



Der lachende Weinberg

Ein D&D–Abenteuer für LIVING GREYHAWK

von Frank Roters

In einem der Weinberge, die man in der Nähe der Stadt Herbergsbad finden kann, werden seit einigen Tagen nach Einbruch der Dunkelheit merkwürdige Geräusche vernommen. Und am Morgen finden die Arbeiter verwüstete Rebstöcke. Bald steht die Lese an und der Winzer befürchtet, dass die abergläubischen Arbeiter sich verweigern werden und die Reben an den Stöcken verfaulen müssen. Dies scheint genau die richtige Aufgabe zu sein, um zu beweisen, was ihr könnt...

Ein Abenteuer im Fürstentum Herbergsbad nach den Regeln von D&D 3.5 ausschließlich für neue Spielercharaktere der Stufe 1.



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, GREYHAWK, ROLE PLAYING GAMES ASSOCIATION and RPGA are registered trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. LIVING GREYHAWK and the D20 system logo are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. All Wizards' characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by Wizards' of the Coast, Inc. Any reproductions or unauthorized use of material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc. This information is intended for organized play use only and may not be reproduced without approval of the RPGA Network.

© 2003 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

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.

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.

Da es sich um ein Einführungsabenteuer handelt, sind nur SC der Stufe 1 zugelassen.

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

Stand des Mondes

Da die Gefahren der Lykanthropie ein fester Bestandteil der LIVING GREYHAWK-Kampagne zu sein scheinen, ist es notwendig festzustellen, ob dieses Abenteuer während Vollmond stattfindet. Aus Gründen der Spielmechanik dauert der Vollmond immer drei Tage im Monat. Wenn ein Abenteuer keine Angaben zum Status des Mondes macht, würfelle vor dem Spiel mit einem 1W10. Wenn das Resultat 1 ist, so ist am ersten Tag des Abenteuers Vollmond. Mache anschließend noch einen Wurf mit einem 1W3, um

herauszufinden, um welchen der drei Vollmondtage / -nächte des Monats es sich handelt.

Vollmond war vor drei Nächten. Die Nächte sind klar und Luna sowie Celene scheinen hell genug, um die Nächte ausreichend zu erleuchten.

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):

1. 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.
2. 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.
3. „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.
4. Wählt sich ein Schützling der Großen Schlange eine Schlange als Vertrauten, erhält er diesen, ohne die üblichen 100 GM ausgeben zu müssen.

5. 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 im Logbuch zu vermerken.

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

Derzeit gelten folgende Charaktere der deutschen LIVING GREYHAWK-Kampagne als Schützlinge der Großen Schlange:

Islwyn (Alexandra Velten - keine Tätowierung)

Mara (Mike Hofmann - Tätowierung)

Starck (Chris Nord - keine Tätowierung)

Zandro (Thomas Römer - Tätowierung)

Ixbn (Frank Zaeske - Tätowierung)

Terrin Bender (Sascha Eder - Tätowierung)

Galen (Gerrit Deike - keine Tätowierung)

Lebenshaltungskosten und Zeiteinheiten

Die Standardunterhaltskosten entnehme bitte der beigefügten Abenteuerbescheinigung. Bei weiteren Fragen wende dich an die Triade. Dies ist ein 1-ründiges Einführungsabenteuer der Region Ahlissa (Herbergsbad /Adri). SC die aus dieser Region stammen, müssen eine Zeiteinheit für diese Mission aufwenden. SC aus anderen Regionen müssen 2 Zeiteinheiten aufbringen. Nach dem Ende des Abenteuers können Spieler, die aus der Region Ahlissa (Herbergsbad/Adri) stammen, weitere Zeiteinheiten verwenden, um ihre Fertigkeiten und Talente einzusetzen und etwas Geld zu verdienen. Weitere Einzelheiten entnehme bitte dem Dokument *Living Greyhawk Campaign Sourcebook* (LGCS).

Einleitung für den Spielleiter

Vor einigen Tagen sind ein Feen-Drachen und zwei Pixies auf den Weinberg des Winzers Argalbert Lehnchen aufmerksam geworden, der ihnen wegen seiner köstlichen Muskateller-Trauben und des Goblin-clans, der seit Jahren dort haust, als ideale Spielwiese erscheint.

Kaum angekommen, aßen sie sich erstmal an Trauben voll. Am Abend fielen ihnen dann die „lustigen“ Goblins auf, die in der Nähe des Weinbergs der Nahrungssuche nachgingen. Erst spielten sie ihnen einige harmlose Streiche, bis sie entdeckten, dass die Goblins einen Stein in Form eines Rades verehrten, welches sich den Feenwesen geradezu als Objekt einer großen Gemeinheit aufdrängte. Sie machten sich unsichtbar, nahmen das Rad und rollten es vor den

Augen der entsetzten Goblins aus der Höhle einen Hügel hinauf und den – auf der anderen Seite des Hügels liegenden – Weinberg wieder hinunter. Die Goblins verfolgten das rollende Rad mit allerlei Geschrei und Anrufung ihrer Götter, was die Feenwesen erst recht amüsierte. Sie ließen die Goblins das Rad wieder einsammeln und spielten ihnen auf den Heimweg wieder einige Streiche mit Illusionszaubern, was die Goblins meist mit schreckhaften Aufschreien kommentierten. Das amüsierte die Feenwesen so sehr, dass sie dieses Spiel die nächsten Nächte wiederholten. Das ganze Schauspiel blieb natürlich nicht unbemerkt. Da die Weinlese kurz bevor stand, übernachteten auf dem Hof des Winzers bereits die ersten Erntehelfer. Die bekamen den Tumult und die merkwürdigen Geräusche und Lichteffekte der Illusionszauber der Feenwesen mit und wussten sofort, dass der Weinberg verhext ist. Als dann am nächsten morgen auch noch die Verwüstungen im Weinberg auffielen, da war den Arbeitern klar, dass sie den Weinberg bei Nacht nicht betreten würden. Als dann die folgenden Nächte wieder die Feenwesen ihre Streiche spielten, wurden die meisten immer unsicherer, ob sie sich dem Weinberg (oder zumindest der Ecke, in der sich das Geschehen abspielte) überhaupt noch nähern sollten. Das trieb natürlich den Winzer in die Verzweiflung: nicht nur, dass Nacht für Nacht einige seiner kostbarsten Weinstöcke beschädigt wurden, wenn die Lese nicht bald beginnen konnte, dann werden die Reben auf den Stöcken zu verfaulen und die Existenz von Argalbert und seiner Familie wäre bedroht...

Wichtiger Hinweis! Für dieses Abenteuer gilt: Barden können mit ihrer Klassenfertigkeit *Bardenwissen* alle *Wissen*-Würfe ausführen, sofern deren SG nicht mehr als 15 beträgt. Der SG für *Bardenwissen* entspricht dabei dem SG des jeweiligen Fertigkeitenswurf.

Abenteuerübersicht

Die SC können eine Unterhaltung zwischen Argalbert und dem Wirt des Gasthauses „Zum lachenden Weinberg“ mithören, in der dieser seinem besten Abnehmer erzählt, was ihn bedrückt (Einführung für die Spieler). Die SC haben hier Gelegenheit einzugreifen und in das Abenteuer einzusteigen. Danach können sie selbst entscheiden wie sie vorgehen wollen. Sie könnten mit einer Befragung der Erntehelfer beginnen (Begegnung Eins) oder sie können sich den Weinberg und das dahinterliegende Tal der Goblins bei Tag anschauen (Begegnung Zwei). Nach Einbruch der Dunkelheit können sie beobachten, wie die Goblins einem Steinrad nachrennen, dass sich wie von Geisterhand bewegt (Begegnung Drei). Je nachdem wie die Begegnung verläuft, schließt sich entweder eine Verhandlung mit den Goblins (Begegnung Vier) oder eine Verhandlung mit den Feenwesen an (Begegnung Fünf). Wobei Verhandlung hier auch heißen kann, dass die SC sich mit beiden Gruppen prügeln möchten. Das

macht die Lösung des Abenteuers aber nicht unbedingt einfacher. Wenn die SC es geschafft haben, die Lage im Weinberg zu beruhigen, schließt sich ein Festessen im Weingut von Argalbert an.

Einführung für die Spieler

Es ist um die Mittagszeit und an diesem herrlichen, frühherbstlichen Sonnentag sitzt ihr im Garten des Gasthauses mit dem verheißungsvollen Namen „Zum lachenden Weinberg“, als ihr beobachten könnt, wie ein Mann ein kleines Fässchen dem Wirt von einem Karren überreicht. Der Mann sieht übernächtigt aus und spricht mit niedergeschlagener Stimme zum Wirt über einige Ereignisse der letzten Tage. Wie es scheint besitzt er einen Weinberg, in dem seit einigen Nächten merkwürdige Lichterscheinungen ihr Unwesen treiben. Der Mann scheint verzweifelt zu sein, da die Arbeiter, die er angeheuert hat um die Ernte einzubringen, wenig geneigt zu scheinen, den Weinberg zu betreten... „Wann isch doch nur Leudd finde tät, die wo mer bei derer Sach helfen tät, awwer die wolle ja immer soviel Geld. Mahn Petter Ernston Mältzer hatt mer von enem Garrett Schwarzhand erzählt, der wo ehmal mal geholfte getan hat, awwer des hatt’n en Geld gekost! So ebbes is anfach zuviel fer misch...“ (Übersetzung: „Wenn ich doch nur jemanden finden würde, der mir bei der Sache helfen könnte, aber diese Leute wollen ja immer so viel Geld. Mein Vetter Ernston Mältzer hat mir von einem Garrett Schwarzhand erzählt, der ihn mal unterstützte, aber das hat ein Geld gekostet! Sowas kann ich mir einfach nicht leisten...“) Und mit diesen Worten scheint das Gespräch zu Ende zu gehen

Hier sollte nun wenigstens das Interesse mindestens eines SC geweckt worden sein, denn sonst zieht Argalbert von dannen und das Abenteuer dürfte beendet sein. Es sei denn, die SC wollen erst einmal den Wirt befragen, der könnte sie dann auch in Richtung Argalberts Weingut schicken.

Sollten die SC Argalbert befragen, so wird er ihnen wenig mehr erzählen können, als das was er dem Wirt schon erzählte. Er bietet freie Kost und Logis für das Abenteuer an (die SC müssen keine Lebenshaltungskosten Standard bezahlen!) und wenn sie es schaffen sollten, das Problem in den nächsten zwei Tagen zu lösen (dann könnte die Weinlese noch rechtzeitig beginnen und sein Ruin abgewendet werden) dann soll jeder von ihnen 50 GM und ein Fässchen seines besten Weines (was sich dann als die größere Belohnung herausstellen wird) bekommen.

Wenn die SC den Wirt (Hendel Siebenfass) nach Argalbert befragen, so werden sie erfahren, dass er ihn seit Jahren mit köstlichen Weinen beliefert und er einer der besten Winzer der Gegend ist. Dass heißt aber nicht, dass er unermesslichen Reichtum hat, da die Erträge der Herbergsbader Weinberge zwar hochwertig, aber

gleichzeitig auch niedrig sind. Und so kann es gut sein, dass eine einzige verdorbene Ernte einen Weinbauern in den Ruin treiben kann.

Begegnung Eins: Was ist passiert?

Das Weingut liegt etwa zwei Wegstunden außerhalb von Herbergsbad abseits der Prachtstraße nach Nannonshaven in den südwestlichen Ausläufern der Feuersteinhügel. Wenn die SC hier ankommen, sollte der Tag bereits soweit fortgeschritten sein, dass eine anschließende Inspektion des Weinbergs noch möglich ist, eine Verfolgung der Spuren der Goblins aber wenig Sinn macht. Vorschlag: später Mittag, etwa drei bis vier Stunden vor Sonnenuntergang.

Die SC können hier noch folgende zusätzliche Informationen bekommen:

- der Spuk dauert jetzt insgesamt schon fünf Nächte an,
- am zweiten Abend schickte der Winzer drei Arbeiter raus, die den Weinberg bewachen sollten. Diese sind geflohen, als der Weinberg „plötzlich zum Leben erwachte“ und „die Weinstöcke selbst nach ihnen griffen“, „merkwürdige Lichter und Geräusche wie von tausend Dämonen oder Teufeln zu hören waren“. Ein Wurf auf *Motiv erkennen* mit SG 8 lässt erkennen, dass die Arbeiter dies wirklich glauben, auch wenn es eindeutig maßlose Übertreibungen sind,
- wenn die Ernte nicht im Laufe der nächsten Tage beginnt, drohen die sehr reifen Früchte zu verfaulen, hinzu kommt, dass der Wenta-Tempel in Herbergsbad vorhersagt, dass in fünf Tagen heftige Regenfälle einsetzen werden, die eine Ernte dann unmöglich machen werden,
- es ist zum Glück nur der eine Weinberg betroffen, er ist aber mit den wertvollsten Weinreben bestockt und ein Ausfall dieser Trauben wird verhindern, dass der Winzer allzu guten Wein produzieren wird. Die anderen Weinberge werden morgen abgeerntet sein, so dass die Arbeiter danach nach Hause geschickt werden müssen, wenn der betroffene Weinberg nicht abgeerntet werden kann,
- niemand hat vor Ort wirklich eine Ahnung, um was für Phänomene es sich handeln könnte,
- der Winzer hat keine Konkurrenten oder Feinde, die ihn irgendwie sabotieren wollen.

Begegnung Zwei: Im Weinberg

Der Weinberg selbst liegt nochmals gut eine viertel Stunde zu Fuß nördlich des Weingutes. Unterhalb des

Hügels schlängelt sich ein kleines Bächlein in Richtung des Flusses Harfe.

Der Weinberg ist an drei Seiten von einer niedrigen Mauer eingefasst, wohl mehr als Grenzmarkierung gedacht, als zum Zwecke Eindringlinge abzuhalten. Entlang des Bächleins ist die Mauer unterbrochen. Die SC folgen einem kleinen Weg vom Weingut zu dem Weinberg und müssen das Bächlein an einer kleinen Furt überqueren. Sie treffen an der südöstlichen Begrenzung auf den Weinberg. Der Weinberg selbst ist recht steil, aber nicht sehr hoch.

Ziemlich in der Mitte des Weinbergs verläuft die Spur der Zerstörung. Bei Markierung A ist das Mäuerchen zerstört. Und von dort geht eine breite Spur aus, auf der die Feenwesen das „Rad“ den Berg hinunterrollen ließen, die Goblins ohne Rücksicht auf Verluste hinterher stürzten und dann später das „Rad“ wieder hinaufrollten. Wenn die Spieler die Spuren untersuchen, so können sie folgendes herausfinden:

- Die Mauer ist seit Monaten eingestürzt: Grund könnte entweder mangelnde Pflege (Spuren lesen/*Überlebenskunst* SG 11, *Wissen (Architektur und Baukunst)* SG 15 oder ein *Beruf* oder *Handwerk* der/das mit Bauen zu tun hat SG 15) oder (wenn die Würfe um mehr als 5 misslungen sind) Gewalt sein (z. B. von einem schweren Gegenstand). (Die Mauer kann nicht von dem Stein zerstört worden sein, da dazu die körperlichen Kräfte der Feenwesen nicht ausreichen)
- Es sind mehrfach schwere Gegenstände über die Trasse zum Bächlein gerollt (dort findet man auch einige „Einschläge“). Von den Gegenständen fehlt jede Spur. (*Überlebenskunst* SG 10),
- Um die Trasse herum findet man sehr viele Spuren kleinerer Humanoide. (*Überlebenskunst* SG 10)
- Man kann diese Spuren als Goblinoid identifizieren. (Spuren lesen/*Überlebenskunst* SG 15 oder *Wissen (Natur)* SG 15)
- Man kann erkennen, dass die Wesen, die diese Spuren verursachten, teilweise der Berg hinunter gerannt sind (Spuren lesen/*Überlebenskunst* SG 11)
- und teilweise unter schwerer Last der Berg wieder hinauf stapften. (Spuren lesen/*Überlebenskunst* SG 15)
- Entlang der Trasse ist nicht zu erkennen, ob irgendwelche Trauben gestohlen wurden. Die Weinstöcke sind hier entweder zerstört oder noch absolut in Takt.

Im Südwesten ist der Lagerplatz der Feenwesen um Baupo, den Feendrachen (auf der Karte mit B markiert). Wenn die SC diese Stelle untersuchen, dann können sie feststellen, dass hier in einem größeren Bereich, die Reben abgeerntet scheinen (hier haben sich die Feenwesen die Bäume mit den köstlichen, vollreifen Trauben voll geschlagen). Außerdem kann man nach genauerer Spurensuche noch erkennen, dass hier einige kleinere Wesen eine Lagerstatt haben. Mit einem Wurf auf *Überleben* mit SG 10 kann man erkennen, dass die

Wesen hier schon einige Tage lagern, und wenn man SG 15 schlägt, sieht man, dass es sich um zwei kleine zweibeinige und ein kleines vierbeiniges Wesen handeln muss. SC, die die Spuren entdeckt haben, können mit einem Wurf auf *Wissen (Arkanes)* mit SG 15 für die Drachen-Spuren und *Wissen (Natur)* mit SG 15 für die Feengeister herausfinden, dass es sich bei den Wesen um einen Feendrachen bzw. Pixies handelt. Mit einem weiteren Wurf können sie nun weitere Einzelheiten über die Wesen herausfinden (Feendrachen *Wissen [Arkanes]* SG 18, Pixies *Wissen [Natur]* SG 11)

SC, die auf die Idee kommen, hier lebende Tiere zu befragen (ja, diese Region ist bekannt dafür, dass es einige Gnomen-SC gibt!) erfahren schon ein wenig über die Goblins. Die Feenwesen sind bisher den Tieren noch nicht aufgefallen (ihre Streiche spielen die Feen ja auch immer unsichtbar). Was die SC erfahren können, kannst du gerne selbst entscheiden.

Die SC haben hier mehrere Möglichkeiten weiter zu kommen: wenn sie den Goblin-Spuren folgen wollen, finden sie auf der anderen Seite des Hügels eine Menge Spuren, die aber nicht sehr eindeutig zu verfolgen sind, da der Boden hier meist sehr steinig und trocken ist (Voraussetzung: Spuren lesen, *Überlebenskunst* SG 20). Für den nicht sehr wahrscheinlichen Fall, dass den SC dies gelingt, können sie direkt zur Goblin-Höhle kommen (Begegnung Vier), aber dann ist wahrscheinlich schon die Nacht angebrochen. Du musst dann Begegnung Drei entsprechend gestalten (je nach dem, ob noch Zeit bleibt mit den Goblins zu sprechen oder ob die Feenwesen schon mit ihrem Schabernack begonnen haben!).

Wenn es ihnen gelingt auf die Feen zu treffen, bevor diese ihre nächtlichen Streiche spielen, dann geht es mit Begegnung Fünf weiter. Dieser Fall kann aber nur eintreten, wenn es den SC gelingt, die unsichtbaren und gut versteckten Feenwesen aufzuspüren, was sehr unwahrscheinlich sein sollte (sofern sie überhaupt nach ihnen suchen).

Am wahrscheinlichsten dürfte sein, dass die SC einen Hinterhalt für die Nacht planen, um diejenigen zu überraschen, die für die Verwüstungen verantwortlich sind. Das wird in Begegnung Drei abgehandelt.

Begegnung Drei: Alles rennet...

Je nachdem, wo sich die SC auf die Lauer gelegt haben, musst du den folgenden Vorlesetext anpassen. Und je nachdem, wann die SC eingreifen, musst du diesen gegebenenfalls auch unterbrechen. Diese Begegnung schildert nur, was die SC zu Beginn sehen können.

Es ist etwa zwei Stunden nach Sonnenuntergang, als ihr von hinter dem Hügel Lärm hört. Mehrere Stimmchen schreien heiser etwas, was sich entfernt wie Flüche und Beschimpfungen anhört. Kurz darauf

seht ihr einen radförmigen Stein wie von Geisterhand bewegt den Hügel heraufrollen. Auf der Kuppe hält er kurz an, um dann den Berg hinunter wieder zu beschleunigen. Er rast durch die Lücke in der Mauer und braust durch die Schneise auf das Bächlein zu. Dort landet er mit einem lauten Platsch direkt im Wasser. Kurz darauf tauchen etwa ein dutzend kleine, halbnackte Gestalten auf der Hügelkuppe auf, die unter keifenden Gemeckere dem Stein in einigen Abstand herlaufen. Sobald sie den Stein erreichen, fangen sie an ihn zu bergen und mit viel Stöhnen, wieder der Berg hinauf zu schieben. Während dieser Mühen scheinen einige von ihnen immer wieder über ihre Füße zu stolpern, was ein wenig so aussieht, als würden sie ein Bein gestellt bekommen. Als sie den Berg halb hinauf geschafft haben, erscheint plötzlich ein Irrlicht über ihrem Kopf und rechts neben ihnen kann man das Brüllen eines riesigen Bären vernehmen, woraufhin einige der kleinen Gestalten vor lauter Schreck den Stein loslassen, so dass sich dieser wieder Richtung Bächlein bewegt. Und was ist das? Gerade als der Stein ins Wasser platscht, ertönt schallendes Gelächter, das ebenso wie das Brüllen des Bären scheinbar aus dem Nichts zwischen den Weinstöcken kommt!

Die Nacht ist sternenklar und relativ hell, so dass auch ohne Dämmer- oder Dunkelsicht ganz gut etwas von dem Geschehen mitzukriegen ist. Dies bedeutet allerdings nicht, dass die Wesen gleich als Goblins identifiziert werden können oder dass es einfacher ist, als üblicherweise im Dunkeln etwas zu treffen.

Was hier genau passiert, ist für die SC natürlich nicht zu erkennen, damit du aber weißt, was hier vor sich geht ein kleiner Exkurs:

Eine Stunde nach Einbruch der Nacht sind die Pixies unsichtbar in die Höhle der Goblins geschlichen. Baupo (der Feendrache) ist dann eine halbe Stunde später zum Höhleneingang geflogen und hat sich – scheinbar recht ungeschickt angeschlichen. Als er entdeckt wurde, hat er ein paar *Geisterhafte Geräusche* und *Tanzende Lichter* gewirkt und ein paar Goblins mit seiner Odemwaffe benommen gemacht. Diesen Zeitpunkt haben die beiden Pixies abgewartet und das „Rad“ von seinem Podest (für die Goblins ein Altar) gestoßen und hangabwärts aus der Höhle bugsiert. Natürlich blieb das sich wie von Geisterhand bewegende „Rad“ nicht unbemerkt (da es ja auch eigentlich ganz gut bewacht wurde) und sofort setzten sich die restlichen Goblin-Wachen in Bewegung. Die Panik des übrigen Clans, den sowohl das sich selbst bewegende „Rad“ als auch die Illusionen Baupos in Angst und Schrecken versetzte, machte eine entschlossene Verfolgung natürlich nicht ganz einfach, so dass die Feenwesen erstmal einen guten Vorsprung herausarbeiteten. Baupo hatte zwischenzeitlich den Bau verlassen und sich ebenfalls unsichtbar gemacht und half dann den beiden Pixies das „Rad“ die andere Seite des Weinbergs hinauf zu rollen. Danach näherten sich dann die Goblins, die das „Rad“

langsam den Weinberg hinauf rollen sahen. Auf den Kamm hielt es kurz an, um dann – kurz bevor sie es erreicht hatten – wieder los rollte und den Weinberg hinab donnerte. Die Pixies und Baupo verteilten sich im Weinberg entlang der Trasse (und bemerkten spätestens jetzt die SC!). Die drei geben immer wieder albernes Gekicher oder schadenfrohes Gelächter von sich, allerdings nie so, dass dabei ein SC in unmittelbarer Nähe wäre.

Wenn die SC nicht eingreifen, dann geht das Ganze so weiter und irgendwann schaffen es die Goblins endlich den Hügel hinauf. Sie sind eher einfach zu verfolgen, da die „Angriffe“ der Feenwesen schon genug Konzentration erfordern. Auch die Feenwesen kümmern sich (erst einmal) nicht um die SC. Sollten sie am Ende noch genug Sprüche über haben, dann können die SC ja dann etwas von dem Schabernack abkriegen.

Wenn die SC schon früh eingreifen, so kommt es darauf an, zu welchem Zeitpunkt genau dies passiert:

1. Wenn sie schon eingreifen sobald der erste Goblin auftaucht, bemerken sie die Feenwesen erst einmal nicht, werden dafür von diesen sofort entdeckt.
2. Warten sie bis die Goblins den Stein erreicht haben und wieder nach oben rollen, dann erfolgt ihr Eingreifen zeitgleich mit dem ersten Zaubereffekt der Feenwesen.
3. Wenn sie warten bis die Goblins den Weinberg wieder verlassen, so sehen sie die Zaubereffekte und können sie in aller Ruhe analysieren. Sollten sie sich 6 m oder näher an einem der unsichtbaren Kreaturen befinden, steht ihnen ein *Entdecken*-Wurf gegen SG 20 zu, um die Position einer der Kreaturen zu erraten. Weder die Pixies noch der Feendrache werden ihnen aber den Gefallen tun allzu lange an derselben Stelle zu verharren.
4. Wenn sie erst eingreifen, wenn die Goblins schon fast in ihrer Höhle sind, so schließt sich eventuell auch der Rest des Clans der Goblins an.

Da der Autor schlecht vorhersehen kann, ob die SC die Situation eher kämpferisch oder diplomatisch lösen, stehen in den nächsten Begegnungen nur die Beschreibungen der Goblins (Begegnung Vier) und der Feenwesen (Begegnung Fünf). Du musst das Abenteuer entsprechend anpassen. Sollten die SC das Abenteuer auf der kämpferischen Schiene lösen, so ist ihre Belohnung, dass was sie bei den Gegnern finden, lösen sie es diplomatisch, bekommen sie Belohnung für die erfolgreiche Befriedung der Situation...

Begegnung Vier: Goblins

Es gibt zwei Gruppen von Goblins:

1. Jäger und Wachen: Dies sind die eigentlichen Kämpfer des Clans. Sie sind es auch, die dem „Rad“

hinterher jagen und ihn wieder bringen. Insgesamt sind es 8 Goblins, die aufgrund ihrer schlechteren Ausrüstung aber nicht die volle Begegnungsstufe ergeben.

2. Rest des Goblinclans: Diese Gruppe besteht aus den alten und schwachen (5) sowie Kindern (15) des Clans. Diese stellen keine echte Bedrohung dar (TP 2, RK 12, keine Bewaffnung). Sollten die SC einen kämpferischen Ansatz wählen, so stehen sie vor der Wahl einen ganzen Stamm einfach abzuschlachten, oder die Schwächsten laufen zu lassen. Dies hat folgende Konsequenzen: wenn sie alle Mitglieder gewissenlos töten, vermerke dies bitte entsprechend auf dem AR. Außerdem steht es dir frei weitere Konsequenzen in diesem Abenteuer zu ziehen (einem Pelor-Kleriker könnten z. B. die Zauberei entzogen werden). Wenn die SC die restlichen Mitglieder am Leben lassen, werden diese sich einem bösen Goblinstamm anschließen und irgendwann wiederkehren und die Gegend verwüsten. In diesem Fall bitte Rückmeldung an den Autoren (e.ebroer@web.de).

Bei den Goblins handelt es sich um Ausgestoßene aus anderen Stämmen, die in der Regel von neutraler Gesinnung sind. *Böses entdecken* wird nur bei einigen von ihnen Spuren dieser Gesinnung anzeigen, die auch nur schwach zu erkennen sind. Sie haben sich vor einiger Zeit hier niedergelassen, die meisten von ihnen sprechen Goblinisch und Handelsprache. Ihr Anführer (der sich in den Spielwerten nicht von den anderen Goblins unterscheidet) heißt: Rambalruk.

Seitdem die Feenwesen ihnen die Streiche spielen, wollen sie eigentlich nur noch eins: ihre Ruhe. Wenn die SC in diese Richtung Verhandlungen führen, so bietet der Clan den SC einen Teil seines bescheidenen Vermögens (in Form von kleinen Edelsteinen), um die mysteriösen Geschehnisse aufzuklären und die Störungen abzustellen.

Von den Feenwesen haben sie bisher nur Baupo gesehen. Sie beschreiben ihn passend und schmücken höchstens seine Odemwaffe ein wenig zu überschwänglich aus. Da die Goblins ein wenig abergläubisch sind, kommen sie nicht auf die Idee, dass da noch mehr Wesen beteiligt sein könnten. Die Entwendung des „Rades“ ist für sie aber ein schwerer Frevel. Sollten die SC es schaffen, dass die Feenwesen sich für diesen Frevel entschuldigen (was aber keine leichte Übung darstellt!), dann erhalten die SC sogar alle Schätze des Clans.

Fragen die SC nach, was denn das Rad so besonders macht, so erklären die Goblins, dass sie hier Bagrivyek anbeten. Gelingt einem SC ein Wurf auf *Wissen (Religion)* mit SG 15, dann weiß er, dass Bagrivyek der Goblin-Gott für Zusammenarbeit und Schutz der Goblin-Territorien ist. Er wird auch wissen, dass es ein böser Gott ist (wie alle Goblin-Götter). Eine genauere Untersuchung des heiligen Steines wird jedoch zeigen, dass der Stein weder eine böse Aura hat, noch die Goblins den bösen Aspekt ihres Gottes verehren. Die

Runen auf dem Stein stehen vielmehr für Gemeinschaft und Schutz.

Warum sich Baupo für den Stein interessiert, ist den Goblins auch klar! Schließlich ist er enorm wertvoll. Und nur Dank ihrer schnellen und überaus machtvollen Demonstration goblinischer Stärke gelingt es ihnen den Stein Nacht für Nacht zurück zu erobern. Ein kurzer *Schätzen-Wurf* mit SG 10 und ein *Intelligenz-Wurf* mit SG 5 zeigt sofort, dass der Stein nur für die Goblins wertvoll sein kann, ansonsten ist dies ein bearbeiteter Stein mit ein paar kruden Runen des zwergischen Alphabets (Goblinisch nutzt ja das zwergische Alphabet) drauf.

Wenn die SC den Kampf suchen, so werden sich die Goblins wehren, aber immer wieder versuchen, den Kampf abubrechen und sich zu ergeben. Sollten die SC zulassen, dass die Goblins sich ergeben, so wird der ganze Stamm weiter ziehen. Die SC werden dann aber von den Goblins keine Belohnung bekommen (oder zumindest nicht alles), da diese nicht dumm genug sind, dies den SC anzubieten.

Natürlich werden die Feenwesen dann neue Ziele für ihre Streiche suchen und wahrscheinlich sind dies dann die SC selbst, schließlich haben die ihnen ja den Spaß verdorben. Oder vielleicht wird das Weingut direkt von ihnen heimgesucht (im Weinkeller gibt es bestimmt ein paar leckere Tropfen).

Sollten sich die SC in die Höhlen der Goblins begeben, so werden sie es einigermaßen schwierig finden, sich dort überall frei zu bewegen. Die Gänge sind in der Regel nicht höher als 1,50 m und auch selten breiter, so dass hier für mittelgroße SC (und größer) grundsätzlich nur die halbe Bewegungsrate gilt. An einigen Stellen wird es sogar bis zu 0,80 m eng. Sollte es an einer solchen Stelle zum Kampf kommen, so erleiden mittelgroße SC (und größer) einen Abzug von auf RK und Angriff. Nur der Eingangsbereich ist mit 3 m Breite bequem zu Durchschreiten, da hier auch die Deckenhöhe zwischen 2 und 2,20 m schwankt. In den Höhlen sind die Decken höchstens 1,80 m hoch. Auch hier gilt dann für mittelgroße SC (und größer) die halbe Bewegungsrate.

Achja, falls du dich wunderst, was die großen schwarzen Punkte auf der Karte im Anhang sind: dies sind Felsbrocken.

DGS 2 (BS 2)

Goblins (8), 5 TP, S. 142 Monsterhandbuch, folgende Werte gelten abweichend für dieses Abenteuer

HG 1/4 (wegen der unten aufgeführten schlechteren Werte)

RK 12 (+1 Größe, +1 GE)

Angriff: Nahkampf +2 (Keule, Wuchtwaaffe, 1W4+2), Fernkampf +3 (Schleuder, Wuchtwaaffe, 1W2+3 (Steine))

Schätze:

DGS 2 = Gegenstände 0 GM; Geld 50 GM (verschiedene kleine Edelsteine); Magie: 0 GM

wenn die Feenwesen sich entschuldigen zusätzlich:
Gegenstände 0 GM; Geld 50 GM (verschiedene kleine Edelsteine); Magie: 0 GM

Begegnung Fünf: Feenwesen

Für die Begegnung mit den Feenwesen sollte es nur einen Lösungsweg geben: Diplomatie und Verhandlung. Eine Schwierigkeit könnte alleine schon sein, die unsichtbaren Feenwesen zu entdecken, aber hier ist die Kreativität der Spieler gefragt und was immer ihnen sinnvolles einfällt, solltest du zu lassen.

Sollten die SC es doch mit Kampf versuchen, werden sie feststellen müssen, dass die Pixies und der Feendrachen wegen ihrer Zauberfertigkeiten eine Nummer zu groß für sie sind. Da die Feenwesen aber nur Schelme sind und von guter Gesinnung, werden sie den SC aber keinen Schaden zufügen. Jedoch werden die SC sich auf diese Art und Weise Feinde schaffen, die ihnen immer wieder einmal übel mitspielen werden (auch wenn dann die Karten vielleicht weniger ungleich verteilt sein werden). Die Spieler erhalten dann auch ein Zertifikat, das das Missfallen der Feenwesen dokumentiert. Dies solltest du auch in den *Play Notes* auf dem AR festhalten.

Egal wann die SC auf die Feenwesen treffen, sie werden es nicht einfach haben, denn die Feenwesen wollen vor allem eines: ihren Spaß haben. Und dazu gehört es auch, die SC ein wenig zu ärgern. Suche dir einfach einiges aus, was Baupo und Kumpane mit den SC anstellen könnten, lasse es aber niemals so wirken, als wollten sie die Spieler angreifen.

Die Feenwesen werden nach Möglichkeit immer unsichtbar bleiben oder sich auf ihre hervorragenden Fertigkeiten *Verstecken* und *Leise bewegen* vertrauen. Wenn sie lachen, dann tun sie das so, dass die SC es zwar hören können, aber weit genug entfernt sind, um den Standort wirklich zu orten. Da Baupo nur über einfache *Unsichtbarkeit* verfügt (im Gegensatz zu den Pixies) und dies auch nur dreimal am Tag, ist er derjenige, der am wahrscheinlichsten entdeckt wird (einmal *Unsichtbarkeit* ist zum Zeitpunkt, an dem die Goblins am Weinberg ankommen schon verbraucht!). Wäre es nicht Nacht, wären die im Weinberg umherflitzenden Feenwesen allein schon an den Bewegungen zu erkennen, die sie in ihrer Umgebung verursachen, wenn sie an Pflanzen vorbeistreichen.

Wenn die Feenwesen alle einmal gelacht haben, gestehe den SC einen kombinierten *Lauschen-/Intelligenz-Wurf* jeweils SG 10 zu, damit sie eine Vorstellung bekommen, um wie viele Wesen es sich handelt.

Um in dieser Begegnung weiter zu kommen, müssen die SC vor allem Baupo klar machen, dass das was er da tut, nichts Gutes ist.

Es sind viele kreative Lösungen möglich, du solltest es den SC aber nicht zu leicht machen.

Folgende Dinge könnten unter anderem funktionieren:

- *Diplomatie* SG 10 um Baupo freundlich zu stimmen und SG 25 um Baupo ganz auf die Seite der SC zu ziehen. Außerdem kann man bei SG 25 sogar davon ausgehen, dass Baupo sich bei den Goblins entschuldigt. Du darfst hier für gutes Rollenspiel seitens der Spieler gerne einen Umstandsmodifikator von +5 geben. Weitere Modifikatoren durch Talente und ähnliches sind natürlich auch noch möglich.
- *Bluffen* gegen Baupos *Motiv erkennen* (dürfte also eher schwer fallen), Baupo nimmt aber nett formulierte Bluffs nicht krumm (also bewerte hier die realen Formulierungen der Spieler oder gehe davon aus, dass dies der Fall war, wenn das Ergebnis nur um 5 oder weniger verfehlt war) und könnte sich veranlasst sehen, dass er sich anhört, was die SC zu sagen haben.
- Zeigen die SC Humor, so erhalten sie einen Bonus von +2 auf die Reaktionen die sie bei den Feenwesen hervorrufen. Für jeden SC ist ein eigener Bonus, aber auch Malus möglich
- Bestechung sollte hier auch funktionieren, allerdings interessieren sich die Feenwesen nicht für Gold und Silber, es sei denn es handelt sich dabei um ein schönes Schmuckstück. Edelsteine, erlesene Stoffe oder auch die Aussicht auf einen guten Wein, wären Dinge für die sich die Drei sicher erwärmen könnten.

Folgende Dinge sollten nicht funktionieren:

- *Einschüchtern*: hierauf wird Baupo anfangs amüsiert reagieren, bei einem zweiten Versuch wird er sich so ärgern, dass er zum Kampf übergeht und die SC ausschalten wird. Danach ist zwar scheinbar die Mission erfüllt, da die Feenwesen abziehen (in einer so spießigen Gegend wollen sie gar nicht bleiben!), aber da die SC mit ihnen kämpfen, hat dies die gleichen Konsequenzen.
- Aggressives Verhalten gegenüber den Feenwesen (einschließlich direkter Angriff); die Feenwesen werden die SC warnen, dass sie das nicht für sehr kluges Verhalten von Seiten der SC halten. Wenn die SC fortfahren, versuchen sie die SC so schnell wie möglich auszuschalten. Dann werden sie sie zum Weingut zurückbringen und sich aus der Gegend verabschieden. Allerdings merken sie sich die SC gut und verbreiten die Nachrichten über diese humorlosen Unholde unter den Feenwesen des Adri. Die SC haben sich hier sehr nachtragende Gegner gemacht. Dafür bekommen sie ein Zertifikat „Missfallen der Feengeister“
- *Personen / Monster bezaubern* ist eine ähnlich dumme Idee wie *Einschüchtern*.
- Jegliche Art von Humorlosigkeit gibt einen Malus von -1 (pro SC) auf die Reaktionen der Feenwesen.

DGS 2

(BS 8, wegen der nicht tödlichen Bedrohung BS 4)
Baupo, Feendrachen, 58 TP, HG 6 (siehe Anhang 3)

Zweini und Tammo, Pixies, je 3 TP, HG 4
 (Monsterhandbuch S. 117f)

Schätze:

DGS 2 = keine

Epilog

Es sind mehrere Szenarien möglich, wie die SC es schließlich schaffen können, die Situation zu befrieden. Einige andere Handlungen werden hingegen nicht zu einer dauerhaften Befriedung der Gegend führen. Hier sind die möglichen Ergebnisse nochmals zusammengefasst:

1. Die SC haben die Goblins beruhigt und die Feenwesen davon überzeugt sich zu entschuldigen: sowohl die Goblins als auch der Winzer geben den SC die volle Belohnung. Außerdem lädt der Winzer die SC für den Abend zu einem Festmahl, auf denen er ihnen die Belohnung überreicht.
2. Die SC haben die Goblins beruhigt und die Feenwesen davon überzeugt diese in Ruhe zu lassen: die Goblins geben den SC die versprochene (halbe) Belohnung und der Winzer gibt den SC die volle Belohnung. Außerdem lädt der Winzer die SC für den Abend zu einem Festmahl, auf denen er ihnen die Belohnung überreicht.
3. Die SC haben die Goblins getötet oder vertrieben, ohne mit den Feenwesen interagiert zu haben: die SC haben die (halbe) Belohnung bei den Goblins gefunden, der Rest ist zu gut versteckt. Bevor der Winzer beim Festmahl seine Belohnung übergeben kann, geht der Spuk der Feenwesen auf seinem Weingut weiter, mit den SC im Mittelpunkt. Begegnung Fünf steht nun an. Verschwinden danach die Feenwesen, erhalten die SC ihre Belohnung, eventuell aber auch den Missfallen der Feenwesen.
4. Die SC haben die Goblins getötet oder vertrieben und die Feenwesen davon überzeugt, woanders ihre Streiche zu spielen: die SC haben die (halbe) Belohnung bei den Goblins gefunden, der Rest ist zu gut versteckt. Der Winzer gibt den SC die volle Belohnung. Außerdem lädt der Winzer die SC für den Abend zu einem Festmahl, auf denen er ihnen die Belohnung überreicht.

Schätze:

DGS 2 = Gegenstände (ein 5-Liter Fass edelsten Weins)
 75 GM; Geld 50 GM; Magie: 0 GM

Erfahrungspunkte

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

Begegnung Vier

Umgang mit den Jäger und Wachen des Goblinstamms
 BS 2 60 EP

Begegnung Fünf

Umgang mit den Feenwesen
 BS 4 (wegen nicht tödlicher Herausforderung) 120 EP

Bonus für gutes Rollenspiel

DGS 2 0-45 EP

Summe der maximal möglichen EP

DGS 2 225 EP

Berechnung der Schätze

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. Magische Gegenstände werden mit 75% ihres Einkaufswertes berechnet. Sollten Gegenstände nicht gefunden oder nicht mitgenommen, 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 = 400 GM, DGS 4 = 600 GM und DGS 6 = 800 GM. Die folgende Aufstellung enthält die individuellen Anteile für die SC. Sie entspricht weitgehend den Schatzaufstellungen, die du bei den Begegnungen findest.

Begegnung Vier

Standardlösung 0 GM, 50 GM, 0 GM = 50 GM
 Wenn die Feenwesen sich entschuldigen zusätzlich
 0 GM, 50 GM, 0 GM = 50 GM

Epilog

75 GM, 50 GM, 0 GM = 125 GM

Summe

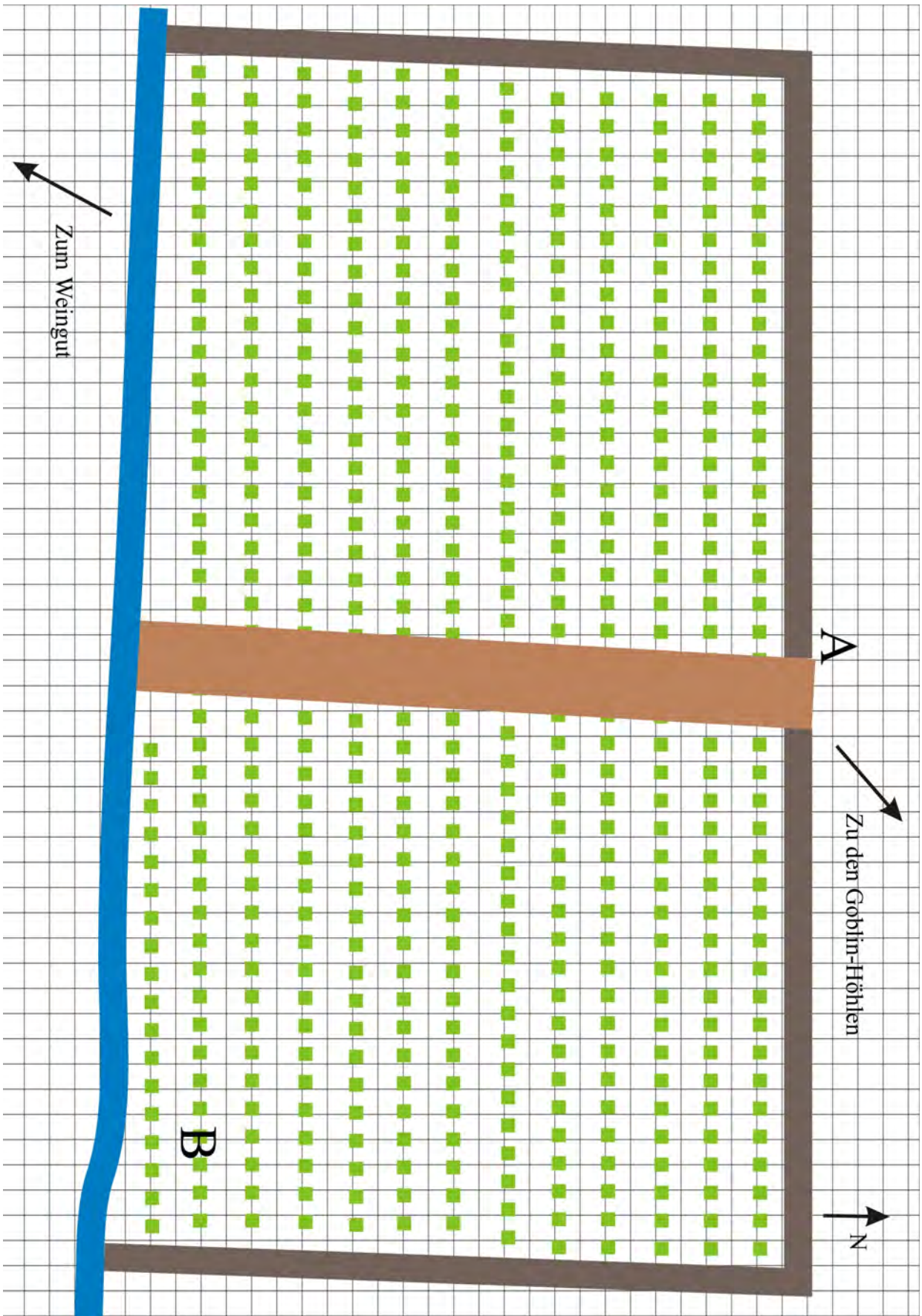
100 GM + 125 GM = 225 GM

Besondere Gegenstände (Epilog)

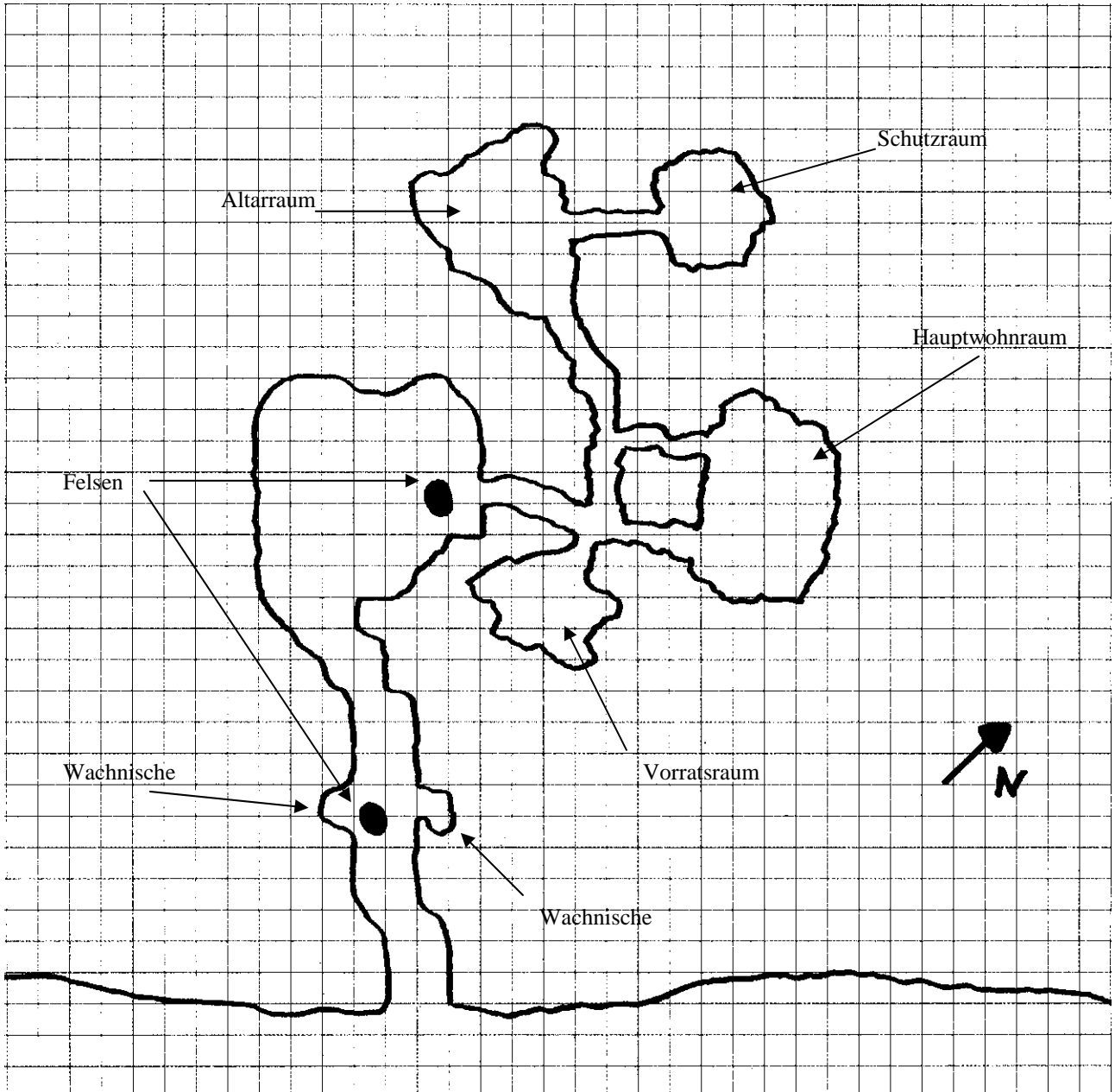
Missfallen der Feenwesen des Adri

Gegenstände können nicht direkt aus dem Abenteuer mitgenommen werden, aber den Spielern steht es frei, für ihr Bargeld beliebige Gegenstände nach den Regelungen des LGCS zu erwerben.

Anhang 1:
Karte Weinberg



Anhang 2: Karte Goblinhöhlen



Anhang 3: Neue Regeln

Feendrache

(aus Draconomicon S. 158f)

Kleiner Drachen

Trefferwürfel: 8W12+6 (58TP)

Initiative: +8

Geschwindigkeit: 9m (6 Felder), fliegen 30m (perfekt), schwimmen 9m

RK: 19 (+1 Größe, +4 GE, +4 natürlich), Berührung 15, auf falschem Fuß 15

GAB/Ringkampf: +8 / +5

Angriff: Biss +13 Nahkampf (1W6+1)

Voller Angriff: Biss +13 Nahkampf (1W6+1) und 2 Klauen +8 Nahkampf (1W4)

Raum/Reichweite: 1,5 m/1,5m

Besondere Angriffe: Odemwaffe, zauberähnliche Fähigkeiten

Besondere Fähigkeiten: Dämmerlicht, Dunkelsicht 18m, Geruchssinn, Immunität gegen magische Schlaf- und Lähmungseffekte, Wasseratmung, Zauberesistenz 18.

Rettungswürfel: REF +10, WIL +9, ZÄH +7

Attribute: ST 13, GE 18, KO 12, IN 15, WE 17, CH 16

Fertigkeiten: Bluffen +14, Diplomatie +7, Entdecken +14, Fingerfertigkeit +17, Lauschen +14, Leise Bewegen +15, Motiv erkennen +14, Schwimmen +1, Überlebenskunst +3 (+5 in überirdischer, natürlicher Umgebung, Verkleiden +3 (+5 schauspielern), Verstecken +19, Wissen (Natur) +13

Talente: Angriff im Vorbeifliegen, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Klima / Terrain: Gemäßigte Waldgebiete

Organisation: Einzel oder in Paaren

Herausforderungsgrad: 6

Schätze: Standard

Gesinnung: immer chaotisch-gut

Aufstieg: 9 TW (klein); 10-13 TW (mittel), 14-19 TW (groß); 20-24 TW (riesig)

Stufenanpassung: +2

Der Feendrache ist eine spitzbübische Kreatur, die sich oft mit Feengeistern, wie z. B. Pixies verbündet. Die Schuppen eines Feendrachen schimmern in allen Farben des Regenbogens. Seine schmetterlingsartigen Flügel haben die Farbe Platins. Er setzt immer ein breites Grinsen auf, es sei denn er ist so gereizt, dass er angreift. Er hat einen langen Greifschwanz, der ständig hin und her wedelt, besonders wenn sich der Feendrache freut oder aufgeregt ist. Feendrachen halten normalerweise Abstand von Eindringlingen. Anstatt diese direkt anzugreifen führen sie diese von ihren Heimen weg. Es ist nicht ungewöhnlich sie in der Nähe eines Baumes einer Dryade, eines Sees einer Nymphe oder der Heimstatt eines Stamms von Feengeistern anzutreffen, da diese Wesen meist gut miteinander auskommen.

Feendrachen sprechen Drakonisch und Sylvanisch. Sie können sich mit allen Tieren unterhalten. Einige lernen außerdem die Handelssprache, Elfish oder Gnomisch

Kampf

Ein Feendrache bevorzugt es, sich um seine Feinde von der Ferne aus zu kümmern. Dabei setzt er vor allem auf seine zauberähnlichen Fähigkeiten um Feinde zu verwirren. Wenn diese Taktik nicht funktioniert, ruft er einen oder mehrere Verbündete herbei oder belebt nahe liegende Gegenstände, um für ihn zu kämpfen. Er nutzt *Monster bezaubern*, *Verstricken* und *Glitzerstaub*, um gefährliche Feinde auszuschalten. Haben sie keinen anderen Ausweg mehr, wird er in den Nahkampf gehen, allerdings nicht bevor er seine Odemwaffe eingesetzt hat, um seine Gegner benommen zu machen.

Odemwaffe (ÜF): Ein Feendrache hat einen 6m langen Kegel euphorisierenden Gases als Odemwaffe. Jedem Wesen im Bereich des Kegels muss ein Willens-Wurf gegen SG 15 gelingen oder es ist für 1W6 Runden benommen.

Zauberähnliche Fähigkeiten: Beliebige oft – *Geisterhaftes Geräusch* (SG 13), *Magie entdecken*, *Tanzende Lichter*; 3/Tag – *Glitzerstaub* (SG 15), *Mächtiges Trugbild* (SG 16), *Monster bezaubern* (SG 17), *Unsichtbarkeit* (SG 15), *Verhüllender Nebel*; *Verstricken* (SG 14), 1/Tag – *Gedanken nebel* (SG 18), *Gegenstände beleben*, *Projiziertes Ebenbild* (SG 20), *Verbündeten der Natur herbeirufen IV*; 1/Monat *Einswerden mit der Natur*. 12. Zauberstufe

Fertigkeiten: Ein Feendrache erhält einen Volks-Bonus von +8 auf jeglichen *Schwimmen*-Wurf wenn er eine besondere Aktion durchführt oder eine Gefahr verhindern will. Er kann selbst dann eine 10 bei einem *Schwimmen*-Wurf nehmen, wenn er abgelenkt ist oder bedroht wird. Er kann „Rennen“ nutzen, während er schwimmt, vorausgesetzt er bewegt sich ausschließlich geradeaus.



Fürstentum Herbergsbad/Adri-Markland
Regional-Zertifikat

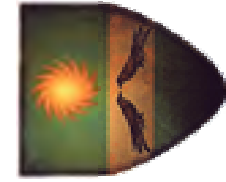
Hiermit wird bescheinigt, dass der Living Greyhawk
Charakter:

Charaktername

gespielt von

Spielernamen, RPGA#

sich den Missfallen der Feenwesen des Adri zugezogen
hat. Da Feenwesen ein langes Leben haben und trotz
ihrer flatterhaften Art sehr nachtragend sein können,
verbreitet sich dein schlechtes Verhalten im großen
Wald und kann in zukünftigen Abenteuern
Konsequenzen für dich haben.



SL:

RPGA #:

Datum:



Fürstentum Herbergsbad/Adri-Markland
Regional-Zertifikat

Hiermit wird bescheinigt, dass der Living Greyhawk
Charakter:

Charaktername

gespielt von

Spielernamen, RPGA#

sich den Missfallen der Feenwesen des Adri zugezogen
hat. Da Feenwesen ein langes Leben haben und trotz
ihrer flatterhaften Art sehr nachtragend sein können,
verbreitet sich dein schlechtes Verhalten im großen
Wald und kann in zukünftigen Abenteuern
Konsequenzen für dich haben.



SL:

RPGA #:

Datum:



Fürstentum Herbergsbad/Adri-Markland
Regional-Zertifikat

Hiermit wird bescheinigt, dass der Living Greyhawk
Charakter:

Charaktername

gespielt von

Spielernamen, RPGA#

sich den Missfallen der Feenwesen des Adri zugezogen
hat. Da Feenwesen ein langes Leben haben und trotz
ihrer flatterhaften Art sehr nachtragend sein können,
verbreitet sich dein schlechtes Verhalten im großen
Wald und kann in zukünftigen Abenteuern
Konsequenzen für dich haben.



SL:

RPGA #:

Datum:



Fürstentum Herbergsbad/Adri-Markland
Regional-Zertifikat

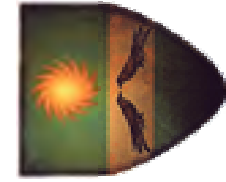
Hiermit wird bescheinigt, dass der Living Greyhawk
Charakter:

Charaktername

gespielt von

Spielernamen, RPGA#

sich den Missfallen der Feenwesen des Adri zugezogen
hat. Da Feenwesen ein langes Leben haben und trotz
ihrer flatterhaften Art sehr nachtragend sein können,
verbreitet sich dein schlechtes Verhalten im großen
Wald und kann in zukünftigen Abenteuern
Konsequenzen für dich haben.



SL:

RPGA #:

Datum:



Fürstentum Herbergsbad/Adri-Markland
Regional-Zertifikat

Hiermit wird bescheinigt, dass der Living Greyhawk
Charakter:

Charaktername

gespielt von

Spielernamen, RPGA#

sich den Missfallen der Feenwesen des Adri zugezogen
hat. Da Feenwesen ein langes Leben haben und trotz
ihrer flatterhaften Art sehr nachtragend sein können,
verbreitet sich dein schlechtes Verhalten im großen
Wald und kann in zukünftigen Abenteuern
Konsequenzen für dich haben.



SL:

RPGA #:

Datum:



Fürstentum Herbergsbad/Adri-Markland
Regional-Zertifikat

Hiermit wird bescheinigt, dass der Living Greyhawk
Charakter:

Charaktername

gespielt von

Spielernamen, RPGA#

sich den Missfallen der Feenwesen des Adri zugezogen
hat. Da Feenwesen ein langes Leben haben und trotz
ihrer flatterhaften Art sehr nachtragend sein können,
verbreitet sich dein schlechtes Verhalten im großen
Wald und kann in zukünftigen Abenteuern
Konsequenzen für dich haben.



SL:

RPGA #:

Datum: