

Wild wuchernder Adri

Ein D&D LIVING GREYHAWK[®]

Herbergsbad/Adri–Regional–Abenteuer

Version 1.0

von Martin Mathes

Circle Reviewer: Pieter Sleijpen

Meta Regional Reviewer: Pierre van Rooden

Spieltester: Anke Engelhard, Armin Grob, Maya Deva Kniese, Nicoloeschja Kniese, Thorsten Kampmann, Stefan Thomas, Wolf Vituschek, Bas Vermeulen, Regina Vonruden, Tanja Vonruden

Es ist später Herbst in Herbergsbad, die ganze Bevölkerung bereitet sich auf die kältere Jahreszeit vor. Nach den Wirren des letzten Jahres soll endlich wieder Ruhe einkehren in der Stadt. Eine angekündigte Gartenbauausstellung zum Frühlingsbeginn des kommenden Jahres sorgt für Aufruhr im Zirkel der Organisation des „Grünen Daumens von Herbergsbad“. Ein Abenteuer nicht nur für Druiden und Waldläufer.

Für Charaktere der Stufen 1-11 (Durchschnittliche Gruppenstufe (DGS) 2-8).

Das Abenteuer ist NICHT für Kentauren geeignet.

Quellen: *Frostburn* (Wolfgang Baur, James Jacobs, George Strayton), *Monster Manual II* (Ed Bonny, Jeff Grubb, Rich Redman, Skip Williams, Steve Winter), *Races Of The Wild* (Skip Williams), *AHL3-03 Aufruhr im Adri* (Rainer Nagel), *AHL6-01 Das Druidinnenduell* (Ingo Teutsch), *AHLME-01 Jäger der gestohlenen Statuette* (Martin Mathes), *Wissenswertes über den Adri* (und ein kurzer Ausblick auf Herbergsbad und die Geschichte der Region) (Frank Roters) und www.livinggreyhawk.de.

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

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

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

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

Die eigentliche Spielzeit des Abenteuers ist etwas kürzer. Du solltest die letzten 20 bis 30 Minuten der Sitzung dazu verwenden, 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 (auf 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 entsprechend. 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;

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

Dieses Abenteuer kann von Gruppen gespielt werden, deren DGS maximal 8 beträgt.

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

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

Beachte bitte, dass SC die mehr als drei Stufen über der DGS sind, auf der du das Abenteuer leiten wirst, nicht in diesem Abenteuer eingesetzt werden dürfen.

ZEITEINHEITEN UND LEBENSHALTUNGSKOSTEN

Die Standardunterhaltskosten entnehme bitte dem Living Greyhawk Campaign Sourcebook (LGCS). Bei weiteren Fragen wende dich an die Triade. Dies ist einründiges Regionalabenteuer der Region Ahlissa (Herbergsbad/Adri). SC die aus dieser Region stammen, müssen 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 auf der Abenteuerbescheinigung (AR) unter „Play Notes“ 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 ebenfalls auf dem AR zu vermerken.

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

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

Islwyn (Alexandra Velten - keine Tätowierung)

Mara (Mike Hofmann - Tätowierung)

Starck (Chris Nord - keine Tätowierung)

Zandro (Thomas Römer - Tätowierung)

Ixbn (Frank Zaeske - Tätowierung)

Terrin Bender (Sascha Eder - Tätowierung)

Galen (Gerrit Deike - keine Tätowierung)

Edmont Dontes (Norbert Birkelbach -

keine Tätowierung)

Leomar Drakeson (Sascha Glimmann -

keine Tätowierung)

Ludeger (Rykaard Biernat - keine Tätowierung)

REISEN IM VEREINIGTEN KÖNIGREICH VON AHLISSA/DEM FÜRSTENTUM HERBERGSBAD

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

Im Folgenden haben wir 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. Abweichen von den Regelungen auf dem AR würfelst Du bitte immer am Ende des Abenteuers aus, ob die im AR genannten Konsequenzen den SC betreffen.

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

Nach der „Grossen Seuche“ und den anschließenden Unruhen und dem Brand in der Neustadt versucht die Stadtspitze alles um die Bevölkerung positiv für sich einzunehmen. Ein Bürgerpark soll her und der soll mit der Gartenbauausstellung eröffnet werden. Prinzessin Karasin hat ein Stück Ödland nordwestlich der Stadt dafür bereitgestellt.

Alle Mitglieder des „Grünen Daumens von Herbergsbad“ schmieden Pläne und versuchen, in den paar verbleibenden Monaten noch an möglichst ausgefallene Ausstellungsstücke zu gelangen. Es sind eine Ehrenurkunde und ein Preis zu gewinnen! Und für einen ambitionierten und fähigen „Grünling“ besteht die Möglichkeit in den Kreis der „Meisterzüchter“ aufzusteigen.

Einer der Mitglieder des „Grünen Daumens“, Benno Berenos, hat vom Druidenduell gehört und aus den Berichten geschlossen, dass ein ungewöhnliches Pflanzenwesen, vielleicht sogar ein Baumhirte, anwesend war.

Nun schickt er eine Gruppe Abenteurer los, um auf dem Kampfplatz nach interessanten Pflanzenteilen zu suchen. Während ihrer Reise durch den Adri können die SC auf verschiedene Bewohner des Waldes treffen, zwei Druiden, einen Schreckenshabicht (aus *Races of the Wild*), eine einsame Ansiedlung der Waldmenschen und seltsame Geisterwölfe (diese Feenwesen stammen aus *Frostburn*; für Einzelheiten siehe Anhang).

Außerdem treffen sie am Ort des Druidenduels auf einen kleinen Trupp der Anhänger des Nerull, die sich im Adri wieder breit machen wollen.

Nachdem sie hoffentlich all diese Herausforderungen gemeistert haben, bringen sie einige Samen und Setzlinge zurück zu Benno Berenos. Der schafft es, die Pflanzen über Nacht mit einigen magischen Hilfsmitteln heranreifen zu lassen. Leider sind einige der Samen zu aggressiven Mörderranken und Nadlern herangewachsen [diese Pflanzen stammen aus dem *Monster Manual II*, für Einzelheiten siehe Anhang].

Neben dem Spieler-Handbuch, dem Spielleiter-Handbuch und dem Monster-Handbuch sollte ein aktueller Adri Gazetteer am Tisch sein. Die notwendigen Informationen zum „Schreckenshabicht“, „Geisterwolf“ und „Nadler“ sind im Anhang zu finden.

ABENTEUERÜBERSICHT

Einführung:

Die SC werden auf - möglicherweise verschiedene Arten - zu einem Abendessen in die Villa des Benno Berenos eingeladen.

Begegnung 1:

In der Villa von Benno Berenos haben sie die Möglichkeit, sich miteinander bekannt zu machen, und erhalten den Auftrag in den Adri zu reisen.

Begegnung 2:

Auf dem Weg von Herbergsbad nach Alfertsfurt gelangen die SC an eine Stelle, an der ein umgefallener Baum den Weg blockiert. Ein Schreckenshabicht ist durch den stürzenden Baum verletzt worden. Die Reaktion der SC gegenüber dem Raubvogel bestimmt das Verhalten von zwei hinzukommenden Druiden. Außer Rollenspielmöglichkeiten haben die SC hier die Möglichkeit, sich Zugang zu einem Schreckenshabicht als Vertrauten, spezielles Reittier, Tiergefährten oder Tiergestaltform zu verdienen.

Begegnung 3:

Von Alfertsfurt aus geht es erst einmal auf einem recht gut ausgebauten Weg durch den Adri. Dann kommt der Moment, ab dem die SC sich durch weniger erschlossenes Gebiet vorarbeiten müssen.

Begegnung 4 (optional):

Beim querwaldein Marschieren treffen die SC auf einen Hütungen aus Unterlind, sein Vieh und einige Geisterwölfe.

Begegnung 5:

Mitten im Wald können die SC das Dorf Unterlind finden, bewohnt von Waldbewohnern (Menschen, flandischer Herkunft), die seit kurzem von Geisterwölfen in Angst und Schrecken versetzt werden.

Begegnung 6:

Es kommt zu einer mehr oder weniger friedlichen Konfrontation mit den Geisterwölfen.

Anmerkung zu den Begegnungen 2 bis 6:

Sollten die SC sich fliegend über den Adri bewegen, so verpassen sie auf jeden Fall die Begegnung mit den zwei Druiden. Das Dorf können sie durchaus entdecken, die Begegnung findet aber nur statt, wenn sie das Dorf betreten. Natürlich können sie auch nicht „zufällig“ auf die Geisterwölfe treffen.

Begegnung 7:

Am Duellplatz hat sich kurz vor Ankunft der SC ein kurzer aber heftiger Kampf zwischen einem Erkundungstrupp der Anhänger des Nerull und einem neugierigen Druiden zugetragen. Die SC sehen gerade noch eine böse Priesterin verschwinden, müssen sich dann aber mit deren Fußvolk herumschlagen.

Die SC können dann ausgiebig nach Samen und Setzlingen suchen und werden dabei auch einige interessante Exemplare in die Finger bekommen, Samen von besonderen Pflanzen des Adri und auch Samen der Mörderranke und der Nadler.

Anmerkung zur Begegnung 7:

Der Rückweg nach Herbergsbad sollte ohne Zwischenfälle verlaufen; eventuell kann der SL eine auf dem Hinweg ausgelassene Begegnung nachholen (die beiden Druiden oder Unterlind), falls die SC ihre Fortbewegungsart entsprechend ändern.

Begegnung 8:

Zurück in Herbergsbad, werden die SC wohl ihre gesammelten Pflanzensätze an Benno Berenos aushändigen; dieser versieht die SC mit der versprochenen Belohnung und lädt sie zu einem Festmahl am nächsten Tag ein. Er verspricht bis dahin herauszufinden, ob es etwa einen Bonus auf die Belohnung gibt.

Begegnung 9:

Beim Festmahl werden die SC und Benno Berenos von aggressiven Pflanzenkreaturen angegriffen.

Epilog:

Hier erfolgt das Großreinemachen, und eventuell gibt es weiteres Geld für die SC.

EINFÜHRUNG FÜR DIE SPIELER

Es ist später Herbst in Herbergsbad, die ganze Bevölkerung bereitet sich auf den Winter vor und hofft, dass nach den Wirren des letzten Jahres, mit dem nächsten Frühling endlich wieder Ruhe in der Stadt einkehren möge.

a) Abenteurer bis etwa Stufe 4 (noch nicht so erfahrene Abenteurer)

In der Kneipe „Der Blaue Druiden“ spricht der Wirt Abenteurer an, er wäre von jemandem beauftragt worden, nach interessierten Abenteurern Ausschau zu halten. Dies geht besonders gut, wenn einer oder mehrere

Charaktere „Jäger der gestohlenen Statuette“ gespielt haben.

Der „Blaue Druide“ ist eine einfache Kneipe mit einem großen fast quadratischen Schankraum. An einer der Seiten zieht sich eine Theke entlang der ganzen Wand. Gegenüber der Theke ist die Eingangstür. Neben der Eingangstür befinden sich links und rechts je zwei eher kleine Fenster mit Butzenscheiben. Im Gastraum sind sechs Tische aufgestellt, an denen acht Personen bequem Platz finden. Hinter der Theke führt eine Tür in eine einfache Küche und links von der Theke führt eine Tür zu einem einfachen Abort.

Der Wirt des Gasthauses ist Rolof, ein Waldmensch, den es irgendwann in die Stadt verschlagen hat. Die Spezialität des Hauses ist ein mit Kräutern gewürztes Bier, das in der kalten Jahreszeit auch schon mal heiß serviert wird. Von dieser Kräutermixtur und einigen blauen Tätowierungen des Wirtes hat die Kneipe ihren Namen. Neben Rolof arbeiten noch seine Frau Werina und seine Schwägerin Delina in der Kneipe.

Rolof: „Sagt mal, ihr seid doch damals dem Kaufmann Olgros zu Hilfe geeilt, als der bestohlen wurde? Naja, wenn ihr das nicht seid, ihr seid aber doch Abenteurer, oder? Ich hätte da nen lohnenden Auftrag für Abenteurer, seid ihr interessiert? Ich hätte da was für euch. Ein wohlhabender Bürger aus der Neustadt sucht ein paar Leute für eine Expedition in den Adri.“

Rolof spielt mit der Geschichte um Kaufmann Olgros auf die Geschehnisse an, die sich im Rahmen des Einführungsabenteuers „Jäger der gestohlenen Statuette“ ergeben haben. Er kennt den Namen des Auftraggebers, Benno Berenos, und weiß, dass dieser relativ reich ist. Des Weiteren kann er folgende Informationen geben, falls er gefragt wird.

[Information 1]: Benno Berenos wohnt erst seit knapp einem Jahr in Herbergsbad.

[Information 2]: Benno Berenos ist ein begeisterter Amateur-Gartenbauer. Rolof hat für ihn, durch seine Kontakte in den Adri, schon mal Setzlinge von seltenen Bäumen besorgt.

[Information 3]: Gerüchte besagen, dass Benno Berenos erfolgreich in die berühmte Jagd nach der verschwundenen Schatzflotte (Bezug auf das Core Special Abenteuer CORS 6-01 Jungle of Lost Ships) investiert hat.

b) Abenteurer ab etwa Stufe 4 (erfahrenere Abenteurer)

Ein Botenjunge sucht dich in deinem Quartier in Herbergsbad auf und überreicht einen kurzen Brief (Spielerversion im Anhang als Spielerhilfe 1):

Grüße,

euer Ruf hat mich veranlasst, euch zu einer Besprechung einzuladen. Ich suche erfahrene Abenteurer, die für mich eine kurze Expedition in den Adri unternehmen.

Um Einzelheiten zu besprechen lade ich euch zu einem kleinen informellen Abendessen in meine Villa ein.

Ich zähle auf Euer Erscheinen, mit freundlichen Grüßen,

Benno Berenos

PS: der Botenjunge wird euch heute Abend abholen.

Der Botenjunge kann auf Befragen für ein Goldstück oder einen Diplomatie-Wurf gegen SG 15 folgende Auskünfte geben,.

[Information 4]: Benno Berenos wohnt in einer großen, teuren Villa in der Neustadt.

[Information 5]: Rund um die Villa ist ein kunstvoller Garten angelegt, in dem jede Menge exotischer Pflanzen wachsen.

c) Alle DGS

Ein Spielercharakter ist selbst Mitglied des „Grünen Daumens“; dann wird er von einem anderen Mitglied, Benno Berenos, angesprochen.

Der SC hat automatisch Informationen 1, 3, 4 und 5.

BEGEGNUNG EINS: EINE VILLA IM GRÜNEN

Allgemeine Beschreibung (Plan s. Spielerhilfe 2):

Die Villa liegt in einem wohlhabenden Viertel der Neustadt. Der hufeisenförmige Bau ist von einer niedrigen Mauer mit aufgesetztem Zaun umgeben. Die beiden Seitenflügel haben jeweils zwei Etagen; der Mittelbau der Villa hat nur eine, allerdings sehr hohe, Etage.

Geht ein SC um die Villa herum, so bemerkt er den großen gläsernen Wintergarten an der Rückseite der Villa.

Alle SC treffen an der Villa des Benno Berenos zusammen und werden von einem Bediensteten, **Kelaras** dem Butler, durch die Villa zu einem Wintergarten geführt.

Die Räume durch die ihre geführt werdet, sind mit Pflanzkübeln und Blumentöpfen vollgestellt. Es gibt alle Arten von Pflanzen, Blumen, Kräuter und auch kleine Bäumchen.

♣ **Butler Kelaras (Bediensteter):** ein Mensch oeridianischer Herkunft. Er ist etwa 1,70 m groß und mindestens 60 Jahre alt.

Dort haben die SC etwas Zeit um sich miteinander bekannt zu machen - falls sie auf unterschiedlichem Wege eingeladen wurden - bevor der Auftraggeber, Benno Berenos, sich zu ihnen gesellt und sein Anliegen vorbringt.

Die Villa zeugt von gewissem Wohlstand des Besitzers und der Garten macht einen sehr gepflegten und kunstvollen Eindruck.

Charaktere können mit Wissen (Natur) SG 10 (dieses ist auch ohne Ränge in Wissen (Natur) erkennbar) viele exotische Pflanzen entdecken, bei SG 15 (wenn der Charakter Ränge in Wissen [Natur] besitzt) wird bemerkt, dass offensichtlich mit alchemistischen, magischen oder technischen Mitteln nachgeholfen wird (geheizte

Blumenbeete, Pflanzen die außerhalb ihrer normalen Saison blühen etc.).

Hier sollte der SL die Spieler fragen, was sie denn zu einem Abendessen anziehen, was sie mitnehmen, Waffen, Zauberkomponententasche, Tiergefährten, Vertrauten, usw.; dies sollte der SL notieren (siehe auch Begegnung 9).

Nach etwa fünf Minuten erscheint der Hausherr der Villa, Benno Berenos. Er stellt sich den Charakteren vor und bitte sie an einem gut gedeckten Tisch Platz zu nehmen.

Benno Berenos (Händler im Ruhestand): ein Mensch oeridischer Herkunft. Er ist etwa 1,65 m groß und vielleicht 55 Jahre alt, dunkler Teint, etwas korpulent und hat nur noch einen Kranz schwarzer Haare, die aber auch schon merkliches Grau zeigen. Er ist durchaus charmant, gebildet und höflich, vielleicht ein wenig fixiert auf Gartenbau und Pflanzen.

Benno Berenos: „*Ich suche eine Gruppe tüchtiger Abenteurer, die für mich im Adri nach ungewöhnlichen Pflanzen suchen. Wie ihr sicher gehört habt, wird demnächst die „Große Herbergsbader Gartenbauausstellung“ durch Fürstin Karasin feierlich eröffnet und der dazugehörige Bürgerpark für die Bürger der Stadt geöffnet.*

Im Zuge dieser Ausstellung nun hat die Organisation „Grüner Daumen von Herbergsbad“ einen Wettbewerb für die kreativste und beeindruckendste Pflanze ausgelobt, und ich möchte diesen Preis gerne gewinnen.

Durch einen Bekannten habe ich erfahren, dass vor gar nicht langer Zeit seltsame Ereignisse im Adri geschehen sind, an einer bestimmten Stelle im Adri wurden sehr seltsame Pflanzen gesichtet, vielleicht sogar ein Baumhirte. Und wo ein Baumhirte ist, da sind sicher auch andere ungewöhnliche Pflanzen zu finden. Mein Anliegen ist nun, dass ihr mir so viele ungewöhnliche Samen und Schösslinge von der Stelle bringt, wie ihr könnt.

Falls ihr mir von der Expedition brauchbare Samen und Setzlinge mitbringt, verspreche ich jedem von euch die folgende Belohnung:“

DGS 2: 150 GM [+ 75 GM Bonus, siehe Begegnung 9 und Epilog];

DGS 4: 175 GM [+ 100 GM Bonus, siehe Begegnung 9 und Epilog];

DGS 6: 200 GM [+ 125 GM Bonus, siehe Begegnung 9 und Epilog];

DGS 8: 225 GM [+ 150 GM Bonus, siehe Begegnung 9 und Epilog]

Benno Berenos lässt nicht mit sich um eine höhere Belohnung handeln; das Bonusgold erwähnt der Auftraggeber NICHT! Benno Berenos informiert die SC bereitwillig über die Metaorganisation „Der Grüne Daumen Herbergsbad“; siehe Spielerhilfe 10.

„Ich habe eine Karte mit einer recht brauchbaren Wegbeschreibung zu dem Ort, wo ihr suchen sollt und die Stelle sollte ‚auffällig‘ sein.“

Wegbeschreibung und Karte:

Folgt dem Waldweg von Alfersfurt nach Sicherwald, nach etwa einem Tag erreicht ihr einen auffälligen weißen Quarzbrocken, der rechts am Wegesrand liegt.

Dort müsst ihr nach Südosten abbiegen und einem Wildwechsel folgen.

Dieser führt euch dann nach etwa einem Tag zu einer großen Lichtung im Wald, auf dem der Baumhirte gesichtet wurde.

Auf der Karte ist die Stelle gekennzeichnet, aber ob das euch mehr hilft als die Wegbeschreibung weiß ich nicht.

Die Karte findet sich im Anhang als *Spielerhilfe* 3. Benno Berenos weiß nicht, dass es den großen Quarzstein nicht mehr gibt; dieser war nur als Wegweiser für eingeladene Zeugen des Duells platziert worden und ist längst wieder abgeräumt.

Informationen sammeln: Anschließend können die Abenteurer in der Stadt nach weiteren Informationen zur Gartenbauausstellung und den Ereignissen im Adri (Duell der Druidinnen) forschen. Einen Bericht aus Sicht eines der damaligen Zeugen, können die SC von Amarillion Silberschweif – einem stadtbekannten Barden - erhalten. Ein Wurf auf Wissen (Lokales: Die zersplitterten Sonnen) mit SG 10 bringt seinen Namen in Verbindung mit dem Druidenduell. Die SC können ihn in der Gaststätte „Zum Torkelnden Paladin“ in der Innenstadt finden, wo er als Barde auftritt und sich so einen sehr wohlhabenden Lebensunterhalt verdient. Sein Bericht ist als *Spielerhilfe* 9 beigefügt.

Informationen zu „ungewöhnlichen“ Vorkommnissen im Adri:

Wissen (Lokales: Die zersplitterten Sonnen)

SG 15: Im Adri soll ein „Druidenduell“ stattgefunden haben, Teilnehmer waren Immonara und Athanasia Bäumling. Athanasia hat gewonnen und ist nun Anführerin aller Druiden im Adri.

SG 20: Bei dem Duell waren eine Menge Leute anwesend, berühmte Abenteurer aus Herbergsbad und umgebenden Ländern, so auch aus Sunndi. Das Duell wurde von einem „Großen Druiden“ überwacht, der ein Baumhirte sein soll. SG 25: Während des Duells soll es zu einigen Zwischenfällen gekommen sein, Erdelementare und Schreckenstiere sollen angegriffen haben. Ob es sich dabei um eine außer Kontrolle geratene Beschwörung der Duellanten oder um einen gezielten Angriff auf die Zuschauer und die Duellanten handelte, ist nicht klar.

Informationen zur Gartenbauausstellung und zum Bürgerpark:

Wissen (Lokales: Die zersplitterten Sonnen)

SG 15: Neben gnomischen Ingenieuren, die damit beschäftigt sind Springbrunnen und Wasserspiele aufzubauen, sind Zwergenbautrupps mit Erdarbeiten beschäftigt.

SG 20: Prinzessin Karasin soll sogar einige Druiden beschäftigen, die dafür sorgen sollen, dass alle Pflanzenbeete zur Eröffnung ansehnlich sind.

SG 25: Bei den Druiden soll es sich um Gefolgsleute der neuen Erzdruidin des Adri handeln: Athanasia Bäumling.

Wissen (Geschichte) oder Wissen (Geographie)

SG 15: Der Park wird auf einer alten Abraumhalde der lange still gelegten zwergischen Minen angelegt.

BEGEGNUNG ZWEI: ZWEI DRUIDEN UND 'NE MENGE HOLZ

Auf dem Weg von Herbergsbad nach Alfertsfurt stoßen die Abenteurer auf eine quer über den Weg gefallene große Pinie. Ein Schreckenshabicht wurde durch den fallenden Baum verletzt und ist entsprechend übel gelaunt. Zwei hinzukommende Druiden können Informationen und Gefallen verteilen. Eine der beiden ist ein Anhänger des „Neuen Weges“ von Athanasia, der andere trauert der „alten Ordnung“ nach.

Ihr reist durch den spätherbstlichen Adri, einige Laubbäume tragen noch rote und goldene Blätter und eine Menge Bäume sind schon völlig kahl, nur hier und da sind dunkelgrüne Nadelbäume zu entdecken. Eichhörnchen hasten durch den Wald um die letzten Eicheln und Nüsse einzulagern.

Etwas voraus seht ihr einen großen Baum, der quer über den Weg gefallen ist.


Sehr misstrauische SC können jetzt einen Hinterhalt vermuten und versuchen, sich heimlich zu nähern. Andere, die den Baum komplett umgehen, können zwar die Druiden treffen, aber verpassen den Schreckenshabicht völlig.

Der Schreckenshabicht greift alle SC an die näher als 6 Meter an den Baum herankommen, ohne sich zu verstecken oder zu schleichen; allerdings ist der Angriff eher schwach.

Ein SC kann mit einem Wurf auf Entdecken (SG 15) bemerken, dass sich in der am Boden liegenden Baumkrone einige Äste verdächtig bewegen. Bei Entdecken gegen SG 25 wird der versteckte Raubvogel bemerkt.

Als ihr vor dem Baum angekommen seid, springt ein großer Raubvogel aus der am Boden liegenden Baumkrone auf euch zu und greift euch an. Der Vogel hüpfte auf euch zu, einer seiner Flügel hängt schlaff bis auf den Boden.

Alle DGS (BS 1)

 **Schreckenshabicht**, HG 2, 32 TP, Anhang 1 (BR ist 3 m, flugunfähig)

Eine Intelligenz- oder Weisheitswurf mit SG 5 ergibt, dass der Vogel verwundet und wohl keine echte Bedrohung ist.


Die SC können versuchen dem Vogel zu helfen, ihn einfach ignorieren oder ihn töten. Sobald sie sich mit dem Raubvogel beschäftigt haben, egal wie, hören sie von voraus die Stimmen von sich nähernden Leuten.

Die SC können versuchen, sich zu verstecken oder die Näherkommenden zu umgehen. Verstecken bringt nicht viel gegen die Druiden und ihre Tiergefährten; allerdings werden die Druiden die SC nicht verfolgen, sollten diese sich einfach durch den Wald davonmachen.


Zwei humanoide Gestalten kommen ins Blickfeld, eine mittelgroß, die andere eher klein. Neben der kleineren Gestalt trottet ein Wolf einher und neben der großen Gestalt schlängelt sich eine wirklich große Schlange über den Boden. Wenn sie sich nicht so laut streiten würden, würden ihre grau-grün-braun gemusterten Umhänge sie sicher gut tarnen.

Es bedarf je eines Entdecken-Wurfs mit SG 10, um die heiligen Symbole der beiden zu entdecken.

Die kleinere Gestalt trägt eine kleine Kristallphiole um den Hals, in der ein Gänseblümchen wächst – Wissen (Religion) SG 15, um dies als Heiliges Symbol von Sheela Peryroyl, einer halblingsischen Göttin der Natur, zu erkennen; die größere hat eine stilisierte Maske aus Eichenblättern und Eicheln an den Umhang geheftet – Wissen (Religion) SG 10, um das heilige Symbol des Obad-Hai zu erkennen.

 **Querca - Druidin der Sheela Peryroyl (Druidin Stufe 6):** Querca ist eine Halblings-Druidin, die Athanasia Baumling selbst in den Feuersteinhügeln aufgezogen und zur Druidin ausgebildet hat. Seitdem hat sich die junge Halblingsfrau aus einem kleinen Dorf in den Feuersteinhügeln zu einer der wichtigsten Helferinnen der Druidin entwickelt.

Querca gehört zu den Druiden, die in Auftrag und Namen Athanasias den Wald durchziehen und dafür sorgen, dass sich das Gedankengut Athanasias im Adri verbreitet, damit die Waldbewohner eher bereit sind, Athanasia als neue Erzdruidin zu akzeptieren.

 **Wortham Kremm - Druide im Dienste von Immonara (Druide Stufe 6):** Wortham Kremm ist etwa 1,57 m groß; er ist ein Halb-Elf mit Oeridianer-Blut. Er lebt in einem kleinen Menschendorf im Nordteil des Waldes; man sagt, sein Vater sei einer der legendären Elfen aus dem Süden der Knochenmark gewesen, die kürzlich auf mysteriöse Weise verschwunden sind. Derzeit ist Wortham Kremm hauptsächlich damit beschäftigt, den Aktivitäten von Athanasia Baumling subtilen, hinhaltenden Widerstand entgegen zu setzen.

Querca: „Ich hab dir im Sommer schon gesagt, der Baum ist alt und wird bald umfallen. Jetzt schau dir das an - wenn da jemand gestanden hätte, wäre der jetzt Mus!“

Wortham Kremm: „Ist doch gar nichts passiert, und Reisende müssen halt aufmerksam sein.“

Querca: „Aber wenn wir den Baum im Sommer gefällt hätten, wäre der Weg jetzt nicht blockiert. Das mindeste, das du tun kannst, ist jetzt mithelfen, den Baum wegzuschaffen.“

Wortham Kremm: „Siehst du, da, die Reisenden, nun, wenigstens haben sie keine schweren Fuhrwerke dabei. Also sollten sie dieses Hindernis einfach umgehen können.“

Querca: „Ja, aber das sollten sie nicht müssen! Nun, vielleicht sind sie ja auch bereit zu helfen, das Hindernis zu beseitigen.“

Beim Näherkommen sehen die Druiden, was mit dem Schreckenshabicht geschehen ist. Das Schicksal des

Habichts und die Hilfsbereitschaft der SC bestimmt, ob die SC Informationen von den Druiden erhalten - und vielleicht auch einen speziellen Gefallen.

Ist der Raubvogel tot und weigern sich die SC den Druiden zu helfen, gibt es gar nichts. Die Druiden werden auch keinerlei Informationen geben.

Ist der Raubvogel getötet worden und helfen die SC den Baum wegzuräumen, so können sie die Druiden nach Informationen fragen.

Lebt der Raubvogel und helfen die SC den Druiden weiter nicht, erhalten die SC alle außer der letzten Information OHNE weitere Würfe. Für die letzte Information müssen die SC ganz normal würfeln.

Lebt der Raubvogel und helfen die SC den Druiden beim Freiräumen des Weges erhalten die SC alle Informationen außer der letzten OHNE weitere Würfe. Für die letzte Information müssen die SC Informationen sammeln oder Diplomatie einsetzen, erhalten allerdings einen Bonus von 5 auf den Wurf. Jeder SC erhält zudem drei mit dem Zauber Gute Beeren verzauberte Beeren und regionalen Zugriff auf einen Schreckenshabicht als Vertrauten (sofern der SC über das Talent Verbesselter Vertrauter verfügt), spezielles Reittier eines Paladin (wird wohl nur für gnomische und halblingische Paladine funktionieren), als Tiergefährten (Druidenstufe -6) und für Druiden die Fähigkeit, sich in einen Schreckenshabicht zu verwandeln.

Sollten die SC den Schreckenshabicht beruhigt haben, waren aber nicht in der Lage ihn zu heilen, so wird dies einer der Druiden tun.

Die beiden Druiden haben die folgenden Informationen über den Adri:

Informationen sammeln oder Diplomatie:

SG 10: Ja, letzten Herbst hat ein Duell zwischen Athanasia und Immonara stattgefunden. Das Duell ist entsprechend den druidischen Traditionen durchgeführt worden. Der Große Druiden hat Athanasia zur Siegerin erklärt.

SG 15: Ja, der Große Druiden ist ein mächtiger Baumhirte.

SG 20: Offensichtlich haben Anhänger böser Gottheiten versucht das Duell zu beeinflussen, aber sie waren nicht erfolgreich.

SG 25: Diese Personen waren wohl Druiden, die seit einiger Zeit eine Art dritte Partei innerhalb der Druiden des Adri gebildet haben.

BEGEGNUNG DREI: EINE KLEINE ABZWEIGUNG VOM WEGE

Von Alfertsfurt aus könnt ihr einem der Waldwege folgen, die den Adri durchziehen, und der ungefähr in die Richtung führt, die euch die Karte angibt. Der Weg ist für einen Waldweg breit und wird anscheinend oft genutzt, Karrenspuren sind immer wieder an einigen Stellen auf dem Waldboden zu sehen.

Falls die SC sofort von Alfertsfurt querwaldein reisen (ja, es gibt solche Leute, die nie irgendwelchen Wegweisern folgen wollen), dann haben sie nach etwa zwei Tagen schweren Marsches auch die „zufällige“ Begegnung mit dem Hütjüngem und den Wölfen, nur halt südlich von Unterlind und nicht östlich.

Falls die SC gar nicht durch den Wald reisen (z.B. Fliegen oder Teleportieren), dann fällt diese Begegnung leider aus.

Am zweiten Tag eurer Reise stellt ihr fest, dass der Waldweg, dem ihr bisher gefolgt seid langsam einen großen Bogen in Richtung Norden schlägt - gerade da, wo ihr eigentlich eher in südliche Richtung reisen müsstet. Und von einem weißen Quarzstein ist weit und breit nichts zu sehen.

Am besten lässt der SL die Spieler jetzt einige Würfe auf Überlebenskunst oder Suchen durchführen, je nachdem, was an Fertigkeiten vorhanden ist. Der SG, um den mit einigen Büschen und Zweigen getarnten Pfad zu finden, ist 15.

Ihr entdeckt einen ausgetretenen Pfad, nicht viel mehr als ein Wildwechsel, der vom breiten Waldweg abzweigt. Die ersten paar Meter des Pfades sind mit zusammengebogenen Büschen etwas getarnt. Dieser Pfad führt ungefähr in die Richtung, die eure Karte und Wegbeschreibung angibt.

Suchen oder Überlebenskunst SG 20: Der Pfad wird sehr selten benutzt, aber einige Spuren von Humanoiden sind zu finden.

Wissen (Natur), Wissen (Lokales: Die zersplitterten Sonnen) oder Überlebenskunst SG 20: Die Fußabdrücke stammen wohl von Waldmenschen.

Der Pfad führt zum kleinen Walddorf Unterlind; weiter mit Begegnung 5.

Folgen die Charaktere nicht dem Pfad, sondern weiter dem Hauptweg, so biegt sich dieser immer weiter weg von der Richtung, in der laut Karte die Lichtung liegt. Die SC haben jetzt die Möglichkeit zurück zur Abzweigung zu gehen (weiter mit Begegnung 5) oder sich querwaldein in südliche Richtung durch den Wald zu schlagen.

BEGEGNUNG VIER: WÖLFE UND SCHWEINE

Nach etwa 5 Stunden anstrengender Wanderung hört ihr voraus laute Geräusche, wütende Schreie eines Jungen, lautes Knurren und kurzes Japsen und aufgeregtes, schmerzvolles Quieken und Gurren.

Wenn die SC sich nähern, sehen sie einige große Wölfe durchs Unterholz springen, die einige gutgenährte Schweine jagen. Etwas zurück ist ein etwa zwölf Jahre alter Junge; er ist ziemlich zerschrammt und humpelt beim Laufen, doch trotzdem verfolgt er die Wölfe und schreit wütend. Neben dem Jungen läuft ein wütend bellender, großer schwarzer Hund

Junge: „Oh nein, nicht schon wieder, ich werde bis in die Nacht brauchen um alle wiederzufinden! Erst letzten Mond ist eins verschwunden und nie wieder

aufgetaucht. Ich werde euch totprügeln, wenn ich euch erwische!“

Die SC sollten recht schnell erkennen (Wissen [Natur] SG 10 oder Motiv erkennen SG 15), dass der Junge wohl kaum eine Chance gegen das halbe Dutzend Wölfe hat, aber diese umgekehrt auch keine Anstalten machen, über den Jungen herzufallen.

Die „Wölfe“ sind eigentlich nur als dunklen Schatten zu erkennen, mit leuchtend gelben Augen. Sobald die SC näherkommen, machen sich die Wölfe davon - sie wechseln einfach komplett auf die Ätherebene.

Die Kurzspieldaten der „Wölfe“ findest du in Begegnung Sechs, die vollständigen Angaben in den Anhängen 2-5 (je nach DGS).

Ein SC, der ausdrücklich die Wölfe beobachtet, sieht unter Umständen - Entdecken SG 20 -, wie einer der Wölfe direkt durch einen Baum hindurchspringt.

Wenn ein SC ausdrücklich darauf achtet – Heilkunde oder Entdecken SG 15 -, stellt er fest, dass keines der Schweine durch Bisse verletzt ist.

Der Junge, Nosan Grewigg, ist den SC sehr dankbar, dass sie die „Wölfe“ vertrieben haben. Nachdem die Wölfe verschwunden sind, hat der Junge einige Zeit zu tun, seine Tiere wieder zusammen zu treiben.

Dann ist er gerne bereit, die SC mit zu seinem Dorf zu nehmen.

Er ist auch eine der besten Quellen zu den „Wölfen“.

Informationen sammeln: Solange die SC freundlich zu dem Jungen sind, erhalten sie einen Bonus von +5 auf alle Würfe auf Informationen sammeln, Motiv erkennen und Diplomatie, solange sie in Unterlind sind.

Informationen sammeln:

SG 10: Diese Wölfe sind erst seit Mitte des Herbstes hier aufgetaucht.

SG 15: Die Wölfe tauchen aus dem Nichts auf, nicht mal sein Hund bemerkt ihre Annäherung.

SG 25: Das sind gar keine echten Wölfe, sondern Geister! Einer der Wölfe ist direkt durch ihn hindurchgesprungen, und er hat dabei nur einen leichten kühlen Hauch gespürt.

Die letzte Information gibt er nur preis, wenn ein SC sich mit ihm anfreundet; schließlich möchte er nicht als kleines Kind gelten, wo er doch schon fast erwachsen ist.

BEGEGNUNG FÜNF: UNTERLIND

Falls die SC zuerst auf den Hütungen Nosan Grewigg stoßen, gehe sofort weiter zur Beschreibung des Weilers.

Nach etwa einer Stunde (4 km) können die ersten fischen Spuren der Bewohner von Unterlind auf dem Pfad entdeckt werden (Suchen oder Überlebenskunst, je SG 10). Dies ist die größte Entfernung von Unterlind, in der Vieh gehütet wird, hauptsächlich robuste Waldschweine und kleine Ziegen. Die gefundenen Spuren stammen von Nosan, seinem Hund und seiner kleinen Herde Schweine.

Da die SC nicht wissen, dass voraus ein Weiler liegt, könnten sie sich durchaus entscheiden den frischen Spuren zu folgen. Dann treffen sie nach etwa anderthalb Stunden auf den jungen Hirten Nosan, und es geht weiter mit Begegnung 4.

Nach etwa zwei Stunden (insgesamt 9 km) auf dem Pfad gelangt ihr an den Rand einer mittelgroßen Lichtung im Wald.

👑 **Unterlind (Weiler):** konventionell; GES N; GM-Limit: 40 GM; Vermögen: 80 GM; Bevölkerung: 40 (100% Menschen, Flan); höchster Zauberanwender: 1te Stufe (Adept)

Die Lichtung (Durchmesser ca. 100 m) scheint zur Mitte hin leicht anzusteigen, und der Hügel in der Mitte ist von einem dichten und breiten Streifen dorniger Brombeerranken umgeben (Durchmesser des Brombeergestrüpps ca. 60 m, Breite etwa 10 m). In der Mitte des Dickichts liegen ein paar einfache Hütten, aus den Schornsteinen kräuselt sich dünner Rauch. Der Streifen zwischen Waldrand und Brombeergestrüpp wird als Weide und Holzplatz genutzt. Eine einzelne alte Linde steht auf dem Grünstreifen zwischen Dornendickicht und Waldrand. Je nach Tageszeit, zu der die Charaktere auf die Lichtung stoßen (im Allgemeinen sollten sie gegen Mittag die Lichtung erreichen), können sie Menschen bei der Arbeit sehen und einige Ziegen und Schafe, die in Pferchen auf dem Grünstreifen zwischen Waldrand und Brombeeren an Heugarben zupfen.

Alle Familien besitzen, ungeachtet der Berufe der einzelnen Familienmitglieder, einige Stück Vieh (Schweine, Schafe und Ziegen) und bauen auf einigen kleinen Gartenparzellen außerhalb des Brombeergebüsches Gemüse an.

Familie Rualbar (Fallensteller/Pelzjäger):

- ☛ Morg Rualbar (Bürgerlicher 1) 34 Jahre,
- ☛ Derexa Rualbar (Experte [Fallenstellerin] 1) 35 Jahre, Kinder:
- ☛ Guran Rualbar (Bürgerlicher 1) 14 Jahre,
- ☛ Metine Rualbar (Bürgerliche 1) 12 Jahre,
- ☛ Hukan Rualbar (Bürgerlicher 1) 8 Jahre,

Familie Grewigg (Hundezüchter):

- ☛ Axxale Grewigg (Experte [Tierzüchter] 1) 41 Jahre,
- ☛ Boresa Grewigg (Bürgerliche 1) 36 Jahre (Dorfsprecherin), Kinder:
- ☛ Regar Grewigg (Bürgerlicher 1) 16 Jahre,
- ☛ Nosan Grewigg (Bürgerlicher 1) 13 Jahre,
- ☛ Jisena Grewigg (Bürgerliche 1) 4 Jahre, Weitere Familienmitglieder:
- ☛ Opa Regan (Experte [Tierzüchter] 3) 65 Jahre

Familie Trimar (Imker):

- ☛ Jisan Trimar (Experte [Imker] 1) 27 Jahre
 - ☛ Nura Trimar (Bürgerliche 1) 25 Jahre, Kinder:
 - ☛ Lisane Trimar (Bürgerliche 1) 9 Jahre,
 - ☛ Julian Trimar (Bürgerlicher 1) 5 Jahre
- Weitere Familienmitglieder:

☛ Tantchen Metine Wernick (Adeptin 1 [Ehlonna])
56 Jahre

Die hier nicht namentlich aufgeführten 24 weiteren Einwohner des Ortes sind auch noch da, spielen aber für das Abenteuer keine Rolle.

Sobald die Charaktere den Rand der Lichtung erreichen, schlagen mehrere Wachhunde an. Zwei Bewohner des Weilers, Boresa Grewigg und Jisan Trimar, nähern sich den SC: neben ihnen laufen zwei große Hunde. Die SC werden von den Bewohnern mit einer Mischung aus grundsätzlicher Vorsicht und herzlicher Gastfreundschaft empfangen.

Wenn die SC sich freundlich verhalten, erzählen ihnen die Dorfbewohner von ihrem Problem mit den „Wölfen“.

Die Bewohner des Weilers behaupten, die Tiere würden sich sehr schlau anstellen und hätten allen Versuchen der recht kampferprobten und durchaus walderfahrenen Bewohner, sie zu stellen, widerstanden. Einige Bewohner sind fast so weit, dass sie den Weiler verlassen wollen, da sie in der Wolfsplage ein schlechtes Omen sehen, wissen aber nicht wohin und fürchten sich auch die bisherige Sicherheit aufzugeben. Außer den erst seit kurzem aufgetauchten Wölfen haben sie hier sehr friedlich gelebt.

Boresa Grewigg: „Naja es gibt natürlich Wölfe im Adri, aber so dreiste und schlaue Viecher habe ich noch nicht erlebt.“

Jisan Trimar: „Seitdem diese Viecher aufgetaucht sind haben wir schon fünf Stück von unserem Vieh verloren, die Wölfe haben nicht mal Haut oder Knochen übriggelassen!“

Derexa Rualbar: „Komisch waren diese Spuren schon, ne ganze Horde muss in Richtung auf unser Dorf marschiert sein, anscheinend Skelette und vielleicht ein oder zwei böse Nekromanten. Na ja, vielleicht hätten sie uns auch nicht gefunden, aber an dem einen Platz gab es offensichtlich nen Kampf, nur überhaupt keine Spuren der Angreifer, war schon komisch, aber die Horde is dann umgedreht und zurückmarschiert. Was ein Glück für uns, die hätten sich durch die Brombeerpalisade sicher nicht aufhalten lassen.“

Der Grund für das Auftreten der „Geisterwölfe“ ist die Neuerwerbung von Derexa Rualbar; Sie hat von einem Pelzhändler Schnappfallen erworben und nutzt diese seit kurzem zur Jagd. Dies empfinden die Geisterwölfe als Verschiebung des natürlichen Gleichgewichts und überfallen nun die Dorfbewohner und deren Vieh. Sie können zwar nur Betäubungsschaden verursachen, aber durchaus Tiere zu Tode hetzen.

Insgesamt haben die flandrischen Bewohner des Weilers einfach das Gefühl, dass sich die Natur der Gegend gegen sie gewendet hat - was ja auch mehr oder weniger stimmt. Aufgrund der Probleme innerhalb der druidischen Hierarchie im Adri hat bisher kein Druide die Zeit gefunden, sich um die Probleme der Bewohner von Unterlind zu kümmern.

Damit ist dann auch die Lösung relativ eindeutig vorgegeben, die SC müssen sie nur noch herausfinden.

Relevante Informationen und Hinweise:

Entdecken:

SG 10: An der Hütte der Rualbars hängen auffällig viele Felle von Pelztieren.

SG 15: Jemand kann Derexa Rualbar beobachten, wie sie eine Schnappfalle richtet.

Wissen (Natur):

SG 10: Die Pelze der Rualbars stehen in keinem Verhältnis zur Wildhäufigkeit der Gegend. Die Menge, die erbeutet wurde, gefährdet den Tierbestand der Gegend.

SG 15: Die Tiere wurden mit Schnappfallen gefangen.

Informationen sammeln:

SG 15: Die Rualbars haben von einem Pelzhändler ein Dutzend Fallen gekauft.

SG 20: Erst seit die Rualbars die Fallen einsetzen sind die „Wölfe“ aufgetaucht.

SG 25: Seit Beginn des Herbstes leben die Rualbars sehr gut von der Pelzjagd.

Informationen über das Duell der Druidinnen:

Informationen sammeln:

SG 15: Die Dörfler haben vom Duell gehört und wissen auch die ungefähre Stelle, an der es stattgefunden hat. Sie wissen auch, dass Athanasia gewonnen hat und dass es irgendeinen Zwischenfall während des Duells gab.

SG 20: Um die Zeit des Druidenduell trieb sich ne Menge seltsames Volk im Wald herum, sogar einige Druiden mit böser Gesinnung.

Hinweis zu Informationen sammeln: Solange die SC freundlich zu Nosan Grewigg sind, erhalten sie einen Bonus von 5 auf alle Würfe auf Informationen sammeln, Motiv erkennen und Diplomatie, solange sie in Unterlind sind.

BEGEGNUNG SECHS: DIE GEISTER DES WALDES

Die SC können versuchen, die „Wölfe“ aufzuspüren. An sich ist dies ganz einfach - ein paar Stück Vieh als „Köder“ garantieren den Erfolg. Dabei werden die SC dann wohl schnell die seltsame Natur der Wölfe erkennen. Wissen (Natur) mit SG 17 liefert die genauere Beschreibung von „Geistertieren“, aber eigentlich ist nur nötig herauszufinden, was die Geistertiere auf den Plan gerufen hat.

DGS 2 (BS 3)

☛ Geisterwolf (2), HG 2, 11 TP, Anhang 2

DGS 4 (BS 5)

☛ Aufgestiegener Geisterwolf (3), HG 2, 16 TP, Anhang 3

DGS 6 (BS 7)

☛ Großer aufgestiegener Geisterwolf (3), HG 4, 30 TP, Anhang 4

DGS 8 (BS 9)

☛ Großer aufgestiegener Geisterwolf (5), HG 4, 30 TP, Anhang 5

Die Lösung des Konflikts besteht in der Vernichtung der Schnappfallen. Dazu sollten die SC die Familie Rualbar überzeugen - nicht allzu schwierig (*Diplomatie* SG 15) -, und die „Geistertiere“ müssen davon überzeugt werden, dass dieses auch tatsächlich passiert, also am besten sind die „Geisterwölfe“ Zeugen der Zerstörung (sollten die SC absolut nicht weiterkommen, kann der SL nach einem Intelligenzwurf SG 15 einige Tipps geben). Eine solche Einladung gelingt normalerweise mit *Tieremphatie* gegen SG 15 oder *Diplomatie* gegen SG 20; falls die SC vorher die „Geisterwölfe“ angegriffen haben, ist der SG jeweils um 5 höher. Sollte keiner der SC *Mit Tieren sprechen* wirken können, wird der SG ebenfalls um jeweils 5 höher, da die Kommunikation mit den „Geisterwölfen“ dann schwieriger ist.

Für den Fall, dass die SC zwar die Fallen aus dem Verkehr ziehen, aber aus irgendeinem Grund nicht mit den „Geisterwölfen“ in Kontakt treten, erhalten sie nur die Belohnung der Bewohner von Unterlind und Tantchen Metine Wernick. In jedem Fall passiert aber folgendes:

Nachdem ihr die Fallen zerstört habt, scheinen die Geisterwölfe zufrieden zu sein. Fast alle Geisterwölfe verschwinden – sie wechseln auf die Ätherebene -, nur ein besonders großes Exemplar bleibt zurück und schaut euch an. Der Wolf verschwindet nicht, sondern macht ein paar Schritte in Richtung des dichten Waldes, dann bleibt er wieder stehen und schaut zu euch zurück.

Jeder halbwegs intelligente Charakter sollte in der Lage sein, das als Aufforderung zu verstehen, dem Wolf zu folgen.

Der Wolf führt die Charaktere zu einem Dickicht, in dessen Mitte ein hohler Baum steht. Wenn die SC den Baum untersuchen, so finden sie die fast völlig skelettierte Leiche eines mittelgroßen Humanoiden, ein Halbelf. Neben einem hölzernen Anhänger, der auf der Vorderseite zwei gekreuzte Sicheln mit einem Auge in einer Raute und auf der Rückseite eine weitere Rune zeigt und einem Mantel ist nichts Brauchbares oder Erkennbares mehr von der Ausrüstung und Kleidung vorhanden. Der Mantel sieht zwar etwas schmutzig, aber ansonsten noch ganz brauchbar aus.

Um das Symbol des Incubulos zu erkennen, muss den SC ein Wurf auf Wissen [Religion] gegen SG 10 gelingen sowie ein Wissen [Lokales: Die Zersplitterten Sonnen] SG 20 bzw. Bardenwissen SG 25, um Symbol und gekreuzte Sicheln mit einem Druidenorden in Verbindung zu bringen, der den Adri von Menschen „reinigen“ will. SC, die AHL Eo2 – *Unheil über Sicherwald* gespielt haben, werden sich vielleicht erinnern, dass der Waldgnom Oskar, der die Menschengesiedlungen vergiftete, ein ähnliches Symbol besaß, das aber keine weitere Rune auf der Rückseite trug. Die Rune auf der Rückseite kann mit Wissen (Arkane), Wissen (Religion), Wissen (Natur) oder Bardenwissen SG 5 als „Drachen, böser Wächter“ gelesen werden. Was es mit dieser Rune auf sich hat, bleibt unklar.

Magie entdecken enthüllt, dass der Mantel leichte Bannmagie ausstrahlt. Es ist ein Cloak of Elemental Protection (Miniatures Handbook S. 43, siehe Anhang 6). Heilkunde-Würfe bringen keine Information zur



Todesursache des Halbelfs, und er ist zu lange tot – mehr als 18 Monate, als das *Mit Toten reden* erfolgreich wäre.



Ein „Besiegen“ oder die Vernichtung der „Geisterwölfe“ hat keinen nachhaltigen Effekt, da die „Tiergeister“ nach einiger Zeit neu entstehen. Die SC erhalten dann natürlich keine der Belohnungen.

Belohnung der Bewohner von Unterlind:

Die SC erhalten regionalen Zugriff auf die Reit- und Kampfhunde die im Dorf gezüchtet werden, siehe die Beschreibung der Kriegsdogge (*war mastiff*) in Anhang 6.

Belohnung von Metine Wernick

Wenn die SC das Problem mit den Geisterwölfen erfolgreich gelöst haben, bietet Metine, eine Adeptin der Ehlonna und Mitglied der Freien Waldläufer des Adri, den SC an, selbst Mitglieder der Waldläufer zu werden (Voraussetzungen siehe *Spielerhilfe* 10). Sollte ein SC zustimmen und die Voraussetzungen erfüllen, so zählt seine Mitgliedschaft ab sofort - wichtig für den Zugriff auf dem AR. Die Belohnung kann auch später benutzt werden um Mitglied zu werden, dann genießt der SC aber nicht die Vorteile „regionaler Zugriff“ für dieses AR!

Belohnung der „Geisterwölfe“:

Sollte ein SC jemals auf einer fremden Ebene gestrandet sein, so spüren ihn die „Geisterwölfe“ auf und helfen ihm, den Weg zurück zur materiellen Ebene zu finden. Dies dauert allerdings 4 Zeiteinheiten.

Belohnung der Druiden des Adri:

Sollten die Abenteurer das Problem des Weilers Unterlind friedlich gelöst haben, so werden sie dafür von den Druiden des Adri belohnt (siehe AR).

Schätze

DGS 2-8: Gegenstände: 0 GM, Münzen: 0 GM, Magie: Cloak of Elemental Protection 83 GM

BEGEGNUNG SIEBEN: AM DUELLPLATZ

Vom Weiler Unterlind sind es noch etwa 15 km bis zum Duellplatz. Da ein Großteil der Strecke durch dichten Wald zurückgelegt werden muss, brauchen die SC für diese relativ kurze Strecke fast einen ganzen Tag. Eine Karte der Lichtung findet sich als *Spielerhilfe* 4.

Ihr steht vor einer großen, annähernd quadratischen Lichtung mitten im Adri. Jede Seite ist 100 m lang. In der Mitte der Lichtung ist eine quadratische Vertiefung mit 30 m Kantenlänge eingegraben, die Vertiefung ist etwa 1,5 m tief. In der Mitte der Vertiefung ist eine kleine Plattform aus Erde aufgeworfen, die Plattform ist ebenfalls quadratisch und hat eine Kantenlänge von etwa 16 m. Das gesamte Gelände ist mit Gras und niedrigem Unkraut bewachsen aber noch haben junge Bäume das Gelände nicht komplett überwuchert, aber der Boden steckt voller Keimlinge, die im Laufe des nächsten Jahres sicher die Lichtung als idealen Lebensraum für sich reklamieren werden.

Die Lichtung wird von einem Trupp der Nerull-Anhänger inspiziert, die sich gerade wieder im Adri breit machen.

Ein neugieriger Druiden – Rexliwan, ein Anhänger der Wetterhexe Oromandia Sturmwind (Infos siehe weiter unten) – hatte gerade unglücklicherweise die gleiche Idee wie die SC. Eine Hohepriesterin des Nerull, Ilonia Tiefstetten, hat ihn und eine Gruppe Nadler so gerade eben überwältigen können: Der Druiden ist mausetot – nach einem Todesgriff – und damit fallen auch alle einfachen Versuche aus, ihn wiederzubeleben.

Der Kampf ist etwa eine Viertelstunde her, das heißt, die böse Hohepriesterin hatte genug Zeit, den Druiden und die Nadler oberflächlich zu plündern und alle kurzfristigen Zauber, die eventuell gewirkt wurden, sollten vorbei sein. Die Hohepriesterin möchte eigentlich nur noch ab durch die Mitte. Sie ist gerade dabei, ihren Zauber Rückruf zu wirken, als die SC an der Lichtung ankommen. Ihre Untoten und eine Unterpriesterin lässt sie zurück, die sind ihr zu langsam und ohnehin nur Ballast-sollen die doch die Waldbewohner beschäftigen.

Da SC meist sehr kreativ sind, folgende Hinweise:

Die SC erreichen die Lichtung immer so, dass die Hauptgruppe der Untoten auf der anderen Seite ist (siehe die Karte der Lichtung als *Spielerhilfe 4*). Und sie sehen gerade noch, wie die Hohepriesterin einen Zauber wirkt und verschwindet. Auf DGS 6 und 8 wirkt Darine gleichzeitig ihr Tote beleben auf den toten Tiergefährten. Selbst ein vorausschleichender Charakter hört nur noch die letzten Silben des Rückruf-Zaubers (und sieht das Verschwinden der Hohepriesterin) und auf DGS 6 und 8 zudem die Auswirkungen von Darines Zauber Tote beleben.

Die Hohepriesterin hat unter anderem zwei Flammenschläge gebraucht, um mit einigen Nadlern fertig zu werden.

Auf der gegenüberliegenden Seite der Lichtung ist ein Stück Boden offensichtlich gerade eben von Feuer heimgesucht worden.

Eine Gestalt in dunklen, rostfarbenen Roben steht vor der verbrannten Fläche, murmelt ein paar Worte und verschwindet.

Eine andere Gestalt, in ähnlichen Roben, steht vor einem großen dunklen Tier, das auf dem Boden liegt. Weitere Gestalten stehen in der Nähe.

Nur auf DGS 6:

Ihr seht, wie sich irgendwas an dem Tier zu bewegen scheint: aus dem Körper schält sich das Skelett hervor und steht schließlich aufrecht neben der berobten Gestalt.

Nur auf DGS 8:

Ihr seht, wie sich irgendwas an dem Tier zu bewegen scheint: der Körper erhebt sich unsicher und steht nun aufrecht neben der berobten Gestalt.

(Der erschaffene Untote erhöht die DGS nicht, da Darine ihren Domänenzauber Tote beleben einsetzt“.)

Mittels Zauberkunde mit SG 21 erkennt man, dass es sich um den Zauber Rückruf handelt.

Auf DGS 6 und 8:

Mittels Zauberkunde mit SG 18 erkennt man, dass der zweite Zauber Tote beleben ist.

Die böse Hohepriesterin greift auf KEINEN Fall in den Kampf ein; spieltechnisch hat sie praktisch alle ihre mächtigen Zauber bis auf Rückruf verbraucht.

DGS 2 (BS 3)

☛ **Skelett (menschlicher Krieger)** (3), HG 1/3, 6 TP, MHB I S. 280/MM I S. 226

☛ **Darine Dunkelgrab**, Klerikerin (Nerull) 2, HG 2, 17 TP, Anhang 2

DGS 4 (BS 5)

☛ **Zombie (menschlicher Bürgerlicher)** (4), HG 1/2, 16 TP, MHB I S. 346/MM I S. 266

☛ **Darine Dunkelgrab**, Klerikerin (Nerull) 4, HG 4, 31 TP, Anhang 3

DGS 6 (BS 7)

☛ **Großes Skelett (Eulenbär)** (2), HG 2, 32 TP, MHB I S. 280/MM I S. 226

☛ **Darine Dunkelgrab**, Klerikerin (Nerull) 6, HG 6, 45 TP plus **großes Skelett (Schreckenseber)**, 42 TP, Anhang 4

DGS 8 (BS 9)

☛ **Großer Zombie (Oger)** (2), HG 3, 55 TP, MHB I S. 347/MM I S. 267

☛ **Darine Dunkelgrab**, Klerikerin (Nerull) 8, HG 8, 59 TP, plus **großer Zombie**, 87 TP, Anhang 5

Anmerkung zu Darine Dunkelgrab:

Alle von ihr beschworene Monster und Untote sind durch Verstärkte Herbeirufung modifiziert (+4 auf Stärke und +4 auf Konstitution. (auch wenn die Untoten nichts von der Konstitution wegen des nicht vorhandenem Attributs haben). Ab DGS 4 hat sie einen ihrer Zauber Untote herbeizaubern mit Rascher Zauber modifiziert vorbereitet und zwar im höchsten zur Verfügung stehenden Zauberslot. Zusätzlich kann sie auf DGS 2 und 4 Schriftrollen mit Untote herbeizaubern (modifiziert durch Rascher Zauber) und ihre Knochenrobe nutzen, um Untote mit Standardaktionen zu erzeugen. Ihr Schnelles Vertreiben ermöglicht es ihr, ab DGS 6 Untote zu beschwören oder zu erschaffen und noch in der gleichen Runde zu stärken (siehe SHB S. 191).

Darines Taktik: Zuerst versucht sie, einen Verhüllenden Nebel zu zaubern und in dessen Schutz einige Untote beschwören, oder eine ihrer Schriftrollen oder auf DGS 2 und 4 ihre Knochenrobe zu nutzen; diese Untoten versucht sie zudem, wenn möglich, zu stärken (ab DGS 6 kann sie ihre Fähigkeit Untote zu stärken als „augenblickliche Aktion“ einmal pro Runde einsetzen). Sie ist durchaus bereit sich zurückzuziehen, wenn sie erkennt, dass die SC ihr überlegen sind; dazu versucht sie sich unsichtbar zu machen.

In dem Kampfbereich liegen zerstörte Untote – Skelette und Zombies. Außerdem liegt hier die Leiche eines Waldgnoms, der in Abenteurerkleidung gekleidet ist und einem Mistelzweig an einem Lederriemen um den Hals trägt. Er hat anscheinend nichts Wertvolles mehr bei sich, sowie die Überreste eines sehr großen, bösartig aussehenden Wildschweins.

Wissen (Natur) mit SG 22 enthüllt, dass dies die Überreste eines Schreckensebers sind -wohl der Tiergefährte des Waldgnoms.

Schriftstücke bei Darine Dunkelgrab:

Darine hat einen Brief und Notizen bei sich; der Brief ist in einem ihrer Schriftrollenbehälter (Suchen SG 15), die Notizen sind in einem kleinen Notizbuch, das sie in einer versteckten Tasche in ihrer Robe hat (Suchen SG 20).

Brief (Spielerhilfe 5):

Dunkelste Darine,

Unser Eingreifen beim Duell der Druidinnen hat mehr oder weniger den gewünschten Erfolg gehabt. Wenigstens ist Immonara nun aus dem Weg. Nun müssen wir nur noch dafür sorgen, dass diese lächerliche Athanasia keinen allzu großen Einfluss im Adri erlangt.

Die Reibereien zwischen beiden Gruppen können uns nur Recht sein, also sorgen wir dafür, dass die Uneinigkeit bestehen bleibt.

Wir treffen uns auf der Straße zwei Stunden östlich von Alfersfurt zu einer Erkundung des Adri. Ich erwarte dich dort in der Dunkelheit des Neumonds.

Allerfinsterste Grüße

Ilonia Tiefstetten

Notiz (Spielerhilfe 6)

Eine alte Heimstatt des Schnitters! Und wir dürfen die Dunkelheit erkunden - eine großartige Gelegenheit sich zu bewähren. Welch ungeahnten Möglichkeiten tun sich auf!

Der Bringer der Dunkelheit verleiht dem Ort durch seine wahre Präsenz eine unheiligste Aura.

Unter dem Schreckenseber ist noch eine Satteltasche des Druiden Rexliwan zu finden, in der sich einige Besitztümer des toten Druiden befinden. Neben Ersatzkleidung, Flickzeug usw. findet sich (Suchen SG 20) ein kleiner, Schriftrollenbehälter. Er enthält zwei Schriftrollen mit göttlichen Zaubern (Widerlicher Geschmack (ZK, S. 230/ SpC S. 116) und Rauchmauer (ZK, S. 153/SpC S. 235), einen Zauberstab mit dem göttlichen Zaubern Leichte Wunden heilen, der allerdings nur noch 10 Ladungen hat, sowie eine Perle der Macht erster Stufe.

Schriftstücke bei Rexliwan:

Auf dem Boden der Satteltasche kann ein zerknitterter Brief (Suchen SG 15) gefunden werden.

Brief (Spielerhilfe 7)

Hallo Rexliwan,

nimm dich in Acht vor den Untoten und ihren unheiligen Meistern, die suchen nach irgendwas. Es soll ein druidischer Gegenstand sein, also haben die ein unerfreulich hohes Interesse an uns.

Wir treffen uns am Gottstag des Wuchsfestes bei der Wetterhexe, wie üblich.

Ceranix

Die folgenden Infos zur „Wetterhexe“ bekommen die SC, wenn ihnen ein Wurf auf Wissen (Lokales: Die zersplitterten Sonnen) mit SG 15 gelingt.

Oromandia Sturmwind – zornige Halb-Elementar

Volk: Halb-Elementar (Luft)/

Mensch (Volk unbekannt)

Oromandia ist eine dunkelhäutige, junge Frau von großer Schönheit - und leicht durchscheinendem Äußeren. Sie ist das Produkt einer ausgesprochen seltenen Verbindung zwischen Menschen und (Luft-)Elementar, deren genaue Abkunft noch im Dunkeln liegt.

Oromandia tauchte im Erntemond des Jahres 594 AZ unvermittelt im Adri auf und machte durch einen Anschlag auf den gnomischen Aquadukt, den sie dem Augenschein nach „für Moira“ durchführte, sowie kurz danach durch die Entführung von Kallra Bergom auf sich aufmerksam. Mutige Abenteurer im Auftrag der Stadt Herbergsbad konnten sie von ihrem Tun abbringen, doch ist mittlerweile klar, dass die „Wetterhexe des Adri“ den Wald nicht verlassen hat.

Jetzt können die Abenteurer auf dem Duellplatz nach Herzenslust nach „ungewöhnlichen“ Pflanzen und Pflanzenteilen suchen. Besonders in dem verbrannten Bereich liegen Pflanzenteile herum, die seltsam aussehen, fast wie Arme und Beine. Mit Wissen (Natur) gegen SG 18 erkennt ein SC die verkohlten Äste als Teile von Pflanzenwesen. Die Überreste sind aber zu stark verkohlt, um die genaue Art zu bestimmen, außer es gelingt ein Wurf auf Wissen (Natur) mit SG 40.

Suchen nach Pflanzen, Schösslingen und Samen:

Der Erfolg der Suchaktivitäten wird durch einen Glückswurf bestimmt. Jeder Charakter hat zwei Versuche, eine brauchbare ungewöhnliche Pflanze oder deren Samen zu finden. Für je fünf (angefangene) Ränge in Wissen (Natur) oder Überlebenskunst erhält ein Charakter eine zusätzliche Chance (1 Rang gibt einen zusätzlichen Versuch, 6 Ränge zwei zusätzliche Versuche usw.; hat ein SC Ränge in Wissen [Natur] und Überlebenskunst, so erhält er entsprechende zusätzliche Chancen für beide Fertigkeiten). Die SC dürfen so oft suchen, wie sie wollen, doch die weiteren Würfe bringen keine nützlichen Pflanzen, erklären aber die Nadler und die Mörderranken.

SG 0 – 5: Nadler-Samen

SG 5 – 10: Mörderrankensamen

SG 11 – 12: Iptbaumschössling

SG 13 – 14: Galdabaumsamen

SG 15 – 16: Dunkelholzbaumschössling => regionaler Zugriff auf Dunkelholz, siehe AR.

SG 17 – 18: Erdstocherbaumsamen => regionaler Zugriff auf Dolchdornwaffen => regionaler Zugriff auf Bronzewood für Dolche, Pfeilspitzen, Rüstungstacheln, Speere und Wurfpeile, siehe AR.

SG 19 und höher: Bronzewoodsaamen => regionaler Zugriff auf Bronzewood, siehe AR.

Sollte ein Charakter Mit Pflanzen sprechen wirken, so erhält er einen Bonus von 10 auf alle seine Versuche.

Schätze von Darine Dunkelgrab:

DGS 2: Gegenstände: 13 GM, Münzen: 17 GM, Magie: Knochenrobe 200 GM, Beschlagnahmte Lederrüstung +1 98 GM, Stab: Leichte Wunden verursachen (40 Ladungen) 50 GM, Schriftrolle: Untote herbeizaubern I 2 GM, Schriftrolle: Untote herbeizaubern I mit Rascher Zaubern (2x) 25 GM, , Schriftrolle:

Leichte Wunden heilen 2 GM, Trank: Leichte Wunden heilen 4 GM = 411 GM

DGS 4: Gegenstände: 13 GM, Münzen: 17 GM, Magie: Knochenrobe 200 GM, Beschlagnete Lederrüstung +1 98 GM, Stab: Leichte Wunden verursachen (40 Ladungen) 50 GM, Schriftrolle: Untote herbeizaubern I 2 GM, Schriftrolle: Untote herbeizaubern I mit Rascher Zauber 13 GM, Schriftrolle: Untote herbeizaubern II 13 GM, Schriftrolle: Untote herbeizaubern II mit Rascher Zauber 31 GM, Schriftrolle: Schwere Wunden heilen 31 GM, Schriftrolle: Schwere Wunden verursachen 31 GM, Schriftrolle: Leichte Wunden heilen 2 GM, Trank: Leichte Wunden heilen 4 GM = 505 GM

DGS 6: Gegenstände: 13 GM, Münzen: 17 GM, 6 Onyx 50 GM, Magie: Überzeugungsstirnreif 375 GM, Beschlagnete Lederrüstung +1 98 GM, Stab: Leichte Wunden verursachen (4 Ladungen) 5 GM, Schriftrolle: Untote herbeizaubern I 2 GM, Schriftrolle: Untote herbeizaubern I mit Rascher Zauber 13 GM, Schriftrolle: Untote herbeizaubern II 13 GM, Schriftrolle: Untote herbeizaubern II mit Rascher Zauber 31 GM, Schriftrolle: Schwere Wunden heilen 31 GM, Schriftrolle: Schwere Wunden verursachen 31 GM, Schriftrolle: Leichte Wunden heilen 2 GM, Trank: Leichte Wunden heilen 4 GM = 685 GM

DGS 8: Gegenstände: 13 GM, Münzen: 17 GM, 8 Onyx 67 GM, Magie: Überzeugungsstirnreif 375 GM, Anhänger der Weisheit +2 333 GM, Beschlagnete Lederrüstung +1 98 GM, Stab: Leichte Wunden verursachen (4 Ladungen) 5 GM, Schriftrolle: Untote herbeizaubern I 2 GM, Schriftrolle: Untote herbeizaubern I mit Rascher Zauber 13 GM, Schriftrolle: Untote herbeizaubern II 13 GM, Schriftrolle: Untote herbeizaubern II mit Rascher Zauber 31 GM, Schriftrolle: Schwere Wunden heilen 31 GM, Schriftrolle: Schwere Wunden verursachen 31 GM, Schriftrolle: Leichte Wunden heilen 2 GM, Trank: Leichte Wunden heilen 4 GM = 1.035 GM

Schätze von Rexliwan:

Alle DGS: Gegenstände: 0 GM, Münzen: 0 GM, Magie: Perle der Macht 1. Stufe 83 GM, Schriftrolle: Widerlicher Geschmack 2 GM, Schriftrolle: Rauchmauer 2 GM, Stab: Leichte Wunden heilen (10 Ladungen) 13 GM = 100 GM.

BEGEGNUNG ACHT: PFLANZZEIT

Die Charaktere liefern – höchstwahrscheinlich - die Samen/Setzlinge bei Benno Berenos ab. Dieser ist übergelukkig und lädt die Abenteurer zu einem abschließenden Festmahl am nächsten Tag in seinen Garten ein.

Benno Berenos: „*Bis morgen sollte ich die genaue Art und Qualität der Samen und Setzlinge festgestellt haben, vielleicht kann ich euch sogar mehr bezahlen als vereinbart. Hier habt ihr erst mal die vereinbarte Belohnung.*“

Sollten die SC aus irgendeinem Grund hier schon genug vom Abenteuer haben, so fällt Begegnung 9 natürlich aus, die SC bekommen dann natürlich auch den Gefallen von Benno Berenos nicht. Sie hören später ein Gerücht über amoklaufende Pflanzenkreaturen in Herbergsbad.

Schätze:

DGS 2: Gegenstände: 0 GM, Münzen: 150 GM, Magie: 0 GM.

DGS 4: Gegenstände: 0 GM, Münzen: 175 GM, Magie: 0 GM.

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

DGS 8: Gegenstände: 0 GM, Münzen: 225 GM, Magie: 0 GM.

BEGEGNUNG NEUN: ERNTE

Über Nacht hat Benno Berenos die Samen/Setzlinge mit einem Öl des Pflanzenwachstum heranreifen lassen. Während dem Festmahl kommt es also zu einem Endkampf mit Pflanzenmonstern.

Benno Berenos hat eine festliche Tafel in seinem Wintergarten aufgebaut. Dies hat er noch in der Nacht getan, während der Einwirkungszeit des Öl des Pflanzenwachstums. Er selber hat sich weit nach Mitternacht zur Ruhe begeben, ohne die „Erfolge“ seines Experiments bisher gesehen zu haben.

Der Butler Kelaras *führt euch wieder durch das Haus zur Verbindungstür zwischen Haus und Wintergarten. Dort ist eine festliche Tafel vorbereitet, aus der Küche ziehen appetitliche Düfte in den Wintergarten. Benno Berenos kommt hinzu, als ihr den Wintergarten betretet. Er und der Butler halten euch die zwei Flügel der Tür zum Wintergarten einladend auf.*

SC, denen ein Wurf auf Entdecken gegen SG 15 gelingt, bemerken die neuen Pflanzen, die am Ende der Tafel in großen Blumentöpfen stehen. Die waren beim letzten Besuch (Auftragserteilung, Begegnung 1) noch nicht da. Die Pflanzen in den Blumenkübeln sind alle etwa mannshoch. Einige der Pflanzen sehen aus wie große, schlanke Kakteen, einige scheinen nur ein Gewirr aus stacheligen Stämmen und mit noch längeren Stacheln besetzten Ästen zu sein, einige sind hübsche Bäumchen mit breiten Blättern. Benno Berenos ist völlig begeistert von ALLEN neuen Pflanzen; je nachdem welche Samen und Setzlinge die SC mitgebracht haben, lässt er sich in allen Einzelheiten über die einzelnen Pflanzen aus (siehe Spielerhilfe 8: Bäume, die es nur auf der Erde gibt).

(Nun kann der SL die Liste zu Rate ziehen, was die SC so alles bei sich haben, wenn sie zu einem Essen eingeladen sind. Sollte ein Charakter nicht ausdrücklich darauf hinweisen, so hat er das bei sich, was er in Begegnung 1 angegeben hat.)

Im schlimmsten Fall können die SC Tischmesser als Dolche benutzen, außerdem liegen im Wintergarten eine Handaxt (Standard wie im SHB), eine Sichel (Standard wie im SHB) und mehrere kräftige Stöcke, die als Keulen oder Kampfstab benutzt werden können

Die Pflanzen warten möglichst ab, bis sich alle an die Tafel gesetzt haben. Die Mörderranken verstecken sich in den hinteren großen Blumenbeeten. Alle SC, die die „neuen Pflanzen“ bemerkt haben (Entdecken SG 10) können mit Wissen (Natur) SG 18 (für Nadler) bzw. SG 20 (Mörderranke) versuchen, einzelne der „neuen Pflanzen“ näher zu bestimmen, aber es gibt ja so viele Arten von

Pflanzen, von denen die SC Samen und Setzlinge mitgebracht haben. Deshalb ist die Chance, einen Nadler oder eine Möderranke zu untersuchen, nur jeweils 15%. Sobald alle an der Tafel sitzen, greifen die Pflanzen an. Den SC steht ein *Entdecken*-Wurf gegen den entsprechende *Verstecken*-Wurf der Nadler zu. Der SG eine Möderranke zu entdecken, ist 20. Sollte ein Charakter die neuen Pflanzen als „Nadler“ oder „Möderranke“ identifiziert haben und versuchen seine Gefährten unauffällig zu warnen, so kann es auch dazu kommen, dass die SC die Pflanzen überraschen!

DGS 2 (BS 5)

☛ **Infernalischer Nadler** (4), HG 2, 16 TP, Anhang 2

DGS 4 (BS 7)

☛ **Möderranke** (1), HG 3, 30 TP, MHB I S. 214/MM I S. 20

☛ **Infernalischer Nadler** (3), HG 2, 16 TP, Anhang 3

DGS 6 (BS 9)

☛ **Infernalische Möderranke** (2), HG 4, 30 TP, Anhang 4

☛ **Aufgestiegener infernalischer Nadler** (3), HG 4, 26 TP, Anhang 4

DGS 8 (BS 11)

☛ **Aufgestiegene infernalische Möderranke** (2), HG 6, 68 TP, Anhang 5

☛ **Aufgestiegener infernalischer Nadler** (3), HG 6, 49 TP, Anhang 5

Benno Berenos wird nicht selbst in den Kampf eingreifen (und wird auch nicht direkt von den Nadlern angegriffen), sondern sich unter einem Tisch oder hinter der Tür in Sicherheit bringen. Natürlich wird er alles versuchen, die SC davon abzuhalten, Magie einzusetzen, die seine lieben Pflanzen im Wintergarten beschädigt oder zerstört. Die endgültige Belohnung ist höher, wenn die SC keine oder nur geringe Schäden verursacht haben. Entsprechend sollte Benno Berenos ungehalten sein, wenn die SC gehaust haben wie die vielgeschmähten Vandalen. Außerdem verlieren die SC jeden Zugriff auf spezielle Pflanzenmaterialien, falls sie Flächenzauber mit Feuer oder Säure eingesetzt haben.

Für jeden schadenverursachenden Flächenzauber verlieren die SC 20% des Bonusgoldes (siehe Epilog), für sonstige zerstörerische Aktionen (SL- Entscheidung) 10%.

EPILOG

Nach dem hoffentlich siegreichen Kampf gegen die Pflanzenmonster erhalten die SC die versprochene Belohnung und werden von Benno Berenos zur Eröffnung des Bürgerparks zum Reichfest (Mittsommer) eingeladen.

Sollten die SC die Pflanzenmonster nicht besiegen, so verlassen diese den Wintergarten, sobald die SC keine Aktivität mehr zeigen, um in der Nachbarschaft ihr Unwesen zu treiben. Nicht-Elfen, die eventuell nur bewusstlos sind oder sich auf andere Art aus dem Kampf zurückgezogen haben, werden dabei von den Pflanzenmonstern ignoriert, Elfen werden, wenn möglich, verfolgt und getötet! Später werden die Nadler von der herbeieilenden Stadtwache, eventuell mit der Unterstützung einiger hinzugekommener höhergradiger Abenteurer und ortsansässiger Priester, besiegt. Die

Priester bergen auch getötete SC und somit ist ein *Tote erwecken* möglich (übliche Kosten).

Bonus von Benno Berenos:

Modifiziert je nach Verhalten der SC in Begegnung 9:

DGS 2: Gegenstände 0 GM, Münzen 75 GM, Magie 0 GM.

DGS 4: Gegenstände 0 GM, Münzen 100 GM, Magie 0 GM.

DGS 6: Gegenstände 0 GM, Münzen 125 GM, Magie 0 GM.

DGS 8: Gegenstände 0 GM, Münzen 150 GM, Magie 0 GM.

Der AR-Zugriff für alle Spieler auf Dunkelholz und/oder Bronzholz ist nur verfügbar, wenn Benno Berenos die Begegnung mit den Pflanzenmonstern überlebt UND die SC keine Flächenzauber mit Feuer oder Säure eingesetzt haben.

Ein Spielercharakter kann persönlichen Zugriff auf Dunkelholz und/oder Bronzholz erlangen, wenn er selber die richtigen Setzlinge eingesammelt hat und diese in einem eigenen Garten anpflanzt. Dazu muss der Spielercharakter allerdings einen solchen Garten haben.

SC können sich in Herbergsbad selbst dann das Recht erwerben, einen kleinen Garten zu bewirtschaften, wenn sie nicht über ein eigenes Haus verfügen. Dazu müssen sie einmalig 20 GM pro m² zum Erwerb einer Gartenbaulizenz ausgeben. Der Garten muss mindestens 25m² haben und darf ohne besondere Genehmigung der Triade nicht mehr als 100m² an Fläche haben. Pro Jahr (auch im ersten also direkt nach Erwerb) sind 1/10 des Lizenzpreises und mindestens eine Zeiteinheit für den Pflegeaufwand auszugeben (anstelle der einen Zeiteinheit kann auch pro Jahr 50 GM zusätzlich für einen professionellen Gärtner ausgegeben werden, den der Grüne Daumen Herbergsbad vermitteln kann). SC, die es versäumen, diese Summe zu entrichten, verlieren die Lizenz und werden vom Grünen Daumen Herbergsbad wegen Verwahrlosung eines Gartens bei der Stadtregierung angezeigt. Dies kann zu einer Geldstrafe bis 50 GM oder einer Beugehaft von einer Zeiteinheit führen (SL-Entscheidung). Die Lizenz kann an die Stadtverwaltung zurückgegeben, jedoch nicht veräußert werden. Der Grund bleibt immer im Eigentum der Stadt.

Konsequenzen

- Ist Darine entkommen?
- Was ist mit dem toten gnomischem Druiden passiert?
- Hat Benno Berenos exotische Pflanzen erhalten und haben diese den Kampf gegen die Pflanzenkreaturen überlebt?
- Wer hat den Siegelring „DD“? Nur ein Spieler kann den Tisch mit dem Siegelring von Darine verlassen, der Spieler muss den entsprechenden Preis (15 GM) bezahlen.

Rückmeldung bitte an:

gh_adri@web.de und pentaclebreaker@yahoo.de

ERFAHRUNGSPUNKTE

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

Begegnung Zwei: Jede Menge Holz

DGS 2 BS 1	30 EP
DGS 4 BS 1	30 EP
DGS 6 BS 1	30 EP
DGS 8 BS 1	30 EP

(Die Begegnung ist auf eine friedliche Lösung ausgerichtet, sinnloses Draufhauen hier sollte mit Abzug bei den Rollenspiel EP verbunden sein.)

Begegnung Sechs: Die Geister des Waldes

DGS 2 BS 3	90 EP
DGS 4 BS 5	150 EP
DGS 6 BS 7	210 EP
DGS 8 BS 9	270 EP

(Die Begegnung ist auf eine friedliche Lösung ausgerichtet, sinnloses Draufhauen hier sollte mit Abzug bei den Rollenspiel-EP verbunden sein.)

Begegnung Sieben: Am Duellplatz

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 Neun: Ernte

DGS 2 BS 5	150 EP
DGS 4 BS 7	210 EP
DGS 6 BS 9	270 EP
DGS 8 BS 11	330 EP

Bonus für gutes Rollenspiel

DGS 2	bis zu 90 EP
DGS 4	bis zu 135 EP
DGS 6	bis zu 180 EP
DGS 8	bis zu 225 EP

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 oder mehr 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.

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 über oder unter der DGS ist, auf der das Abenteuer gespielt wird, halbiert sich die Anzahl des Geldes, die der SC am Ende erhält.

Begegnung sechs: Die Geister des Waldes

DGS 2-8	0 GM, 0 GM, 83 GM = 83 GM
---------	---------------------------

Begegnung Sieben: Am Duellplatz

Darine Dunkelgrab:

DGS 2	13 GM, 17 GM, 381 GM = 411 GM
DGS 4	13 GM, 17 GM, 475 GM = 505 GM
DGS 6	13 GM, 67 GM, 605 GM = 685 GM
DGS 8	13 GM, 84 GM, 955 GM = 1.035 GM

Rexliwan:

DGS 2	0 GM, 0 GM, 100 GM = 100 GM
DGS 4	0 GM, 0 GM, 100 GM = 100 GM
DGS 6	0 GM, 0 GM, 100 GM = 100 GM
DGS 8	0 GM, 0 GM, 100 GM = 100 GM

Begegnung Acht: Pflanzzeit

DGS 2	0 GM, 150 GM, 0 GM = 150 GM
DGS 4	0 GM, 175 GM, 0 GM = 175 GM
DGS 6	0 GM, 200 GM, 0 GM = 200 GM
DGS 8	0 GM, 225 GM, 0 GM = 225 GM

Epilog

DGS 2	0 GM, 75 GM, 0 GM = 75 GM
DGS 4	0 GM, 100 GM, 0 GM = 100 GM
DGS 6	0 GM, 125 GM, 0 GM = 125 GM
DGS 8	0 GM, 150 GM, 0 GM = 150 GM

Summe

DGS 2	83 GM + 511 GM + 150 GM + 75 GM = 819 GM gedeckelt auf 450 GM
DGS 4	83 GM + 605 GM + 175 GM + 100 GM = 963 GM gedeckelt auf 650 GM
DGS 6	83 GM + 785 GM + 200 GM + 125 GM = 1.193 GM gedeckelt auf 900 GM
DGS 8	83 GM + 1.135 GM + 225 GM + 150 GM = 1.593 GM gedeckelt auf 1.300 GM

Besondere Gegenstände

Pearl of Power 1st (Adventure, DMG)

Divine scroll „Summon Undead I“ (Adventure, CL 1, SpC, 25 gp)

Divine scroll „Summon Undead I“ with Rapid Spell (Adventure, CL 3, SpC)

Divine scroll „Summon Undead II“ with rapid spell (Adventure, CL 3, SpC)

Divine scroll „Summon Undead II“ (Adventure, CL 3)

Divine scroll „Horrible Taste“ (Adventure, CL 1, SpC)

Divine scroll „Wall of Smoke“ (Adventure, CL 1, SpC)

Robe of Bones (Adventure, CL 6, DMG)

Cloak of Elemental Protection (Adventure, CL 3, MH)
Circlet of Persuasion (Adventure, DMG)

Belohnung von Querca und Wortham (Begegnung 2):

Ein lebendiger Raubvogel und etwas Hilfe beim Freiräumen des Weges bringt den SC regionalen Zugriff auf einen Schreckenshabicht als Vertrauten (mit dem Talent: Verbesserter Vertrauter), spezielles Reittier eines Paladin (wird wohl nur für gnomische und halblingische Paladine funktionieren), als Tiergefährten (Druidenstufe - 6) und die Fähigkeit sich in einen Schreckenshabicht zu verwandeln für einen Druiden.

Belohnung der Bewohner von Unterlind (Begegnung 6):

Wenn die SC das Problem der Dorfbewohner lösen: Die SC erhalten regionalen Zugriff auf die Reit- und Kampfhunde die im Dorf gezüchtet werden, siehe die Beschreibung des „Kriegs Mastiff (War mastiff)“ im Anhang 6.

Belohnung von Metine Wernick (Begegnung 6):

Wenn die SC das Problem mit den Geisterwölfen erfolgreich gelöst haben, bietet Metine, eine Adeptin der Ehlonna und Mitglied der „Freien Waldläufer des Adri“ den SC an, selber Mitglieder der Waldläufer zu werden (Voraussetzungen siehe Spielerhilfe 10).

Belohnung der „Geisterwölfe“ (Begegnung 6):

Wenn die SC das Problem mit den Geisterwölfen erfolgreich gelöst haben UND die Geisterwölfe erfolgreich kontaktiert haben, so helfen die „Geisterwölfe“ bei der Rückkehr von einer fremden Ebene.

Belohnung der Druiden des Adri (Begegnung 6):

Sollten die Abenteurer das Problem des Weilers Unterlind friedlich gelöst haben, so werden sie dafür von den Druiden des Adri belohnt.

Siegelring (Begegnung 7):

Bei der Priesterin des Nerull kann dieser Siegelring „DD“ gefunden werden, nur ein Spieler kann diesen Ring behalten, und muss dafür 15 GM von seinem Gold opfern.

Zugriff auf besondere Materialien (Epilog):

Der AR Zugriff für alle Spieler auf Dunkelholz und/oder Bronzeholz kann nur erhalten werden, wenn Benno Berenos die Begegnung mit den Pflanzenmonstern überlebt UND die SC keine Flächenzauber mit Feuer oder Säure eingesetzt haben.

Ein Spielercharakter kann persönlichen Zugriff auf Dunkelholz und/oder Bronzeholz erlangen, wenn er selber die richtigen Setzlinge eingesammelt hat und diese in einem eigenen Garten anpflanzt, dazu muss der Spielercharakter allerdings einen solchen Garten haben.

SG 0 - 5: Nadler-Samen

SG 5 - 10: Assassinenranksamen

SG 11 - 12: Iptbaumschössling

SG 13 - 14: Galdabaumsamen

SG 15 - 16: Dunkelholzbaumschössling => regionaler Zugriff auf Dunkelholz.

SG 17 - 18: Erdstocherbaumsamen => regionaler Zugriff auf Dolchdornwaffen => regionaler Zugriff auf Bronzeholz für Dolche, Pfeilspitzen, Rüstungsstacheln,

Speere und Wurfpeile.

SG 19 und höher: Bronzeholzsaamen => regionaler Zugriff auf Bronzeholz.

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)

Favor of the People of Unterlind: Regional access to war mastiff (HoB 157), 250 gp. In addition, the folks of Unterlinden might be helpful during other scenarios set in the Adri.

Favor of Metine Wernick: This favor can be used to join the MO „Freie Waldläufer des Adri“ during this adventure or during any later regional adventure set in the Adri.

Favor of Benno Berenos: Regional access to

☐ darkwood (DMG) and/or

☐ bronzewood (AC&EG 18) armor spikes, daggers, darts,, javelins, spears or

☐ general bronzewood (AC&EG 18),

depending on the found seeds/saplings. Please check which applies

Favor of the Spirit Wolves: If a character with this favor is stranded on another plane, the spirit wolves seek him out and guide him back to the material plane. This takes 4 TUs. This favor can only be used once.

Found a golden signet ring DD (15 gp). Only one player can leave the table with this item.

Favor of Querca and Wortham: Regional access to a dire hawk (RW 189) as animal companion, familiar, or special mounts. Effective druid level for determining the animal's abilities is 6 less than the actual druid level. A character needs to be 2 levels above the standard level at which the special mount is gained, must be Small sized and is treated as 2 levels lower for advancement of the mount. A character must have at least 7th arcane caster level, have a BAB of +7 AND take the Improved Familiar feat to take a dire hawk as a familiar.

Favor of Querca and Wortham: They are willing to teach a druid how to wildshape into a dire hawk (RW 189).

Favor of the Adri Druids: Your interaction with the natural powers of the Adri has come to the notice of powerful druids. One of them is willing to provide you one time access to ONE of the following as an upgrade:

__acid, cold, lightning, fire or sonic resistance armor enhancement.

__wild armor.

Members of the following MOs get regional access to all these items: Freie Waldläufer des Adri and Kirche des Obad-hai.

Item Access

APL 2

- *Cloak of elemental protection* (Adventure; MIC)
- *Divine scroll horrible taste* (Adventure; SpC)
- *Divine scroll summon undead I* (Adventure; SpC)
- *Divine scroll summon undead I with Rapid Spell* (Adventure; CL 3; SpC)
- *Divine scroll wall of smoke* (Adventure; SpC)
- *Pearl of power 1st* (Adventure; DMG)
- *Robe of bones* (Adventure; DMG)

APL 4 (All of APL 2 plus the following)

- *Divine scroll summon undead II* (Adventure; SpC)
- *Divine scroll summon undead II with Rapid Spell* (Adventure; CL 5; SpC)

APL 6 (All of APL 4 but remove the *Robe of Bones* and plus the following)

- *Circlet of persuasion* (Adventure; DMG)

APL 8 (All of APL 6)

NPC UND MONSTER ALLE DGS

Begegnung 1:

Benno Berenos: männlicher oeridianischer Säbelrassler 1/Experte [Schmuggler] 4; HG 5; mittelgroßer Humanoide; TW 1W10 plus 4W6, 37 TP; INI +2; BR 9 m (6 Felder); RK 13 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 11); GAB +4, RAB +5; A Nahkampf +7 (1W4+2, Dolch +1/19-20), Fernkampf +6 (1W3+1, Wurfpeil); Voller Angriff Nahkampf +7 (1W4+2, Dolch +1/19-20), Fernkampf +6 (1W3+1, Wurfpeil); GES N; RW REF +3, WIL +5, ZÄH +6; ST 12, GE 15, KO 14, IN 14, WE 12, CH 12

Fertigkeiten und Talente: Balancieren +7, Bluffen +12, Klettern +6, Diplomatie +11, Entfesselungskunst +7, Beruf (Seemann) +9, Motiv Erkennen +11, Schwimmen 6, Schätzen 7, Wissen (Lokales: Die zersplitterten Sonnen) +7; Waffenfinesse, Unterhändler (+2 auf Diplomatie und Motiv Erkennen), Fertigkeitenfokus (Bluffen).

Ausrüstung: Schutzring +1, Dolch +1, Ring der Geheimen Gedanken, 10 Wurfpeile

Allgemeines: Benno ist ca. 55 Jahre alt und 1,66 m groß.

Begegnung 2:

Querca, weiblicher Halbling Druide 6 (Anhängerin von Sheela Peryroyl); HG 6; kleine Humanoide; TW 6W8+6, TP 34; INI +6; BR 6 m (4 Felder); RK 15 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß +12); GAB +5, RAB +1; A Nahkampf +5 (Sichel, 1W4), Fernkampf +8 (Schleuder, 1W3); Voller Angriff Nahkampf +5 (Sichel, 1W4), Fernkampf +8 (Schleuder, 1W3); BE +1 RW-Bonus, +2 gegen Furcht, Tiergefährte, Naturgespür, Tierempathie, Unterholz durchqueren, Spurloser Schritt, Lockruf der Natur widerstehen, Tiergestalt 2/Tag; GES N, RW REF +5, WIL +8, ZÄH +7; ST 10, GE 14, KO 12, IN 14, WE 14, CH 14.

Fertigkeiten und Talente: Beruf (Heilkundige) +7, Diplomatie +3, Entdecken +7, Heilkunde +8, Klettern +4, Konzentration +9, Lauschen +6, Leise bewegen +8, Mit Tieren umgehen +9, Schwimmen +1, Springen +2, Überlebenskunst +7, Verstecken +6, Wissen (Natur) +9, Zauberkunde +6; Verbesserte Initiative, Spuren lesen, In Tiergestalt Zaubern

Sprachen: Handelssprache, Halblingisch, Zwergisch, Gnomisch

Ausrüstung: Lederrüstung, Sichel, Schleuder, 20 Schleudersteine, Heiliges Symbol der Sheela Peryroyl (eine Kette aus Gänseblümchen).

Vorbereitete Zauberei: (5/4/4/2; Grund-SG = 12 + Zauberstufe): Grad 0 - Kleinere Wunden heilen (x2), Nahrung und Wasser reinigen, Richtung wissen, Wasser erschaffen; 1. Grad - Heilen leichter Wunden, Mit Tieren sprechen, Schlingen und Fallen entdecken, Verstricken; 2. Grad - Baum, Rindenhaut, Tierbote, Holz Formen; 3. Grad - Schutz vor Energien, Tier Beherrschen

Häppchen (Wolf) Tiergefährte: mittelgroßes Tier; TW 6W8 + 12, 39 TP; INI +2; BR 15 m (10 Felder); RK 19 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 16); GAB +4, RAB +6; A Nahkampfangriff +7 (1W8+2, Biß); Voller Angriff +7 (1W8+2, Biß); BA: Zu Fall Bringen +1; BE: Dämmersicht, Geruchssinn, Verbindung, Zauberei Teilen, Entrinnen; GES N; RW REF +10, WIL +3, ZÄH +7; ST 15, GE 17, KO 15, IN 2, WE 12, CH 6.

Fertigkeiten und Talente: Verstecken +4, Lauschen +3, Leise bewegen +4, Entdecken +3, Überlebenskunst +1*; Spuren

Lesen^(B), Waffen Fokus [Biss], Blitzschnelle Reflexe, Verbesserter Natürlicher Angriff

Zu Fall Bringen (AF): Ein Wolf der mit seinem Bissangriff trifft, kann versuchen den Gegner als freie Aktion zu Fall zu bringen. Er hat einen Bonus von +1 auf den Versuch und muss dazu keinen Berührungsangriff durchführen und provoziert auch keinen Gelegenheitsangriff. Sollte der Versuch scheitern, so hat der Gegner keine Gelegenheit den Wolf zu Fall zu bringen.

* Wölfe haben einen Bonus von 4 auf ihre Überlebenskunst, wenn sie jemanden anhand seines Geruchs folgen.

Wortham Kremm, männlicher Halb-Elf Druide 6 (Anhänger des Obad-Hai): HG 6; mittelgroßer Humanoide; TW 6W8+6, TP 36; INI +1; BR 9 m (6 Felder); RK 13 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 12); GAB +4, RAB +4; A Nahkampf +4 (1W6, Kurzspeer), Fernkampf +5 (1W4, Schleuder); Voller Angriff Nahkampf +4 (1W6, Kurzspeer), Fernkampf +5 (1W4, Schleuder); BE Dämmersicht, Immunität gegen Schlaf-Effekte, +2 RW-Bonus gegen Verzauberung, Tiergefährte, Naturgespür, Tierempathie, Unterholz durchqueren, Spurloser Schritt, Lockruf der Natur widerstehen; GES N, RW REF +3, WIL +7, ZÄH +6; ST 10, GE 12, KO 12, IN 14, WE 14, CH 14.

Fertigkeiten und Talente: Beruf (Heilkundiger) +7, Diplomatie +10, Entdecken +7, Heilkunde +6, Informationen sammeln +8, Konzentration +9, Lauschen +7, Mit Tieren umgehen +7, Schwimmen +2, Suchen +3, Überlebenskunst +8, Wissen (Natur) +6, Zauberkunde +6; Wachsamkeit, Spuren lesen, Magische Gegenstände Herstellen

Sprachen: Handelssprache, Drakonisch, Elfisch, Orkisch

Ausrüstung: Lederrüstung, Kurzspeer, Schleuder, 20 Schleudersteine, 5 Gute Beeren,

Heiliges Symbol von Obad-Hai (eine kleine stilisierte Maske aus Eichenlaub und Eichel).

Vorbereitete Zauberei: (5/4/4/2; Grund-SG = 12 + Zauberstufe): Grad 0 - Aufblitzen, Kleinere Wunden heilen, Licht, Richtung wissen, Wasser erschaffen; 1. Grad - Gute Beeren, Lange Schritte, Mit Tieren sprechen, Tiere beruhigen; 2. Grad - Flammenklinge, Nebelwolke, Tierbote, Katzenhafte Anmut; 3. Grad - Blitze Herbeirufen, Windwall

Klapperchen (Klapperschlange) Tiergefährte: mittelgroßes Tier; TW 6W8, 27 TP; INI +4; BR 6 m (4 Felder); RK 19 (Berührung +14, auf dem falschen Fuß +15); GAB +4, RAB +4; A Nahkampfangriff +9 (1W4 und Gift, Biss); Voller Angriff Nahkampfangriff +9 (1W4 und Gift, Biss); BA: Gift; BE: Geruchssinn, Verbindung, Zauberei Teilen, Entrinnen; GES N; RW REF +11, WIL +3, ZÄH +5; ST 10, GE 19, KO 11, IN 1, WE 12, CH 2

Fertigkeiten und Talente: Balancieren +11, Klettern +13, Verstecken +14, Lauschen +5, Entdecken +5, Schwimmen +7; Waffenfinesse, Waffen Fokus [Biss], Blitzschnelle Reflexe

Giftschlangen verlassen sich auf ihren giftigen Biss um Beute zu schlagen und sich zur Wehr zu setzen.

Gift (AF): Eine Giftschlange hat einen giftigen Biss der als Erstscha den und Zweitscha den 1W6 temporären Konstitutionsscha den verursacht. Der SG für den Zähigkeitsrettungswurf ist 11.

Schreckenshabicht (Dire Hawk); HG 2; mittelgroßes Tier; TW 5W8+10, 32 TP; INI +6; BR 3 m, ~~Fliegen 24 m (durchschnittlich)~~ (2/16 Felder); RK 19 (Berührung 16, auf dem falschen Fuß 13); GAB +3, RAB +4; A Nahkampf +9 (1W4+1, Krallen); Voller Angriff Nahkampf +9 (1W4+1, 2x Krallen) und +4 (1W6, Biss); BE Dämmerlicht; GES N; RW REF +10, WIL +6, ZÄH +6; ST 12, GE 22, KO 15, IN 2, WE 15, CH 11
 Fertigkeiten und Talente: Entdecken +10*, Lauschen +8, Leise bewegen +8, Wachsamkeit, Waffen finesse.
 Dieses Tier ist derzeit flugunfähig!
 *Ein Schreckenshabicht erhält einen Volksbonus von +8 auf Entdecken-Würfe bei Tageslicht.
 Auszug aus Races of the Wild, Seite 189.

ANHANG 2

SPIELDATEN NSC UND MONSTER DGS 2

Begegnung 6:

Geisterwolf (Spirit Wolf): HG2; mittelgroßes Feenwesen (verbessertes Tier, körperlos); TW 2W6+4, 11 TP; INI +2; BR 15m (10 Felder); RK 15 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 13) oder 14 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 12); GAB +1, RAB +2; A Berührung +4 (1W6 Betäubung, körperloser Biß) oder Nahkampf +3 gegen ätherische Gegner (1W6+1, Biß); BA Ätherischer Ausflug, zu Fall bringen (+1); BE Körperlos, Dämmersicht, Geruchssinn; GES N; RW REF +5, WILL +3, ZÄH +5; ST 13 (- gegen nicht-ätherische Wesen), GE 15, KO 15, IN 2, WE 16, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +7, Lauschen +7, Leise bewegen +3, Suchen +0, Überlebenskunst +3*, Verstecken +6, Spuren lesen^(B), Waffenfokus (Biß).

*Geisterwölfe haben einen Bonus von 4 auf ihre Überlebenskunst, wenn sie jemanden anhand seines Geruchs verfolgen.

Begegnung 7:

Darine Dunkelgrab: weiblicher menschlicher (Flan) Kleriker 2 (Nerull); HG 2; mittelgroße Humanoide; TW 2W8+4, TP 17; INI -1; BR 9 m (6 Felder); RK 12 (Berührung 9, auf dem falschen Fuß 12); GAB 0, RAB -1; A Nahkampf -1 (1W4-1/19-20, Dolch) oder Nahkampf -1 (1W6-1, Kampfstab), Fernkampf -1 (1W4-1/19-20, Dolch) oder Fernkampf -1 (1W8/19-20, Leichte Armbrust); Voller Angriff Nahkampf -1 (1W4-1/19-20, Dolch) oder Nahkampf -1 (1W6-1, Kampfstab), Fernkampf -1 (1W4-1/19-20, Dolch) oder Fernkampf -1 (1W8/19-20, Leichte Armbrust); BA Zauber, Todesgriff; GES NB; RW REF -1, WIL +5, ZÄH +5; ST 8, GE 8, KO 14, IN 12, WE 15, CH 16

Fertigkeiten und Talente: Bluffen +5, Diplomatie +5, Konzentration +7, Verkleiden +4, Verstecken 0, Wissen (Arkane) +3, Wissen (Religion) +6, Zauberkunde +3; Talente: Zauberkunst (Beschwörung), Verstärkte Herbeizauberei, Untote Beeindrucken/Kontrollieren, Spontane „Wunden Verursachen“ Zauber

Sprachen: Handelsprache, Ur-Flan

Vorbereitete Klerikerzauber (3/2): 0. Grad - Gift Entdecken, Göttliche Führung, Magie Entdecken; 1. Grad - Furcht verursachen*, Untote herbeizaubern I, Verhüllender Nebel,

Domänen: Tod, Tricks, *Domänenzauber.

Ausrüstung: Priesterrobe, Heiliges Symbol des Nerull, Zauberkomponententasche, Dolch, Kampfstab, Leichte Armbrust, 10 Bolzen, Sonnenszepter (x 3), Schriftrollenbehälter, Schreibzeug, Alchemistenfeuer (x 2), Rauchstab (x 2), Säure (x 2), Silberne Gebetskette mit Halbedelsteinen, Goldener Siegelring „DD“, Knochenrobe, Beschlagene Lederrüstung +1, Stab: Leichte Wunden Verursachen (40 Ladungen), Schriftrolle: Untote herbeizaubern I mit Rascher Zauber, Schriftrolle: Untote herbeizaubern I mit Rascher Zauber, Trank: Leichte Wunden heilen, Schriftrolle: Leichte Wunden heilen, Schriftrolle: Untote herbeizaubern I.

Beschreibung: Eine echte Dame der Dunkelheit, jetschwarzes Haar, ein Teint wie Porzellan, blutrote Lippen und dunkle mesmerisierende Augen, das Urbild einer „Famme fatale“. Angefangen hat sie als grabräuberische Göre, auf einem der Friedhöfe von Herbergsbad, kurz nach den Graufalk Kriegen, mehr aus

Notwendigkeit denn aus freiem Willen. Für die Seite des Bringers der Dunkelheit wurde sie durch einen Friedhofswächter rekrutiert, der sie auf frischer Tat ertappte, grade als sie dabei war, die Grabbeigaben der Wiederverwertung zuzuführen, die ein reicher Kaufmann seiner dahingeschiedenen Frau mitgegeben hatte. Der Friedhofswächter war ein getarnter Priester des Nerull. Aber auch ein Anhänger des Schnitters wird manchmal ein Opfer seines eigenen Fleisches und eines lasziven Körpers, verkleidet im Anschein der Unschuld und sicherlich einen Charakter und einen Verstand beherbergend, die es wert sind rekrutiert zu werden.

Begegnung 9:

Infernalischer Nadler: HG 2; mittelgroße Pflanze, Externar; TW 3W8 + 3, TP 16; INI +0; BR 9m (6 Felder); RK 14 (Berührungsangriff 10, auf dem falschen Fuß erwischt 14); GAB +2, RAB +3; A Nahkampf +3 (1W4+1, Klauen) oder Fernkampf +2 (1W12+1, Nadeln, Grundreichweite 6 m); Voller Angriff Nahkampf +3/+3 (1W4+1, 2 Klauen) oder Fernkampf +2 (1W12+1, Nadeln, Grundreichweite 6 m); BA Gutes Niederstrecken 1/Tag (+3 TP Schaden gegen gute Wesen, NUR im NAHKAMPF einsetzbar); BE Pflanze, Dunkelsicht 18 m, Feuerresistenz 5, Kälteresistenz 5, Zauberesistenz 7; GES NB; RW REF +1, WIL +3, ZÄH +4; ST 12, GE 10, KO 13, IN 6, WE 15, CH 5.

Fertigkeiten und Talente: Verstecken +0 (im Wald +16, bei Bewegung im Wald +8)

Gutes Niederstrecken (ÜF): Einmal pro Tag kann eine infernalische Kreatur einen normalen Nahkampfangriff ausführen, mit dem sie bei einem guten Gegner zusätzliche Schadenspunkte in Höhe ihrer Anzahl an TW (maximal jedoch +20) anrichtet.

SPIELDATEN NPC UND MONSTER DGS 4

Begegnung 6:

Verbesserter Geisterwolf (Advanced Spirit Wolf): HG2; mittelgroßes Feenwesen (verbessertes Tier, körperlos); TW 3W6+6, 16 TP; INI +2; BR 15m (10 Felder); RK 15 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 13) oder 14 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 12); GAB +2, RAB +3; A Berührung +5 (1W6 Betäubung, körperloser Biß) oder Nahkampf +4 gegen ätherische Gegner (1W6+1, Biß); Voller Angriff Berührung +5 (1W6 Betäubung, körperloser Biß) oder Nahkampf +4 gegen ätherische Gegner (1W6+1, Biß); BA Ätherischer Ausflug, zu Fall bringen (+1); BE Körperlos, Dämmerlicht, Geruchssinn; GES N; RW REF +6, WILL +4, ZÄH +6; ST 13 (- gegen nicht-ätherische Wesen), GE 15, KO 15, IN 2, WE 16, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +7, Lauschen +7, Leise bewegen +4, Suchen +0, Überlebenskunst +3*, Verstecken +6, Spuren lesen^(B), Rennen, Waffenfokus (Biß).

*Geisterwölfe haben einen Bonus von 4 auf ihre Überlebenskunst, wenn sie jemanden anhand seines Geruchs verfolgen.

Begegnung 7:

Darine Dunkelgrab: weiblicher menschlicher (Flan) Kleriker 4 (Nerull); HG 4; mittelgroße Humanoide; TW 4W8+8, TP 31; INI -1; BR 9 m (6 Felder); RK 14 (Berührung 10, auf dem falschen Fuß 14); GAB +3, RAB +2; A Nahkampf +2 (1W4-1/19-20, Dolch) oder Nahkampf +2 (1W6-1, Kampfstab), Fernkampf +2 (1W4-1/19-20, Dolch) oder Fernkampf +2 (1W8/19-20, Leichte Armbrust); Voller Angriff Nahkampf +2 (1W4-1/19-20, Dolch) oder Nahkampf +2 (1W6-1, Kampfstab), Fernkampf +2 (1W4-1/19-20, Dolch) oder Fernkampf +2 (1W8/19-20, Leichte Armbrust); BA Zauber, Todesgriff; GES NB; RW REF +0, WIL +7, ZÄH +6; ST 8, GE 8, KO 14, IN 12, WE 16, CH 16

Fertigkeiten und Talente: Bluffen +6, Diplomatie +6, Konzentration +9, Verkleiden +6, Verstecken +1, Wissen (Arkane) +4, Wissen (Religion) +6, Zauberkunde +3; Talente: Zauberkunde (Beschwörung), Verstärkte Herbeizaubern, Untote Beeindrucken/Kontrollieren, Spontane „Wunden Verursachen“ Zauber, Rascher Zauber.

Sprachen: Handelsprache, Ur-Flan

Vorbereitete Klerikerzauber (5/4/3): o. Grad - Gift Entdecken, Göttliche Führung (x2), Magie Entdecken, Nahrung und Wasser reinigen; 1. Grad - Furcht verursachen*, Schild des Glaubens, Unheil, Untote herbeizaubern I, Verhüllender Nebel, 2. Grad - Geräuschexplosion, Unsichtbarkeit*, Untote herbeizaubern I (Rascher Zauber), Untote herbeizaubern II

Domänen: Tod, Tricks, *Domänenzauber.

Ausrüstung: Priesterrobe, Heiliges Symbol des Nerull, Zauberkomponententasche, Dolch, Kampfstab, Leichte Armbrust, 10 Bolzen, Sonnenszepter (x 3), Schriftrollenbehälter, Schreibzeug, Alchemistenfeuer (x 2), Rauchstab (x 2), Säure (x 2), Silberne Gebetskette mit Halbedelsteinen, Goldener Siegelring „DD“, Knochenrobe, Beschlagene Lederrüstung +1, Stab: Leichte Wunden Verursachen (40 Ladungen), Trank: Leichte Wunden heilen, Schriftrolle: Schwere Wunden heilen, Schriftrolle: Schwere Wunden verursachen, Schriftrolle: Leichte Wunden heilen,

Schriftrolle: Untote herbeizaubern I, Schriftrolle: Untote herbeizaubern II, Schriftrolle: Untote herbeizaubern II mit Rascher Zauber, Schriftrolle: Untote herbeizaubern I mit Rascher Zauber.

Beschreibung: Eine echte Dame der Dunkelheit, jetschwarzes Haar, ein Teint wie Porzellan, blutrote Lippen und dunkle mesmerisierende Augen, das Urbild einer „Famme fatale“. Angefangen hat sie als grabräuberische Göre, auf einem der Friedhöfe von Herbergsbad, kurz nach den Graufalk Kriegen, mehr aus Notwendigkeit denn aus freiem Willen. Für die Seite des Bringers der Dunkelheit wurde sie durch einen Friedhofswächter rekrutiert, der sie auf frischer Tat ertappte, grade als sie dabei war, die Grabbeigaben der Wiederverwertung zuzuführen, die ein reicher Kaufmann seiner dahingeschiedenen Frau mitgegeben hatte. Der Friedhofswächter war ein getarnter Priester des Nerull. Aber auch ein Anhänger des Schnitters wird manchmal ein Opfer seines eigenen Fleisches und eines lasziven Körpers, verkleidet im Anschein der Unschuld und sicherlich einen Charakter und einen Verstand beherbergend, die es wert sind rekrutiert zu werden.

Begegnung 9:

Infernalischer Nadler: HG 2; mittelgroße Pflanze, Externar; TW 3W8 + 3, TP 16; INI +0; BR 9m (6 Felder); RK 14 (Berührungsangriff 10, auf dem falschen Fuß erwischt 14); GAB +2, RAB +3; A Nahkampf +3 (1W4+1, Klauen) oder Fernkampf +2 (1W12+1, Nadeln, Grundreichweite 6 m); Voller Angriff Nahkampf +3/+3 (1W4+1, 2 Klauen) oder Fernkampf +2 (1W12+1, Nadeln, Grundreichweite 6 m); BA Gutes Niederstrecken 1/Tag (+3 TP Schaden gegen gute Wesen, NUR im NAHKAMPF einsetzbar); BE Pflanze, Dunkelsicht 18 m, Feuerresistenz 5, Kälteresistenz 5, Zauberesistenz 7; GES NB; RW REF +1, WIL +3, ZÄH +4; ST 12, GE 10, KO 13, IN 6, WE 15, CH 5.

Fertigkeiten und Talente: Verstecken +0 (im Wald +16, bei Bewegung im Wald +8)

Gutes Niederstrecken (ÜF): Einmal pro Tag kann eine infernalische Kreatur einen normalen Nahkampfangriff ausführen, mit dem sie bei einem guten Gegner zusätzliche Schadenspunkte in Höhe ihrer Anzahl an TW (maximal jedoch +20) anrichtet.

ANHANG 4

SPIELDATEN NPC UND MONSTER DGS 6

Begegnung 6:

Großer verbesserter Geisterwolf (Large advanced Spirit Wolf): HG4; großes Feenwesen (verbessertes Tier, körperlos); TW 4W6+16, 30 TP; INI +2; BR 15m (10 Felder); RK 14 (Berührung 14, auf dem falschen Fuß 12) oder 15 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 13); GAB +3, RAB +12; A Berührung +5 (1W8 Betäubung, körperloser Biß) oder Nahkampf +8 gegen ätherische Gegner (1W8+7, Biß); Voller Angriff Berührung +5 (1W8 Betäubung, körperloser Biß) oder Nahkampf +8 gegen ätherische Gegner (1W8+7, Biß); BA Ätherischer Ausflug, zu Fall bringen (+1); BE Körperlos, Dämmerlicht, Geruchssinn; GES N; RW REF +7, WILL +4, ZÄH +9; ST 21 (- gegen nicht-ätherische Wesen), GE 14, KO 19, IN 2, WE 16, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +7, Lauschen +7, Leise bewegen +2, Suchen +0, Überlebenskunst +3*, Verstecken +2, Spuren lesen^(B), Rennen, Waffenfokus (Biß).

*Geisterwölfe haben einen Bonus von 4 auf ihre Überlebenskunst, wenn sie jemanden anhand seines Geruchs verfolgen.

Begegnung 7:

Darine Dunkelgrab: weiblicher menschlicher (Flan) Kleriker 6 (Nerull); HG 6; mittelgroße Humanoide; TW 6W8+12, TP 45; INI -1; BR 9 m (6 Felder); RK 14 (Berührung 10, auf dem falschen Fuß 14); GAB +4, RAB +3; A Nahkampf +3 (1W4-1/19-20, Dolch) oder Nahkampf +3 (1W6-1, Kampfstab), Fernkampf +3 (1W4-1/19-20, Dolch) oder Fernkampf +3 (1W8/19-20, Leichte Armbrust); Voller Angriff Nahkampf +3 (1W4-1/19-20, Dolch) oder Nahkampf +3 (1W6-1, Kampfstab), Fernkampf +2 (1W4-1/19-20, Dolch) oder Fernkampf +2 (1W8/19-20, Leichte Armbrust); BA Zauber, Todesgriff; GES NB; RW REF +1, WIL +8, ZÄH +7; ST 8, GE 8, KO 14, IN 12, WE 16, CH 16

Fertigkeiten und Talente: Bluffen +6, Diplomatie +7, Konzentration +11, Verkleiden +7, Verstecken +1, Wissen (Arkane) +5, Wissen (Religion) +7, Zauberkunde +5; Talente: Zauberkunde (Beschwörung), Verstärkte Herbeizauberung, Untote Beeindrucken/Kontrollieren, Spontane „Wunden Verursachen“ Zauber, Rascher Zauber, Schnell vertreiben.

Sprachen: Handelsprache, Ur-Flan

Vorbereitete Klerikerzauber (5/4/4/3): o. Grad - Gift Entdecken, Göttliche Führung (x2), Magie Entdecken, Nahrung und Wasser reinigen; 1. Grad - Furcht verursachen*, Schild des Glaubens, Unheil, Untote herbeizaubern I, Verhüllender Nebel, 2. Grad - Geräuschexplosion, Totenglocke Unsichtbarkeit*, Untote herbeizaubern I (Rascher Zauber), Untote herbeizaubern II, 3. Grad - Fluch, ~~Tote beleben~~*, Untote herbeizaubern (Rascher Zauber), Untote herbeizaubern III

Domänen: Tod, Tricks, *Domänenzauber.

Ausrüstung: Priesterrobe, Heiliges Symbol des Nerull, Zauberkomponententasche, Dolch, Kampfstab, Leichte Armbrust, 10 Bolzen, Sonnenszepter (x 3), Schriftrollenbehälter, Schreibzeug, Alchemistenfeuer (x 2), Rauchstab (x 2), Säure (x 2), 6 Onyx, Silberne Gebetskette mit Halbedelsteinen, Goldener Siegelring „DD“, Überzeugungsstirnreif, Beschlagene Lederrüstung +1, Stab: Leichte Wunden verursachen (4 Ladungen), Schriftrolle:

Untote herbeizaubern I, Schriftrolle: Untote herbeizaubern I mit Rascher Zauber, Schriftrolle: Untote herbeizaubern II, Schriftrolle: Untote herbeizaubern II mit Rascher Zauber, Schriftrolle: Schwere Wunden heilen, Schriftrolle: Schwere Wunden verursachen, Schriftrolle: Leichte Wunden heilen, Trank: Leichte Wunden heilen.

Beschreibung: Eine echte Dame der Dunkelheit, jetschwarzes Haar, ein Teint wie Porzellan, blutrote Lippen und dunkle mesmerisierende Augen, das Urbild einer „Famme fatale“. Angefangen hat sie als grabräuberische Göre, auf einem der Friedhöfe von Herbergsbad, kurz nach den Graufalk Kriegen, mehr aus Notwendigkeit denn aus freiem Willen. Für die Seite des Bringers der Dunkelheit wurde sie durch einen Friedhofswächter rekrutiert, der sie auf frischer Tat ertappte, grade als sie dabei war, die Grabbeigaben der Wiederverwertung zuzuführen, die ein reicher Kaufmann seiner dahingeschiedenen Frau mitgegeben hatte. Der Friedhofswächter war ein getarnter Priester des Nerull. Aber auch ein Anhänger des Schnitters wird manchmal ein Opfer seines eigenen Fleisches und eines lasziven Körpers, verkleidet im Anschein der Unschuld und sicherlich einen Charakter und einen Verstand beherbergend, die es wert sind rekrutiert zu werden.

Schreckenseber-Skelett (Dire Boar Skeleton): HG3; großer Untoter, TW 7W12, 42 TP; INI +4, BR 12 m (8 Felder); RK 17 (Berührung 9, auf dem falschen Fuß 17); GAB +10, RAB +14; A Nahkampf +10 (1W8+12, durchbohren); Voller Angriff Nahkampf +10 (1W8+12, durchbohren); Angriffsfläche/Reichweite: 3m/1,5m; BE: Dunkelsicht 18m, Immunität gegen Kälte, Schadensreduzierung 5/Wuchtwaffen; GES NB; RW REF +2, WIL +5, ZÄH +2; ST 27, GE 12, KO -, IN -, WE 10, CH 1.

Fertigkeiten und Talente: Verbesserte Initiative

Begegnung 9:

Infernalische Mörderranke: HG 4; große Pflanze, Externar; TW 4W8+12, 30 TP, INI +0, BR 1,5m (1 Feld); RK 15 (Berührung 9, auf dem falschen Fuß 15); GAB +3, RAB +12; A Nahkampf +7 (1W6+7, Hieb); Voller Angriff Nahkampf +7 (1W6+7, Hieb); Angriffsfläche/Reichweite: 3m/3m (6m mit der Hauptranke); BA: Gutes Niederstrecken, Verbessertes Ergreifen, Verstricken, Würgen 1W6+7; BE: Blindsight 9m, Dämmerlicht, Immunität gegen Elektrizität, Pflanze, Resistenz gegen Feuer 10 und Kälte 10, Tarnung, Dunkelsicht 18m, Schadensreduktion 5/Magie, Zauberesistenz 9; GES NB; RW REF +1, WIL +2, ZÄH +7; ST 20, GE 10, KO 16, IN 3, WE 13, CH 9.

Gutes Niederstrecken (ÜF): Einmal pro Tag kann eine infernalische Kreatur einen normalen Nahkampfangriff ausführen, mit dem sie bei einem guten Gegner zusätzliche Schadenspunkte in Höhe ihrer Anzahl an TW (maximal jedoch +20) anrichtet.

Aufgestiegener Infernalischer Nadler: HG 4; mittelgroße Pflanze, Externar; TW 4W8 + 4, TP 26; INI +0; BR 9m (6 Felder); RK 14 (Berührungsangriff 10, auf dem falschen Fuß erwischt 14); GAB +3, RAB +4; A Nahkampf +4 (1W4+1, Klauen) oder Fernkampf +3 (1W12+1, Nadeln, Grundreichweite 6 m); Voller Angriff

Nahkampf +4/+4 (1W4+1, Klauen) oder Fernkampf +2 (1W12+1, Nadeln, Grundreichweite 6 m); BA Gutes Niederstrecken 1/Tag (+4 TP Schaden gegen gute Wesen, NUR im NAHKAMPF einsetzbar); BE Pflanze, Dunkelsicht 18 m, Feuerresistenz 5, Kälteresistenz 5, Schadensreduzierung 5/magisch, Zauberresistenz 8; GES NB; RW REF +1, WIL +3, ZÄH +6; ST 12, GE 10, KO 14, IN 6, WE 15, CH 5.

Fertigkeiten und Talente: Verstecken +1 (im Wald +17, bei Bewegung im Wald +9), Kernschuss.

Gutes Niederstrecken (ÜF): Einmal pro Tag kann eine infernalische Kreatur einen normalen Nahkampfangriff ausführen, mit dem sie bei einem guten Gegner zusätzliche Schadenspunkte in Höhe ihrer Anzahl an TW (maximal jedoch +20) anrichtet.

ANHANG 5

SPIELDATEN NPC UND MONSTER DGS 8

Begegnung 6:

Großer verbesserter Geisterwolf (Large advanced Spirit Wolf): HG4; großes Feenwesen (verbessertes Tier, körperlos); TW 4W6+16, 30 TP; INI +2; BR 15m (10 Felder); RK 14 (Berührung 14, auf dem falschen Fuß 12) oder 15 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 13); GAB +3, RAB +12; A Berührung +5 (1W8 Betäubung, körperloser Biß) oder Nahkampf +8 gegen ätherische Gegner (1W8+7, Biß); Voller Angriff Berührung +5 (1W8 Betäubung, körperloser Biß) oder Nahkampf +8 gegen ätherische Gegner (1W8+7, Biß); BA Ätherischer Ausflucht, zu Fall bringen (+1); BE Körperlos, Dämmerlicht, Geruchssinn; GES N; RW REF +7, WILL +4, ZÄH +9; ST 21 (- gegen nicht-ätherische Wesen), GE 14, KO 19, IN 2, WE 16, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +7, Lauschen +7, Leise bewegen +2, Suchen +0, Überlebenskunst +3*, Verstecken +2, Spuren lesen^(B), Rennen, Waffenfokus (Biß).

*Geisterwölfe haben einen Bonus von 4 auf ihre Überlebenskunst, wenn sie jemanden anhand seines Geruchs verfolgen.

Begegnung 7:

Darine Dunkelgrab: weiblicher menschlicher (Flan) Kleriker 8 (Nerull); HG 8; mittelgroße Humanoide; TW 8W8+12, TP 59; INI -1; BR 9 m (6 Felder); RK 14 (Berührung 10, auf dem falschen Fuß 14); GAB +6, RAB +5; A Nahkampf +5 (1W4-1/19-20, Dolch) oder Nahkampf +5 (1W6-1, Kampfstab), Fernkampf +5 (1W4-1/19-20, Dolch) oder Fernkampf +5 (1W8/19-20, Leichte Armbrust); Voller Angriff Nahkampf +5/0 (1W4-1/19-20, Dolch) oder Nahkampf +5/0 (1W6-1, Kampfstab), Fernkampf +5 (1W4-1/19-20, Dolch) oder Fernkampf +5 (1W8/19-20, Leichte Armbrust); BA Zauber, Todesgriff; GES NB; RW REF +1, WIL +10, ZÄH +8; ST 8, GE 8, KO 14, IN 12, WE 19, CH 18

Fertigkeiten und Talente: Bluffen +7, Diplomatie +9, Konzentration +13, Verkleiden +9, Verstecken +1, Wissen (Arkanes) +6, Wissen (Religion) +7, Zauberkunde +10; Talente: Zauberkunde (Beschwörung), Verstärkte Herbeizauberung, Untote Beeindrucken/Kontrollieren, Spontane „Wunden Verursachen“ Zauber, Rascher Zauber, Schnelles vertreiben.

Sprachen: Handelsprache, Ur-Flan

Vorbereitete Klerikerzauber (6/5/4/4/3): o. Grad - Gift Entdecken, Göttliche Führung (x2), Magie Entdecken, Nahrung und Wasser reinigen, Wasser erschaffen; 1. Grad - Furcht verursachen*, Schild des Glaubens, Totenwache, Unheil, Untote herbeizaubern I, Verhüllender Nebel, 2. Grad - Geräuschexplosion, Totenglocke Unsichtbarkeit*, Untote herbeizaubern I (Rascher Zauber), Untote herbeizaubern II, 3. Grad - Schwere Wunden heilen, Stille, ~~Tote beleben*~~, Untote herbeizaubern II (Rascher Zauber), Untote herbeizaubern III, 4. Grad - Untote herbeizaubern III (Rascher Zauber), Untote herbeizaubern IV, Vergiften, Verwirrung*.

Domänen: Tod, Tricks, *Domänenzauber.

Ausrüstung: Priesterrobe, Heiliges Symbol des Nerull, Zauberkomponententasche, Dolch, Kampfstab, Leichte Armbrust, 10 Bolzen, Sonnenszepter (x 3), Schriftrollenbehälter, Schreibzeug, Alchemistenfeuer (x 2), Rauchstab (x 2), Säure (x 2), 8 Onyx, Silberne

Gebetskette mit Halbedelsteinen, Goldener Siegelring „DD“, Überzeugungsstirnreif, Anhänger der Weisheit +2, Beschlagene Lederrüstung +1, Stab: Leichte Wunden verursachen (4 Ladungen), Schriftrolle: Untote herbeizaubern I, Schriftrolle: Untote herbeizaubern I mit Rascher Zauber, Schriftrolle: Untote herbeizaubern III, Schriftrolle: Untote herbeizaubern II mit Rascher Zauber, Schriftrolle: Schwere Wunden heilen, Schriftrolle: Schwere Wunden verursachen, Schriftrolle: Leichte Wunden heilen, Trank: Leichte Wunden heilen.

Beschreibung: Eine echte Dame der Dunkelheit, jetschwarzes Haar, ein Teint wie Porzellan, blutrote Lippen und dunkle mesmerisierende Augen, das Urbild einer „Famme fatale“. Angefangen hat sie als grabräuberische Göre, auf einem der Friedhöfe von Herbergsbad, kurz nach den Graufalk Kriegen, mehr aus Notwendigkeit denn aus freiem Willen. Für die Seite des Bringers der Dunkelheit wurde sie durch einen Friedhofswächter rekrutiert, der sie auf frischer Tat ertappte, grade als sie dabei war, die Grabbeigaben der Wiederverwertung zuzuführen, die ein reicher Kaufmann seiner dahingeschiedenen Frau mitgegeben hatte. Der Friedhofswächter war ein getarnter Priester des Nerull. Aber auch ein Anhänger des Schnitters wird manchmal ein Opfer seines eigenen Fleisches und eines lasziven Körpers, verkleidet im Anschein der Unschuld und sicherlich einen Charakter und einen Verstand beherbergend, die es wert sind rekrutiert zu werden.

Schreckenseber-Zombie (Dire Boar Zombie): HG4; großer Untoter, TW 14W12+3, 87 TP; INI -1, BR 12 m (8 Felder), RK 17 (Berührung 8, auf dem falschen Fuß 17); GAB +6, RAB +19; A Nahkampf +15 (1W8+13, durchbohren) oder Nahkampf +15 (1W8+13, Hieb); Voller Angriff Nahkampf +15 (1W8+13, durchbohren) oder Nahkampf +15 (1W8+13, Hieb); Angriffsfläche/Reichweite: 3m/1,5m; BE: Nur einzelne Aktionen, Dunkelsicht 18m, Untot, Schadensreduzierung 5/Hiebaffen; GES NB; RW REF +3, WIL +9, ZÄH +4; ST 29, GE 8, KO -, IN -, WE 10, CH 1.

Fertigkeiten und Talente: Abhärtung

Nur einzelne Aktionen (AF): Zombies haben langsame Reflexe und können in jeder Runde nur eine Bewegungs-Aktion oder einen Angriff ausführen. Ein Zombie kann sich in derselben Runde mit seiner Bewegungsrate bewegen und dann noch angreifen, aber nur wenn er einen Sturmangriff versucht.

Begegnung 9:

Aufgestiegene infernalische Mörderranke: HG 6; große Pflanze, Externar; TW 8W8+24, 60 TP, INI -1, BR 1,5m (1 Feld); RK 16 (Berührung 5, auf dem falschen Fuß 16); GAB +6, RAB +23; A Nahkampf +13 (1W8+13, Hieb); Voller Angriff Nahkampf +13 (1W8+13, Hieb); Angriffsfläche/Reichweite: 4,5m/4,5m (9m mit der Hauptranke); BA: Gutes Niederstrecken, Verbessertes Ergreifen, Verstricken, Würgen 1W8+13; BE: Blindsicht 9m, Dämmerlicht, Immunität gegen Elektrizität, Pflanze, Resistenz gegen Feuer 10 und Kälte 10, Tarnung, Dunkelsicht 18m, Schadensreduktion 5/Magie, Zauberesistenz 13; GES NB; RW REF +2, WIL +3, ZÄH +12; ST 28, GE 8, KO 20, IN 3, WE 13, CH 9.

Gutes Niederstrecken (ÜF): Einmal pro Tag kann eine infernalische Kreatur einen normalen Nahkampfangriff ausführen, mit dem sie bei einem guten Gegner zusätzliche Schadenspunkte in Höhe ihrer Anzahl an TW (maximal jedoch +20) anrichtet.

Aufgestiegener Infernalischer Nadler: HG 6; mittelgroße Pflanze, Externar; TW 9W8 + 9, TP 49; INI +1; BR 9m (6 Felder); RK 14 (Berührungsangriff 11, auf dem falschen Fuß erwischt 14); GAB +6, RAB +7; A Nahkampf +7 (1W4+1, Klauen) oder Fernkampf +7 (3W6+1, Nadeln, Grundreichweite 6 m); Voller Angriff Nahkampf +7/+7 (1W4+1, Klauen) oder Fernkampf +7 (3W6+1, Nadeln, Grundreichweite 6 m); BA *Gutes Niederstrecken* 1/Tag (+9 TP Schaden gegen gute Wesen, NUR im NAHKAMPF einsetzbar); BE Pflanze, Dunkelsicht 18 m, Feuerresistenz 10, Kälteresistenz 10, Schadensreduzierung 5/magisch, Zauberresistenz 14; GES NB; RW REF +4, WIL +5, ZÄH +7; ST 12, GE 12, KO 13, IN 6, WE 15, CH 5.

Fertigkeiten und Talente: Verstecken +6 (im Wald +22, bei Bewegung im Wald +14), Kernschuss, Verbesserter natürlicher Angriff (Nadeln).

Gutes Niederstrecken (ÜF): Einmal pro Tag kann eine infernalische Kreatur einen normalen Nahkampfangriff ausführen, mit dem sie bei einem guten Gegner zusätzliche Schadenspunkte in Höhe ihrer Anzahl an TW (maximal jedoch +20) anrichtet.

ANHANG 6: NEUE REGELN

Neue Monster

Spirit Animal (Frostburn, S. 155)

Sometimes mistaken for undead, spirit animals do not arise out of hatred, cruelty, or despair. Rather, they are natural manifestations of the collective will of animals that lived and died in nature as they were intended. Their spirits continue to exist in nature, suffusing the land and sea and sky with their power, and bracing nature against the incursion of civilization or unnatural magic. Spirit animals rarely manifest as actual creatures, and when they do it is almost always at the behest of a powerful spellcaster.

Spirit Wolf

	Medium Fey (Augmented Animal, Incorporeal)
Hit Dice:	2d6+4 (11 hp)
Initiative:	+2
Speed:	50 ft. (10 squares)
Armor Class:	15 (+2 Dex, +3 deflection), touch 15, flat-footed 13; or 14 (+2 Dex, +2 natural), touch 12, flat-footed 12
Base Attack/Grapple:	+1/+2
Attack:	Incorporeal bite +4 melee touch or +3 melee (1d6+1) against ethereal foes (1d6 nonlethal or 1d6+1 against ethereal foes)
Full Attack:	Incorporeal bite +4 melee touch or +3 melee (1d6+1) against ethereal foes (1d6 nonlethal or 1d6+1 against ethereal foes)
Space/Reach:	5 ft./5 ft.
Special Attacks:	Manifestation, Trip
Special Qualities:	Incorporeal Traits, low-light vision, scent
Saves:	Fort +5, Ref +5, Will +3
Abilities:	Str 13 (- against nonethereal), Dex 15, Con 15, Int 2, Wis 16, Cha 10
Skills:	Hide +6, Listen +7, Move Silently +3, Search +0, Spot +7, Survival +3*
Feats:	Track ^B , Weapon Focus (bite)
Environment:	Temperate forests
Organization:	Solitary, pair, or pack (7-16)
Challenge Rating:	2
Treasure	None
Alignment	Neutral
Advancement:	3 HD (Medium); 4-6 HD (Large)
Level Adjustment:	-

A spirit wolf looks like a ghostly wolf with glowing yellow eyes. Its howl is exceptionally mournful, and it can move those closely allied to nature to tears.

Spirit wolves are often found in forested areas infested with more dangerous and evil undead or outsiders, and serve to protect the forest and its animal denizens from harm.

Wolves are pack hunters known for their persistence

and cunning.

Combat

A favorite tactic is to send a few individuals against the foe's front while the rest of the pack circles and attacks from the flanks or rear.

Manifestation (Su): A spirit wolf dwells on the Ethereal Plane and is an ethereal creature. As an ethereal creature it cannot effect or be affected by anything in the material world. When a spirit wolf manifests (usually at the request of a powerful spellcaster) it partly enters the Material Plane and becomes visible but incorporeal on the Material Plane (see below).

A manifested spirit wolf can strike with its natural attacks; these attacks deal nonlethal damage to physical creatures. A manifested spirit wolf remains partially on the Ethereal Plane.

Although a spirit wolf has two home planes, the Material and the Ethereal, it is not considered extraplanar when on either plane.

Trip (Ex): A spirit wolf that hits an ethereal opponent with a bite attack can attempt to trip the opponent (+1 check modifier) as a free action without making a touch attack or provoking an attack of opportunity. If the attempt fails, the opponent cannot react to trip the wolf. (Despite the fact that gravity does not exist on the Ethereal Plane, it is still possible to place an opponent in a disadvantaged position.)

Incorporeal Subtype: An incorporeal creature has no physical body. It can be harmed only by other incorporeal creatures, magic weapons or creatures that strike as magic weapons, and spells, spell-like abilities, or supernatural abilities. It is immune to all nonmagical attack forms. Even when hit by spells or magic weapons, it has a 50% chance to ignore any damage from a corporeal source (except for positive energy, negative energy, force effects such as *magic missile*, or attacks made with *ghost touch* weapons). Although it is not a magical attack, holy water can affect incorporeal undead, but a hit with holy water has a 50% chance of not affecting an incorporeal creature.

An incorporeal creature has no natural armor bonus but has a deflection bonus equal to its Charisma bonus (always at least +1, even if the creature's Charisma score does not normally provide a bonus).

An incorporeal creature can enter or pass through solid objects, but must remain adjacent to the object's exterior, and so cannot pass entirely through an object whose space is larger than its own. It can sense the presence of creatures or objects within a square adjacent to its current location, but enemies have total concealment (50% miss chance) from an incorporeal creature that is inside an object. In order to see farther from the object it is in and attack normally, the incorporeal creature must emerge. An incorporeal creature inside an object has total cover, but when it attacks a creature outside the object it only has cover, so a creature outside with a readied action could strike at it as it attacks. An incorporeal creature cannot pass through a force effect.

An incorporeal creature's attacks pass through (ignore) natural armor, armor, and shields, although deflection bonuses and force effects (such as *mage armor*) work normally against it. Incorporeal creatures pass through and operate in water as easily as they do in air.

Incorporeal creatures cannot fall or take falling damage. Incorporeal creatures cannot make trip or grapple attacks, nor can they be tripped or grappled. In fact, they cannot take any physical action that would move or manipulate an opponent or its equipment, nor are they subject to such actions. Incorporeal creatures have no weight and do not set off traps that are triggered by weight.

An incorporeal creature moves silently and cannot be heard with Listen checks if it doesn't wish to be. It has no Strength score, so its Dexterity modifier applies to both its melee attacks and its ranged attacks. Nonvisual senses, such as scent and blindsight, are either ineffective or only partly effective with regard to incorporeal creatures. Incorporeal creatures have an innate sense of direction and can move at full speed even when they cannot see.

Scent (Ex): A spirit animal can detect opponents within 30 feet. The exact location is not revealed unless the creature is within 5 feet. A spirit animal using the Track and the scent ability can follow tracks by smell.

Skills: *Wolves have a +4 racial bonus on Survival checks when tracking by scent, and a +4 racial bonus on Hide, Listen, Search and Spot checks.

Nadler (Needlefolk) Monster Manual II, S. 158)

Needlefolk

	Medium Plant
Hit Dice:	3d8+3 (16 hp)
Initiative:	+0
Speed:	30 ft.
Armor Class:	14 (+4 natural), touch 10, flat-footed 14
Base Attack/Grapple:	+2/+3
Attack:	Melee: claw +3 (1d4+1); Ranged: needle +2 (1d12+1) (range 20 ft., max. range 200 ft.)
Full Attack:	Melee: 2 claws +3 (1d4+1); Ranged: needle +2 (1d12+1) (range 20 ft, max. range 200 ft.)
Space/Reach:	5 ft./5 ft.
Special Attacks:	-
Special Qualities:	Plant traits
Saves:	Fort +4, Ref +1, Will +3
Abilities:	Str 12, Dex 10, Con 13, Int 6, Wis 15, Cha 5
Skills:	Hide +0*
Feats:	-
Environment:	Any forests
Organization:	Solitary or grove (5-50)
Challenge Rating:	2
Treasure	Standard
Alignment	Always neutral
Advancement:	4-9 HD (Medium)
Level Adjustment:	-

Nadler lassen Elfen und werden versuchen diese als erstes anzugreifen. Sie können Elfen in 500 m Entfernung „erspüren“. Ihre Intelligenz ist nicht so richtig hoch, und sie arbeiten auch nicht als Team zusammen.

Eigenschaften von Pflanzen (BF): Nadler sind immun gegen Gift, Schlaf, Lähmung, Benommenheit und

Verwandeln. Sie sind nicht anfällig gegen Kritische Treffer oder den Verstand betreffende Zauber. Die Kreaturen verfügen zudem über Dämmerlicht.

Fertigkeiten: *Die natürliche Färbung eines Nadlers sowie seine Nadeln verschaffen ihm im Wald eine ausgezeichnete Tarnung. Im Wald erhalten bewegungslose Nadler einen Volksbonus von +16 auf Verbergen. Dieser Bonus sinkt auf +8, wenn sich der Nadler mit bis zu halber Geschwindigkeit bewegt.

Übersetzung aus dem Abenteuer „AHL 3-03 Aufruhr im Adri“ von Dr. Rainer Nagel.

War Mastiff (Heroes of Battle, S. 157)

	Medium Animal
Hit Dice:	3d8+9 (22 hp)
Initiative:	+1
Speed:	40 ft. (8 squares)
Armor Class:	15 (+1 Dex, +4 natural), touch 11, flat-footed 14
Base Attack/Grapple:	+2/+5
Attack:	Bite +5 melee (1d6+4)
Full Attack:	Bite +5 melee (1d6+4)
Space/Reach:	5 ft./5 ft.
Special Attacks:	Trip
Special Qualities:	Low-light vision, scent
Saves:	Fort +6, Ref +4, Will +1
Abilities:	Str 17, Dex 13, Con 17, Int 2, Wis 12, Cha 6
Skills:	Jump +11, Listen +5, Spot +5, Survival +2*, Swim +4
Feats:	Alertness, Endurance, Track B
Environment:	Temperate plains
Organization:	Domesticated
Challenge Rating:	2
Treasure:	None
Alignment:	- Always neutral
Advancement:	-
Level Adjustment:	-

This enormous dog stands nearly three feet tall at the shoulder.

War mastiffs serve small humanoids as a cavalry beast comparable to the heavy warhorse. Specifically bred and trained as war mounts, these massive dogs are hearty and vicious in battle. Although they are unable to gallop like a horse, they do not spook in battle, have great endurance, and can track enemies for miles.

An average war mastiff stands about 3 feet tall at the shoulder, measures 5 feet long from nose to tail, and weighs 200 pounds.

Combat

War mastiffs are very protective of their riders. They will bite and attempt to trip enemies when attacked or when their master is threatened.

Trip (Ex): A war mastiff that hits with a bite attack can attempt to trip the opponent (+3 check modifier) as a free action without making a touch attack or provoking attacks of opportunity. If the attempt fails, the opponent cannot react to trip the war mastiff.

Skills: War mastiffs have a +4 racial bonus on Jump checks.

*War mastiffs have a +4 racial bonus on Survival checks when tracking by scent.
Carrying Capacity: A light load for a war mastiff is up to 130 pounds; a medium load, 131-260 pounds, and a heavy load, 261-390 pounds. A war mastiff can drag 1,950 pounds.

Neue Zaubersprüche

Widerlicher Geschmack

(ZK, S. 230/SpC, S. 116)

Verwandlung

Grad: DRU 1, HEX/MAG 1, WAL 1*

Komponenten: V, G, M

Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion

Reichweite: Berührung

Ziel: Berührte Kreatur oder berührter Gegenstand

Wirkungsdauer: 10 Minuten/Stufe

Rettungswurf: Zähigkeit, keine Wirkung, siehe Text

Zauberresistenz: Nein

Nachdem die Druidin ein paar mystisch klingende Worte gesprochen hat, berührt sie ihr Ziel rasch mit einem Stückchen verdorbenen Fleisches. Das Fleisch sinkt in den Körper des Ziels.

Wenn eine Kreatur das Ziel des Zaubers beißt, muß sie einen Zähigkeitswurf bestehen. Scheitert sie, so wird sie bis zum Beginn des nächsten Zuges von Übelkeit betroffen.

Wenn eine Kreatur mit tierischer Intelligenz (Intelligenz 2 oder niedriger) einmal auf diesem Weg von Übelkeit betroffen wird, wird sie das gleiche Ziel nicht freiwillig ein zweites Mal beißen. Handelt es sich um ein domestiziertes Tier (beispielsweise einen Kampfhund), und will der Besitzer des Tieres es dazu bringen, weiterhin anzugreifen, so muß er einen Fertigkeitswurf bestehen, ganz so als ob er das Tier antreiben wollte. Der Fertigkeitswurf muß jedes Mal erfolgen, wenn er das Tier dazu bewegen will, das Ziel auf dem der *Widerliche Geschmack* liegt, anzugreifen.

Kreaturen, die gegen Gift immun sind oder über keinerlei Geschmackssinn verfügen, werden von dem Zauber nicht betroffen.

Materialkomponente: Ein kleines Stück verdorbenes Fleisch.

*Fehler in der deutschen Fassung, dort steht KLE 1, Spruch gehört aber nicht zur Kleriker, sondern zur Waldläufer-Spruchliste

Untote herbeizaubern I

(ZK, S. 208/SpC, S. 215)

Beschwörung (Herbeizauberung) [Böses]

Grad: FiS 1, HEX/MAG 1, KLE 1

Komponenten: V, G, F/GF

Zeitaufwand: 1 Runde

Reichweite: Nah (7,5m + 1,5m/2 Stufen)

Effekt: Eine herbeigezauberte Kreatur

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Nein

Die herbeigezauberten Untoten tauchen aus einer Rauchwolke auf. Die Dämpfe verblassen rasch, doch der Eindruck, dass in den treibenden Nebeln qualvoll schreiende Gesichter zu sehen waren, verfolgt die Anwesenden noch länger.

Der Zauber funktioniert wie *Monster herbeizaubern I* (SHB, S. 301), jedoch wird eine untote Kreatur herbeigezaubert. Der Zauber beschwört eine der

Kreaturen von der Liste des 1. Grades der Tabelle für Untote herbei. Der Charakter wählt aus, welche der Kreaturen er herbeizaubern will, und kann diese Wahl neu treffen, wenn er diesen Zauber wirkt.

Herbeigezauberte Untote zählen nicht gegen das Maximum von Trefferwürfeln, die der Charakter mittels *Tote beleben* oder anderer Fähigkeiten, die dazu dienen, Untote zu kontrollieren, beherrschen kann. Auf diesem Weg herbeigezauberte Untote können maximal über soviel Trefferwürfel verfügen wie die Zauberstufe des Charakters +1.

Fokus: Ein kleiner Beutel, eine kleine (nicht entzündete) Kerze und ein geschnitzter Knochen eines beliebigen Humanoiden.

Untote herbeizaubern II

(ZK, S. 208/SpC, S. 215)

Beschwörung (Herbeizauberung) [Böses]

Grad: FiS 2, HEX/MAG 2, KLE 2

Effekt: Eine oder mehrere herbeigezauberte Kreaturen, von denen keine zwei weiter als 9m voneinander entfernt sein dürfen

Der Zauber funktioniert wie *Untote herbeizaubern I*, allerdings kann der Anwender einen Untoten von der Liste des 2. Grades oder zwei gleiche Untote von der Liste des 1. Grades herbeizaubern.

Untote herbeizaubern III

(ZK, S. 208/SpC, S. 215)

Beschwörung (Herbeizauberung) [Böses]

Grad: FiS 3, HEX/MAG 3, KLE 3

Effekt: Eine oder mehrere herbeigezauberte Kreaturen, von denen keine zwei weiter als 9m voneinander entfernt sein dürfen

Der Zauber funktioniert wie *Untote herbeizaubern I*, allerdings kann der Anwender einen Untoten von der Liste des 3. Grades oder zwei gleiche Untote von der Liste des 2. Grades oder vier gleiche Untote von der Liste des 1. Grades herbeizaubern.

Liste für *Untote Herbeizaubern*

- 1. Grad:** Koboldzombie, menschliches Kriegerskelett
- 2. Grad:** Eulenbärskelett, Grottenschratzombie
- 3. Grad:** Ghul, Ogerzombie, Trollskelett

Rauchmauer

(ZK, S. 153, SpC, S. 235)

Beschwörung (Erschaffung)

Grad: DRU 1, HXM/MAG 1

Komponenten: V, G

Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion

Reichweite: Nah (7,5m + 1,5m/Stufe)

Effekt: Eine gerade Mauer mit bis zu 3m²/Stufe (F)

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Zähigkeit, teilweise; siehe Text

Zauberresistenz: Nein

Die Magierin vollführt kreisende Handbewegungen und treibender, schwarzer Rauch wallt empor und formt sich zu einer Mauer.

Der Zauber erschafft eine dünne Mauer aus schwarzem Rauch. Die Mauer ist unbeweglich und behindert die Sicht, blockiert sie aber nicht vollständig. Kreaturen zu beiden Seiten der Mauer, die nicht über die Mauer

hinwegsehen können, genießen Tarnung gegenüber Gegnern auf der jeweils anderen Seite. Man kann eine Rauchmauer problemlos durchqueren, doch jeder, der bei einem Zähigkeitswurf scheitert, ist für eine Runde von Übelkeit betroffen.

Bereits ein mäßiger Wind (16 km/h oder mehr), wie er beispielsweise von einem Windstoß erzeugt wird, reicht aus, um die Mauer innerhalb von einer Runde zu zerstreuen.

Der Zauber kann unter Wasser nicht eingesetzt werden.

Neue Talente

Rasch Zaubern [Metamagie]

Der Charakter kann Zauber mit einem hohen Zeitaufwand schneller wirken.

Vorteil: Nur Zauber mit einem Zeitaufwand, der höher ist als 1 Standard-Aktion, können schneller gewirkt werden. Ein rascher Zauber mit einem Zeitaufwand von 1 Runde kann als Standardaktion gewirkt werden. Ein rascher Zauber, dessen Zeitaufwand in Runden angegeben wird, kann in 1 Runde gewirkt werden. Rasche Zauber, deren Zeitaufwand in Minuten angegeben werden, können in 1 Minute gewirkt werden, und rasche Zauber, deren Zeitaufwand in Stunden angegeben wird, können in 1 Stunde gewirkt werden. Ein rascher Zauber verbraucht einen Zauberslot, der einen Zaubergrad höher ist, als der eigentliche Zaubergrad des gewirkten Zaubers.

Speziell: Ein Zauber kann nur dann rasch und schnell gewirkt werden, wenn sein ursprünglicher Zeitaufwand 1 Runde war. Dieses Talent kann auch auf einen spontan gewirkten Zauber angewendet werden, solange dieser einen ursprünglichen Zeitaufwand von mehr als 1 Runde hatte.

Schnelles Vertreiben [Allgemein]

Ein Charakter kann Untote mit einem einzigen Gedanken vertreiben oder beeindrucken.

Vorraussetzung: Die Fähigkeit, Untote zu vertreiben oder zu beeindrucken.

Vorteil: Der Charakter kann Untote mit einer freien Aktion vertreiben oder beeindrucken. Er kann aber weiterhin nur einen Vertreibungsversuch pro Runde machen.

Neue Gegenstände

Cloak of Elemental Protection

(Magic Item Compendium (MIC), S. 87)

Price (Item Level): 1000 gp

Body Slot: Shoulders

Caster Level: 3rd

Aura: Faint (DC 16) abjuration

Activation: Immediate (command)

Weight: 1 lb

This white cloak is embroidered with runes representing the five energy types in metallic thread.

When you activate a cloak of elemental protection, you gain energy resistance 10 against a single energy type of your choice (acid, cold, electricity, fire, or sonic). This protection lasts until the start of your next turn. A cloak of elemental protection functions once per day. You must wear a cloak of elemental protection for 24 hours before you can access its abilities. If it is taken off, it becomes inactive until worn for an additional 24 hours. Prerequisites: Craft Wondrous Item, resist energy

Cost to create: 500 gp, 40 XP, 1 day

(Updated from Miniatures Handbook, S. 43)

DIE BEKANNTEN FRAKTIONEN DES DRUIDENZIRKELS IM ADRI

Seit einigen Jahren ist bekannt, dass es unter den Druiden des Adri mindestens zwei Fraktionen gibt: die Vertreter der Nichteinmischung und die Vertreter des „Neuen Wegs“.

Kopf der Vertreter des „Neuen Wegs“ ist die neue Erzdruidin Athanasia Baumling. Sie und ihre Anhänger plädieren dafür, dass die Natur aktiv gegen Störungen verteidigt werden müssen. Sie gehen dabei zwar nicht so weit, wie die Kirche der Ehlonna, die die Natur fast wie einen Garten hegen und pflegen möchte, aber im Kampf um die Vorherrschaft im Adri, war diese Kirche doch ein willkommener Verbündeter.

Im Gegensatz dazu stehen die Druiden, die sagen, dass die Natur sich selbst helfen kann und dass man sie in Ruhe lassen sollte, denn jede Einmischung in die Wege der Natur ist ein Frevel und sei er auch noch so gut gemeint. Dieser Fraktion wurde jahrzehntelang von der ehemaligen Erzdruidin Immonara angeführt und sie hatte ihre stärksten Unterstützer in der Kirche des Obad-Hai. Nur wenn sich Eingriffe in die Natur abzeichneten, die das natürlich Gleichgewicht so weit zu stören drohten, dass die Natur sich nicht mehr selbst helfen konnte griffen diese Druiden ein und setzten selbst dann nur Kräfte der Natur ein, um Angreifer und Störenfriede zu vertreiben. Dabei gingen sie mit diesen aber dann nicht mehr allzu zimperlich um.

Nachdem im Druidenduell Athanasia die Oberhand gewonnen hat, beginnt der „Neue Weg“ nun die lange gepflegte Politik des Druidenzirkels zu verändern. Aber noch sind nicht alle Mitglieder überzeugt und es gibt heftige Diskussionen, ob dies wirklich ein guter Weg ist.

Vertreter des „Neuen Weges“ werfen Immonara und ihren Anhängern meist Ignoranz und zögerliches Handeln vor, während die Gegenseite immer wieder vor unüberlegten Eingriffen in die komplexe Struktur der Natur warnen und sich über die Hitzköpfigkeit des „Neuen Wegs“ beklagen.

Das Druidenduell AZ 595 hat aber noch eines gezeigt: es gibt mindestens eine dritte Fraktion im Zirkel und diese Fraktion ist mit der Störung des Duells erstmals an die Öffentlichkeit getreten. Die meisten Druiden der anderen Fraktionen wissen nicht, wer diese dritte Kraft ist und welche Ziele sie verfolgt, aber alle fürchten, dass diese Fraktion übles im Schild führt, wenn sie nicht einmal vor der Störung eines heiligen Rituals zurückschreckt.

SPIELERHILFE 1: EINLADUNGSBRIEF

Grüße,

euer Ruf hat mich veranlasst, euch zu einer
Besprechung einzuladen. Ich suche erfahrene
Abenteurer, die für mich eine kurze Expedition
in den Adri unternehmen.

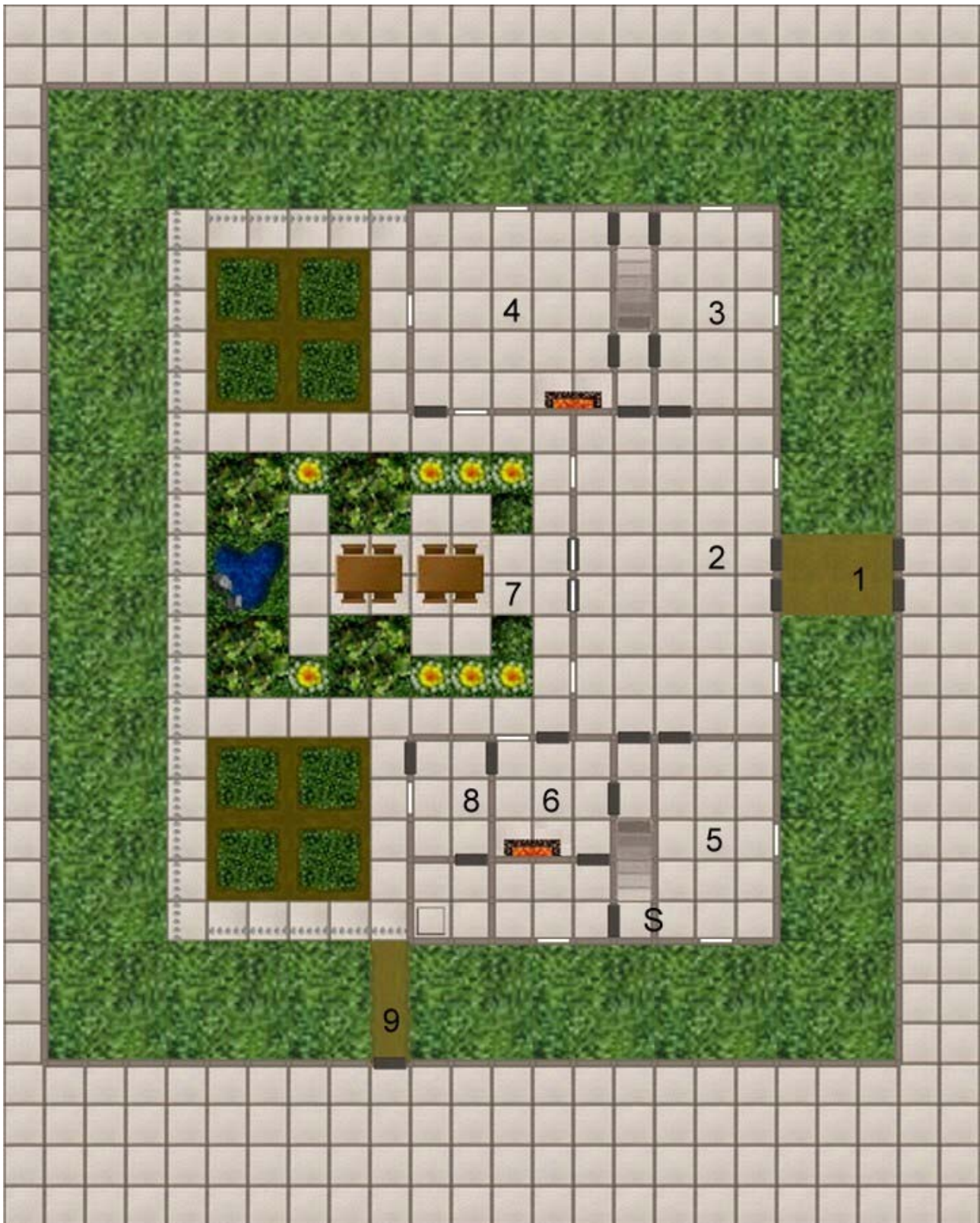
Um Einzelheiten zu besprechen lade ich euch
zu einem kleinen informellen Abendessen in
meine Villa ein.

Ich zähle auf Euer Erscheinen,
mit freundlichen Grüßen,

Benno Berenos

PS: der Botenjunge wird euch heute
Abend abholen.

SPIELERHILFE 2: DIE VILLA



1 = Haupteingang; 2 = Grosse Halle; 3 = Bibliothek; 4 = Arbeitszimmer; 5 = Kleiner Salon; 6 = Küche und Anrichte; 7 = Wintergarten; 8 = Vorratskammern; 9 = Nebeneingang

SPIELERHILFE 3: KARTE DES ADRI



Folgt dem Waldweg von Alfersfurt nach Sicherwald, nach etwa einem Tag erreicht ihr einen auffälligen weißen Quarzbrocken, der rechts am Wegesrand liegt. Dort müsst ihr nach Südosten abbiegen und einem Wildwechsel folgen.

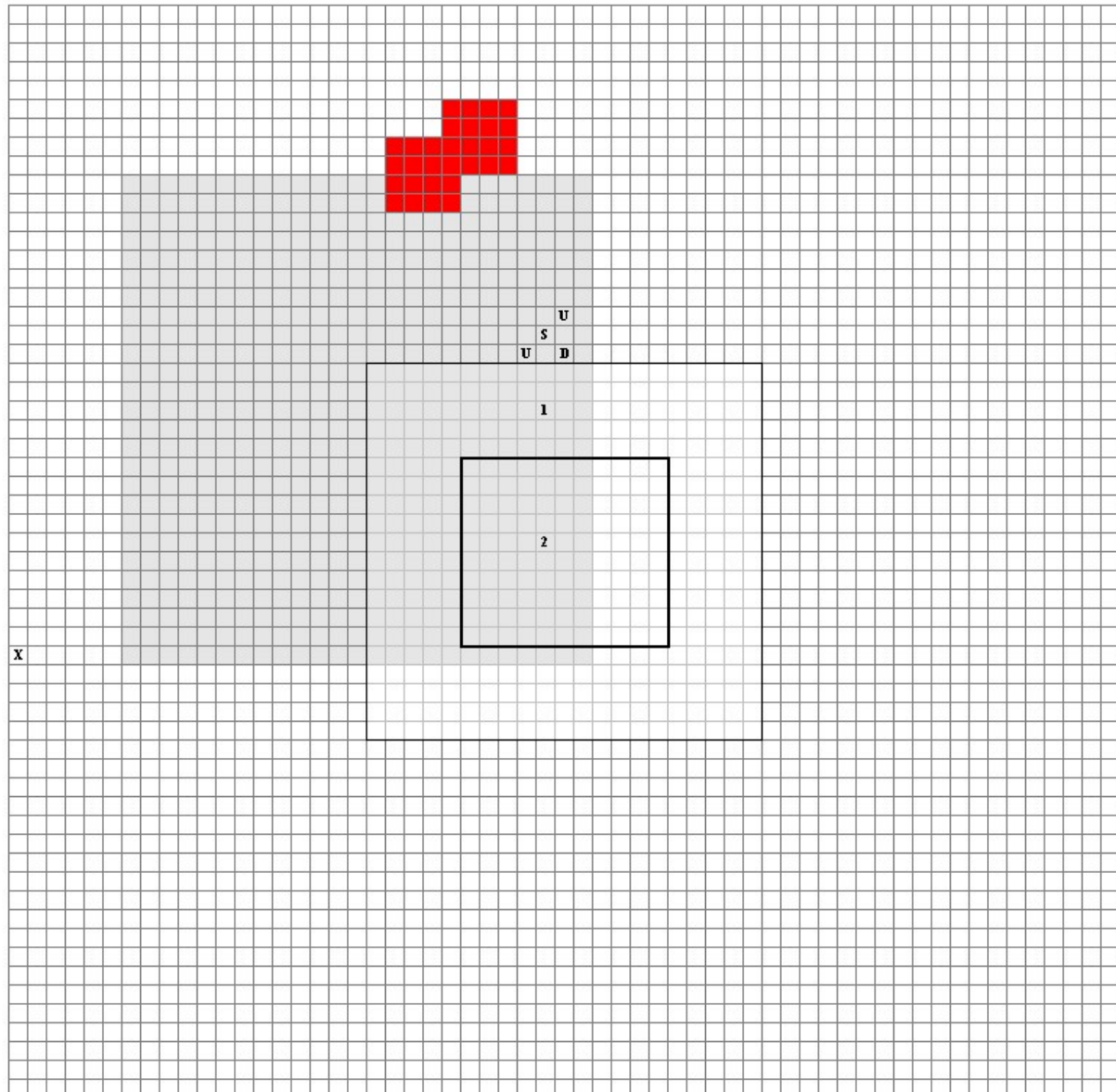
Dieser führt euch dann nach etwa einem Tag zu einer großen Lichtung im Wald, auf dem der Baumhirte gesichtet wurde.

Auf der Karte ist die Stelle gekennzeichnet, aber ob das euch mehr hilft als die Wegbeschreibung weiß ich nicht.

SPIELERHILFE 4

KARTE DER LICHTUNG:

Das Duell der Druidinnen



Jedes Kästchen ist 1,5 x 1,5 m

Grau hinterlegt das Format einer Standard 25 x 25 Felder Battlemap

Rot hinterlegt ist das verbrannte Gebiet

1 = quadratische Grube, ca. 1,5 m tief

2 = Plattform innerhalb der Grube, ca. 1 m hoch

U = Untote

D = Darine Dunkelgrab

S = Toter Tiergefährte, Skelett oder Zombie (nur DGS 6 und 8)

X = Zugangspunkt der SCs auf die Lichtung

Dunkelste Darine,

Unser Eingreifen beim Duell der Druidinnen hat mehr oder weniger den gewünschten Erfolg gehabt. Wenigstens ist Immonara nun aus dem Weg. Nun müssen wir nur noch dafür sorgen, dass diese lächerliche Athanasia keinen allzu großen Einfluss im Adri erlangt.

Die Reibereien zwischen beiden Gruppen können uns nur Recht sein, also sorgen wir dafür, dass die Uneinigkeit bestehen bleibt.

Wir treffen uns auf der Straße zwei Stunden östlich von Alfesfurt zu einer Erkundung des Adri. Ich erwarte dich dort in der Dunkelheit des Neumonds.

Allerfinsterste Grüße

Ilonia Tiefstetten

SPIELERHILFE 6

NOTIZBUCH DER DARINE DUNKELGRAB:

Eine alte Heimstatt des Schnitters! Und wir dürfen die Dunkelheit erkunden - eine großartige Gelegenheit sich zu bewähren. Welch ungeahnten Möglichkeiten tun sich auf!

Der Bringer der Dunkelheit verleiht dem Ort durch seine wahre Präsenz eine unheiligste Aura.

Hallo Rexliwan,

nimm dich in Acht vor den Untoten und ihren unheiligen Meistern, die suchen nach irgendwas. Es soll ein druidischer Gegenstand sein, also haben die ein unerfreulich hohes Interesse an uns.

Wir treffen uns am Gottstag des Wuchsfestes bei der Wetterhexe, wie üblich.

Ceranix

SPIELERHILFE 8:

BÄUME, DIE ES NUR AUF DER OERDE GIBT

Bronzeholzbäume sind berühmt für ihr schweres, hartes Holz, aus dem Experten in einem aufwändigen Verfahren Gegenstände herstellen können, die es in Härte und Stabilität mit Metall aufnehmen können, ohne dessen Gewicht zu haben. Vielfach wird es als Schwarzholz angeboten.

Die Bäume erreichen eine Höhe von fast 15 m. Die Borke ist rot-braun und sehr hart. Die Blätter sind schmal und gezackt und werden 20 - 25 cm lang.

Galdabäume sind große, fruchttragende Pflanzen, die um die 10 m hoch werden können. Ihre Rinde ist gelblich und die Blätter grün-gelblich. Im Frühjahr wachsen an ihm weiße, konusförmige Früchte, die bis zum Frühsommer golden reifen, die Früchte sind sowohl erfrischend als auch sättigend und die Samen sind sehr proteinreich.

Iptbäume sind eine Variante der in anderen Regionen verbreiteten Ippbäume. Sie unterscheiden sich von diesen durch eine größere Höhe: sie wachsen bis sie an die 30 m erreichen. Sie haben eine grünliche Borke und bilden große, smaragdgrüne Blätter, von der Form einer Hand. Sie sind bei Waldelfen besonders beliebt, und erreichen ein Alter, das dem der Elfen in nichts nachsteht. So verwundert es kaum, dass sie gemeinsam mit den Mammutbäumen, den hauptsächlichen Bestand des Innerwaldes bilden.

Phostbäume (denen der in Tenh gelegene Phostwald den Namen verdankt) gleichen in vielem Eichen. Nach dem Tod gibt ihr Holz ein schwaches Glimmen von sich, das einen Radius von ca. 1,50 m um den Baumstumpf oder den gefällten Stamm erleuchtet. Wird das Holz schlecht behandelt oder starker Feuchtigkeit ausgesetzt, verrottet das Holz innerhalb weniger Monate.

Erdstocherbäume sind vielen auch als Dolchdorn bekannt. Diese kleinen stämmigen Bäume tragen breite, ausgefrante Blätter. Ihre Stämme tragen kleine, ziemlich scharfe Dornen von einer Länge bis zu 15 cm. Die Dornen der dickeren Äste können die beeindruckende Länge von fast 60 cm erreichen und an ihrer Basis die Dicke eines Fingers erreichen. Diese Dornen können als Waffen benutzt werden, da sie eine entsprechende Festigkeit erreichen.

Die Frucht der Bäume ist ungenießbar, ihr Kern jedoch bildet in seinem Inneren eine Art schmackhafte „Nuss“. Diese „Nüsse“ erreichen bei gezüchteten Erdstocherbäumen die Größe von Pflaumen. Diese „Nüsse“ sind gesund und sehr nahrhaft. Sie werden geröstet genossen oder bilden die Grundlage für allerlei Rezepte.

(Quelle: „Wissenwertes über den Adri“, Version 2.06 595 AZ)

SPIELERHILFE 9:

AMARILLIONS BERICHT VOM DRUIDENDUELL

Es trug sich im Herbst des Jahres 595 zu, dass ich als Gast von Athanasia Baumling an dem Duell zwischen ihr und Immonara teilnahm, bei dem es um den Anspruch der beiden ging, sich Erzdruidin des Adri nennen zu dürfen. Auch wenn ich dies für eine merkwürdige, geradezu archaische Form halte, einen Titel zu erhalten, konnte ich doch eine gewisse Faszination und Neugier auf eine interessante Geschichte verneinen. Und was für eine Geschichte letztlich davon zu erzählen ist...

Neben mir nahmen wohl noch an die dreißig weitere Zeugen als Beobachter an diesem Duell teil. Wir wurden zu einem mysteriösen Ort tief im Adri-Wald gebracht, an dem uns eine Arena erwartete, die in eine natürliche Senke eingelassen schien. Die beiden Duellantinnen waren bereits in der Arena und ihre Sekundanten stellten sich gemeinsam mit uns an dem Rande der Arena auf.

Ein riesiger Baum stand ebenso an diesem Rand, und wie mir einer der Sekundanten versicherte, handelte es sich bei diesem Baum um den Großen Druiden, der als Schiedsrichter des Duells dienen sollte. Ich kenne mich nun nicht unbedingt mit der Hierarchie dieser Druiden aus, aber dieser Baum wirkte sehr beeindruckend, so dass ich davon ausgehen darf, dass der Große Druiden wirklich ein großes Tier [diesen Schenkelklopfer sollte ich mir für meinen nächsten Auftritt im „Darbenden Druiden“ in Alfesfurt merken...] bei den Druiden ist. Die Sekundanten erklärten uns dann, wie die Regeln des Duells sein werden und was man von uns erwartete: Immonara und Athanasia durften keinerlei Magie und Waffen einsetzen, um das Duell für sich entscheiden. Sie sollten mit bloßen Händen kämpfen, was bei Druiden natürlich auch bedeutet, dass sie sich in allerlei Getier verwandeln können. Wir sollten bezeugen, dass nur Kräfte der Natur zum Einsatz kamen, um dieses Duell zu entscheiden.

Der Große Druiden hatte das Duell gerade eröffnet - noch hatte sich keine der Duellantinnen der anderen genähert oder ihre Gestalt verändert - als aus dem Wald einige Wölfe herausbrachen. Unruhe kam unter den Zeugen auf und verschiedene Zauber wurden gewirkt, um die Wölfe, die wohl merkwürdige Halsketten trugen, von der Arena fernzuhalten. Jedoch vergebens, der eine oder andere der Wölfe brach durch die Zauber durch und explodierte vor unseren Augen, nur um einige der Druidensekundanten mit in den Tod zu nehmen. Als wenn dies nicht schon Störung genug war, brachen aus den verschiedensten Richtungen nur weitere Tiere - oder sollte ich hier nicht eher von Untiere sprechen? - aus dem Wald heraus. Riesige Wölfe, gewaltige Bären und schreckenseinflössende Affen waren dabei, unterstützt von Bogenschützen und arkanen Zauberwerkern. Schnell nahmen die Anwesenden den Kampf auf, um das Duell und die Duellantinnen zu schützen. Als ich mich nach ihnen umblickte, konnte ich jedoch beobachten, wie die beiden sich umkreisten und ungerührt ob der Störungen ihr Duell fortsetzten. Auch der große Druiden schien das Treiben um sich herum nicht wahrzunehmen...

Es entwickelte sich ein kurzer aber heftiger Kampf, der so plötzlich endete, wie er begann. Einige der Untiere durchbrachen die Linie der Verteidigung und griffen die beiden Druidinnen an, die zwischenzeitlich in der Mitte der Arena als Falken schwebten und sich auf eine Verteidigung gegen die Störenfriede vorzubereiten schienen. Ehe aber eine wirkungsvolle Verteidigung zustande kam, wurde der Falke, der wohl Immonara war, von einem riesigen Gorilla fast in der Luft zerrissen, als sich einen Moment später ein greller Lichtblitz zwischen ihr und Athanasia aufspannte, der Immonara das Leben kostete. Der Große Druiden schritt daraufhin ein und - wie mir ein Druiden später berichtete - verkündete das Ende des Duells, da die Mächte der Natur entschieden hätten. Er wies alle Kräfte der Natur an, den Kampf nun einzustellen und rief Athanasia zur neuen Erzdruidin aus. Immonara sollte zu einem späteren Zeitpunkt wiedergeboren werden.

Interessanterweise stellten die Angreifer sofort alle Kampfhandlungen ein und zogen sich in den Wald zurück. Athanasia hielt den toten Körper von Immonara in ihrem Schoß - und wie man mir berichtete - ließ tränenüberströmt verlauten, dass sie die neue Verantwortung annehmen würde und zukünftig auch in Immonaras Sinne den Adri führen wolle.

Ich weiß immer noch nicht, was ich von dieser ganzen Sache halten soll: Wer waren die Angreifer und warum gehorchten auch sie den Befehlen des Großen Druiden? Und wenn dies keine Störungen des Duells darstellten, die eine erneute Austragung notwendig machen, was wäre eine solche Störung gewesen?

SPIELERHILFE 10:

RELEVANTE METAORGANISATIONEN

Der grüne Daumen Herbergsbad

Der GDH ist ein Verbund hingebungsvoller Gärtner und Pflanzenliebhaber, deren erklärtes Ziel es ist, der universell-kosmischen Verbindung zwischen Natur und Seele Ausdruck und Stimme zu verleihen, auch und gerade im lauten, städtischen Umfeld. Denn nur tiefes Verständnis und Zuneigung ermöglichen die Zucht besonders großer Tomaten, langer Gurken aber auch gelber Zitronen. Für Grünlinge werden einführende Kurse angeboten, u. A. „Summen beim Gießen“, „Sprich deiner Pflanze Mut zu“ und „Fieber bei Farnen“. Der GDH trifft sich zu einem wöchentlichen Stammtisch in Herbergsbad, und im Monatsturnus zu einer Exkursion in Gärten der Mitglieder, um vor Ort zu diskutieren und erlerntes anzuwenden.

Grünling

Eintrittsvoraussetzungen:

Fertigkeiten: Wissen (Natur) 1 Rang

Sonstiges: Eigener Garten

Kosten:

Jährliche Kosten: 2 Zeiteinheiten für die gemeinsame Exkursionen

Vorteile:

- 1/Tag Mit Pflanzen sprechen (nur im eigenen Garten!)
- Kompetenzbonus von +2 auf alle Würfe, die der Identifizierung von Pflanzen dienen
- Kompetenzbonus von +2 auf Schätzen-Würfe, die den Wert von Pflanzen betreffen

Meisterzüchter

Eintrittsvoraussetzungen:

Fertigkeiten: Wissen (Natur) 5 Ränge

Sonstige: 1 Jahr als Grünling Anerkennung und Prestige gesammelt, eigenes Haus mit Garten.

Kosten:

Jährliche Kosten: 3 Zeiteinheiten für Exkursionen und Veranstaltungen und 100 GM für Materialbeschaffung

Vorteile:

- 1/Tag Mit Pflanzen sprechen und Pflanzen befehlen (nur im eigenen Garten)
- Kompetenzbonus von +4 auf alle Würfe, die der Identifizierung von Pflanzen dienen
- Kompetenzbonus von +4 auf Schätzen-Würfe, die den Wert von Pflanzen betreffen

Stand: Februar 2007

Die freien Waldläufer des Adri

Auch wenn der Name dieser Gruppierung etwas anderes vermuten lässt, gehören ihr auch andere Klassen als Waldläufer an. Es handelt sich auch weniger um eine straff durchorganisierte Gruppe, sondern vielmehr um ein loses Netzwerk von Individuen, die sich über Entwicklungen in und um den Wald auf dem Laufenden halten und sich in Notsituationen gegenseitig

unterstützen. Allen gemeinsam ist das Interesse, den Wald und seine Bewohner vor Einflüssen von außen zu schützen und unabhängig zu bleiben.

Dieser Gruppe tritt man formell nicht bei, sondern man wird von den einzelnen Mitgliedern durch das eigene verantwortliche Handeln anerkannt. Jedem Mitglied steht es frei, einem anderen Mitglied (oder auch Nichtmitglied) Unterstützung zu gewähren oder zu verweigern. Auch wenn es keine formale Struktur gibt, so wird Prisstyne Carnhuis als Sprecherin der Gruppe akzeptiert.

Eintrittsvoraussetzungen:

Gesinnung: NG, CG, CN, N

Fertigkeiten: Überleben 5 Ränge und Mit Tieren umgehen 5 Ränge

Sonstiges: Als Lebenshaltungskosten in Regionalabenteuern der Region Adri/Herbergsbad muss „Keine“ genommen werden und der Charakter muss von dem leben, was die Natur ihm gibt.

Kosten:

Jährliche Kosten: Pro Jahr 6 Zeiteinheiten für die Erkundung der Außenbezirke des Adri.

Vorteile:

- Kompetenzbonus von +2 auf Mit Tieren umgehen, wenn es sich um Tiere oder Tiergefährten handelt, die der Charakter persönlich ausgebildet hat.
- Wenn Mitglieder der Freien Waldläufer im Adri unterwegs sind, erhalten sie einen Kompetenzbonus von +1 auf die Fertigkeiten Entdecken, Lauschen, Leise bewegen, Überleben und Verstecken.
- **Zugang zu folgenden Talenten:** Ehlonna's Way (D 315), Natural Bond (CV).
- **Zugang zu folgenden Gegenständen:** Animal call (A&EG), Animal training kit (BAb), Animal training outfit (A&EG), Animal training pole (A&EG), Barbed Bolas (BK), Insectbane Candle (A&EG), Cloak, forester's (A&EG), Double Khopesh (SSt), Eagle's Claw (SSt), Forestwarden Shroud (RW), Heat mat (A&EG), Khopesh (SSt), Lynxpaw (RW), Masterwork Riding Saddle (BAb), Nature's Draught (BAb), Flyer's Riding Saddle (RS), Silent Shoes (A&EG), Verminbane (A&EG).

Stand Februar 2007