

# Brunnen in Flammen

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

Version 1.0

von Matthias Schäfer

**Circle Reviewer:** Pieter Sleijpen

**Reviewer:** Pierre van Rooden

**Spieltester:** Oliver Bibo, Gerrit Daute, Sascha Glimmann, Arne Götzinger, Björn Jagnow, Steffi Klöters, Gösta Kroll, Pia Walter, Anna Werner

Die Abenteuerer sind auf der Suche nach einem Gegenstand, der in der Vergangenheit in Vergessenheit geraten ist. Ein Relikt, das heute überraschend Geschichte schreiben könnte. Und abhängig davon, was die Abenteuerer tun, kann es die Zukunft von Herbergsbad ebenfalls maßgeblich beeinflussen. Ein Regionalabenteuer in Herbergsbad für Charaktere der Stufen 1-15 (Durchschnittliche Gruppenstufe (DGS) 2-12). Meta-Organisations-Schwerpunkt: Aktionsfront Freies Almor, Klingen der Gerechtigkeit.

Quellen: Ruins of the Wild (Bruce R. Cordell), Wissenswertes über den Adri (und ein kurzer Ausblick auf Herbergsbad und die Geschichte der Region) (Frank Roters) und [www.livinggreyhawk.de](http://www.livinggreyhawk.de), "Greyhawk Adventures" (James M. Ward)

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

This game product contains no Open Game Content. No portion of this work may be reproduced in any form without permission of Wizards of the Coast.

To learn more about the Open Gaming License and the d20 SYSTEM license, please visit [www.wizards.com/d20](http://www.wizards.com/d20)

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

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

Visit the LIVING GREYHAWK website at [www.rpga.com](http://www.rpga.com).

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

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

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

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

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

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

## Das Einstufungssystem von Living Greyhawk

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## Zeiteinheiten und Lebenshaltungskosten

Die Standardunterhaltskosten entnehme bitte dem Living Greyhawk Campaign Sourcebook (LGCS). Bei weiteren Fragen wende dich an die Triade. Dies ist einründiges Regionalabenteuer der Region Ahlissa (Herbergsbad / Adri). SC die aus dieser Region stammen, müssen 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, weitere Zeiteinheiten verwenden um ihre Fertigkeiten und Talente einzusetzen und etwas Geld zu verdienen. Weitere Einzelheiten entnehme bitte dem LGCS.

## Die Große Schlange

Die Große Schlange ist ein Hintergrundelement der Adri-Kampagne: ein mysteriöses Wesen, das sich in erster Linie für Hexenmeister interessiert (und erst in zweiter Linie für Magier, was aber bislang noch nicht vorgekommen ist). Wer oder was die Große Schlange ist,

ist derzeit nicht bekannt. Sie setzt sich auf telepathischem Wege mit von ihr ausgesuchten Personen in Verbindung und „spricht“ mit leicht zischelnder „Stimme“. Sie hinterlässt keine böse Ausstrahlung und spricht auf Zauber, mit denen man Gesinnungen entdecken kann, nicht an. Die Große Schlange bietet sich Hexenmeistern als Mentor an (auch und gerade beim Klassenwechsel), ohne Gegenleistungen zu verlangen. Dabei ist sie durchaus bereit, auch eine Vorleistung zu liefern, ohne dass sich der ausgewählte Charakter direkt zur Großen Schlange bekennen muss.

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

Einmal im Abenteuer kann ein Charakter, der die Hilfe der Großen Schlange angenommen hat, von ihr Unterstützung bei der Lösung eines Problems erhalten, das mit Magie zu tun hat. Spieltechnisch ausgedrückt heißt dies, dass ein Wurf auf Zauberkunde oder Wissen (Arkanes), der dem Spieler misslungen ist, vom Spielleiter dennoch als gelungen gewertet werden kann, wenn er dies für das Abenteuer als notwendig erachtet.

Einmal in der Geschichte des Charakters kann die Große Schlange in Form eines kleinen „Wunders“ eingreifen um dem Charakter oder einem von ihm benannten anderen Charakter in einer beliebigen Form zu helfen (in erster Linie um Schaden abzuwenden oder den Charakter zu retten). Ist dies der Fall, bildet sich am Ende des Abenteuers auf einem vom Spieler des Charakters beliebig zu wählenden Unterarm der Figur die unterarmlange, farbige Tätowierung einer Schlange. Dies ist im Logbuch zu vermerken. Sobald der Charakter diese Tätowierung erhalten hat, wird die Große Schlange kein zweites Mal in dieser Art eingreifen.

„Normale“ Schlangen greifen einen Schützling der Großen Schlange nicht von sich aus an. Dies gilt nicht für Schlangenwesen, die als magische Biester eingestuft sind, Drachen oder intelligente Schlangenwesen wie Yuan-ti.

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

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

Grundsätzlich sind alle Eingriffe der Großen Schlange in den Spielablauf der Triade zu melden ([gh\\_adri@web.de](mailto: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 – k. Tätowierung)

Leomar Drakeson (Sascha Glimmann – k. Tätowierung)

Ludeger (Rykaard Biernat – keine Tätowierung)

## Reisen im Vereinigten Königreich von Ahlissa / dem Fürstentum Herbergsbad

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

Im Folgenden haben wir 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!

## Die Stimmung in der Stadt Herbergsbad

Während sich die Stadtregierung bemüht, die heitere Fassade einer mondänen Kurstadt zu erhalten und wieder aufzubauen, tauchen immer mehr Gerüchte auf, dass sich hinter den einstmals gepflegten Prachtfassaden der Altstadt und in den ärmeren Vierteln der Neustadt, dunkle Dinge abspielen. Aber trotzdem geht der Badebetrieb weiter und solange die Nachtigallen klingen (so nennt man Goldmünzen in Ahlissa), schauen die meisten Geschäftsleute in die andere Richtung.

Es ist wichtig, dass du diese Stimmung deinen Spielern entsprechend präsentierst. Die Einheimischen sind Fremden gegenüber misstrauisch und in der Anwesenheit von Wachen sehr verschwiegen. Die Regierung setzt alles daran die Ordnung und den Schein zu wahren.

**Vorabinfo:** Nach der Premiere dieses Abenteuers wird sich diese Stimmung DEUTLICH verändern.

# Einleitung für den Spielleiter

Der 60 Jahre alte Händler Beradin Apfelkern ist ein Sympathisant der Widerstandgruppe „Aktionsfront Freies Almor“, die einen neuen freien Staat Almor wiederaufleben lassen möchte – auch wenn er kein Mitglied ist. Die Gruppe wendet die unterschiedlichsten Methoden an um gegen das Regime von Prinzessin Karasin anzukämpfen und das Volk von Herbergsbad und Umgebung aufzurütteln. Beradin hat die Widerstandskämpfer über ein recht ungewöhnliches Objekt aufgeklärt, das vor ca. 30 Jahren in der Prälatur von Almor erschaffen wurde: Die „Münze von Almor“.

Diese Münze ist ein verfluchter magischer Gegenstand, der (ca. im Zeitraum von 576 bis 582) erschaffen wurde, um seinen Besitzer nicht physisch zu schaden, sondern den Bedürftigen zu helfen. Die Münze sieht wie ein reguläres Platinstück aus, das die Insignien von Almor trägt (Zahl auf der einen Seite, Sonne hinter Zinnen auf der anderen). Der Fluch trifft denjenigen, der die Münze berührt. Dem Verfluchten überkommt ein großes Gefühl der Menschenliebe, Großzügigkeit und Hilfsbereitschaft. Unabhängig von der Gesinnung des Betroffenen will er sein gesamtes Vermögen an Arme und Bedürftige verschenken. Die Person wird nie mehr als 50 Goldstücke behalten. Sollte er je mehr besitzen, wird er es nur solange behalten bis er jemanden in Not trifft (vorzugsweise einen Bettler, verarmte Bürger etc.) und dieser das Gold als Geschenk annimmt. Diese Großzügigkeit weitet sich nicht auf andere Vermögenswerte wie Gegenstände aus, die in der Regel nutzlos für Arme und einfache Arbeiter sind. Der Betroffene fühlt auch keinen Drang seinen Besitz zu verkaufen um mehr Gold verschenken zu können. Der Fluch wirkt auch dann noch auf den Betroffenen, wenn die Münze schon nicht mehr in seinem Eigentum ist. Die unkontrollierbare Großzügigkeit kann nicht mit *Magie bannen* oder *Heilung* aufgehoben werden, wohl aber mit *Fluch brechen* (die Münze basiert auf dem Gegenstand gleichen Namens aus „Greyhawk Adventures“ von James M. Ward, TSR 1988).

Beradin vermutet, dass eine dieser Münzen (vielleicht ist es sogar die einzige, die es je gab) in einem der alten Wachtürme östlich von Herbergsbad versteckt ist. Diese Türme stammen aus der Zeit, als das Adelshaus Garasteth das heutige Herbergsbad und die umliegenden Ländereien als Lehen verliehen bekam. Sie wurden nur wenige Jahre aktiv genutzt. Heute sind fast alle verfallen. Sie dienten einst als Stationen für die Patrouillen, die die Grenzen schützen sollten und waren mit jeweils etwa einem Dutzend Grenzsoldaten bemannt. Manche von diesen Türmen dienten in späteren Jahren dann als Behausungen kleiner Adliger und wohlhabender Bürger.

Beradin hat Informationen, dass ein kinderloser Adliger, der keine Verwandtschaft mehr besaß, seinen ganzen Reichtum aufgegeben hatte und dann verarmt starb. Er ist sich jedoch nicht sicher wie der Adlige hieß, so dass er auch nicht den genauen Turm kennt, wo dieser gewohnt haben mag. Er heuert verschiedene Abenteuergruppen an und schickt diese zu je verschiedenen Türmen um nach einer Kiste zu suchen, in der die Münze sein könnte (einer dieser Türme ist der „Blaue Turm“, der in einem älteren Adaptierbaren Abenteuer (ADP 1-08 *Stimme aus*

*dem Grab*) bereits Ziel eines Abenteuers gewesen; die SC werden jedoch zu einem anderen geschickt). Er plant diese Münze der Aktionsfront zu überlassen, damit diese sie für ihre Zwecke einsetzen können.

Die Widerstandskämpfer planen die Münzen in den Besitz von Graulem von Attir, den Hofkämmerer von Prinzessin Karasin, zu schmuggeln. Der Hofkämmerer verwaltet die Finanzen des Fürstentums. Man hofft, dass er unter dem Einfluss des Fluches etwas großzügiger mit dem Volk umgeht. Der eigentliche Effekt, der eintritt, ist jedoch überraschend drastischer als erwartet.

## Abenteuerübersicht

**Einführung:** Die SC hören von Beradin Apfelkern, der einen Auftrag für Abenteurer hat.

**Begegnung Eins:** Beradin, ein alter Händler, will, dass die SC eine alte Kiste finden, warnt sie aber davor diese zu öffnen, da ein Fluch darauf läge.

**Begegnung Zwei:** Die SC können ein paar Informationen in der Stadt sammeln.

**Begegnung Drei:**

a) Die SC treffen am Turm ein und bekämpfen Kreaturen, die sich dort eingenistet haben.

b) Nach Überwindung einer Falle finden die SC die Kiste. In der Kiste befindet sich neben einem wertlosen Amulett die besagte Münze.

c) Falls jemand vorhat die Münze zu behalten, wird er verflucht.

**Begegnung Vier:** Die SC können die Münze vergraben, einem Tempel bringen oder wie vereinbart Beradin überlassen.

**Begegnung Fünf:** Am nächsten Tag: Mitglieder der Aktionsfront Freies Almor haben die Münze nachts in den Besitz von Graulem von Attir geschmuggelt.

a) Die SC kommen auf dem Platz vor dem Palast von Prinzessin Karasin an, wo Graulem die Steuergelder an die Bürger verschenkt.

b) Stadtwachen versuchen dem Chaos, das ausgebrochen ist, Herr zu werden.

c) Die Bürger Herbergsbads fangen an, Steine nach den Wachen zu werfen.

d) Die Wachen werden handgreiflich. Die SC können den Paladin Lariot Kentrion, Mitglied bei den Klingen der Gerechtigkeit, unterstützen.

**Begegnung Sechs:** Die SC schnappen auf der Straße die Neuigkeit auf, dass Graulem kurz vor dem Aufstand sogar den Befehl gegeben hat, einen kompletten Wagen mit Gold aus Großzügigkeit ins Dorf Amhang zu bringen. Es geht das Gerücht auf den Straßen herum, dass eine Belohnung darauf ausgesetzt ist, wenn sichergestellt wird, dass dieser irre geleitete Wagen wieder sicher zurück nach Herbergsbad kommt. Andere Gerüchte sagen, dass das Gold von Amhang dazu verwendet wird, den Widerstand zu finanzieren.

**Geheimmission für Mitglieder der Aktionsfront Freies Almor:** Sicherstellen, dass die anderen Gruppenmitglieder nicht Beradin anklagen und dass der Goldtransport nicht nach Herbergsbad, sondern nach Amhang gelangt.



**Begegnung Sieben:** Die SC haben nun verschiedene Optionen:

- a) In Richtung Amhang aufbrechen. Sie können die Söldner dabei unterstützen, einen Angriff der Widerständler abzuwehren (Kampf mit Widerständler auf der Straße).
- b) In Richtung Amhang aufbrechen. Sie können den Goldtransport überfallen, um das Gold nach Amhang zu bringen (Kampf mit den Söldnern auf der Straße).
- c) Sie können versuchen Beradin anzuklagen und festzunehmen (Kampf mit Widerständler in Beradins Haus).

**Epilog:** Die SC hören von offenen Kämpfen gegen die Stadtwachen, die überall in der Stadt ausbrechen. Die Revolution hat begonnen! Anarkin (für den Widerstand) oder Prinzessin Karasin (für Herbergsbad) bedanken sich persönlich bei den SC für ihre Arbeit.

## Wichtige NSC

☛ **Beradin Apfelnern** – Sympathisant der „Aktionsfront Freies Almor“. Gibt den SC den Auftrag, die Kiste mit der Münze zu finden.

☛ **Graulem of Attir** – Herbergsbads Hofkämmerer. Die „Aktionsfront Freies Almor“ wird die Münze nachts in seinen Besitz schmuggeln.

☛ **Lariot Kentrion** – Ein Paladin des Heironeous, Mitglied der MO Klingen der Gerechtigkeit, der versucht die Leute auf dem Platz zu beruhigen und schließlich auch Ziel der Wachen wird.

☛ **Leutnant Ares Binks** – Ein unerfahrener junger Offizier aus den Reihen von Prinzessin Karasins Palastwache. Befiehlt den Wachen auf dem Platz gegen die Zivilisten vorzurücken und das Gold notfalls mit Gewalt wieder einzutreiben.

☛ **Anarkin** – Ehemaliger Prälat von Almor, Kleriker des Heironeous, den die „Aktionsfront Freies Almor“ unterstützt.

☛ **Prinzessin Karasin** – Herrscherin von Herbergsbad, die mit allen Mitteln nach Macht strebt.

☛ **Vater Freiheit** – Der unbekannte Anführer der „Aktionsfront Freies Almor“, der Anarkin unterstützt.

## Einführung für die Spieler

Die SC beginnen das Abenteuer zusammen an der Theke einer Taverne in Herbergsbad. Was die meisten außer Mitgliedern der Aktionsfront Freies Almor nicht wissen: Die Kneipe ist ein Stammtreff für Widerstandsaktivisten.

*Ihr habt euch in eine kleine Taverne am Rande der Neustadt verlaufen. Auch wenn der Name des Etablissements – „Zum Schlammbrunnen“ – auf eine eher fragwürdige Küche deuten mag, sind doch einige Herbergsbader Bürger anwesend. So schlecht kann die Qualität also nicht sein.*

Der SL kann den Spielern hier die Gelegenheit geben, sich vorzustellen. Danach kommt der Wirt Evern zur Gruppe...

*Evern, der Wirt, der hinter der Theke arbeitet, ist fertig mit dem Trinkhorn spülen und wendet sich euch zu. Von seiner Halbglatze spiegeln sich schon einige Leberflecke, die ebenso zahlreich sind wie die Schmutzflecken auf der Schürze des Wirts. Mürrisch mustert er euch mit wässrigem Blick. „Was darf 'n sein, die Herrschaften? Ums gleich zu sagen... wer Wasser schlürfen will muss raus an den Pferdetrog! Wir haben Alkohol aus Kalstrand...“ und dann werden seine Augen zu Schlitzeln, „... oder aus Thingplatz. Wie sieht's also aus?“*

Der Wirt hat gar nicht so eine große Auswahl. Die Getränke kommen nicht aus besagten Städten. Evern will vielmehr herausfinden, wo die SC politisch stehen, da sie wie verlaufene Touristen aussehen. Mit Wissen (Lokales – Die zersplitterten Sonnen), Wissen (Geographie), Wissen (Adel) SG 10 weiß man, dass Kalstrand die augenblickliche Hauptstadt des vereinigten Königreichs Ahlissa ist, wo Großkönig Xavener herrscht. SC mit Heimatregion Ahlissa wissen dies automatisch. Mit Wissen (Lokales: Die zersplitterten Sonnen), Wissen (Geschichte) SG 15, weiß man, dass Thingplatz die ehemalige Hauptstadt des untergegangenen Almor ist. Mitglieder der Aktionsfront wissen dies automatisch. Es ist heute nur noch eine Ruine und es ist unwahrscheinlich, dass von dort noch Alkohol her kommt.

Sollten alle SC Getränke aus Kalstrand bestellen, kündigt der Wirt an, dass „gerade eben“ Zapfenstreich ist und er sie nicht weiter bedienen kann. Er bittet nachdrücklich die SC den Schankraum zu verlassen.

Sollte mindestens ein SC etwas aus Thingplatz bestellen, nimmt der Wirt sie in einer ruhigen Minute zur Seite.

*„Ihr scheint mir Leute zu sein, die wissen, was Sache ist.“ Evern zwinkert euch verschwörerisches zu. „Ich glaube ich habe etwas für euch. Geht doch mal zu Beradin Apfelnern. Der sucht gerade Volk wie euch. Ihr könntet damit einer gute Sache helfen, wenn ihr versteht was ich meine!“ Ohne ein weiteres Wort wendet sich Evern nun wieder anderen Gästen zu.*

**Wesen:**

☛ **Evern, der Wirt:** männlicher menschlicher (Suel/Oeridianer) Bürgerlicher 1, GES CN (Bluffen +2, Motiv erkennen +2).

**Wie sich die Situation entwickelt:** Sollten alle SC Bier aus Kalstrand ordern, ist das Abenteuer nicht gleich für sie vorbei. Sobald sie die Taverne verlassen, fällt ihnen ein Aushang auf, auf dem Beradin nach Abenteurern sucht:

*„Mutiges Abenteurervolk für einfache und schnelle Erkundungsmission gesucht. Gute Bezahlung für unwesentliches Risiko. Anfragen an Beradin Apfelnern, Herbergsbad.“*

Beißen die SC auch hier nicht an, ist ihnen auch nicht zu helfen.

## Begegnung Eins: Der alte Händler

**Allgemeine Beschreibung:** Die SC finden ohne Probleme das Anwesen von Beradin Apfelkern. Sie befindet sich in der Altstadt, also in einem der besseren Viertel von Herbergsbad.

*Von außen sieht das Anwesen von Beradin Apfelkern recht groß aus. Euch fällt gleich die weitläufige Lagerhalle auf, in der geschäftiges Treiben herrscht. Durch die offenen Tore kann man Menschen zugeschnittenes Holz auf Wägen auf- und abladen sehen. Auf einem handgemalten Schild steht „Holz-Importe Apfelkern“. Ein dreigeschossiges, aber schlicht gestaltetes Herrenhaus steht direkt neben der Halle.*

*Nach einem herzlichen Empfang sitzt ihr wenig später in der Bücherei von Beradin Apfelkern. Herr Apfelkern ist ein kleiner Mittfünfziger, mit grauem Haar und Vollbart. Er hat einen Wohlstandbauch und trägt teure aber schlichte Kleidung, wie sie typisch für Händler ist.*

Beradin kommt ohne Umschweife zur Sache. Er verheimlicht nicht, dass schon andere Abenteurergruppen bei ihm waren. Jede der Gruppen hat er zu einem der alten Wachtürme geschickt, die inzwischen schon lange verfallen und Ruinen sein dürften.

*„Eine sehr alte Schutzinstallation liegt außerhalb von Herbergsbad: eine Kette von Wachtürmen, die sich von der Harfe im Süd-Osten der Stadt bis zur Grenze nach Nairond im Nord-Westen spannt. Ich möchte, dass ihr zu diesen Türmen hier aufbrecht.“ und mit diesen Worten deutet Beradin auf einige Punkte auf einer ausgerollten Karte, die auf dem Tisch liegt.*

*„In einem dieser Türme vermute ich den Aufenthaltsort einer alten Kiste – womöglich eine Geldkassette. Ich möchte, dass ihr nachsehen geht, ob sich eine solche Kiste dort befindet. Ich zahle 350 Goldmünzen für den Behälter mit dem vollständigen Inhalt. Aber ich muss euch warnen! Ich denke, es könnte ein Fluch auf der Kiste liegen. Öffnet also unter keinen Umständen die Kiste selbst!“*

Mit Motiv erkennen SG 15 weiß man, dass Beradin es ernst meint mit dem Fluch, aber dennoch etwas verschweigt. Der Fluch liegt tatsächlich auf der Münze, nicht aber auf der Kiste, wie Beradin behauptet. Er will nur nicht, dass die SC die Kiste aufmachen um den vermeintlichen Goldwert an sich zu nehmen. Er verrät nichts über den Fluch, sagt aber die SC sind sicher, solange sie die Kiste nicht öffnen.

Er wird zu diesem Zeitpunkt nicht verraten, was in der Kiste zu finden sei, verspricht aber, die SC bei Erfolg in die Geheimnisse der Truhe einzuweihen. Er weist darauf hin, dass es sich um eine sehr diskrete Angelegenheit handelt und er nicht Abenteurergruppen einweihen will, die mit leeren Händen zurück kommen.

Beradin erzählt von einem kleinen Adligen, dessen Namen in der Geschichte untergegangen ist. Er sei wohl verarmt ohne Nachfahren verstorben. Dieser habe in einem der Türme gelebt, in welchem genau wisse Beradin nicht. Er zeigt der Gruppe ein vergilbtes altes Familienwappen, auf dem gerade noch ein Löwenkopf zu sehen ist. Die SC sollen nach einem solchen Symbol Ausschau halten. Er weiß nicht, was oder wer sich zur Zeit in den Türmen aufhält.

Beradin zahlt 350 GM pro Person bei Erfolg (auf allen DGS). Er gibt keinen Vorschuss und verhandelt auch nicht über den Betrag.

Mit Wissen (Lokales: Die Zersplitterten Sonnen) oder Wissen (Geschichte) SG 15 weiß man, dass diese Türme aus der Zeit als das Haus Garasteth das heutige Herbergsbad und die umliegenden Ländereien als Lehen verliehen bekam stammen. Es handelt sich dabei übrigens nicht um die Wachtürme entlang des Harfe Flusses. Die Türme, um die es geht, wurden nur wenige Jahre aktiv genutzt. Heute sind fast alle verfallen. Sie dienten einst als Stationen für die Patrouillen, die die Grenzen schützen sollten, und waren mit jeweils etwa einem Dutzend Grenzsoldaten bemannt. Manche von diesen Türmen dienten in späteren Jahren dann als Behausungen kleiner Adliger und wohlhabender Bürger.

Mit Wissen (Lokales- Die zersplitterten Sonnen) SG 20 weiß man außerdem, dass der bekannteste unter ihnen ein Turm ist, der einst als Versteck eines finsternen Priesters Aufsehen erregte. Der Turm, zu dem die SC aufbrechen sollen, ist jedoch nicht dieser berühmte Turm.

**Wesen:**

♠ **Beradin Apfelkern:** männlicher menschlicher (Flan/Oeridianer) Aristokrat 5, GES CG (Bluffen +5, Motiv erkennen +5).

**Wie sich die Situation entwickelt:** Es ist möglich, dass die SC den Auftrag ablehnen, aber dennoch den Turm aufsuchen, um dort nach einem Schatz zu suchen. Da Agenten des Widerstands die Türme heimlich beobachten lassen, macht das nichts und verändert nicht den Abenteuerfortgang.

## Begegnung Zwei: Hören wir uns 'mal um...

Die SC können sich zu fast jedem Zeitpunkt des Abenteuers in Herbergsbad mit Informationen sammeln nach Gerüchten umhören. Der SL kann auch bestimmte Dinge per Wissen (Lokales: Die Zersplitterten Sonnen) zulassen. Der SL kann (wenn das Abenteuer in einer Heimrunde gespielt wird) während der Informationssuche kleine Szenen bringen, in der klar wird, dass Prinzessin Karasin das Volk unterdrückt, um den Schein eines perfekten Staates nach außen hin zu wahren.

**Allgemeine Gerüchte:**

**SG 5 –** Die Spannungen der Zilchus- und der Hextor-Kirche werden im ganzen Königreich Ahlissa immer drastischer. Man spricht von einem drohenden Bürgerkrieg (siehe dazu die Metaregionale Reihe „Gesprengte Ketten“).

**SG 10** – Graulem von Attir hat erst kürzlich eine Delegation aus Urnst, angeführt von Shandell Damian, empfangen. Man munkelt, das Urnst Herbergsbad um Unterstützung gebeten hat. Graulem soll wegen „subversiver Elemente um die sich das Fürstentum vorerst dringend kümmern muss“ jedoch abgelehnt (siehe dazu aktuelle Ereignisse in der Grafschaft von Urnst).

**SG 15** – Im Adri hat eine Gesandtschaft mutiger Abenteurer einen mächtigen Anführer eines Untotenheers erschlagen.

**SG 20** – Prinz Valeran aus Ralsand hat davon gesprochen, dass er sich selbst als nächsten Herrscher von Herbergsbad vorstellen könnte.

**SG 25** – Der sogenannte „Rote Zirkel“, eine Gruppe grausamer Magier, treibt sich immer häufiger in Herbergsbad herum.

**SG 30** – Ein Mann namens „Vater Freiheit“ scheint der Anführer einer Widerstandsbewegung in der Region zu sein.

**SG 35** – Spione von Großkönig Xavener sollen in der Stadt sein. Er traut der Situation in Herbergsbad nicht und wird wohl bald seine eigenen Mannen schicken, um hier nach dem rechten zu sehen.

**SG 40** – In Herbergsbad kocht es. Man steht kurz vor einem Volksaufstand! Ein einziger Anlass würde genügen um die Bürger auf die Barrikaden zu bekommen.

#### **Beradin Apfeln**

**SG 10** – Ein alter Händler aus Herbergsbad. Handelt mit Hölzern. Seriös.

**SG 15** – Er treibt wohl regen Handel mit den Schmugglern, die Ware aus dem Adri nach Herbergsbad bringen. Hat also mit zwielichtigem Volk zu tun.

**SG 20** – Ist vor kurzem häufiger mit dem Propheten Medarkus gesehen worden. Ist wohl Heironeous-Anhänger.

**SG 25** – Die Stadtwachen haben schon mehrmals eine Hausdurchsuchung gemacht, weil er angeblich mit Rebellen zu tun hat. Man konnte ihm aber nichts nachweisen.

**SG 30** – Bei ihm gehen regelmäßig bekannte Widerstandskämpfer ein und aus, sagt man.

**SG 35** – Angeblich ist er ein starker Kritiker des Regimes von Karasin und steht auf der Abschussliste des Staates.

**SG 40** – Er ist ein enger Freund von Anarkin, einem der letzten Prälaten von Almor.

## **Begegnung Drei: Der Turm**

*Ihr kommt nach einem kurzem Marsch aus Herbergsbad Richtung Osten zu den Türmen, in denen angeblich noch ein Schatz zu bergen ist. Von weitem seht ihr bereits den Standort eures Turms – seine zerfallenen Mauerüberreste ragen hoch über der Vegetation auf. Zerfallen und marode liegt die Turmuine schließlich nach wenigen Minuten vor euch. Rings um euch herum wächst kniehoch Gras und dichtes Unkraut. Die verwilderten Büsche auf dem Gelände lassen darauf schließen, dass schon seit Jahrzehnten hier kein zivilisiertes Wesen mehr lebt. Nur ein einsamer Falke kreist über dieser ansonsten stillen Szenerie.*

Die SC können vor dem Turm Spuren mit dem Talent *Spurensuche* und der Fertigkeit *Überlebenskunst* SG 14 finden, die auf die aktuelle Aktivität der Kreaturen im Turm hinweisen.

Der Falke ist ein Vertrauter eines der Mitglieder der Aktionsfront Freies Almor, der beobachtet, ob die SC ihren Schatz zu einem anderen Ort bringen als Beradin. Sollten die SCs den Falken töten, muss der SL die nachfolgenden Szenen entsprechend anpassen.

### **a) Die neuen Bewohner**

*Kaum habt ihr euch dem Turm genähert, hört ihr auch schon Geräusche, die auf Bewegungen im Inneren schließen lassen. Jemand oder etwas lebt in den Ruinen!*

**Allgemeine Beschreibung:** Die SC kommen am Turm an und müssen feststellen, dass Monster inzwischen die zerfallene Ruine zu ihrem neuen Heim erklärt haben. Siehe dazu die Karte in Anhang 7. Sobald die Monster erschlagen sind, kann der Turm inspiziert werden.

#### **Wesen:**

##### **DGS 2 (BS 3)**

☛ Große Monströse Spinne (2), je TP 22; MHB I S. 369/MMI S. 289

##### **DGS 4 (BS 5)**

☛ Oger (2), je TP 29; MHB I S. 228/MMI S. 199

##### **DGS 6 (BS 7)**

☛ Troll (2), je TP 63; MHB I S. 310/MMI S. 247

##### **DGS 8 (BS 9)**

☛ Oger Barbaren (2), je TP 79; MHB I S. 228/MMI S. 199

##### **DGS 10 (BS 11)**

☛ Geisternaga (2), TP 76; MHB I S. 223/MMI S. 192

##### **DGS 12 (BS 13)**

☛ Troll-Jäger (2), TP 76; MHB I S. 310/MMI S. 247

**Taktik:** Die Monster bleiben recht lange im Schutz der Ruine und kommen erst im letzten Augenblick heraus, um sich zu verteidigen. Sie lassen sich nicht verjagen und versuchen mit aller Kraft ihr Heim zurückzuerobern.

**Schätze:** Die Monster haben keine Schätze. Aber die Abenteurer finden die Knochen eines Reisenden, den die Monster erst vor kurzem gefressen haben müssen. Übrig blieb der halb zerrissene Rucksack, in dem ein Reisetagebuch zu finden ist. Das Buch enthält nur den ersten Eintrag. Der namenlose Wanderer hatte sich auf eine lange Reise gefreut. Er beschreibt, dass die Lebensumstände unter Prinzessin Karasin in Herbergsbad immer unerträglicher wurden. Beflügelt von Erzählungen der Bardin Asasel wollte er sich ebenfalls auf den Weg machen, die Welt zu entdecken.

**Wie sich die Situation entwickelt:** Kommen die SC auf die Idee, lieber einen anderen Turm auf zu suchen werden sie feststellen, dass diese bereits abgesucht wurden und außer Ruinen nichts zu finden ist.



## b) Die alte Falltüre

*Vom ehemals großen Wachturm ist wirklich nicht viel übrig geblieben. Eine Treppe windet sich an der Innenmauer wenige Meter nach oben ins Nichts. Es gibt weder ein Dach noch Reste einer Zwischendecke. Auf der Grundfläche des Turms liegt kniehoch alter Schutt und Geröll.*

**Allgemeine Beschreibung:** Wenn die SC die Ruine durchsuchen (automatischer Erfolg), finden sie eine alte verschlossene Falltüre unter dem Geröll, auf der noch eine aktive Falle liegt.

☛ **Falltür**, Schlösser öffnen SG 10, Zerschlagen SG 18, Härte 6, TP 15, Falle (siehe unten)

**Falle:**

Alle DGS 2 (BS 1)

↗ Einfache Pfeilfalle: HG 1; mechanisch; Näherungsauslöser; manueller Rücksetzer; Fernkampf +10 (1W6, KT x3, Pfeil); Suchen (SG 20); Mechanismus ausschalten (SG 20).

Sobald die Falltüre offen ist, legen die SC ein altes Geheimversteck im Boden frei. Jahrelang durch Geröll versteckt, blieb es unentdeckt. Das Versteck ist gerade mal ein Loch im Boden von ca. 1 Meter Tiefe und Maßen wie die Falltüre selbst.

*Im Bodenversteck vor euch befindet sich lediglich eine alte halb verrottete Schatzkiste in deren Einlagearbeiten die Form eines Löwen zu erkennen ist. Die Kiste scheint schon vor langer Zeit aufgebrochen worden zu sein. Der Deckel der Kiste liegt etwas schief auf der Kiste, wird aber von rostigen Scharnieren noch gehalten. Das ehemalige Schloss ist abgebrochen.*

Auf der Kiste liegt weder eine Falle, noch strahlt keine Magie aus oder ist verschlossen. In der Tat wäre es ein Einfaches, die Kiste aufzumachen, um hineinzuschauen. Der SL sollte hier die Neugier der SC schüren.

Wird die Kiste geöffnet, sehen die SC eine alte Platinmünze und ein Kupferamulett, das sich öffnen lässt. Darin war mal ein kleines Ölbild einer Frau zu sehen, das aber inzwischen vollkommen verwittert ist. Auch hier kann der SL die Aufmerksamkeit der SC eher auf das Amulett lenken und weg von der „gewöhnlichen“ Platinmünze.

**Schätze:** Keine, außer der Münze (die hier nicht als Goldwert aufgeführt ist, da es sich um ein Artefakt handelt). Das Amulett ist wertlos.

## c) Der Fluch der Münze

Die SC haben verschiedene Optionen, was sie jetzt mit der Kiste und dessen Inhalt anstellen. Der SL sollte genau darauf achten, was derjenige, der eventuell die Münze an sich nimmt, vorhat und tut.

### Die Münze wird zu Beradin gebracht

Sind die SC sehr konsequent und wollen tatsächlich keinen Blick in die Kiste riskieren, kann der SL deren Neugier etwas schüren, in dem er den die Kiste tragenden SC stolpern lässt (wie, ist SL-Entscheidung)

und die Kiste dabei aus Versehen auf den Boden fällt. Dabei geht die Kiste auf, der Inhalt wird sichtbar, fällt aber nicht heraus.

Ansonsten geht's direkt weiter mit Begegnung 4.

### Die Münze untersuchen

Mit Wissen (Lokales: Die Zersplitterten Sonnen), Wissen (Geschichte) oder Schätzen SG 15 weiß man, dass die Münze, ein ganz normale Münze wie sie zur Zeit Almors im täglichen Handel gang und gäbe war, aussieht. Solche Münzen werden heute nicht mehr geprägt. Die Münze ist aber auch heute noch genau 1 Platinstück, also 10 Goldstücke, wert.

*Die Münze sieht wie eine ganz normale durchschnittliche Platinmünze aus. Auf der einen Seite trägt sie die Zahl 1, auf der anderen Seite sieht man das Wappen von Almor - eine halb aufgegangene Sonne über Zinnen. Die Worte „Prälatur Almor“ sind im Kreis darum eingraviert.*

Mit Magierhand lässt sich die Münze nicht bewegen, da es sich um ein magisches Objekt handelt.

Die Münze strahlt keinerlei Magie (geschweige denn eine Gesinnung) ab, da eine permanente Nystuls magische Aura darauf liegt. Die normalen Regeln, um einen verfluchten Gegenstand zu erkennen, kommen auch hier zum tragen: Wirkt man Identifizieren, hat der Zaubernde eine Prozentchance in Höhe seiner Zauberstufe, den Fluch und seine Wirkung zu entdecken (siehe „Verfluchte Gegenstände“ im Spielleiterhandbuch) sowie die Möglichkeit, die Nekromantie-Aura mit einer Willenswurf SG 17 wahrzunehmen (siehe Nystuls Magische Aura).

### Die Münze mit Wissensfertigkeiten wiedererkennen

Mit Wissen (Lokales: Die Zersplitterten Sonnen), Wissen (Arkane) oder Wissen (Geschichte), können die SC mehr über die sonderbare Münze in Erfahrung bringen, was aber nicht einfach ist.

**SG 20** - Zur Zeit Almors wurde selten etwas erschaffen, das Wesen schadet.

**SG 25** - Es gab zur Zeit Almors einst einen recht sonderbaren Gegenstand namens „Die Münze von Almor“, der „zur Läuterung“ erschaffen wurde.

**SG 30** - Auf der Münze soll ein Fluch liegen. Von den Betroffenen hat man selten wieder etwas gehört.

**SG 35** - „Die Münze von Almor“ überträgt einen Fluch auf moralisch schlechte Besitzer. Der Fluch weicht nicht von einem, selbst wenn man die Münze nicht mehr besitzt.

**SG 40** - „Die Münze von Almor“ wurde erschaffen um Gierige zu mehr Großzügigkeit dem armen Volk gegenüber zu bewegen. Sie soll die läutern, die den Armen nicht helfen wollen.

**SG 45** - Der Verfluchte will fast all sein Gold den Armen schenken. Einige gierige Händler und Adlige sind durch den Fluch verarmt und in Vergessenheit geraten.

### Die Münze vergraben oder wegwerfen

Wenn die SC die Münze verstecken, vergraben oder sonst irgendwie aus ihren Händen geben, werden Mitglieder der Aktionsfront sich die Münze heimlich aneignen. Der Falke, der über der Ruine kreist, sowie getarnte Widerstandskämpfer, die die Gruppe die ganze Zeit im



Auge behalten, sorgen dafür, dass ihnen nichts entgeht. Der Widerstand wird entsprechend sorgfältig die Münze bergen (evtl. Schutzmagie aufheben, abgestellte NSC bestechen, Wachtiere betäuben etc.). Ab hier mit *Begegnung 5* fortfahren.

#### **Münze zerstören/Fluch auf der Münze brechen**

Die SC werden herausfinden, dass die Münze mit normalen Mitteln (wie z.B. Adamantin-Waffen oder Zauber) nicht zu zerstören ist. Die Münze zählt als normales Artefakt, was aus einem solchen Versuch mit *Wissen (Arkane)* SG 15 gefolgert werden kann. Auch lässt sich der Fluch nicht von der Münze entfernen.

#### **Die Münze an eine öffentliche Organisation weitergeben, spenden oder verkaufen (Tempel, MO, Stadtwachen etc.)**

Die NSC in den jeweiligen Organisationen versprechen, die Münze sicher zu verwahren und sich in wenigen Tagen darum zu kümmern.

Es kommt zu einer Konfrontation mit einer Gruppe Aktivisten (evtl. auch bei Beradin), die zuerst bitten und bei Misserfolg anschließend fordern, dass die SC die Münze zurückholen. Ort und Umstände hängen von den SC ab und müssen vom SL improvisiert werden. Auf keinen Fall werden die Widerstandskämpfer erörtern, was sie mit der Münze vorhaben. Sollte das Wiederbeschaffen nicht möglich sein (z.B. ins Meer geworfen) oder weigern sich die SC, geraten die Widerstandskämpfer in Panik und wollen sich die Münze mit Gewalt nehmen, versuchen im Kampf aber nur Betäubungsschaden zu machen. Es kommt zu einer Auseinandersetzung (die Werte dazu aus *Begegnung 7b* nehmen). Kommen die Widerstandskämpfer in den Besitz der Münze, geht das Abenteuer mit *Begegnung 5* weiter. Ansonsten endet das Abenteuer an dieser Stelle.

#### **Die Münze berühren**

Jetzt wird's lustig! Obwohl die SC vor einem Fluch gewarnt wurden, haben sie sich entschieden die Warnung in den Wind zu schlagen. Ganz wie sie wollen...

Der SC, der die Münze berührt, gerät unter den Einfluss des Fluchs, der auf ihr liegt. Auf seinen Weg zurück merkt er, wie er langsam unter den Bann des Fluchs kommt: Der SC nimmt immer mehr die Bedürftigen um sich herum wahr (Gruppenmitglieder zählen nicht).

Es ist ein 4-Stunden-Marsch zurück nach Herbergsbad (3 mit Pferd). Nach je einer Stunde muss der Betroffene einen Willenswurf SG 20 schaffen. Der SG erhöht sich pro Stunde um 2. Sobald ein Wurf nicht geschafft wurde, überkommt den Verfluchten ein großes Gefühl der Nächstenliebe und Großzügigkeit. Danach ist kein Willenswurf mehr nötig, da er jetzt verflucht ist. Er möchte sofort 200 GM an Bedürftige spenden. Es sind viele Bettler und arme Bauern auf der Handelsstraße nach Herbergsbad unterwegs. Nach jeder weiteren Stunde verdoppelt sich der Goldbetrag, den der Betroffene spenden muss (also 400 GM, 800 GM, 1.600 GM, 3.200 GM usw.). Er schenkt dabei niemals die Platinmünze selbst mit. Der Betroffene wird aber niemals seine Gegenstände verkaufen oder weggeben wollen. Auch wird er niemals soviel Gold weggeben, dass er weniger als 50 GM besitzt (NSC trifft der Fluch übrigens gleich mit voller Härte – nur bei Helden steigt die Wirkung langsam

an, um nicht LG- Charakter und damit den Spielspaß zu ruinieren). Wer nur noch 50 GM oder weniger besitzt, wird vom Fluch nicht betroffen. Kleiner Ausgleich: Wer je unter dem Fluch leiden musste, bekommt den entsprechenden Gefallen am Ende.

#### **Den Fluch aufheben**

*Heilung* hilft nicht, einen Fluch zu brechen. *Fluch brechen* und *Verzauberung brechen* o. ä. entfernt die Wirkung des Fluchs (Zauberstufe 9).

Spätestens in Herbergsbad angekommen, kann der Betroffene in einem Tempel seiner Wahl *Fluch brechen* für 150 GM auf sich wirken lassen, sofern niemand es in der eigenen Gruppe wirken kann. Der Fluch endet auch dann nicht, wenn die Münze nicht mehr im Besitz des SC ist. Sollte die Gruppe erst bis zum nächsten Tag warten wollen um den entsprechenden Zauber vorzubereiten, stoppt das natürlich nicht die Wirkung des Fluchs. Über Nacht könnte der Betroffene verarmen!

Der Fluch kehrt aber wieder zurück, sollte der SC die Münze immer noch besitzen (übrigens ebenfalls, wenn sie in einem extraplanaren Raum wie in einem *Nimmervollen Beutel* liegt). Der Willenswurf beginnt dann wieder bei SG 20 und der Goldbetrag erneut bei 200 GM.

Die Aktionsfront erwartet die Münze. Wenn die SC diese nicht abliefern, konfrontieren sie die SCs. Siehe oben.

**Hinweis:** Sollten die SC selbst auf die glorreiche Idee kommen, die Münze Prinzessin Karasin bzw. dem Hofkämmerer Graulem von Attir zustecken zu wollen, sollte der SL dies mit allen Mitteln unterstützen und ermöglichen. Die entsprechende Szene müsste dann improvisiert werden. Vorschlag: Einem einfachen Bauern, bei dem heute der Steuereintreiber von Graulem vorbeikommt die Münze geben, mit Instruktionen, diese als Steuer zu entrichten.

**Wie sich die Situation entwickelt:** Sollten die SC Anstrengungen unternehmen, die Münze irgendwo zu verstecken sind die Mitglieder der Aktionsfront darüber sehr verärgert. Sie konfrontieren die SCs (siehe oben).

## **Begegnung Vier: Erkenntnisse**

### **a) Ohne Münze zurück zu Beradin**

**Kehren die SC mit leeren Händen zurück**, zuckt Beradin mit den Schultern und verweist auf die Abmachung. Ohne Ergebnisse ist er auch nicht bereit zu zahlen.

**Geben die SC vor nichts außer der Kiste und dem Amulett gefunden zu haben**, ist Beradin sichtlich enttäuscht. Er fragt mehrmals nach, ob wirklich nichts anderes in der Kiste war. Verneinen die SC dies, muss ihnen ein *Bluffen*-Wurf gegen SG 15 gelingen.

Gelingt das, zahlt er den SC den versprochenen Sold und begleitet die SC dann zur Türe. Man sieht ihm an, dass er schwer enttäuscht und gebrochen ist.

Sollte der Wurf nicht gelingen, lässt sich Beradin zunächst nichts anmerken, bedankt sich, bezahlt die SC

und geleitet sie hinaus. Als nächstes alarmiert er die Mitglieder der Aktionsfront, die dann schon bald die SC selbst zur Rede stellen. Es kommt zu einer Konfrontation mit einer Gruppe Aktivisten (SL-Entscheidung, wo dies stattfindet, je nach Spieleraktion), die zuerst bitten und bei Misserfolg anschließend fordern, dass die SC die Münze zurückholen. Auf keinen Fall werden die Widerstandskämpfer erörtern, was sie mit der Münze vorhaben. Weigern sich die SC, geraten die Widerstandskämpfer in Panik und wollen sich die Münze mit Gewalt nehmen, versuchen im Kampf aber nur Betäubungsschaden zu machen. Es kommt zu einer Auseinandersetzung (die Werte dazu aus *Begegnung 7b* nehmen). Kommen die Widerstandskämpfer in den Besitz der Münze, geht das Abenteuer mit *Begegnung 5* weiter. Ansonsten endet das Abenteuer an dieser Stelle.

**Schätze:** Beradin bezahlt die SC, wenn sie die Kiste mit dem Amulett zu ihm bringen, auch wenn die Münze fehlt. In diesem Fall erzählt er nichts über den Fluch, um die SC nicht in fremde Angelegenheiten einzuweihen.

**Alle DGS:** Gegenstände: 0 GM; Münzen: 350 GM; Magische Gegenstände: 0 GM = 350 GM

**Die SC stellen Beradin zur Rede oder geben zu, die Münze anderweitig weggegeben zu haben.**

Beradin klärt die SC über die wahre Eigenschaft der Münze auf (wie unter B) beschrieben. Er geht ab diesem Zeitpunkt davon aus, dass die SC bereits etwas über die Münze herausgefunden haben. Er bittet die SC dringend, ihm die Münze zu beschaffen und schwört, dass sie nur zu einem guten Zweck eingesetzt wird, wovon er auch überzeugt ist.

### **b) Mit Münze zurück zu Beradin**

Bringen die SC die Kiste mit dem kompletten Inhalt zu Beradin, macht dieser sofort gierig und ohne Umschweife die Kiste auf. Spätestens jetzt sollte den SC klar sein, dass nicht wirklich ein Fluch auf der Kiste gelegen haben kann. Befindet sich die Münze darin, nimmt Beradin sie vorsichtig heraus (das Amulett ignoriert er).

*Beradins Augen werden groß und ihr seht wie er sich außerordentlich freut, als der die Münze sieht. Wie versprochen übergibt er euch kleine Säckchen mit Gold. Vorsichtig nimmt er dann die Münze entgegen, um sie genau zu inspizieren.*

Beradin bezahlt die SC wie versprochen und klärt die SC nun über die genaue Wirkungsweise der Münze auf. Sobald die SC fragen, was Beradin den nun mit der Münze vorhabe:


*Beradin lächelt euch verschmitzt an. „Ich glaube, du kannst jetzt herein kommen!“ ruft er laut. Die Tür zum Nebenzimmer geht auf und ein Oerdianer in einer Mithralritterrüstung tritt herein. Darauf ist groß das Symbol von Heironeous in Gold zu sehen. Direkt hinter dem Menschen tritt ein flanischer Mann in leichten Roben herein und schließt die Türe hinter sich.*

*„Mein Name ist Anarkin. Ich bin einer der letzten gewählten Prälaten des Staates Almor, der untergegangen ist. Und ihr, meine Freunde, habt*

*uns heute einen großen Dienst erwiesen!“. Dann murmelt er ein kurzes Gebet und legt Beradin die Hand auf die Stirn.*

Ein Mitglied der MO Aktionsfront Freies Almor oder wer AHL 5-02 *Höllenfeuer* gespielt hat erkennt Anarkin sofort automatisch. Andere erkennen mit Wissen (*Lokales - Die Zersplitterten Sonnen*) SG 15 Medarkus, den Propheten, wieder. Jetzt wird ihnen klar, dass Anarkin sich nur als Medarkus verkleidet hatte. Damit ist ein weiteres Geheimnis dieser Region endgültig gelüftet. Anarkin geht inzwischen den mutigen Schritt zu offen in Erscheinung zu treten, da ihm bewusst ist, dass die Zeit für Taten kommt und er mit seiner Offenheit das Vertrauen der SC gewinnen will. Je mehr sich seiner Sache anschließen, um so erfolversprechender wird eine mögliche Revolte.

Anarkin hat gerade eben *Fluch brechen* auf Beradin gewirkt, da er die Wirkung der Münze kennt, was die SC mit *Zauberkunde* SG 18 herausfinden können. Dann nimmt der Mann in Roben die Münze entgegen.

 **Anarkin,** Volk: Mensch (Oerdianer)  
Ein Mittelfürzger, etwa 1,80 m groß und von kräftiger Statur. Dunkle Haare und Augen, wobei die Haare schon stark ergraut sind.

**Der schweigsame Mann in Roben,** Volk: Mensch (Flan)

Ein nicht näher erwähnter Magier, der einen *Teleportieren*-Zauber vorbereitet hat um Beradin, Anarkin und ihn in einer Notsituation wie ein Kampf schnell von hier fortzubringen. Er bringt sich nicht in das Gespräch mit ein.

Anarkin dankt den SC für ihre Mühen. Er beteuert, dass die freien Menschen dieser Region Helden wie sie brauchen um zu ihnen aufzuschauen.

*„Ich werde für euch zu Heironeous beten, auf dass er euch auf euren Wegen beschützen möge. Solltet ihr je in eine Notsituation kommen, richtet euren Blick himmelwärts und ruft seinen Namen. Er wird euch erhören. Genauso werden wir aber auch euren Namen rufen, wenn die Zeit in Herbergsbad gekommen ist, die Dinge wieder ins rechte Licht zu rücken. Werdet ihr meinem Ruf folgen?“*

Anarkin spielt damit natürlich auf einen eventuellen Sturz von Prinzessin Karasin an, ohne dies genau auszusprechen. Er ist neugierig, wie die SC dazu stehen. Wer ihm zur Seite stehen will, erhält den entsprechenden Gefallen von Anarkin am Ende.

Anarkin ist etwas unglücklich über die Situation. Er ist zu rechtschaffen um mit solchen Methoden die Autorität des Herrschaftssystems zu untergraben. Aber Vater Freiheit, der Anführer der Aktionsfront, hat ihn dazu überredet und er hat schließlich eingewilligt. Die Aktion sei gerecht in Namen des Guten und im Sinne des Geistes von Almor, da die Münze ja auch schon damals Gutes getan hat.

Beharren die SC darauf zu erfahren, was mit der Münze passiert, gibt man ihnen zu verstehen, dass „wenn alles klappt“ sie die Ergebnisse vielleicht bereits morgen sehen

werden. Dann verabschiedet sich Anarkin und teleportiert mit dem Magier davon.

#### Wesen:

♣ **Beradin Apfelkern:** männlicher menschlicher (Flan/Oeridianer) Aristokrat 5, GES CG (Bluffen +5, Motiv erkennen +5).

♣ **Anarkin,** männlicher menschlicher (Oeridianer) Kleriker des Heironeous 15, 101 TP, GES RN (Motiv erkennen +20)

♣ **Schweigsamer Mann in Roben,** männlicher menschlicher (Flan) Magier 9, GES CN (Zauberkunde +15)

**Schätze:** Beradin bezahlt die SC für ihre erfolgreiche Mission. Hat er bereits vorher bezahlt (siehe „Ohne Münze zurück zu Beradin“), zahlt er für den Erhalt der Münze nichts extra.

**Alle DGS:** Gegenstände: 0 GM; Münzen: 350 GM; Magische Gegenstände: 0 GM = 350 GM

**Wie sich die Situation entwickelt:** Vielleicht kommen die SC auf die Idee, die Münze zurück zu fordern. Anarkin wird sie aber nicht wieder zurückgeben und mit dem Magier weg teleportieren. Sollten die SC Möglichkeiten haben, so etwas zu verhindern, oder gelangen auf andere Art und Weise wieder an die Münze (z.B. mit Telekinese; Magierhand funktioniert nicht, da es ein magischer Gegenstand ist), wird sich weder Anarkin noch sein magiebegabter Begleiter auf einen Kampf mit den SC einlassen. Sie bitten höflich das Artefakt auszuhändigen. Sie versprechen es „nur zum Allgemeinwohl“ einzusetzen. Wird ihnen das verwehrt ziehen sie sich zurück. Siehe *Begegnung 5*, um zu sehen, was anschließend mit der Münze passiert.

## Begegnung Fünf: Aufruhr auf dem Platz der Eintracht

Der nächste Tag bricht an. Kaum sind die SC wieder auf den Beinen, bekommen sie schnell mit, dass der Teufel in der Stadt los ist. Mitglieder der Aktionsfront haben in den frühen Morgenstunden die verfluchte Münze in die Hände von Graulem von Attir schmuggeln können, der seitdem unter dem Fluch steht. Die Münze hat er dabei schon lange an irgendeinen Passanten verschenkt. Nichtsdestotrotz wirkt der Fluch noch bei ihm mit voller Wirkung.

*Kaum seid ihr wieder auf den Straßen von Herbergsbad, bemerkt ihr, das irgendetwas die Bürger von Herbergsbad aufwühlt. Fast alle, bewegen sich in Richtung des Stadtzentrums. Teilweise viele sogar im Laufschrift. Und dann hört ihr auch schon das Gerücht, das wie ein Lauffeuer durch die Stadt geht: „Der Hofkämmerer Graulem von Attir verschenkt sämtliche Steuergelder an die Bürger!“*

Schnell bekommen die SC die Gerüchte mit, die durch die Stadt getragen werden.

Informationen sammeln:

**SG 5** – „Graulem von Attir steht auf dem Platz der Eintracht direkt vor dem Platz von Prinzessin Karasin und verschenkt das Staatsgold an alle Bürger.“

**SG 10** – „Graulem steht wohl unter irgendeinem seltsamen Bann. Man sollte das schnell ausnutzen, bevor er zu Sinnen kommt!“

**SG 15** – „Eine komplette Gesandtschaft von Klerikern des Zilchus ist bereits bei ihm, um ihn zu untersuchen. Graulem ist wie im Wahn – er wirft Gold wahllos in die Menge.“

**SG 20** – „Prinzessin Karasin ist bereits alarmiert. Lange wird die Glückssträhne der Bürger wohl nicht anhalten.“

**SG 25** – „Die Priester des Zilchus haben mehrmals nach einem bestimmten Zauber gefragt, aber kommen nicht durch die Menschenmenge.“

**Wie sich die Situation entwickelt:** Sollten die SC kein Interesse haben zum Platz der Eintracht zu gehen, kann der SL die Gerüchte, was dort los ist, immer drastischer werden lassen. Am Anfang sind es nur kleine Goldbeträge, dann tauchen Bürger mit ganzen Goldsäcken auf, die sie von Graulem geschenkt bekommen haben. Kurz darauf ist von einer Massenschlägerei zu hören, da sich die Bürger um das Gold streiten. Kümmern sich die SC auch darum nicht, geht es mit *Begegnung 6* weiter.

Die Begegnung auf dem Platz der Eintracht spielt sich in vier Szenen ab. Der SL sollte den SC genug Zeit lassen, in den jeweiligen Szenen zu agieren. Wenn die SC z.B. in der ersten Szene versuchen wollen, Graulem zu helfen, dann sollte der SL den SC Gelegenheit dazu geben, da es in den Folgeszenen zu chaotisch zugehen wird. Sobald der SL es für passend hält, sollte er zügig zur nächsten Szene übergehen.

### a) Ankunft auf dem Platz der Eintracht

Siehe dazu die Karte in Anhang 8.

*Schon bevor ihr auf den großen Platz der Eintracht vor Prinzessin Karasins Palast kommt, hört ihr die ungeheure Menschenmenge, die sich hier versammelt hat. Ganz Herbergsbad scheint auf den Beinen zu sein. Und tatsächlich – als ihr um die Ecke des Königlichen Badehauses kommt, erwartet euch ein Anblick, den ihr bisher selten in Herbergsbad gesehen habt: Es müssen wohl weit über 1.000 Menschen hier zusammengekommen sein, um mit Gold beschenkt zu werden.*

*Direkt am Kopfende des Platzes steht Graulem von Attir vor der Staatskanzlei auf einer Truhe. Hinter ihm sind jede Menge offener Truhen zu sehen. Er greift immer wieder mit vollen Händen hinein und wirft reichlich Goldstücke in die johlende, kreischende Menge. Ein halbes Dutzend Wachen stehen bei ihm halten die Menge mit Stangenwaffen davon ab die Staatskanzlei zu stürmen. Kleriker des Zilchus stehen ebenfalls direkt neben Graulem und reden ohne sichtliche Wirkung auf die Menge ein. Die Menschen, die hier zusammengekommen sind, recken die Hände in die Luft um Goldmünzen zu fangen oder kriechen auf dem Boden um danach zu suchen. Überall gibt es Streitereien und Prügeleien zwischen den Bürgern über eine kleine Handvoll Münzen.*



***Um den Platz herum stehen viele Stadtwachen, die sichtlich nervös sind und nicht eingreifen. Die Situation ist bereits jetzt vollkommen außer Kontrolle geraten.***

***Ein Paladin des Heironeous steht am Rande des Geschehens und versucht auf die Menge mit lauter Stimme einzureden, damit die Leute sich maßregeln. Vergeblich.***

Der SL sollte hier die dichte Atmosphäre eines Rockkonzerts (wie in den besten Tagen des Barden Amarillion Silberschweif) wiedergeben. Ein Zusammentreffen von über 1.000 Menschen ist bei einer Stadt von Herbergsbad mit 12.000 Einwohnern schon außergewöhnlich. Allerdings ist die Atmosphäre äußerst aggressiv und die Menschen sind vollkommen rücksichtslos angesichts von ein paar Münzen Gold.

Eigentlich gehört Graulem das Gold gar nicht, da es sich um die Steuereinnahmen des Staates handelt. Aber aus seiner Sicht ist es auch sein persönlicher Reichtum, das er natürlich ausgiebig von seiner Position aus profitiert. Dadurch kommt er auch unter den Einfluss des Fluches.

Es sind jede Menge Stadtwachen anwesend. Da Graulem aber über sie befiehlt, sind sie zurzeit noch sehr verunsichert, was sie tun sollen, und verhalten sich zunächst passiv.

Die SC haben verschiedene Möglichkeiten hier zu agieren:

#### **Sich über die Ereignisse informieren**

Direkt am Eingang, wo die SC auf den Platz kommen, treffen sie auf den Paladin Lariot Kentrion.

Lariot Kentrion, Volk: männlicher Mensch (Oerdianer).

Lariot hat graue Augen und schwarze Haare und ist sehr groß. Auf seiner polierten Rüstung ist das große Symbol von Heironeous zu sehen. Er ist als Paladin Mitglied in bei den „Klingen der Gerechtigkeit MO“.

Er kann nur verwundert den Kopf schütteln, ob der Habgier, die die Herbergsbader hier an den Tag legen. Lariot hat die Ereignisse von Anfang an hier verfolgt und kann den SC genaue Informationen geben, was bisher geschah, wenn er freundlich angesprochen wird.

- Heute morgen hat Graulem von Attir laut angekündigt, dass er Mitleid mit der leidenden Bevölkerung und vor allem den Armen hätte. Er hat damit angefangen große Beutel mit Gold an die Bettler zu verteilen.

- ein verhüllter Mann hat Graulem zugerufen, dass vor allem in Amhang viele Arme und Leidende gibt und dringend Gold benötigt. Der Hofkämmerer hat sofort einen Wagen voller Goldkisten beladen lassen, und ein Trupp Söldner ist bereits auf dem Weg nach Amhang. Was Lariot nicht weiß, ist, dass es sich hierbei um ein Mitglied der Aktionsfront handelte. Ein paar Stadtwachen haben das wohl äußerst verdächtig gefunden und sofort Kleriker des Zilchus alarmiert

- Die Zilchus-Kleriker hatten schon Schwierigkeiten, durch die Menge zu kommen. Bei Graulem angekommen, haben sie die verschiedensten Zauber bereits bei ihm ausprobiert. Was Lariot erkennen konnte,

war Schutz vor Bösem, Schutz vor Chaos, Kritische Wunden heilen und Magie entdecken, um zu sehen, ob auf Graulem ein Zauber liegt. Das schien wohl alles ergebnislos gewesen zu sein. Die Kleriker haben Akolythen losgeschickt, um Schriftrollen aus dem Tempel zu holen.

- Graulem ist auch durchsucht worden, hatte aber nichts ungewöhnliches dabei, was den Klerikern verdächtig vorkam.

- Boten sind bereits zu Prinzessin Karasin unterwegs, um sie über die Lage zu informieren.

#### **Sich den Weg durch die Menge bahnen**

Es sind Würfe auf *Entfesselungskunst* notwendig, um sich durch die Menschenmenge arbeiten. Siehe dazu die Spielleiterkarte im Anhang. Die Menschenmenge ist in vier Zonen eingeteilt (A, B, C, D und E – der Standort von Graulem selbst), in denen die Menschenmasse immer dichter und das Vorankommen immer schwieriger wird (Fertigkeitswürfe siehe unten, „10 nehmen“ ist nicht möglich, da man von der wütenden Menschenmenge abgelenkt ist und evtl. von ihr verletzt wird).

#### **Rüstungsdornen**

Wer Rüstungsdornen auf einem Schild oder der Rüstung hat, erhält +2 auf seine Fertigkeitswürfe in der Menge. Allerdings lässt die Menge den Träger nicht in Zone D, da die Menschen hier direkt in die Dornen gedrückt werden und sich schwer verletzen, ob sie wollen oder nicht.

#### **Zauber**

Der beste Weg sich durch die Menge einen Weg zu bahnen ist es, den Zauber *Bewegungsfreiheit* auf sich liegen zu haben. So kann man sich problemlos in allen Zonen bewegen. Auch kann man ohne weiteres über der Menschenmenge fliegen. Sich in die Menschenmenge zu teleportieren ist nur in Zone A, B und E hinein möglich, da in den anderen Zonen die Menschen so dicht gedrängt sind, dass nicht genug Platz zum teleportieren ist.

#### **Goldmünzen auffangen / einsammeln**

Wer sich in den entsprechenden Zonen aufhält hat die Möglichkeit ebenfalls Gold aufzufangen oder auf dem Boden aufzulesen, bevor es ein Bürger tut. Voraussetzung ist natürlich, dass man es bis in diese Zone schafft.

#### **Tiere**

Tiere werden von sich aus die Menge vermeiden. Sie müssen dazu getrieben werden, sich dort hinein zu begeben.

#### **Zone A – Randbereich der Menschenmenge**

***Die neu hinzu kommenden Bürger Herbergsbads stoßen hier langsam auf die Menschenmenge. Am Rand sitzen leicht Verletzte und reiben sich ihre blutigen Nasen. Auf dem Boden kriechen Passanten herum, auf der Suche nach Münzen, die andere übersehen haben. Regelmäßig tritt jemand ihnen auf die Hände. Stadtwachen umkreisen vorsichtig die Szenerie ohne einzugreifen.***

Nach Münzen suchen / fangen: Reflexwurf SG 25.

Bei Erfolg: Einmalig 1d4 GM pro SC

Bei Misserfolg: 1W4 Betäubungsschaden

Zaubern: Problemlos

In andere Zone bewegen: Problemlos

### Zone B – Dichter werdende Menschenmenge

*Die Anwesenden stehen hier dichter gedrängt. Hier und da kann man sich noch an Gruppen vorbeidrücken. Dann erschallte wieder das Geklimper von fallenden Münzen und die Leute stürzen sich wie Aasgeier auf die blinkenden kleinen Scheiben. Greifen zwei nach dem selben Goldstück, kommt es zu Handgreiflichkeiten. Die Herbergsbader beißen, kratzen und schlagen wild um sich um an das Gold zu kommen.*

Nach Münzen suchen / fangen: Reflexwurf SG 20.

Bei Erfolg: Einmalig 2d6 GM pro SC

Bei Misserfolg: 2W6 Betäubungsschaden

Zaubern: Konzentration SG 10 + Zauberstufe

In andere Zone bewegen: Entfesselungskunst oder Turnen Wurf SG 15

Menschenmenge zur Seite kommandieren / beruhigen: Diplomatie oder Einschüchtern SG 15

Bei Erfolg: +10 auf Entfesselungskunst um sich fortzubewegen

### Zone C – Mitten in der Menschenmenge

*Von allen Seiten rempeln die Menschen einen an. Egal ob jung oder alt, arm oder reich: Alle stehen Seite an Seite und recken die Arme empor um ein paar Münzen zu fangen. Der Geruch des Schweißes der Anwesenden steht schwül in der Menge. Der Boden ist kaum noch zu sehen, und wenn liegen da nur noch Kleiderfetzen. Die Leute fassen sich gegenseitig in die Taschen um die Münzen dem anderen zu stehlen. Handgreiflichkeiten von zweien werden schnell zu einer Gruppenkeilerei.*

Nach Münzen suchen / fangen: Reflexwurf SG 15.

Bei Erfolg: Einmalig 4W4 GM pro SC

Bei Misserfolg: 4W4 Betäubungsschaden

Zaubern: Konzentration SG 15 + Zauberstufe

In andere Zone bewegen: Entfesselungskunst oder Turnen Wurf SG 20

Menschenmenge zur Seite kommandieren / beruhigen: Diplomatie oder Einschüchtern SG 20

Bei Erfolg: +10 auf Entfesselungskunst um sich fortzubewegen

### Zone D – Im dichtesten Gedränge direkt vor Graulem

*Hier ist das dichteste Gedränge. Die Menschen können sich kaum vom Fleck bewegen. Dichtgedrängt drückt ein Körper an den nächsten. Wer die Hände in der Luft hat um Münzen zu fangen, kann sie sogar nicht mehr herunternehmen. Viele rufen um Hilfe, da sie keine Luft mehr bekommen. Frauen und Kinder schreien, da sie von allen Seiten her zerdrückt werden. Man hört die Kommandos der Wachen von Graulem und der Kleriker, die immer wieder die Menge zurückdrängen.*

Nach Münzen suchen / fangen: Reflexwurf SG 10.

Bei Erfolg: Einmalig 3W6 GM pro SC

Bei Misserfolg: 3W6 Betäubungsschaden

Zaubern: Zaubern mit somatischen Komponenten ist nicht möglich, alle anderen erfordern Konzentration SG 20+ Zauberstufe

In andere Zone bewegen: Entfesselungskunst Wurf SG 25, Turnen nicht mehr möglich

Menschenmenge zur Seite kommandieren / beruhigen: Keine Diplomatie oder Einschüchtern möglich (die Leute können nicht ausweichen, selbst wenn sie wollten)

**Schätze:**

Alle DGS: Gegenstände: 0 GM; Münzen: bis zu 50 GM; Magische Gegenstände: 0 GM = bis zu 50 GM

### Zone E – Direkt bei Graulem

*Dicht gedrängt steht man hier in der offenen Tür der Staatskanzlei. Graulem fasst wie in Manie immer wieder in die offenen Truhen und wirft das Gold mit Begeisterung in die Menge. Die anwesenden Wachen und Kleriker haben große Schwierigkeiten, die Menge zurückzuhalten. In der offenen Tür liegen bereits ein gutes Dutzend offener, geleerter Schatztruhen.*

Nach Münzen suchen / fangen: Nicht möglich.

Zaubern: Problemlos

In Zone D bewegen: Entfesselungskunst Wurf SG 25, Turnen nicht mehr möglich

Menschenmenge zur Seite kommandieren / beruhigen: Keine Diplomatie oder Einschüchtern möglich (die Leute können nicht ausweichen, selbst wenn sie wollten)

### Graulem von Attir helfen / vom Fluch befreien

Wer sich zu Graulem teleportieren möchte, muss sofort damit rechnen von seinen Wachen angegriffen zu werden, da dies als Bedrohung angesehen werden könnte, was den SC auch klar sein sollte.

Die Wachen beginnen mit einer Einstellung von feindselig und müssen mit Diplomatie SG 25 auf zumindest gleichgültig gebracht werden, damit sie einen SC zu Graulem durchlassen. Ansonsten setzen sie ihre Waffen ein, um den SC zurückzudrängen (Werte siehe Anhang). Verzauberung brechen oder Fluch brechen heilen Graulem sofort.

Graulem steht übrigens unter dem Schutz eines Gedankenleere-Zaubers - eine Notwendigkeit in seiner Position. Deswegen sind alle den Geist beeinflussenden Zauber bei ihm wirkungslos. Allerdings hat es ihn nicht vor der Wirkung des Fluchs schützen können (der Fluch, auf dem die Münze beruht, ist kein geistesbeeinflussender Zauber).

Den SC werden natürlich ebenfalls die Kleriker des Zilchus auffallen, die direkt bei Graulem stehen. Sie sind gerufen wurden, um Graulem zu untersuchen. Inzwischen vermuten sie korrekterweise, dass Graulem verflucht ist und haben einen Akolythen losgeschickt, um eine Schriftrolle: Fluch brechen zu holen. Der Akolyth ist nur leider irgendwo in der Menschenmenge verloren gegangen. Die SC können Graulem helfen, ohne an seine Wachen vorbeizukommen, indem sie z.B. eine eigene Schriftrolle: Fluch brechen direkt einem Kleriker geben. Der Kleriker bedankt sich, fragt noch schnell nach dem Namen des SC und heilt dann erfolgreich damit Graulem. Voraussetzung, um mit einem Kleriker zu sprechen (bzw. sich gegenseitig anschreien bei dem ohrenbestäubenden Lärm der tosenden Menge), ist sich in Zone D oder E zu befinden.

Graulem zu heilen hat keinen Einfluss auf die nächsten Szenen, da er sich sofort geschockt von seiner eigenen Handlung zurückzieht ohne weitere Befehle an die versammelten Truppen zu geben. In der nächsten Szene rücken auch bereits Karasins treue Palastwachen an.

Graulem hat die verfluchte „Münze von Almor“ nicht mehr. Ihn zu durchsuchen ist zwecklos. Wer in der Menschenmenge sie nun hat, bleibt offen...

### **Die Menschenmenge beruhigen**

Die Menschen sind hier in einem Goldfieber. Es ist nahezu unmöglich die Aufmerksamkeit des Publikums zu bekommen. Mit Gefühle besänftigen werden nur Teile der Menge beruhigt. Es reicht natürlich nicht für den gesamten Platz.

Barden, die mit Verstärken und ihrer Faszinieren-Fähigkeit versuchen die Menschenmenge zu koordinieren, können für einen kurzen Augenblick die gesamte Aufmerksamkeit auf sich ziehen, bevor das erneute Klimpern der Münzen sie wieder in dieselbe Gier wie zuvor fallen lässt. Der SL sollte solche Versuche würdigen, auch wenn sie das Ausbrechen des Chaos in den nächsten Szenen nicht verhindern.

Alternativ kann der SL auch genau an dieser Stelle die nächste Szene stattfinden lassen. Weiter geht's dann mit „b) Die Palastwachen rücken an“.

### **Sich passiv verhalten**

Die SC können genauso gut dem Treiben einfach zuschauen. Dann werden sie irgendwann Zeuge der nächsten Szene. Weiter geht's mit „b) Die Palastwachen rücken an“.

## **b) Die Palastwachen rücken an**

**Allgemeine Beschreibung:** Nach einer Weile rücken schließlich die Palastwachen von Prinzessin Karasin an, da die Stadtwache untätig herumsteht. Der junge Herbergsbader Leutnant der Palastwache Ares Binks hat den Befehl bekommen für Ordnung vor dem Palast zu sorgen und das Gold zu beschlagnahmen. Der Leutnant ist jedoch vollkommen überfordert mit der Situation.

*Ihr seht, dass auf einmal weitere Wachen sich an allen Ausgängen des Platzes formieren: Die Palastwachen von Prinzessin Karasin sind angerückt. Hinter ihnen reitet ein junger Leutnant, der sichtlich nervös Befehle an seine Untergebenen weitergibt.*

(Nur auf DGS 2 bis 8:) *Dann reitet er aus eurem Sichtfeldes.*

(Nur auf DGS 10 bis 12:) *Dann steigt er vom Pferd ab und positioniert sich hinter seinen Männern.*

*Die Befehle werden von allen Wachen weitergetragen. Schon bald hört auch ihr die Anweisungen, die immer wieder für die Menge wiederholt werden: „Auf Befehl von Prinzessin Karasin ist das Gold wieder an die Wachen zurückzugeben! Alle Anwesenden haben sofort den Platz zu verlassen. Am Ausgang sammeln die Wachen pauschal 100 Goldstücke von jedem ein!“*

Die Menge ist natürlich überhaupt nicht glücklich darüber. Sofort brennt eine Welle der Empörung unter den Anwesenden auf. Rufe wie „Ich habe gar nicht soviel Gold!“, „Wir sind hereingelegt worden!“, „Das war alles nur ein Trick der Prinzessin!“, „Nieder mit den Beutelschneidern im Palast!“ hallen über den Platz. Die Prügeleien unter der Menschenmenge hören auf und Wut und Zorn richtet sich nun gegen die Wachen, die die Ausgänge blockieren.

Wird Leutnant Binks mit Magie beeinflusst, andere Befehle zu geben, kann er zwar die Gruppe direkt vor sich noch beeinflussen, aber durch den aufkommenden Lärm und Protest der Menschenmenge werden die anderen Wachen auf dem Platz davon nicht beeinflusst.

Alle die den Platz verlassen und 100 GM zahlen, werden ohne weiteres durchgelassen und haben auch keine Schwierigkeiten von hier fortzukommen. Die Wachen sind bei Ihrer Durchsuchung nicht zimperlich und überprüfen jeden, egal ob alt oder jung. Sie gehen dabei äußerst grob vor und leeren sämtliche Taschen auf dem Boden aus um auch keine Münze zu übersehen.

Da die Menschenmenge nun nicht mehr ganz so wild auf das Gold von Graulem ist, erleichtern sich alle Fertigkeitswürfe in der Menschenmenge um 5.

## **c) Der Funke im Pulverfass**

*Um euch herum, herrscht inzwischen ein noch größeres Chaos als zuvor: Während die ersten Bürger missmutig ihr Gold bei den Wachen am Ausgang abgeben, schreit und protestiert der Großteil der Menge gegen die unfaire Behandlung.*

Idealerweise protestieren die SC ebenfalls gegen diese schreiende Ungerechtigkeit. An diesem Tag, zu dieser Stunde brechen die ersten offenen Widerstände der Bevölkerung gegenüber den Wachen und somit das Regime in größerem Ausmaß aus.

Optimal wäre es, wenn einer der SC den ersten Schritt tun würde und eine offene aggressive Handlung gegen die Stadtwachen ausübt. Der SL sollte solche Versuche unterstützen. Dieser SC gilt dann als einer der Mutigen, die als Vorreiter sich gegen das Regime aufgelehnt haben.

Sollten sich die SC eher bedeckt halten, ist es ein NPC, der die Wut des Volkes entfesselt:

*Plötzlich passiert etwas Unerwartetes: Irgendein Bürger wirft einen großen Pflasterstein aus der Menge und trifft damit direkt einen Unteroffizier der Palastwache am Kopf. Wie ein nasser Sack fällt dieser zu Boden und bleibt regungslos liegen. Alle Anwesenden verstummen mit einem Schlag vor Schreck. Auch die Wachen starren fassungslos auf ihren blutenden Kameraden. Die Menschen blicken sich gegenseitig in die Augen, denn ihnen wird in diesen Augenblick bewusst: Auch sie, die einfachen Bürger, können etwas gegen das Regime ausrichten.*

Die Menschenmenge wird dadurch natürlich sofort angespornt und folgt dem Beispiel der SC oder des NSC.



*Mit einem Mal brüllt die Menge in einem gewaltigen Kampfschrei auf und ein Regen von Gemüse, Steinen und Abfällen, die die Bürger zu fassen bekommen, geht auf die Wachen nieder. Dabei erschallt aus der Menge immer wieder: „Holt sie euch! Nieder mit Karasin!“ Und vereinzelt auch: „Freiheit für Almor!“*

#### **d) Die Wachen rücken vor**

Die Wachen versuchen die Lage unter Kontrolle zu bekommen. Sie rücken gegen die Menschenmenge vor und wollen die lautesten Widersacher zum Schweigen bringen.

Direkt vor der Menschenmenge steht immer noch Lariot Kentrion, der vergeblich auf die Anwesenden einzureden versucht. Die Reaktion der Menge wäre gegen die Gesetze der Stadt und auch selbstmörderisch. Durch den Lärm bekommen die Wachen das aber nicht mit und so sieht es für sie so aus, als würde der Paladin die Menge noch weiter anstacheln. Sofort greifen die Wachen den Paladin an und versuchen ihn zu Boden zu knüppeln (Betäubungsschaden), was die Menschenmenge noch weiter aufregt. Lariot geht in volle Verteidigung und reagiert nicht mit Gegengewalt auf die Wachen.

Anschließend gehen die Wachen rücksichtslos auf die Menge vor und natürlich vorzugsweise auf die SC, die als Helden wie Anführer der Meute wirken.

Zu diesem Zeitpunkt ist es gut möglich, dass die SC teilweise verstreut in der Menschenmenge, also nicht alle zusammen sind. Um sich von einer Zone in die nächste vorzuarbeiten, dauert jeweils eine Runde.

Je eine Wachmannschaft wie unten aufgelistet versperrt je einen der Ausgänge des Platzes (siehe Karte im Anhang).

#### **Wesen:**

##### **Alle DGS:**

☛ **Graulem von Attir**, männlicher menschlicher (Oerdianer) Nekromant 5/Schurke4, GES RB\* (Diplomatie +8, Einschüchtern +4, Motiv erkennen +5) (\* trägt einen magischen Gegenstand, der seine Gesinnung als neutral erscheinen lässt, auf den im Abenteuer aber nicht weiter eingegangen wird)

☛ **Lariot Kentrion**, männlicher menschlicher (Oerdianer) Paladin 10, TP 69, GES RG

##### **DGS 2 (BS 3)**

☛ **Palastwache**, männlicher menschlicher Krieger 1 (6), TP 10, GES RN; siehe Anhang

##### **DGS 4 (BS 5)**

☛ **Palastwache**, männlicher menschlicher Krieger 2 (6), TP 17, GES RN; siehe Anhang

##### **DGS 6 (BS 7)**

☛ **Palastwache**, männlicher menschlicher Krieger 3 (6), TP 24, GES RN; siehe Anhang

##### **DGS 8 (BS 9)**

☛ **Palastwache**, männlicher menschlicher Kämpfer 3 (8), TP 28, GES RN; siehe Anhang

##### **DGS 10 (BS 11)**

☛ **Leutnant Ares Binks**, männlicher menschlicher Kämpfer 8, TP 68, GES RB; siehe Anhang

☛ **Palastwache**, männlicher menschlicher Kämpfer 4 (8), TP 36, GES RN; siehe Anhang

##### **DGS 12 (BS 13)**

☛ **Leutnant Ares Binks**, männlicher menschlicher Kämpfer 10, TP 84, GES RB; siehe Anhang

☛ **Palastwache**, männlicher menschlicher Kämpfer 6 (8), TP 52, GES RN; siehe Anhang

**Taktik:** Die Wachen setzen ihr Talent Verbessertes „zu Fall bringen“ so oft wie möglich ein und machen nur Betäubungsschaden. Sobald ein SC tödlichen Schaden gegen die Wachen einsetzt, werden auch diese davon angestachelt tödlichen Schaden austeilten.

Auf DGS 2 bis 8 ist der Leutnant nicht mehr zu sehen, da er weiträumig durch das Stadtviertel den Platz umreitet, um zu sehen, wie es an der anderen Seite des Platzes läuft.

#### **Schätze:**

**DGS 2** = Gegenstände: 79 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: 0 GM = 79 GM

**DGS 4** = Gegenstände: 153 GM; Münzen: 0 GM;

Magische Gegenstände: 0 GM = 153 GM

**DGS 6** = Gegenstände: 305 GM; Münzen: 0 GM;

Magische Gegenstände: 0 GM = 305 GM

**DGS 8** = Gegenstände: 454 GM; Münzen: 0 GM;

Magische Gegenstände: 0 GM = 454 GM

**DGS 10** = Gegenstände: 758 GM; Münzen: 0 GM;

Magische Gegenstände: Langschwert +1 193 GM = 951 GM

**DGS 12** = Gegenstände: 758 GM; Münzen: 0 GM;

Magische Gegenstände: Langschwert +1 193 GM = 951 GM

#### **Wie sich die Situation entwickelt:**

*Die SC gewinnen gegen die Wachen:*

An diesem Punkt der Blockade können die SC durch die Wachen brechen und mit einer Flut von weiteren Bürger fliehen. Die eingesammelten Gelder verschwinden in der Menschenmenge, wo gierige Hände nach ihnen greifen.

*Die SC verlieren gegen die Wachen / werden ohnmächtig geschlagen:*

Die Wachen nehmen je 100 GM aus den Taschen der SC und ziehen sie dann zur Seite. Es ist einfach zuviel los, um jeden einzelnen rebellischen Bürger festzunehmen. Die SC können nachdem sie aufwachen ohne weiteres entkommen.

*In jedem Fall:*

Jeder SC, der dem Bezahlen der 100 GM Widerstand geleistet hat, eine Wache angegriffen, das Volk zum Widerstand aufgerufen oder jemanden bei obigen Aktionen unterstützt hat, erhält ein AR *Wanted in Ahlissa* (Höhe und Art des Verbrechens nach Ermessen des SL; z.B. bei Umgehung der Entrichten der Gebühr: „Tax Evasion“). Waren die SC dabei verkleidet, muss ihnen eine *Verkleiden*-Wurf SG 20 gelingen um dem *Wanted*-Status zu entgehen.

In jedem Fall sollte der SL noch das verbliebene Schlachtfeld beschreiben:

*Der Platz der Eintracht sieht aus wie ein Schlachtfeld: Überall liegt Müll und Trümmer, dazwischen immer wieder Blutspuren.*

*Am Kopfende des Platzes haben Unbekannte die Fahne von Herbergsbad angezündet, die nun im Wind mit dem Feuer zuckt. Der Brunnen, das Wahrzeichen von Herbergsbad, das darauf zu sehen ist, steht in Flammen!*

(daher der Titel des Abenteuers)

## Begegnung Sechs: Gold für Amhang

Die SC können sich irgendwann auch aus der dichtesten Menschenmenge automatisch befreien.

Das Chaos, das nun in Herbergsbad losgebrochen ist, wird in den nächsten Stunden und wahrscheinlich Tagen nicht abebben. Zusätzlich erfahren die SC (wenn sie es nicht schon vorher aufgeschnappt haben), dass Graulem einen Wagen, beladen mit Schatzkisten, in seinem Wahn zu Armen nach Amhang geschickt hat.

*Überall in Herbergsbad spricht sich in Windeseile herum, dass die Bürger aufbegehren. Angespornt durch das erfolgreiche Vorgehen gegen die Obrigkeit brechen in allen Stadtvierteln Proteste und Rangeleien zwischen Bürger und Stadtoffizielle aus.*

*Während ihr durch die Straßen lauft, hört ihr immer wieder von dem selben Gerücht, dass von Passant zu Passant getragen wird: Graulem von Attir hat in seiner ungewöhnlichen Großzügigkeit einen ganzen Wagen voller Gold nach Amhang geschickt. Boten sind ausgesandt worden, um den Wagen aufzuhalten. Es wird von einer Belohnung gemunkelt, sollte der Wagen wieder vollständig in Herbergsbad ankommen.*

Die SC können außerdem noch folgende Gerüchte mit Informationen sammeln aufschnappen:

5 – Graulem wird sich vor Prinzessin Karasin für seine Dummheit verantworten müssen. Boten sind unterwegs, um den Wagen aufzuhalten.

10 – Prinzessin Karasin persönlich hat eine Belohnung für die vollständige Rückkehr des Schatzwagens ausgesetzt.

15 – Der Wagen wird nur von ein paar zwielichtigen Söldnern bewacht, die aber sehr regimetreu sind.

20 – Der Widerstand steckt hinter diesem ganzen Chaos. Sie werden sich sicherlich den Schatzwagen unter den Nagel reißen, um den Widerstand zu finanzieren.

25 – Man bräuchte schon ein gutes Versteck, um das ganze Gold in Amhang verschwinden zu lassen. Aber wie man hört, sind die meisten dort Schmuggler und kennen sich mit so etwas aus.

30 – Die meisten Bewohner aus Amhang unterstützen den Widerstand. Das Gold aus Karasins Schatzkammer landet genau bei ihren Widersachern.

35 – Man hat bekannte Widerstandskämpfer kürzlich gesehen, die die Stadt verlassen haben, um ebenfalls auf die Spur des Schatzwagens zu kommen.

### Der Geheimauftrag

Mitten im Gedränge werden Mitglieder der MO Aktionsfront Freies Almor von Boten angerempelt. Sie finden nach kurzer Hand einen Geheimauftrag in ihrer Tasche (siehe Spielerhilfe 1). Hier für den SL noch einmal der Geheimauftrag:

„Geheimauftrag VIII-D

Herbergsbad ist im Aufruhr. Unsere Stunde ist gekommen! Wir haben zwei dringende Aufgaben für dich! Sorge dafür, dass eure Gefährten nicht Beradin für die Unruhen in der Stadt zur Verantwortung ziehen! Er hat uns damit einen großen Dienst erwiesen. Die Ausmaße der Wirkung der Münze ist größer, als wir uns erhofft hatten. Hofkämmerer Graulem von Attir hat heute morgen sogar unter dem Einfluss der Münze einen großen Goldschatz ins nahe gelegene Amhang als Spende geordert. Stelle sicher, dass die Goldlieferung auch tatsächlich in Amhang ankommt. Wir werden damit die Revolution finanzieren! Schalte, wenn nötig, die Söldner aus, die den Wagen bewachen. Wie ist dir überlassen. Tue dies alles möglichst unauffällig. Verrate niemandem etwas von deinem Auftrag. Freiheit für Almor! Vater Freiheit“

Was die SC über Amhang mit Wissen (Lokales: Die Zersplitterten Sonnen) oder Wissen (Geographie) SG 10 wissen, falls danach gefragt wird:

**Amhang** - Etwa zwei bis drei Tagesreisen nordwestlich von Herbergsbad mitten in den südlichen Ausläufern der Feuersteinhügel liegt das kleine Örtchen Amhang abseits der meisten bekannten Wege. Es gibt wenig Bemerkenswertes über diesen Ort, außer vielleicht der Tatsache, dass er sehr nahe an der Grenze zu Nairond liegt. Etwas mehr als 180 Menschen leben hier. Die meisten von ihnen sind Flüchtlinge aus Almor, die in Amhang ein neues zu Hause gefunden haben. Amhangs Einwohner leben von Landwirtschaft, Jagd und einige sicherlich auch vom Schmuggel über die nahe Grenze.

Den SC stehen nun verschiedene Optionen offen. Der SL sollte genau fragen, was geplant ist, um die Begegnungen entsprechend zu gestalten. In diesem Abenteuer ist z.B. nicht vorgesehen, sowohl die Söldner des Goldtransports zu überfallen als auch gegen die Widerstandsbewegung zu kämpfen.

#### a) Den Goldtransport überfallen / die Söldner dazu bringen das Gold nach Amhang zu liefern

Die SC können den Goldtransport überfallen und dem Widerstand damit einen großen Dienst erweisen. Die Schatz wird vor Prinzessin Karasin versteckt. Damit finanziert der Widerstand die anstehende Revolte in der Region.

Weiter geht's bei *Begegnung Sieben: Der Schatzwagen a) Kampf gegen die Schatztransport-Söldner*.

#### b) Den Goldtransport überfallen und das Gold selbst behalten

Die SC können versuchen, den Goldtransport zu überfallen um das gesamte Gold selbst zu behalten. Die Menge des Goldes reicht aus, damit jeder der SC weit über das maximale Gold des Abenteuers hinausreicht, was somit ein nicht sehr cleverer Plan wäre.

Weiter geht's bei *Begegnung Sieben: Der Schatzwagen a) Kampf gegen die Schatztransport-Söldner*.

c) Den Goldtransport sicher zurück nach Herbergsbad geleiten / das Gold gegen die Widerstandskämpfer verteidigen

Die SC werden schnell den Transport finden, um ihn für eine Belohnung zurück nach Herbergsbad zu begleiten. Unterwegs werden sie von Widerstandskämpfern angegriffen.

Weiter geht's bei Begegnung Sieben: Der Schatzwagen a) Kampf gegen die Rebellen.

d) Beradin anzeigen und ihn den Wachen ausliefern

Gehen die SC zu den Wachen, um sie über die Münze und Beradin aufzuklären, schlägt die Wache vor, sich doch vorerst selbst um das Problem zu kümmern, da im Stadt der Teufel los ist und die Wachen vollkommen überlastet sind. Die SC sollen Beradin mit Beweisen zur nächsten Wachstation zu bringen.

Bei Beradin warten aber inzwischen schon Widerstandskämpfer um ihn zu beschützen. Weiter geht's bei Begegnung Sieben: Der Schatzwagen a) Kampf gegen die Rebellen.

Nach dieser Begegnung ist der Schatztransport übrigens bereits wieder zurück in Herbergsbad angekommen und die SC können ihn nicht mehr abfangen.

**Wie sich die Situation entwickelt:** Es ist auch möglich, dass die SC gar nichts tun wollen. Tja, wenn den SC nicht nach Abenteuer ist, dann gibt's jetzt ARs.

## Begegnung Sieben: Der Schatzwagen

Machen sich die SC auf in Richtung Amhang, finden sie auf der halben Wegstrecke einen der Boten, die den Schatzwagen zum Umkehren bewegen sollen. Untersuchen die SC den Toten, stellen sie schnell fest, dass er mehrere schwarze Pfeile im Rücken hat. Wird Mit Toten sprechen gewirkt, erzählt der Verstorbene von Maskierten, die irgendetwas von „Almor“ gerufen haben. Dann haben ihn auch schon die Pfeile durchbohrt. Mit Wissen (Lokales: Die zersplitterten Sonnen) SG 10 ist man sich bewusst, dass hinter dem Anschlag wahrscheinlich die Aktionsfront steckt.

Sollten Sie direkt nach Amhang teleportieren, verpassen sie den Schatzwagen, da inzwischen ein Bote den Wagen erreicht und dieser wieder nach Herbergsbad umkehrt.

Wenig später erreichen die SC den Transport. Abhängig davon, was die SC vorhaben, müssen sie sich entweder mit den Söldnern des Transports herumschlagen oder gegen die Rebellen kämpfen, wenn sie den Wagen zurück nach Herbergsbad begleiten wollen.

Siehe dazu die Karte in Anhang 9. Je nach Begegnung sind entweder nur die Söldner oder die Rebellen auf der Karte vorgesehen.

*Weit ist der Wagen mit den Schatzkisten nicht gekommen. Nach wenigen Wegstunden habt ihr den Transport überholt. Obwohl eine Plane über die Ladefläche gespannt ist, lassen sich ohne weiteres die Kisten mit dem Siegel von Herbergsbad ausmachen.*

*Nur vier Söldner steuern und begleiten den Transport. Ungewöhnlich wenige, wenn die Kisten tatsächlich voller Gold sind. Der Hofkämmerer Graulem von Attir muss in der Tat wohl von Sinnen gewesen sein, den Wagen so schwach bewacht loszuschicken.*

*Der Wagen ist gerade dabei, auf der Straße zu wenden. Es sieht so aus, als hätten die Söldner Wind davon bekommen, dass irgendetwas nicht stimmt.*

„Da mach' ich nicht mit!“

Es ist gut möglich, dass ein Teil der Gruppe die Entscheidung der anderen Gruppenmitglieder, was mit dem Goldtransport passieren soll, ablehnt. Es ist wichtig, die Spieler daran zu erinnern, dass in LG sich die SC sich nicht gegenseitig angreifen sollten - und wenn es gar nicht anders geht, dann nur mit Betäubungsschaden. Der SL sollte denjenigen, die nicht am Überfall bzw. am Schutz des Wagens teilhaben wollen, die Chance gegen sich aus der Begegnung herauszuhalten. Der SC vermeidet dadurch entsprechende negative, aber auch positive Auswirkungen dieser Aktion.

## a) Kampf gegen die Schatztransport– Söldner

**Allgemeine Beschreibung:** Es ist SL-Entscheidung, ob die Söldner sich überreden lassen, den Goldtransport kampflos zu übergeben. Als Orientierung sei hier nur deren Grundmotivation angegeben: Den Söldnern wurde je 1.000 GM für das erfolgreiche Verteilen des Goldes in Amhang angeboten. Sie fürchten die Strafen in Ahlissa und wollen sich auch daran halten. Sie haben inzwischen aber die Meldung eines Reiters bekommen, dass die Lieferung ein Irrtum war und haben etwas verunsichert beschlossen, zunächst einmal mit den Kisten zurück nach Herbergsbad zu reisen, um die Situation zu klären. Gelingt ihnen das, wird man das Gold natürlich sofort beschlagnahmen.

**Wesen:**

**Alle DGS:**

➤ **Zugpferd**, TP 19; MHB I S. 361/MMI S. 273 (vor dem Wagen im Geschirr)

**DGS 2 (BS 5)**

➤ **Söldner-Anführer**, männlicher menschlicher Hexenmeister 2, TP 11, GES NB; siehe Anhang

➤ **Söldner**, männlicher menschlicher Krieger 1 (6); TP 10, GES N; siehe Anhang

**DGS 4 (BS 7)**

➤ **Söldner-Anführer**, männlicher menschlicher Hexenmeister 3, TP 19, GES NB; siehe Anhang

➤ **Söldner**, männlicher menschlicher Kämpfer 2/Schurke 1 (3), GES N; TP 24; siehe Anhang

**DGS 6 (BS 9)**

➤ **Söldner-Anführer**, männlicher menschlicher Hexenmeister 5, TP 29, GES NB; siehe Anhang

➤ **Söldner**, männlicher menschlicher Kämpfer 2/Schurke 3 (3), GES N; TP 36; siehe Anhang

**DGS 8 (BS 11)**

➤ **Söldner-Anführer**, männlicher menschlicher Hexenmeister 7, TP 39, GES NB; siehe Anhang



☛ **Söldner**, männlicher menschlicher Kämpfer 4/Schurke 3 (3), GES N; TP 52; siehe Anhang

#### DGS 10 (BS 13)

☛ **Söldner-Anführer**, männlicher menschlicher Hexenmeister 9, TP 49, GES NB; siehe Anhang

☛ **Söldner**, männlicher menschlicher Kämpfer 4/Schurke 5 (3), GES N; TP 64; siehe Anhang

#### DGS 12 (BS 15)

☛ **Söldner-Anführer**, männlicher menschlicher (Oerdianer/Bakluni) Hexenmeister 11, TP 59, GES NB; siehe Anhang

☛ **Söldner**, männlicher menschlicher Kämpfer 4/Schurke 7 (3), GES N; TP 76; siehe Anhang

**Taktik:** Die Söldner sind von Anfang an misstrauisch, wenn die SC ihnen offen entgegen treten. Sie ziehen sofort ihre Waffen. Stellen die SC den Söldnern in irgendeiner Art und Weise Forderungen, sehen die Söldner in ihnen eine Bedrohung und greifen an.

Die Söldner versuchen, die SC so lange wie möglich vom Wagen abzuhalten. Sie konzentrieren dabei ihre Angriffe immer auf denjenigen, der dem Wagen am nächsten ist. Der Hexenmeister setzt auf DGS 8 und höher sooft er kann sein Zepter ein. Ansonsten setzen alle ihre Fähigkeiten nach bestem Wissen ein, um ihren Auftrag zu erfüllen.

#### Schätze:

**DGS 2** = Gegenstände: 82 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: *Schriftrolle: Magierrüstung* 2 GM, *Schriftrolle: Schild* 2 GM = 86 GM

**DGS 4** = Gegenstände: 286 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: *Schriftrolle: Magierrüstung* 2 GM, *Schriftrolle: Schild* 2 GM = 290 GM

**DGS 6** = Gegenstände: 199 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: *Schriftrolle: Magierrüstung* 2 GM, *Schriftrolle: Schild* 2 GM, 3x *Kettenhemd* +1 je 104 GM = 515 GM

**DGS 8** = Gegenstände: 159 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: *Schriftrolle: Magierrüstung* 2 GM, *Schriftrolle: Schild* 2 GM, 3x *Kettenhemd* +1 je 104 GM, *Schwaches metamagisches Zepter: Zaubereffekt maximieren* 1667 GM, 3x *schwerer Holzschild* +1 je 96 GM = 1932 GM

**DGS 10** = Gegenstände: 81 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: *Schriftrolle: Magierrüstung* 2 GM, *Schriftrolle: Schild* 2 GM, 3x *Kettenhemd* +2 je 354 GM, *Schwaches metamagisches Zepter: Zaubereffekt maximieren* 1667 GM, 3x *schwerer Holzschild* +2 je 346 GM, 3x *Langschwert* +2 je 693 GM = 5432 GM

**DGS 12** = Gegenstände: 81 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: *Schriftrolle: Magierrüstung* 2 GM, *Schriftrolle: Schild* 2 GM, 3x *Kettenhemd* +2 je 354 GM, *Schwaches metamagisches Zepter: Zaubereffekt maximieren* 1667 GM, 3x *schwerer Holzschild* +2 je 346 GM, 3x *Langschwert* +2 je 693 GM = 5432 GM

Der Goldschatz auf dem Wagen ist nicht in die Schatzberechnung (s.u.) mit einbezogen.

**Wie sich die Situation entwickelt:** Die gesamte Ladung des Wagens enthält 60.000 Goldstücke. Unabhängig vom gespielten DGS würde diese Menge bei weitem

ausreichen, um auf das maximal vorgesehene Gold pro Abenteurer zu kommen.

Falls die SC vorhaben, den Goldtransport zu überfallen, um das Gold nur für sich selbst zu behalten, müssen sie mit schwerwiegenden Strafen rechnen (drastischer *Wanted in Ahlissa*-Eintrag), wenn sie nicht äußerst überlegt vorgehen. Sie sollten auf jeden Fall verkleidet den Wagen überfallen. Außerdem werden sie automatisch von einem großen Suchtrupp entdeckt, wenn ihnen nicht ungewöhnliche Mittel zur Verfügung stehen um das Gold zu verstecken oder magisch weg zu bringen. Der Suchtrupp findet sie ansonsten automatisch (keine Kampfbegegnung – die SC werden einfach überwältigt) und nimmt ihnen das gestohlene Gold ab. Der Überfall an sich ist nicht als „böse Handlung“ zu werten, da es sich um Reichtümer eines bösen Regimes handelt.

SC, die unter dem Fluch eine große Menge Gold verloren haben, können an dieser Stelle natürlich auch ihren Verlust kompensieren, wenn sie das wollen.

### b) Kampf gegen die Rebellen

Die SC können den Rebellen auf verschiedenen Arten begegnen. Diese tauchen z.B. auf, wenn die SC die Münze nicht bei Beradin abgeben oder wenn sie Beradin den Wachen übergeben wollen. Der Ort der Begegnung muss dann je nach SC Aktion vom SL improvisiert werden.

Wollen die SC den Goldtransport sicher nach Herbergsbad begleiten, stimmen die abgestellten Söldner dem gerne zu (sie wissen, dass das ihren Sold nicht schmälert und ihren Auftrag nur einfacher macht).

Kurz darauf gerät der Transport in einen Hinterhalt der Rebellen, die schnell mitbekommen, dass der Wagen gewendet hat und wieder gen Herbergsbad fährt. Die Rebellen wollen unter allen Umständen das Gold erbeuten um die Revolution zu finanzieren.

#### „Kämpfen die Söldner mit?“

Die SC stehen im Mittelpunkt des Abenteuers und die NSC-Söldner sollen ihnen nicht das Rampenlicht stehlen. Sobald die Rebellen angreifen, sollte der SL beschreiben, wie die Söldner ihrerseits eine Handvoll weiterer Rebellen angreifen, während sich die SC um den Rest kümmern (wie unten aufgeführt). Dazu empfiehlt sich, weder die Söldner noch diese zusätzlichen Rebellen auf die taktische Karte zu platzieren, damit die SC diese nicht ebenfalls angreifen wollen, was in den Begegnungsberechnung nicht vorgesehen ist. Über Erfolg und Niederlage des gesamten Trupps entscheidet alleine der Kampf der SC.

#### Wesen:

#### Alle DGS:

☛ **Zugpferd**, TP 19; MHB I S. 361/MMI S. 273 (vor dem Wagen im Geschirr)

☛ **Söldner**, siehe oben; nicht am Kampf gegen unten stehende Rebellen beteiligt

#### DGS 2 (BS 5)

☛ **Rebellen-Anführer**, männlicher menschlicher (Flan/Suel) Hexenmeister 1, TP 6, GES CN; siehe Anhang

☛ **Rebell**, männlicher menschlicher Schurke 1 (3), je TP 8, GES CN; siehe Anhang

#### DGS 4 (BS 7)

☛ **Rebellen-Anführer**, männlicher menschlicher (Flan/Suel) Hexenmeister 3, TP 19, GES CN; siehe Anhang

☛ **Rebell**, männlicher menschlicher Schurke 3 (3), je TP 20, GES CN; siehe Anhang

#### DGS 6 (BS 9)

☛ **Rebellen-Anführer**, männlicher menschlicher (Flan/Suel) Hexenmeister 5, TP 29, GES CN; siehe Anhang

☛ **Rebell**, männlicher menschlicher Schurke 5 (3), je TP 32, GES CN; siehe Anhang

#### DGS 8 (BS 11)

☛ **Rebellen-Anführer**, männlicher menschlicher (Flan/Suel) Hexenmeister 7, TP 39, GES CN; siehe Anhang

☛ **Rebell**, männlicher menschlicher Schurke 7 (3), je TP 44, GES CN; siehe Anhang

#### DGS 10 (BS 13)

☛ **Rebellen-Anführer**, männlicher menschlicher (Flan/Suel) Hexenmeister 9, TP 49, GES CN; siehe Anhang

☛ **Rebell**, männlicher menschlicher Schurke 9 (3), je TP 56, GES CN; siehe Anhang

#### DGS 12 (BS 15)

☛ **Rebellen-Anführer**, männlicher menschlicher (Flan/Suel) Hexenmeister 11, TP 59, GES CN; siehe Anhang

☛ **Rebell**, männlicher menschlicher Schurke 11 (3), je TP 68, GES CN; siehe Anhang

**Taktik:** Die Rebellen halten sich kurz vor Ankunft des Wagen versteckt und hatten inzwischen genug Zeit, ihr Versteck zu optimieren. Der Hexenmeister macht sich kurz vor Ankunft des Wagens unsichtbar. Auf ihm wirkt bereits eine *Magierrüstung* von einer Schriftrolle. *Entdecken*-SG (andernfalls sind die SC überrascht), um die Rebellen in ihren Verstecken zu erspähen:

DGS 2: SG 24

DGS 4: SG 28

DGS 6: SG 30

DGS 8: SG 32

DGS 10: SG 35

DGS 12: SG 34

Die Rebellen stellen keine Forderungen, sondern greifen sofort an. Der Hexenmeister setzt auf DGS 8 und höher sooft er kann sein Zepter ein. Ansonsten setzen alle ihre Fähigkeiten nach besten Wissen ein, um ihren Auftrag, den Schatztransport zu erbeuten, zu erfüllen.

**Wichtig!** Die Aktionsfront ist in unabhängige Zellen unterteilt. Die Mitglieder kennen sich untereinander nicht. Deswegen werden die Rebellen auch SC Mitglieder der Aktionsfront MO angreifen. Geben sich diese als solche zu erkennen, wird ihnen empfohlen, von hier fortzulaufen (statt mitzukämpfen). Wer flieht, wird nicht verfolgt.

Die Rebellen kämpfen fanatisch bis in den Märtyrertod mit einem „Für Almor...“ auf den sterbenden Lippen.

Schätze:

**DGS 2** = Gegenstände: 37 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: *Schiftrolle: Magierrüstung* 2 GM, *Schiftrolle: Schild* 2 GM = 41 GM

**DGS 4** = Gegenstände: 187 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: *Schiftrolle: Magierrüstung* 2 GM, *Schiftrolle: Schild* 2 GM = 191 GM

**DGS 6** = Gegenstände: 125 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: *Schiftrolle: Magierrüstung* 2 GM, *Schiftrolle: Schild* 2 GM, 3x *Kettenhemd* +1 je 104 GM = 441 GM

**DGS 8** = Gegenstände: 3 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: *Schiftrolle: Magierrüstung* 2 GM, *Schiftrolle: Schild* 2 GM, 3x *Kettenhemd* +1 je 104 GM, Schwaches metamagisches Zepter: *Zaubereffekt maximieren* 1667 GM, 3x *Rapier* +1 je 193 GM, 3x *leichtes Stahlschild mit Stacheln* +1 je 97 GM = 2856 GM

**DGS 10** = Gegenstände: 3 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: *Schiftrolle: Magierrüstung* 2 GM, *Schiftrolle: Schild* 2 GM, 3x *Kettenhemd* +2 je 354 GM, Schwaches metamagisches Zepter: *Zaubereffekt maximieren* 1667 GM, 3x *Rapier* +2 je 693 GM, 3x *leichtes Stahlschild mit Stacheln* +2 je 347 GM = 5856 GM

**DGS 12** = Gegenstände: 3 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: *Schiftrolle: Magierrüstung* 2 GM, *Schiftrolle: Schild* 2 GM, 3x *Kettenhemd* +2 je 354 GM, Schwaches metamagisches Zepter: *Zaubereffekt maximieren* 1667 GM, 3x *Rapier* +2 je 693 GM, 3x *leichtes Stahlschild mit Stacheln* +2 je 347 GM = 5856 GM

## Epilog

Sollten die SC versucht haben, den Goldtransport einzuholen, können sie Beradin nicht mehr in Herbergsbad antreffen, da er inzwischen untergetaucht ist.

Haben die SC stattdessen Beradin verfolgt, wird der Schatzwagen in der Zwischenzeit wieder sicher nach Herbergsbad gebracht, da die Söldner von Boten noch rechtzeitig über den Irrtum informiert worden sind..

Am Ende bekommen die SC die neuesten Gerüchte nach den Ausschreitungen mit:

- Graulem von Attir ist vor Prinzessin Karasin zitiert worden. Es ist gut möglich, dass Graulem eine neue Aufgabe statt des Postens des Hofkämmerers zugewiesen bekommt.

- Böse Zungen behaupten, dass soviel Gold durch Graulem verschwunden ist, dass bald drastische Steuererhöhungen das Finanzloch wieder stopfen sollen.

- Spione von Großkönig Xavener sollen in höchster Alarmbereitschaft sein und haben die Kunde der Tumulte bereits dem Großkönig zukommen lassen.

- Anhänger von Zilchus liefern sich offene Straßenschlachten mit Hextoranhängern. Die Konflikte der beiden Kirchen, die sich schon seit längerem anbahnten, haben ihren Höhepunkt erreicht.

- Widerstandskämpfer rufen die Bürger Herbergsbads zu offenem Widerstand gegen den Staat auf. Und der Ruf wird erhört.

Sollten die SC dafür gesorgt haben, dass das Gold nach Amhang kommt bedankt sich Anarkin mit einer Gesandtschaft von Rebellen persönlich bei den SC.

Haben die SC dagegen das Gold wieder sicher nach Herbergsbad begleitet, erhalten sie wenige Tage später eine Audienz bei Prinzessin Karasin persönlich, die den SC für ihr Pflichtbewusstsein dankt.

In jedem Fall ist Herbergsbad nicht mehr so, wie es vorher war:

*Ihr merkt deutlich eine neue Stimmung im Fürstentum Herbergsbad: Das Volk ist nicht mehr bereit, das Regime von Karasin hinzunehmen. Ihr hört von Menschenaufläufen vor den zahlreichen Wachstationen. Die einen protestieren, die anderen suchen die Wache um Hilfe an.*

*Manche haben die Flagge des alten Almor aus ihren Fenstern gehängt, aber Wachen entfernen sie immer wieder. Die Präsenz der Wachen in den Strassen ist nun allgegenwärtig, um jeden Anflug von Aufruhr sofort im Keim zu ersticken. In Herbergsbad kocht es.*

*Was das für die Zukunft bedeutet, wird sich schon sehr bald weisen.*

Damit wir den Einfluss der Spielercharaktere auf die weitere Entwicklung der Kampagne feststellen und bei der Gestaltung zukünftiger Abenteuer berücksichtigen können, würden wir uns über einen kurzen Bericht freuen. Dabei interessiert uns auch wer mitgespielt hat (SC-Name und Spielernamen). Sende eine kurze Zusammenfassung der wesentlichen Ereignisse bitte an [gh\\_adri@web.de](mailto:gh_adri@web.de).

### **Verteilung der besonderen Gegenstände**

SC, die die Münze zu Beradin gebracht haben, erhalten **The Oath to Anarkin**.

SC, die unter dem Fluch der Münze standen und Geld (egal in welcher Höhe) an Arme gespendet haben, erhalten **Generous**.

Jeder SC, der daran beteiligt war, Graulem zu heilen, erhält **Close friend to Graulem**.

Mitglieder der Aktionsfront Freies Almor, die am erfolgreichen Abschließen ihrer Geheimmission beteiligt waren, erhalten **Secret mission VIII-D accomplished** sowie **Promotion in the "Aktionsfront Freies Almor"**.

Alle SC, die dafür gesorgt haben, dass der Goldtransport tatsächlich in Amhang ankommt erhalten **Preparation for the revolution**.

Alle SC, die dafür gesorgt haben, dass der Goldtransport wieder in Herbergsbad ankommt erhalten **Living by the law**.

Wer dem Paladin Lariot in der Menschenmenge beiseite stand, erhält **Favor of the Swords of Justice**.



## Erfahrungspunkte

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

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

### Begegnung 3a – Der Turm – Die neuen Bewohner

Die SC begegnen den Monstern im Turm.

DGS 2 BS 3	90 EP
DGS 4 BS 5	180 EP
DGS 6 BS 7	210 EP
DGS 8 BS 9	240 EP
DGS 10 BS 11	270 EP
DGS 12 BS 13	300 EP

### Begegnung 3b – Der Turm – Die alte Falltür

Die SC überwinden die Falle an der Falltür.

Alle DGS 2 BS 1 30 EP

### Begegnung 5d – Aufruhr auf dem Platz der Eintracht - Die Wachen rücken vor

Die SC sind am Konflikt mit den Palastwachen beteiligt

DGS 2 BS 3	90 EP
DGS 4 BS 5	150 EP
DGS 6 BS 7	210 EP
DGS 8 BS 9	270 EP
DGS 10 BS 11	330 EP
DGS 12 BS 13	390 EP

### Begegnung 7a – Kampf gegen die Schatztransport Söldner

Die SC bekämpfen die Söldner.

DGS 2 BS 5	150 EP
DGS 4 BS 7	210 EP
DGS 6 BS 9	270 EP
DGS 8 BS 11	330 EP
DGS 10 BS 13	390 EP
DGS 12 BS 15	450 EP

### Begegnung 7b – Kampf gegen die Rebellen

Die SC bekämpfen die Rebellen.

DGS 2 BS 5	150 EP
DGS 4 BS 7	210 EP
DGS 6 BS 9	270 EP
DGS 8 BS 11	330 EP
DGS 10 BS 13	390 EP
DGS 12 BS 15	450 EP

### Bonus für gutes Rollenspiel

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

### Summe der maximal möglichen EP

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

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

## Schatzaufstellung

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 Schatzaufstellung ab.

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

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

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

### Begegnung 4 – Erkenntnisse

Alle DGS: Gegenstände: 0 GM; Münzen: 350 GM; Magische Gegenstände: 0 GM = 350 GM

### Begegnung 5a – Ankunft auf dem Platz der Eintracht

Alle DGS: Gegenstände: 0 GM; Münzen: 50 GM; Magische Gegenstände: 0 GM = 50 GM

### Begegnung 5d – Die Wachen rücken vor

DGS 2 = Gegenstände: 79 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: 0 GM = 79 GM  
 DGS 4 = Gegenstände: 153 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: 0 GM = 153 GM  
 DGS 6 = Gegenstände: 305 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: 0 GM = 305 GM  
 DGS 8 = Gegenstände: 454 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: 0 GM = 454 GM  
 DGS 10 = Gegenstände: 758 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: Langschwert +1 193 GM = 951 GM  
 DGS 12 = Gegenstände: 758 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: Langschwert +1 193 GM = 951 GM

#### **Begegnung 7a - Kampf gegen die Schatztransport Söldner**

DGS 2 = Gegenstände: 82 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: Schriftrolle: Magierrüstung 2 GM, Schriftrolle: Schild 2 GM = 86 GM  
 DGS 4 = Gegenstände: 286 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: Schriftrolle: Magierrüstung 2 GM, Schriftrolle: Schild 2 GM = 290 GM  
 DGS 6 = Gegenstände: 199 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: Schriftrolle: Magierrüstung 2 GM, Schriftrolle: Schild 2 GM, 3x Kettenhemd +1 je 104 GM = 515 GM  
 DGS 8 = Gegenstände: 159 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: Schriftrolle: Magierrüstung 2 GM, Schriftrolle: Schild 2 GM, 3x Kettenhemd +1 je 104 GM, Schwaches metamagisches Zepter: Zaubereffekt maximieren 1.667 GM, 3x schwerer Holzschild +2 je 96 GM = 1.932 GM  
 DGS 10 = Gegenstände: 81 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: Schriftrolle: Magierrüstung 2 GM, Schriftrolle: Schild 2 GM, 3x Kettenhemd +2 je 354 GM, Schwaches metamagisches Zepter: Zaubereffekt maximieren 1.667 GM, 3x schwerer Holzschild +2 je 346 GM, 3x Langschwert +2 je 693 GM = 5.432 GM  
 DGS 12 = Gegenstände: 81 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: Schriftrolle: Magierrüstung 2 GM, Schriftrolle: Schild 2 GM, 3x Kettenhemd +2 je 354 GM, Schwaches metamagisches Zepter: Zaubereffekt maximieren 1.667 GM, 3x schwerer Holzschild +2 je 346 GM, 3x Langschwert +2 je 693 GM = 5.432 GM

#### **Begegnung 7b - Kampf gegen die Rebellen**

DGS 2 = Gegenstände: 37 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: Schriftrolle: Magierrüstung 2 GM, Schriftrolle: Schild 2 GM = 41 GM  
 DGS 4 = Gegenstände: 187 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: Schriftrolle: Magierrüstung 2 GM, Schriftrolle: Schild 2 GM = 191 GM  
 DGS 6 = Gegenstände: 125 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: Schriftrolle: Magierrüstung 2 GM, Schriftrolle: Schild 2 GM, 3x Kettenhemd +1 je 104 GM = 441 GM  
 DGS 8 = Gegenstände: 3 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: Schriftrolle: Magierrüstung 2 GM, Schriftrolle: Schild 2 GM, 3x Kettenhemd +1 je 104 GM, Schwaches metamagisches Zepter: Zaubereffekt maximieren 1.667 GM, 3x Rapier +1 je 193 GM, 3x leichtes Stahlschild mit Stacheln +1 je 97 GM = 2.856 GM  
 DGS 10 = Gegenstände: 3 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: Schriftrolle: Magierrüstung 2 GM, Schriftrolle: Schild 2 GM, 3x Kettenhemd +2 je 354 GM, Schwaches metamagisches Zepter: Zaubereffekt maximieren 1.667 GM, 3x Rapier +2 je 693 GM, 3x leichtes Stahlschild mit Stacheln +2 je 347 GM = 5.856 GM  
 DGS 12 = Gegenstände: 3 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: Schriftrolle: Magierrüstung 2 GM, Schriftrolle: Schild 2 GM, 3x Kettenhemd +2 je 354 GM, Schwaches

metamagisches Zepter: Zaubereffekt maximieren 1.667 GM, 3x Rapier +2 je 693 GM, 3x leichtes Stahlschild mit Stacheln +2 je 347 GM = 5.856 GM

#### **Summe (inklusive Begegnung 7a)**

DGS 2 = Gegenstände: 82 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: Schriftrolle: Magierrüstung 2 GM, Schriftrolle: Schild 2 GM = 86 GM  
 DGS 4 = Gegenstände: 286 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: Schriftrolle: Magierrüstung 2 GM, Schriftrolle: Schild 2 GM = 290 GM  
 DGS 6 = Gegenstände: 199 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: Schriftrolle: Magierrüstung 2 GM, Schriftrolle: Schild 2 GM, 3x Kettenhemd +1 je 104 GM = 515 GM  
 DGS 8 = Gegenstände: 159 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: Schriftrolle: Magierrüstung 2 GM, Schriftrolle: Schild 2 GM, 3x Kettenhemd +1 je 104 GM, Schwaches metamagisches Zepter: Zaubereffekt maximieren 1.667 GM, 3x schwerer Holzschild +1 je 96 GM = 1.932 GM  
 DGS 10 = Gegenstände: 81 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: Schriftrolle: Magierrüstung 2 GM, Schriftrolle: Schild 2 GM, 3x Kettenhemd +2 je 354 GM, Schwaches metamagisches Zepter: Zaubereffekt maximieren 1.667 GM, 3x schwerer Holzschild +2 je 346 GM, 3x Langschwert +2 je 693 GM = 5.432 GM  
 DGS 12 = Gegenstände: 81 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: Schriftrolle: Magierrüstung 2 GM, Schriftrolle: Schild 2 GM, 3x Kettenhemd +2 je 354 GM, Schwaches metamagisches Zepter: Zaubereffekt maximieren 1.667 GM, 3x schwerer Holzschild +2 je 346 GM, 3x Langschwert +2 je 693 GM = 5.432 GM

#### **Summe (inklusive Begegnung 7b)**

DGS 2 = Gegenstände: 37 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: Schriftrolle: Magierrüstung 2 GM, Schriftrolle: Schild 2 GM = 41 GM  
 DGS 4 = Gegenstände: 187 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: Schriftrolle: Magierrüstung 2 GM, Schriftrolle: Schild 2 GM = 191 GM  
 DGS 6 = Gegenstände: 125 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: Schriftrolle: Magierrüstung 2 GM, Schriftrolle: Schild 2 GM, 3x Kettenhemd +1 je 104 GM = 441 GM  
 DGS 8 = Gegenstände: 3 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: Schriftrolle: Magierrüstung 2 GM, Schriftrolle: Schild 2 GM, 3x Kettenhemd +1 je 104 GM, Schwaches metamagisches Zepter: Zaubereffekt maximieren 1.667 GM, 3x Rapier +1 je 193 GM, 3x leichtes Stahlschild mit Stacheln +1 je 97 GM = 2.856 GM  
 DGS 10 = Gegenstände: 3 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: Schriftrolle: Magierrüstung 2 GM, Schriftrolle: Schild 2 GM, 3x Kettenhemd +2 je 354 GM, Schwaches metamagisches Zepter: Zaubereffekt maximieren 1.667 GM, 3x Rapier +2 je 693 GM, 3x leichtes Stahlschild mit Stacheln +2 je 347 GM = 5.856 GM  
 DGS 12 = Gegenstände: 3 GM; Münzen: 0 GM; Magische Gegenstände: Schriftrolle: Magierrüstung 2 GM, Schriftrolle: Schild 2 GM, 3x Kettenhemd +2 je 354 GM, Schwaches metamagisches Zepter: Zaubereffekt maximieren 1.667 GM, 3x Rapier +2 je 693 GM, 3x leichtes Stahlschild mit Stacheln +2 je 347 GM = 5.856 GM

#### **Summe (inklusive Begegnung 7a)**

DGS 2: 350 GM + 50 GM + 79 GM + 86 GM  
 = 565 GM\* begrenzt auf 450 GM  
 DGS 4: 350 GM + 50 GM + 153 GM + 290 GM

= 843 GM\* begrenzt auf 675 GM  
DGS 6: 350 GM + 50 GM + 305 GM + 515 GM  
= 1.220 GM\* begrenzt auf 900 GM  
DGS 8: 350 GM + 50 GM + 454 GM + 1932 GM  
= 2.786 GM\* begrenzt auf 1.300 GM  
DGS 10: 350 GM + 50 GM + 951 GM + 5.432 GM  
= 6.783 GM\* begrenzt auf 2.300 GM  
DGS 12: 350 GM + 50 GM + 951 GM + 5.432 GM  
= 6.783 GM\* begrenzt auf 3.300 GM

#### Summe (inklusive Begegnung 7b)

DGS 2: 350 GM + 50 GM + 79 GM + 41 GM  
= 520 GM\* begrenzt auf 450 GM  
DGS 4: 350 GM + 50 GM + 153 GM + 191 GM  
= 744 GM\* begrenzt auf 675 GM  
DGS 6: 350 GM + 50 GM + 305 GM + 441 GM  
= 1.146 GM\* begrenzt auf 900 GM  
DGS 8: 350 GM + 50 GM + 454 GM + 2.856 GM  
= 3.710 GM\* begrenzt auf 1.300 GM  
DGS 10: 350 GM + 50 GM + 951 GM + 5.856 GM  
= 7.207 GM\* begrenzt auf 2.300 GM  
DGS 12: 350 GM + 50 GM + 951 GM + 5.856 GM  
= 7.207 GM\* begrenzt auf 3.300 GM

\* Die maximale Goldmenge berücksichtigt nicht das Gold, dass die SC vom Schatzwagen stehlen könnten.

#### Besondere Gegenstände

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)

**The Oath to Anarkin:** Anarkin, a cleric of Heironeous, has prayed for you to his god. Once in a future adventure, Heironeous turns your failed saving throw into a successful one (cross off when used). If you ever use this favor, you must swear an oath to Anarkin to assist him in fighting Princess Karasin and help establish a new Almor.

**Generous:** You are widely known for your generosity (+1 to your 'Leader reputation' if you have Leadership). Beggars of Herbergsbad adore you and always help you to run from city guards (DM's call).

**Close friend to Graulem:** Graulem of Attir is very grateful for your help. You gain access to the items marked with (G). You also lose all favors with the poor quarter of Herbergsbad. Graffiti denouncing you as "lackey of the despots" appears in the poor quarters.

**Secret mission VIII-D accomplished:** You gain regional access to *chronocharm of the horizon walker* (MIC).

**Preparation for the revolution:** You have assisted the resistance in building a new smithy for magic items in Amhang. You gain access to: *deathstrike bracers* and the *shadowstrike weapon upgrade* (All MIC). This also counts as an invitation to the "Aktionsfront Freies Almor" MO.

**Promotion in the "Aktionsfront Freies Almor":** Count how many Secret Missions you have accomplished (incl. in this adventure). 2 or more missions: You get promoted to "Cell leader". If you get caught being "Wanted in Ahlissa" and will be punished by "Death" you pay 20 TUs instead in which you get questioned by Innspa authorities. 3 or more missions: Your MO grants you access the duskblade class (PHB2)

**Living by the law:** Princess Karasin is impressed with your loyalty to the true rulers of Herbergsbad and your respect for the law. You gain access to the items marked with (P). Also a street in the "Neustadt" of Innspa is renamed after you. The street sign turns into a prime target for rotten tomatoes, though.

**Favor of the Swords of Justice:** Lariot Kentrion wants to assist your fight against evil and oppression. You gain access to the items marked with (K). This favor also counts as an invitation for the "Klingen der Gerechtigkeit" MO. If you own a *holy avenger* and it is ever destroyed, they will fix the sword for free once (cross off when used). If you are already a member of this MO, you gain Any access to the *sacred*, *sacred surge* and *holy surge* weapon properties (MIC).

#### Item Access

##### APLs 2-6

- *Amulet of retributive healing* (Any; MIC; 2.000 gp)<sup>K</sup>
- *Bracers of accuracy* (Any; MIC; 4.000 gp)<sup>G</sup>
- *Called armor upgrade* (Any; MIC; +2.000 gp)<sup>K</sup>
- *Rod of bodily restoration* (Any; MIC; 3.100 gp)<sup>K</sup>
- *Scroll of wall of good* (Any; SC)<sup>K</sup>
- *Scroll of wall of law* (Any; SC)<sup>G</sup>
- *Scroll of vortex of teeth* (Any; SC)<sup>P</sup>
- *Stygian weapon upgrade* (Any; MIC; +1)<sup>P</sup>

##### APLs 8-12 (all of APL 2-6 plus the following)

- *Boots of big stepping* (Any; MIC; 6.000 gp)<sup>K</sup>
- *Desperation chain* (Any; MIC; 15.000 gp)<sup>P</sup>
- *Force weapon upgrade* (Any; MIC; +2)<sup>G</sup>
- *Rod of metamagic, maximized, lesser* (Adventure; DMG)



## Anhang 1: Begegnungen für DGG 2

**Palastwache:** männlicher menschlicher Krieger 1; HG 1/2; mittelgroßer Humanoide; TW 1W8+2, 10 TP; INI +1; BR 6m (4 Felder); RK 16 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 15); GAB +1, RAB +3; A Nahkampf +3 (2W4+3, Guisarme); Voller Angriff Nahkampf +3 (2W4+3, Guisarme); GES RN; REF +1, WIL +0, ZÄH +4; ST 14, GE 12, KO 14, IN 13, WE 10, CH 8.

*Fertigkeiten und Talente:* Mit Tieren umgehen +3, Einschüchtern +3, Reiten +5, Schwimmen -4; Defensive Kampfweise, Verbessertes "Zu Fall bringen"

*Ausrüstung:* Guisarme (0 GM), Kettenpanzer (12 GM)

**Söldner-Anführer/Rebellen-Anführer:** menschlicher männlicher Hexenmeister 2; HG 2; mittelgroßer Humanoide; TW 2W4+4, 11 TP; INI +2; BR 9m (6 Felder); RK 16 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 14); GAB +1, RAB +0; A oder Voller Angriff Nahkampf +0 (1W4-1, 19-20, Dolch) oder Fernkampf +3 (1W8, 19-20, Leichte Armbrust) oder (1W4-1, 19-20, Dolch [geworfen]); GES NB; REF +2, WILL +2; ZÄH +2; ST 9, GE 14, KO 14, IN 10, WE 8, CH 17.

*Fertigkeiten und Talente:* Bluffen +7, Konzentration +6, Wissen (Arkane) +4, Kernschuss, Präzisionsschuss.

*Spontane Zauber* (6/5 – Grund-SG = 13 + Zaubergrad): 0. Grad – Licht, Magie lesen, Magie entdecken, Benommenheit, Öffnen/Schließen; 1. Grad – Schwächestrahle, Vergrößern.

*Ausrüstung:* Dolch (0 GM), Leichte Armbrust (2 GM), ~~Schriftrolle: Magierrüstung (2 GM)~~, Schriftrolle: Magierrüstung (2 GM), Schriftrolle: Schild (2 GM).

**Söldner:** männlicher menschlicher Krieger 1; HG 1/2; mittelgroßer Humanoide; TW 1W8+2, 10 TP; INI +1; BR 6m (4 Felder); RK 16 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 15); GAB +1, RAB +3; A Nahkampf +3 (2W4+3, Guisarme); Voller Angriff Nahkampf +3 (2W4+3, Guisarme); GES N; REF +1, WIL +0, ZÄH +4; ST 14, GE 12, KO 14, IN 13, WE 10, CH 8.

*Fertigkeiten und Talente:* Mit Tieren umgehen +3, Einschüchtern +3, Reiten +5, Schwimmen -4; Defensive Kampfweise, Verbessertes Entwaffnen.

*Ausrüstung:* Guisarme (0 GM), Kettenpanzer (12 GM).

**Rebell:** männlicher menschlicher Schurke 1; HG 1; mittelgroßer Humanoide; TW 1W6+2, 8 TP; INI +7; BR 9m (6 Felder); RK 18 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 15); GAB +0, RAB +1; A oder Voller Angriff Nahkampf +1 (1W6+1, Rapier); BA Hinterhältiger Angriff (+1W6); GES CN; REF +5, WIL +0, ZÄH +2; ST 12, GE 16, KO 14, IN 10, WE 10, CH 9.

*Fertigkeiten und Talente:* Verstecken +4, Springen +4, Schleichen +4, Suchen +4, Motiv erkennen +4, Entdecken +4, Schwimmen -1, Turnen +4; Verbesserte Initiative, Umgang mit Schilden.

*Ausrüstung:* Rapier (1 GM), Kettenhemd (8 GM), leichtes Stahlschild mit Stacheln (1 GM).

## Anhang 2: Begegnungen für DGS 4

**Palastwache:** männlicher menschlicher Krieger 2; HG 1; mittelgroßer Humanoide; TW 2W8+4, 17 TP; INI +1; BR 6m (4 Felder); RK 16 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 15); GAB +2, RAB +4; A Nahkampf +5 (2W4+3, Guisarme [Meisterarbeit]); Voller Angriff Nahkampf +5 (2W4+3, Guisarme [Meisterarbeit]); GES RN; REF +1, WIL +0, ZÄH +5; ST 14, GE 12, KO 14, IN 13, WE 10, CH 8.

*Fertigkeiten und Talente:* Mit Tieren umgehen +4, Einschüchtern +4, Reiten +8, Schwimmen -3; Defensive Kampfweise, Verbessertes "Zu Fall bringen"

*Ausrüstung:* Guisarme [Meisterarbeit] (25 GM), Kettenpanzer (12 GM)

**Söldner-Anführer/Rebellen-Anführer:** menschlicher männlicher Hexenmeister 3; HG 3; mittelgroßer Humanoide; TW 3W4+6, 19 TP; INI +2; BR 9m (6 Felder); RK 16 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 14); GAB +1, RAB +0; A oder Voller Angriff Nahkampf +0 (1W4-1, 19-20, Dolch) oder Fernkampf +3 (1W8, 19-20, Leichte Armbrust) oder (1W4-1, 19-20, Dolch [geworfen]); GES NB; REF +3, WILL +2; ZÄH +3; ST 9, GE 14, KO 14, IN 10, WE 8, CH 17.

*Fertigkeiten und Talente:* Bluffen +9, Konzentration +8, Wissen (Arkane) +6, Kernschuss, Präzisionsschuss, Abhärtung.

*Spontane Zauber* (6/6 – Grund-SG = 13 + Zaubergrad): o. Grad – Licht, Magie lesen, Magie entdecken, Benommenheit, Öffnen/Schließen; 1. Grad – Schwächestrahle, Vergrößern, Sprühende Farben.

*Ausrüstung:* Dolch (0 GM), Leichte Armbrust (2 GM), Schriftrolle: Magierrüstung (2 GM), Schriftrolle: Magierrüstung (2 GM), Schriftrolle: Schild (2 GM).

**Söldner:** männlicher menschlicher Schurke 1/Kämpfer 2; HG 3; mittelgroßer Humanoide; TW 1W6 plus 2W10+6, 24 TP; INI +5; BR 6m (4 Felder); RK 18 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 17); GAB +2, RAB +4; A oder Voller Angriff Nahkampf +5 (1W10+4, Hellebarde [Meisterarbeit]) oder Nahkampf +6 (1W8+3, Langschwert [Meisterarbeit]); BA Hinterhältiger Angriff (+1W6); GES N; REF +3, WIL +1, ZÄH +5; ST 15, GE 13, KO 14, IN 10, WE 12, CH 8.

*Fertigkeiten und Talente:* Mit Tieren umgehen +1, Einschüchtern +5, Springen -2, Lauschen +5, Beruf (Wache) +5, Suchen +4, Motiv erkennen +5, Entdecken +5, Schwimmen -2, Seil benutzen +5; Ausweichen, Beweglichkeit, Verbesserte Initiative, Heftiger Angriff, Waffenfokus (Langschwert).

*Ausrüstung:* Hellebarde [Meisterarbeit] (25 GM), Langschwert [Meisterarbeit] (26 GM), Brustplatte (29 GM), schweres Holzschild [Meisterarbeit] (13 GM).

**Rebell:** männlicher menschlicher Schurke 3; HG 3; mittelgroßer Humanoide; TW 3W6+6, 20 TP; INI +3; BR 9m (6 Felder); RK 18 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 15); GAB +2, RAB +3; A Nahkampf +4 (1W6+1, Rapier [Meisterarbeit]); Voller Angriff Nahkampf +2 (1W6+1, Rapier [Meisterarbeit]), Nahkampf +2 (1W4, leichtes Stahlschild mit Stacheln [Meisterarbeit]); BA Hinterhältiger Angriff (+2W6); BE Entrinnen; GES CN;

REF +6, WIL +1, ZÄH +3; ST 12, GE 16, KO 14, IN 10, WE 10, CH 9.

*Fertigkeiten und Talente:* Verstecken +8, Springen +8, Lauschen +6; Schleichen +8, Suchen +8, Motiv erkennen +6, Entdecken +6, Schwimmen +5, Turnen +10; Umgang mit Schilden, Verbessertes Schildstoß, Kampf mit zwei Waffen.

*Ausrüstung:* Rapier [Meisterarbeit] (1 GM), Kettenhemd [Meisterarbeit] (8 GM), leichtes Stahlschild mit Stacheln [Meisterarbeit] (1 GM).

## Anhang 3:

### Begegnungen für DGS 6

**Palastwache:** männlicher menschlicher Krieger 3; HG 1 1/2; mittelgroßer Humanoide; TW 3W8+6, 24 TP; INI +1; BR 6m (4 Felder); RK 16 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 15); GAB +3, RAB +5; A Nahkampf +7 (2W4+3, Guisarme [Meisterarbeit]); Voller Angriff Nahkampf +7 (2W4+3, Guisarme [Meisterarbeit]); GES RN; REF +2, WIL +1, ZÄH +5; ST 14, GE 12, KO 14, IN 13, WE 10, CH 8.

*Fertigkeiten und Talente:* Mit Tieren umgehen +5, Einschüchtern +5, Reiten +9, Schwimmen -2; Defensive Kampfweise, Verbessertes "Zu Fall bringen", Waffenfokus (Guisarme)

*Ausrüstung:* Guisarme [Meisterarbeit] (25 GM), Kettenpanzer (12 GM)

**Söldner-Anführer/Rebellen-Anführer:** menschlicher männlicher Hexenmeister 5; HG 5; mittelgroßer Humanoide; TW 5W4+10, 29 TP; INI +2; BR 9m (6 Felder); RK 16 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 14); GAB +2, RAB +1; A oder Voller Angriff Nahkampf +1 (1W4-1, 19-20, Dolch) oder Fernkampf +4 (1W8, 19-20, Leichte Armbrust) oder (1W4-1, 19-20, Dolch [geworfen]); GES NB; REF +3, WILL +3; ZÄH +3; ST 9, GE 14, KO 14, IN 10, WE 8, CH 18.

*Fertigkeiten und Talente:* Bluffen +12, Konzentration +10, Wissen (Arkane) +8, Kernschuss, Präzisionsschuss, Abhärtung.

*Spontane Zauber* (6/7/5 – Grund-SG = 14 + Zaubergrad): 0. Grad – Licht, Magie lesen, Magie entdecken, Benommenheit, Öffnen/Schließen, Säurespritzer; 1. Grad – Schwächestrahle, Vergrößern, Sprühende Farben, Schlaf; 2. Grad – Spinnennetz, Verschwimmen.

*Ausrüstung:* Dolch (0 GM), Leichte Armbrust (2 GM), ~~Schriftrolle: Magierrüstung (2 GM)~~, Schriftrolle: Magierrüstung (2 GM), Schriftrolle: Schild (2 GM).

**Söldner:** männlicher menschlicher Schurke 3/Kämpfer 2; HG 5; mittelgroßer Humanoide; TW 3W6 plus 2W10+10, 36 TP; INI +5; BR 9m (6 Felder); RK 18 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 17); GAB +4, RAB +7; A oder Voller Angriff Nahkampf +8 (1W10+4, Hellebarde [Meisterarbeit]) oder Nahkampf +9 (1W8+3, Langschwert [Meisterarbeit]); BA Hinterhältiger Angriff (+2W6); BE Entrinnen; GES N; REF +2, WIL +2, ZÄH +6; ST 16, GE 13, KO 14, IN 10, WE 12, CH 8.

*Fertigkeiten und Talente:* Mit Tieren umgehen +1, Einschüchtern +7, Springen +9, Lauschen +7, Beruf (Wache) +7, Suchen +6, Motiv erkennen +7, Entdecken +7, Schwimmen +5, Seil benutzen +7; Ausweichen, Beweglichkeit, Verbesserte Initiative, Heftiger Angriff, Waffenfokus (Langschwert).

*Ausrüstung:* Hellebarde [Meisterarbeit] (25 GM), Langschwert [Meisterarbeit] (26 GM), Kettenhemd +1 (104 GM), schweres Holzschild [Meisterarbeit] (13 GM).

**Rebell:** männlicher menschlicher Schurke 5; HG 5; mittelgroßer Humanoide; TW 5W6+10, 32 TP; INI +3; BR 9m (6 Felder); RK 19 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 19); GAB +3, RAB +4; A Nahkampf +5 (1W6+1, Rapier [Meisterarbeit]); Voller Angriff Nahkampf +3

(1W6+1, Rapier [Meisterarbeit]), Nahkampf +3 (1W4, leichtes Stahlschild mit Stacheln [Meisterarbeit]); BA Hinterhältiger Angriff (+3W6); BE Entrinnen, Reflexbewegung; GES CN; REF +7, WIL +1, ZÄH +3; ST 12, GE 17, KO 14, IN 10, WE 10, CH 9.

*Fertigkeiten und Talente:* Verstecken +10, Springen +10, Lauschen +8; Schleichen +10, Suchen +8, Motiv erkennen +8, Entdecken +8, Schwimmen +7, Turnen +12; Umgang mit Schilden, Verbesserter Schildstoß, Kampf mit zwei Waffen.

*Ausrüstung:* Rapier [Meisterarbeit] (1 GM), Kettenhemd +1 (104 GM), leichtes Stahlschild mit Stacheln [Meisterarbeit] (1 GM).



## Anhang 4: Begegnungen für DGS 8

**Palastwache:** männlicher menschlicher Kämpfer 3; HG 3; mittelgroßer Humanoide; TW 3W10+6, 28 TP; INI +1; BR 6m (4 Felder); RK 17 (Berührung 10, auf dem falschen Fuß 17); GAB +3, RAB +5; A Nahkampf +7 (2W4+3, Guisarme [Meisterarbeit]); Voller Angriff Nahkampf +7 (2W4+3, Guisarme [Meisterarbeit]); GES RN; REF +2, WIL +1, ZÄH +5; ST 14, GE 12, KO 14, IN 13, WE 10, CH 8.

*Fertigkeiten und Talente:* Mit Tieren umgehen +5, Einschüchtern +5, Reiten +9, Schwimmen -6; Defensive Kampfweise, Verbessertes "Zu Fall bringen", Heftiger Angriff, Doppelschlag, Waffenfokus (Guisarme)

*Ausrüstung:* Guisarme [Meisterarbeit] (25 GM), Plattenpanzer (50 GM)

**Söldner-Anführer/Rebellen-Anführer:** menschlicher männlicher Hexenmeister 7; HG 7; mittelgroßer Humanoide; TW 7W4+14, 39 TP; INI +2; BR 9m (6 Felder); RK 16 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 14); GAB +3, RAB +2; A oder Voller Angriff Nahkampf +2 (1W4-1, 19-20, Dolch) oder Fernkampf +5 (1W8, 19-20, Leichte Armbrust) oder (1W4-1, 19-20, Dolch [geworfen]); GES NB; REF +4, WILL +4; ZÄH +4; ST 9, GE 14, KO 14, IN 10, WE 8, CH 18.

*Fertigkeiten und Talente:* Bluffen +14, Konzentration +12, Wissen (Arkane) +10, Kernschuss, Präzisionsschuss, Abhärtung, Lautlos zaubern.

*Spontane Zauber* (6/7/7/5 – Grund-SG = 14 + Zaubergrad):  
0. Grad – Licht, Untote schwächen, Magie lesen, Magie entdecken, Benommenheit, Öffnen/Schließen, Säurespritzer; 1. Grad – Schwächestrahler, Vergrößern, Sprühende Farben, Schlaf, Magisches Geschoss; 2. Grad – Spinnennetz, Verschwimmen, Hauch des Stumpfsinns; 3. Grad – Schneesturm, Feuerball.

*Ausrüstung:* Dolch (0 GM), Leichte Armbrust (2 GM), ~~Schriftrolle: Magierüstung (2 GM)~~, Schriftrolle: Magierrüstung (2 GM), Schriftrolle: Schild (2 GM), Schwaches metamagisches Zepter: Zaubereffekt maximieren (1167 GM).

**Söldner:** männlicher menschlicher Schurke 3/Kämpfer 4; HG 7; mittelgroßer Humanoide; TW 3W6 plus 4W10+14, 52 TP; INI +5; BR 9m (6 Felder); RK 19 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 18); GAB +6, RAB +9; A Nahkampf +10 (1W10+4, Hellebarde [Meisterarbeit]) oder Nahkampf +11 (1W8+5, Langschwert [Meisterarbeit]); Voller Angriff Nahkampf +10/+5 (1W10+4, Hellebarde [Meisterarbeit]) oder Nahkampf +11/+6 (1W8+5, Langschwert [Meisterarbeit]); BA Hinterhältiger Angriff (+2W6); BE Entrinnen; GES N; REF +5, WIL +3, ZÄH +7; ST 16, GE 13, KO 14, IN 10, WE 12, CH 8.

*Fertigkeiten und Talente:* Mit Tieren umgehen +3, Einschüchtern +9, Springen +11, Lauschen +7, Beruf (Wache) +7, Suchen +6, Motiv erkennen +7, Entdecken +7, Schwimmen +5, Seil benutzen +7; Ausweichen, Beweglichkeit, Tänzeler Angriff, Verbesserte Initiative, Heftiger Angriff, Waffenfokus (Langschwert), Waffenspezialisierung (Langschwert).

*Ausrüstung:* Hellebarde [Meisterarbeit] (25 GM), Langschwert [Meisterarbeit] (26 GM), Kettenhemd +1 (104 GM), schweres Holzschild +1 (96 GM).

**Rebell:** männlicher menschlicher Schurke 7; HG 7; mittelgroßer Humanoide; TW 7W6+14, 44 TP; INI +3; BR 9m (6 Felder); RK 19 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 19); GAB +5, RAB +6; A Nahkampf +7 (1W6+2, Rapier +1); Voller Angriff Nahkampf +7 (1W6+2, Rapier +1), Nahkampf +7 (1W4+1, leichtes Stahlschild mit Stacheln +1); BA Hinterhältiger Angriff (+4W6); BE Entrinnen, Reflexbewegung; GES CN; REF +8, WIL +2, ZÄH +4; ST 12, GE 17, KO 14, IN 10, WE 10, CH 9.

*Fertigkeiten und Talente:* Verstecken +12, Springen +12, Lauschen +10; Schleichen +12, Suchen +10, Motiv erkennen +10, Entdecken +10, Schwimmen +9, Turnen +14; Umgang mit Schilden, Verbesserter Schildstoß, Kampf mit zwei Waffen, Waffenfinesse.

*Ausrüstung:* Rapier +1 (193 GM), Kettenhemd +1 (104 GM), leichtes Stahlschild mit Stacheln +1 (97 GM).

## Anhang 5: Begegnungen für DGS 10

**Leutnant Ares Binks:** männlicher menschlicher Kämpfer 8; HG 8; mittelgroßer Humanoide; TW 8W10+16, 68 TP; INI +1; BR 6m (4 Felder); RK 21 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 20); GAB +8, RAB +11; A Nahkampf +14 (2W4+6, Guisarme [Meisterarbeit]) oder Nahkampf +12 (1W8+4, Langschwert +1); Voller Angriff Nahkampf +14/+9 (2W4+6, Guisarme [Meisterarbeit]) oder Nahkampf +12/+7 (1W8+4, Langschwert +1); GES RB; REF +3, WIL +4, ZÄH +8; ST 16, GE 12, KO 14, IN 13, WE 10, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Mit Tieren umgehen +10, Einschüchtern +10, Reiten +14, Schwimmen -2; Defensive Kampfweise, Verbessertes "Zu Fall bringen", Verbessertes Entwaffnen, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Doppelschlag, Waffenfokus (Guisarme), Waffenspezialisierung (Guisarme), Mächtiger Waffenfokus (Guisarme)

**Ausrüstung:** Guisarme [Meisterarbeit] (25 GM), Langschwert +1 (192 GM), Ritterrüstung (125 GM), schweres Stahlschild (1 GM)

**Palastwache:** männlicher menschlicher Kämpfer 4; HG 4; mittelgroßer Humanoide; TW 4W10+8, 36 TP; INI +1; BR 6m (4 Felder); RK 17 (Berührung 10, auf dem falschen Fuß 17); GAB +4, RAB +6; A Nahkampf +8 (2W4+5, Guisarme [Meisterarbeit]); Voller Angriff Nahkampf +8 (2W4+5, Guisarme [Meisterarbeit]); GES RN; REF +2, WIL +1, ZÄH +6; ST 15, GE 12, KO 14, IN 13, WE 10, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Mit Tieren umgehen +6, Einschüchtern +6, Reiten +10, Schwimmen -9; Defensive Kampfweise, Verbessertes "Zu Fall bringen", Heftiger Angriff, Doppelschlag, Waffenfokus (Guisarme), Waffenspezialisierung (Guisarme)

**Ausrüstung:** Guisarme [Meisterarbeit] (25 GM), Plattenpanzer (50 GM).

**Söldner-Anführer/Rebellen-Anführer:** menschlicher männlicher Hexenmeister 9; HG 9; mittelgroßer Humanoide; TW 9W4+18, 49 TP; INI +2; BR 9m (6 Felder); RK 16 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 14); GAB +4, RAB +3; A oder Voller Angriff Nahkampf +3 (1W4-1, 19-20, Dolch) oder Fernkampf +6 (1W8, 19-20, Leichte Armbrust) oder (1W4-1, 19-20, Dolch [geworfen]); GES NB; REF +5, WILL +5; ZÄH +5; ST 9, GE 14, KO 14, IN 10, WE 8, CH 19.

**Fertigkeiten und Talente:** Bluffen +16, Konzentration +14, Wissen (Arkane) +12, Kernschuss, Präzisionsschuss, Abhärtung, Lautlos zaubern, Zauber ausdehnen.

**Spontane Zauber (6/7/7/7/5 – Grund-SG = 14 + Zaubergrad):** o. Grad – Licht, Untote schwächen, Magie lesen, Magie entdecken, Benommenheit, Arkane Siegel, Öffnen/Schließen, Säurespritze, 1. Grad – Schwächestrahle, Vergrößern, Sprühende Farben, Schlaf, Magisches Geschoss; 2. Grad – Spinnennetz, Verschwimmen, Hauch des Stumpfsinns, Sengender Strahl, Unsichtbares sehen; 3. Grad – Schneesturm, Feuerball, Hast; 4. Grad – Massenvergrößern, Erweiterte Unsichtbarkeit.

**Ausrüstung:** Dolch (0 GM), Leichte Armbrust (2 GM), ~~Schriftrolle: Magierrüstung (2 GM)~~, Schriftrolle: Magierrüstung

(2 GM), Schriftrolle: Schild (2 GM), Schwaches metamagisches Zepter: Zaubereffekt maximieren (1167 GM).

**Söldner:** männlicher menschlicher Schurke 5/Kämpfer 4; HG 9; mittelgroßer Humanoide; TW 5W6 plus 4W10+18, 64 TP; INI +6; BR 9m (6 Felder); RK 22 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 22); GAB +7, RAB +10; A Nahkampf +11 (1W10+4, Hellebarde [Meisterarbeit]) oder Nahkampf +13 (1W8+7, Langschwert +2); Voller Angriff Nahkampf +11/+6 (1W10+4, Hellebarde [Meisterarbeit]) oder Nahkampf +13/+8 (1W8+7, Langschwert +2); BA Hinterhältiger Angriff (+3W6); BE Entrinnen, Reflexbewegung; GES N; REF +7, WIL +3, ZÄH +7; ST 16, GE 14, KO 14, IN 10, WE 12, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Mit Tieren umgehen +2, Einschüchtern +11, Springen +13, Lauschen +9, Beruf (Wache) +9, Suchen +8, Motiv erkennen +9, Entdecken +9, Schwimmen +7, Seil benutzen +10; Ausweichen, Beweglichkeit, Tänzender Angriff, Verbesserte Initiative, Heftiger Angriff, Doppelschlag, Waffenfokus (Langschwert), Waffenspezialisierung (Langschwert).

**Ausrüstung:** Hellebarde [Meisterarbeit] (25 GM), Langschwert +2 (692 GM), Kettenhemd +2 (354 GM), schweres Holzschild +2 (346 GM).

**Rebell:** männlicher menschlicher Schurke 9; HG 9; mittelgroßer Humanoide; TW 9W6+18, 56 TP; INI +4; BR 9m (6 Felder); RK 23 (Berührung 14, auf dem falschen Fuß 23); GAB +6, RAB +7; A Nahkampf +12 (1W6+3, Rapier +2); Voller Angriff Nahkampf +12/+7 (1W6+3, Rapier +2), Nahkampf +8/+3 (1W4+3, leichtes Stahlschild mit Stacheln +2); BA Hinterhältiger Angriff (+5W6); BE Entrinnen, Reflexbewegung, Verbesserte Reflexbewegung; GES CN; REF +10, WIL +3, ZÄH +5; ST 12, GE 18, KO 14, IN 10, WE 10, CH 9.

**Fertigkeiten und Talente:** Verstecken +15, Springen +14, Lauschen +12; Schleichen +15, Suchen +12, Motiv erkennen +12, Entdecken +12, Schwimmen +11, Turnen +17; Umgang mit Schilden, Verbesserter Schildstoß, Kampf mit zwei Waffen, verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Waffenfinesse.

**Ausrüstung:** Rapier +2 (693 GM), Kettenhemd +2 (354 GM), leichtes Stahlschild mit Stacheln +2 (347 GM).

## Anhang 6: Begegnungen für DGS 12

**Leutnant Ares Binks:** männlicher menschlicher Kämpfer 10; HG 10; mittelgroßer Humanoide; TW 10W10+20, 84 TP; INI +5; BR 6m (4 Felder); RK 21 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 20); GAB +10, RAB +13; A Nahkampf +16 (2W4+6, 19-20, Guisarme [Meisterarbeit]) oder Nahkampf +14 (1W8+4, Langschwert +1); Voller Angriff Nahkampf +16/+11 (2W4+6, 19-20, Guisarme [Meisterarbeit]) oder Nahkampf +14/+9 (1W8+4, Langschwert +1); GES RB; REF +4, WIL +5, ZÄH +9; ST 16, GE 12, KO 14, IN 13, WE 10, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Mit Tieren umgehen +12, Einschüchtern +12, Reiten +16, Schwimmen +0; Defensive Kampfweise, Verbessertes "Zu Fall bringen", Verbessertes Entwaffnen, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Doppelschlag, Waffenfokus (Guisarme), Waffenspezialisierung (Guisarme), Mächtiger Waffenfokus (Guisarme), Blind kämpfen, Verbesserter kritischer Treffer (Guisarme)

**Ausrüstung:** Guisarme [Meisterarbeit] (25 GM), Langschwert +1 (192 GM), Ritterrüstung (125 GM), schweres Stahlschild (1 GM)

**Palastwache:** männlicher menschlicher Kämpfer 6; HG 6; mittelgroßer Humanoide; TW 6W10+12, 52 TP; INI +1; BR 6m (4 Felder); RK 17 (Berührung 10, auf dem falschen Fuß 17); GAB +6, RAB +8; A Nahkampf +10 (2W4+5, Guisarme [Meisterarbeit]); Voller Angriff Nahkampf +10/+5 (2W4+5, Guisarme [Meisterarbeit]); GES RN; REF +3, WIL +2, ZÄH +7; ST 15, GE 12, KO 14, IN 13, WE 10, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Mit Tieren umgehen +8, Einschüchtern +8, Reiten +12, Schwimmen -7; Defensive Kampfweise, Verbessertes "Zu Fall bringen", Heftiger Angriff, Doppelschlag, Waffenfokus (Guisarme), Waffenspezialisierung (Guisarme), Verbessertes Entwaffnen, Blind Kampf

**Ausrüstung:** Guisarme [Meisterarbeit] (25 GM), Plattenpanzer (50 GM).

**Söldner-Anführer / Rebellen-Anführer:** menschlicher männlicher Hexenmeister 11; HG 11; mittelgroßer Humanoide; TW 11W4+22, 59 TP; INI +2; BR 9m (6 Felder); RK 16 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 14); GAB +5, RAB +4; A oder Voller Angriff Nahkampf +4 (1W4-1, 19-20, Dolch) oder Fernkampf +7 (1W8, 19-20, Leichte Armbrust) oder (1W4-1, 19-20, Dolch [geworfen]); GES NB; REF +5, WILL +6; ZÄH +5; ST 9, GE 14, KO 14, IN 10, WE 8, CH 19.

**Fertigkeiten und Talente:** Bluffen +18, Konzentration +16, Wissen (Arkane) +14, Kernschuss, Präzisionsschuss, Abhärtung, Lautlos zaubern, Zauber ausdehnen.

**Spontane Zauber** (6/7/7/7/7/4 – Grund-SG = 14 + Zaubergrad): o. Grad – Licht, Untote schwächen, Magie lesen, Magie entdecken, Benommenheit, Arkane Siegel, Öffnen/Schließen, Säurespritzer, Geisterhaftes Geräusch; 1. Grad – Schwächestrahle, Vergrößern, Sprühende Farben, Schlaf, Magisches Geschoss; 2. Grad – Spinnennetz, Verschwimmen, Hauch des Stumpfsinns, Sengender Strahl, Unsichtbares sehen,

Energien widerstehen; 3. Grad – Schneesturm, Feuerball, Hast, Magie bannen; 4. Grad – Massenvergrößern, Erweiterte Unsichtbarkeit, Dimensionstür; 5. Grad – Steinwand, Kältekegel.

**Ausrüstung:** Dolch (0 GM), Leichte Armbrust (2 GM), ~~Schriftrolle: Magierrüstung (2 GM)~~, Schriftrolle: Magierrüstung (2 GM), Schriftrolle: Schild (2 GM), Schwaches metamagisches Zepter: Zaubereffekt maximieren (1167 GM).

**Söldner:** männlicher menschlicher Schurke 7/Kämpfer 4; HG 11; mittelgroßer Humanoide; TW 7W6 plus 4W10+22, 76 TP; INI +6; BR 9m (6 Felder); RK 22 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 22); GAB +9, RAB +12; A Nahkampf +13 (1W10+4, Hellebarde [Meisterarbeit]) oder Nahkampf +15 (1W8+7, Langschwert +2); Voller Angriff Nahkampf +13/+8 (1W10+4, Hellebarde [Meisterarbeit]) oder Nahkampf +15/+10 (1W8+7, Langschwert +2); BA Hinterhältiger Angriff (+4W6); BE Entrinnen, Reflexbewegung; GES N; REF +8, WIL +4, ZÄH +8; ST 16, GE 14, KO 14, IN 10, WE 12, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Mit Tieren umgehen +2, Einschüchtern +12, Springen +14, Lauschen +10, Beruf (Wache) +10, Suchen +9, Motiv erkennen +10, Entdecken +10, Schwimmen +5, Seil benutzen +12, Turnen +16; Ausweichen, Beweglichkeit, Tänzender Angriff, Verbesserte Initiative, Heftiger Angriff, Doppelschlag, Waffenfokus (Langschwert), Waffenspezialisierung (Langschwert).

**Ausrüstung:** Hellebarde [Meisterarbeit] (25 GM), Langschwert +2 (692 GM), Kettenhemd +2 (354 GM), schweres Holzschild +2 (346 GM).

**Rebell:** männlicher menschlicher Schurke 11; HG 11; mittelgroßer Humanoide; TW 11W6+22, 68 TP; INI +4; BR 9m (6 Felder); RK 23 (Berührung 14, auf dem falschen Fuß 23); GAB +8, RAB +9; A Nahkampf +14 (1W6+3, Papier +2); Voller Angriff Nahkampf +14/+9 (1W6+3, Papier +2), Nahkampf +10/+5 (1W4+3, leichtes Stahlschild mit Stacheln +2); BA Hinterhältiger Angriff (+6W6); BE Entrinnen, Verbessertes Entrinnen, Reflexbewegung, Verbesserte Reflexbewegung; GES CN; REF +11, WIL +3, ZÄH +5; ST 12, GE 18, KO 14, IN 10, WE 10, CH 9.

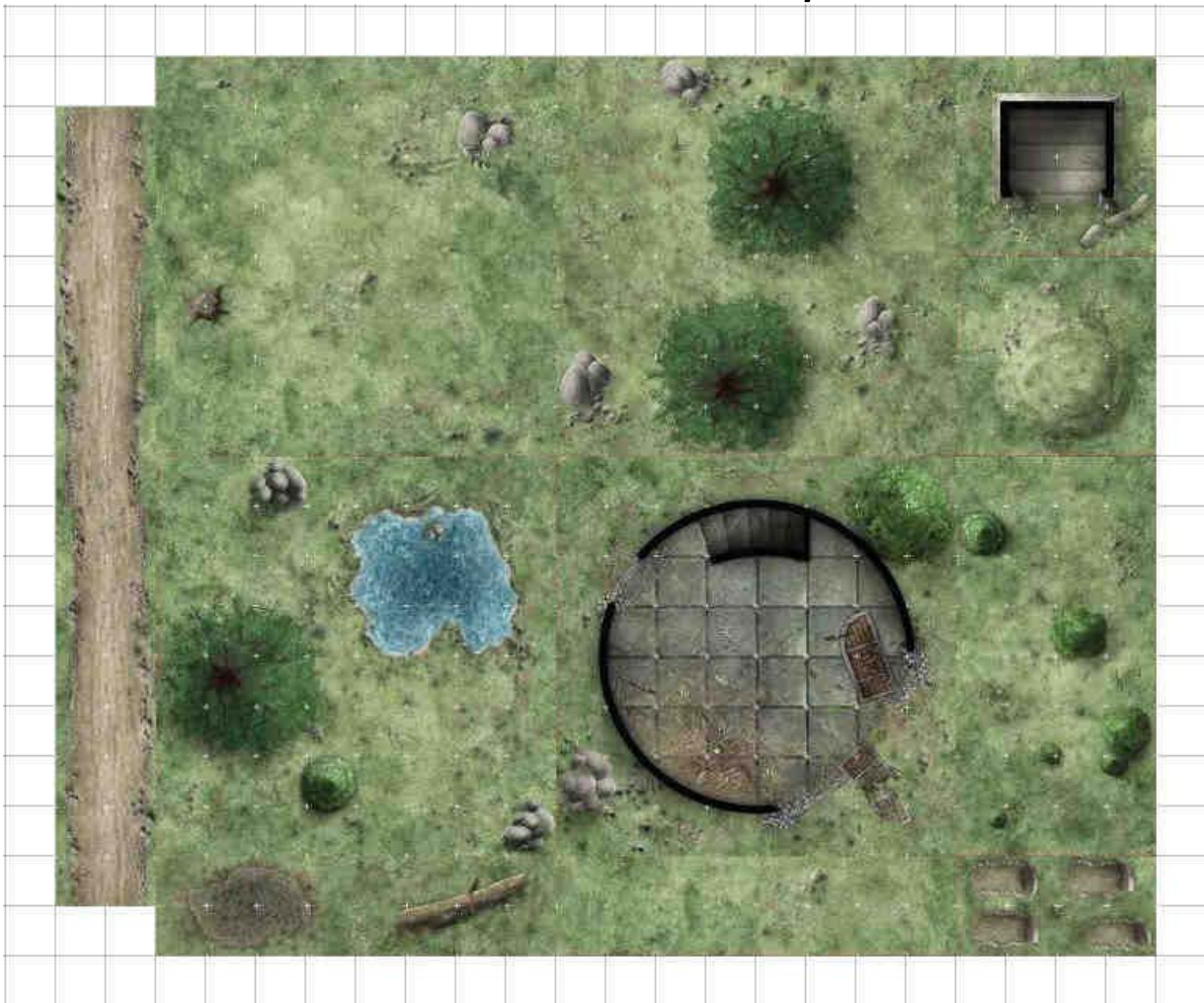
**Fertigkeiten und Talente:** Fertigkeiten und Talente: Verstecken +17, Springen +16, Lauschen +14; Schleichen +17, Suchen +14, Motiv erkennen +14, Entdecken +124, Schwimmen +13, Turnen +19; Umgang mit Schilden, Verbesserter Schildstoß, Kampf mit zwei Waffen, verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Waffenfinesse.

**Ausrüstung:** Papier +2 (693 GM), Kettenhemd +2 (354 GM), leichtes Stahlschild mit Stacheln +2 (347 GM).



## Anhang 7

### Spielleiterkarte des Turms



#### **Startpositionen:**

Monster beginnen innerhalb des Turms.

Die SC beginnen auf der Straße.

#### **Geländeeigenschaften:**

**Baumstämme** geben Deckung (Baumkrone kann ignoriert werden, wenn man auf dem Boden steht)

**Büsche und Baumkronen** geben Deckung und Tarnung; vierfache Bewegungsrate zum Durchqueren

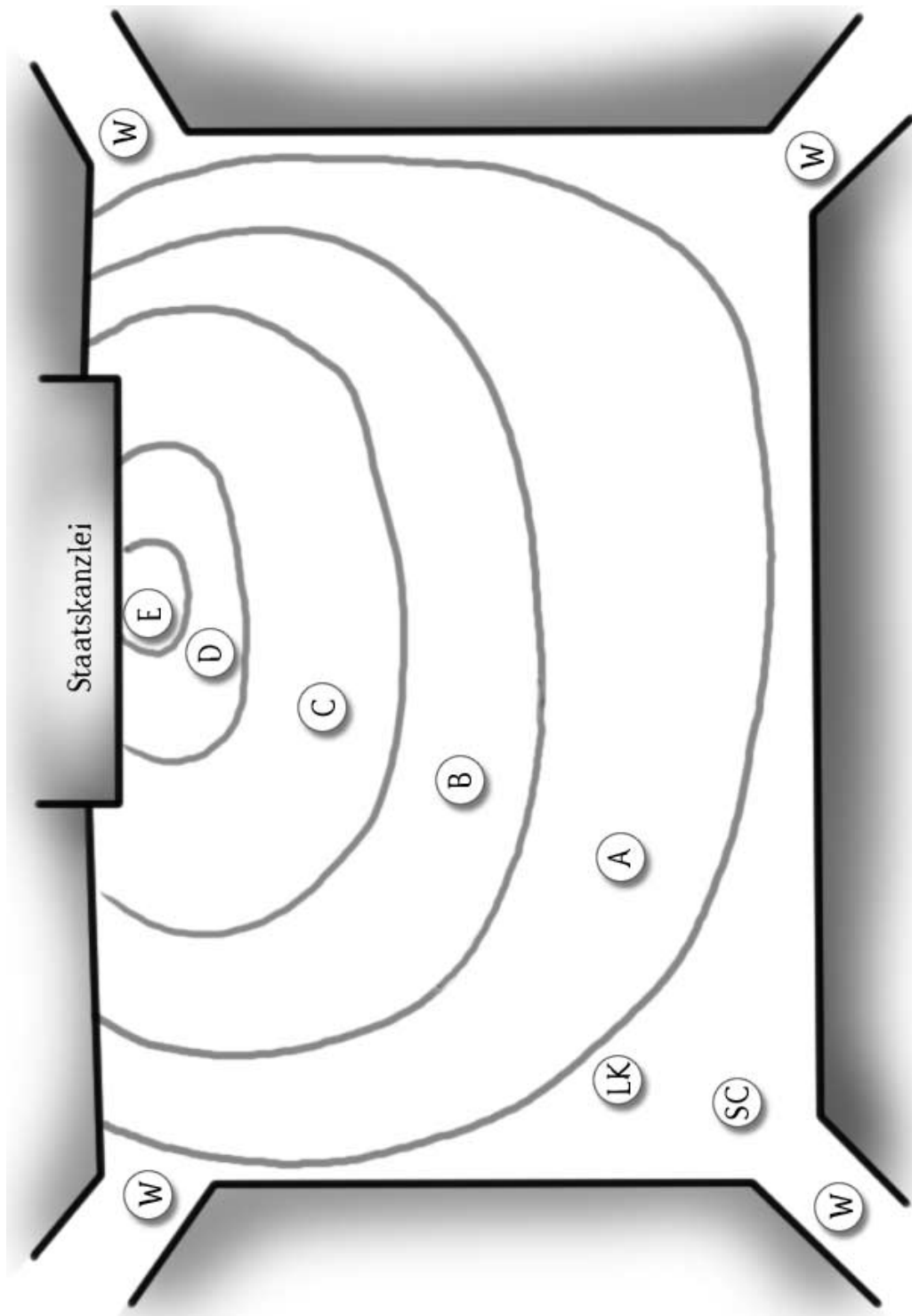
**Teich** 90cm tief, gibt Deckung, wenn man darin steht; vierfache Bewegungsrate zum Durchqueren

**Mauern** (schwarz) blockieren Sicht und Effekte, TP 90, *Klettern* SG 20, *Aufbrechen* SG 35

**Steine, Baumstämme, Türe, Treppe, Gräber** sind schwieriges Gelände

## Anhang 8

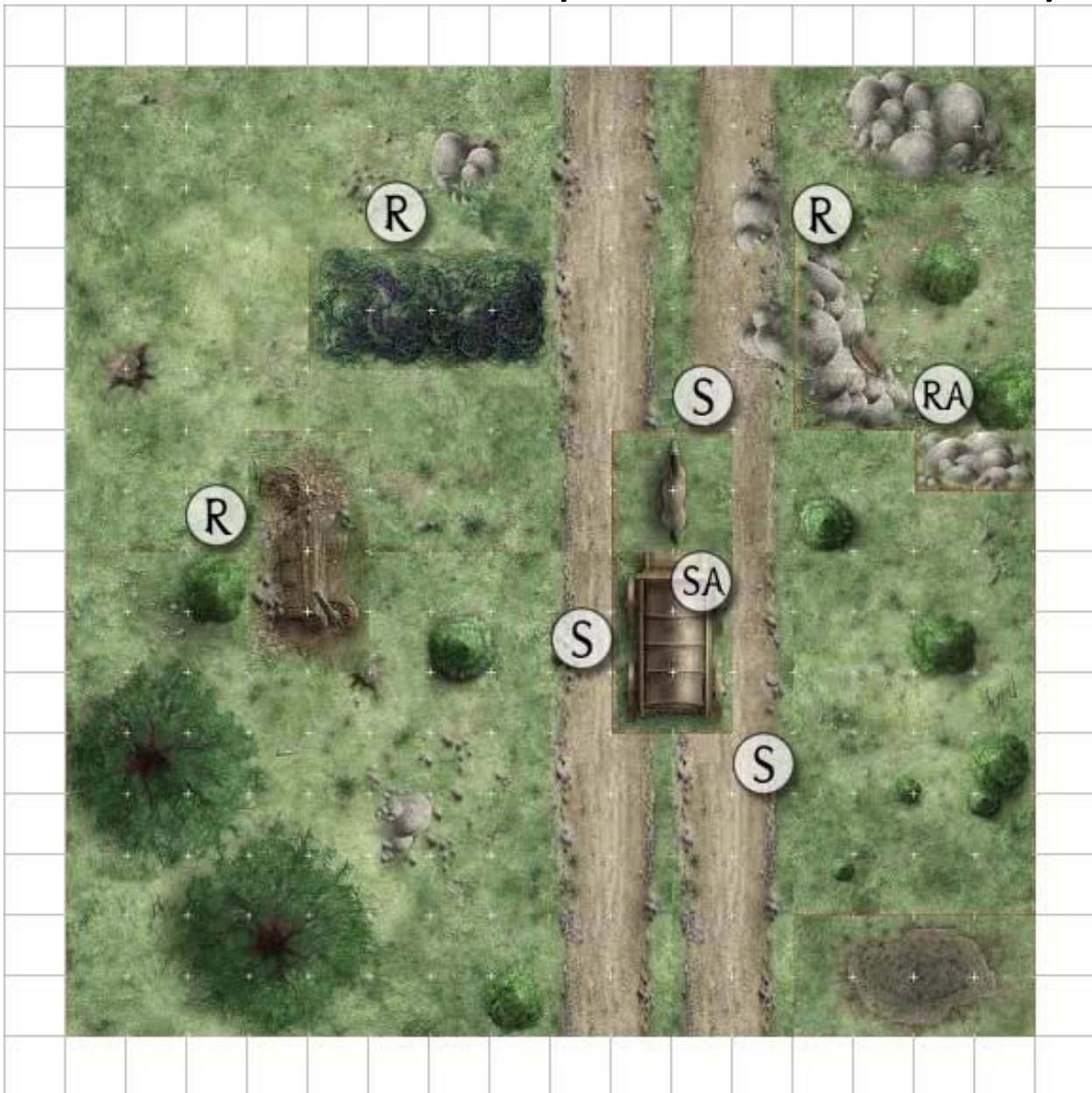
### Spielleiterkarte des Platzes vor Karasins Palast



Breite einer Zugangsstraße: 6 Meter (4 Felder)  
 A, B, C, D = Menschenmenge (siehe Zonenbeschreibung im Text)  
 E = Standort von Graulem von Attir und seinen Wachen  
 LK = Larion Kentrion, Paladin  
 SC = Startpunkt der SC  
 W = Ankunftsort je eines Wachtrupps

## Anhang 9

### Spielleiterkarte des Goldtransports



R = Startpunkt Rebell  
 RA = Startpunkt Rebellen-Anführer  
 R = Startpunkt Söldner  
 R = Startpunkt Söldner-Anführer

#### Geländeeigenschaften:

**Baumstämme** geben Deckung (Baumkrone kann ignoriert werden, wenn man auf dem Boden steht)  
**Büsche und Baumkronen** geben Deckung und Tarnung, vierfache Bewegungsrate zum Durchqueren  
**Steine und zerstörter Wagen** geben Deckung, *Klettern* SG 18  
**Wagen** gibt Deckung, Härte 5, TP 200, *Klettern* SG 10  
**Pferd** leichtes Pferd, TP 19; siehe MHB  
**Pfütze** ist schwieriges Gelände



## Spielerhilfe 1: Geheimauftrag

Das Dokument ist in einer Geheimschrift verfasst. Der ursprüngliche Empfänger kann diesen Brief ohne weiteres lesen. Alle anderen benötigen dafür Schriftzeichen entziffern oder Intelligenz SG 20.

### Geheimauftrag Ulll-D

Herbergsbad ist im Aufruhr. Unsere Stunde ist gekommen!

Wir haben zwei dringende Aufgaben für dich!

Sorge dafür, dass eure Gefährten nicht Beradin für die Unruhen in der Stadt zur Verantwortung ziehen! Er hat uns damit einen großen Dienst erwiesen.

Die Ausmaße der Wirkung der Münze ist größer, als wir uns erhofft hatten. Hofkämmerer Graulem von Attir hat heute morgen sogar unter dem Einfluss der Münze einen großen Goldschatz ins nahe gelegene Amhang als Spende geordert.

Stelle sicher, dass die Goldlieferung auch tatsächlich in Amhang ankommt. Wir werden damit die Revolution finanzieren! Schalte, wenn nötig, die Söldner aus, die den Wagen bewachen. Wie ist dir überlassen.

Tue dies alles möglichst unauffällig. Verrate niemandem etwas von deinem Auftrag.

Freiheit für Almor!

Vater Freiheit