

Bierselig

Ein zweiründiges D&D LIVING GREYHAWK® Herbergsbad / Adri Regional Abenteuer

Version 1

von Katja & Robert Nickmann

Circle Reviewer: Creighton Broadhurst

Spieltester: Mike Hofmann, Rainer Nagel, Nenad Petrovic, Frank Roters

Aufregung in Herbergsbad: Die Zilchuskirche will die Einweihung ihrer ganz neuen Tavernenkette mit einer spektakulären Feier begehen. Sogar eigens gebräutes Wentabier soll in Mengen strömen, alles ist geschmückt und die Gäste sind auch schon geladen. Dann kann das Fest ja beginnen, oder?
Für Charaktere der Stufen 1 bis 11 (Durchschnittliche Gruppenstufe (DGS) 2-10).

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

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

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

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

Die eigentliche Spielzeit des Abenteuers ist etwas kürzer. Du solltest die letzten 20 bis 30 Minuten der Sitzung dazu verwenden, 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 Abenteuergruppe und des Schwierigkeitsgrades, in dem dieses Szenario gespielt wird, erfolgt auf Basis der Durchschnittlichen Gruppenstufe (DGS), deren Berechnung relativ einfach ist.

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

Tabelle: Effektive Stufe von Tieren

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

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

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

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

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

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

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

DGS 10 = max. 2.250 GM und 1.350 EP pro Spieler.

Dieses Abenteuer kann von Gruppen gespielt werden, deren DGS maximal 10 beträgt.

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

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

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

SC die möchten, dass ihre Hunde für sie kämpfen, müssen einen erfolgreichen Wurf auf *Mit Tieren umgehen* oder *Charisma* gegen SG 10 ablegen. Dies ist eine freie Aktion (ein gesprochenes Kommando) das die SC jede

Runde erneut versuchen können. Wenn der 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.

Zeiteinheiten und Lebenshaltungskosten

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

Nach dem Ende des Abenteuers können Spieler, die aus der Region Ahlissa (Herbergsbad / Adri) stammen, weitere Zeiteinheiten verwenden, um ihre Fertigkeiten und Talente einzusetzen und etwas Geld zu verdienen. Weitere Einzelheiten entnehme bitte dem LGCS.

Stand des Mondes

Da die Gefahren der Lykanthrophie 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 - würfale vor dem Spiel mit einem W10. Wenn das Resultat 1 ist, so ist am ersten Tag des Abenteuers Vollmond. Mache anschließend noch einen Wurf mit einem W3, 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 vom Spielleiter ggf. entsprechend eingesetzt werden):

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

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

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

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

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

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

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

Islwyn (Alexandra Velten - keine Tätowierung)

Mara (Mike Hofmann - Tätowierung)

Starck (Chris Nord - keine Tätowierung)

Zandro (Thomas Römer - Tätowierung)

Ixbn (Frank Zaeske – Tätowierung)

Terrin Bender (Sascha Eder – Tätowierung)

Galen (Gerrit Deike - keine Tätowierung)

Reisen im Vereinigten Königreich von Ahlissa / dem Fürstentum Herbergsbad

Im Jahr AZ 593 hatten SC in der Metaregion der zersplitterten Sonnen die Gelegenheit Abenteuerbescheinigungen zu erhalten, die sich auf die Reisekonditionen im Vereinigten Königreich von Ahlissa beziehen.

Im Folgenden haben wir unten die Texte nochmals wiedergegeben, um die Arbeit der SL zu erleichtern.

Free Travel Throughout the Kingdom of Ahlissa:

Dem Inhaber dieses Dokumentes wird Reisefreiheit für das Gebiet des Vereinigten Königreiches von Ahlissa gewährt. Das Dokument ist von Garlann aus dem Haus Naelax unterzeichnet.

Wanted!

Der SC wird für die Ermordung eines oder mehrerer Adliger des Vereinigten Königreiches von Ahlissa gesucht.

Wanted In Ahlissa:

Dieser SC wird im Zusammenhang mit der Ermordung einiger Soldaten Ahlissas gesucht. Dieser Status betrifft alle Teile Ahlissas mit den besetzten Gebieten Medegias und der Fürstentümer Naerie und Herbergsbad, aber nicht den Adri.

Der SC verliert sofort alle Reiseprivilegien in Ahlissa inklusive des oben genannten „Free Travel...“. Zu Beginn der Spielsitzung musst Du einen W20-Wurf machen. Bei einer 1 oder 2 (ein erfolgreicher Verkleiden Wurf gegen SG 20, verringert dies auf 1) ist der SC gefangen genommen worden und muss Bestechungsgelder in Höhe von 100 GM x DGS auf der das Abenteuer gespielt wird entrichten. Ein Gefallen mit einem hochrangigen NSC Ahlissas oder einer einflussreichen Organisation kann anstelle der Bestechungsgelder eingesetzt werden.

Sobald die Bestechungsgelder gezahlt wurden, streiche den betreffenden Eintrag auf dem AR durch. Der SC kann dann ganz normal an diesem und zukünftigen Abenteuern teilnehmen.

Einleitung für den Spielleiter

Herbergsbad ist eine Stadt, die berühmt ist für die Vielzahl ihrer Herbergen, Gasthäuser und Tempel. Nun endlich hat auch die größte der Kirchen der Stadt, die Zilchuskirche, Gasthäuser als ein lukratives und damit besonders Zilchus gefälliges Betätigungsfeld für sich entdeckt. Innerhalb des letzten Jahres wurden im Auftrag der Kirche vier baugleiche Tavernen mit Gasthof in vier Vierteln Herbergsbads errichtet, deren genialer Aufbau sicherstellen soll, dass Herbergsbader aller Schichten sich hier ungestört vergnügen und angemessen geschröpft, d.h. umsorgt werden können.

Um die Tavernen gebührend einzuweihen und auch um anderen Tavernen die eingebürgerte Kundschaft abspenstig zu machen, sollen alle vier am gleichen Tag feierlich und mit besonderem Programm eingeweiht werden. Für das I-Tüpfelchen soll ein spezielles, nur für diesen Anlass gebrautes Wentabier sorgen. Die Zilchuskirche hat dafür eigens einen Vertrag mit dem Alfesfurter Brauer Ernston Mälzer geschlossen, der vor kurzem – passend zu Glauben und Beruf – die Wentapriesterin Ealu Braukind geheiratet hat.

So richtig begeistert, mit diesen Chaoten verkehren zu müssen, ist die Zilchuspriesterschaft nicht so recht, aber es ist nun einmal das beste Bier weit und breit...

Irgendwo im lichtscheueren Teil Herbergsbads hat es vor kurzem einen Machtwechsel gegeben: Inphalas, ein verstoßener Druide hat mit Nzevorikins heimlicher Unterstützung den Platz der bisherigen Incabulos-Hohepriesterin Naera eingenommen und sie auf den zweiten Rang verwiesen. Nzevorikin hielt den wahnsinnigen, labilen Druiden für einen ungefährlichen Platzhalter; er konnte nicht wissen, dass jemand ihm so endgültig diesen Pensionsposten für die fernere Zukunft nehmen würde (siehe ‚Verseuchte Träume‘).

Der Kult drohte daraufhin, sich in konkurrierende Lager zu spalten, doch plötzlich (und gänzlich unerwartet) wies der neue, wahnsinnige Hohepriester einen ausgeklügelten Plan vor, der endlich die ganze Stadt in eine Seuche tauchen würde, die Incabulos wirklich würdig wäre: Vergiftetes, verseuchtes Bier soll die festliche Einweihung der Zilchustavernen zum Ausgangspunkt einer Epidemie werden lassen und langsamen Tod über die verzweifelnden Bürger bringen. Intensive Vorbereitung schweißte dann den Kult zunächst in seiner neuen ‚Ordnung‘ zusammen oder zumindest gingen sich die Kultisten nicht mehr an die Kehle, weil sie anderweitig ausgelastet waren.

Genau genommen kam Inphalas nicht wirklich selbst auf diesen glänzenden Plan... Prinzessin Karasin servierte ihm die Informationen in mundgerechten Häppchen oder besser gesagt arbeitete sie über eine ganze Reihe von Mittelsmännern, und der direkte Kontakt war einer ihrer Agenten (ein Meisterspion), der schon vor einiger Zeit den Platz eines Kultisten eingenommen hatte.

Einflussreiche, mächtige Kirchen haben den Nachteil, dass sie diese unangenehme Angewohnheit haben, unkontrollierbar zu werden. Die Zilchuskirche ist derzeit die größte und wohl auch mächtigste in Herbergsbad. Karasins Plan sieht vor, dass es dem Incabuloskult gelingen soll, die Krankheit ausbrechen zu lassen, während ihr Agent das Gegenmittel beschafft. Gerade wenn die Situation droht zu eskalieren, sollte dann die Stadtwache mit der Unterstützung einiger freiwilliger Hextoranhänger das Gegenmittel und die Schuldigen vorweisen, die möglichst öffentlich gestellt wurden.

Der leichte Ansehensverlust, den die Zilchuskirche unweigerlich hinnehmen muss, ist dabei ein genauso willkommenes Ergebnis, wie das Rampenlicht für die Retter (Hextorkirche/Stadtwache) – und ganz nebenbei wird ein ohnehin schlecht zu steuernder Kult letztendlich öffentlichkeitswirksam entsorgt.

Nimmt alles einen idealen Ausgang, dann würde sich der einflussreiche Zilchusklerus auch noch den Rettern verpflichtet fühlen, die schließlich den Skandal eindämmten und auf andere Schultern

legten – eine Dankbarkeit für die sich sicher auch noch Verwendung finden ließe.

Karasin ist nicht daran gelegen, dass den Kultisten ihr Vorhaben zur Gänze gelingt, sie zweifelte nur nicht daran, dass sie den Schaden auf ein für den Nutzen vertretbares Maß (Schwund ist immer) eindämmen kann. Karasins Plan war durchaus sorgfältig, doch wie so oft gab es einige unvorhersehbare Faktoren, die ihn störten:

Zwar gelang es ihrem fähigen Agenten, sich in den Kult einzufügen und zu einem derer zu werden, denen Inphalas am ehesten vertraute (was so viel nicht heißt), doch dann kam der Spion bei dem Biertauch um, als sich der Fuhrmann als ausgesprochen wehrhaft herausstellte.

Auch weiß Karasin nichts von Inphalas' Vergangenheit als Druide; Inphalas hat das immer sorgfältig für sich behalten. Irgendwann war sein Interesse an Verfall und Krankheiten zu einer krankhaften Obsession geworden und er wurde aus dem Zirkel ausgeschlossen. Kurz darauf traf er auf den Incubuspriester Nzevorikin, der ihm eine Zukunft bot, in der seine Neigungen und Talente so viel besser aufgehoben sein sollten.

Karasin sah sich einem wahnsinnigen, gefährlichen, letztlich aber planlosen Priester gegenüber. Doch hinter Inphalas' Wahnsinn verbirgt sich ein tiefes, grausiges Wissen um Krankheiten und Seuchen und so ist die Krankheit, die er in Umlauf bringt bei weitem gefährlicher als erwartet...

Und schließlich sind da noch die SC, die sich wie Sand in ein Getriebe mischen, dass doch so planvoll lief...

Abenteuerübersicht

Gift/Krankheit und die SC: Die SC sollen sich nicht vergiften oder anstecken, bevor sie eine Chance hatten, von der Gefahr zu erfahren.

Lemut (Begegnung 3) hat ein eigenes Fässchen ungefährliches Bier auf dem Wagen, falls es arg durstige SC gibt. In den Tavernen sind zunächst die dran, die länger gewartet haben, später wimmelt es von Zilchuspriestern, die sich ausgesprochen schnell um die Opfer kümmern (der Ruf ist in Gefahr) und Bandrian schickt sie möglichst schnell los, um die anderen Wagen aufzuhalten und in den anderen Tavernen ist schlichtweg Eile geboten. Falls es nötig werden sollte, steht dir mit Ikarion in Begegnung 12 ein Kleriker 7/Strahlender Diener Pelors 2 zur Verfügung, der helfend eingreifen kann; so dass kein Charakter wirklich geschwächt in den späteren (und gefährlichsten) Abenteuerfeldern hineinstolpern muss.

Genaueres zu dem Gift und der Krankheit findest du im Anhang.

Einführung für die Spieler: Die SC hören von der kommenden Einweihung (Gerüchte, offizielle Bekanntmachungen etc.).

Begegnung 1: Wo zur Hölle...? Vor der zentralen Zilchustaverne („Zur klimpernden Münze“) treffen die

SC auf den genauso aufgeregten wie erbosten Bandrian, der sie anheuert, um nach der säumigen Bierlieferung zu sehen.

Im Hof der Taverne warten bereits Wagen, um die anderen Fässer weiterzutransportieren.

Begegnung 2: Ein Wagen auf dem Weg. Auf der Suche nach dem Wagen oder auf dem Weg nach Alforsfurt treffen die SC auf Lemut, der sich als Kalle vorstellt, und den Wagen mit dem vergifteten Bier. Sie können ihn zur Taverne zurück begleiten. Die Fässer selbst sind zum Schutz gegen Erkenntniszauber mit einer hauchdünnen Bleischicht ausgegossen worden.

(Diesen Wagen werden sie später leer in einer Seitenstraße Richtung Alforsfurt finden können).

Begegnung 3: Wer nichts verträgt, sollte nichts trinken.

Zurück bei Bandrian werden die SC in die Taverne gebeten, während $\frac{3}{4}$ der Fässer umgeladen werden. Während sie noch (mit hervorragendem Wein und schmackhaftem Essen) getröstet werden, breitet sich mit dem Bier die Gefahr aus und eine Weile später fallen die ersten Opfer tot von ihren Stühlen. Sobald Bandrian die Gefahr zu ahnen beginnt, bittet er die SC eindringlich, die anderen Tavernen zu warnen.

Begegnung 4: Nicht das Bier! Die Aufgabe für die SC in dieser Szene ist es, möglichst schnell die anderen Tavernen zu warnen, um den Schaden einzudämmen. Zur Zeit gehen alle davon aus, dass das Bier vergiftet wurde.

Mit den ersten abziehenden Gästen hat auch die Seuche die ersten Schritte genommen, um sich zu verbreiten.

Begegnung 5: Zurück in der Münze

Wenn die SC zu der 1. Taverne zurückkehren werden sie von einem Diener direkt zu Bandrian geführt, der sie bittet herauszufinden, wer hinter dem allen steckt.

Nicht nur seine persönliche (falls er noch flüssig ist auch finanzielle), sondern auch die Dankbarkeit der größten der Herbergsbader Kirchen wäre ihnen sicher. Er sagt ihnen auch, wer alles vergiftet wurde und versichert, dass alle in guten Händen sind.

Begegnung 6: Krischtia Irgendwann werden die SC den Weg des Biers zurückverfolgen: eine Tagesreise von Herbergsbad entfernt finden sie unweit der Straße den echten Bierwagen und treffen dort auf die Koboldhexenmeisterin Krischtia und ihre Orks, die ihn bereits entdeckt haben. Da sie nur an dem Handelswert des guten Biers interessiert ist, lässt sich auch mit ihr reden, die SC können sich aber auch mit den Findern prügeln.

In der Nähe des Wagens liegen die Leichen des Halbkorkfahrers und die des Spions. Heiler (auch glückliche Dilettanten) können über die Wunden einen Teil des Kampfablaufs rekonstruieren.

Außerdem finden sie eine verschlüsselte Nachricht des Spions und ein zerbrochenes, kleines Gnomenspielzeug: ein Hinweis auf das Kultistenversteck in der Ruine Erfinderklause, einer abgebrannten Gnomengaststätte.

Begegnung 7: Alforsfurt Falls die SC hierher kommen, werden sie von dem geschockten Brauer und seiner Frau nicht viel mehr erfahren, als dass der Wagen 3 Tage vor seiner Ankunft in Herbergsbad losfuhr und dass ihn Ulf, der Halbork, anstelle des erkrankten Fuhrmanns fuhr.

Begegnung 8: Seuchenstadt Wenn die SC nach einem oder mehr Tagen zurückkommen, hat sich die Seuche bereits ausgebreitet. Sie kommen an Bestattungsfeuern, abgesperrten Armenvierteln und Warnzeichen vorbei in die Stadt. Hier oder spätestens bei Bandrian werden sie vor der Seuche gewarnt.

Begegnung 9: Auch die Zilchustaverne ist markiert worden. Bandrian selbst ist erkrankt, wurde zwar geheilt, ist aber immer noch ausgesprochen schwach. Er berichtet, was in der Abwesenheit der SC geschah.

Begegnung 10: Die Erfinderklausur Vor der von den Kultisten verlassenen Klausur treffen die SC auf einen überstarken Trupp von Hextoriten, die offenbar von einem Stadtoffiziellen begleitet werden und die gerade recht übelgelaunt die Klausur verlassen.

Wenn das Abenteuer normal verläuft, steckt ihnen der verkleidete Lemut in dieser Szene eine Nachricht (für das Treffen mit Naera; B15) zu.

Begegnung 11: Findet Indigo! Nach Begegnung 10 oder 11 werden die SC von Ikarion, einem hiesigen Pelorpriester angesprochen, der sie bittet, Indigo dringend benötigte Tränke und Naturalien in eines der versiegelten Armenviertel zu bringen.

Begegnung 12: Abwasserkanäle Auf dem Weg durch nicht mehr genutzte Abwasserkanäle können die SC unter der Stadtmauer hindurch in das Armenviertel kommen, in dem Indigo lebt. Hier müssen sie sich allerdings mit einigen ‚Bewohnern‘ herumschlagen, um an das andere Ende zu kommen.

Begegnung 13: Indigofarbenes Licht Im Armenviertel angelangt kommen die SC gerade recht, um dem kleinen, blauen Pholtuskleriker zu helfen, einige Bewohner davon zu überzeugen, dass er besser geeignet ist, ihre kranken Angehörigen zu versorgen als sie. Zudem werden sie hier Augenzeugen von Mendarkus Wiederanerkennung durch Heironeous (auch wenn sie das sehr wahrscheinlich nicht völlig verstehen werden).

Begegnung 14: Im Glühenden Goblin: Wenn die SC der Nachricht Lemuts folgten, treffen sie hier auf die vor Hellsichtszaubern recht gut geschützte Incabulospriesterin Naera, die ihnen mehr über (ihren Nachfolger) Inphalas erzählt, sich sonst aber bedeckt hält. Hier erhalten sie auch einen Hinweis auf seinen wahrscheinlichen Schlupfwinkel. Einem Kampf wird Naera möglichst aus dem Weg gehen.

Begegnung 15: Wegelagerer: Zwei gedungene Waldläufer überfallen die SC hier, etwa eine Tagesreise nördlich von Herbergsbad auf dem Weg zu seiner Höhle. Der Beory-Druide Adrian Schnellläufer wendet sich daraufhin an die SC (heilt sie zur Not) und gibt ihnen wichtige Informationen über Inphalas Vergangenheit als Druide, die Gründe,

warum er aus dem Zirkel ausgeschlossen wurde und er warnt sie vor seiner Angewohnheit, sich mit gefährlichen Pflanzen zu umgeben. Außerdem kann er ihnen den Weg zu Inphalas' Höhle erklären, falls nötig.

Begegnung 16: Es grünt so grün...: Anderthalb Tagesreisen von Herbergsbad entfernt liegt Inphalas Höhle. Die SC werden sich allerdings mit Inphalas Wächterpflanzen abgeben müssen, die allerdings weit weniger gefährlich sind, wenn sie Adrians Warnung beherzigen.

Begegnung 17: Das Versteck: Hier findet sich die Beschreibung der anderen Höhlen, die Inphalas' Thronsaal vorgelagert sind.

Begegnung 18: Der Herr der Seuchen In dem letzten Raum der Höhlen treffen die SC schließlich auf Inphalas und zwei der Kultisten, die ihnen einen harten Kampf liefern werden. Siegreiche Helden finden hier schließlich das sorgfältig verwahrte Serum.

Begegnung 19: Epilog: Mit dem Serum im Gepäck können die SC schließlich der Seuche Einhalt gebieten. Je nachdem, wem sie das Serum mit welchen Auflagen geben, können sie auf die Verteilung Einfluss nehmen und sich so womöglich den Dank z.B. der Armenviertel verdienen.

Holzwege: Spieler sind komisch...

Dieses Abenteuer ist eigentlich ziemlich geradlinig, aber das heißt nicht, dass die Spieler nicht auf Ideen kommen, die ihre SC vom Pfad abweichen lassen.

Teleport und andere Abkürzungen:

Auf der einen Seite könnten sie Begegnungen umgehen (z.B. ‚verpassen‘ sie die Krischtia-begegnung (und die dortigen Hinweise), wenn sie sich direkt zum Nachfragen nach Alforsfurt teleportieren und auch später nicht noch den Weg absuchen) – um dabei dann den Überblick über die vielen Begegnungen behalten zu können, gibt es ein Flussdiagramm im Anhang. Dort findet sich dann auch, ob und wann Hinweise oder Kontakteute in anderen Szenen auftauchen müssen.

Ideen im Abenteuerabseits:

Auf der anderen Seite kommen Spieler chronisch auf abstruse Ideen, die so nicht geplant waren und die vom ausgetüftelten Abenteuerweg abweichen. (Böse Spieler).

Um dich in so einem Fall nicht völlig im Regen stehen zu lassen haben wir hier ein paar Stichpunkte und Informationen aufgeführt, damit du wenigstens einen Ansatzpunkt für die Improvisation hast.

Fässer und Bier? Der Incabuloskult war vorsichtig genug, die Fässer bei unterschiedlichen Küfern zu kaufen und auch das Bier wurde bei unterschiedlichen Brauern gekauft, um die Menge zusammenzubekommen. (Der Geschmack des Wentabiers wurde durch Zugabe eines bestimmten Kräutersuds nachempfunden, der auch den

Giftgeschmack übertönt. Näheres dazu in Begegnung 12 und im Anhang Zu Gift und Krankheit).

Wo? Alle anderen Vorbereitungen sind in einem der leerstehenden Häuser am Rand von einem der beiden Armenviertel außerhalb der Stadtmauer durchgeführt worden, wo die Bewohner dazu neigen, sich um ihre eigenen Angelegenheiten zu kümmern... Da diese Viertel im späteren Verlauf des Abenteuers abgesperrt wird, können die SC das nur entweder davor (etwa direkt nach Erhalt des Auftrags in B6; falls sie sich nicht gleich Richtung Alfursfurt aufmachen) oder während des Auftrags für Ikarion erkunden. Das Haus ließe sich dort mit Informationen sammeln oder entsprechendem Rollenspiel finden (Anwohner, die das Blei gerochen haben etc.). In dem verwaisten Haus selbst kann man eine Art zusammengestückelte Werkstatt, etwas Blei und ein paar Fässer, Bottiche und Eimer finden. Das sollte als eigentlich abenteuerfremd möglichst schnell abgehandelt werden.

Stadtwachen und Hextoriten? Während eines großen Teils des Abenteuers gibt es nicht nur überdurchschnittlich viele Hextoriten in der Stadtwache, sie scheinen dort sogar die Führung übernommen zu haben und das ganz offiziell. Wenn die SC z.B. einen Verdächtigen (Lemut oder Naera) übergeben, werden sie sich selbst auch einer Befragung nicht entziehen können. Sie sollten gute Argumente dafür haben, dass man sie wieder auf freien Fuß setzt und warum sie nicht in die Geschehnisse verwickelt sein können (für ganz niedrigstufige Gruppen sollte da aus Rücksicht auf deren beschränkte Ressourcen eine Möglichkeit eingeräumt werden) oder sie müssen Beziehungen spielen lassen oder eben Bekannte oder Freunde als Leumund für sich sprechen lassen (sprich passende, städtische Gefallen einsetzen, etwa die der Disanjos). Tipps in diese Richtung kann man über die ein oder andere Stadtwache einstreuen, die mit Sicherheit nun nicht alle gleichermaßen davon begeistert sind, dass die Hextoriten hier nun so viel Macht haben. Nach dem Abenteuer verschwinden die Hextoriten genauso schnell wieder aus den Rängen der Stadtwache, wie sie aufgetaucht sind.

Einführung für die Spieler

Baustellen: Innerhalb der letzten paar Monate sind die SC sicher das eine oder andere Mal an den vier großen Baustellen vorbeigelaufen, auf denen zügig und ordentlich die vier neuen Zilchustavernen hochgezogen wurden.

Gerüchte kursieren schon länger in der Stadt; (kann man nach Geschmack einstreuen) angeblich:

soll die Taverne eine merkwürdige Mischung aus Theater und Gasthaus sein...

wurden eigens drei Halblingsdamen aus Wiehießderortgleichnoch hergeholt, um die Köche auszubilden

soll es nur Gnome als Köche geben und ganz kleine Küchen

Kuchen sollen in großen Mengen in riesigen, von Golems bedienten Öfen gebacken werden (ist Unsinn)

...

Vielleicht von Neugier getrieben, vielleicht auch einfach auf einem Gang durch die Stadt kommen die SC an der Zilchustaverne vorbei.

Begegnung Eins: Wo zur Hölle...?

Ihr kommt gerade an einem sonnigen Nachmittag an einer dieser großen, neuen Tavernen vorbei. Bunte Wimpel flattern im Wind, ein prächtiges, rotes Schild mit dem goldenen Schriftzug „Zur klimpernden Münze“ blinkt in der Sonne und von drinnen hört ihr gedämpft Musik. Vor dem großen Flügeltor stehen zwei stattliche Halborks in einer Art Dienerkleidung, deren Blicke den Bewegungen eines Mannes in einer weiten, purpurroten, reich goldfarben bestickten Robe folgen, der vor der Tavernenveranda auf und ab geht, immer wieder wütend die Straße hinunter schaut und dabei vor sich hin schimpft. Als er merkt, dass jemand sich nähert, hebt er den, recht roten, Kopf, bleibt stehen, mustert Euch für einen Moment und winkt euch dann heran und ruft. „Ihr da – ich hätte da einen kleinen Auftrag für Euch.“

Allgemeine Beschreibung: Der Robenträger ist der Zilchuspriester Bandrian, der gerade auf die säumige Bierlieferung der Wentakirche wartet und immer ungehaltener wird, während seine Kollegen und die Bediensteten drinnen die Gäste vertrösten.

Er bittet die SC, dem Wagen schnell entgegenzugehen, der aus Alfursfurt kommen muss und zu sehen wo er bleibt.

Um die SC für diesen kleinen Auftrag zu erwärmen, verspricht er ihnen einen (seinen) Tisch in der bereits eigentlich ausgebuchten Taverne und die entsprechend gute Bewirtung zum Lohn. Nur wenn es gar nicht anders gehen sollte, würde er die SC auch für diesen Dienst bezahlen.

Spielleiterinformation: Zu diesem Zeitpunkt ist der Bierwagen bereits längst überfallen worden und Lemut ist mit dem Ersatzwagen auf dem Weg hierher.

Im Hof neben dem Tavernenhauptgebäude warten übrigens schon drei Ochsenkarren, die das Bier schnell weitertransportieren sollen, wenn es da ist, damit nicht noch mehr Zeit verloren geht.

Schätze: Aus Bandrians Börse (wenn du das Geld hier nicht brauchst, kannst du es in Begegnung 6, Zurück in der Münze, zur Bezahlung verwenden). Er bietet dann jedem SC folgenden Betrag:

DGS 2: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 25 GM; magische Gegenstände – 0 GM

DGS 4: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 50 GM; magische Gegenstände – 0 GM

DGS 6: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 75 GM;
magische Gegenstände – 0 GM
DGS 8: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 100 GM;
magische Gegenstände – 0 GM
DGS 10: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 125 GM;
magische Gegenstände – 0 GM

NSC: Bandrian ist etwa 170 groß, untersetzt, hat braune Haare, einen braunen, leicht graumelierten zurechtgestutzten Vollbart, hellbraune Augen und wirkt ausgesprochen gepflegt. Er ist um die 40. Er trägt ein goldenes Zilchussymbol (Hände die einen Geldbeutel halten) an einer Kette mit breiten Gliedern über seiner purpurnen, goldbestickten Robe. Da das die größte Kirche Herbergsbads ist, erkennen alle Stadtcharaktere automatisch, um welchen Gott es sich handelt.
Zwei große, kräftige Halborktürsteher.

Begegnung Zwei: Ein Wagen auf dem Weg

Ungefähr eine halbe Stunde außerhalb von Herbergsbad weiter kommt euch ein großer Wagen mit einem Vierer-Ochsengespann entgegen, der hoch mit Fässern beladen ist. Auf dem Kutschbock sitzt ein junger, fröhlicher Mann in einfacher Kleidung.

Allgemeine Beschreibung: Der junge Mann ist Lemut, der sich allerdings als **Kalle** ausgibt. Die Fässer sind mit dem mit Gift versetzten Bier gefüllt. Lemut blufft sich seinen Weg durch die Situation (und wenn er etwas kann, dann ist es das). Auf Fragen, warum er so spät ist, verweist er darauf, dass die guten Zilchuskleriker einfach nur sehr kleinlich sind und dass sie sich sicher auch wieder beruhigen würden, wenn die Feier nur erst einmal ins Rollen kommt. Um seinen guten Willen zu zeigen bietet „Kalle“ den SC auch eine Kostprobe aus seinem eigenen, kleinen Fässchen an (dieses Bier ist nicht vergiftet) und lässt sich auch gerne zur Taverne begleiten, wenn die SC das wollen. Die Fässer sind Innen mit einer extrem dünnen Bleischicht überzogen worden, um das Gift vor Hellsichtszaubern zu verbergen; das Gewicht der Fässer (die ohnehin schwer sind) wird dadurch nur unmerklich angehoben.

NSC: Lemut ist ein angeworbener Trickbetrüger; er wurde gut bezahlt, kann getrost in seine Fähigkeiten, andere zu täuschen, vertrauen und alles Übrige ist ihm (zunächst) ziemlich egal. Er hat Unauffälligkeit zur Kunst erhoben und gibt perfekt den Jungen von nebenan oder den Passanten, den man an der nächsten Ecke wieder vergisst. (Seine Werte findest du hinten im Anhang 1). Zur Zeit sieht er aus wie ein junger Bauer, mit struppigem, strohblondem Haar, blauen Augen, einer normalen Statur und durchschnittlicher Größe, so 1.70 oder 1.80 m. Er kennt sich in Alforsfurt aus, weiß, wer Ernston Mälzer und Ealu Braukind sind und gibt sich als eingesprungener Ersatzmann für

den üblichen Fuhrmann aus (er weiß ja, dass auch der Halborkfahrer neu gewesen sein muss).

Wie sich die Situation entwickelt:

Lemuts Einstellung:

Lemut hat wirklich keine Ahnung, mit wem er sich da eingelassen hat; für ihn war es ein Auftrag, mehr nicht. (Die späteren Ereignisse verändern seine Einstellung erheblich; siehe Begegnung 10 (Die Erfinderklausur)). So dass er später zu einer möglichen, wenn auch weniger guten, Informationsquelle wird, wenn die SC sich nicht mit Naera treffen wollen.

Der Wagen:

Wenn die Fässer abgeladen wurden, verschwindet er mit dem Wagen, lässt ihn ein paar Straßen weiter einfach stehen und sprengt schnell eine übelriechende Substanz darüber, die verhindert, dass Tiere seine Fährte aufnehmen können – die SC können mit einem Wurf für Suchen gegen SG 10 die nahezu leere Flasche finden (siehe Geruchsbrecher aus Drachenblut und Zauberbuch); wird der Wagen erst später gefunden, ist die Fährte ohnehin so stark von anderen Stadtgerüchen überlagert, dass sie unerkennbar wird.

Begegnung Drei: Wer nichts verträgt, sollte nichts trinken...

Diese Begegnung besteht aus zwei Teilen: erst mal werden die SC in die Taverne gebeten, dürfen bewundern wie schön organisiert alles wirkt, dann gibt es die ersten Opfer des Biers. Wie vorne beschrieben, sollen möglichst die SC von dem Bier und den Opfern zunächst ferngehalten werden.

Als Kalle mit dem Wagen an der Taverne ankommt, ruft der Robenträger laut „Na endlich! Warum dauerte das denn so lange? Das wird ein Nachspiel haben!“ und winkt ihm dann zornig zu, dass er in den Hof fährt, wo sich sofort die Fahrer dreier anderer Wagen und ein paar weitere, kräftige, junge Männer daran machen, einen Teil der Fässer zügig umzuladen und andere Richtung Tavernenseite zu rollen.

Allgemeine Beschreibung: Bandrian ist noch immer ziemlich erbost, aber auch erleichtert, dass nun endlich das Bierproblem gelöst ist. Er winkt eine Gnomin (Gerna) heran, die die SC dann ins Innere führt und geht selbst rasch wieder nach drinnen.

Taverneninneres:

Die Gnomin führt die SC durch das breite Flügeltor in die Vorhalle, vorbei an den Freitreppen links und rechts, an verschiedenen großen Türen an den Seiten und einem Empfangstisch in der Mitte der Halle zu einer von zwei Flügeltüren in der halbkreisförmig gebogenen Rückwand der Eingangshalle. Vor den Freitreppen, die auf die große Emporenebene für

den Adel führen, stehen jeweils zwei livrierte Diener, an den Flügeltüren steht jeweils einer. Der eigentliche Tavernenraum ist groß und zum Teil von der großen Adelsebene, die von der Vorhalle aus über die Freitreppen zu erreichen ist, wie durch eine Galerie überdacht. Der untere Bereich senkt sich in großen, abgestuften Terrassen sanft zu der großen Bühne an der Rückwand ab. Direkt vor der Bühne ist ein kleiner (Orchester-)Graben (für eventuelle Theaterstücke) und davor gibt es zwei kleinere Tanzflächen.

Im ‚Parkett‘ gibt es zwei Teile: je einer für Handwerker und untere Bürgerschicht und einer für die mittlere und gehobene. Beide Teile sind durch einen breiten Gang getrennt. (Im Anhang gibt es Skizzen für den Tavernenkomplex).

Die Taverne ist gut gefüllt mit ein wenig unleidig wirkenden Gästen, zwischen deren Tischen viele gnomische Dienstboten mit und ohne Tablett umherwuseln; auch recht viele Zilchuskleriker gehen zwischen den Tischen umher und vertrösten Gäste, und vorne auf der Bühne wechseln sich die Musiker ab (Musik auf der Bühne ist magisch verstärkt).

Die Gäste sind bunt gemischt, die SC sehen sicher das ein oder andere bekannte Gesicht.

Das Bier kommt:

Während die SC noch mit gutem Essen und Wein vertröstet werden, beginnt das Bier zu strömen und viele, flinke Kellner eilen zwischen den Tischen hin und her.

Zunächst steigt durch das eintreffende und wohl leckere Bier erheblich die Stimmung, doch so etwa nach **einer halben Stunde**, erliegen die ersten Gäste der Giftkomponente des Biers.

Im Bereich der SC sind das vier ältere Leute (drei Männer, eine Frau) die ziemlich gleichzeitig von ihren Stühlen sinken. Schon mit den ersten spitzen Schreien der Tischgenossen sind die Opfer von Bediensteten und verschiedenen Zilchuspriestern umringt, die dabei möglichst souverän wirken wollen. (In anderen Bereichen der Taverne sieht das genauso aus).

Bandrian der etwas abseits, aber damit näher an den SC steht, wirkt vorsichtig „Gift entdecken“ (Zauberkunde, SG 15) und wirkt kurz ausgesprochen erschrocken, bis er sich wieder fängt. Nach nur einem Moment des Nachdenkens eilt er an den Tisch der SC (oder fängt SC ab, die unbedingt helfen wollen und damit den Trubel noch vergrößern), um sie eindringlich zu bitten, die anderen Bierlieferungen abzufangen.(> siehe Begegnung 4).

Wie sich die Situation entwickelt: Bandrian wird jetzt (B4) die SC eindringlich bitten, die Bierfahren aufzuhalten, damit das Gift gestoppt wird und versichert ihnen, dass sie hier genug Priester haben, um die Situation unter Kontrolle zu bekommen.

Er wird seine Priester und Bediensteten anweisen, die ‚Giftopfer‘ in Tavernenzimmer zu bringen (nach Geldbeutel sortiert) und die anderen Gäste zu

beruhigen. Das Bier wird derweil durch andere Getränke ersetzt.

Trotzdem verlassen einige erboste und erschreckte Gäste die Taverne und bringen damit, ohne es zu wissen, die Krankheit in die Stadt; genauso sind auch schon Bedienstete und ein Gutteil der anwesenden Priester erkrankt, auch wenn sich die Symptome erst in einigen Stunden zeigen (letztlich erst dann, wenn die Charaktere die Stadt verlassen haben).

Begegnung Vier: Nicht das Bier!

Je nachdem tritt Bandrian entweder an die SC heran oder nimmt sie zur Seite, wenn sie helfen wollen.

„Das Bier ist vergiftet worden, ich kann es kaum glauben. Bitte geht los und warnt die anderen Tavernen, es kommt auf jede Minute an.“

Allgemeine Beschreibung: Das hier ist einer der Begegnungen, die am stärksten improvisiert werden muss. Die Aufgabe der SC wird es sein, die anderen Tavernen zu warnen und möglichst zu verhindern, dass das Bier ausgeschenkt wird. Für jede der drei Tavernen, die sie früh warnen oder in der sie den Schaden begrenzen können, kannst du nach eigenem Ermessen ein Drittel der für die Begegnung veranschlagten Erfahrungspunkte vergeben.

Bandrians Zilchustaverne liegt zentraler als die anderen. Die jeweils 15, 20 und 25 Minuten zu Fuß von hier entfernt sind. Die SC werden sich entweder aufteilen müssen oder aber ihr Fortkommen auf magische Weise beschleunigen. Wenn sie langsam nacheinander die Tavernen abgehen oder sonst arg Zeit vertrödeln, kostet sie das mindestens ein Drittel der EP für diese Begegnung.

Wenn sie Bandrian nach einem Beweis für ihren Auftrag fragen, wird er schnell am Empfangshallenpult drei ganz kurze Schreiben (nur je etwa: **„Bier ist vergiftet; Opfer abseits (Zimmer) versorgen und Gäste beruhigen. – Bandrian“**) anfertigen, sie siegeln und den SC überreichen.

Ansonsten gibt es in jeder der Tavernen einige Zilchuspriester, so dass diese auch selber überprüfen können, ob das Bier giftig ist, wenn die SC ihnen das nahe legen.

Je nach Situation kannst du dann entsprechend Würfe für Diplomatie ansetzen und einen Bonus geben, wenn die Herangehensweise besonders gut war.

Wichtig ist nur, dass das nicht arg in die Länge gezogen wird und dass die Zilchuspriester sich nicht völlig sperren und die SC notwendig gegen die Wand laufen. (Allerdings hätte ein gediegener Priester sicher eine bessere Ausgangslage als ein arg abgerissener Schurke und ein Städter bessere Karten als ein offensichtlicher Waldbewohner).

Wie sich die Situation entwickelt:

Fässer untersuchen:

Die SC kommen mit ziemlicher Sicherheit irgendwann auf den Gedanken, die Fässer untersuchen zu wollen. Wenn sie sie dabei zerschlagen, oder zumindest den Deckel (es ist ja höchstens angestochen worden) lüften, werden sie die Bleischicht entdecken können. Die erscheint zunächst als ein sehr dünner, recht weicher, mattgrauer Belag. (Blei ist auch giftig, aber das eigentliche Gift ist Arsen, siehe Anhang).

Das Bier verbreitet bei bloßer Berührung weder sein Gift, noch die Seuche.

Wenn das Bier die Fässer und damit die schützende Bleischicht verlassen hat, ist das Gift darin sehr wohl (magisch) als solches zu erkennen.

Mittels Gift entdecken ist zunächst festzustellen, dass das Bier vergiftet ist, mit dem Weisheits- (SG 20) oder Alchimiewurf kann man es dann als Arsen identifizieren.

Begegnung Fünf: Zurück in der Münze

Wenn die SC wieder zurückkommen, um zu Berichten, oder ihre Belohnung abzuholen, werden sie schon von einer gnomischen Dienstmagd erwartet, die sie direkt zu Bandrians Büro führt.

Je nach Situation könnte das so aussehen. Pass es doch bitte jeweils an:

Die Gnomin von vorhin erwartet Euch am Eingang, ihr Lächeln wirkt ein wenig gequält als sie Euch heranwinkt und mit einem „Bandrian erwartet Euch, folgt mir doch bitte.“ begrüßt.

Sie führt Euch durch eine der linken Seitentüren der Eingangshalle in einen Gang, klopft gleich an die erste Tür, wartet einen Moment, öffnet sie dann für Euch und winkt Euch einzutreten.

Das Zimmer ist wohl eine Mischung aus einem Arbeitszimmer und einem Schlafzimmer. Hinten in dem etwa L-förmigen Raum könnt ihr die Ecke des Bettes sehen, diesen Teil des Raums beherrscht ein wuchtiger, euch zugewandter Schreibtisch, auf dem Papiere sauber gestapelt sind. Hinter dem Tischmonstrum steht ein ebenso wuchtiger Polsterstuhl. Bandrian geht dahinter auf und ab und streicht sich den Bart, bleibt aber stehen, als er Euch bemerkt und sieht Euch ernst an...

Allgemeine Beschreibung: Bandrian wird sich zunächst den Bericht der SC anhören und sie dann bitten, diese Giftmischerei näher zu untersuchen und den oder die Schuldigen zu stellen. Neben seinem und der Kirche Dank (was in dieser Stadt viel zählt), bietet er ihnen auch Geld aus seiner Privatkasse (falls er es nicht in Begegnung 1 anbieten musste); ansonsten muss er sie trösten.

Bandrians Motivation:

Bandrian sieht in den SC eine gute Möglichkeit, den Vorgang zu untersuchen, ohne dabei einen (noch größeren) Skandal zu provozieren. Er zieht sie vor allem deswegen der Stadtwache vor.

Sagen wird er ihnen aber eher, dass die Stadtwache zwar löblich sorgfältig vorgeht, dabei aber doch immer eher eine gemächliche Gangart einschlägt, so das Zuarbeit von Außen nur hilfreich sein kann. Er wird auch anführen, dass die Stadtwache arge Schwierigkeiten hat, eine Spur zu untersuchen, die weg von Herbergsbad führt, weil sie dort keine Amtsgewalt hat. Nett wie er ist, bietet er sich an, die Amtsgänge alle selbst zu übernehmen, so dass die SC nicht aufgehalten werden und ihm einfach selbst berichten können, was sie herausfinden.

Informationen:

Er erzählt ihnen davon, dass das Bier bei Ernston Mälzer in Alfertsfurt bestellt wurde. Er kann sich nicht vorstellen, dass der Brauer oder seine Frau seine Gäste vergiften würden, hält er beide doch für zwar reichlich unzuverlässig, aber dennoch gutherzig.

Er weiß von niemandem, den er als Feinde nennen könnte. Konkurrenten hat die Zilchuskriche bei vielen Unternehmungen, aber keine, die Grund hätten, so etwas zu tun.

Er empfiehlt den SC, Richtung Alfertsfurt zu gehen und dort mit der Suche zu beginnen.

Fässer:

Seine Leute haben zwischenzeitlich auch die Fässer untersucht und die Bleischicht gefunden. Alle ungenutzten Fässer sind verschlossen geblieben, bis man sie entgiften kann.

Das verwendete Gift ist Arsen.

Vergiftete:

Laut Bandrian sind 10 seiner Gäste tödlich vergiftet worden, einige weitere stehen in den Zimmern der Herberge unter Beobachtung, sollten es aber schaffen (glaubt Bandrian zumindest, die Krankheit schlummert noch). Den übrigen Gästen hat das Gift wohl nicht geschadet.

Er will zur Zeit keinen der SC zu den Giftopfern lassen, da die Patienten entkräftet seien und Ruhe bräuchten (was tatsächlich auch zutrifft). Bandrian betont, dass die Situation hier unter Kontrolle sei.

Schätze: Aus Bandrians Börse: wenn du sein Gold nicht brauchtest, um widerstrebende SC am Anfang für den kleinen Dienst zu erwärmen, wird er es ihnen jetzt (und wesentlich bereitwilliger) anbieten.

DGS 2: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 25 GM; magische Gegenstände – 0 GM

DGS 4: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 50 GM; magische Gegenstände – 0 GM

DGS 6: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 75 GM; magische Gegenstände – 0 GM

DGS 8: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 100 GM; magische Gegenstände – 0 GM

DGS 10: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 125 GM;
magische Gegenstände – 0 GM

Begegnung Sechs: Krischtia

Eine Tagesreise von Herbergsbad entfernt hatten einige ‚Kultisten‘ (Naera, der Spion, ein weiterer Kultist und Lemut [der sich aber außen vor hielt]) den echten Bierwagen überfallen, den Fahrer getötet und den Wagen den Hang hinunter gestoßen, um dann ihren eigenen Karren mit Lemut auf dem Kutschbock Richtung Herbergsbad zu schicken.

Bei dem Kampf ist Karasins eingeschleuster Agent allerdings getötet worden und konnte so seine letzte wichtige Nachricht (siehe Anhang 7) nicht per Tierboten zu seinen Kollegen schicken. So steckt sie nun zusammen mit der Schriftrolle in einer versteckten Tasche seiner Weste. Die Nachricht warnt davor, dass der Plan der Kultisten angelaufen ist und vereinbart ein Treffen, um das Gegenmittel (den Wein) zu übergeben, dass der Spion hiernach entwenden wollte.

Die anderen haben sich in der Eile nicht die Mühe gemacht, die Leichen zu verscharren, sondern sie nur auf den Wagen gehievt, bevor sie ihn hinunterstießen. Der Wagen selbst kam auf einer Lichtung zum Stehen; er ist nicht umgekippt, aber einige der Fässer haben sich gelöst und sind auf dem Boden zerschellt.

Mittlerweile ist die Koboldhexenmeisterin mit ihren Orks auf den Wagen gestoßen und begutachtet gerade ihren Fund. Die Orks haben es sich nicht nehmen lassen, gleich eines der noch heilen Fässer zu öffnen und sich kräftig zu bedienen und sind dann auch noch dummerweise auf ein kleines Spielzeug getreten, dass einer der Kultisten fallen gelassen haben muss (ein kleiner Aufziehkäfer – ein Gastgeschenk aus der Erfinderklausur). Jedenfalls ist der ärgerliche Ruf der Koboldin womöglich das erste, was die SC von dem Trio hören (es sei den sie haben entsprechende Vertraute oder Tiergefährten zum Kundschaften vorgeschickt, die womöglich den Geruch des schalen Biers als erstes wahrnehmen).

So oder so ähnlich:

Irgendwo von links aus dem Wald kommt ein quäkender, kurzer Ruf.

Und falls wer unter den SC Orkisch spricht, versteht er ihn auch als.

„Kaputt, kaputt – nun ist es kaputt!“

Allgemeine Beschreibung:

Wenn sich die SC auf Sichtweite nähern (wobei je nachdem die drei unten entsprechend Möglichkeiten haben, sie zu bemerken), sehen sie einen halb mit Fässern beladenen Wagen auf einer kleineren Lichtung am Fuß des Hangs stehen.

Falls sie sich unbemerkt genähert haben, stehen zwei Orks hinten am Wagen, die mit kruden Becher Bier aus einem offenen Fass zwischen ihnen schöpfen und sich gütlich tun und ein Kobold am Rand der Lichtung, der etwas kleines, glitzerndes in der Hand hält.

Falls von den dreien jemand auf den ‚Besuch‘ aufmerksam wurde, haben die Orks ihre Waffen gezogen und warten, während sich Krischtia im Gebüsch um die Lichtung versteckt.

Aus Sicht der Straße aus, liegen die zwei Leichen (der Agent und der Halborkfahrer) schräg hinter dem Wagen.

Diese Begegnung muss nicht per Kampf gelöst werden, da Krischtia vor allem an dem Marktwert des Biers interessiert ist, als dessen rechtmäßige Besitzerin sie sich fühlt. Da sie die Leichen schon nach Barem durchsucht (und nichts gefunden) hat überlässt sie sie den SC gern.

Für den Fall, dass die SC diesen friedlicheren Weg allerdings nicht einschlagen, findest du die Werte der Orkkämpfer und Krischtias im Anhang und eine mögliche Vorgehensweise im Abschnitt Taktik.

Wesen/NSC: Die beiden Orks sind einfach nur kräftige Kämpfer in Kettenhemden, die mit Krummschwertern bewaffnet sind.

Krischtia ist eine Koboldhexenmeisterin; sie hat rote Schuppen, leuchtend gelbe Augen und trägt praktische Kleidung aus Leder und Fellen und einige Beutel und einen kurzen Stab am Gürtel.

Sie hat sich vor allem auf Bezauberungen spezialisiert.

Taktikvorschlag:

Wenn es zum Kampf kommt, stürmen beide Orks in den Nahkampf, während Krischtia möglichst sofort versucht, den der SC zu bezaubern (oder zu beherrschen), der am ehesten aussieht wie ein starker Nahkämpfer, um ihre Chancen zu verbessern. Sie zieht dabei Halborks oder kräftige Menschen, Zwerge oder Elfen eindeutig vor.

Von einem bezauberten Charakter lässt sie sich vornehmlich schützen, einen beherrschten Charakter (möglich ab DGS 8) wird sie als Druckmittel für eine Verhandlung einsetzen (ihr ist die lieber als etwaige Verluste), zur Not schickt sie ihn auch in den Kampf gegen seine Freunde (vor allem gegen gefährliche und unbeherrschte Magiekundige), um ihren Rückzug zu decken.

In einer Verhandlung will sie vor allem das Recht auf das Bier. Für jeden gefallen Ork will sie DGS mal 10 Goldstücke oder entsprechende Wertgegenstände.

Wenn die Karten zu schlecht stehen, versucht sie zu fliehen. Auf niedrigeren Stufen macht sie sich unsichtbar, auf mittleren beschleunigt sie ihre Flucht dann mittels *Raschem Rückzug*. Auf Stufe 8 will sie erst mit einem *Dimensionstor* weiter weg kommen.

Wenn sie auf Stufe 10 arg bedrängt wird, hinterlässt sie den SC eine herbeigezauberte Chaosbestie, um dann eilig das Weite zu suchen.

Kampf: (DGS +3)

DGS 2: HXM4 (Koboldin), TP 13; + 2 KÄM1 (Orks) je TP 13

DGS 4: HXM6 (Koboldin), TP 18; + 2 KÄM2 (Orks) je TP 19

DGS 6: HXM8 (Koboldin), TP 25; + 2 KÄM4 (Orks) je TP 32

DGS 8: HXM10 (Koboldin), TP 31; + 2 KÄM2 (Orks) je TP 46

DGS 10: HXM12 (Koboldin), TP 37; + 2 KÄM2 (Orks) je TP 60

Leichen

Wenn die SC durch Verhandlung oder Kampf die Gelegenheit bekommen, die beiden Leichen zu untersuchen, können sie folgendes feststellen:

Mit einem Wurf für Suchen (SG 20) oder entsprechend intensiver Suche, lässt sich die verborgene Tasche in der Weste des Spions finden und dort dann die *Schriftrolle* und die Nachricht.

Vom Zustand der Leichen her lässt sich mit einem Wurf für Heilkunde (SG 15) abschätzen, dass beide einen Tag + die bislang vergangene Abenteuerzeit lang tot sein müssen.

Ulf, der große, kräftige Halbork hat einfache Kleidung an. Er hat einige kleine Stichwunden und seine Haut ist mit einem klebrigen Sekret überzogen. Jeder Charakter kann mit einem Wurf für Heilkunde (SG 10) erkennen, dass der Halbork krank gewesen sein muss, mit einem Wurf für Heilkunde (SG 15; auch als zweiter Versuch) kann er die Krankheit als Schleimiges Verderben erkennen. Die Zeit im Regen hat allerdings die Ansteckungsgefahr gebannt.

Bei dem Informationsstand braucht ein Kleriker, Druiden, Hexenmeister oder Magier nur einen vereinfachten Zauberkundewurf (SG 13), um auf den Zauber *Ansteckung* als eine Möglichkeit einer solchen Erkrankung zu kommen.

Dass der Agent, ein drahtig wirkender Mensch in dunkler Kleidung und einer zerteilten Lederrüstung, offensichtlich an der tiefen, klaffenden Axtwunde gestorben ist, die seine Brust spaltet, ist nicht weiter schwer zu erraten. (Die Waffe erschließt ein SC mit einem Wurf für Heilkunde SG 10).

Und daran, dass für diese Wunde hier viel zu wenige Blutspuren sind, kann auch jeder einigermaßen Aufmerksame erkennen, dass dieser Kampf offenbar nicht hier stattgefunden hat. (bei entsprechender Suche, lassen sich oben an der Straße die entsprechenden dunklen Flecke finden).

Magie erkennen:

Falls jemand *Magie erkennen* wirkt, bemerkt er neben den Auren von Krischtias magischen Gegenständen auch noch die der *Schriftrolle: Tierbote* (eine magische Aura, schwach, Zauberkunde, SG 17: Bezauberung), die der Agent bei sich hat, was die un gelenkte Suche danach

womöglich erspart. (Mit der *Schriftrolle* findet sich auch die Nachricht des Agenten).

Die Aura des Ansteckungszaubers (und der übrigen gewirkten Zaubers) hat sich mittlerweile verflüchtigt.

Spuren:

Es lassen sich (mit Überleben, SG 10 – sprich das Talent Spuren lesen ist hier nicht nötig) nur Wagenspuren finden und zwar die des Wagens den Hang hinunter, tiefe Räderabdrücke von einem Wagen, der wohl ein paar Meter einen Feldweg hinunter stand und dorthin von der Straße kam und auch dorthin zurückkehrte. Es gibt einige Spuren, die von dem Warteplatz des Wagens oder von der Straße in den Wald führten (die Kultisten sind etwas später als Lemut einfach auf der Straße zurück gegangen).

Schätze:

Das meiste der Schätze finden die SC nur, falls sie Krischtia und ihre Orks hier besiegen. Eine Ausnahme stellt die *Schriftrolle: Tierbote* dar, die in einer versteckten Innentasche der Weste des Agenten zu finden ist.

WICHTIG!

Die SC stolpern auf jeden Fall über das zerbrochene Spielzeug, dass Krischtia weggeworfen hat. Einen kleinen, kaputten Aufziehkäfer mit der Gravur ‚Erfinderklausur‘ auf der Unterseite. Dort hatte der Kult sein Lager. Mit einem erfolgreichen Wurf für Wissen (Lokales) oder Bardenwissen (SG 15, SG 10 für Gnome), erinnern sich die SC daran, dass das eine gut besuchte Taverne eines gnomischen Erfinders im Handwerkerviertel war, die nach einem missglückten Experiment des Besitzers vor einem halben Jahr abbrannte (die Kultisten quartierten sich einen Monat später in den Keller der Ruine ein). Die SC können das auch von anderen Bürgern Herbergsbads erfahren (Informationen sammeln, SG 15 bzw. SG 8, wenn sie vor allem Gnome fragen).

DGS 2: Gegenstände – 63 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – *Zauberstab: Falsches Leben*, 9 Ladungen (68 GM), *Schriftrolle: Tierbote* (13 GM), *Trank: Schwache Wunden heilen* (4 GM), *Trank: Pracht des Adlers* (25 GM) = 173 GM

DGS 4: Gegenstände – 63 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – *Zauberstab: Falsches Leben*, 9 Ladungen (68 GM), *Schutzring +1* (167 GM), *Schriftrolle: Tierbote* (13 GM), *Trank: Schwache Wunden heilen* (4 GM), *Trank: Pracht des Adlers* (25 GM) = 340 GM

DGS 6: Gegenstände – 63 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – *Zauberstab: Falsches Leben*, 9 Ladungen (68 GM), *Schriftrolle: Tierbote* (13 GM), *Schutzring +1* (167 GM), *Zauberstab: Melfs Säurepfeil*, 7 Ladungen (53 GM), *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (25 GM), *Trank: Pracht des Adlers* (25 GM) = 414 GM

DGS 8: Gegenstände – 63 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – *Zauberstab: Falsches Leben*, 9 Ladungen (68 GM), *Schriftrolle: Tierbote*

(13 GM), *Schutzring*(167 GM), *Zauberstab: Melfs Säurepfeil*, 7 Ladungen (53 GM), 2x *Trank: Mittelschwere Wunden heile* (50 GM), *Trank: Pracht des Adlers* (25 GM) = 439 GM

DGS 10: Gegenstände – 63 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – *Zauberstab: Falsches Leben*, 9 Ladungen (68 GM), *Schrittrolle: Tierbote* (13 GM), *Schutzring +1* (167 GM), *Zauberstab: Melfs Säurepfeil*, 7 Ladungen (53 GM), 2x *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (50 GM), *Trank: Pracht des Adlers* (25 GM), *Trank: Schild des Glaubens +4* (50 GM) = 489 GM

Begegnung Sieben: Alfersfurt

Diese Begegnung findet nur statt, wenn die SC es für nötig halten, direkt in Alfersfurt nachzuforschen.

Allgemeine Beschreibung:

In dem 3 Tagesreisen von Herbergsbad entfernten Ort können sie mit dem Brauer Ernston Mälzer und seiner Frau Ealu oder auch mit dem Fuhrmann Tanjo, der normalerweise Waren nach Herbergsbad bringt sprechen.

Ealu und Ernston:

Während das Brauerehepaar die SC zunächst fröhlich und gutgelaunt begrüßt, sind sie sichtlich geschockt, wenn die SC ihnen von der Vergiftung erzählen sollten und beide können sich einfach überhaupt nicht vorstellen, wer so etwas tun kann. Beide haben nichts zu verbergen und beantworten alle Fragen bereitwillig und gerne, aber sie wissen einfach nichts, was die SC auf die Fährte der Kultisten bringt, da diese fast ausschließlich von Herbergsbad aus arbeiteten,

Das Brauerehepaar war etwas spät dran mit ihrer Lieferung und hat sie drei Tage vor Abenteuerbeginn losgeschickt. Alles hatte sich noch einmal verzögert, weil der Fuhrmann Tanjo kurzfristig erkrankt war. Ulf, der Halbork, war auf die Bitte Ealus hin eingesprungen.

Falls die SC später als drei Tage nach Ankunft Kalles in Herbergsbad eintreffen, machen sich beide bereits ein wenig Sorgen um Ulf.

Falls die SC von Begegnung Sechs kommen und von den beiden Toten erzählen, bricht Ealu in Tränen aus und ihr Mann geleitet sie erst einmal in den Nebenraum. Weder Ealu noch Ernston können mit der Beschreibung des Agenten etwas anfangen.

Wenn die SC wollen, können sie die traurige Nachricht auch selbst Ulf's Familie, einer Menschenfrau namens Maran und seinem kleinen Sohn Tur übermitteln, die dann natürlich am Boden zerstört sind und unter Tränen nachfragen, wo sie seinen Leichnam holen können. Beide haben nicht die Möglichkeit, eine Wiederbelebung zu bezahlen und Ealu, die das sicher umsonst täte, kann das noch nicht (sie ist eine KLE4).

Tanjo:

Der Fuhrmann ist mittlerweile wieder auf dem Damm und war tatsächlich krank (er hatte sich eine schwere Grippe zugezogen) und hat nichts mit den Kultisten zu tun. Auch er reagiert bestürzt und ungläubig auf die Nachricht von der Vergiftung, auch er antwortet offen und ehrlich und beteuert auf entsprechende Fragen hin auch, dass Ernston und Ealu so etwas nie tun könnten.

Falls die SC ihm von Ulf's Tod erzählen wird er sehr still und nachdenklich, weil er genau weiß, dass das normalerweise ihn erwischte hätte, wenn diese zufällige Grippe nicht gewesen wäre. Natürlich ist er froh, dass er nicht auf diesem Wagen war und gleichzeitig trauert er um Ulf, den er gut kannte. Sobald er allein ist, richtet er ein Stoßgebet an Istus und später kümmert er sich um Maran und Tur.

NSC:

Ealu ist etwas über 1,70m groß und von nicht allzu schlanker Statur. Sie hat dunkelblonde Haare, in die sie meist etwas Ähnliches wie ein Bündchen Stroh, eine Ähre etc. eingeflochten hat. Sie hat dunkle Augen und ist Mitte zwanzig. Sie ist meist auffällig bunt gekleidet und scheint auch ansonsten von sehr optimistischer Grundeinstellung zu sein. Sie hat sich vor kurzem in Alfersfurt niedergelassen und den örtlichen Brauereibesitzer Ernston Mälzer geheiratet.

Ernston ist knapp 1,65 m groß und reichlich untersetzt. Er hat dunkelbraune, kurze Haare und dunkle Augen. Er ist etwas über 30 Jahre alt. Ernston ist eine Frohnatur und wird nur selten ernst. Für ihn war dieser Auftrag für die Zilchuskirche, den ihm seine Frau vermittelt hat, ein wichtiger Lichtblick, nachdem seine Brauerei jahrelang geschäftlich nicht recht vom Fleck kam.

Tanjo ist so um die 1,70 m groß, hat struppige blonde Haare und wirkt kräftig und etwas vierschrotig. Er ist um die 30 Jahre alt und ein guter, zuverlässiger Fuhrmann, über dessen Arbeit man nur Gutes hört.

Wie sich die Situation entwickelt:

Falls sich SC direkt hierher teleportieren (allerdings sollten sie schon erklären können, wann sie sich welchen Ort dort eingeprägt haben) und von hier zurück in die Stadt, kann dass die Abfolge der Hinweise gehörig durcheinander bringen und auch den Zeitablauf ändern. **Lemut** muss die SC dann einfach ansprechen, sobald er sie in Herbergsbad erreicht. Die Krankheit breitet sich sehr schnell aus, sobald die Inkubationszeit abgelaufen ist, so dass das Abenteuer recht normal weiterlaufen sollte. Nur die Intensität der Beschreibung muss dann vielleicht etwas heruntergefahren werden.

Begegnung Acht: Seuchenstadt

Wenn die SC auch nur einige Stunden die Stadt verlassen, erwartet diese ihre Kinder verändert zurück, denn mittlerweile hat die Seuche um sich gegriffen und die Hextoriten haben die Stadtwache verstärkt.

Je nachdem, wie lang die SC weg waren kannst du diese Beschreibung entsprechend variieren: sie geht davon aus, dass die SC etwa 2 Tage weg waren.

Schon von weit weg vor der Stadt ist die schwarze Rauchsäule zu sehen, die gen Himmel steigt. Dann schließlich von der Furt aus sind Scheiterhaufen auf den Plätzen vor den Ausläufern der Stadt zu sehen und ein scharfer, süßlicher Geruch weht herüber.

Hinter den neueren Vierteln sind rote Zeichen an die Türme neben den Toren gemalt und von Masten wehen schwarze Fahnen auf Halbmast.

Allgemeine Beschreibung: Bei den verglühenden Feuern stehen die Wee Jas Priesterin Wenja und der Pelorpriester Tamrel, die die Bestattungsfeuer der ersten Opfer überwachen.

Auf Fragen hin werden die beiden berichten, dass plötzlich eine Seuche in der Stadt ausbrach und das in vielen Vierteln gleichzeitig. Dass die Krankheit ungewohnt heftig sei und viele dahin raffte oder ins Siechtum zwang, darunter auch viele Priester, Heiler und Helfer. Noch schneller als die Krankheit war nur die Angst, die alle ergriff.

Dann hätte die Stadtwache sehr schnell zwei Bezirke abgeriegelt und würde nun hart durchgreifen. Die Häuser der erkrankten Bürger werden mit Warnzeichen markiert und verschlossen. Nur die selbstlosesten der Priester besuchten die, die Hilfe brauchen und sie sich nicht leisten können. Wenn die SC fragen, beschreibt ihnen Tamrel die Symptome der Krankheit so:

Tamrel sieht durch Euch hindurch und wirkt wie benommen, seine Stimme klingt monoton: Die Kranken verfallen schnell. Ihre Haut schwärzt sich und verdorrt und sie schreien und heulen vor Schmerzen. Die Haut bricht knisternd auf, die Knochen werden mürbe und bersten. Es ist ein schrecklicher Anblick und nur die Stärkeren überstehen die ersten Stunden in denen diese Krankheit wütet.

Wenn die SC ihn fragen sollten, was das für eine Krankheit ist, antwortet er so:

Tamrel zögert einen Moment und sieht Euch leer an: „Es gibt eine Krankheit, die der hier gleicht...“ er zögert wieder und fügt dann leise hinzu ... „aber sie ist so selten... man nennt sie das Todeslied und die Stimmen der Opfer sind seine grausige Melodie.“

Tamrel warnt die SC eindringlich davor, die Kranken zu berühren.

Stadtwache, Barrikaden etc.:

Unweit von hier, vor dem inneren, mauerumgebenen alten Kern der Stadt liegen die äußeren Stadteile, darunter auch die beiden ärmsten Viertel der Stadt, die die Stadtwache, zu der mittlerweile ziemlich alle Hextoriten der Stadt gestoßen sind, mit bewachten Barrikaden abgesperrt haben. Von Drinnen macht aber auch niemand Anstalten, sie niederreißen zu wollen.

Wenn die SC weiter durch die Stadt gehen, werden sie auch immer wieder einmal die Runen für Gefahr und Tod in roter Farbe auf Türen gemalt finden. Auch begegnet ihnen mit Sicherheit auch die ein oder andere Patrouille (bei der immer Hextoriten sind), die sie aber ignorieren, solange sie keinen Ärger machen.

Die Stadt ist nicht ausgestorben, es gibt durchaus Passanten und auch Handel, nur bewegen alle sich vorsichtiger und die Stimmung ist fühlbar gedrückt.

Wie sich die Situation entwickelt: Innerhalb der Stadt werden die SC einmal von Ikarion angesprochen (Begegnung 11) und einmal steckt Lemut ihnen eine Nachricht zu (Begegnung 10). Wenn die SC aus irgendeinem Grund nicht zu der Erfinderklause gehen sollten, was unwahrscheinlich aber möglich ist, muss Lemut zu einem anderen Zeitpunkt auftauchen.

Wenn die SC weder mit den Priestern hier noch mit Bandrian reden wollen, solltest du einen Stadtwachentrupp auftauchen lassen, der die SC vor der Seuche warnt (wenn auch mehr drohend als besorgt).

Begegnung 9: Zilchustaverne

Diese Begegnung findet nur dann statt, wenn die SC in der Stadt Bandrian in der klimpernden Münze aufsuchen.

Wenn die SC dort ankommen, erwartet sie ungefähr das hier:

Es ist still um die Taverne und auf das große Doppeltor wurde jenes Warnzeichen gemalt, das ihr schon auf anderen Häusern gesehen habt. Als ihr euch nähert wird das Hoftor leicht geöffnet und Gerna, die Gnomenmagd winkt Euch heran und macht euch ein Zeichen zu schweigen.

Allgemeine Beschreibung: Die Gnomin bringt die SC durch den Hof und den Gesindegang in Bandrians Zimmer. Erst im Haus antwortet sie auf Fragen. Dann öffnet sie wie gehabt nach einem Klopfen die Tür.

Die Tür öffnet sich und ihr findet das Zimmer ziemlich so vor, wie ihr es in Erinnerung hattet,

nur dass Bandrian diesmal auf dem Stuhl hinter seinem Schreibtisch sitzt und erschöpft und geschwächt aussieht. Er lächelt gequält und grüßt leise.

Allgemeine Beschreibung: Für Bandrian sind die letzten Tage ganz und gar nicht nach Plan gelaufen und alles wächst sich mehr und mehr zu einem wahren Alptraum für ihn, für seine Kirche und die Stadt aus. Er hatte sich angesteckt, weil er sich um die adligen 'Giftopfer' gekümmert hatte. Zwar wurde er geheilt, ist aber noch ausgesprochen stark geschwächt. Er hat alle seine Zauber verwendet, um die anderen Kranken zu pflegen, und noch keine Gelegenheit gehabt, sich selber vollends zu heilen (er hatte nur noch eine *Teilweise Genesung* übrig und hat damit den Konstitutionsschaden behoben, der Stärke und der Geschicklichkeitsschaden bleiben vorerst und er erholt sich nur langsam).

Nachdem sich herumgesprochen hatte, dass das Bier vergiftet war, ließen sich die Gäste kaum halten und verließen die Taverne noch bevor die Stadtwache, die plötzlich aufgetaucht war, die Taverne versiegeln konnte.

Aber als sei der Skandal nicht schon schlimm genug, wären dann später (etwa zu der Zeit als die SC die Stadt gerade verlassen hatten) die Giftpatienten, die man noch in den Tavernenzimmern behandelt hatte, urplötzlich schwer erkrankt und einige starben den Priestern unter den Händen weg, vor allem, weil viel zu wenige die richtigen Zauber von Zilchus erbeten hatten.

Leider hätten die Zilchuspriester auch dann noch zu lange geglaubt, die Situation selbst unter Kontrolle bringen zu können, bis dann auch Priester erkrankten und einige starben.

Mittlerweile gibt es in jedem Stadtteil Kranke und die Stadtwache, der sich viele Hextoriten angeschlossen hätten, musste sich begnügen, die Häuser der Kranken zu kennzeichnen und durch die Stadt zu patrouillieren. Nur zwei Armenviertel hätten sie abgesperrt.

Die Familien der reicheren Kranken bezahlten Priester gut für die gefährliche Heilung und verschanzten sich dann mit ihren Familien in ihren Häusern. In den bürgerlichen Gegenden sähe es anders aus, obwohl alle Heiler mittlerweile vorsichtig seien und alle Paladine zur Pflege eingespannt wären.

Bandrian ist fest davon überzeugt, dass das eine gezüchtete Seuche sein muss und hofft, dass die Wahnsinnigen, die sie in Umlauf gesetzt haben, auch ein Gegenmittel haben. Er bittet die SC eindringlich, das zu finden. Denn ohne ein Serum würden noch viele sterben, bevor die Seuche eingedämmt werden könne.

Nach dem Gespräch werden die SC wieder von der Gnomin leise durch den Hof nach draußen geführt.

Begegnung 10: Die Erfinderklause

Wenn die SC dieser Spur nachgehen, kommen sie gerade rechtzeitig, um einen überstarken Trupp von Stadtwache-Hextoriten daraus hervorkommen zu sehen, die sehr offensichtlich und trotz gründlicher (und lauter) Suche nichts (v.a. niemanden) gefunden haben.

Egal ob du dich nach dem Vorlesetext richten willst oder nicht, bei der Beschreibung dieses Trupps muss deutlich werden, dass er a) extrem stark ist und b) ganz offiziell als Stadtwache hier ist.

Vor euch steht, was von der Erfinderklause noch übrig ist, nämlich angeschmorte Mauerreste, die noch grob die Umrisse des Gebäudes nachzeichnen, das Dach fehlt völlig. Aus der Ruine kommen acht schwer gerüstete Stadtwachen, die alle ausnahmslos das Symbol Hextors (ein schwarzer Rüsthandschuh, der sechs rote nach unten gerichtete Pfeile umklammert) offen über dem Überwurf der Wache tragen. Ein korpulenter, kleiner Mann mit einer Kladde in den Händen tappt hinter ihnen aus der Ruine.

Die Acht wirken grimmig und übellaunig und ziehen geordnet ab.

Allgemeine Beschreibung: Neben den SC haben sich auch einige andere Schaulustige eingefunden, die sich aber rasch zerstreuen, wenn einer der acht sie deswegen anfährt.

Die Hextoriten sind alles andere als gesprächig und haben zudem Bericht zu erstatten und deswegen wenig Zeit. Wenn die SC sie ansprechen und fragen, was sie da suchten, weisen sie die „Bürger“ harsch in ihre Schranken und betonen, dass die Stadtwache „Zivilisten“ keine Rechtfertigung schuldig ist. Der Beamte mit der Kladde ist viel zu bemüht, den Hextoriten nicht negativ aufzufallen, um zu antworten und grinst nur dämlich.

Lemuts Nachricht

In dieser Begegnung wird Lemut den SC eine Nachricht (siehe Handout im Anhang) zustecken. [Wortlaut: Wenn Ihr den stellen wollt, der das zu verantworten hat, kommt innerhalb der nächsten drei Stunden in den Glühenden Goblin und sprecht mit der Frau, die allein am Tisch sitzt.

Und lasst die Stadtwache daheim, sonst könnt Ihr dort allein einen trinken. – Kalle]

Er sucht sich dazu einen guten Moment aus (z.B. wenn die Hextoriten gerade herauskommen, aber noch recht weit weg sind). Das letzte, was er will ist, von dieser Stadtwache 'festgenommen' zu werden.

Lemut ist jetzt als Städter mit schwarzen Haaren und sauberer Kleidung verkleidet. Er ist ein guter, geschickter Taschendieb; je nach Situation kann er einem der SC (und sicher eher einem Krieger als einem anderen Schurken) einfach zustecken. Oder er entwendet schnell den Beutel eines SC, steckt die

Nachricht hinein und übergibt ihm den Beutel dann, der ihm heruntergefallen sein muss.

Auf jeden Fall, verschwindet er danach schell wieder, um das zu ermöglichen könntest du z.B. einen der Hextoriten da brüllen lassen, dass es 'hier nichts zu sehen' gäbe. Danach werden sich so und so viele der Schaulustigen trollen.

Ruine

Wenn die SC die Ruine selbst noch durchsuchen wollen, nachdem die Hextoriten weg sind, finden sie eine Falltür, die in einen einzigen, großen Kellerraum führt, der aussieht, als hätten dort einige Leute länger ihr Lager gehabt und wären dann hastig aufgebrochen. Außerdem scheint eine Horde Elefanten darin gewütet zu haben, denn es ist kaum noch etwas Heil.

Das einzig Spannende sind vielleicht die Spruchstücke des kleinen Schreins, der mit einem geglückten Wurf für Wissen: Religion (SG 10) als ein ehemaliger Incabulosschrein erkannt werden kann.

Nur ein Druide unter den SC wird die komischen Kratzer an der Wand als „Eine Seuche zur Ehre des Herrn“ auf Druidisch erkennen können

Wie sich die Situation entwickelt: Lemut sind die Entwicklungen in der Stadt gar nicht geheuer und er hat zugestimmt, die Nachricht weiterzugeben, weil Naera ihm versichert hat, dass dann alles wieder aufhört. Sollte das Treffen mit ihr nicht zustande kommen (etwa weil die SC die Stadtwache informieren oder mitbringen), findest du in Begegnung 14 auch weitere Möglichkeiten, an wesentliche Informationen zu kommen.

Begegnung Elf: Findet Indigo!

Diese Szene ereignet sich irgendwo in Herbergsbad, entweder nach Begegnung 9 oder 10, nach Wahl des Spielers.

Die SC werden von Ikarion, einem jungen Priester des Pelor, angesprochen. Ikarion ist verzweifelt auf der Suche nach ein paar vertrauenswürdigen Leuten, die dringend benötigte Lebens- und Heilmittel in das Armenviertel bringen. Ikarion würde es selber machen, da aber das Armenviertel von den Hextoriten abgeriegelt ist und diese niemanden reinlassen, müsste er durch die Abwässerkanäle gehen und dies ist ihm allein zu gefährlich. Außerdem hat ihm sein Tempel noch andere, ebenfalls dringliche Aufgaben gegeben. So sucht er jetzt nach Freiwilligen und findet sie (hoffentlich) in den SC.

Ikarion wird zuerst einen Pelorpriester, so vorhanden, ansprechen. Sollte keiner in der Gruppe sein, dann einen Priester oder Paladin einer offensichtlichen guten und vertrauenswürdigen Gottheit. Wenn es auch so jemanden nicht gibt,

dann den SC, der am vertrauenswürdigsten aussieht.

Ikarion wird dem SC die gegenwärtige Situation schildern (Absperrung des Armenviertels durch die Hextoriten, grassierende Seuche, kein Zugang der Armen zu Heilmitteln) und ihn bitten, einige Vorräte und Heilmittel in das Armenviertel in der Neustadt zu schmuggeln und sie zu Indigo bringen.

SC, die das Regionalabenteuer „AHL3-04 Indigo“ gespielt haben, werden Indigo kennen. Sollte es niemanden in der Gruppe geben, der den kleinen Tiefling kennt, wird Ikarion ihnen eine Beschreibung geben. Bei Indigo handelt es sich um einen kleinen, blauen Xvart, der sich teleportieren kann und Priester von Pholtus ist.

Sollten sie sich durch die Bitte nicht bewegen lassen, so wird er ihnen Geld bieten, damit sie den Auftrag annehmen (25 GM * DGS pro Person).

Sollten die SC diesen Auftrag immer noch nicht annehmen, bekommen sie weder das Geld noch die Erfahrungspunkte für die Begegnungen 11, 12 und 13. Auch die entsprechenden Gefallen entfallen.

Nehmen die SC den Auftrag an, wird Ikarion ihnen mitteilen, dass es nicht weit von hier, unterhalb der Stadtmauer, einen alten und nicht mehr benutzten Zugang zu den Abwässerkanälen unterhalb des Armenviertels gibt. Durch diesen können sie die Kanäle betreten und an anderer Stelle wieder verlassen, um die Absperrung der Hextoriten zu umgehen. Die beste Möglichkeit ist, die Abwässerkanäle in direkter Linie zu durchqueren, um in das Armenviertel zu kommen. Ikarion warnt sie aber davor, dass es in diesen nicht mehr genutzten Tunneln noch Banden von lichtscheuem Gesindel oder Monster geben kann. Sie sollten daher vorsichtig sein.

Er gibt ihnen dann einen Sack mit Lebens- und Heilmittel, die sie bei Indigo abliefern sollen. Er erklärt ihnen, dass diese Dinge für die Armen bestimmt sind und zumindest ein klein wenig helfen sollen, die Not der Bewohner zu lindern. Indigo wird dann diese Dinge im Armenviertel verteilen, d.h. die SC brauchen diese Aufgabe nicht zu übernehmen. Im Einzelnen handelt es sich um einen voll aufgeladenen *Zauberstab: Krankheiten heilen*, 2 *Tränke Heilen leichter Wunden*, 1 *Trank Heilen mittlerer Wunden*, 2 Erste Hilfe Ausrüstungen und 20 Rationen Essen.

Fragen die SC nach dem Aufenthaltsort von Indigo, erklärt Ikarion ihnen mit Bedauern, dass er den genauen Aufenthaltsort von Indigo nicht kennt. Er gibt ihnen aber den Rat einfach zu fragen, da der Kleine im ganzen Viertel bekannt ist. Die Bewohner werden ihnen sicherlich helfen.

Sehen die SC verletzt aus (nach einem eventuellen Kampf mit Krischtia und ihren Orks) bzw. fragen sie Ikarion direkt nach Heilung, wird er dies nach seinen Möglichkeiten tun. Er kann 3x *Geringere Genesung* oder 3x *Krankheit heilen* wirken und hat genügend „normale“ Heilzauber zur Verfügung, um die Gruppe

komplett zu heilen. Ikarion hat eine effektive Zauberstufe von 9 und verfügt über die Domäne der Heilung.

Wichtig: Sobald die SC gegangen sind, wird Ikarion mittels des Zaubers Verständigung Indigo informieren, dass Hilfe unterwegs ist. Er wird ihm sagen, was er schickt und eine Beschreibung der SC geben, damit Indigo weiß, auf wen er warten muss.

Für den Fall, dass die SC einen Teil der Hilfsgüter für sich behalten (sprich stehlen) oder verbrauchen, wird bei der Übergabe folgendes passieren: Indigo wird kontrollieren, ob alles vorhanden ist (er weiß ja, was er bekommen soll) und beim Fehlen von Gegenständen die SC fragend anblicken, aber nichts sagen. Wenn dann die SC keine gute Erklärung abgeben (z.B. Rettung des eigenen Lebens während des Kampfes in den Kanälen, siehe nächste Begegnung), wird er dieses Verhalten und den Vertrauensbruch an Ikarion weitergeben. Jeder Gegenstand, der fehlt, kostet Leben im Armenviertel, das sollte den SC klar sein. Daher ziehen sich die entsprechenden SC das Missfallen der Pelorkirche zu.

Sollten die SC von sich aus berichten, dass sie von den Hilfsgütern etwas verbraucht haben, sich entschuldigen und/oder Kompensation zahlen, wird Indigo die Sache auf sich beruhen lassen und Ikarion nichts erzählen.

Schlussendlich muss der Spielleiter entscheiden, ob das Verhalten der SC rechtfertigt, ihnen einen Missfallen zu geben oder nicht.

Schätze:

DGS 2: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 50 GM; Magische Gegenstände – 0 GM

DGS 4: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 100 GM; Magische Gegenstände – 0 GM

DGS 6: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 150 GM; Magische Gegenstände – 0 GM

DGS 8: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 200 GM; Magische Gegenstände – 0 GM

DGS 10: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 250 GM; Magische Gegenstände – 0 GM

Achtung: Wenn die SC die Aufgabe übernehmen, ohne Geld zu verlangen, sollten die Spieler für ihre Freundlichkeit nicht bestraft werden. Daher sollte der SL das Geld hier zu den Schätzen addieren, die man in den Abwasserkanälen finden kann.

Begegnung Zwölf: Die Abwasserkanäle

Vor euch seht ihr einen dunklen Tunnel, kaum 2 Meter hoch und nur wenig breiter. Ein altes, verrostetes Gitter versperrte wohl früher einmal den Zugang. Das Schloss wurde vor langer aufgebrochen und das Gitter halb aus den Angeln gerissen.

Ein Ekel erregender Gestank von Fäulnis und Moder schlägt euch entgegen. Dies muss der

Eingang zu den Kanälen sein, von dem Ikarion gesprochen hat.

Der Tunnel, den die SC nun betreten, ist Teil eines Abschnitts der Kanalisation, der seit mehreren Jahrzehnten nicht mehr genutzt wird. Eine Instandhaltung oder Säuberung wird von offizieller Seite nicht vorgenommen, da die Stadtverwaltung ihr Geld für wichtigere Dinge ausgibt. Daher sind die Kanäle weitestgehend trocken und auch der Gestank hält sich vergleichsweise in Grenzen. Nur wenn es regnet, sind die Kanäle gefüllt, und das Regenwasser wäscht dann einen Teil des Abfalls nach draußen.

In der Kanalisation gibt es zwei Arten von Tunneln: der erste (wie der, den die SC dabei sind zu betreten), ist ca. 3m breit und knapp 2m hoch. In der Mitte ist eine 2m breite und 1m tiefe Rinne, in der normalerweise das Abwasser fließt. Rechts und links davon befindet sich ein 0,5m breiter Gehsteig.

Bei dem zweiten Tunnelart handelt es sich um einen sogenannten Haupttunnel. Dieser ist ca. 6m breit und 3m hoch. Auch hier befindet sich eine Rinne in der Mitte. Sie ist ca. 3m breit und 1m tief. Die Gehsteige rechts und links sind ca. 1,5m breit. Treffen Tunnel aufeinander, gibt es ungefähr 2m von der Kreuzung entfernt in jedem Tunnelabschnitt Metallgitter, die die Rinne überbrücken, so dass man die Seite wechseln kann.

Der SL kann seinen Spielern ein Wirrwarr von Tunneln beschreiben. Schließlich sollte er sie auf folgenden Raum treffen lassen.

Ihr kommt über einen der Haupttunnel in einen mehr oder minder achteckigen Kreuzungsraum, in den drei weitere Gangstücke münden. Das Becken, das die vier Rinnen bilden, ist breit und trocken und auf dem Boden hat sich Schutt und Abfall angesammelt.

Allgemeine Beschreibung: In größeren Abständen gibt es in der Kanalisation solche Räume, die meist als Einstiegspunkte für die Kanalarbeiter dienen. Dieser hier ist wie auch der Rest der Kanalisation nicht mehr in Gebrauch. Das viele Regenwasser hat aber eine große Menge an Abfall und Müll, aber auch einige magische Gegenstände (s.u.), in diesen Raum getragen. (Im Anhang ist ein grober Plan zu diesem Raum).

Der Raum selber birgt aber noch eine andere Gefahr. Ein Teil der Magie der hier liegenden Gegenstände hat auf den umgebenen Müll abgefärbt und es haben sich belebte Abfallhaufen, sogenannte Raggamoffyns gebildet. Diese werden aktiv und greifen die SC an, sobald diese den Raum betreten haben und versuchen, entweder zu der Leiter auf der anderen Seite zu kommen oder den Raum zu durchqueren. Da es sich bei den Tunneln, die in diesen Raum führen, allesamt um Haupttunnel

handelt, können alle Raggamoffyns diese betreten und den Charakteren folgen, falls sie sich stärker in die Tunnel zurückziehen.

DGS+2 (siehe Raggamoffyn, MM2 – die Werte findest du im Anhang des Abenteuers)

DGS 2: Tatterdemanimal + Common Raggamoffyn

DGS 4: Common Raggamoffyn + Guttersnipe

DGS 6: Guttersnipe + Shrapnyl

DGS 8: 3 * Shrapnyl

DGS 10: 6 * Shrapnyl

Wenn der Kampf vorüber ist, können die SC, sofern sie wollen, den Abfall in dem Raum untersuchen. Sie werden dabei einige Gegenstände von Wert finden.

Schätze:

DGS 2: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 5 GM; Magische Gegenstände – *Silberöl* (21 GM), *Elixier des Schleichens* (21 GM), *Adleraugen* (208 GM), *Schriftrolle: Magie bannen* (31 GM) = 286 GM

DGS 4: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 4 GM; Magische Gegenstände – *Silberöl* (21 GM), *Elixier des Schleichens* (21 GM), *Adleraugen* (208 GM), *Quaals Feder*, *Schwanenboot* (38 GM), *Schriftrolle: Magie bannen* (31 GM) = 323 GM

DGS 6: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 7 GM; Magische Gegenstände – *Silberöl* (21 GM), *Elixier des Schleichens* (21 GM), *Adleraugen* (208 GM), *Quaals Feder*, *Schwanenboot* (38 GM), *Perle der Macht (I)* (83 GM), *Schriftrolle: Magie bannen* (31 GM) = 409 GM

DGS 8: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 15 GM; Magische Gegenstände – *Silberöl* (21 GM), *Elixier des Schleichens* (21 GM), *Adleraugen* (208 GM), *Quaals Feder*, *Schwanenboot* (38 GM), *Perle der Macht (I)* (83 GM), *Aufflammende Bolzen +1* (4) (56 GM), *Schriftrolle: Magie bannen* (31 GM) = 473 GM

DGS 10: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 15 GM; Magische Gegenstände – *Silberöl* (21 GM), *Elixier des Schleichens* (21 GM), *Adleraugen* (208 GM), *Quaals Feder*, *Schwanenboot* (38 GM), *Perle der Macht (I)* (83 GM), *Aufflammende Bolzen +1* (4) (56 GM), *Schwächeres metamagisches Zauberzepter, Zauber ausdehnen*, (250 GM), *Schriftrolle: Magie bannen* (31 GM) = 723 GM

Steigen die SC die alte Leiter hinauf, müssen sie erst noch einen Kanaldeckel beiseite schieben und finden sich dann mitten in einem Hinterhof im Handwerkerviertel wieder.

Um in das Armenviertel zu gelangen, müssen den Raum mit den Raggamoffyns durchqueren. Kurze Zeit später kommen sie zu einem Tunnelausgang wie den, durch sie die Abwasserkanäle betreten haben. Sie befinden sich nun im Armenviertel vor den Stadtmauern.

Begegnung Dreizehn: Indigofarbenes Licht

Wenn die SC das Armenviertel erreichen, brauchen sie nicht lange zu suchen, um Indigo zu finden. Sie

treffen ihn vor einem Haus zusammen mit einem Dutzend Leute an. So wie es scheint, ist Indigo in eine heftige Diskussion verstrickt, die wohl bald zu eskalieren droht.

Indigo sieht sich momentan folgendem Problem ausgesetzt: Auch im Armenviertel hat sich die Seuche verbreitet, weil einige der wohlhabenderen Bewohner bei der Eröffnung der Zilchustaverne dabei waren, außerdem hielten sich noch Bettler außerhalb der Taverne auf. Ein paar von den Bettlern berührten Gäste, die schon infiziert waren, während sie um Geld bettelten. Dadurch kam die Seuche auch in das Armenviertel.

Da Indigo mittlerweile weiß, wie gefährlich die Seuche ist, versucht er verzweifelt, die Angehörigen der Infizierten davon abzuhalten, zu ihren Liebsten zurückzugehen. Sie sollen vielmehr in einem der leer stehenden Gebäude Unterkunft beziehen und warten, bis die Kranken geheilt sind. Derweil will er sich selbst um die Kranken kümmern. Die Leute aber sind extrem misstrauisch, wohl aus Angst um ihre Angehörigen und weil Indigo nun mal wie ein Monster aussieht, und kurz davor, gewaltsam in das Haus einzudringen. Zwei oder drei von ihnen haben schon nach provisorischen Knüppeln gegriffen, ein anderer zieht ein Messer. Indigo versucht die Leute mit Engelszungen zu überzeugen, aber die Kontrolle scheint ihm immer mehr zu entgleiten. Dies ist der Zeitpunkt, an dem die SC die Szene betreten.

Weiteres Vorgehen: Aufgabe der SC soll es sein, die aufgebrachte Menge wieder zu beruhigen und dafür zu sorgen, dass sich Indigo um die Kranken kümmern kann. Sinn der Sache ist es, diese Begegnung friedlich zu lösen, da die einfachen Bürger keine wirkliche Herausforderung für die SC sind.

Die Situation sollte bevorzugt über Rollenspiel gelöst werden, zur Not tun es zwei Würfe auf Diplomatie, SG 20, Magie wie z.B. *Gefühle besänftigen* oder eine Kombination daraus. Der Spielleiter darf es den SC aber nicht zu leicht machen. Die Menge ist aufgebracht und extrem besorgt und verunsichert. Noch sind die Leute einigermaßen friedlich, aber die Stimmung kann sehr leicht kippen.

Kurz nachdem die SC am Ort des Geschehens ankommen, gesellt sich eine weitere Figur hinzu. Es handelt sich um Medarkus, den geheimnisvollen Prediger. Die SC können das mitbekommen, wenn ihnen ein Wurf auf Beobachten, SG 10 gelingt.

Medarkus ist von hoher Gestalt und in eine einfache, braune Robe gehüllt. Sein Gesicht sieht man nicht, da er die Kapuze tief ins Gesicht gezogen hat. Er bleibt in Hörweite und beobachtet das Geschehen, greift aber (erst einmal) nicht ein. Anscheinend will er sehen, wie sich die SC verhalten.

Wenn auch den SC die Situation aus den Händen zu gleiten droht und es zu einem Kampf zu kommen scheint, wird Medarkus eingreifen und beherzt (und extrem überzeugend) auf die Leute einreden. Die

Menge wird sich daraufhin beruhigen, hoffen wir mal, die SC ebenfalls. Er wird den SC möglichst bald wieder zu gehen und dann Indigo zu den Kranken begleiten.

Schaffen die SC es, die Menge zu beruhigen und ermöglichen sie es Indigo, sich um die Kranken zu kümmern (vielleicht will ja einer von ihnen mitgehen), tritt Medarkus nach vorne. Es findet ein kurzer Blickwechsel zwischen ihm und Indigo statt, so als würde er Indigo um Erlaubnis fragen, dann dreht er sich zu den Bürgern um und erklärt, dass er den kleinen Blauen zu den Kranken begleiten und ihn bei der Heilung unterstützen wird. Diese Aussicht beruhigt die Leute so weit, dass sie sich schließlich zerstreuen und wieder ihren Beschäftigungen nachgehen. Die Reaktion der Leute lässt darauf schließen, dass Medarkus einiges Ansehen bei den Bewohnern des Armenviertels genießen muss.

Wenn Medarkus dann die Schwelle des Hauses, in dem sich die Infizierten befinden, überquert, passiert etwas Unerwartetes. Ein breiter Strahl silbrigen Lichts kommt vom Himmel herab und hüllt ihn für einen kurzen Moment ein. Wenige Augenblicke später scheint sich die weiche Aura auf ein Amulett zu konzentrieren, dass nun halb sichtbar aus der Kutte hervorscheint. Gleich danach ist alles wieder normal. Die Charaktere erkennen bei einem Wurf auf Wissen (Religion) SG 10, dass es sich um ein Heironeoussymbol handelt. Weiterhin können die SC sehen, dass Medarkus Tränen in den Augen hat, während er sich kurz umdreht und zum Himmel hoch schaut. Dann dreht er sich um und geht rasch ins Haus.

Fragen ihn die SC bevor er das Haus betreten kann, was passiert ist, wird er ihnen nur sagen, dass Vertrauen, welches er vor langer Zeit verloren hat, wieder in ihn hergestellt worden ist. Zu mehr lässt er sich nicht bewegen.

Wollen sie ihn befragen, wenn er wieder aus dem Haus herauskommt, so müssen sie drei Stunden warten. Auch dann wird er den SC nicht mehr wie oben angeführt sagen.

Die Vorräte: Die SC können Indigo jederzeit die Hilfsgüter, die ihnen Ikarion mitgegeben hat, aushändigen. Er wird dann kurz nachprüfen, ob alles vorhanden ist und gegebenenfalls auf eine Reaktion der SC warten, sollten diese einen Teil der Gegenstände verbraucht/entwendet haben. Bleiben die SC ihm eine Erklärung schuldig, so wird er bei nächster Gelegenheit Ikarion darüber informieren und die SC bekommen einen Disfavor der Pelorkirche. (siehe auch Begegnung 11).

EP Vergabe: Die SC erhalten die Hälfte der EP für diesen Abschnitt, wenn sie Indigo die Vorräte geben, wie Ikarion es ihnen aufgetragen hat. Die andere Hälfte erhalten sie, wenn sie es geschafft haben, dass der Konflikt zwischen Indigo und den Bürgern friedlich gelöst wurde. Der EP Betrag sollte

widerspiegeln, wie gut sie die Situation gelöst haben. Im besten Fall sind die Bürger beruhigt und Indigo kann sich ungestört um die Kranken kümmern. Sollte es zum Kampf kommen oder musste Medarkus einschreiten, verfallen die EP, ebenso sollte es EP-Abzug geben, wenn sie einen Teil der Vorräte unnötigerweise verbrauchen/stehlen.

DGS 2: 45 + 45

DGS 4: 67 + 68

DGS 6: 90 + 90

DGS 8: 113 + 112

DGS 10: 135 +135

Begegnung Vierzehn: Im Glühenden Goblin

Wenn die SC der Einladung Naeras folgen, die ihnen Lemut mittels des zugesteckten Zettels zukommen ließ, treffen sie sie hier an. Sollten die SC aus welchem Grund auch immer ihr Treffen mit Naera nicht einhalten können oder wollen, gibt sie ihnen eine zweite Chance. Kommen sie deutlich zu spät (mehr als eine Stunde), wird ihnen der Wirt eine Nachricht geben, dass sie morgen Abend, kurz vor Sonnenuntergang, wieder kommen sollen, wenn sie immer noch an einem Treffen interessiert sind. Kommen sie gar nicht, wird ihnen ein Kind diese Nachricht überbringen.

Naera ist die beste Quelle, um an Informationen betreffs Inphalas zukommen. Die SC können an einen Teil der Informationen, die Naera ihnen geben kann, auch über Informationen sammeln oder Gefallen kommen, dies kostet sie aber wertvolle Zeit, zudem sind die Informationen deutlich vager.

Naera ist auf diese Begegnung mit den SC sehr gut vorbereitet, da sie sich schon am Tag vorher dazu entschlossen hatte, Kontakt mit den SC aufzunehmen, damit diese ihren Rivalen ausschalten. Dementsprechend hat sie ihre Zaubersprüche memoriert bzw. Maßnahmen ergriffen, damit man ihre Gesinnung und ihren Aufenthaltsort nicht feststellen kann. Sie hat vor allem einen alten Gefallen eingefordert, wodurch sie nun durch *Gedankenleere* geschützt ist.

WICHTIG: diese Begegnung ist nicht als Kampfbegegnung ausgelegt. Naera will auf keinen Fall, dass die SC sie gefangen nehmen. Sie wird alles versuchen, um das zu verhindern. Sie wird einem Kampf so gut es geht ausweichen und versuchen zu fliehen. Sie wird ihre Zauberei gegen die Tavernenbesucher wirken (bevorzugt ein Monster herbeizaubern), um eine Ablenkung zu schaffen und die SC zu zwingen, sich (hoffentlich) um die Rettung der Besucher zu kümmern. Ihren Sitzplatz hat Naera so gewählt, dass sie möglichst nahe an einem Ausgang sitzt. Zudem hat sie den Wirt (gut) bezahlt, damit er ihr, falls sie fliehen muss, ein paar kostbare Sekunden Zeit verschafft, indem er sich z.B.

zwischen sie und die verfolgenden SC stellt. Sie wird dann versuchen, in die Abwasserkanäle zu kommen, in denen sie sich hervorragend auskennt. Der Spielleiter sollte alles daransetzen, dass Naera entkommt.

Falls Naera doch von den SC gefangen genommen werden sollte und keine Aussicht auf Flucht hat, wird sie sich selbst töten. Zu diesem Zweck hat sie einen mit Gift gefüllten hohlen Zahn, den sie nur zerbeißen muss (Freie Aktion). Das Gift ist Schwarzer Lotos, was sie ziemlich sicher umbringen wird.

Naera hat die SC hergebeten, damit sie gegen Inphalas vorgehen, ihren Rivalen im Incabuloskult. Sie gibt den SC bereitwillig alle Informationen, die aus ihrer Sicht dazu nötig sind. Im folgenden können die SC diese Hinweise bekommen:

- der Name desjenigen, der hinter der Seuche steckt, ist Inphalas.
- Inphalas ist Anführer eines Incabuloskultes
- Inphalas hat über das Bier, das an die Zilchustavernen geliefert wurde, eine tödliche Krankheit verteilt. Das Gegenmittel dazu hat nur er selbst.
- Sein Versteck ist ungefähr anderthalb Tage von Herbergsbad entfernt, ziemlich genau Richtung Norden, in einer kleinen Hügelkette in der Nähe des gnomischen Aquädukts.
- Er ist hochgradig paranoide und verrückt.
- Er hat eine Vorliebe für Gifte und Krankheiten, was sich auch in seiner Spruchauswahl niederschlägt. Außerdem zieht er noch Feuerzauber vor.

Stellen die SC Fragen zu Naera selbst, wird diese sehr zurückhaltend. Wenn die SC wissen wollen, woher Naera denn diese ganzen Informationen hat, wird sie ihnen eine Halbwahrheit erzählen:

Sie wolle Rache an dem Incabuloskult, da er für den Tod ihrer Familie verantwortlich ist. Sie hätte Zeit und Geld investiert, um an diese Informationen zu kommen. Da sie aber nicht mächtig genug ist, um ihre Rache selber auszuführen, musste sie warten, bis sich Leute finden würden, die es mit dem Kult aufnehmen könnten. Mit den SC hätte sie nun solche Leute, darum hat sie auch ein Treffen arrangiert. Die Stadtwache wollte sie nicht benachrichtigen, da sie diese für unfähig hält und nicht sicher sein kann, dass sie ihre Rache bekommt. Wird sie nach ihrer Herkunft gefragt, sagt sie, dass sie aus Jennden kommt. Naera wählt diese Stadt, weil sie zum einen dort aufgewachsen ist und sich auskennt, zum anderen ist Jennden nah genug, dass ihre Anwesenheit hier in Herbergsbad erklärbar ist. Schließlich ist Jennden aber weit genug entfernt, dass die SC keine wirkliche Chance haben, Naeras Angaben in angemessener Zeit zu überprüfen.

Naeras Hass auf Inphalas ist echt, was ihre Geschichte untermauern sollte. Weitere Fragen zu ihrer Person wird sie abblocken und nicht darauf eingehen.

Falls die SC Naera nicht befragen, sie umkommt oder die SC einfach versuchen, weitere Hinweise zu bekommen, hier eine Auflistung, was sie noch herausbekommen können.

Zu Beachten: Jeder Wurf für Informationen sammeln repräsentiert eine Stunde. Der Spielleiter sollte die SC darauf aufmerksam machen, dass wertvolle Zeit verstreicht, während sie nach Informationen suchen.

Informationen aufgrund von Gefallen sind nach 12-24 Stunden verfügbar, je nach Art des Gefallen.

Zu Naera:

Informationen sammeln, SG 15: Naera hat sich seit zwei Wochen in einer mittelständischen Taverne einquartiert und scheint auch über das nötige Geld zu verfügen, um sich dies leisten zu können.

Informationen sammeln, SG 20: Sie hat sich wohl mit verschiedenen Gestalten der Herbergsbader Unterwelt getroffen. Um was genau es ging, ist nicht zu erfahren.

Zu Inphalas und seinem Versteck (Wissen die SC, nach wem sie sich erkundigen müssen, sind die SGs um 5 Punkte reduziert).

Informationen sammeln, SG 5: Bei der Seuche kann es sich nur um das Werk von Incabulos handeln, dem Herrn über alle Seuchen und Krankheiten.

Informationen sammeln, SG 20: Gerüchten zufolge soll es einen Incabuloskult in Herbergsbad geben. Außerdem soll vor kurzem die Führung im Kult gewechselt haben.

Informationen sammeln, SG 25: Richtung Norden, in der Nähe des gnomischen Aquädukts, sind in der letzten Zeit zwei gnomische Reparaturtrupps verschwunden. Die Leichen wurden nicht gefunden und eine Untersuchung hat nichts weiter ergeben. Die Architektengilde sollte mehr darüber wissen. (Gehen die SC dorthin, können sie erfahren, dass die Trupps bei Kontrollstation 32, ca. anderthalb Tage von hier entfernt, verschwunden sind).

Wissen (Lokales)/Bardenwissen SG 20: In den letzten beiden Jahren hat es immer mal wieder Probleme mit einem Incabulospriester namens Nzevorikin gegeben. Gerüchte besagen aber, dass er vor kurzem umgekommen sein soll.

Nur Beory Druiden/Priester: Bei einem Wurf auf Wissen (Religion), SG 25, können sie sich daran erinnern, dass vor Jahren ein Druide aus dem Zirkel ausgestoßen wurde, weil er sich zu sehr mit Tod und Krankheit befasst hat. Wenn sie mit dem Wurf SG 30 erreicht haben, können sie sich auch an den Namen erinnern: Inphalas.

Gefallen: Die SC können gerne auch Gefallen einlösen. Weiterbringen werden sie vor allem Gefallen der Ehlonnakirche, von Parren Ludern, der Obad-hai Kirche oder einer anderen Organisation/Person, die im Adri tätig ist.

Die Information, die sie bekommen, deutet daraufhin, dass etwa anderthalb Tage nördlich von hier, in der Nähe des gnomischen Aquädukts, seltsame Dinge beobachtet wurden. Es wird berichtet, dass Reisende verschwunden sind, dass die Tiere die Gegend neuerdings meiden und dass man zeitweise einen starken Verwesungsgeruch wahrnehmen konnte. Die Ursache dafür wurde aber bisher nicht gefunden. Mehr Informationen bekommt man nicht.

Wenn gar nichts geht: Als allerletzte Möglichkeit, die SC auf die richtige Spur zu bringen, falls diese nicht mit Naera geredet oder sie getötet haben, nicht über entsprechende Fertigkeiten verfügen oder keine Gefallen haben, die sie einlösen können, kann der Spielleiter Kalle aka Lemut ins Spiel bringen: Kalle wusste nicht, was er da transportiert hat, und die Auswirkungen machen ihm Angst. Bekommt er also mit, dass die SC nicht mehr weiterwissen, wird er ihnen einen Zettel mit folgender Nachricht zukommen lassen:

Bei Kontrollstation 32 sind in der letzten Zeit Leute verschwunden. Vielleicht hält sich derjenige, der diese Seuche zu verantworten hat, dort auf.

Ein Freund

Ein Wurf auf Wissen (Lokales) oder Intelligenz mit SG 10 ergibt, dass es sich bei der „Kontrollstation“ um Wartungspunkte des gnomischen Aquäduktes handelt. Charaktere, die „Mord im Badehaus“ gespielt haben, wissen automatisch, was damit gemeint ist.

Begegnung fünfzehn: Hinterhalt

Etwa eine Tagesreise von Herbergsbad entfernt haben zwei von Inphalas angeheuerte Waldläufer, potenziellen Möchtegern-Helden einen Hinterhalt gelegt. Inphalas ist sich im Klaren, dass aufgrund seines Bieres die Autorität Herbergsbads hinter ihm her ist und er ist sich sicher, dass ihm Häscher auf den Fersen sind, sei es ein Trupp Stadtwachen, Hextoriten oder „Helden“. Hauptsache sie werden ihm nicht gefährlich. Und um genau das sicherzustellen, hat er Sarina und Kaleb angeheuert. Sie sollen jeden, der in die Nähe von Inphalas Versteck kommt, töten. Daher haben die beiden auf dem offensichtlichen Weg einen Hinterhalt gelegt.

Beide Waldläufer haben sich routiniert versteckt, ohne jetzt besondere Vorkommnisse getroffen zu haben, da sie nicht wissen, wann ein potenzielles Opfer des Weges kommt. Der SL sollte daher davon ausgehen, dass beide 10 für ihr Verstecken genommen haben (Minimum SG 17).

Beide lauschen, ob Verfolger kommen, ohne besondere Sorgfalt walten zu lassen. Sie hören die SC, falls diese nicht schleichen oder sagen, dass sie

sich leise verhalten, wenn die SC 30m (50m, wenn sie sich unterhalten) entfernt sind.

Ab DGS 6 haben beide einen Tiergefährten: Sarina hat einen Falken, Kaleb einen Wolf.

Sarina setzt ihren Falken als Wache ein, der die beiden auf näherkommende Personen aufmerksam machen soll. Der Falke sitzt etwa 100m entfernt auf einem Baum und beobachtet den Weg. Sollte sich eine oder mehrere Personen nähern, stößt er ein Kreischen aus und erhebt sich in die Lüfte. Die beiden werden dadurch gewarnt, dass jemand kommt. SC könnten natürlich durch das Kreischen des Falken selber vorsichtig werden und eventuell Vorbereitungen für einen Überfall treffen.

Kalebs Wolf hält sich in einiger Entfernung auf. Kommt es zum Kampf, pfeift Kaleb kurz, um ihn zu holen. Der Wolf braucht eine komplette Runde, um Kaleb zu erreichen und in den Kampf einzugreifen. Hat er im Kampf nur noch 5 oder weniger TP, flieht er.

Der Falke wird unter keinen Umständen in einen Kampf eingreifen, es sei denn, ein SC setzt einen fliegenden Vertrauten/Tiergefährten als Späher ein. In dem Fall wird der Falke das andere Tier angreifen, da er darauf trainiert ist.

Taktik:

Sarina und Kaleb lassen die Gruppe an sich vorbeiziehen, sollten die SC sie nicht bemerken, und greifen dann von hinten an. Beide werden zuerst auf ihre jeweiligen Erzfeinde (sofern in der Gruppe) schießen, danach auf andere Gegner. Für den Fall, dass ein SC, der nicht ein Erzfeind ist, den beiden gefährlich wird, werden sie sich ihn als Ziel aussuchen.

Ab DGS 6 verfügen beide über Zaubersprüche. Sarina wird sich und Kaleb gegen Tiere verbergen und Kaleb wird ein *Verstricken* auf die Gruppe wirken. Sie werden dann versuchen, zuerst diejenigen SC auszuschalten, die nicht von den Pflanzen festgehalten werden.

Wenn die SC die beiden besiegt haben und sie untersuchen, finden sie bei beiden ein Amulett mit dem Zeichen des Incabulos.

Werden sie nach Inphalas befragt, können sie den SC sagen, dass sie von ihm angeheuert wurden, um etwaige Verfolger auszuschalten. Sie können ihnen aber nicht sagen, wo sein Unterschlupf ist, da Inphalas sich mit ihnen im Wald getroffen hat. Sie vermuten aber, dass er sich hier in der Gegend aufhält.

Wie es weitergeht: Kurz nachdem die SC die beiden Waldläufer ausgeschaltet oder umgangen haben, treffen sie auf Adrian Schnellläufer. Wer AHL 3-01: Adri-Scheusal-Revue gespielt hat, wird den Beory Druiden kennen. Für alle anderen: Adrian ist ein Flan, seine Gestalt ist dünn und drahtig. Er hat dunkle Haare und Augen. Er ist etwas über 30 Jahre alt.

Er fragt sie, was sie in den Adri führt und ob er ihnen helfen kann. Berichten ihm die SC dann von Inphalas, den beiden Waldläufern oder von den Ereignissen in Herbergsbad, wird Adrian eine Weile überlegen. Dann scheint ihm eine Erkenntnis zu kommen.

Er erzählt den SC, dass er ihnen vermutlich weiterhelfen kann. In seinem Druidenzirkel gab es früher einmal einen Druiden mit dem Namen Inphalas. Er wurde aber aus dem Zirkel ausgeschlossen, da er von Tod und Zerfall geradezu besessen war und sein natürliches Gleichgewicht verlor. Was aus ihm geworden ist, weiß er aber nicht. Was er den SC aber noch berichten kann, ist, dass Inphalas schon immer eine Vorliebe für gefährliche und abartige Pflanzen hatte und es liebte, diese zu züchten. Auch damals hatte er schon um seine Behausung herum solche Monstrositäten angesiedelt und kultiviert. Vermutlich würde er das auch heute noch tun.

Dabei fällt ihm ein, dass er vor ein paar Tagen in der Nähe einer kleinen Hügelkette nicht weit von hier, einen fauligen Gestank von Verwesung gerochen hätte. Möglicherweise ist dies der Ort, den die SC suchen würden. Er kann ihnen auch den Weg dorthin beschreiben. Folgen die SC seinen Anweisungen, müssen ihnen nur noch 3 Würfe hintereinander auf Überleben, SG 10 gelingen, um zum genannten Ort zu kommen. Sieht die Gruppe so aus, als ob sie sich überhaupt nicht im Wald zurechtfinden würden, bietet er ihnen an, sie zum genannten Ort zu bringen. Er bringt die Gruppe dann innerhalb von vier Stunden bis kurz vor die Höhle und verabschiedet sich dann.

Ignorieren die Charaktere Adrian, weil sie mit ihm nichts zu tun haben wollen, können sie immer noch selber versuchen, Inphalas Versteck zu finden. Ihnen müssen dann nur 3 Würfe hintereinander auf Überleben, SG 20 gelingen, da sie keine Hinweise erhalten haben.

Sollten sie diese überhaupt nicht schaffen, wird Adrian erneut versuchen, mit ihnen Kontakt aufzunehmen und ihnen zu helfen. Hoffentlich nehmen sie diesmal die Hilfe an.

Begegnung Sechzehn: Es grünt so grün

Der Ex-Druide Inphalas hat den Eingang zu seinem Schlupfwinkel mit ein paar „netten“ fleischfressenden Pflanzen als Wächter bestückt. Inphalas hat dafür Sorge getragen, dass um den Eingang zu dem Höhlenkomplex herum möglichst viel Grünzeug wächst und wuchert, so dass seine Zöglinge nicht gesehen werden. Die Pflanzen greifen ihn und seine Begleiter nicht an, wohl wegen des Verwesungsgeruchs, der den Kultisten anhaftet und weil die Pflanzen vielleicht die Macht Incabulos' spüren.

Die Pflanzen greifen an, sobald die SC in ihre Nähe kommen

Haben die SC mit Adrian Schnellläufer gesprochen und hat er sie auf diese Gefahr aufmerksam gemacht, erhalten die SC einen Bonus von +5 auf ihre Entdeckenwürfe, sofern sie nach den Wächterpflanzen Ausschau halten.

Werden die Pflanzen rechtzeitig gesehen, können die SC sie ohne größere Mühe mittels Fernkampfaffen ausschalten, wenn nicht, bleibt nur der Nahkampf.

Kommt es zum Kampf am Höhleneingang und haben die SC nichts unternommen, um den Lärm zu dämpfen, bekommen Inphalas und seine Schergen mit, dass Eindringlinge eingetroffen sind und bereiten sich auf einen Kampf vor (siehe Begegnung 18: Taktik)

Kampfbegegnung (DGS +1)

DGS 2: Assassineranke (MM, Seite 20)

DGS 4: 2 Assassinenranken (MM, S. 20)

DGS 6 : Dunkeltentakel/Darktentacles (MM2; Werte im Anhang)

DGS 8: 2 Dunkeltentakel/Darktentacles

DGS 10: Grünzwinge (MM 2, Werte im Anhang)

Begegnung Siebzehn: Das Versteck

Nachdem die SC die Wächterpflanzen vor dem Eingang besiegt haben, können sie in die Höhle eindringen, wo sich Inphalas und seine Schergen aufhalten.

Inphalas Versteckt besteht aus einer großen Haupthöhle und mehreren kleineren Nebenhöhlen. Bis auf die Haupthöhle ist in keiner der anderen Höhlen etwas von Interesse zu finden. Nachfolgend eine kurze Beschreibung der einzelnen Höhlen.

1. Wohnhöhle: Die erste Höhle, die die SC betreten, ist die Wohnhöhle des Kults. Ein weiterer Gang führt aus dem Raum hinaus. In der Mitte des Raums befindet sich eine runde Steinplatte, drum herum stehen drei Holzstühle. Links neben dem Höhleneingang stehen ein paar Fässer mit Lebensmitteln (Trockenfleisch, Obst). Rechts und links neben dem Gang, der weiter in das Höhlensystem führt, sind Regale in den Stein gehauen, in denen Bücher und Schriftrollen gestapelt sind. Eine Untersuchung der Schriften ergibt nichts Aufschlussreiches. Es handelt samt und sonders um kultische Texte.

Verlassen die SC den Raum Richtung Höhleninneren steigt ihnen etwa auf Höhe der Abzweigung der Geruch von Verwesung in die Nase. Der Geruch scheint nicht aus der Abzweigung zu kommen, sondern von dem Gang, der geradeaus weiter führt (der Geruch kommt von der Sammlung Köpfe, die Inphalas hinter dem Altar der Haupthöhle aufbewahrt und mit denen er einseitige Gespräche führt).

2. Lagerraum: In dieser kleinen Höhle ist der Hauptteil der Vorräte der Kultisten untergebracht: Kisten mit Trockenfleisch, Obst, Fässer mit Getreide etc.

3. Höhle mit Teich: In dieser Höhle ist ein kleiner natürlicher Teich, der die Kultisten mit Frischwasser versorgt. Das Wasser ist an der tiefsten Stelle 1,80m tief, sehr kalt und glasklar. Das Wasser ist nicht vergiftet und trinkbar.

4. Schlafhöhle: Hier befinden sich mehrere Strohlager, die den Kultisten als Schlafgelegenheiten dienen. Auch hier findet sich nichts von Wert oder Außergewöhnliches.

5. Kultraum und Labor: Die größte Höhle, die als Altarraum und Labor für Inphalas dient. Zwei massive Steinsäulen unterteilen die Höhle quasi noch einmal in zwei Abschnitte. Der Abstand zwischen den beiden Säulen beträgt gerade mal 3m. Hier postiert sich Kerben, der Kämpfer, um die SC aufzuhalten. Im hinteren Teil des Höhle befindet sich der Incabulosaltar auf einer leicht erhöhten Plattform. Dahinter, in die Wand gehauenen Nischen, ist die Trophäensammlung von Inphalas: abgeschlagene Köpfe von Tieren und Humanoiden, die sich in unterschiedlichen Stadien der Verwesung befinden. Sie sind der Grund für den Verwesungsgeruch, den die SC weiter vorne wahrgenommen haben. Inphalas und Darian, sein Unterpriester, stehen vor dem Altar und erwarten die SC.

Links neben dem Altar geht die Höhle noch ein bisschen weiter. Dort ist das Alchimistenlabor untergebracht.

Für das weitere Vorgehen von Inphalas siehe nächste Begegnung.

Begegnung Achtzehn: Der Herr der Seuchen

Inphalas und seine Begleiter halten sich in dem hintersten Raum des Höhlenkomplexes auf. Dieser Raum ist der größte von allen und dient vor allem als Altarraum und Labor.

Im vorderen Teil des Raums gibt es einige Steinsäulen und Felsen, die den Zugang etwas einengen, der hintere Teil ist frei von solchen natürlichen Hindernissen. Am Ende des Höhle befindet sich eine kleine, natürliche Erhöhung (ca. 60cm Höhenunterschied). Auf dieser ist ein Incabulosaltar errichtet. Hinter diesem Altar befinden sich mehrere in die Wand gehauene Nischen, in denen sich knapp zwei Dutzend Köpfe von Tieren und Humanoiden in verschiedenen Stadien der Verwesung befinden. Sie strömen den Verwesungsgeruch aus, den die SC schon im Gang haben riechen können. Hält sich ein SC in 4,5m Umkreis von der Wand mit den Köpfen auf, muss ihm jede Runde ein Wurf auf Zähigkeit gegen SG 13 gelingen oder er erhält einen Umstandsmodifikator von -1 auf alle Würfe aufgrund des Übelkeit

erregenden Gestanks. Inphalas und seine Begleiter sind an den Gestank gewöhnt (sie genießen ihn sogar) und erleiden daher keinerlei Abzüge, wenn sie sich dort aufhalten.

In einem hinteren Seitenbereich des Raums, vom Zugang zum Raum nicht einzusehen, befindet sich Inphalas' Labor, wo er die teuflische Krankheit zu Ehren seines Gottes erschaffen hat. Mehrere Pergamente und Schriftrollen liegen auf den Tischen. Eine Entzifferung dürfte aber schwierig werden, da Inphalas sie in der Geheimsprache der Druiden abgefasst hat. In einer kleinen verschlossenen Metallkiste (den Schlüssel dazu trägt Inphalas an einer Kette um den Hals) befindet sich das gesuchte Gegenmittel. Die Kiste kann mit einem Wurf auf Schlösser öffnen, SG 25, geöffnet werden. Weder das Schloss noch die Kiste selber ist mit einer Falle gesichert.

Sollten die SC keine Möglichkeiten haben, die Kiste vor Ort zu öffnen, können sie sie ohne Probleme mit nach Herbergsbad nehmen. Bandrian kann dann sehr schnell einen Schlosser herbeirufen, der die Kiste öffnet.

Taktik: Sobald Inphalas oder einer der beiden anderen Kampflärm hören, werden sie sich mit ihren Sprüchen so gut es geht auf einen Angriff vorbereiten. Sie werden als erstes solche Sprüche wirken, die eine Wirkungsdauer von 1 Stunde/Stufe oder 10min/Stufe haben.

Hören die Kultisten, dass die SC kurz davor sind, den Raum zu betreten, werden sie Zauber wirken, die 1min/Stufe dauern.

Vorschläge zum Einsatz der Zauberei:

Inphalas: Wenn er den Spruch beherrscht, wird er *Mächtige Magische Waffe* auf Kerban, den Krieger zaubern. Beherrscht er *Spruchimmunität*, wird er sich gegen *Feuerball*, *Blitzschlag* und *Eissturm* schützen, und zwar in dieser Reihenfolge. *Schutz vor Energie* wird er ebenfalls auf Kerban wirken und ihn gegen Feuer schützen, so dass er zur Not auch Flammenschlag zaubern kann, ohne dass Kerban größeren Schaden davontragen wird.

Darian: Wenn er das Talent *Göttliche Zaubermacht* (Divine Spell Power, siehe Anhang) hat, wird er als erstes den Zauber *Ort entweihen* wirken, da durch den Altar dessen Wirkung verstärkt wird. Dadurch steigt sein Bonus für Untote beherrschen auf +7. Kann er noch *Pracht des Adlers* wirken, steigt der Bonus auf +9.

Verfügt er über *Spruchimmunität*, wird er sich ebenfalls gegen *Feuerball* und *Blitzschlag* schützen.

Kerban: Er hat den Auftrag, die SC solange wie möglich daran zu hindern, zu seinem Herrn und Meister zu kommen. Kerban ist absolut loyal und wird sich nicht ergeben, aber auch keine Gnade walten lassen.

Wie sich die Situation entwickelt:

Entscheiden sich die SC, nicht die Höhle zu betreten und erst noch zu rasten, werden Inphalas und seine Begleiter die Nacht nutzen, um die SC anzugreifen. Sie werden sich so gut es geht vorbereiten und dann im Schutze eines Stillezaubers (gezaubert auf einen kleinen Stein) die Höhle verlassen und angreifen. Aber nur, falls sie bereits auf die SC aufmerksam wurden. Wenn diese also beispielsweise, bereits die Pflanzen angegriffen haben.

Möglicherweise versuchen die SC, die Kultisten aus ihrer Höhle zu locken. Die Kultisten werden ihr Versteck nur dann verlassen, wenn sie es zwingend müssen, weil die SC z.B. sie auszuräuchern versuchen. Besteht dieser Zwang nicht, bleiben sie im Schutz der Höhle. Die Zeit arbeitet ja für sie, was Inphalas ihnen auch höhnisch mitteilt. Und die Kultisten können noch mehrere Tage oder gar Wochen aushalten, solange sie Zugang zu den Vorräten haben.

Schätze:

DGS 2: Gegenstände – 106 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – *Bänderpanzer +1* (117 GM), = 223 GM

DGS 4: Gegenstände – 106 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – *Bänderpanzer +1* (117 GM), *großer Holzschild +1* (96 GM) = 319 GM

DGS 6: Gegenstände – 107 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – *Bänderpanzer +1* (117 GM), *großer Holzschild +1* (96 GM), *Morgenstern +1* (192 GM) = 512 GM

DGS 8: Gegenstände – 90 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – *Bänderpanzer +1* (117 GM), *großer Holzschild +1* (96 GM), *Morgenstern +1* (192 GM), *Anhänger der Weisheit +2* (333 GM), *Brustplatte +1* (113 GM) = 941 GM

DGS 10: Gegenstände – 69 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – *Bänderpanzer +2* (367 GM), *großer Holzschild +1* (96 GM), *Donnermorgenstern +1* (692 GM), *Anhänger der Weisheit +2* (333 GM), *Bänderpanzer +1* (117), *Brustplatte +2* (363 GM), *Schutzring +1* (167 GM) = 2204 GM

Epilog

Wenn die SC Inphalas und seine Schergen besiegen, können sie das Heilmittel nach Herbergsbad zurückbringen. Dabei haben sie die Möglichkeit auf die Verteilung des Heilmittels einzuwirken:

1. Übergeben die SC das Heilmittel einfach der Zilchuskirche, werden diese zuerst den Adel, danach die Mittelschicht und zum Schluss die Bewohner der Armenviertel kurieren. Dadurch kommt es zu einer relativ hohen Todesrate unter den Armen. Die SC bekommen dann einen Gefallen der Zilchuskirche, aber der Gefallen „Favour of the Poor Quarters“ entfällt dann.

2. Bestehen sie darauf, dass Bandrian einer der ersten ist, der das Heilmittel erhält oder geben sie es ihm selber, bekommen sie auch von ihm einen Gefallen.

3. Bestehen die SC darauf, dass das Heilmittel gerecht unter allen Bewohnern Herbergsbads verteilt wird (sie können in dieser Situation genügend Druck ausüben, um das zu erreichen) oder geben sie es einem Tempel einer guten Gottheit, z.B. Heironeous oder Pelor, so werden auch die Armenviertel rechtzeitig mit dem Heilmittel versorgt, um eine größere Sterberate zu vermeiden. In diesem Fall bekommen sie auch den Gefallen „Favour of the Poor Quarters“.

4. Bringen die SC das Heilmittel zurück und haben sie den Auftrag Ikarions zu seiner Zufriedenheit erledigt, wird sich die Pelorkirche den SC gegenüber als dankbar erweisen. Jeder von ihnen bekommt als Zeichen der Wertschätzung und Anerkennung seiner Dienste für die Bewohner Herbergsbad ein *Amulett des Sonnenvaters* (siehe Zertifikat; die Ladungen richten sich nach der DGS).

Nach der Verteilung des Heilmittels kehrt rasch wieder Normalität in Herbergsbad ein. Die Hextoriten kehren wieder in ihren Tempel zurück, und die Stadtwache wird wieder von ihren üblichen Offizieren angeführt. Nur die Totenfeuer vor der Stadt werden noch einige Tage brennen und die Bewohner daran erinnern, dass sie einem schrecklichen Schicksal gerade noch einmal entgangen sind...

Schatz:

DGS 2: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – *Amulett des Sonnenvaters*, 3 Ladungen(75 GM), *Bandrians Münze* (30 GM) = 105 GM

DGS 4: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – *Amulett des Sonnenvaters*, 5 Ladungen(125 GM), *Bandrians Münze* (30 GM) = 155 GM

DGS 6: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – *Amulett des Sonnenvaters*, 7 Ladungen(175 GM), *Bandrians Münze* (30 GM) = 205 GM

DGS 8: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – *Amulett des Sonnenvaters*, 9 Ladungen(225 GM), *Bandrians Münze* (30 GM) = 255 GM

DGS 10: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – *Amulett des Sonnenvaters*, 11 Ladungen(275 GM), *Bandrians Münze* (30 GM) = 305 GM

Damit wir den Einfluss der Spielercharaktere auf die weitere Entwicklung der Kampagne feststellen und bei der Gestaltung zukünftiger Abenteuer berücksichtigen können, würden wir uns über einen kurzen Bericht freuen. Dabei interessiert uns auch wer mitgespielt hat (SC-Name und Spielernamen).

Sende eine kurze Zusammenfassung der wesentlichen Ereignisse bitte an gh_adri@web.de.

Erfahrungspunkte

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

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

Begegnung 4 – Haltet das Bier!

Rettet die Tavernen; max. 1/3 pro Taverne:

DGS 2: EL 3 – 90 EP
DGS 4: EL 5 – 150 EP
DGS 6: EL 7 – 210 EP
DGS 8: EL 9 – 270 EP
DGS 10: EL 11 – 330 EP

Begegnung 6 – Krischtia

Krischtia und ihre Orks besiegen oder mit ihnen glücklich verhandeln:

DGS 2: EL 5 – 150 EP
DGS 4: EL 7 – 210 EP
DGS 6: EL 9 – 270 EP
DGS 8: EL 11 – 330 EP
DGS 10: EL 13 – 390 EP

Begegnung 12 – Abwasserkanäle

Die Raggamoffyns besiegen:

DGS 2: EL 4 – 120 EP
DGS 4: EL 6 – 180 EP
DGS 6: EL 8 – 240 EP
DGS 8: EL 10 – 300 EP
DGS 10: EL 12 – 360 EP

Begegnung 13 – Indigofarbenes Licht

*1st Hälfte: Hilfsgüter bei Indigo abgeben.
2nd Half: Nach Einschätzung des SL, wie erfolgreich die SC dabei waren, die Bürger zu beruhigen:*

DGS 2: 45 + 45
DGS 4: 67 + 68
DGS 6: 90 + 90
DGS 8: 113 + 112
DGS 10: 135 + 135

Begegnung 15 – Wegelagerer

Die angeheuerten Waldläufer besiegen.:

DGS 2: EL 3 – 90 EP

DGS 4: EL 5 – 150 EP

DGS 6: EL 7 – 210 EP

DGS 8: EL 9 – 270 EP

DGS 10: EL 11 – 330 EP

Begegnung 16 – Es grünt so grün...

Inphalas Garten jäten – Sieg über die Pflanzenmonster:

DGS 2: EL 3 – 90 EP

DGS 4: EL 5 – 150 EP

DGS 6: EL 7 – 210 EP

DGS 8: EL 9 – 270 EP

DGS 10: EL 11 – 330 EP

Begegnung 18 – Der Herr der Seuchen

Sieg über Inphalas und die zwei Kultisten:

DGS 2: EL 6 – 180 EP

DGS 4: EL 8 – 240 EP

DGS 6: EL 10 – 300 EP

DGS 8: EL 12 – 360 EP

DGS 10: EL 14 – 420 EP

Bonus für gutes Rollenspiel

DGS2: 90 EP

DGS 4: 135 EP

DGS 6: 180 EP

DGS 8: 225 EP

DGS 10: 270 EP

Summe der maximal möglichen EP pro SC:

DGS 2: 900 EP

DGS 4: 1350 EP

DGS 6: 1800 EP

DGS 8: 2250 EP

DGS 10: 2700 EP

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

Schatzaufstellung

Die Spieler können alle in den Begegnungen (bzw. an deren Ende) beschriebenen Gegenstände bis zum Ende des Szenarios mitnehmen. Am Ende müssen alle Gegenstände zu Standardpreisen (d. h. halber Einkaufswert) verkauft werden. Ausnahmen sind Schmuck, Edelsteine, besondere Wertgegenstände und natürlich Bargeld; diese werden zum vollen Wert in die Summe eingerechnet. Alle anderen Gegenstände (auch magische) werden mit 50% ihres Einkaufswertes berechnet. Sollten Gegenstände nicht gefunden oder nicht mitgenommen worden, vor Ende des Szenarios vernichtet oder verbraucht worden sein, dann ziehe deren Wert von der unten aufgeführten Schatzaufstellung ab.

Die sich ergebende Summe wird durch sechs geteilt; dies ergibt den Anteil für jeden SC. Dabei gelten die folgenden Maximalsummen pro Spieler: DGS 2 = 450 GM, DGS 4 = 650 GM, DGS 6 = 900 GM, DGS 8 = 1.300 GM, DGS 10 = 2.300 GM, DGS = 3.300

GM. Die folgende Aufstellung enthält die individuellen Anteile für die SC. Sie entspricht weitgehend den Schatzaufstellungen, die du bei Begegnungen findest.

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

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

Begegnung 1 oder 6:

Bandrians Börse – in dem der beiden Begegnungen, in der das Geld zuerst benötigte wird

DGS 2: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 25 GM; Magische Gegenstände – 0 GM = 25 GM

DGS 4: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 50 GM; Magische Gegenstände – 0 GM = 50 GM

DGS 6: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 75 GM; Magische Gegenstände – 0 GM = 75 GM

DGS 8: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 100 GM; Magische Gegenstände – 0 GM = 100 GM

DGS 10: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 125 GM; Magische Gegenstände – 0 GM = 125 GM

Begegnung 7: Krischtia

Die Schriftrolle ist bei dem Agenten zu finden, der Rest bei Krischtia und ihren Orks.

DGS 2: Gegenstände – 63 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – *Zauberstab: Falsches Leben*, 9 Ladungen(68 GM), *Schriftrolle: Tierbote* (13 GM), *Trank: Leichte Wunden heilen* (4 GM), *Trank: Pracht des Adlers* (25 GM) = 173 GM

DGS 4: Gegenstände – 63 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – *Zauberstab: Falsches Leben*, 9 Ladungen(68 GM), *Schutzring +1* (167 GM), *Schriftrolle: Tierbote* (13 GM), *Trank: Leichte Wunden heilen* (4 GM), *Trank: Pracht des Adlers* (25 GM) = 340 GM

DGS 6: Gegenstände – 63 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – *Zauberstab: Falsches Leben*, 9 Ladungen (68 GM), *Schriftrolle: Tierbote* (13 GM), *Schutzring +1* (167 GM), *Zauberstab: Melfs Säurepfeil*, 7 Ladungen (53 GM), *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (25 GM), *Trank: Pracht des Adlers* (25 GM) = 414 GM

DGS 8: Gegenstände – 63 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – *Zauberstab: Falsches Leben*, 9 Ladungen(68 GM), *Schriftrolle: Tierbote* (13 GM), *Schutzring +1* (167 GM), *Zauberstab: Melfs Säurepfeil*, 7 Ladungen(53 GM), 2x *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (50 GM), *Trank: Pracht des Adlers* (25 GM) = 439 GM

DGS 10: Gegenstände – 63 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – *Zauberstab: Falsches Leben*, 9 Ladungen(68 GM), *Schriftrolle: Tierbote* (13 GM), *Schutzring +1* (167 GM), *Zauberstab: Melfs Säurepfeil*, 7 Ladungen(53 GM), 2x *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (50 GM), *Trank: Pracht des Adlers* (25 GM), *Trank: Schild des Glaubens +4* (50 GM) = 489 GM

Begegnung 11: Findet Indigo!

(oder es wird Begegnung 12 hinzugeschlagen, siehe Beschreibung oben)

DGS 2: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 50 GM;

Magische Gegenstände – 0 GM = 50 gp
DGS 4: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 100 GM; Magische Gegenstände – 0 GM = 100 GM

DGS 6: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 150 GM; Magische Gegenstände – 0 GM = 150 GM

DGS 8: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 200 GM; Magische Gegenstände – 0 GM = 200 GM

DGS 10: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 250 GM; Magische Gegenstände – 0 GM = 250 GM

Begegnung 12: Abwasserkanäle

DGS 2: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 5 GM; Magische Gegenstände – *Silberöl* (21 GM), *Elixier des Schleichens* (21 GM), *Adleraugen* (208 GM), *Schriftrolle: Magie bannen* (31 GM) = 286 GM

DGS 4: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 4 GM; Magische Gegenstände – *Silberöl* (21 GM), *Elixier des Schleichens* (21 GM), *Adleraugen* (208 GM), *Quaals Feder*, *Schwanenboot* (38 GM), *Schriftrolle: Magie bannen* (31 GM) = 323 GM

DGS 6: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 7 GM; Magische Gegenstände – *Silberöl* (21 GM), *Elixier des Schleichens* (21 GM), *Adleraugen* (208 GM), *Quaals Feder*, *Schwanenboot* (38 GM), *Perle der Macht (I)* (83 GM), *Schriftrolle: Magie bannen* (31 GM) = 409 GM

DGS 8: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 15 GM; Magische Gegenstände – *Silberöl* (21 GM), *Elixier des Schleichens* (21 GM), *Adleraugen* (208 GM), *Quaals Feder*, *Schwanenboot* (38 GM), *Perle der Macht (I)* (83 GM), *Aufflammende Bolzen +1* (4) (56 GM), *Schriftrolle: Magie bannen* (31 GM) = 473 GM

DGS 10: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 15 GM; Magische Gegenstände – *Silberöl* (21 GM), *Elixier des Schleichens* (21 GM), *Adleraugen* (208 GM), *Quaals Feder*, *Schwanenboot* (38 GM), *Perle der Macht (I)* (83 GM), *Aufflammende Bolzen +1* (4) (56 GM), *Schwächeres metagamisches Zauberzepter*, *Zauber ausdehnen* (250 GM), *Schriftrolle: Magie bannen* (31 GM) = 723 GM

Begegnung 15: Wegelagerer

DGS 2: Gegenstände – 117 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – 0 GM = 117 GM

DGS 4: Gegenstände – 117 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – 0 GM = 117 GM

DGS 6: Gegenstände – 117 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – 0 GM = 117 GM

DGS 8: Gegenstände – 100 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – 2x *Kettenhemd* +1 (208 GM) = 308 GM

DGS 10: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – 2x *Kettenhemd* +1 (208 GM), 2x *mächtiger* [+2] *Kompositbogen (lang)* +1 (433 GM) = 641 GM

Begegnung 18: Der Herr der Seuchen

DGS 2: Gegenstände – 106 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – *Bänderpanzer* +1 (117 GM), = 223 GM

DGS 4: Gegenstände – 106 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – *Bänderpanzer* +1 (117 GM), *großer Holzschild* +1 (96 GM) = 319 GM

DGS 6: Gegenstände – 107 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – *Bänderpanzer* +1 (117 GM), *großer Holzschild* +1 (96 GM), *Morgenstern* +1 (192 GM) = 512 GM

DGS 8: Gegenstände – 90 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – *Bänderpanzer* +1 (117 GM), *großer Holzschild* +1 (96 GM), *Morgenstern* +1 (192 GM), *Anhänger der Weisheit* +2 (333 GM), *Brustplatte* +1 (113 GM) = 941 GM

DGS 10: Gegenstände – 69 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – *Bänderpanzer* +2 (367 GM), *großer Holzschild* +1 (96 GM), *Donnermorgenstern* +1 (692 GM), *Anhänger der Weisheit* +2 (333 GM), *Bänderpanzer* +1 (117), *Brustplatte* +2 (363 GM), *Schutzring* +1 (167 GM) = 2204 GM

Begegnung 19: Epilog

DGS 2: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – *Amulett des Sonnenvaters*, 3 Ladungen(75 GM), *Bandrians Münze* (30 GM) = 105 GM

DGS 4: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – *Amulett des Sonnenvaters*, 5 Ladungen(125 GM), *Bandrians Münze* (30 GM) = 155 GM

DGS 6: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – *Amulett des Sonnenvaters*, 7 Ladungen(175 GM), *Bandrian's Münze* (30 GM) = 205 GM

DGS 8: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – *Amulett des Sonnenvaters*, 9 Ladungen(225 GM), *Bandrians Münze* (30 GM) = 255 GM

DGS 10: Gegenstände – 0 GM; Münzen – 0 GM; Magische Gegenstände – *Amulett des Sonnenvaters*, 11 Ladungen(275 GM), *Bandrians Münze* (30 GM) = 305 GM

Maximales Gold pro Spieler:

DGS 2: 25 GM + 173 GM + 50 GM + 286 GM + 117 GM + 223 GM + 105 GM = 979 GM (= auf 900 GM abrunden)

DGS 4: 50 GM + 340 GM + 100 GM + 323 GM + 117 GM + 319 GM + 155 GM = 1394 GM (= auf 1300 GM abrunden)

DGS 6: 75 GM + 414 GM + 150 GM + 409 GM + 117 GM + 512 GM + 205 GM = 1882 GM (= auf 1800 GM abrunden)

DGS 8: 100 GM + 439 GM + 200 GM + 473 GM + 308 GM + 941 GM + 255 GM = 2716 GM (= auf 2600 GM abrunden)

DGS 10: 125 GM + 489 GM + 250 GM + 723 GM + 641 GM + 2204 GM + 305 GM = 4737 GM (= auf 4600 GM abrunden)

<p>Favour of the Church of Zilchus You have earned the favour of Zilchus. It is equal to one Influence Point with the priesthood. It can be cashed in for the casting of a 1st-level spell, or several favours may be pooled together for a more powerful spell. (If the antidote is not brought back by the PCs, cross it off.)</p> <p>Favour of Bandrian For saving Bandrian from the plague, the characters receive a Favour from the priest. This Favour grants the holder a single spell, should he/she seek out the services of Bandrian in Innspa. (If Bandrian could not be saved by the antidote, cross it off.)</p> <p>Amulet of the Sun Father This bronze amulet depicts the Sun Father protecting innocents against a horde of evil monsters. On command, this amulet grants the effects of a <i>magic circle against evil</i> spell; it has a limited number of charges. A brand new Amulet can be used a total of twelve times before it becomes useless. Faint abjuration; Craft Wondrous Items, <i>magic circle against evil</i>; CL 5th; Price 3600 gp. (charges as given for APLs)</p>	<p>Favour of the Poor Quarters This Favour will be useful in further adventures with residents of the poor quarters in Innspa. They remember what your character did, and are willing to do you a favour in the future. (if the PCs does not insist that the cure is distributed equally among the citizens of Innspa., cross it off.)</p> <p>Disfavoured by the Church of Pelor: The PC is now disfavoured by the church of Pelor in Innspa. This may affect future scenarios. The player must inform PC priests of Pelor, he is playing with in future scenarios of this disfavour, because his name and description are passed on. (If the character did not steal from the goods, cross this off.)</p> <p>Bandrian's Coin On one side, this gold coin depicts a tiny image of Zilchus, the other is adorned with his holy symbol, hands clutching a bag of gold. Once per day on command, this coin grants its possessor the effect of the spell <i>guidance</i>. It has no other powers. Faint divination; CL 1st; Craft Wondrous Items, <i>guidance</i>; Price 360 gp.</p>
---	--

Item Access

- APL 2**
Wand of false life, 9 charges (Region, CL 3rd, 810 gp, DMG)
Eyes of the eagle (Region, CL 3rd, DMG)
Elixir of sneaking (Region, CL 5th, Source)
Silversheen (Region, CL 5th, Source)
Bandrian's Coin (Adventure, CL 1st, 360 gp, see above)
Amulet of the Sun Father, 3 charges (Adventure, CL 5th, 900 gp, see above)
- APL 4** (All of APL 2 plus the following)
Quaal's feather token, *swan boat* (Region, CL 12th, Source)
Amulet of the Sun Father, 5 charges (Adventure, CL 5th, 1500 gp, see above)
- APL 6** (All of APLs 2-4 plus the following)
Wand of Melf's acid arrow, 7 charges (Region, CL 3rd, 630 gp, DMG)
Pearl of power (I) (Region, CL 17th, DMG)
Amulet of the Sun Father, 7 charges (Adventure, CL 5th, 2100 gp, see above)
- APL 8** (All of APLs 2-6 plus the following)
+1 *flaming bolts* (4) (Region, CL 10th, DMG)
Amulet of the Sun Father, 9 charges (Adventure, CL 5th, 2700 gp, see above)
- APL 10** (All of APLs 2-8 plus the following)
+2 *banded mail* (Region, CL 6th, Source)
+2 *breastplate* (Region, CL 6th, Source)
Thundering morningstar +1 (Region, CL 5th, DMG)
Rod of metamagic, extend, lesser (Region, CL 17th, DMG)
Amulet of the Sun Father, 11 charges (Adventure, CL 5th, 3300 gp, see above)

Anhang 1a: NSC für DGS 2

+: Zauber und Talente die so markiert sind, finden sich nicht in den Grundregelwerken und werden in Anhang 5 erklärt

Lemut (Kalle)

Lemut SRK 3, TP 14, RK 14

ST 10 GE 14 CON 10 INT 14 WIS 12 CHA 15

RW: REF +5, WIL +1, ZÄH +0

Fertigkeiten und Talente: Bluffen +13, Diplomatie +8, Einschüchtern +12, Entdecken +7, Fälschen +6, Fingerfertigkeit +10, Informationen sammeln +8, Lauschen +3, Motiv erkennen +7, Schlösser öffnen +4, Suchen +4, Verkleiden +12, Wissen (Lokales) +4; Beredsamkeit, Fertigkeitenfokus (Bluffen), Täuscher.

Begegnung 6: Krischtia und ihre Orks

Die vollständige Beschreibung der Orks findest du im (englischen) MM 3.5. auf den Seiten 203 und 204.

Ork, KÄM Stufe 1 (2): HG 1; mittelgroßer Humanoider (Ork); TP 11; INIT +0; BW 9m (6 Felder); RK 14 (Berührung 10, Auf dem falschen Fuß 14); A Nahkampf +5 (2W4+4, Krit 18-20 x2, meisterhaftes Krummschwert) oder Fernkampf +1 (1W6+3, 20 x2, Wurfspeer); BA keine; BE Dunkelsicht 36m, Lichtempfindlich; GES CB; RW: REF +0, WIL -2, ZÄH +3; ST 17, GE 11, KO 12, IN 8, WE 7, CH 6.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +1, Lauschen +1; Heftiger Angriff, Wachsamkeit.

Krischtia, HXM Stufe 4: HG 4; kleine Humanoide (Reptil); TP 13; INIT +6; BW 9m (6 Felder); RK 14 (Berührung 13, Auf dem falschen Fuß 12); A Nahkampf -1 (1d3-3, Krit 19-20 x2, Dolch) oder Fernkampf +4 (1d3-3, 19-20 x2, Dolch); BA keine; BE Dunkelsicht 36m, Lichtempfindlich; GES CN; RW: REF +3, WIL +4, ZÄH +1; ST 4, GE 14, KO 10, IN 14, WE 10, CH 19.

Fertigkeiten und Talente: Beruf (Bergmann) +2, Bluffen +11, Entdecken +2, Handwerk (Fallenbauer) +2, Konzentration +7, Suchen +4, Wissen (Arkane) +5, Zauberkunde +9; Zauberkunde (Verzauberung), Verbesserte Initiative.

Sprachen: Darkonisch, Orkisch, Handelssprache
Hexenmeisterzauber (6/7/4 – Grund-SG = 14 (15) + Zauberstufe): 0 – *Benommenheit, Erschöpfende Berührung, Gift entdecken, Magie entdecken, Magierhand, Säurespritzer*, 1 – *Furcht auslösen, Personen bezaubern, Schild*; 2 – *Unsichtbarkeit*.

Ausrüstung: Zauberstab: *Falsches Leben*, 9 Ladungen

Begegnung 15: Wegelagerer

Sarina, WAL Stufe 2: HG 2; mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 15; INIT +3; BW 9m (6 Felder); RK 17 (19 Schild) (Berührung 13, Auf dem

falschen Fuß 14); A Nahkampf +4 (1W8+2, Krit 19-20 x2, Langschwert) oder Fernkampf +7 (1W8+2, 20 x3, mächtiger [+2] Kompositbogen (lang/Meisterarbeit)) oder Fernkampf +5/+5 (Schnelles Schießen, 1W8+2, 20 x3, mächtiger [+2] Kompositbogen (lang/Meisterarbeit)); BA keine; BE Tierempathie, Erzfeind (Menschen) +2, Kampfstil, Spuren suchen; GES NB; RW: REF +6, WIL +1, ZÄH +4; ST 14, GE 16, KO 12, IN 10, WE 12, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +6, Heilkunde +4, Lauschen +6; Mit Tieren umgehen +2, Schleichen +8, Überleben +6, Verstecken +8, Wissen (Natur) +5; Kernschuss, *Schnelles Schießen*, Waffenfokus (Kompositlangbogen),

Ausrüstung: mächtiger [+2] Kompositbogen (lang/Meisterarbeit), Kettenhemd, Großer Holzschild, Langschwert

Kaleb, WAL Stufe 1: HG 1; mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 9; INIT +3; BW 9m (6 Felder); RK 17 (19 Schild) (Berührung 13, Auf dem falschen Fuß 14); A Nahkampf +3 (1W8+2, Krit 19-20 x2, Langschwert) oder Fernkampf +6 (1W8+2, 20 x3, mächtiger [+2] Kompositbogen (lang/Meisterarbeit)); BA keine; BE Tierempathie, Erzfeind (Gnome) +2, Spuren suchen; GES NB; RW: REF +6, WIL +1, ZÄH +4; ST 14, GE 16, KO 12, IN 10, WE 12, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +5, Heilkunde +3, Lauschen +5, Mit Tieren umgehen +2, Schleichen +7, Überleben +5, Verstecken +7, Wissen (Natur) +4; Kernschuss, Waffenfokus (Kompositlangbogen).

Ausrüstung: mächtiger [+2] Kompositbogen (lang/Meisterarbeit), Kettenhemd, Großer Holzschild, Langschwert

Begegnung 18: Der Herr der Seuchen

Inphalas, Ex-Druide Stufe 1, Incabulos-KLE Stufe 4: HG 4; mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 38; INIT +2; BW 6m (4 Felder); RK 19 (Berührung 11, Auf dem falschen Fuß 18); A Nahkampf +4 (1W8+1, Krit 20 x2, Morgenstern [Meisterarbeit]) oder Fernkampf +5 (1W8, 19-20 x2, leichte Armbrust); BA keine; BE Untote beeindrucken (2x); GES CB; RW: REF +3, WIL +10, ZÄH +8; ST 13, GE 14, KO 14, IN 10, WE 18, CH 8.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +10, Handwerk (Alchimie) +7, Heilkunde +6, Konzentration +8, Lauschen +9, Überleben +8, Wissen (Arkane) +1, Wissen (Natur) +4, Wissen (Religion) +3, Zauberkunde +1; Fertigkeitenfokus (Handwerk: Alchimie), Wachsamkeit.

Domänen: Pestilenz⁺, Zerstörung
Vorbereitete Zauber (1) – Grund-SG = 14 + Zauberstufe: 0 – *Gift entdecken, Göttliche Führung*,

Magie entdecken, Magie lesen, Resistenz; 1 – Furcht auslösen, Leichte Wunden verursachen, Schild des Glaubens, Unheil, Verfluchen; 2 – Bärenstärke, Geräuschexplosion, Mittelschwere Wunden heilen, Zerbersten*.*

Ausrüstung: Bänderpanzer +1, Morgenstern (Meisterarbeit).

Darian, Incabulos-KLE Stufe 2: HG 2; mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 17; INIT +5; BW 6m (4 Felder); RK 19 (Berührung 11, Auf dem falschen Fuß 18); A Nahkampf +2 (1W8+1, Krit 20 x2, Schwerer Streitkolben) oder Fernkampf +2 (1W8, 19-20 x2, leichte Armbrust); BA keine; BE Untote beeindrucken (2x); GES CB; RW: REF +1, WIL +6, ZÄH +5; ST 12, GE 12, KO 14, IN 12, WE 16, CH 8. *Fertigkeiten und Talente:* Entdecken +4, Heilkunde +4, Konzentration +7, Lauschen +4, Wissen (Religion) +6, Zauberkunde +6; Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative.

Domänen: Pestilenz⁺, Böses

Vorbereitete Zauber – Grund-SG = 13 + Zauberstufe): 0 – Gift entdecken, Göttliche Führung, Magie entdecken, Resistenz; 1 – Furcht auslösen, Schild des Glaubens, Schutz vor Gutem, Unheil.*

Ausrüstung: Bänderpanzer, schwerer Streitkolben, leichte Armbrust

Kerban, KÄM 2: HG 2; mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 18; INIT +2; BW 6m (4 Felder); RK 17 (Berührung 12, Auf dem falschen Fuß 15); A Nahkampf +5 (2W4+3, Krit 20 x2, Stachelkette); GES CB; RW: REF +2, WIL +0, ZÄH +4; ST 15, GE 15, KO 13, IN 13, WE 10, CH 8.

Fertigkeiten und Talente:

Einschüchtern +1, Entdecken +1, Klettern +3, Springen +1; Defensive Kampfweise, Kampfreflexe, Umgang mit exotischen Waffen (Stachelkette), Waffenfokus (Stachelkette).

Ausrüstung: Brustpanzer, Stachelkette

Anhang 1b: NSC für DGS 4

+: Zauber und Talente die so markiert sind, finden sich nicht in den Grundregelwerken und werden in Anhang 5 erklärt

Lemut (Kalle)

Lemut SRK 5, TP 22, RK 14
ST 10 GE 14 CON 10 INT 14 WIS 12 CHA 16
RW: REF +6, WIL +2, ZÄH +1
Fertigkeiten und Talente: Bluffen +16, Diplomatie +9, Einschüchtern +15, Entdecken +9, Fälschen +6, Fingerfertigkeit +12, Informationen sammeln +11, Lauschen +3, Motiv erkennen +9, Schlösser öffnen +4, Suchen +4, Verkleiden +15, Wissen (Lokales) +6; Beredsamkeit, Fertigkeitenfokus (Bluffen) Täuscher.

Begegnung 6: Krischtia und ihre Orks

Die vollständige Beschreibung der Orks findest du im (englischen) MM 3.5. auf den Seiten 203 und 204.

Ork, KÄM Stufe 2 (2): HG 2; mittelgroßer Humanoider (Ork); TP 18; INIT +0; BW 9m (6 Felder); RK 14 (Berührung 10, Auf dem falschen Fuß 14); A Nahkampf +7 (2W4+4, Krit 18-20 x2, meisterhaftes Krummschwert) oder Fernkampf +2 (1W6+3, 20 x2, Wurfspeer); BA keine; BE Dunkelsicht 36m, Lichtempfindlich; GES CB; RW: REF +0, WIL -2, ZÄH +4; ST 17, GE 11, KO 12, IN 8, WE 7, CH 6.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +1, Lauschen +1, Springen +4; Heftiger Angriff, Wachsamkeit, Waffenfokus (Krummschwert).

Krischtia, HXM Stufe 6: HG 6; kleine Humanoide (Reptil); TP 19; INIT +6; BW 9m (6 Felder); RK 15 (Berührung 14, Auf dem falschen Fuß 13); A Nahkampf +0 (1d3-3, Krit 19-20 x2, Dolch) oder Fernkampf +5 (1d3-3, 19-20 x2, Dolch); BA keine; BE Dunkelsicht 36m, Lichtempfindlich; GES CN; RW: REF +4, WIL +5, ZÄH +2; ST 4, GE 14, KO 10, IN 14, WE 10, CH 19.

Fertigkeiten und Talente: Beruf (Bergmann) +2, Bluffen +13, Entdecken +2, Handwerk (Fallenbauer) +2, Konzentration +9, Suchen +4, Wissen (Arkane) +7, Zauberkunde +11; Mächtiger Zauberkunde (Verzauberung), Verbesserte Initiative, Zauberkunde (Verzauberung).

Sprachen: Darkonisch, Orkisch, Handelssprache
Hexenmeisterzauber (6/7/6/4 – Grund-SG = 14 (16) + Zauberstufe): 0 – Benommenheit, Erschöpfende Berührung, Gift entdecken, Magie entdecken, Magierhand, Resistenz, Säurespritzer; 1 – Furcht auslösen, Person bezaubern, Schild, Sprühende Farben; 2 – Energie widerstehen, Unsichtbarkeit; 3 – Person festhalten.

Ausrüstung: Zauberstab: Falsches Leben, 9 Ladungen, Schutzring +1

Begegnung 15: Wegelagerer

Sarina, WAL Stufe 3: HG 3; mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 21; INIT +3; BW 9m (6 Felder); RK 17 (19 Schild) (Berührung 13, Auf dem falschen Fuß 14); A Nahkampf +5 (1W8+2, Krit 19-20 x2, Langschwert) oder Fernkampf +8 (1W8+2, 20 x3, mächtiger [+2] Kompositbogen (lang/Meisterarbeit)) oder Fernkampf +6/+6 (Schnelles Schießen, 1W8+2, 20 x3, mächtiger [+2] Kompositbogen (lang/Meisterarbeit)); BA keine; BE Tierempathie, Erzfeind (Menschen) +2, Kampfstil, Spuren suchen, Ausdauer; GES NB; RW: REF +6, WIL +2, ZÄH +4; ST 14, GE 16, KO 12, IN 10, WE 12, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +8, Heilkunde +4, Lauschen +5, Mit Tieren umgehen +4, Schleichen +9, Überleben +6, Verstecken +9, Wissen (Natur) +5; Kernschuss, Schnelles Schießen, Waffenfokus (Kompositlangbogen), Weitschuss.

Ausrüstung: mächtiger [+2] Kompositbogen (lang/Meisterarbeit), Kettenhemd, Großer Holzschild, Langschwert

Kaleb, WAL Stufe 3: HG 3; mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 21; INIT +3; BW 9m (6 Felder); RK 17 (19 Schild) (Berührung 13, Auf dem falschen Fuß 14); A Nahkampf +5 (1W8+2, Krit 19-20 x2, Langschwert) oder Fernkampf +8 (1W8+2, 20 x3, mächtiger [+2] Kompositbogen (lang/Meisterarbeit)) oder Fernkampf +6/+6 (Schnelles Schießen, 1W8+2, 20 x3, mächtiger [+2] Kompositbogen (lang/Meisterarbeit)); BA keine; BE Tierempathie, Erzfeind (Gnome) +2, Kampfstil, Spuren suchen, Ausdauer; GES NB; RW: REF +6, WIL +2, ZÄH +4; ST 14, GE 17, KO 12, IN 10, WE 12, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +8, Heilkunde +4, Lauschen +5, Mit Tieren umgehen +4, Schleichen +9, Überleben +6, Verstecken +9, Wissen (Natur) +5; Kernschuss, Schnelles Schießen, Waffenfokus (Kompositlangbogen), Weitschuss.

Ausrüstung: mächtiger [+2] Kompositbogen (lang/Meisterarbeit), Kettenhemd, Großer Holzschild, Langschwert

Begegnung 18: Der Herr der Seuchen

Inphalas, Ex-Druide Stufe 1, Incabulos-KLE Stufe 6: HG 6; mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 52; INIT +2; BW 6m (4 Felder); RK 20 (Berührung 11, Auf dem falschen Fuß 19); A Nahkampf +5 (1W8+1, Krit 20 x2, Morgenstern [Meisterarbeit]) oder Fernkampf +6 (1W8, 19-20 x2, leichte Armbrust); BA keine; BE Untote beeindrucken (2x); GES CB; RW: REF +4, WIL +11, ZÄH +9; ST 13, GE 14, KO 14, IN 10, WE 18, CH 8.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +10, Handwerk (Alchimie) +10, Heilkunde +6, Konzentration +9, Lauschen +9, Überleben +8, Wissen (Arkane) +1, Wissen (Natur) +4, Wissen (Religion) +5, Zauberkunde +1; Im Kampf zaubern, Fertigkeitsfokus (Handwerk: Alchimie), Wachsamkeit, Zauberkfokus (Nekromantie)

Domänen: Zerstörung, Pestilenz⁺

Vorbereitete Zauber (1) – Grund-SG = 14 (15) + Zauberstufe): 0 – Gift entdecken, Göttliche Führung, Magie entdecken, Magie lesen, Resistenz; 1 – Furcht auslösen, Leichte Wunden verursachen*, Schild des Glaubens, Unheil, Verfluchen; 2 – Bärenstärke, Geräuschexplosion, Mittelschwere Wunden heilen, Person festhalten, Zerbersten*; 3 – Ansteckung*, Fluch, Schutzkreis gegen Gutes, Schutz vor Energie;

Ausrüstung: Bänderpanzer +1, Morgenstern [Meisterarbeit], Großer Holzschild +1

Darian, Incabulos-KLE Stufe 4: HG 4; mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 31; INIT +5; BW 6m (4 Felder); RK 19 (Berührung 11, Auf dem falschen Fuß 18); A Nahkampf +4 (1W8+1, Krit 20 x2, Schwerer Streitkolben) oder Fernkampf +4 (1W8, 19-20 x2, leichte Armbrust); BA keine; BE Untote beeindrucken (2x); GES CB; RW: REF +2, WIL +7, ZÄH +6; ST 12, GE 12, KO 14, IN 12, WE 17, CH 8. *Fertigkeiten und Talente:* Entdecken +5, Heilkunde +4, Konzentration +9, Lauschen +4, Wissen (Religion) +8, Zauberkunde +8; Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative, Göttliche Zauberkraft⁺

Domänen: Pestilenz⁺, Böses

Vorbereitete Zauber – Grund-SG = 13 + Zauberstufe): 0 – Gift entdecken, Göttliche Führung, Magie entdecken, Magie lesen, Resistenz; 1 – Furcht auslösen, Schild des Glaubens, Schutz vor Gutem*, Unheil, Verfluchen; 2 – Mittelschwere Wunden heilen, Ort entweihen*, Person festhalten, Stille.

Ausrüstung: Bänderpanzer, Schwerer Streitkolben, leichte Armbrust

Kerban, KÄM Stufe 4: HG 4; mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 32; INIT +2; BW 6m (4 Felder); RK 17 (Berührung 12, Auf dem falschen Fuß 15); A Nahkampf +8 (2W4+6, Krit 20 x2, Stachelkette); GES CB; RW: REF +3, WIL +1, ZÄH +5; ST 16, GE 15, KO 13, IN 13, WE 10, CH 8.

Fertigkeiten und Talente: Einschüchtern +3, Entdecken +2, Klettern +5, Springen +5; Defensive Kampfweise, Kampfreflexe, Umgang mit exotischen Waffen (Stachelkette), Verbessertes „Zu Fall bringen“, Waffenfokus (Stachelkette), Waffenspezialisierung (Stachelkette).

Ausrüstung: Brustpanzer, Stachelkette

Anhang 1c: NSC für DGS 6

+: Zauber und Talente die so markiert sind, finden sich nicht in den Grundregelwerken und werden in Anhang 5 erklärt

Lemut (Kalle)

Lemut SRK 7, TP 30, RK 14
ST 10 GE 14 CON 10 INT 14 WIS 12 CHA 16
RW: REF +7, WIL +3, ZÄH +2

Fertigkeiten und Talente: Bluffen +18, Diplomatie +11, Einschüchtern +15, Entdecken +11, Fälschen +6, Fingerfertigkeit +14, Informationen sammeln +17, Lauschen +3, Motiv erkennen +11, Schlösser öffnen +4, Suchen +6, Verkleiden +17, Wissen (Lokales) +8; Beredsamkeit, Fertigkeitsfokus (Bluffen), Spürnase, Täuscher.

Begegnung 6: Krischtia und ihre Orks

Die vollständige Beschreibung der Orks findest du im (englischen) MM 3.5. auf den Seiten 203 und 204.

Ork, KÄM Stufe 4 (2): HG 4; mittelgroßer Humanoider (Ork); TP 32; INIT +0; BW 9m (6 Felder); RK 14 (Berührung 10, Auf dem falschen Fuß 14); A Nahkampf +10 (2W4+8, Krit 18-20 x2, meisterhaftes Krummschwert) oder Fernkampf +4 (1W6+4, 20 x2, Wurfspeer); BA keine; BE Dunkelsicht 36m, Lichtempfindlich; GES CB; RW: REF +1, WIL -1, ZÄH +5; ST 18, GE 11, KO 12, IN 8, WE 7, CH 6.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +2, Lauschen +1, Springen +4; Doppelschlag, Heftiger Angriff, Wachsamkeit, Waffenfokus (Krummschwert), Waffenspezialisierung (Krummschwert).

Krischtia, HXM Stufe 8: HG 8; kleine Humanoide (Reptil); TP 25; INIT +6; BW 9m (6 Felder); RK 15 (Berührung 14, Auf dem falschen Fuß 13); A Nahkampf +1 (1d3-3, Krit 19-20 x2, Dolch) oder Fernkampf +6 (1d3-3, 19-20 x2, Dolch); BA keine; BE Dunkelsicht 36m, Lichtempfindlich; GES CN; RW: REF +4, WIL +6, ZÄH +2; ST 4, GE 14, KO 10, IN 14, WE 10, CH 20.

Fertigkeiten und Talente: Beruf (Bergmann) +2, Bluffen +15, Entdecken +2, Handwerk (Fallenbauer) +2, Konzentration +11, Suchen +4, Wissen (Arkane) +9, Zauberkunde +13; Mächtiger Zauberfokus (Verzauberung), Verbesserte Initiative, Zauberfokus (Verzauberung).

Sprachen: Darkonisch, Orkisch, Handelssprache

Hexenmeisterzauber (6/7/7/6/4 – Grund-SG = 15 (17) + Zauberstufe): 0 – Benommenheit, Erschöpfende Berührung, Gift entdecken, Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Resistenz, Säurespritzer; 1 – Furcht auslösen, Schild, Schneller Rückzug, Schwächestrahle, Sprühende Farben; 2 – Energie widerstehen, Katzenhafte Anmut, Unsichtbarkeit, 3 – Person festhalten, Verlangsamen; 4 – Monster bezaubern.

Ausrüstung: Zauberstab: Falsches Leben, 9 Ladungen, Schutzring +1, Zauberstab: Melfs Säurepfeil, 7 Ladungen

Begegnung 15: Wegelagerer

Sarina, WAL Stufe 5: HG 5; mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 33; INIT +3; BW 9m (6 Felder); RK 17 (19 Schild) (Berührung 13, Auf dem falschen Fuß 14); A Nahkampf +7 (1W8+2, Krit 19-20 x2, Dolch) oder Fernkampf +10 (1W8+2, 20 x3, mächtiger [+2] Kompositbogen (lang/Meisterarbeit)) oder Fernkampf +8/+8 (Schnelles Schießen, 1W8+2, 20 x3, mächtiger [+2] Kompositbogen (lang/Meisterarbeit)); BA keine; BE Tierempathie, Erzfeind (Menschen) +4, Erzfeind (Zwerge) +2, Kampfstil, Spuren suchen, Ausdauer, Tiergefährte; GES NB; RW: REF +7, WIL +2, ZÄH +5; ST 14, GE 17, KO 12, IN 10, WE 12, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +9, Heilkunde +6, Lauschen +6, Mit Tieren umgehen +5, Schleichen +11, Überleben +9, Verstecken +11, Wissen (Natur) +7, Kernschuss, Schnelles Schießen, Waffenfokus (Kompositlangbogen), Weitschuss.

Vorbereitete Zauber (1) – Grund-SG = 11 + Zauberstufe): 1 – Vor Tieren verstecken

Ausrüstung: mächtiger [+2] Kompositbogen (lang/Meisterarbeit), Kettenhemd, Großer Holzschild, Langschwert

Kaleb, WAL Stufe 5: HG 5; mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 33; INIT +3; BW 9m (6 Felder); RK 17 (19 Schild) (Berührung 13, Auf dem falschen Fuß 14); A Nahkampf +7 (1W8+2, Krit 19-20 x2, Langschwert) oder Fernkampf +10 (1W8+2, 20 x3, mächtiger [+2] Kompositbogen (lang/Meisterarbeit)) oder Fernkampf +8/+8 (Schnelles Schießen, 1W8+2, 20 x3, mächtiger [+2] Kompositbogen (lang/Meisterarbeit)); BA keine; BE Tierempathie, Erzfeind (Gnome) +4, Erzfeind (Elfen) +2, Kampfstil, Spuren suchen, Ausdauer, Tiergefährte; GES NB; RW: REF +7, WIL +2, ZÄH +5; ST 14, GE 17, KO 12, IN 10, WE 12, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +9, Heilkunde +6, Lauschen +6, Mit Tieren umgehen +5, Schleichen +11, Überleben +9, Verstecken +11, Wissen (Natur) +7; Kernschuss, Schnelles Schießen, Waffenfokus (Kompositlangbogen), Weitschuss.

Vorbereitete Zauber (1) – Grund-SG = 11 + Zauberstufe): 1 – Verstricken

Ausrüstung: mächtiger [+2] Kompositbogen (lang/Meisterarbeit), Kettenhemd, Großer Holzschild, Langschwert

Begegnung 18: Der Herr der Seuchen

Inphalas, Ex-Druide Stufe 1, Incabulos-KLE Stufe 8: HG 8; mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 66; INIT +2; BW 6m (4 Felder); RK 20 (Berührung 11, Auf dem falschen Fuß 19); A Nahkampf +9/+4 (1W8+3, Krit 20 x2, Morgenstern +1) oder Fernkampf +8 (1W8, 19-20 x2, leichte Armbrust); BA keine; BE Untote beeindrucken (2x); GES CB; RW: REF +4, WIL +12, ZÄH +10; ST 14, GE 14, KO 14, IN 10, WE 18, CH 8.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +10, Handwerk (Alchimie) +13, Heilkunde +6, Konzentration +11, Lauschen +9, Überleben +8, Wissen (Arkane) +1, Wissen (Natur) +4, Wissen (Religion) +7, Zauberkunde +1; Fertigkeitsfokus (Handwerk: Alchimie), Im Kampf zaubern, Mächtiger Zauberkreis (Nekromantie) Wachsamkeit, Zauberkreis (Nekromantie),

Domänen: Zerstörung, Pestilenz⁺

Vorbereitete Zauber (1) – Grund-SG = 14 (16) + Zauberstufe): 0 – Gift entdecken, Göttliche Führung, Magie entdecken, Magie lesen, Resistenz; 1 – Furcht auslösen, Göttliche Gunst, Leichte Wunden verursachen*, Schild des Glaubens, Unheil, Verfluchen; 2 – Bärenstärke, Energie widerstehen, Geräuschexplosion, Person festhalten, Zerbersten*; 3 – Ansteckung*, Fluch, Gebet, Magie bannen, Schutzkreis gegen Gutes; 4 – Immunität gegen Zauber, Kritische Wunden heilen, Vergiften*, Vergiften.

Ausrüstung: Bänderpanzer +1, Großer Holzschild +1, Morgenstern +1

Darian, Incabulos-KLE Stufe 6: HG 6; mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 45; INIT +5; BW 6m (4 Felder); RK 19 (Berührung 11, Auf dem falschen Fuß 18); A Nahkampf +5 (1W8+1, Krit 20 x2, Schwerer Streitkolben) oder Fernkampf +5 (1W8, 19-20 x2, leichte Armbrust); BA keine; BE Untote beeindrucken (6x); GES CB; RW: REF +3, WIL +8, ZÄH +7; ST 12, GE 12, KO 14, IN 12, WE 17, CH 8.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +6, Heilkunde +4, Konzentration +11, Lauschen +4, Wissen (Religion) +10, Zauberkunde +10; Göttliche Zauberkraft⁺, Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative, Zusätzliches Vertreiben.

Domänen: Pestilenz⁺, Böses

Vorbereitete Zauber – Grund-SG = 13 + Zauberstufe): 0 – Gift entdecken, Göttliche Führung, Magie entdecken, Magie lesen, Resistenz; 1 – Furcht auslösen, Schild des Glaubens, Schutz vor Gutem*, Unheil, Verfluchen. 2 – Mittelschwere Wunden heilen, Ort entweihen*, Person festhalten, Pracht des Adlers, Stille; 3 – Ansteckung*, Magie bannen, Unsichtbarkeit aufheben, Windwall.

Ausrüstung: Bänderpanzer, Schwerer Streitkolben, leichte Armbrust

Kerban, KÄM Stufe 6: HG 6; mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 46; INIT +2; BW 6m (4 Felder); RK 17 (Berührung 12, Auf dem falschen

Fuß 15); A Nahkampf +11/+6 (2W4+6, Krit 20 x2, meisterhafte Stachelkette); GES CB; RW: REF +4, WIL +2, ZÄH +6; ST 16, GE 15, KO 13, IN 13, WE 10, CH 8.

Fertigkeiten und Talente: Einschüchtern +5, Entdecken +3, Klettern +6, Springen +6; Defensive Kampfweise, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Stellung halten, Umgang mit exotischen Waffen (Stachelkette), Verbessertes „Zu Fall bringen“, Waffenfokus (Stachelkette) Waffenspezialisierung (Stachelkette).

Ausrüstung: Brustpanzer, meisterhafte Stachelkette.

Anhang 1d: NSC für DGS 8

+: Zauber und Talente die so markiert sind, finden sich nicht in den Grundregelwerken und werden in Anhang 5 erklärt

Lemut (Kalle)

Lemut SRK 9, TP 38, RK 14
ST 10 GE 14 CON 10 INT 15 WIS 12 CHA 16
RW: REF +8, WIL +4, ZÄH +3

Fertigkeiten und Talente: Bluffen +20, Diplomatie +15, Einschüchtern +15, Entdecken +13, Fälschen +6, Fingerfertigkeit +16, Informationen sammeln +19, Lauschen +7, Motiv erkennen +15, Schlösser öffnen +4, Suchen +6, Verkleiden +19, Wissen (Lokales) +12; Beredsamkeit, Fertigkeitsfokus (Bluffen), Spürnase, Täuscher, Unterhändler

Begegnung 6: Krischtia und ihre Orks

Die vollständige Beschreibung der Orks findest du im (englischen) MM 3.5. auf den Seiten 203 und 204.

Ork, KÄM Stufe 6 (2): HG 6; mittelgroßer Humanoider (Ork); TP 46; INIT +4; BW 9m (6 Felder); RK 14 (Berührung 10, Auf dem falschen Fuß 14); A Nahkampf +12/+7 (2W4+8, Krit 18-20 x2, meisterhaftes Krummschwert) oder Fernkampf +6 (1W6+4, 20 x2, Wurfspeer); BA keine; BE Dunkelsicht 36m, Lichtempfindlich; GES CB; RW: REF +1, WIL -1, ZÄH +6; ST 18, GE 11, KO 12, IN 8, WE 7, CH 6.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +3, Lauschen +1, Springen +5; Doppelschlag, Heftiger Angriff, Heftiger Kritischer Treffer (power critical) (Krummschwert) +, Wachsamkeit, Waffenfokus (Krummschwert), Waffenspezialisierung (Krummschwert), Verbesserte Initiative,

Krischtia, HXM Stufe 10: HG 10; kleine Humanoide (Reptil); TP 31; INIT +6; BW 9m (6 Felder); RK 15 (Berührung 14, Auf dem falschen Fuß 13); A Nahkampf +2 (1d3-3, Krit 19-20 x2, Dolch) oder Fernkampf +7 (1d3-3, 19-20 x2, Dolch); BA keine; BE Dunkelsicht 36m, Lichtempfindlich; GES CN; RW: REF +5, WIL +7, ZÄH +3; ST 4, GE 14, KO 10, IN 14, WE 10, CH 20.

Fertigkeiten und Talente: Beruf (Bergmann) +2, Bluffen +15, Entdecken +3, Handwerk (Fallenbauer) +2, Konzentration +13, Suchen +4, Wissen (Arkane) +11, Zauberkunde +15; Mächtiger Zauberfokus (Verzauberung), Verbesserte Initiative, Zauber ausdehnen, Zauberfokus (Verzauberung).

Sprachen: Darkonisch, Orkisch, Handelssprache
Hexenmeisterzauber (6/8/7/7/6/4 – Grund-SG = 15 (17) + Zauberstufe): 0 – *Benommenheit, Erschöpfende Berührung, Gift entdecken, Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Resistenz, Säurespritzer*; 1 – *Magierrüstung, Schild, Schmierer, Schneller Rückzug, Schwächestrahle*; 2 – *Energie widerstehen, Glitzerstaub, Katzenhafte*

Anmut, Unsichtbarkeit; 3 – *Magie bannen; Person festhalten, Verlangsamung*; 4 – *Dimensionstür, Verwirrung*; 5 – *Person beherrschen*.

Ausrüstung: Zauberstab: *Falsches Leben*, 9 Ladungen, Schutzring +1, Zauberstab: *Melfs Säurepfeil*, 7 Ladungen

Begegnung 15: Wegelagerer

Sarina, WAL Stufe 5, Tiefenforstschütze 2: HG 7; mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 45; INIT +7; BW 9m (6 Felder); RK 17 (19 Schild) (Berührung 13, Auf dem falschen Fuß 14); A Nahkampf +9/+4 (1W8+2, Krit 19-20 x2, Langschwert) oder Fernkampf +12/+7 (1W8+2, 19-20 x4, mächtiger [+2] Kompositbogen (lang/Meisterarbeit)) oder Fernkampf +10/+10/+5 (Schnelles Schießen, 1W8+2, 19-20 x4, mächtiger [+2] Kompositbogen (lang/Meisterarbeit)); BA keine; BE Tierempathie, Erzfeind (Menschen) +4, Erzfeind (Zwerge) +2, Kampfstil, Spuren suchen, Ausdauer, Tiergefährte, *Scharfe Pfeile*, Bewegungsweitenbonus +3 m./Stufe, Verbergen aufheben 10%, Magische Waffe, Verbesserter Kritischer Treffer (Projektilwaffe) +1; GES NB; RW: REF +10, WIL +2, ZÄH +5; ST 14, GE 17, KO 12, IN 10, WE 12, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +11, Heilkunde +6, Lauschen +6; Mit Tieren umgehen +5, Schleichen +13, Überleben +10, Verstecken +13, Wissen (Natur) +10; Kernschuss, *Schnelles Schießen*, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Kompositlangbogen), Weitschuss.

Vorbereitete Zauber (1) – Grund-SG = 11 + Zauberstufe): 1 – *Vor Tieren verstecken*

Ausrüstung: mächtiger [+2] Kompositbogen (lang/Meisterarbeit), Kettenhemd, Großer Holzschild, Langschwert

Kaleb, WAL Stufe 6, Tiefenforstschütze 1: HG 7; mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 45; INIT +3; BW 9m (6 Felder); RK 17 (19 Schild) (Berührung 13, Auf dem falschen Fuß 14); A Nahkampf +9/+4 (1W8+2, Krit 19-20 x2, Langschert) oder Fernkampf +12/+7 (1W8+2, 19-20 x3, mächtiger [+2] Kompositbogen (lang/Meisterarbeit)) oder Fernkampf +12/+12/+7 (Verbessertes Schnelles Schießen, 1W8+2, 19-20 x3, mächtiger [+2] Kompositbogen (lang/Meisterarbeit)); BA keine; BE Tierempathie, Erzfeind (Gnome) +4, Erzfeind (Elfen) +2, Kampfstil, Spuren suchen, Ausdauer, Tiergefährte, Verbesserter Kampfstil; GES NB; RW: REF +10, WIL +3, ZÄH +6; ST 14, GE 17, KO 12, IN 10, WE 12, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +11, Heilkunde +6, Lauschen +7, Mit Tieren umgehen +5, Schleichen +13, Überleben +11, Verstecken +13, Wissen (Natur) +10.

Kernschuss, *Mehrfachschuss*, *Schnelles Schießen*, Verbessertes Schnelles Schießen⁺, Waffenfokus (Kompositlangbogen), Weitschuss.

Vorbereitete Zauber (1) – Grund-SG = 11 + Zauberstufe): 1 – *Lange Schritte*, *Verstricken*.

Ausrüstung: mächtiger [+2] Kompositbogen (lang/Meisterarbeit), Kettenhemd, Großer Holzschild, Langschwert

Begegnung 18: Der Herr der Seuchen

Inphalas, Ex-Druide Stufe 1, Incabulos-KLE Stufe 10: HG 10; mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 80; INIT +2; BW 6m (4 Felder); RK 20 (Berührung 11, Auf dem falschen Fuß 19); A Nahkampf +10/+5 (1W8+3, Krit 20 x2, Morgenstern +1) oder Fernkampf +9 (1W8, 19-20 x2, leichte Armbrust); BA keine; BE Untote beeindrucken (2x); GES CB; RW: REF +5, WIL +14, ZÄH +11; ST 14, GE 14, KO 14, IN 10, WE 20, CH 8.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +11, Handwerk (Alchimie) +14, Heilkunde +7, Konzentration +13, Lauschen +10, Überleben +10, Wissen (Arkanes) +1, Wissen (Natur) +4, Wissen (Religion) +9, Zauberkunde +1; *Fertigkeitsfokus* (Handwerk: Alchimie), Im Kampf zaubern, Mächtigerer Zauberkreis (Nekromantie), Wachsamkeit, Zauberkreis (Nekromantie).

Domänen: Zerstörung, Pestilenz⁺

Vorbereitete Zauber (1) – Grund-SG = 15 (17) + Zauberstufe): 0 – *Gift entdecken*, *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Resistenz*; 1 – *Furcht bannen*, *Göttliche Gunst*; *Leichte Wunden verursachen*^{*}, *Schild des Glaubens*, *Unheil* (2x), *Verfluchen*; 2 – *Bärenstärke*, *Energie widerstehen*, *Geräuschexplosion*, *Lähmung aufheben*, *Person festhalten*, *Zerbersten*^{*}; 3 – *Ansteckung*^{*}, *Fluch*, *Magie bannen*, *Schutz vor Energie*, *Schutzbereich gegen Gutes*; 4 – *Göttliche Macht*; *Immunität gegen Zauber*, *Kritische Wunden heilen*, *Mächtige magische Waffe*, *Vergiften*^{*}; 5 – *Flammenschlag*, *Massenhaft Leichte Wunden verursachen*^{*}, *Schneller Tod*, *Wahrer Blick*.

Ausrüstung: Bänderpanzer +1, Großer Holzschild +1, Morgenstern +1, Anhänger der Weisheit +2

Darian, Incabulos-KLE Stufe 8: HG 8; mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 59; INIT +5; BW 6m (4 Felder); RK 19 (Berührung 11, Auf dem falschen Fuß 18); A Nahkampf +7/+2 (1W8+1, Krit 20 x2, Schwerer Streitkolben) oder Fernkampf +7 (1W8, 19-20 x2, leichte Armbrust); BA keine; BE Untote beeindrucken (6x); GES CB; RW: REF +3, WIL +10, ZÄH +8; ST 12, GE 12, KO 14, IN 12, WE 18, CH 8.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +8, Heilkunde +5, Konzentration +13, Lauschen +5, Wissen (Religion) +12, Zauberkunde +12; *Göttliche Zauberkraft*⁺, Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative, Zusätzliches Vertreiben.

Domänen: Pestilenz⁺, Böses

Vorbereitete Zauber – Grund-SG = 14 + Zauberstufe): 0 – *Gift entdecken*, *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Resistenz*; 1 – *Furcht auslösen*, *Göttliche Gunst*, *Schild des Glaubens*, *Schutz vor Gutem*^{*}, *Unheil*, *Verfluchen*; 2 – **Ort entweihen*, *Mittelschwere Wunden heilen*, *Person festhalten*, *Pracht des Adlers*, *Stille*. 3 – *Ansteckung*^{*}, *Blind- oder Taubheit verursachen*; *Magie bannen*, *Unsichtbarkeit aufheben*, *Windwall*; 4 – *Bewegungsfreiheit*, *Immunität gegen Zauber*, *Unheilige Plage*^{*}, *Vergiften*.

Ausrüstung: Bänderpanzer, Schwerer Streitkolben, leichte Armbrust

Kerban, KÄM Stufe 8: HG 8; mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 60; INIT +7; BW 6m (4 Felder); RK 19 (Berührung 13, Auf dem falschen Fuß 16); A Nahkampf +13/+8 (2W4+6, Krit 20 x2, Stachelkette); GES CB; RW: REF +5, WIL +2, ZÄH +7; ST 16, GE 16, KO 13, IN 13, WE 10, CH 8.

Fertigkeiten und Talente: Einschüchtern +7, Entdecken +4, Klettern +7, Springen +7; *Defensive Kampfweise*, *Heftiger Angriff*, *Kampfreflexe*, *Stellung halten*, *Umgang mit exotischen Waffen* (Stachelkette), *Verbessertes „Zu Fall bringen“*, *Verbesserte Initiative*, *Waffenfokus* (Stachelkette) *Waffenspezialisierung* (Stachelkette).

Ausrüstung: *Brustpanzer* +1, meisterhafte Stachelkette.

Anhang 1e: NSC für DGS 10

+: Zauber und Talente die so markiert sind, finden sich nicht in den Grundregelwerken und werden in Anhang 5 erklärt

Lemut (Kalle)

Lemut SRK 11, TP 46, RK 14
ST 10 GE 14 CON 10 INT 15 WIS 12 CHA 16
RW: REF +9, WIL +4, ZÄH +3

Fertigkeiten und Talente: Bluffen +22, Diplomatie +15, Einschüchtern +15, Entdecken +15, Fälschen +6, Fingerfertigkeit +18, Informationen sammeln +21, Lauschen +9, Motiv erkennen +17, Schlösser öffnen +4, Suchen +6, Verkleiden +21, Wissen (Lokales) +12; Beredsamkeit, Entschlüpfender Geist, Fertigkeitsfokus (Bluffen), Spürnase, Täuscher, Unterhändler.

Begegnung 6: Krischta und ihre Orks

Die vollständige Beschreibung der Orks findest du im (englischen) MM 3.5 auf den Seiten 203 und 204.

Ork, KÄM Stufe 8 (2): HG 8; mittelgroßer Humanoider (Ork); TP 60; Ini +4; BW 9m (6 Felder); RK 15 (Berührung 11, Auf dem falschen Fuß 14); A Nahkampf +14/+9 (2W4+8, Krit 15-20 x2, meisterhaftes Krummschwert) oder Fernkampf +8 (1W6+4, 20 x2, Wurfspeer); BA keine; BE Dunkelsicht 36m, Lichtempfindlich; GES CB; RW: REF +3, WIL +0, ZÄH +7; ST 18, GE 12, KO 12, IN 8, WE 7, CH 6.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +3, Lauschen +1, Springen +5; Doppelschlag, Heftiger Angriff, Heftiger kritischer Treffer (power critical) (Krummschwert) +, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Krummschwert), Wachsamkeit, Waffenfokus (Krummschwert), Waffenspezialisierung (Krummschwert).

Krischta, HXM Stufe 12: HG 10; kleine Humanoide (Reptil); TP 37; INIT +6; BW 9m (6 Felder); RK 15 (Berührung 14, Auf dem falschen Fuß 13); A Nahkampf +3/-2 (1d3-3, Krit 19-20 x2, Dolch) oder Fernkampf +8/+3 (1d3-3, 19-20 x2, Dolch); BA keine; BE Dunkelsicht 36m, Lichtempfindlich; GES CN; RW: REF +8, WIL +8, ZÄH +4; ST 4, GE 14, KO 10, IN 14, WE 10, CH 21.

Fertigkeiten und Talente: Beruf (Bergmann) +2, Bluffen +15, Entdecken +4, Handwerk (Fallenbauer) +2, Konzentration +15, Suchen +4, Wissen (Arkane) +15, Zauberkunde +15; Blitzschnelle Reflexe, Mächtiger Zauberkunde (Verzauberung), Verbesserte Initiative, Zauber ausdehnen, Zauberkunde (Verzauberung). *Sprachen:* Darkonisch, Orkisch, Handelssprache

Hexenmeisterzauber (6/8/7/7/6/3 – Grund-SG = 15 (17) + Zauberstufe): 0 – *Benommenheit, Erschöpfende Berührung, Geisterhaftes Geräusch, Gift entdecken, Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Resistenz, Säurespritzer*, 1 –

Magierrüstung, Schild, Schmieren, Schneller Rückzug; Schwächestrahle; 2 – Energie widerstehen, Glitzerstaub, Katzenhafte Anmut, Melfs Säurepfeil, Unsichtbares sehen; 3 – Person festhalten, Magie bannen, Schutz vor Energie, Verlangsamung; 4 – Dimensionstür, Erweiterte Unsichtbarkeit, Verwirrung; 5 – Person beherrschen; Böswillige Verwandlung; 6 – Monster herbeizaubern VI.

Ausrüstung: Zauberstab: Falsches Leben, 9 Ladungen, Schutzring +1, Zauberstab: Melfs Säurepfeil, 7 Ladungen, Charismaumhang +2

Begegnung 15: Wegelagerer

Sarina, WAL Stufe 5, Tiefenforstschütze 4: HG 9; mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 57; INIT +7; BW 9m (6 Felder); RK 18 (20 m. Schild) (Berührung 14, Auf dem falschen Fuß 14); A Nahkampf +11/+6 (1W8+2, Krit 19-20 x2, Langschwert) oder Fernkampf +15/+10 (1W8+3, 19-20 x4, mächtiger [+2] Kompositbogen (lang/Meisterarbeit) +1) oder Fernkampf +13/+13/+8 (Schnelles Schießen, 1W8+3, 19-20 x4, mächtiger [+2] Kompositbogen (lang/Meisterarbeit) +1); BA keine; BE Tierempathie, Erzfeind (Menschen) +4 (+7), Erzfeind (Zwerge) +2 (+5), Kampfstil, Spuren suchen, Ausdauer, Tiergefährte, Geschärfte Pfeile, Bewegungsweitenbonus +10 ft./lvi, Verbergen aufheben 10%, Magische Waffe, Verbesserter Kritischer Treffer (Projektilwaffe) +1, Sicherer Giftgebrauch, Zielen +2; GES NB; RW: REF +11, WIL +3, ZÄH +6; ST 14, GE 18, KO 12, IN 10, WE 12, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +13, Heilkunde +6, Lauschen +8, Mit Tieren umgehen +5, Schleichen +15, Überleben +12, Verstecken +15, Wissen (Natur) +10; , improved favored enemy⁺, Kernschuss, *Schnelles Schießen*, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Kompositlangbogen), Weitschuss.

Vorbereitete Zauber (1) – Grund-SG = 11 + Zauberstufe: 1 – *Vor Tieren verstecken*

Ausrüstung: mächtiger [+2] Kompositbogen (lang/Meisterarbeit) +1, Kettenhemd, Großer Holzschild, Langschwert

Kaleb, WAL Stufe 6, Tiefenforstschütze 3: HG 9; mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 57; INIT +3; BW 9m (6 Felder); RK 18 (20 m. Schild) (Berührung 14, Auf dem falschen Fuß 14); A Nahkampf +11/+6 (1W8+2, Krit 19-20 x2, Langschert) oder Fernkampf +15/+10 (1W8+3, 19-20 x4, mächtiger [+2] Kompositbogen (lang/Meisterarbeit) +1) oder Fernkampf +15/+15/+10 (Verbessertes Schnelles Schießen, 1W8+3, 19-20 x4, mächtiger [+2] Kompositbogen (lang/Meisterarbeit) +1); BA keine; BE Tierempathie, Erzfeind (Gnome) +4 (+7), Erzfeind (Elfen) +2 (+5), Kampfstil, Spuren suchen, Ausdauer, Tiergefährte, Verbesserter Kampfstil,

Verbergen aufheben 10%, Magische Waffe, Verbesserter Kritischer Treffer (Projektilwaffe) +1, Sicherer Giftgebrauch; GES NB; RW: REF +10, WIL +4, ZÄH +7; ST 14, GE 18, KO 12, IN 10, WE 12, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +11, Heilkunde +6, Lauschen +7, Mit Tieren umgehen +5, Schleichen +13, Überleben +11, Verstecken +13, Wissen (Natur) +10; improved favored enemy⁺, Kernschuss, *Mehrfachschuss*, *Schnelles Schießen*, Verbessertes Schnelles Schießen⁺, Waffenfokus (Kompositlangbogen), Weitschuss.

Vorbereitete Zauber (1) – Grund-SG = 11 + Zauberstufe): 1 – *Lange Schritte*, *Verstricken*.

Ausrüstung: mächtiger [+2] Kompositbogen (lang/Meisterarbeit), Kettenhemd, Großer Holzschild, Langschwert

Begegnung 18: Der Herr der Seuchen

Inphalas, Ex-Druide Stufe 1, Incabulos-KLE Stufe 12: HG 12; mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 94; INIT +6; BW 6m (4 Felder); RK 21 (Berührung 11, Auf dem falschen Fuß 20); A Nahkampf +10/+5 (1W8+3, Krit 20 x2, Morgenstern +1) oder Fernkampf +9 (1W8, 19-20 x2, leichte Armbrust); BA keine; BE Untote beeindrucken (2x); GES CB; RW: REF +5, WIL +14, ZÄH +10; ST 14, GE 14, KO 14, IN 10, WE 21, CH 8.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +11, Handwerk (Alchimie) +14, Heilkunde +7, Konzentration +15, Lauschen +10, Überleben +10, Wissen (Arkanes) +1, Wissen (Natur) +4, Wissen (Religion) +9, Zauberkunde +1; Fertigkeitsfokus (Handwerk: Alchimie), Im Kampf zaubern, Mächtigerer Zauberkfokus (Nekromantie), Verbesserte Initiative, Wachsamkeit, Zauberkfokus (Nekromantie).

Domänen: Zerstörung, Pestilenz⁺

Vorbereitete Zauber (1) – Grund-SG = 15 (17) + Zauberstufe): 0 – *Gift entdecken*, *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Resistenz*; 1 – *Furcht bannen*, *Göttliche Gunst*, *Leichte Wunden verursachen**, *Schild des Glaubens*, *Unheil* (2x), *Verfluchen*; 2 – *Bärenstärke*, *Geräuschexplosion*, *Lähmung aufheben*; *Mittelschwere Wunden heilen*, *Person festhalten*, *Zerbersten**; 3 – *Ansteckung**, *Blind- oder Taubheit verursachen*. *Fluch*, *Gebet*, *Schutz vor Energie*, *Schutzkreis gegen Gutes*; 4 – *Göttliche Machtimmunität gegen Zauber*, *Mächtige magische Waffe*, *Vergiften**, *Vergiften*; 5 – *Massen-Leichte Wunden verursachen**, *Flammenschlag* (2x), *Schneller Tod*, *Wahrer Blick*; 6 – *Leid**, *Heilung*, *Klingenbarriere*.

Ausrüstung: *Bänderpanzer* +2, *Donnernder Morgenstern* +1, *Großer Holzschild* +1, *Anhänger der Weisheit* +2

Darian, Incabulos-KLE Stufe 10: HG 10; mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 73; INIT +5; BW 6m (4 Felder); RK 20 (Berührung 11, Auf dem falschen Fuß 19); A Nahkampf +8/+3 (1W8+1, Krit

20 x2, Schwerer Streitkolben) oder Fernkampf +8 (1W8, 19-20 x2, leichte Armbrust); BA keine; BE Untote beeindrucken (6x); GES CB; RW: REF +4, WIL +11, ZÄH +10; ST 12, GE 12, KO 14, IN 12, WE 18, CH 8.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +9, Heilkunde +5, Konzentration +15, Lauschen +5, Wissen (Religion) +14, Zauberkunde +14,; Göttliche Zauberkraft⁺, Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative, Zauberkfokus (Nekromantie) Zusätzliches Vertreiben.

Domänen: Pestilenz⁺, Böses

Vorbereitete Zauber – Grund-SG = 14 + Zauberstufe): 0 – *Gift entdecken*, *Göttliche Führung* (2x), *Magie entdecken*, *Magie lesen* *Resistenz*; 1 – *Furcht auslösen*, *Göttliche Gunst*; *Schild des Glaubens*, *Schutz vor Gutem**, *Unheil*, *Verfluchen*; 2 – **Ort entweihen*, *Lähmung aufheben*, *Mittelschwere Wunden heilen*, *Person festhalten*, *Pracht des Adlers*, *Stille*; 3 – *Ansteckung**, *Blind- oder Taubheit verursachen*, *Gleißendes Licht*, *Magie bannen*, *Unsichtbarkeit aufheben*; 4 – *Bewegungsfreiheit*, *Immunität gegen Zauber*, *Kritische Wunden heilen*, *Unheilige Plage**, *Vergiften*; 5 – *Flammenschlag*, *Gutes bannen**, *Monster herbeizaubern* V.

Ausrüstung: *Bänderpanzer* +1, Schwerer Streitkolben, leichte Armbrust

Kerban, KÄM Stufe 10: HG 10; mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 74; INIT +7; BW 6m (4 Felder); RK 21 (Berührung 14, Auf dem falschen Fuß 18); A Nahkampf +15/+10 (2W4+6, Krit 20 x2, Stachelkette); GES CB; RW: REF +6, WIL +5, ZÄH +8; ST 16, GE 16, KO 13, IN 13, WE 10, CH 8.

Fertigkeiten und Talente: Einschüchtern +9, Entdecken +5, Klettern +8, Springen +8; Defensive Kampfweise, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Stellung halten, Umgang mit exotischen Waffen (Stachelkette), Verbessertes „Zu Fall bringen“, Verbesserte Initiative, Verbessertes Entwaffnen, Waffenfokus (Stachelkette), Waffenspezialisierung (Stachelkette).

Ausrüstung: *Brustpanzer* +2, meisterhafte Stachelkette, *Schutzring* +1

Anhang 2: Die Seuche

Todeslied (*Deathsong* aus dem *Book of Vile Darkness*)

Ansteckungsart: Berührung

SG: 10 + DGS

Inkubationszeit: durchschnittlich 6 Stunden

Schaden: 1W8 ST, 1W8 GE, 1W8 KO

Todeslied: Als eine der schlimmsten bekannten Krankheiten kann diese Seuche in weniger als einer Woche eine komplette Siedlung ausrotten. Todesliedopfer können nichts anderes tun als schreien und heulen, während ihre Körper verdorren und schwarz werden. Sobald die Inkubationszeit abgelaufen ist, schreitet die Krankheit so schnell voran, dass ein Opfer hören kann, wie seine Haut knisternd aufbricht und seine Knochen mürbe werden und zerbrechen.

Anmerkung:

Der SG wurde für das Abenteuer angepasst. Der ursprüngliche SG der Krankheit ist 25. Als Erklärung mag dienen, dass die Mischung aus Bier, Gift und Krankheitskeimen die Wirkung auf ein niedrigeres Niveau abgeschwächt hat.

Ebenso ist die Inkubationszeit verändert. Der ursprüngliche Zeitrahmen ist 1 Tag.

Anhang 3: Neue Gegenstände

Bandrian's Coin

This gold coin has on one side a tiny image of Zilchus and on the other side his holy symbol, hands clutching a bag of gold.

The coin grants its possessor once per day on command the effect of the spell *guidance*. It has no other powers, and despite its bearings, can not function as a holy symbol for clerics of Zilchus.

Faint divination; CL 1st; Craft Wondrous Items, *guidance*; Price 360 gp.

Bandrians Münze

Diese Goldmünze hat aus dem Avers eine winzige Abbildung von Zilchus und auf der anderen sein heiliges Symbol, Hände die einen Beutel Gold umklammern.

Die Münze erlaubt ihrem Träger, einmal pro Tag auf ein Befehlswort hin den Zauber Göttliche Führung zu wirken. Sie hat sonst keine anderen Fähigkeiten und kann trotz ihrer Erscheinung Zilchusklerikern nicht als heiliges Symbol dienen.

Schwache Erkenntnismagie; Zauberstufe: 1; Wundersame Gegenstände herstellen, *Göttliche Führung*. Marktpreis: 360 GM.

Amulet of the Sun Father

This bronze amulet depicts the Sun Father protecting the innocents against a horde of evil monsters.

The amulet grants a limited number of times on command the effects of a *magic circle against evil* spell.

A brand new Amulet of the Sun Father can be used a total of twelve times before it becomes useless.

Faint abjuration; Craft Wondrous Items, *magic circle against evil*; CL 5th; Price 3600 gp.

Amulett des Sonnenvaters

Dieses Bronzeamulett stellt den Sonnenvater dar, der Unschuldige vor einer Monsterhorde schützt. Diese Amulett gewährt seinem Träger eine begrenzte Anzahl von Anwendungen des Zaubers Schutzkreis gegen Böses. Ein neues Amulett des Sonnenvaters kann zwölf Mal benutzt werden, bevor es nutzlos wird.

Schwache Bannmagie; Zauberstufe 5; Wundersame Gegenstände herstellen, *Schutzkreis gegen Böses*; Marktpreis 3600 GM.

Anhang 4: Neue Monster

Alle Monster, die hier aufgeführt sind, wurden aus dem englischen Monster Manual 2 übernommen; die Anpassung an die Edition 3,5 ist bereits eingebaut.

Raggamoffyn

Raggamoffyns are mysterious constructs composed of animated scraps and bits of cloth, metal, or other refuse from civilized societies – particularly those where magic is common. Raggamoffyns tend to cluster together, operating as much in secret as possible, taking control of selected hosts to further their agendas.

Unlike other constructs, a raggamoffyn is not the result of any deliberate act of creation. Rather, it is formed when leftover magical energy interacts with inanimate objects. The exact process is not well understood, but it always results in one of four types of raggamoffyn.

A raggamoffyn appears as an animated, ragtag assortment of odds and ends, roughly humanoid in shape. The four types differ both in the kinds of refuse that form their bodies and the powers they possess.

COMBAT

Above all, a raggamoffyn seeks to acquire a host that it can dominate. The creatures refrain from harming potential hosts as long as possible, so they work quickly by rushing in with touch attacks. A foe that is successfully dominated is wrapped by the raggamoffyn, which then uses its host to defend itself and other raggamoffyns. Raggamoffyns unleash their full melee attack capabilities against foes that are resistant to their mind controlling powers, fearing rightfully that an escaped foe will warn others of the raggamoffyn's existence.

Control Host (Su): A raggamoffyn can attempt to take control of any creature it has wrapped (see below). This ability functions like the dominate Monster spell (caster level 18th; save DC varies; see individual descriptions). As a free action, the monster may relinquish control over its host by physically and mentally disengaging itself from the latter's body. Use the captured one template (see the appendix) for a creature under the control of a raggamoffyn.

Improved Grab (Ex): If a raggamoffyn hits an opponent that is its own size or smaller with a slam attack, it deals normal damage and attempts to start a grapple as a free action without provoking an attack of opportunity (grapple bonus varies; see individual descriptions). If it gets a hold, it can attempt to wrap (see below) in the next round. Alternatively, the raggamoffyn has the option to conduct the grapple normally, or simply use its appendage to hold the opponent (-20 penalty on grapple check, but the raggamoffyn is not considered grappled). In either case, each successful grapple check it makes during

successive rounds automatically deals slam damage.

Wrap (Ex): With a successful grapple check, a raggamoffyn can wrap itself around any foe it has already grappled with another successful grapple check. The monster forms a skintight layer around the wrapped creature, covering it from head to toe but leaving enough space for the creature to breathe through its mouth and nose. Attacks on such a target deal half their damage to the monster and half to wrapped creature. An affected creature can extract itself by making a successful grapple check. Once it has wrapped a creature, the raggamoffyn can attempt to control it on its next action.

Construct Traits: A raggamoffyn is immune to mindaffecting effects, poison, sleep, paralysis, stunning, disease, death effects, necromantic effects, and any effect that requires a Fortitude save unless it also works on objects. The creature is not subject to critical hits, subdual damage, ability damage, ability drain, energy drain, or death from massive damage. It cannot heal itself but can be healed through repair. It cannot be raised or resurrected. A raggamoffyn has darkvision (60-foot range).

Tatterdemanimal

Tatterdemanimals are the least powerful of the raggamoffyns. They often lurk around rubbish mounds and other places where refuse is heaped.

A Tatterdemanimal appears as a swirling heap of small, dirty, tattered rags and other scraps of cloth.

COMBAT

Tatterdemanimals often take animals as hosts because they are the easier to capture.

Control Host (Su): The tatterdemanimal's control host ability has a Will save DC of 12.

Improved Grab (Ex): A tatterdemanimal's grapple bonus is +1.

Immunity to Blunt Weapons (Ex): A tatterdemanimal takes no damage from bludgeoning weapons.

Common

Scholars theorize that common raggamoffyns form from enchanted gloves, robes, hats, and other magic clothing that was lost or discarded by its owners. They are usually found near cemeteries and places where magical battles have recently transpired.

A common raggamoffyn looks like a suit of mismatched clothing with no wearer. The clothing appears to be in good repair, and it would probably still be usable if it could be separated from the construct.

Combat

A common raggamoffyn directs its host creature in combat. It suffocates the host when it has either lost control over the creature or has no further use for it.

Control Host (Su): The common raggamoffyn's control host ability has a Will save DC of 14.

Improved Grab (Ex): A common raggamoffyn's grapple bonus is +4.

Suffocate (Ex): A common raggamoffyn can asphyxiate a wrapped creature by drawing the air from its lungs. This attack automatically deals 1d4 points of damage per round.

Guttersnipe

Guttersnipes are most prevalent around settlements of dwarves, gnomes, and halflings. They form from worn-out and discarded adventuring and construction gear.

A guttersnipe appears as a whirling mound of frayed rope, worn leather pieces, strings, belts, and swatches of cloth. Within this mass of material is a core made small gems, bits of glass and glitter.

Combat

Guttersnipes are content to lie in wait for suitable hosts. They save their *glitterdust* ability to dazzle foes when they need to escape.

Control Host (Su): The guttersnipe's control host ability has a Will save DC of 17.

Glitterdust (Sp): Once per day, a guttersnipe can use *glitterdust* (caster level 5th; save DC 15).

Improved Grab (Ex): A guttersnipe's grapple bonus is +7.

Immunities (Ex): Guttersnipes are immune to spell effects that produce light or darkness.

Shrapnyl

Shrapnyls are the only raggamoffyns made entirely of metal. They lurk near battlegrounds as well as forges.

A Shrapnyl consists of bits of metal in every size. Its appearance can vary greatly – one might consist of swords, shields, and cooking gear, while another could contain a helm, coins, chains, and keys.

Combat

Shrapnyls are the most aggressive of the raggamoffyns. They do not hesitate to use their cloud of steel attack when faced with an overwhelming situation.

Cloud of Steel (Ex): Once per day, a shrapnyl can explode into a deadly cloud of flying, sharp debris. Every creature within a 10-foot spread centered on the shrapnyl takes 4d10 points of damage (Reflex DC 16 for half). This attack instantly frees a creature wrapped by the shrapnyl from its control, and the wrapped creature takes no damage from that cloud of steel attack.

Control Host (Su): A shrapnyl's control host ability has a Will save DC from 19.

Improved Grab (Ex): A shrapnyl's grapple bonus is +17.

Vulnerability to Shatter: The *shatter* spell deals 3d6 points of damage to a shrapnyl.

Raggamoffyn, Tatterdamanimal: CR 1; small construct; HD 1d10+10 (15 hp); init +5; MV 40 ft. (8 squares), fly 40 ft. (clumsy); AC 16 (+1 size, +5 Dex; touch 16, flat-footed 11); Att melee +1 (1d4, crit 20 x2, slam); Face/Reach: 5ft./5 ft.; SA Control host, improved grab, wrap; SQ construct traits, immunity to blunt weapons; Alignm CN; SV: Fort +0, Ref +5, Will +4; Str 10, Dex 21, Con --, Int 10, Wis 19, Cha 15.

Skills and feats: Hide +15, Move Silently +11; Stealthy

Raggamoffyn, Common: CR 3; medium construct; HD 3d10+20 (36 hp); init +2; MV 30 ft. (6 squares), fly 30 ft. (clumsy); AC 17 (+2 Dex, +5 natural; touch 12, flat-footed 15); Att melee +4 (1d6+3, crit 20 x2, slam); Face/Reach: 5ft./5 ft.; SA Control host, improved grab, suffocate, wrap; SQ construct traits; Alignm N; SV: Fort +1, Ref +3, Will +3; Str 14, Dex 15, Con --, Int 10, Wis 15, Cha 17.

Skills and feats: Hide +10, Move Silently +10; Stealthy

Raggamoffyn, Guttersnipe: CR 5; medium construct; HD 8d10+20 (64 hp); init +1; MV 20 ft. (4 squares), fly 20 ft. (clumsy); AC 21 (+1 Dex, +10 natural; touch 11, flat-footed 20); Att melee +7 (1d6+1, crit 20 x2, slam); Face/Reach: 5ft./5 ft.; SA Control host, *glitterdust*, improved grab, wrap; SQ construct traits, immunities; Alignm N; SV: Fort +2, Ref +3 Will +5; Str 13, Dex 13, Con --, Int 10, Wis 16, Cha 17.

Skills and feats: Hide +14, Move Silently +14; Stealthy, Dodge, Mobility

Raggamoffyn, Shrapnyl: CR 7; large construct; HD 12d10+30 (96 hp); init +0; MV 20 ft. (4 squares), fly 10 ft. (clumsy); AC 24 (-1 size, +15 natural; touch 9, flat-footed 24); Att melee +12 (1d8+4, crit 20 x2, slam) or melee +12 (1d8+4, crit 20 x2, gore); Face/Reach: 10ft./10 ft.; SA Cloud of steel, Control host, improved grab, wrap; SQ construct traits, vulnerability to *shatter*; Alignm N; SV: Fort +4, Ref +4 Will +8; Str 18, Dex 11, Con --, Int 10, Wis 19, Cha 17.

Skills and feats: Hide +13, Move Silently +17; Stealthy, Cleave, Great Cleave, Improved Sunder, Power Attack.

Darktentacles

Abberation

Hit Dice: 9d8+27 (67 HP)

Initiative: +2

Speed: 5ft., swim 20 ft.

AC: 18 (-1 size, + 2 GE, +7 natural), touch 11, flat-footed 16

Attacks: 2 slams +9 melee, or weapon +9/+4 melee and 11 light weapons +9 melee, or weapon +7/+2

melee and 11 (at least one which is not light) + 7 melee

Damage: Slam 1d4+4, by weapon (damage bonus +4 for primary hand and +2 for each off hand)

Face/Reach: 10ft./15 ft.

Special Attacks: Constrict 2d6+6, improved grab, spell-like abilities

Special Qualities: Darkvision 60 ft., enhanced multiweapon fighting, tentacle regeneration, tremorsense, weapon use.

Saves: Fort +6, Ref +5, Will +7

Attribute: ST 19, GE 15, KO 17, IN 14, WE 12, CH 12

Skills: Concentration +11, Hide +16, Listen +9, Move Silently +16, Spot +9

Feats: Combat Reflexes, Multidexterity, Multiweapon Fighting, Stealthy;

Climate/Terrain: Any Marsh

Organization: Solitary

Challenge Rating: 7

Treasure: Standard

Alignment: Always chaotic evil

Advancement: 10-18 HD (Large); 19-27 HD (Huge)

The darktentacles is a justly feared swamp monster. Both intelligent and malicious, it often leaves treasure from previous victims scattered about to attract prey. The creature can flatten its squishy body across the ground so as to be inconspicuous and it usually hides in or near water.

A darktentacles resembles an octopus with thirty-six tentacles each of which can be up to 20 feet long. Instead of suction cups, each of its tentacles is lined with eyes. The creature uses some tentacles for movement and others for combat, striking with whichever tentacles are convenient.

This creature is capable of wielding weapons in its tentacles, and often it does so. It has no innate senses for magical items, but it tends to select the most effective weapons at its disposal. Because it hides so well, many characters have no idea that a darktentacles is present until abandoned weapons fly up from the ground and begin attacking them.

A darktentacles speaks Common and Aquan.

Combat

When creatures approach, a darktentacles typically uses its *charm monster* and *hold monster* powers first, concentrating these attacks on foes who seem to be physically powerful. Thereafter, it attacks anyone who comes within reach of its tentacles. If the darktentacles manages to grab someone, it uses its *wall of force* ability to keep any other opponents from lending the victim assistance.

A darktentacles can use only three tentacles at once against a Small- or Medium-size opponent. Against a larger foe, it can use three additional tentacles for each extra 5 feet of face the opponent has, provided that it has the reach. Against a tiny or smaller opponent, the creature can use only one tentacle. It can use a maximum of three tentacles against all foes in any 5-foot by 5-foot area.

Constrict (Ex): With a successful grapple check, a darktentacles can crush a grabbed opponent, dealing 2d6 points of bludgeoning damage.

Improved Grab (Ex): If a darktentacles hits an opponent that is at least one size category smaller than itself with a slam attack, it deals normal damage and attempts to start a grapple as a free action without provoking an attack of opportunity (grapple bonus +30; includes a +16 racial bonus on grapple checks). If it gets a hold, it can also constrict on the same round). Thereafter, the darktentacles has the option to conduct the grapple normally, or simply use its tentacle to hold the opponent (-20 penalty on grapple check, but the dark tentacles is not considered grappled). In either case, each successful grapple check it makes during successive rounds automatically deals slam and constrict damage.

Spell-Like Abilities: 5/day – hold monster; 3/day – charm monster; 1/day – wall of force. Caster level 10th; save DC 11 + spell level.

Enhanced Multiweapon Fighting (Ex): This ability lessens the penalty for off-hand weapon use by 2 for both primary and off-hands. Combined with the Multidexterity and Multiweapon Fighting feats, this ability effectively negates all attack penalties for using one or more light off-hand weapons.

Tentacle Regeneration (Ex): An opponent can attack a darktentacles's tentacles as if they were weapons – see Sunder, in Chapter 8 of the Players Handbook. A darktentacles's have 20 hit points. If the darktentacles is currently grappling a target with the tentacle, it usually uses another limb to make its attack of opportunity against the sunder attempt. Severing a darktentacles's deals damage to the creature equal to half the limb's hit points. A darktentacles regrows severed limbs within a day.

Tremorsense (Ex): A dark tentacles can automatically sense the location of anything within 60 feet that is in contact to the ground.

Weapon Use (Ex): A darktentacles of Large size can wield a melee weapon of up to Huge size in each tentacle. It is proficient with all simple and martial melee weapons.

Skills: A darktentacles receives a +4 racial bonus on Hide checks.

Greenvise

Plant

Hit Dice: 12d8+48 (102 HP)

Initiative: +0

Speed: 10 ft.

AC: 16 (-2 size, + 8 natural), touch 8, flat-footed 16

Attacks: 4 slams, +16 melee and bite +11 melee

Damage: Slam 2d4+9, bite 1d6+4

Face/Reach: 15ft./15 ft.

Special Attacks: Death Fog, improved grab, swallow hole

Special Qualities: Acid immunity, plant traits, woodsense

Saves: Fort +12, Ref +4, Will +4

Attribute: ST 29, GE 10, KO 18, IN 3, WE 11, CH 6

Skills: Hide +10

Feats: Cleave, Improved Initiative, Improved Critical (bite), Power Attack, Skill Focus (Hide)

Climate/Terrain: Temperate or warm hills, plains or marsh

Organization: Solitary, pair or patch

Challenge Rating: 10

Treasure: None

Alignment: Always neutral

Advancement: 13-18 HD (Huge); 19-36 HD (Gargantuan)

Greenvises are ambulatory vegetable Horrors that stalk the fringes of some humanoid settlements. These carnivorous plants are not bold – they prefer to ambush lone prey that happens to come too near. Greenvises rest at night and actively hunt during daylight hours, repositioning themselves throughout the day if prey in a particular hunting area proves scarce.

A greenvise is a larger, sturdier version of a venus fly-trap, with a thick, green, trunklike stem and four sturdy tendrils that hang down like vines. When the creature opens its mouth, a mottled pink maw lined with toothlike thorns is revealed; when closed, the mouth structure resembles an ordinary leafy bush. A greenvise has small, tendrillike roots that it uses to move.

Combat

After setting itself up in an appropriate location, a greenvise lies in wait for prey to pass. It lunges at the first living creature it senses, using all its tendrils to trap the prey and transfer it to its maw. An extremely hungry or seriously hurt greenvise releases a death fog to weaken its opponents and obscure their vision. Although multiple greenvises are sometimes found together, they do not share their prey and thus do not assist each other in combat unless many potential victims are present.

Death Fog (Su): Twice per day, a greenvise can emit an acidic fog that functions like an acid fog spell, except as follows. The death fog's area is a 40-foot high spread with a 60-foot radius. Within this area, all sight, including darkvision, is limited to 5 feet. A creature within 5 feet has one-half concealment (attack against it has a 20% miss chance). Creatures farther away have total concealment (50% miss chance, and the attacker can't use sight to locate the target). Any creature attempting to move through the death fog progresses at one-tenth normal speed, and each of its melee attack and melee damage rolls incurs a –2 circumstance penalty. A death fog prevents effective ranged weapon attacks, except for magic rays and the like.

In addition to obscure sight, a death fog is highly acidic. Each round, the fog deals 3d9 points of acidic damage to every creature and object within it (no saving throw). A severe wind (31+ mph) disperses these vapors in 1d2 rounds; otherwise, the effect lasts for 3d6+1 rounds. The greenvise is not

impeded by its own death fog, so it can move and fight within the fog freely.

Improved Grab (Ex): If a greenvise hits an opponent that is at least one size category smaller than itself with a slam attack, it deals normal damage and attempts to start a grapple as a free action without provoking an attack of opportunity (grapple bonus +26). If it gets a hold, it can transfer the opponent to its maw with another successful grapple check, dealing automatic bite damage, then try to swallow in the next round. Alternatively, the greenvise has the option to conduct the grapple normally, or simply use its tendrils or maw to hold the opponent (-20 penalty on grapple check, but the dark tentacles is not considered grappled). In either case, each successful grapple check it makes during successive rounds automatically deals slam or bite damage as appropriate.

Swallow Whole (Ex): A greenvise can swallow a single creature that is at least one size category smaller than itself by making a successful grapple check (grapple bonus +26), provided it already has the opponent in its maw (see Improved Grab, above). Once inside the greenvise, the victim takes 2d6+9 points of bludgeoning damage and 2d4 points of acid damage per round from the plant's stomach. A successful grapple check allows the swallowed creature to climb out of the stomach and return to the greenvise's maw, where another successful grapple check is needed to get free. Alternatively, a swallowed creature can try to cut its way out with either claws or a light piercing or slashing weapon. Dealing at least 20 points of damage to the stomach (AC 14) in this way creates an opening large enough to escape. Once a single swallowed creature exits, muscular action closes the hole; thus, another swallowed opponent must cut its own way out. A greenvise's stomach can hold 1 Large, 4 Medium-size, 16 Small, or 64 Tiny or smaller opponents.

Plant Traits (Ex): A greenvise is immune to poison, sleep, paralysis, stunning and polymorphing. It is not subject to critical hits or mind-affecting effects. The creature also has low-light vision.

Woodsense (Ex): A greenvise can automatically sense the location of anything within 60 feet that is in contact with vegetation, even objects or creatures that are not in contact with the same vegetation as it is.

Anhang 5: Neue Talente

Die folgenden Talente sind aus dem Complete Warrior und dem Complete Divine übernommen:

Improved Rapid Shot [General]

You are an expert at firing weapons with exceptional speed.

Prerequisites: Manyshot, Point Blank Shot, Rapid Shot.

Benefit: When using the Rapid Shot feat, you may ignore the –2 penalty on all ranged attack rolls.

Special: A fighter may select Improved Rapid Shot as one of his fighter bonus feats.

Improved Favoured Enemy [General]

You know how to hit your favoured enemies where it hurts.

Prerequisites: Favoured enemy ability, base attack bonus +5.

Benefit: you deal an extra 3 points of damage to your favoured enemy. This benefit stacks with any existing favoured enemy bonus gained from another class.

Power Critical [General]

Choose one weapon, such as a longsword or a greataxe. With that weapon, you know how to hit where it hurts.

Prerequisites: Weapon Focus with weapon, base attack bonus +4.

Benefit: When using the weapon you selected, you gain a +4 bonus on the roll to confirm a threat.

Special: A fighter may select Power Critical as one of his fighter bonus feats.

You can gain Power Critical multiple times. Each time you take the feat, it may be with a different weapon or the same weapon. If you take it with the same weapon, the effects of the feat stack.

Hold the Line [General]

You are trained in defensive techniques against charging opponents

Prerequisites: Combat Reflexes, base attack bonus +2.

Benefit: You may make an attack of opportunity against a charging opponent who enters an area you threaten. Your attack of opportunity happens immediately before the charge attack is resolved.

Normal: You only get an attack of opportunity against a character that exits a square you threaten.

Divine Spell Power [Divine]

You can channel positive or negative energy to enhance your divine spell casting ability.

Prerequisites: Ability to turn or rebuke undead, able to cast 1st-level divine spells.

Benefit: you can spend a turn or rebuke attempt as a free action and roll a turning check (with a special +3 bonus, plus any other modifiers you'd normally apply to your turning check). Treat the result of the

turning check as a modifier to your caster level on the next divine spell you cast in that round.

For example, if a cleric used this feat and rolled a 16 on his turning check, he would add a +2 bonus to his caster level for the next divine spell he casts in the round. Had he rolled an 8, he would instead apply a –1 penalty to his caster level for the next divine spell he casts in the round.

If you don't cast a divine spell before your next turn, you lose the effect of the check result. This feat has no effect on your arcane spellcasting ability.

Anhang 6: Ungefährer Zeitplan

TAG 1:

- Nachmittag 16:00: SC werden von Bandrian angesprochen
- Nachmittag ca. 16:30: SC treffen auf Kalle (aka Lemut) und den Wagen
- Nachmittag ca. 17:00: SC treffen mit dem Bier bei Bandrian ein. Die Fässer werden umgeladen und verteilt. Die SC bekommen ihr Essen und Trinken.
- ca. 18:00 die ersten Toten. Die SC können feststellen, dass das Bier vergiftet ist. Bandrian schickt sie zu den anderen Tavernen, damit Schlimmeres verhindert werden soll. Wenn sie zurückkommen, bittet er sie, der Sache mit dem vergifteten Bier auf den Grund zu gehen und schickt sie nach Alfesfurt.

TAG 2:

- Mittag/Abend (jenachdem, wann die SC aufgebrochen sind): Ein paar Stunden nach Aufbruch der SC gibt es die ersten Erkrankungen. Die SC treffen auf Krischtia und die Reste der wirklichen Lieferung. Sie finden den Hinweis auf die Erfinderklausen.

TAG 3:

- Mittag/Abend (jenachdem, wann die SC aufgebrochen sind): Die SC kehren nach Herbergsbad zurück und finden die Stadt unter Quarantäne. Sie finden die Taverne verschlossen. Bandrian kontaktiert sie und warnt sie vor der Seuche. Er bittet sie, ein Heilmittel zu finden.
- Die SC gehen zur Erfinderklausen, treffen dort den Hextoritentrupp und bekommen von Lemut die Nachricht zugesteckt, dass Naera sie heute abend treffen will.
- Die SC werden von Ikarion angesprochen, Hilfsgüter in das Armenviertel zu bringen.
- Nachmittag: die SC bringen die Hilfsgüter zu Indigo und werden Zeugen der Wiedereinsetzung von Eldan Arkion.
- Abend: Treffen mit Naera, die ihnen die Hintergründe und den Aufenthaltsort von Inphalas gibt. Unter Umständen Aufbruch der SC, Inphalas zur Streck zu bringen.

TAG 4:

- Mittag: Hinterhalt der Waldläufer, Treffen mit Runs Fast.

TAG 5:

- Nachmittag/Abend: Ankunft bei Inphalas Versteck, Kampf mit den Pflanzen und Endkampf. Das Heilmittel wird gefunden. Rückreise

TAG 7:

- Mittag: Die SC kommen nach Herbergsbad zurück und übergeben das Heilmittel. Bandrian wird geheilt.

TAG 9:

- Die letzten Erkrankten werden geheilt. Die Seuche ist eingedämmt.

Brief des Spions (Begegnung 6)

Komme heute Abend zum Essen.

Ich bringe den Wein mit, das Bier wird schon geliefert.

Der Weinhändler ist kürzlich aufs Land gezogen und sehr schwierig geworden.

Ich treffe dich auf halbem Weg?

H.

Brief von Lemut (Begegnung 10)

Wenn Ihr den stellen wollt, der das zu verantworten hat, kommt innerhalb der nächsten drei Stunden in den Glühenden Goblin und spricht mit der Frau, die allein am Tisch sitzt.

Und lasst die Stadtwache daheim, sonst könnt Ihr dort allein einen trinken.
– Kalle

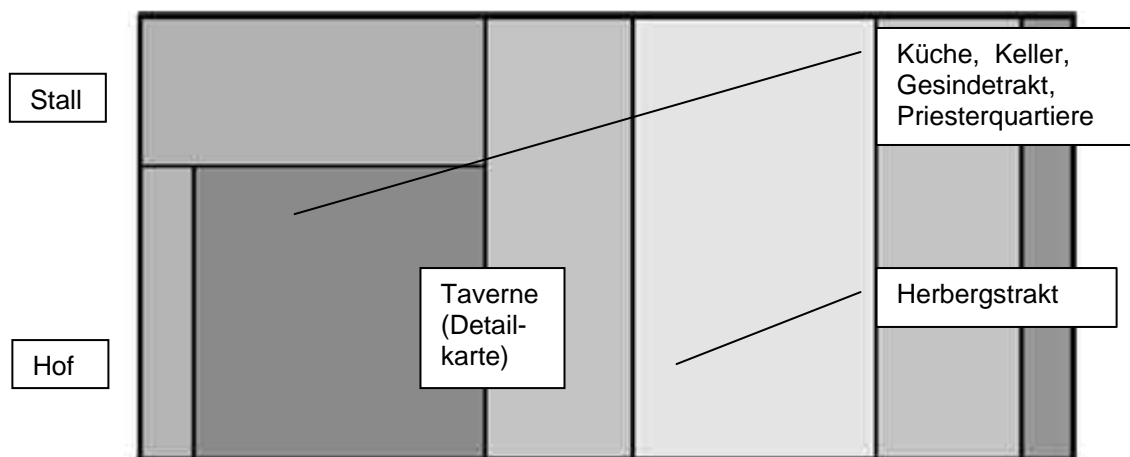
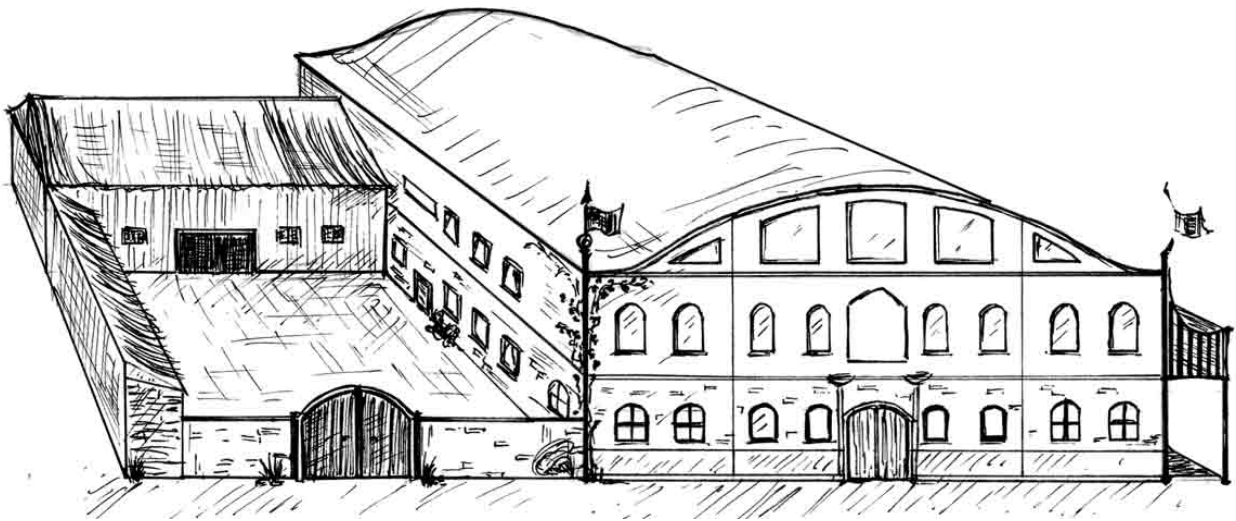
Zettel von Lemut (eventuell auch Begegnung 10 oder später wenn nötig)

Bei Kontrollstation 32 sind in der letzten Zeit Leute verschwunden. Vielleicht hält sich derjenige, der diese Seuche zu verantworten hat, dort auf.

Ein Freund

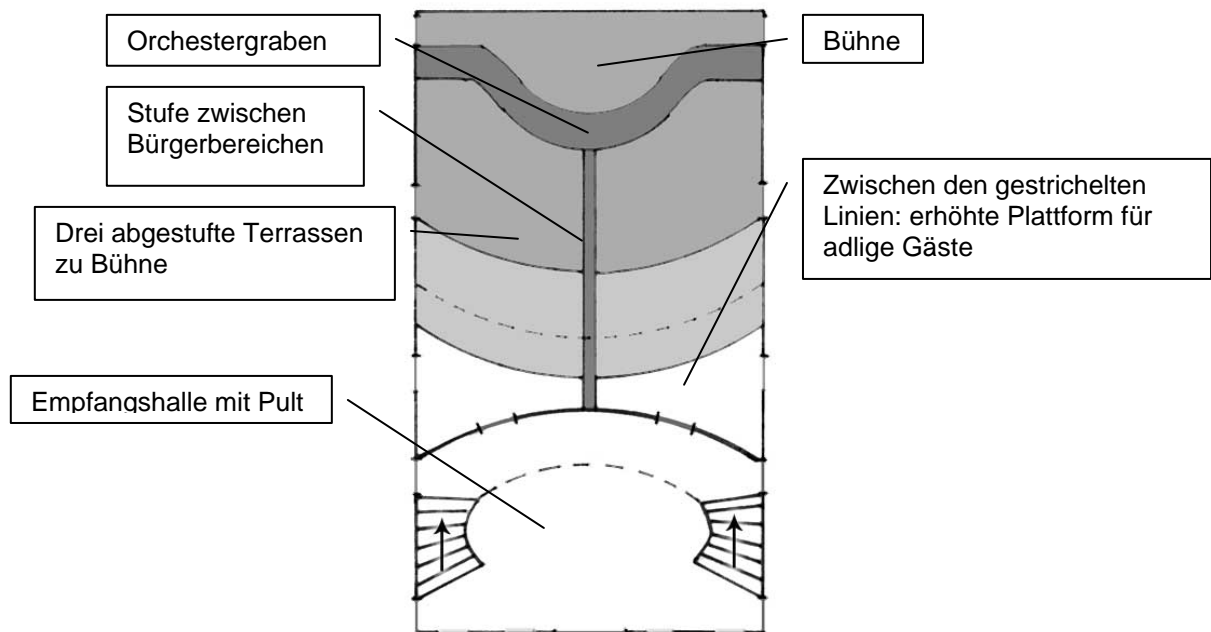
Anhang 8: Karte Die klimpernde Münze

(und die anderen, baugleichen Tavernen)

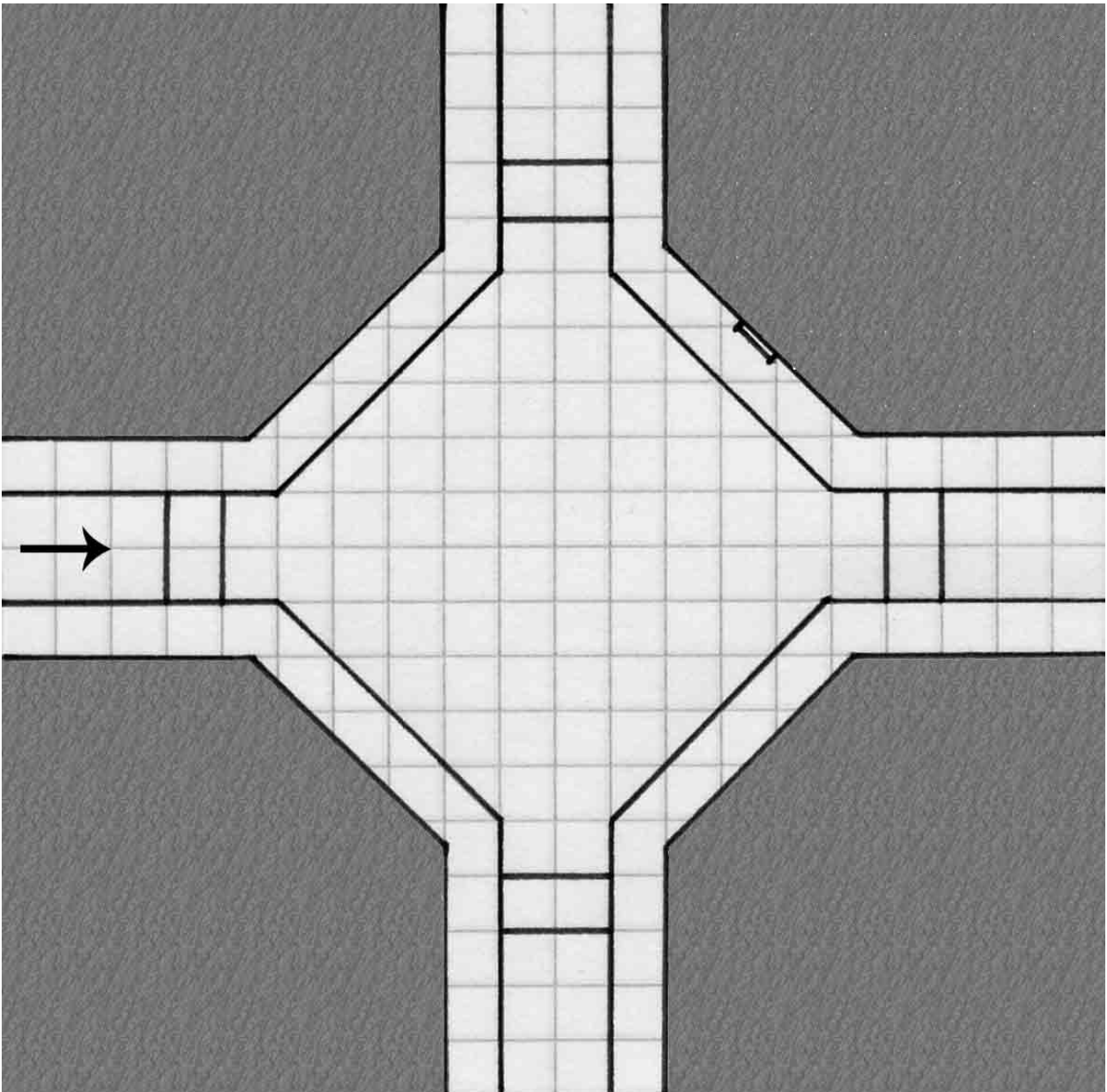


Die klimpernde Münze

(und die anderen, baugleichen Tavernen)



Anhang 9: Kanalisation



Anhang 10: Inphalas' Höhle

