

Das Schwarze Albino-Schaf

Ein einründiges D&D LIVING GREYHAWK™ Herbergsbad/Adri Regional Abenteuer

Version 1.1

von Jan Kretzschmar

Circle Reviewer: Pieter Sleijpen

Meta-Regional Reviewer: Pierre van Rooden

Spieltester: Ingmar Alsheimer, Stefan Bohn, Alexander Gans, Marijan Horvath, Bernhard Hummerich, Mike Hofmann, Rainer Nagel, Nenad Petrovic, Frank Roters, Mike Sledge

Besonderen Dank an: Rudolf Eizenhöfer (Tarot Karten), Martha Richards (Übersetzungen)

Gerüchte machen in Herbergsbad die Runde: Vom Süden sollen mehrere Barken die Harfe mit Ziel auf Nannonshaven herauf kommen. Das flussfahrende Volk ruft seit jeher Misstrauen und Vorurteile selbst bei den sonst als weltoffen geltenden Bürgern Herbergsbads hervor. Ein wandernder Diener des Fharlanghn der gerade aus Jennden kam, will etwas Seltsames beobachtet haben: An Bord eines der Hausboote lebt ein junger Bursche, der wegen seines Äußeren kaum ein Rhennee sein kann. Sicher kann man mehr herausfinden, wenn die Rhennee in Nannonshaven anlegen werden.

Teil 1 der Erste-Schritte-Reihe.

Für Charaktere der Stufen 1-10 (Durchschnittliche Gruppenstufe (DGS) 2-8).

Quellen: AHL ME01 Der lachende Weinberg (Frank Roters), AHL 6-02 Ein einfacher Auftrag (Rainer Nagel), Wissenswertes über den Adri (und ein kurzer Ausblick auf Herbergsbad und die Geschichte der Region) (Frank Roters) und www.livinggreyhawk.de.
Regionalkarte von Gordon Gurray.

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 Wizards of the Coast.

To learn more about the Open Gaming License and the d20 SYSTEM license, please visit www.wizards.com/d20

This is an official RPGA® play document. To find out more about the RPGA and to learn more on how you can sanction and run DUNGEONS & DRAGONS game events of all sizes, visit our website at www.rpga.com.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, GREYHAWK, Living Greyhawk, D&D Rewards, RPGA, Player's Handbook, Dungeon Master's Guide, and Monster Manual are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. in the US and other countries. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc. This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events is purely coincidental. © 2005 Wizards of the Coast, Inc.

Visit the LIVING GREYHAWK website at www.rpga.com.

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.

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. Wenn ein SC ein Tier mitbringt, das für den Kampf ausgebildet wurde (z. B. Streitross oder Reit- / Kampfhund), das aber nicht einer bestimmten Klassenfertigkeit zuzurechnen ist (wie etwa Tiergefährten, Vertraute, besonderes Reittier), benutze die folgende Tabelle, um die Stufen zu ermitteln, die du zur Gruppenstärke hinzurechnen musst. Die Tiere jedes SC werden einzeln nach der Tabelle berechnet. Ein SC kann nur maximal vier Tiere eines Typs einsetzen. Tiere unterschiedlicher Herausforderungsgrade werden getrennt zusammengezählt. Wenn der SC über das Talent „Berittener Kampf“ verfügt, so darf er ein Standard-Reittier aus dem Spielerhandbuch mitführen, ohne dass dies in die Berechnung der DGS mit einfließt.

Tabelle: Effektive Stufe von Tieren

HG	Anzahl der Tiere			
	1	2	3	4
1/4 und 1/6	0	0	0	1
1/3 und 1/2	0	0	1	1
1	1	1	2	3
2	2	3	4	5
3	3	4	5	6
4	4	5	6	7
5	5	7	8	9
6	6	8	9	10
7	7	9	10	11

Die Summe, die du errechnet hast, teilst du durch die Summe der SC; runde das Ergebnis auf. Wenn 6 SC mitspielen, addiere eins zu dieser Summe. Das Gesamtergebnis ist die DGS.

Wenn es sich dabei 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;

Dieses Abenteuer kann von Gruppen gespielt werden, deren DGS maximal 6 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 EP. Ebenso halbiert sich bei einem SC, der drei oder mehr Stufen unter der DGS ist, auf der das Abenteuer gespielt wird, die Anzahl des Geldes, die der SC am Ende erhält. 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.

Hinweis: LIVING GREYHAWK-Szenarios sind für DGS 2 oder höher geschrieben. Wenn sich lediglich drei 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. versuche einen SC mit einer höheren Stufe zu finden, der die Runde komplettiert oder
3. 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.

SC die möchten, dass ihre Hunde für sie kämpfen, müssen einen erfolgreichen Wurf auf *Mit Tieren umgehen* oder Charisma gegen SG 10 ablegen. Dies ist eine freie Aktion (ein gesprochenes Kommando) das die SC jede Runde erneut versuchen können. Wenn der Wurf misslingt, wird das Tier in dieser Runde nicht angreifen. Wenn ein Tier 50% oder mehr seiner TP in einer Runde verliert, flieht es, es sei denn, dem SC gelingt ein weiterer Wurf.

Zeiteinheiten und Lebenshaltungskosten

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

Nach dem Ende des Abenteuers können Spieler, die aus der Region Ahlissa (Herbergsbad / Adri) stammen, weitere 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 (Arkanes), 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 Dantes (Norbert Birkelbach – k. Tätowierung)

Leomar Drakeson (Sascha Glimmann –k. 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!

Einleitung für den Spielleiter

Vor 19 Jahren kam ein Mann, namens Harkon Veighn in den Adri. Er ließ sich in Herbergsbad nieder, denn nur in dieser Stadt würde er seinen Plan verwirklichen können. Einer der wichtigsten Bestandteile dieses Planes ist ein besonderer Gegenstand, den nur das Volk der Rhennee besitzt. Mittels einer List gelang es Harkon diesen Gegenstand einer alten Rhennee Seherin abzunehmen. Die Seherin, Oma Larifa genannt, war durch diesen Betrug verärgert, doch gleichzeitig erkannte sie, zu welchem Zweck Harkon diesen Gegenstand benötigte. Larifa entdeckte aber einen Weg den Plan Harkons aufzuhalten. Der Schlüssel zu diesem Plan war ein kleiner Junge. Diesen entführte sie aus Herbergsbad und zog ihn in ihrem Klan groß. 17 Jahre hat sich Larifa auf ein erneutes Treffen mit Harkon Veighn vorbereitet und nun kehren die Rhennee zurück nach Herbergsbad. Dies ist der erste Teil einer Serie über die Rhennee.

Abenteuerübersicht

Einführung für die Spieler

Die SC werden von den van Leerks mit Suche nach ihrem entführten Sohn beauftragt.

Begegnung 1 – Der Experte

Von den van Leerks haben die SC die Adresse von Lucas erhalten. Er hat einen Laden am Rande der Stadt und kann den SC praktisch jede historische oder wissenschaftliche Frage zu den Rhennee beantworten. Außerdem erwähnt er, dass er alle mit Rhennee in Verbindung stehende Gegenstände erwerben würde!

Begegnung 2 – Der Hetzer

Noch bevor die SC Herbergsbad verlassen treffen sie auf Wornat Strom. Er versucht eine Gruppe von ca. 50 Leuten gegen die Rhennee aufzuhetzen. Wenn die SC ihn versuchen in ein Gespräch zu verwickeln, wird er versuchen sie zu bezaubern. Hierbei sollten die SC Gewalt vermeiden, da einige Wachen anwesend sind. Dennoch können sie es schaffen viele von Wornats Zuhörern umzustimmen.

Begegnung 3 – Und du musst Tiuri sein

Die Reise nach Nannonshaven verläuft kurz und ohne Zwischenfälle, die van Leerks beziehen ihr Landhaus und die SC können sich umschauen.

Am Hafen treffen sie wieder auf einen alten Bekannten, nämlich Wornat. Er hat es geschafft einige aufgewiegelter Leute zum Hafen zu lotsen und beginnt dort von neuem mit seinen Reden.

Die SC gelangen auf die Hauptbarke und treffen dort auf Oma Larifa, Geranidia und Jack. Die SC schaffen es nicht auf Anhieb Jack zu überreden, aber sie merken, dass es sich um den verlorenen Sohn handelt.

Nachdem sie mit Tiuri geredet haben, legt Oma Larifa für alle Anwesenden die Tarot-Karten. Jene werden Ihnen dann geschenkt, kurz bevor ein Ruck durch das Boot geht.

Begegnung 4 – Das hat sie nicht erwartet

Harkon Veighn hat vor, dem Besuch der SC bei den Rhennee ein überzeugenderes Ende zu geben. Daher beschwört er eine Seebestie, welche die Barken und Rhennee angreifen soll.

Der Kampf wird von dem Mob am Hafenbecken beobachtet und Wornat ermutigt die Kreatur sogar.

Am Ende der Begegnung betritt Larifa das Deck und spricht einen Fluch über die Menge am Kai aus. Die SC erhalten als Belohnung eine letzte Tarot Karte und je einen Traumfänger.

Begegnung 5 – Die van Leerks

Die SC bekommen die Gelegenheit mit Tiuri alleine zu sprechen. Dieser erzählt ihnen von seinen Gefühlen und fragt sie um Rat. Nach ihrem Gespräch ist Tiuri bereit den SC zum Landhaus der van Leerks zu folgen. Dort angekommen, erkennt er seine wahren Eltern wieder, die SC werden entlohnt und verabschiedet.

Begegnung 6 – Der Dachstuhl brennt

Die SC werden von lauten Rufen aus dem Schlaf gerissen. Der Fharlanghn Tempel steht in Flammen und alle Männer werden gebeten zu helfen. Am Ort des Geschehens angekommen sehen die SC gerade, wie eine Gruppe von Akolyten von einem Feuerelementar bedroht wird. Außerdem erkennen sie auf dem Dach eine tanzende Rhennee Dame, die kurz darauf verschwindet. Während des Kampfes mit dieser Kreatur löst sich ein riesiger Balkon vom Dachstuhl und durchschlägt den Boden der Kirche.

Die SC erhalten eine Gunst des Tempels und erfahren, dass die Kleriker nichts, von einem Keller wussten.

Nach diesen Ereignissen stellt Wornat einen Lynchmob zusammen, der zum Hafen zieht um an den Rhennee Rache zu üben, aber alle Barken haben Nannonshaven verlassen.

Begegnung 7 – Die Flucht

Gerade als sich die SC wieder müde in ihre Betten legen wollen bemerken sie, dass sie nicht alleine sind. Jacks Ziehmutter Geranidia hat sich in ihr Zimmer geschlichen, um dem Lynchmob zu entgehen. Sie bittet die SC um Hilfe und beteuert zu Recht, dass sie nichts mit dem Brand zu tun hat.

Sie will versuchen nach Dapfelhausen zu fliehen um von dort aus Kontakt zu ihrem Klan aufzunehmen. Sie kann aber die Stadt nicht verlassen und hofft, dass die SC ihr helfen können.

Begegnung 8 – Ihr wollt schon gehen?

Auf der Flucht mit Geranidia werden sie von Wornat Strom und einigen seiner Handlanger erwartet. Sie fordern die „Rhennee-Hexe“. Wahrscheinlich kommt es daraufhin zum Kampf. Wornat wird aber versuchen zu fliehen, sobald er sich ernstlich gefährdet fühlt. Entweder nutzt er seine Zauberei oder seinen Umhang des Scharlatans zur Flucht.

Geranidia wird auch mitkämpfen.

Epilog

Die SC werden wahrscheinlich nicht noch einmal auf Jack treffen, da die van Leerks mit ihrem Sohn Nannonshaven verlassen, da sie Angst um Jack haben.

Lucas ist brennend an der gesamten Geschichte interessiert und zahlt den SC 100 GM pro Traumfänger.

Die Rhennee sind verschwunden und die Wogen glätten sich wieder. Falls Wornat noch lebt, wird dieser nach Herbergsbad zurückkehren und von seinen Gönnern aus der Schusslinie gebracht.

Einführung für die Spieler

Das Abenteuer beginnt in der Stadt Herbergsbad, als die Charaktere von einem vornehm gekleideten Mann

angesprochen werden. Bei diesem handelt es sich um Billwit den Butler der van Leerks.

Die Sonne ist gerade dabei über den Tempeldächern Herbergsbads aufzugehen und auf den Straßen beginnt das Leben wieder seinen gewohnten Gang aufzunehmen. Fahrende Händler verkaufen exotische Köstlichkeiten, Pilger besichtigen die Gotteshäuser und werden von Einheimischen nach dem neuesten Tratsch aus fernen Regionen gefragt. In einer Gasse schläft gerade ein Zwerg seinen Rausch aus und eine kleine schwarze Katze scheint zu ahnen, dass ihr sicher noch ein paar Leckereien in euren Rucksäcken versteckt habt.

Aus der bunten Menschenmenge tritt nun ein kleiner Mann mittleren Alters auf euch zu. Er trägt einen schwarzen Frack und verbeugt sich tief bevor er zu sprechen beginnt:

„Einen schönen guten Morgen wünsche ich den Damen und Herren. Könnten sie mir vielleicht ein kleines bisschen ihrer wertvollen Zeit schenken? Ich würde Ihnen gerne ein Angebot meines Herren unterbreiten. Die van Leerks haben nämlich bereits von Ihnen gehört.“

Wenn sich noch keiner der Charaktere als Abenteurer einen Namen gemacht hat, nutze folgende Einleitung:

Als ihr gerade durch die Straßen des Herbergsbaders Armenviertel lauft, hört ihr zufällig ein Gespräch zwischen zwei kleinen Straßenkindern. „Hey, du kennst doch die van Leerks?“ „Ja klar, die haben voll viel Geld gespendet.“ „Genau, die suchen angeblich Abenteurer. Schau mal da drüben sind welche.“ „Die sehen aber komisch aus.“ „Schnell weg hier!“

SC mit Wissen (Lokales: Die Zersplitterten Sonnen) oder Bardenwissen können dieses nun einsetzen.

SG 15 Die van Leerks sind eine reiche und angesehene Familie

SG 20 Bei ihnen handelt es sich um Otto und Catherine van Leerk. Die van Leerks haben gute Beziehungen zu Prinzessin Karasin und haben vor Kurzem eine stattliche Summe an das neu entstandene Waisenhaus gespendet.

SG 25 Vor fast 20 Jahren hatten die beiden einen Sohn, dieser ist aber verschwunden. Dieses Ereignis konnte nie vollständig erklärt werden.

Billwit lädt die Abenteurer in das Anwesen der Familie van Leerk ein, welche sich in der Altstadt befindet. Seine Auftraggeber haben ihn geschickt, um zuverlässige und diskrete Abenteurer anzusprechen. Er verspricht, dass sein Herr stets hohe Honorare zu bezahlen pflegt und nur die besten Leute einstellt.

Sobald die SC einwilligen führt er sie zu den van Leerks.

Billwit geleitet euch in ein luxuriöses Zimmer mit sehr bequemen Polstermöbeln. „Wenn mich die werten Damen und Herren entschuldigen, werde ich die Herrschaften informieren. Nehmen sie doch bitte Platz. „Kurz darauf betreten die Eheleute van Leerk das Zimmer. Er ist ein großer wohlgenährter Mann in den Fünfzigern; seine Frau ist sehr hübsch und bestimmt 10 Jahre jünger als er.

Die beiden stellen sich als Otto und Catherine van Leerk vor und sobald sich die SC vorgestellt haben beginnt Otto von dem Auftrag zu erzählen.

„Nun, wo soll ich beginnen? Haben sie auch schon von den Gerüchten gehört, dass mehrere Barken der Rhennee gerade die Harfe befahren und wohl auch nach Nannonshaven kommen? Das wäre an sich nichts Ungewöhnliches, wenn es nicht in so großer Zahl vor 17 Jahren das letzte Mal passiert wäre.“ Catherine unterbricht ihn. „Vor 17 Jahren haben sie unseren Sohn entführt!“ „Catherine, bitte fall mir nicht ins Wort. Nun, was meine Frau sagen möchte ist, dass damals unser Sohn Tiuri verschwand. Er war damals eineinhalb Jahre alt und alle Untersuchungen blieben erfolglos. Meine Frau vermutet, dass...“ „Nein, ich weiß, dass die Rhennee ihn uns gestohlen haben! Er war ein wundervoller Junge: blond und kräftig.“ Catherine bricht in Tränen aus, doch Billwit steht bereits mit einem Tablett voller Taschentücher bereit.

Otto van Leerk spricht nun mit ernster Stimme weiter: „Meine Damen und Herren, ich habe viele Freunde und so habe ich etwas sehr Verwunderliches erfahren. An Bord einer der Rhennee-Barken lebt ein junger Bursche. Er ist strohblond und genau in dem Alter, in dem Tiuri heute sein müsste. Wir möchten Gewissheit. Ich möchte sie bitten, mit den Rhennee Kontakt aufzunehmen und den blonden Jungen zu einem Gespräch mit uns überreden. Für diesen Auftrag würde ich ihnen (DGS 2: 600; DGS 4: 900, DGS 6: 1.200; DGS 8: 1.500) GM bezahlen. Außerdem sollten sie vielleicht zuvor bei Lucas vorbei schauen. Er ist ein guter Freund der Familie und eine Koryphäe auf dem Gebiet der Anthropologie, besonders in Bezug auf Rhennee.

Die van Leerks besitzen eine Sommerresidenz in Nannonshaven und bieten den SC an, noch heute mit ihnen dorthin zu reisen. Hier wollen sie sich auch mit Tiuri treffen.

Die Bezahlung ist sehr großzügig, doch Otto wird nicht darüber hinausgehen. Catherine und Otto können wenige Informationen zum Verschwinden von Tiuri machen. Er verschwand am helllichten Tag aus ihrem Garten. Auch Erkenntniszauber konnten nichts über ihn enthüllen, da immer wieder ein seltsamer Nebel diese Magie blockierte.

Wenn sie gefragt werden, erzählen sie, dass Tiuri eine halbkreis-förmige Narbe an der Hüfte hat, an der man ihn sicher identifizieren könnte. Außerdem erzählen sie den Abenteurern von Tiuris orangener Katze „Feuerbällchen“, so dass die SC später etwas haben, über das nur Tiuri selbst etwas wissen kann. Otto bittet die SC keine Gewalt anzuwenden und die Rhennee höflich zu bitten.

Otto bittet die SC nochmals, Lucas zu besuchen, wenn sie etwas über Rhennee wissen wollen, bevor sie nach Nannonshaven aufbrechen.

Beim Verabschieden flüstert Catherine einem der Abenteurer noch etwas zu. Aber Catherine wird auf keinen Fall mit einem Rhennee sprechen.

„Die Rhennee werden ihn sicher nicht freiwillig frei lassen. Ihr solltet wissen, dass die Wachen euch nicht aufhalten werden, wenn ihr gezwungen seid unseren Sohn mit Gewalt von den Barken zu befreien. Fragt Lucas doch einfach mal nach den Entführungen. Er wird es euch sagen. Bringt mir meinen Sohn zurück!“

Weitere Entwicklung: Wenn die SC nun zu Lucas wollen, folgt Begegnung 1, sollten sie nach Nannonshaven aufbrechen oder sich noch ein wenig in der Stadt herumtreiben, folgt Begegnung 2.

Begegnung Eins: Der Experte

Von den van Leerks erhalten die SC seine Adresse. Er besitzt einen kleinen Laden im äußeren Teil der Stadt.

Ein leises Bimmeln kündigt euer Eintreten an und aus einer dunklen Ecke des Ladens ertönt ein freundliches „Bin gleich da.“ „Oh Kundschaft! Mein Name ist Lucas, was kann ich für euch tun?“

Der Laden ist überfüllt mit Büchern, Landkarten und Schriftrollenbehältern. Auf einem Schreibtisch liegt ein Teller mit einer Mahlzeit, die wohl vor einer Woche hätte gegessen werden sollen und ebenso wie der Laden, wirkt auch Lucas selbst reichlich zerstreut.

Lucas ist 57 Jahre alt, ein Flan-Oerdianer Mischling und etwa 1,57 cm groß. Neben seiner großen Leidenschaft, der Forschung, ist er auch ein Magier und kann Schriftrollen bis zum 3. Grad herstellen. Er bezeichnet sich selbst als Historiker und Anthropologe und sein Hauptinteresse gilt den Rhennee.

„Jajajaja die Rhennee...da fragt ihr genau den Richtigen, denn das ist zufällig mein Spezialgebiet. Sie sind schon ein seltsames Völkchen; erst so kurz auf unserem schönen Planeten und doch so alt zugleich. Wollt ihr irgendetwas Bestimmtes über sie wissen oder darf ich euch kurz erzählen? Moment...ich muss gerade noch diese Büchse finden, da habe ich immer einige Bilder, damit ihr euch eine Vorstellung... wo ist sie bloß... egal... also die Rhennee.“

Lucas erzählt den SC folgende Fakten zu diesem Thema. Die SC können mit einem Wurf auf Wissen (Lokales: Zersplitterte Sonnen), Wissen (Geschichte) oder Bardenwissen die einzelnen Fakten bestätigen. Der SG ist angegeben.

- Die Rhennee sind keines der Ur-Völker der Oerde. Sie stammen von einer fremden Welt oder Ebene, die Lucas Schattenebene nennt. (SG 15)
- Sie tauchten erstmals im Jahre 150 AZ auf. (SG 18)
- Sie betraten die Oerde angeblich an einem unbekannten Ort im Adri Wald. (SG 18)
- Von dort aus gelangten sie zur Harfe und besiedeln seitdem vor allem die Wasserwege der Flanaess. (SG 10)
- Vor 300 Jahren wurden Herbergsbad von den Truppen Knurls besetzt. Der damalige Regent Firan Zal'Honan wollte im Adri eine Gruppe Rhennee suchen. (SG 25)
- Gerüchte besagen, dass die Rhennee ein Ritual beherrschen, das Tote wieder erwecken kann. Firan wollte diese Magie haben, um seinen Sohn zurück ins Leben zu holen. (SG 30)
- Firan verfolgte die Rhennee in die Tiefen des Adri hinein. Doch er sollte diesen Ort nie wieder verlassen. (SG 25)
- Seine eigenen Truppen verrieten ihn, doch sie konnten ihn nicht töten. Dennoch verschwand Firan im Nebel und wurde nie wieder gesehen. (SG 30)
- Während der Graufalk-Kriege gehörten viele Rhennee zu den Armeen des Alten (Iuz). (SG 10)
- Heute leben die Rhennee in festen Klans und Familien; die meisten befahren den Nyr Dyv, aber es gibt auch Familien, die zu Lande unterwegs sind. (SG 10)

- Man sagt, dass Rhennee stehlen, sogar kleine Kinder, die sie daraufhin wie ihre eigenen aufziehen. Einige Leute glauben, sie tun dies um Inzest zu verhindern.

Der Sagenkundige ist natürlich auch daran interessiert, was die SC eigentlich mit dem Wissen anfangen wollen und warum sie sich dafür interessieren.

Die Gruppe kann jederzeit zu Lucas zurückkehren und ihm weitere Fragen stellen.

Lucas zeigt den SC einige Gegenstände der Rhennee, eine Harpune, sowie Rhennee Schmuck und erwähnt, dass er jederzeit bereit ist, solche Dinge zu kaufen und dafür nicht schlecht zahlt.

Kurz bevor die SC gehen wollen zeigt Lucas ihnen noch seinen ganzen Stolz. Eine Hühnerfarm mit echten Rhennee Hühnern. Sie sind schwarz, haben rote Augen und einen goldenen Kamm auf dem Kopf. Lucas züchtet sie und verkauft sie für gerade mal 200 GM pro Huhn. Er glaubt, dass man sie für Rituale benötigen könnte.

Direkt nachdem sie Lucas Laden verlassen haben hören sie laute Stimmen. Es folgt Begegnung 2

Begegnung Zwei: Der Hetzer

Durch die Gassen von Herbergsbad erschallt eine Stimme so klar und deutlich, als würde der Mann neben euch stehen, von dem sie zu stammen scheint. „Bürger von Herbergsbad, haltet ein in eurem Treiben. Beunruhigende Kunde muss ich euch mitteilen. Sie kommen! Verschließt eure Türen und Fenster! Bringt eure Frauen und Kinder in Sicherheit, denn bald werden unsere schönen Straßen wimmeln von ihnen.

Durch unsere Kraft und Arbeit haben wir diese Perle des Adri geschaffen. Durch eurer Hände Werk erblüht unser Herbergsbad. Doch leider muss ich euch verkünden, dass die Neider und Schnorrer von eurem Lohn gehört haben. Sie kommen! Wie die Ratten, die das frische Korn des Bauern wittern.

Bürger von Herbergsbad, die Knechte des Alten sind hierher unterwegs. Die Rhennee kommen.

Bald schon werden diese Diebe und Gauner durch eure Straßen kriechen. Euer Brot essen und schlimmere Dinge werden geschehen. Bürger von Herbergsbad das müssen wir uns nicht bieten lassen.

Wir können uns wehren. Wir müssen uns wehren. Lasst diese Rhennee spüren, dass sie hier nicht erwünscht sind. Lasst sie die starke Hand des rechtschaffenen Mannes spüren.“

Ihr könnt jetzt Genaueres sehen. In der Mitte eines großen Platzes hat sich eine Menge von ca. 50 Leuten versammelt. Außerdem erblickt ihr auch eine Patrouille der Stadtwache, die die gesamte Szene genau beobachtet. Menschen, Zwerge, Gnome. Die meisten von Ihnen würdet ihr wohl der ärmeren Bevölkerungsschicht zuordnen, ganz im Gegensatz zu dem Suel, der auf einem Fass stehend, die Menge anheizt. Er ist in sehr prachtvolle Gewänder gekleidet und seine Worte sind wohl gewählt. Seine Augen scheinen euch zu durchbohren, als ihr seinen Blick kreuzt.

Ein Wurf auf Zauberkunde gegen SG 21 enthüllt, dass er den Zauber Verstärken auf sich liegen hat.

Die SC sollten nun die Gelegenheit erhalten zu reagieren, vielleicht werden sie einfach weitergehen, andere werden vielleicht einschreiten.

Ein Wurf auf Wissen (Lokales: Die Zersplitterten Sonnen) SG 18 verrät, dass der Mann auf dem Fass Wornat Strom ist. Er ist kein reinrassiger Suel, versucht dies aber meist zu vertuschen. Er ist als brillanter Redner bekannt und verkehrt oft in den erlauchtesten Kreisen. Man sagt, es gäbe kein Schwert, dass so spitz wie Wornats Zunge sei.

Wornat hat seine Zuhörer bereits mittels seiner Fertigkeit Diplomatie freundlich gestimmt und wird sie innerhalb der nächsten 10 Minuten hilfsbereit stimmen. Danach wollen sie alle gemeinsam nach Nannonshaven ziehen, um die Rhennee einzuschüchtern.

Die Interaktion mit den SC:

Wornat hat bereits den Zauber *Verstärken* (Siehe Anhang 5) gewirkt, so dass seine Stimme leicht zu hören ist. Außerdem kann man ihn nicht mit dem Zauber *Stille* betreffen. Desweiteren hat Wornat seine Fähigkeit „Rede der Furcht“ genutzt um allen Anwesenden -4 auf ihre Willenswürfe zu verleihen. Auch die Helden werden davon betroffen.

Die SC können versuchen mit Wornat zu reden, doch er ist sehr wortgewandt und wird sich nicht gerne mit irgendwelchen Söldnern auf eine Grundsatz-Diskussion einlassen. Daher wird er immer wieder versuchen solche Gespräche abzublocken.

Sollten die Spieler ihre Waffen ziehen, werden sie sofort von der Stadtwache gebeten zu verschwinden. Gleiches geschieht, wenn offensichtlich aggressive Zauber verwendet werden oder die Menschenmenge in Panik gerät. Beachte, dass Wornat seine Zauber unterschwellig wirken kann. (Siehe Anhang 5)

Keine der Stadtwachen in dieser Begegnung hat eine böse Gesinnung.

Der Ausgang dieser Begegnung ist nicht vorgegeben, da alle Gruppen anders auf Wornat reagieren werden. Sollte die Gruppe es aber irgendwie schaffen, dass die Leute sich von Wornat abwenden und weg gehen, haben sie eine gute Tat begangen.

Dies können sie erreichen, indem sie Wornat mit geschickten Argumenten unglaublich machen, indem sie konkurrierende Einschüchtern oder Diplomatie-Würfe schaffen oder indem sie dafür sorgen, dass die Leute den Platz verlassen. Sollten die SC Lucas erwähnen oder zitieren, erhalten sie einen +5 Bonus auf sämtliche Würfe, da er für sein Wissen über Rhennee bekannt ist. Wenn Wornat an Boden verliert, wird er seinen Worten mittels Magie Nachdruck verleihen. Mit seinem Talent Verborgenes Zaubern kann er seine Zauber unterschwellig wirken und nutzt dies um den Zauber *Personen bezaubern* auf offensichtlich anfällige Ziele zu wirken. Beachte den Abzug von 4 auf den Rettungswurf!

Sorge dafür, dass die Spieler sich in dieser Szene nicht zu sehr verbeißen. Sie werden später noch Gelegenheit bekommen mit Wornat abzurechnen. Notfalls sollte die Stadtwache die ganze Sache beenden.

Weitere Entwicklung: Nach dieser Begegnung können die SC entweder alleine oder zusammen mit den van Leerks nach Nannonshaven reisen. Die van Leerks fahren mit einer Kutsche und sechs Angestellten und beziehen dann ihr Landhaus in Nannonshaven.

Nannonshaven liegt etwa 12 km südlich von Herbergsbad. Die Kutsche der van Leerks benötigt drei Stunden für diese Strecke.

DGS 2: (BS 6)

☛ Wornat Strom, Mensch, Barde5/Evangelist1, HG 6, 40 TP, Anhang 1

DGS 4: (BS 6)

☛ Wornat Strom, Mensch, Barde5/Evangelist1, HG 6, 40 TP, Anhang 1

DGS 6: (BS 8)

☛ Wornat Strom, Mensch, Barde5/Evangelist3, HG 8, 53 TP, Anhang 3

DGS 8: (BS 10)

☛ Wornat Strom, Mensch, Barde5/Evangelist5, HG 10, 66 TP, Anhang 4

Begegnung Drei: Und du musst Tiuri sein!

Die SC befinden sich nun in Nannonshaven. Dieses kleine Dorf besteht aus kaum mehr als einigem Dutzend Fischerhütten und einigen recht runtergekommenen Gasthöfen. Doch die Kirche von Fharlanghn hat hier eine hohe steinerne Kapelle errichten lassen, um Reisenden auf dem Fluss ihren geistigen Beistand anzubieten. Das Landhaus der van Leerks befindet sich nur wenige Minuten von dem Dorf entfernt auf einem kleinen Hügel. Schon von weitem können die Helden erkennen, dass acht große Hausboote in Ufernähe vor Anker liegen. Das neunte und größte Boot hat direkt am Steg von Nannonshaven fest gemacht.

Die van Leerks haben den SC Zimmer in der Herberge, „Zur Gediene Ankunft“ gebucht und ziehen sich nun zurück. Es ist wahrscheinlich gerade früher Abend.

Die SC werden nicht umhin kommen, am Anlegesteg vorbei zu kommen. Dort sehen sie ein bekanntes Gesicht: Wornat Strom hat die Gruppe auf dem Weg nach Nannonshaven überholt und bereits wieder einige Zuhörer gewonnen. Ebenso wie in Herbergsbad steht eine bewaffnete Patrouille am Rande des Schauplatzes. Dieses Mal ist Wornat nicht auf Konfrontation aus. Sollten die Spieler mit ihm diskutieren wollen, wird er sie nur mit einem bissigen Kommentar abfertigen und sie grinsend anblicken.

Auf dem Deck der Barke steht Rhymid und schnitzt an einem Stock herum. Wenn die SC mit dem Anführer der Rhennee sprechen wollen, wird er kurz unter Deck verschwinden und sie dann an Bord lassen, wenn sie nicht offensichtlich mit Wornat und seinem Mob sympathisieren.

Wornat wird ihnen noch etwas hinterher rufen.

„Seht ihr, Volk von Nannonshaven, diese Söldner wollen ihre Seelen an die Rhennee verkaufen gehen. Schämt euch, ihr Verräter! Mit den Rhennee zu paktieren, heißt mit dem Alten zu paktieren! Bürger merkt euch diese Gesichter, ihnen ist nicht zu trauen!“

Der Rhennee ignoriert Wornat und mit einer Seelenruhe schnitzt er weiter an seinem Stock. Er ist solche Leute einfach gewöhnt.

Anmerkung: Wer eine Rhennee-Freundschaftsbrosche aus dem Abenteuer AHL 6-02 „Ein einfacher Auftrag“ besitzt, kann in dieser Begegnung leicht das Eis brechen.

Der junge Rhennee führt euch einige Stufen hinab in einen größeren Raum unter Deck. Die Luft ist angefüllt mit Rauch, dem Geruch von Essen und dem Klang vieler Stimmen. In diesem Raum sind 24 Rhennee versammelt. Sie sitzen beisammen und die Stimmung ist ausgelassen.

Zu den Anwesenden gehören:

☛ Rhymid

Der junge Rhennee der gerade Wachdienst an Deck hatte. Er nutzt das Auftauchen der Fremden, um sich eine Flasche Wein zu besorgen und einige Minuten an den lodernnden Kamin heran zu treten, der auf magische Weise das Holz der Barke nicht zu verbrennen scheint. Er ist der beste Freund von Tiuri und kann es nicht verstehen, dass er nun gehen soll.

☛ Morkaron

Er ist das Klanoberhaupt dieser Familie und ein rauher Bursche. Morkaron hört zuerst genau zu, bevor er etwas sagt und keines seiner Worte ist umsonst gesprochen. Er ist Fremden gegenüber äußerst misstrauisch und erinnert sich noch an die Ereignisse vor 17 Jahren. Er weiß, dass Larifa den blonden Knaben an Bord brachte, wird dies aber auf keinen Fall Preis geben. Er will, dass Tiuri bei den Rhennee bleibt.

☛ Giorgiano

Dieser ältere Rhennee hat seine Meinung schon vor Jahren festgelegt. Die Welt hasst ihn und seine Familie und Hass ist es, den sie zurückbekommt. Er ist allen Nicht-Rhennee gegenüber unfreundlich eingestellt und wird Morkaron davon abraten, Tiuri ziehen zu lassen.

☛ Geranidia

Sie ist die Cousine von Morkaron. Larifa brachte ihr vor 17 Jahren einen kleinen blonden Jungen, den sie wie ihr eigen Fleisch und Blut aufziehen sollte. Sie ist die Ziehmutter von Tiuri und liebt ihn wie einen Sohn. Sie würde Tiuri nie zurücklassen, aber sie würde ihn auch nicht gegen seinen Willen daran hindern die van Leerks zu treffen. Das Eintreffen der SC versetzt sie in einen permanenten Angst-Zustand.

☛ Oma Larifa

Sie ist das eigentliche Oberhaupt der Familie. Sie hat ein zeitloses Alter erreicht und hütet unzählige Geheimnisse. Ihre magischen Fähigkeiten sollte niemand unterschätzen. Sie war es, die damals den kleinen Tiuri aus Herbergsbad entführte und sie ist auch dafür verantwortlich, dass der Klan heute zurückgekehrt ist. Sie trägt ein Kopftuch, goldene Ohringe, eine Kristallkugel und Tarotkarten.

Ihre Pläne nähern sich nun endlich der Vollendung und sie würde es gerne sehen, wenn Tiuri die van Leerks treffen würde. Sie wird daher die anderen Rhennee überzeugen Tiuri mit den SC ziehen zu lassen.

☛ Tiuri

Er hat die letzten 17 Jahre bei den Rhennee verbracht und wurde wie einer von ihnen aufgezogen. Er bezeichnet sich sogar selbst als Rhennee. Geranidia ist für ihn seine leibliche Mutter, auch wenn er insgeheim daran zweifelt. Er leugnet, sich an seine Zeit vor den Rhennee erinnern

zu können, aber er hat einige wenige Momente, die er nicht vergessen kann. Das Gesicht einer Frau. (Catherine van Leerks) und die Erinnerung an eine orangene Katze. (Sie gehörte den van Leerks und verstarb schon vor Jahren).

Die Ereignisse, die die SC einleiten stürzen ihn in eine schwere Krise. Aber er wird versuchen die Fragen der Fremden so gut es geht zu beantworten.

Anmerkung: Sollte die Rhennee Hexenmeisterin Kami in deiner Gruppe spielen, so wird sie auf Feindseligkeit stoßen. Sie hat eine Gruppe gelangweilter Feenwesen im Rahmen des Einführungsabenteuers AHL ME02 „Der lachende Weinberg“ zu den Rhennee geschickt. Es hat die Bewohner der Hausboote zahllose schlaflose Nächte und viele Nerven gekostet diese Plagegeister los zu werden. Doch vorher vernahmen sie: „Kami, hatte recht, diese Flußpiraten sind sehr witzig.“ Außerdem werden SC feindselig behandelt, die einmal den Unmut der Rhennee in einem anderen Abenteuer erregt haben und die über einen „Missfallen der Rhennee/Disfavor of the Rhennee“ (aber nicht der Attloi) verfügen.

Die SC werden von Morkaron begrüßt und gefragt, warum sie ihn sprechen wollen. Sobald die Abenteurer Tiuri und die van Leerks erwähnen, verstummen alle anderen Gespräche und alle sind auf einmal sehr nervös. Nur Oma Larifa lächelt zufrieden und begrüßt die SC. Die anderen Rhennee wollen Tiuri nicht gehen lassen und bezichtigen die Abenteurer als Lügner. Tiuri verfolgt die Diskussion stumm und wirkt sehr verloren. Seine heile Welt bricht um ihn herum zusammen und die Vorstellung, die Rhennee zu verlassen, ist für ihn schrecklich.

Diese Begegnung verlangt dem Spielleiter einiges an Rollenspiel ab, du solltest jeden der oben erwähnten Rhennee an der Unterhaltung teilhaben lassen, da diese NSCs in den zukünftigen Teilen der Serie noch eine Rolle spielen werden und die Spieler ihre Ansichten kennen lernen sollten.

Die Diskussion kannst du frei gestalten.

Sobald du der Meinung bist, dass alles Wichtige gesagt ist fährst du hiermit fort:

Tiuri richtet nun das Wort an Oma Larifa.

„Oma, mein Kopf fühlt sich leer und dumpf an und ich fühle diesen Schmerz in der Brust. Kannst du mir sagen, was das Richtige ist? Deine Weisheit wird mir sicher den richtigen Weg weisen.“ Die alte Rhennee Dame lächelt nur leicht und antwortet. „Nein kleiner Tiuri, manche Entscheidungen können nicht von der Weisheit getroffen werden. Manchmal muss das Herz entscheiden und diese besondere Entscheidung kannst nur du alleine fällen. Aber ich kann das Schicksal zu unseren Gästen befragen, wenn du möchtest.“

Darauf hin setzt sich Oma Larifa hinter einen Tisch und beginnt in einem langsamen Ritual einen Satz Tarotkarten vor sich auszubreiten. Nun bittet sie jeden der Spieler eine Karte zu ziehen. Nutze hierzu die beigelegten Spieler Handouts.

Jeder Spieler darf die gezogene Karte behalten. Larifa schenkt sie ihnen. Sollte ein Spieler partout keine Karte ziehen wollen, hat er eben Pech gehabt.

Sobald jeder eine Karte gezogen hat, mischt Oma Larifa die verbleibenden Karten und spricht folgende Sätze:

„Nun wissen wir eure Absichten, doch die letzte Karte soll uns den Grund eures Besuchs aufzeigen, die Intention eures Auftragsgebers und die Wege, die uns das Schicksal vorher bestimmt hat.“

Oma Larifa zieht den Narr. Entsetzt blickt sie auf die Karte.

„Er ist also vorbereitet“ entweicht ihren Lippen, als plötzlich ein heftiger Ruck durch das gesamte Schiff fährt.

Begegnung Vier: Das hat sie nicht erwartet

Harkon Veighn weiß, dass sich die Gruppe nun an Bord der Rhennee Barke befindet. Er will, dass Tiuri auf jeden Fall wieder zu den van Leerks zurückkehrt. Er ist sich aber nicht sicher ob die angeheuerten Abenteurer die Rhennee überzeugen können. Daher hat er den Plan gefasst ihnen unter die Arme zu greifen. Harkon hat sich ein stilles Plätzchen in der Nähe des Flusses gesucht und beschwört einige Zeit nachdem die Abenteurer die Barke betreten haben eine schreckliche Seebestie. Diesem Wesen gibt er den Befehl, die Barke und alle nicht-blonden Personen anzugreifen. Harkon hofft, dass die Kreatur entweder eine Chance für die Söldner ist, sich das Vertrauen der Rhennee zu erwerben oder ihnen hilft, Tiuri mit Gewalt von der Barke zu bringen.

Bei seiner Beschwörung nutzt er den Zauber Monster Herbeizaubern VII welcher durch das metamagische Talent Zauber ausdehnen modifiziert wurde. Auf Zauberstufe 13 wird die Kreatur maximal 25 Runden kämpfen.

Ein gewaltiger Ruck geht durch die gesamte Barke. Ihr hört das Zerbrechen von Gläsern und ein Durcheinander von verängstigten Stimmen. Larifa ist zu Boden gestürzt und plötzlich hört ihr ein schreckliches Geräusch, als würde ein riesiges Tier aufschreien, gefolgt vom Bersten und Splittern von Holz. Ihr seht Morkaron aufspringen. „Zu den Waffen! Wir werden angegriffen.“ Hierauf verschwindet er durch die Tür nach oben.

Die Spieler werden nun wahrscheinlich nach oben stürmen. Sollten sie aber alle unter Deck warten wollen, lasse sie trotzdem Initiative würfeln. Das Wesen wird bei seiner Initiative anfangen Rhennee oder die Barke anzugreifen.

Beachte, dass Tiuri durch die Tür nach oben rennen wird.

Gerade tretet ihr aus dem Inneren der Barke hinaus aufs Deck, als ihr die Quelle des ganzen Chaos erblickt. Teile des Bugs liegen in Trümmern, zerstört von einem riesigen Meeresungeheuer, das nun Morkaron mit seinen Blicken fixiert. Dieser stürmt mit gezogener Waffe auf das Untier zu, wird aber von einem der Arme gepackt und ins dunkle Wasser geworfen.

Zu eurem Entsetzen hört ihr Applaus und anfeuernde Rufe vom Kai. Die Menschen dort scheinen der Bestie Mut machen zu wollen. Allen voran Wornat dessen Stimme sehr eindringlich und beschwörend wirkt. Als ob diese Worte Wirkung zeigten, dreht sich die Kreatur nun in eure Richtung.

DGS 2: (BS 4)

☛ Seekatze, große magische Bestie, HG 4, 51 TP, MHB S. 277/MM p. 220.

DGS 4: (BS 5)

☛ Infernalische Seekatze, große magische Bestie, HG 5, 51 TP, siehe Anhang.

DGS 6: (BS 8)

☛ Riesenoktopus, großes Tier, HG 8, 47 TP, MHB S. 361/MM p. 276.

DGS 8: (BS 10)

☛ Infernalischer Riesenoktopus, großes Tier, HG 10, 47 TP, siehe Anhang.

Anmerkung: Wissen (Natur) SG 10 verrät, dass in der Harfe noch nie ein Oktopus gesehen wurde.

Nun kommt es zum Kampf: Wornat Strom versucht die Kreatur mit seiner Bardenmusik *Bannlied* zu unterstützen. Die Kreatur ist aber einige Meter zu weit von Wornat entfernt, so dass sie nicht betroffen wird. Hierbei singt Wornat nicht, er spricht. Wornat steht mitten in der Menge, neben einigen Wachsoldaten und einem Kleriker des örtlichen Fharlaghn Tempels. Sollte die Gruppe irgendeinen Angriff in seine Richtung zielen, wird er sich auf den Boden werfen und um Hilfe rufen. Auch jetzt ist noch nicht der Moment gekommen, mit Wornat abzurechnen!

Die Seebestie wurde beschworen, kann also niemanden angreifen, der von *Schutz vor Bösem/Gutem/Ordnung/Chaos* betroffen ist. *Schutz vor Gutem* hilft aber nicht gegen die Infernalischen Versionen auf DGS 4 bzw. 8.

Außerdem wird die Kreatur blonde SC völlig ignorieren. Hat die Bestie keine anderen Ziele wird sie die Barke selbst angreifen. Tiuri wird mit an Bord kommen und auch versuchen zu kämpfen.

Sollte der Kampf für die Gruppe zu gefährlich werden, wird Harkon die Bestie vorzeitig abziehen. Er braucht die SC lebendig.

Gerade als euer Kampf beendet ist, tritt Larifa an Deck. Auf ihrem Gesicht könnt ihr Erleichterung sehen, doch dann richtet sie ihren Blick auf die Leute am Kai. Zornig tritt sie an den Rand der Barke und ihre Stimme erklingt: „Ihr verdorbenen Seelen, warum seid ihr hier? In der Meute fühlt ihr euch stark, doch ich durchschaue euch. Einsam und feige seid ihr in eurem kalten Herzen. Wie die Geier starrt ihr hinab auf unser Leid, ruft nach unserem Tod und giert nach Blut. Diese Schändlichkeit soll nicht unvergessen bleiben. Das Blut nach dem ihr euch so zu verzehren scheint, soll euch nun verzehren. Ich verfluche euch alle, die ihr hier steht. Die gerechte Strafe soll euch ereilen, sobald ihr es noch einmal wagt einen Rhennee anzuschauen. Der Blutmond wird über euch kommen!“

Nach diesen Worten zieht sie ein schwarzes Huhn unter ihrem Umhang hervor und reißt ihm den Kopf ab. Doch das nun kopflose Huhn flattert auf die am Kai stehenden Menge zu und aus seinem Hals ergießt sich ein roter Schwall, der jeden einzelnen mit Blut benetzt. Grimmig dreht sich Larifa zu euch um: „Kommt mit, wir müssen reden.“ Sie steigt wieder hinab.

Nach diesem seltsamen Ereignis löst sich die Menge auf und die Leute verschwinden entsetzt. Morkaron wurde verletzt aber lebendig aus dem Wasser gezogen. Sollten die SC ihn von sich aus heilen, werden sie in Zukunft ein Stein bei ihm Brett haben.

Larifa ist nun sehr erschöpft. Sie dankt den Abenteurern und schenkt jedem einen merkwürdig aussehenden Traumfänger. Danach zieht sie aus ihrem Tarot-Karten-Deck die Karte „Der Turm“ (Handout 7). Diese zeigt ein hohes Steingebäude, welches in Flammen steht. Wenn man genau hinschaut (Entdecken SG 20), kann man eine kleine Gestalt auf dem Dach des Gebäudes erkennen. Die Karte strahlt eine moderate Magie der Beschwörung aus. Der Zauber *Identifizieren* verrät, dass die Karte einen Wasserelementar in sich trägt, der beim Zerreißen der Karte frei gesetzt wird.

Zu ihren Worten wird Larifa keine weiteren Aussagen machen.

Tiuri dankt den Abenteurern noch persönlich und willigt ein, sich morgen um 11 mit ihnen am Kai zu treffen und dort zu entscheiden, ob er sie zu den van Leerks begleiten soll. Morkaron willigt ein, auch wenn Geranidia, Tiuris Ziehmutter ganz und gar nicht einverstanden ist. Danach werden die SC gebeten, die Barke zu verlassen.

Die Traumfänger haben grundsätzlich keinen Wert und lassen sich auch nicht verkaufen. Nur Lucas, ist bereit eine ordentliche Stange Geld zu bezahlen, wenn die Abenteurer ihm auch noch die dazugehörige Geschichte erzählen.

Wer die Traumfänger am Ende des Abenteuers nicht an Lucas verkauft hat, wird keine weitere Gelegenheit mehr dazu erhalten. Der Spieler darf den Traumfänger dann behalten oder wegschmeißen, der Wert ist in jedem Fall 0 GM.

Schätze:

DGS 2-8: Gegenstände 0 GM, Münzen: 0 GM, Magische Tarotkarte: 187 GM.

Begegnung Fünf:

Das Treffen mit den Eltern

Die Gruppe kann nun die Nacht im Gasthof verbringen. In dieser Nacht geschieht nichts.

Tiuri wird am nächsten Morgen etwa eine Stunde vor Mittag zum Kai kommen und dort ein wenig herum laufen. Die anderen Rhennee sind damit beschäftigt die Schäden der letzten Nacht zu reparieren, doch Tiuri muss nicht mithelfen.

Die Spieler haben nun die Gelegenheit mit Tiuri alleine zu sprechen. Er wird ihnen alle Frage ehrlich beantworten. Zum Beispiel, dass er einige Erinnerungen hat, wie etwa die Katze. Außerdem wird er die SC dazu befragen, warum sie glauben, dass man ihn als kleines Kind entführt hat. Die Gruppe kann Tiuri nun dazu raten, bei den Rhennee zu bleiben oder sich mit seinen wahren Eltern, den van Leerks zu treffen.

Um ihn zu überreden mit ihnen zum Landhaus der van Leerks zu kommen, hat die Gruppe einen einzigen Wurf auf Diplomatie am Ende des Gesprächs und nur Charaktere, die sich aktiv an der Diskussion beteiligt haben, dürfen würfeln um zu unterstützen.

Wichtig: Bis zu diesen Zeitpunkt streitet Tiuri ab, der Sohn der van Leerks zu sein, auch wenn er es vermutet. Erst nach dem gelungenen Diplomatie Wurf gesteht er sich ein, dass er der verlorene Sohn ist.

Der SG ist 15 aber die Spieler erhalten folgende Boni auf ihren Wurf:

- Haben die SC Tiuri auf die Narbe angesprochen: +3
- Haben die SC herausbekommen, dass die van Leerks damals eine Katze hatten: +2
- Haben die SC generell einen freundlichen Eindruck auf Rhennee gemacht: +1
- Haben die SC einen plausiblen Grund gefunden, warum die Rhennee ihn entführten: bis +3

Alternativ können die SC auch versuchen Tiuri einzuschüchtern. Der SG ist ebenfalls 15 aber die Spieler erhalten folgende Boni:

- Die SC haben einen gewaltbereiten Eindruck auf die Rhennee gemacht: +2
- Die SC haben es geschafft die Bestie zu besiegen: +2
- Die SC haben einen plausiblen Grund gefunden, warum die Rhennee ihn entführten: bis +3

Auch ein Bluffen-Wurf ist erlaubt, wenn die Spieler es damit versuchen. Sie können Tiuri auch mit Gewalt oder Zaubern wie *Personen bezaubern* dazu bringen, sie zu begleiten.

Die SC können nun mit Tiuri zum Landhaus der van Leerks laufen, es liegt nur einige Minuten vor Nannonshaven. Dort angelangt, werden sie sofort empfangen.

Die Tür des Landhauses wird euch von Billwit geöffnet. „Seid willkommen junger Herr Tiuri, eure Eltern erwarten euch bereits. Folgt mir!“ Daraufhin öffnet Billwit eine schwere Eichentür und ihr könnt dahinter einen gedeckten Tisch und den nervös auf und ab gehenden Otto von Leerks erkennen. „Tretet ruhig ein Herr Tiuri.“ Tiuri betritt das Zimmer und Billwit wendet sich an euch. „Folgen sie mir bitte, mir wurde aufgetragen ihnen ihre Belohnung zu überreichen. Die van Leerks danken ihnen herzlich, möchten nun aber alleine mit ihrem Sohn reden.“

Billwit wird den SC nun ihr versprochenes Geld aushändigen und sie hinaus geleiten und ihnen sagen, dass sie sich am kommenden Morgen nochmals bei den van Leerks einfinden sollen, damit diese ihnen persönlich danken können. Sollten die Spieler aber darauf bestehen Tiuri nicht alleine zu lassen, wird er sie in einem ernsteren Tonfall bitten. Auch Tiuri wird die Abenteurer darum bitten, ihn mit seinen Eltern alleine zu lassen. Billwit wird im Notfall drohen die Wachen zu alarmieren. Sollten die Spieler aber darauf bestehen oder spähen sie den Raum magisch aus, so werden sie eine herzergreifende Wiedervereinigungsszene erblicken: Tiuri erkennt seine Eltern wieder und diese ihren Sohn. Die drei haben sich viel zu erzählen und nachdem sie stundenlang geredet haben, wird ihnen ein Essen serviert und Tiuri beschließt diese Nacht im Gästezimmer der van Leerks in ihrem Landhaus zu verbringen.

Schätze:

DGS 2: Gegenstände 0, Münzen 100 GM, Magie 0

DGS 4: Gegenstände 0, Münzen 150 GM, Magie 0

DGS 6: Gegenstände 0, Münzen 200 GM, Magie 0

DGS 8: Gegenstände 0, Münzen 250 GM, Magie 0

Begegnung Sechs: Der Dachstuhl brennt

Die Charaktere werden sich nun wahrscheinlich in ihrem Gasthof in Nannonshaven zur Ruhe begeben. Doch diese folgende Nacht wird nicht sehr geruhsam. Um Mitternacht werden die SC aus ihrem Schlaf geweckt. Der Fharlanghn Tempel steht in Flammen und die Bewohner Nannonshavens versuchen ihn zu löschen. Jeder soll helfen kommen. Sobald die Abenteurer nach draußen treten, erblicken sie ein seltsames Naturphänomen. Der Mond hat sich blutrot gefärbt. Voll und strahlend steht er am wolkenlosen Nachthimmel. Verstärkt wird dieses Rot durch die Flammen, die aus dem Dach des Fharlanghn Tempels lodern. Schreie erklingen vom Eingang der Kirche. Der Oberste Kleriker blickt erschreckt in das Innere seines Tempels.

Oh Allmächtiger, schick uns Hilfe! HILFE! Da Drinnen geschieht etwas. Lauft um euer Leben meine Söhne!

Der Oberste Kleriker Kirilionius hatte vier seiner Akolyten in die Kirche geschickt um den Zeremonienschein zu holen. Dieser schwere Kasten, beinhaltet den gesamten Besitz der kleinen Kirche. Das Geld, die magischen Schriftrollen, die Bücher und die Grundbesitzurkunden der Kirche. Doch die vier Akolyten stehen gerade einer Kreatur aus purem Feuer gegenüber. Die SC kommen gerade noch rechtzeitig an um zu sehen, wie die Feuerkreatur den Akolyten den Weg versperrt.

Ihr legt die letzten Meter im Spurt zurück, doch jetzt könnt ihr durch die offene Kirchenpforte blicken. Die Luft im Inneren ist durch die Hitze wabernd und verschwommen doch ihr könnt vier humanoide Gestalten ausmachen, die anscheinend etwas schweres tragen. Doch zwischen ihnen und dem Ausgang befindet sich ein lebendig gewordenes Feuer. Es ist soeben mit einem brennenden Balken von der Kirchendecke herabgestürzt und versperrt den Kirchendienern den Fluchtweg.

Dann merkt ihr, dass die Menge um euch herum nicht auf die Flammenkreatur starrt, sondern hinauf auf das Dach. Direkt vor dem blutroten Mond tanzt eine Frau zwischen den Flammen des Daches. Ihre schwarzen offen getragenen Haare sind mit bunten Bändchen verziert und sie trägt Kleidung, wie ihr sie erst vor kurzem bei den Rhennee gesehen hat. Die junge Frau hat anscheinend eine Rassel in den Händen und der heiße Wind trägt ihre Stimme zu euch hinunter. Sie singt und tanzt. Ein lautes Krachen ist zu hören, ein brennender Balken hat sich soeben gelöst und ist auf den Steinboden des Tempels gefallen. Die junge Frau auf dem Dach lacht schallend und zieht plötzlich einen Besen hervor, schwingt sich auf ihn und fliegt auf magische Weise in die Dunkelheit hinein. Hilferufe aus dem Tempel reißen euch aus euren Gedanken.

Nun solltest du Initiative würfeln lassen. Die Spieler besitzen keinerlei Möglichkeit die junge Frau auf dem Besen zu verfolgen. Daher sollten sie ihre Aufmerksamkeit lieber dem Feuelementar im Tempel widmen.

Das Elementar wurde angewiesen das Dach des Tempels anzuzünden, hat nun seinen Auftrag erfüllt und will sich

in Ruhe an den Flammen und brennbaren Möbeln der Kirche laben. Im Moment hat es den sehr Appetit anregenden Zeremonienschein erblickt. Doch die Akolyten haben sich in den hinteren Teil der Kirche zurückgezogen und werden erst dann den Mut aufbringen nach draußen zu rennen, wenn das Elementar besiegt oder zumindest abgelenkt ist.

Während des Kampfes fallen permanent brennende Balken in das Innere der Kirche. Du solltest zu Beginn jeder Runde heimlich würfeln, dramatisch schauen und dann den Spielern sagen, dass einer der Balken nur wenige Meter von ihnen entfernt aufschlägt.

In der Dritten Kampfunde wird der gewaltige Mittelbalken des Daches hinab stürzen und den Boden der Kirche zerschmettern, um in den darunter liegenden Keller zu fallen.

Der Oberste Kleriker des Fharlanghn traut sich nicht in das Gebäude hinein, hat aber einige Schriftrollen *Energien widerstehen (Feuer)* dabei und wird sie bereitwillig auf jeden Charakter anwenden, der während seiner Runde noch außerhalb der Kirche steht.

Sollten die Spieler das Elementar nicht besiegen können, wird es den Schrein verbrennen.

Wenn die Spieler in diesem Kampf die Larifas magische Tarotkarte einsetzen wird ein Wasserelementar der gleichen Größe, wie das Feuelementar beschworen.

Speziell: Nach diesem Kampf ist die Tarot Karte wieder ganz und hat ihre Magie nicht verloren. Ab jetzt funktioniert die Karte wie ein normaler Elementaredelstein und ist nur noch einmal einsetzbar.

DGS 2: (BS 3)

☛ Feuelementar, mittelgroß, HG 3, 26 TP, MHB S. 99/MM p. 99

DGS 4: (BS 5)

☛ Feuelementar, groß, HG 5, 60 TP, MHB S. 99/MM p. 99.

DGS 6: (BS 7)

☛ Feuelementar, riesig, HG 7, 136 TP, MHB S. 100/MM p. 99.

DGS 8: (BS 9)

☛ Feuelementar, höherer, HG 9, 178 TP, MHB S. 100/MM p. 99.

Den Spielern wird ausführlich vom Tempelvorsteher gedankt. Wenn sie es sogar geschafft haben, den Schrein zu retten, erhalten sie am Ende des Abenteuers einen Gefallen der Kirche des Fharlanghn. Auch die Akolyten danken ihren Rettern und erzählen ihnen, dass sie von der singenden Frau aus ihrem Schlaf geweckt worden waren. Um genau zu sein, hätten sie das Feuer vermutlich viel zu spät bemerkt, wenn diese Frau nicht durch ihr Schlafgemach getanzt wäre.

Kirilionius ist nur ein wenig verwundert über den brennenden Dachbalken, der den Boden durchschlug, er weiß nichts von einem Keller unter seiner Kirche. Aber er meint, es sei gut möglich, dass es sich um eine alte Katakomben handelt. Die Restaurationsarbeiten werden genaueres zum Vorschein bringen.

Mehr werden die Spieler in diesem Teil der Serie nicht erfahren.

Eine wohlbekannte Stimme hallt den in Gassen. „Bürger von Nannonshaven ihr habt es gesehen, die Rhennee-

Hexe hat eure Kirche angezündet und euer aller Leben in Gefahr gebracht. Das dürfen wir uns nicht gefallen lassen. Bürger von Nannonshaven, wir werden diesen Verbrechern das Feuer zurückbringen. Brennt die Barken nieder! Von Überall ertönen zustimmende Rufe und dutzende Fackeln werden von den Leuten angezündet. Das Feuer in der Kirche ist nun am verlöschen, doch die Herzen der Bürger sind es, die nun in Flammen stehen.

Wornat wird sich schwer davor hüten, sich von den SC erwischen zu lassen und hält sich versteckt, aber seine Stimme erklingt auf magische Weise klar und deutlich in allen Gassen. Der Lynchmob wird aber enttäuscht, denn der Hafen ist leer. Die Rhennee haben vor einigen Stunden Nannonshaven verlassen. Die Leute werden noch ca. eine Stunde durch die Gassen ziehen und danach wieder in ihre Häuser zurückkehren.

Bevor die Spieler zurück in ihren Gasthof gehen, wird Kirilionius ihre Wunden versorgen so gut er kann. Er ist Kleriker, Stufe 5 und kann einen Zauber dritten Grades, zwei Zauber zweiten Grades und vier Zauber ersten Grades in Heilzauber umwandeln.

Weitere Entwicklung: Sollten die Spieler Tiuri nicht zu seinen Eltern gebracht haben endet das Abenteuer an dieser Stelle. Fülle die AR aus und benachrichtige den Autor über die Entscheidungen deiner Gruppe. Wenn Tiuri zu den van Leerks ging und die Nacht dort verbringt, folgen nun Begegnung 7 und 8.

Begegnung Sieben: Die Flucht

Zurück in ihrem Zimmer erkennen die Charaktere sofort, dass ein Fenster offen steht und sich jemand hier versteckt hat. Hierbei handelt es sich Geranidia, die Ziehmutter von Tiuri. Sobald sie die Charaktere erkennt, kommt sie aus ihrem Versteck. Verängstigt bittet sie die SC um Hilfe, sie fürchtet dem Lynchmob in die Hände zu fallen und ist verzweifelt. Wenn die Charaktere ihr zuhören wollen, erzählt sie ihnen, dass sie um Tiuri besorgt war, als er sich am Mittag mit ihnen traf und daher hat sie beschlossen ihn zu beobachten. Doch Geranidia konnte nicht auf das Anwesen der van Leerks gelangen. Die Mauern waren hoch und im Garten liefen Wachen mit Hunden umher. Dennoch wollte sie ausharren, bis Tiuri das Anwesen wieder verlässt. Sie war gerade ein wenig eingedöst, als sie von dem Feuer geweckt wurde. Schnell wurde ihr klar, dass der Verdacht auf die Rhennee fallen würde und sie rannte so schnell sie konnte zum Hafen, doch die Barken waren bereits verschwunden. Die einzigen Personen denen sie hier in Nannonshaven wenigstens ein wenig Vertrauen entgegenbringt sind die SC. Daher hat sie sich in den Gasthof begeben. Sie schwört nichts mit dem Feuer zu tun zu haben und das ist auch die Wahrheit. Geranidia bittet die Charaktere sie nicht auszuliefern, sondern ihr eine Möglichkeit zur Flucht zu verschaffen. Sie hat vor nach Norden zu fliehen, da sie meint gehört zu haben, dass Morkaron vor hat nach Knurl zu fahren.

Von einem befreundeten Rhennee hat sie gehört, dass im nördlichen Adri eine gnomische Siedlung namens Dapfelhausen existiert. Dort würde man angeblich einem Rhennee jederzeit Asyl gewähren. Bei den Gnomen hat sie vor zu warten, bis sie von ihrer Familie kontaktiert würde.

Ein Wurf auf Wissen (Geographie) SG 15 verrät, dass Geranidia sich irrt, da die Harfe nicht bis Knurl von

Booten befahren werden kann. Sie will aber dennoch zu den Gnomen, da sie sich dort sicherer fühlt, als in Nannonshaven.

Wenn die SC fragen, wie man sie in diesem Dorf finde könne, antwortet sie, dass Oma Larifa noch niemals einen aus ihrem Clan verloren hätte. Es kommt zwar gelegentlich vor, dass z.B. jemand eine Nacht im Gefängnis verbringen muss und den Kontakt zum Clan verliert, aber kurz darauf erhält dieser jemand stets eine Nachricht, die ihn zurück finden lässt. Das Leben als Rhennee bringt es mit sich, solche Mechanismen zu entwickeln. Geranidia weiß, dass auch Tiuri so eine Nachricht erhalten wird und den Weg zurück finden wird.

Die SC werden sie wahrscheinlich zu den Ereignissen im und auf dem Fharlanghn Tempel befragen, aber sie kann nichts dazu sagen.

Die Spieler werden während ihrem Gespräch mit Geranidia mit einem *Arkanen Auge* ausgespäht. Charaktere, die unsichtbares sehen können, dürfen einen Wurf auf *Entdecken* gegen SG 26 machen, um den Sensor zu bemerken.

Es gibt mehrere Möglichkeiten Geranidia aus Nannonshaven zu bringen. Unsichtbar oder verkleidet könnte man sie aus der Stadt bringen. Auch Teleportationsmagie ist eine Möglichkeit, wobei niemand der SC das Dorf Dapfelhausen gesehen haben kann. Die Spieler können auch einfach warten, bis die aufgebrachten Leute wieder nach Hause gegangen sind, das wird in ca. einer Stunde geschehen. Wenn sie das *arkane Auge* nicht gebannt haben, werden Wornat und einige Söldner auf sie warten.

Mach es den Spielern nicht zu einfach mit Geranidia zu entkommen, aber lege es nicht zwingend darauf an, sie zu stellen. Diese Aufgabe sollte Wornat und seinen Komplizen vorbehalten sein, in Begegnung 8.

Sollte es den Spielern irgendwie gelingen Geranidia nach Dapfelhausen zu bringen, ohne dass Wornat eine Chance hat, sie abzufangen, so endet das Abenteuer hier. Wornat wäre aber mit seinen Söldnern, bereit die Charaktere bis kurz vor Dapfelhausen zu verfolgen.

Wenn den Charakteren eine gute Idee einfällt, wie sie Geranidia ohne Kampf aus Nannonshaven schmuggeln, so erhalten sie die vollen EP für Begegnung 8, aber nicht die Schätze.

Begegnung Acht: Ihr wollt schon gehen?

Wornat ist darüber informiert, dass die SC versuchen werden, eine Rhennee aus Nannonshaven zu schmuggeln. Zum einen, weil die Spieler von einem arkanen Auge ausspioniert wurden, zum anderen weil einige Erkenntniszauber eingesetzt wurden.

Er hat einige Söldner mit dabei und hat vor den SC den Weg ab zu schneiden. Sobald die Spieler Nannonshaven verlassen haben, hören sie seine Stimme:

„Ihr wollt schon gehen? Das ist schön, leider sehe ich da die Hexe an eurer Seite. Gebt sie uns doch einfach freiwillig heraus, damit wir sie der örtlichen Justiz übergeben können. Ihr wird ein fairer Prozess gemacht und sie wird Chancen haben sich für ihr Verbrechen zu verantworten. Ich darf darauf hinweisen, dass ich hier einen offiziellen Haftbefehl habe, von höchster Stelle unterschrieben. Wenn ihr euch weigert die Hexe in die

Hand des Gesetzes zu übergeben werdet ihr und sie für vogelfrei erklärt. Können wir sie jetzt mitnehmen?“

Wornats Geschichte ist komplett erlogen. Den Haftbefehl hat er selbst geschrieben und er will Geranidia auch nicht an die Justiz ausliefern. Er hat vor sie in Nannonshaven nach einem Lynchprozess aufzuknüpfen.

Sollten die Spieler explizit danach fragen, dürfen sie einen *Motiv erkennen*-Wurf gegen seinen *Bluffen*-Wurf machen. Sollten sie Wornat die Geschichte abkaufen, sind sie selbst daran schuld.

Der Haftbefehl enthält alle wichtigen Details, hat aber nicht die geringste Ähnlichkeit mit einem echten Haftbefehl. Charaktere die nachweislich schon einmal einen echten Haftbefehl gesehen haben, durchschauen seinen Bluff sofort.

In jedem Fall steht den SC eine Möglichkeit zu, die Fälschung zu durchschauen. Lasse die Spieler entscheiden, ob sie lieber auf Entdecken oder Fälschen würfeln wollen und mache einen konkurrierenden Wurf gegen Wornats Fälschungsversuch (Wornat hat einen Bonus von +1).

Wahrscheinlich wird es aber zu einem Kampf kommen. Wornat bleibt hinter seinen Soldaten, um vor Angriffen geschützt zu sein. Er wird den Kampf damit beginnen, seinen Soldaten Mut zuzusprechen (Bardenmusik). Doch sobald er den ersten Kratzer abbekommen hat, steigt Panik in ihm hoch und er flüchtet, spätestens jedoch in der zweiten Kampfrunde. Wornat ist ganz und gar kein Mann der Gewalt. Bei seiner Flucht wird er seinen *Umhanges des Scharlatans* benutzen. Dieser magische Gegenstand wird ihn zu seinem Pferd teleportieren, mit dem er sofort Richtung Herbergsbad fliehen wird. Es ist unwahrscheinlich dass Wornat auf niedrigem DGS ernstlich bedroht wird, aber du solltest ihn dennoch fliehen lassen. Auf höheren DGS kann es sogar vorkommen, dass die Helden ihn schon in der ersten Runde töten können. Gönn deinen Spielern den Sieg und melde dies an den Autor des Abenteuers.

Geranidia weiß auch mit einer Waffe umzugehen, sie wird die Spieler im Kampf unterstützen. Ihre Werte befinden sich im Anhang.

Nach diesem Kampf schenkt Geranidia der Gruppe ein schön verziertes Tamburin. Es strahlt eine leichte Aura der Verzauberung aus. Diesen Gegenstand kann nur ein Spieler bekommen. Er wird in einem späteren Teil der Serie von Bedeutung sein.

Zusätzlich erhalten die SC einen Gefallen bei Geranidia.

Nun verabschiedet sich die Rhennee Dame von der Gruppe, sie dankt ihnen und bricht dann auf Richtung Dapfelhausen. Sie wird diesen Ort auch sicher erreichen und gelangt einige Tage später zu ihrem Clan zurück.

DGS 2 (BS 4)

- ☛ Krieger 1 (4), 5 TP,
- ☛ Kämpfer 1, 12 TP,
- ☛ Wornat Strom, Barde 5/Evangelist 1, 40 TP, Anhang 1,
- ☛ Geranidia, Schurke 3, 16 TP, Anhang 1.

DGS 4 (BS 7)

- ☛ Kämpfer 1 (4), 12 TP,
- ☛ Hexenmeister 4, 15 TP,
- ☛ Wornat Strom Barde 5/Evangelist 1, 40 TP, Anhang 2,
- ☛ Geranidia Schurke 3, 16 TP, Anhang 2.

DGS 6 (BS 8)

- ☛ Kämpfer 2 (6), 19 TP,
- ☛ Hexenmeister 6, 23 TP,

- ☛ Wornat Strom Barde 5/Evangelist 3, 53 TP, Anhang 3,
- ☛ Geranidia Schurke 3, 16 TP, Anhang 3.

DGS 8 (BS 10)

- ☛ Kämpfer 4 (6), 34 TP,
- ☛ Hexenmeister 8, 30 TP,
- ☛ Wornat Strom Barde 5/Evangelist 5, 66 TP, Anhang 4,
- ☛ Geranidia SRK 3, 16 TP, Siehe Anhang 4.

Schätze:

DGS 2: Gegenstände 55 GM, Münzen 8 GM, Magie *Umhanges des Scharlatans* 840 GM = 903 GM

DGS 4: Gegenstände 70 GM, Münzen 60 GM, Magie *Resistenzumhang +1* 83 GM, *Umhanges des Scharlatans* 840 GM = 1.053 GM

DGS 6: Gegenstände 106 GM, Münzen 224 GM, Magie *Resistenzumhang +1* 83 GM, *Umhanges des Scharlatans* 840 GM = 1.253 GM

DGS 8: Gegenstände 256 GM, Münzen 174 GM, Magie *Resistenzumhang +2* 333 GM, *Umhanges des Scharlatans* 840 GM = 1.603 GM

Bitte beachte: es ist höchst unwahrscheinlich, aber trotzdem möglich, dass die SC Wornat erwischen, daher ist sein *Umhanges des Scharlatans* hier eingerechnet, auch wenn er eigentlich die Schatzliste sprengt!

Epilog

Die brennende Kirche und die anschließenden Aufstände wurden auch von den Angestellten der van Leerks beobachtet. In einer hastigen Aktion haben die van Leerks beschlossen Nannonshaven zu verlassen. Hierbei dachten sie vor allem an Tiuri. Sie hatten Angst, dass ihr Sohn Ziel der Aggressionen werden könne. Daher hat Billwit die Kutsche vorbereitet und fuhr kurz darauf nach mit Catherine, Otto und Tiuri van Leerk zurück nach Herbergsbad.

Die SC werden wahrscheinlich die van Leerks suchen. Bei ihrem Sommeranwesen können ihnen einige Angestellten erklären, dass ihre Herrschaft abgereist ist. Die Spieler sind wahrscheinlich misstrauisch gegenüber allen und wollen Tiuri sicher noch einmal sehen. Wenn sie nach Herbergsbad reisen, werden sie dazu Gelegenheit bekommen. Im Anwesen der van Leerks werden sie von Billwit vorgelassen. Tiuri ist recht verschlafen, doch wenn ihm die SC von seiner Mutter erzählen, ist er auf einmal sehr besorgt. Die van Leerks bemerken dies und werden versuchen die Gruppe so schnell wie möglich zum gehen zu veranlassen.

Doch Tiuri will alles über die letzte Nacht erfahren. Er ist hin und her gerissen, zwischen Geranidia und seinen wahren Eltern. Er fragt die Abenteurer um Rat.

Die Spieler müssen nun Tiuri entweder dazu raten, Geranidia zu folgen und nach Dapfelhausen zu reisen oder bei den van Leerks zu bleiben.

Diese Entscheidung könnte starken Einfluss auf die zukünftigen Abenteuer haben und du solltest sie dem Autor dieses Abenteuers mitteilen.

Sollten die Spieler diese Entscheidung nicht treffen wollen oder Tiuri entscheiden lassen, wird er bei den van Leerks bleiben.

Du solltest die Spieler noch einmal an Lucas den Sagenkundigen erinnern. Er würde gerne die Geschichte

der SC hören und ist hierbei ganz aufgeregt. Selten hat er die Gelegenheit Informationen aus erster Hand zu erhalten. Außerdem macht er den Charakteren das sehr großzügige Angebot jeden der Traumfänger für 100 GM zu kaufen. Dieser Preis beinhaltet aber auch eine ausführliche Schilderung der Geschehnisse.

In jedem Fall wird Lucas nach dem Abenteuer den Spielern verschiedene Gegenstände zum Verkauf anbieten können. Sie können diese Gegenstände immer erwerben, wenn sie in der Gegend sind, was nichts anderes bedeutet, dass NACH einem REGIONALEN Abenteuer bei ihm einkaufen dürfen (*Access: Regional*) (siehe AR).

Schätze:

Alle DGS: Gegenstände o GM, Münzen 100 GM, Magie o GM

Als Autor dieses Abenteuers freue ich mich, wenn ihr mir reichlich von den Ereignissen in eurer Spielrunde erzählt. Denn eure Geschichten und Anekdoten werden die zukünftigen Teile dieser Serie beeinflussen können.

Schreibt mir bitte an thioran@gmx.de.

Insbesondere:

- Was wurde aus Tiuri?
- Hat Wornat überlebt?
- Gab es Rhennee Spieler in deiner Runde?
- Ist ein Charakter besonders positiv oder negativ bei den Rhennee in Erscheinung getreten?

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. Du kannst auch gerne einfach eine Kopie der Ergebnisse, die du an den Autor geschickt hast, an uns weiterleiten.

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.

Um EP für eine Begegnung zu berechnen, soll der Spielleiter 30 EP pro bewältigter BS verteilen. So erhält jedes beteiligte Mitglied der Gruppe auf DGS 2 für die Vernichtung eines Monsters mit der BS 4 120 EP, während es auf DGS 4 bei einer BS von 6 180 EP erhält. Ein Abenteuer sollte je nach DGS nur eine bestimmte Zahl an BS enthalten: DGS 2 = 12 BS, DGS 4 = 18 BS, DGS 6 = 24 BS, DGS 8 = 30 BS, DGS 10 = 36 BS und DGS 12 = 42 BS. Somit können in einem Abenteuer für die DGS 4 maximal 540 EP an die Spieler verteilt werden. Bis zu 20 % dieser EP dürfen zusätzlich für gutes Rollenspiel verteilt werden. So kann bei DGS 4 540 EP für Begegnungen und 135 EP für gutes Rollenspiel verteilt werden.

Begegnung Zwei

Die Szenerie friedlich beenden

DGS 2-8 30 EP

Begegnung Vier

Das Seemonster besiegen

DGS 2 BS 4 120 EP

DGS 4 BS 5 150 EP

DGS 6 BS 8 240 EP

DGS 8 BS 10 300 EP

Begegnung Sechs

Das Elementar besiegen oder den Zeremonienschrein retten

DGS 2 BS 3 90 EP

DGS 4 BS 5 150 EP

DGS 6 BS 7 210 EP

DGS 8 BS 9 270 EP

Begegnung Sieben/Acht

Geranidia sicher aus Nannonshaven geleiten

DGS 2 BS 4 120 EP

DGS 4 BS 7 210 EP

DGS 6 BS 8 240 EP

DGS 8 BS 10 300 EP

Bonus für gutes Rollenspiel

DGS 2 bis zu 0-90 EP

DGS 4 bis zu 0-135 EP

DGS 6 bis zu 0-180 EP

DGS 8 bis zu 0-225 EP

Summe der maximal möglichen EP

DGS 2 450 EP

DGS 4 675 EP

DGS 6 900 EP

DGS 8 1.125 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 Vier

DGS 2-8 0 GM, 0 GM, 187 GM = 187 GM

Begegnung Fünf

DGS 2 0 GM, 100 GM, 0 GM = 100 GM

DGS 4 0 GM, 150 GM, 0 GM = 150 GM

DGS 6 0 GM, 200 GM, 0 GM = 200 GM

DGS 8 0 GM, 250 GM, 0 GM = 250 GM

Begegnung Acht

DGS 2 55 GM, 8 GM, 840 GM = 903 GM

DGS 4 70 GM, 60 GM, 923 GM = 1.053 GM

DGS 6 106 GM, 224 GM, 923 GM = 1.253 GM

DGS 8 256 GM, 174 GM, 1.173 GM = 1.603 GM

Epilog

DGS 2-8 0 GM, 100 GM, 0 GM = 100 GM

Summe

DGS 2 1.290 GM begrenzt auf 450 GM

DGS 4 1.490 GM begrenzt auf 650 GM

DGS 6 1.740 GM begrenzt auf 900 GM

DGS 8 2.140 GM begrenzt auf 1.300 GM

Besondere Gegenstände

Der Charakter erhielt von Oma Larifa eine der folgenden Tarotkarten. (Bitte die anderen durchstreichen)

- Der Magier
- Die Hohepriesterin

- Vier der Münzen
- Drei der Stäbe
- Neun der Schwerter
- Ritter der Kelche

Außerdem erhalten sie die Karte „Der Turm“. Diese funktioniert wie ein Elementaredelstein (Wasser).

Aus Dankbarkeit für ihre Rettung schenkt Geranidia ihren Helfern ein verziertes Tamburin. (Nur ein Spieler kann diesen Gegenstand erhalten.)

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.

Gegenstände für die Abenteuerbescheinigung (AR)

<p>Favour of the Church of Fharlanghn You have earned the favour of Fharlanghn. It is equal to one Influence Point with the priesthood. It can be cashed in for the casting of a 1st-level spell, or several favours may be pooled together for a more powerful spell. Members of the Church of Fharlanghn gain access (regional) to the following items if they aided the temple of Fharlanghn in Nannonshaven: Badge of Valor (CD), Stone Horse (Courser) (DMG).</p> <p>Out of gratitude for their help, Geranidia gives her rescuers an ornamented tambourine. This may play a role in future adventures (Only one of the players can receive this item)</p> <p>Gratitude of Geranidia: If the players have saved Geranidia from Wornar's minions, everyone receives a favour from her. This Favour may come in handy in the future.</p>	<p>Mysterious Chicken: This seems to be a normal, black chicken. It has red eyes and a golden crest. The chicken seems to be neither magical nor evil. Rumour has it that black chickens serve a certain purpose in Rhennee rituals.</p> <p>The character has received one of the following Tarot cards: (mark one) O The Magician / O The High Priestess / O Four of Discs / O Three of Wands / O Nine of Swords / O The Knight of Chalices While these cards are not magical, they may play a role in future adventures. A character can have only one. Price 0 gp.</p> <p>The character has received the Tarot card "The Tower". If this Tarot Card is torn, it calls forth a Large Water elemental as if summoned by a <i>summon nature's ally</i> spell. The elemental is under the control of the creature that torn the page. It works like a elemental gem (DMG). Once used, it can not be bought again. Moderate Conjuration; CL 11th; Craft Wondrous Item, <i>summon nature's ally V</i>, Price 2,250 gp.</p>
--	--

Item Access

APL 2

Magical Tarot Card "The Tower" (Adventure, CL 11, see above, 2,250gp)

Portion: See Invisibility (Regional, CL3, DMG)

Mysterious Chicken (Regional, see above, 200gp)

Cape of the mountebank (Adventure, DMG)

Scroll: Amplify (Regional, CL3, SC)

APL 4 (All of APL 2 plus the following)

Scroll: Greater Mage armor (Regional, CL5, SC)

APL 6 (All of APLs 2-4 plus the following)

Scroll: Greater Invisibility (Regional, CL7, DMG)

APL 8 (All of APLs 2-6 plus the following)

Cloak of Resistance +2 (Adventure, CL 5, DMG)

Folding Boat (Regional, DMG)

Anhang 1: Monster NSC DGS 2

Begegnung Zwei:

Wornat Strom, männlicher menschlicher Barde 5/
Evangelist 1; HG 6; mittelgroßer Humanoide; TW
6W6+12, 40 TP; INI +0; BR 9m (6 Felder); RK 10
(Berührung 10, auf falschem Fuß 10); GAB +3, RAB +2; A
Nahkampf +2 (1W4+1, Dolch); Voller Angriff Nahkampf
+2 (1W4+1, Dolch); BA -; BE Bannlied, Bardenmusik,
Bardenwissen, Faszinieren, Großer Redner, Lied des
Mutes +1, Lied des Erfolgs, Rede der Furcht; GES NB; RW
REF +4, WIL +6, ZÄH +3; ST 8, GE 10, KO 14, IN 12, WE
10, CH 18

Fertigkeiten und Talente: Auftreten (Reden) +16, Bluffen
+13, Diplomatie +15, Informationen beschaffen +9,
Konzentration +11, Motiv erkennen +11, Wissen
(Religion) +9, Zauberkunde +4; Unterhändler,
Zauberfokus (Verzauberung), Verborgenes Zaubern,
Fertigkeitsfokus (Auftreten).

Zauber: (3/4/2, Grund SG = 14 + Zaubergrad,
Verzauberungen SG = 15 + Zaubergrad)

0 – *Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Tanzende
Lichter, Resistenz, Zaubertrick*; 1 – *Verstärken, Personen
bezaubern, Selbstverkleidung, Gesinnung verbergen*; 2 –
Hypnotisches Muster, Pracht des Adlers, Spiegelbilder
Ausrüstung: Umhang des Scharlatans

Begegnung 8:

Geranidia, weiblicher menschlicher Schurke 3; HG 3;
mittelgroßer Humanoide; TW 3W8+3, 16 TP; INI +2; BR
9m (6 Felder); RK 14 (Berührung 12, auf dem falschen
Fuß 12); GAB +2, RAB +3; A Nahkampf +3 (1W4+1,
Dolch), Fernkampf +4 (1W4+1, Dolch); Voller Angriff
Nahkampf +3 (1W4+1, Dolch), Fernkampf +4 (1W4+1,
Dolch); BA Hinterhältiger Angriff +2W6; BE Entrinnen,
Fallen finden, Fallengespur +1; GES CN; RW REF +5,
WIL +1, ZÄH +2; ST 12, GE 15, KO 13, IN 14, WE 10, CH
8

Fertigkeiten und Talente: Balancieren +7, Bluffen +5,
Entdecken +6, Entfesselungskunst +7, Fälschen +8,
Fingerfertigkeit +8, Klettern +7, Lauschen +6, Leise
bewegen +7, Turnen +7, Verstecken +7; Kernschuss,
Präzisionsschuss

Gegenstände: Lederrüstung, 10 Wurfdolche

Krieger 1; HG ½; menschlicher mittelgroßer Humanoide;
TW 1W8+2, 7 TP; INI +1; BR 6m (4 Felder); RK 18
(Berührung 11, auf dem falschen Fuß 17); GAB +1, RAB
+3; A Nahkampf +4 (1W8+2, Langschwert); Voller Angriff
Nahkampf +4 (1W8+2, Langschwert); GES N; RW REF
+1, WIL +1, ZÄH +4; ST 15, GE 13, KO 14, IN 10, WE 12,
CH 8

Fertigkeiten und Talente: Klettern +6, Einschüchtern +3,
Springen +6; Ausweichen, Waffenfokus (Langschwert),

Gegenstände: Kettenpanzer, Langschwert, großes
Stahlschild

Kämpfer 1; HG 1; menschlicher mittelgroßer Humanoide
(Mensch); TW 1W10+2, 12 TP; INI +1, BR 6m (4 Felder);
RK 18 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 17); GAB +1,
RAB +3; A Nahkampf +4 (1W10+2, Bastardschwert);
Voller Angriff Nahkampf +4 (1W10+2, Bastardschwert);
GES N; RW REF +1, WIL +1, ZÄH +4; ST 15, GE 13, KO
14, IN 10, WE 12, CH 8

Fertigkeiten und Talente: Klettern +6, Einschüchtern +3,
Springen +6; Ausweichen, Waffenfokus (Bastardschwert),
Umgang mit exotischen Waffen (Bastardschwert)

Gegenstände: Kettenpanzer, Bastardschwert, großes
Stahlschild

Anhang 2: Monster/NSC DGS 4

Begegnung Zwei:

Wornat Strom, männlicher menschlicher Barde 5/
Evangelist 1; HG 6; mittelgroßer Humanoide; TW
6W6+12, 40 TP; INI +0; BR 9m (6 Felder); RK 10
(Berührung 10, auf falschem Fuß 10); GAB +3, RAB +2; A
Nahkampf +2 (1W4-1, Dolch); Voller Angriff Nahkampf
+2 (1W4-1, Dolch); BA -; BE Bannlied, Bardenmusik,
Bardenwissen, Faszinieren, Großer Redner, Lied des
Mutes +1, Lied des Erfolgs, Rede der Furcht; GES NB; RW
REF +4, WIL +6, ZÄH +3; ST 8, GE 10, KO 14, IN 12, WE
10, CH 18

Fertigkeiten und Talente: Auftreten (Reden) +16, Bluffen
+13, Diplomatie +15, Informationen beschaffen +9,
Konzentration +11, Motiv erkennen +11, Wissen
(Religion) +9, Zauberkunde +4; Unterhändler,
Zauberfokus (Verzauberung), Verborgenes Zaubern,
Fertigkeitsfokus (Auftreten).

Zauber: (3/4/2, Grund SG = 14 + Zaubergrad,
Verzauberungen SG = 15 + Zaubergrad)

0 – *Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Tanzende
Lichter, Resistenz, Zaubertrick*; 1 – *Verstärken, Personen
bezaubern, Selbstverkleidung, Gesinnung verbergen*; 2 –
Hypnotisches Muster, Pracht des Adlers, Spiegelbilder
Ausrüstung: Umhang des Scharlatans

Begegnung 4:

Infernalische Seekatze; HG 5; große magische Bestie
(extraplanar); TW 6W10+18, 51 TP; INI +1; BR 3m (2
Felder), Schwimmen 12m (8 Felder); RK 18 (Berührung
10, auf dem falschem Fuß 17); GAB +6, RAB +14; A +9
(1W6+4, Klaue); Voller Angriff +9 (1W6+4, Klauen (2x))
und +4 (1W8+2, Biss); Angriffsfläche/Reichweite: 3m/1,5
m; BA Zerreißen 2W6+6²; BE Dunkelsicht 18m*, Gutes
Niederstrecken (+6)*, Schadensreduzierung 5/Magisch*,
Feuerresistenz 5*, Kälteresistenz 5*, Zauberesistenz 11*;
GES NB; RW REF +6, WILL +5, ZÄH +8; ST 19, GE 12,
KO 17, IN 3, WE 13, CH 10

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +7, Lauschen +8,
Schwimmen +12; Ausdauer, Eiserner Wille, Wachsamkeit
Weitere Einzelheiten siehe MHB S. *172 und *277.

Begegnung 8:

Geranidia, weiblicher menschlicher Schurke 3; HG 3;
mittelgroßer Humanoide; TW 3W8+3, 16 TP; INI +2; BR
9m (6 Felder); RK 14 (Berührung 12, auf dem falschen
Fuß 12); GAB +2, RAB +3; A Nahkampf +3 (1W4+1,
Dolch), Fernkampf +4 (1W4+1, Dolch); Voller Angriff
Nahkampf +3 (1W4+1, Dolch), Fernkampf +4 (1W4+1,
Dolch); BA Hinterhältiger Angriff +2W6; BE Entrinnen,
Fallen finden, Fallengespur +1; GES CN; RW REF +5,
WIL +1, ZÄH +2; ST 12, GE 15, KO 13, IN 14, WE 10, CH
8

Fertigkeiten und Talente: Balancieren +7, Bluffen +5,
Entdecken +6, Entfesselungskunst +7, Fälschen +8,
Fingerfertigkeit +8, Klettern +7, Lauschen +6, Leise
bewegen +7, Turnen +7, Verstecken +7; Kernschuss,
Präzisionsschuss

Gegenstände: Lederrüstung, 10 Wurfdolche

Kämpfer 1; HG 1; menschlicher mittelgroßer Humanoide
(Mensch); TW 1W10+2, 12 TP; INI +1, BR 6m (4 Felder);
RK 18 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 17); GAB +1,
RAB +3; A Nahkampf +4 (1W10+2, Bastardschwert);

Voller Angriff Nahkampf +4 (1W10+2, Bastardschwert);
GES N; RW REF +1, WIL +1, ZÄH +4; ST 15, GE 13, KO
14, IN 10, WE 12, CH 8

Fertigkeiten und Talente: Klettern +6, Einschüchtern +3,
Springen +6; Ausweichen, Waffenfokus (Bastardschwert),
Umgang mit exotischen Waffen (Bastardschwert)

Gegenstände: Kettenpanzer, Bastardschwert, großes
Stahlschild

Hexenmeister 4; HG 4; menschlicher mittelgroßer
Humanoide (Mensch), TW 4W4+4, 15 TP; INI +2, BR 9m
(6 Felder); RK 16 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß
14); GAB +2, RAB +1; A Nahkampf +1 (1W4-1, Dolch);
Voller Angriff Nahkampf +1 (1W4-1, Dolch); GES N; RW
REF +4, WIL +6, ZÄH +3; ST 8, GE 14, KO 13, IN 10, WE
12, CH 16

Fertigkeiten und Talente: Konzentration +7, Wissen
(arkanen) +7, Zauberkunde +7; Ausweichen, Kernschuss,
Präzisionsschuss

Zauber: (6/7/4, Grund SG = 13 + Zaubergrad)

0 – *Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Tanzende
Lichter, Resistenz, Zaubertrick*; 1 – *Magisches Geschoss,
Schild, Schmieren*; 2 – *Sengender Strahl*;

Gegenstände: Resistenzumhang +1, *Schriftrolle:
Magierrüstung* (benutzt).

Anhang 3: Monster/NSC DGS 6

Begegnung Zwei:

Wornat Strom, männlicher menschlicher Barde5/
Evangelist3; HG 8; mittelgroßer Humanoide; TW
8W8+16, 53 TP; INI +0; BR 9m (6 Felder); RK 10
(Berührung 10, auf falschem Fuß 10), GAB +5, RAB +4; A
Nahkampf +4 (1W4+1, Dolch); Voller Angriff Nahkampf
+4 (1W4+1, Dolch); BA -; BE Bannlied, Bardenmusik,
Bardenwissen, Faszinieren, Großer Redner Lied des
Erfolgs, Lied des Mutes +1, Die Rechtschaffenen
entflammen, Rede der Furcht, Schnelle Rede; GES NB,
RW REF +5, WIL +7, ZÄH +4; ST 8, GE 10, KO 14, IN 12,
WE 10, CH 19

Fertigkeiten und Talente: Auftreten (Reden) +18, Bluffen
+15, Diplomatie +17, Informationen beschaffen +11,
Konzentration +13, Motiv erkennen +13, Wissen
(Religion) +9, Zauberkunde +6; Unterhändler,
Zauberfokus (Verzauberung), Verborgenes Zaubern,
Fertigkeitsfokus (*Auftreten*)

Zauber: (3/4/2, Grund SG = 14 + Zaubergrad,
Verzauberungen SG = 15 + Zaubergrad)

0 – *Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Tanzende
Lichter, Resistenz, Zaubertrick*; 1 – *Verstärken, Personen
bezaubern, Selbstverkleidung, Gesinnung verbergen*; 2 –
Hypnotisches Muster, Pracht des Adlers, Spiegelbilder
Gegenstände: Umhang des Scharlatans

Begegnung 8:

Geranidia, weiblicher menschlicher Schurke 3; HG 3;
mittelgroßer Humanoide; TW 3W8+3, 16 TP; INI +2; BR
9m (6 Felder); RK 14 (Berührung 12, auf dem falschen
Fuß 12); GAB +2, RAB +3; A Nahkampf +3 (1W4+1,
Dolch), Fernkampf +4 (1W4+1, Dolch); Voller Angriff
Nahkampf +3 (1W4+1, Dolch), Fernkampf +4 (1W4+1,
Dolch); BA Hinterhältiger Angriff +2W6; BE Entrinnen,
Fallen finden, Fallengespur +1; GES CN; RW REF +5,
WIL +1, ZÄH +2; ST 12, GE 15, KO 13, IN 14, WE 10, CH
8

Fertigkeiten und Talente: Balancieren +7, Bluffen +5,
Entdecken +6, Entfesselungskunst +7, Fälschen +8,
Fingerfertigkeit +8, Klettern +7, Lauschen +6, Leise
bewegen +7, Turnen +7, Verstecken +7; Kernschuss,
Präzisionsschuss

Gegenstände: Lederrüstung, 10 Wurfdolche

Kämpfer 2; HG 2; menschlicher mittelgroßer
Humanoide; TW 2W10+4, 19 TP; INI +1, BR 6m (4
Felder); RK 18 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 17);
GAB +2, RAB +4; A Nahkampf +5 (1W10+2,
Bastardschwert); Voller Angriff Nahkampf +5 (1W10+2,
Bastardschwert); GES N; RW REF +1, WIL +1, ZÄH +5,
ST 15, GE 13, KO 14, IN 10, WE 12, CH 8

Fertigkeiten und Talente: Klettern +7, Einschüchtern +4,
Springen +7; Ausweichen, Heftiger Angriff, Waffenfokus
(Bastardschwert), Umgang mit exotischen Waffen
(Bastardschwert)

Gegenstände: Kettenpanzer, Bastardschwert, großes
Stahlschild

Hexenmeister 6; HG 6; menschlicher mittelgroßer
Humanoide; TW 6W4+6, 23 TP; INI +6; BR 9m (6 Felder);
RK 18 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 16); GAB +3,
RAB +2; A Nahkampf +2 (1W4+1, Dolch); Voller Angriff
Nahkampf +2 (1W4+1, Dolch); GES N; RW REF +5,

WIL +7, ZÄH +4; ST 8, GE 14, KO 13, IN 10, WE 12, CH
16

Fertigkeiten und Talente: Konzentration +9, Wissen
(arkanen) +9, Zauberkunde +9; Ausweichen, Kernschuss,
Präzisionsschuss, Verbessere Initiative

Zauber: (6/7/6/4, Grund SG = 13 + Zaubergrad)

0 – *Gift entdecken, Magie entdecken, Magie lesen,
Magierhand, Tanzende Lichter, Resistenz, Zaubertrick*; 1
– *Magisches Geschoss, Personen bezaubern, Schild,
Schmieren*; – *Sengender Strahl, Unsichtbarkeit*; 3 –
Stinkende Wolke

Gegenstände: Resistenzumhang +1, ~~Schriftrolle: Mächtige
Magierrüstung~~ (benutzt).

Anhang 4: Monster/NSC DGS 8

Begegnung Zwei:

Wornat Strom, männlicher menschlicher Barde5/
Evangelist5; HG 10; mittelgroßer Humanoide; TW
10W8+20, 66 TP; INI +0; BR 9m (6 Felder); RK 10
(Berührung 10, auf falschem Fuß 10); GAB +6, RAB +5, A
Nahkampf +6 (1W4-1, Dolch); Voller Angriff Nahkampf
+5/+0 (1W4-1, Dolch); BA -; BE Bannlied, Bardenmusik,
Bardenwissen, Faszinieren, Fertigungsmeisterschaft
(Diplomatie), Großer Redner Lied des Erfolgs, Lied des
Mutes +1, Die Rechtschaffenen entflammen, Rede der
Furcht, Schnelle Rede, Die Ungläubigen überzeugen;
GES NB; RW REF+5, WIL +8, ZÄH +4; ST 8, GE 10, KO
14, IN 12, WE 10, CH 19

Fertigkeiten und Talente: Auftreten (Reden) +20, Bluffen
+17, Diplomatie +19, Informationen beschaffen +13,
Konzentration +15, Motiv erkennen +15, Wissen
(Religion) +9, Zauberkunde +8; Unterhändler,
Zauberfokus (Verzauberung), Mächtiger Zauberfokus
(Verzauberung), Verborgenes Zaubern, Fertigungsfokus
(Auftreten),

Zauber: (3/4/2, Grund SG = 14 + Zaubergrad,
Verzauberungen SG = 16 + Zaubergrad)

0 – *Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Tanzende
Lichter, Resistenz, Zaubertrick*; 1 – *Verstärken, Personen
bezaubern, Selbstverkleidung, Gesinnung verbergen*; 2 –
Hypnotisches Muster, Pracht des Adlers, Spiegelbilder
Gegenstände: Umhang des Scharlatans

Begegnung 4:

Infernalischer Riesenoktopus; HG 10; große magische
Bestie (extraplanar); TW 8W8+11, 47 TP; INI +2; BR 6m (4
Felder), Schwimmen 9m (6 Felder); RK 18 (Berührung 11,
auf dem falschem Fuß 16); GAB +6, RAB +15; A
Nahkampf +10 (1W4+5, Tentakel); Voller Angriff
Nahkampf +10 (1W4+5, Tentakel) und +5 (1W8+2, Biss);
Angriffsfläche/Reichweite: 3m/3m (6m mit Tentakel); BA
Verbessertes Ergreifen*, Würgen*, Gutes Niederstrecken
(+8)*; BE Dunkelsicht 18m*, Schadensreduzierung
5/Magisch*, Feuerresistenz 10*, Kälteresistenz 10*,
Zauberresistenz 13*; GES NB; RW REF+8, WIL+3, ZÄH
+7; ST 12, GE 15, KO 13, IN 3, WE 12, CH 3

Fertigkeiten und Talente: Entfesselungskunst +12,
Entdecken +6, Lauschen +4, Schwimmen +13, Verstecken
+12; Abhärtung, Fertigungsfokus (Verstecken),
Wachsamkeit

Weitere Einzelheiten siehe MHB S. *172 und *361.

Begegnung 8:

Geranidia, weiblicher menschlicher Schurke 3; HG 3;
mittelgroßer Humanoide; TW 3W8+3, 16 TP; INI +2; BR
9m (6 Felder); RK 14 (Berührung 12, auf dem falschen
Fuß 12); GAB +2, RAB +3; A Nahkampf +3 (1W4+1,
Dolch), Fernkampf +4 (1W4+1, Dolch); Voller Angriff
Nahkampf +3 (1W4+1, Dolch), Fernkampf +4 (1W4+1,
Dolch); BA Hinterhältiger Angriff +2W6; BE Entrinnen,
Fallen finden, Fallenspur +1; GES CN; RW REF +5,
WIL +1, ZÄH +2; ST 12, GE 15, KO 13, IN 14, WE 10, CH
8

Fertigkeiten und Talente: Balancieren +7, Bluffen +5,
Entdecken +6, Entfesselungskunst +7, Fälschen +8,
Fingerfertigkeit +8, Klettern +7, Lauschen +6, Leise

bewegen +7, Turnen +7, Verstecken +7; Kernschuss,
Präzisionsschuss

Gegenstände: Lederrüstung, 10 Wurfdolche

Kämpfer 4; HG 4; menschlicher mittelgroßer
Humanoide; TW 4W10+8, 34 TP; INI +1, BR 6m (4
Felder); RK 18 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 17);
GAB +4, RAB +7; A Nahkampf +8 (1W10+5,
Bastardschwert); Voller Angriff Nahkampf +8 (1W10+5,
Bastardschwert); GES N; RW REF +2, WIL +2, ZÄH +6;
ST 16, GE 13, KO 14, IN 10, WE 12, CH 8

Fertigkeiten und Talente: Klettern +9, Einschüchtern +6,
Springen +9; Ausweichen, Doppelschlag, Heftiger
Angriff, Waffenfokus (Bastardschwert),
Waffenspezialisierung (Bastardschwert), Umgang mit
exotischen Waffen (Bastardschwert)

Gegenstände: Kettenpanzer, Bastardschwert, großes
Stahlschild

Hexenmeister 8; HG 8; menschlicher mittelgroßer
Humanoide; TW 8W4+8, 30 TP; INI +6, BR 9m (6 Felder);
RK 18 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 16); GAB +4,
RAB +3; A Nahkampf +3 (1W4-1, Dolch); Voller Angriff
Nahkampf +3 (1W4-1, Dolch); GES N; RW REF +6, WIL
+9, ZÄH +5; ST 8, GE 14, KO 13, IN 10, WE 12, CH 17

Fertigkeiten und Talente: Konzentration +11, Wissen
(arkanes) +11, Zauberkunde +11; Ausweichen,
Kernschuss, Präzisionsschuss, Verbessere Initiative

Zauber: (6/7/7/6/3, Grund SG = 13 + Zaubergrad)

0 – *Gift entdecken, Magie entdecken, Magie lesen,
Magierhand, öffnen/schließen, Tanzende Lichter,
Resistenz, Zaubertrick*; 1 – *Magisches Geschoss, Personen
bezaubern, Schild, Schmieren, Zielsicherer Schlag*; 2 –
Sengender Strahl, Unsichtbarkeit; 3 – *Magie bannen,
Stinkende Wolke*; 4 – *Eissturm*

Gegenstände: Resistenzumhang +2, *Schriftrolle: Mächtige
Magierrüstung* (benutzt).

Anhang 5: Neue Regeln

Neue Talente

Verborgenes Zaubern (Das Buch der Abenteuer S. 103)

Sie können Zauber wirken, ohne dass eventuelle Beobachter etwas davon merken würden.

Voraussetzung: *Auftreten* (*beliebig*) 9 Ränge, Bardenmusik

Vorteil: Sie können Ihre Zauber unauffällig wirken, indem Sie deren Gesten sowie verbale Komponenten mit ihrem Auftritt vermischen. Um einen Zauber auf diese Weise zu verbergen, machen Sie einen Fertigkeitswurf für *Auftreten*, der Teil der Aktion ist, die Sie zum Wirken des entsprechenden Zaubers benötigen. Ihre Beobachter müssen mindestens das Ergebnis Ihres Fertigkeitswurfes mit einem Fertigkeitswurf für *Entdecken* erreichen, um überhaupt zu bemerken, dass Sie einen Zauber wirken (natürlich ist Ihr Auftritt für alle in der Umgebung offensichtlich; die Tatsache, dass Sie dabei einen Zauber wirken allerdings nicht). Solange der Zauber nicht sichtbar von Ihnen ausgeht oder Ihre Beobachter eine andere Möglichkeit haben seine Quelle zu bestimmen, werden sie nicht wissen, woher der Effekt stammt. Ein verborgener Zauber kann nicht durch einen Fertigkeitswurf für *Zauberkunde* identifiziert werden, nicht einmal von Leuten, denen aufgefallen ist, dass Sie überhaupt einen Zauber wirken. Das Wirken des Zaubers selbst provoziert allerdings immer noch Gelegenheitsangriffe.

Neue Zauber

Amplify (Verstärken)

Transmutation [Sonic]

Level: Bard 1

Components: S

Casting Time: 1 standard action

Range: Long (400ft. + 40ft./level)

Area: 20-ft.-radius emanation centered on a creature, object, or point in space

Duration: 1 minute/level (D)

Saving Throw: Will negates; see text

Spell Resistance: Yes

You cause an amplification of all sounds within the spell's area. This decreases the DC to hear those sounds by 20. Those creatures within the spell's area do not notice the increased amplification. Thus, anyone whose voice is amplified remains unaware of the increase in volume.

The spell can be centered on a creature, and the effect then radiates from the creature and moves as it moves.

An unwilling creature can attempt a Will save to negate the spell and can apply spell resistance, if any. Items in a creature's possession receive the benefits of saves and spell resistance, but unattended objects and points in space do not. *Amplify* counters and dispels *silence*, and is also countered and dispelled by *silence*.

Source: Spell Compendium, p. 10

Neue Prestigeklassen

Der Evangelist (Das Buch des Glaubens)

Evangelisten bereisen die Welt, um ihre Verehrung einer bestimmten Gottheit oder eines Glaubensgrundsatzes

kundzutun. Sie versuchen andere zu ihrer Denkweise zu bekehren und ihr Wort überall im ganzen Land zu verbreiten. Die meisten Evangelisten entstammen den charismatischen Laien einer Kultur. Sie besitzen nicht das Lernvermögen oder vielleicht auch nicht das Temperament, um zauberwirkende Kleriker zu sein, aber sie haben andere Wege gefunden, um andere Leute zu bekehren. Jene, die Gottheiten verehren, kooperieren oftmals mit Klerikern des gleichen Glaubens, während jene, die bloß für einen bestimmten Glaubensgrundsatz missionieren – selbst einen, der durch eine Gottheit oder einen Pantheon begrüßt wird –, sich sogar in Konflikt mit jenen befinden können, die die selbe Gesinnung wie sie selbst haben. Ein Evangelist ist oftmals eine Führungsperson und in vielerlei Hinsicht auch ein Einzelgänger. Obwohl seine Fähigkeiten seine Verbündeten stärken, steht er meist abseits.

Während Kleriker und sogar Druiden mächtige Evangelisten sein können, tauschen doch nur wenige die zauberwirkende Fähigkeit gegen die Macht, die diese Prestigeklasse bietet. Barden, die von Natur aus charismatisch sind, mögen religiös genug sein, um Evangelisten zu werden. Auch Schurken können von dieser Klasse profitieren. Einige Paladine, vor allem jene, die versuchen, das Böse zum Guten zu konvertieren (und das Böse nicht einfach zu zerstören), können ebenso diesen Pfad wählen. Gnome Halblinge und Menschen tendieren eher zum Evangelisten als andere Rassen. Die Halb-Völker (sowohl Halbfelfen als auch Halb-Orks) können einen Zweck in diesem Pfad finden, obgleich es wohl eines sehr seltsamen Halb-Orks bedarf, der diesen Pfad erfolgreich folgen kann. Elfen verachten Evangelisten oft, und Zwerge sehen sie als Wichtigtuer und Unruhrstifter an.

Gute Evangelisten unterstützen und stärken ihre Verbündeten und sehen andere Leute oftmals als Schüler an oder sogar als Herde, die ausgebildet und geführt werden muss. Böse Evangelisten betrachten andere als unerleuchtet und versuchen ihnen ihren Willen aufzuzwingen. Während Gute Evangelisten ihre Fähigkeiten benutzen können, um andere zu beeinflussen oder sogar zu ihrem Glaubensgrundsatz zu bekehren, tendieren jene, die dem Pfad des Bösen folgen, eher dazu andere einzuschüchtern oder zu beherrschen.

Trefferwürfel: 1W6

Vorraussetzungen

Um zu einem Evangelisten zu werden, muss ein Charakter alle nachfolgend aufgeführten Voraussetzungen erfüllen.

Gesinnung: Ein Evangelist hat dieselben Beschränkungen in der Gesinnung, wie ein Kleriker einer bestimmten Gottheit.

Fertigkeiten: *Auftreten* (*Rhetorik*) 6 Ränge, *Bluffen* 8 Ränge, *Informationen sammeln* 5 Ränge, *Motiv erkennen* 5 Ränge, *Wissen* (*Religion*) 5 Ränge

Talente: *Beredsamkeit* oder *Unterhändler*

Stufe	GAB	REF	WI L	ZÄ H	Speziell
1	+0	+0	+2	+0	Großer Redner (Rede der Furcht/Hoffnung)
2	+1	+0	+3	+0	Schnelles Reden
3	+2	+1	+3	+1	Großer Redner (Die Rechtschaffenen entflammen)
4	+3	+1	+4	+1	Fertigkeitsmeister schaft
5	+3	+1	+4	+1	Großer Redner (Die Ungläubigen bekehren)

Klassenmerkmale

Alle nachfolgend aufgeführten Fähigkeiten sind Klassenmerkmale des Evangelisten.

Umgang mit Waffen und Rüstungen:

Evangelisten erhalten keine zusätzlichen Fähigkeiten im Umgang mit Waffen oder Rüstungen.

Großer Redner (ÜF): Ein Evangelist kann inspirieren, schützen oder auf andere Weise die Situation seiner Verbündeten verbessern, indem er einfach laut und deutlich redet. Diese Fähigkeit gleicht der Fähigkeit Bardenmusik (siehe S. 34 des Spieler-Handbuchs für eine komplette Beschreibung), und tatsächlich addieren sie die Stufen als Evangelist zu denen als Barde, um die Stärke bekannter Bardenmusiken zu bestimmen.

Ein Beispiel: Ein Barde 3/Evangelist 5 verbessert seine Fähigkeit Lied des Mutes, erhält aber keine neuen Bardenfähigkeiten. Er könnte Bardenmusik verwenden, um die Ungläubigen zu bekehren, die Rechtschaffenen zu entflammen, Bannlied, *Faszinieren*, Lied des Erfolges, Lied des Mutes +2, Rede der Furcht oder Rede der Hoffnung einzusetzen. Er würde jedoch nicht Fähigkeiten *Einflüsterung* erhalten. Alternativ: Ein Barde 7/Evangelist 2 wäre fähig, folgende Bardenmusik zu verwenden; Bannlied, *Faszinieren*, Lied des Erfolges, Lied des Mutes +2, Rede der Furcht oder Rede der Hoffnung und *Einflüsterung*. Die rednerische Fähigkeit eines Evangelisten funktionieren auf dieselbe Art und Weise wie die Bardenmusik mit der Ausnahme, dass der Evangelist laut und deutlich sprechen muss, anstatt zu singen oder ein Instrument zu spielen.

Rede der Furcht (ÜF): Ein böser Evangelist mit 9 oder mehr Rängen der Fertigkeit *Auftreten* (Redner) kann Hoffnungslosigkeit bei allen Feinden innerhalb von 9m erwecken. Diese Fähigkeit gibt allen Feinden innerhalb von 9m um den Evangelisten einen Malus von -4 auf alle Willenswürfe. Um diese Rede zu halten und den Effekt zu aktivieren, bedarf es einer Vollen Aktion, und es erfordert Konzentration, den Effekt jeder Runde weiter aufrecht zu erhalten. Der Effekt dauert so lange an, wie der Evangelist redet und nach Beendigung der Rede noch für 3 Runden. Die Rede der Furcht ist eine geistbeeinflussende Fähigkeit.

Rede der Hoffnung (ÜF): Ein guter oder neutraler Evangelist mit 9 oder mehr Rängen in der Fertigkeit *Auftreten* (Redner) kann die spirituelle Widerstandsfähigkeit bei allen Verbündeten innerhalb von 9m erwecken. Diese Fähigkeit gibt dem Evangelist un allen Verbündeten, die seine Rede hören können, einen heiligen Bonus von +4 auf alle Willenswürfe. Um diese Rede zu halten und den Effekt zu aktivieren bedarf es einer Vollen Aktion, und es erfordert Konzentration, den Effekt jeder Runde weiter aufrecht zu erhalten. Der

Effekt dauert so lange an, wie der Evangelist redet und nach Beendigung der Rede noch für 3 Runden. Die Rede der Hoffnung ist eine geistbeeinflussende Fähigkeit.

Die Rechtschaffenen entflammen (ÜF): Ein Evangelist der 3. oder höheren Stufe mit 11 oder mehr Rängen in der Fertigkeit *Auftreten* (Redner) kann diese Fähigkeit benutzen, um sich selbst und jeden seiner Verbündeten innerhalb von 9m in göttliche Flammen zu hüllen. Jeder Begünstigte dieser Fertigkeit erhält die Vorteile des Zaubers *Feuerschild*. Benutzen Sie die Klassenstufe +5 des Evangelisten, um die Zauberstufe des Zaubers zu bestimmen. Jeder ist der Schaden, den dieser Zauber verursacht, absolut göttlich und unterliegt weder der Feuerresistenz einer Kreatur noch ihrer Immunität gegen Feuer.

Um diese Rede zu halten und den Effekt zu aktivieren bedarf es einer Vollen Aktion, und es erfordert Konzentration, den Effekt jeder Runde weiter aufrecht zu erhalten. Der Effekt dauert so lange an, wie der Evangelist redet und nach Beendigung der Rede noch für 3 Runden.

Die Ungläubigen bekehren (ÜF): Ein Evangelist der 5. Stufe mit mindestens 13 Rängen der Fertigkeit *Auftreten* (Redner) kann versuchen, einen einzigen Feind innerhalb von 9m zu bekehren. Mit einer Vollen Aktion hält der Evangelist für einen einzelnen Feind eine leidenschaftliche Rede über die Richtigkeit seines Glaubens. Dieser Feind muss einen Willenswurf (SG = 10+Klassenstufe + CH Modifikator) ausführen. Wenn der Kreatur dieser Wurf gelingt, so ist sie für 1 Runde erschüttert. Misslingt der Rettungswurf, dann ist die Kreatur bekehrt. Kreaturen mit einer bestimmten Gesinnung als Unterart, wie beispielsweise Engel oder Teufel, sind immun gegen diese Fähigkeit.

Effektiv wird eine bekehrte Kreatur als von dem Evangelisten bezaubert angesehen (Wie durch den Zauber *Monster bezaubern*, der die Klassenstufe des Evangelisten als Zauberstufe verwendet) Zusätzlich nimmt eine bekehrte Kreatur vorübergehend die Gesinnung des Evangelisten an und verhält sich dementsprechend. Dies kann bedeuten, dass einige der Klassenfähigkeiten, Zauber oder sonstige Fähigkeiten für die Kreatur nicht verfügbar sind, solange sie unter dem Einfluss des Zaubers steht.

Wenn die Wirkungsdauer endet erhält die Kreatur eine Auswahlmöglichkeit: entweder kann sie weiterhin die neue Gesinnung behalten und dementsprechend handeln, oder sie kann wieder ihre alte Gesinnung annehmen. Wenn die Kreatur wählt die Gesinnung des Evangelisten dauerhaft anzunehmen, dann agiert sie, als ob ein Kleriker mit der geeigneten Gesinnung den Zauber *Buße* auf die Kreatur gewirkt hätte. Will die Kreatur jedoch ihre alte Gesinnung annehmen, dann muss sie einen weiteren Rettungswurf mit dem gleichen SG wie zuvor schaffen. Misslingt der Rettungswurf, dann wechselt die Kreatur zwar ihre Gesinnung wieder zurück, aber sie benötigt einen *Buße* Zauber, um alle Fähigkeiten zurückzuerlangen, die während des temporären Gesinnungswechsels verloren gegangen sind.

Schnelles Reden (AF): Ab der 2. Stufe versteht es der Evangelist hervorragend, das Richtige im genau richtigen Zeitpunkt zu sagen. Er kann einen eiligen Wurf für Diplomatie als Volle Aktion machen und erleidet dabei nur einen Malus von -5 (anstatt der üblichen -10)

Anhang 6
Ausschnitt Regionalkarte (für Spieler und SL)















