

Harfenspiel

Ein einründiges D&D LIVING GREYHAWK™ Herbergsbad/Adri Regional Abenteuer

Version 1.0

von Matthias Schäfer und Oliver Kemmet

Circle Reviewer: Pieter Sleijpen

Meta-Regionaler Reviewer: Pierre van Rooden

Spieltester: Oliver Bibo, Sascha Glimmann, Matthias Graap, Björn Jagnow, Gösta Kroll

Kaum ein Händler wagt die Schiffroute den Harfe Fluss hinauf nach Herbergsbad. Seitdem sich zwei Nationen nervös entlang der Harfe belauern, bevorzugen Händler das kalkulierte Risiko einer Überlandreise: weit weg von launischen Grenzwachen oder Gesetzlosen, die das Niemandsland nutzen, um sich vor den Autoritäten zu verstecken. Jetzt wagt ein Schiff erstmals wieder den Versuch, auch wenn einige damit überhaupt nicht einverstanden sind.

Für Charaktere der Stufen 1-8 (Durchschnittliche Gruppenstufe (DGS) 2-6).

Quellen: Living Greyhawk Journal 1 (Innsapa/Adri Dispatch), Monster Manual II (Ed Bonny, Jeff Grubb, Rich Redman, Skip Williams, Steve Winter), Wissenswertes über den Adri (Frank Roters), www.livinggreyhawk.de

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

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

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

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

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

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

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

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

Das Einstufungssystem von Living Greyhawk

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

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

Tabelle: Effektive Stufe von Tieren

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- nur mit sechs SC der ersten Stufe eine Runde zu spielen oder
- einen SC mit einer höheren Stufe zu finden, der die Runde komplettiert oder
- 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 Wurf 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 einründiges Regionalabenteuer der Region Ahlissa (Herbergsbad / Adri). SC die aus dieser Region stammen, müssen 1 Zeiteinheit pro Runde für das Abenteuer

aufwenden. SC aus anderen Regionen müssen 2 Zeiteinheiten pro Runde aufbringen. Nach dem Ende des Abenteuers können Spieler, die aus der Region Ahlissa (Herbergsbad / Adri) stammen, weitere Zeiteinheiten verwenden, um ihre Fertigkeiten und Talente einzusetzen und etwas Geld zu verdienen. Weitere Einzelheiten entnehmen bitte dem LGCS.

Die Große Schlange

Die Große Schlange ist ein Hintergrundelement der Adri-Kampagne: ein mysteriöses Wesen, das sich in erster Linie für Hexenmeister interessiert (und erst in zweiter Linie für Magier, was aber bislang noch nicht vorgekommen ist). Wer oder was die Große Schlange ist, ist derzeit nicht bekannt. Sie setzt sich auf telepathischem Wege mit von ihr ausgesuchten Personen in Verbindung und „spricht“ mit leicht zischelnder „Stimme“. Sie hinterlässt keine böse Ausstrahlung und spricht auf Zauber, mit denen man Gesinnungen entdecken kann, nicht an. Die Große Schlange bietet sich Hexenmeistern als Mentor an (auch und gerade beim Klassenwechsel), ohne Gegenleistungen zu verlangen. Dabei ist sie durchaus bereit, auch eine Vorleistung zu liefern, ohne dass sich der ausgewählte Charakter direkt zur Großen Schlange bekennen muss.

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

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

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

„Normale“ Schlangen greifen einen Schützling der Großen Schlange nicht von sich aus an. Dies gilt nicht für Schlangenwesen, die als magische Biester eingestuft sind, Drachen oder intelligente Schlangenwesen wie Yuan-ti. Wählt sich ein Schützling der Großen Schlange eine Schlange als Vertrauten, erhält er diesen, ohne die üblichen 100 GM ausgeben zu müssen.

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

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

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

Islwyn (Alexandra Velten - keine Tätowierung)

Mara (Mike Hofmann - Tätowierung)

Starck (Chris Nord - keine Tätowierung)

Zandro (Thomas Römer - Tätowierung)

Ixbn (Frank Zaeske - Tätowierung)

Terrin Bender (Sascha Eder - Tätowierung)

Galen (Gerrit Deike - keine Tätowierung)

Edmont Dantes (Norbert Birkelbach - k. Tätowierung)

Leomar Drakeson (Sascha Glimmann - k. Tätowierung)

Reisen im Vereinigten Königreich von Ahlissa/dem Fürstentum Herbergsbad

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

Im Folgenden haben wir 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 In Ahlissa:

Dieser SC wird im Zusammenhang mit einer oder mehreren Straftaten im Vereinigten Königreich gesucht. Dieser Status betrifft alle Teile Ahlissas mit den besetzten Gebieten Medegias und der Fürstentümer Naerie und Herbergsbad, aber nicht den Adri.

Da es auf AR verschiedene Versionen dieses Status gibt und darüber hinaus auch Regionalzertifikate mit ähnlichem Inhalt, solltest Du Dir vom Spieler das AR vorlegen lassen. Die Zertifikate enthalten auch klare Anweisungen, wie du mit diesen verfahren solltest.

Inzwischen gibt es auch ein metaregionales Spezial-AR mit dem Namen „**Wanted! Serious Crime Committed**“. Sollte ein Spieler für seinen Charakter über ein solches AR verfügen, dann lasse es dir zeigen. Wie du mit dem AR umgehen musst, ist auf dem AR selbst beschrieben. Beachte aber bitte, dass auch dieses AR nur für das Fürstentum Herbergsbad gilt und nicht für die Waldgebiete des Adri! Sollte der SC sich also nicht aus dem Wald oder den Feuersteinhügeln herausgewagt haben, so betrifft ihn der Eintrag nicht. Beachte auch, dass die Einträge auf dem AR nach einem Jahr (Realzeit!) abgelaufen sind!

Einleitung für den Spielleiter

Bei diesem Abenteuer handelt es sich um ein regionales Abenteuer, in der Region südlich von Herbergsbad im Rahmen der deutschen Living Greyhawk™-Kampagne.

Graulem von Attir, der Hofkämmerer von Prinzessin Karasin aus Herbergsbad, hat im Auftrag von Regierungsstellen in Herbergsbad eine Lieferung arkaner Hilfsmittel für Nekromantie aus dem Süden Ahlissas

bestellt. Das eine ist ein ungeweihter Altar, auf dem nekromantische Zauberkraft verstärkt werden. Das andere ist eine hohle Statue, gefüllt mit Onyx-Edelsteinen. Dieses Gestein ist die Materialkomponente, die für die Erstellung von Untoten wie Zombies und Skeletten notwendig ist. Aus dem Material in der Statue könnte man sicher 500 Untote erwecken.

Diese Dinge sollen natürlich diskret nach Herbergsbad gebracht werden, um die Bevölkerung nicht zu verunsichern und üble Nachrede zu verhindern. Die Lieferung ist in Kisten zwischen anderen Kunstgegenständen, wie Statuen, Springbrunnen und riesigen Vasen die zum Schmücken öffentlicher Gebäude in Herbergsbad dienen sollen, versteckt. Damit keine Banditen, Saboteure oder Widerstandskämpfer aus dem Adri die Karawane auf der Handelsstrasse von Ralsand nach Herbergsbad bemerken, will Graulem von Attir die Ware ab Jennden über den Harfe Fluss nach Nannonshaven und von dort nach Herbergsbad bringen lassen.

Das Land um die Städte Jennden und Ralsand wurden von Großkönig Xavener I. dem Herrschaftsgebiet von Herbergsbad und somit Prinzessin Karasin angegliedert. Aus Verärgerung darüber haben bisher weder Graf Myrak von Cranden, Herrscher von Jennden noch Fürst Valeran von Garasteth, Lehnsherr von Ralsand ihren Lehnseid ihrer rechtmäßigen Herrin geleistet. Graf Myrak hat aber erhebliche Probleme die Wirtschaft in Jennden in Schwung zu bringen, da die Kaufmannsgilde (in Wahrheit die Diebesgilde) der Stadt diese in eiserner Umklammerung hält. Graulem ließ ihm eine Botschaft überbringen, in der er Schiffen den Schutz der Wachtürme von Ahlissa entlang der Harfe zusichert, wenn Graf Myrak den Handel auf dem Wasserweg von Jennden aus unterstützen würde. Graf Myrak, der darin eine neue Möglichkeit sieht, die Kaufmannsgilde von Jennden zu umgehen, hat die ungenutzten Hafenanlagen von der Kaufmannsgilde aufgekauft. Diese Anlagen wurden kaum noch genutzt. Die Kaufmannsgilde hat damit gerechnet, dass Graf Myrak dort neue Gebäude errichten will. Dieser hat jedoch ein altes Schwerlastenboot zur Verfügung gestellt und einen Kapitän angeheuert. Jetzt ist die Kaufmannsgilde ziemlich verstimmt über diese Entwicklung, da man nicht schon früher Graf Myraks geheimen Plan herausgefunden hat. Bei erfolgreicher Jungfernfahrt die Harfe hinauf, will der Graf den Bau einer kleinen Flotte von Handelsschiffen in Auftrag geben und eine regelmäßige Handelsroute mit Goldriegel im Süden, dass sich ebenfalls im Familienbesitz der Crandens befindet, eröffnen.

Der Flussschiffer Wilfred Heckwind ist der neu ernannte Kapitän der „Myrak“, wie das Lastschiff umgetauft wurde. Das Schiff soll mit einem Ochsengespann gegen die Strömung der Harfe auf der Ahlissa-Seite entlang des alten Leinpfades (auch als Treidelpfad bekannt) bis nach Nannonshaven gezogen werden, wo die Ware bereits erwartet wird. Ein Begleitschutz soll das Schiff auf dem Landweg begleiten. Er soll die Zugtiere beschützen und Unwegsamkeiten entlang des Ufers aus dem Weg räumen. Doch die versprochenen Söldner werden in Ralsand von Fürst Valeran festgehalten und tauchen nicht auf. Die Zeit drängt, da es einige Parteien gibt, die sich gegen die Eröffnung der Wasser-Handelsroute wehren und dem Flussschiffer Druck machen.

Die verschiedenen Parteien im Überblick:

Graulem von Attir (Herbergsbad) will im Wesentlichen zunächst die nekromantische Ware heimlich nach Herbergsbad bringen lassen. Ein aufkommender sicherer Handel über den Wasserweg würde natürlich auch mehr Steuern und Wohlstand für Herbergsbad bringen. Graulem veranlasst, dass alle Wachtürme entlang des östlichen Harfeufers den Schutz des Schiffes gewährleisten sollen. Er taktiert natürlich damit, dass diese Handelsroute einen Keil in das Bündnis von Myrak von Cranden und Fürst Valeran von Garasteth treiben wird, die sich ursprünglich gegen Herbergsbad zusammengekommen hatten.

Graf Myrak von Cranden, Herrscher von Jennden sieht mit dem Fluss-Handel endlich einen Weg die Händlergilde zu umgehen und Wohlstand nach Jennden zu bringen. Er hat günstig den brach liegenden Hafen der Kaufmannsgilde abkaufen können. Der Graf zweifelt jedoch daran, dass es ein Schiff ungeschoren bis nach Nannonshaven schaffen kann. Er verfolgt mit Interesse den Ausgang der Fahrt ohne einzugreifen. Von der geheimen Ware weiß er nichts. Wird die Fahrt ein Erfolg, plant er an der Harfe in der Nähe der Festung Goldriegel einen komplett neuen Handelsstützpunkt aufzubauen, um die Handelsstrasse nach Ralsand zu umgehen und um die Harfe ökonomisch zu regieren. Goldriegel wird zudem von einem Paladin des Heironeous regiert, was es der Kaufmannsgilde um so schwerer macht, dort Fuß zu fassen

Fürst Valeran von Garasteth, Lehnsherr von Ralsand fürchtet um den Verlust der Kontrolle über die Handelsstrasse und die entgehenden Zölle (die ihm eigentlich nicht zustehen!). Ralsand liegt an der Lyra, ein nur mit Flößen schiffbarer Nebenfluss der Harfe, und kann mit einem regen Flusshandel nicht mithalten. Als er von Graf Myraks Plänen erfährt, lässt er erzürnt die Söldner, die das Schiff begleiten sollen, in Ralsand festnehmen (ansonsten tauchen seine Männer in diesem Abenteuer nicht direkt auf).

Die **Kaufmannsgilde von Jennden** ist unschlüssig über den überraschenden Versuch den Flusshandel wieder aufzunehmen. Zwar könnten Sie endlich auf sicherem Weg den Handel mit Herbergsbad, der wichtigsten und reichsten Stadt des Nordens von Ahlissas, verstärken. Auf der anderen Seite hat ihnen Graf Myrak den Einfluss auf den Flusshandel durch die unter falschem Vorwand erworbene Hafenanlage entzogen. Um den Grafen einen Denkzettel zu verpassen schickt die Kaufmannsgilde einen Trupp Saboteure in den Hafen, um das Schiff reiseuntüchtig und anschließend (da dies hoffentlich durch das Eingreifen der SC fehlschlägt) dem Schiff einen Trupp Banditen hinterher. Diese sollen das vor Anker liegende Schiff losschneiden und zurück nach Jennden treiben lassen. Bereitstehende Kutschen wären für einen erheblichen Aufpreis bereit die Ware über den Landweg doch noch rechtzeitig zu liefern.

Die **Aktionsfront Freies Almor** hat das Gerücht gehört, dass jemand in Herbergsbad eine riesige Armee von Untoten ausheben will (Was so aber nicht ganz stimmt. Wofür die nekromantischen Komponenten gebraucht werden, ist selbst Graulem nicht klar) und die magischen Komponenten dafür mit dem Schiff transportiert werden.

Man spekuliert, dass die toten und gefangenen Freiheitskämpfer und Widersacher von Prinzessin Karasin ebenfalls in Untote verwandelt werden sollen. Dies sind für die Aktionsfront sicherere Beweise der Unterdrückung des Volkes und die Rückkehr zu den finsternen Unsitten des alten Großen Königreiches. Die Gruppe hat ihren Spion Mahavir als Matrose auf dem Schiff anheuern lassen. Er soll sicherstellen, dass die Ware niemals Nannonshaven erreicht.

Das **Königreich Nairond** kontrolliert das Land westlich der Harfe. Entlang des Flusses stehen dort ebenso viele Wachtürme, wie auf der Seite von Ahlissa. Argwöhnisch beobachtet man die Bewegungen auf dem Fluss. Der Handel auf dem Fluss könnte schließlich zu Schmuggelaktivitäten entlang der Grenze führen und schlimmstenfalls sogar die Almor Befreiungsfront im eigenen Land stärken. Nairond greift aber nicht ein, um politische Eskalationen zu verhindern.

Rajul – Volk: Bakluni, RG. Rajul ist ein politisch unabhängiger Kopfgeldjäger der „Bluthunde“ Organisation. Er ist auf der Spur des Banditen Casali, den er überführen will. Er hat Casalis Spur bis nach Jennden verfolgt und reist nun heimlich am Ufer mit dem Schiff mit, um eine gute Gelegenheit abzuwarten den Verbrecher, der auf Kapitän Heckwinds Schiff angeheuert hat, zu stellen.

WICHTIG!

Die NSC in diesem Abenteuer sind stark parteiisch. Sollte sich ein SC auf die Seite eines NSC schlagen (z.B. weil er derselben MO angehört) und gegen den Willen der Rest der SC Gruppe handeln will, wird der NSC einschreiten um eine Eskalation zu verhindern. Die SC sollten niemals gegen den Rest der Gruppe agieren oder kämpfen müssen. Die NSC werden in diesem Fall von der unter ihrer Taktik beschriebenen Verhaltensweise abweichen.

Geographie

Zur Erinnerung für Spielleiter: Das Fürstentum Herbergsbad ist Teil der Vereinigten Königreichs Ahlissa. Die Region war Teil der ehemaligen Großen Königreichs. Herbergsbad war früher ein Hauptstadt der ehemaligen alten Prälatur Almor. Heute ist Almor eine Grafschaft des Königreichs Nairond, das westlich des Vereinigten Königreichs von Ahlissa liegt.

Die Harfe ist entlang der Reiseroute stets ca. 300m breit.

Vorbemerkung

Dieses Abenteuer war ursprünglich als Einführungsabenteuer konzipiert. Da die SC jede Nacht zwischen den Begegnungen rasten können, werden die Kämpfe sicherlich recht einfach werden. Wir empfehlen SL den Schwerpunkt des Abenteuers auf das Vermitteln von Wissen über die Region und die Wiedergabe der Atmosphäre dieses Teils von Ahlissa zu legen, statt die Gruppe von einem Kampf zum nächsten durchzupeitschen.

Zu Beginn des Abenteuers sollte der Spielleiter überprüfen, ob unter den SC sich Rhenne befinden. Dies kann zu interessanten rollenspielerischen Verwicklungen, ob der Vorurteile über diese Zigeunerrasse, in Begegnung 3 führen.

Abenteuerübersicht

Einführung für die Spieler:

Die SC kommen spät abends in Jennden an. Wenig später kommt den SC am Hafen der verzweifelte Heckwind, Kapitän der „Myrak“, entgegen, der um Hilfe ruft. Es wären Männer auf seinem Schiff, die es in Stücke hauen.

Die drei Saboteure hören bereits von weitem, dass sich die Spieler nähern, springen in den dunklen Fluss und können ohne Zwischenfall entkommen. Heckwind erklärt die Situation und bittet die SC ihn anstelle der fehlenden Söldner zu begleiten.

Begegnung 1: Die Schläger der Kaufmannsgilde

Tag 1 der Reise: Ein **Schlägertrupp** aus Jennden überfällt die Reisenden. Sie haben den Auftrag das Vieh zu töten und die Zugleinen zu durchschneiden, damit das Boot zurück nach Jennden treibt. Casali, ebenfalls Mitglied der Kaufmannsgilde, versucht statt seine angreifenden Kameraden zu töten die SC in der Verteidigung zu unterstützen.

Begegnung 2: Die wachsamten Augen Ahlissas

Tag 2 der Reise: Das Schiff hält an einem der Ahlissa **Wachtürme**. Die SC erhalten durch das Verhalten der Soldaten Hinweise, dass das Schiff unter besonderem Schutz einer einflussreichen Person aus Herbergsbad steht. Sie werden angewiesen, nur auf der Ahlissa Seite der Harfe anzulegen.

Begegnung 3: Die Fluss-Zigeuner

Tag 3 der Reise: Ein Schiff der **Rhennee** zieht auf der Harfe flussabwärts vorbei und Casali erzählt den SC die wilden Geschichten, die man sich über diese Menschen erzählt.

Begegnung 4: Die rastlosen Krieger der alten Tage

Tag 4 der Reise: Während der nächtlichen Rast entsteigen aus dem morastigen Ufer der Harfe untote Soldaten der Graufalk Kriege. Die **Zombies** greifen die Gruppe an und versuchen sie ins Wasser zu ziehen.

Begegnung 5: Ein überraschender Besucher

Tag 5 der Reise: Starker Regen macht das Vorankommen schwierig und die Arbeiter machen sich frühzeitig daran das Schiff ans Ufer zu ziehen. **Rajul** schleicht sich dabei an die Gruppe heran und nimmt heimlich Kontakt mit den SC auf. Er will herausfinden, ob sie Komplizen von Casali sind. Er kündigt an bald mit einem Wachtrupp wiederzukommen. Ansonsten hält er sich bedeckt und verschwindet schnell wieder. Die Gruppe hat anschließend Gelegenheit Casali zur Rede zu stellen.

Begegnung 6: Niemand entkommt dem Gesetz!

Tag 8 der Reise: **Rajul** taucht mit einem kleinen Wachtrupp auf. Casali versteckt sich an Bord und bittet die SC ihn nicht zu verraten. Tun Sie es dennoch, wird Casali ohne Widerstand abgeführt. Behaupten die SC er sei entkommen, zieht Rajul enttäuscht ab. Sollten die SC zugeben Casali zu verstecken und verteidigen zu wollen, zieht sich Rajul mit den Wachen zurück, da er kein unnötiges Blutvergießen provozieren will.

Begegnung 7: Enthüllungen

Am Morgen des 10. Tages: Fröhlich entschließt sich **Mahavir** zu handeln, da die Aktionsfront Freies Almor es

offensichtlich nicht rechtzeitig schafft Verstärkung zu schicken. In Panik springt er auf das Schiff und durchtrennt die Halteseile. Anschließend versucht er mit einer Axt das treibende Boot Leck zu schlagen, um es zu versenken. Die SC müssen auf das abtreibende Boot springen oder hinschwimmen. Auf dem Schiff enthüllt Mahavir die Ware und beschuldigt Herbergsbad der Nekromantie und der Tyrannei. Die SC können Mahavir bekämpfen oder sie schlagen sich auf dessen Seite. In diesem Fall werden sie vom Flussschiffer **Wilfred Heckwind** angegriffen, das dieser nun denkt alle seien Spione, die Ahlissa unterwandert haben. Die SC haben die Chance diese Begegnung auch diplomatisch zu lösen.

Epilog:

Je nach Entscheidung der Spieler endet das Abenteuer auf unterschiedliche Weise:

- Das Schiff kommt in Nannonshaven mit der Ware an.
- Das Schiff kommt in Nannonshaven ohne die Ware an. Die SC haben geholfen die Lieferung über Bord zu werfen oder zu zerstören.
- Die SC haben geholfen das komplette Schiff zu versenken.
- Die SC haben sich aus dem Konflikt herausgehalten. Das Schiff wird von Mahavir versenkt.

Ist Casali gefangen genommen worden, erfahren die SC, dass die Kaufmannsgilde vor Gericht problemlos beweisen konnte, dass er unschuldig war.

Einführung für die Spieler

Der Spielleiter sollte zunächst Spieler, die einen Zaubernden spielen, Zaubersprüche für ein Überlandabenteuer vorbereiten lassen. Außerdem sollte der SL sich erkundigen, ob einer Spieler Rhennee als Menschenrasse gewählt hat.

Es ist schon lange nach Sonnenuntergang als in dem Städtchen Jennden ankommt.

Jennden ist die wichtigste Stadt in der Region des Harfe-Beckens, der südlichen Provinz des Fürstentum Herbergsbad. Sie liegt ziemlich genau auf der Mitte der Strecke zwischen Ralsand und Hügelstolz, direkt an der Harfe. Das macht den Ort zum idealen Handelsplatz in dieser Region. Das Verbrechen beherrscht trotz Anwesenheit der Festung von Graf Myrak von Cranden immer noch weite Teile der Stadt. Die Flüchtlinge des ehemaligen Almor, das westlich von hier auf der anderen Seite des Harfe Flusses lag, die direkt nach dem Krieg die Einwohnerzahl auf weit über 6.000 anschwellen ließen, sind inzwischen wieder in ihre Heimat zurückgekehrt. Heute zählt man in Jennden etwas mehr als 5.000 Bewohner.

Euch knurrt der Magen und dem ein oder anderen dürstet es nach Erfrischungen. Angeblich soll es im Hafenviertel die besten Gasthöfe und interessantesten Kneipen geben.

Die Spieler haben jetzt Gelegenheit sich gegenseitig vorzustellen.

Wenn die SC nach einem Gasthof oder einer Kneipe fragen, geben die Anwohner der Stadt höflich Auskunft und empfehlen den Gasthof „Zum Ehrenmann“ oder die Kneipe „Der Stifterappeler“, von „Bettys Wettptinte“ raten sie ab.

Ihr biegt nach einer Weile vom Marktplatz auf der zweiten Hauptstrasse in das Hafenviertel ein, wo die gastlichen Lichte von Kneipen und Gasthöfen eine warme Mahlzeit und Geselligkeit versprechen. Plötzlich hört ihr den verzweiferten Hilferuf eines Mannes, der sich durch die Gassen vom Fluss her auf euch zu bewegt: „Mein Schiff! Bei Zilchus... sie versenken mein Schiff! Helft mir! Wache! WACHE!!!“

Sollten die SC nicht darauf reagieren, kommt ihnen Wilfred Heckwind auf der Strasse entgegen.

Euch kommt ein keuchender schwarzhaariger Mann in den Mittvierzigern entgegen. Er hat einen Bart, der sein Gesicht einrahmt, starke Geheimratsecken, ein wettergegerbtes Gesicht und trägt eine alte Soldatenrüstung, die schon bessere Tage gesehen hat. „Bitte helft mir! Da sind ...*keuch*... Männer auf meinem Schiff! *keuch* Die schlagen alles kurz und klein!“

Dann macht er auf dem Absatz kehrt und bedeutet den SC ihm zu folgen. Er beantwortet bis zum Hafen keine weiteren Fragen und ruft immer wieder nach den Wachen während er nach Westen zum Hafen läuft.

Sollte die Gruppe sich entscheiden sich nicht einmischen zu wollen können sie den Abend in der Kneipe ihrer Wahl verbringen. Zur Auswahl stehen u.a. „Der Stifterappeler“, „Luhiji's“, der Gasthof „Zum Ehrenmann“ oder das berühmte Gasthaus „Bettys Wettptinte“, wo auf Ringer in der taverneneigenen Arena gewettet werden kann (aber nicht in dieser Woche). Die SC erfahren dort später, dass die Nachtwache die Saboteure vertreiben konnte und Wilfred Heckwind dringend Ersatzleute für den nicht aufgetauchten Schutztrupp sucht. Lehnen die Spieler auch dieses Angebot ab, ist das Abenteuer für sie hier beendet.

Wenn die SC Wilfred gleich in der Nacht helfen wollen:

Nach einer kurzen Strecke erblickt ihr den weitläufigen Hafen vor euch. Im schwachen Licht der Hafenkneipen erkennt ihr, dass außer ein paar verrotteten Ruderbooten, die an Land gezogen wurden nur ein einziges Schiff an den Stegen angelegt hat. Vom Schiff her sind Axtschläge auf Holz zu hören. Der Mann, der euch geholt hat, läuft nun genau auf dieses Schiff zu, das einsam am Ende eines langen Stegs liegt.

Auf dem Boot ist schwach eine Bewegung zu sehen. Dann ist das Platschen von Wasser zu hören. Die drei Saboteure hören die sich nähernde Gruppe bereits von weitem, springen in den nächtlichen Fluss und können ohne Zwischenfall entkommen. Es besteht keine Chance, dass die SC einen der Saboteure erwischen oder ausschalten können. Wilfred steigt an Bord, untersucht den angerichteten Schaden und ist froh, dass das Schiff noch nicht leck geschlagen ist. Dann wendet er sich den SC zu:

Der Mann verflucht die Saboteure lauthals und kommt endlich wieder zu Atem als er sich euch zuwendet: „Mein Name ist Kapitän Wilfred Heckwind. Vielen Dank, dass ihr mir helfen wolltet. Dieses Land braucht mehr Leute wie euch! Die Söldner, die eigentlich mein Schiff bewachen und mit mir ziehen sollten, sind nicht aufgetaucht.“

Nachdem sich auch die SC vorgestellt haben, beantwortet Wilfred Heckwind alle Fragen:

Was ist hier passiert?

„Ich kam gerade aus der Kneipe, als ich gehört habe, dass drei Fremde auf der „Myrak“ waren. Im schwachen Licht hab' ich gesehen, dass sie mit Äxten wie wild auf das Schiff eingeschlagen haben. Bei Zilchus, die wollten das Schiff untauglich machen!“

Warum wollten sie das Schiff beschädigen? Wer waren diese Männer?

„Ich weiß es nicht. Ich habe diese Typen nie zuvor gesehen. Offensichtlich hat jemand etwas dagegen, dass der Handel auf der Harfe wieder beginnt. Ich bin seit Jahren der erste Flussschiffer, der sich wieder die Harfe hochtraut. Seid die Harfe die Grenze zwischen Nairond im Westen und unserem Ahlissa wurde, ist die Lage auf dem Fluss sehr angespannt. Aber ich bin im offiziellen Auftrag von Graf Myrak von Cranden unterwegs.“

Wer könnte etwas mit dem Überfall zu tun haben?

„Graf Myrak, der Herrscher von Jennden persönlich hat mir dieses Schiff verpachtet. Dann waren das vielleicht Handlanger der Kaufmannsgilde von Jennden. Oder es waren die Schergen von Fürst Valeran von Garasteth, Lehnsherr von der Stadt Ralsand südlich von hier. Wenn der Handel auf dem Fluss wieder loslegt, gehen ihm schließlich die Zölle auf dem Landweg flöten.“

Waren vielleicht Fürst Valerans Männer in die Sache verwickelt?

„Ralsand gehört zwar auch zum Vereinigten Königreich Ahlissa, aber weder Fürst Valeran aus Ralsand noch Graf Myrak aus dieser Stadt hier haben bisher den Lehnseid Prinzessin Karasin geschworen. Und meine Ware ist schließlich für Herbergsbad. Könnte sein das der Prinz etwas dagegen hat. Sie reiten zwar alle unter der gemeinsamen Flagge, aber ihre Zölle wollen sie nicht an Herbergsbad abgeben. Fürst Valeran hat eigentlich ein Bündnis mit Graf Myrak. Aber wenn Myrak den Flusshandel kontrolliert, geht Fürst Valeran bald leer aus.“

Was hat die Kaufmannsgilde von Jennden damit zu tun?

„Mit denen steht Graf Myrak ja schon lange auf Kriegsfuß. Die Gilde hat den gesamten Handel der Stadt unter Kontrolle. Die einzigen, die etwas davon haben sind die sogenannten ehrenwerten Händler ganz oben auf der Leiter dieser seltsamen Gilde. Die haben mir ebenfalls schon Stress gemacht. Ich sollte hier verschwinden, ließen sie mir klar und deutlich ausrichten.“ Er deutet auf ein paar blaue Flecken an seinem Körper.

Was ist mit dem Rest der Mannschaft?

„Ich habe meine vier Matrosen alle im „Zum Ehrenmann“ einquartiert, nachdem sie hier in der Stadt angeheuert

haben. Die tauchen erst morgen früh wieder auf. Beduin, Baltasa, Casali und Mahavir heißen die Jungs. Alles anständige Kerle.“

Können wir Euch helfen?

„Sehr gerne! Eigentlich erwarte ich ein paar Söldner, die mich begleiten sollten. Aber die sind schon fast eine Woche überfällig. Jemand muss sie in Ralsand aufgehalten haben. Ich würde mich freuen, wenn Ihr mich anstelle dieser Söldner begleiten würdet. Ich zahle jedem von euch ein paar Goldmünzen im Voraus und denselben Betrag nochmals, wenn die Ware komplett und heil in Nannonshaven ankommt.“

Schätze:

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

Wir helfen ohne Bezahlung!

„Ist mir auch Recht. Dann werde ich eure Heuer an den Zilchus Tempel spenden und ihm danken, dass Euch geschickt hat!“

Was ist unsere Aufgabe, wenn wir mit Euch ziehen?

„Das Schiff wird flussaufwärts von meinem Ochsen gespannt gezogen. Bewacht mein Vieh und achtet darauf, dass uns niemand die Ware stiehlt. Hin und wieder müssen sicherlich auch Büsche, Gestrüpp und Bäume vom alten Leinpfad entfernt werden, damit das Gespann durchkommt und die Leinen nicht hängen bleiben. Diesen Pfad hat ja schon jahrelang niemand mehr benutzt. Wäre schön, wenn ihr in diesem Fall mit anpacken könntet.“

Kann man den Fluss nicht hinaufsegeln oder rudern?

„Zu dieser Jahreszeit weht kaum ein für uns günstiger Wind. Ich habe gute Segel dabei, für den Fall, dass das Glück mit uns ist. Und Rudern ist bei dem jetzigen Tiefgang der Myrak ein schweißtreibendes Unterfangen.“

Können wir auf dem Schiff übernachten?

„Dafür ist es zu eng und unbequem. Das Schiff ist voll beladen mit Kisten. Wir werden auch auf der Fahrt nach Norden jede Nacht an Land gehen, um dort unser Lager aufzuschlagen.“

Wieso ist die Myrak das einzige Schiff am Hafen?

„Die Flussschiffahrt liegt schon seit Jahren brach. Bis auf vereinzelte Fischer, der Marine von Nairond und der alten Fähre die zum Wanderweg zur Stadt Tirian in Nairond übersetzt, fährt kaum noch ein Schiff die Harfe entlang. Die Nähe zu Nairond im Westen macht die Händler nervös. Zur Zeit wird alles auf dem Landweg transportiert.“

Das Schiff hat den Namen des Grafen?

„Ja. Graf Myrak hat es umbenennen lassen. Dann hat er es an mich verpachtet. Der Graf will wohl sehen, ob wir es überhaupt bis nach Nannonshaven schaffen. Wenn diese Lieferung ankommt, werden bestimmt noch andere Handelsschiffe folgen.“

Was transportiert Ihr? Wohin fahrt Ihr? Wie lange dauert die Überfahrt?

„Ich habe diese Lieferung von Kunstgegenständen für Herbergsbad. Statuen, Springbrunnen, Vasen und so ein Zeug. Ich muss sie nur bis nach Nannonshaven bringen, wo sie dann umgeladen werden. Die Reise wird wohl 10 bis 12 Tage dauern, wenn es gut läuft.“

Wie sich die Situation entwickelt: Falls die SC nicht selbst darauf kommen bittet Heckwind die SC ihn, anstelle der fehlenden Söldner, nach Norden zu begleiten. Heckwind bittet die SC morgen früh mit ihm aufzubrechen, da er so schnell wie möglich Jennden verlassen will.

Stellen die SC Untersuchungen an, finden sie an Bord keine nennenswerten Spuren. Man hat versucht mit Äxten den Rumpf Leck zu schlagen, was aber fehlgeschlagen ist. Die Ware ist unbeschädigt und es fehlt auch nichts an Bord nach Aussage des Kapitäns. Ein Zeuge mit einem Äffchen auf der Schuler, kann sich außer an ein paar unheimlichen Typen, die hier rumgelungert haben an nichts erinnern. Die Jennden Nachtwache nimmt den Fall auf und vertröstet den Geschädigten: Man werde sich der Sache annehmen. Und: Heckwind hätte seine Ware besser an Land transportieren sollen.

Gerüchte, die SC in Jennden noch in derselben Nacht mit einem *Informationen sammeln* in den Kneipen und in der Stadt erfahren können:

SG 5 oder höher:

Die Kaufmannsgilde hat den kompletten Handel in Jennden in der Hand. Ohne deren Zustimmung kann man hier keine Geschäfte machen. Der Flusshandel wird sicherlich scheitern.

SG 10 oder höher:

Wer hätte gedacht, dass der Graf tatsächlich wieder den Flusshandel eröffnen will. Und dann soll dieses Schiff auch noch Ware nach Herbergsbad bringen. Graf Myrak zahlt doch noch nicht mal Abgaben an Prinzessin Karasin.

SG 15 oder höher:

Graf Myrak hat der Kaufmannsgilde den kompletten Hafen mit allem drum und dran zu einem Spottpreis abgekauft. Die hatten wohl gedacht, er lässt hier etwas bauen. Mit der Schifffahrt hatte wohl niemand mehr gerechnet. Da sind bestimmt ein paar Köpfe für gerollt. Oder werden es sicher noch!

SG 20 oder höher:

Diese Warenlieferung per Schiff ist bestimmt ein Trick von den Regenten aus Herbergsbad. Das Bündnis zwischen Fürst Valeran und Graf Myrak leidet sicherlich darunter, wenn das Unternehmen gelingt.

SG 25 oder höher:

Die Kaufmannsgilde lässt es sich bestimmt nicht gefallen, dass Graf Myrak ihnen das Wasser abgraben will. Da passiert bestimmt noch mal etwas. Die Mitglieder der ehemaligen Diebesgilde von Jennden sind ja nie wirklich gefasst worden und sollen heute der lange Arm der Kaufmannsgilde sein.

SG 30 oder höher:

Graf Myrak wird schon sehen, was er davon hat sich mit der Kaufmannsgilde anzulegen. Das ist schließlich die ehemalige Diebesgilde dieser Stadt, oder? Ich habe gehört es wurde bereits geplant ihm morgen einen Denkmalszettel zu verpassen. Aber das sind nicht Einzigen, die es auf das Schiff abgesehen haben. Etwas Genaues weiß man aber nicht.

Allgemeines über die Reise mit der „Myrak“

Ein Überblick über das Schiff und das Leben auf der Reise.

Die Strecke

Der Weg entlang der Harfe von Jennden nach Nannonshaven ist ca. 350 km lang. Pro Tag schaffen die Zugtiere (die Ochsen „Revilo“ und „Saitam“) ca. 30 km. In elf Tagen erwartet Heckwind in Nannonshaven zu sein. Die Ochsen sind dabei so langsam, dass auch Halblinge und Zwerge problemlos mithalten können.

Das Schiff

Eine Skizze des Schiffs befindet sich im Anhang. Zentauren und Tiere, die größer als Mittelgroß sind, lässt Heckwind aus Sicherheitsgründen nicht auf das Schiff. Er warnt sie außerdem, dass Zentauren in Herbergsbad nicht gerne gesehen werden und das Betreten der Stadt verboten bekommen haben.

Die nekromantische Ware

Untersuchen die SC die Ware auf dem Schiff finden Sie auf dem ersten Blick nichts Ungewöhnliches: Vasen, Statuen in allen Größen und Formen, Springbrunnen und andere Kunstgegenstände sind in Holzkisten verpackt oder sind unter Planen festgezurr.

Der nekromantische Altar: Nur *Suchen* SG 25 fördert die ungewöhnlichen Runen am Sockel einer Statue zu Tage. Wer Magie erkennen wirkt, findet den Sockel bereits mit *Suchen* SG 10. Mit *Wissen (Arkane)* SG 16 lassen sich die Runen entlang des Sockels der nekromantischen Schule zuordnen. Das sich nekromantische Zauber damit verstärken lassen, lässt sich mit *Zauberkunde* SG 25 ermitteln.

Die Statue ist inklusive Sockel 2m hoch, wiegt 300kg und stellt einen unbenannten Mann in langen Roben dar. Die Statue ist nur notdürftig am Altar befestigt. Der Altar/Sockel hat eine stark nekromantische Aura.

Die Statue gefüllt mit Onyxsteinen fällt einem erst mit *Suchen* SG 30 ins Auge. Klopft man daran, merkt man dass die Statue hohl aber mit irgendetwas gefüllt ist. Mit *Beruf (Steinmetz)* SG 5, *Wissen (Arkane)* SG 11, *Wissen (Architektur)* SG 11 oder *Bardenwissen* SG 11 findet man heraus, dass es sich bei den Edelsteinen Onyx besteht. Mit *Zauberkunde* SG 18 weiß man, dass eine kleine Menge dieser Materialkomponente für den Zauber *Tote erwecken* oder *Untote erschaffen* nötig ist. Die Menge würde für ca. 500 Anwendungen zur Erweckung niederer Untote oder weniger zur Erschaffung sehr mächtiger (z.B. Mumien) reichen.

Die Statue ist inklusive Sockel 1,50 m hoch, wiegt 200 kg und stellt ein schwarzes, sich aufbäumendes Einhorn dar. Die Statue ist nicht magisch.

Tagesablauf

Wichtig: Dieser Tagesablauf soll nicht sklavisch ausgespielt werden, sondern dient zur Veranschaulichung, wenn etwas unklar ist oder eine Szene improvisiert werden muss.

Morgens: Die Reisenden heilen über Nacht Ihre Stufe in Trefferpunkten. Mit Aufgang der Sonne wird kurz gefrühstückt. Nachdem religiöse Mitglieder der Gruppe gebetet haben, werden die Ochsen an die Zugvorrichtung („Zugholz“) gespannt, die mit Seilen mit der „Myrak“ verknotet ist. Heckwind, Mahavir, Beduin und Baltasa steuern das Schiff, während Casali die Ochsen an Land führt. Heckwind erwartet von den SC, dass sie ohne Ausnahme mit dem Ochsen gespannt an Land mitlaufen, da er keine Bedrohung von der Flussseite her erwartet. Hilfe an Bord lehnt er höflich ab. Der Pfad führt stets nach Norden entlang des Leinpfades. Unterwegs müssen am Ufer hin und wieder Büsche und umgefallene Bäume aus dem Weg geräumt werden. Heckwind sieht es gerne, wenn die SC auch hier mit anpacken. Unterwegs angelt die Besatzung nach Fischen, um sie abends frisch zu servieren.

Mittags: Das Schiff wird vertäut und Baltasa oder Beduin kochen eine warme Mahlzeit. Zeit zum Jagen gibt es nicht, da Heckwind keine Zeit verlieren will.

Abends wird das Schiff am Ufer vertäut, die Ochsen gefüttert und ein Nachtlager am Ufer aufgeschlagen. Auf dem Schiff ist durch die Ladung kein Platz für Nachtlager und Heckwind sieht das auch nicht gerne. Wer dennoch darauf besteht auf dem unbequemen Schiff zu übernachten wird nicht davon abgehalten. Zu Essen gibt es frischen Fisch. Das Lager wird oft in Sichtweite von einem ahlissianischen Wachturm aufgeschlagen. Die Soldaten in den Türmen verwehren der Gruppe jeglichen Zutritt zu diesem „militärischen Gelände“. Der SL sollte den Heilern der Gruppe abends auch Gelegenheit geben ihre letzten Heilzauber einzusetzen. Wird das Abenteuer in Heimrunden angeboten, bietet sich abends am Lagerfeuer Gelegenheit fürs Rollenspiel. Die NPCs sind hier insbesondere an der politischen Orientierung der SC interessiert.

Nachts erwartet Heckwind, dass die SC sich um die Nachtwache kümmern. Drei Schichten pro Nacht sollten ausreichen. Der SL sollte nach der Reihenfolge fragen, um bei einer Begegnung bestimmen zu können, wer jeweils Schicht hat. Spätestens nach dem Übergriff der Schläger ordert Heckwind die SC an, ihren Posten an Land einzunehmen statt auf dem Schiff selbst. Der Kapitän erwartet keinen Angriff von der Flussseite lässt sich jedoch auch von der Gruppe umstimmen.

Die Schiffsbesatzung:

Außer Heckwind tragen alle unauffällige Leinen- oder beschlagene Lederkleidung, die Spuren harter Arbeit aufweisen. Bis auf Dolche zum Brotschneiden zeigt niemand auffälligen Besitztümer oder Schmuck. Alle Matrosen sind Heckwind bereits bekannt und wurden vor dem Eintreffen der SC in Jennden angeheuert. Alle Matrosen tragen einfache Äxte, um schnell Hecken und Unwegsamkeiten am Flussufer beseitigen zu können.

Wilfred Heckwind – Flussschiffer

Volk: Mensch (Flan-Oerdinaner-Mischling)

Wilfred ist ein 1,85 m großer schwarzhaariger Mann in den Mittvierzigern. Er trägt einen Bart, der sein Gesicht einrahmt ohne Oberlippenbart, hat starke Geheimratsecken und ein wettergegerbtes Gesicht.

Der Auftraggeber der SC weiß nicht, dass sich die nekromantischen Waren an Bord befinden. Konfrontiert man ihn damit, beteuert er seine Unkenntnis, will die Ware aber trotzdem abliefern. Graf Myrak hat ihm nämlich regelmäßige Fracht zugesichert, sollte diese Jungfernfahrt erfolgreich sein. Er ist ein ahlissianischer Patriot und die Aussicht regelmäßige Ware auf der Harfe zu transportieren treibt ihn dazu, die Lieferung mit allen Mitteln zu verteidigen. Werte siehe Anhang.

Zitate:

- „Graf Myrak wird stolz auf uns sein!“
- „Hab ich schon erwähnt, dass ich Unteroffizier A.D. bin? War ein guter Soldat. Jederzeit bereit!“
- „So etwas hätte es zu Zeiten des Großen Königreichs nicht gegeben.“
- „Genug herum gelangert. Zurück an die Arbeit!“

Beduin und Baltasa – Fluss-Matrosen

Volk: Mensch (Flan-Oeridianer-Suel-Mischlinge)

Zwei unscheinbare 1,80 große Flussmatrosen, die für den Flussschiffer Wilfred Heckwind arbeiten. Sie stellen keine Fragen und sind eher schweigsame Arbeiter die Gesprächen eher ausweichen.

BÜR 1, N, 4 TP

Zitate:

- „Ich frag’ lieber den Kapitän.“
- „Weiß ich nicht. Ich muss jetzt weiterarbeiten.“
- „Aye, aye, Kapitän!“

Casali – Handlanger der Kaufmannsgilde von Jennden

Volk: Halb-Elf

Der 1,70m große Casali hat listige und aufmerksame grüne Augen, schwarze lange Haare, die er zu einem Pferdeschwanz bindet. Er trägt seine abgewetzte beschlagene Lederrüstung, die ihm hauteng anliegt, zu jeder Tages- und Nachtzeit.

Casali ist ein ehemaliges Bandenmitglied von Caleb dem Räuber und arbeitet jetzt für die Kaufmannsgilde von Jennden. Er heuert in letzter Minute in Jennden auf dem Schiff an, da ihn der Bluthund Rajul wegen Verbrechen sucht, für die er angeklagt aber noch nicht verurteilt wurde. Casali hofft auf dem Schiff Rajul abzuschütteln. Er vermutet, dass die Kaufmannsgilde dem Schiff einen Schlägertrupp hinterher schickt, wird sich aber in diesem Konflikt passiv verhalten. Er führt die Zugtiere an Land und versucht sich mit den SC anzufreunden. Wird er (durch „Böses erkennen“) auf seine Gesinnung angesprochen, weicht er aus und erzählt von seinem notgedrungenen rauen Umgang mit den Arbeitern der Unterschicht. Er versucht sich die SC zu Freunden zu machen. Werte siehe Anhang.

Zitate:

- „Ich mach’ den Job hier nicht lange. Mal sehen, welche Gelegenheiten Nannonshaven so bietet...“
- „Wo kommst Du her? Was willst Du noch so sehen? Erzähl doch mal!“
- „Kennt ihr schon den...?“

Mahavir – Aktivist der Aktionsfront Freies Almor

Volk: Mensch (Flan-Suel-Mischling)

Mahavir ist ein Anfang 30, mit braunem Lockenkopf, der oft mit einem starren und geistesabwesenden Blick anzutreffen ist. Ein weiterer Matrose, der Heckwinds

Vertrauen genießt. Er ist in Wahrheit ein Spitzel der Aktionsfront Freies Almor, was aber niemand an Bord weiß. Er setzt in Jennden eine Nachricht an seine Mitverschwörer ab, mit der Bitte ihn zu unterstützen die nekromantische Ware zu zerstören. Er hält sich bis kurz vor Ende der Reise bedeckt. Wenn er merkt, dass seine Leute es nicht rechtzeitig schaffen ihm zu Hilfe zu kommen, wird er versuchen in einem letzten verzweifelten Akt das Schiff zu versenken. Kommt in Gesprächen oder Handlungen heraus, dass einer der SC sich für ein Almor wie es früher war ausspricht oder sogar offen zugibt Mitglied der Befreiungsfront von Almor zu sein, schiebt Mahavir dem betreffenden SC heimlich eine Notiz zu (siehe Anhang 8) ohne weiter darauf einzugehen. Werte siehe Anhang.

Zitate:

- „Ich kontrolliere noch mal die Ware, Kapitän.“
- „Nairond ist nicht zu trauen. Seht ihr? Sie beobachten uns. Die führen etwas im Schilde.“
- „Ward ihr schon mal in Almor, bevor es besetzt wurde? Ich? Nein... ich war noch nie da.“

Wo ist wer bei Begegnungen?

Heckwind befindet sich tagsüber während der Reise am Ruder seines Schiffes. Casali führt die Ochsen an Land. Der Rest der Mannschaft arbeitet an Bord

Wird das Schiff abends an Land gezogen befinden sich alle an Land und niemand auf dem Schiff. Heckwind ist der einzige der nachts auf dem Schiff schläft.

Begegnung Eins: Tag 1 der Reise:

Die Schläger der Kaufmannsgilde

Der SL sollte kurz die Besetzung der Myrak vorstellen. Heckwind wiederholt noch einmal die Aufgaben der SC und begibt sich anschließend auf das Schiff. Er zeigt jedem eine Karte der Strecke (siehe Anhang 7) damit jeder genauestens informiert ist. Es ist empfehlenswert jedem Spieler eine Karte auszuhändigen, damit diese immer (auch nach dem Abenteuer) als Referenz. Bevor die Reise losgeht sollte Heckwind die Mannschaft bekannt machen (siehe Beschreibung oben). Dann geht es endlich los:

Der Himmel ist leicht bewölkt, als ihr frühmorgens in Jennden aufbrecht. Casali hat aus einem Stall Heckwinds Ochsen geholt und an ein spezielles Geschirr gespannt, an dem nun ein langes Seil geknotet ist, das die „Myrak“ flussaufwärts zieht. Ihr begleitet das Schiff auf dem alten Leinpfad und lauft neben dem gut gelaunten Casali her. Schon bald verlasst ihr den Trubel der Stadt und genießt die frische Luft, das Rauschen der Harfe, den Gesang der Feldvögel und das stete Hufgeklapper der Zugtiere.

Die SC können bestimmen in welcher Reihenfolge und Anordnung sie während des Abenteuers neben dem Gespann herlaufen wollen. Ein Schlägertrupp aus Jennden überfällt die Reisenden, sobald sie abends anlegen. Die Schläger haben den Auftrag das Vieh zu töten und die Zugleinen zu durchschneiden, damit das Boot zurück nach Jennden treibt.

Die Reise verläuft den ganzen Tag über sehr friedlich. Abends wird die „Myrak“ an das Ufer heran gezogen und vertäut. Beduin und Baltasa machen sich sofort daran ein paar Fische, die sie unterwegs auf dem Schiff geangelt haben fürs Abendessen vorzubereiten. Casali und Mahavir kümmern sich um das Zugvieh.

Die Banditen der Kaufmannsgilde kommen in diesem Augenblick im Dickicht der Uferbewaldung an. Sie verharren einen Augenblick, um sich einen Überblick zu verschaffen. Dann stürmen sie blindlings auf die Gruppe zu. Wer ein Entdecken gegen Verstecken 14+DGS der Banditen schafft, wird in der Überraschungsrunde nicht auf dem falschen Fuß erwischt. Haben einzelne SC explizit angekündigt das Gelände sondieren zu wollen, erhalten diese +2 auf ihren Wurf.

DGS 2 (BS 3),

🔥 **Schläger aus Jennden** (6), Krieger 1, CR ½ je 5 TP, siehe Anhang 1

DGS 4 (BS 5),

🔥 **Schläger aus Jennden** (6), Schurke 1, CR 1, je 8 TP, siehe Anhang 2

DGS 6 (BS 7),

🔥 **Schläger aus Jennden** (6), Schurke 2, CR 2, je 10 TP, siehe Anhang 3

Alle Begegnungsstufen:

🔥 Ochsen (2), AC 12, je 35 TP

Taktik: Die Banditen haben genaue Order wie sie vorgehen sollen. Sie haben den Auftrag zuerst die Schiffstaue durch zuschneiden, dann das Vieh zu töten und eventuell den Passagieren noch eine Tracht Prügel zu verpassen. Die ersten Banditen kümmern sich um die sich nähernden Verteidiger und kämpfen dann defensiv (+2 RK, -4 Angriff). Sobald die meisten in Nahkämpfe verwickelt sind, versucht ein weiterer sich um die Gruppe zu bewegen, um die Seile des Bootes loszuschneiden (dauert eine volle Runde). Anschließend versucht dieser das Vieh zu töten.

Alle NSC außer Casali verhalten sich passiv. Casali weiß, wer die Meute geschickt hat und greift nie einen der Banditen direkt an. Um seine Loyalität der SC gegenüber zu beweisen unterstützt er die Schwächsten (Zaubernde oder andere) indem er jemand anderem hilft (Angriff gegen 10, der Unterstützte erhält bei Erfolg +2 RK). SC innerhalb von 6m von Casali fällt dieser Kampfstil mit einem Entdecken SG 15 auf.

Schätze:

DGS2: Gegenstände 39 GM, Münzen 0 GM, Magische Gegenstände 0 GM = 39 GM

DGS4: Gegenstände 45 GM, Münzen 0 GM, Magische Gegenstände 0 GM = 45 GM

DGS6: Gegenstände 48 GM, Münzen 0 GM, Magische Gegenstände 0 GM = 48 GM

Wie sich die Situation entwickelt: Fallen mehr als die Hälfte der Banditen gerät der Rest in Panik und versucht zu fliehen. Sollten einige Banditen geschnappt und verhört werden, gestehen sie von einem reich aussehenden Händler in Jennden angeheuert worden zu sein. Sie sollten das vor Anker liegende Schiff los-

schneiden und zurück nach Jennden treiben lassen. Bereitstehende Kutschen wären für einen erheblichen Aufpreis bereit die Ware über den Landweg doch noch rechtzeitig zu liefern.

Damit sich die Gruppe nicht mit Gefangenen herumplagen muss, wird wenig später eine Patrouille von einem der Wachtürme erscheinen, die die überlebenden Banditen abführt. Die Patrouille wurde von dem weithin hörbaren Kampfärm angelockt.

Schaffen es die Banditen das Schiff loszuschneiden, treibt es mit 1,50m pro Runde den Fluss hinab. Zeit für Heldentaten! Sollten die SC es nicht schaffen noch schnell auf das Boot zu springen schwimmt der Kapitän persönlich durch den Fluss, um wenig später etwas weiter südlich das Schiff wieder an Land zu segeln. Schaffen es die SC an Bord so lässt sich das Schiff mit dem Haupt- ruder mit Beruf (Matrose) SG 5 oder Weisheit SG 10 weiter südlich an Land steuern.

Sollten die Banditen es schaffen, die Ochsen zu töten, dann ist das Abenteuer hier vorbei. Niemand kann in angemessener Zeit neue Zugtiere beschaffen, da die Kaufmannsgilde dies zu verhindern weiß. Die SC sind gescheitert...

Begegnung Zwei: Tag 2 der Reise:

Die wachsamen Augen Ahlissas

Am zweiten Tag eurer Reise kommt endlich einer der Fluss-Wachtürme in Sicht. Entlang der Harfe, die ja auch die Grenze zwischen Nairond und dem Vereinigten Königreich von Ahlissa bildet, stehen im Abstand einer Tagesreise steinerne Turmbauten, die mit Soldaten besetzt sind, um über die Grenzen wachen. Casali erzählt euch von den bemitleidenswerten Soldaten, die in so einem Turm zusammengepfercht ihren Dienst tun müssen. Heute Abend, so ließ Kapitän Heckwind verlauten, übernachtet die Gruppe im unmittelbaren Schatten eines solchen stolzen Wachturms Ahlissas.

Im Anhang gibt es mehr Infos über die Türme. Casali kann den SC Fragen rund um Nairond, Almor und Ahlissa beantworten, falls die Spieler neugierig sind. Casali versucht herauszufinden, ob einer die SC besonders gesetzestreu ist. Ist dies der Fall, wird er sich während der Reise von dieser Person möglichst fernhalten.

Abends legt das Schiff dann tatsächlich unweit eines solchen Turmes an (Beschreibung siehe Anhang 2). Eine Patrouille des Turmes setzt sich dann auch in Richtung des Nachtlagers der Reisenden in Bewegung, um zu überprüfen, wer die Reisenden sind.

Übertrieben zackig salutierte euer Kapitän vor dem ahlissanischen Offizier, der mit seinen Soldaten jetzt in eurem Lager steht: „Kapitän Heckwind Unteroffizier A.D., zu Diensten, Herr Leutnant!“ Dann überreicht er dem Offizier der Wache die Zollpapiere. Der Offizier bekommt während des Lesens auf einmal große Augen. Dann fasst er sich sofort wieder und salutierte nun seinerseits vor dem Kapitän: „Herr Heckwind! Seien sie sich des Schutzes der Truppen aus Herbergsbad gewiss. Wir werden dafür sorgen, dass der Ware und ihnen

nichts passiert, solange sie hier vor Anker liegen! Bitte legen sie während ihrer Reise auf der Harfe nur auf der Seite Ahlissas an. Und halten sie sich von den patrouillierenden Galeerenschiffen der Nairond Marine fern. Wir können sonst für nichts garantieren.“

Heckwind hat offensichtlich eine Schwäche für das Militär. Die SC können mit den Wachen reden. Allerdings gibt ausschließlich Leutnant Haberwick kurze, knappe und sehr forschende Antworten. Falls die Gruppe danach fragt: Zutritt zu den Wachtürmen ist für Zivilisten ohne Ausnahme streng untersagt. Casali hält sich hier deutlich im Hintergrund, da er befürchtet die Wachen könnten ihn vielleicht von einem Steckbrief her kennen.

☛ **Leutnant Haberwick**, Marschall 4, 31 TP

☛ **Ahlissa Grenzsoldat (6)**, Kämpfer 3, je 31 TP

Der Leutnant weist seine Männer an, auf die ehrenwerten Gästen ganz besonders acht zu geben. Die Soldaten kehren anschließend in den Turm zurück, ohne auch nur einen Fuß auf das Schiff gesetzt oder durchsucht zu haben. Fragen die SC nach dem Dokument, dass Heckwind dabei hat, wiegelt er die Sache mit „saubere Zollpapiere bringen einen überall weiter“ ab. Erhascht jemand zu irgendeinem Zeitpunkt heimlich einen Blick auf die Dokumente, fällt zunächst nichts Besonderes auf. Die Papiere listen das auf, was Heckwind den SC bereits erzählt hat. Mit einem Wissen (Lokales: Metaregion Die zersplitterten Sonnen) SG 10 oder Bardenwissen SG 15 bemerkt man, dass die Zollpapiere von Graulem von Attir, dem Kämmerer (Schatzmeister) von Herbergsbad höchstpersönlich unterschrieben und besiegelt wurden. Offensichtlich hat er damit zu tun oder er hat ein persönliches Interesse daran, dass die Ware heil ankommt. Mit einem Wissen (Lokales: Metaregion Die zersplitterten Sonnen) SG 15 oder Bardenwissen SG 20 erfährt man, dass die Lieferanschrift ein Gebäude im Regierungsviertel in Herbergsbad ist.

Windheck weist später am Lagerfeuer darauf hin, dass er, sollte die Flussschiffahrt wieder voll aufgenommen werden, wohl abends immer wieder an denselben Stellen Rast machen wird. Er bittet die Gruppe deswegen den Rastplatz morgens möglichst sauber und einladend zu verlassen. Wenn die Spieler darauf kommen feste Dinge entlang der Harfe zu installieren (Unterbauten, Holzbänke, Namensschilder) dann sollte der SL das unterstützen. Bitte eine kurze Info über diese „permanenten“ Änderungen nach dem Abenteuer an die am Ende genannte e-Mail-Adresse senden.

Begegnung Drei: Tag 3 der Reise:

Die Fluss-Zigeuner

Das Wetter ist etwas kühler, heute am dritten Tag eurer Reise und ein leichter Wind weht euch ins Gesicht. Der Himmel ist mit einer dichten Wolkendecke verhangen, die die Sonne verdeckt. Gegen Mittag steigt der Kapitän auf einmal sichtlich beunruhigt auf eine der Frachtkisten, um besser sehen zu können. Sein Blick ist starr auf das Wasser gerichtet. Von Norden kommt in der Mitte der Harfe

mit hoher Geschwindigkeit ein Schiff den Fluss hinunter!

Mit einem erfolgreichen Wurf auf *Überlebenskunst* SG 20 lässt sich in zwei Tag Regen voraussagen.

Die NSCs sind deutlich überrascht ein anderes Schiff als Nairond Galerren auf dem Fluß zu begegnen. Der SL sollte den SC klar machen, dass dies ein eher ungewöhnliches Ereignis ist. Mit einem Wurf auf *Entdecken* SG 15 kann man Einzelheiten auf dem sich nähernden Boot ausmachen: Ein kleiner schneller Segler ohne Flagge auf dem eine Reihe bunt gekleideter Menschen fahren und die Segel bedienen. Bewaffnung ist nicht zu sehen.

Allgemeine Beschreibung: Das Boot gehört einer Gruppe Rhennee. Sie sind harmlos und interessieren sich nicht für die „Myrak“. Wird ihnen gewunken, winken sie freundlich zurück, bleiben aber außer Hörreichweite. Sie ziehen schnell auf der Harfe den Wind ausnutzend nach Süden weiter.

Casali erzählt den SC die wilden Gerüchte, die man sich über diese Menschen erzählt (solange keiner der SC ebenfalls Rhennee ist):

- Die Rhennee sind außer den Fischern die einzigen die auf der Harfe mit ihren Booten fahren. Obwohl sie nie Handel treiben, scheint es ihnen sehr gut zu gehen. Sie verkaufen offensichtlich Informationen über Truppenbewegungen. Sie sind sicherlich Spione und werden von Nairond bezahlt. Nannonshaven soll es einen Rhennee geben, der jedem, dem er die Hand gibt, genau voraussagen kann, wann er sterben muss
- Man sagt sie seien nicht von dieser Welt und schon die Kinder hätten übernatürliche Kräfte
- Die Rhennee erreichen ein sehr hohes Alter, das fast an Unsterblichkeit grenzt. Sie müssen aber dafür ihr Erstgeborenes ihrem dunklen Gott opfern.

Falls einer der SC genauer nachbohrt: Mit einer Weisheitsprobe SG 15 weiß man, dass es sich hierbei ausschließlich um wilde Gerüchte handelt.

Begegnung Vier: Tag 4 der Reise: Die rastlosen Krieger der alten Tage

Der vierte Tag ist mit sehr viel Arbeit verbunden. Im Westen ist die Silhouette des Von Flessern Schlosses zu sehen. An eurer Seite der Harfe jedoch scheinen die Ufer voll mit Hecken zu sein, die sich euch absichtlich in den Weg stellen wollen. Bis auf den Kapitän, der weiterhin das Schiff steuert, müssen alle an Land mit anpacken. Zudem haben Überchwemmungen der Vergangenheit den alten Leinpfad fast weggespült, so dass ihr heute nur sehr langsam vorankommt. Immer wieder müssen die Ochsen ab- und wieder an das Zugholz gespannt werden. Die Harfe hat hier kaum Tiefe und hat das östliche Ufer weitflächig in ein kleines Moor verwandelt. Der Himmel zieht sich über euch immer weiter zu.

Mit einem erfolgreichen Wurf auf *Überlebenskunst* gegen SG 15 lässt sich für den morgigen Tag starker Regen voraussagen. In der Umgebung sieht nichts danach aus hier einen trockenen Unterschlupf zu finden. Der nächste Ahlissa Wachturm ist noch nicht in Sicht.

Wer einen *Entdecken* Wurf SG22 schafft, hat das Gefühl verfolgt zu werden. Rajul ist der Gruppe bereits auf der Spur und verfolgt das Schiff ohne sich aber zu zeigen. Sollten die SC losziehen, um den Verfolger aufzuspüren kommen sie erfolglos zurück. Der Kapitän lässt jedoch nicht mehr als einen SC losziehen, um das Schiff nicht unbewacht zu lassen.

Als die kaum wahrnehmbare Sonne untergeht, findet ihr ein halbwegs trockenes und festes Uferstück, in dem Ankerpflocke gut halten werden. Die verdreckten Matrosen sind durch die anstrengende Arbeit heute sehr erschöpft und kaum jemand spricht ein Wort. Träge schwappt das Harfewasser, das hier besonders schlammig ist, an das trockene Eiland, das die Gruppe sich für die Nachtruhe gesucht hat. Monoton klatscht die schwache Brandung an den Rumpf der „Myrak“. Auf einmal jedoch werden diese platschenden Geräusche um euch herum immer lauter und vermischen sich mit einem kehligen Gurgeln und Krächzen! Etwas ist aus dem Fluss aufgetaucht. Vollkommen mit Schlick überdeckte Humanoide erheben sich aus dem Schlamm und bewegen sich auf euch zu!

Während der abendlichen Rast entsteigen aus dem morastigen Ufer der Harfe untote Soldaten der Graufalk Kriege. Die Zombies greifen die Gruppe an und versuchen sie ins Wasser zu ziehen. Der SL sollte die Untoten gleichmäßig um das Schiff herum angeordnet platzieren, da diese vom nekromantischen Altar angezogen wurden.

DGS 2 (BS 4)

☛ Zombie (7), je TP 16, siehe Anhang 1

DGS 4 (BS 6)

☛ Oger Zombie (3), je TP 55, siehe Anhang 2

DGS 6 (BS 8)

☛ Oger Zombie (2), je TP 55, Schwertalp (1), Kämpfer 5, je TP 32, siehe Anhang 3

Taktik: Die Untote wollen die Sterblichen mit in ihr unheiliges Grab im schlammigen Wasser zerren. Auf DGS 2 machen sie keine Angriffe mit Waffen, sondern versuchen mit jedem ihrer Angriffe einen der SC in einen Ringkampf zu verwickeln (jeder erfolgreiche Ringen-Wurf versucht natürlich Nahkampfschaden). Haben sie das geschafft, versuchen sie sich mit dem Ringenden (bei erfolgreichem Ringen-Wurf mit halber Geschwindigkeit) ins Wasser zu bewegen, um denjenigen zu ertränken. Haben Sie sich mit ihrem Opfer 4 Felder ins Wasser hineinbegeben, sind sie tief genug, dass das Opfer keine Luft mehr holen kann. Die Zombies bleiben dann einfach stehen und versuchen ihre Opfer unter Wasser in den Haltegriff zu nehmen. Wer so tut, als ob er tot wäre, wird unter Wasser losgelassen. Dies erfordert einen *Auftreten* (Schauspiel)-Wurf SG 10 (nur wenn Spieler selbst darauf kommen). Siehe dazu auch die Regeln zum Ertrinken im SLHB S. 381/ DMG p 304. Auf DGS 6 versuchen die Untote dies erst, wenn nur noch zwei SC am Leben sind.

Wie sich die Situation entwickelt: Drohen Spieler hier zu ertrinken, können SC oder NSC versuchen das Opfer auch mit einer vergleichenden Stärkeprobe gegen den Stärkewert des Untoten aus dessen schlammigen Klauen los zu reißen. Da es schon sehr dunkel ist, bedarf es eines Entdecken-Wurf SG 10, um das Opfer unter der Wasseroberfläche zu entdecken. Der SL sollte auf den niedrigen DGS nicht vergessen, dass die Zombies nur eine Bewegungs- oder Standard-Aktion pro Runde haben.

Casali unterstützt die SC mit vollen Kräften (damit dieser NSC den Spielern sympathisch wird) während die anderen sich passiv verhalten. Kapitän Heckwind zieht seine Waffe und wehrt sich so gut er kann. Notfalls kann er ebenfalls SC retten, falls die Situation eskaliert. Hier sollten aber auf jeden Fall die SC als Helden hervorgehen, nicht die NSC.

Springen die SC auf das Schiff, um sich dort zu verstecken werden stürzen sich die Zombies auf die Ochsen, um sie zu fressen. Kapitän Heckwind ist nicht bereit seine Ochsen zurückzulassen, da er weiß, dass er ohne sie sein Ziel nicht erreicht und wird beherzt einschreiten und die SC bitten um zu helfen.

Schätze:

DGS2: Gegenstände 119 GM, Münzen 0 GM, Magische Gegenstände 0 GM = 119 GM

DGS4: Gegenstände 99 GM, Münzen 0 GM, Magische Gegenstände 0 GM = 99 GM

DGS6: Gegenstände 111 GM, Münzen 0 GM, Magische Gegenstände: +1 Brustplatte (112 GM), Schweres Stahlschild +1 (98GM) = 321 GM

Ein Wurf auf Wissen (Geschichte) SG 10, Wissen (Lokales: Metaregion Die zersplitterten Sonnen) SG 15, Wissen (Adel) SG 15 oder Bardenwissen SG 15 lässt erkennen, dass es sich bei den alten Rüstungen und Helmen der Untoten, um die Ausrüstung von Soldaten des Großen Königreichs handelt. Diese haben unter Ivid dem V. gekämpft und sind hier wahrscheinlich beim Einmarsch in Almor gefallen.

Über diese Neuigkeit ist vor allem Mavahir bestürzt: „Soviel sinnlose Tode in Almor. Und die Einwohner mussten einen aussichtslosen Kampf gegen Untote führen. Beory, oh große Erdenmutter, sei ihren Seelen gnädig!“

Begegnung Fünf: Tag 5 der Reise:

Ein überraschender Besucher

Regen, Regen, Regen! Das feuchte Nass vom Himmel hat euch heute, am fünften Tag der Reise, bereits bis auf die Knochen eingeweicht. Klamm hängt die Kleidung an euren frierenden Körpern. Über den finsternen Himmel rollt regelmäßig lautes Donnern grollen. Das Schiff passiert tagsüber die Mündung des Flessern Stroms, der hier in die Harfe übergeht. Ihr erkennt zwei Galeeren aus Nairond, die sich träge den Flessern hocharbeiten. Im Dreieck, direkt dort wo die beiden Flüsse sich treffen, sind auf hohen Klippen auch die Ruinen der alten Almor Stadt Narsel Mendred zu sehen. Neue

aber klappprige Baustellengerüste und notdürftige Holzhöhlen zeugen von Naironds Willen, die Seele der ehemals zweitgrößten Stadt Almors wieder auferstehen zu lassen. Im Augenblick ragen die Konstruktionen jedoch nur wie Grabsteine in den düsteren Himmel.

Das Vorankommen ist beschwerlich. Immer wieder bleiben die Ochsen im Morast des Ufers stehen und weigern sich weiter zu ziehen. Heckwind entscheidet sich schon am frühen Vormittag das Schiff an das Ufer ziehen zu lassen, um den strömenden Regen auszusitzen.

Allgemeine Beschreibung: Casali bittet zwei oder drei der stärkeren SC ihm zu helfen, das Schiff an Land zu bringen. Die Ochsen wollen heute nicht so richtig.

Der Kopfgeldjäger Rajul hat inzwischen Casali auf dem Schiff aufgespürt und folgt der Gruppe bereits seit einem Tag. Er hat sich an die Gruppe mit einem Schleichen Wurf 25 an die Gruppe herangeschlichen. Er zaubert Gutes erkennen und Böses erkennen. Jetzt ist er sich jedoch unsicher, ob der Rest der Reisenden mit Casali unter einer Decke steckt, da nur Casali eine böse Aura zu haben scheint. Deswegen entschließt er sich jemanden aus der Gruppe zur Rede zu stellen. Rajul schleicht sich, wenn die Hälfte der Gruppe abgelenkt ist, an die Gruppe heran und nimmt heimlich Kontakt mit einem der SC auf, der so aussieht, als würde er nicht sofort Alarm rufen, wenn er auftaucht. Falls ein SC Mitglied in der Bluthunde MO ist, wird Rajul diesen bevorzugt ansprechen. Er achtet darauf, dass ihn die anderen dabei nicht bemerken, was ihm im dichten Regen mit Verstecken Wurf 30 auch ganz gut gelingt.

Er will herausfinden, ob die SC Komplizen von Casali sind. Gewinnen die SC sein Vertrauen, kündigt er an, bald mit einem Wachtrupp wiederzukommen. Ansonsten hält er sich bedeckt und verschwindet ohne auf weitere Fragen einzugehen, wieder im Unterholz. Die Gruppe hat anschließend Gelegenheit Casali zur Rede zu stellen.

♣ **Rajul**, Mensch Waldläufer 3/Kleriker des Fharlanghn 1, 31 TP

Taktik: Rajul fragt ganz konkret, ob die Person eigentlich weiß, dass Casali ein gesuchter Verbrecher ist und will wissen, wie sie zu ihm stehen. Er ist dabei ganz offen und sagt, dass er für die Bluthunde arbeitet, eine Organisation, die sich zur Aufgabe macht, Kriminelle aufzuspüren. Rajul wird in jedem Fall ankündigen „schon sehr bald“ mit offiziellen Soldaten wieder aufzutreten, um Casali festzunehmen. Nach dem Gespräch verschwindet Rajul wieder im Regen. Sollten mehrere Personen während des Gesprächs auf Rajul aufmerksam werden zieht er sich sofort zurück und versucht zu entkommen.

Schätze: Die Begegnung geht nicht davon aus, dass die SC Rajul ausrauben. Vorsorglich hat er Wertsachen in seinem Versteck gelassen, bevor er sich an die Gruppe heranschleicht.

Wie sich die Situation entwickelt: Versuchen die SC Rajul zu verfolgen zaubert er lange Schritte auf sich, um schneller flüchten zu können. Sollten die SC Rajul überwältigen, ist er überaus kooperativ. Der SL sollte die Gruppe darauf hinweisen, dass Rajul zu töten oder

auszurauben als böser Akt gewertet wird, falls die SC dies anstreben.

Sollte Rajul entdeckt werden, bevor er zu Wort kommt, zieht er sich zurück und versucht es in der Nacht noch einmal. Er spricht dann mit dem wachhabenden SC.

Sollte Casali mitbekommen, dass ihm jemand auf den Fersen ist oder stellen die SC ihn zur Rede, fängt er an zu wimmern. Er wird versuchen mit verschiedenen Argumenten die SC davon zu überzeugen ihn nicht auszuliefern und ihn zu verstecken, falls die Wachen wiederkommen (die SC können mit einem *Motiv erkennen* SG 20 ermitteln, ob Casali die Wahrheit sagt oder nicht):

- er wurde in Ralsand und Jennden wegen diverser Verbrechen angeklagt, aber nie gefasst (wahr)
- die Anschuldigungen sind alle gelogen und er ist eigentlich unschuldig (Lüge). Falls die Gruppe diese Lüge durchschaut gibt er zu bei Banditerei, bewaffnetem Raubüberfall und schwerem Diebstahl beteiligt gewesen zu sein (wahr).
- das seien alles noch alte Anklagen, die zu der Zeit als er mit dem Räuber Caleb durch die Lande zog aufkamen (Casali war in der Tat bei Caleb, aber die Anklagen stammen alle aus jüngerer Zeit)
- er hat mit der Kaufmannsgilde nichts zu tun (Lüge)
- er hatte mit dem Überfall auf die Gruppe nichts zu tun und hat sie nicht verraten (wahr)
- er wird sich in der Zukunft irgendwie erkenntlich zeigen, wenn sie ihn bis nach Nannonshaven verstecken (wahr, siehe AR)
- er appelliert an die Freundschaft, die sich zwischen ihm und der Gruppe gebildet hat (SL-Entscheidung, ob Casali es hier ernst meint)

Der Kapitän ist unschlüssig was er jetzt tun soll. Er braucht jeden Mann auf der Reise bis nach Nannonshaven und kann niemanden entbehren. Auf der anderen Seite ist er ein gesetzestreuer Bürger, auf der anderen Seite ist um unwohl bei dem Gedanken einen Verbrecher dabei zu haben. Er richtet sich nach dem Rat der SC und geht auch Kompromisse ein. Der Rest der Matrosen meidet von nun an Casali.

Entscheidet sich die Gruppe Casali zu fesseln oder am nächsten Turm auszuliefern bettelt Casali um Gnade, wehrt sich aber nicht und übergibt sich seinem Schicksal, da er hofft, dass die Kaufmannsgilde ihn da wieder rausholt.

Begegnung Sechs: Tag 8 der Reise:

Niemand entkommt dem Gesetz!

Vorbemerkung: Haben die SC Casali bereits an einem Wachturm aufgeliefert kommt heute Rajul angeritten und bedankt sich noch einmal ganz herzlich für die Mithilfe und reitet weiter.

Allgemeine Beschreibung: Als das Schiff am Abend des achten Tages anlegt, kommt Rajul zu Pferd über die Hügel mit zwei Soldaten des Fürstentums in Begleitung geritten. Casali erspäht sie frühzeitig, sprintet auf das Schiff zu und versteckt sich an Bord und bittet die SC kleinlaut, ihn nicht zu verraten. Der Kapitän und die

anderen Matrosen sind in diesem Augenblick zu überrascht und unschlüssig wie sie handeln sollen. Es bleibt den SC überlassen, die Situation mit dem Gesetz zu regeln.

☛ **Rajul**, Mensch Waldläufer 3/Kleriker des Fharlanghn 1, 31 TP

☛ **Ahlissa Soldat** (2), Kämpfer 1 (Mensch), je 12 TP

☛ **Leichtes Streitross** (3), siehe MHB, S. 361/MM, p. 274

Taktik: Rajul will Casali friedlich abführen. Kommt es zu Schwierigkeiten wird er sich mit den Soldaten zurückziehen. Er ist sich sicher, dass er Casali in der nahen Zukunft wieder erwischen wird.

Schätze: Auch wenn Rajul und die Ahlissa Wachen Wertgegenstände dabei haben, gehen wir davon aus, dass diese entkommen.

Wie sich die Situation entwickelt: Dies ist auf keinen Fall eine Kampf-Begegnung! Verhalten sich die SC offensiv, so ziehen sich Rajul und die Soldaten auf ihren Pferden sofort zurück. „Das wird ein Nachspiel haben!“ ist das einzige, was man noch von ihnen hört, als sie hinter einem Hügel verschwinden.

Sollten die SC zugeben Casali zu verstecken und verteidigen zu wollen oder diskutieren sie untereinander offen vor Rajul das für und wider der Herausgabe des Verbrechers, appelliert er noch einmal an ihr Rechtsbewusstsein und weist sie darauf hin, dass sie sich in Ahlissa strafbar machen, wenn sie sich gegen die Staatsgewalt wenden. Funktioniert auch das nicht, zieht sich Rajul mit den Wachen zurück, da er kein unnötiges Blutvergießen provozieren will. Er ruft noch einmal Casali aus der Entfernung zu: „Du wirst mir nicht entkommen! Niemand entkommt den Bluthunden, Casali!“

Verraten die SC Casali, wird dieser ohne Widerstand festgenommen. Casali wirft der Gruppe einen letzten vorwurfsvollen Blick zu. Er zählt darauf, dass ihn die Kaufmannsgilde vor Gericht deckt. Rajul bedankt sich ganz herzlich und versichert, dass Casali ein faires Verfahren erhält.

Behaupten die SC Casali sei bereits geflüchtet, zeigt sich Rajul sichtlich enttäuscht. Er wird sich aber höflich bedanken und mit den Soldaten ohne weiteres Aufheben abziehen.

Begegnung Sieben: Tag 10 der Reise: Enthüllungen

Der SL sollte wissen welcher der SC in der Regel die letzte Schicht der Nachtwache übernimmt.

Die Stimmung des Kapitäns Heckwind hat sich in den letzten Tagen immer mehr gebessert: Nannonshaven ist nun nicht mehr weit. Schon morgen, also am 11. Tag eurer Reise, werdet ihr ankommen.

Noch ziehen leichte Nebelschwaden über die Harfe und über das Ufer. Mahavir ist heute schon früh auf

und kontrolliert noch einmal das Schiff und die Ladung.

Allgemeine Beschreibung: Mahavir hat während der ganzen Zeit auf Verstärkung der Aktionsfront Freies Almor gehofft. Jetzt wird ihm klar, dass seine Kameraden es wohl nicht mehr rechtzeitig schaffen werden. Er gerät in Panik. Er plant das Schiff zu versenken.

Diese Begegnung läuft in drei Phasen ab. Je nach der Wacheinteilung und Planung der SC sollte der SC Mahavirs Plan darauf abstimmen.

Phase 1: Mahavir durchtrennt die Halteseile des Schiffs. Eventuell benutzt er seine Rauchbombe als Ablenkungsmanöver. Die Myrak treibt ab.

Phase 2: Mahavir fängt an die Ölfässer auf dem Schiff aufzuschlagen, damit das Öl sich ausbreiten kann. Währenddessen können die SC auf das Boot springen oder dorthin schwimmen. Auch Heckwind ist inzwischen auf dem Schiff und greift zu seinen Waffen, zögert aber noch. Sobald die SC auf dem Schiff sind, versucht Mahavir Zeit zu gewinnen, indem er die SC über die Schmuggelware aufklärt, um sie auf seine Seite zu bringen.

Phase 3: Die Situation eskaliert. Entweder greift Mahavir die SC an, die ihn bedrohen, oder Heckwind greift alle an, wenn die SC sich mit Mahavir verbünden.

Mahavir steht frühmorgens auf und grüßt noch höflich die Nachtwache. In einem Augenblick da die Nachtwache nicht aufpasst durchtrennt er die Seile, die das Schiff am Ufer halten. Da die meisten SC zu diesem Zeitpunkt noch schlafen wachen sie alle mit den Axtschlägen auf.

Phase 1: Die Ausgangssituation hängt ganz von der Strategie ab, wie die SC Nachtwache halten. Der SL sollte die Situation entsprechend anpassen. Mahavir hatte genug Zeit die Strategien der SC zu studieren. Bevor die SC handeln können, sollte der SL Mahavir Zeit geben, die Seile zu durchtrennen und sich hinter einer Kiste außerhalb des Sichtfelds der SC verstecken zu können. Anschließend versucht er mit einer Axt die beiden Ölfässer auf der Uferabgewandten Seite (siehe Übersichtsplan Schiff) Leck zu schlagen, um es zu versenken. Die SC müssen auf das abtreibende Boot springen oder hinschwimmen, wenn manche darauf nicht sowieso schon ihr Nachtlager aufgeschlagen haben.

In der ersten Runde, in der die SC reagieren können, ist das Schiff bereits 1,50m vom Ufer entfernt. Zeit Rüstungen anzulegen bleibt kaum. Gut für diejenigen, die nachts in Rüstung schlafen. Der SL sollte den Spielern erlauben während sie aufstehen auch gleich Waffe (und evtl. Schild) aufzunehmen.

Um während des Laufens auf das Deck zu springen muss ein Springen SG 10 geschafft werden. Das Schiff bewegt sich pro Runde je weitere 1,50m (1 Feld) vom Ufer weg (damit erhöht sich der SG um je +5). Schaffen es die SC nicht auf das Schiff zu springen, können Sie auch mit einem Schwimmen SG 11 (Zehn nehmen ist möglich) sich im Wasser halten und das Schiff erreichen. Ansonsten werden Sie 4,5m (3 Felder) pro Runde flussabwärts getrieben. Um an der Bordwand hochzuklettern bedarf es eines Klettern Wurfes, je nachdem wo die SC hochklettern (siehe dazu auch den Übersichtsplan)

Der Kapitän schläft nachts an Bord und wacht natürlich von dem Lärm auf. Er zieht seine Waffen und hilft aber zunächst den SC mit an Bord, um gemeinsam gegen den überraschenden Verräter in ihrer Mitte vorzugehen. Seine restlichen Männer bleiben mit offenem Mund am Ufer stehen und beobachten das Spektakel.

Phase 2: Schaffen es die ersten SC aufs Schiff zu kommen, steigt Mahavir auf die Kisten und zerschlägt den Kopf der schwarzen Einhorn Statue, wodurch sofort Onyx-Edelsteine herausfallen. Er deutet darauf und beschuldigt Prinzessin Karasin der Tyrannei und Nekromantie:

„Dieses Schiff transportiert nekromantisches Material für Prinzessin Karasin und ihr Geschmeiß aus Herbergsbad. Dort drüben steht ein als Sockel getarnter nekromantischer Altar und hier in dieser hohlen Statue werden Materialien geschmuggelt, um Untote zu erschaffen. Wir müssen das Schiff versenken!“

Mahavir gibt den SCs kurz Zeit (nach Ermessen des SL) sich dazu zu äußern und sich auf seine Seite zu stellen.

Phase 3: Sind die SC ihm offensichtlich selbst nach seiner Ansprache feindlich gesinnt, bedrohen sie ihn oder versuchen ihn langsam zu umzingeln, beschwört er auf DGS 2 seine magische Peitsche und auf DGS 4 und 6 mit seinem Elementarstein ein Wasserelementar und lässt es angreifen.

„Im Namen des freien Almor und der Gerechtigkeit werde ich dieses unheilige Gefährt versenken!“

DGS2 (BS 4): Mahavir, Mensch Schurke 3/Waldläufer 1, 27 TP, siehe Anhang 1

DGS4 (BS 6): Mahavir, Mensch Schurke 4/Waldläufer 3, 40 TP, siehe Anhang 2

Mittelgroßes Wasserelementar, Outsider, siehe MHB 1

DGS6 (BS 8): Mahavir, Mensch Schurke 5/Waldläufer 3/Barbar 1, 55 TP, siehe Anhang 3

Großes Wasserelementar, Externar, siehe MHB, S. 102/MM, p.98

Er wirft dann zunächst mit seiner Wurfaxt, wenn er sich nicht im Nahkampf befindet, dann geht er in den Nahkampf über. Auf Aquan gibt er dem Elementar jede Runde den Befehl seine Gegner in die Zange zu nehmen und anzugreifen. Er kämpft fanatisch bis zum Tod, da er glaubt notfalls für eine gute Sache zu sterben. In seinen Runden hat er auch ein entsprechendes Mitteilungsbedürfnis:

„Für die Freiheit! Für Almor!“

„Nieder mit der Tyrannin Karasin!“

„Kein Werkzeug des Bösen für Karasin!“

„Ich sterbe als Märtyrer für Almor!!!“

„Ihr seid alle Handlanger der Unterdrücker!“

Sind die SC gewillt sich die angeblichen nekromantischen Dinge anzuschauen, hält er zu ihnen respektvollen Abstand auf dem Schiff, für den Fall, dass es sich die SC plötzlich anders überlegen. Er klärt die SC über den getarnten Altar und die Statue aus Onyx auf (siehe Beschreibung weiter vorne). Es ist wichtig zu

wissen, dass Mahavir keinen Beweis hat, für wen der Altar und das Onyx sind (auch die Zollpapiere sind nur vage). Er ist sich aber nicht zu schade, wilde Spekulationen darüber aufzustellen. Er hat das Gerücht gehört, dass jemand in Herbergsbad eine riesige Armee von Untoten damit ausheben will. Seine Kameraden haben behauptet, dass die toten und gefangenen Freiheitskämpfer und Widersacher von Prinzessin Karasin ebenfalls in Untote verwandelt werden sollen. Das sind für die Aktionsfront sichere Beweise der Unterdrückung des Volkes und die Rückkehr zu den finsternen Unsitten des alten Großen Königreiches.

Er will das Schiff versenken, ist aber auch bereit die Kampfhandlungen einzustellen, wenn die SC die genannten Statuen über Bord werfen. Er lässt sich nicht darauf ein „erst mal in Ruhe über alles zu reden“ oder das Schiff vorerst an Land zu bringen, da er befürchtet, man wolle ihn austricksen.

Nach 10 Runden verschwindet sein Wasserelementar. Dann stößt Mahavir eine Öllampe um, um das Öl, dass sich inzwischen auf dem Schiff gleichmäßig verteilt hat zu entzünden. Dann springt er ins Wasser, um davon zu schwimmen.

Schätze Mahavir:

DGS2: Gegenstände 52 GM, Münzen 28 GM, Magische Gegenstände: *Beschlagene Lederrüstung +1* (98 GM), 6x Trank: *Leichte Wunden heilen* (6x4 GM), *Quaals Feder (Peitsche)* (40 GM) = 242 GM

DGS4: Gegenstände 52 GM, Münzen 0 GM, Magische Gegenstände: *Beschlagene Lederrüstung +1* (98 GM), 6x Trank: *Leichte Wunden heilen* (6x4 GM), Trank: *Schild des Glaubens +4* (50 GM), *Quaals Feder (Peitsche)* (40 GM), *Wasserelementaredelstein* (188 GM) = 452 GM

DGS6: Gegenstände 52 GM, Münzen 0 GM, Magische Gegenstände: *Beschlagene Lederrüstung +1* (98 GM), 6x Trank: *Leichte Wunden heilen* (6x4 GM), Trank: *Schild des Glaubens +4* (50 GM), *Quaals Feder (Peitsche)* (40 GM), *Wasserelementaredelstein* (188 GM) = 452 GM

Je nachdem was Mahavir im Kampf eingesetzt hat ist dies natürlich von den Schätzen abzuziehen. Außerdem befindet sich eine alte Fahne Almors, mit einem alten Blutfleck besudelt, in Mahavirs Besitz (siehe AR).

Halten die SC Mahavir auf, sieht das der Kapitän mit Wohlwollen. Lassen sie jedoch Mahavir gewähren oder schlagen sie sich sogar auf seine Seite greift Wilfred Heckwind ein. Auf **DGS 4** trinkt er noch seinen Trank der Bärenstärke bevor er angreift. Auf **DGS 6** beschwört er außerdem noch eine Peitsche mit seiner Quaals Feder und trinkt noch den Trank des Schild des Glaubens +4.

Dann zieht seine Schwerter und attackiert die SC, da er nun denkt alle seien Spione, die Ahlissa unterwandert hätten.

„Im Namen Hoch-König Xaveners, ich werde euch verdamnten Spionen zeigen, wie wir mit Euch in Ahlissa umgehen!“

DGS2 (BS 4)

☛ **Heckwind**, Mensch Kämpfer 3/Waldläufer 1/ Experte 1, 46 TP, siehe Anhang 1

DGS4 (BS 6)

☛ **Heckwind**, Mensch Kämpfer 4/Waldläufer 2/ Experte 1, 57 TP, siehe Anhang 2

DGS6 (BS 8)

☛ **Heckwind**, Mensch Kämpfer 6/Waldläufer 2/Experte 1, 76 TP, siehe Anhang 3

Taktik: Heckwind ist nicht bereit sich so kurz vor dem Ziel seine finanzielle Zukunft von Widerstandskämpfern zunichte machen zu lassen. Und er ist sich bewusst, dass eine nekromantische Lieferung natürlich am wichtigsten ist. Er kämpft, solange er mehr als 10 TP hat oder in einer aussichtslosen Lage ist. In diesen Fällen ergibt er sich. Befindet er sich in Bedrängnis kann er auch über Bord springen und (Dank seines magischen Ringes) sicherlich schwimmend und tauchend entkommen.

Schätze Heckwind:

DGS2: Gegenstände 26 GM, Münzen 95 GM, Magische Gegenstände: *Beschlagene Lederrüstung +1* (98 GM), 6x Trank: *Leichte Wunden heilen* (6x4 GM) = 243 GM

DGS4: Gegenstände 52 GM, Münzen 74 GM, Magische Gegenstände: *Mithralkettenhemd +1* (175 GM), 6x Trank: *Leichte Wunden heilen* (6x4 GM), *Schwimmerring* (208 GM) = 484 GM

DGS6: Gegenstände 52 GM, Münzen 65 GM, Magische Gegenstände: *Mithralkettenhemd +1* (175 GM), 6x Trank: *Leichte Wunden Heilen* (6x4 GM), *Schwimmerring* (208 GM), Trank: *Schild des Glaubens +4* (50 GM) = 574 GM

Je nachdem was Heckwind im Kampf eingesetzt hat ist dies natürlich von den Schätzen abzuziehen.

Nach 10 Runden Kampf mit Heckwind zündet Mahavir (soweit es ihm möglich ist) das ausgelaufene Öl auf dem Schiff an. Sollte Heckwind in starker Bedrängnis sein und das Schiff brennen, flüchtet er ins Wasser. Er ist ein ausgezeichneter Schwimmer und wird sicherlich entkommen.

Es ist ebenfalls möglich diesen Konflikt diplomatisch nach der ersten Kampfunde zu lösen. Dazu müssen beide Parteien beruhigt werden. Um Heckwind zu beruhigen bedarf es eines Diplomatie-Wurfes SG 25 (um ihn gleichgültig zu stimmen). Mahavir ist nicht so leicht in seinem Fanatismus zu bremsen. Hier bedarf es ein Diplomatie SG 35. Je nach Argumenten der SC sollte der SL Boni auf den Wurf erlauben.

Der SL sollte es nur zu einem Kampf gegen Heckwind ODER Mahavir kommen lassen, nicht beiden.

Wie und ob das Schiff letztendlich Nannonshaven erreicht liegt im Ausgang dieser Begegnung. Die restliche Reise ist ohne Zwischenfall.

Epilog

Je nach Entscheidung der Spieler endet das Abenteuer auf unterschiedliche Weise:

Das Schiff kommt unbeschädigt in Nannonshaven an:

Kapitän Heckwind ist äußerst zufrieden. Er schickt sofort einen Meldereiter nach Jennden, um den Grafen mitzuteilen, dass die Fahrt ein Erfolg war. Er zahlt den SC die versprochenen restlichen Goldmünzen.

Schätze:

DGS2: Gegenstände 0 GM, Münzen 25 GM, Magische Gegenstände 0 GM = 25 GM

DGS4: Gegenstände 0 GM, Münzen 50 GM, Magische Gegenstände 0 GM = 50 GM

DGS6: Gegenstände 0 GM, Münzen 75 GM, Magische Gegenstände 0 GM = 75 GM

Die Charaktere erhalten den Eintrag **Gratitude of Count Myrak of Jennden** auf Ihrem AR. Sollten sich einzelne SC für Heckwind eingesetzt haben (egal wie es ausging) wird der Kapitän (unabhängig vom Ausgang) diesen SC ebenfalls das Gold zukommen lassen, auch wenn diese SC nicht den **Gratitude of Count Myrak of Jennden** erhalten.

Die nekromantische Ladung wird wie vorgesehen in Nannonshaven übergeben:

Wohin die Ware nun geht, werden die SC nicht erfahren, da die Ware zunächst einmal in ein Lagerhaus in Nannonshaven gesperrt wird. Bei weiteren Nachforschungen erfährt man, dass die Ware eines Nachts von den rechtmäßigen Eigentümern abgeholt wurde. Die Charaktere erhalten den Eintrag **Gratitude of Graulem of Attir** auf Ihrem AR.

Das Schiff kommt in Nannonshaven ohne die Ware an. Die SC haben geholfen die nekromantische Lieferung über Bord zu werfen oder zu zerstören:

Kapitän Heckwind kocht vor Wut und läuft sobald er kann zur Wache (sofern er noch lebt), um die SC anzuzeigen. Die Charaktere erhalten zusätzlich das „**United Kingdom Of Ahlissa Serious Crimes**“ AR mit dem Eintrag „**Damage to Property – Heavy Fine**“ 200 GP x APL. Den versprochenen zweiten Goldbetrag zahlt er nicht an die SC aus, da sie sich nicht an die Abmachung gehalten haben die komplette Ware heil abzuliefern.

Das Schiff kommt in Nannonshaven mit der nekromantischen Ware an und die SC melden dies sofort der Obrigkeit:

Ein Abgesandter aus Herbergsbad, der vom Rang offensichtlich über den Wachen in Nannonshaven steht aber nicht mit Namen genannt wird, bedankt sich für diese wichtige Information und versichert den SCs sich der Sache anzunehmen und lässt die Ware beschlagnahmen. Dies ist in Wahrheit ein Handlanger von Graulem von Attir, der in Nannonshaven auf die Ware bereits gewartet hat. Die SC erhalten dafür keine weitere Belohnung, da sie in Graulems Augen unnötige Aufmerksamkeit erregt haben. Nur wenn Heckwind jetzt unter Druck gesetzt wird zahlt er auch noch den versprochenen zweiten Goldbetrag.

Die nekromantische Ware wurde von Mahavir versenkt und die SC haben dies weder unterstützt noch verhindert, so erhalten sie keine weitere Belohnung. Kapitän Heckwind kocht vor Wut (sofern er noch lebt). Allerdings bewahrt er Stillschweigen über die geheime Ware. Den weiteren Sold zahlt er nicht an die SC aus, da der Kapitän mit leeren Händen den Zielort erreicht hat.

Jeder SC, der Mahavir dabei unterstützen wollte die Ware zu vernichten oder zu versenken (unabhängig wie es ausging) erhält von Mahavir (sofern er sich auf freiem

Fuß befindet) die Einladung der Befreiungsfront des freien Almor beizutreten und **Beware the Tools of Tyranny** auf ihrem AR. Zudem schenkt Mahavir einem der SC, der ihn am meisten unterstützt hat seine Almor Flagge. Nur ein Spieler am Tisch kann diese behalten. Nur dieser Spieler erhält den Eintrag **Old Flag of Almor**.

Haben die SC Mahavir bekämpft und dabei die alte Flagge von Almor gefunden, so kann einer der SC am Tisch diese behalten. Nur dieser Spieler erhält den Eintrag **Old Flag of Almor**.

Jeder SC, der Casali helfen wollte zu entkommen oder sich für ihn aktiv eingesetzt hat (unabhängig vom Ausgang), erhalten den **Favor of the Merchant's Guild**.

Jeder SC, der dabei helfen wollte Casali der Gerichtsbarkeit auszuliefern (unabhängig vom Ausgang) erhält den **Favor of the Bloodhounds**.

Jeder SC, der sich der Verhaftung von Casali mit Gewalt widersetzt hat erhält den **Favor of the Merchant's Guild** sowie zusätzlich das „**United Kingdom Of Ahlissa Serious Crimes**“ AR mit dem Eintrag „**Assault (Grievous) – Standard Fine**“ 100 GP x APL. Haben sie versucht die Soldaten zu bestechen erhalten sie zusätzlich den Eintrag „**Bribery of a Government Official – Standard Fine**“ (100 GP x APL).

Die SC erfahren dann später, dass die Kaufmannsgilde vor Gericht problemlos beweisen konnte, dass er unschuldig war. Seine Alibis: Einmal hatten ihn ein Duzend Gäste der Hochzeit seines Onkels zur Tatzeit gesehen. Ein anderes Mal bezeugt die Kaufmannsgilde, dass der ehrliche Casali ihnen zu den Zeitpunkten der Verbrechen bei Lagerarbeiten geholfen hätte.

Das Onyx kann nicht verkauft werden und wird von Wachen „im Namen Ahlissas“ beschlagnahmt.

Zusatzbegegnung:

Der Mann in den Schatten

Entschließt sich ein SC der Befreiungsfront Freies Almor beizutreten, ist dies unbedingt der Triade mitzuteilen (s.u.). Der Spieler wird dann direkt von einem Triadenmitglied kontaktiert, um festzustellen, ob der SC für diese MO geeignet ist.

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.

Wir, die Autoren dieses Abenteuers, hoffen der SL und die Spieler hatten viel Spaß mit dem Abenteuer.

Wir freuen uns über jede Art Feedback:

mschdesign@hotmail.com

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. 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 Eins

Überfall der Schläger aus Jennden zurückgeschlagen

DGS2: BS 3	90 EP
DGS2: BS 5	150 EP
DGS2: BS 7	210 EP

Begegnung Vier

Untote Soldaten besiegt oder entkommen

DGS2: BS 4	120 EP
DGS4: BS 6	180 EP
DGS6: BS 8	240 EP

Begegnung Sechs

Casali den Wachen übergeben, ihn verteidigt oder versteckt

DGS 2 bis 6: BS 1	30 EP
-------------------	-------

Begegnung Sieben

Mahavir oder Heckwind bekämpft oder Situation diplomatisch gelöst

DGS2: BS 4	120 EP
DGS4: BS 6	180 EP
DGS6: BS 8	240 EP

Bonus für gutes Rollenspiel

DGS 2	0-90 EP
DGS 4	0-135 EP
DGS 6	0-180 EP

Summe der maximal möglichen EP

DGS 2	450 EP
DGS 4	675 EP
DGS 6	900 EP

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

Schatzauflistung

Die Spieler können alle in den Begegnungen (bzw. an deren Ende) beschriebenen Gegenstände bis zum Ende des Szenarios mitnehmen. Am Ende müssen alle Gegenstände zu Standardpreisen (d. h. halber Einkaufswert) verkauft werden. Ausnahmen sind Schmuck, Edelsteine, besondere Wertgegenstände und natürlich

Bargeld; diese werden zum vollen Wert in die Summe eingerechnet. Alle anderen Gegenstände (auch magische) werden mit 50% ihres Einkaufswertes berechnet. Sollten Gegenstände nicht gefunden oder nicht mitgenommen worden, vor Ende des Szenarios vernichtet oder verbraucht worden sein, dann ziehe deren Wert von der unten aufgeführten Schatzauflistung ab.

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

Einführung

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

Begegnung Eins: Die Schläger der Kaufmannsgilde

DGS2: Gegenstände 39 GM, Münzen 0 GM, Magische Gegenstände 0 GM = 39 GM

DGS4: Gegenstände 45 GM, Münzen 0 GM, Magische Gegenstände 0 GM = 45 GM

DGS6: Gegenstände 48 GM, Münzen 0 GM, Magische Gegenstände 0 GM = 48 GM

Begegnung Vier – Die rastlosen Krieger der alten Tage

DGS2: Gegenstände 119 GM, Münzen 0 GM, Magische Gegenstände 0 GM = 119 GM

DGS4: Gegenstände 99 GM, Münzen 0 GM, Magische Gegenstände 0 GM = 99 GM

DGS6: Gegenstände 111 GM, Münzen 0 GM, Magische Gegenstände: Brustplatte +1 (112 GM), Schwerer Stahl Schild +1 (98GM) = 321 GM

Begegnung Sieben – Enthüllungen (gegen Mahavir)

DGS2: Gegenstände 52 GM, Münzen 27 GM, Magische Gegenstände: Beschlagene Lederrüstung +1 (98 GM), 6x Trank: Leichte Wunden heilen (25 GM), Quaals Feder (Peitsche) (40 GM) = 242GM

DGS4: Gegenstände 52 GM, Münzen 0 GM, Magische Gegenstände: Beschlagene Lederrüstung +1 (98 GM), 6x Trank: Leichte Wunden heilen (25 GM), Trank: Schild des Glaubens +4 (50 GM), Quaals Feder (Peitsche) (40 GM), Wasser-Elementarstein (188 GM) = 453 GM

DGS6: Gegenstände 52 GM, Münzen 0 GM, Magische Gegenstände: *Beschlagene Lederrüstung* +1 (98 GM), 6x *Trank: Leichte Wunden heilen* (25 GM), *Trank: Schild des Glauben* +4 (50 GM), *Quaals Feder (Peitsche)* (40 GM), *Wasser-Elementarstein* (188 GM) = 453 GM

Begegnung Sieben – Enthüllungen (gegen Heckwind)

DGS2: Gegenstände 26 GM, Münzen 93 GM, Magische Gegenstände: *Beschlagene Lederrüstung* +1 (98 GM), 6x *Trank: Leichte Wunden heilen* (25 GM) = 242 GM

DGS4: Gegenstände 52 GM, Münzen 74 GM, Magische Gegenstände: *Mithralkettenhemd* +1 (175 GM), 6x *Trank: Leichte Wunden heilen* (25 GM), *Schwimmerring* (208 GM) = 534 GM

DGS6: Gegenstände 52 GM, Münzen 65 GM, Magische Gegenstände: *Mithralkettenhemd* +1 (175 GM), 6x *Trank: Wunden Heilen* (25 GM), *Schwimmerring* (208 GM), *Trank: Schild des Glaubens* +4 (50 GM) = 575 GM

Epilog

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

Summe

DGS 2 Heckwind	450 GM
DGS 2 Mahavir	450 GM

DGS 4 Heckwind	(778 GM begrenzt auf) 650 GM
DGS 4 Mahavir	(697 GM begrenzt auf) 650 GM

DGS 6 Heckwind	(1.094 GM begrenzt auf) 900 GM
DGS 6 Mahavir	(972 GM begrenzt auf) 900 GM

Besondere Gegenstände

Favor of the Merchant's Guild: You receive one Influence-Point with the "Kaufmannsgilde von Jennden (M.A.F.J.A.H)" MO. Alternatively you can join this MO for free (instead of paying 100 gp). If you are already a member your MO will assist you with their snitchers in the future. Gain +15 on Gather Information checks up to three times in Innspa and its provinces (score through when done). [] [] []

Favor of the Bloodhounds: You won the gratitude of the Bloodhounds. This favour counts as an invitation to the Bloodhound MO. If you are already a member the MO thanks you for your efforts, gives you a free small guarddog (PHB) and grants you access to: *masterwork gnome swordcatcher* (size S and M) (RS), *merciful weapon enhancement*.

Gratitude of Graulem of Attir: You won the gratitude of the rulers of Innspa. You will be remembered favorably in the future. You receive one Influence Point with Graulem of Attir.

Gratitude of Count Myrak of Jennden: The ship arrived in Nannonshaven. Count Myrak is very thankful that you helped establish the traderoute on the Harp river. You receive one Influence Point with Count Myrak of Jennden.

Beware the Tools of Tyranny: You caught the attention of the "Aktionsfront Freies Almor". This favour counts as an invitation to the "Aktionsfront Freies Almor" MO. But you still have to pass an initial test with one of their leaders. Please contact e.ebroer@livinggreyhawk.de for further informations.

If you are already a member you are granted the title "Freedom Fighter 1st class" and gain access to the following Feat: Heroic Destiny (RoD)

Old Flag of Almor: You found an old battered flag of Almor predating Nyronds occupation of the country. It depicts the coat of arms of Almor: a yellow sun on red background above blue battlements. There's a big dried blood spot on the flag. Only one character at a table may keep this.

APL 2

Quaal's Feather Token (Whip) (Adventure; DMG)

APL 4 – 6 (all of APL 2 plus the following)

+1 *mithral shirt* (Adventure; DMG)

potion of shield of faith +4 (Adventure; DMG)

large club (Adventure; PHB)

large masterwork banded mail (Adventure; PHB)

ring of swimming (Adventure; DMG)

water elemental gem (Adventure; DMG)

Gegenstände können nicht direkt aus dem Abenteuer mitgenommen werden, aber den Spielern steht es frei, für ihr Bargeld beliebige Gegenstände aus dem Spielerhandbuch und dem Spielleiterhandbuch zu erwerben.

Gegenstände für die Abenteuerbescheinigung (AR)

Item Access

APL 2

Quaal's Feather Token (Whip) (Adventure; DMG)

APL 4 – 6 (all of APL 2 plus the following)

+1 *mithral shirt* (Adventure; DMG)

Potion of shield of faith +4 (Adventure; DMG)

Large club (Adventure; PHB)

Large masterwork banded mail (Adventure; PHB)

Ring of swimming (Adventure; DMG)

Water elemental gem (Adventure; DMG)

Anhang 1:

Daten NSC / Monster DGS 2

Begegnung Eins:

Griff, Morn, Calin, Zorbak, Rorge und Silas, Schläger aus Jennden; männliche menschliche Krieger 1, HG 1/2, mittelgroße Humanoide; TW 1W6+1, TP 5, INI +2; BW 9m (6 Felder); RK 14 (15), (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 12), GAB +1, RAB +2; A Nahkampf +2 (1W6+1, Betäubungsschaden, Totschläger), Nahkampf +2 (1W6+1, Kurzschrift); GES NB; RW REF +2, WIL +1, ZÄH +3; ST 13, GE 15, KO 13, IN 10, WE 12, CH 12.

Fertigkeiten und Talente: Balancieren +6, Bluffen +5, Verstecken +6, Schleichen +6, Suchen +4, Lauschen +5, Schwimmen +5, Turnen +6, Entdecken +5, Ausweichen, Rennen

Ausrüstung: Totschläger, Kurzschrift, Lederrüstung, Kurzbogen

Begegnung Vier

Zombie; HG1/2, mittelgroßer Untoter, TW 2W12, 16 TP; INI -1; BW 9m (6 Felder, kann nicht rennen); RK 16 (Berührung 8, auf dem falschen Fuß 16); GAB +1, RAB +7, A Ringen +7. BE Untoten-Immunitäten, SR 5/Hiebwaaffe; Ges NB; RW REF -2, WIL +3, ZÄH +0; ST 14, GE 6, KO -, IN -, WE 10, CH 1.

Fertigkeiten und Talente: verbesserter Ringkampf

Ausrüstung: Meisterhafter Schuppenpanzer

Begegnung Sieben

Heckwind; männlicher menschlicher Kämpfer 3/ Waldläufer 1/Experte 1; HG 4; mittelgroßer Humanoide; TW 3W10+3 und 1W8+3 und 1W6+3, 46 TP; INI +2; BW 9m (6 Felder); RK 16 (17) (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 14). GAB +4, RAB +6; A Nahkampf +8 (1W8+4, Langschwert); Ges NG; RW REF +6, WIL +3, ZÄH +8; ST 14, GE 14, KO 16, IN 14, WE 12, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Balancieren +4, Suchen +8, Schwimmen +8, Klettern +8, Diplomatie +5, Motiv Erkennen +6, Informationen Sammeln +4, Wissen (Lokales: Metaregion Die zersplitterten Sonnen) +6, Konzentration +6, Überlebenskunst +6, Beruf (Schiffer) +7, Seil Benutzen +6, Waffenfokus Langschwert, Waffenspezialisierung Langschwert, Ausweichen, Heftiger Angriff, Verbessertes Entwaffnen, Ausdauer, Erzfeind: Mensch.

Ausrüstung: Meisterhaftes Langschwert, Beschlagene Lederrüstung +1, Trank: Leichte Wunden heilen (6x)

Mahavir; männlicher menschlicher Schurke 3/ Waldläufer 1; HG 4; mittelgroßer Humanoide; TW 3W6+6 und 1W8+2 (27 TP), INI +3, BW 9m (6 Felder), RK 17 (18) (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14); GAB +3; RAB +5; A Nahkampf +5 (1W8+2, Streitaxt [Meisterarbeit]), Fernkampf +6 (1W6+2, Wurfaxt [Meisterarbeit]); BA Hinterhältiger Angriff (+2W6); BE Entrinnen; Ges NG; RW ZÄH +6; REF +10, WIL +3; ST 14, GE 16, KO 14, IN 12, WE 14, CH 14.

Fertigkeiten und Talente: Balancieren +10, Bluffen +9, Verstecken +10, Schleichen +10, Suchen +8, Lauschen +8, Schwimmen +5, Turnen +6, Entdecken +5, Klettern +8, Schlösser Öffnen +10, Magische Gegenstände benutzen +10, Mechanismus Deaktivieren +8, Diplomatie +5, Motiv Erkennen +6, Informationen Sammeln +6, Wissen

(Lokales: Metaregion Die zersplitterten Sonnen) +4, Überlebenskunst +8, Waffenfokus Kampfart, Ausweichen, Beweglichkeit, Spuren Lesen, Kampf mit zwei Waffen, Erzfeind: Mensch.

Ausrüstung: Streitaxt (Meisterarbeit), Wurfart (Meisterarbeit), Beschlagene Lederrüstung +1, Trank: Leichte Wunden Heilen (6x), Rauchbombe, Quaal Federamulett (Peitsche)

Casali; männlicher halb-elfischer Schurke 2; HG 2; mittelgroßer Humanoide (Halb-Elf); TW 2W6+2, TP 10; INI +2; BW 9m (6 Felder); RK 15; (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 13); GAB +1, RAB +2; A Nahkampf +2 (1W8+1, Langschwert); BA Hinterhältiger Angriff (+1W6); GES NB; RW REF +5, WIL +1, ZÄH +1; ST 13, GE 15, KO 13, IN 10, WE 12, CH 12.

Fertigkeiten und Talente: Balancieren +7, Bluffen +6, Verstecken +7, Schleichen +7, Suchen +6, Lauschen +6, Schwimmen +6, Turnen +6, Entdecken +5, Ausweichen, Rennen.

Ausrüstung: Langschwert, Beschlagene Lederrüstung, Kurzbogen

Mit * markierte Gegenstände werden in der ersten Kampfunde oder falls die Überraschung/Vorbereitung dies zulässt vor dem Kampf verbraucht/eingesetzt.

Anhang 2:

Daten NSC / Monster DGS 4

Begegnung Eins:

Griff, Morn, Calin, Zorbak, Rorge und Silas, Schläger aus Jennden; männliche menschliche Schurke 1; HG 1; mittelgroße Humanoide; TW 1W6+1, TP 7; INI +2; BW 9m (6 Felder); RK 15 (16); (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 13); GAB +1, RAB +1; A Nahkampf +1 (1W6+1, Totschläger, Betäubungsschaden), Nahkampf +1 (1W6+1, Kurzschrift); BA Hinterhältiger Angriff (+1W6); GES NB; RW REF +5, WIL +1, ZÄH +1; ST 13, GE 15, KO 13, IN 10, WE 12, CH 12.

Fertigkeiten und Talente: Balancieren +6, Bluffen +5, Verstecken +6, Schleichen +6, Suchen +5, Lauschen +5, Schwimmen +6, Turnen +6, Entdecken +5, Ausweichen, Rennen

Ausrüstung: Totschläger, Kurzschrift, Lederrüstung, Tartsche, Kurzbogen.

Begegnung Vier

Oger Zombie; HG3; großer Untoter; TW 8W12+3, 55 TP; INI -2; BW 12m (8 Felder, kann nicht rennen); RK 21 (Berührung 7, auf dem falschen Fuß 21); GAB +4, Ringen +14; A +9 (2W8+9, Zweihändige Keule) oder +9 (1W8+9, Faustschlag); Angriffsfläche/Reichweite: 3m/3m; BE Untoten-Immunitäten, SR 5/Hiebwaaffe, Nur einzelne Aktion, Dunkelsicht 18m; Ges NB; RW ZÄH +2, REF +0, WIL +6; ST 23, GE 6, KO -, IN -, WE 10, CH 1.

Fertigkeiten und Talente: Abhärtung

Ausrüstung: Meisterhafter Bänderpanzer, Großer Knüppel.

Begegnung Sieben

Heckwind; männlicher menschlicher Kämpfer 4/Waldläufer 2/Experte 1; HG 6; mittelgroßer Humanoide; TW 4W10+4 und 2W8+6 und 1W6+3, 57 TP; INI +2; BW 9m (6 Felder); RK 17 (18) (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 15); GAB +6, RAB +8; A Nahkampf +10 (1W8+4, Langschwert); Voller Angriff +10/+5 (1W8+4, Langschwert) oder +8 (1W8+4, Langschwert), +7 (1W6+1, Kurzschrift), +3 (1W8+4, Langschwert); Ges NG; RW REF +7, WIL +5, ZÄH +10; ST 14, GE 14, KO 16, IN 14, WE 12, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Balancieren +5, Suchen +8, Schwimmen +15, Klettern +8, Diplomatie +3, Motiv Erkennen +6, Informationen Sammeln +4, Wissen (Lokales: Metaregion Die zersplitterten Sonnen) +6, Konzentration +6, Überlebenskunst +6, Beruf (Schiffer) +9, Seil Benutzen +8, Waffenfokus Langschwert, Waffenspezialisierung (Langschwert), Ausweichen, Heftiger Angriff, Verbessertes Entwaffnen, Ausdauer, Kampf mit zwei Waffen, Erzfeind (Menschen), Defensive Kampfweise.

Ausrüstung: Meisterhaftes Langschwert, Meisterhaftes Kurzschrift, Mithralkettenhemd +1, Trank: Leichte Wunden heilen (6x), Trank: Bärenstärke*, Schwimmerring.

Mahavir; männlicher menschlicher Schurke 4/Waldläufer 2; HG 6; mittelgroßer Humanoide, TW 4W6+6 und 2W8+4, 40 TP; INI +3; BW 9m (6 Felder); RK 17(18) (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14); GAB +5, RAB +7; A Nahkampf +7 (1W8+2, Streitaxt [Meisterarbeit]); Fernkampf +9 (1W6+2, Wurfaxt [Meisterarbeit]); BA Hinterhältiger Angriff (+2W6); BE

Entrinnen, Reflexbewegung; Ges NG; RW REF +11, WIL +4, ZÄH +7; ST 14, GE 16, KO 14, IN 12, WE 14, CH 14.

Fertigkeiten und Talente: Balancieren +10, Bluffen +9, Verstecken +10, Schleichen +10, Suchen +8, Lauschen +8, Schwimmen +5, Turnen +6, Entdecken +5, Klettern +8, Schlösser Öffnen +10, Magische Gegenstände benutzen +10, Mechanismus Deaktivieren +8, Diplomatie +5, Motiv Erkennen +6, Informationen Sammeln +6, Wissen (Lokales: Metaregion Die zersplitterten Sonnen) +4, Überlebenskunst +8, Waffenfokus Kampfart, Ausweichen, Beweglichkeit, Spuren Lesen, Kampf mit zwei Waffen, Erzfeind (Mensch), Ausdauer.

Ausrüstung: Streitaxt (Meisterarbeit), Wurfart (Meisterarbeit), Beschlagene Lederrüstung +1, Trank: Leichte Wunden Heilen, Stein des Wasserelementars*, Rauchbombe*, Quaal Federamulett (Peitsche), Trank: Schild des Glaubens +4*.

Casali; männlicher halb-elfischer Schurke 2; HG 2; mittelgroßer Humanoide; TW 2W6+2 (TP 10); INI +2; BW 9m (6 Felder); RK 15 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 13); GAB +1, RAB +2; A Nahkampf +2 (1W8+1, Langschwert); BA Hinterhältiger Angriff (+1W6); GES NB; RW REF +5, WIL +1, ZÄH +1; ST 13, GE 15, KO 13, IN 10, WE 12, CH 12.

Fertigkeiten und Talente: Balancieren +7, Bluffen +6, Verstecken +7, Schleichen +7, Suchen +6, Lauschen +6, Schwimmen +6, Turnen +6, Entdecken +5, Ausweichen, Rennen

Ausrüstung: Langschwert, Beschlagene Lederrüstung, Kurzbogen.

Mit * markierte Gegenstände werden in der ersten Kampfrunde oder falls die Überraschung/Vorbereitung dies zulässt vor dem Kampf verbraucht/eingesetzt. Die Auswirkungen sind noch nicht in die Statistiken eingearbeitet.

Anhang 3:

Daten NSC / Monster DGS 6

Begegnung Eins:

Griff, Morn, Calin, Zorbak, Rorge und Silas, Schläger aus Jennden; männliche menschliche Schurken 2; HG 2; mittelgroße Humanoide; TW 2W6+2, TP 10; INI +2, BW 9m (6 Felder); RK 15 (16) (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 13); GAB +1, RAB +2; A Nahkampf +2 (1W8+1, Langschwert); BA Hinterhältiger Angriff (+1W6); GES NB; RW REF +5, WIL +1, ZÄH +1; ST 13, GE 15, KO 13, IN 10, WE 12, CH 12.

Fertigkeiten und Talente: Balancieren +7, Bluffen +6, Verstecken +7, Schleichen +7, Suchen +6, Lauschen +6, Schwimmen +6, Turnen +6, Entdecken +5. Ausweichen, Rennen

Ausrüstung: Langschwert, Beschlagene Lederrüstung, Tartsche, Kurzbogen.

Begegnung Vier

Oger Zombie; HG 3; großer Untoter, TW 8W12+3, 55 TP; INI -2; BW 12m (8 Felder, kann nicht rennen); RK 21 (Berührung 7, auf dem falschen Fuß 21); GAB +4, RAB +14; A +9 (2W8+9, Zweihändige Keule) oder +9 (1W8+9, Faustschlag); Angriffsfläche/Reichweite: 3m/3m; BE Untoten-Immunitäten, SR 5/Hieb Waffen, Nur einzelne Aktion, Dunkelsicht 18m; Ges NB; RW ZÄH +2, REF +0, WIL +6. ST 23, GE 6, KO -, IN -, WE 10, CH 1.

Fertigkeiten und Talente: Abhärtung

Ausrüstung: Meisterhafter Bänderpanzer, Großer Knüppel.

Schwertalb; HG 7; mittelgroßer Untoter (ehemals Kämpfer 5); TW 5W12, 32 TP; INI +5; BW 6m (4 Felder); RK 20 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 19); GAB +5, RAB +8; A Nahkampf +10 (1W8+5, Langschwert [Meisterarbeit]); BA jeder Nahkampf Treffer verursacht zusätzlich 1 Punkt ST-Schaden, wenn die ST auf 0 fällt, stirbt das Opfer; BE Untoten-Immunitäten, SR 10/Magisch, Resistenz gegen Vertreibung +2; Ges NB; RW REF +3, WIL +3, ZÄH +5; ST 17, GE 13, KO -, IN 11, WE 13, CH 8.

Fertigkeiten und Talente: Klettern +3, Verstecken +5, Springen +3, Schleichen +1, Lauschen +7, Reiten +5, Entdecken +7, Eiserner Wille, Wachsamkeit, Waffenfokus (Langschwert), Waffenspezialisierung (Langschwert), Heftiger Angriff, Doppelschlag, Schnelle Waffenbereitschaft, Verbesserte Initiative

Ausrüstung: Brustplatte +1, Stahlschild +1, Langschwert (Meisterarbeit).

(Swordraith aus Fiend Folio, S. 173, Text der Schwertalb-Schablone siehe Anhang 10)

Begegnung Sieben

Heckwind; männlicher menschlicher Kämpfer 6/Waldläufer 2/Experte 1; HG 8; mittelgroßer Humanoide; TW 6W10+18 und 2W8+6 und 1W6+6, 76 TP; INI +2; BW 9m (6 Felder); RK 17 (18) (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 15); GAB +10, RAB +12; A Nahkampf +14 (1W8+4, Langschwert [Meisterarbeit]), Voller Angriff +14/+9 (1W8+4, Langschwert [Meisterarbeit]) oder +10 (1W8+4, Langschwert [Meisterarbeit]) +10 (1W6+1, Kurzschild [Meisterarbeit]) + 5 (1W8+4 Langschwert

[Meisterarbeit]); Ges NG; RW REF +6, WIL +5, ZÄH +10; ST 14, GE 14, KO 16, IN 14, WE 12, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Balancieren +7, Suchen +8, Schwimmen +17, Klettern +8, Diplomatie +3, Motiv Erkennen +6, Informationen Sammeln +4, Wissen (Lokales: Metaregion Die zersplitterten Sonnen) +6, Konzentration +6, Überlebenskunst +6, Beruf (Schiffer) +10, Seil Benutzen +8, Waffenfokus Langschwert, Waffenspezialisierung (Langschwert), Ausweichen, Heftiger Angriff, Verbessertes Entwaffnen, Ausdauer, Kampf mit zwei Waffen, Bevorzugter Gegner (Menschen), Defensive Kampfweise.

Ausrüstung: Langschwert (Meisterarbeit), Kurzschild (Meisterarbeit), Mithralkettenhemd +1, Trank: Leichte Wunden heilen (6x), Quaal Federamulett (Peitsche), Trank: Schild des Glaubens +4*, Trank: Bärenstärke*, Schwimmerring.

Mahavir; männlicher menschlicher Schurke 5/Waldläufer 2/Barbar 1; HG 8; mittelgroßer Humanoide; TW 5W6+10 und 2W8+4 und 1W12+2, 55 TP; INI +3; BW 12m (8 Felder); RK 16 (17) (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14); GAB +6, RAB +8; A Nahkampf +10 (1W8+2, Streitaxt [Meisterarbeit]), Fernkampf +9 (1W6+2, Wurfaxt [Meisterarbeit]), Voller Angriff Nahkampf +11/+6 (1W8+2, Streitaxt [Meisterarbeit]), BA Hinterhältiger Angriff (+3W6); BE Entrinnen, Reflexbewegung, Barbarischer Kampfrausch; Ges NG; RW REF +10, WIL +3, ZÄH +10; ST 14, GE 16, KO 14, IN 12, WE 14, CH 14.

Fertigkeiten und Talente: Balancieren +10, Bluffen +9, Verstecken +10, Schleichen +10, Suchen +8, Lauschen +8, Schwimmen +10, Turnen +14, Entdecken +10, Klettern +8, Schlösser Öffnen +10, Magische Gegenstände benutzen +10, Mechanismus Deaktivieren +8, Diplomatie +5, Motiv Erkennen +12, Informationen Sammeln +12, Wissen (Lokales: Metaregion Die zersplitterten Sonnen) +8, Überlebenskunst +10, Waffenfokus (Kampfaxt), Ausweichen, Beweglichkeit, Spuren Lesen, Kampf mit zwei Waffen, Ausdauer, Heftiger Angriff, Blind kämpfen

Ausrüstung: Streitaxt (Meisterarbeit), Wurfaxt (Meisterarbeit), Beschlagene Lederrüstung +1, Trank: Leichte Wunden Heilen, Stein des Wasserelementars*, Rauchbombe*, Quaal Federamulett (Peitsche), Trank: Schild des Glaubens +4*.

Casali; männlicher halbelfischer Schurke 2; HG 2; mittelgroßer Humanoide; TW 2W6+2 (TP 10); INI +2; BW 9m (6 Felder); RK 15, (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 13); GAB +1, RAB +2; A Nahkampf +2 (1W8+1, Langschwert); BA Hinterhältiger Angriff (+1W6); GES NB; RW REF +5, WIL +1, ZÄH +1; ST 13, GE 15, KO 13, IN 10, WE 12, CH 12.

Fertigkeiten und Talente: Balancieren +7, Bluffen +6, Verstecken +7, Schleichen +7, Suchen +6, Lauschen +6, Schwimmen +6, Turnen +6, Entdecken +5. Ausweichen, Rennen

Ausrüstung: Langschwert, Beschlagene Lederrüstung, Kurzbogen.

Mit * markierte Gegenstände werden in der ersten Kampfrunde oder falls die Überraschung/Vorbereitung dies zulässt vor dem Kampf verbraucht/eingesetzt. Die Auswirkungen sind noch nicht in die Statistiken eingearbeitet.

Die befestigten Wachtürme entlang der Harfe

Entlang der Harfe stehen zu beiden Seiten Wachtürme von Nairond und des Vereinigten Königreichs Ahlissa. Sie dienen als Spähposten und als Stützpunkt der Grenzpatrouillen. In Notzeiten können sich die Soldaten darin verbarrikadieren und mit begrenzten Mitteln sogar gegen Angreifer wehren. Den Türmen wurden Namen von Wildtieren gegeben, wie „Falkenturm“, „Greifenturm“, oder „Wolfsturm“.

Diese Türme sind alle ähnlich konstruiert. Die Gruppe wird auf Ihrer Reise immer wieder auf ähnlich aussehende Türme stoßen.

Die Bauten haben sechs Stockwerke und ragen weit über umstehende Bäume hinaus. Ganz oben thront ein weißer Fahnenmast mit der grün-gelben Flagge Ahlissas auf der auch weithin die Sonne und die Nachtigallen zu erkennen sind. Direkt darunter ist die Fahne des Fürstentums Herbergsbad: Eine gelb Sonne auf rotem Grund über blauen Zinnen. Im unteren Bereich ist zudem ein Springbrunnen zu sehen.

Auf der obersten Plattform des Turms ist Holz gestapelt, um über eine weite Strecke mit einem Feuer sofort Alarm zu schlagen. Das fünfte Stockwerk darunter hat einen weit ausladenden Balkon, auf dem sich oft kleine Katapulte oder sonstiges Kriegsgerät befinden. Dies kann bei schlechter Witterung in den Turm gezogen werden, um das Material zu schonen. Aus den unteren Stockwerken ragen nach außen angespitzte Holzbalken der Zwischendecken, die den martialischen Charakter des Gebäudes unterstreichen. In alle Himmelsrichtungen sind Schiesscharten angebracht. Außer einem Haupttor im Erdgeschoss gibt es keinen weiteren Zugang. An den Turm angeschlossen befinden sich kleine Scheunen für die Pferde der Meldereiter.

Die Aufgabe die Türme -und damit die Grenze nach Westen- zu sichern wurde von Hochkönig in die Hände von Prinzessin Karasin gelegt, als er die Provinzen östlich der Harfe Herbergsbad zuteilte. Sie lässt inzwischen alle Türme renovieren und besetzen. Leider reicht der Staatshaushalt nur für eine knappe Besatzung der kleinen Festungen. Auch sind an vielen Türmen noch Baugerüste zu sehen, da die Ausbesserungsarbeiten nur langsam voran gehen. Wichtige Zölle aus der südlichen Provinz und damit Kapital, um die Arbeiten voran zu treiben bleiben zur Zeit aus. Derzeit ist ein Turm mit je einem Leutnant und 16 Soldaten bemannt. Die meisten davon sind hervorragende Armbrust- oder Bogenschützen. Mindestens ein Soldat der Truppe ist als Meldereiter abgeordnet und bringt Nachrichten und Befehle zum je nächsten Turm entlang der Grenze. In Kriegszeiten können sich bis zu 100 Mann in einem Turm einen Monat lang verbarrikadieren. Südlich von Jennden ist dies auch der Fall. In Richtung Herbergsbad ist die Besetzung jedoch aus Goldmangel viel schwächer. Wohlgemerkt steht das Königreich Nairond in dem nichts nach. Auch hier steht am westlichen Harfeufer im Abstand von je einer Tagesreise ein befestigter Wachturm, dessen Soldaten argwöhnisch nach Ahlissa blicken. Dieses Abenteuer sieht jedoch nicht vor, dass die Gruppe auf die westliche Seite der Harfe wechselt.



Das Wappen des Vereinigten Königreich Ahlissa:



Das Wappen des Fürstentums Herbergsbad:



Das Wappen des Königreichs Nairond:



Das Wappen des Herzogtums Almor in Nairond:

Anhang 5: Rhennee

Die Hautfarbe der Rhennee reicht von olivfarben zu leicht gebräunt; sie haben gemeinhin gelockte Haare, die zumeist schwarz oder dunkelbraun sind. Die häufigsten Augenfarben sind grau, blau, oder haselnussfarben. Die Rhennee sind in der Regel kleiner als die anderen Völker der Flanaess, aber durchaus stark und drahtig; Männer sind selten größer als 1,70 m.

Dies erklärt sich dadurch, dass sich die Rhennee nicht auf der Oerde entwickelt haben; sie kommen von einer anderen Welt (oder Ebene), die sie Rhop nennen. Alte Legenden berichten, dass sie zum ersten Mal im Adri-Wald gesehen wurden (was auf etwa das Jahr 150 Allgemeiner Zeitrechnung datiert wird). Sowohl von den Aerdi als auch von den Ungeheuern des Waldes verfolgt, schlugen sie sich nach Westen zu den Ufern des Sees der Unbekannten Tiefen durch, wo sie sich zu einem auf dem Wasser lebenden Volk entwickelten. Seitdem befahren sie mit ihren Barken die großen Flüsse der Flanaess, wobei sie zwischen den drei großen Seen (dem auch als See der Unbekannten Tiefen bekannten Nyr Dyv, dem Morastsee nahe des Vesve-Waldes und dem als gefährlich geltenden Weistill-See im Imperium des Iuz) pendeln. Darüber hinaus gibt es noch einen kleinen Teil des Volkes, der sich einst abgesondert hat und den Wandel zum Barkenfolk nicht mitgemacht hat: die von den anderen Rhennee verachteten Attloi, die in Wagenkarawanen das Land durchziehen, immer auf der Suche, wie es heißt, nach dem Rückweg nach Rhop.

Die Rhennee gelten als Diebe, Schwindler und Scharlatane, und ihr Verhalten trägt wenig dazu bei, diesen Ruf zu verbessern. Sie sind Geheimniskrämer, und nicht wenige meinen, sie stünden mit dem Bösen im Bunde (was auf die Rhennee indes nicht mehr und nicht weniger zutrifft als auf jedes andere Menschenvolk). Die Rhennee lieben die Musik und das Glücksspiel; sie tragen gern farbenfrohe Kleidung. Der Anführer einer Rhennee-Gemeinschaft ist in der Regel der älteste körperlich leistungsfähige Mann eines Klans, doch die wahre Macht geht von der *Vatha* aus, der Weisen Frau eines jeden Klans, die dank ihres Wissens und ihrer magischen Fähigkeiten hinter den Kulissen die Fäden ziehen. Männliche Rhennee gelten als chauvinistisch, weibliche hingegen als intrigant.

All diese Faktoren haben dazu beigetragen, dass man den Rhennee allerortens mit Misstrauen begegnet und es kaum zu Hochzeiten mit Angehörigen anderer Völker kommt - zumal ein Rhennee nur dann seinen Klan verlässt, wenn er ausgestoßen wird. Manchmal nehmen die Rhennee Kinder anderer Menschenvölker in ihre Familien auf, doch grundsätzlich ist das Rhennee-Blut noch ziemlich unverdünnt.

Da die Rhennee die Oerde im Adri betraten, gibt es hier entsprechend noch viele von ihnen, sowohl von den Fluss fahrenden „wahren“ Rhennee als auch von den Attloi. Aufgrund des allgemeinen Misstrauens sieht man sie zwar nur selten als Angehörige von Abenteurergruppen, aber man sollte sie als Machtgruppe nicht unterschätzen.

Hintergrundinfos der Meta–Spielorganisationen

Bitte beachte: die nachfolgenden Auszüge aus dem regionalen MO-Buch bzw. der Homepage, sind zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Abenteuers aktuell gewesen. Es kann jedoch sein, dass Änderungen in der Zwischenzeit vorgenommen wurden. Diese findest du direkt auf www.livinggreyhawk.de oder bekommst sie auf Anfrage von der Triade mitgeteilt: e.ebroer@livinggreyhawk.de.

Aktionsfront Freies Almor

Die Aktionsfront Freies Almor ist eine Geheimorganisation, die sich der Wiedererrichtung einer unabhängigen Prälatur von Almor verschrieben hat. Sie steht damit in klarer Opposition zum Königreich Nairond und vor allem dem Vereinigten Königreich von Ahlissa und Prinzessin Karasin. Ihre Aktionen sind derzeit auf den Adri westlich der Harfe und die Stadt Herbergsbad beschränkt. Sie steht in Kontakt mit einer Gruppe in Nairond, die ähnliche Ziele verfolgt. Außer den Mitgliedern kennt niemand den Namen der Organisation, da sie als Erkennungszeichen schwarze Pfeile benutzen, wird die Gruppe auch „Die Schwarzen Pfeile“ genannt. Nur der Anführer kennt alle Mitglieder der Gruppe, kein Mitglied der Gruppe kennt jedoch die Identität des Anführers. Jedes Mitglied kennt maximal 5 andere Mitglieder, mit denen es normalerweise für die Gruppe aktiv wird. Mitglied der Gruppe kann man nur werden, wenn man von einem anderen Mitglied empfohlen wird.

Eintrittsvoraussetzungen

Sonstiges: Die Mitglieder müssen sich zur Befreiung von Almor bekennen. Sie dürfen weder mit Ahlissa noch mit Nairond sympathisieren.

Beitritt nur auf Einladung und nach Bestehen einer mündlichen Aufnahmeprüfung mit einem Triadenmitglied (kann unter e.ebroer@livinggreyhawk.de verabredet werden).

Kosten

Eintrittskosten: 4 Zeiteinheiten für Grundausbildung.

Jährliche Kosten: Pro Jahr 2 Zeiteinheiten Spezialaufträge für die Aktionsfront außerhalb der Region und 4 Zeiteinheiten für Spezialausbildung (Spezialausbildung nicht im ersten Jahr).

Vorteile

- Hält sich ein Mitglied zwischen zwei Abenteuern in einer Basis der Gruppe auf, so entstehen ihm keine Lebenshaltungskosten für „Abenteurer-Standard“; daher keine Lebenshaltungskosten während Regionalabenteuern. Nach einer gefährlichen Mission kann dem Mitglied eine neue Identität verschafft werden.
- Geht ein Mitglied auf eine Mission für die Gruppe, so werden ihm einmal im Jahr außerhalb der Region die Lebenshaltungskosten „Standard“ für diese Mission erlassen, sofern er dem Anführer der Gruppe (Triade) einen ausführlichen Bericht abliefern.
- Bei Eintritt erhält das Mitglied je einen der folgenden

Gegenstände kostenfrei: Schminkset, Rauchstab, Seidenseil (15m). Sollte das Mitglied diese Gegenstände zu einem späteren Zeitpunkt wiederbeschaffen müssen, so erhält es einen Rabatt von 10% auf den Standardpreis aus dem SHB.

- **Zugang zu den folgenden Talenten:** Distracting Attack (MH).
- **Zugang zu folgenden Ausrüstungsgegenständen:** Alchemist Arrow (A&EG), Black Bodysuit (A&EG), Flight Arrow (A&EG), Forestwarden Shroud (RW), Periscope (A&EG), Portable Hut (FRB), Signal Arrow (A&EG), Silent Shoes (A&EG), Signal Torch (A&EG), Thunder Arrow (A&EG).

Die Bluthunde – Sektion Herbergsbad

Die Bluthunde sind eine lockere Organisation von Kopfgeldjägern, Leibwächtern und anderer Berufe im Sicherheitsgewerbe. Die meisten von ihnen sind nicht-menschlicher Abstammung und gehören der Prestige-Klasse der Bluthunde an. Es soll aber auch andere Klassen geben, die dieser Organisation beigetreten sind. Man munkelt sogar, dass es einige Assassinen unter ihnen geben soll.

Diese Gruppe arbeitet meist im Untergrund und nur selten direkt mit den offiziellen Polizeiorganen zusammen. Im Fürstentum Herbergsbad kommt es aber immer wieder vor, dass die Stadtwache und andere Regierungsstellen Bluthunde mit der Jagd nach Kriminellen beauftragt.

Die Mitglieder handeln aus den unterschiedlichsten Motivationen: einige arbeiten nur für Geld, anderen ist es wichtig, Verbrecher zu jagen und einer gerechten Strafe zuzuführen und wieder andere treten als Rächer der Hilflosen auf.

Mitglieder der Bluthunde sind meist Einzelgänger und arbeiten so gut wie nie mit anderen Bluthunden zusammen.

Eintrittsvoraussetzungen

Talente: Spuren lesen

Fertigkeiten: Überleben 4 Ränge
und Informationen Sammeln 4 Ränge.

Sonstiges: Einladung durch ein Mitglied

Kosten

Eintrittskosten: 100 GM.

Jährliche Kosten: 100 GM und 2 Zeiteinheiten für Trainingseinheiten mit anderen Mitgliedern.

Vorteile

- Kompetenzbonus von +3 in Bezug auf alle Informationen Sammeln-Würfe in Herbergsbad wegen der guten Kontakte zur Stadtwache.
- Da sie ihr Training in den südlichen Feuersteinhügeln absolvieren, erhalten sie einen Kompetenzbonus von +2 auf die Anwendung des Talents Spuren lesen in diesem Bereich des Fürstentums Herbergsbad.

- **Zugang zu folgenden Ausrüstungsgegenständen:** Blunt Arrow (RW), Cage (any) (A&EG), Elven Double Bow (A&EG), Forestwarden Shroud (RW), Portable Hut (FRB), Shield Sheath (RS), Silent Shoes (A&EG), Throwing Hammer (RS).

Die Kaufmannsgilde von Jennden (MAFJAH – Mittelständische Allianz für Jenndens anständige Händler)

Bei der Kaufmannsgilde handelt es sich um den Zusammenschluss aller ortsansässigen Kaufleute in Jennden. In den letzten Jahren wurde diese Gilde jedoch zunehmend von Personen unterwandert, die ihr Geld gerne mit schnelleren und gewinnbringenden Transaktionen verdienen. In den meisten anderen Städten wäre die Gilde sicherlich bereits zerschlagen worden und müsste aus dem Untergrund agieren; aber in Jennden ist die Stadtregierung überzeugt, die Aktivitäten dieses Personenkreises auf diese Weise besser kanalisieren zu können.

Mitglieder werden von der Gilde in allen Rechtstreitigkeiten in Jennden unterstützt. Wird ein Mitglied eines Verbrechens bezichtigt, so erhält es im Rahmen seiner Mitgliedschaft eine unentgeltliche Vertretung in einem Gerichtsverfahren und meist bewirkt dies eine wohlwollende Behandlung durch den Richter. Streitigkeiten zwischen und Verbrechen an Mitgliedern der Gilde werden nicht vor den Gerichten der Stadt, sondern im Rahmen eines Verfahrens innerhalb der Gilde geregelt. Verbrechen von Nichtmitgliedern werden in der Regel der Stadtregierung angezeigt und fast immer finden sich ein oder mehrere Zeugen, die die Anklage unterstützen. Freischaffende Händler und Schurken haben es sehr schwer ihren Geschäften nach zu gehen. Wenn sie nicht gezwungen werden können, die Stadt zu verlassen oder einen nicht unerheblichen Teil ihres Gewinnes abtreten, verschwinden sie meist sehr schnell von der Bildfläche. Es verwundert übrigens niemanden in Jennden, dass sich die Diebesgilde vor einigen Jahren für aufgelöst erklärt hat.

Eintrittsvoraussetzungen:

Gesinnung: jede nicht rechtschaffene

Fertigkeiten: Bluffen 4 Ränge
oder Einschüchtern 4 Ränge
oder Motiv erkennen 4 Ränge
und entweder Fälschen 4 Ränge
oder Klettern 4 Ränge
oder Leise bewegen 4 Ränge
oder Schlösser öffnen 4 Ränge
oder Verstecken 4 Ränge.

Sonstiges: Muss sich in Jennden niederlassen.

Eintrittskosten: 100 GM als Aufnahmegebühr

Junger Händler

Jährliche Kosten: 2 Zeiteinheiten für Hand- und Spanndienste im Auftrag der Gilde.

Vorteile:

- Kein Lebensunterhalt „Standard“ für jedes Abenteuer, das im Fürstentum Herbergsbad startet.

- 10% Preisnachlass beim Kauf von 10 Gegenständen aus dem SHB.
- Kompetenzbonus von +1 auf Einschüchtern- und Bluffen-Würfe innerhalb Jenndens.
- **Zugang zu folgenden Ausrüstungsgegenständen:** Blend Cream (BAb), Forger's Kit (A&EG), Jeweler's Loupe (A&EG), Keenear (BAb), Lockslip Grease (BAb), Periscope (A&EG), Softfoot (BAb), Spider Poles (A&EG), Suregrip (BAb).

Erfahrener Händler

Zusätzliche Voraussetzungen

Fertigkeiten: Bluffen 8 Ränge
oder Einschüchtern 8 Ränge
oder Motiv erkennen 8 Ränge
und entweder Fälschen 8 Ränge
oder Klettern 8 Ränge
oder Leise bewegen 8 Ränge
oder Schlösser öffnen 8 Ränge
oder Verstecken 8 Ränge.

Jährliche Kosten: 200 GM Mitgliedsbeitrag und 3 Zeiteinheiten pro Jahr, die der Charakter im Sinne der Interessen der Gilde verwenden muss.

Zusätzliche Vorteile:

- Kein Lebensunterhalt „Standard“ oder 50% Rabatt auf den Lebensunterhalt „Reich“ für jedes Abenteuer, das im Fürstentum Herbergsbad startet.
- Kompetenzbonus von +2 auf Einschüchtern- und Bluffen-Würfe innerhalb Jenndens.
- Kompetenzbonus von +1 auf Diplomatie-, Einschüchtern- und Bluffen-Würfe im restlichen Fürstentum Herbergsbad.
- **Zugang zu der folgenden Prestigeklasse:** Meisterspion (BAb).
- Der erfahrene Händler ist innerhalb Jenndens für seine Mitgliedschaft in der Gilde bekannt: Wird er von den Behörden des Fürstentum Herbergsbad wegen eines Verbrechens aufgegriffen, so muss er nur eine geringe Strafe bezahlen (in der Regel wird nur die Mindeststrafe verhängt, gibt es nur ein Strafmaß, so kann davon nach Gutdünken des Richters (SL) nach unten abgewichen werden).

Ehrwürdiger Kaufmann

Zusätzliche Voraussetzungen

Fertigkeiten: Bluffen 13 Ränge
oder Einschüchtern 13 Ränge
oder Motiv erkennen 13 Ränge
und entweder Fälschen 13 Ränge
oder Klettern 13 Ränge
oder Leise bewegen 13 Ränge
oder Schlösser öffnen 13 Ränge
oder Verstecken 13 Ränge.

Sonstiges: Muss ein Jahr lang als erfahrener Händler Mitglied der Gilde gewesen sein.

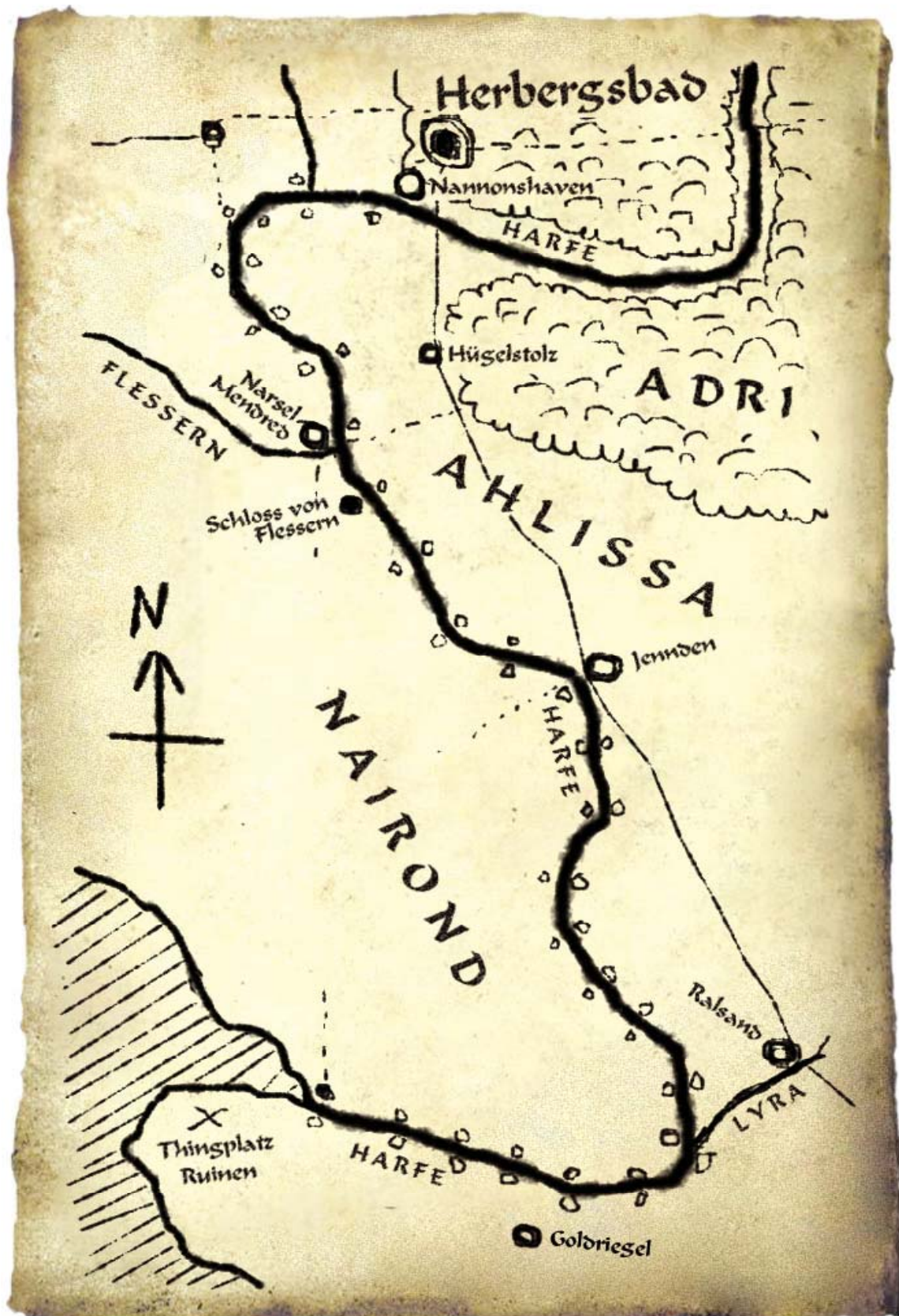
Es kann nie mehr als vier ehrwürdige Kaufleute geben, wende dich für weitere Informationen an die Triade.

Jährliche Kosten: 6 TU pro Jahr für leitende Tätigkeiten in der Gilde.

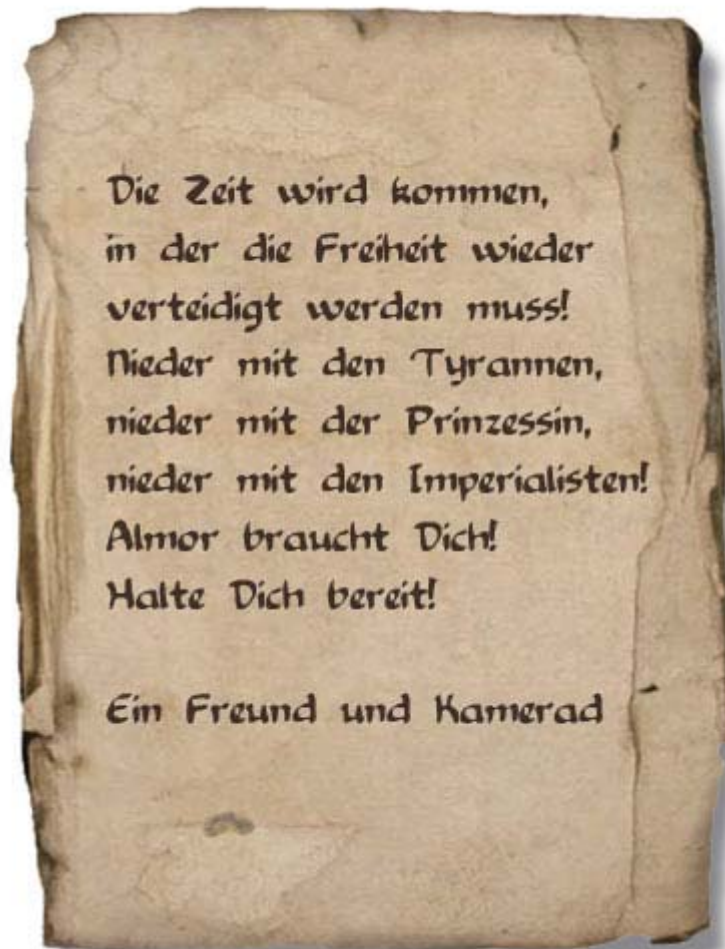
Zusätzlich Vorteile:

- Kein Lebensunterhalt „Luxus“ für jedes Abenteuer, das im Fürstentum Herbergsbad startet.
- Kompetenzbonus von +4 auf *Einschüchtern*- und *Bluffen*- Würfe innerhalb Jenndens.
- Kompetenzbonus +3 auf *Diplomatie*-, *Einschüchtern*- und *Bluffen*- Würfe im restlichen Fürstentum Herbergsbad.
- **Zugang zu der folgenden Prestigeklasse:** Meisterspion (BAb).
- Ehrwürdigen Kaufleuten eilt ihr Ruf voraus. Diesen können sie geltend machen, wenn sie nach einem Abenteuer, das im Fürstentum Herbergsbad angesiedelt ist, den Status „Wanted in Ahlissa“ erhalten. Hier werden sie wegen ihres großen Einflusses auf offizielle Stellen in der Regel von allen Anklagen freigesprochen. Haben sie den Status außerhalb des Fürstentums „erworben“, so haben Sie eine Chance von 50% ihn unmittelbar nach dem Abenteuer wieder loszuwerden. Gelingt ihnen dies nicht, so wird der Status außerhalb des Fürstentums behandelt, wie er auf dem AR steht und innerhalb des Fürstentums ignoriert.

Anhang 7:
Karte der Strecke von Jennden nach Nannonshaven



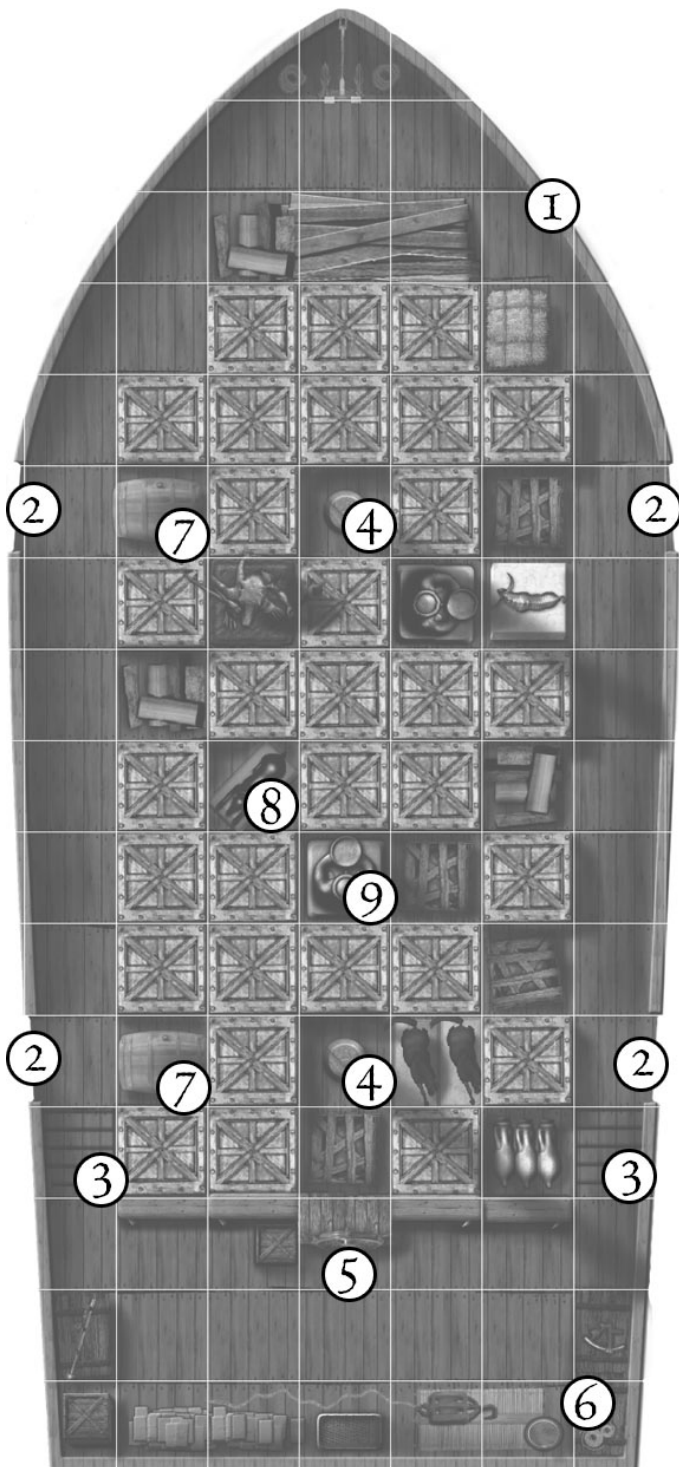
Anhang 8:
Die Nachricht eines Unbekannten



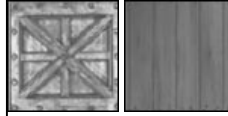
Die Zeit wird kommen,
in der die Freiheit wieder
verteidigt werden muss!
Nieder mit den Tyrannen,
nieder mit der Prinzessin,
nieder mit den Imperialisten!
Almor braucht Dich!
Halte Dich bereit!

Ein Freund und Kamerad

Anhang 9: Die „Myrak“ in der Übersicht



SC können sich nur auf diesen Feldern normal bewegen:



Alle anderen Felder gelten als extrem schwieriges Gelände und benötigen eine vierfache Bewegung, um sie zu durchqueren (sowie +6 SG auf Turnen). Außerdem kann man darin nicht stehen bleiben.

Die Kisten sind je 1,50m hoch:

- geben volle Deckung, wenn man dahinter steht
- greift man von oben auf ein niedriger stehendes Ziel erhält man +1 auf den Angriff.
- um auf eine Kiste zu steigen: Klettern SG 5

(1) Aus dem Wasser irgendwo entlang der Reling um das Schiff herum an Bord klettern: Klettern SG 20

(2) Aus dem Wasser wie an einem Zustieg an Bord klettern: Klettern SG 8

(3) Treppe nach oben zum 1,50 m erhöhten Kapitänsbereich.

(4) Mast (unpassierbar)

(5) Steuerrad an dem normalerweise Heckwind steht

(6) Heckwinds Nachtlager und persönliche Ausrüstung entlang des Hecks (schwieriges Gelände)

(7) Ölfässer. Eines davon will Mahavir aufbrechen, um das Schiff anzuzünden:



(8) Pferdestatue mit Onyx gefüllt

(9) Statue, deren Sockel der nekromantische Altar ist (starke nekromantische Aura)

Die farbige 1:1 Karte der Myrak zum Ausschneiden liegt dem Abenteuer als PDF bei. Achte bei deren Ausdruck darauf, dass die Druckränder beim Ausdruck NICHT angepasst werden, damit die Karte für D&D-Miniaturen einwandfrei verwendet werden kann.

Anhang 10: Neue Regeln

Swordwraith Template* (Schwertalb-Schablone)

Excerpt from Fiend Folio p. 174.

“Swordwraith” is a template that can be added to any humanoid or monstrous humanoid creature with levels in fighter (referred to thereafter as the base creature). The creature’s type changes to undead. It uses all the base creature’s statistics and special abilities except as noted here.

Hit Dice: Increase to d12.

Special Attacks: A swordwraith retains all the special attacks of the base creature and also gains the following.

Strength Damage (Su): A creature struck by a swordwraith’s melee weapon takes 1 point of Strength damage.

Special Qualities: A swordwraith retains all the special qualities of the base creatures and also gains the following special qualities.

Damage reduction (Su): A swordwraith’s insubstantial-appearing body is tough, giving the creature damage reduction 10/magic and slashing*. Despite their appearance, swordwraiths are not incorporeal.

Turn resistance (Ex): A swordwraith is treated as an undead with 2 more Hit Dice than it actually has for the purposes of turn, rebuke, command, or bolster attempts.

Abilities: Same as the base creature except that, as undead creatures, swordwraith have no Constitution score.

Skills: Swordwraith gain a +4 racial bonus on Hide and Move Silently checks.

Feats: Swordwraiths gain Alertness and Iron Will feats.

Climate/Terrain: Any land and underground.

Organization: Solitary, company (2-8), or squadron (11-20 plus 1 leader of 1-4 levels higher).

Challenge Rating: Same as the base creature +2

Treasure: Standard

Alignment: Usually lawful evil.

Advancement: By character class

*Updated to D&D 3.5