

AHL 2-01



Mord im Badehaus

Ein D&D–Abenteuer für LIVING GREYHAWK

von Alexandra Velten

Der reiche Händler Arkens Disanjo wird mitten in der Öffentlichkeit im Badehaus ermordet - gleichsam erlegt von einem wilden Tier! Und das mitten in Herbergsbad! Was geht hier vor? Wer hasste den Kaufmann so sehr, dass er ihn auf diese ungewöhnliche Art und Weise umbrachte? Und was hat der Gnomenaquädukt mit all dem zu tun?

Ein Abenteuer in Herbergsbad und Umgebung für Charakterklassen und Rassen der Erfahrungsstufen 1-8 (Durchschnittliche Gruppenstufe 2-6).



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.

© 2001 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

Dies ist ein RPGA-Turnierabenteuer. Es ist für einen Vier-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 liegt bei etwa drei Stunden. Du solltest die letzten 20 bis 30 Minuten der Sitzung dazu verwenden, die Spieler die Hintergründe ihrer Charaktere zusammenfassen zu lassen und die Bewertung vorzunehmen, bei der der üblichen RPGA-Bewertungsvorgang zum Tragen kommt. Fülle das Spielleiter-Übersichtsblatt aus, bevor du die Abstimmungsbögen der Spieler einsammelst. Auf diese Art und Weise verhinderst Du, von den Bewertungen und Kommentaren der Spieler beeinflusst zu werden.

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.

Rechne alle Stufen der Charaktere zusammen. Wenn ein SC ein Tier mitbringt, das für den Kampf ausgebildet wurde (z. B. Streitross oder Reit- / Kampfhund), das aber nicht einer bestimmten Klassenfertigkeit zuzurechnen ist (wie etwa Tiergefährten, Vertraute, besonderes Reittier), benutze die folgende Tabelle, um die Stufen zu ermitteln, die du zur Gruppenstärke hinzurechnen musst. Die Tiere jedes SC werden einzeln nach der Tabelle berechnet. Ein SC kann nur maximal vier Tiere eines Typs einsetzen. Tiere unterschiedlicher Herausforderungsgrade werden getrennt zusammengezählt.

Tabelle: Effektive Stufe von Tieren

HG	Anzahl der Tiere			
	1	2	3	4
1/4 und 1/6	0	0	0	1
1/3 und 1/2	0	0	1	1
1	1	1	2	3
2	2	3	4	5
3	3	4	5	6
4	4	5	6	7

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

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

DGS 2 = max. 200 GM und 300 EP pro Spieler;

DGS 4 = max. 400 GM und 600 EP pro Spieler;

DGS 6 = max. 600 GM und 900 EP pro Spieler.

Dieses Abenteuer kann von Gruppen gespielt werden, deren DGS maximal 6 beträgt.

Die DGS bestimmt auch die EP, die am Ende an die SC verteilt werden. Wenn ein SC drei Stufen oder mehr über oder unter der DGS ist, auf der dieses Abenteuer gespielt wird, dann erhält dieser SC nur die Hälfte der von dir am Ende vergebenen EP. Dies soll zeigen, dass dieses Abenteuer entweder keine echte Herausforderung für diesen SC darstellte oder dass der SC auf die Hilfe der höherstufigen SC angewiesen war, um durch das Abenteuer hindurch zu kommen.

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

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

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

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 - so wie dieses hier - 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.

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 von der Spielleiterin 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, von der Spielleiterin 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 ver-

merken. 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). *De facto* gelten die Schützlinge der Großen Schlange als Angehörige einer Meta-Organisation, ohne dass dies explizit so bezeichnet wird.

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)

Lebenshaltungskosten und Zeiteinheiten

Die Standardunterhaltskosten entnehme bitte den Richtlinien zur Charaktererschaffung. Bei weiteren Fragen wende dich an die Triade. Dies ist 1-ründiges Regionalabenteuer der Region Ahlissa (Herbergsbad / Adri). SC, die aus dieser Region stammen, müssen ein Zeiteinheit für das Abenteuer 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 REG-2.

Abenteuerübersicht

Einleitung

Das Abenteuer beginnt damit, dass sich die Spielerfiguren in einem der vornehmsten Badehäuser Herbergsbads aufhalten und ... äh ... ein Bad nehmen.

Begegnung Eins: Und das soll gesund sein?

Im Badehaus werden die SC Zeuge des Mordes an dem reichen Kaufmann Arkens Disanjo werden. Disanjo wird von einem abgerichteten Berglöwen umgebracht und stirbt, ohne dass die SC eine Chance haben, etwas dagegen zu unternehmen. Sie können zwar hinterher den Löwen noch töten, aber das ist nicht Ziel des Abenteuers. Danach können sich die SC mit dem Eigentümer des Badehauses sowie einem Heizsklaven unterhalten, um weitere Hinweise zu erhalten. Schließlich wendet sich der Eigentümer an die SC, damit die der Witwe die traurige Nachricht überbringen.

Begegnung Zwei: Die Überbringer schlechter Nachrichten

Die SC statten der Witwe des Verstorbenen, Nareena Disanjo, einen Besuch ab, um ihr die Nachricht zu überbringen. Dies scheint die Frau zwar zu verstören, aber nicht wirklich zu betrüben. Auf Befragung lässt sich erfahren, dass die Ehe der beiden nicht wirklich glücklich war, da Arkens gewalttätig war und sie oft schlug. Nichtsdestotrotz hat Nareena ein hieb- und stichfestes Alibi.

Begegnung Drei: Eine Hand im Brunnen

Auf dem Rückweg vom Haus Nareena Disanjos (oder zu einem anderen passenden Zeitpunkt) treffen die SC mit einem gnomischen Brunnenputzer zusammen, der gerade einen ziemlich schauerlichen Fund aus einem der öffentlichen Brunnen gefischt hat – eine menschliche Hand, glatt am Handgelenk abgehackt, die das Zuflussrohr blockierte. An der Hand befindet sich ein Ring mit dem Wappen von Herbergsbad.

Begegnung Vier: Der Eine Ring

Als nächstes sollten die SC sich wegen des Rings (oder wegen des Todes des Händlers) mit der Stadtwache in Verbindung setzen. Alle niederen Chargen der Stadtwache erkennt den persönlichen Siegelring als den ihres vor vier Tagen verschollenen Hauptmanns Antonius Hoya. Dies könnte zu einer unangenehmen Situation zwischen den SC und den erzürnten Wachen führen, die sich am besten diplomatisch lösen lässt. Im Notfalls greift der zwischenzeitlich vom Lärm angelockte Unterführer, der den meisten SC sicherlich noch bekannte Rannod Daul, ein und löst die Kampfhandlungen auf. Von ihm können die SC erfahren, dass vor zwei Jahren Yanaek, der Sohn der Witwe Disanjo von eben jenem Hauptmann Hoya wegen Diebstahls zur Verstümmelung durch Abhacken der Hand verurteilt wurde; der Junge verblutete aufgrund eines ärztlichen Fehlers direkt danach.

Begegnung Fünf: Was wir im Leben tun, findet sein Echo in der Ewigkeit

Nun sollten sich die SC erneut an die Witwe wenden, die nun, wenn man sie mit den Geschehnissen um ihren Sohn konfrontiert, mehr zu berichten weiß. Sie erzählt den SC, dass ihr Sohn fälschlicherweise des

Diebstahls angeklagt war. Sie lässt zudem erkennen, dass sie eine mögliche Verdächtige hat – ihre Schwester Sirina Candida (Candida ist auch Nareenas Mädchennamen), die Nareena abgöttisch liebt und alles für sie tun würde. Nareena sah ihre Schwester zum letzten Mal vor einer Woche, und damals sagte sie, sie würde dafür sorgen, dass nun jeder verdiene, was ihm zustünde. Die Lage wird noch dadurch verkompliziert, dass Nareena kürzlich von ihrem Schwager Ghanni Disanjo im Badehaus vergewaltigt wurde – was Sirini wohl endgültig die Beherrschung verlieren ließ. Nareena weiß nicht, wo ihre Schwester lebt, bittet die SC aber inständig, ihr kein Leid zuzufügen, da sie es ja nur gut mit ihr meint.

Begegnung Sechs: Die Quelle allen Übels

Es sollte nun klar sein, dass die einzige Chance der SC, mehr über die Vorfälle heraus zu finden, mit dem Gnomenaquädukt verknüpft ist. Die einzigen Personen in Herbergsbad, die sich damit wirklich auskennen, sind die Gnome der Gilde der Aquäduktbauer, und so sollten die SC nun zu diesen aufbrechen. Die berühmten Meisterbauer-Schwestern helfen den SC gern und führen sie den Aquädukt entlang, ohne dass sich groß etwas ereignet, bis die SC die Quelle in den Hügeln erreichen.

Begegnung Sieben: Das Versteck der Schurkin

In der direkten Umgebung der Quelle finden sich SC schließlich eine kleine Hütte, das Versteck Sirinas, das durch zwei Fallen gesichert ist. In der Hütte finden sie einige Wertgegenstände sowie den vermissten Hauptmann der Wache – sauber verschnürt und mit fachfräulich abgebundenem Armstumpf. Außerdem entdecken sie die Skizze einer sonderbaren runden Anlage mit einer Entfernungsangabe.

Begegnung Acht: Bin ich nicht barmherzig?

Bei dieser Anlage handelt es sich um eine alte, unterirdische Wasserzisterne aus der Zeit vor dem Aquädukt, die mit dem Aquädukt verbunden wurde. Hier treffen die SC schließlich mit Sirina zusammen, die gerade dabei ist, Ghanni Disanjo dem Tod durch Ertrinken zu überantworten. Ein Wettlauf mit der Zeit beginnt.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, Sirina von ihrem Vorhaben abzuhalten; sie kann bekämpft werden, ist aber auch Argumenten zugänglich. Hier sind die Phantasie und das Einfühlungsvermögen der Spieler gefragt.

Epilog: Offenes Ende?

Nach ihrer Rückkehr nach Herbergsbad stehen die SC vor einigen schweren moralischen Entscheidungen, wie sie mit dem Ausgang ihres Ausflugs sowie den Konsequenzen ihrer Aktionen umgehen wollen. Sie erringen aber auch das Wohlwollen von Nareena Disanjo, und interessierte Gnome können Mitglied in der Gilde der Aquäduktbauer werden.

Einführung für die Spieler

Die SC verbringen den Nachmittag in einem der teuersten und exklusivsten Badehäuser von Herbergsbad, „Zilchus' Segensquell“ (Eintritt 5 GM, Massage zusätzlich 10 GM; im Lebensstil „Luxuriös“ ist dieser Eintritt bereits enthalten). Es liegt an der Spielleiterin, zu klären, was sie dort tun: Sie könnten beispielsweise auf Einladung eines (reichen) Gönners hier gelandet sein oder, sollten sie sich schon kennen, vielleicht einfach ihr Geld verprassen für einen entspannten Nachmittag...

Es soll auch SC geben, deren Lebensstil solche Besuche regelmäßig erlaubt oder die sich zu Geschäftsbesprechungen an solche Orte zurückziehen, da man dort mit allen Annehmlichkeiten und in entspannter Atmosphäre beraten kann.

Wie dem auch sei, während die SC sich in diesem Badehaus befinden, geschieht, mehr oder weniger vor ihren Augen, ein Mord. Dazu genügt es, wenn sich die SC irgendwo im Badehaus befinden, sie müssen durchaus nicht alle am selben Ort sein oder sich schon kennen.

Da man davon ausgehen sollte, dass sich sowohl männliche als auch weibliche SC in der Gruppe befinden, handelt es sich um einen gemischten Badetag, wobei es jedoch auch reine Männer- oder Frauenbadetage gibt.

Im Badehaus ist es nicht gestattet, Waffen irgendeiner Art mit sich zu führen. Diese müssen am Eingang, beim Zahlen des Eintritts, abgegeben werden und können anschließend wieder abgeholt werden. Es handelt sich schließlich um ein Haus mit gutem Ruf, und außerdem ist man in einem Badehaus sowieso meistens nur mit einem Handtuch oder gar nicht bekleidet.

Begegnung Eins: Und das soll gesund sein?

Während sich die SC noch selbst im Badehaus vergnügen (im Warmwasserbecken wäre am besten), wird Arkens Disanjo, ein respektabler Geschäftsmann aus Herbergsbad (wie die SC noch herausfinden werden), von einem Berglöwen angegriffen und sterben, noch ehe irgend jemand etwas zu seiner Rettung tun kann. Die SC sollten daher vielleicht nicht unbedingt neben ihm sitzen. Er befindet sich zu diesem Zeitpunkt im Warmbaderaum (siehe Karte im Anhang). Der Berglöwe ist mit einem sehr genau definierten Auftrag versehen worden und hat eine Überraschungsrunde Zeit, sein Opfer zu erreichen und es mit einem gezielten Treffer zu töten. Sollte diese Runde aus irgendwelchen Gründen nicht ausreichen, muss die Spielleiterin eben dafür sorgen, dass der Löwe in der ersten Runde die Initiative gewinnt.

Wenn es den SC schon nicht gelingen kann, das Opfer zu retten, so können sie dennoch unter Umständen den „Mörder“ zur Strecke bringen.

DGS 2 (BS 2):

Berglöwe: HG 3; großes Tier; TW 5W8+10; TP 32; BR 12 m; INI +3 (GE); RK 15 (-1 Größe, +3 GE, +3 natürlich); A 2x Nahkampf +7 (1W4+5, 2 Klauen) und Nahkampf +2 (1W8+2, Biss); BA Anspringen, Krallen 1W4+2, Verbessertes Ergreifen BE Geruchssinn; GES N; RW REF +7, WIL +2, ZÄH +6; ST 21, GE 17, KO 15, IN 2, WE 12, CH 6.

Fertigkeiten & Talente: Balancieren +7, Entdecken +11, Lauschen +5, Leise bewegen +11, Springen +5, Verstecken +4.

DGS 4 (BS 3):

Berglöwe: HG 4; großes Tier; TW 6W8+12; TP 40; BR 12 m; INI +3 (GE); RK 15 (-1 Größe, +3 GE, +3 natürlich); A 2x Nahkampf +8 (1W4+5, 2 Klauen) und Nahkampf +3 (1W8+2, Biss); BA Anspringen, Krallen 1W4+2, Verbessertes Ergreifen; BE Geruchssinn; GES N; RW REF +8, WIL +3, ZÄH +7; ST 21, GE 17, KO 15, IN 2, WE 12, CH 6.

Fertigkeiten & Talente: Balancieren +9, Entdecken +13, Lauschen +7, Leise bewegen +13, Springen +7, Verstecken +6.

DGS 6 (BS 5):

Berglöwe: HG 6; großes Tier; TW 8W8+16; TP 56; BR 12 m; INI +3 (GE); RK 15 (-1 Größe, +3 GE, +3 natürlich); A 2x Nahkampf +9 (1W4+5, 2 Klauen) und Nahkampf +4 (1W8+2, Biss); BA Anspringen, Krallen 1W4+2, Verbessertes Ergreifen; BE Geruchssinn; GES N; RW REF +9, WIL +3, ZÄH +8; ST 21, GE 17, KO 15, IN 2, WE 12, CH 6.

Fertigkeiten & Talente: Balancieren +11, Entdecken +15, Lauschen +9, Leise bewegen +15, Springen +9, Verstecken +8.

Sollten die SC den Berglöwen töten können, werden sie nicht viel mehr herausfinden, als dass es eben ein Berglöwe ist (Wurf auf *Tierkunde* oder *Naturkunde* gegen SG 15), der bei näherem Hinsehen sehr gepflegt aussieht (wie alle Katzen, die nicht gerade krank sind). Jeder Versuch, das Tier zu zähmen, wird allerdings fehlschlagen, da es sich nicht um ein wildes Tier, sondern um eine bereits gezähmte Katze handelt, die eindeutig jemand anderem gehört. Regeltechnisch bedeutet dies, dass Sirina die Katze gut abgerichtet hat und es längerer Anstrengungen bedürfe, diese Art von Konditionierung wieder zu brechen, da das Tier extrem loyal zu Sirina ist (und zudem ab DGS 4 unter dem Einfluss von *Tierfreundschaft* steht).

Die Untersuchung der Leiche von Arkens Disanjo lässt auch keinen Zweifel an der Todesursache (wobei natürlich der ein oder die andere SC soweit in der Nähe gewesen sein können, um das Ganze zwar zu beobachten, nicht aber eingreifen zu können) - zerrissen von einem Raubtier. Bei einem gelungenen

Wurf auf *Entdecken* (SG 15), während des Angriffs können beteiligte SC auch feststellen, dass das Tier sich gleich gezielt auf die Kehle des Mannes gestürzt hat. Das sollte ein deutlicher Hinweis darauf sein, dass es sich um Mord und nicht etwa um einen Unfall handelt.

Nach dem Tod von Disanjo stürzen sogleich ein paar Bedienstete in den Baderaum. Sie mischen sich allerdings nicht ein, sollten die SC versuchen, den Löwen zur Strecke zu bringen; sie sind schließlich Bademeister und keine Jäger! Wenn die SC den Löwen entkommen lassen oder sich gar nicht erst um ihn kümmern, verschwindet er auf Nimmerwiedersehen und wird zuletzt gesehen, wie er in Richtung Norden verschwindet. Seine Spuren lassen sich nicht weiter verfolgen, da bei dem ganzen Aufruhr, der anschließend im Badehaus herrscht, jede nützliche Spur zertrampelt wird. Der Berglöwe wird niemanden angreifen außer Disanjo, es sei denn, die SC greifen zuerst an. Sein Hauptziel ist es (nach dem Mord an Disanjo natürlich), den Ort des Geschehens wieder zu verlassen, da seine Besitzerin ihn nicht auf ein Selbstmordkommando geschickt hat.

Die Badehausangestellten sind alle ausgesprochen aufgeregt und beinahe hysterisch, so dass der Rest der Begegnung damit verbracht werden kann, spannende Unterhaltungen mit diesen Leuten zu führen. Die einzigen nützlichen Hinweise jedoch (außer „*Eeeeargh!!! Hilfe! Da war dieses Monster!*“ und Ähnlichem) kommen vom Besitzer des Badehauses und von einem der Jungen, die für das Heizen und die Instandhaltung der Heizvorrichtungen zuständig sind. Der Badehausbesitzer, Weltron Augurlan, ist ein kleiner, dünner Kerl von vielleicht vierzig Jahren, versichert (immer und immer wieder), dass ihm so was noch nie passiert ist, dass sein Haus ein respektabler Ort der Besinnung und Entspannung ist und was, bei Zilchus, er den Wachleuten und der Witwe seines besten Kunden sagen soll? Wenn die SC es schaffen, seinen Wortschwall zu unterbrechen, sollten sie ihm irgendwann anbieten, doch zumindest bei der armen Witwe vorbeizuschauen und diese unliebsame Aufgabe übernehmen, wenn sich schon vermutlich die Stadtwache nicht davon abhalten lassen wird, den Fall selbst zu untersuchen. Auch weniger rechtschaffene gute Charaktere sollten in der Lage sein, diese kleine Aufgabe ohne großes Murren zu übernehmen und so in das Abenteuer einzusteigen.

Der andere nützliche Mitarbeiter im Badehaus ist der schon erwähnte Junge namens Jonas, der zu einer ganzen Gruppe junger Sklaven gehört, die für das Heizsystem zuständig sind. Da man für diese Arbeit klein und gelenkig sein muss, um das Heizsystem unter dem Badehaus auch reinigen zu können, arbeiten hier ausnahmslos Jungs zwischen 10 und 14, die auch dafür zu sorgen haben, dass das Feuer in den Öfen ordentlich brennt, damit sich der Boden gleichmäßig aufheizt. Der Junge, ein neunmalkluges Kerlchen von (ungefähr) 11 Jahren, hat beobachtet, wie die Wildkatze durch den Eingang des Badehauses

gesprungen kam. Das haben natürlich auch die Leute an der Eingangskontrolle/Kasse gesehen, die beim Anblick in Deckung gegangen sind, aber der kleine Kerl konnte sehen, aus welcher Richtung die Katze kam. Und dass in weiterer Entfernung jemand eiligst in die andere Richtung verschwunden ist; bekleidet mit dunkler Kleidung und leider auch übergezogener Kapuze, wie Verbrecher es gerne tun.

Weitere Nachforschungen in der Richtung, die der Junge angibt, lassen nur bei einem sehr guten Wurf (SG 20 auf *Spurenlesen*, pro 50 Meter ein weiterer Wurf mit SG um 2 erhöht) die Spur ein wenig weiter verfolgen, aber es sieht ganz so aus, als sei da ein Experte am Werk gewesen, und wenn die SC sich wirklich die Mühe machen sollten, den Weg weiter durch die Stadt zu verfolgen, werden sie an den Stadtrand in Richtung Norden geführt, wo sich die Spuren dann aber auch aufgrund des regen Verkehrs ganz verlieren. Den kleinen Jungen müssen die SC dabei allerdings auch erst einmal wieder loswerden. Sollten die Spieler es zu eilig haben in dieser Szene, kann die Spielleiterin den Jungen gerne dazu einsetzen, alles etwas zu verlangsamen. Außerdem kann er auch noch ein wenig über den Ermordeten sagen, nämlich dass das „ein stinkreicher Kerl war“, der immer unfreundlich war, aber „seine Frau ist ganz nett. Oder war das seine Geliebte?“ Wenn die SC jedenfalls aufgrund der Bitte des Badbesitzers der trauernden Witwe einen Besuch abstatten wollen, die noch gar nichts von ihrem Trauerfall weiß, dann versichert der Junge ihnen, dass das eine ganz toll ehrenwerte Sache ist. Und hält die Hand auf. Man muss ja auch als Sklave sehen, wo man bleibt.

Begegnung Zwei: Die Überbringer schlechter Nachrichten

Der Badehausbesitzer kann den SC eine Adresse geben: Rosengasse im besseren Viertel der Innenstadt von Herbergsbad (d.h. innerhalb der „richtigen“ Stadtmauer, wie auch das Badehaus.) Nareena Disanjo ist auch zu Hause, lässt die SC aber von einer Dienerin empfangen, die die SC dann erst einmal in einem Empfangsraum schmoren lässt. Das Haus selbst gehört zu einem Anwesen mit mehreren Flügeln, die um einen Innenhof (Atrium) gruppiert sind, wie die SC bemerken werden, wenn man sie schließlich zur Hausherrin vorlässt und dabei durch das ganze Gebäude führt. Im Atrium, das sie durchqueren, befindet sich sogar ein kleiner Springbrunnen (der sogar funktioniert!). Der Rest des Gebäudes ist, innen wie außen, prachtvoll, aber nicht geschmacklos ausgestattet.

Nareena Disanjo, eine gutaussehende Frau Ende 20, ist freundlich, aber etwas reserviert. Wenn in der Gruppe der SC Frauen sind, ist sie etwas zugänglicher, aber

bei reinen Männergruppen wird sie nie allein mit den SC in einem Raum sein, sondern immer zwei ihrer Dienerinnen dabei haben. Es dürfte den SC recht schnell auffallen, dass Nareena wohl keine männlichen Diener hat (nur Koch und Stallknecht sind männlich). Nareenas Gesichtszüge und Hautfarbe lassen erraten, dass sie eher von baklunischer Herkunft ist, und auch ihre Kleidung wirkt mit einem Wickelgewand eher exotisch (die Spielleiterin kann das Ganze als eine Art indischem Sari erklären, der aus schwerem Brokatstoff in Rottönen besteht). Auf Anfrage wird sie auch erzählen, dass ihre Eltern Bakluni waren, sie aber schon sehr lange in Herbergsbad lebt.

Wenn sich die SC dazu durchgerungen haben, die schlechte Nachricht zu überbringen, lässt sich auch ohne einen Wurf erkennen, dass die junge Witwe sehr verstört ist. Mit einem gelungenen Wurf auf *Motiv erkennen* (SG 15) kann man weiterhin sehen, dass es nicht unbedingt Trauer ist, was die Frau durcheinander bringt. Es scheint eher Ratlosigkeit zu sein. Ab diesem Punkt wird sie den SC gegenüber auch etwas misstrauischer – sie befragt sie ausführlich, warum sie das eigentlich tun und welche Verbindung sie zu ihrem Mann hatten – können die SC glaubhaft versichern, dass sie das nur aus Hilfsbereitschaft gemacht haben und unabsichtlich Zeugen des Mordes waren, so schenkt sie ihnen (die Spielleiterin sollte auch Nareena hier auf *Motiv erkennen* würfeln lassen) ihr Vertrauen und will jetzt die näheren Todesumstände genau wissen. Bei erneutem Nachfragen ob der Trauer um ihren Mann wird sie auch widerwillig zugeben, dass ihre Ehe nicht der glücklichsten eine war, sondern dass ihr Mann gewalttätig war und sie auch geschlagen hat. Die Spielleiterin kann hier schon durchscheinen lassen (bei einem Wurf auf *Motiv erkennen* gegen SG 20), dass Nareena wohl gerne Hilfe hätte (da sie natürlich guten Grund hat, ihre Schwester zu verdächtigen, aber noch nicht wirklich bereit ist, um Hilfe zu bitten). Sollten die SC misstrauisch werden und Nareena des Mordes verdächtigen, so kann sie ihren ganzen Haushalt (sechs Dienerinnen, den Koch und einen Pferdekecht, der aber das Haus nie betritt) als Zeugen für ihr Alibi herbeizitiieren, die alle bezeugen, dass ihre Herrin den ganzen Tag anwesend war (hie reicht auch schon *Motiv erkennen* SG 10). Sollten die SC trotzdem zu frech werden, so wird Nareena sie des Hauses verweisen (und ggf. eine ihrer Bediensteten zur Stadtwache schicken; Spieldaten finden sich in *Begegnung Vier: Der Eine Ring*).

Sollten die SC Nareena fragen, ob ihr Mann irgendwelche Feinde hatte, wird sie entgegenen, dass wohl jeder reiche Kaufmann irgendwelche Feinde unter der Konkurrenz hat, sie aber nichts von bestimmten Personen weiß. Auf beharrliches Nachfragen lässt sie die SC auch gerne einen kurzen Blick in die Geschäftsbücher ihres verstorbenen Mannes werfen, die aber keine Hinweise geben. Aufmerksame SC können dabei heraus finden, dass Arkens Disanjo unter anderem auch mit dem Händler

Merruk Hessbrunn aus Alfesfurt (s. *Die Schlange im Gras*) regelmäßig Geschäfte macht; dies hat für das Abenteuer nichts zu bedeuten (Hessbrunn war seit drei Wochen nicht in der Stadt; SC, die *Schlange im Gras* gespielt haben, erinnern sich zudem daran, dass er sich nicht wirklich wie jemand benahm, der gut mit Tieren umgehen kann), erhöht aber den inneren Zusammenhalt der Kampagne.

Begegnung Drei: Eine Hand im Brunnen

Wenn die SC die Witwe verlassen (oder auch gerne zu einer anderen Zeit, die irgendwie gelegen kommt, während die SC in der Stadt herumspazieren), begegnet ihnen ein Gnom, der an einem öffentlichen Brunnen herumwerkelt und mit dessen Reinigung und Instandsetzung beschäftigt ist. Er gehört zur gnomischen Gilde der Aquäduktbauer und flucht wie ein Rohrspatz: „Menschen!!!! Dass die auch immer irgendwelchen Mist in die öffentliche Wasserversorgung schmeißen müssen! Wie die Schweine! Wir arbeiten uns den Ar*** ab, und die versauen alles wieder!“ Der Brunnen befindet sich immer noch im inneren Stadtgebiet, der Altstadt, und wird daher regelmäßig überprüft – man hat ja einen Ruf zu verlieren.

Diese Begegnung macht natürlich am meisten Spaß, wenn in der Gruppe der SC ein Gnom ist, da der Putzgnom dann die Gruppe gegeneinander ausspielen kann, aber es ist auch sonst sehr spannend zu sehen, wie sich die SC gegen einen etwas rassistisch eingestellten Gnom behaupten können, für den Menschen eine etwas unterentwickelte Spezies sind. Der Gnom heißt Dinko Glimmerburg und ist, wie schon erwähnt, Putzgnom der Aquäduktbauergilde, die sehr viel auf ihr Handwerk hält (und auch erwiesenermaßen viel davon versteht). Wenn die SC nicht schnell genug antworten, hält er ihnen lange, ausgedehnte Vorträge über die Wasserversorgung von Herbergsbad. Sein eigentliches Problem ist derzeit allerdings das grausliche Fundstück in seinem Bleicheimer: eine menschliche Hand. Diese zeigt er den SC gerne, da dies ja sein Beweis für die Unzulänglichkeit der Menschen ist. Welcher Gnom würde schon Körperteile seiner Mitgnome in die Wasserversorgung schmeißen und das Wasser damit verunreinigen? Bei näherem Hinsehen entpuppt sich die Hand als akkurat am Handgelenk abgetrennt (Wurf auf *Entdecken* oder *Heilen*, SG 10). Außerdem trägt diese Hand sogar noch einen Siegelring an einem Finger! Wenn man den Gnom darauf anspricht, tut er so, als hätte er das noch gar nicht bemerkt – „*nicht alle Gnome sind sooo scharf auf Glitzersachen! Ihr Menschen mit euren Vorurteilen!*“ Um dem ganzen Nachdruck zu verleihen, schenkt er den SC die Hand,

auch wenn diese das Stück totem Mensch gar nicht haben wollen. Immerhin haben sie jetzt Gelegenheit, den Ring genauer zu untersuchen...der Gnom wird zum Abschied noch einmal versuchen, seine Kenntnisse über die Wasserversorgung an den Mann oder die Frau zu bringen: „*Ihr habt ja gar keine Ahnung, wie SCHWER es ist, solchen Müll in die Brunnenleitungen zu kriegen! Und trotzdem schafft ihr Menschen das immer wieder!!!*“ Das sollte doch die SC dazu bewegen können, sich genauer anzuhören, wie schwierig es denn wirklich ist, eine Hand in den Brunnen zu bekommen. Der Gnom wird noch ein wenig weiterfluchen und dann der Gruppe die Adresse der Gnomengilde der Aquäduktbauer geben, falls sie weitere Informationen wünschen – „Die können euch genau erklären, wie Leute wie ihr den Müll in Brunnen wie diesen hineinbekommt...“. Sollte diese Begegnung noch am ersten Tag stattfinden, ist es jetzt dunkel und gewiss zu spät, bei der Stadtwache noch mit einer abgehackten Hand aufzukreuzen...es liegt an den SC, wo sie das scheußliche Ding die Nacht über aufbewahren wollen.

Der Ring zeigt bei näherer Betrachtung übrigens das Stadtwappen von Herbergsbad... Die Hand gehört natürlich zu dem vermissten Stadtwachhauptmann Antonius Hoya, den Nareenas Schwester entführt hat.

Schätze: Der Siegelring hat folgenden Wert: DGS 2: 50 GM, DGS 4: 100 GM, DGS 6: 150 GM

DGS 2: -, 50 GM, -
DGS 4: -, 100 GM, -
DGS 6: -, 150 GM, -

Begegnung Vier: Der Eine Ring

Irgendwann müssen auch diese SC bei der Stadtwache vorbeischauen..., und das kann durchaus auch mehr als einmal sein. Sollten die SC vor Fund der Hand bei der Stadtwache auftauchen, um Nachforschungen zu Disanjos Tod zu betreiben oder ihre Dienste anzubieten, wird man sie abweisen und sagen, dass es sich hier um professionelle Arbeit handelt und nichts für Amateure. Man sollte den Spielern hier vermitteln, dass die Stadtwache nur ihre Arbeit macht und nicht für freundliches Miteinander zu haben ist – aber nicht mehr oder weniger. Es gibt schon genug Spieler, die schlechte Erfahrungen mit der Wache gemacht haben. Sollten die SC jedoch mit der Hand bei der Wache auftauchen (sie sollten die Hand schon zu dem Wachhaus bringen, das dem Fundort am Nächsten liegt; wenn sie nicht von selbst auf diese Idee kommen, muss die Spielleiterin eben etwas nachhelfen), könnten sie just in dieser Wachstation richtig Ärger bekommen. Alle anwesenden Wachleute, die die Hand mit dem Ring erblicken, werden nämlich sofort erkennen, dass es sich um den Ring ihres vor

vier Tagen verschwundenen Hauptmanns handelt. Ups. Die Wachhabenden sind so aufgebracht, dass sie sofort Streit mit den SC anfangen werden, der sich bis zum Kampf steigern kann. Die Wachleute denken natürlich, dass die SC ihren Chef ermordet haben – meine Güte, es sind eben einfache Menschen! Die Wachmänner sind keineswegs böse, sie sind einfach nur aufgebracht und frustriert und sehen jetzt die Gelegenheit, es an den SC auszulassen. Ziel in dieser Situation ist es natürlich, einen Kampf, so gut es geht, zu vermeiden. Ein wenig Prügeln, okay – aber es sollten keine ernsthaft Verletzten dabei herauskommen. Sollten die SC einen ernsthaften Kampf nicht vermeiden können, wird der Vertreter des Verschwundenen einschreiten, der glücklicherweise zwei Zimmer weiter seiner Arbeit nachgegangen ist und den Lärm erst für eine Plänkelei mit Betrunkenen gehalten hat. Die übliche Randalie eben.

DGS 2–6:

Wache, m, Mensch, KRI 1 (8): HG 1/2; mittelgroßer Humanoide (1,78 m groß); TW 1W8+1; TP 6; INI +0; BR 6 m; RK 14 (+4 Schuppenpanzer); A Nahkampf +3 (1W6+1/KT 19-20, Kurzsword); GES RN; RW REF +0, WIL +0, ZÄH +3; ST 13, GE 10, KO 12, IN 10, WE 10, CH 10.

Fertigkeiten & Talente: Einschüchtern +1, Entdecken +1, Lauschen +1, Reiten +2, Suchen +2; Rennen, Waffenfokus (Kurzsword).

Ausrüstung: Schuppenpanzer, Kurzsword, Dolch, Schlüsselbund.

Unteroffizier Rannod Daul, m, Mensch, KÄM 4: HG 4; mittelgroßer Humanoide (1,72 m groß); TW 4W10; TP 21; INI +5 (+1 GE, +4 Verbesserte Initiative); BR 9 m; RK 11 (+1 GE); A Nahkampf +7 (1W6+1/KT 19-20, Kurzsword) oder (1W4+1/KT 19-20, Dolch); GES RN; RW REF +2, WIL +2, ZÄH+4; ST 11, GE 14, KO 11, IN 13, WE 12, CH 13.

Fertigkeiten & Talente: Einschüchtern +3, Entdecken +2, Klettern +2, Motiv erkennen +2, Reiten +4, Springen +3, Suchen +2, Versteckte Andeutungen +1.

Talente: Doppelschlag, Heftiger Angriff, Kampfflexe, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Kurzsword), Waffenfokus (Dolch).

Ausrüstung: Dolch, Kurzsword (Meisterarbeit), Dienstkleidung.

Der Stellvertretende Hauptmann Rannod Daul wird den SC, sobald sich alles etwas beruhigt hat, auch einige wissenswerte Dinge zu berichten haben, sofern die Gruppe nicht gerade einen seiner Leute ernstlich verletzt hat. Sollte es gar nicht erst zu einer schlimmen Prügelei gekommen sein, wird Daul von seinen Untergebenen so oder so um Rat gefragt. Die Spielleiterin sollte auf jeden Fall den SC klarmachen, dass der Stellvertreter ein kompetenter ehrlicher Mann ist – notfalls sollen die SC auf Motiv erkennen würfeln (SG 15). Es geht in diesem Abenteuer schließlich auch um die Frage, wer oder was eigentlich gut und böse

ist. Nicht alle Wachmänner in Herbergsbad sind entweder korrupt, blöde oder beides.

Rannos Daul übrigens ist ein alter Bekannter derjenigen SC, die *Willkommen im Adri* gespielt haben: Es ist derjenige Unterführer, der sie aus der Zelle holt und der falschen Corinne vorstellt. Im Zuge der damaligen Geschehnisse (ein Übermaß an Verhaftungen sowie die peinliche Panne mit der falschen Corinne, die durch eine Beschwerde der echten Corinne bald darauf ans Licht kam), wurde er an den hiesigen Posten „wegbefördert“. Von sich aus in Daul mit Preisgabe dieser Informationen natürlich eher spärlich, aber Spielleiterinnen, die ihrer Gruppe dies vermitteln wollen, können die Information während des Abenteuers ja „über die Straße“ einstreuen.

Der Stellvertretende Hauptmann kann den SC dann von Yanaek, dem Sohn von Arkens Disanjo, berichten, der des Diebstahls bezichtigt und auch verurteilt wurde. Vor zwei Jahren hatte man ihm daher die Hand abgehackt, wie das in Fällen des schweren Diebstahls durchaus üblich ist. Der wachhabende Hauptmann, der das Urteil vollstrecken ließ (keinesfalls eine öffentliche Sache – es war ja kein Schauprozess), hatte den Jungen damals verbluten lassen. Ob absichtlich oder eher aus Versehen, vermag Rannod Daul nicht zu sagen, da weder er noch irgend einer der gerade Anwesenden dabei gewesen waren. Was er hingegen mit Sicherheit sagen kann, ist, dass die von den SC mitgebrachte Hand die seines Vorgesetzten Antonius Hoya ist und dass dieser der damals Wachhabende war. Langsam sollten die SC sich Gedanken machen, warum sich alles um die Familie von Arkens Disanjo konzentriert und ob seine Witwe vielleicht doch mehr weiß, als sie zugibt. Daul kann sich, sollten die SC diese Vermutung äußern, jedoch nicht vorstellen, dass Nareena Disanjo zu solchen Dingen fähig wäre – er kennt sie persönlich, da sein Vorgesetzter und Arkens Disanjo gut befreundet waren. Außerdem seien er und sein Trupp sowieso etwas überarbeitet, da sie schon diesen Mord aufklären müssen, und wie es aussieht, jetzt noch einen zweiten, den die Stadtwache auch noch persönlich nimmt. Rannod Daul wird den SC nicht wirklich verbieten, eigene Nachforschungen zu betreiben, aber er fordert, dass man ihm zumindest Bericht erstattet, wenn sie etwas interessantes finden sollten. Wie die SC es da mit der Wahrheit halten, sei ihnen überlassen, aber der Stellvertretende Hauptmann wird bei ihrem nächsten Zusammentreffen auf jeden Fall nachfragen (und ist mit *Motiv erkennen* +2 ganz gut darauf vorbereitet)

Begegnung Fünf: Was wir im Leben tun, findet sein Echo in der Ewigkeit

Jetzt sollten die SC auch zu einem weiteren Gespräch mit der trauernden Witwe bereit sein...und wenn die SC den Vorfall mit der Hand oder auch nur den toten Yanaek erwähnen, schenkt Nareena ihnen auch reinen Wein ein (und das umso schneller, wenn sie SC sie kunstgerecht unter Druck setzen). Sie erzählt den SC schließlich, dass man ihren Sohn fälschlicherweise angeklagt hat, und dass dies von dem damals wachhabenden Hauptmann Antonius Hoya ausging. Hier sollten die SC in der Lage sein, etwas sensibler vorzugehen, notfalls mit den richtigen Würfelwürfen. Nareena wird auch erzählen, dass ihr Mann immer schon geglaubt hat, sein Sohn wäre gar nicht von ihm gezeugt worden, sondern von einem (nichtexistenten) Liebhaber Nareenas – und dass Arkens deshalb auch nicht eingeschritten ist, als sein Kumpel, der Hauptmann, seinen Sohn des Diebstahls bezichtigte. Nareena ist sich nicht sicher, aber sie könnte sich durchaus auch vorstellen, dass es sich damals um ein Komplott gegen sie gehandelt hat. Das Ziel dieser Begegnung ist schließlich, das Geheimnis von Nareenas Schwester und deren Beweggründe herauszubekommen. Die Spielleiterin darf gerne auch soweit gehen, dass sie Nareena in Tränen ausbrechen lässt. Sie wird nach und nach erzählen, dass sie einen Verdächtigen hat, was sowohl den Mord an ihrem Mann als auch dem vermuteten Mord an Hauptmann Antonius Hoya angeht – nämlich ihre Schwester Sirina Candida (für die Neunmalklugen: ja, Candida ist auch Nareenas Mädchename). Die SC sollten nach und nach den Eindruck bekommen, dass die Ehe der Disanjos nicht etwa zerrüttet gewesen ist, sondern für die Ehefrau die wahre Hölle.

Nareenas Schwester Sirina ist ihr Zwilling, und sie liebt ihre Schwester abgöttisch. Sirina hatte bei Nareenas Hochzeit vor zehn Jahren geschworen, ihre Schwester vor allem Bösen zu schützen. Sie hatte damals schon Arkens Disanjo misstraut, während Nareena von einer Liebesheirat gesprochen hatte. Die beiden Schwestern hatten das Vermögen ihrer Eltern in Form mehrerer Lagerhäuser voller Waren geerbt, was Nareena natürlich in die Ehe mit einbrachte. Leider zeigte sich bei der Geburt des Sohnes nach einem Jahr die wahre Natur von Nareenas Ehemann: Er bezichtigte sie, wie schon erwähnt, des Ehebruchs und wurde mehr und mehr gewalttätig. Sirina hatte ihre Schwester auch mehrmals direkt nach einem von Arkens' Wutanfällen gesehen und wusste daher, wozu dieser fähig war.. Unter Tränen wird Nareena dann von dem Vorfall berichten, der ihre Schwester wohl zum Äußersten getrieben hat: Vor etwa zwei Wochen hat ihr Schwager Ghanni Disanjo ihr im privaten Badehaus (da sie das öffentliche auf Anweisung ihres Mannes nicht benutzen durfte) Gewalt angetan,

während ihr Ehemann seiner Arbeit in der Stadt nachging. Ihre Schwester hatte sie anschließend gefunden und dann wohl einen verhängnisvollen Plan geschmiedet, um endgültig alle Männer aus dem Leben ihrer geliebten Schwester zu entfernen...Die Spielleiterin sollte sich hier Mühe geben, Nareena als typisches Opfer glaubhaft darzustellen – sie und ihre Schwester sind im Prinzip zwei Seiten derselben Medaille. Während Nareena Angst hat, sich zu wehren, will ihre Schwester diese Rolle übernehmen. Schildere die Taten von Arkens und seinen Kumpanen möglichst verabscheuungswürdig, denn der Sinn dieses Abenteuers ist es, die SC in ein moralisches Dilemma zu manövrieren – Rechtssprechung oder Selbstjustiz?

Nareena hat ihre Schwester vor ungefähr einer Woche das letzte Mal gesehen, als diese ihr, wie sie jetzt zu verstehen beginnt, ihre Pläne berichtet hat:

„Sie sagte (schluchz), dass alle schrecklichen Männer am Ende das bekommen, was sie verdienen (schluchz). Arkens, der wie ein wildes Tier ist, würde wohl irgendwann einem anderen wilden Tier begegnen und den (schluchz) Kürzeren ziehen. Hauptmann Antonius Hoya würde schon sehen, was die Hand der Gerechtigkeit dazu zu sagen hat (schluchz). Und Ghanni, dieses (schluchz!!!) Schwein, sollte seine Vorliebe für Badewasser teuer zu stehen kommen...und mein Koch hat mir gerade erzählt, dass Ghanni jetzt auch noch verschwunden ist (SCHLUCHZ!!!)“

Nareena bittet die SC inständig, ihr zu helfen und ihrer Schwester nicht wehzutun. „Sie will mir doch bloß helfen!“ Die Spielleiterin sollte auch hier den SC wieder klarmachen, dass es sich um ein schweres moralisches Dilemma handelt, insbesondere, wenn in der Gruppe sowohl rechtschaffene als auch chaotische Charaktere aufeinandertreffen.

Nareena kann den SC nur ungefähr sagen, wo ihre Schwester lebt – irgendwo außerhalb der Stadt, wohl nahe des Waldes oder der Hügel. Sie hat ihr nie genau gesagt, wo sie lebt; nur, dass sie den Kontakt zu anderen Menschen (außer ihrer Schwester) gescheut hat.

Spätestens jetzt sollten die SC das Angebot des Gnoms annehmen, denn die Verbindung sollte schon klar sein – nur, wenn sie herausfinden, wo die Hand ins Wasser gelangt ist, finden sie auch Sirinas Versteck.

Begegnung Sechs: Die Quelle allen Übels

Jetzt können die SC sich zu den gnomischen Aquäduktbauern begeben und die Profis um Rat bitten, um herauszufinden, wie eine Hand in die

Leitung eines Brunnens gelangen kann. Die Gilde ist in der Innenstadt von Herbergsbad untergebracht, und das Gebäude ist ein bereits sehr altes, aber durch vielerlei gnomische Verzierungen immer wieder neu (und, im gnomischen Sinne, lebendig) gestaltetes Haus.

Die bekannten Meisterbauer-Schwestern (die einige vielleicht noch aus dem Eröffnungsabenteuer *Willkommen im Adri* kennen) bieten den SC hier letztlich ihre Hilfe an. Sie werden (wenn es der gnomische Putzbeauftragte Dinko Glimmerburg nicht schon getan hat; und selbst dann werden sie das alles noch mal wiederholen) die Wasserversorgung von Herbergsbad in den höchsten Tönen loben und dann für Unwissende erklären:

„Da ist dieser See in den Bergen, okay? Den speisen mehrere Quellen. Wasser wird von da in den Aquädukt geleitet, ja? Und dann wird es hierher transportiert, in unserem meisterlichen Aquädukt, in den nichts und niemand etwas reinwerfen kann, okay? Versteht ihr das soweit? Ja? Und dann wird das Wasser in kleinere Leitungen verteilt und jeder kleine Brunnen hier bekommt durch dieses Meisterwerk an gnomischer Architektur sein Wasser, das hat auch ordentlich Druck und speist private wie auch öffentliche Leitungen, das kostet aber, wenn ihr eine private Leitung haben wollt, hehe...früher brauchten sie ja noch diese Zisternen entlang des Aquädukts, bevor wir uns drum gekümmert haben...falls mal kein Wasser kam. Menschen...“

Schließlich erklären sie sich großzügig bereit, die Gruppe den Aquädukt entlang zu führen und ihnen mögliche Stellen zu zeigen, an denen man etwas manipulieren könnte. Die Meisterbauerschwestern stellen die Motive der SC nicht in Frage, wenn sie überhaupt etwas erzählen – ihnen geht es nur um den Beweis, dass gnomische Architektur und in Herbergsbad gerade die Wasserversorgung allem anderen ausgesprochen überlegen ist. Und sie wollen aufpassen, dass die trampeligen SC den Aquädukt nicht beschädigen.

DGS 2–6:

Die Meisterbauer-Schwestern (eigentlich Ellarin, Hedwick und Callra Bergom), w, Gnom, EXP 5: HG 4; kleine Humanoide (alle um 1 m groß); TW 5W6; TP 15; INI +3 (GE); BR 20; RK 15 (+4 GE, +1 Größe); A Nahkampf +3 (1W4/KT 19-20, Dolch); GES CG; RW REF +5, WIL +3, ZÄH +1; ST 10, GE 18, KO 11, IN 17, WE 9, CH 14.

Fertigkeiten & Talente: Alchemie +11, Balancieren +10, Beruf (Ingenieur) +9, Handwerk (Konstruktion) +13, Mechanismus ausschalten +10, Motiv erkennen +4 [KF], Schätzen +7, Seil benutzen +9, Springen +5, Turnen +8, Wissen (Konstruktion) +13; Fertigkeitenfokus (Handwerk: Konstrukteur), Fertigkeitenfokus (Wissen: Konstruktion)

Ausrüstung: Dolch, Lederrüstung, Pergament, Tusche, Federn, Konstruktionspläne, Vermessungsinstrumente

Während der Reise entlang des Aquädukts wird den SC zur Abwechslung einmal nichts und niemand begegnen. Ihre gnomischen Führerinnen werden jedoch die Stellen am Aquädukt, die für die Wartung gedacht sind, alle schnell abhandeln können, da sie auf einen Blick erkennen, dass sich niemand daran zu schaffen gemacht hat. Aus diesem Grund werden sie den SC nach einer Weile auch sagen, dass die Quelle allen Übels wohl genau da liegt: An der Quelle, bevor sie in den Aquädukt geleitet wird, also eine Tagesreise entlang des Aquäduktes in den Feuersteinhügeln. Die Schwestern werden ihnen den Weg beschreiben, wollen aber nicht mitkommen, da dies nun wirklich etwas zu weit führen würde und sie ja auch noch andere Probleme haben.

Begegnung Sieben: Das Versteck der Schurkin

An der Quelle des Aquädukts angekommen, helfen gute Würfe in Spuren lesen oder Ähnlichem (SG 20), um die Spuren einer Person zu finden, die schließlich nach längerem Suchen zu einer versteckt gelegenen Hütte an einer Felswand führen – der Heimstatt von Sirina Candida.

Die Aquäduktquelle selbst, sollten die SC sich näher damit beschäftigen wollen, besteht eigentlich aus mehreren Quellen, die in einem See zusammenfließen, an dem sich eine Konstruktion aus einer Art Wehr und einem Kanal befindet, der dann in den Aquädukt übergeht. Man kann erkennen, dass der Anfang des Aquädukts ein ganzes Stück unterirdisch verläuft und sich dann langsam auf die Höhe erhebt, die typisch für ihn ist (die SC bekommen das natürlich in der umgekehrten Folge zu sehen, d.h. sie sehen, wie der Aquädukt immer niedriger wird und dann im Boden verschwindet, um dann als Kanalende in den See zu münden). Das einzig Interessante (außer, man interessiert sich tatsächlich für die Wasserversorgung) ist die Tatsache, dass das Gitter am Kanal sehr grob ist und man tatsächlich eine menschliche Hand hindurchwerfen könnte.

Während sich die SC der Hütte nähern, ist Sirina schon vollauf mit ihrem nächsten Opfer beschäftigt und demnach nicht anwesend, sondern befindet sich schon in der verlassenen Zisterne. Trotzdem müssen die SC erst einmal in die Hütte hineinkommen, die mit Fallen gesichert ist. Wie schon gesagt, Sirina ist der Welt gegenüber sehr misstrauisch, insbesondere, wenn zu Beginn des Abenteuers jemand ihren Tiergefährten, den Berglöwen, getötet hat...

Die Hütte hat zwar Fenster, aber die sind alle mit Holzfensterläden verschlossen (Härte 5, 10 TP; SG 15 zum Einschlagen).

Die Fallen sind eine Pfeilfalle an der Tür sowie eine Giftnadelfalle an der Truhe neben dem Bett (Plan s. Anhang).

DGS 2 (BS 1):

Pfeilfalle: HG 1, +10 Fernkampf (1W6/KTx3), Suchen (SG 20), Mechanismus Ausschalten (SG 20))

DGS 4 (BS 2):

Pfeilfalle: HG 2, +12 Fernkampf (1W6/KTx3), Suchen (SG 20), Mechanismus Ausschalten (SG 20))

DGS 6 (BS 3):

Pfeilfalle: HG 3, +14 Fernkampf (1W6/KTx3), Suchen (SG 20), Mechanismus Ausschalten (SG 20))

DGS 2 (BS 1):

Giftnadelfalle: HG 2, +8 Fernkampf (1, plus Blaues Whinnis: Erstscha den 1 Punkt KON / Folgeschaden: Bewusstlosigkeit), Suchen (SG 22), Mechanismus Ausschalten (SG 20)

DGS 4 (BS 2):

Giftnadelfalle: HG 3, +10 Fernkampf (1, plus Blaues Whinnis: Erstscha den 1 Punkt KON / Folgeschaden: Bewusstlosigkeit), Suchen (SG 22), Mechanismus Ausschalten (SG 20)

DGS 6 (BS 4):

Giftnadelfalle: HG 4, +12 Fernkampf (1, plus Blaues Whinnis: Erstscha den 1 Punkt KON / Folgeschaden: Bewusstlosigkeit), Suchen (SG 22), Mechanismus Ausschalten (SG 20)

Wenn die SC die Fallen überwunden haben, können sie sich, sofern sie so skrupellos sind, gerne in der Hütte bedienen und Wertgegenstände an sich bringen. Der Inhalt von Sirinas Haus wird am Ende des Abenteuers beschrieben.

Außer diversen Gegenständen werden die SC jedoch noch etwas finden: den vermissten Wachhauptmann, der zwar bewusstlos und ohne rechte Hand, aber dennoch lebend und professionell verbunden (allerdings auch professionell gefesselt – SG 25) auf dem Boden in einer Ecke liegt. Genauere Untersuchung mittels geeigneter Fertigkeiten (SG 20) lässt feststellen, dass er es überleben wird, obschon er genau auf 0 TP ist. Es bleibt den SC überlassen, ob sie den Heiltrank, den Sirina hier aufbewahrt, an ihn weiterreichen oder nicht. Überleben wird er so oder so, da er stabilisiert ist. Leider kann er nicht allzu viel nützliches zum Geschehen beitragen. Sollten die SC ihn zum Reden bringen (etwa mittels des Tranks), wird er ihnen folgendes erzählen:

„Diese Furie, sie hat mich entführt!!! Mich, einen Bediensteten der STADT HERBERGSBAD!!! Eine AMTSPERSON!! Und gefoltert hat sie mich, seht ihr! ARGH!!! Was soll ich ohne Hand bloß tun? ICH BIN WACHMANN!!!“

Auf freundliches Nachfragen, warum die Beschuldigte ihn entführt haben könnte, reagiert er verständnislos:

„Keine Ahnung, sind halt so Verbrecher! Was weiß denn ich, VERDAMMT, bringt mich sofort zurück nach Herbergsbad, der schicke ich eine ARMEE auf den Hals!! Bloß, weil sie keinen Mann abbekommen hat!“

Wie die SC später hoffentlich noch erfahren werden, weiß der Hauptmann sehr wohl, warum ihm Sirina dies angetan hat, er versucht allerdings, es unter den Tisch fallen zu lassen und auf unschuldiges Opfer zu plädieren. Ein erfolgreicher Wurf auf *Motiv erkennen* könnte hier jedoch schon jetzt Klarheit bringen (SG 20).

Unter den Dingen, die bei Sirina herumliegen, befindet sich auch eine Zeichnung mit einem Plan (siehe Anhang, Handout ohne Legende), der die verlassene Zisterne darstellt. Es stehen glücklicherweise grobe Richtungsangaben daneben: „km 27“.

Das sollten die SC nach einigem Nachdenken vielleicht auf den Aquädukt beziehen, so dass sie 27 km von der Quelle oder von Herbergsbad aus suchen sollten. Etwas weiteres Nachdenken sollte sie auch darauf bringen, dass das natürlich von der Quelle aus gemeint ist, da Sirina dort ihre Basis hat...

Bei völliger Verzweiflung kann die Spielleiterin die SC auch in Herbergsbad noch einmal bei den Gnomen nachfragen lassen; die können dann wenigstens gleich sagen, worum es sich bei der Zeichnung handelt. Die Zisterne befindet sich ohnehin relativ nah an der Stadt (sie stammt noch aus der Zeit, als der Aquädukt noch nicht wirklich zuverlässig arbeitete). Wenn die SC gut aufgepasst haben bei den Belehrungen durch diverse Gnome, können sie natürlich auch schneller darauf kommen, was sie da eigentlich suchen.

Die SC müssen sich natürlich auch Gedanken darum machen, was mit dem Hauptmann geschieht – wenn sie ihn mitnehmen, haben sie im Prinzip einen Klotz am Bein, andererseits wird er nicht sehr erfreut sein, wenn sie ihn (vorerst) zurücklassen. Ein weiteres Dilemma auf dem Weg zur Erkenntnis für die Spieler!

Schätze: Auf DGS 2 enthält die Hütte: 2 Rauchstäbe, 1 silberne Halskette (40 GM), 1 Alchemistenpfeil, 20 versilberte Armbrustbolzen, 1 Trank *Heilen leichter Wunden* (50 GM) und 110 GM in verschiedenen Münzen.

Auf DGS 4 enthält die Hütte: 4 Rauchstäbe, 1 silberne Halskette (120 GM), 2 Alchemistenpfeile (75 GM), 20 versilberte Armbrustbolzen, 1 Trank *Heilen leichter Wunden*, 2 Set Einbruchswerkzeug und 188 GM in verschiedenen Münzen.

Auf DGS 6 enthält die Hütte: 4 Rauchstäbe, 1 silberne Halskette (120 GM), 4 Alchemistenpfeile (75 GM), 20 versilberte Armbrustbolzen, 1 Trank *Heilen mittlerer Wunden*, 2 Set Einbruchswerkzeug, und 135 GM in verschiedenen Münzen.

DGS 2: 15 GM, 28 GM, Trank *Heilen leichter Wunden* (7 GM) = 50 GM

DGS 4: 31 GM, 62 GM, Trank *Heilen leichter Wunden* (7 GM) = 100 GM

DGS 6: 54 GM, 51 GM, Trank *Heilen mittlerer Wunden* (45 GM) = 150 GM

Begegnung Acht: Bin ich nicht barmherzig?

Diese Begegnung kann generell auf zwei verschiedene Arten ablaufen: Sehr gesetzestreue SC könnten das ganze als großen Showdown betrachten, in dem man den Oberbösewicht ausradiert und den Gefangenen rettet. Das ist allerdings nur eine Möglichkeit. Die andere, eher im Sinne der Autorin liegende Variante ist es, zu versuchen, mit Sirina zu reden. Die Spielleiterin sollte die SC eventuell daran erinnern, dass Nareena sie immerhin angefleht hat, ihrer Schwester nichts zu tun.

Die aufgegebene Zisterne liegt etwa zwei Kilometer von Herbergsbad entfernt und es dauert auch mit Hilfe der Gnome (ob in Person oder durch Beratung) mindestens eine halbe Stunde, bis der Eingang gefunden ist, da die Zisterne natürlich unterirdisch angelegt wurde und der Zugang längst überwachsen ist. Ein gelungener Wurf auf *Spuren lesen* (SG 10) lässt auch erkennen, dass hier unlängst jemand eingedrungen ist, nachdem der Eingang jahrelang unberührt gewesen war. Sirina hat es nicht unbedingt für nötig befunden, hier ihre Spuren geschickter zu verwischen.

Früher einmal war die Zisterne mit einer schweren Steintür verschlossen gewesen; diese jedoch liegt, in zwei Teile zerbrochen, neben dem dunklen Loch des Eingangs, wo sie wohl schon eine ganze Weile so gelegen hat, da auch hier der Pflanzenbewuchs sehr reichhaltig ist.

Im Anhang befindet sich der Plan der Zisterne; außer dem Wartungszugang, den die SC benutzen werden, gibt es noch einen weiteren Ausgang, der ursprünglich als Überlauf gedacht war und der nur auf dem Plan der Spielleiterin als Eingang markiert ist. Während der Wartungsgang auf die unterste Ebene der Zisterne führt (um diese auch im leeren Zustand warten zu können), befindet sich der Überlauf logischerweise auf der höchsten Ebene. Besagten Überlauf wird Sirina möglicherweise zur Flucht nutzen, wenn es ihr mit den SC zu eng wird.

Sollten die SC beim Eindringen in die Zisterne nach etwaigen Fallen suchen – es gibt keine. Es handelt sich schließlich nicht um einen traditionellen *Dungeon*,

sondern um einen ehemaligen Wasserspeicher... Die Zisterne besteht aus einem runden Mantel mit konzentrischen Gängen. Im ersten Ring liegen 10 Räume kreisförmig nebeneinander, die durch Bögen untereinander verbunden waren, von denen jetzt nurmehr Vorsprünge übrig sind, während das Gewölbe im inneren Gang durch 5 Bögen in Segmente unterteilt war. Die kuppelförmige Decke liegt über den Unterteilungsmauern (Höhe siehe Plan), insgesamt ist das unterirdische Gebäude ungefähr 7 bis 8 Meter hoch.

Die Spielleiterin sollte auf die Lichtquellen der Gruppe achten – sofern nicht alle Charaktere im Dunkeln sehen können, braucht man in dieser finsternen Zisterne Fackeln oder Laternen – die allerdings auch Sirina durch das Licht recht früh warnen, dass da jemand ihr Rendezvous mit dem Schwager ihrer Schwester stören will.

Sobald die SC den Gang und die Treppen hinabgestiegen sind, werden sie folgendes erkennen können:

Sirina hat ein paar Fackeln auf der untersten Ebene (dort, wo die SC sich auch befinden) aufgestellt, um ihr Opfer gut im Blick zu haben. Nareenas Schwager steht, an eine Säule gefesselt am hinteren Rand der Zisterne (siehe Markierung auf dem Plan). Die Säule reicht bis an die Decke der Zisterne und muss ursprünglich einmal zu irgendeiner mechanischen Vorrichtung gehört haben. Ansonsten befindet sich auf dem Boden der Zisterne nichts außer ein wenig verstreutem Müll.

Sirina sitzt auf der Galerie, die oben um das Zisternenbecken herumläuft, ihre linke Hand liegt auf einer Vorrichtung, die wie ein großes Rad aussieht. Neben ihr liegt eine gespannte Armbrust. Sie wartet darauf, dass Ghanni endlich aufwacht und sie ihn bei vollem Bewusstsein ins Jenseits befördern kann. Das Rad ist natürlich die Vorrichtung, mit der man bei Bedarf Wasser aus dem Aquädukt in die Zisterne leiten kann – eine Vorsichtsmaßnahme, die noch aus der Zeit stammt, in der der Aquädukt noch nicht zuverlässig arbeitete. Vor der Betreuung durch die Gnome, würde die Gilde der Aquäduktbauer natürlich sagen.

Die SC werden durchaus auf ihrem Weg nach unten bemerkt haben, dass es einmal eine rundumlaufende Galerie um die Zisterne gegeben hat – die ist jedoch gerade am Bereich des Eingangs und auch weite Strecken an der Zisternenwand entlang schon längst herabgestürzt und nicht mehr zu benutzen.

Sollte Sirina tatsächlich die Wasserzufuhr aufdrehen, dauert es ungefähr fünf Minuten, bis das Wasser so hoch steht, dass man schwimmen muss (und dass Ghanni anfängt zu ertrinken). Dann hätten die SC das zusätzliche Problem, nicht nur das Wasser wieder abzustellen (dazu müssen sie den Vorsprung erklettern, mit Seil SG 20), sondern auch den Leuten in Herbergsbad klarzumachen, warum der Wasserdruck gerade arg nachgelassen hat...

DGS 2 (BS 4):

Sirina Candida, w, Mensch, WAL 4/ SRK 1: HG 5; mittelgroße Humanoide (1,67 m); TW 4W10+8 + 1W6+2; TP 40; INI +7 (GE +3, Verbesserte Initiative); BR 9 m; RK 15 (+3 GE, +2 Leder); A Nahkampf +7 (2W6+3/KT 19-20, Zweihänder) oder Fernkampf +8 (1W8/ KT19-20, Leichte Armbrust); BA Hinterhältiger Angriff +1W6; BE Erzfeind (Untote), Kampf mit zwei Waffen; GE RN; RW REF +6, WIL +2, ZÄH +6; ST 15, GE 16, KO 14, IN 13, WE 13, CH 10.

Fertigkeiten & Talente: Gefühl für Tiere +4, Klettern +4, Mit Tieren umgehen +4, Verstecken +6, Lauschen +4, Leise Bewegungen +5, Schlösser öffnen +4, Entdecken +5, Naturkunde +5, Motiv erkennen +3, Seil benutzen +4, Springen +3, Wissen (Natur) +3; Ausweichen, Verbesserte Initiative, Kernschuss, Spuren Lesen.

Sprachen: Handelssprache, Gnomisch

Ausrüstung: Dolch (Meisterarbeit), Lederrüstung, Leichte Armbrust (Meisterarbeit), Zweihänder (Meisterarbeit), 20 Armbrustbolzen, Kleidung eines Entdeckers.

DGS 4 (BS 6):

Sirina Candida, w, Mensch, WAL 5/ SRK 2: HG 7; mittelgroße Humanoide (1,67 m); TW 5W10+10 + 2W6+4; TP 56; INI +7 (GE +3, Verbesserte Initiative); BR 9 m; RK 15 (+3 GE, +2 Leder); A Nahkampf +9 (2W6+3/KT 19-20, Zweihänder) oder Fernkampf +10 (1W8/ KT19-20, Leichte Armbrust); BA Hinterhältiger Angriff +1W6; BE Erzfeind (Untote), Erzfeind (Konstrukte), Kampf mit zwei Waffen, Entrinnen; GE RN; RW REF +7, WIL +2, ZÄH +6; ST 15, GE 16, KO 14, IN 13, WE 13, CH 10.

Fertigkeiten & Talente: Gefühl für Tiere +6, Klettern +6, Mit Tieren umgehen +6, Verstecken +8, Lauschen +6, Leise Bewegungen +6, Schlösser öffnen +5, Entdecken +7, Schwimmen +2, Naturkunde +6, Motiv erkennen +4, Seil benutzen +5, Springen +4, Wissen (Natur) +3; Ausweichen, Verbesserte Initiative, Kernschuss, Spuren Lesen, Ausdauer. *Sprachen:* Handelssprache, Gnomisch

Ausrüstung: Dolch, Lederrüstung (Meisterarbeit), Leichte Armbrust (Meisterarbeit), 10 versilberte Armbrustbolzen, Zweihänder (Meisterarbeit), Kleidung eines Entdeckers, *Trank der Tiersprache*

Zauber (1): Tierfreundschaft

DGS 6 (BS 8):

Sirina Candida, w, Mensch, WAL 6/ SRK 3: HG 9; mittelgroße Humanoide (1,67 m); TW 6W10+12 + 3W6+6; TP 72; INI +7 (GE +3, Verbesserte Initiative); BR 9 m; RK 15 (+3 GE, +2 Leder); A Nahkampf +10/+4 (2W6+4/KT 19-20, Zweihänder) oder Fernkampf +11/+7 (1W8/ KT19-20, Leichte Armbrust); BA Hinterhältiger Angriff +2W6; BE Erzfeind (Untote), Erzfeind (Konstrukte), Kampf mit zwei Waffen, Entrinnen, Reflexbewegung (GE-Bonus

zu RK); GE RN; RW REF +9, WIL +5, ZÄH +8; ST 16, GE 16, KO 14, IN 13, WE 13, CH 10.

Fertigkeiten & Talente: Gefühl für Tiere +8, Klettern +8, Mit Tieren umgehen +8, Verstecken +9, Lauschen +8, Leise Bewegen +8, Schlösser öffnen +6, Entdecken +8, Schwimmen +4, Naturkunde +8, Motiv erkennen +4, Seil benutzen +6, Springen +5, Wissen (Natur) +3; Ausweichen, Eiserner Wille, Verbesserte Initiative, Kernschuss, Spuren Lesen, Ausdauer.

Sprachen: Handelssprache, Gnomisch

Ausrüstung: Dolch, Lederrüstung (Meisterarbeit), Leichte Armbrust (Meisterarbeit), Zweihänder (Meisterarbeit), 20 versilberte Armbrustbolzen, Kleidung eines Entdeckers, *Trank der Tiersprache*
Zauber (1): Tierfreundschaft (2x)

Schätze: Die einzigen Schätze, die es in dieser Begegnung zu finden gibt, sind die Gegenstände, die Sirina bei sich trägt. Es handelt sich dabei um:

DGS 2: Lederrüstung, leichte Armbrust (Meisterarbeit), Zweihänder (Meisterarbeit), Dolch (Meisterarbeit)

DGS 4: Lederrüstung (Meisterarbeit), leichte Armbrust (Meisterarbeit), 10 versilberte Armbrustbolzen, Zweihänder (Meisterarbeit), Dolch (Meisterarbeit), goldener Ring (100 GM), *Trank der Tiersprache*

DGS 6: Lederrüstung (Meisterarbeit), leichte Armbrust (Meisterarbeit), Zweihänder (Meisterarbeit), Dolch (Meisterarbeit), goldener Ring (100 GM), 2 goldene Armbänder (je 125 GM), 2x *Trank der Tiersprache*

DGS 2: 100 GM, - GM, - GM = 100 GM

DGS 4: 135 GM, 20 GM, *Trank der Tiersprache* (45 GM) = 200 GM

DGS 6: 14 GM, 70 GM, 2 x *Trank der Tiersprache* (je 45 GM) = 300 GM

Epilog: Offenes Ende?

Je nachdem, wie die SC in der vorherigen Begegnung entschieden haben, können sie Nareena Disanjo entsprechend mehr oder weniger gelassen gegenüber treten. Sollten die SC es geschafft haben, dass Sirina nichts passiert ist, wird sich Nareena in Form von Gefallen, nicht in Form von Gold bedanken. Sie hat ihre Geldangelegenheiten nach dem Tod ihres Mannes noch nicht geordnet und zieht es daher vor, sich auf diese Weise zu bedanken. Die Zertifikate werden dann den Spielern entsprechend ausgehändigt.

Das bedeutet natürlich auch, dass die SC außer den in Sirinas Unterschlupf mitgenommenen Gegenständen keine Belohnung bekommen.

Antonius Hoya können die SC bei seinen Kollegen abliefern, ebenso Ghanni Disanjo. Je nach Kenntnisstand der SC können sie auch gleich von deren Untaten berichten. Rannod Daul wird ihnen versichern, dass der Gerechtigkeit genüge getan werden wird. Ob dem wirklich so ist, wird dieses

Abenteuer nicht klären, da auf die Stadtwache jetzt erst einmal ein Haufen Bürokratie wartet, bis man zu einer Entscheidung kommt. Nur SC werden hier auf der Schnelle eingelocht, wie die Spieler von *Willkommen im Adri* ja schon erfahren durften...

Gnomische SC, die im Anschluss an dieser Abenteuer der Gilde der Aquäduktbauer beitreten wollen, können dies tun; eine Kurzfassung dieser Meta-Organisation findet sich im Anhang.

Ob und wie sich die Handlungen der SC in der Kampagne auswirken werden, ermitteln wir auf Grund der Bemerkungen zum Abenteuerausgang in den Abenteuerlogbüchern. Sobald sich eine Tendenz abzeichnet, werden wir dies über Homepage und Mailingliste veröffentlichen.

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 2: Die Überbringer schlechter Nachrichten

Herausfinden der relevanten Informationen bei der Witwe:

DGS 2 ---	---EP
DGS 4 BS 2	60 EP
DGS 6 BS 3	90 EP

Begegnung 4: Der Eine Ring

Kontaktaufnahme mit der Wache

DGS 2 BS 1	30 EP
DGS 4 BS 2	60 EP
DGS 6 BS 3	90 EP

Begegnung Sieben: Das Versteck der Schurkin

Pfeilfalle ausgeschaltet oder überlebt

DGS 2 BS 1	30 EP
DGS 4 BS 2	60 EP
DGS 6 BS 3	90 EP

Giftnadelfalle ausgeschaltet oder überlebt

DGS 2 BS 1	30 EP
DGS 4 BS 2	60 EP
DGS 6 BS 4	120 EP

Begegnung Acht: Bin ich nicht barmherzig

Eine Lösung für das moralische Dilemma am Ende finden

DGS 2 BS 4	120 EP
DGS 4 BS 6	180 EP
DGS 6 BS 8	240 EP

Hauptmann Antonius Hoya nach Herbergsbad bringen und zur Rechenschaft ziehen (lassen)

DGS 2 BS 1	30 EP
DGS 4 BS 2	60 EP
DGS 6 BS 3	90 EP

Ghanni Disanjo nach Herbergsbad bringen und zur Rechenschaft ziehen (lassen)

DGS 2 BS 1	30 EP
DGS 4 BS 2	60 EP
DGS 6 BS 3	90 EP

Bonus für gutes Rollenspiel

DGS 2 bis zu	30 EP
DGS 4 bis zu	60 EP
DGS 6 bis zu	90 EP

Summe der maximal möglichen EP

DGS 2	300 EP
DGS 4	600 EP
DGS 6	900 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.

Berechnung der Schätze

Vorbemerkung: Um die Schatzberechnung nicht unnötig kompliziert zu machen, werden Beträge nur in Goldmünzen angegeben, wobei Teilbeträge gerundet werden.

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 fünf geteilt; dies ergibt den Anteil für jeden SC. Dabei gelten die folgenden Maximalsummen pro Spieler: DGS 2 = 200 GM, DGS 4 = 400 GM und DGS 6 = 600 GM. Die folgende Aufstellung enthält die individuellen Anteile für die SC. Sie entspricht weitgehend den Schatzaufstellungen, die du bei den Begegnungen findest.

DGS Gegenstände, Gold, magische Gegenstände

Begegnung Drei: Eine Hand im Brunnen

DGS 2: 0 GM, 50 GM, 0 GM = 50 GM
 DGS 4: 0 GM, 100 GM, 0 GM = 100 GM
 DGS 6: 0 GM, 150 GM, 0 GM = 150 GM

Begegnung Sieben: Das Versteck der Schurkin

DGS 2: 15 GM, 28 GM, *Trank Heilen leichter Wunden* (7 GM) = 50 GM
 DGS 4: 31 GM, 62 GM, *Trank Heilen leichter Wunden* (7 GM) = 100 GM
 DGS 6: 54 GM, 51 GM, - *Trank Heilen mittlerer Wunden* (45 GM) = 150 GM

Begegnung Acht: Bin ich nicht barmherzig?

DGS 2: 100 GM, - GM, - GM = 100 GM
 DGS 4: 135 GM, 20 GM, *Trank der Tiersprache* (45 GM) = 200 GM
 DGS 6: 14 GM, 70 GM, 2 x *Trank der Tiersprache* (je 45 GM) = 300 GM

Epilog: Offenes Ende

DGS 2 - 6: Gefallen von Nareena Disanjo (ohne Berechnung; Regionalzertifikat)

Summe

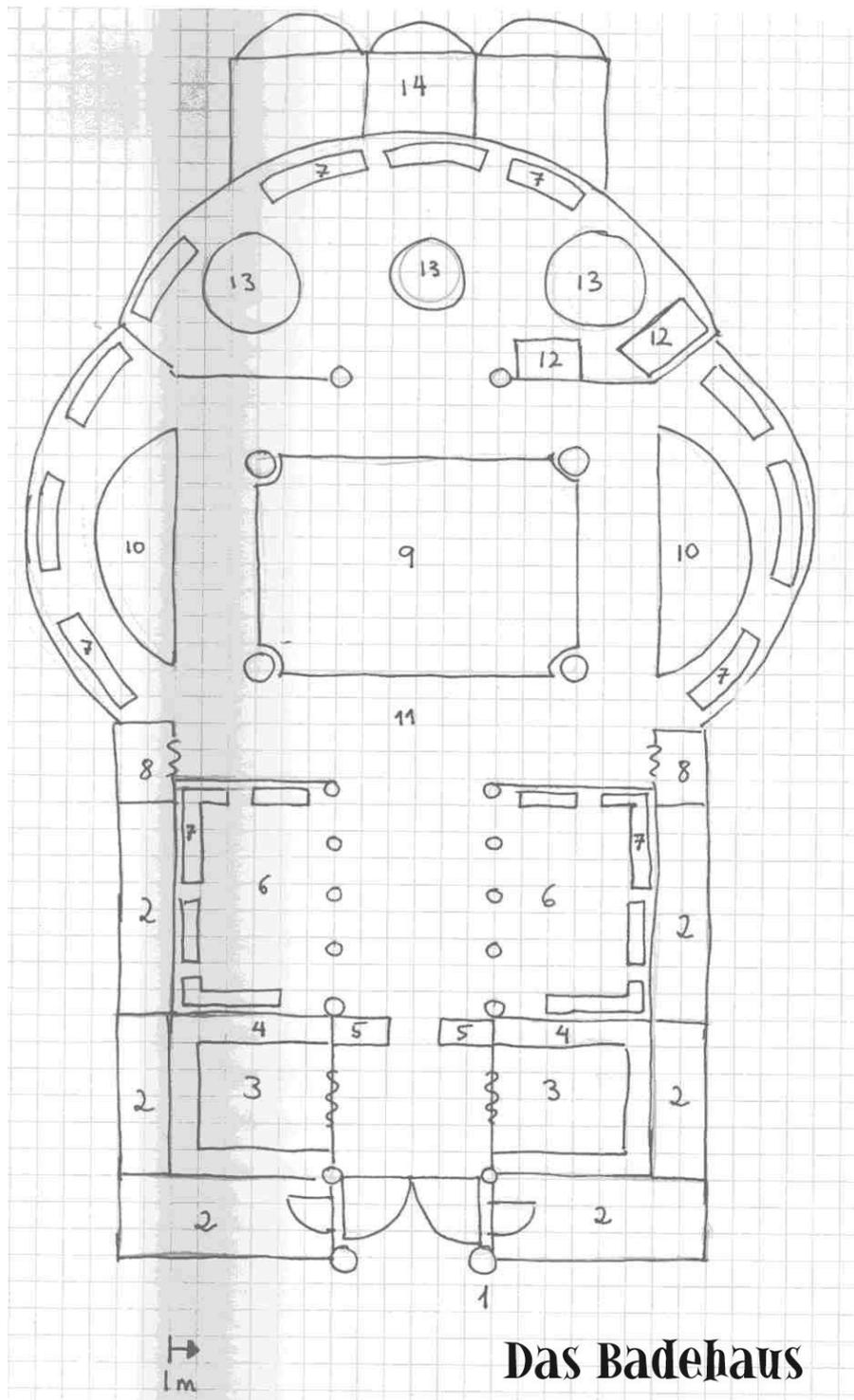
DGS 2	50 + 50 + 100 = 200 GM
DGS 4	100 + 100 + 200 = 400 GM
DGS 6	150 + 150 + 300 = 600 GM

Besondere Gegenstände

Alchemistenpfeile (s. *Schwert und Faust*).

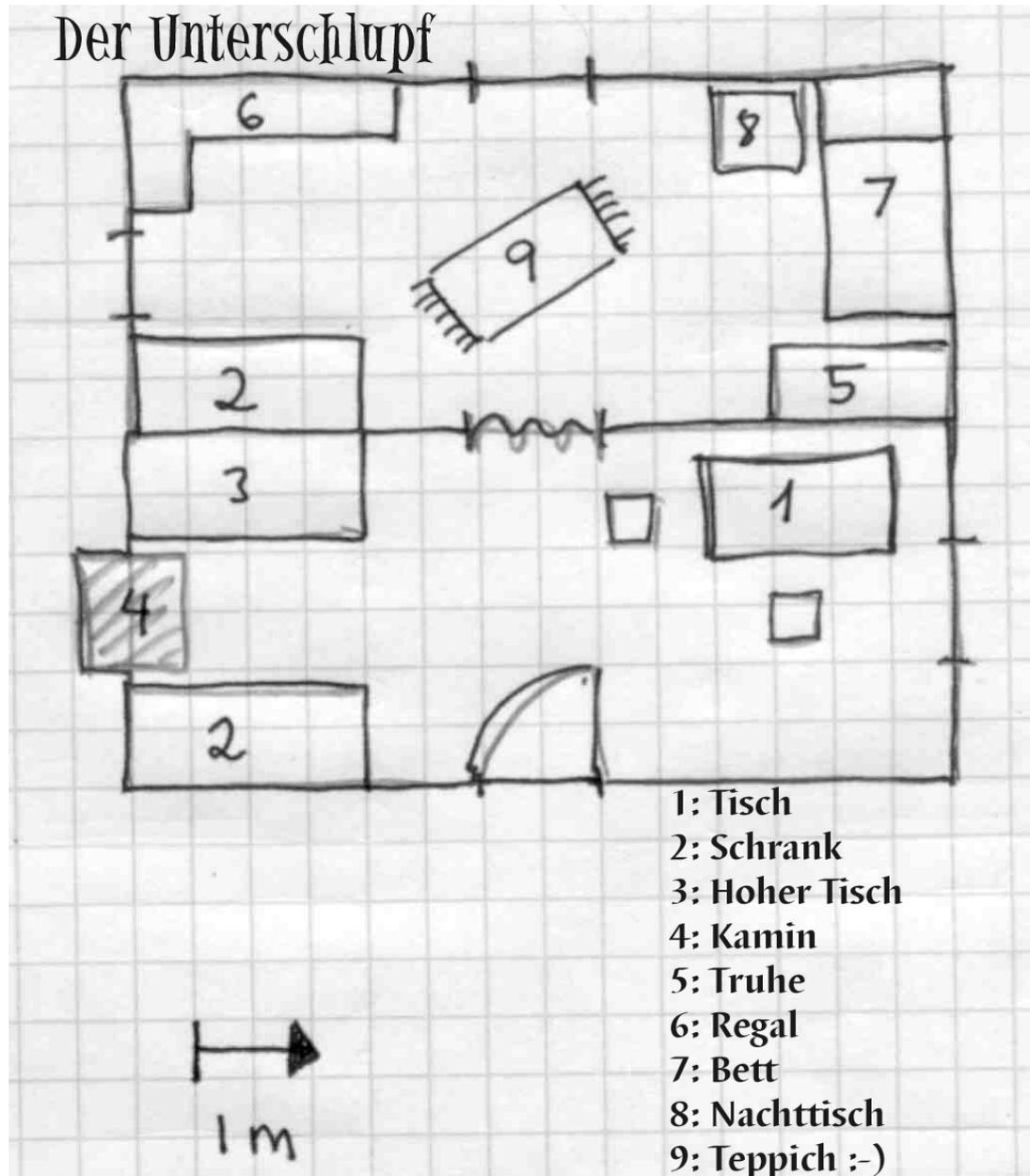
Gegenstände können nicht direkt aus dem Abenteuer mitgenommen werden, aber den Spielern steht es frei, für ihr Bargeld beliebige Gegenstände aus dem Spielerhandbuch und dem Spielleiterhandbuch zu erwerben (siehe auch REG-3).

Karte 1: Das Badehaus „Zilchus‘ Segensquell“

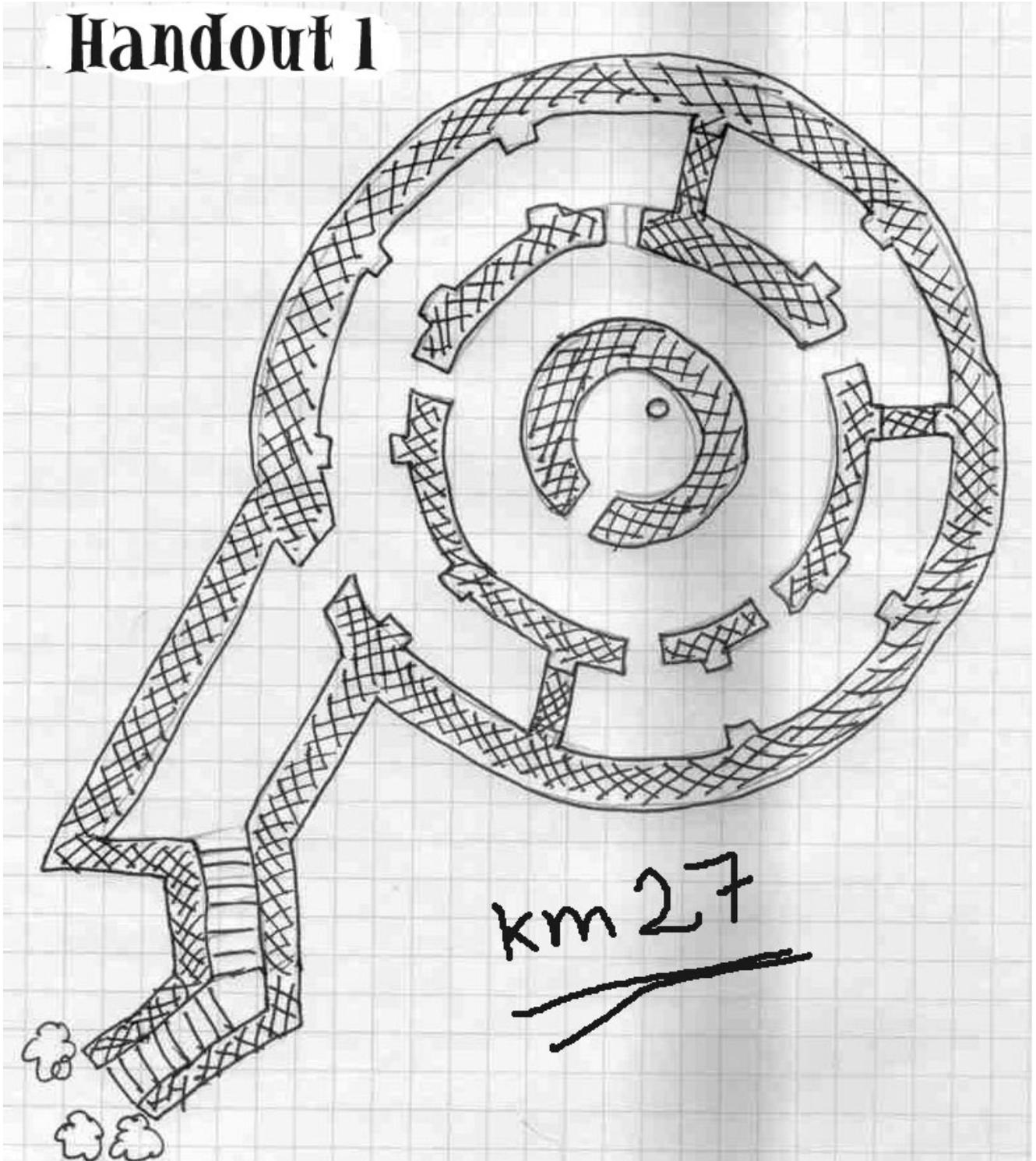


- | | |
|---------------------------------------|--------------------------------|
| 1. Eingang | 8. Toilette |
| 2. Privaträume der Badehausverwaltung | 9. Kaltwasserschwimmbecken |
| 3. Umkleideräume | 10. Warmwasserbecken (22,5 °C) |
| 4. Fächer für Kleidung und Waffen | 11. Warmraum |
| 5. Empfang/Kasse | 12. Massagebänke |
| 6. Kaltraum | 13. Heißwasserbecken (51,6°C) |
| 7. Sitzbänke | 14. Heizanlage (Kessel) |

Karte 2: Der Unterschlupf

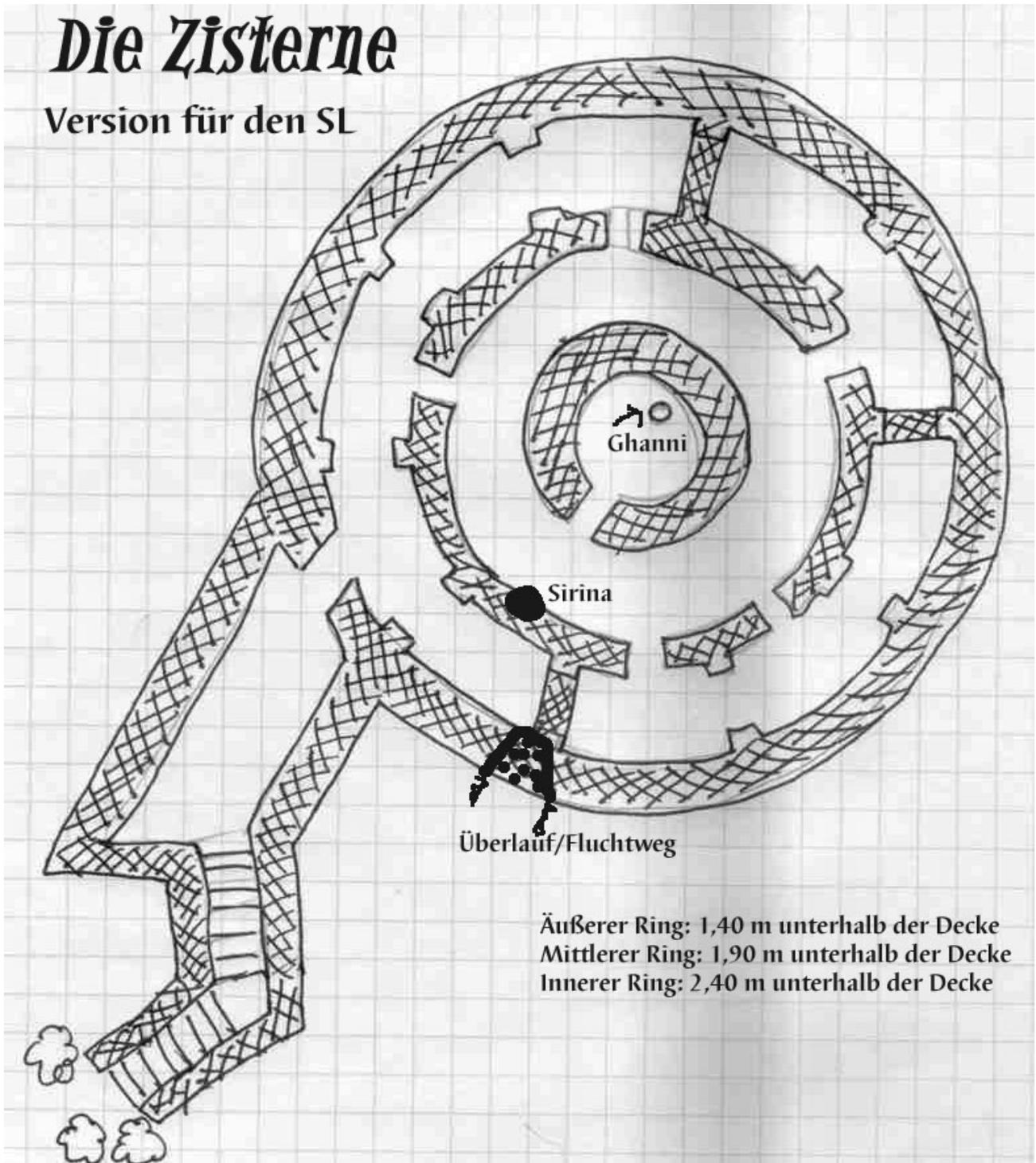


Handout 1



Die Zisterne

Version für den SL



Anhang 5:

Die Glorreichen Gnomenarchitekten des Verbesserungsbedürftigen Fürstentums

Diese Meta-Organisation ist weitaus älter, als der Name es erwarten ließe, doch sind ihre Mitglieder sehr anpassungsfähig, was Änderungen der politischen Veränderungen angeht. Frühe Namen sind „Die Glorreichen Gnomenarchitekten des Ausbaufähigen Almor“ sowie (lange ist's her) „Die Glorreichen Gnomenarchitekten des Gleichfalls Glorreichen Großen Königreichs“.

Es handelt sich um eine Vereinigung gnomischer Handwerker und Architekten, die sich seit Jahrhunderten dem Ausbau der Stadt und des Landes sowie der Anhebung des technologischen Fortschritts verschrieben haben. Ihren Mitgliedern verdanken die Bewohner Herbergsbad nicht nur den großen Aquädukt, sondern auch eine Vielzahl anderer Meisterwerke der Baukunst. Führende Mitglieder der Gnomenarchitekten (und ihre inoffiziellen Trendsetter, was der gnomischen Version eines Anführers sehr nahe kommt) sind die drei Schwestern Ellarin, Hedwick und Kalra Meisterbauer, deren Ruf weit über Herbergsbad hinaus bekannt ist.

Eintrittsvoraussetzungen

Volk: An sich können nur Gnome Mitglied werden, da kein anderes Volk in der Lage ist, die komplexen Vorgänge beim Bau gnomischer Bauwerke wirklich zu verstehen. Allerdings können Zwerge auf besondere Anfrage (und eine mit der Triade durchzuspielende Eignungsbefragung) ausnahmsweise aufgenommen werden; bislang hat die Gilde aber keine zwergischen Mitglieder.

Fertigkeiten: je 6 Ränge in zwei Berufen oder Handwerken, die mit dem Erstellen von Bauwerken in Zusammenhang stehen

Talente: eine der beiden obigen Fertigkeiten muss mit *Talentfokus* versehen sein.

Sonstiges: Der Charakter muss über Meisterarbeits-Handwerkszeug in den gewählten Berufen bzw. Handwerken verfügen. Der Anwärter muss ein Aufnahmegremium von seiner Würdigkeit überzeugen, was 2 ZE kostet.

Vorteile

- Der Charakter ist berechtigt, das Zeichen der Glorreichen Gnomenarchitekten zu führen.
- Der Charakter kann alle von Gnomen errichteten Bauwerke nach Belieben betreten und inspizieren.
- Der Charakter darf offizielle Bauaufträge ausführen, die nach den normalen Regeln abgewickelt werden, ihn aber nichts kosten (da die Gnomenarchitekten das Material stellen). Pro fertigem Bauprojekt (dessen Zeiteinheiten entsprechend der Regeln abgerechnet werden) erhält der Charakter 5 Prozent der Baukosten als Prämie.

Folgende Prestigeklassen werden von der Gruppe unterstützt:

1. Schattentänzer (*Spielleiter-Set*)
2. Wissenshüter (*Spielleiter-Set*)
3. Contemplative (DoF)
4. Divine Oracle (DoF)
5. Arcane Trickster (T&B)
6. Candle Caster (T&B)
7. Wayfarer Guide (T&B)
8. Dungeon Delver (S&S)
9. Royal Explorer (S&S)
10. Temple Raider (S&S)
11. Thief-Acrobat (S&S)
12. Virtuoso (S&S)
13. Watch Detective (MoW)

Kosten

Pro Jahr 6 Zeiteinheiten für das Besuchen von Kongressen, eigenen Vorführungen, Praxisdemonstrationen und allgemeinen Diskussionen (auch im ersten Jahr). Wer drei Jahre in Folge nichts erbaut hat, wird ausgeschlossen.

