

Der Festritter - Anpassungsblatt

Adri/Herbergsbad Region

Klärung des Abenteuer Hintergrundes

Obwohl unsere Region nicht direkt in den Krieg mit Iuz involviert war, unterstützt Prinzessin Karasin das Fest, mit dem Hintergedanken, von den Problemen abzulenken, die sich durch ihre Allianz mit dem Vereinigten Königreich von Ahlissa ergeben haben und um ihre Untertanen zu motivieren. Das Abenteuer „Der Ruhm vergangener Zeiten“, wird ebenfalls in diese Richtung gehen. Wenn Du willst, kannst Du daher Informationen über eine für die nächsten Wochen angekündigte Nachstellung der „Vierzehntägigen Schlacht“ (-110 AZ, in der die Aerdy die Vorherrschaft über die nyrondischen Öridianer erlangten) durch eine Truppe von Schaustellern der „Aerdy Lebt! Gesellschaft“ einfließen lassen.

Dinge die für unsere Region angepaßt werden müssen:

Begegnung Eins (Encounter One)

G.: **Melick's Pub** wird zum Gasthaus „Zum torkelnden Paladin“, ein Etablissement mit eher hohen Preisen, dass schon einen gewissen Bekanntheitsgrad in der Kampagne hat.

Das Abenteuer findet im alten Kern von Herbergsbad statt (also innerhalb der Stadtmauern). Stelle sicher, dass Du vor dem Start der Abenteuers herausstellst, dass es ein trockener Tag war.

Begegnung Zwei (Encounter Two)

Wenn die Gruppe ausgesprochen schwach erscheint (was zum jetzigen Zeitpunkt der Kampagne nicht überraschen würde), wird Altrigan Ihnen seinen **Silbernen Dolch (Meisterarbeit)** (Silver Masterwork Dagger) (siehe auch *Abschluss*) leihen, so wie er es auch mit der Bolzen tut. Wenn die SC über keinerlei Armbrust verfügen, wird er ihnen auch diese leihen. Wenn die Stadtwachen mit Hilfe eine Diplomatie- oder Bluffen-Wurfes überzeugt werden, könnten sie auch eine Armbrust entbehren, dies sollte aber nur als letzter Ausweg genutzt werden.

SC die Astins Gift besitzen, werden eingesperrt, wenn es von den Stadtwachen gefunden werden sollte. Informationen zu dem Gefängnis von Herbergsbad findest Du in „Willkommen im Adri“ wenn sie eingesperrt werden sollten.

Begegnung Vier (Encounter Four)

Wegen der Zusammensetzung der Völker in Herbergsbad, wird der Halbelfen Bard/Illusionist in einen Gnom mit dem Namen **Eldun Strahlenase** verwandelt. Spieldaten für ihn bleiben unverändert bis auf die Größe (nun 3 Fuß 5 Zoll, etwa 1,1 m) und die speziellen Völker Fertigkeiten. Der Rest dieser Begegnung kann wie angegeben durchgeführt werden.

Begegnung Fünf (Encounter Five)

Herbergsbad ist nicht wirklich ein Platz für Goblins. Daher wird aus **Noblish** einer der wenigen Halbling, die nach Herbergsbad kamen und hier blieben (Halblinge sind in Herbergsbad genauso selten, wie es ein Goblin an einem anderen Ort wäre). Noblish ist der Sohn von Carissa Kerzenmacher, aus dem weit entfernten Halblingsort Lindenthal. Die Begegnung nennt sich dann natürlich "Der Halbling". Noblishs Beschreibung muss entsprechend angepasst werden (z. B. keine Warzen), aber die Größe (2 Fuß 11 Zoll, etwa 95 cm) kann beibehalten werden. Er wird die Laterne trotzdem nur aushändigen, wenn er freundlich behandelt wird.

Noblish hat die Kerzen der Laterne entsprechend seiner eigenen Stufe (3) verzaubert. Dies bedeutet das jede Anwendung des *Schutz vor Bösen* 30 Minuten andauert. Dies sollte auf dem Zertifikat ergänzt werden.

Begegnung Sechs (Encounter Six)

Die Spuren können deswegen so klar erkannt werden, da hier jemand mit nassen Schuhen über trockenen Lehm gelaufen ist.

Der kleine **Fluss**, in welchem die toten Körper gefunden werden, muss in einen künstlich angelegten **Zierteich** von nahezu ovaler Form (40 x 30 Fuß, ca. 12,5 x 10 m) verwandelt werden, der sich in einem größeren Park in der Altstadt befindet. Dies Teich verfügt über keine ständigen Zu- oder Abfluss. Der größte Teil seiner Ufer ist mit Schilf zugewachsen. Das **Wäldchen** in den Markun Astin getötet hat, sind in Wirklichkeit eine kleine **Ansammlung von Bäumen** in diesem Park, lediglich 30 m vom Teich entfernt.

Der **Schwierigkeitsgrad** um die Leichen im Schilf zu finden beträgt lediglich **20**. (Die Leichen sind im übrigen die sechs Personen, die eigentlich den Strohritter bewegen sollten, aber vorher von der Schattenklauen-Agenten umgebracht wurden.)

Begegnung Acht (Encounter Eight)

Die Werratten gehören zur infizierten Gattung, was bedeutet, dass sie die SC nicht in Werratten verwandeln können. (Für den Fall, dass es jemanden interessiert: sie wurden von Veralian Took aus dem Abenteuer *Blutfluss* angesteckt, bevor sie hierher kamen).

Naghol hat einen **Schatz**. Es ist ein Rapier und ein Beutel mit 50 GM. Trodleys **Rapier** ist ein Standard Rapier (Wert 10 GM). Die Auflistung eines zertifizierten "Verzierten Rapiers" (1 decorated rapier [certed]) in der Zusammenfassung der Schätze ist ein Fehler, dies sollte gelöscht werden und die "**2 Rapiere**" ersetzt werden durch "**3 rapiers, jeweils 10 GM**".

Die Schattenklauen-Agenten tragen keine **Dolche** (wie in der "Besitz"-Sektion der Beschreibung aufgelistet), sondern **Kurzscherwerter** (wie aus ihren Angriffsdaten und der Zusammenfassung der Schätze zu erkennen ist).

Zusammenfassung der Erfahrungspunkte

Die Summe der EP sollte 500 ergeben, daher:

Total xp should tally up to 500; thus:

Begegnung Zwei (Encounter Two)

Astin besiegen 30 EP [anstatt 20 EP]

Altrigan retten 20 EP [anstatt 10 EP]

Begegnung Vier (Encounter Four)

Mit Eldun sprechen 20 EP [anstatt 10 EP]

Begegnung Fünf (Encounter Five)

Mit Noblish sprechen 20 EP [anstatt 10 EP]

Summe der EP für zu erreichende Ziel 450 EP [anstatt 410 EP]

Für gute Darstellung des Charakters 0-50 EP

Summe der möglichen EP 500 EP [anstatt 460 EP]

Zusammenfassung der Schätze

Die folgenden Änderungen müssen gemacht werden:

Begegnung Acht (Encounter Eight)

3 Rapiere, jeweils 10 GM [anstatt von 2]

lösche „1 decorated rapier [certed]“

Appendix

Bitte beachte: Wenn dieses Abenteuer auf Ebene 1 gespielt wird (was derzeit das Maximum in Deutschland darstellen dürfte), enthält Markuns Zauberbuch *nicht* den Spruch *Ripclaw*, daher ist das Zertifikat *nicht* auszugeben! Markun *kann* die SC in Werwölfe verwandeln! SC die von ihm gebissen wurden müssen eine Zähigkeitswurf mit SG 15 oder sie werden mit Lykanthropie angesteckt (siehe *Monster Manual*). Lykanthropie ist im Charakter Logbuch einzutragen.