its effect.

A *badge of valor* functions three times per day.

Prerequisites: Craft Wondrous Item, remove fear, possession of a piece of the set.

Cost to Create: 700 gp, 56 XP, 2 days.

Neue Talente

Gefahreninstinkt

(BAb S. 98/CAd S. 106)

Sie sind sehr unruhig.

Voraussetzung: Verbesserte Initiative

Vorteil: Sie können einmal täglich einen Initiativewurf, den Sie gerade eben gemacht haben, wiederholen.

In diesem Fall dürfen Sie sich das bessere der beiden Ergebnisse aussuchen. Sie müssen allerdings noch vor Beginn der Runde ankündigen, dass Sie den Initiativewurf wiederholen möchten.

Schnelles Erkunden

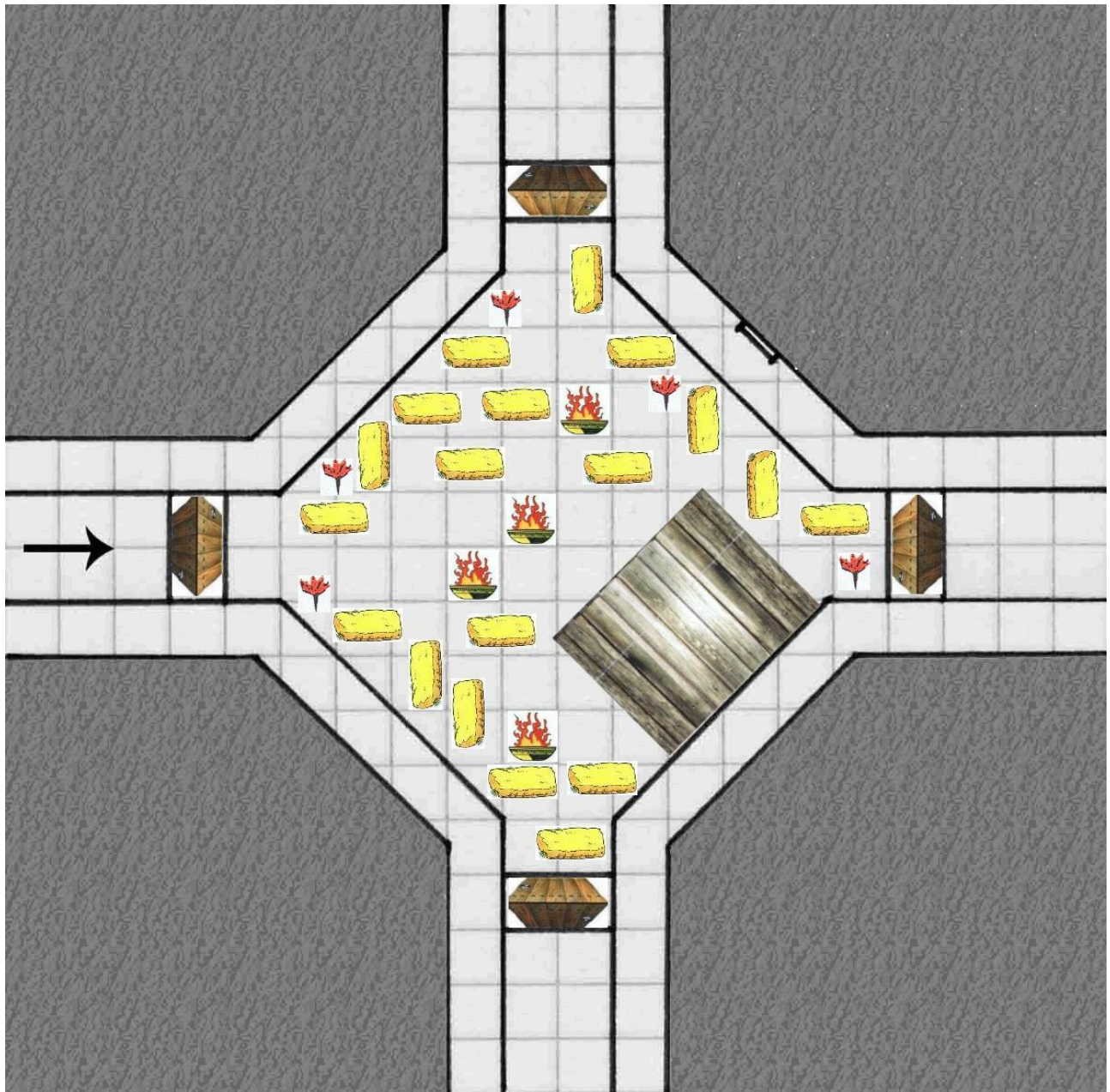
(BAb S. 102/CAd S. 112)

Sie können selbst bei einem nur kurzen Blick auf ein Gebiet oder einen Gegenstand viele Informationen erhalten.

Voraussetzung: Entdecken 5 Ränge, Lauschen 5 Ränge

Vorteil: Sie können in jeder Runde je einen Fertigkeitswurf für *Entdecken* und einen für *Lauschen* durchführen. Diese beiden Fertigkeitswürfe sind freie Aktionen. Darüber hinaus erhalten sie einen Bonus von +2 auf Ihre Initiativwürfe.

Normal: Die Fertigkeiten *Entdecken* oder *Lauschen* als Reaktion einzusetzen ist zwar auch eine freie Aktion, aber aktiv einen Fertigkeitswurf für *Entdecken* oder *Lauschen* zu machen erfordert eine Bewegungsaktion.



Barrikade



Strohlager



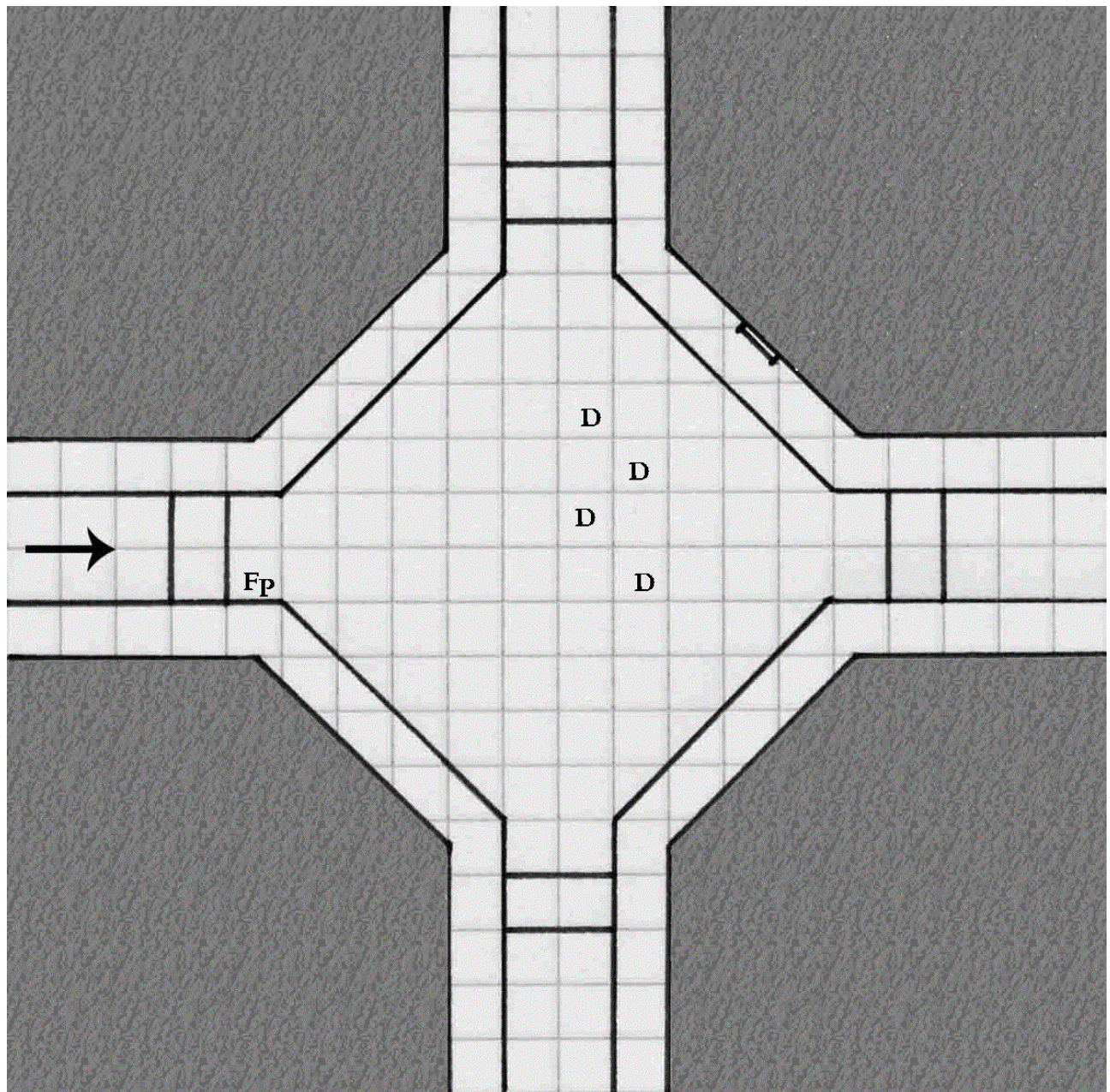
Hütte der Rattensprecher



große Lichtquelle



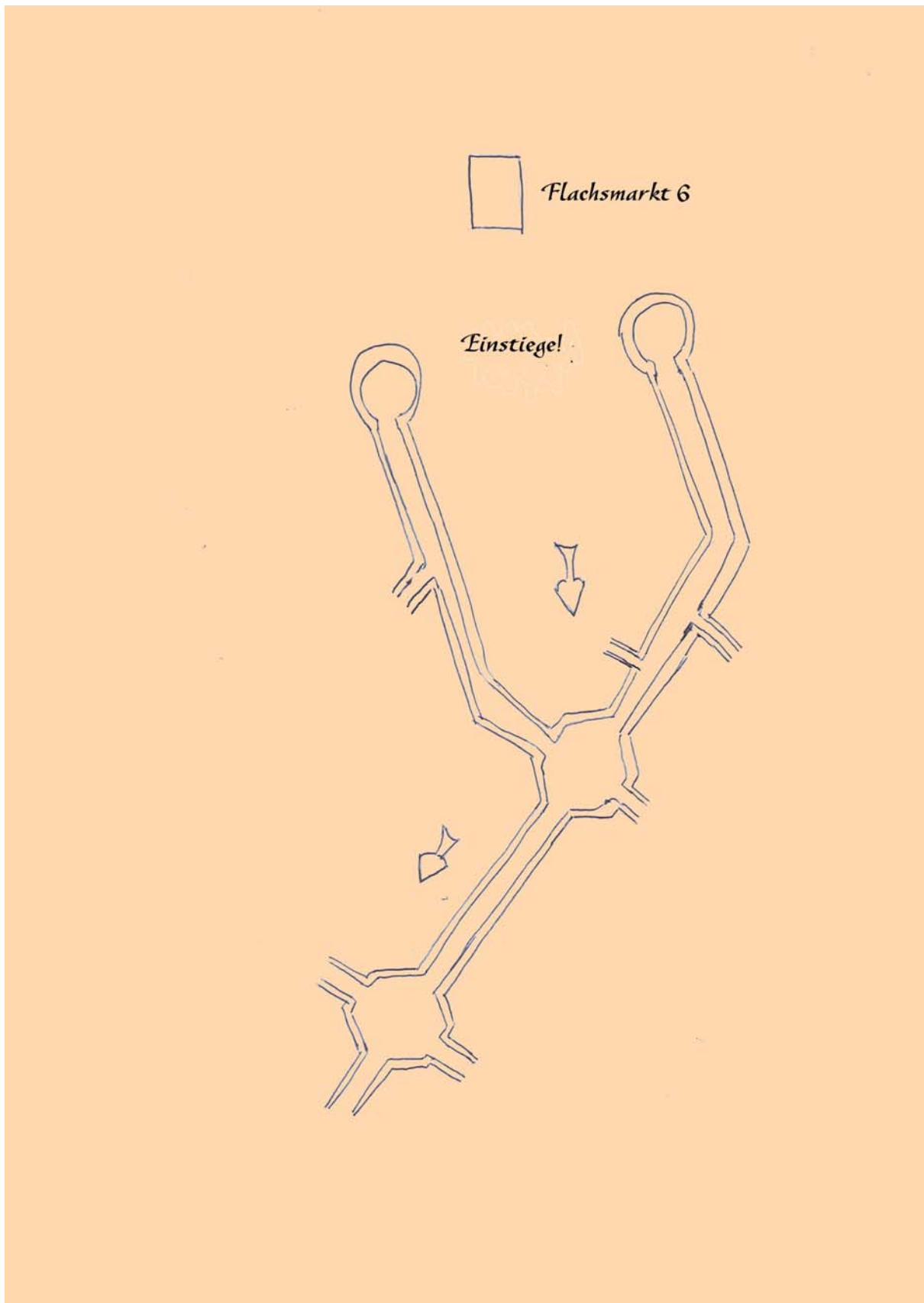
kleine Lichtquelle



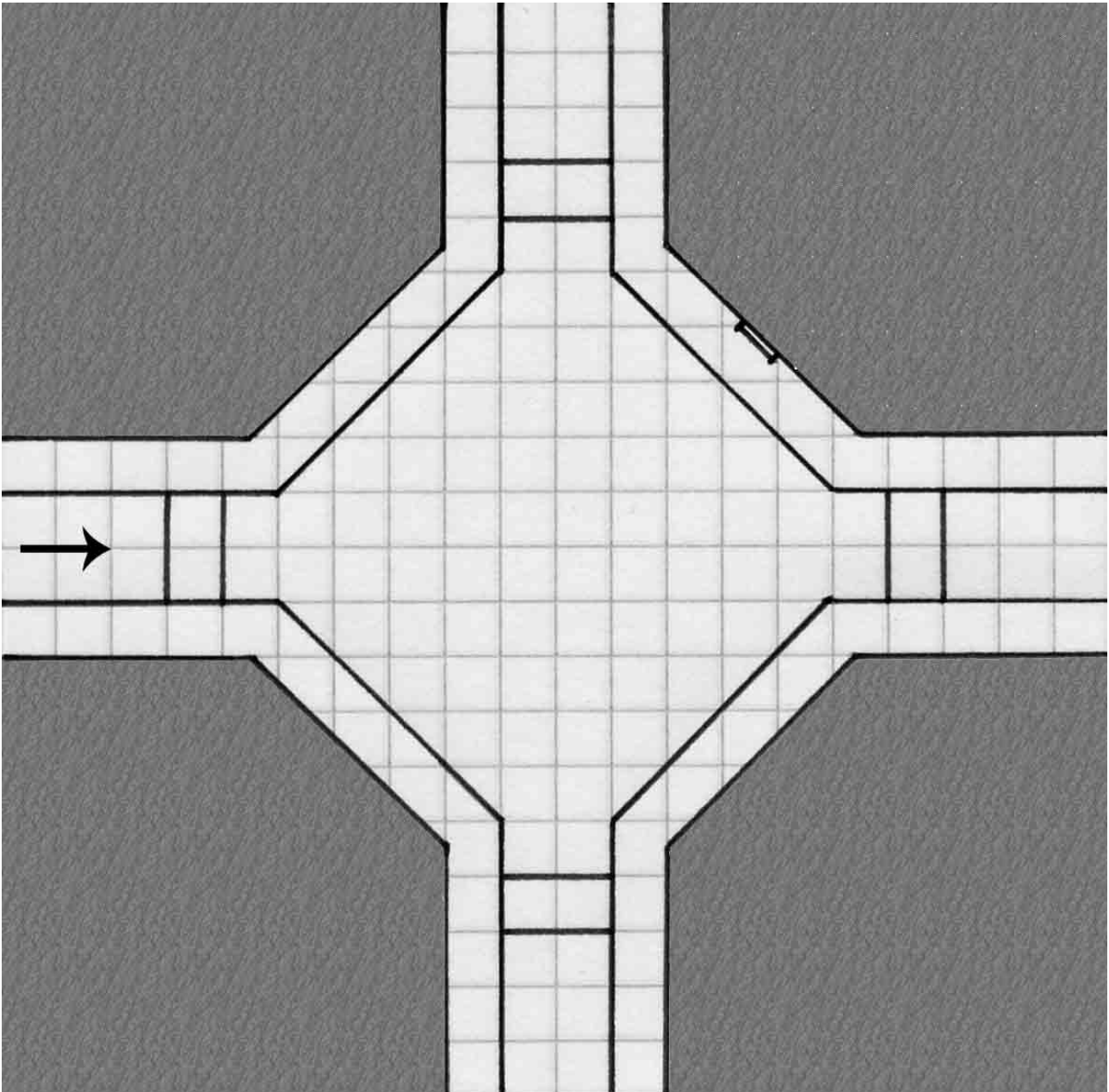
Legende:

F = Flavian Molinari (sterbend am Boden)
P = Phalyen Schönkind (an Wand gelehnt)
D = Drachenei

Spielerhilfe 1: Flavians Karte



Spielerhilfe 2: Ein Muster-Kreuzungsraum



Spielerhilfe 3:

Das bei Flavian gefundene Schreiben

Väterchen Freiheit!

Während ich hier in aller Hast diese Zeilen schreibe, geschieht nebenan im Kreuzungsraum das Wunder: Das Ritual, für das Ihr mich in den Drachentempel geschickt habt, wirkt tatsächlich, und die Eier, die Ihr mir durch den Händler Olgros habt zukommen lassen, werden wirklich ausgebrütet – die Drachen schlüpfen!!!

Oh, ich sehe es schon vor mir, das großartige Ergebnis Eures Planes: Die Drachen werden über den Verdaris-Platz herfallen und die Einwohner der Stadt zerfleischen – doch, wie Ihr selbst so richtig gesagt habt: Opfer müssen gebracht werden, wenn die verhasste Tyrannin endlich fallen soll!

Ich sehe nun endlich die Weisheit Eures Planes, der ja letztlich der Plan der gesamten Aktionsfront ist: Wenn wir nur dafür sorgen, dass genügend Leute sterben, ohne dass die verhasste Karasin sie schützen kann, werden sich die trügen Massen früher oder später erheben.

Ich hatte gezweifelt, als ich euch sagen hörte, dass für die Ziele der Aktionsfront Dutzende, vielleicht sogar Hunderte Bürger sterben müssen – aber jetzt, als ich die Glorie des Augenblicks als Euer Agent vor Ort selbst erlebe, muss ich Euch zustimmen! Kollateralschaden, jawohl!

Leute wie Euch mit Euren weisen Entscheidungen braucht das Fürstentum!

Zur Freiheit! Nieder mit der Tyrannin!

Euer Flavian