

AHL E01



Wiedersehen im Adri

Ein D&D–Abenteuer für Living Greyhawk

von Rainer Nagel

Eine Expedition zu einer alten Tempelanlage bringt die Spielerfiguren auf die Spur diverser Geschehnisse im Adri-Wald - und ein uraltes Geheimnis beginnt sich zu enthüllen... Ein Abenteuer für neue Spielercharaktere im Adri-Wald nach den Regeln der D&D-Drittauflage für Charaktere der Stufen 1-4.



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

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

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

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

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

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

Das Einstufungssystem von Living Greyhawk

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

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

Tabelle: Effektive Stufe von Tieren

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

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

Wenn es sich dabei um eine ungerade Zahl handelt, dürfen die Spieler normalerweise entscheiden, auf welcher Stufe sie dieses Abenteuer spielen wollen. Da es sich hier um ein Abenteuer für Einsteiger Charaktere handelt, kann es nur auf DGS 2 gespielt werden. Abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad ergeben sich die maximalen Erfahrungspunkte und die Schätze, die die SC in diesem Abenteuer erhalten können.

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

DGS 2 = max. 400 GM und 450 EP pro Spieler.

Stand des Mondes

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

Die Große Schlange

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

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

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

1. Einmal im Abenteuer kann ein Charakter, der die Hilfe der Großen Schlange angenommen hat, von ihr Unterstützung bei der Lösung eines Problems erhalten, das mit Magie zu tun hat. Spieltechnisch ausgedrückt heißt dies, dass ein Wurf auf Zauberkunde oder Wissen (Arkanes), der dem Spieler misslungen ist, vom Spielleiter dennoch als gelungen gewertet werden kann, wenn er dies für das Abenteuer als notwendig erachtet.
2. Einmal in der Geschichte des Charakters kann die Große Schlange in Form eines kleinen „Wunders“ eingreifen, um dem Charakter oder einem von ihm benannten anderen Charakter in einer beliebigen Form zu helfen (in erster Linie, um Schaden abzuwenden oder den Charakter zu retten). Ist dies der Fall, bildet sich am Ende des Abenteuers auf einem vom Spieler des Charakters beliebig zu wählenden Unterarm der Figur die unterarmlange, farbige Tätowierung einer Schlange. Dies ist im Logbuch zu vermerken. Sobald der Charakter diese Tätowierung erhalten hat, wird die Große Schlange kein zweites Mal in dieser Art eingreifen.
3. „Normale“ Schlangen greifen einen Schützling der Großen Schlange nicht von sich aus an. Dies gilt nicht für Schlangenwesen, die als magische Biester eingestuft sind, Drachen oder intelligente Schlangenwesen wie Yuan-ti.
4. Wählt sich ein Schützling der Großen Schlange eine Schlange als Vertrauten, erhält er diesen, ohne die üblichen 100 GM ausgeben zu müssen.
5. Stirbt der Schlangen-Vertraute eines Schützlings der Großen Schlange, so kann der Charakter unter Missachtung aller üblichen Restriktionen beim Tod des Tiers sofort einen neuen Vertrauten erhalten - sofern es sich wieder um eine Schlange handelt. Auch dies ist nur ein einziges Mal möglich und ist im Logbuch zu vermerken.

Grundsätzlich sind alle Eingriffe der Großen Schlange in den Spielablauf der Triade zu melden (gh_adri@web.de). De facto gelten die Schützlinge der Großen Schlange als Angehörige einer Meta-Organisation, ohne dass dies explizit so bezeichnet wird.

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

Islwyn (Alexandra Velten - keine Tätowierung)

Mara (Mike Hofmann - Tätowierung)

Starck (Chris Nord - keine Tätowierung)

Zandro (Thomas Römer - Tätowierung)

Lebenshaltungskosten und Zeiteinheiten

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

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

Einleitung für den Spielleiter

Bei diesem Abenteuer handelt es sich um den Auftakt für die im Adri-Wald sowie Herbergsbad und seiner Umgebung angesiedelte Spielhandlung im Rahmen der deutschen Living Greyhawk-Kampagne. Als Vorbereitung könnte es nicht schaden, wenn der Spielleiter mit den aktuellen Informationen aus dem *Living Greyhawk-Handbuch* vertraut ist. Kenntnis des größeren Handlungsstrangs ist nicht erforderlich, da das Abenteuer zwar in Teilen auf diesen Bezug nimmt, aber auch unabhängig davon spielbar ist. Und da wir nicht wissen, ob Spielleiter, die dieses Abenteuer leiten, nicht in späteren Teilen der Kampagne als Spieler tätig werden, behalten wir voller Absicht einiges für uns...

Zwar hat das Abenteuer eine klar umrissene Handlung und ein klares Ende, doch werden hier eine Reihe von Handlungselementen und Personen eingeführt, deren Bedeutung diesem Text nicht zu entnehmen ist, sondern die erst im Lauf der ersten fünf Jahre der Kampagne allmählich enthüllt wird. Zu diesen Elementen gehören die Personen Olafsdottir, Corinne und Athanasia Baumling und ihre Pläne, sowie die mit der alten Tempelanlage verbundene Hintergrundgeschichte.

Wichtig ist hier einstweilen, dass die SC mit der „doppelten Corinne“ vertraut werden, ohne zu wissen, um was es sich hier wirklich handelt (was auch dem Spielleiter nicht erklärt wird). Über Olafsdottir braucht der Spielleiter einstweilen nur zu wissen, dass es sich um einen in den südlichen Ausläufern der Feuersteinhügeln lebenden Magier handelt, der Gerüchten zufolge vor ein oder zwei Jahren aus dem Westen (man munkelt, aus der Vizegrafschaft Verbobonc) hierher gezogen sei; warum er einen derart

sonderbaren Namen trägt, weiß niemand. Bei Corinne handelt es sich um einen der beiden Lehrlinge Olafsdottirs, die man gelegentlich in Herbergsbad sieht, wenn sie Besorgungen erledigen (der zweite Lehrling heißt Raynard Byrgel). Auch Athanasia Baumling stammt nicht aus dem Adri und ist dort nicht wirklich bekannt. Es ist allerdings nicht auszuschließen, dass Halbling-Druiden (insbesondere, wenn sie nicht aus dem Adri stammen) von ihrer Kollegin gehört haben, ohne allerdings genaueres zu wissen, als dass sie mit einer obskuren Prophezeiung in Verbindung gebracht wurde.

Abenteuerübersicht

Wiedersehen im Adri beginnt in Herbergsbad. Die Charaktere befinden sich zu Spielbeginn im Gefängnis der Stadt. Wie sie dorthin gekommen sind, muss der Spielleiter aufgrund der Hintergrundgeschichten der SC fallweise entscheiden; da es sich bei Herbergsbad um eine Stadt mit recht rigiden Gesetzen handelt, sollte es den Charakteren nicht allzu schwer fallen, ungewollte Aufmerksamkeit zu erregen. Einige Beispiele folgen:

- SC mit Lebensstandard unter „Standard“ können als unerwünschte Vagabunden aufgefallen sein. Dazu ist es allerdings notwendig, dass der Spielleiter ausnahmsweise auch vor dem ersten Abenteuer einer Gruppe die Regeln für Lebenshaltung zur Anwendung bringt (normalerweise greifen diese ja erst, nachdem ein Abenteuer gespielt wurde). Diese Entscheidung sei hier dem Spielleiter überlassen.
- Allzu „gute“ SC können sich an den teilweise recht harschen Gesetzen in der Stadt gestört und sich missliebig geäußert haben; ähnliches gilt für chaotische Charaktere.
- Ein SC könnte sich mit einem wichtigen Bewohner der Stadt überworfen haben oder in eine Intrige geraten sein.
- Schurken könnten durch Stehlen, Zechprellen oder das Brechen anderer Gesetze aufgefallen sein.
- Priester könnten zu laut die Lehren einer in Herbergsbad unliebsamen Gottheit vertreten haben (der vorherrschende Glaube ist der an Zilchus, aber auch Hextor ist recht präsent).

Es ist wünschenswert, dass einer der Charaktere aufgrund der Machenschaften Inajiras (siehe unten) gefangen gesetzt wird; in welcher Beziehung der Arcanoloth zu diesem Charakter steht und welches Interesse Inajira an ihm oder ihr haben könnte, muss der Spielleiter fallweise entschieden, sollte dies dem Spieler aber nicht mitteilen (noch nicht einmal, wem er seine Gefangennahme verdankt). Der Zusammenhang sollte danach an die Kampagnenleitung gemeldet werden, damit er in die weiteren Planungen einbezogen werden kann.

Nachdem die SC einige Zeit Gelegenheit hatten, sich kennen zu lernen, werden sie aus ihrer Zelle geholt, in

der sie sich erfreulicherweise alle zusammen befanden. Sie werden zu einer Frau geführt, die sich als Corinne, Assistentin des Magiers Olafsdottir, vorstellt. In Wirklichkeit handelt es sich um den auf magische Weise verwandelten Inajira, der auf der Suche nach nichtsahnenden und ersetzbaren Gehilfen ist, die ihm einen Gefallen tun sollen. Inajira sucht sich die SC aus, weil unter ihnen diejenige Person ist, die Inajira ins Gefängnis manövriert hat, so der Spielleiter dies hat einrichten können. Inajira hat Corinne längere Zeit beobachtet und kann sie gut darstellen; allerdings sind ihr einige Facetten ihres Charakters entgangen (z.B. ihre starke Abneigung gegen Gnome).

„Corinne“ bietet den SC ein Geschäft an: ihre Freilassung gegen die Reise zu einem alten Tempel, der irgendwo in den Ausläufern des Adri zwischen Herbergsbad und der Goldklamm liegen soll. Sie erwartet von den SC, ihr eine dort verborgene Statuette in Form eines Drachen zu bringen. Neben ihrer Freiheit dürfen sie auch alle sonstigen dort möglicherweise vorhandenen Schätze behalten, da „ihr Meister“ einzig an der Statuette interessiert sei. „Corinne“ verabredet sich in einer Woche wieder mit den SC in einer Kneipe und geht „ihrer“ Wege.

Auf dem Weg zur Tempelanlage machen die SC Bekanntschaft mit wohlmeinenden (Gnomen) und weniger wohlmeinenden (Orks) Reisenden durch den Wald, lernen eine seltene und gefährliche Art von Schlafranken (und die Druidin Athanasia Baumling) kennen und stoßen auf eine kleine Siedlung von Waldmenschen, in der sie Hilfe (Heilung, Nahrung) erhalten können.

Zu Anfang des dritten Tags ihrer Reise finden sie einen überwucherten und schon lange nicht mehr begangenen Weg, der sie zum alten Tempel bringen wird. Schließlich erreichen die SC den alten Tempel, dessen Obergeschoss wie das Maul eines Drachens gestaltet ist. Sie setzen sich mit den Fallen der Anlage auseinander, können die Hinterlassenschaften einiger früherer Schatzsucher bergen (darunter eines Spruchrolle *Geisterhand* sowie einen beschädigten Tagebuch-Auszug) und bergen schließlich die Statuette. Idealerweise reisen sie dann nach Herbergsbad zurück und übergeben den Gegenstand an einen Beauftragten Inajiras, der „Corinne“ vertritt (da der Arcanoloth in dringender Sache anderweitig unterwegs ist). Die SC wissen immer noch nicht, dass sie für Inajira gearbeitet haben; im Gegenteil, denken, dass die erfolgreiche Bergung der Statuette ihnen eine Einführung bei Olafsdottir verschafft hat. In einem kurzen Epilog treffen die SC dann aber zufällig auf die echte Corinne, die gerade für Olafsdottir Besorgungen in Herbergsbad macht. Sie sollten angemessen verwirrt sein, wenn diese sie nicht erkennt...

Einführung für die Spieler

Nachdem der Spielleiter sich Gedanken darüber gemacht hat, aus welchen Gründen die SC ins Stadtgefängnis geworfen wurden, sollte er mitten im Geschehen beginnen:

Die Zelle ist klein und stickig - zu klein auf jeden Fall für die sechs Leute, die sich momentan in ihr befinden. Von außen fällt trübes Fackellicht durch das Gitter, das der grimmig dreinblickende Wächter gerade wieder verschlossen hat, nachdem er euch die Waffen abgenommen hat. So ganz habt ihr noch gar nicht begriffen, wie ihr plötzlich in diese Zelle gelangt seid, und wie ihr wieder hinaus kommt, wisst ihr noch viel weniger - und schon gar nicht, wer denn eure „Mitbewohner“ sind...

An dieser Stelle werden die Spieler erwartungsgemäß in lautes Gezeter ausbrechen und wissen wollen, was denn hier eigentlich los sei, wie sie ins Gefängnis kommen (und das beim ersten Abenteuer, einfach so), was sie denn getan hätten und überhaupt. Mit einem freundlichen „*Na, dann komm' mal mit, dann sag' ich's dir!*“ sollte der Spielleiter nun jeden einzelnen Spieler kurz beiseite nehmen und ihm die Ereignisse schildern, die zur Inhaftierung führten.

Sind alle wieder zusammen, sollte der Spielleiter den Spielern einige Minuten Zeit geben, einander ihre Figuren zu beschreiben und vorzustellen. Da die Verhaftungen recht schnell vonstatten gingen, wurden den Charakteren nach einer sehr oberflächlichen Untersuchung alle offensichtlich als Waffen erkennbaren Gegenstände sowie Rüstungen abgenommen. Priester guter Gottheiten verfügen nicht mehr über ihre heiligen Symbole. Sollte es zu Diskussionen kommen, ob kleinere Gegenstände der Untersuchung durch die Stadtwache entgangen seien, wird für jeden Gegenstand eine Konkurrenz gewürfelt: *Verstecken* des SC versus *Suchen* der Stadtwache (situationsbedingter Modifikator von -2 aufgrund der oberflächlichen Suche). Ist der Wurf des betreffenden SC höher als der der Stadtwache, so wurde der Gegenstand nicht gefunden.

Die Zelle ist sechs auf vier Meter groß und drei Meter hoch; sie hat keine Fenster und ist durch ein Gitter mit eingebautem Schloss gesichert, vor (bzw. hinter, je nach Standpunkt) dem eine mäßig interessierte Wache ab und an einen Blick in die Zelle wirft. Das Öffnen des Schlosses hat eine SG von 25, doch wird die Wache derlei Versuche zweifelsohne wahrnehmen und entsprechend reagieren.

Wenn der Spielleiter der Ansicht ist, die SC hätten sich nun ausreichend kennen gelernt (oder aber sie mit ernsthaften Ausbruchsvorhaben beginnen), sollte er die Handlung wieder in Schwung bringen. Nach Möglichkeit sollte seit der Inhaftierung der SC etwa eine Stunde vergangen sein („Corinne“ lässt ein wenig Zeit verstreichen, um nicht unnötig aufzufallen); möchten die SC indes mit einem ernsthaften

Ausbruchsvorhaben beginnen (weil z.B. ein Dietrich der Untersuchung der Wachen entgangen ist), muss der Spielleiter dies aber vorziehen, da ihm nicht wirklich an einem Kampf der Gruppe mit den Wächtern gelegen sein kann.

Begegnung Eins: Ein glückliches Zusammentreffen

Nach einiger Zeit tritt ein Mann in der Uniform der Stadtwache, aber ohne Rüstung, an die Gittertür und wechselt einige Worte mit dem Wächter. Der zuckt mit den Schultern, löst einen Schlüsselbund von seinem Gürtel, sucht betont umständlich nach dem passenden Schlüssel und schließt eure Tür auf. „Ihr habt Glück!“ ruft euch der Neuankömmling zu. „Jemand hat eine Kaution für euch hinterlegt. Ihr müsst einflussreiche Freunde haben. Kommt mit, ich bringe euch zu ihr!“

Fragen beantwortet der Unteroffizier nicht; er wartet einfach, bis sich die SC dazu bequemen, ihn zu begleiten. Wir gehen davon aus, dass sie dies tun. Sollten sie aber dennoch die beiden Soldaten angreifen, geben wir hier sicherheitshalber deren Spieldaten an. Innerhalb von 10 Kampfrunden (1 Minute) tauchen vier weitere dieser Wachen auf, was sich vom Spielleiter nach Belieben wiederholen lässt (es gibt insgesamt 20 Wachen und drei Unteroffiziere).

Wache, männlicher Mensch, Krieger 1: GS 1; mittelgroßer Humanoide (1,78 m groß); TW 1W10+1; TP 8; Init +0; BR 20 m; RK 14 (+4 Schuppenpanzer); Angriff: Nahkampf +3 (1W6+1/KT 19-20, Kurzsword); GES RN; RW REF +0, WIL +0, ZÄH +3; ST 13, GE 10, KO 12, IN 10, WE 10, CH 10.
Fertigkeiten und Talente: Einschüchtern +1, Entdecken +1, Lauschen +1, Reiten +2, Suchen +2; Ausdauer, Rennen, Waffenfokus (Kurzsword).
Ausrüstung: Schuppenpanzer, Kurzsword, Dolch, Schlüsselbund.

Unteroffizier Rannod Daul, männlicher Mensch, Krieger 3: GS 3; mittelgroßer Humanoide (1,72 m groß); TW 3W10; TP 16; Init +5 (+1 Ges, +4 Verbesserte Initiative); BR 30 m; RK 11 (Ges); Angriff: Nahkampf +5 (1W4+1/KT 19-20, Dolch); GES RN; RW REF +2, WIL +2, ZÄH +3; ST 11, GE 13, KO 11, IN 13, WE 12, CH 13.
Fertigkeiten und Talente: Einschüchtern +3, Entdecken +2, Klettern +2, Reiten +3, Springen +3, Suchen +2, Versteckte Andeutungen +1; Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Kurzsword), Waffenfokus (Dolch).
Ausrüstung: Dolch, Dienstkleidung.

Die (hoffentlich friedlichen) SC werden in ein Besprechungszimmer geführt:

Der Unteroffizier führt euch in ein kleines, einfach eingerichtetes Besprechungszimmer und zieht sich danach zurück. Die Wache bleibt bei euch. Euch gegenüber im Zimmer steht eine etwa 1,80 m große, schlanke, recht hübsche junge Frau, die zweckmäßige, aber qualitativ hochwertige Kleidung trägt. Ihr moderater Ausschnitt lässt den Blick auf einen grünen Edelstein frei, der an einer silbernen Kette von ihrem Hals hängt. An ihrer linken Hand fällt ein verzierter goldener Ring auf, den sie über feinen Lederhandschuhen trägt. Ihre weißblonden Haare und der blasse Teint geben ihr einen Anflug von Kühle, der durch die ausdrucksstarken blauen Augen nur teilweise wieder ausgeglichen wird. Mit einem kurzen, aber bestimmten Nicken verweist sie die Wache des Raums. Auf die Bemerkung des Wächters „Aber meine Befehle...“ blickt sie ihn nur kurz an, und der Soldat verlässt nahezu fluchtartig den Raum.

„Corinne“ hat für einen kurzen Moment gegenüber dem Soldaten einen Teil ihrer Tarnung fallen lassen und ihn durch einen drohenden Blick aus dem Raum getrieben. SC, denen ein *Zauberkunde*-Wurf gegen SG 16 gelingt, stellen fest, dass es sich aufgrund der fehlenden verbalen und somatischen Komponente nicht um *Personen bezaubern* gehandelt haben kann (oder dass „Corinne“ über die Talente *Gestenlos zaubern* und *Lautlos zaubern* verfügt - will meinen, dass sie mindestens Stufe 5 sein muss, da *Personen bezaubern* unter Einwirkung dieser beiden Talente als Spruch des Dritten Zirkels gilt).

Die Frau mustert euch der Reihe nach eindringlich, bevor sie mit angenehmer, klarer Stimme zu sprechen beginnt:

„Mein Name ist Corinne. Ich bin die Assistentin des großen Magiers Olafsdottir. Ich habe einen Vorschlag für euch.“ Sie sieht euch fragend an.

Vorausgesetzt, die SC äußern sich nicht von vornherein ablehnend, spricht „Corinne“ nach etwa 30 Sekunden weiter:

„Mehr aus Zufall habe ich erfahren, dass ihr euch zu Unrecht verhaftet fühlt. Ich wäre bereit, diese ... Sache für euch zu regeln, wenn ihr mir im Gegenzug einen Gefallen tut.“

Wiederum kommt eine dramatische Kunstpause von etwa 30 Sekunden. Danach spricht „Corinne“ mit etwas gesenkter Stimme weiter:

„Einige Tagesreisen nordöstlich von hier befindet sich ein uralter Tempel, von dem kaum jemand weiß. Mein Meister hat selbst nur durch Zufall davon erfahren. Er ist an der Beschaffung einer alten, mysteriösen Statuette in Form eines Drachens interessiert, die sich nach seinen arkanen Ermittlungen in diesem Tempel

befinden soll. Meine Aufgabe ist es, dafür zu sorgen, dass er diese Statuette erhält - möglichst billig. Und da kommt ihr ins Spiel: Ich Sorge dafür, dass die Anklagen gegen euch fallengelassen werden, und ihr bringt mir dafür die Statuette. Alles, was sonst noch in diesem Tempel zu finden sein sollte, könnt ihr von mir aus gern behalten - es interessiert uns nicht. Einzig die Statuette ist für uns von Wichtigkeit. Seid ihr interessiert?“

„Corinne“ weiß sehr wohl, dass die Abenteurer gar keine Wahl haben, als ihr Angebot anzunehmen - es sei denn, sie wollten bis auf weiteres im Gefängnis bleiben. Sie lässt dies gegebenenfalls auch ohne Gefühlsregung durchblicken. Erfolgreiches Anwenden von *Motiv erkennen* (SG 20) ergibt, dass die Frau es aller Voraussicht nach ehrlich meint und auch nichts damit zu tun hatte, dass die SC eingesperrt wurden; sie macht einen aufrichtigen, aber kühlen und reservierten Eindruck. Interessieren sich die SC für den Ring, so lässt sich bei genauem Hinsehen (kein Wurf nötig) erkennen, dass es sich um einen Siegelring handelt, der mit einem verschnörkelten „O“ versehen ist. Das grüne Juwel ist aus Jade und lässt sich durch einen *Schätzen*-Wurf gegen SG 10 mit einem Wert von 150 GM belegen.

Nachstehend folgen einige typische Fragen, die die Spielerfiguren stellen könnten, und „Corinnes“ Antworten darauf; bei anderen Fragen muss der Spielleiter entsprechend improvisieren.

„Welche Belohnung bekommen wir?“

„Keine, außer dem, was ihr im Tempel mit nehmt - und eurer Freiheit. Ist das nicht genug?“

„Nein, ist es nicht!“

„Hm. Ihr möchtet lieber wieder in eure Zelle zurück?“

„Hast du uns in diese Lage gebracht?“

„Nein. Warum sollte ich?“

„Du warst auffällig schnell zur Stelle. Deshalb vielleicht?“

„Es hilft, gute Beziehungen zu offiziellen Stellen zu unterhalten. Vielleicht solltest du dir das merken.“

„Suchst du dir deine Helfer immer in Gefängnissen?“

„Nicht immer, aber doch recht häufig.“

„Warum?“

„Nun, man findet dort eine Reihe von Leuten, die nur noch gewinnen können. Außerdem glaube ich an das Prinzip der zweiten Chance.“

„Wieso?“

„Das ist ganz einfach: Ihr tut mir einen Gefallen. Im Gegenzug überzeuge ich die Obrigkeiten in Herbergsbad davon, dass ihr eure Strafe als Dienst für das Gemeinwesen ableistet. Ein nützliches Geschäft für beide Seiten.“

„Und das geht so einfach?“

„Die Kirche des Zilchus spielt eine wichtige Rolle in Herbergsbad. Was erwartest du also?“

„Und... wie viel hast du für uns gezahlt?“

„Das ist jetzt nicht von Belang.“

„Findest du nicht auch, dass du arg unfreundlich / arrogant bist?“

„Die derzeitige Situation erfordert keine Freundlichkeit. Außerdem habe ich euch ein Geschäft angeboten, nicht die Verbrüderung.“

„Warum hat dein Meister so einen komischen Namen?“

„Das interessiert dich nicht wirklich.“ [Eisiger Tonfall.]

„Bekommen wir nach Erfüllung des Auftrags eine Empfehlung von dir?“

„Ja.“

„Kannst Du uns mit Olafsdottir in Verbindung bringen?“

„Darüber können wir reden, wenn ihr euch in dieser Sache bewährt habt.“

„Braucht er vielleicht noch einen Lehrling?“

„Danke, aber er hat schon zwei Assistenten: mich und Raynard Byrgel.“

„Welche Hilfsmittel kannst du uns geben?“

„Eine grobe Skizze des Wegs zum Tempel, die mein Meister aufgrund seiner Forschungen erstellt hat. Eine Beschreibung der Statuette. Mehr weiß auch ich nicht.“

„Wie sieht die Statuette denn aus?“

„Wie ein sehr lebensechter Drache mit gespreizten Flügeln und einem aufgerissenen Maul. Sie ist etwa zwanzig Zentimeter hoch und aus massivem Gold.“

„Ist die Statuette magisch?“

„Das wissen wir nicht.“

„Ist sie wertvoll?“

„Im einen oder anderen Sinne bestimmt. Doch das ist nicht euer Problem.“

„Wann treffen wir uns wieder, um die Statuette zu übergeben?“

„Heute in zehn Tagen, im Gasthaus ‚Zum torkelnden Paladin‘. Früher bin ich nicht wieder in der Stadt, und die einfache Reise sollte euch etwa vier Tage in Anspruch nehmen; so genau weiß ich das nicht. Wenn ihr bald aufbrecht, sollte es mit dem Termin keinerlei Probleme geben. Es wäre sicherlich auch für euch ganz gut, die Stadt erst einmal zu verlassen, bis sich die Aufregung um euch gelegt hat“

„Erhalten wir wenigstens eine Anzahlung, mit der wir Ausrüstung kaufen können?“

„Na gut; hier sind 50 Goldstücke. Das muss genügen.“

Den Ausrüstungszuschuss teilt ‚Corinne‘ nur widerwillig und nur auf direkte Nachfrage zu; von sich aus wird ‚sie‘ kein Geld anbieten. Sie beantwortet mehr oder minder unfreundlich auch weitere Fragen, wird aber ab der zehnten langsam ungeduldig. Sie händigt den SC die erwähnte Karte (s. *Spielhilfe 1*) sowie gegebenenfalls einen kleinen Lederbeutel mit 50 (abgezählten) Goldstücken pro Charakter aus und verabschiedet sich dann. Die SC erhalten ihnen abgenommene Ausrüstungsgegenstände zurück und werden aus dem Gefängnis entlassen, wobei ihnen Unteroffizier Rannod Daul noch den gut gemeinten Rat mit auf den Weg gibt, sich ab jetzt besser gesetzestreu zu verhalten, damit er sie nicht schon bald wiedersehen müsse.

Spieldaten für ‚Corinne‘ erübrigen sich, da ein Arcanoloth von den nicht mit magischen Waffen versehen SC kaum zu verletzen ist und mit ihnen grundsätzlich machen kann, was er möchte...

Die SC wären sicherlich gut beraten, ‚Corinnes‘ Ratschlag zu befolgen und Herbergsbad recht bald zu verlassen - spätestens am nächsten Morgen. Insbesondere sollten sie wenig Zeit haben, auf Informationssuche zu gehen. Beim Einkaufen bzw. der Suche nach Informationen sollte der Spieleiter gelegentlich darauf hinweisen, dass eine vorüberziehende Abteilung Stadtwachen die SC argwöhnisch mustert. So sie es nicht gerade darauf anlegen, wird es aber zu keinen Konflikten mit dem hiesigen Gesetz kommen.

Sollten die SC über Kontakte in der Stadt verfügen, lassen sich in der kurzen Zeit dennoch kaum nutzbare Informationen beschaffen: Die alte Tempelanlage ist völlig unbekannt, und auch der Name Olafsdottir sagt kaum jemandem etwas. Beim derzeitigen Stand der Dinge ist der Magier in der Stadt kaum bekannt; mittels eines *Informationen sammeln*-Wurfs gegen SG 20 lässt sich jemand finden, der den Namen schon einmal gehört hat - und selbst dann erfahren die SC nur, dass sich der Magier vor einiger Zeit in den südlichen Ausläufern der Feuersteinhügel niedergelassen haben soll und dass niemand so genau wisse, wer er denn sei und was er wolle.

Anmerkung: Es gibt in Herbergsbad keine Magiergilde. Die Aufgaben werden vom Boccob Tempel und dem Zirkel des Olafsdottirs wahrgenommen (siehe *Meta Organisationen der Region für weitere Infos*). Zu beiden Organisationen ist es für unerfahrene SC schwierig Kontakt aufzunehmen, dies gilt besonders für Olafsdottirs Organisation.

Holen die SC Informationen zu ihrer Reiseroute ein, erfahren sie, dass in der angegebenen Richtung (mehr oder minder nach Nordosten, später nach Norden) die Goldklamm zu finden sein soll, ein großes, aber gefährliches natürliches Depot an wertvollen Rohstoffen, allerdings viele Tagesreisen entfernt und auf der anderen Seite des Harfenflusses. An Gefahren erwartet man in diesem Teil des Adris neben wilden Tieren die gelegentliche Ork-Bande sowie möglicherweise kleine Gruppen von Ettins, da diese Wesen weiter im Norden, in der Nähe der alten Gnomenmine Gelbelend, auf dem „Ettinshügel“ einen geheimen Versammlungsort hätten. Es weiß aber niemand, wo der Hügel sich genau befindet, und viele halten ihn für nicht mehr als eine Legende, die man ungezogenen Kindern erzählt („Wenn du jetzt nicht brav bist, steigt heute nach der Ettin von seinem Hügel und holt dich!“). Ansonsten gäbe es im Wald Druiden (finstere Gesellen mit unverständlichen Motiven) und Waldmenschen (primitive Abkömmlinge der Flan-Ureinwohner der Gegend).

Was Ausrüstung angeht, so ist in Herbergsbad alles zu haben, was im *Spieler-Set* aufgelistet ist und

entsprechend der Regelungen des *Living Greyhawk Campaign Sourcebook* von SC erworben werden darf. Der Spielleiter sollte von daher diesen Teil des Abenteuers eher kurz abhandeln.

Schätze:

DGS 2: Beute - 0 GM; Münzen - 50 GM; Magie - 0 GM

Begegnung Zwei: Hinaus in die weite Welt

Der Adri ist ein sehr alter Wald voll starker, alter Bäume und reich an Jagdwild. Seit Gründung der Großen Königreichs vor nicht ganz 600 Jahren hat er etwa die Hälfte seines Baumbestands eingebüßt, da große Teile des Walds gerodet wurden, um Bauholz zu erhalten bzw. Platz für Bauernhöfe und Viehweiden zu schaffen. Das Holz des Adri wird für allerlei Zwecke verwendet: den Bau von Schiffen, von Häusern, von Möbeln sowie für die Konstruktion von Waffen. Neben eine Vielzahl an Jagdwild finden sich im Harfenfluss auch zahlreiche essbare Fische. Nahezu jede Art von Laubbaum, die in der nördlichen Flanaess beheimatet ist, findet sich im Adri. Der Wald wird hauptsächlich von Waldmenschen bewohnt, doch finden sich hier auch verstreute Siedlungen von Elfen und Gnomen; einzig Halblinge sind ausgesprochen selten. Der druidische Glaube ist erwartungsgemäß stark im Adri, wobei die Verehrung von Obai-Hai am ausgeprägtesten ist; Erzdruidin Immonara, die nicht nur für den gesamten Wald und seine Umgebung, sondern für die gesamte östliche Flanaess zuständig ist, verehrt den Schalmeienspieler. Die Waldmenschen hingegen verehren hauptsächlich die naturverbundene Religion Ehlonnas, und es kommt oft zu Konflikten zwischen den Druiden und den Ehlonna-Priestern des Walds.

Der alte Tempel ist etwa 100 km von Herbergsbad entfernt. Etwas über die Hälfte der Strecke (bis kurz nach der Ansiedlung der Waldmenschen) können die SC auf bekannten Pfaden zurücklegen, was eine Geschwindigkeit von etwa 30 km pro Tag zulässt (ohne dass Gewaltmärsche nötig werden). Auf dem letzten Teil der Strecke sinkt diese Geschwindigkeit aufgrund des kaum bekannten und überwucherten Nebenpfads, so dass die SC pro Tag nur etwa 20 km zurücklegen können. Somit können sie den Tempel tatsächlich innerhalb von vier Tagen Reisezeit erreichen.

Während der Reise kommt es zu einigen Begegnungen: sieben Gnomen auf dem Rückweg nach Herbergsbad (*Begegnung Drei*), einer Lichtung mit Schlafranken (*Begegnung Vier*), einem Trupp Orks (*Begegnung Fünf*), einem Waldmenschen-Dorf (*Begegnung Sechs*) und der Suche nach der Abzweigung (komplett mit Giftschlange; *Begegnung Sieben*). Die achte und letzte Begegnung stellt dann den eigentlichen Tempel dar, den es zu erforschen gilt.

Begegnung Drei: Wo geht's denn hier zum Aquädukt?

Die erste Begegnung, die die SC im Adri haben, ist erstaunlicherweise eine ungefährliche, im Gegensatz sogar eine humorvolle:

Plötzlich hört ihr vor euch lautes, helles Stimmengewirr, das aus mindestens 15 Kehlen zu kommen scheint. Die Sprecher reden unheimlich schnell und sehr laut, ganz so, als hätten sie hier im Wald nicht das mindeste zu befürchten. Was immer das auch sein mag - es kommt schnell näher!

SC mit den entsprechenden Sprachkenntnissen können die gesprochene Sprache als Gnomisch identifizieren; durch einen gelungenen *Lauschen*-Wurf gegen SG 10 lässt sich feststellen, dass es sich um insgesamt nicht mehr als sieben Sprecher handelt, von denen zwei eher wenig sagen. Die anderen fünf unterhalten sich gerade über Möglichkeiten, die doch teilweise etwas instabil aussehende Bodenstruktur des Walds durch diverse Maßnahmen abzustützen, damit man dort sichere Trägersteine errichten könne; man macht drei weibliche und zwei männliche Stimmen aus. Derzeit werden zwei Entwürfe heiß diskutiert: das großmaßstäbliche Auslegen von Metallplatten sowie die alchemistische Verhärtung des Waldbodens. Die Diskussion ist sehr lebhaft, und keine Seite kann die andere überzeugen. Der weitere Verlauf dieser Begegnung ist von den Handlungen der SC abhängig. Solange sie sich nicht allzu ungeschickt verhalten, können sie die andere Gruppe auf jeden Fall überraschen, da keines ihrer Mitglieder derzeit all zu sehr auf einen Hinterhalt achtet; selbst die beiden Waldläufer sind von der lauten Diskussion abgelenkt. Letzten Endes bietet sich den SC folgender Anblick:

Als die Urheber des Lärms letztlich in euer Blickfeld kommen, seid ihr doch ein wenig erstaunt: Es handelt sich um sieben kleine, recht unterschiedlich gekleidete Wesen mit großen Nasen, die munter vor sich hinschnattern: Gnome. Eigentlich unterhalten sich nur fünf von ihnen (drei Frauen und zwei Männer) lebhaft, während die restlichen beiden Mitglieder des kleinen Trupps nur ab und an einen kurzen Kommentar geben. Die fünf Diskutierenden sind farbenfroh gekleidet und mit allerlei sonderbaren Gerätschaften und Ausrüstungsgegenständen behangen, die euch großteils völlig unbekannt sind. Mit Ausnahme recht harmlos aussehender Dolche in ihren Gürteln sind sie unbewaffnet, und sie sehen auch nicht danach aus, als ob sie in einem Kampf gefährliche Gegner wären. Die anderen beiden Mitglieder der Gruppe sehen schon ein wenig gefährlicher aus: grimmige, gegerbte Gesichter in grün-bräunlich gefärbten Lederrüstungen vermitteln den Eindruck wildniserfahrener Kämpfer, und an ihren Gürteln hängen Kurzschwerter. Mit wachen

Augen sehen sie euch an, die Hand an ihren Schwertern.

Bei den Gnomen handelt es sich um einen kleinen Trupp Vermesser, die auf der Suche nach Möglichkeiten sind, das Aquädukt, das Herbergsbad und seine Umgebung mit Wasser versorgt, zu verbessern und auszubauen. Es handelt sich um fünf Vermessungsfachleute und zwei Waldläufer (die ortskundigen Führer). Die drei Vermesserinnen sind die weit über Herbergsbad berühmten „Meisterbauer“-Schwestern (die eigentlich Ellarin, Hedwick und Callra Bergom heißen), während es sich bei ihren beiden Kollegen um Dimpel Fellbrunn und Sock Knallgrund handelt, zwei in Herbergsbad ansässige Schurken, die an einer Zweikarriere als Baumeister arbeiten; die Waldläufer tragen die Namen Colgan Bärenfurcht und Kroywen Scheppen. Die beiden Führer kennen den Wald mäßig gut und wissen nichts von dem Tempel; er interessiert sie auch nicht besonders. Auch die Schlafranken sind ihnen unbekannt. Sie wissen von der Siedlung der Waldmenschen, die sie als „etwas einfältig“ bezeichnen. Die Vermesser sind nur an ihrem Aquädukt interessiert und reden endlos darüber, ob es die SC nun interessiert oder nicht. Insbesondere werden sie versuchen, den SC eine Meinung zu ihrem derzeitigen Streitpunkt abzurufen: Dimpel und Sock vertreten die Metallplatten-These, während die Meisterbauer-Schwestern vehement ihre Idee der alchimistischen Behandlung des Waldbodens präsentieren. Versucht man, ihnen darzulegen, dass beide Ideen ziemlich Unsinn sind, schließen sich die beiden Gruppen für kurze Zeit zusammen, um den SC klarzumachen, dass sie ja wohl gar keine Ahnung hätten und es eine Frechheit wäre, dass sie sich überhaupt in diese fachliche Diskussion einmischen. Der Spielleiter sollte diese Szene so lange ausspielen, wie sie seiner Gruppe Spaß bereitet, und dann die Gnome weiter gen Herbergsbad ziehen lassen. Eine echte Hilfe sind die Gnome in keinem Fall - aber wenigstens auch keine Gefahr.

Dimpel Fellbrunn und Sock Knallgrund, männlicher Gnom, Schurke 2: HG 2; kleiner Humanoide (alle um 1 m groß); TW 2W6+2; TP 9; Init +3 (Ges); BR 20 m; RK 16 (+3 Ges, +2 Lederrüstung, +1 Größe); Angriff Nahkampf +1 (1W4-1/KT 19-20, Dolch); BA Hinterhältiger Angriff +1W6; BE Ausweichen; GES CG; RW REF +8, WIL +0, ZÄH +2; ST 8, GE 17, KO 14, IN 15, WE 8, CH 11.

Fertigkeiten und Talente: Alchimie +4, Balancieren +5, Beruf (Ingenieur) +4, Fälschen +5, Handwerk (Konstruktion) +8, Mechanismus ausschalten +7, Motiv erkennen +2, Schätzen +7, Seil benutzen +8, Springen +4, Turnen +7, Versteckte Andeutungen +3, Wissen (Konstruktion) +4; Blitzschnelle Reflexe.

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

Die Meisterbauer-Schwestern, weiblicher Gnom, Expertin 4: HG 2; kleine Humanoide (all um 1 m

groß); TW 4W6; TP 12; Init+4 (Ges); BR 20 m; RK 15 (+4 Ges, +1 Größe); Angriff Nahkampf +3 (1W4/KT 19-20, Dolch); GES CG; RW REF+5, WIL +3, ZÄH +1; ST 10, GE 18, KO 11, IN 17, WE 9, CH 14.

Fertigkeiten und Talente: Alchimie +10, Balancieren +10, Beruf (Ingenieur) +6, Handwerk (Konstruktion) +12, Mechanismus ausschalten +10, Motiv erkennen +2 [KF], Schätzen +7, Seil benutzen +8, Springen +5, Turnen +8, Wissen (Konstruktion) +12; Fertigkeitsfokus (Handwerk: Konstruktion), Fertigkeitsfokus (Wissen: Konstruktion).

Ausrüstung: Dolch, Pergament, Tusche, Federn, Vermessungsinstrumente

Colgan Bärenfurcht und Kroywen Scheppen, Waldläufer 2: HG 2; kleiner Humanoide (beide um 1m groß); TW 2W10+6; TP 18; Init +1 (Ges); BR 20 m; RK 14 (+1 Ges, +2 Lederrüstung, +1 Größe); Angriff Nahkampf +4 (1W6+2/KT 19-20, Kurzsword), Fernkampf +3 (1W6/KT x3, Kurzbogen); BE: Erzfeind (Goblinoide); GES NG; RW REF +1, WIL +3, ZÄH +6; ST 14, GE 13, KO 17, IN 13, WE 12, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +4, Heilkunde +3, Klettern +5, Lauschen +4, Leise bewegen +5, Naturkunde +3, Schwimmen +4, Suchen +4, Verstecken +4, Wissen (Natur) +2; Ausdauer, Spuren lesen.

Ausrüstung: Kurzsword, Kurzbogen, 20 Pfeile, Lederrüstung.

Begegnung Vier: Gefährliche Träume

Der Spielleiter sollte diese Begegnung einstreuen, sobald die Gruppe einen geeigneten Platz für ihr erstes Nachtlager sucht. Dabei kann es sich um eine Lichtung oder einen anderweitig geschützten Ort entlang oder in der Nähe des Waldpfads handeln.

Der Spielleiter sollte sich während der Vorbereitung der Ruhephase ganz unauffällig nach den Vorkehrungen der Gruppe (Wachen, Wachreihenfolge, Feuer usw.) erkundigen, so dass aufgeweckte Spieler einen nächtlichen Überfall erwarten könnten und entsprechende Vorsichtsmaßnahmen treffen mögen. Der Überfall kommt auch, aber aus einer gänzlich unerwarteten Richtung und von nicht minder unerwarteter Art.

Zwischen den Wurzeln der Bäume wachsen unauffällige, an Weinreben erinnernde Pflanzen mit schwarzen Blättern. Diese Pflanzen sind nur bei ausdrücklicher Suche zwischen den Wurzeln zu entdecken (SG 15 für *Suchen*) und können danach mit *Naturkunde* (SG 20) als das erkannt werden, was sie sind: Schlafranken.

Schlafranken sind parasitäre Pflanzen, die zwischen den Wurzeln größerer Pflanzen leben und auf Beute warten (meist Tiere). Wer mit einer Schlafranke in Kontakt kommt (sei es, indem die Pflanze berührt wird, oder

indem sie sich um ein Körperteil rankt), muss einen *Willenswurf* gegen SG 14 ablegen (mit Umstandsmodifikator +2, wenn Kleidung getragen wird). Misslingt dieser Wurf, sondert die Pflanze ein leicht süßlich riechendes Sekret ab, das dem Opfer schöne, farbenfrohe Illusionen vorgaukelt und ihm zugleich ein überwältigendes Glücksgefühl vermittelt. Währenddessen ringelt sich die Ranke um das Opfer und saugt seine Lebensenergie ab (1 Punkt Konstitution pro KR). Ab diesem Moment werden Ranke und Opfer als im Ringkampf befindlich erachtet. Sobald die Konstitution auf 0 sinkt, ist das Opfer tot, und es bleibt nur ein ausgezehrter Leichnam zurück. Ein einmal von dem Sekret abgelenktes Opfer kann sich aus eigener Kraft nicht mehr befreien und fällt allenfalls durch leise, unbewusste Laute der Freude sowie den leicht süßlichen Geruch des Sekrets auf. Wird es vor Verlust des letzten Punktes Konstitution befreit, regenerieren verlorene Punkte mit der Geschwindigkeit von 1 pro Stunde. Die Ranken können sich bis zu anderthalb Meter weit bewegen und somit auch nachts ein wenig entfernt schlafende SC angreifen. Aufgrund ihres hohen Werts für *Leise bewegen* ist es durchaus möglich, dass eine Ranke sich ungesehen und ungehört an einen Schlafenden heranschleicht und ihn umringt, ohne dass die Wache es bemerkt. Schlafenden SC steht ein *Entdecken-Wurf* gegen SG 25 zu, um eine sich nähernde Ranke unbewusst wahrzunehmen. In jedem Fall muss der von sich aus angreifenden Ranke das Einleiten eines Ringkampfes gelingen, d.h. sie muss einen erfolgreichen Berührungsangriff durchführen. Sobald der Ringkampf eingeleitet ist, wird sofort der *Willenswurf* des Opfers fällig.

Die Zahl der Schlafranken an diesem Rastplatz liegt bei 12. Kein SC wird von mehr als einer Ranke zur gleichen Zeit angegriffen. Sobald die Trefferpunkte einer Ranke unter 0 sinken, ist sie durchtrennt, und ihr Einfluss auf den von ihr umrankten SC endet. Allerdings gilt eine befreite Figur so lange als benommen (wie der Spruch *Benommenheit*), bis ihr ein Initiativwurf gegen SG 10 gelingt.

Schlafranke: GS 4; BS 4; Großes Pflanze (pro Ranke etwa 4 Meter lang); TW 4W8+2; TP 27; Init +0; BR 5 m; RK 14 (-1 Größe, +5 natürlicher Bonus); Angriff Nahkampf +8 (kein Schaden, Ranke); BA Sekret (Willenswurf, bei Misslingen -1 Punkt KO pro KR); GES N; RW REF +0, WIL +4, ZÄH +8; ST 20, GE 10, KO 15, IN 4, WE 5, CH 1.

Fertigkeiten: Leise bewegen +8, Verstecken +8.

Eigenschaften von Pflanzen (AF): Schlafranken sind immun gegen Gift, *Schlaf*, Lähmung, Benommenheit und Verwandeln. Sie sind nicht anfällig gegen Kritische Treffer oder den Verstand betreffende Zauber.

Anmerkung: Da die Spieler hier nicht wirklich in Gefahr sind, erhalten sie auch keine Erfahrungspunkte für die Schlafranken!

Wenn die SC nicht aufpassen und es mehreren Ranken gelingt, sich an sie heranzuschleichen, kann es böse für

die Gruppe aussehen. In einem solchen Fall kann der Spielleiter die Halbbling-Druidin Athanasia Baumling eingreifen lassen. Sind einige der SC von Schlafranken angegriffen und die anderen befinden sich im Kampf mit den Ranken, trägt sich die Begegnung wie folgt zu:

Während ihr euch verzweifelt bemüht, eure Kameraden aus dem Griff der sonderbaren Gewächse zu befreien, nehmt ihr vom Waldrand her Bewegung wahr: Mitten im Unterholz, von den Pflanzen gar nicht berührt, steht eine kleine Gestalt in dunkler Robe; rötliches Haar schimmert unter einer Kapuze hervor. Die Gestalt tritt einen Schritt nach vorn, in eure Richtung, und die Pflanzen weichen buchstäblich vor ihr zurück. Ihr seht, dass sie behaarte Füße hat und keine Schuhe trägt. Die Gestalt macht eine kurze Bewegung mit der linken Hand, in der ihr einen Mistelzweig erkennt, murmelt mit heller Stimme einige unverständliche Worte - und die tückischen Ranken lassen von euren Freunden ab! Langsam schlängeln sie sich in Richtung der Wurzeln zurück, unter denen sie wohl hervor gekrochen waren. Der Neuankömmling schlägt die Robe zurück, und ihr blickt in das Gesicht einer rotgelockten, jungen Halbblingsfrau mit ausdrucksstarken grünen Augen. „Schlafranken“, sagt sie mit ernster Stimme. „Gefährliche Geschöpfe.“

Sind einige der SC von Schlafranken angegriffen, aber die anderen haben es noch nicht bemerkt, muss der Spielleiter den obigen Text dergestalt variieren, dass Athanasia die SC erst auf die Gefahr aufmerksam macht und dann erst (mittels *Pflanzen kontrollieren*) die Schlafranken zu ihren Wurzeln zurückschickt; das Endergebnis ist das gleiche.

Wurden alle SC von den Ranken überwältigt, bekommen die SC nur das Ergebnis mit:

Du befindest dich im schönsten Traum, den du je hattest. Ein ungeahntes Glücksgefühl durchströmt dich, und du könntest - doch was ist das? Plötzlich reißt dich etwas aus deinem Glück, und das erste, das du siehst, sind nackte, haarige Füße - Füße, die zu einem kleinen Wesen in einer dunklen Robe gehören, das einen Mistelzweig in der Hand hält - ein Halbbling-Druide? Neben dir siehst du eine sonderbar aussehende Ranke, die sich gerade von dir wegschlängelt, und du nimmst einen süßlichen Geruch wahr. Vor dir - über dir? - schlägt die Gestalt die Kapuze ihrer Robe zurück, und du blickst in das Gesicht einer rotgelockten, jungen Halbblingsfrau mit ausdrucksstarken grünen Augen. „Schlafranken“, sagt sie mit ernster Stimme. „Gefährliche Geschöpfe.“

Athanasia ist gern bereit, die SC über die Gefahren der Ranken aufzuklären; eine Vernichtung der Pflanzen lehnt sie aber vehement ab, da dies ein unnötiger Eingriff in den Kreislauf der Natur wäre. Athanasia ist eine Druidin der Stufe 13 und sollte somit ihren

Wünschen auch Geltung verschaffen können, ohne dass hier ihre Spieldaten geliefert werden müssten.

Im weiteren Gespräch erweist sich die Druidin als eher wortkarg, aber sehr neugierig. Sie möchte wissen, was die SC in diesem Wald machen, erzählt aber über sich selbst nicht viel. Sie hat von der gesuchten Tempelanlage gehört, weiß aber nicht, wo genau sich diese befindet. Spricht man sie auf weitere Informationen an, kommt folgendes:

„Soviel ich weiß, handelt es sich bei diesem Tempel um einen von mehreren, die im Adri verstreut sein sollen. Sie alle sollen einst mit der Verehrung eines großen, echsenähnlichen Wesens - eines Drachen vielleicht? - in Verbindung gestanden haben. Meines Wissens gibt es aber im Adri keinen Drachen, schon lange nicht mehr. Aber eine solche Kultstätte könnte schon einige interessante Dinge beinhalten. - Informiert ihr mich, wenn ihr etwas findet?“

Auf die Frage, wie die SC dies denn bewerkstelligen sollen, antwortet sie: **„Meine Freunde werden euch schon zu finden wissen, nicht wahr, Skwie?“** Auf diese Worte hin steckt eine alte, graue Ratte ihre rosige Schnauze aus der Robe der Druidin und quiekt (Skwie ist Athanasias erster Tiergefährte, mittlerweile schon etwas betagt, aber aufgrund des positiven Einflusses der Druidin noch erstaunlich rüstig).

Fällt in der Unterhaltung der Name ‚Olafsdottir‘, entlockt dies der Druidin ein vielsagendes **„Hm.“** Darauf angesprochen, ob sie ihn kennen würde, sagt sie: **„Ja. Aber das ist schon ein wenig her. Hier hätte ich ihn nicht vermutet.“** Sie geht auf das Thema nicht ein, lässt sich aber das Treffen mit ‚Corinne‘ genau schildern. Befindet sich ein Gnom in der Gruppe, haben die SC hier ihre erste Chance, zu erahnen, dass nicht alles mit rechten Dingen zugeht:

„Und sie hat dich genauso behandelt wie alle anderen? Keine Beleidigungen, keine Ressentiments? Hm. Klingt nicht nach der Corinne, die ich kannte - damals. Muss wohl mit den Jahren abgeklärt sein.“

Athanasia vermag keine weiteren Informationen zu geben, die für den Verlauf des Abenteuers wichtig sind, sieht man davon ab, dass sie von der Waldmenschensiedlung weiß, die nach nicht ganz einer Tagesreise entlang des Wegs liegt. Insbesondere weiß sie nicht vom Grab des Gruls hinter der Abzweigung zum Tempel. Sie kann aber den SC Einblicke in die religiösen Strukturen des Waldes vermitteln (insbesondere über den Konflikt zwischen den Ehlonna-Priestern und den Druiden; s. *Ivid the Undying*). Sind Druiden in der Gruppe, wird sie diese Information von sich aus geben. Gegen Morgengrauen verlässt sie die Gruppe wieder, um ihren geheimnisvollen Zielen nachzugehen.

Wird Athanasias Eingreifen bei den Schlafranken nicht nötig, sollte der Spielleiter die Druidin dennoch mit der Gruppe zusammentreffen lassen; es ist wichtig, dass die

SC die Druidin, die eine wichtige Rolle im weiteren Kampagnenverlauf spielen wird, frühzeitig kennenlernen. Das Treffen mit Athanasia sollte auf jeden Fall im Logbuch der SC vermerkt werden, insbesondere wenn es zu einem freundlichen Kontakt kam.

Athanasia ist schon länger in ihrer Queste unterwegs; deshalb ist es möglich, dass die SC dunkel von einer Halbling-Druidin gehört haben können, die Gegenstand einer alten Prophezeiung sein soll, wenn ihnen ein Wurf in *Wissen (Religion)* gegen SG 25 gelingt; Druiden und Halblinge erhalten +2 auf diesen Wurf (Halblings-Druiden also +4). Druiden und Halblingen kann der Spielleiter zudem einen Intelligenzwurf (gleicher SG) zugestehen, sofern sie nicht über *Wissen (Religion)* verfügen.

Begegnung Fünf: Laute Störenfriede

Die Begegnung während des zweiten Tags ist weitaus weniger freundlich als die des ersten:

Vor euch hört ihr plötzlich laute, krachende Schritte, ganz so, als bräche ein Trupp von Wesen, denen nicht sehr daran gelegen sei, sich unauffällig zu bewegen, durch den Wald. Kurz darauf könnt ihr auch mehrere Stimmen hören, die in einer harten, krächzenden Sprache eine Art Lied vor sich hin grölen.

Es handelt sich um einen Trupp von sechs Orks, die auf Plünderzug durch den Wald sind. Die SC haben keinerlei Probleme, die Annäherung der Orks zu bemerken, und sind bei einer sich anschließenden Konfrontation nicht überrascht. Inwieweit dies auf die Orks zutrifft, muss der Spielleiter aufgrund der Handlungen der SC entscheiden. Schleichen die SC sich an, steht den Orks ein *Lauschen-* bzw. *Entdecken-*Wurf gegen die von den SC angewandte Fertigkeit zu. Versteht einer der SC Orkisch (oder zaubert *Sprachen verstehen*), stellt er fest, dass er gerade die orkische Version eines Wanderlieds hört. Ab und zu wird dieses Lied durch den dringenden Wunsch, endlich einen geeigneten Rastplatz zum Verzehr der Jagdbeute zu finden, unterbrochen.

Die Orks greifen die SC auf jeden Fall an, wenn sie ihrer ansichtig werden, es sei denn, sie wären so eindeutig in einer unhaltbaren taktischen Position, dass selbst die Orks dies bemerken würden (was aber unwahrscheinlich ist). Sie verlassen sich auf ihre Großäxte (die sie aufgrund der Waffengröße beidhändig führen müssen) und greifen nur im Notfall auf ihre Dolche zurück. Der kleine Trupp bewegt sich in loser Rotte ohne jede taktische Aufstellung. Jeder der Orks ist mit Großaxt und Dolch bewaffnet; alle tragen Schuppenpanzer. Zwei der Orks tragen Jagdbeute an Stricken über der Schulter: drei tote Kaninchen bzw.

einen toten Wildhund. Im Kampffall lassen sie die Beute fallen (freie Handlung). Die Orks haben kaum Schätze bei sich: einer trägt einen bronzenen Armreif um den linken Oberarm (Wert 12 GM), während ein anderer einer Silberkette mit einem vergoldeten Eberhauer um den Hals trägt (Wert 60 GM); ein dritter hat einen Opal im Wert von 60 GM in einer kruden Ledertasche. Sobald mehr als Hälfte der Orks gefallen ist, versuchen die anderen, die Flucht zu ergreifen (volle Bewegung vom Gegner weg, kein Gelegenheitsangriff).

Ork: GS ½; BS 2; mittelgroßer Humanoide (etwa 1,80 m groß); TW 1W8+3; TP 8 (Abhärtung); Init +0; BR 30 m; RK 14 (+4 durch Schuppenpanzer); Angriff Nahkampf +3 (1W12+3/KT x3, Großaxt) bzw. (1W4+2/KT 19-20, Dolch); BE Dunkelsicht 20 m; GES CB; RW REF +0, WIL -1, ZÄH +2; ST 15, GE 10, KO 11, IN 9, WE 8, CH 8.

Talente: Abhärtung

Ausrüstung: Großaxt, Dolch, Schmuck (s. Text).

Schätze

DGS 2: Beute - 48 GM; Münzen - 22 GM; Magie - 0 GM

Begegnung Sechs: Dorfidylle

Gegen Ende des zweiten Tages ihrer Reise stoßen die Spielerfiguren auf eine kleine Ansiedlung von etwa 50 Waldmenschen, die in insgesamt 15 kleinen Hütten wohnen, die zwischen (und teilweise in) den Bäumen rechts und links des Pfads errichtet worden sind. Die Siedlung wird gut bewacht, wobei grundsätzlich immer zwei Wächter pro Wegrichtung sich durch *Verstecken* (SG 15) tarnen und aufpassen, wer denn des Wegs kommt. Solange den SC kein *Entdecken*-Wurf gelingt, der den *Verstecken*-Wurf der beiden Wächter schlägt, passiert folgendes:

Während ihr den Pfad entlang geht, hört ihr plötzlich ein leises, sirrendes Geräusch - und schon bohrt sich ein Pfeil vor [Name des an der Spitze gehenden SC] in den Boden! Direkt danach ruft eine laute, männliche Stimme von irgendwo aus den Bäumen: „Halt! Wer da? Wohin? Warum?“ Gleichsam als Antwort beklagt sich ein Vogel lautstark über die Störung seiner Ruhe.

Die SC erhalten nun +2 auf ihre Versuche, den Schützen zu finden. Mittels *Naturkunde* (SG 10) lässt sich der Vogel als Rotkehlchen identifizieren. Außerdem können sie durch einen Wurf auf *Versteckte Andeutungen* (SG 15; Waldläufer erhalten +4, Druiden erhalten +2) erkennen, dass der Vogelruf in Wirklichkeit ein Waldläufer-Geheimzeichen ist, mit dem auf das Nahen von Eindringlingen hingewiesen werden soll. Der Schaft des Pfeils ist rot-schwarz gefiedert; Waldläufer (und nur Waldläufer) wissen bei einem gelungenen

Wurf *Versteckte Andeutungen* gegen SG 15, dass dies die Farben einer der bekannteren Waldläufer-Gruppierungen des Adris sind, die mit dem legendären Waldläufer Kalmirian assoziiert sind, einem Helden aus den kontinentumspannenden Kriegen der ersten Hälfte der achtziger Jahre.

Vorausgesetzt, die Charaktere verhalten sich friedlich und treten in einen Dialog mit den beiden Schützen ein (wobei sie vom zweiten Wächter nur wissen, wenn sie den Vogelruf identifiziert haben, da dieser aus einer anderen Richtung als der Pfeil kam), sollten die Waldmenschen sie schließlich in ihr Dorf einlassen (notfalls kann dies über einen *Diplomatie*-Wurf gegen SG 15 gehandhabt werden; die SC erhalten +2, wenn sie gegen die Orks gekämpft haben und dies gegenüber den Waldmenschen erwähnen). Die SC können dort auch die Nacht verbringen, wenn sie möchten; zwar verschenken sie dadurch etwa drei Stunden möglicher Reisezeit, was aber durch die Sicherheit der Ansiedlung mehr als aufgehoben werden sollte. Von den 53 Bewohnern des Dorfes sind elf Waldläufer Stufe 2; außerdem findet sich ein Bogenmacher (Experte Stufe 2). Bei den anderen handelt es sich um Krieger Stufe 1 (s. die Beschreibung der Nichtspieler-Klassen im *Spiel-leiter-Set*). Nomineller Anführer der kleinen Dorfgemeinschaft ist Kerlon Arghlan.

Waldmenschen, männliche und weibliche Waldläufer, Stufe 2: GS 2; mittelgroßer Humanoide (zwischen 1,70 m und 1,90 m groß); TW 2W10+4; TP 15; Init +1 (Ges); BR 30 m; RK 13 (+1 Ges, +2 Lederrüstung); Angriff: Nahkampf +5 (1W8+4/KT 19-20, Langschwert), Fernkampf +3 (1W8/KT x3, Langbogen); BE: Besonderer Feind (Goblinoide); GES CG; RW Zäh +5, REF +1, WIL +5, ZÄH +5; ST 16, GE 13, KO 15, IN 12, WE 15, CH 12.

Fertigkeiten und Talente: Gefühl für Tiere +5, Heilkunde +4, Klettern +7, Reiten +5, Leise bewegen +5, Schwimmen +7, Springen +7, Verstecken +5, Wissen (Natur) +5; Kernschuss, Präzisionsschuss, Spuren lesen.

Ausrüstung: Langschwert, Dolch, Langbogen, 20 Pfeile, Lederrüstung.

Die Waldmenschen laden die SC zum Abendessen ein. Dabei kann (und sollte) es zu einem Informationsaustausch kommen, der die folgenden Ergebnisse bringt:

- Die Waldmenschen wissen nichts von dem Tempel; sie wissen zwar, dass etwa zwei Stunden von ihrem Dorf entfernt ein alter, lange nicht mehr benutzter Pfad nach Norden abzweigt, doch haben sie sich nie die Mühe gemacht, diesen freizulegen und ihm zu folgen. Erzählt man ihnen vom Tempel, wird das ihr Interesse kaum wecken: Warum sollte man den ganzen Aufwand betreiben, nur um einen lange vergessenen Tempel zu finden?
- Auf Wunsch geben die Waldmenschen den SC einen Führer zu der Stelle mit, an der der Pfad zu finden ist; da sich die Waldmenschen die Stelle aber nicht

wirklich gemerkt haben, müsste auch dieser Führer nach ihr suchen.

- Orks und anderes Gesindel sind im ihnen bekannten Adri (was sich letztendlich auf nicht mehr als 50 km in jeder Richtung bezieht) eigentlich an der Tagesordnung.
- Die Waldmenschen sind im religiösen Bereich lose mit den Ehlonna-Priestern liiert; eine Priesterin namens Hala kommt zweimal im Monat bei ihnen vorbei und nimmt sich entstandener Probleme an. Es gibt auch einen kleinen Ehlonna-Schrein im Dorf (den Baumstumpf).
- Ein Magier namens Olafsdottir ist bei den Waldmenschen nicht bekannt, Athanasia Baumling hingegen sehr wohl. Die Druidin sei vor einigen Wochen im Dorf gewesen, habe einen Bewohner, der sich über sie lustig gemacht habe, vorübergehend im Sinne des Wortes zur Schnecke gemacht und danach einen vehementen Vortrag über die Vorteile des druidischen Glaubens gehalten. Als die Dorfbewohner keine Anstalten zeigten, vom Glauben an Ehlonna abzufallen, sei sie erbost weitergezogen. Nachdem, was ihre Priesterin Hala erzählt, scheint sich ein Konflikt zwischen der für den Wald zuständigen Erzdruidin Immonara und dieser Athanasia anzubahnen.
- Ob der Bogenmacher bereit ist, für die SC Bögen herzustellen, muss der Spielleiter entscheiden (und dann gemäß den Regeln für *Handwerk* im *Spieler-Set* abwickeln); sein Fertigkeitswert in *Handwerk* (*Bogner*) ist +8. Auf keinen Fall stellt er meisterliche Bögen für die SC her!

So sollte der Abend nach einigen Stunden der Diskussion und des guten, wenn auch etwas rustikalen Essens und Trinkens enden.

Die Priesterin Hala ist nicht anwesend, wenn die Gruppe das Dorf erreicht; sollten die Charaktere aber dringend heilbedürftig sein, kann sie eingebaut werden:

Hala, menschliche Priesterin (Ehlonna), Stufe 4: GS 4; mittelgroße Humanoide (1,58 m groß); TW 4W8+8; TP 28; Init -1 (GE); BR 9 m; RK 12 (-1 GE, +3 Fellrüstung); Angriff Nahkampf +3 (1W6/KT x2, Keule), Fernkampf +2 (1W6/KTx2, Schleuder); BA Zaubersprüche; BE Pflanzen befehligen, Untote vertreiben, einmal pro Tag *Tierfreundschaft*; GES NG; RW REF +0, WIL +9, ZÄH +8; ST 11, GE 9, KO 14, IN 10, WE 16, CH 15.

Fertigkeiten und Talente: Diplomatie +4, Heilen +6, Konzentration +4, Wissen (Natur) +4, Wissen (Religion) +2; Ausdauer, Eiserner Wille, Große Zähigkeit.

Vorbereitete Zauberei (5/4+1/3+1; Grund-SG = 13 + Zaubergang): Grad 0 - *Ausbessern, Gift entdecken, Göttliche Führung, Kleinere Wunden heilen, Nahrung und Wasser reinigen*; 1. Grad - *Leichte Wunden heilen, Segnen, Untote entdecken, Verhüllender Nebel, Verstricken* (Domänenspruch); 2. Grad - *Gefühle*

besänftigen, Reparieren, Rindenhaut (Domänenspruch), *Tierbote*.

Domänen: Pflanzen, Tiere.

Ausrüstung: Fellrüstung, Keule, Schleuder, 10 Steine, heiliges Symbol.

Hala ist etwa 1,60 m groß. Sie hat kurzes dunkles Haar und braune Augen. Sie ist Mitte 20. Sie bereist als Ehlonna-Priesterin die westlichen Waldgebiete und zieht dort von Siedlung zu Siedlung, um den Waldmenschen spirituellen Beistand zu gewähren. Gelegentlich kann man sie auch in Alfarsfurt antreffen, wo sie mit ihren Glaubensbrüdern und -schwestern über die Lage im Adri berät.

Die Spielerfiguren sollten sich nun wieder auf den Weg machen. Zwar könnten sie noch den einen oder anderen Tag bei den Waldmenschen verbringen, doch würde ihnen das nicht weiterhelfen.

Begegnung Sieben: Der alte Pfad

Etwa zwei Stunden nach dem Aufbruch aus der namenlosen Waldmenschen-siedlung erreichen die SC die Stelle, an der der vergessene Pfad vom Hauptpfad in Richtung Norden abzweigt. Selbst mit den Informationen von ‚Corinnes‘ Karte muss den SC ein *Suchen-* oder *Naturkunde-*Wurf gegen SG 20 gelingen, um die Abzweigung zu finden. Charaktere, die *Spuren lesen* beherrschen, erhalten +10 auf diesen Wurf. Die SC können so lange nach der Abzweigung suchen, wie sie wollen, doch erfolgt spätestens nach dem dritten Wurf die Begegnung mit einer Schlange, die sich unerwartet im Busch räkelt und von den Aktivitäten der SC so gestört fühlt, dass sie instinktiv einen suchenden SC zu beißen versucht:

Schlange: GS 1/2; BS 1; Kleines Tier; TW 1/4W8; TP 2; Init +3 (Ges); BR 15 m (kann klettern und schwimmen); RK 17 (+1 Größe, +3 Ges, +3 natürlich); Angriff: Nahkampf +5 (1 TP + Gift, Biss); BA Gift (Zähigkeitswurf gegen SG 12; bei Misslingen: kein Schaden/-1W6 ST); GES N; RW REF +5, WIL +1, ZÄH +2; ST 4, GE 17, KO 6, IN 3, WE 12, CH 4.

Fertigkeiten: Entdecken +9, Lauschen +9, Klettern +14, Verstecken +19.

Die Schlange bietet sich gut zu einem Überraschungsangriff an (*Verstecken* gegen *Entdecken* eines SC), wenn ein SC überraschenderweise mit ihr konfrontiert wird (z.B. auf sie tritt). Das Tier beißt dann instinktiv zu.

Gelingt den SC ein *Entdecken-*Wurf gegen SG 15, sehen sie etwa einen Meter rechts der Schlange etwas silbern im Gestrüpp glitzern. Es handelt sich um eine S-

förmige, silberne Brosche mit einem Gesamtwert von 120 GM.

Haben die SC einen von den Waldmenschen gestellten Führer dabei, muss dieser die genaue Stelle ebenso suchen wie alle anderen SC auch. Die Schlange erwischt aber auf jeden Fall einen SC.

Sobald die Abzweigung gefunden ist, müssen die SC erst einmal eine Lücke in den Pflanzenbewuchs hacken, um den Pfad betreten zu können; dies dauert eine Stunde. Danach können sie ganz schwach die Reste eines alten Pfads erkennen, dem sich mit etwas Mühe folgen lässt. In der Reisegeschwindigkeit von 20 km pro Tag ist das gelegentliche Hacken durch wild wuchernde Pflanzen sowie das deutliche mühsamere Weiterkommen aufgrund der stärkeren Vegetation bereits eingerechnet.

Schätze:

DGS 2: Beute - 0 GM; Münzen - 20 GM; Magie - 0 GM

Begegnung Acht: Endlich: der Tempel!

Am nächsten Tag erreichen die SC etwa zwei Stunden vor Einbruch der Dunkelheit das Ziel ihrer Reise, den Eingang zum Tempel:

Raum 1: Das Maul des Drachen

Vor euch schält sich eine große, unregelmäßig geformte Öffnung aus dem Dickicht, die in eine steinerne Höhle zu führen scheint. Die Öffnung ist etwa neun Meter breit und fünf Meter hoch. Spitze Steine umgeben den Höhleneingang auf beiden Seiten. Am linken und rechten Rand des Eingangs sind sie fast menschengroß, während sie zur Mitte hin langsam niedriger werden, bis sie in der Mitte des Eingangs nur noch einen halben Meter groß sind. Zwischen diesen Steinen sind schmale Lücken, durch die ein dünnes Wesen sich hindurch winden könnte. Sonderbar ist, dass vom oberen Rand des Eingangs Steine gleicher Zahl und gleicher Abmessung nach unten ragen, Stalaktiten gleich. An den äußeren Enden berühren sich die aufragenden bzw. nach unten hängenden Steine fast, während in der Mitte etwa vier Meter Platz sind. Das alles sieht fast aus wie ein großes Maul! Jenseits dieses sonderbaren Eingangs ist es dunkel.

Ganz so falsch ist dieser Eindruck gar nicht, stellt der Eingang der Höhle doch das Maul eines Drachen dar; SC mit *Wissen (Tiere)* erkennen dies bei einem gelungenen Wurf gegen SG 12. Würden sich die SC die Mühe machen, nach oben zu klettern (SG 10) und die wild wuchernde Vegetation zu entfernen, würden sie zuerst die Nüstern und schließlich die Augen des Drachen freilegen.

Der Freiraum zwischen den Steinen liegt bei etwa 30 cm pro Stein; jeder der Steine ist etwa 50 cm breit. Insgesamt finden sich pro ‚Reihe‘ dreizehn Steine, die jeweils oben und unten spiegelbildlich angeordnet sind.

Böses entdecken erbringt keine Anzeige: Was immer hier einmal war, hat keine Aura hinterlassen. Allerdings zeigt *Magie entdecken* eine schwache Quelle magischer Energie (SG 16: Illusionsmagie) etwa zwei Meter hinter den Zahnreihe (die Drachenstatue; s.u.). *Tiere und Pflanzen orten* findet die acht Blutmücken, die hinter den Zähnen schlafend an der Decke hängen; ihr Zustand ist ‚normal‘, d.h. sie sind unverletzt. SC mit *Dunkelsicht* oder *Dämmersicht* nehmen zudem etwa zwei Meter hinter der Zahnreihe eine große, dunkle Gestalt wahr, die unbeweglich in der Mitte der Höhle steht. Es handelt sich um die Statue eines Drachen, die weiter unten beschrieben wird.

Die Blutmücken hängen schlafend an der Decke und wachen nur auf, wenn den SC *Leise bewegen*-Würfe gegen SG 10 misslingen. Dann greifen sie an.

Blutmücke: HG ½; BS 2; Sehr kleines Tier (30 cm lang, 60 cm Spannweite); TW 1W10; TP 5; Init +4 (Ges); BR 10 m, fliegend 40 m; RK 16 (+4 Ges, +2 Größe); Angriff: Nahkampf +6 (1W3, Berührung); BA Festklammern, Blutentzug); GES N; RW REF +6, WIL +1, ZÄH +2; ST 3, GE 19, KO 10, IN 1, WE 12, CH 6.

Fertigkeiten und Talente: Verstecken +14; Waffenfinesse (Berührung).

Festklammern (AF): Wenn der Berührungsangriff einer Blutmücke trifft, klammert sie sich mit ihren acht Zangen am Körper des Gegners fest. Eine festgeklammerte Blutmücke hat RK 12.

Blutentzug (AF): Eine Blutmücke saugt Blut aus dem Körper ihres Opfers und fügt ihm in jeder Runde, die sie festgeklammert bleibt, 1W4 temporären Konstitutions-schaden zu. Sobald sie 4 Punkte aufgesaugt hat, löst sie sich und fliegt davon, um die Mahlzeit zu verdauen.

Hinter dem Eingang steht ihr plötzlich einem Drachen gegenüber! Er ist zwei Meter groß, geht aufrecht, hat die Flügel gespreizt und das Maul aufgerissen! Während ihr das Wesen noch ansieht, glühen seine Augen plötzlich auf, und ein feuriges Inferno ergießt sich aus dem Drachenmaul über euch!

Das sieht alles schlimmer aus, als es ist: Bei dem ‚Drachen‘ handelt es sich um eine sehr lebenssechte Statue, die genauso aussieht, wie ‚Corinne‘ das gesuchte Objekt beschrieben hat - nur deutlich zu groß. Der Feuerhauch ist eine Illusion, die im Laufe der Jahrhunderte etwas an Kraft verloren hat: SC, denen ein *Willenswurf* gegen SG 8 gelingt, erleiden keinen Schaden, während alle anderen 1W8 TP verlieren. Lautes Schreien oder ähnlich Geräusche an dieser Stelle weckt natürlich die Blutmücken...

Sehen sich die SC nach diesem Erlebnis in der Eingangshöhle um, stellen sie fest, dass diese insgesamt zehn Meter lang und vorn acht Meter hoch ist. Nach hinten läuft sie in einen Gang von drei Meter Breite und

vier Meter Höhe zusammen. Auch dieser Gang ist dunkel. Mit Ausnahme von Raum 7 sind *alle* Räume des alten Tempels unbeleuchtet.

Anmerkung: Aufgrund der allgegenwärtigen Drachenstatuen, den unheimlichen, alten Gemäuern, die einzig von Spinnen und Toten bevölkert werden, und der sich daraus ergebenden Atmosphäre sollte der Spielleiter innerhalb des Tempels seinen Spielern nicht erlauben, 10 oder 20 zu nehmen! In allen entsprechenden Situationen, in denen die Spieler dies versuchen wollen, sollte der Spielleiter durch ein „sonderbares Stöhnen“ (der Wind), ein „bedrohliches Knarren“ (der Tempel ist eben alt) oder ähnliche Geräusch- oder Lichteffekte die Konzentration der SC zunichte machen.

Raum 2: Der Rachen des Drachen

Der aus der Eingangshalle hinaus führende Gang ist etwa drei Meter breit und etwa vier Meter hoch. Er ist dunkel. Seine genauen Abmessungen sind schwer auszumachen, da er an Wänden und Decke über und über mit Spinnweben überwuchert ist, in denen es ab und an funktelt und glitzert. Ein muffiger Geruch schlägt euch entgegen, und aus der Dunkelheit hört ihr leise Geräusche, die ihr nicht genauer bestimmen könnt, viele leise Geräusche, ganz so, als kämen sie von überall her.

Die Geräusche kommen von den Hunderten von Spinnen, die sich erwartungsgemäß in den dicht gewebten Netzen aufhalten. Nicht überraschend zeigt Tiere und Pflanzen orte auch eine Vielzahl kleiner Lebewesen in gesundem Zustand überall im Gang an. Das Funkeln und Glitzern stammt von den weiter unten beschriebenen Schätzen, die das Ableben der hier über die Jahrhunderte verstorbenen Schatzsucher überdauert haben.

Der Gang an sich ist neun Meter lang und endet vor einer mit Spinnweben überwachsenen Wand. Die Spinnennetze an den Wänden sind zwischen 30 und 50 cm dick. Beim Durchschreiten des Gangs kann man sehen, dass die Netze voller Skelette kleinerer und größerer Tiere (sowie einiger intelligenterer Lebewesen) sind, die hier ihr Ende fanden. Kommen die SC dabei den Netzen zu nahe, lassen sich 1W20 giftige Spinnen auf sie fallen, die allerdings erst einmal ziellos auf den SC herumkrabbeln und nur mit einer Wahrscheinlichkeit von 20 % pro Spinne tatsächlich zubeißen. In einem solchen Fall fügt ein Spinnenbiss einen Giftschaden von 1 TP zu. Mittels eines gelungenen Geschicklichkeitswurfs gegen SG 12 lassen sich 1W10 Spinnen von einem anderen SC abstreifen und auf dem Boden zertreten. Wird ein Gegenstand benutzt, um die Spinnen abzustreifen, ergibt dies einen Modifikator von +2 auf den Wurf. Halten sich die SC immer in der Mitte des Gangs, beträgt die Chance, dass Spinnen von der Decke auf sie fallen, gerade einmal 30 %.

Sieht man von den Spinnen ab, stellt sich der Gang allerdings als Sackgasse heraus. Um hier

weiterzukommen, müssen die SC tatsächlich hinter den Spinnweben nachsehen, um die Wände zu untersuchen. Hierzu müssen entweder großmaßstäblich Löcher in die Netze geschnitten oder aber diese verbrannt werden. Letzteres ist am effektivsten, führt aber aufgrund der Rauchentwicklung zu Problemen im Gang. Was immer die SC tun, ruft natürlich die Spinnen in oben beschriebener Manier auf den Plan, allerdings in größerer Anzahl: 2W20 pro mit dem Freilegen der Wand beschäftigtem SC.

Am Ende der Suchaktion, deren Länge der Spielleiter frei bestimmen kann, sollte schließlich folgendes stehen: Zwei Meter vor dem Ende des Gangs befindet sich ein etwa 70 cm durchmessendes Loch in der Gangdecke (s. Raum 3); und an der Stirnwand des Gangs entdecken die SC eine 2,5 m hohe und 1,5 m breite Geheimtür (SG 12), die sie allerdings beim besten Willen nicht zu öffnen vermögen (s. Raum 4). Außerdem lassen sich die folgenden Schätze innerhalb der Spinnweben finden (jeweils SG 12 sowie 1W20 angreifende Spinnen):

- ein Elfenbeinkästchen, das mit einem komplizierten kleinen Schloss gesichert ist (Wert des Kästchens: 30 GM; SG des Schlosses: 22); das Kästchen enthält eine Spruchrolle mit dem Zauber *Geisterhand* (150 GM)
- ein silberner Dolch (10 GM) in einer mit Edelsteinen verzierten Scheide (60 GM)
- ein Doppelklingenschwert (Wert 100 GM)
- eine goldene Gürtelschnalle mit eingraviertem Wappen der Prälatur von Almor (60 GM)
- ein altes Buch mit stark verschmutztem Ledereinband, das durch eine angerostete Metallschnalle zusammengehalten wird (wertlos). Der größte Teil des Inhalts ist mittlerweile unlesbar, doch lässt sich eine einzige noch entzifferbare Stelle ausmachen, die in altertümlichen, aber mit etwas Mühe lesbaren Aerdi abgefasst ist. Durch einen *Wissen (Geschichte)*-, *Schriftzeichen entschlüsseln*- oder *Intelligenz*-Wurf gegen SG 20 lässt sich herausfinden, dass der Text etwa 150 Jahre als sein muss:

...ute, dass es sich bei dieser Anlage nur um eine Nebenanlage handelt, wohl eine von mehreren, die (in regelmäßigen Abständen?) in den äußeren Regionen des Walds verborgen sein müssten. Alles deutet darauf hin, dass es vor langer Zeit einen den gesamten Adri umspannenden Drachenkult gegeben haben muss - und endlich habe ich, nach Jahren der Suche, einen dieser Tempel ge...

Schätze

DGS 2: Beute - 15 GM; Münzen - 13 GM; Magie - Schriftrolle *Geisterhand* (25 GM)

Raum 3: Der Kopf des Drachen

Sobald es den SC gelungen ist, das in vier Meter Höhe gelegene Loch zu erreichen (z.B. durch Anheben und Hochziehen, möglicherweise auch durch Hochwerfen

eines Gnoms oder Halblings), bietet sich ihnen folgender Blick, sobald sie eine Lichtquelle in den Raum bringen:

Das Loch befindet sich in der Mitte des Bodens eines sechs mal sechs Meter breiten und fünf Meter hohen Raums. Boden und Wände sind mit einem Schuppenmuster verziert, das an die Schuppen eines Drachen erinnert. In Richtung der Eingangshalle sind auf Augenhöhe (eines Menschen) zwei halbmetergroße Öffnungen zu sehen, die mit stumpfem, teilweise zerbrochenen Kristallglas verziert sind; durch Risse im Glas haben sich Pflanzen einen Weg nach innen gebahnt. An den Wänden rechts und links dieser Öffnungen ziehen sich ein Meter hohe Steinregale dahin, auf denen jeweils 10 kleine goldene Statuetten in der Form der Statue aus der Eingangshalle stehen. Entlang der vierten Wand, gegenüber den beiden Kristallglasöffnungen, stehen zwei Statuen, die der in der Eingangshalle in Form und Größe genau gleichen (mit Ausnahme des Blutes). Der Raum hat keinen weiteren Ausgang.

Erkenntniszauber ergeben keinerlei Hinweise auf böse oder magische Ausstrahlungen, auch nicht aus Richtung der 20 kleinen oder zwei großen Statuen. Jede der Statuetten ist 50 GM wert. Sie haben zwar die richtige Größe, um ‚Corinnes‘ Anforderungen zu entsprechen, doch stellt man schnell fest, dass die Statuetten zu leicht sind, um aus massivem Gold bestehen zu können (sie sind de facto „nur“ mit Gold überzogen). Die SC müssen also weitersuchen...

Bei den ‚Löchern‘ handelt es sich um die ‚Augen‘ des Drachenkopfs, die einst mit rotem Kristallglas versehen waren, das aber mit der Zeit von der Witterung beschädigt wurde. Da die ‚Augen‘ von außen überwuchert sind, fällt kein Licht aus dieser Quelle in den Raum. Dieser Raum stellte früher den Wachposten des Tempels dar, wovon jetzt allerdings nichts mehr zu bemerken ist.

Auch genauere Untersuchung des Raums ergibt keinen weiteren Ausgang. Allerdings stellt sich heraus (Suchen gegen SG 12), dass bei beiden großen Statuen der mittlere obere Zahn drehbar gelagert ist und um 90 Grad um die eigene Achse gedreht werden kann. Drehen die SC an dem Zahn der linken Statue, tut sich nichts, sieht man davon ab, dass man von unten ein leises Klickgeräusch hört. (Auf diese Art und Weise wird die Geheimtür im Gang unten entsperrt; sieht man unten nach, stellt man fest, dass die Tür nun einen Spalt weit in den Gang hinein offen steht und mit einem Stärkewurf gegen SG 16 weiter aufgezo- gen werden kann; bis zu zwei andere SC können unterstützen, d.h. sie geben dem ziehenden SC je +2, wenn ihnen ein Stärkewurf gegen SG 10 gelingt.) Drehen am Zahn der rechten Statue aktiviert eine mechanische Falle: Drehen des Zahns lässt eine kleine Steinklappe direkt hinter dem Zahn herunterklappen, und ein Strahl heißen Feuers ergießt sich über den SC direkt vor der Statue:

Feuerspeier-Falle: HG 2; 1,50 m Feuerlohe (wie Alchimistenfeuer; 1W6 für SC direkt vor der Statue, 1 TP für alle im Umkreis von 3 m); Reflex-Rettungswurf für halben Schaden (SG 15); Suchen (SG 20); Entschärfen (SG 20).

Schätze:

DGS 2: Beute - 0 GM; Münzen - 167 GM; Magie - 0 GM

Raum 4: Der Hals des Drachen

Die Geheimtür (Härte 8, TP 150) lässt sich entdecken, sobald an der Stirnwand des Gangs die Spinnweben entfernt sind; öffnen kann man die Tür aber erst, sobald in Raum 3 der mittlere obere Zahn der linken Statue um 90 Grad gedreht wurde. Daraufhin öffnet sich die Tür einen Spalt in den Gang hinein und kann mit einem Stärkewurf gegen SG 16 weiter aufgezo- gen werden kann; bis zu zwei andere SC können unterstützen, d.h. sie geben dem ziehenden SC je +2, wenn ihnen ein Stärkewurf gegen SG 10 gelingt. Hinter der Tür ist eine nach unten führende steinerne Wendeltreppe erkennbar. So weit, so gut.

Leider haben die ursprünglichen Nutzer des Tempels hier noch eine weitere Sicherung eingebaut, nämlich eine *Glyphe der Abwehr*, die aktiviert wird, sobald ein intelligentes Wesen durch die Öffnung schreitet, ohne ein längst vergessenes Kennwort auszusprechen. Die Glyphe ist auf Brusthöhe (eines Menschen) auf der Innenkante der 30 cm dicken Tür angebracht. Da eine Glyphe kein aktiver Spruch ist, ist sie durch *Magie entdecken* nicht wahrnehmbar.

Glyphe der Abwehr: HG 1; wie *Personen festhalten* (Wirkungsdauer 10 Runden); Willenskraft-Rettungswurf zum Vermeiden (SG 16); Suchen (SG 28); Entschärfen (SG 28).

Auf der anderen Seite der Tür befindet sich ein kleiner Vorsprung, von dem aus sich eine enge Wendeltreppe aus Stein in finstere Tiefen windet...

Raum 5: Der Bauch des Drachen

Die Treppe ist nicht ganz ein Meter breit und windet sich etwa zehn Meter nach unten. Danach stehen die SC in einem Raum:

Die Treppe endet in einem drei mal sechs Meter großen und vier Meter hohen Raum, der vollständig mit dunklen Steinplatten ausgelegt ist, die wie reliefartige Drachenschuppen wirken. In jeder Ecke steht eine der bereits bekannten Statuen, diesmal allerdings drei Meter hoch und aus Marmor gefertigt. Die Flügel sind so groß, dass sie die Ecken komplett verdecken. Auf der der Treppe gegenüberliegenden Seite führt ein Durchgang aus dem Raum hinaus und einen kurzen Korridor. Auf (Menschen-) Augenhöhe sind silberne Buchstaben von etwa 30 cm Höhe in die rechte und linke Wand eingelassen.

Das Gehen auf dem Boden erzeugt ein sonderbares Gefühl der Unebenheit, das durch die Schuppenreliefs hervorgerufen wird. Der Raum hat keinerlei magische Ausstrahlungen. Die Statuen sind ebenso harmlos wie die von ihren Flügeln verdeckten Ecken, doch das können die SC nicht wissen (und werden es nach den Erfahrungen im oberen Stock auch nicht glauben). SC, die Drakonisch sprechen, können erkennen, dass die Inschriften an den beiden Wänden identisch sind. Sie bedeuten: „*Tritt ein in die geweihten Hallen des Mächtigen.*“ Der Zauberspruch *Sprachen verstehen* entziffert den Text auch, gibt aber keinen Hinweis auf die Sprache, in der er abgefasst ist. Der Raum ist ansonsten leer, und es gibt nichts von Interesse darin zu finden.

Raum 6: Die Seele des Drachen

Der Durchgang aus Raum 5 ist drei Meter lang und breit sowie vier Meter hoch. Direkt dahinter beginnt übergangslos der nächste Raum:

Der Gang mündet in einen Raum mit den Abmessungen neun auf neun auf fünf Meter. Auch hier sind Wände und Decke mit Schuppenreliefs ausgelegt; der Boden aber ist aus ebenem, dunklem Stein gefertigt. Vergilbte und vermoderte Teppiche, auf deren Reste man noch Darstellungen eines großen Drachen erkennen kann, bedecken noch Teile der Wände. An der rechten und linken Wand steht jeweils ein großer schwarzer Steinblock. Auf jedem der Blöcke liegen eine goldene Schale und ein goldener Dolch. Über den Steinblöcken sind wiederum silbrige Zeichen in die Wand eingelassen. In der Mitte des Raums steht ein halbmeterhohes Podest, auf dem ein funkelnder Drache mit ausgerissenem Maul und gespreizten Flügeln dargestellt ist. Direkt gegenüber dem Eingang befindet sich eine Steintür mit einem eisernen Ring. Rechts und links neben der Tür steht jeweils eine Metallstange mit an Ästen erinnernden, geschwungenen Ausläufern am oberen Ende.

In die Oberkante des Durchgangs in diesen Raum ist ein Fallgitter eingelassen (SG 15 zum Entdecken). Boden und Steinblöcke bestehen aus schwarzem Marmor. Die Steinblöcke sind aufgrund der feinen Abflussrinnen, die ihre Oberseite sowie ihre nach unten führenden Kanten durchziehen, als Opferaltäre auszumachen, worauf auch die Schale und die Dolche hinweisen. Auf dem Altären sowie dem Boden in ihrer Umgebung sind ganz schwach Spuren getrockneten Bluts zu erkennen, das allerdings bereits vor Jahrhunderten vergossen worden sein muss. Der Raum hat keinerlei Aura. Die goldenen Schalen sind jeweils 60 GM wert, die beiden Dolche (deren Griffe in Form eines Drachenkopfs gearbeitet sind) ebenfalls je 60 GM. Die Inschriften über den Altären sind wiederum auf Drakonisch; sie lauten: „*Opfere hier, bevor du dich für den Mächtigen gewandest.*“ Letzteres bezieht sich auf die Kultroben, die einst auf den beiden Kleiderständen neben der

Steintür hingen, aber mittlerweile längst verfallen sind. Die Steintür schließlich lässt sich durch den eisernen Ring aufziehen, wenn ein Stärkewurf gegen SG 20 gelingt; bis zu drei andere SC können unterstützen, d.h. sie geben dem ziehenden SC je +2, wenn ihnen ein Stärkewurf gegen SG 10 gelingt.

Die einzige Gefahr in diesem Raum geht von der Statue in der Raummitte aus. Es handelt sich um ein schwaches Konstrukt das nur aktiviert wird, wenn jemand mit einem der Schätze aus diesem oder dem nächsten Raum (will meinen, also auch mit dem in Raum 7 befindlichen Idol) wieder zurück in die Vorhalle möchte und dabei an dem Sockel mit dem Konstrukt vorbei geht. In diesem Fall schließt sich innerhalb einer KR das Fallgitter (sofern es von aufmerksamen SC nicht auf irgendeine Weise blockiert wurde; SG 20 für *Mechanismus ausschalten*), und das Konstrukt erwacht zum Leben. Es greift so lange an, wie sich handlungsfähige Gegner im Raum befinden. Es wird dabei durch *Unsichtbarkeit* nicht gestört, lässt sich aber überlisten, wenn sich SC tot stellen. Eine Minute, nachdem das Konstrukt keine Bewegung mehr im Raum wahrnimmt, kehrt es zu seinem Podest zurück, und das Fallgitter hebt sich wieder. Aufgrund der Jahrhunderte ist das Gitter bereits ein wenig anfällig geworden und kann mit einem Stärkewurf gegen SG 22 so weit verborgen werden, dass sich ein SC pro drei KR hindurch zwängen kann. Durch einen Stärkewurf gegen SG 17 kann man das Gitter immerhin so weit verbiegen, dass sich ein SC mit *Turnen* (SG 15) innerhalb von drei KR hindurch zwängen kann. Nehmen die SC nichts aus diesem oder dem nächsten Raum mit (unwahrscheinlich, aber man weiß ja nie), rühren sich weder Konstrukt noch Gitter.

Drachenstatue: GS 1; BS 1; mittelgroßes Konstrukt, (1,80 m groß); TW 2W10; TP 16; Init -1 (Ges); BR 20 m; RK 18 (-1 Ges, +9 natürlich); Angriff: Nahkampf +2 (Faust, 1W6+1); BE: immun gegen kritische Treffer, auf den Geist wirkende Zaubersprüche, Gift, Lähmung, Krankheit, Nekromantie, Attributsschäden, Angriffe, die Zähigkeits-Schutzwürfe fällig werden lassen (mit Ausnahme von solchen, die auch gegen Gegenstände wirken), Dunkelsicht 20 m; GES N; RW REF +0, WIL +3, ZÄH +3; ST 13, GE 11, KO --, IN --, WE 11, CH 11.

Fertigkeiten und Talente: --.

Schätze:

DGS 2: Beute - 0 GM; Münzen - 40 GM; Magie - 0 GM

Raum 7: Das Herz des Drachen

Hier sind die SC nun am Ziel ihrer Suche:

Hinter der Tür befindet sich ein quadratischer Raum mit sechs Meter Länge wie Breite und einer Höhe von ebenfalls sechs Metern. Der Boden ist aus schwarzem Marmor gefertigt, die Wände und Decke wiederum von Schuppenreliefs umlaufen. Rötliche Beleuchtung,

deren Quelle nicht auszumachen ist, sorgt für ein düsteres Licht. In die Wänden sind erneut Zeichen aus großen, silbrigen Buchstaben eingelassen. In der Mitte des hinteren Teils des Raums steht ein meterhoher Quader aus schwarzem Marmor, auf dem eine kleine, golden schimmernde Statuette eines Drachen mit gespreizten Flügeln und aufgerissenem Maul steht. Dies muss die Statuette sein, die ihr sucht!

Tatsächlich, sie ist es: zwanzig Zentimeter groß und aus Massivgold. Mit Ausnahme des Steinquaders ist der Raum leer. *Magie entdecken* zeigt eine schwache Herbeizauberungs-Aura an, die nicht genau lokalisierbar ist (das rötliche Glühen). Die Schriftzeichen sagen diesmal: „**Störe nicht die Ruhe des Mächtigen!**“ Unglücklicherweise ist das Idol mit einer letzten Falle gesichert: Hebt man es von seinem Sockel, schnappt auf jeder Seite eine stählerne, drachenähnliche Klaue nach der Hand des betreffenden SC. Die Klauen sind stark genug, um Lederhandschuhe zu durchdringen, nicht aber Metallhandschuhe:

Die Klauen des Drachen: HG 3; 2 x +10 Nahkampf-Angriff (2W6/KT 18-20; bestätigter Kritischer Treffer führt zum Abtrennen einer Hand); Reflex-Rettungswurf für halben Schaden und Negierung des Kritischen Treffers (SG 20); Suchen (SG 21); Entschärfen (SG 21).

Sobald sich die SC diese letzte Falle überwunden haben, können sie das Idol in ihren Besitz nehmen und den Tempel verlassen. Natürlich ist da noch das kleine Problem mit dem Fallgitter und dem Konstrukt in Raum 6...

Das Idol hat keine magische oder sonstige Aura (mehr), doch *Suchen* (SG 25) offenbart ein sehr kleines, einfach zu öffnendes Geheimfach am oberen Hinterkopf, welches indes leer ist. Der Wert des Idols kann durch erfolgreiches *Schätzen* gegen SG 15 mit 5000 GM ermittelt werden. Die Statuette wiegt etwas weniger als sieben kg.

Begegnung Neun: Die Übergabe

Die Rückreise nach Herbergsbad sollte ohne weitere Begegnungen erfolgen, da die Gruppe bisher schon genug geleistet hat. Möglicherweise wollen die SC auch erst noch ein wenig ausruhen (entweder im Tempel oder aber bei den Waldmenschen). Dies ist kein Problem, da der mit ‚Corinne‘ ausgehandelte Zeitrahmen von zehn Tagen recht großzügig gefasst ist.

Schließlich aber werden die SC wieder in Herbergsbad eintreffen. Nachdem sie dort ihre Schätze zu Geld gemacht, sich wieder erholt haben und möglicherweise auf Informationssuche gegangen sind (die recht erfolglos endet; aber keine Sorge, die offenen Fragen

werden in späteren Abenteuern geklärt), wird es schließlich Zeit, das Idol bei ‚Corinne‘ abzuliefern.

Idealerweise sollten sich die SC zum verabredeten Termin im Gasthaus „Zum torkelnden Paladin“ einfinden und auf ‚Corinne‘ warten. Das Problem ist - ‚Corinne‘ kommt nicht. Dies liegt daran, dass Inajira in einer dringenden Angelegenheit (die in einem späteren Abenteuer erklärt wird) Herbergsbad verlassen musste und so den Termin nicht einhalten konnte. Es gelang ihm aber, einen seiner Handlanger mit der Wahrung seiner Interessen zu betrauen, was zu einer leichten Änderung des Plans führte. Inajira ist aber guter Dinge, dass alles in seinem Sinne verlaufen wird.

Während ihr auf Corinne wartet und langsam ungeduldig werdet, tritt ein schlanker, gut gekleideter Mann Anfang dreißig an euren Tisch heran und verbeugt sich kurz. An seiner rechten Hand erkennt ihr einen Siegelring mit einem verschlungenen ‚O‘. „Ihr wartet auf Corinne, nicht wahr?“ eröffnet der Mann das Gespräch und begrüßt jeden von euch mit Namen [nur, wenn ‚Corinne‘ zu Beginn des Abenteuers die Namen der SC erfuhr]. „Ich bin Raynard Byrgel. Corinne ist leider ... wie soll ich sagen ... verhindert. Unser Meister hat mich an ihrer Stelle geschickt.“ Bei diesen Worten bringt er betont unauffällig den Siegelring in euer Blickfeld.

Natürlich haben die SC es hier nicht im mindesten mit Raynard Byrgel (an den sie sich hoffentlich noch aus dem Gespräch mit ‚Corinne‘ erinnern) zu tun; im Gegenteil, Edard Morfun, den Inajira für diese Aufgabe ausgewählt hat, sieht dem echten Raynard Byrgel noch nicht einmal ähnlich, doch da Olafsdottirs zweiter Lehrling nur selten aus seinem Labor heraus kommt, kennt ihn in Herbergsbad so gut wie niemand.

‚Byrgel‘ wartet nach seiner Einleitung ab, wie die SC auf diese für sie unerwartete Wendung der Ereignisse reagieren, um auf Fragen entsprechend zu antworten. Er ist stets freundlich und hat ein sicheres Gespür dafür, wie er den SC am besten entgegenkommen kann, um den gewünschten Effekt zu erzielen. Insbesondere ist sein Benehmen ein willkommener Kontrast zu der schroffen Art, die ‚Corinne‘ zu Beginn des Abenteuers an den Tag legte. Auch für dieses Gespräch folgen wieder einige beispielhafte Fragen mit Antworten:

„Wie können wir sicher sein, dass du nicht lügst?“
[Hier gibt ‚Byrgel‘ die Details der Unterhaltung zwischen ‚Corinne‘ und den SC recht detailgetreu wieder, so genau eben, wie man sie ihm berichtet haben könnte, ohne dass er dabei war und den genauen Wortlaut kennt.]

„Was ist denn mit Corinne?“

„Nun, sie hat ... sagen wir ... gewisse Probleme in ihren magischen Studien. Nichts ernstes, aber es hält sie doch länger auf, als sie sich das vorgestellt hat. Tja... in unserer Profession kann nicht immer alles gelingen, hm?“ [Vom Tonfall her lässt er durchblicken,

dass er ‚Corinne‘ das kleine Missgeschick durchaus gönnt.]

„Kann es sein, dass du Corinne nicht besonders magst?“

„**So würde ich das nicht formulieren. Sie ist nur manchmal etwas ... übereifrig.**“ [Wieder ein feines, ironisches Lächeln.]

„Was ist mit unserer Abmachung?“

„**Wie abgesprochen, haben wir dafür gesorgt, dass die Stadtwache keine Anklage gegen euch erheben wird - gegen keinen von euch. Solange ihr euch nicht wieder etwas zuschulden kommen lasst, wird euch nichts passieren und niemand belangen. Ihr habt mein Wort darauf.**“ [Bei diesen Worten sieht er sehr ernst und würdevoll aus. Motiv erkennen gegen SG 20 bestätigt die Aufrichtigkeit dieser Aussage.]

„Corinne wollte uns mit Olafsdottir bekannt machen...?“

„**Richtig. Dieses Angebot gilt nach wie vor. Darüber hinaus habt ihr einen Gefallen bei unserem Meister gut. Einen kleinen, zumindest. Ihr müsst ihn mir nicht sofort sagen. Und übertreibt es nicht.**“

„Könnte es sein, dass dein Meister noch öfters Leute gebrauchen kann, die für ihn Aufträge erfüllen?“

„**Das ist sehr gut möglich.**“ [Und absolut richtig.]

„**Wir könnten euch dann über eine Nachricht in dieser Gaststätte erreichen?**“

Diese Szene sollte damit enden, dass die SC ‚Raynard Byrgel‘ die Statuette übergeben und sich in dem Gefühl sonnen können, gerade einem mächtigen Magier einen Gefallen getan zu haben, der ihnen auf lange Sicht nur Vorteile bringen wird. Nach der Übergabe plauscht ‚Byrgel‘ noch ein wenig mit den SC und bricht schließlich auf - wobei er die Rechnung für die während der gesamten Unterhaltung (inklusive Wartezeit) angefallenen Getränke bezahlt.

Sollten die SC aus irgendwelchen Gründen das Idol nicht übergeben wollen, muss der Spielleiter zuerst versuchen, ‚Byrgel‘ dies durch geschicktes Verhandeln und größere Versprechungen zu erreichen. Wenn alle Stricke reißen, muss er eine andere Methode finden, den SC das Idol zu entreißen, sei es durch einen Dieb, eine Razzia der Stadtwache, oder eine andere Methode - die SC sollten keinen Gegenstand im Wert von 5000 GM aus dem ersten Abenteuer mitnehmen!

Epilog: Corinne?

Die folgende Szene sollte ganz am Ende des Abenteuers eingeschoben werden, noch bevor die Logbucheinträge gemacht werden. Sie sollte sich aber nicht direkt nach der Übergabe des Idols an ‚Raynard Byrgel‘ ereignen, sondern mindestens einige Stunden danach, besser noch ein oder zwei Tage später:

Während ihr durch die Stadt schlendert, seht ihr aus einem Laden ein bekanntes Gesicht kommen: Corinne! Sie blickt flüchtig in eure Richtung, als sie auf die Straße tritt, doch zeigt sie keine Anzeichen des

Erkennens (von einem Gruß ganz zu schweigen), sondern geht auf den nächsten Laden zu.

Dies sollte den SC sonderbar vorkommen. Und tatsächlich, dies hier ist die echte Corinne, die natürlich die SC nicht kennt. Sprechen die SC die Magierin an, wird schnell deutlich, dass sie die Gruppe noch nie gesehen hat. Corinne reagiert auf die Schilderungen (und möglicherweise Vorwürfe) der SC hochnäsig und ohne großes Verständnis, erklärt sich aber im Lauf der Unterhaltung bereit, sich alles berichten zu lassen. Sie verhält sich dabei recht ähnlich, wie Inajira dies zu Beginn des Abenteuers in ihrer Gestalt tat, von einer wichtigen Ausnahme abgesehen: Sind Gnome in der Gruppe, ist sie diesen gegenüber ausgesprochen feindselig eingestellt, ein Charakterzug, von dem Inajira nichts wusste, er ihn also nicht kopieren konnte. Im Lauf der Unterhaltung wird Corinne immer besorgter und will immer mehr Details wissen. Schließlich verabschiedet sie sich hastig, um mit ihrem Meister Kontakt aufzunehmen. Anfragen wegen eines ‚Gefallens‘ ignoriert sie so gut wie möglich; drängen die SC gar zu sehr, lässt sie sich zu einem „**Wir werden das prüfen!**“ herab. Die SC bleiben sicherlich verwirrt zurück, wohl erahnend, dass sie in Geschehnisse geraten sind, die weitaus größer und vielschichtiger sind, als sie anfangs erwarteten...

Erfahrungspunkte

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

Begegnung Fünf: Laute Störenfriede

Besiegen der Orks:

DGS 2 (BS 2) 60 EP

Begegnung 7: Der alte Pfad

Besiegen (oder Ausweichen) der Schlange

DGS 2 (BS1) 30 EP

Begegnung 8: Endlich: der Tempel!

Besiegen der Blutmücken (Raum 1):

DGS 2 (BS 2) 60 EP

Entschärfen oder Überleben der Feuerfalle (Raum 3)

DGS 2 (BS 2) 60 EP

Entschärfen oder Überstehen der Glyphe (Raum 4)

DGS 2 (BS 1) 30 EP

Besiegen des Drachenkonstrukts (Raum 6)

DGS 2 (BS 1) 30 EP

Entschärfen oder Überstehen der Klauen des Drachen (Raum 7)

DGS 2 (BS 3) 90 EP

Bonus für gutes Rollenspiel

DGS 2

bis zu 90 EP

Summe der maximal möglichen EP

DGS 2

450 EP

und dem Spielleiterhandbuch, im Rahmen der Regelungen wie sie im *Living Greyhawk Campaign Sourcebook* veröffentlicht sind, zu erwerben.

Berechnung der Schätze

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

Die Spieler können alle in den Begegnungen (bzw. an deren Ende) beschriebenen Gegenstände bis zum Ende des Szenarios mitnehmen. Am Ende müssen alle Gegenstände zu Standardpreisen (d. h. halber Einkaufswert) verkauft werden. Ausnahmen sind Schmuck, Edelsteine, besondere Wertgegenstände und natürlich Bargeld; diese werden zum vollen Wert in die Summe eingerechnet. Sollten Gegenstände nicht gefunden oder nicht mitgenommen, 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 = 400 GM. Die folgende Aufstellung enthält die individuellen Anteile für die SC. Sie entspricht weitgehend den Schatzaufstellungen, die du bei den Begegnungen findest.

Begegnung Eins: Ein glückliches Zusammentreffen

DGS 2: Beute - 0 GM; Münzen - 50 GM; Magie - 0 GM

Begegnung Fünf: Laute Störenfriede

DGS 2: Beute - 48 GM; Münzen - 22 GM; Magie - 0 GM

Begegnung Sieben: Der alte Pfad:

DGS 2: Beute - 0 GM; Münzen - 20 GM; Magie - 0 GM

Begegnung Acht: Endlich: der Tempel!:**Raum 2:**

DGS 2: Beute - 15 GM; Münzen - 13 GM; Magie - Schriftrolle Geisterhand (25 GM)

Raum 3:

DGS 2: Beute - 0 GM; Münzen - 167 GM; Magie - 0 GM

Raum 7:

DGS 2: Beute - 0 GM; Münzen - 40 GM; Magie - 0 GM

Gesamt:

DGS 2: Beute - 63 GM; Münzen - 312 GM; Magie - 25 GM

Gegenstände können nicht direkt aus dem Abenteuer mitgenommen werden, aber den Spielern steht es frei, für ihr Bargeld Gegenstände aus dem Spielerhandbuch

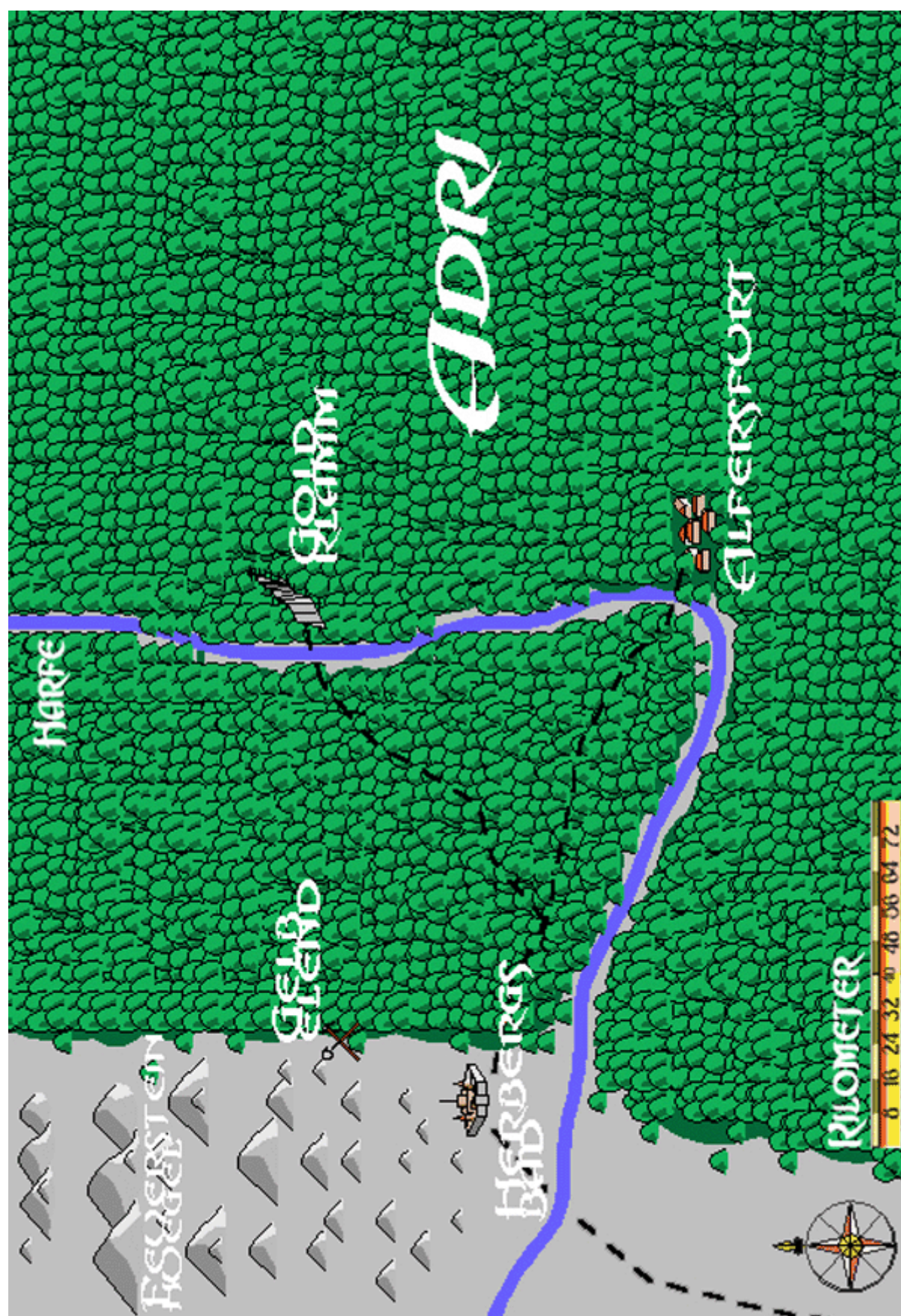
Anhang I: Auszug aus einem alten Buch

ist, daß n/ sich bei dieser Anbahnung
mit ihm einen Nebenmannen fündelt, wofl nimm von
unseren, die (in regelmäßigen Abständen?) in den
äußeren Regionen der Welt unterwegs sein müssen.
Allenfalls dürfte darauf hin, daß n/ vor langer Zeit nimm
den gesamten Adel umspannenden Verkehrsnetz
genossen haben muß - und nuchlich haben ist, nach Jahren
des Stills, nimm dieser Zustand zu

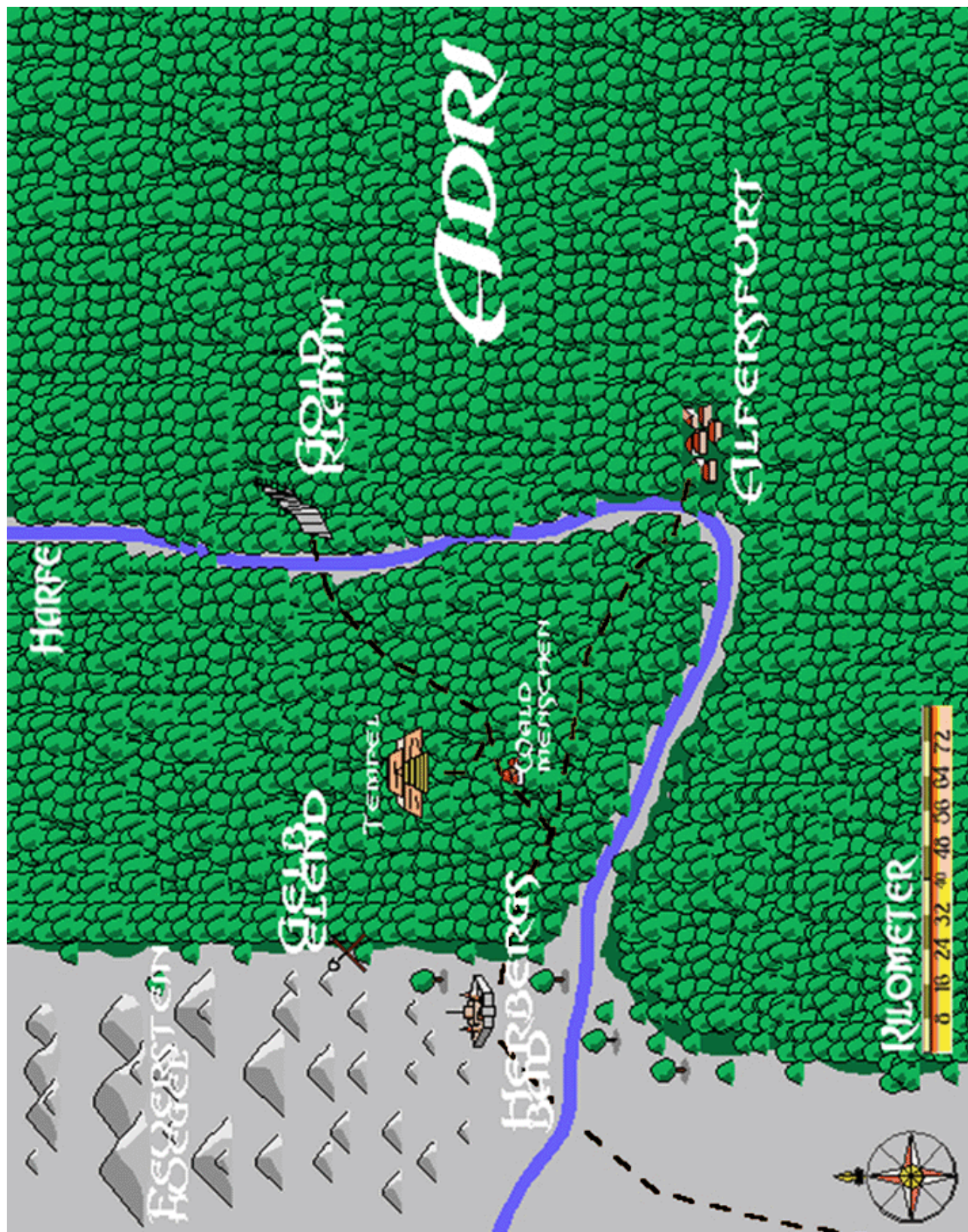
Anhang I: Auszug aus einem alten Buch

ute, dass es sich bei dieser Anlage nur um eine Nebenanlage handelt, wohl eine von mehreren, die (in regelmäßigen Abständen?) in den äußeren Regionen des Walds verborgen sein müssten. Alles deutet darauf hin, dass es vor langer Zeit einen den gesamten Adri umspannenden Drachenkult gegeben haben muss - und endlich habe ich, nach Jahren der Suche, einen dieser Tempel ge

Anhang 2: Spielerkarte Adri / Herbergsbad



Anhang 2: Spielleiterkarte Adri / Herbergsbad



Anhang 3: Spielleiterkarte Tempel

