

# Quelle des Zorns

## Ein einründiges D&D LIVING GREYHAWK® Herbergsbad/Adri–Regional–Abenteuer

Version 1.0

**von Matthias Schäfer**

mit freundlicher Unterstützung bei den Begegnungen von Oliver Kemmet und Frank Roters

**Circle Reviewer:** Pieter Sleijpen

**Meta Regional Reviewer:** Pierre van Rooden

**Spieltester:** Sascha Glimmann (SL), Oliver Bibo, Gerrit Daute, Arne Götzinger, Gösta Kroll, Anna Werner

Ordnung und Gesetz werden in Herbergsbad immer häufiger mit harten Mitteln durchgesetzt. Rumtreiber, Regimegegner und Aufständische werden verfolgt, um den ehrlichen Steuerzahler und die Besucher zu schützen. Trotzdem gehen immer noch seltsame Dinge in der Stadt vor: Ein Wachtrupp ist spurlos verschwunden. Wenn die Stadtwache bereits Abenteuerer anheuert, um das aufzuklären, steckt irgendwo der Wurm im Fürstentum.

Ein regionales Abenteuer in Herbergsbad für Charaktere der Stufe 1 bis 13 (DGS 2 – 10). Erster Teil der „Sturm über Herbergsbad“-Serie. Das Abenteuer ist eingeschränkt für Kentauren geeignet.

Metaspiel-Organisations-Schwerpunkt: Aktionsfront Freies Almor, Freie Waldläufer des Adri.

Quellen: AHL 1-01 Willkommen im Adri/AHL E01 Wiedersehen im Adri (Rainer Nagel), AHL 2-01/AHL E02 Mord im Badehaus (Alexandra Velten), AHL 3-04 Indigo (Rainer Nagel), AHL 5-02 Höllenfeuer (Rainer Nagel), AHL 6-03 Harfenspiel (Matthias Schäfer, Oliver Kemmet), AHL 7-01 Wild wuchernder Adri (Martin Mathes), Ivid the Undying (Carl Sargent), Living Greyhawk Journal 1 (Innspace/Adri Dispatch), TSS 5-03 The Medegian Job (Luke Pitcher), Dungeon Tiles (Wizards of the Coast), Dungeon Tiles II Arcane Corridors (Wizards of the Coast), Wissenswertes über den Adri (und ein kurzer Ausblick auf Herbergsbad und die Geschichte der Region) (Frank Roters) und [www.livinggreyhawk.de](http://www.livinggreyhawk.de)

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

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

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

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

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

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

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

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

## DAS EINSTUFUNGSSYSTEM VON LIVING GREYHAWK

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

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

Jeder SC kann zuzüglich zu Kreaturen, die er durch eine Klassenfähigkeit bekommt, ein Tier mitbringen, das ihn im Kampf unterstützt. Mehr Wesen können zwar mitgebracht werden, aber nicht im Kampf eingesetzt werden. Wenn du meinst, dass ein Tier den SC einen besonderen Vorteil im Kampf verschafft, addiere den Herausforderungsgrad zu Stufe des SC um die DGS des Abenteuers zu berechnen. Aber denke daran: Tiere, die der SC über seine Klasse bekommen hat sowie ein Pferd, ein Streitross oder ein Reithund für SC mit dem Talent „Berittener Kampf“, haben niemals Einfluss auf die DGS.

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

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

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

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

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

DGS 10 = max. 2.300 GM und 1.350 EP pro Spieler.

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

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

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

Beachte bitte, dass SC die mehr als drei Stufen über der DGS sind, auf der du das Abenteuer leiten wirst, nicht in diesem Abenteuer eingesetzt werden dürfen.

## ZEITEINHEITEN UND LEBENSHALTUNGSKOSTEN

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

Nach dem Ende des Abenteuers können Spieler weitere Zeiteinheiten verwenden, um ihre Fertigkeiten und Talente einzusetzen und etwas Geld zu verdienen. Weitere Einzelheiten entnehme bitte dem LGCS.

## DIE GROSSE SCHLANGE

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

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

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

Einmal in der Geschichte des Charakters kann die Große Schlange in Form eines kleinen „Wunders“ eingreifen, um dem Charakter oder einem von ihm benannten

anderen Charakter in einer beliebigen Form zu helfen (in erster Linie, um Schaden abzuwenden oder den Charakter zu retten). Ist dies der Fall, bildet sich am Ende des Abenteuers auf einem vom Spieler des Charakters beliebig zu wählenden Unterarm der Figur die unterarmlange, farbige Tätowierung einer Schlange. Dies ist auf der Abenteuerbescheinigung (AR) unter „Play Notes“ zu vermerken. Sobald der Charakter diese Tätowierung erhalten hat, wird die Große Schlange kein zweites Mal in dieser Art eingreifen.

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

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

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

Grundsätzlich sind alle Eingriffe der Großen Schlange in den Spielablauf der Triade zu melden ([gh\\_adri@web.de](mailto:gh_adri@web.de)). Derzeit gelten folgende Charaktere der deutschen Living Greyhawk-Kampagne als Schützlinge der Großen Schlange:

Islwyn (Alexandra Velten - keine Tätowierung)

Mara (Mike Hofmann - Tätowierung)

Starck (Chris Nord - keine Tätowierung)

Zandro (Thomas Römer - Tätowierung)

Ixbn (Frank Zaeske – Tätowierung)

Terrin Bender (Sascha Eder – Tätowierung)

Galen (Gerrit Deike - keine Tätowierung)

Edmont Dantes (Norbert Birkelbach – Tätowierung)

Leomar Drakeson (Sascha Glimmann – keine Tätowierung)

Ludeger (Rykaard Biernat – keine Tätowierung)

## REISEN IM VEREINIGTEN KÖNIGREICH VON AHLISSA/ DEM FÜRSTENTUM HERBERGSBAD

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

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

### **Free Travel Throughout the Kingdom of Ahlissa:**

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

### **Wanted In Ahlissa:**

Dieser SC wird im Zusammenhang mit einer oder mehreren Straftaten im Vereinigten Königreich gesucht.

Dieser Status betrifft alle Teile Ahlissas mit den besetzten Gebieten Medegias und der Fürstentümer Naerie und Herbergsbad, aber nicht den Adri.

Da es auf AR verschiedene Versionen dieses Status gibt und darüber hinaus auch Regionalzertifikate mit ähnlichem Inhalt, solltest Du Dir vom Spieler das AR vorlegen lassen. Abweichen von den Regelungen auf dem AR würfdest Du bitte immer am Ende des Abenteuers aus, ob die im AR genannten Konsequenzen den SC betreffen.

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

## DIE STIMMUNG IN DER STADT HERBERGSBAD

Während sich die Stadtregierung bemüht, die heitere Fassade einer mondänen Kurstadt zu erhalten und wieder aufzubauen, tauchen immer mehr Gerüchte auf, dass sich hinter den einstmals gepflegten Prachtfassaden der Altstadt und in den ärmeren Vierteln der Neustadt, dunkle Dinge abspielen. Aber trotzdem geht der Badebetrieb weiter und solange die Nachtigallen klingen (so nennt man Platinmünzen in Ahlissa), schauen die meisten Geschäftsleute in die andere Richtung. Es ist wichtig, dass du diese Stimmung deinen Spielern entsprechend präsentierst. Die Einheimischen sind Fremden gegenüber misstrauisch und in der Anwesenheit von Wachen sehr verschwiegen. Die Regierung setzt alles daran die Ordnung und den Schein zu wahren.

*Vorabinfo:* Nach der Premiere dieses Abenteuers kann sich diese Stimmung verändern.

## EINLEITUNG FÜR DEN SPIELLEITER

Prinzessin Karasin möchte in Herbergsbad eine Akademie für Magier errichten. Diese Schule wird sich im Wesentlichen auf Magie konzentrieren, die zerstört und den Tod bringt. Sie möchte für ihre politische Zukunft eine Riege an Elitezauberern zur Seite haben, mit der sie an Macht gewinnen kann. Karasin hat den Roten Zirkel, eine Gruppe ruchloser Magier, die Erythnul, Gott des Schlachtens, verehren, dazu gewinnen können für sie zu arbeiten und neue Lehrlinge auszubilden.

Diese Akademie soll in der verarmten Neustadt von Herbergsbad gebaut werden. Verschiedene Gründe sprechen für den Bau dort: die Immobilien sind günstig, sobald man die Armen aus ihren Baracken geworfen hat, IN der überfüllten von Stadtmauern umgebenen Altstadt ist kein Gelände frei; eine Schule mit fragwürdigen Praktiken würde in der Altstadt zu schnell die

Aufmerksamkeit der Reichen und der ortsansässigen Tempel erregen. Das beste aber: Wenn hin und wieder im Armenviertel Personen verschwinden, fällt das der Öffentlichkeit nicht auf. Und schließlich brauchen die experimentierfreudigen Studenten lebende Versuchskaninchen.

Prinzessin Karasin gründete die „Gesellschaft zur Kultivierung Herbergsbads (GKH)“ als Deckmantel für ihre Pläne. Die Gesellschaft entschied die Akademie auf dem Vedaris-Platz zu errichten (dieser Ort kann Spielern, die AHL 3-04 Indigo oder AHL 5-02 Höllenfeuer gespielt haben bekannt sein). Das Grundstück war sehr günstig, da nur halb abgebrannte Hütten und norddürftig zusammen gezimmerte Häuser der Armen darauf stehen. Dieser Platz war zufälligerweise auch der Ort, auf dem Anarkin, ein ehemaliger Prälat des Kirchenstaates Almor, versucht hat, Abenteurer für seine Lebensaufgabe, Almor wieder auferstehen zu lassen, anzuwerben (AHL 5-02 Höllenfeuer).

Nicht wissend, dass Almor-Aktivisten in den ärmlichen Behausungen leben, sind mehrere Truppen der Herbergsbader Stadtwache angerückt, um das Gelände derer zu räumen, die sich schließlich illegal auf der Immobilie aufhalten. Die Aktivisten haben aber bereits beunruhigende Informationen über die Gesellschaft herausgefunden: Eine erste Gruppe von Magiern, die an der Akademie unterrichten soll, lebt bereits außerhalb von Herbergsbad und wartet auf die Befehle der Gesellschaft und auf ihren Einsatz. In einem Haus nördlich von Herbergsbad hat sie bereits schon mit ihren verruchten arkanen Experimenten an Menschen begonnen. Sobald das Gebäude in Herbergsbad fertiggestellt ist, werden diese makaberen Studien in der Hauptstadt des Fürstentums selbst weitergehen.

Murtan Lather, ein Mitglied der Aktionsfront Freies Almor, der verdeckt bei den Freien Waldläufern des Adri mitwirkt, geht nach Hinweisen aus der Bevölkerung auf die Suche nach diesen Magiern. Er wird leider gefangen genommen und stirbt als Opfer einer Beschwörungsrituals des Roten Zirkels. Die SC werden später beauftragt ihn zu finden.

Jerrina Antdeck, Feldwebel der Stadtwache Herbergsbad, hatte die Aufgabe die Gebäude auf dem Vedaris-Platz zu räumen. Dies verlief unter lautem Protest der Besetzer, aber ohne große Zwischenfälle. Dann betrat sie mit ihren Männern das Haus des gnomischen Schusters Widamir. In seiner Angst, sein Haus räumen zu müssen, berichtet er ihr über die Magier, die vor der Stadt leben sollen und die angeblich dunkle Magie praktizieren. Jerrina ist schockiert, dass eine Akademie für finstere Magie in Herbergsbad errichtet werden soll. Angetrieben von Ehre, Gerechtigkeit und der Hoffnung auf eine Beförderung, wenn sie Beweise über die Magier finden kann, folgt sie Widamirs Hinweisen, um die Magier auf eigene Faust mit ihren Soldaten zu stellen. Ohne sich abzumelden oder eine Nachricht zu hinterlassen, wohin sie geht, verlässt sie Herbergsbad, in der Annahme schnell wieder zurück zu sein.

Sie findet tatsächlich die Magier auf einem Bauernhof nach einem Tipp des Bogners Lehon. Die Magier sind ein Teil des versteckten Roten Zirkels, die bereits angefangen haben dort neue Lehrlinge auszubilden. Allerdings werden Jerrina und ihre Männer gefangen genommen.

Ihre Männer sterben in grausamen arkanen Experimenten. In einer Zelle gefangen, sieht sie sich selbst ihrem baldigen Ende nahe. Das einzige, das ihr bleibt, sind Gebete und die Hoffnung, dass man sie möglichst schnell findet  
Vorhang auf für die Spieler...

#### Kleine Hintergrundinfo zu Almor

Almor ist eine ehemalige Provinz des Großen Königreichs, die sich genau wie Nairond irgendwann vom Großen Königreich abspaltete und ein unabhängiger Staat wurde. Nach den Graufalk-Kriegen war Almor von der Landkarte verschwunden. Die alten Grenzen verliefen im Westen, wo die heutige Grafschaft Almor westlich der Harfe liegt, im Süden bei den jetzigen Ruinen der ehemaligen Hauptstadt Thingplatz, östlich bis an den Adri und entlang der Harfe sogar bis zum heutigen Alfesfurt. Im Norden war sogar Herbergsbad eine Zeit lang Teil von Almor, bevor es selbst unabhängig wurde.

WICHTIG: SC aus Almor, die älter als 30 Jahre alt sind (sicherlich natürlich auch einheimische Gnome, Zwerge, Elfen etc.), erinnern sich gut daran, dass der Großteil westlich des Adri noch vor wenigen Jahren der freie Staat Almor war.

## WICHTIGE NSC FÜR DIESES ABENTEUER

☛ **Rannod Daul** - Unteroffizier der Stadtwache Herbergsbad

Volk: Mensch (Flan-Oeridianer-Mischling)

Rannod ist etwas kleiner als 1,75 m. Er ist untersetzt, aber sehr muskulös. Er hat dunkelbraune Haare und braune Augen. Er ist Ende zwanzig. Rannod nimmt seinen Dienst bei der Stadtwache sehr genau. Er ist gehorsam gegenüber seinen Vorgesetzten und immer korrekt zu seinen Untergebenen. Er gilt als unbestechlich. Mitte 592 wurde er zum Stellvertretenden Wachhabenden Herbergsbad Mitte befördert.

**Für dieses Abenteuer:** Er heuert die SC an, um Jerrina Antdeck zu finden.

☛ **Jerrina Antdeck** - Feldwebel der Stadtwache Herbergsbad

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

Jerrina ist etwa 1,65 m groß, untersetzt und muskulös. Sie hat dunkelbraune Haare mit grauen Strähnen, die sie nur wenige Zentimeter kurz trägt. Sie hat dunkle Augen. Durch ihr markiges Auftreten schafft sie es immer wieder, sich Respekt zu verschaffen. Sie ist Mitte dreißig. Jerrina arbeitet seit über 15 Jahren bei der Stadtwache. Sie hat in dieser Zeit schon viele Vorgesetzte und Doktrinen kommen und gehen sehen. Sie ist sich sicher, dass es keine Alternative zu einer verlässlichen und starken Stadtwache gibt.

**Für dieses Abenteuer:** Sie ging der Spur der finsternen Magier nach und wurde dabei selbst gefangen genommen. Die SC müssen sie aus ihrem Käfig befreien.

☛ **Widamir** – Schuster

Volk: Gnom. Mitglied der Aktionsfront Freies Almor.

Sein Haus sollte von Jerrina Antdeck geräumt werden; stattdessen hat er sie auf die Machenschaften der Magier

hingewiesen, worauf sie sein Haus vorerst verschonen ließ.

**Für dieses Abenteuer:** Er gibt den SC den Hinweis, dass Feldwebel Antdeck zum Bogner Lehon aufgebrochen ist.

☛ **Lehon** - Volk: Mensch (Flan-Touv-Mischling). 50jähriger Pfeil- und Bogenmacher mit dunkler Hautfarbe, der zurückgezogen im nahen Adri lebt; stellt die schwarzen Pfeile her, für die die „Aktionsfront Freies Almor“ bekannt ist. Entflohener Sklave der Scharlachroten Bruderschaft.

**Für dieses Abenteuer:** Er gibt die Wegbeschreibung zum Haus der Magier an die SC weiter, wenn sie ihm helfen.

☛ **Rosara** – Volk: Mensch (Suel).

Mitglied der Aktionsfront Freies Almor. Rosara ist Mitte zwanzig, hat lange rote Haare, eine blasse Haut mit vielen Sommersprossen und hellgrüne Augen, die immer aufgeweckt durch die Gegend streifen, einen Hinterhalt befürchtend.

**Für dieses Abenteuer:** Sie ist verantwortlich dafür, dass sie sich und ihre Mannen den SC gegenüber aus Versehen verrät. Sie bietet den SC ihre Hilfe an.

☛ **Berengard** – Volk: Mensch (Oerdinianer-Suel-Mischling).

Anführer und Meister der Magier auf dem geheimen Bauernhof nördlich von Herbergsbad versteckt in den Feuersteinhügeln. Gefährlicher Gegner für die SC.

☛ **Thulma, Newlyn, Broderick, Nysska** – Volk: Menschen (Flan-Oeridianer-Suel-Mischlinge).

Magier-Lehrlinge auf dem Bauernhof unter den Fittichen von Berengard.

**NSC, die nicht direkt im Abenteuer auftauchen, aber erwähnt werden:**

☛ **Anarkin** – Volk: Mensch (Oeridianer).

Vor über 50 Jahren in Herbergsbad geboren, etwa 1,80 m groß und von kräftiger Statur. Er hat dunkle Haare und Augen. Er war der letzte Hierarch des Heironeous von Almor und gewählter Prälat von 577 - 581 AZ. Man ging davon aus, dass ihn der Konvent der Vereinigten Kirchen für die Zeit von 587 - 591 AZ wieder zum Prälaten gewählt hätte, wäre Almor zu diesem Zeitpunkt nicht schon Geschichte gewesen. Jetzt arbeitet die „Aktionsfront Freies Almor“ für ihn.

☛ **Prinzessin Karasin** – Volk: Mensch (Oeridianerin). Prinzessin Karasin ist etwa 1,55 m groß. Sie hat rot-blondes Haar, das sie meist zu einem Haarknoten hochgesteckt hat. Sie sieht aus als wäre sie Mitte dreißig, man munkelt aber, dass sie wohl eher Mitte fünfzig sein müsste. Sie ist eine gewiefte Taktikerin, die es versteht, hinter den Kulissen alles zu tun, um ihre Macht zu erhalten und zu vergrößern. Sie hat einen extrem schwarzen Humor, der manchmal auch recht derbe Formen annehmen kann. Sie ist als gute Beobachterin und Menschenkennerin bekannt, der es immer wieder gelingt, Menschen für sich einzunehmen, obwohl diese ursprünglich nicht auf ihrer Seite standen. Man weiß, dass sie über mächtige Magie verfügt und es gibt Gerüchte, dass sie - ebenso wie viele ihrer Vorfahren aus dem Hause Attir - nekromantischen Lehren folgt. So sollen zu ihren Vorfahren neben Vampiren auch

mächtige Nekromanten gehören, die sich mit der Verlangsamung der natürlichen Alterung beschäftigt haben sollen.

☛ **Graulem von Attir** – Volk: Mensch (Oeridianer), mit einigen Flan-Einflüssen).

Graulem ist etwa 1,70 m groß. Er ist schlank, manche würden ihn ausgemergelt nennen. Seine Haare sind schwarz, aber Gerüchte behaupten, er würde sie färben. Seine Augen sind grau mit einem Stich ins Grüne. Man schätzt ihn auf etwa 50 Jahre. Als Kämmerer kümmert sich Graulem um die Finanzen des Fürstentums und gehört zum Kreis der engsten Vertrauten von Prinzessin Karasin. Er ist ein weitläufiger Verwandter von Karasin und mit ihr nach Herbergsbad gekommen, als sie Fürst Corazell 577 AZ geheiratet hat.

## ABENTEUERÜBERSICHT

**Einführung für die Spieler:**

Die SC werden von der Stadtwache angeheuert, den verloren gegangenen Trupp von Jerrina Antdeck zu suchen.

**Begegnung 1: Der almorianische Schuster**

Die Spur führt auf den Vedaris-Platz. Von einem Schuster erfahren die Spieler dieselben Informationen, denen auch Jerrina Antdeck nachging. Der nächste Hinweis werden sie von einem Bogner im Adri erhalten.

**Begegnung 2: Tratsch und Gerüchte**

Die SC können sich in der Stadt nach weiteren Informationen umhören.

**Begegnung 3: Die Schilder im Wald**

Im nahen Wald stoßen die SC auf eine wütende Gruppe Waldbewohner, die über ein paar Schilder erzürnt ist, auf denen Rodungen angekündigt werden. Sie erhalten möglicherweise Hinweise auf den verschwundenen Murtan Lather.

**Begegnung 4: Wildes Treiben im Wald**

Beim Pfeilmacher angekommen hören die SC, dass er gerade von wilden Tieren angegriffen wird. Nachdem sie ihm geholfen haben, ist er bereit, mehr zu erzählen und den Standort der Magier zu verraten.

**Begegnung 5: Jetzt, da ihr wisst, wer wir sind...**

Es stößt eine Gruppe der Aktionsfront Freies Almor dazu, die sich aus Versehen zu erkennen gibt. Sie bieten im Austausch für Stillschweigen ihre Hilfe an. Außerdem stattet die Anführerin die SC mit magischen Gegenständen aus, die ihnen helfen, in das Haus der Magier einzudringen.

**Begegnung 6: Die Bauernhof-Illusion**

Die SC kommen am Bauernhof an. Sie könne feststellen, dass der Bauernhof nur durch eine Illusion schäbig und heruntergekommen aussieht, um Vorbeireisende zu täuschen.

**Begegnung 6a: Die Wachen des Bauernhofs**

Die SC werden von Konstrukten angegriffen, die im Auftrag der Magier auf Fremde getarnt in einer Illusion lauern.

**Begegnung 7a – 7e:**



Die SC können das Haus auf verschiedene Art und Weisen betreten. Anschleichen und sich still verhalten ist die beste Wahl.

#### **Begegnung 8a – 8d:**

Im Keller finden die SC die vermisste Jerrina Antdeck. Eventuell kommt es zu einem Konflikt mit dem obersten Magier. Dies kann durch geschickte Planung vermieden werden. Die SC finden Murtan Lather tot in einem der Räume.

#### **Epilog**

Die SC werden für ihre Bemühungen in Herbergsbad entlohnt.

## **VORBEREITUNG VOR DEM SPIEL**

Es ist ratsam, dass der SL sich im Vorfeld ausgiebig mit den Zaubern, die die Magier im Haus beherrschen, vertraut macht. Jeder der Magier beherrscht andere Zauber. Die Kombination dieser Zauber macht erst den eigentlichen mächtigen Effekt dieser Begegnung aus.

Der SL sollte die Spieler vorher fragen, bei welchen Meta-Organisationen sie Mitglied sind. Ist einer der Spieler Mitglied bei der **Aktionsfront Freies Almor**, erhält er während der Einführung einen Geheimauftrag (siehe Anhang 9: Der Geheimauftrag). Nicht vergessen: Die einzelnen Mitglieder kennen sich untereinander kaum! Treffen Mitglieder aufeinander, ist es wahrscheinlich, dass sie einander zuvor nie gesehen haben.

Haben Spieler AHL 3-04 Indigo oder AHL 5-02 Höllenfeuer gespielt, erkennen sie den Vedaris-Platz in Herbergsbad wieder. Auf diesem hat (AHL 5-02 Höllenfeuer) nachts in einer Hütte Anarkin Anhänger für den Kampf für Almor angeworben.

Wer das Abenteuer ADP 1-06 Schlange im Gras gespielt hat, kennt sogar Jerrina Antdeck persönlich. Auch Rannod Daul tauchte auch in anderen Regionalabenteuern auf; z.B. in AHL 2-01/AHL E02 Mord im Badehaus, AHL 1-01 Willkommen im Adri/AHL E01 Wiedersehen im Adri. Wenn einer der SC eines dieser Abenteuer gespielt hat, spricht sie Rannod direkt an.

Kentauren haben keinen Zutritt zur Stadt Herbergsbad. Da der Großteil des Abenteuers außerhalb der Stadt stattfindet, ist es eingeschränkt auch für Kentauren spielbar. Der Spieler sollte trotzdem zuvor daraufhin gewiesen werden. Kentauren-SC beginnen das Spiel außerhalb der Stadt und müssen zunächst auf Ihre Kameraden warten.

Wie immer muss kontrolliert werden, ob jemand **Wanted in Ahlissa** ist. Das hat im Spiel keine direkte Auswirkung, sollte aber für den Umgang mit Stadtoffiziellen vermerkt werden. Der SL kann die gesuchten SC natürlich immer hin und wieder mal nervös machen indem die Wachen besonders die Gesuchten kritisch beäugen und kontrollieren (mehr Infos zu Wanted in Ahlissa siehe oben).

## **EINFÜHRUNG FÜR DIE SPIELER**

*„Hiermit ergehen im Namen Prinzessin Karasins für das Fürstentums Herbergsbad folgende Urteile für die Angeklagten: Für die Schauspielerin Jamaja wegen betrügerisches Auftreten als unsere geliebte Prinzessin – 8 Jahre Schwerstarbeit in den Minen. Für ihren Bruder Manir wegen Verletzung des Meineids – 12 Jahre Schwerstarbeit in den Minen. Für den Heironeous-Akolythen Bensan wegen Volksverhetzung und Anstiftung zum Aufruhr - Exekution! Die Urteile treten sofort in Kraft!“. Die Stimme von Graulem von Attir, dem Kämmerer von Prinzessin Karasin, dröhnt laut über die Menschenmenge, die sich hier auf dem Platz der Freiheit versammelt hat.*

*Es sind sicher ein paar hundert Bürger Herbergsbads, die sich zusammengefunden haben, um der Verurteilung einiger „Staatsfeinde“, wie sie von Graulem genannt wurden, zuzuschauen. Kurgäste und Fremde haben sich nicht hierher verirrt. Anstatt einer Volksfeststimmung, wie sie oft üblich ist bei ähnlichen Veranstaltungen, ist die Stimmung gedrückt. Ihr lest in den Gesichtern der Herbergsbader Bürger Verärgerung, Verunsicherung und auch blanke Angst ab. Rings um den Platz haben sich einige Wachtrupps versammelt, die die Zuschauermenge mit Argusaugen beobachten. Ferner liest Graulem von Attir nun neue Gesetzgebungen vor, die das Streuen von Falschbehauptungen über die Regierung in Herbergsbad unter Strafe stellen. Barden haben ab sofort Vorträge über das aktuelle Tagesgeschehen immer zunächst bei einer Regierungsbehörde absegnen, bevor sie öffentlich vorgetragen werden können.*

Der SL kann den Spielern hier Gelegenheit geben sich vorzustellen.

Um die SC herum zischeln und murren die Bürger. Ein paar Beispiele und Anregungen:

*„Bei den Göttern, so etwas hätte es vor 30 Jahren nicht gegeben.“*

*„Man könnte meinen, Prinzessin Karasin will das Große Königreich wieder einführen.“*

*„Bei Zilchus, man muss das Gesetz respektieren. Aber das gleich so ein hartes Strafmaß angesetzt wird...“*

*„Wenn es hier schon so zugeht, wie muss es wohl direkt beim Überkönig in der Hauptstadt Kalstrand sein? Schreckliche Vorstellung.“*

*„Ich wünschte Herbergsbad wäre wieder Teil von Almor. Die Gesetze waren damals humaner.“*

*„Pssst! Pass auf, was du sagst. Die Wache da drüben schaut schon rüber zu uns.“*

*„Stimmt es, dass Graulem von Attir zur Familie von Prinzessin Karasin gehört? Die haben wohl alle den Verstand im Palast verloren.“*

**„Du bringst uns noch in Baators Küche! Still jetzt! Da kommt ein Wachmann!“**

Die SC hören diese Stimmen aus der Menschenmenge und können sie nicht genau zuordnen. Wollen die SC einen der Bürger zur Rede stellen, behaupten diese, so etwas nie gesagt zu haben. Der SL sollte auf jeden Fall die letzten beiden Gespräche einfließen lassen. Es nähert sich tatsächlich ein Wachtrupp, angeführt von Rannod Daul. Manche SC kennen Rannod bereits (siehe *Vorbereitung vor dem Spiel*). Rannod wendet sich in diesem Fall direkt an diese SC. Ansonsten wendet er sich an Paladine oder Kleriker oder (insofern es dem SL bekannt ist) an denjenigen, der schon viel für Herbergsbad getan hat. Ist einer der SC Mitglied in der Söldnergilde von Graufalk, spricht er diesen an. Trifft das alles nicht zu, wendet er sich einfach einen gesetzestreuen, charismatischen bzw. hochstufigen SC. Der SL sollte möglichst keinen SC ansprechen, der *Wanted in Ahlissa* ist, da sonst der SC weglaufen könnte, wenn die Wache ihn ansprechen will.

***Durch die Menschenmenge arbeitet sich ein kleiner Trupp der Herbergsbader Stadtwache. Als deren Anführer euch erblickt, hält er geradewegs auf euch zu. Er tritt direkt an <Name des SC> heran. Er salutiert und stellt sich vor: „Rannod Daul, Unteroffizier der Stadtwache Herbergsbad! Es freut mich, euch hier anzutreffen!“***

☛ **Rannod Daul**, männlicher menschlicher Oerdianer Kämpfer 4, 32 TP, GES RN

Kennt Rannod Daul einen der SC, tauscht er kurz ehrlich gemeinte Höflichkeiten aus. Er bittet den SC und seine Bekannten, etwas zur Seite des Platzes, wo keiner der anwesenden Bürger sie hören kann. Dann kommt er auch gleich zum Punkt.

***„Wir haben ein da ein kleines... internes Problem bei der Stadtwache. Es scheint so, als hätte es jemand auf die Wachen von Herbergsbad abgesehen. Eine unserer Wachpatrouillen ist spurlos verschwunden. Und mit ihr Feldwebel Jerrina Antdeck. Wir... ähm... also die Stadt Herbergsbad würde sich glücklich schätzen, wenn Ihr uns bei diesem Problem zur Seite stehen könntet.“***

Er beantwortet natürlich gerne jede der Fragen der SC soweit er kann.

**Was kümmern uns die Probleme der Stadtwache? Warum kommt ihr damit zu uns? Könnt ihr das Problem nicht selbst lösen?**

„Ich gebe zu, die Angelegenheit ist etwas peinlich für uns. Wir haben bereits zwei weitere Trupps losgeschickt, um unsere verloren gegangenen Männer zu suchen. Aber soweit ohne Erfolg. Deshalb dachten wir, dass vielleicht Zivilisten und Abenteurer, die ja in einigen Kreisen der Bevölkerung einen besseren Ruf genießen als die Stadtwache, erfolgreicher wären.“

**Wir unterstützen Handlanger von Prinzessin Karasin nicht! Wir hatten mit euch nur Probleme in der Vergangenheit!**

„Es tut mir wirklich leid, wenn es zu Unregelmäßigkeiten bei euch gab. Das hatte sicherlich alles einen guten Grund. Ich bin aber nicht mit den Einzelheiten eurer

Vergangenheit vertraut. Aber bitte bedenkt, dass Jerrina Familie hat, die sich sehr sorgt. Wir befürchten das schlimmste, wenn wir sie nicht bald wieder finden. Tut es für die Familie, wenn schon nicht für uns.“

Gehen die SC an diesem Punkt trotzdem nicht darauf ein meint er die SC könnten es sich ja noch einmal überlegen und geht zurück zu seiner Wachstation. Sollten die SC dennoch nicht darauf eingehen, ist das Abenteuer für sie hier beendet.

**Wir möchten mit der Familie sprechen. Wo wohnt sie? Hatte sie Feinde?**

„Ich kann euch versichern, dass wir schon bei Ihrer Familie waren und keine Spur von ihr gefunden haben. Die Angehörigen haben alle ausgesagt, dass das plötzliche Verschwinden des Feldwebels sehr ungewöhnlich ist. Sie hat auch in keiner Form irgendeine Nachricht hinterlassen. Sie hatte auch mit niemand Streit und sie war recht beliebt unter ihren Kollegen. Die Familie möchte vorerst nicht gestört werden. Wenn ihr Feldwebel Antdeck findet, wendet euch bitte zuerst an mich.“

Die SC sollen nicht zu lange Spuren nachgehen, die ins Nichts führen. Der SL sollte versuchen, die SC dazu zu bringen, nicht zu Antdecks Wohnhaus gehen zu wollen. Bestehen die SC trotzdem darauf, sollte der SL diese Spur schnell zusammenfassend abhandeln und als ergebnislos darstellen.

**Wann ist Jerrina Antdeck verschwunden? Was war ihr letzter Auftrag? Wo hat man sie zuletzt gesehen?**

„Die >Gesellschaft zur Kultivierung Herbergsbads< hat ein Grundstück am Vedaris-Platz in der Neustadt erworben. Dort ist ein größeres Bauvorhaben geplant. Dazu hatte Feldwebel Antdeck den Auftrag von der Stadt erhalten, das Gelände mit ihren Männern zu räumen. Vor drei Tagen war sie selbst noch vor Ort, weil es wohl noch Probleme mit ein oder zwei Bewohnern gab, die dort noch illegaler Weise gelebt haben und sich weigerten, ihre Baracken zu verlassen. Sie ist morgens mit fünf Soldaten der Wache zu dem Gelände gegangen und ist seitdem wie vom Erdboden verschwunden. Die Zeugenaussagen vor Ort haben nichts erbracht. Angeblich hat sie niemand von dort weggehen sehen. Auch eine wirkliche gründliche Durchsuchung aller Hütten, Baracken und Müllberge dort hat keine Hinweise zu Tage gebracht.“

Manchen SC ist der Vedaris-Platz eventuell ein Begriff. Siehe dazu *Vorbereitung vor dem Spiel*.

**Wer oder was ist die „Gesellschaft zur Kultivierung Herbergsbads“?**

„Soweit ich weiß, ist das ein Zusammenschluss von Investoren, die auf dem Vedaris-Platz eine Schule für die Allgemeinheit bauen wollen oder so etwas. Mehr weiß ich auch nicht. Aber sie müssen Kontakte ganz oben haben. So schnell wie bei denen ist noch kein Bauauftrag in die Wege geleitet worden.“

**Ich bin ein gesuchter Krimineller in Ahlissa. (Wanted in Ahlissa)**

„Waaaaaaaas!? Wache! Festnehmen!!!“

(den Rest kann man sich denken – schon mal *Wanted in Ahlissa*-Formular bereithalten!)

### **Bekommen wir einen Freibrief der Stadtwache? Unterstützt uns die Stadtwache in irgendeiner Form? Dürfen wir im Namen der Stadtwache Leute verhören/fremde Häuser betreten?**

„Es tut mir leid. Ich bin nur ein Unteroffizier und kann solche Befugnisse nicht ausstellen. Wir möchten auch die Sache nicht groß an die Glocke hängen. Das wir soweit gehen, Zivilisten zu beauftragen, ist schon außergewöhnlich genug. Aber wir kommen einfach nicht mit herkömmlichen Mitteln weiter. Ich bin mir aber sicher, dass euch Wachen überall eine Auskunft geben, wenn ihr sagt, dass ihr nach Feldwebel Antdeck sucht.“

### **Was bekommen wir dafür? Bekommen wir einen Vorschuss?**

Rannod bietet auf jedem DGS 400 GM pro SC für das Wiederauffinden von **Jerrina Antdeck** an. Das Budget der Stadtwache ist recht klein. Auf DGS 4 und höher erwähnt Rannod, dass die wohlhabende Familie Antdeck eventuell noch mal eine extra Belohnung für das Wiederauffinden ihres Familienmitglieds in Aussicht gestellt hat. Es gibt keinen Vorschuss.

### **Wir wollen mehr Gold!**

„Ich habe leider kein größeres Budget. Wir sind ja gerade mal froh, dass die Gelder für unsere neuen Rüstungen genehmigt wurden. Aber ich versichere euch, ihr habt etwas gut bei uns, wenn ihr den Feldwebel findet!“

Zum Schluss gibt der Unteroffizier eine genaue Personenbeschreibung von Feldwebel Antdeck und ihren Männern an die SC weiter. Er dankt ihnen herzlich und geht danach wieder an die Arbeit.

**Wie sich die Situation entwickelt:** Sollten sich die SC dennoch weigern, für die Stadtwache zu arbeiten, kann der SL Prisstyne Carnhuis, die Sprecherin der „Freien Waldläufer des Adri“ (MO), aus *Begegnung 3* in Herbergsbad auftauchen lassen. Dies gilt auch wenn die SC vor den Wachen geschlossen fliehen. Das Abenteuer ist dann so anzupassen, dass sie die SC auf die Suche nach Murtan Lather schickt. Der SL muß lediglich das Gespräch mit Prysstine nach Herbergsbad verlegen. Murtan wurde in diesem Fall von Freunden von Prysstine zuletzt auf dem Vedaris-Platz gesehen. Dieser hat ebenfalls Murtan in den Wald zum Bogenmacher geschickt. Das Abenteuer ist somit an den entsprechenden Stellen vom SL improvisiert umzugestalten, dass es für den leicht veränderten Handlungsstrang Sinn macht. Sollten die SC auch hier ablehnen, ist das Abenteuer für sie vorbei.

## **BEGEGNUNG 1: DER ALMORIANISCHE SCHUSTER**

Die Spur führt die SC nach Rannod Dauls Aussagen auf den Vedaris-Platz.

Sollten sich unter den SC Mitglieder der Aktionsfront Freies Almor befinden, werden sie in der Menschenmenge von einem Unbekannten angerempelt. Kurze Zeit später finden sie in ihren Taschen je ein kleines Pergament, in Geheimsprache verfasst. Mitglieder der Aktionsfront können die Geheimsprache ohne weiteres lesen. Alle anderen benötigen dafür *Schriftzeichen*

entschlüsseln oder Intelligenz SG 20. Der Geheimauftrag ist als Anhang 9: Der Geheimauftrag angefügt und sollte diesen Spielern ausgehändigt werden. Sollten mehrere in der Gruppe Mitglied sein, so erhält jeder von ihnen diese Nachricht. Die Spezialmission erfordert, den verschollenen Murtan Lather zu finden und die Dokumente, die er bei sich trägt, aufzuspüren. Murtan war zwar offiziell Mitglied der Freien Waldläufer des Adri, aber auch heimliches Mitglied der Aktionsfront. Diese vermutet, dass er während seiner Aufklärungsmission von den Magiern gefasst wurde.

Hier nochmals der Text der Geheimnachricht:

„Geheimauftrag VII-A

Wichtige Nachricht an ausgewählte Freiheitskämpfer!

Wir vermissen einen unserer Brüder. Murtan Lather Deckname: Junker Yerg, arbeitet verdeckt für die Organisation - Freie Waldläufer des Adri-. Er ist nicht wie vereinbart zu unserem geheimen Treffen erschienen. Er trägt aber wichtige Dokumente über unsere Organisation bei sich. Diese Dokumente dürfen auf keinen Fall in die falschen Hände geraten!

Alle Mitglieder sind angewiesen nach Lebenszeichen von Yerg zu suchen. Wenn er gefunden wird ist ihm aufzutragen sich umgehend ohne Verzögerung bei seinem Zellenleiter zu melden. Sollte er nicht lebend aufgefunden werden, so sind alle Mitglieder angewiesen die Dokumente, die in das Innenfutter seiner Weste genäht sind aufzuspüren und -Zum Roten Eber-bei Alfesfurt zu bringen. Dort befindet sich in der alten Schmiede ein toter Briefkasten: Ein altes Schwalbennest. Die Dokumente sind umgehend dort zu deponieren.

Beschreibung von Junker Yerg: Groß, trägt eine grauschwarze Lederrüstung, schwarze lange Haare, kräftiges Gesicht, Dolchnarbe am linken Ohr.

Freiheit für Almor!

Vater Freiheit“

*Überall in diesem Teil der Neustadt sind Schmierereien an den schmutzigen Wänden zu sehen, die den Frust der Bürger über das Regime widerspiegeln: „Freiheit für Almor!“, „Statt der Prinzessin ohne Reue, schwör ich nur Almor meine Treue!“, „Tod der Tyrannin!“, „Karasins Mutter ist ein Vampir“ oder „Nekromantin Karasin - hat nur dein Blut heut' nacht im Sinn!“ oder auch „Zähl' noch heute deine Knochen, im Kerkersud sie sonst bald kochen.“*

*Der Vedaris-Platz liegt verlassen vor euch. Nur rings um das Gelände patrouillieren inzwischen kleine Wachtruppen, die dafür sorgen, dass die ehemaligen verarmten Bewohner nicht wieder zurückkommen, um sich wieder anzusiedeln. Die Wachen haben in jüngster Vergangenheit wohl hier ganze Arbeit geleistet: Alle Baracken und Wohnhäuser sind geräumt. Die meisten sehen sowieso baufällig aus und wirken, als ob der nächste Sturm sie wegfeigen könnte. Nur aus einer einzelnen Holzhütte in der Mitte des Platzes kommen noch die Hammerschläge eines Handwerkers.*

Falls die SC die umherstreifenden Wachen fragen, warum sie das letzte Haus nicht geräumt haben, sagen




diese, dass sie ohne den Befehl von Feldwebel Antdeck vorerst nicht weitermachen können. Außer Müll und den wertlosen Überresten der Armen, die diesen Platz bewohnt haben, ist hier nichts zu finden.

Sobald die SC die einzig verbliebene bewohnte Hütte betreten:

***Ihr betretet die kleine Hütte eines gnomischen Schusters. Der schwere Duft von Lederfett und unbehandeltem Leder liegt in der Luft. Rings um euch herum hängen die unterschiedlichsten Produkte aus Leder an den Wänden und nehmen auch fast komplett den wenigen Platz in der kleinen Werkstatt ein: Lederrüstungen, Schuhe, Gürtel, Taschen, Sättel und Würfelbecher. Außerdem hängt an der Rückwand der Werkstatt eine riesige Fahne der Stadt Herbergsbad. Jedoch hat sie einen großen Makel: Das Symbol der Wasserquelle in der Mitte ist herausgebrannt.***

***Der Schuster, ein Gnom, dem man sein hohes Alter bereits ansieht, legt den Hammer zur Seite, mit dem er gerade ein zähes Stück Leder bearbeitet hatte. Misstrauisch beäugt er euch. „Widamir der Schuster. Und mit wem habe ich die Ehre?“***

 **Widamir**, gnomischer Experte 1, TP 4, GES CN

Widamir verkauft alle Produkte aus Leder aus dem *Spielerhandbuch* zu den üblichen Preisen. Ein Würfelbecher kostet 1 GM. Alle Waren hat er zudem auch in meisterhafter Qualität.

Widamir ist den SC gegenüber zunächst vorsichtig. Er vermutet, dass die Stadtwache nun Söldner geschickt hat, um ihn aus seinem Zuhause zu verjagen. Er ist sehr reserviert und vielleicht sogar ein wenig ruppig, bis die SC erklären, dass sie Feldwebel Jerrina Antdeck suchen. Dann wird Widamir sofort sehr zugänglich, weil er hofft, dass auch die SC der Sache nachgehen wollen und ihn hier in wohnen lassen.

Hier mögliche Antworten von ihm:

**Hast du Feldwebel Jerrina Antdeck gesehen?**

„Ja, hab' ich! Eine sehr nette Frau! Sie hat einem armen Mann nämlich erst mal zugehört, bevor sie ihn aus seinem Haus wirft. Ja, das hat sie! Und ich hatte ihr einiges zu erzählen. Oh ja, das hatte ich! (flüsternd) Geheimnisse und Dinge, die die Wache noch nicht wusste, oh ja! Dinge über die üblen Menschen, die uns von hier verjagen wollen, oh ja! Das sind nämlich ganz üble Burschen, die uns hier aus den Häusern jagen wollen, oh ja.“

**Warum hat man dich nicht aus der Hütte vertrieben? Warum bist du immer noch hier?**

„Ja, ich hab' der Frau Feldwebel erzählt, was ich weiß, über die finstren Menschen, die hier angeblich eine Schule für das Volk bauen wollen. Die machen das nämlich bestimmt nicht!“

**Was hast du Jerrina Antdeck erzählt?**

„Ja, hab' ihr erzählt was ich von meinem Freund Lehon gehört habe. Der ist nämlich den Leuten von der „Gesellschaft zur Kultivierung Herbergsbads“ nachgeschlichen. Die wohnen nämlich nicht in Herbergsbad, sondern irgendwo draußen, ja! Lehon hat

gesagt, er hat mitbekommen, wie sie einen Wanderer gepackt und mit sich geschleppt hätten. Die haben ihn bestimmt gequält und etwas anderes schlimmes mit ihm gemacht. Lehon hat nämlich dann Schreie aus deren Haus gehört. Ja und das hab' ich der Frau Feldwebel erzählt. Und da wollt sie selber nachgucken gehen, ja, ob das stimmt, ja. Lehon hatte nämlich auch Untote draußen bei dem Haus von denen rumlaufen sehen. Und da wollt er wissen, wer die macht. Und da ist er auf die Leute gestoßen, die hier bauen wollen, ja.“

**Wo ist sie hin? Mit wem ist sie losgezogen? Was weiß Lehon noch? Wo wohnt Lehon?**

„Ja, hab' der Frau Feldwebel auch gesagt, dass ich nicht mehr weiß. Aber Lehon bestimmt. Der hat's mir schließlich erzählt, ja. Der wohnt draußen im Adri. Er ist Bogner und hat eine Hütte da im Adri. Nicht tief im Adri. Gerade zwei Stunden von hier nach Osten, ja. Auf der Handelsstraße sind ein paar abgebrannte Wagen und Knochen von Ochsen ohne Köpfe am Wegesrand. Da muss man ein bisschen rumgucken. Genau da führt ein Trampelpfad nach Süden. Da ist dann auch gleich seine Hütte. Nicht zu verfehlen. Und da ist Feldwebel Antdeck auch hin, ja! Wollte mehr herausfinden, hat sie gesagt. Hat ihre fünf Männer gleich mitgenommen.“

Die Wagen stammen von einem ähnlichen Überfall wie in AHL 1-03/AHL E05 *Räuber/Banditen des Adri*. Ansonsten haben die kommenden Begegnungen nichts mit diesem alten Abenteuer zu tun.

**Lügst du uns an? Das nehmen wir dir nicht ab! Der Feldwebel würde nie so pflichtvergessen sein.**

„Aber wenn ich's euch doch sag! Das war genauso wie ich es euch erzählt hab'! Ich schwöre bei Garl Glittergold, oh ja! Die Frau Feldwebel hat gemeint, wenn sie das aufdecken würde, wäre das gut für ihre Karriere. Aber ich hab's in ihren Augen gesehen: Sie will in erster Linien der guten Sache dienen. Solche üblen Menschen müssen hinter Gitter!“

**Bist du Mitglied der Aktionsfront Freies Almor? Unterstützt du den Widerstand? Bist du ein gesuchter Verbrecher?**

„Wie könnt ihr nur so etwas sagen? Ich bin ein aufrichtiger Gnom und habe das Herz an der rechten Stelle, oh ja! Ich befürworte jeden Staat, der allen die Freiheit gibt, das zu tun was sie tun wollen. Ist es wegen der Fahne hier an der Wand? Das ist doch nur eine Fahne. Da müsst ihr schon mit etwas besserem kommen, wenn ihr mich an die Stadtwache ausliefern wollt.“

(falls die SC darauf beharren):

„Hab' ich's doch gewusst: Das ganze freundliche Getue war nur ein Trick, um mich aus meinem Haus zu verjagen. Ihr wollt mir also in die Schuhe schieben, dass ich ein Staatsfeind bin? Unerhört, oh ja! Ihr solltet jetzt besser gehen. Noch ist das hier mein Haus, oh ja das ist es!“

**Warum hat die Fahne von Herbergsbad hinter dir ein Loch?**

Widamir erste Antwort zu Fremden ist zunächst immer „ihm habe die Wasserquelle darauf nicht gefallen“. SC erfahren mit Wissen (Lokales: *Die Zersplitterten Sonnen*), Wissen (Adel), Bardenwissen SG 10 oder automatisch, wenn der SC älter als ca. 30 Jahre alt ist, folgendes über

die Fahne: Die jetzige Fahne von Herbergsbad ist der alten Fahne von Almor recht ähnlich; Statt blauer Zinnen auf rotem Grund hatte die Almorfahne rote Zinnen auf blauem Grund; Statt einer aufgegangenen Sonne war die Sonne auf dem Almor Wappen halb hinter den Zinnen versunken. Und natürlich war auf dem Almorwappen keine Quelle (bzw. Brunnen) zu sehen. Daraus kann man folgern, das Widamir hier durch einfaches Wegbrennen des Brunnens eine Fahne ähnlich der von Almor erschaffen hat. Wird er auf diesen Umstand hingewiesen, meint er nur: **„Die Wasserquelle auf unserer Fahne... der Anblick hat äääähm... mehr Kunden hier in ... Zorn versetzt, als man glauben möchte. Also hab' ich sie rausgebrannt. Ja... genauso war's!“** (daraus leitet sich übrigens auch der Name des Abenteuers ab). Das ist zugegeben eine dünne Ausrede. Aber dem Schuster fällt jetzt, da er unter Druck gesetzt wird, nichts Besseres ein. In Wahrheit wollte er, als Mitglied der Aktionsfront Freies Almor, natürlich ganz einfach eine Fahne haben, die der von Almor möglichst nahe kommt. Da die Wachen in der Nähe sind bleibt er bei dieser Geschichte, auch wenn sie unglaublich erscheint.

Die Spur führt also zu Lehon, dem Bogenmacher, der im Adri in einer Hütte lebt. Der SL sollte den SC noch Gelegenheit geben, sich in Herbergsbad auszurüsten und evtl. Gerüchten nachzugehen (Begegnung 2). Wenn die SC fertig sind geht's in den Adri und mit Begegnung 3 weiter.

**Wie sich die Situation entwickelt:** Wenn die SC nichts mit dem mit Almor sympathisierenden Gnom zu tun haben wollen oder von ihm hinausgeworfen werden, führen die Spuren in eine Sackgasse, wenn sie nicht genügend Informationen von Widamir erfahren haben. In diesem Fall sollte der SL eine Wache vor Ort erinnern lassen, dass er den Feldwebel zum südlichen Stadttor hat gehen sehen. Dort hat sie die Wachen nur knapp begrüßt und ist dann mit ihren fünf Männern in den Adri aufgebrochen. In Begegnung 3 kann sich anschließend einer der Waldbewohner daran erinnern, sie auf dem Pfad zum Pfeilmacher gesehen zu haben.

## BEGEGNUNG 2: TRATSCH UND GERÜCHTE

Die SC können sich in der Stadt nach weiteren Informationen umhören bzw. mit ihrem jetzigen Kenntnisstand neue Hinweise erfahren. Sammeln die SC in der Stadt Informationen, ist hier eine gute Gelegenheit, ihnen die Stimmung in der Stadt Nahe zu bringen (siehe Einleitung).

Erkundigungen über **allgemeine Gerüchte** mit Wissen (Lokales: Die Zersplitterten Sonnen), Bardenwissen oder Informationen sammeln (1W4 Stunden):

**SG 5 oder höher:** Prinzessin Karasin hat vor, eine Botanikausstellung nächstes Frühjahr zur Unterhaltung für das Volk und für auswärtige Gäste zu eröffnen (siehe dazu Abenteuer AHL 7-01 *Wild wuchernder Adri*).

**SG 10 oder höher:** Graf Myrak von Jennden hat Prinzessin Karasin um eine Audienz gebeten. Vielleicht werden die alten Tributs Streitigkeiten mit den südlichen Provinzen des Fürstentums damit zur Seite gelegt (siehe dazu Abenteuer AHL 6-03 *Harfenspiel*).

**SG 15 oder höher:** Graulem von Attir hat kürzlich betont, dass alle Barden, die Spottlieder über Ahlissa singen, hart bestraft werden und mit Verfolgung zu rechnen haben (siehe dazu das kommende Abenteuer *Im Gasthof zum Roten Eber*).

**SG 20 oder höher:** Die „Gesellschaft zur Kultivierung Herbergsbads“ verfügt angeblich über unbegrenzte Geldmittel, um das Großprojekt in der Neustadt zu finanzieren. Eine sehr mächtige Person muss dahinter stecken.

**SG 25 oder höher:** In Herbergsbad sind in letzter Zeit immer mehr Personen verschwunden. Gerüchteweise gibt es Geheimgefängnisse mitten in der Stadt, wo die Vermissten gefoltert und verhört werden.

**SG 30 oder höher:** Es heißt, die „Gesellschaft zur Kultivierung Herbergsbads“ sei nur ein Deckmantel von Magiern, die menschenverachtende Experimente durchführen wollen.

**SG 35 oder höher:** Angeblich hält eine mächtige Person ihre schützende Hand über die „Gesellschaft zur Kultivierung Herbergsbads“.

Erkundigungen über die **Stadtwache und Jerrina Antdeck** mit Wissen (Lokales: Die Zersplitterten Sonnen), Bardenwissen oder Informationen sammeln (1W4 Stunden):

**SG 5 oder höher:** Die Stadtwache setzt manchmal mit fragwürdigen Mitteln die Befehle von Prinzessin Karasin um.

**SG 10 oder höher:** Der Rang des Feldwebels in der Stadtwache ist eine sehr angesehene Position. Manche der Feldwebel wagen es sogar Befehle zu verweigern, obwohl das eher selten in Herbergsbad ist.

**SG 15 oder höher:** Feldwebel Jerrina Antdeck ist eine ehrgeizige und pflichtbewusste Soldatin. Sie hat immer abgelehnt, unnötige Gewalt gegen Bürger einzusetzen. Sie hatte keine Feinde.

**SG 20 oder höher:** Feldwebel Antdeck war bekannt dafür, sich auch mal Befehlen zu widersetzen. Dies hat ihrer Karriere bisher nicht geschadet. Sie würde viel für eine Beförderung tun, solange es gesetzestreue Handlungen sind.

**SG 25 oder höher:** Jerrina Antdeck stammt aus der wohlhabenden und seriösen Familie Antdeck, der man nichts Schlechtes nachsagt.

**SG 30 oder höher:** Jerrina Antdeck war beliebt unter ihren Kollegen, und man glaubt, sie hätte es in kurzer Zeit zum Unterführer geschafft. Sie nimmt manchmal die Dinge selbst in die Hand, auch wenn es ihr gar nicht befohlen wurde.

Erkundigungen über **Almor** mit Wissen (Lokales: Die Zersplitterten Sonnen), Wissen (Geschichte), Wissen (Adel), Bardenwissen oder Informationen sammeln (1W4 Stunden). Zusätzlich kennt jeder SC, der älter als ca. 30 Jahre alt ist und dessen Heimat Herbergsbad oder Almor ist, alle Informationen bis einschließlich SG 20 automatisch, weil er sich direkt an den Staat Almor erinnern kann:

**SG 5 oder höher:** Almor war ein Staat, dessen Grenze vor im Westen tief im heutigen Nairond lag und im Osten bis zur Harfe und bis zum Waldrand des Adri ging. Im Nordosten ging die Grenze sogar bis zum heutigen Alfarsfurt.

**SG 10 oder höher:** Auch Herbergsbad war einmal Teil von Almor - hat sich aber vor vielen Jahren unabhängig erklärt. Almors Hauptstadt Thingplatz ist in den Graufalk-

Kriegen vor über 10 Jahren zerstört worden. Der westliche Teil von Almor liegt heute auf dem Gebiet von Nairond und ist die „Grafschaft von Almor“ unter der Kontrolle des Nairondischen Königs.

**SG 15 oder höher:** Das Adelshaus Cranden kontrollierte Almor, bevor es ein reiner Kirchenstaat wurde. Noch heute schlägt das Herz vieler Bürger im jetzigen Fürstentum Herbergsbad für Almor, auch wenn es lange untergegangen ist.

**SG 20 oder höher:** Almor war einmal eine Provinz des Großen Königreichs, bevor es, genau wie Nairond, unabhängig wurde. Es wurde von Kirchen (u.a. Heironeous) regiert. Das Staatsoberhaupt nannte man „Prälat“.

**SG 25 oder höher:** Ein ehemaliger Prälat des untergegangenen Almors befindet sich versteckt im heutigen Herbergsbad.

**SG 30 oder höher:** Die Aktionsfront Freies Almor, die auch als „Die schwarzen Pfeile“ bekannt ist, steckt hinter den meisten der Anti-Karasin-Aktionen rund um Herbergsbad. Die Gruppe unterstützt Anarkin, einen ehemaligen Prälaten von Almor.

Erkundigungen über die **Gesellschaft zur Kultivierung Herbergsbads** mit Wissen (Lokales: Die Zersplitterten Sonnen), Bardenwissen oder Informationen sammeln (1W4 Stunden):

**SG 5 oder höher:** Diese Gesellschaft ist erst kürzlich ins Leben gerufen worden. Die Gesellschaft hat sich die Verbesserung der Bildung der Herbergsbader Bürger und Schaffung von kulturellen Einrichtungen für Kurgäste vorgenommen.

**SG 10 oder höher:** Das Bauvorhaben in der Neustadt ist ungewöhnlich schnell genehmigt worden. Da war bestimmt Bestechung im Spiel.

**SG 15 oder höher:** Die Mitglieder dieser Gesellschaft sind unbekannt. Einige scheinen aus adligen Kreisen zu stammen.

**SG 20 oder höher:** Die „Gesellschaft zur Kultivierung Herbergsbads“ verfügt angeblich über unbegrenzte Geldmittel, um das Großprojekt in der Neustadt zu finanzieren. Eine sehr mächtige Person muss dahinter strecken und das Ganze finanzieren.

**SG 25 oder höher:** Die Gesellschaft scheint überwiegend aus Magiern zu bestehen, die ihre eigenen, unbekannten Ziele verfolgen.

**SG 30 oder höher:** Es heißt, die „Gesellschaft zur Kultivierung Herbergsbads“ sei nur ein Deckmantel von Magiern, die menschenverachtende Experimente durchführen wollen.

**SG 35 oder höher:** Angeblich hält eine mächtige Person in Herbergsbad ihre schützende Hand über die „Gesellschaft zur Kultivierung Herbergsbads“.

## BEGEGNUNG 3:

### DIE SCHILDER IM WALD

Nach einer Wegstunde in den ersten Ausläufern des Adri treffen die SC auf eine Gruppe aufgebrachter Waldbewohner und (NSC-)Mitglieder von Meta-Organisationen.

*Entlang eures Weges im Adri bemerkt ihr eine Ansammlung von mehreren Dutzend Waldbewohnern, die sich um ein Holzschild geschart haben und aufgeregt miteinander*

*diskutieren. Ihr seht Menschen, eine Handvoll Halbelfen und einen Elfen, alle in braun-grüner Kleidung, wie sie unter den Waldbewohnern üblich ist, die verärgert auf einen in blau-rote Gewänder gekleideten Mann einreden. Der Mann sieht wie ein Beamter aus dem Fürstentum aus und hebt abwehrend beide Hände, während die Menge um ihn herum immer wieder erboht auf das Schild deutet. Hinter der Gruppe wartet ein leibhafter Pegasus auf seinen Besitzer.*

Der SL sollte zu diesem Zeitpunkt wissen, ob SC Mitglied in den MO „Bronzebrüder“ und/oder „Freie Waldläufer des Adri“ sind. Ist dies der Fall, weist der SL die entsprechenden SC darauf hin, dass er bekannte Gesichter aus seiner Vereinigung in der kleinen Menschenmenge entdeckt.

*Als ihr näher kommt, seht ihr auch den Grund der hitzigen Debatte. Auf dem großen Holzschild ist zu lesen: „Rodungshinweis: Alle Waldbewohner in diesem Waldabschnitt haben das Gebiet bis zum Ende des Monats zu verlassen. Der Baumbestand wird weitflächig gerodet und das Holz für einen Ausbau des Palastes unserer verehrten Prinzessin Karasin genutzt. Die entstehenden Grundstücke werden als Lehen zur landwirtschaftlichen Nutzung vom Fürstentum vergeben. Lange lebe Prinzessin Karasin!“*

*Darunter ist als Aufstelldatum die vergangene Woche zu entnehmen.*

Der Mann in blau und rot (Farben eines Offiziellen des Fürstentums Herbergsbads) ist Xavis Steinberg. Er wurde hierher beordert, da man in Herbergsbad von aufgebrachten Waldbewohnern gehört hatte. Er ist in Begleitung eines jungen unerfahrenen Wachmanns.

❖ **Xavis Steinberg**, Experte 1, TP 4, GES N

❖ **Ahlissianischer Wachmann**, Krieger 1, TP 6, GES RN

Sollten die SC versuchen den Wachmann oder Xavis anzugreifen, versuchen die umstehenden sie davon abzuhalten, da sie nicht mit dem Angriff auf einen Offiziellen in Verbindung gebracht werden wollen. Die SC erhalten einen entsprechenden Eintrag auf ein „Wanted in Ahlissa“-AR.

Xavis beteuert unter den misstrauischen Blicken der Anwesenden vergeblich, dass dieses Schild nicht von Herbergsbad aufgestellt worden ist und niemand befürchten muss, den Wald verlassen zu müssen. Mit Motiv erkennen SG 15 merkt man, dass Steinberg die Wahrheit sagt. Um weiteren Falschaussagen über das Fürstentum vorzubeugen, wurde übrigens auch aus diesem Grund das Zensurgesetz in Herbergsbad verschärft.

Dieses Schild ist in der Tat niemals von einem Beauftragten von Herbergsbad aufgestellt worden. Es war die Aktionsfront Freies Almor, die mit dieser Aktion die Waldbewohner gegen Prinzessin Karasin (mit Erfolg) aufbringen wollte. Sie versuchen den Unmut in der Bevölkerung zu schüren, damit endlich ein Umschwung stattfinden kann. Die SC können und sollen dies zu diesem Zeitpunkt noch nicht herausfinden.

Der SL kann hier die aufbrachte Menge nach Belieben ausspielen (insofern es die Zeit erlaubt), wenn die SC sich für dieses Intermezzo interessieren und sich einmischen wollen. Dieser Teil des Waldes gehört rechtmäßig zum Fürstentum Herbergsbad. Die hitzige Diskussion wird wohl damit enden, dass irgendjemand sich entschließt, das Schild abzureißen und die Waldbewohner unter Drohungen dem Fürstentum gegenüber von dannen ziehen.

Kurz bevor die SC weiterziehen, tritt Prisstyne Carnhuis, die Sprecherin der „Freien Waldläufer des Adri“ (MO), an sie heran.

#### **Prisstyne Carnhuis**, Volk: Mensch (Flan)

Prisstyne ist etwas über 1,80 m groß und von schlanker, athletischer Gestalt. Sie hat braune Haare, die sie an den Seiten kurz trägt und ansonsten zu einem langen, dünnen Pferdeschwanz bindet. Das Grün ihrer Augen ist so intensiv, dass man sich beim ersten Blick kaum davon losreißen kann. Sie ist Mitte dreißig. Ihr gehört der Pegasus, der auf ihr Wort hört.

Sie erkundigt sich höflich, ob einer der SC Murtan Lather gesehen hätten. Murtan wird seit zwei Tagen vermisst und sollte sich hier in dieser Gegend aufhalten. Die SC werden diese Frage wohl verneinen müssen. Prisstyne gibt eine kurze Personenbeschreibung an die SC weiter (große Statur, schwarze lange Haare, gut rasiert, leichtes Doppelkinn, grauschwarze Lederrüstung, kleine Narbe am linken Ohr). Falls diese irgendeine Spur von ihm finden, wäre sie froh davon zu hören. Von den Magiern habe sie nichts gehört und gesehen, dankt aber für jeden Hinweis. Sie weiß nichts von Murtans geheimer Verbindung zur Aktionsfront Freies Almor.

Wird sie nach ihrer Meinung gefragt, was es mit dem Schild auf sich hat, meint sie, sie denkt, dass sie unsicher ist, ob die Aussage auf dem Schild der Wahrheit entsprach. Der Beamte aus Herbergsbad hat jetzt sicherlich nur klein beigegeben, weil er sich bedroht fühlte. Vielleicht werden bald Prinzessin Karasins Holzfäller hier auftauchen. Vielleicht auch nicht.

Die SC können den toten Murtan im Haus der Magier finden. Lassen sie auf dem Weg zurück nach Herbergsbad Prisstyne von seinem Tod wissen oder bringen sogar seine Leiche mit, erhalten sie den Gefallen dieser MO (siehe Epilog).

## BEGEGNUNG 4:

### WILDES TREIBEN IM WALD

Die SC finden anhand der Wegbeschreibung ohne weitere Zwischenfälle die Hütte von Lehon.

*Anhand der Beschreibung, die man euch gegeben hat, findet ihr tatsächlich einen alten Trampelpfad, der in die dunklen Tiefen des Adri führt. Kurze Zeit später stoßt ihr auf eine helle, von jungen Birken umgebene Lichtung, auf der eine einfache Holzhütte steht, aus deren wackeligem Ziegelkamin schwach Rauch steigt. Direkt daneben ist in einem Holzschuppen eine kleine Werkstatt eingerichtet, dessen Tür geschlossen ist.*

Die SC können, sobald Lehon zurück ist, alle Arten Bogen und Pfeile kaufen, die das LGCS frei gibt.

In der Hütte ist niemand zu sehen. Auch die Werkstatt ist leer. Im Ziegelkamin knistert schwach ein Feuer und in einem Topf brodelt Wasser. Der SL sollte den SC kurz Zeit geben, sich umzusehen und nach Lehon zu rufen. Öffnet einer der SC die Werkstatt, bemerken sie sofort, dass fast alle Pfeile, die hier hergestellt werden mit schwarzer Farbe eingefärbt sind.

*Ihr betretet die Werkstatt eines Bogners. Überall hängen meisterhafte Pfeile, fein gearbeitete Bögen und abgenutzte Schnitz-Werkzeuge. Fast alle sind komplett mit schwarzer Farbe bemalt. Sie hängen wohl gerade hier draußen, um zu trocknen. Die Farbe ist noch feucht und sehr frisch. In die Schäfte sind schwarze Federn eingearbeitet.*


Mit Wissen (Lokales: Die Zersplitterten Sonnen), Intelligenzwurf oder Bardenwissen SG 5 wird den SC sofort bewusst, dass dies hier die Werkstatt sein muss, von der die „Schwarzen Pfeile“, wie sie in der Bevölkerung genannt werden, ihre Pfeile beziehen. Diese Gruppe kämpft gegen das Regime von Prinzessin Karasin. Schaffen die SC SG 10, wird ihnen klar, dass es sich hierbei um die „Aktionsfront Freies Almor“ handelt. Sobald die SC diese enthüllende Entdeckung gemacht haben oder anfangen, im Umkreis der Hütte zu suchen, hören sie den Hilfeschrei von Lehon.

*Plötzlich hört ihr einen Mann aus Leibeskräften etwas weiter südlich von hier schreien: „Hilfe! Ihr da! Helft mir! Hier sind wilde Tiere und ich bin unbewaffnet! Hierher!“*

Lehon sitzt etwas weiter südlich in einem Birkenbaumwipfel und hat durch das Geäst die SC entdeckt. Direkt unter ihm haben es sich ein paar Wildtiere breit gemacht. Sie sind nicht sonderlich aggressiv und fragen sich eher, was das schmackhaft riechende Etwas ist, das da auf dem Baum so wild herumplärrt. Die Tiere sitzen genau unter dem Baum und beobachten ihr anstehendes Abendessen neugierig.

Es empfiehlt sich, diese Kampfbegegnung NICHT auf der taktischen Karte aufzubauen. Das nimmt zuviel Zeit weg. Das Ganze sollte schnell und unkompliziert werden, da die Begegnungsstufen auch sehr einfach für die Gruppe sein sollten. Nachdem ein Tier einen Treffer abbekommen hat, flüchtet es auf jeden Fall. In Heimrunden, wo Zeit keine Rolle spielt, kann der SL natürlich die Begegnung nach Gutdünken gestalten.

#### Alle DGS

 **Lehon**, Experte 2, TP 6

DGS 2 (BS 1)

 Wolf, 13 TP, MHB I S. 368/MM I S. 283


DGS 4 (BS 3)

 Wolf (3), 13 TP je, MBH I S. 368/MM I S. 283

DGS 6 (BS 5)

 Braunbär, 51 TP, MHB I S. 352/MM I S. 269

DGS 8 (BS 7)

 Schreckensbär, 105 TP, MHB I S. 313/MM I S. 63

DGS 10 (BS 9)

Die Tiere müssen nicht getötet werden. Sie können auch verschreckt oder *Mit Tieren umgehen* unter Kontrolle gebracht werden. Den Tieren Futter hinzuwerfen, sollte ebenfalls ausreichen, um sie dazu zu bringen im Unterholz zu verschwinden. Der SL sollte kreative Lösungen der SC zulassen.

Nachdem die SC die Tiere losgeworden sind, kommt Lehon den Baum herunter und dankt den SC aus ganzem Herzen (Beschreibung von Lehon siehe *Einleitung*). Die Tiere haben ihn überrascht, als er kurz ohne Waffen auf Holzsuche war. Er erzählt aus Dankbarkeit bereitwillig auf dem Weg zurück zu seiner Hütte alles, was er über Feldweibel Antdeck und die Magier weiß - sofern man ihn danach fragt:

- Bei seinen Wanderungen durch die Feuersteinhügel nördlich von Herbergsbad ist er auf ein wandelndes Skelett gestoßen. Dieses hat ihn jedoch nicht angegriffen, sondern ist in ein altes heruntergekommenes Haus zurückgewandert

- Aus dem Haus drangen Schreie von Menschen, als ob jemand gequält würde. Lehon hat außerdem beobachtet, wie Menschen einen Wanderer, der dem Haus zu Nahe kam gefangen genommen und ins Haus geschleppt haben. Lehon ist dem Haus nie näher als drei Pfeilschuss weit gekommen.

- Er hat außerdem beobachtet, wie ab und zu farbige Lichter aus dem Haus kamen und seltsame magische Geräusche zu hören waren. Wahrscheinlich sind die Bewohner alle Magier.

- Lehon hat sich auf die Lauer gelegt und ein paar Bewohner bis nach Herbergsbad verfolgt. Dort haben sie sich als Mitglieder der „Gesellschaft zur Kultivierung Herbergsbads“ ausgegeben. Lehon hat in der Stadt seinem gnomischen Freund Widamir davon erzählt.

- Er hat aufgeschnappt, dass diese Magier in der Akademie, die in Herbergsbad gebaut werden soll, ihre Studien intensivieren wollen

- Feldweibel Antdeck ist bei ihm aufgetaucht und Lehon hat ihr alles erzählt, was er wusste.

- Lehon kann den SC die genaue Webbeschreibung bis zum Haus geben, wohin auch Feldweibel Antdeck aufgebrochen ist.

Wird ihm wegen der schwarzen Pfeile vorgeworfen, mit der Aktionsfront Freies Almor gemeinsame Sache zu machen, streitet er alles ab, ist aber deutlich peinlich berührt. Drohen die SC ihn abzuführen und nach Herbergsbad zu bringen, weigert er sich, irgendwelche Informationen preiszugeben. Lehon ergibt sich kampfflos, da er nicht glaubt, gegen die ganze Gruppe etwas ausrichten zu können. Nur durch gute Überredungsversuche schaffen es die Helden, ihn wieder zum Sprechen zu bringen. Andernfalls wird diese Spur die SC in eine Sackgasse führen und das Abenteuer vorzeitig für sie beenden. Es liegt im Ermessen des SL, ob Begegnung 5 noch stattfindet, um die SC trotzdem noch

auf die richtige Fährte zu führen. Die SC erhalten keine Belohnung für das Übergeben von Widamir an die Stadtwache.

## BEGEGNUNG 5: JETZT, DA IHR WISST, WER WIR SIND...

Während die SC sich mit Lehon unterhalten, trifft eine Gruppe der Aktionsfront freies Almor ein, um Lehon ebenfalls nach dem seltsamen Haus zu fragen und um zu sehen, wie weit die neue Lieferung der schwarzen Pfeile ist.

*Kaum seid ihr wieder zurück an der Hütte, hört ihr die helle Stimme einer Frau, die wohl in der Zwischenzeit an der Hütte angekommen sein muss: „Lehon? Wo steckst du? Wir wollen unsere Pfeile abholen!“*

*Lehon schaut euch erschrocken an, fängt an zu zittern und wird kreidebleich. Er versucht zu sprechen, aber aus seinem Hals kommt nur ein gekränkztes und kleinlautes „Hier, Rosara!“*

*Hinter der Hütte tritt eine junge Frau Mitte zwanzig mit langen roten Haaren hervor. In ihrer Begleitung sind Männer, die alle dunkelgrüne Umhänge und beschlagende Lederrüstungen tragen. Sie tragen nur Bögen. Euch fallen sofort die Pfeile ins Auge, die die Neuankömmlinge in ihren Köchern tragen: Alle schwarz eingefärbt! Als die Gruppe euch erblickt, bleiben sie erschrocken und peinlich berührt stehen.*

Falls die SC dies nicht schon vorher geschafft haben, ist jetzt noch mal Gelegenheit, etwas über die schwarzen Pfeile herauszufinden. Mit Wissen (Lokales: Die Zersplitterten Sonnen), Intelligenzwurf oder Bardenwissen SG 5 wird den SC sofort bewusst, dass dies hier die Werkstatt sein muss, von der die „Schwarzen Pfeile“, wie sie in der Bevölkerung genannt werden, ihre Pfeile beziehen. Diese Gruppe kämpft gegen das Regime von Prinzessin Karasin. Schaffen die SC SG 10, wird ihnen klar, dass es sich hierbei um die Gruppe „Aktionsfront Freies Almor“ handelt, die natürlich illegal im Fürstentum existiert und vom Staat verfolgt wird.

Diese Gruppe der Aktionsfront hat sich aus Versehen gerade selbst verraten. Normalerweise agiert diese Vereinigung verdeckt und niemand weiß, wer ihre Mitglieder sind. Zumindest trifft das den SC gegenüber nicht mehr ganz zu. Der SL sollte die SC kurz agieren lassen. Was auch immer die SC tun, die Männer von Rosara werden den SC zunächst nicht trauen.

*Einer von Rosaras Männer fährt plötzlich seine Anführerin an: „Rosara, du Närrin! Du hast uns gerade verraten! Jetzt wissen diese Leute, wer wir sind und werden uns anzeigen. Wir müssen sie zum Schweigen bringen!“ Mit diesen Worten legt der Mann einen Pfeil an und will gerade die Sehne seines Bogens spannen als er abrupt vom schnellen und festen Griff der Rothaarigen gestoppt wird. „Es wird hier kein Blutvergießen geben, bei Almor! Und hier habe ich das Kommando!“*

*Bevor der verärgerte Begleiter der Fremden reagieren kann, stolpert Lehon plötzlich auf die Anführerin zu und deutet auf euch: „Rosara, diese*



*Leute hier haben mir geholfen. Und sie sind ebenfalls hier, um zu dem Haus der Magier zu gehen! Sie sind sicher keine Bedrohung und werden euch nicht verraten!“. Und euch zugewandt fragt Lehon noch: „Nicht wahr?“*

Dies ist **keine** Kampfbegegnung. Sollte sich ein SC aggressiv verhalten, versuchen Lehon als auch Rosara zu intervenieren und die Gemüter zu beruhigen. Der SL sollte die Freiheitskämpfer zwar misstrauisch, aber möglichst sympathisch darstellen. Rosara ist hierbei stets die Redeführerin. Bei weiteren Aggressionen der SC flüchten Rosara und ihre Männer. Sie vermeiden einen Kampf und laufen in verschiedene Richtungen davon.

#### DGS 2

➤ **Rosara**, weiblicher menschlicher (Oeridianer/Flan) Waldläufer 2/Kämpfer 2; TP 33; siehe Anhang 1

➤ **Almor Bogenschütze (2)**; männlicher menschlicher (Oeridianer/Flan) Krieger 1; 5 TP

#### DGS 4

➤ **Rosara**, weiblicher menschlicher (Oeridianer/Flan) Waldläufer 2/Kämpfer 2; TP 33; siehe Anhang 2

➤ **Almor Bogenschütze (2)**, männlicher menschlicher (Oeridianer/Flan) Krieger 1; 5 TP; siehe Anhang 2

#### DGS 6

➤ **Rosara**: weiblicher menschlicher (Oeridianer/Flan) Waldläufer 2/Kämpfer 2; TP 33; siehe Anhang 3

➤ **Almor Bogenschütze (2)**; männlicher menschlicher (Oeridianer/Flan) Waldläufer 2/Kämpfer 1; TP 25; siehe Anhang 3

#### DGS 8

➤ **Rosara**, weiblicher menschlicher (Oeridianer/Flan) Waldläufer 3/Kämpfer 5; TP 64; siehe Anhang 4

➤ **Almor Bogenschütze (2)**, männlicher menschlicher (Oeridianer/Flan) Waldläufer 2/Kämpfer 4; TP 49; siehe Anhang 4

#### DGS 10

➤ **Rosara**, weiblicher menschlicher (Oeridianer/Flan) Waldläufer 3/Kämpfer 5; TP 64; siehe Anhang 5

➤ **Almor Bogenschütze (2)**, männlicher menschlicher (Oeridianer/Flan) Waldläufer 2/Kämpfer 4; TP 49; siehe Anhang 5

Lehon gibt jetzt offen zu, für die Aktionsfront Freies Almor zu arbeiten. Er erzählt jetzt auch, dass er seinen almorianischen Freunden von dem unheimlichen Haus erzählt hat.

Wichtig: Lehon gibt bereitwillig an Rosara weiter, dass auch die SC auf der Suche nach verschwundenen Personen sind. Aus diesem Grund wird Rosara den SC zunächst einmal vertrauen. Obwohl Rosara noch jung ist, ist sie weise genug, um zu verstehen, dass es am sinnvollsten wäre mit den SC zusammenzuarbeiten, statt sie zu bekämpfen. Sie will ebenfalls herausfinden, wer diese Magier sind und was sie vorhaben, da viele Bürger in Herbergsbad davon betroffen sein werden. Da sich Mitglieder in der Aktionsfront untereinander kaum kennen, kennt sie keinen der SC, auch wenn einige davon Mitglied in ihrer MO sind.

Sie fragt noch einmal Lehon nach den Details über das Haus der Magier, und Lehon gibt erneut wieder, was er auch schon den SC verraten hat. Rosara würde gerne mit den SC zusammenarbeiten, würde es aber bevorzugen, wenn die SC ihr diesen Vorschlag unterbreiten. Sollten sie nicht nachfragen, bietet sie selbstlos ihre Hilfe an:

***Rosara, die Anführerin der Gruppe scheint in euch vorerst keine Bedrohung zu sehen. Sie verbeugt sich höflich vor euch: „Meine Name ist Rosara und das hier sind meine Männer. Wir kämpfen für die Freiheit, gegen das Regime der Unterdrückerin von Prinzessin Karasin und für das Auferstehen des alten Staates Almor. Jetzt, da ihr wisst, wer wir sind... wie sollen wir weiter vorgehen? Wir scheinen das gleiche Ziel zu haben – diese verdächtigen Magier –, auch wenn ihr andere Beweggründe haben mögt.“ Ihre Männer sind sichtlich schockiert von so der Offenheit ihrer Anführerin, sagen aber nichts und werfen sich stattdessen nur wissende Blicke zu.***

Sie fragt nach den Beweggründen der SC. Sie wird es der Gruppe nicht übel nehmen, wenn sie zugeben für die Stadtwache zu arbeiten, aber ist danach sehr reserviert. Sie hakt dann eventuell nach, wie die SC zu der augenblicklichen Regierung in Herbergsbad stehen. Falls die SC ihren Auftrag nicht preisgeben, gibt sich Rosara damit vorerst zufrieden, da sie weiß, dass Vertrauen erst gewonnen werden muss. Sie zögert aber später damit, die SC mit ihren magischen Gegenständen auszustatten.

Der SL sollte diese Begegnung nutzen, um die Mitglieder der Aktionsfront möglichst sympathisch darzustellen. Sie sind gewillt, die SC bestmöglich zu unterstützen.

- Sie ist bereit, mit den SC mitzureisen und ist auch bereit, das Haus der Magier mit ihnen zu betreten. Sie kann für sich selbst sorgen (Werte im Anhang). Auf DGS 2 wird nur Rosara mit den SC mitziehen. Auf den höheren DGS begleiten zusätzlich zwei Männer die SC bis zum Haus (Werte im Anhang). Sie sind allerdings nur bereit, mit Pfeil und Bogen die SC zu unterstützen (in *Begegnung 6a* oder wenn die SC es schaffen, die Magier aus dem Haus zu locken). Die Bogenschützen gehen Nahkampfangriffen aus dem Weg. Das Haus werden sie nicht betreten. Sie sind aber bereit vor dem Haus Wache zu stehen, notfalls Alarm zu schlagen und den Rückzug mit einem Pfeilhagel, wenn nötig, zu decken. Rosara ist bereit, mit den SC ins Haus zu gehen und wird sich auch todesmutig für die SC einsetzen. Um das Spiel für den SL zu erleichtern, könnten diese NSC bei Angriffen (Angriff gegen 10) unterstützen, tödlich verletzte SC stabilisieren, anbieten *Zauberstäbe des Leichten Wunden Heilens* der SC zu benutzen oder die RK der SC mit Angriff gegen die 10 um 2 verbessern.

- Rosara besitzt einen Stab mit dem Zauber *Eiserne Stille* (10 Ladungen). Sie ist bereit, diese komplett auf die SC anzuwenden, sobald sie ins Haus schleichen wollen (senkt den Rüstungsmalus für *Leise bewegen* und *Verstecken* auf 0). Sie hat außerdem für jeden SC je 1x *Elixier des Schleichens* (+10 auf *Leise bewegen* für 1 Stunde) und 1x *Elixier des Versteckens* (+10 auf *Verstecken* für 1 Stunde). Diese gibt Rosara nur dann den SC, wenn sie der überwiegenden Gruppe vertraut (SL-Entscheidung).

- Sie vermutet, dass statt einer Schule ein großes Gefängnis mitten in die Neustadt gebaut werden soll und tut dies auch kund (sie liegt mit dieser Vermutung aber daneben). Angeblich gibt es nämlich schon eine Handvoll Geheimgefängnisse in Herbergsbad.

- Falls die SC Anarkin erwähnen, gibt sie offen zu, für Anarkin und Almor zu kämpfen. Sie würde ihr Leben geben für ihn.

- Fragen die SC nach „Mahavir“ (einem NSC aus AHL 6-03 Harfenspiel), sagt sie wahrheitsgetreu, dass die Mitglieder der Aktionsfront aus Sicherheitsgründen kaum andere Mitglieder kennen. Sie sagt dies auch, um klarzumachen, dass man aus ihr keine Namen herauspressen kann. Sollte eines Tages jedoch eine Revolution ausbrechen, werden alle Masken der geheimen Brüder und Schwester fallen und man wird zusammen auf den Barrikaden stehen!

**Wie sich die Situation entwickelt:** Wenn die SC bereits an der Hütte sind oder dort eine Wache zurückgelassen haben, rufen die Almorianer bereits auf ihrem Weg zur Hütte nach Lehon.

Lehnen die SC die Hilfe der Aktionsfront ab, hat das keine Konsequenzen. Rosara wünscht den SC alles Gute und viel Glück und zieht mit ihren Männern davon.

Wollen die SC die „Terroristen“ gefangen nehmen, laufen diese in alle Richtungen davon, um zu entkommen. Es sollte nicht als taktische Begegnung ausgespielt werden, um Zeit zu sparen. Der SL sollte ein paar einfache Verfolgungsjagdwürfe machen, also vergleichende Geschicklichkeitswürfe (siehe dazu Regeln im Spielerhandbuch zu taktischer Bewegung), ob ein SC es schafft, jemanden aus der Gruppe zu fangen. Magie kann hier helfen. Der Großteil der Almorianer sollte aber entkommen können. Es gibt keine Belohnung für das Übergeben eines vermutlichen Terroristen an die Stadtwache, da nicht ausreichend Beweise vorliegen. Die Einladung zu der MO erhalten nach dem Abenteuer nur die SC, die sich dabei aktiv für statt gegen die Almorianer eingesetzt haben. Was immer die SC in dieser Szene erreichen wollen – es sollte ihnen auch gelingen. Aus Zeitgründen sollte, wie gesagt, die Begegnung nicht taktisch ausgespielt werden.

#### **Schätze:**

**Alle DGS:** Gegenstände 0 GM, Geld 0 GM, Magie Elixier des Schleichens (6x) 126 GM, Elixier des Versteckens (6x) 126 GM, Zauberstab: Eiserne Stille (10 Ladungen) 75 GM = 327 GM

Bitte beachte: Da es wahrscheinlich ist, dass die SC diese Dinge verbrauchen, musst du pro verbrauchten Trank 21 GM und pro verbrauchter Ladung des Stabs 7,5 GM von den Schätzen abziehen. Eine Nachkommastelle lässt du einfach entfallen.

## **BEGEGNUNG 6: DER BAUERNHOF**

Die Reise in die Feuersteinhügel ist ereignislos. Die SC kommen in den frühen Abendstunden dort an, falls diese sich nicht bereits vorher zu einer Rast entschieden haben.

*Nach einigen Stunden Wanderung durch das Fürstentum habt ihr Herbergsbad im Westen links liegen gelassen und befindet euch nun weiter nördlich der Stadt, als es bereits schon dunkel wird. Vor euch erstreckt sich eine weite Landschaft aus roten Hügeln die nur selten von dornigem Gestrüpp unterbrochen wird. Der gnomische Aquädukt, der Wasser aus dem Norden viele Kilometer weit nach Herbergsbad bringt, dient euch weithin als Orientierungshilfe. Ihr folgt der Wegbeschreibung von Lehon und findet schließlich das Haus, von dem ihr bereits so viel gehört habt. Ohne Wegbeschreibung wäre es wohl schwer zu finden gewesen. Ihr habt gerade einen kleinen Hügel erklommen und seht nun in ein kleines Tal, in dem recht versteckt in ca. 500 Meter Entfernung das herunter gekommene windschiefe Haus samt wetterzersetzt Stall zu sehen ist. Jede Menge Unrat ist im weiten Umkreis der Gebäude zu sehen: Verrostete Ackerpflüge, modrige Vogelscheuchen, zerbrochene Fässer und kleine Abfallberge. Alle Fenster des Hauses sind zugemauert.*

Ist Rosara bei den SC, empfiehlt sie auf jeden Fall, sich leise in das Gebäude zu schleichen. Eine direkte Annäherung wäre sicherlich töricht und endet ganz sicher mit unnötigem Blutvergießen. Den Beschreibungen Leos nach ist mit diesen Zauberkundigen nicht zu spaßen. Falls sie den SC vertraut, leiht sie ihnen nun die magischen Gegenstände (nicht Teil der Schatzberechnung). Sie bietet außerdem an, eventuell vorläufig eine laute Rüstung der SC mit der einer ihrer Männer zu tauschen (beschlagnahmte Lederrüstung). Wenn die SC nicht selbst darauf kommen, schlägt Rosara vor das Gebäude erst eine Weile zu beobachten, um mehr darüber zu erfahren.

Haben die SC Zweifel an dem Vorhaben, könnten sie hin und wieder männliche Schreie und gedämpftes um Erbarmen Wimmern einer Frau hören. Spätestens jetzt sollte den SC klar sein, dass sie hier nicht einfach anklopfen sollten. Sollten sie doch so töricht sein, versucht einer der Magierschüler die SC zunächst sehr unfreundlich abzuwimmeln. Er lässt sich dabei auf nichts ein (egal wie hoch die Diplomatie-Würfe der SC sein mögen). Kommen die SC eines zweiten Mal, um zu klopfen, schlagen die Magier Alarm und gehen in ihre Verteidigungsposition (siehe Taktik).

Sollte jemand zunächst alte Gegenstände rings um das Gebäude untersuchen, die weit vom Gebäude entfernt sind, steht ihm ein Willenswurf gegen die Illusion zu. Der Großteil des Unrats ist nur eine Tarnung gegen all zu neugierige Reisende und Banditen.

#### **Tagesrhythmus**

Wenn die SC beschließen, das Gebäude vorerst eine Weile zu observieren, erfahren sie, welchen Tagesrhythmus die Bewohner haben. Je nachdem, ob die SC von weiter weg versteckt das Haus oder sogar im Haus selbst die Magier beobachten, erhalten sie unterschiedliche Hinweise auf das Tagesgeschehen.

#### **Nach Sonnenaufgang**

**Innen:** Nachdem die Studenten 8 Stunden lang geschlafen haben, versammeln sie sich im Vortragssaal E8 und bereiten ihre Zauberei für den Tag vor. Berengard

bereitet notfalls neue Zauber vor, verbraucht aber selbst kaum welche, da er sich im Wesentlichen auf theoretische Vorlesungen beschränkt.

#### **Außen:**

- Ein Schüler geht, einen Eimer tragend, in den Stall, um Küchen-Unrat wegzuerwerfen.
- Ein Schüler läuft zu den versteckten Konstrukten, um sie zu überprüfen. Die Konstrukte stehen zu dieser Kontrolle aus ihrem Versteck auf und sind weithin sichtbar. Sollten diese beschädigt sein schlagen die Magier Alarm (siehe *Taktik*). Danach verstecken sie sich wieder.

#### **Vormittags:**

**Innen:** Berengard hält im Vortragssaal E8 seine Vorlesung und die Studenten üben ihre Zauber.

**Außen:** Alles ruhig. Aus dem Haus sind gedämpft Stimmen und gelegentlich magische Effekte zu hören.

#### **Mittagszeit**

**Innen:** Die Studenten kochen in der Küche E5 und essen im Esszimmer E7. Berengard isst dort ebenfalls mit seinen Studenten.

**Außen:** Alles ruhig. Aus der Küche sind gedämpft Stimmen und das Klirren von Kochgeschirr

#### **Nachmittags**

**Außen:** Ein Schüler geht mit Eimer in den Stall, um Küchen-Unrat wegzuerwerfen.

**Innen:** Die Studenten begeben sich mit Berengard in den Übungsraum K3, um dort laute Zauber zu üben.

#### **Sonnenuntergang:**

**Innen:** Die Studenten üben weiter in Raum K3. Berengard betet am Schrein des Erythnul.

**Außen:** Alles ruhig.

#### **Abends:**

**Innen:** Die Studenten kochen in der Küche E5 und essen im Esszimmer E7. Berengard hat sich in sein Büro K7 zurückgezogen und arbeitet an seinen eigenen Studien.

**Außen:** Alles ruhig. Aus der Küche sind gedämpft Stimmen und das Klirren von Kochgeschirr. Ein Schüler geht mit einem Eimer in den Stall, um Küchen-Unrat wegzuerwerfen.

#### **Später am Abend:**

**Innen:** Die Studenten begeben sich ins alchemistische Labor E4, um zu praktische Üben durchzuführen, um zu lernen. Berengard braucht alle 48 Stunden nur 1 Stunde Schlaf in seinem Büro K7. Mehr Stunden Rast braucht er Dank seines magischen Schlafsets nicht.

**Außen:** Alles ruhig.

#### **In den frühen Morgenstunden vor Sonnenaufgang:**

**Innen:** Die Studenten liegen in ihren Betten E6. Berengard arbeitet in der Hauptkammer K3 und übt seine Zauber.

**Außen:** Alles ruhig.

#### **Nächster Tag:**

Wiederholung des beschriebenen Rhythmus.

#### **Wie die Bewohner die SC bemerken:**

Ob die Magier etwas von den SC mitbekommen, hängt davon ab, wie leise die SC vorgehen. Die Begegnung mit den Wachen außerhalb auf dem Bauernhof kann und sollte sehr leise stattfinden, da die Konstrukte einen *Stille*-Zauber von 1,50 m Radius auf sich liegen haben. Der SL sollte trotz des Kampfes mit den Konstrukten die Bewohner des Hauses davon nichts bekommen lassen.

Hier ein paar Vorschläge, wie der *Lauschen*-Wurf der Magier beeinflusst werden könnte:

#### **SG für den *Lauschen*-Wurf**

SG x – *Leise bewegen*-Ergebnis der SC

SG -20 – SC setzen laute Zauber\* ein (*Geräuschexplosion*, *Feuerball* etc.).

SG -10 – allgemeiner Kampfplärm

SG -5 – SC rufen sich Kommandos zu, rufen um Hilfe etc.

SG -5 – Zerschlagen einer Tür

SG 0 – SC unterhalten sich in normaler Lautstärke

SG 10 – normale Schritte ohne *Leise bewegen*

SG 15 – SC flüstern

SG 20 – ein Schloss wird geknackt

\* = Hinweis: Die Magier sind es gewohnt, Zauberexplosionen zu hören. Sie geraten nicht sofort in Alarmbereitschaft, sondern schauen vielleicht zuerst nach, was da außerhalb der Übungszeiten los ist.

#### **Modifikatoren auf den *Lauschen*-SG:**

+1: für je 3 m (2 Felder) Distanz zum Ereignis

+5: für jede geschlossene Tür zwischen dem Lauschenden und dem Ereignis

+5: wenn der Lauschende sich in einem Raum mit anderen Geräuschen befindet (Gespräche mit anderen Personen, Zaubereperimente etc.) oder sonst irgendwie abgelenkt ist

+5: wenn der Lauschende sich im Tiefschlaf befindet

+15: wenn der Lauschende sich auf einem anderen Stockwerk befindet

+15: für jede Trennwand zwischen Lauschendem und Ereignis (wenn keine Tür in dieser Wand ist)

#### **Beispiel-SG für die Magier:**

Die SC bewegen sich ohne zu schleichen durch das Haus und flüstern, während die Magier im Keller ihre Übungen praktizieren: **SG 36** für die Magier (SG 15 + Stockwerk+ Ablenkung + ca. 2 Felder Distanz)

Berengard, der Zirkelleiter, betet alleine an seinem Schrein im Keller, während über ihm die SC in einen Kampf mit seinen Schülern verwickelt sind (ohne laute Zauber): **SG 6** für Berengard (SG -10 + Stockwerk + ca. 2 Felder Distanz)

Die SC schleichen sich nachts durch das Erdgeschoss des Hauses ohne zu sprechen, während die Schüler schlafen:

Für die Schüler: **SG = X** (schlechtestes *Leise bewegen*-Ergebnis der SC) +12 (geschlossene Tür + Tiefschlaf + ca. 4 Felder Distanz);

Für Berengard (wach) im Keller: **SG = X** (schlechtestes *Leise bewegen*-Ergebnis der SC) +18 (Stockwerk + ca. 6 Felder Distanz);

Die SC schlagen im Keller eine Tür ein, während die Magier im Stockwerk darüber in ihre Übungen vertieft sind: **SG 17** (-5 + Stockwerk + Ablenkung + ca. 4. Felder Distanz)

## BEGEGNUNG 6A: DIE WACHEN DES BAUERNHOFES

Sobald sich ein SC dem Haus nähert oder in den Hügeln rasten, werden die Konstruktwachen des Hauses aktiv. Diese Begegnung findet NICHT direkt vor dem Haus statt. Die Konstrukte bekämpfen sie SC eher an den Hügeln, wo sich die SC versteckt haben. Die Spieler sollen nicht davon ausgehen, dass es nach der Konfrontation jetzt sowieso sinnlos ist, noch zu schleichen. Deswegen sollte der SL den Kampf auch nicht auf der Umgebungskarte (*Spielleiterhilfe* 1) austragen.

### DGS 2 (BS 4)

☛ Mittelgroßer belebter Gegenstand (2), 31 TP je, BE Härte 0, MHB I S. 33 / MM I S. 13

### DGS 4 (BS 6)

☛ Großer belebter Gegenstand (3), 52 TP je, BE Härte 2, MHB I S. 33 / MM I S. 14

### DGS 6 (BS 8)

☛ Schildwächter, 112 TP, MHB I S. 266 / MM I S. 223

### DGS 8 (BS 10)

☛ Lehmgolem, 90 TP, MHB I S. 146 / MM I S. 134

### DGS 10 (BS 12)

☛ Eisengolem, 129 TP, MHB I S. 144 / MM I S. 136

Auf DGS 2: Bei den belebten Objekten handelt es sich um alte Vogelscheuchen aus Leinenstoff mit einer Härte von 0 und einer Geschwindigkeit von 9 m (6 Feldern)

Auf DGS 4: Bei den belebten Objekten handelt es sich um alte Wagen-Planen aus Leder mit einer Härte von 2 und einer Geschwindigkeit von 6 m (4 Feldern), die versuchen 1. mit ihren Gegnern zu ringen, 2. sie blind zu machen und anschließend 3. sie zu würgen (Würge-Schaden: 1W8+4). Siehe dazu die typischen Taktiken im MHB.

**Taktik:** Da dies eine schwere Begegnung sein kann, sollte der SL vor allem auf DGS 2 und 4 nicht mit allen Kreaturen gleichzeitig angreifen, wenn die SC nur einen einzelnen Späher vorgeschickt haben. Die Konstrukte springen lautlos aus den Illusionsmüllhaufen hervor, was ihnen die Überraschungsrunde gibt. Sie greifen blindlings den nächstbesten Gegner an und benutzen keine Kampfaktik (wie z.B. in die Zange nehmen etc.) und kämpfen bis in den Tod. Um von passierenden Wanderern nicht sofort entdeckt zu werden, haben die Magier einen permanenten *Stille*-Zauber auf ihre Schöpfungen gelegt. Im Gegensatz zu der normalen Wirkungsweise des Zaubers strahlt dieser jedoch nur 1,5m (1 Feld) rings um die Konstrukte ab. Der *Stille*-Effekt bricht zusammen, wenn die Konstrukte besiegt sind. Der Vorteil für die SC hierbei ist, dass der Kampf zwischen ihnen und den Konstrukten völlig lautlos vonstatten gehen wird. Insofern nicht ein Barde anfängt zu singen oder laute Zauber wie *Geräuschexplosion* gewirkt oder ähnlicher Lärm gemacht wird, bleiben die SC unentdeckt. Rosara, soweit anwesend, weist (insbesondere auf niedrigen DGS) leise darauf hin.

Für DGS 2 und 4 ist es Spielspaß fördernd, wenn der SL nicht gleich den Hauptheiler attackiert und ihm durch den *Stille*-Effekt die Möglichkeit zum Heilen nimmt. Die

SC sollten schnell darauf kommen, dass es sich bei den animierten Gegenständen um sehr dumme Gegner handelt, die man leicht austricksen könnte.

## BEGEGNUNG 7: DER BAUERNHOF – ERDGESCHOSS

Der Schwierigkeitsgrad kann sehr hoch sein, wenn die SC sich entschließen, eine direkte Konfrontation mit den Magiern zu riskieren. Die Begegnungsstufe ist hier mit DGS+4 angesetzt. Diese harte Gangart sollte nur voll ausgespielt werden, wenn die SC auf subtile Taktiken verzichten und somit die Aufmerksamkeit aller Bewohner gleichzeitig auf sich ziehen. Eine optimale Lösung wäre es, wenn die SC komplett unbemerkt in das Haus der Magier eindringen können und auch wieder heraus schleichen. Jeder kreative Ansatz der Spieler in dieser Hinsicht sollte von SL unterstützt werden. Auch Ablenkungsmanöver der SC sollte der SL unterstützen. Der oberste Magier, Berengard, schickt in diesem Fall seine Lehrlinge jeweils zu zweit hinaus, um nach dem Rechten sehen zu lassen. Sollten die SC jedoch frontal das Haus stürmen wollen, in dem sie die Tür eintreten, sollte der SL keine Gnade zeigen und die Begegnung herausfordernd ausspielen.

### DGS 2 (BS 6)

☛ Zirkelführer: **Berengard**, Mensch, MAG 4, 17 TP, siehe Anhang 1

Lehrlinge:

☛ **Thulma**, Mensch, MAG 1, 6 TP, siehe Anhang 1

☛ **Newlyn**, Mensch, MAG 1, 6 TP, siehe Anhang 1

☛ **Broderick**, Mensch, MAG 1, 10 TP, siehe Anhang 1

☛ **Nysska**, Mensch, MAG 1, 10 TP, siehe Anhang 1

### DGS 4 (BS 8)

☛ Zirkelführer: **Berengard**, Mensch, MAG 6/ScW2, 41 TP, HG 7, siehe Anhang 2

Lehrlinge:

☛ **Thulma**, Mensch, MAG 2, 11 TP, siehe Anhang 2

☛ **Newlyn**, Mensch, MAG 2, 11 TP, siehe Anhang 2

☛ **Broderick**, Mensch, MAG 2, 16 TP, siehe Anhang 2

☛ **Nysska**, Mensch, MAG 2, 16 TP, siehe Anhang 2

### DGS 6 (BS 10)

☛ Zirkelführer: **Berengard**, Mensch, MAG 6/ScW2/WiH1/GöO1\*, 51 TP, HG 9, siehe Anhang 3

Lehrlinge:

☛ **Thulma**, Mensch, MAG 3, 16 TP, siehe Anhang 3

☛ **Newlyn**, Mensch, MAG 3, 16 TP, siehe Anhang 3

☛ **Broderick**, Mensch, MAG 3, 22 TP, siehe Anhang 3

☛ **Nysska**, Mensch, MAG 3, 22 TP, siehe Anhang 3

### DGS 8 (BS 12)

☛ Zirkelführer: **Berengard**, Mensch, MAG 6/ScW2/WiH2/GöO2\*, 73 TP, HG 11, siehe Anhang 4

Lehrlinge:

☛ **Thulma**, Mensch, MAG 5, 26 TP, siehe Anhang 4

☛ **Newlyn**, Mensch, MAG 5, 26 TP, siehe Anhang 4

☛ **Broderick**, Mensch, MAG 5, 34 TP, siehe Anhang 4

☛ **Nysska**, Mensch, MAG 5, 34 TP, siehe Anhang 4

### DGS 10 (BS 14)

☛ Zirkelführer: **Berengard**, Mensch, MAG 6/ScW2/WiH3/GöO3\*, 85 TP, HG 14, siehe Anhang 5  
Lehrlinge:

☛ **Thulma**, Mensch, MAG 7, 36 TP, siehe Anhang 5  
☛ **Newlyn**, Mensch, MAG 7, 36 TP, siehe Anhang 5  
☛ **Broderick**, Mensch, MAG 7, 46 TP, siehe Anhang 5  
☛ **Nysska**, Mensch, MAG 7, 46 TP, siehe Anhang 5  
\* Magier (MAG), Schicksalsweber (ScW), Wissenshüter (WiH), Göttliches Orakel (GöO)

#### Schätze Magier:

Jeder Magier trägt einen Ring an der Hand, die ihn als Mitglied des Zirkels ausweist. Der schmuck- und insignienfreie Ring besteht komplett aus rotem Stahl. Er ist nicht magisch. Mit *Wissen (Arkane)* SG 25 erfährt man, dass dies das Abzeichen des Roten Zirkels ist, einer Gruppe von ruchlosen Zauberkundigen, die im Sinne von Erythnul, dem Gott des Schlachtens, Todes-, Offensiv- und nekromantische Zauber studieren und weiterentwickeln.

#### Die Lehrlinge

**DGS 2:** Gegenstände 28 GM, Geld o GM, Magie o GM = 28 GM

**DGS 4:** Gegenstände 28 GM, Geld o GM, Magie o GM = 28 GM

**DGS 6:** Gegenstände 28 GM, Geld o GM, Magie o GM = 28 GM

**DGS 8:** Gegenstände 28 GM, Geld o GM, Magie o GM = 28 GM

**DGS 10:** Gegenstände 28 GM, Geld o GM, Magie o GM = 28 GM

#### Der Meister

**DGS 2:** Gegenstände 2 GM, Geld o GM, Magie o GM = 2 GM

**DGS 4:** Gegenstände 2 GM, Geld o GM, Magie o GM = 2 GM

**DGS 6:** Gegenstände 2 GM, Geld o GM, Magie Stirnreif des Intellekts +4 1.333 GM = 1.335 GM

**DGS 8:** Gegenstände 2 GM, Geld o GM, Magie Resistenzumhang +2 333 GM, Stirnreif des Intellekts +4 1.333 GM = 1.668 GM

**DGS 10:** Gegenstände 2 GM, Geld o GM, Magie Resistenzumhang +2 333 GM, Stirnreif des Intellekts +4 1.333 GM = 1.668 GM

**Taktik:** Grundlegendes: Alle Lehrlinge haben vor dem Kampf auf eine gemeinsame Initiative verzögert, damit ihre Sprüche die maximale Wirkung erzielen können (es ist deshalb sinnvoll die Initiative für die Magier mit einem einzigen Wurf zu bestimmen). Es wird ein Ziel jede Runde beschossen, sollte dieses zu Boden gehen, so suchen sich die Magier kein neues diese Runde, sondern versuchen ihre taktische Situation zu verbessern (Lösen von Nahkämpfern, neues Beschwören von Kreaturen, Erbeuten von Tränken gefallener SC). Vorbereitete Aktionen gehen natürlich nur innerhalb des Kampfgeschehens. Sobald die SC den Magiern begegnen, wird Initiative gewürfelt. Bitte nicht die Spieler komplett in Initiative-Runden das Haus durchsuchen lassen, wenn noch überhaupt keine direkte Gefahr droht!

#### Ablauf auf DGS 2:

**Schutzzauber, die vor einem Kampf gewirkt werden:** Sollten die Helden auf sich aufmerksam machen, so wirkt

Berengard zunächst *Falsches Leben* und, kurz bevor die Helden angegriffen werden, *Schild* auf sich. Die Lehrlinge zaubern soweit möglich ihre besten Schutzzauber auf sich und warten dann auf die Ankunft der SC im Keller.

**Taktik I (einzelne Magier werden gestellt):** In diesem Fall versuchen die Magier zu entkommen und Alarm zu schlagen. Berengard wird hierbei *Spiegelbilder* wirken, während er nach seinen Lehrlingen ruft. Die Lehrlinge ziehen sich soweit möglich zurück und versuchen die Kellerräume zu erreichen.

**Taktik II (die Magier sind gewarnt):** Berengard lauert mit seinen Lehrlingen den Spielern auf. Hierzu „verbarrikadieren“ sie sich im zentralen Kellerraum K3. Befinden sie sich bereits im Kampf mit den SC, setzen alle eine Aktion ein, um zu zaubern, sobald der erste schwergerüstete SC den Raum betritt. Dann zaubern alle *Magisches Geschoss* auf diesen Charakter. Sollte der Charakter zu Boden gehen, werden die anderen Magier nicht weiter auf ihn feuern. Sobald die Magier eine erste Bedrohung durch Nahkämpfer neutralisiert haben, versucht Berengard mittels *Schlaf* die anderen SC kampfunfähig zu machen, um sie als Versuchskaninchen gefangen zu nehmen.

Zudem versuchen die Magier die Architektur des Kellers für sich zu nutzen: Sie verschließen die Gittertüren, während sie durch die Gitterstäbe weiter zaubern und die SC treffen können.

#### Ablauf auf DGS 4:

**Schutzzauber, tagsüber immer aktiv sind:** Auf Berengard liegt während der Tagstunden immer eine *Ausgedehnte Magierrüstung*.

**Taktik I (einzelne Magier werden gestellt):** Berengard wirkt auf die SC *Personen festhalten* und ruft nach seinen Lehrlingen. Ansonsten wie vorige DGS.

**Taktik II (die Magier sind gewarnt):** Sobald die Magier eine erste Bedrohung durch Nahkämpfer neutralisiert haben, versucht Berengard mittels *Schlaf* und *Personen festhalten* die anderen SC kampfunfähig zu machen, um sie als Versuchskaninchen gefangen zu nehmen.

Werden gegnerische Magier durch Nahkämpfer geschützt oder sind bestimmte Gegner nur defensiv am Werk, indem sie ihre Kameraden heilen, so versucht Berengard sie mittels *Unfreiwilliger Positionswechsel* in den Wirkungsbereich seiner Lehrlinge zu ziehen, damit sie schnell ausgeschaltet werden können.

Zudem versuchen die Magier, die Architektur des Kellers für sich zu nutzen: Sie verschließen die Gittertüren, während sie durch die Gitterstäbe weiter zaubern und die SC treffen können.

#### Ablauf auf DGS 6:

**Taktik I (einzelne Magier werden gestellt):** Berengard wird den Rückzug der Lehrlinge mit *Verwirrung* und *Schwachsinn* decken. Ansonsten wie vorige DGS.

**Taktik II (die Magier sind gewarnt):** Berengard versucht mittels *Schwachsinn*, *Verwirrung* und *Personen festhalten* die SC kampfunfähig zu machen, um sie als Versuchskaninchen gefangen zu nehmen. Berengard wird hierzu auch seine Gabe „Schicksal weben“ verwenden und somit den Schwierigkeitsgrad seines Zaubers *Schwachsinn* anheben, um gegnerische Zauberer auszuschalten.

Zudem versuchen die Magier durch die Gitterstäbe mit herbei gezauberten Monstern in den Raum mit SC zu platzieren, um sie davon abzuhalten, durch die Türen zu brechen oder zu fliehen.



Ansonsten wie vorige DGS.

#### Ablauf auf DGS 8 und 10:

**Taktik I (einzelne Magier werden gestellt):** Berengard wirkt Tödliches Phantom auf schnell wirkende SC und zieht sich danach in den Keller zurück. Ansonsten wie vorige DGS.

**Taktik II (die Magier sind gewarnt):** Wie vorige DGS.

## E1: SCHEUNE

*Euch schlägt der süßlich-faulige Geruch von Verwesung und Abfall entgegen. Ein Schwarm Fliegen peitscht euch entgegen. Eine Kutsche, die gut in Schuss ist, dominiert die Scheune. Zugtiere sind keine zu sehen. Entlang der Scheunenwände türmt sich in mehreren Haufen Abfall. Verrostete Landwirtschaftswerkzeuge liegen überall verstreut herum. In Gebrauch scheint kein einziges zu sein. Besonders grausig anzusehen sind zwei verstümmelte und madenzerfressene Leichen, die halb unter dem Müll begraben sind.*

Die beiden Toten sind Wachen aus Herbergsbad. Sie waren Teil von Feldwebel Antdecks Suchtrupp. Sie tragen keine Wertsachen mehr bei sich. Mit Heilen SG 15 weiß man, dass die Toten durch Zauber (je nach DGS, siehe die Zauber der Magier im Anhang) gestorben sind. Wahrscheinlich wurden sie solange mit Zaubern malträtirt, bis ihnen der Lebenswille ausging. Wiederbeleben oder Mit Toten sprechen ist möglich. Der SL sollte in diesem Fall die Antworten und Reaktionen der Wachen improvisieren. Sie wissen, dass Feldwebel Antdeck im Keller festgehalten wird.

Der Abfall besteht weitgehend aus Küchenabfällen. Da sich aber hin und wieder die Überreste von menschlichen Experimenten darunter mischen, lagern die Magier ihre Abfälle versteckt in dieser Scheune. Der Abfall wird nie weggeräumt, da die Magier irgendwann diesen Bauernhof einfach verlassen und alles abbrennen wollen.

Unter dem Stroh- und Müllhaufen befindet sich ein geheimer Zugang zu den Kellerräumen K2 der Magier. Die nicht verschlossene Falltüre dazu lässt sich mit Suchen SG 22+DGS finden. Allerdings muss ein Zähigkeitswurf gegen Krankheiten SG 11 gemacht werden oder man steckt sich mit Schmutzfieber an. Diese Geheimtüre benutzen die Magier nur für Notfälle. Da etwas Müll darauf liegt, muss die Falltüre mit einem Stärkewurf SG 13 angehoben werden, wenn sie von unten geöffnet wird.

## E2: PLUMPSKLO

*Ein einfaches Holzhäuschen für sehr private Sitzungen.*

Hier gibt es nichts Verstecktes. Von innen verschließbar; Studenten-Graffiti ist hier in die Wände geschnitzt: „Thulma hat einen Hintern wie ein Lemur“, „Sogar Succubi verschmähnen Newlyn!“ oder auch „Broderick kriech nicht so tief hinter Berengard – wir sehen bereits deinen Kopf nicht mehr!“ und „N+B“.

## E3: VORHALLE/FLUR

Ein einfacher schmuckloser Holzflur. An den Wänden sind Schmutzreste von gerahmten Bildern zu sehen, die vor langer Zeit wohl hier hingen. Schummrig glimmende Öllampen an den Wänden erhellen kaum die Ecken und Winkel des Hauses.

Der SL sollte ab und zu mal die alten Dielen knarren lassen, wenn die SC sich hier entlang schleichen. An den Wänden flimmern schwach nichtmagische Öllampen. In dieser schwachen Beleuchtung herrscht überall 20% Tarnung.

## E4: ALCHIMISTISCHES LABOR

*Mehrere Pulte sind wie in einem Klassenzimmer angeordnet in diesem Raum platziert. Es riecht stark verbrannt und nach allerlei alchemistischen Substanzen. Auf einem Tisch sind leere Trankflaschen zu sehen, die mit „Leichte Wunden heilen“ beschriftet sind. Auf einem der Pulte blubbert eine regenbogenfarbene Flüssigkeit in einem schwarzen Kessel vor sich hin - vielleicht ein laufendes Experiment, das noch nicht fertig ist.*

Die Studenten üben hier das Brauen von Tränken und Herstellen von Schriftrollen in den späten Abendstunden. Die Räumlichkeiten zählen als Meisterhaftes Alchimielabor.

Möchte einer der SC von einem der laufenden Experimente kosten, würfelt der SL 1W4, welcher Zauber Effekt eintritt:

- 1: Magisches Geschöß(Zauberstufe = 4+DGS)
- 2: Die Haare und Zähne des SC färben sich neongrün für 1W4 Tage.
- 3: Der SC spricht für 24 Stunden nur noch mit einer Fistelstimme
- 4: Die Zunge des SC verlängert sich auf 50cm für 24 Stunden.

Wirkliche Schätze sind hier keine zu finden.

## E5: KÜCHE

*Eine gewöhnliche Küche, in der mehrere Köche gleichzeitig agieren können. In Tonnen und Schüsseln sind weitgehend Trockenfrüchte und eingelegtes Gemüse zu sehen. Große getrocknete Fleischstücke hängen an spitzen Haken von der Decke.*

Mahlzeiten selbst zuzubereiten statt sie herbeizuzaubern war schon immer einer der Grundsätze des Roten Zirkels. Die Fleischstücke sind sowohl von Tieren als auch von Menschen, was man aber erst mit Heilen SG 10 herausfindet.

## E6: SCHLAFRÄUME

*Ihr betretet schlicht eingerichtete Räume mit Doppelbetten. Auf dem Boden liegen schmutzige Roben, Federkiele und zerknüllte Pergamente. Da es hier keine Fenster zum Lüften gibt, riecht es stark muffig nach menschlichem Schweiß.*

In einem Schlafraum haben bis zu 8 Schüler Platz. Hier befinden sich die Studenten nachts.

## E7: SPEISEZIMMER

*Dieser Raum dient augenscheinlich als Speisezimmer. An einer langen Tafel stehen Stühle. Der Stuhl am Kopfende ist mit auffällig rotem Stoff bezogen. Hinter dem roten Stuhl hängt ein Ölgemälde, das eine Gruppe von mehreren Dutzend Personen zeigt, die alle in rote Roben gehüllt sind in sich in einem Kreis aufgestellt haben. Details wie Gesichter sind nicht darauf auszumachen.*

Außer der ein oder anderen Kakerlake, die nach Essensresten sucht, gibt's hier nichts Verwerfliches zu finden.

## E8: VORTRAGSSAAL

*Ihr betretet einen kleinen, schwach beleuchteten Saal, in dem ein großer Kreis mit Kerzen und Steinornamenten im Fußboden beschrieben ist. Sofort fallen euch die drei Toten auf, die hier liegen. Ihre Körper sind zerschunden. Alle tragen Abzeichen der Stadtwache von Herbergsbad. Überall im Raum liegen Notizen und Mitschriften zerstreut. An den Wänden sind Formeln und Schaubilder arkaner Rituale und Zauber. Die Überreste von zerbrochenen Skeletten liegen auf dem Boden.*

Mit Wissen (Arkane) SG 15 lässt sich feststellen, dass diese Notizen diverse Zaubersprüche sind. Es fehlt aber die Hälfte der Notizen. Erst zusammen mit den Notizen aus Raum K3 lassen sich daraus brauchbare Zauber rekonstruieren (und der damit verbundene Gefallen).

Die zerbrochenen Skelette sind Überreste von Experimenten mit Untoten.

Die drei Toten sind weitere Wachen aus Antdecks Truppe. Feldwebel Antdeck ist nicht dabei. Mit Heilen SG 15 weiß man, dass die Toten durch die unterschiedlichsten Zauber (je nach DGS, siehe die Zauber der Magier im Anhang) gestorben sind. Wahrscheinlich wurden sie solange mit Zaubern malträtirt, bis ihnen der Lebenswille ausging. Wiederbeleben oder Mit Toten sprechen ist möglich. Der SL sollte in diesem Fall die Antworten und Reaktionen der Wachen improvisieren. Sie wissen, dass Feldwebel Antdeck im Keller festgehalten wird.

## E9: VORRATSRAUM

*Ein lichtloser Raum, der als Vorratslager und Abstellkammer dient. Es riecht nach geteerten Fässern, Tinte und Pergamenten, die hier stapelweise auf den Regalen liegen. Ein paar Besen liegen hier genauso wie alte Kleidung. Auf Kisten sind Namen von Handelshäusern aus Herbergsbad zu lesen. Manche der Kisten stehen offen. Darin sind viele kleine Leinensäckchen zu sehen.*

Die Pergamente sind alle unbeschriftet. Die kleinen Säcke sind Dutzende Materialkomponenten-Beutel, da die Magier hier sehr viel verbrauchen. Sie enthalten keine Komponenten, die teurer als je 1 GM sind. Unter

den Handelshäusern könnte insbesondere das Haus Hessbrunn den SC bekannt vorkommen; interessanterweise finden sich aber auch Materialien, die direkt aus der Stadt Graufalk angeliefert wurden! Befinden sich Magier unter den SC, dann wissen sie, dass diese Häuser sich auf den Verkauf von Material für Zauberkundige spezialisiert haben.

### Die Graufalk-Verbindung

Die Kisten aus der Stadt Graufalk tragen das Wappen des Handelshauses von Aldon Brendigund, einem zwielichtigen Händler, der aus frühen Kernabenteuern der Kampagne bekannt ist. Nach seinem unerwarteten Verschwinden aus Graufalk ging die aus Mord im Badehaus bekannte Nareena Disanjo eine Handelsbeziehung mit dem Hause Brendigund ein, und über die neuen Besitzer der Brendigund-Güter besteht diese Beziehung noch immer – ohne dass Nareena sich groß darum kümmert, mit welchen Gütern gehandelt wird (sie ist derzeit mehr mit ihrem Waisenhaus beschäftigt). Mit einem Wurf auf Wissen (Lokales: Kern-Abenteuer) gegen SG 20 erkennt man das Brendigund-Wappen, während man mit einem Wurf auf Wissen (Lokales: Die Zersplitterten Sonnen) mit SG 15 den Zusammenhang zwischen Brendigund und Nareena herstellen kann.

Einer der Kisten ist leer und lässt sich verschieben. Direkt unter der Kiste ist eine nicht verschlossene Falltür, die man mit einem Suchen SG 15 findet. Sie führt in den Keller zu K1.

## BEGEGNUNG 8: DER BAUERNHOF – KELLER

Eigenschaften der Räumlichkeiten (siehe dazu Spielleiterhilfe 2 im Anhang):

### K1: ZUGANGSRAUM ZUM HAUS

*Ihr betretet einen feuchten Kellerraum. Die einzige Türe ist eine Fallgittertür, die in einen schmalen Gang führt. Ein alter Steinsarg steht halb geöffnet an die Wand gelehnt.*

*Die grimmig starrende Statue einer Frau in Roben sitzt auf einem Sockel in der Ecke. Sie hält belehrend den rechten Arm nach oben mit ausgestrecktem Zeigefinger und deutet an die Decke. Eine steile Treppe führt zu einer Falltüre nach oben.*

Im Sarg befindet sich das Skelett eines Halb-Orks. Es ist noch nicht durch nekromantische Zauber animiert worden.

Die Tür nach Süden ist eine Geheimtür! Suchen SG 22, um die Tür zu finden und zu öffnen.

Die Statue ist im Gegensatz zu den Wänden des Gemäuers brandneu. Sie zeigt ein weibliches (nicht anwesendes) Zirkeloberhaupt des Roten Zirkels. Der rechte Arm der Statue kann komplett im Schultergelenk um 360 Grad gedreht werden. Die Statue ist ein Teil des Mechanismus, der das Geheimfach in K7 öffnet. Mit

Lauschen SG 20 hört man beim Drehen des Arms entfernt ein Klicken.

Um das Geheimfach in K7 zu öffnen, muss der Arm so gedreht werden, dass er nach vorne vom Körper ausgestreckt zeigt. Es gibt kein Klicken oder Einrasten, das darauf hindeutet, dass der Arm sich in der richtigen Position befindet. Der Hinweis für die richtige Position befindet sich in Raum K5.

## K2: ZUGANGSRAUM ZUR SCHEUNE

*Ihr betretet einen feuchten Kellerraum. Die einzige Türe ist einer Fallgittertür, die in einen schmalen Gang führt. In einem großen steinernen Becken steht schmutziges Wasser.*

*Die grimmig starrende Statue eines Mannes in Roben sitzt auf einem Sockel in der Ecke. Sie deutet mit dem linken Arm nach unten auf den Boden mit ausgestrecktem Zeigefinger. Eine steile Treppe führt zu einer Falltüre nach oben.*

Die Tür nach Süden ist eine Geheimtür! Suchen SG 22, um die Tür zu finden und zu öffnen.

Die Statue ist im Gegensatz zu den Wänden des Gemäuers brandneu. Sie zeigt ein weiteres (nicht anwesendes) Zirkeloberhaupt des Roten Zirkels. Der linke Arm der Statue kann komplett im Schultergelenk um 360 Grad gedreht werden. Die Statue ist ein Teil des Mechanismus, der das Geheimfach in K7 öffnet. Mit Lauschen SG 20 hört man beim Drehen des Arms entfernt ein Klicken.

Um das Geheimfach in K7 zu öffnen, muss der Arm so gedreht werden, dass er nach vorne vom Körper ausgestreckt zeigt. Es gibt kein Klicken oder Einrasten, das darauf hindeutet, dass der Arm sich in der richtigen Position befindet. Der Hinweis für die richtige Position befindet sich in Raum K5.

## K3: DIE HAUPTKAMMER

*Dies scheint ein großer Übungsraum für Magier zu sein. An den maroden Wänden sind Tafeln mit Kreidezeichen von Runen, Beschwörungskreisen und arkane Formeln zu sehen. Auf dem Boden sind Überreste von alten unter wieder neu aufgemalten arkanen Zirkel zu sehen. Ein paar leere Käfige, in die Humanoide hinein passen würden stehen, sind blutverkrustet aber stehen offen da. Ein faulig stinkendes Loch führt in einer Ecke in eine lichtlose Tiefe. Zwei schwere Holztüren führen aus dem Raum. Metallfallgittertüren führen aus dem Raum hinaus. Direkt neben diesen Gittertüren befinden sich Hebel in den Wänden.*

*Überall liegen handschriftliche Notizen auf dem Boden, die aus unterschiedlichen Quellen zu stammen scheinen.*

Mit Wissen (Arkane) SG 15 lässt sich feststellen, dass diese Notizen diverse Zaubersprüche sind. Es fehlt aber die Hälfte der Notizen. Erst zusammen mit den Notizen aus Raum E4 lassen sich daraus brauchbare Zauber rekonstruieren.

Das Loch ist 10 Felder tief. Ein Sturz hinein verursacht 5W6 Schaden. Dieses Loch wurde durch den Zauber *Auflösung* angelegt. Es wird von den Magiern als Abfallloch benutzt. Stinkt. Sehr. Klettern SG 15, um an den Wänden wieder nach oben zu kommen.

Die Hebel an den Wänden lassen jeweils zwei der Metallfallgitter-Türen nach Osten, Süden und Westen gleichzeitig öffnen und schließen.

Hierhin ziehen sich die Magier zurück, wenn sie angegriffen werden.

## K4: DER BESCHWÖRUNGSZIRKEL

*In dieser kleinen Kammer ist ein großer magischer Kreis auf den Boden gezeichnet. Die Runen darin leuchten hellblau und tauchen die Kammer komplett in kaltes Licht. Direkt in diesem Kreis liegt der leblose Körper eines Mannes in einer großen Blutlache. An den Wänden sind diverse Kreidezeichnungen eines sehr großen geflügelten Dämons zu sehen, der eine Feuerpeitsche schwingt und ein flammendes Schwert trägt.*

Mit Wissen (Arkane) SG 25 lässt sich feststellen, dass der Beschwörungskreis jede Kreatur, die hier beschwören wird, wie durch das Talent *Verstärkte Herbeizauberung* verstärkt wird. Der Kreis kann durch ein *Magie bannen* gegen Zauberstufe 21 entfernt werden. Das Betreten des Kreises ist vollkommen harmlos. Wenn sich SC dem Kreis jedoch nähern, fangen die Runen etwas heller an zu leuchten. Der SL sollte die SC hier ruhig nervös machen: Der Grollen einer sehr tiefen Stimme die etwas Unverständliches in Abyssisch brabbelt, ist zu hören, wenn man sich dem Kreis nähert.

Die Zeichnungen zeigen einen Balor, was man mit Bardenwissen oder Wissen (Die Ebenen) SG 15 weiß. Er soll die SC nur ein wenig nervös machen.

Der Mann ist der gesuchte Murtan Lather. Die Beschreibung von Prisstyne Carnhuis passt perfekt (große Statur, schwarze lange Haare, gut rasiert, leichtes Doppelkinn, grauschwarze Lederrüstung, kleine Narbe am linken Ohr).

Er ist seit 2 Tagen tot und jede Heilung kommt zu spät. Sein Kopf ist soweit zerschunden, dass weder Wiederbeleben noch Mit Toten sprechen funktioniert. Auch will die Seele nicht mehr ins Leben zurückgerufen werden.

Die Informationen, die Mitglieder der Aktionsfront für ihren Geheimauftrag besorgen sollen, sind in das Futter seines Umhangs genäht. Rosara weiß nichts von diesem Geheimauftrag. Wird sie daraufhin angesprochen, empfiehlt sie Mitgliedern, sich an den Auftrag zu halten. Wenn die SC nichts von den versteckten Unterlagen wissen, könnten sie diese zufällig mit einem Wurf auf Suchen mit SG 30 entdecken. Die Dokumente sind in einer Geheimsprache aus Zahlen geschrieben, die **nur** hochrangige Mitglieder der Freiheitskämpfer lesen können (oder wenn man einen Intelligenz- oder

Schriftzeichen entschlüsseln-Wurf SG 30 schafft). Auch Sprachen verstehen und Zungen funktioniert nicht, da es sich um einen Code und nicht um eine verständliche Sprache handelt. Das Dokument beschreibt Orte, wo sich die Freiheitskämpfer zur Ausbildung getroffen haben. Anhang 10 zeigt das Dokument. Bevor die SC denken, dass sie hier einer Spur folgen müssten, kann der SL sie darauf hinweisen, dass dies nichts direkt mit diesem Abenteuer zu tun hat.

## K5. DER SCHREIN DES ERYTHNUL

*Kerzen aus knochenbleichem Wachs erhellen schwach einen großen Altar in dieser kleinen Kammer. Über dem Altar ist eine seltsame entstellte Fratze angebracht, die euch durch die Beleuchtung von unten grotesk anzustarren scheint. An den Wänden wurden wohl nachträglich Fresken angebracht, die in Roben gekleidete Magier zeigen. Links und rechts des Altars stehen zwei geschlossene Särge. Es riecht nach Kerzenwachs, verbrannten Haaren und Blut.*

Die Särge sind leer, dienen aber auch als gutes Versteck. Sie riechen etwas wurmstichig.

Falls die SC die Fresken näher betrachten wollen:

*Das Wandfresko zeigt eine Frau in langen, magiertypischen Roben, die ihre rechte Hand dem anderen Mann vorwurfsvoll entgegenstreckt, während jener das selbige mit seiner linken Hand tut. Dazwischen sind sehr klein Dutzende Figuren in Roben zu sehen, die sich in einem Kreis aufgestellt haben.*

Diese ist der Hinweis darauf, wie Arme der beiden Statuen in Raum K1 und K2 zu drehen sind, um das Geheimfach in K7 zu öffnen.

Mit Wissen (Religion) SG 10 weiß man, dass es sich bei dem Gesicht und demnach auch dieser kleinen Schrein hier um eine Erythnul, dem Gott des Schlachtens, geweihte Stätte handelt. Im Altar befindet sich der Schatz dieser Zelle des Roten Zirkels. Das Geheimfach zu finden, erfordert einen Wurf auf Suchen mit SG 20. Machen sich die SC daran, den Altar zu zerstören, fallen ihnen nach kurzer Zeit die Goldmünzen entgegen. Der Altar hat Härte 8 und 200 TP.

### Der Schrein des Erythnul

**DGS 2:** Gegenstände 0 GM, Geld 30 GM, Magie 0 GM = 30 GM

**DGS 4:** Gegenstände 0 GM, Geld 30 GM, Magie 0 GM = 30 GM

**DGS 6:** Gegenstände 0 GM, Geld 1.363 GM, Magie 0 GM = 1.363 GM

**DGS 8:** Gegenstände 0 GM, Geld 1.696 GM, Magie 0 GM = 1.696 GM

**DGS 10:** Gegenstände 0 GM, Geld 1.696 GM, Magie 0 GM = 1.696 GM

## K6: VORZIMMER DES ZIRKELLEITERS

*An der Türe Richtung Westen hängt ein kleines Schild mit der Aufschrift „Ohne klopfen eintreten!“. Auf der Tür nach Osten steht in großen Buchstaben „Versuchsobjekte. Zutritt nur für Studenten mit Vordiplom!“.*

Hält sich der Zirkelleiter Berengard abends in seinem Büro auf wird er nichts und niemanden hören, da der Zauber Stille in seinem Raum aktiv sein wird.

Sind die SC nicht sonderlich leise, macht sich Jerrina aus dem Nebenzimmer bemerkbar.

## K7: BÜRO DES ZIRKELLEITERS

*Ein kleines Schreibbüro wurde in diesem kleinen stickigen Raum eingerichtet. Der schwere Geruch von Pergament, Kerzenwachs und Schweiß steht in der Luft. Auf einem Schreibpult stapeln sich Schriftrollen, Dokumente und Briefe. Auffällig sind die grün leuchtenden Runen, die entlang der Raumkanten angebracht sind und leicht zu pulsieren scheinen.*

Dies ist Berengards Büro. Hier verbringt er die meiste Zeit, wenn er sich nicht mit Studenten auseinandersetzt. Die Dokumente auf seinem Schreibtisch sind eher belanglose Notizen über den Unterricht seiner Schüler. Man kann aus ihnen entnehmen, dass der Schwerpunkt des Unterrichts auf Nekromantie, Offensiv- und Todeszauber liegt.

Der magische Zirkel in diesem Raum wurde von Berengard angelegt. Solange die Türe des Raumes geschlossen ist, wirkt ein Stille- und ein Unsichtbarkeit aufheben-Zauber in diesem Raum (erfahrene Magiekundige können das nach Studium der Runen auf dem Boden mit einem Wurf auf Zauberkunde oder Wissen [Arkane] SG 28 feststellen). So kann sich Berengard in Ruhe seinen Studien widmen, während draußen seine Studenten ihre oft lauten magischen Übungen durchführen. Solange die Tür in dieser Kammer jedoch offen steht, ist dieser Effekt deaktiviert.

In einer Ecke liegt ordentlich zusammengerollt Berengards Schlafsack. Er ist magisch. Es handelt sich um ein Hewards stärkendes Schlafset, damit er mit weniger Bettruhe seinen Studien nachgehen kann.

Direkt unter Berengards Stuhl befindet sich ein mit Adamantin verstärktes Geheimfach im Boden (Suchen SG 20+DGS, Zerschlagen SG 40, Härte 20, 200 TP). Das Fach hat weder Schlüsselloch noch sonst irgendeinen sichtbaren Mechanismus. Um es gewaltlos zu öffnen, müssen die Arme der Statuen in Raum K1 und K2 soweit gedreht werden, dass beide nach vorne ausgestreckt sind. Den Hinweis dazu erhalten die SC in Raum K5. Im Geheimfach befindet sich der Briefverkehr mit Prinzessin Karasin, der eindeutig beweist, dass die Herrscherin von Herbergsbad, diese Magier hier angeheuert hat und ihre Pläne aufdeckt eine Akademie der dunklen Künste in ihrer Stadt zu errichten. Schaffen es die SC, diese Informationen zu finden, sollte der SL den Spielern alle

relevanten Informationen aus der Einleitung mitteilen. Außerdem gibt es nur so die vollen Erfahrungspunkte in diesem Abenteuer (siehe Erfahrungspunkteübersicht).

#### Schätze

Alle DGS: Gegenstände 0 GM, Geld 0 GM, Magie  
Hewards Magisches Schlafset 250 GM

## K8: GEFÄNGNIS

*Euch schlägt ein fauliger Gestank entgegen. Ihr blickt in einen finsternen Raum. Auf dem Boden sind getrocknete Blutschleifspuren auszumachen. Am Ende seht ihr eine Gefängniszelle mit schweren, geschwärzten Gitterstäben. Eine verschmutzte und gemarterte junge Frau mit sichtlichen Folterspuren erhebt sich zögerlich und schwankend als sie euch erblickt. „Wer... wer... seid ihr?“, hustet sie unsicher.*

Die Gefangene ist Feldwebel Jerrina Antdeck. Sie ist in einem schlechten Zustand (auf 1 TP reduziert). Sie ist etwas wacklig auf den Beinen, kann aber mit den SC aus eigener Kraft flüchten. Sie ist vollkommen verängstigt und wird nicht in Kämpfe mit eingreifen. Ihr Kampfeswillen ist durch die arkanen Experimente gebrochen. Sie wünscht sich nichts lieber, als so schnell wie möglich von hier zu entkommen.

☛ **Jerrina Antdeck**, weibliche menschliche (Flan-Oeridianer-Suel-Mischling) Kämpferin 4, 32 TP (zur Zeit 1 TP), GES NG

Sie erzählt den SC, dass sie mit ansehen musste, wie jeder ihrer Männer nacheinander von den studentischen Magiern als Zielobjekte für deren zerstörerische Magie zu Tode gequält wurde. Jerrina weiß aber nichts von den Zusammenhängen zwischen dem Roten Zirkel und Prinzessin Karasin. Ansonsten kann sie nur aus Ihrer Perspektive wiedergeben was auch schon in der Abenteuer-Einleitung erwähnt wurde (s.o.)

Die eiserne Gefängniszellentür (Härte 10, TP 60) kann mit Zerbrechen SG 28 oder Schlösser öffnen SG 20 geöffnet werden.

## EPILOG

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

Rannod Daul zahlt jedem SC 400 GM für die sichere Rückkehr von Feldwebel Antdeck. Die Familie Antdeck legt noch eine Belohnung obendrauf, wenn sie lebend zurückkommt.

#### Belohnung von Rannod Daul:

Alle DGS = 400 GM

#### Extra Belohnung der Familie Antdeck:

DGS 2 = 50 GM  
DGS 4 = 150 GM  
DGS 6 = 150 GM  
DGS 8 = 150 GM  
DGS 10 = 250 GM

Kommen die SC ohne Feldwebel Jerrina Antdeck lebend zurück, dankt Rannod Daul der Gruppe für ihre Hilfe,

gibt aber keine Goldbelohnung. Die SC erhalten jedoch den Gefallen der Stadtwache, wenn die SC über die Magier berichten und/oder Jerrinas Leiche zurückbringen.

#### Die SC berichten der Stadtwache über die Magierschule

Die SC wollen vielleicht ihre Entdeckung über die Magier und deren Zusammenhang mit dem Bau der Schule mitten in Herbergsbad publik machen. Egal zu welcher stattlichen Einrichtung sie gehen – am Ende wird die Sache vertuscht:

*Zwei Tage später laufen Ausrufer über die Strassen von Herbergsbad: „Hört, hört ihr Leut! Unsere geliebte Prinzessin Karasin hat einen faulen Wurm in unserem schönen Herbergsbad entdeckt: Die Gesellschaft zur Kultivierung Herbergsbad sei durchsetzt mit Gesindel niedren Gedankenguts. Unsere Prinzessin hat die Gesellschaft kurzerhand aufgelöst und sämtliches Eigentum der Gesellschaft beschlagnahmt. Die Stadt Herbergsbad wird nun mit der Schirmherrschaft unserer Prinzessin zum Wohl der Allgemeinheit eine Schule des Wissens und der Kunst auf dem Vedaris Platz errichten lassen!“*

#### Die SC berichten der Aktionsfront Freies Almor über die Magierschule

Alle SC erhalten in diesem Fall die Einladung in die Aktionsfront Freies Almor. In diesem Fall endet das Abenteuer auf diese Weise:

*Ihr seid zurück in dem Gasthaus, in dem ihr euch eingemietet habt. Kurz bevor ihr zu Bett gehen wollt, wird plötzlich ein Pergament unter eure Türe geschoben. Auf diesem ist zu lesen: „Freunde! Ihr habt der Freiheit ein Stück zum Sieg verholfen in einem Staat, der von einer Despotin gelenkt wird. Eure Taten blieben nicht unbemerkt. Aber genauso wie wir, die wir das Ende der Tyrannei anstreben, euch als Helden ansehen, so wird auch die finstere Macht der Unterdrückung von nun an ein Auge auf euch werfen. Seid gewarnt und gebt auf euch acht! Traut der Schlange nicht, die sich Prinzessin schimpft. Wir vertrauen auf euer Handeln und eure richtigen Entscheidungen, wenn die Fahnen der Revolution in unserer Stadt gehisst werden! Für ein freies Almor!“*

*P.S.: Im Gasthof „Zum Roten Eber“, fernab von Herbergsbad, lässt es sich viel einfacher über die Zukunft unseres Landes bei einem Humpen Wentabier sinnieren!“*

Der Bote der Nachricht ist nicht aufzufinden.

#### Die SC haben den versteckten Briefverkehr gefunden und geben diese Informationen an Feldwebel Antdeck weiter:

Wird Feldwebel Antdeck mit der Wahrheit konfrontiert, dass Prinzessin Karasin hinter der Magierschule und demnach auch für die Schmerzen verantwortlich ist, die sie ertragen musste, bricht für diese eine Welt zusammen. Sie ist sich unsicher, wem man jetzt noch vertrauen kann. Sie kündigt an, vielleicht sogar ihren Dienst zu quittieren, tut es später dann aber doch nicht. Sie gibt keine Empfehlung, wem man die Beweise am besten



zukommen lässt. Diese Tatsache bitte unbedingt an den Autor dieses Abenteuers und an die Triade weiterleiten (siehe E-Mail an Ende)!

**Die SC haben den versteckten Briefverkehr gefunden und geben diese den Tempel ihrer Wahl weiter:**

Man ist dort sehr schockiert über diese Nachrichten. Man versichert den SC, dass diese Informationen die „richtigen“ Leute erfahren werden, gehen aber nicht genauer darauf ein, was mit den Beweisen zunächst passieren wird. Diese Tatsache bitte unbedingt an den Autor dieses Abenteuers und an die Triade weiterleiten (siehe E-Mail an Ende)!

**Die SC haben den versteckten Briefverkehr gefunden und an die Aktionsfront weitergeleitet:**

Erfahren Mitglieder der Befreiungsfront Freies Almor, dass Prinzessin Karasin hinter der Aktion steckt, sind diese überglücklich über diese Information. Die Aktionsfront würde den Brief aus Berengards Schreibtisch gerne als Beweis behalten. Mögliche Anlaufstellen wären Lehon, Widamir oder Rosara. Diese Tatsache bitte unbedingt an den Autor dieses Abenteuers und an die Triade weiterleiten (siehe E-Mail an Ende)!

**Die SC haben den versteckten Briefverkehr gefunden und an die Stadtwache weitergeleitet:**

Sollten die SC stattdessen den Brief an die Stadtwache oder Rannod Daul weiterleiten, verschwindet der Brief auf mysteriöse Weise. Wollen die SC die Infos nur an Rannod Daul weitergeben, schickt er sie in dieselbe Wachstation, die sich um stadtinterne Angelegenheiten kümmert:

*„Wir werden uns darum kümmern!“, versichert euch der junge Wachmann, als ihr den Brief in der nächsten Wachstation der Obrigkeit übergibt. Als ihr euch allerdings ein paar Tage später noch einmal bei der Wache erkundigt, was denn aus der Sache geworden ist, teilt man euch mit, man wisse nichts von einem belastenden Brief. Auch der junge Wachmann sei spontan an einen unbekannten Ort versetzt worden. Mit einer unterschwelligen Drohung, dass ihr euch besser um andere Dinge kümmern sollt, werdet ihr ruppig aus der Wachstation gebeten. Wer weiß, was aus eurem Beweismaterial geworden ist?*

**Und noch ein letztes Nachspiel:** Wenige Tage nach dem Ende des Abenteuers dringen Neuigkeiten von Umbesetzungen in der Herbergsbader Stadtwache an die Öffentlichkeit:

Nach einem lange schwebenden Verfahren hat Stadtkämmerer Graulem von Atirr den seit einigen Jahren verkrüppelten Hauptmann Antonius von Hoya (s. Mord im Badehaus) in den „verdienten Ruhestand“ versetzt. Sein Nachfolger als Hauptmann der Stadtwache Herbergsbad Mitte wird der bewährte Unterführer Rannod Daul. Aufgrund ihrer großen Verdienste für Stadt und Fürstentum“ rückt im Rahmen eines besonderen Festaktes die gerade wieder genesene Jerrina Antdeck als neue Unterführerin auf Dauls Posten auf. Sie hatte sich zwar überlegt, den Dienst aufzukündigen, es dann aber doch nicht getan.

Haben die SC die Zauberbücher der Magier gefunden, können Magiekundige Zauber daraus wie gewohnt kopieren ohne die Spruchrollen erst kaufen zu müssen.

Damit wir den Einfluss der Spielercharaktere auf die weitere Entwicklung der Kampagne feststellen und bei der Gestaltung zukünftiger Abenteuer berücksichtigen können, würden wir uns über einen kurzen Bericht freuen. Dabei interessiert uns auch wer mitgespielt hat (SC-Name und Spielernamen). Sende eine kurze Zusammenfassung der wesentlichen Ereignisse bitte an [gh.adri@web.de](mailto:gh.adri@web.de).

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

*Wir freuen uns über jede Art Feedback:*

[mschdesign@hotmail.com](mailto:mschdesign@hotmail.com)

## VERTEILUNG DER BESONDEREN GEGENSTÄNDE:

Haben die SC Jarrina tot oder lebendig zurück nach Herbergsbad gebracht erhalten den **Favor with the Innspa City guards**.

Jeder SC, der der Aktionsfront freundlich gegenüber gestimmt war (auch wenn sich manche SC gegen die Aktionsfront ausgesprochen haben) und unabhängig davon, ob Mitglieder der Aktionsfront die SC begleitet haben, erhält den **Favor of „Aktionsfront Freies Almor“**.

Dieser Gefallen zählt gleichzeitig als Einladung zur Befreiungsfront. Bisher war es üblich, dass Spieler für ihren SC Kontakt mit der Triade aufnehmen mussten und ein Eignungsgespräch über sich ergehen lassen mussten. Mit dem baldigen Ende der Kampagne ist es aber notwendig diesen Prozess zu beschleunigen.

Wenn Interessenten die folgenden Voraussetzungen erfüllen (abweichend vom derzeit gültigen MO-Dokument):

**Gesinnung:** Nicht rechtschaffen

**Fertigkeiten:** Informationen Sammeln 3 Ränge

oder Bluffen 3 Ränge

oder Diplomatie 3 Ränge

oder Einschüchtern 3 Rängen

oder Schriftzeichen entschlüsseln 3 Ränge

oder Verkleiden 3 Ränge.

kannst Du mit ihnen ein verkürztes Einführungsgespräch führen.

Sie werden eines Nachts von einer mysteriösen Figur besucht, die sich Vater Freiheit nennt. Sie führt das Aufnahmengespräch.

Dabei wird nur aufgenommen, wer sich zur Freiheit bekennt und mit Wort und Tat die Freiheit über geldliche Belohnung stellt. Außerdem sollte der SC bereit sein, für die Freiheit Gesetze zu brechen (ein Wanted in Ahlissa-AR wirkt sich hier positiv aus!).

Erfüllt der SC alle Bedingungen, so gilt er als aufgenommen. Er soll sofort auf dem AR 6 Zeiteinheiten für Beitritt und erstes Training bezahlen. Dann soll er [ebroer@livinggreyhawk.de](mailto:ebroer@livinggreyhawk.de) kontaktieren und folgenden Daten durchgeben:

Name des Charakters, Name des Spielers, RPGA-Nummer, Datum des Beitritts-AR, Nummer des Beitritts-AR und einen selbstgewählten Decknamen (bisher haben

SC-Mitglieder unter anderem die folgenden Namen gewählt: Bruder Hoffnung, Funkenträger, Stricknadel. Die Belohnung für Mitglieder gibt es aber in diesem Abenteuer nicht.

Alle SC, die von den Magiern gefangen genommen wurden, erhalten **Captured!**

Bringen die SC die Leiche von Murtan Lather zu den Waldläufern des Adri oder haben ihn begraben, erhalten sie **Guidance of the „Freie Waldläufer des Adri“**.

Haben die SC Widamir nicht wegen vermutlicher Zusammenarbeit mit der Aktionsfront Freies Almor angezeigt erhalten sie **Widamir's Leathershop**.

Mitglieder der Befreiungsfront, die sich an der Rettung der geheimen Unterlagen erfolgreich beteiligt haben, erhalten **Secret mission VII-A accomplished**.

Haben die SC sowohl die Notizen im Vortragszimmer ALS AUCH die Notizen der Studenten in der Hauptkammer im Keller aufgesammelt erhalten **Student Notes on Spells**. Ansonsten sind die Notizen unvollständig. Haben die SC alle Magierstudenten getötet und geplündert, erhalten sie diesen AR-Eintrag automatisch, unabhängig davon, ob sie die Notizen eingesammelt haben oder nicht.

## 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.

Beachte: die Zahlen in Klammer geben die EP an, wenn die SC früh Alarm ausgelöst haben.

### Begegnung 4 – Wildes Treiben im Wald

Die SC haben die wilden Tiere entweder vertrieben oder bekämpft

DGS 2: BS 1	30 EP
DGS 4: BS 3	90 EP
DGS 6: BS 5	150 EP
DGS 8: BS 7	210 EP
DGS 10: BS 9	270 EP

### Begegnung 5 – Jetzt, da ihr wisst, wer wir sind

Die SC haben einen oder mehrere flüchtende Anhänger der Aktionsfront von Almor gefangen

Jede DGS	30 EP
----------	-------

### Begegnung 6a – Die Wachen des Bauernhofs

Die SC sind den Konstrukten begegnet oder sind ihnen so ausgewichen, dass diese sie nicht bemerkt haben:

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

### Begegnung 8 - Der Bauernhof

Die SC haben Antdeck vom Bauernhof gerettet

DGS 2: BS 6	180 EP
DGS 4: BS 8	240 EP
DGS 6: BS 10	300 EP
DGS 8: BS 12	360 EP
DGS 10: BS 14	420 EP

alternativ:

Die SC haben Antdeck nicht gerettet, aber sind den Magiern begegnet (halbierte Erfahrungspunkte)

DGS 2: BS 6	90 EP
DGS 4: BS 8	120 EP
DGS 6: BS 10	150 EP
DGS 8: BS 12	180 EP
DGS 10: BS 14	210 EP

### Die Geheimnachricht - Begegnung 8, Raum K7

Die SC haben den Hinweis gefunden, dass Prinzessin Karasin die „Gesellschaft zur Kultivierung Herbergsbads“ und die Magier kontrolliert

DGS 2-10	30 EP
----------	-------

### Bonus für gutes Rollenspiel

DGS 2 bis zu	90 EP
DGS 4 bis zu	135 EP
DGS 6 bis zu	180 EP
DGS 8 bis zu	225 EP
DGS 10 bis zu	270 EP

### Summe der möglichen EP

DGS 2:	480 EP (maximal 450 EP)
DGS 4:	705 EP (maximal 675 EP)

DGS 6:	930 EP (maximal 900 EP)
DGS 8:	1.155 EP (maximal 1.125 EP)
DGS 10:	1.380 EP (maximal 1.350 EP)

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

## SCHATZAUFLISTUNG

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

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

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

### Begegnung 5

Alle DGS:	0 GM, 0 GM, 327 GM = 327 GM
-----------	-----------------------------

### Begegnung 7/8

#### Die Lehrlinge

Alle DGS:	28 GM, 0 GM, 0 GM = 28 GM
-----------	---------------------------

### Der Meister

DGS2:	2 GM, 0 GM, 0 GM = 2 GM
DGS4:	2 GM, 0 GM, 0 GM = 2 GM
DGS 6:	2 GM, 0 GM, 1.333 GM = 1.335 GM
DGS 8:	2 GM, 0 GM, 1.666 GM = 1.668 GM
DGS 10:	2 GM, 0 GM, 1.666 GM = 1.668 GM

alternativ zum Erbeuten der Besitztümer der Magier:

### Begegnung 8 – Raum K5: Der Schrein des Erythnul

DGS 2:	30 GM, 0 GM, 0 GM = 30 GM
DGS 4:	30 GM, 0 GM, 0 GM = 30 GM
DGS 6:	1.363 GM, 0 GM, 0 GM = 1.363 GM
DGS 8:	1.696 GM, 0 GM, 0 GM = 1.696 GM
DGS 10:	1.696 GM, 0 GM, 0 GM = 1.696 GM

### Begegnung 8 – Raum K7: Büro des Zirkelleiters

Alle DGS:	0 GM, 0 GM, 250 GM = 250 GM
-----------	-----------------------------

### Epilog

DGS 2:	400 + evtl. 50 GM
DGS 4:	400 + evtl. 250 GM
DGS 6:	400 + evtl. 500 GM

DGS 8: 400 + evtl. 900 GM  
DGS 10: 400 + evtl. 1.900 GM

### Maximale Schatzsumme:

DGS 2: 327 GM + 30 GM + 250 GM + 400 GM  
+ 50 GM = 1.057 GM (begrenzt auf 450 GM)

DGS 4: 327 GM + 30 GM + 250 GM + 400 GM  
+ 150 GM = 1.157 GM (begrenzt auf 650 GM)

DGS 6: 327 GM + 1.363 GM + 250 GM + 400 GM  
+ 150 GM = 2.490 GM (begrenzt auf 900 GM)

DGS 8: 327 GM + 1.696 GM + 250 GM + 400 GM  
+ 150 GM = 2.823 GM (begrenzt auf 1.300 GM)

DGS 10: 327 GM + 1.696 GM + 250 GM + 400 GM  
+ 250 GM = 2.923 GM (begrenzt auf 2.300 GM)

## Besondere Gegenstände

**Favor with the Innspa City guards:** You receive 1 Influence Point with the city guards of Innspa. Alternatively, you may reroll the check if you get caught in Ahlissa if you are "Wanted in Ahlissa". Cross off when used.

**Favor of "Aktionsfront Freies Almor":** This favour counts as an invitation to the "Aktionsfront Freies Almor" MO.

If you already are a member of this MO, they give you regional access to (all from MIC): *bracers of quick strike*, *brooch of stability*, *deadly precision* weapon enhancement upgrade, *greater skill shard*.

**Guidance of "Freie Waldläufer des Adri":** Whenever you travel through the Adri, you may roll a d20 once per adventure. If you roll 11 to 20, you find a member of this MO giving advice which routes to use. Your travel time through the Adri is shortened (treat trackless forest terrain as road). If you already are a member of this MO, they also teach you more about the wildlife of the Adri. You gain +4 competence bonus on Knowledge (nature) checks while in the Adri Forest.

**Captured!** You lose 2 TUs before you can escape with your equipment.

**Widamir's Leathershop:** Widamir offers to sell you 1 "Masterwork Potionbelt". This non-magical belt can hold up to 10 potions (and no other item). You can retrieve one potion from the belt as a free action instead of a move action. Retrieving as well as drinking a potion still provokes an Attack of Opportunity. 60 gp each.

**Secret mission VII-A accomplished:** This might have an impact on later adventures. You also get regional access to: *badge of valor* (MIC)

**Student Notes on Spells:** If you spend 1 TU, you can decipher the following spells from the gathered notes – all from SC (you still need to spend to gold to write it in your spellbook):

Notebook I: *amanuensis*, *greater mage hand*, *master's touch*.

Notebook II: *baleful transposition*, *battering ram*, *heroics*.

Notebook III: *greater mage armor*, *mass mage armor*.

Notebook IV: *brilliant blade*.

Notebook V: *kiss of the vampire*.

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

## Item Access

### APL 2

- *Elixir of sneaking* (Adventure; DMG)
- *Elixir of hiding* (Adventure; DMG)
- *Heward's fortifying bedroll* (Adventure; CM)
- Student Notes on Spells I (Adventure; 125 gp; see above)
- *Wand of iron silence* (10 charges) (Adventure; SC)

### APL 4 (all of APL 2 plus the following):

- Student Notes on Spells II (Adventure; 300 gp; see above)

### APL 6 (all of APLs 2-4 plus the following):

- Student Notes on Spells III (Adventure; 300 gp; see above)

### APL 8 (all of APLs 2-6 plus the following):

- Student Notes on Spells IV (Adventure; 300 gp; see above)

### APL 10 (all of APLs 2-8 plus the following):

- Student Notes on Spells V (Adventure; 350 gp; see above)

# ANHANG 1:

## BEGEGNUNGEN FÜR DGS 2

**Rosara:** weiblicher menschlicher (Oeridianer/Flan) Waldläufer 2/Kämpfer 2; HG 4; mittelgroßer Humanoide; TW 2W8 und 2W10+8; TP 33; INI +3; BR 9m (6 Felder); RK 18 (Berührung 13; Auf dem falschen Fuß 15); GAB +4; RAB +5; A oder Voller Angriff Nahkampf +5 (Langschwert 1W8+1) oder Fernkampf +9 (Langbogen [Meisterarbeit] 1W8); BE Erzfeind (Menschen) +2; GES CG; RW REF +6, WIL +2, ZÄH +8; ST 12, GE 16, KO 14, IN 10, WE 14, CH 10.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +2, Lauschen +7, Leise bewegen +8, Schwimmen +2, Suchen +5, Überlebenskunst +7, Verstecken +5, Kernschuss, Spuren Lesen, Präzisionsschuss, Schnelles Schiessen, Rennen, Fertigkeitsfokus (Leise bewegen), Waffenfokus (Langbogen).

**Ausrüstung:** Dolch, Langschwert, Kettenhemd, Langbogen [Meisterarbeit], 30 Pfeile, Leichter Holzschild.

**Berengard:** männlicher menschlicher (Flan) Magier 4; HG 4; mittelgroßer Humanoider; TW 4W4+4, TP 17; INI +2; BR 9m (6 Felder); RK 12 (Berührung 12; Auf dem falschen Fuß 10); GAB +2; RAB +1; A oder Voller Angriff Nahkampf +1 (Dolch 1W4-1) oder Fernkampf +4 (Strahl); GES RB; RW REF +9, WIL +4, ZÄH +2; ST 8, GE 15, KO 13, IN 18, WE 10, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Beruf (Spieler) +4, Entdecken +0, Handwerk (Alchemie) +11, Konzentration +8, Lauschen +0, Schriftzeichen entschlüsseln +8, Wissen (Arkanes) +11, Wissen (Religion) +11, Zauberkunde +13, Schriftrolle anfertigen, Materialkomponentenlos Zaubern, Innewohnende Reflexe, Kernschuss.

**Vorbereitete Zauber (4/4/3 – Grund-SG 14 + Zaubergad):** o. Grad - Magie entdecken, Magie lesen; Zaubertrick, Kältestrahl; 1. Grad – Magierrüstung, Magisches Geschoss, Schlaf, Schild; 2. Grad - Spiegelbilder, Falsches Leben, Unfreiwilliger Positionswechsel.

**Ausrüstung:** Dolch, Zauberbuch, Ring aus rotem Stahl, Vertrauter (Wiesel).

**Thulma:** männlicher menschlicher Thaumaturg (Oeridianer) 1; HG 1; mittelgroßer Humanoide; TW 1W4+2, TP 6; INI +3; BR 9m (6 Felder); RK 13 (Berührung 13; Auf dem falschen Fuß 10); GAB +0; RAB -1; A oder Voller Angriff Nahkampf -1 (Dolch 1W4-1) oder Fernkampf +3 (Strahl); GES RB; RW REF +3, WIL +2, ZÄH +2; ST 8, GE 16, KO 14, IN 16, WE 10, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +0, Handwerk (Alchemie) +7, Lauschen +0, Konzentration +6, Schriftzeichen entschlüsseln +7, Wissen (Arkanes) +7, Zauberkunde +7, Schriftrolle anfertigen, Kernschuss, Präzisionsschuss.

**Vorbereitete Zauber (4/3 Grund-SG 13 + Zaubergad):** o. Grad – Kältestrahl, Magie entdecken, Magie lesen, Zaubertrick; 1. Grad – Brennende Hände, Magisches Geschoss, Magierrüstung.

**Ausrüstung:** Dolch, Ring aus rotem Stahl, Zauberbuch.

**Newlyn:** männlicher menschlicher (Suel/Bakluni) Beschwörer 1; HG 1; Mittelgroß; TW 1W4+2, TP 6; INI +3; BR 9m (6 Felder); RK 13 (Berührung 13; Auf dem falschen Fuß 10); GAB +0; RAB -1; A oder Voller Angriff Nahkampf -1 (Dolch 1W4-1) oder Fernkampf +3 (Strahl);

GES RB; RW ZÄH +2, REF +3, WIL +3; ST 8, GE 16, KO 14, IN 14, WE 12, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +0, Lauschen +0, Handwerk (Alchemie) +6, Konzentration +6, Schriftzeichen entschlüsseln +6, Wissen (Arkanes) +6, Zauberkunde +6, Schriftrolle anfertigen, Im Kampf Zaubern, Zauberkfokus (Beschwörung).

**Vorbereitete Zauber (4/3 Grund-SG 12 + Zaubergad (+1 für Zauber der Schule Beschwörung\*)):** o. Grad - Magie entdecken, Magie lesen, Säurespritzer\*, Zaubertrick; 1. Grad - Magierrüstung, Magisches Geschoss, Schmierer\*.

**Ausrüstung:** Dolch, Ring aus rotem Stahl, Zauberbuch.

**Broderick:** männlicher menschlicher (Oeridianer/Flan) Nekromant 1; HG 1; mittelgroßer Humanoide; TW 1W4+1+3, TP 8; INI +2; BR 9m (6 Felder); RK 12 (Berührung 12; Auf dem falschen Fuß 10); GAB +0; RAB -1; A oder Voller Angriff Nahkampf -1 (Dolch 1W4-1) oder Fernkampf +1 (Strahl); GES RB; RW ZÄH +2, REF +1, WIL +2; ST 8, GE 12, KO 14, IN 18, WE 10, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +2, Handwerk (Alchemie) +8, Konzentration +6, Lauschen +2, Schriftzeichen entschlüsseln +8, Wissen (Arkanes) +8, Zauberkunde +8, Kernschuss, Schriftrolle anfertigen, Zauberkfokus (Nekromantie).

**Vorbereitete Zauber (4/3 Grund-SG 14 + Zaubergad (+1 für Zauber der Schule Nekromantie\*)):** o. Grad - Magie entdecken, Magie lesen, Erschöpfende Berührung\*, Zaubertrick; 1. Grad – Magierrüstung, Magisches Geschoss, Schwächestrahle\*.

**Ausrüstung:** Dolch, Zauberbuch, Ring aus rotem Stahl, Vertrauter (Kröte).

**Nysska:** männlicher menschlicher (Suel) Wandler 1; HG 1; mittelgroßer Humanoide; TW 1W4+3+3 TP 10; INI +2; BR 9m (6 Felder); RK 12 (Berührung 12; Auf dem falschen Fuß 10); GAB +0; RAB +1; A oder Voller Angriff Nahkampf +1 (Dolch, 1W4+1) oder Nahkampf -2 (Elfische Hofklinge [Meisterarbeit], 1W10+1) oder Fernkampf +2 (Strahl); GES RB; RW REF +2, WIL +2, ZÄH +3; ST 12, GE 14, KO 16, IN 14, WE 10, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +0, Handwerk (Alchemie) +6, Konzentration +7, Lauschen +0, Schriftzeichen entschlüsseln +6, Wissen (Arkanes) +6, Zauberkunde +6, Ausweichen, Schriftrolle anfertigen, Materialkomponentenlos Zaubern.

**Vorbereitete Zauber: (4/3 Grund-SG 12 + Zaubergad):** o. Grad – Kältestrahl, Licht, Magie entdecken, Magie lesen; 1. Grad - Magisches Geschoss (2x), Magierrüstung.

**Ausrüstung:** Dolch, Elfische Hofklinge (Meisterarbeit) Zauberbuch, Ring aus rotem Stahl, Vertrauter (Kröte).



## ANHANG 2: BEGEGNUNGEN DGS 4

**Almor Bogenschütze;** männlicher menschlicher (Oeridianer/Flan) Waldläufer 2/Kämpfer 1; HG 3; mittelgroßer Humanoide; TW 2W8 und 1W10+6; TP 25; INI +2; BR 9m (6 Felder); RK 17 (Berührung 12; Auf dem falschen Fuß 15); GAB +3; RAB +4; A oder Voller Angriff Nahkampf +4 (Langschwert 1W8+1) oder Fernkampf +6 (Langbogen 1W8); BE Erzfeind (Ork) +2, Schnelles Schiessen; GES CN; RW REF +5, WIL +1, ZÄH +7; ST 12, GE 15, KO 14, IN 10, WE 13, CH 8.

*Fertigkeiten und Talente:* Lausche +6, Leise bewegen +4, Klettern +2, Mit Tieren Umgehen +0, Schwimmen +1; Suchen +5, Verstecken +4, Überlebenskunst +6, Wissen (Natur) +4, Waffenfokus (Langbogen), Kernschuss, Spuren Lesen, Präzisionsschuss, Schnelles Schiessen, Rennen.

*Ausrüstung:* Langschwert, Kettenhemd, Langbogen, Leichter Holzschild.

**Rosara:** weiblicher menschlicher (Oeridianer/Flan) Waldläufer 2/Kämpfer 2; HG 4; mittelgroßer Humanoide; TW 2W8 und 2W10+8; TP 33; INI +3; BR 9m (6 Felder); RK 18 (Berührung 13; Auf dem falschen Fuß 15); GAB +4; RAB +5; A oder Voller Angriff Nahkampf +5 (Langschwert 1W8+1) oder Fernkampf +9 (Langbogen [Meisterarbeit] 1W8); BE Erzfeind (Menschen) +2; GES CG; RW REF +6, WIL +2, ZÄH +8; ST 12, GE 16, KO 14, IN 10, WE 14, CH 10.

*Fertigkeiten und Talente:* Entdecken +2, Lauschen +7, Leise bewegen +8, Schwimmen +2, Suchen +5, Überlebenskunst +7, Verstecken +5, Kernschuss, Spuren Lesen, Präzisionsschuss, Schnelles Schiessen, Rennen, Fertigkeitensfokus (Leise bewegen), Waffenfokus (Langbogen).

*Ausrüstung:* Dolch, Langschwert, Kettenhemd, Langbogen [Meisterarbeit], 30 Pfeile, Leichter Holzschild.

**Berengard:** männlicher menschlicher (Flan) Magier 6; HG 6; mittelgroßer Humanoide; TW 6W4+6, TP 25; INI +2; BR 9m (6 Felder); RK 12 (Berührung 12; Auf dem falschen Fuß 10); GAB +3; RAB +2; A oder Voller Angriff Nahkampf +2 (Dolch 1W4-1) oder Fernkampf +5 (Strahl); GES RB; RW REF +10, WIL +5, ZÄH +3; ST 8, GE 15, KO 13, IN 18, WE 10, CH 8.

*Fertigkeiten und Talente:* Beruf (Spieler) +6, Entdecken +0, Handwerk (Alchemie) +13, Konzentration +10, Lauschen +0, Schriftzeichen entschlüsseln +10, Wissen (Arkanes) +13, Wissen (Religion) +13, Zauberkunde +15, Schriftrolle anfertigen, Zauber ausdehnen, Materialkomponentenlos Zaubern, Innewohnende Reflexe, Kernschuss, Präzisionsschuss.

*Vorbereitete Zauber* (4/4/4/3 – Grund-SG 14 + Zaubergad): o. Grad - Magie entdecken, Magie lesen; Zaubetrick, Kältestrahl; 1. Grad – Magisches Geschoss (2), Schlaf, Schild; 2. Grad – ~~Ausgedehnte Magierrüstung\*~~, Personen festhalten, Spiegelbilder, Falsches Leben; 3. Grad – Person festhalten, Tiefer Schlaf, Verlangsamten.

*Ausrüstung:* Dolch, Zauberbuch, Ring aus rotem Stahl, Vertrauter (Wiesel).

\* bereits aktiv: RK 16 (Berührung 12, Auf dem falschen Fuß 14)

**Thulma:** männlicher menschlicher Thaumaturg (Oeridianer) 2; HG 2; mittelgroßer Humanoide; TW

2W4+4, TP 11; INI +3; BR 9m (6 Felder); RK 13 (Berührung 13; Auf dem falschen Fuß 10); GAB +1; RAB +0; A oder Voller Angriff Nahkampf +0 (Dolch 1W4-1) oder Fernkampf +4 (Strahl); GES RB; RW REF +3, WIL +3, ZÄH +2; ST 8, GE 16, KO 14, IN 16, WE 10, CH 8.

*Fertigkeiten und Talente:* Entdecken +0, Handwerk (Alchemie) +8, Lauschen +0, Konzentration +7, Schriftzeichen entschlüsseln +8, Wissen (Arkanes) +8, Zauberkunde +10, Schriftrolle anfertigen, Kernschuss, Präzisionsschuss.

*Vorbereitete Zauber* (5/4 Grund-SG 13 + Zaubergad): o. Grad – Kältestrahl, Magie entdecken, Magie lesen, Zaubetrick; 1. Grad – Brennende Hände, Magisches Geschoss, Magierrüstung, Schwächestrahle.

*Ausrüstung:* Dolch, Ring aus rotem Stahl, Zauberbuch.

**Newlyn:** männlicher menschlicher (Suel/Bakluni) Beschwörer 2; HG 2; Mittelgroß; TW 2W4+2, TP 11; INI +3; BR 9m (6 Felder); RK 13 (Berührung 13; Auf dem falschen Fuß 10); GAB +1; RAB +0; A oder Voller Angriff Nahkampf +0 (Dolch 1W4-1) oder Fernkampf +4 (Strahl); GES RB; RW ZÄH +2, REF +3, WIL +4; ST 8, GE 16, KO 14, IN 14, WE 12, CH 8.

*Fertigkeiten und Talente:* Entdecken +0, Lauschen +0, Handwerk (Alchemie) +7, Konzentration +7, Schriftzeichen entschlüsseln +7, Wissen (Arkanes) +7, Zauberkunde +9, Schriftrolle anfertigen, Im Kampf Zaubern, Zauberkfokus (Beschwörung).

*Vorbereitete Zauber* (5/4 Grund-SG 12 + Zaubergad (+1 für Zauber der Schule Beschwörung\*)): o. Grad - Magie entdecken, Magie lesen, Säurespritzer\*(2x), Zaubetrick; 1. Grad - Magierrüstung, Magisches Geschoss, Monster herbeizaubern I, Schmieren\*.

*Ausrüstung:* Dolch, Ring aus rotem Stahl, Zauberbuch.

**Broderick:** männlicher menschlicher (Oeridianer/Flan) Nekromant 2; HG 2; mittelgroßer Humanoide; TW 2W4+2+3, TP 12; INI +2; BR 9m (6 Felder); RK 12 (Berührung 12; Auf dem falschen Fuß 10); GAB +1; RAB +0; A oder Voller Angriff Nahkampf +0 (Dolch 1W4-1) oder Fernkampf +3 (Strahl); GES RB; RW ZÄH +1, REF +2, WIL +3; ST 8, GE 14, KO 12, IN 18, WE 10, CH 8.

*Fertigkeiten und Talente:* Entdecken +2, Handwerk (Alchemie) +9, Konzentration +6, Lauschen +2, Schriftzeichen entschlüsseln +9, Wissen (Arkanes) +9, Zauberkunde +9, Kernschuss, Schriftrolle anfertigen, Zauberkfokus (Nekromantie).

*Vorbereitete Zauber* (5/4 Grund-SG 14 + Zaubergad (+1 für Zauber der Schule Nekromantie\*)): o. Grad - Magie entdecken, Magie lesen, Säurespritzer, Erschöpfende Berührung\*, Zaubetrick; 1. Grad – Furcht auslösen\*, Magierrüstung, Magisches Geschoss, Schwächestrahle\*.

*Ausrüstung:* Dolch, Zauberbuch, Ring aus rotem Stahl, Vertrauter (Kröte).

**Nysska:** männlicher menschlicher (Suel) Wandler 2; HG 2; mittelgroßer Humanoide; TW 2W4+6+3 TP 13; INI +2; BR 9m (6 Felder); RK 12 (Berührung 12; Auf dem falschen Fuß 10); GAB +1; RAB +2; A oder Voller Angriff Nahkampf +3 (Elfische Hofklinge [Meisterarbeit], 1W10+1) oder Fernkampf +3 (Strahl); GES RB; RW REF +2, WIL +3, ZÄH +3; ST 12, GE 14, KO 16, IN 14, WE 10, CH 8.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +0, Handwerk (Alchemie) +7, Konzentration +8, Lauschen +0, Schriftzeichen entschlüsseln +7, Wissen (Arkane) +7, Zauberkunde +9, Ausweichen, Schriftrolle anfertigen, Umgang mit exotischen Waffen (Elfische Hofklinge).

Vorbereitete Zauberei: (5/4 Grund-SG 12 + Zaubergang): 0. Gang – Kältestrahl (2x), Licht, Magie entdecken, Magie lesen; 1. Gang – Magisches Geschoss (2x), Magierrüstung, Schwächestrahl.

Ausrüstung: Elfische Hofklinge (Meisterarbeit)  
Zauberbuch, Ring aus rotem Stahl, Vertrauter (Kröte).

## ANHANG 3: BEGEGNUNGEN DGS 6

**Almor Bogenschütze;** männlicher menschlicher (Oeridianer/Flan) Waldläufer 2/Kämpfer 1; HG 3; mittelgroßer Humanoide; TW 2W8 und 1W10+6; TP 25; INI +2; BR 9m (6 Felder); RK 17 (Berührung 12; Auf dem falschen Fuß 15); GAB +3; RAB +4; A oder Voller Angriff Nahkampf +4 (Langschwert 1W8+1) oder Fernkampf +6 (Langbogen 1W8); BE Erzfeind (Ork) +2, Schnelles Schiessen; GES CN; RW REF +5, WIL +1, ZÄH +7; ST 12, GE 15, KO 14, IN 10, WE 13, CH 8.

*Fertigkeiten und Talente:* Lausche +6, Leise bewegen +4, Klettern +2, Mit Tieren Umgehen +0, Schwimmen +1; Suchen +5, Verstecken +4, Überlebenskunst +6, Wissen (Natur) +4, Waffenfokus (Langbogen), Kernschuss, Spuren Lesen, Präzisionsschuss, Schnelles Schiessen, Rennen.

*Ausrüstung:* Langschwert, Kettenhemd, Langbogen, Leichter Holzschild.

**Rosara:** weiblicher menschlicher (Oeridianer/Flan) Waldläufer 2/Kämpfer 2; HG 4; mittelgroßer Humanoide; TW 2W8 und 2W10+8; TP 33; INI +3; BR 9m (6 Felder); RK 18 (Berührung 13; Auf dem falschen Fuß 15); GAB +4; RAB +5; A oder Voller Angriff Nahkampf +5 (Langschwert 1W8+1) oder Fernkampf +9 (Langbogen [Meisterarbeit] 1W8); BE Erzfeind (Menschen) +2; GES CG; RW REF +6, WIL +2, ZÄH +8; ST 12, GE 16, KO 14, IN 10, WE 14, CH 10.

*Fertigkeiten und Talente:* Entdecken +2, Lauschen +7, Leise bewegen +8, Schwimmen +2, Suchen +5, Überlebenskunst +7, Verstecken +5, Kernschuss, Spuren Lesen, Präzisionsschuss, Schnelles Schiessen, Rennen, Fertigkeitssfokus (Leise bewegen), Waffenfokus (Langbogen).

*Ausrüstung:* Dolch, Langschwert, Kettenhemd, Langbogen [Meisterarbeit], 30 Pfeile, Leichter Holzschild.

**Berengard:** männlicher menschlicher (Flan) Magier 6/ Schicksalsweber 2/ Göttliches Orakel 1; HG 9; mittelgroßer Humanoide; TW 8W4 plus 1W6+18, TP 47; INI +2; BR 9m (6 Felder); RK 12\* (Berührung 12; Auf dem falschen Fuß 10); GAB +4; RAB +3; A oder Voller Angriff Nahkampf +3 (Dolch 1W4-1) oder Fernkampf +6 (Strahl); GES RB; RW REF +14, WIL +10, ZÄH +4; ST 8, GE 15, KO 14, IN 22, WE 10, CH 8.

*Fertigkeiten und Talente:* Beruf (Spieler) +6, Entdecken +0, Handwerk (Alchemie) +16, Konzentration +14, Lauschen +0, Schriftzeichen entschlüsseln +10, Wissen (Arkane) +16, Wissen (Religion) +16, Zauberkunde +17, Schriftrolle anfertigen, Lautlos zaubern, Zaubern ausdehnen, Materialkomponentenlos Zaubern, Innewohnende Reflexe, Kernschuss, Präzisionsschuss.

*Vorbereitete Zaubern (4/6/6/4/3/2 Grund-SG 16 + Zaubergad):* 0. Grad - Magie entdecken, Magie lesen, Zauberkunde, Kältestrahl; 1. Grad Magisches Geschoss (3), Schlaf, Schild, Zielsicherer Schlag; 2. Grad - Dummheitsstrahl, Glitzerstaub (2), Spiegelbilder, Unfreiwilliger Positionswechsel (2x); 3. Grad - Feuerball, Massenmagierrüstung, Magie Bannen, Personen festhalten; 4. Grad - ~~Ausgedehnte Mächtige Magierrüstung~~\*, Steinhaut, Verwirrung; 5. Grad - Schwachsinn, Gedankennebel.

*Ausrüstung:* Dolch, Stirnreif des Intellekts +4, Zauberbuch, Ring aus rotem Stahl, Vertrauter (Wiesel).

\* bereits aktiv: RK 18 (Berührung 12, Auf dem falschen Fuß 16)

**Schicksal weben (AF):** Der Schicksalsweber ist sich bewusst, dass der Zufall keine unausweichliche Kraft ist, wie viele Leute glauben. Er hat gelernt, wie man die Wahrscheinlichkeit bestimmter Ereignisse beeinflussen kann, indem man eine Kraft einsetzt, die von den Schicksalswebern als Schicksalspunkte bezeichnet wird. Ein Schicksalsweber kann jeden Tag so viele Schicksalspunkte einsetzen, wie er Klassenstufen hat.

Als Freie Aktion kann der Schicksalsweber den SG des Rettungswurfs einer seiner Zaubern um so viele Punkte erschweren, wie er Schicksalspunkte dafür aufwenden will. Ein Magier der 5. Stufe/ Schicksalsweber der 3. Stufe, der an diesem Tag noch keine Schicksalspunkte ausgegeben hat und einen Feuerball wirkt, könnte beispielsweise den SG des Rettungswurfs um +1, +2 oder +3 erhöhen. Sobald er alle seine Schicksalspunkte aufgebraucht hat, kann er die Fähigkeit an diesem Tag nicht mehr einsetzen.

Die Schicksalspunkte des Schicksalswebers werden immer dann aufgestockt, wenn er seine Zaubern pro Tag zurückerlangt, egal, ob das jetzt durch eine Ruheperiode, das Vorbereiten von Zaubern oder durch Gebete erfolgt.

**Launisches Schicksal (AF):** Ab der 2. Stufe kann der Schicksalsweber das Glück von anderen Personen beeinflussen. Er kann 1/Tag eine andere Kreatur dazu zwingen, einen Wurf zu wiederholen, den sie gerade gemacht hat. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um einen Verbündeten oder einen Gegner handelt. Der Einsatz dieser Fähigkeit ist eine Augenblickliche Aktion. Der Schicksalsweber muss eine Sichtlinie zu der Kreatur haben, auf die er seine Fähigkeit anwendet. Die Kreatur muss das Ergebnis des neuen Wurfs akzeptieren, egal ob der Wurf höher oder niedriger ist.

**Domäne der Erkenntnis:** Mit der Annahme der Klasse des Göttlichen Orakels erhält der Charakter Zugang zur Erkenntnisdomäne. Der Charakter erhält die gewährte Kraft, die mit dieser Domäne assoziiert ist (Zauberstufe +2 für Erkenntniszauber) und kann Zaubern aus dieser Domäne als seine täglichen Domänenzaubern wählen.

**Bonus auf Ausspähung (ÜF):** Ein Göttliches Orakel erhält einen Heiligen Bonus von +1 auf den SG aller Rettungswürfe gegen seine Erkenntniszaubern (Ausspähung).

**Thulma:** männlicher menschlicher Thaumaturg (Oeridianer) 3; HG 3; mittelgroßer Humanoide; TW 3W4+6, TP 16; INI +3; BR 9m (6 Felder); RK 13 (Berührung 13; Auf dem falschen Fuß 10); GAB +1; RAB +0; A oder Voller Angriff Nahkampf +0 (Dolch 1W4-1) oder Fernkampf +5 (Strahl); GES RB; RW REF +3, WIL +3, ZÄH +2; ST 8, GE 16, KO 14, IN 16, WE 10, CH 8.

*Fertigkeiten und Talente:* Entdecken +0, Handwerk (Alchemie) +9, Lauschen +0, Konzentration +8, Schriftzeichen entschlüsseln +9, Wissen (Arkane) +9, Zauberkunde +11, Schriftrolle anfertigen, Kernschuss, Präzisionsschuss, Waffenfokus (Strahl).

*Vorbereitete Zaubern (5/4/3 Grund-SG 13 + Zaubergad):* 0. Grad - Kältestrahl (2x), Magie entdecken, Magie lesen, Zauberkunde; 1. Grad - Brennende Hände, Magisches Geschoss, Magierrüstung, Schwächestrahle; 2. Grad - Melfs Säurepfeil, Stoßramme, Brennender Strahl.

*Ausrüstung:* Dolch, Ring aus rotem Stahl, Zauberbuch.

**Newlyn:** männlicher menschlicher (Suel/Bakluni) Beschwörer 3; HG 3; Mittelgroß; TW 3W4+6, TP 16; INI +3; BR 9m (6 Felder); RK 13 (Berührung 13; Auf dem falschen Fuß 10); GAB +1; RAB +0; A oder Voller Angriff Nahkampf +0 (Dolch 1W4-1) oder Fernkampf +4 (Strahl); GES RB; RW ZÄH +3, REF +4, WIL +4; ST 8, GE 16, KO 14, IN 14, WE 12, CH 8.

*Fertigkeiten und Talente:* Entdecken +0, Lauschen +0, Handwerk (Alchemie) +8, Konzentration +8, Schriftzeichen entschlüsseln +8, Wissen (Arkanes) +8, Zauberkunde +10, Schriftrolle anfertigen, Im Kampf Zaubern, Verstärkte Herbeizauberung, Zauberkfokus (Beschwörung).

*Vorbereitete Zauber* (5/4/3 Grund-SG 12 + Zauberggrad (+1 für Zauber der Schule Beschwörung\*)): o. Grad - Magie entdecken, Magie lesen, Säurespritzer\*(2x), Zaubertrick; 1. Grad - Magierrüstung, Magisches Geschoss, Monster herbeizaubern I, Schmierer\*; 2. Grad - Glitzerstaub\*, Monster herbeizaubern II, Unsichtbarkeit.

*Ausrüstung:* Dolch, Ring aus rotem Stahl, Zauberbuch.

**Broderick:** männlicher menschlicher (Oeridianer/Flan) Nekromant 3; HG 3; mittelgroßer Humanoide; TW 3W4+3+3, TP 12; INI +2; BR 9m (6 Felder); RK 12 (Berührung 12; Auf dem falschen Fuß 10); GAB +1; RAB +0; A oder Voller Angriff Nahkampf +0 (Dolch 1W4-1) oder Fernkampf +3 (Strahl); GES RB; RW ZÄH +1, REF +2, WIL +3; ST 8, GE 14, KO 12, IN 18, WE 10, CH 8.

*Fertigkeiten und Talente:* Entdecken +2, Handwerk (Alchemie) +9, Konzentration +6, Lauschen +2, Schriftzeichen entschlüsseln +9, Wissen (Arkanes) +9, Zauberkunde +9, Kernschuss, Präzisionsschuss, Schriftrolle anfertigen, Zauberkfokus (Nekromantie).

*Vorbereitete Zauber* (5/4/3 Grund-SG 14 + Zauberggrad (+1 für Zauber der Schule Nekromantie\*)): o. Grad - Magie entdecken, Magie lesen, Säurespritzer, Erschöpfende Berührung\*, Zaubertrick; 1. Grad - Furcht auslösen\*, Magierrüstung, Magisches Geschoss, Schwächestrahler\*; 2. Grad - Blind- oder Taubheit verursachen\*, Geisterhand\*, Gullhand\*.

*Ausrüstung:* Dolch, Zauberbuch, Ring aus rotem Stahl, Vertrauter (Kröte).

**Nysska:** männlicher menschlicher (Suel) Wandler 3; HG 3; mittelgroßer Humanoide; TW 3W4+9+3 TP 22; INI +2; BR 9m (6 Felder); RK 12 (Berührung 12; Auf dem falschen Fuß 10); GAB +1; RAB +2; A oder Voller Angriff Nahkampf +4 (Elfische Hofklinge [Meisterarbeit], 1W10+1) oder Fernkampf +3 (Strahl); GES RB; RW REF +3, WIL +3, ZÄH +4; ST 12, GE 14, KO 16, IN 14, WE 10, CH 8.

*Fertigkeiten und Talente:* Entdecken +0, Handwerk (Alchemie) +7, Konzentration +8, Lauschen +0, Schriftzeichen entschlüsseln +7, Wissen (Arkanes) +7, Zauberkunde +9, Ausweichen, Schriftrolle anfertigen, Umgang mit exotischen Waffen (Elfische Hofklinge).

*Vorbereitete Zauber:* (5/4/3 Grund-SG 12 + Zauberggrad): o. Grad - Kältestrahl (2x), Licht, Magie entdecken, Magie lesen; 1. Grad - Magisches Geschoss (2x), Schwächestrahler, Sprühende Farben; 2. Grad - Ausdauer des Bullen, Bärenstärke, Katzenhafte Anmut.

*Ausrüstung:* Elfische Hofklinge (Meisterarbeit) Zauberbuch, Ring aus rotem Stahl, Vertrauter (Kröte).

## ANHANG 4:

### BEGEGNUNGEN DGS 8

**Almor Bogenschütze;** männlicher menschlicher (Oeridianer/Flan) Waldläufer 2/Kämpfer 4; HG 6; mittelgroßer Humanoide; TW 2W8 und 4W10+12; TP 49; INI +3; BR 9m (6 Felder); RK 18 (Berührung 13; Auf dem falschen Fuß 15); GAB +6; RAB +7; A Nahkampf +7 (Langschwert 1W8+1) oder Fernkampf +10 (Langbogen 1W8+2); Voller Angriff Nahkampf +7/+2 (Langschwert 1W8+1) oder Fernkampf +10/+5 (Langbogen 1W8+2); BE Erzfeind (Ork) +2, Schnelles Schiessen; GES CN; RW REF +7, WIL +2, ZÄH +9; ST 12, GE 16, KO 14, IN 10, WE 13, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Lausche +6, Leise bewegen +5, Klettern +2, Mit Tieren Umgehen +3, Reiten +6, Schwimmen +4, Suchen +5, Verstecken +5, Überlebenskunst +6, Wissen (Natur) +4; Ausweichen, Fernschuss, Waffenfokus (Langbogen), Waffenspezialisierung (Langbogen), Kernschuss, Spuren Lesen, Präzisionsschuss, Schnelles Schiessen, Rennen.

**Ausrüstung:** Langschwert, Kettenhemd, Langbogen, Leichter Holzschild.

**Rosara:** weiblicher menschlicher (Oeridianer/Flan) Waldläufer 3/Kämpfer 5; HG 8; mittelgroßer Humanoide; TW 3W8 und 5W10+16; TP 64; INI +3; BR 9m (6 Felder); RK 18 (Berührung 13; Auf dem falschen Fuß 15); GAB +8; RAB +9; A Nahkampf +9 (Langschwert 1W8+1) oder Fernkampf +13 (Langbogen [Meisterarbeit] 1W8+2); Voller Angriff Nahkampf +9/+4 (Langschwert 1W8+1) oder Fernkampf +13/+8 (Langbogen [Meisterarbeit] 1W8+2); BE Erzfeind (Menschen) +2; GES CG; RW REF +7, WIL +4, ZÄH +9; ST 12, GE 17, KO 14, IN 10, WE 14, CH 10.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +3, Lauschen +8, Leise bewegen +9, Schwimmen +5, Suchen +6, Überlebenskunst +8, Verstecken +7, Ausdauer, Fernschuss, Kernschuss, Spuren Lesen, Präzisionsschuss, Schnelles Schiessen, Rennen, Fertigkeitensfokus (Leise bewegen), Waffenfokus (Langbogen), Waffenspezialisierung (Langbogen).

**Ausrüstung:** Dolch, Langschwert, Kettenhemd, Langbogen [Meisterarbeit], 30 Pfeile, Leichter Holzschild.

**Berengard:** männlicher menschlicher (Flan) Magier 6/ Schicksalsweber 2/Wissenshüter 1/Göttliches Orakel 2; HG 9; mittelgroßer Humanoider; TW 9W4 plus 2W6+22, TP 69; INI +2; BR 9m (6 Felder); RK 12\* (Berührung 12; Auf dem falschen Fuß 10); GAB +5; RAB +4; A oder Voller Angriff Nahkampf +4 (Dolch 1W4-1) oder Fernkampf +7 (Strahl); BE Geheimes Wissen: Anwendbares Wissen (Talent); GES RB; RW REF +16, WIL +15, ZÄH +6; ST 8, GE 15, KO 14, IN 22, WE 10, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Beruf (Spieler) +7, Entdecken +0, Handwerk (Alchemie) +20, Konzentration +16, Lauschen +0, Schriftzeichen entschlüsseln +13, Wissen (Arkane) +20, Wissen (Religion) +17, Zauberkunde +17, Schriftrolle anfertigen, Lautlos zaubern, Zauberausdehnen, Materialkomponentenlos Zaubern, Innewohnende Reflexe, Kernschuss, Präzisionsschuss, Verbesserte Abhärtung.

**Vorbereitete Zauberei (4/6/6/5/4/3/2 Grund-SG 16 + Zaubergad):** o. Grad - Magie entdecken, Magie lesen, Zaubertick, Kältestrahl; 1. Grad Magisches Geschoss (3), Schlaf, Schild, Zielsicherer Schlag; 2. Grad - Dummheitsstrahl,

Glitzerstaub (2), Spiegelbilder, Unfreiwilliger Positionswechsel (2x); 3. Grad - Feuerball, Hast, Massenmagierrüstung, Magie Bannen, Personen festhalten; 4. Grad - ~~Ausgedehnte Mächtige Magierrüstung\*~~, Steinhaut, Tödliches Phantom, Evards Schwarze Tentakel; 5. Grad - Schwachsinn, Gedankennebel, Verständigung; 6. Grad - Power Word Nauseate, Wahrer Blick. **Ausrüstung:** Dolch, Resistenzumhang +2, Stirnreif des Intellekts +4, Zauberbuch, Ring aus rotem Stahl, Vertrauter (Wiesel).

\* bereits aktiv: RK 18 (Berührung 12, Auf dem falschen Fuß 16)

**Schicksal weben (AF):** Der Schicksalsweber ist sich bewusst, dass der Zufall keine unausweichliche Kraft ist, wie viele Leute glauben. Er hat gelernt, wie man die Wahrscheinlichkeit bestimmter Ereignisse beeinflussen kann, indem man eine Kraft einsetzt, die von den Schicksalswebern als Schicksalspunkte bezeichnet wird. Ein Schicksalsweber kann jeden Tag so viele Schicksalspunkte einsetzen, wie er Klassenstufen hat.

Als Freie Aktion kann der Schicksalsweber den SG des Rettungswurfs einer seiner Zauberei um so viele Punkte erschweren, wie er Schicksalspunkte dafür aufwenden will. Ein Magier der 5. Stufe/ Schicksalsweber der 3. Stufe, der an diesem Tag noch keine Schicksalspunkte ausgegeben hat und einen Feuerball wirkt, könnte beispielsweise den SG des Rettungswurfs um +1, +2 oder +3 erhöhen. Sobald er alle seine Schicksalspunkte aufgebraucht hat, kann er die Fähigkeit an diesem Tag nicht mehr einsetzen.

Die Schicksalspunkte des Schicksalswebers werden immer dann aufgestockt, wenn er seine Zauberei pro Tag zurückerlangt, egal, ob das jetzt durch eine Ruheperiode, das Vorbereiten von Zauberei oder durch Gebete erfolgt.

**Launisches Schicksal (AF):** Ab der 2. Stufe kann der Schicksalsweber das Glück von anderen Personen beeinflussen. Er kann 1/Tag eine andere Kreatur dazu zwingen, einen Wurf zu wiederholen, den sie gerade gemacht hat. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um einen Verbündeten oder einen Gegner handelt. Der Einsatz dieser Fähigkeit ist eine Augenblickliche Aktion. Der Schicksalsweber muss eine Sichtlinie zu der Kreatur haben, auf die er seine Fähigkeit anwendet. Die Kreatur muss das Ergebnis des neuen Wurfs akzeptieren, egal ob der Wurf höher oder niedriger ist.

**Domäne der Erkenntnis:** Mit der Annahme der Klasse des Göttlichen Orakels erhält der Charakter Zugang zur Erkenntnisdomäne. Der Charakter erhält die gewährte Kraft, die mit dieser Domäne assoziiert ist (Zauberstufe +2 für Erkenntniszauber) und kann Zauberei aus dieser Domäne als seine täglichen Domänenzauber wählen.

**Bonus auf Ausspähung (ÜF):** Ein Göttliches Orakel erhält einen Heiligen Bonus von +1 auf den SG aller Rettungswürfe gegen seine Erkenntniszauber (Ausspähung).

**Fallengespor (AF):** Auf der 2. Stufe erhält das Göttliche Orakel ein intuitives Gespür, das es vor Gefahren warnt, die von Fallen ausgehen. Es erhält einen Bonus von +1 auf Reflexwürfe, um Fallen zu vermeiden, und einen Ausweichbonus von +1 auf die Rüstungsklasse gegen Angriffe durch Fallen.

**Thulma:** männlicher menschlicher Thaumaturg (Oeridianer) 5; HG 5; mittelgroßer Humanoide; TW 5W4+10, TP 26; INI +3; BR 9m (6 Felder); RK 15

(Berührung 13; Auf dem falschen Fuß 12); GAB +2; RAB +1; A oder Voller Angriff Nahkampf +1 (Dolch 1W4-1) oder Fernkampf +6 (Strahl); GES RB; RW REF +6, WIL +4, ZÄH +3; ST 8, GE 17, KO 14, IN 16, WE 10, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +0, Handwerk (Alchemie) +11, Lauschen +0, Konzentration +10, Schriftzeichen entschlüsseln +11, Wissen (Arkanes) +11, Zauberkunde +13, Schriftrolle anfertigen, Kernschuss, Präzisionsschuss, Waffenfokus (Strahl), Zauber verstärken.

**Vorbereitete Zauber** (5/5/4/3 Grund-SG 13 + Zaubergrad): o. Grad – Kältestrahl (2x), Magie entdecken, Magie lesen, Zaubertrick; 1. Grad – Brennende Hände, Magisches Geschoss (2x), Schild, Schwächestrahle; 2. Grad – Melfs Säurepfeil, Stoßramme, Brennender Strahl (2x); 3. Grad – Feuerball (2x), Verstärktes Magisches Geschoss.

**Ausrüstung:** Dolch, Ring aus rotem Stahl, Vertrauter (Wiesel), Zauberbuch.

**Newlyn:** männlicher menschlicher (Suel/Bakluni) Beschwörer 5; HG 5; Mittelgroß; TW 5W4+10, TP 26; INI +3; BR 9m (6 Felder); RK 15 (Berührung 13; Auf dem falschen Fuß 12); GAB +2; RAB +1; A oder Voller Angriff Nahkampf +1 (Dolch 1W4-1) oder Fernkampf +5 (Strahl); GES RB; RW ZÄH +3, REF +6, WIL +5; ST 8, GE 16, KO 14, IN 14, WE 12, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +0, Lauschen +0, Handwerk (Alchemie) +10, Konzentration +10, Schriftzeichen entschlüsseln +10, Wissen (Arkanes) +10, Zauberkunde +12, Schriftrolle anfertigen, Im Kampf Zaubern, Verstärkte Herbeizaubern, Zauber ausdehnen, Zauberkfokus (Beschwörung).

**Vorbereitete Zauber** (5/5/4/2 Grund-SG 12 + Zaubergrad (+1 für Zauber der Schule Beschwörung\*)): o. Grad - Magie entdecken, Magie lesen, Säurespritzer\* (2x), Zaubertrick; 1. Grad – Kalte Hand, Monster herbeizaubern I (2x), Schild, Schmierer\*; 2. Grad – Glitzerstaub\*, Ausgedehntes Monster herbeizaubern I, Monster herbeizaubern II, Unsichtbarkeit; 3. Grad – Monster herbeizaubern III, Stinkende Wolke.

**Ausrüstung:** Dolch, Ring aus rotem Stahl, Vertrauter (Wiesel), Zauberbuch.

**Broderick:** männlicher menschlicher (Oeridianer/Flan) Nekromant 5; HG 5; mittelgroßer Humanoide; TW 5W4+5+3, TP 24; INI +2; BR 9m (6 Felder); RK 12 (Berührung 12; Auf dem falschen Fuß 10); GAB +2; RAB +1; A oder Voller Angriff Nahkampf +1 (Dolch 1W4-1) oder Fernkampf +5 (Strahl); GES RB; RW ZÄH +2, REF +3, WIL +4; ST 8, GE 14, KO 13, IN 18, WE 10, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +4, Handwerk (Alchemie) +12, Konzentration +9, Lauschen +4, Schriftzeichen entschlüsseln +12, Wissen (Arkanes) +12, Zauberkunde +14, Kernschuss, Mächtiger Zauberkfokus (Nekromantie), Schriftrolle anfertigen, Waffenfokus (Strahl), Zauberkfokus (Nekromantie).

**Vorbereitete Zauber** (5/5/4/3 Grund-SG 14 + Zaubergrad (+2 für Zauber der Schule Nekromantie\*)): o. Grad - Magie entdecken, Magie lesen, Säurespritzer, Erschöpfende Berührung\*, Zaubertrick; 1. Grad – Furcht auslösen\*, Kalte Hand, Magisches Geschoss, Schwächestrahle\* (2x); 2. Grad – Blind- oder Taubheit verursachen\*, Falsches Leben, Geisterhand\*, Guhlhand\*; 3. Grad – Entkräftender Strahl\*, Magischer Kreis gegen Gutes, Vampirgriff\*.

**Ausrüstung:** Dolch, Zauberbuch, Ring aus rotem Stahl, Vertrauter (Kröte).

**Nysska:** männlicher menschlicher (Suel) Wandler 5; HG 5; mittelgroßer Humanoide; TW 5W4+15+3 TP 34; INI +2; BR 9m (6 Felder); RK 12 (Berührung 12; Auf dem falschen Fuß 10); GAB +2; RAB +3; A oder Voller Angriff Nahkampf +5 (Elfische Hofklinge [Meisterarbeit], 1W10+1) oder Fernkampf +4 (Strahl); GES RB; RW REF +3, WIL +4, ZÄH +4; ST 12, GE 14, KO 16, IN 14, WE 10, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +0, Handwerk (Alchemie) +10, Konzentration +11, Lauschen +0, Schriftzeichen entschlüsseln +10, Wissen (Arkanes) +10, Zauberkunde +12, Ausweichen, Schriftrolle anfertigen, Umgang mit exotischen Waffen (Elfische Hofklinge), Zauberkfokus (Hervorrufung).

**Vorbereitete Zauber:** (5/5/4/2 Grund-SG 12 + Zaubergrad (+1 für Zauber der Schule Hervorrufung\*)): o. Grad – Kältestrahl (2x), Licht, Magie entdecken, Magie lesen; 1. Grad - Magisches Geschoss (2x), Schockgriff, Schwächestrahle, Sprühende Farben; 2. Grad – Ausdauer des Bullen, Bärenstärke, Katzenhafte Anmut, Sengender Strahl; 3. Grad – Flimmern, Feuerball.

**Ausrüstung:** Elfische Hofklinge (Meisterarbeit) Zauberbuch, Ring aus rotem Stahl, Vertrauter (Kröte).

## ANHANG 5: BEGEGNUNGEN DGS 10

**Almor Bogenschütze;** männlicher menschlicher (Oeridianer/Flan) Waldläufer 2/Kämpfer 4; HG 6; mittelgroßer Humanoide; TW 2W8 und 4W10+12; TP 49; INI +3; BR 9m (6 Felder); RK 18 (Berührung 13; Auf dem falschen Fuß 15); GAB +6; RAB +7; A Nahkampf +7 (Langschwert 1W8+1) oder Fernkampf +10 (Langbogen 1W8+2); Voller Angriff Nahkampf +7/+2 (Langschwert 1W8+1) oder Fernkampf +10/+5 (Langbogen 1W8+2); BE Erzfeind (Ork) +2, Schnelles Schiessen; GES CN; RW REF +7, WIL +2, ZÄH +9; ST 12, GE 16, KO 14, IN 10, WE 13, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Lausche +6, Leise bewegen +5, Klettern +2, Mit Tieren Umgehen +3, Reiten +6, Schwimmen +4, Suchen +5, Verstecken +5, Überlebenskunst +6, Wissen (Natur) +4; Ausweichen, Fernschuss, Waffenfokus (Langbogen), Waffenspezialisierung (Langbogen), Kernschuss, Spuren Lesen, Präzisionsschuss, Schnelles Schiessen, Rennen.

**Ausrüstung:** Langschwert, Kettenhemd, Langbogen, Leichter Holzschild.

**Rosara:** weiblicher menschlicher (Oeridianer/Flan) Waldläufer 3/Kämpfer 5; HG 8; mittelgroßer Humanoide; TW 3W8 und 5W10+16; TP 64; INI +3; BR 9m (6 Felder); RK 18 (Berührung 13; Auf dem falschen Fuß 15); GAB +8; RAB +9; A Nahkampf +9 (Langschwert 1W8+1) oder Fernkampf +13 (Langbogen [Meisterarbeit] 1W8+2); Voller Angriff Nahkampf +9/+4 (Langschwert 1W8+1) oder Fernkampf +13/+8 (Langbogen [Meisterarbeit] 1W8+2); BE Erzfeind (Menschen) +2; GES CG; RW REF +7, WIL +4, ZÄH +9; ST 12, GE 17, KO 14, IN 10, WE 14, CH 10.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +3, Lauschen +8, Leise bewegen +9, Schwimmen +5, Suchen +6, Überlebenskunst +8, Verstecken +7, Ausdauer, Fernschuss, Kernschuss, Spuren Lesen, Präzisionsschuss, Schnelles Schiessen, Rennen, Fertigkeitenfokus (Leise bewegen), Waffenfokus (Langbogen), Waffenspezialisierung (Langbogen).

**Ausrüstung:** Dolch, Langschwert, Kettenhemd, Langbogen [Meisterarbeit], 30 Pfeile, Leichter Holzschild.

**Berengard:** männlicher menschlicher (Flan) Magier 6/Schicksalsweber 2/Wissenshüter 3/Göttliches Orakel 2; HG 11; mittelgroßer Humanoide; TW 11W4 plus 2W6+26, TP 81; INI +3; BR 9m (6 Felder); RK 13\* (Berührung 13; Auf dem falschen Fuß 10); GAB +6; RAB +5; A Nahkampf +5 (Dolch 1W4-1) oder Fernkampf +9 (Strahl); Voller Angriff Nahkampf +5/0 (Dolch 1W4-1) oder Fernkampf +9/+4 (Strahl); BE Geheimes Wissen: Anwendbares Wissen (Talent) und Geheimnis der Wahren Zähigkeit; GES RB; RW REF +16, WIL +16, ZÄH +9; ST 8, GE 16, KO 14, IN 22, WE 10, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Beruf (Spieler) +9, Entdecken +0, Handwerk (Alchemie) +20, Konzentration +18, Lauschen +0, Schriftzeichen entschlüsseln +15, Wissen (Arkane) +22, Wissen (Religion) +17, Zauberkunde +23, Schriftrolle anfertigen, Lautlos zaubern, Zauber ausdehnen, Materialkomponentenlos Zaubern, Innewohnende Reflexe, Kernschuss, Präzisionsschuss, Verbesserte Abhärtung, Zauberkunde (Verzauberung).

**Vorbereitete Zauber** (4/6/6/5//5/4/3/1 Grund-SG 16 + Zaubergang (+1 für Zauber der Schule Verzauberung\*)): 0.

Grad - Magie entdecken, Magie lesen, Zauberspruch, Kältestrahl; 1. Grad Magisches Geschoss (3), Schlaf, Schild, Zielsicherer Schlag; 2. Grad - Dummheitsstrahl, Glitzerstaub (2), Spiegelbilder, Unfreiwilliger Positionswechsel (2x); 3. Grad - Feuerball, Hast, Massenmagierüstung, Magie Bannen, Personen festhalten; 4. Grad - ~~Ausgedehnte Mächtige Magierüstung~~\*, Massen-„Personen Verkleinern“, Steinhaut, Tödliches Phantom, Evards Schwarze Tentakel; 5. Grad - Schwachsinn, Drachenmacht anrufen, Gedankennebel, Kältekegel; 6. Grad - Kugelblitz, Power Word Nauseate, Wahrer Blick; 7. Grad - Machtwort Blindheit.

**Ausrüstung:** Dolch, Resistenzumhang +2, Stirnreif des Intellekts +4, Zauberbuch, Ring aus rotem Stahl, Vertrauter (Wiesel).

\* bereits aktiv: RK 19 (Berührung 13, Auf dem falschen Fuß 16)

**Schicksal weben (AF):** Der Schicksalsweber ist sich bewusst, dass der Zufall keine unausweichliche Kraft ist, wie viele Leute glauben. Er hat gelernt, wie man die Wahrscheinlichkeit bestimmter Ereignisse beeinflussen kann, indem man eine Kraft einsetzt, die von den Schicksalswebern als Schicksalspunkte bezeichnet wird. Ein Schicksalsweber kann jeden Tag so viele Schicksalspunkte einsetzen, wie er Klassenstufen hat.

Als Freie Aktion kann der Schicksalsweber den SG des Rettungswurfes einer seiner Zauber um so viele Punkte erschweren, wie er Schicksalspunkte dafür aufwenden will. Ein Magier der 5. Stufe/ Schicksalsweber der 3. Stufe, der an diesem Tag noch keine Schicksalspunkte ausgegeben hat und einen Feuerball wirkt, könnte beispielsweise den SG des Rettungswurfes um +1, +2 oder +3 erhöhen. Sobald er alle seine Schicksalspunkte aufgebraucht hat, kann er die Fähigkeit an diesem Tag nicht mehr einsetzen.

Die Schicksalspunkte des Schicksalswebers werden immer dann aufgestockt, wenn er seine Zauber pro Tag zurückerlangt, egal, ob das jetzt durch eine Ruheperiode, das Vorbereiten von Zaubern oder durch Gebete erfolgt.

**Launisches Schicksal (AF):** Ab der 2. Stufe kann der Schicksalsweber das Glück von anderen Personen beeinflussen. Er kann 1/Tag eine andere Kreatur dazu zwingen, einen Wurf zu wiederholen, den sie gerade gemacht hat. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um einen Verbündeten oder einen Gegner handelt. Der Einsatz dieser Fähigkeit ist eine Augenblickliche Aktion. Der Schicksalsweber muss eine Sichtlinie zu der Kreatur haben, auf die er seine Fähigkeit anwendet. Die Kreatur muss das Ergebnis des neuen Wurfes akzeptieren, egal ob der Wurf höher oder niedriger ist.

**Domäne der Erkenntnis:** Mit der Annahme der Klasse des Göttlichen Orakels erhält der Charakter Zugang zur Erkenntnisdomäne. Der Charakter erhält die gewährte Kraft, die mit dieser Domäne assoziiert ist (Zauberstufe +2 für Erkenntniszauber) und kann Zauber aus dieser Domäne als seine täglichen Domänenzauber wählen.

**Bonus auf Ausspähung (ÜF):** Ein Göttliches Orakel erhält einen Heiligen Bonus von +1 auf den SG aller Rettungswürfe gegen seine Erkenntniszauber (Ausspähung).

**Fallengespur (AF):** Auf der 2. Stufe erhält das Göttliche Orakel ein intuitives Gespür, das es vor Gefahren warnt, die von Fallen ausgehen. Es erhält einen Bonus von +1 auf Reflexwürfe, um Fallen zu vermeiden, und einen



Ausweichbonus von +1 auf die Rüstungsklasse gegen Angriffe durch Fallen.

**Thulma:** männlicher menschlicher Thaumaturg (Oeridianer) 7; HG 7; mittelgroßer Humanoide; TW 7W4+14, TP 36; INI +3; BR 9m (6 Felder); RK 15 (Berührung 13; Auf dem falschen Fuß 12); GAB +3; RAB +2; A oder Voller Angriff Nahkampf +2 (Dolch 1W4-1) oder Fernkampf +7 (Strahl); GES RB; RW REF +7, WIL +5, ZÄH +4; ST 8, GE 17, KO 14, IN 16, WE 10, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +0, Handwerk (Alchemie) +13, Lauschen +0, Konzentration +12, Schriftzeichen entschlüsseln +13, Wissen (Arkanes) +13, Zauberkunde +15, Schriftrolle anfertigen, Kernschuss, Präzisionsschuss, Waffenfokus (Strahl), Verbesserter Gegenzauber, Zauber verstärken.

**Vorbereitete Zauber** (5/6/5/4/2 Grund-SG 13 + Zaubergrad): 0. Grad – Kältestrahl (3x), Magie entdecken, Magie lesen, Zaubertick; 1. Grad – Brennende Hände, Magisches Geschoss (3x), Schild, Schwächestrahle; 2. Grad – Melfs Säurepfeil, Stoßramme, Brennender Strahl (3x); 3. Grad – Blitz, Feuerball (2x), Verstärktes Magisches Geschoss, 4. Grad – Evards Schwarze Tentakel, Otilukes unverwundliche Sphäre.

**Ausrüstung:** Dolch, Ring aus rotem Stahl, Vertrauter (Wiesel).

**Newlyn:** männlicher menschlicher (Suel/Bakluni) Beschwörer 7; HG 7; Mittelgroß; TW 7W4+14, TP 26; INI +3; BR 9m (6 Felder); RK 15 (Berührung 13; Auf dem falschen Fuß 12); GAB +2; RAB +1; A oder Voller Angriff Nahkampf +2 (Dolch 1W4-1) oder Fernkampf +6 (Strahl); GES RB; RW ZÄH +4, REF +7, WIL +6; ST 8, GE 16, KO 14, IN 14, WE 12, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +0, Lauschen +0, Handwerk (Alchemie) +12, Konzentration +12, Schriftzeichen entschlüsseln +12, Wissen (Arkanes) +12, Zauberkunde +14, Schriftrolle anfertigen, Im Kampf Zaubern, Verstärkte Herbeizauberung, Rasch zaubern, Zauber ausdehnen, Zauberfokus (Beschwörung).

**Vorbereitete Zauber** (5/6/5/3/2 Grund-SG 12 + Zaubergrad (+1 für Zauber der Schule Beschwörung\*)): 0. Grad – Magie entdecken, Magie lesen, Säurespritzer\*(2x), Zaubertick; 1. Grad – Kalte Hand, Monster herbeizaubern I (2x), Schild, Schmieren\*, Sprühende Farben; 2. Grad – Glitzerstaub\*, Ausgedehntes Monster herbeizaubern I, Rasches Monster herbeizaubern I, Monster herbeizaubern II, Unsichtbarkeit; 3. Grad – Rasches ausgedehntes Monster herbeizaubern I, Monster herbeizaubern III, Stinkende Wolke; 4. Grad – Rasches Monster herbeizaubern III, Monster herbeizaubern IV.

**Ausrüstung:** Dolch, Ring aus rotem Stahl, Vertrauter (Wiesel), Zauberbuch.

**Broderick:** männlicher menschlicher (Oeridianer/Flan) Nekromant 5; HG 5; mittelgroßer Humanoide; TW 7W4+7+3, TP 29; INI +2; BR 9m (6 Felder); RK 12 (Berührung 12; Auf dem falschen Fuß 10); GAB +3; RAB +2; A oder Voller Angriff Nahkampf +2 (Dolch 1W4-1) oder Fernkampf +6 (Strahl); GES RB; RW ZÄH +3, REF +4, WIL +5; ST 8, GE 14, KO 13, IN 18, WE 10, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +5, Handwerk (Alchemie) +14, Konzentration +11, Lauschen +5, Schriftzeichen entschlüsseln +14, Wissen (Arkanes) +14, Zauberkunde +16, Kernschuss, Mächtiger Zauberfokus (Nekromantie), Präzisionsschuss, Schriftrolle anfertigen, Waffenfokus (Strahl), Zauberfokus (Nekromantie).

**Vorbereitete Zauber** (5/6/5/4/3 Grund-SG 14 + Zaubergrad (+2 für Zauber der Schule Nekromantie\*)): 0. Grad – Magie

entdecken, Magie lesen, Säurespritzer, Erschöpfende Berührung\*, Zaubertick; 1. Grad – Furcht auslösen\*, Kalte Hand, Magisches Geschoss, Schwächestrahle\* (3x); 2. Grad – Blind- oder Taubheit verursachen\*, Falsches Leben, Geisterhand\*, Guhlhand\* (2x); 3. Grad – Entkräftender Strahl\*, Magischer Kreis gegen Gutes, Vampirgriff\* (2x); 4. Grad – Entkräftung\*, Fester Nebel, Fluch\*.

**Ausrüstung:** Dolch, Zauberbuch, Ring aus rotem Stahl, Vertrauter (Kröte).

**Nysska:** männlicher menschlicher (Suel) Wandler 5; HG 5; mittelgroßer Humanoide; TW 5W4+15+3 TP 34; INI +2; BR 9m (6 Felder); RK 12 (Berührung 12; Auf dem falschen Fuß 10); GAB +2; RAB +3; A oder Voller Angriff Nahkampf +5 (Elfische Hofklinge [Meisterarbeit], 1W10+1) oder Fernkampf +4 (Strahl); GES RB; RW REF +3, WIL +4, ZÄH +4; ST 12, GE 14, KO 16, IN 14, WE 10, CH 8.

**Fertigkeiten und Talente:** Entdecken +0, Handwerk (Alchemie) +10, Konzentration +11, Lauschen +0, Schriftzeichen entschlüsseln +10, Wissen (Arkanes) +10, Zauberkunde +12, Ausweichen, Schriftrolle anfertigen, Umgang mit exotischen Waffen (Elfische Hofklinge), Zauber ausdehnen, Zauberfokus (Hervorrufung).

**Vorbereitete Zauber:** (5/6/5/3/2 Grund-SG 12 + Zaubergrad (+1 für Zauber der Schule Hervorrufung\*)): 0. Grad – Kältestrahl (2x), Licht, Magie entdecken, Magie lesen; 1. Grad – Magisches Geschoss (2x), Schockgriff, Schwächestrahle, Sprühende Farben, Ungeschicklichkeitsstrahl; 2. Grad – Ausdauer des Bullen, Bärenstärke, Katzenhafte Anmut, Falsches Leben, Sengender Strahl; 3. Grad – Flimmern, Feuerball, Blitz; 4. Grad – Flammenpeitschen, ~~Ausgedehnte Mächtige Magier- rüstung\*~~.

**Ausrüstung:** Elfische Hofklinge (Meisterarbeit) Zauberbuch, Vertrauter (Kröte), Ring aus rotem Stahl.

\* bereits aktiv: RK 18 (Berührung 12, Auf dem falschen Fuß 16)

## ANHANG 6: NEUE REGELN

### Neue Zaubersprüche

#### **Drachenmacht anrufen**

(ZK S. 37/SpC S. 72)

Verwandlung

**Grad:** HXM/MAG 5, PAL 4

**Komponenten:** V, G

**Zeitaufwand:** 1 Minute

**Reichweite:** Berührung

**Ziel:** Berührte, lebende Kreatur

**Wirkungsdauer:** 1 Minute/Stufe (A)

**Rettungswurf:** Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos)

**Zauberresistenz:** Ja (harmlos)

Das Ziel des Zaubers erhält einen Verbesserungsbonus von +4 auf Stärke, Konstitution und Charisma. Außerdem erhält es einen Verbesserungsbonus von +4 auf natürliche Rüstung und ist gegen magische Schlafeffekte und Lähmung immun.

*Speziell:* Hexenmeister wirken den Zauber mit Zauberstufe +1.

#### **Dummheitsstrahl**

(ZK S. 40/SpC S. 167)

Verzauberung (Zwang)

[Geistesbeeinflussung]

**Grad:** HXM/MAG 2

**Komponenten:** V, G, M

**Zeitaufwand:** 1 Standard-Aktion

**Reichweite:** Nah (7,5m+1,5m/2 Stufen)

**Effekt:** Strahl

**Wirkungsdauer:** Augenblicklich

**Rettungswurf:** Nein

**Zauberresistenz:** Ja

Der Strahl benebelt den Verstand des Opfers und fügt seiner Intelligenz Schaden zu. Um ein Ziel mit dem Strahl zu betreffen, ist ein erfolgreicher Berührungsangriff auf Entfernung erforderlich. Bei einem erfolgreichen Angriff, erleidet das Opfer 1W4+1 Punkte Intelligenzschaden. Wenn es sich bei dem Opfer um einen Magier handelt, verliert er vielleicht die Fähigkeit, Zauber höherer Grade zu wirken.

*Materialkomponente:* Ein kleiner spitzer Hut.

#### **Eiserne Stille**

(ZK S. 45/SpC S. 125)

Verwandlung

**Grad:** AsS 2, BAR 2, KLE 2

**Komponenten:** V, G, GF

**Zeitaufwand:** 1 Standard-Aktion

**Reichweite:** Berührung

**Ziel:** Eine berührte Rüstung/3 Stufen

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde/Stufe

**Rettungswurf:** Willen, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand)

**Zauberresistenz:** Ja (harmlos, Gegenstand)

Während der Wirkungsdauer des Zaubers kommt der Rüstungsmalus der Rüstung nicht auf Fertigkeitswürfe für *Leise bewegen* und *Verstecken* zur Anwendung. Um von den Vorteilen des Zaubers zu profitieren, muss der Träger der Rüstung in ihrem Umgang geübt sein. Der Rüstungsmalus gilt weiterhin für alle anderen Fertigkeitswürfe die der Träger ausführt, während er die

Rüstung trägt und auf die normalerweise ein Rüstungsmalus angerechnet wird.

#### **Flammenpeitschen**

(ZK S. 66/SpC S. 95)

**Grad:** HXM/MAG 4

**Komponenten:** V, G

**Zeitaufwand:** 1 Standard-Aktion

**Reichweite:** Persönlich

**Effekt:** Flammenpeitschen

**Wirkungsdauer:** 1 Runde/Stufe (A)

Der Zauber verwandelt die vorderen Extremitäten des Anwenders in flammende Peitschen. Der Anwender kann mit diesen *Flammenpeitschen* zwei Angriffe ausführen, die jeweils 4,50 m Reichweite haben und bei einem erfolgreichen Treffer 6W6 Punkte Feuerschaden anrichten. Die Angriffe mit den Peitschen ersetzen die Angriffe mit den natürlichen Waffen, die der Anwender ansonsten mit diesen Gliedmaßen hat.

Während der Zauber aktiv ist, kann man keine Zauber mit Materialkomponenten wirken und auch keine Gegenstände halten. Alle Gegenstände, die der Anwender auf seinen vorderen Gliedmaßen (meistens die Arme und die Hände) ausgerüstet hat, wenn er den Zauber wirkt, verschmelzen mit den Peitschen und entfalten während der Wirkungsdauer des Zaubers keinerlei Funktion.

#### **Massenmagierrüstung**

(ZK S. 131/SpC S. 136)

Beschwörung (Erschaffung) [Energie]

**Grad:** HXM/MAG 3

**Reichweite:** Nah (7,5m+1,5m/2 Stufen)

**Ziel:** Eine Kreatur/Stufe, von denen keine zwei weiter als 9m voneinander entfernt sein dürfen.

Abgesehen von den angeführten Änderungen funktioniert der Zauber genau gleich wie der Zauber *Magierrüstung* (SHB S. 295/PHB S. 249).

#### **Mächtige Magierrüstung**

(ZK S. 121/SpC, S. 136)

Beschwörung (Erschaffung) [Energie]

**Grad:** HXM/MAG 3

**Komponenten:** V, G

Abgesehen von den angeführten Änderungen funktioniert der Zauber genau gleich wie der Zauber *Magierrüstung* (SHB S. 295/PHB S. 249). Für den Zauber ist kein Fokus erforderlich und er gewährt dem Ziel einen Rüstungsbonus von +6.

#### **Power Word Nauseate**

(RDr, S. 116)

Enchantment (compulsion) Mind-affecting

**Level:** Sorcerer/Wizard 6

**Components:** V

**Casting Time:** 1 standard action

**Range:** Close (25ft +5/2Lvls)

**Duration:** Instantaneous

**Saving Throw:** None

**Spell Resistance:** Yes

You utter a single Word of Power that instantly causes one or more creatures of your choice to become nauseated, whether the creature can hear the word or not. The duration of this spell depends on the targets current

hitpoint total, as shown below. Any creature with more than 151 HP is unaffected by the spell.

50 or less 2d4+1 rounds

51-100 1d4+1 rounds

101-150 1 round

### **Stoßramme**

(ZK S. 189/SpC S. 24)

Hervorrufung [Energie]

**Grad:** HXM/MAG 2

**Komponenten:** V, G, F

**Zeitaufwand:** 1 Standard-Aktion

**Reichweite:** Nah (7,5m+1,5m/2 Stufe)

**Ziel:** Ein Gegenstand oder eine Kreatur

**Wirkungsdauer:** Augenblicklich

**Rettungswurf:** Nein

**Zauberresistenz:** Ja

Der Zauber erzeugt eine *Stoßramme* aus Energie, die mit beträchtlicher Kraft auf ihr Ziel aufprallt. Der Zauber kann auf eine Person oder einen Gegenstand gezielt werden. Sie richtet dabei auf jeden Fall 1W6 Schadenspunkte an. Handelt es sich bei dem Ziel um eine Kreatur, so wird der Angriff mit der *Stoßramme* wie ein Ansturm abgewickelt, der von einer mittelgroßen Kreatur mit einer Stärke von 30 (+10 auf den Wurf) ausgeführt wurde. Wenn es sich bei dem Ziel um ein bewegliches Objekt handelt, d. h. um einen Gegenstand oder Objekt, den man durch die Anwendung von Kraft wegdrücken, aufstemmen, aufsprengen etc. kann (wie beispielsweise eine Tür), so wird dies wie ein derartiger Versuch mit einer Stärke von 30 (+10 Bonus) abgehandelt.

**Fokus:** Ein geschnitztes, gekrümmtes Stück von einem Widderhorn.

### **Unfreiwilliger Positionswechsel**

(ZK S. 205/SpC S. 23)

Beschwörung (Teleportation)

**Grad:** HXM/MAG 2

**Komponenten:** V, G

**Zeitaufwand:** 1 Standard-Aktion

**Reichweite:** Mittel (30m+3m/Stufe)

**Ziel:** Zwei Kreaturen der Größenkategorie Groß oder kleiner

**Wirkungsdauer:** Augenblicklich

**Rettungswurf:** Willen, keine Wirkung

**Zauberresistenz:** Ja

Um ein Ziel mit dem Strahl zu betreffen, ist ein erfolgreicher Berührungsangriff auf Entfernung erforderlich. Die Energie des Strahls lässt die Muskeln und Gelenke des Opfers steif werden, wodurch es Schwierigkeiten hat, sich zu bewegen. Das Opfer erleidet einen Geschicklichkeitsmalus von 1W6+1 je zwei Zauberstufen (maximal 1W6+5). Der Zauber kann die Geschicklichkeit des Opfers nicht unter 1 reduzieren.

### **Ungeschicklichkeitsstrahl**

(ZK S. 206/SpC S. 166)

Verwandlung

**Grad:** HXM/MAG 1

**Komponenten:** V, G

**Zeitaufwand:** 1 Standard-Aktion

**Reichweite:** Nah (7,5m+1,5m/2 Stufen)

**Effekt:** Strahl

**Wirkungsdauer:** 1 Minute/Stufe

**Rettungswurf:** Nein

**Zauberresistenz:** Ja

Um ein Ziel mit dem Strahl zu betreffen, ist ein erfolgreicher Berührungsangriff auf Entfernung erforderlich. Die Energie des Strahls lässt die Muskeln und Gelenke des Opfers steif werden, wodurch es Schwierigkeiten hat, sich zu bewegen. Das Opfer erleidet einen Geschicklichkeitsmalus von 1W6+1 je zwei Zauberstufen (maximal 1W6+5). Der Zauber kann die Geschicklichkeit des Opfers nicht unter 1 reduzieren.

## **Neue Talente**

### **Innewohnende Reflexe**

(BAb S. 100/CAd S. 110)

Aufgrund deines scharfen Verstandes hast du eine fast unheimliche Fähigkeit, gefährlichen Effekten zu entgehen.

**Vorteil:** Du kannst deinen Intelligenzbonus anstelle deines Geschicklichkeitsmodifikators auf deine Reflexwürfe addieren.

### **Rasch Zaubern**

(BG S. 76/CD S. 84)

[Metamagie]

Der Charakter kann Zauber mit einem hohen Zeitaufwand schneller wirken.

**Vorteil:** Nur Zauber mit einem Zeitaufwand, der höher ist als 1 Standard-Aktion, können schneller gewirkt werden. Ein rascher Zauber mit einem Zeitaufwand von 1 Runde kann als Standardaktion gewirkt werden. Ein rascher Zauber, dessen Zeitaufwand in Runden angegeben wird, kann in 1 Runde gewirkt werden. Rasche Zauber, deren Zeitaufwand in Minuten angegeben werden, können in 1 Minute gewirkt werden, und rasche Zauber, deren Zeitaufwand in Stunden angegeben wird, können in 1 Stunde gewirkt werden. Ein rascher Zauber verbraucht einen Zauberslot, der einen Zaubergrad höher ist, als der eigentliche Zaubergrad des gewirkten Zaubers.

**Speziell:** Ein Zauber kann nur dann rasch und schnell gewirkt werden, wenn sein ursprünglicher Zeitaufwand 1 Runde war. Dieses Talent kann auch auf einen spontan gewirkten Zauber angewendet werden, solange dieser einen ursprünglichen Zeitaufwand von mehr als 1 Runde hatte.

### **Verbesserte Abhärtung**

(BK S. 103/CW S. 101)

[Allgemein]

Sie sind wesentlich zäher als der Durchschnitt.

**Voraussetzungen:** Grundbonus auf Zähigkeit +2.

**Vorteil:** Du erhältst so viele Trefferpunkte, wie du aktuell Trefferwürfel hast. Jedes Mal wenn du einen TW erhältst (zum Beispiel beim Aufstieg in eine neue Stufe), erhältst du 1 zusätzlichen Trefferpunkt. Wenn du einen TW verlierst (zum Beispiel wenn du eine Stufe verlierst), dann verlierst du permanent 1 Trefferpunkt.

**Speziell:** Ein Kämpfer kann Verbesserte Abhärtung als eines seiner Kämpfer-Bonustalente wählen.

## **Neue Prestigeklassen**

### **Schicksalsweber**

(BAr S. 57/CAr S. 37)

### **Göttliches Orakel**

(BG S. 39/CD S. 34)

## **Neue magische Gegenstände**

### **Heward's Kräftigendes Schlafset**

(Heward's Fortifying Bedroll)

(Complete Mage S. 132)

Less well known than Heward's other great creation but still a boon to adventurers everywhere, this bedroll grants the benefit a full night's sleep in a fraction of the time.

**Description:** This item appears to be a normal, if well made, bedroll. The cushioning is thick, the stitching skilled. It is made of dark green cloth with a dull yellow interior. It smells faintly comforting, a mix of burning firewood and goose down.

**Activation:** To activate the magic of the bedroll, you need merely climb into it (a move action) and spend 1 uninterrupted hour resting. Each bedroll functions once per day.

**Effect:** *Heward's fortifying bedroll* grants you the benefits of a full 8 hours of rest - including the elimination of fatigue or exhaustion, natural healing, and the ability to prepare or ready arcane spells - over the course of a single hour. Spells cast within the last 8 hours still count against your daily limit as normal. After using *Heward's fortifying bedroll*, you can't gain the same benefit again (either from the same or a different item) until 48 hours have passed.

**Aura/Caster Level:** Faint transmutation. CL 3rd.

Construction: Craft Wondrous Item, sleep, 1,500 gp, 120 XP, 3 days.

**Weight:** 2 lb.

**Price:** 3,000 gp.

## **Neue Ausrüstung**

### **Elven Courtblade**

(RW S. 166)

Exotic Two-handed melee weapon; 1d8 (s), 1d10 (m); Critical 18-20, x2; piercing or slashing; Weight: 6lb.; Price: 150gp.

These exotic swords seem impossibly long and thin, tapering to a needlelike point. One edge of the blade is sharpened along its entire length, and the opposite edge is sharpened only for the final quarter near the tip. A courtblade has a basket-shaped hilt (usually made to resemble leaves and vines), a long grip, and a heavy pommel. The weapon is intended for thrusting attacks, but the wielder can slash with it as well.

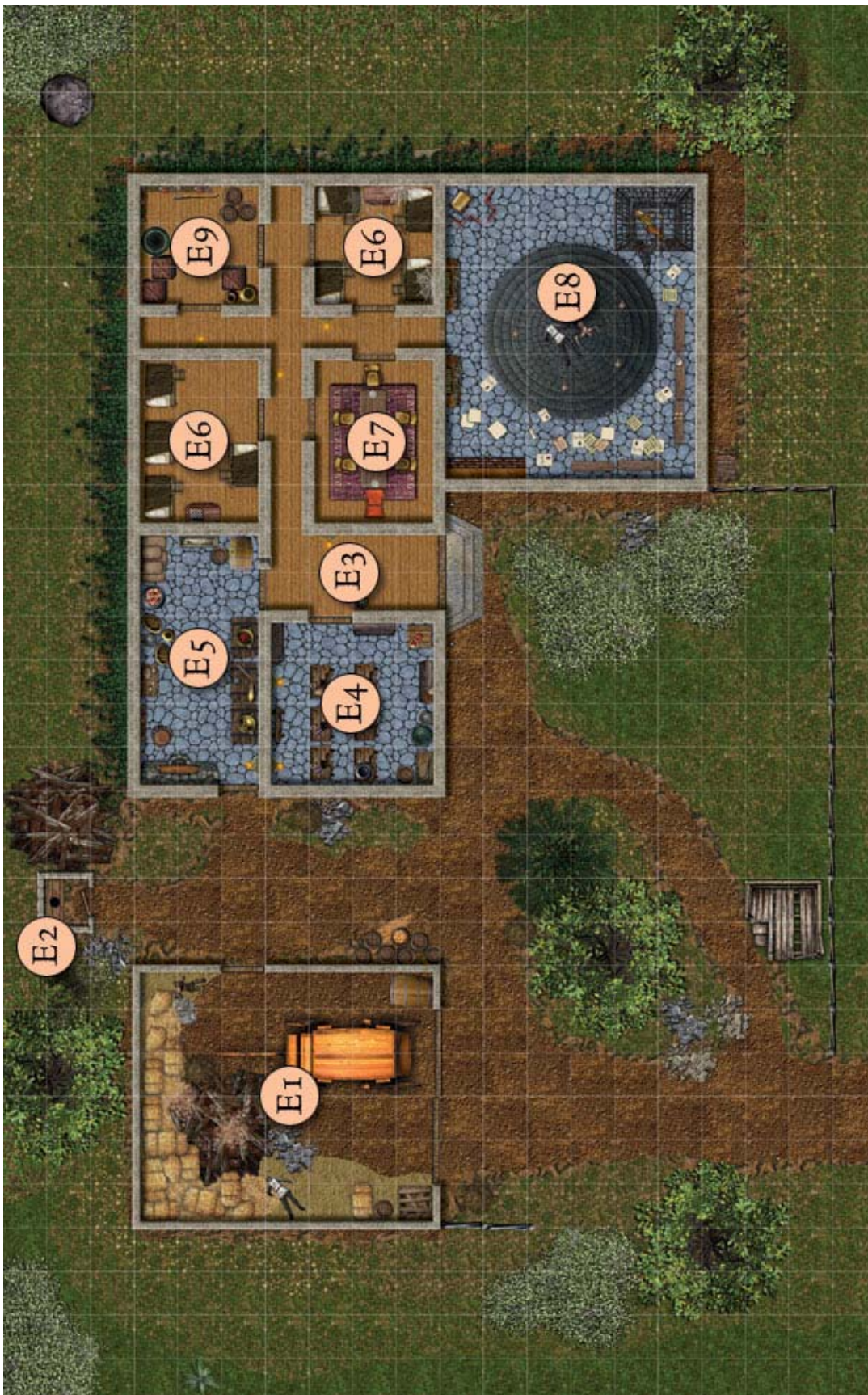
A character with the Exotic Weapon Proficiency (elven courtblade) feat finds the weapon well suited for quick feints and thrusts. A character can use an elven courtblade in conjunction with the Weapon Finesse feat, applying her Dexterity bonus (if any) to melee attacks she makes with the weapon though it remains a two-handed weapon and not a light weapon.

Characters proficient with the elven courtblade may treat it as a great sword for the purpose of any of the following feats: Greater Weapon focus, Greater Weapon Specialization, Improved Critical, Weapon Focus, and Weapon Specialization.



## ANHANG 7: SPIELLEITERHILFE 1 – KARTE DES MAGIERHAUSES – ERDGESCHOSS

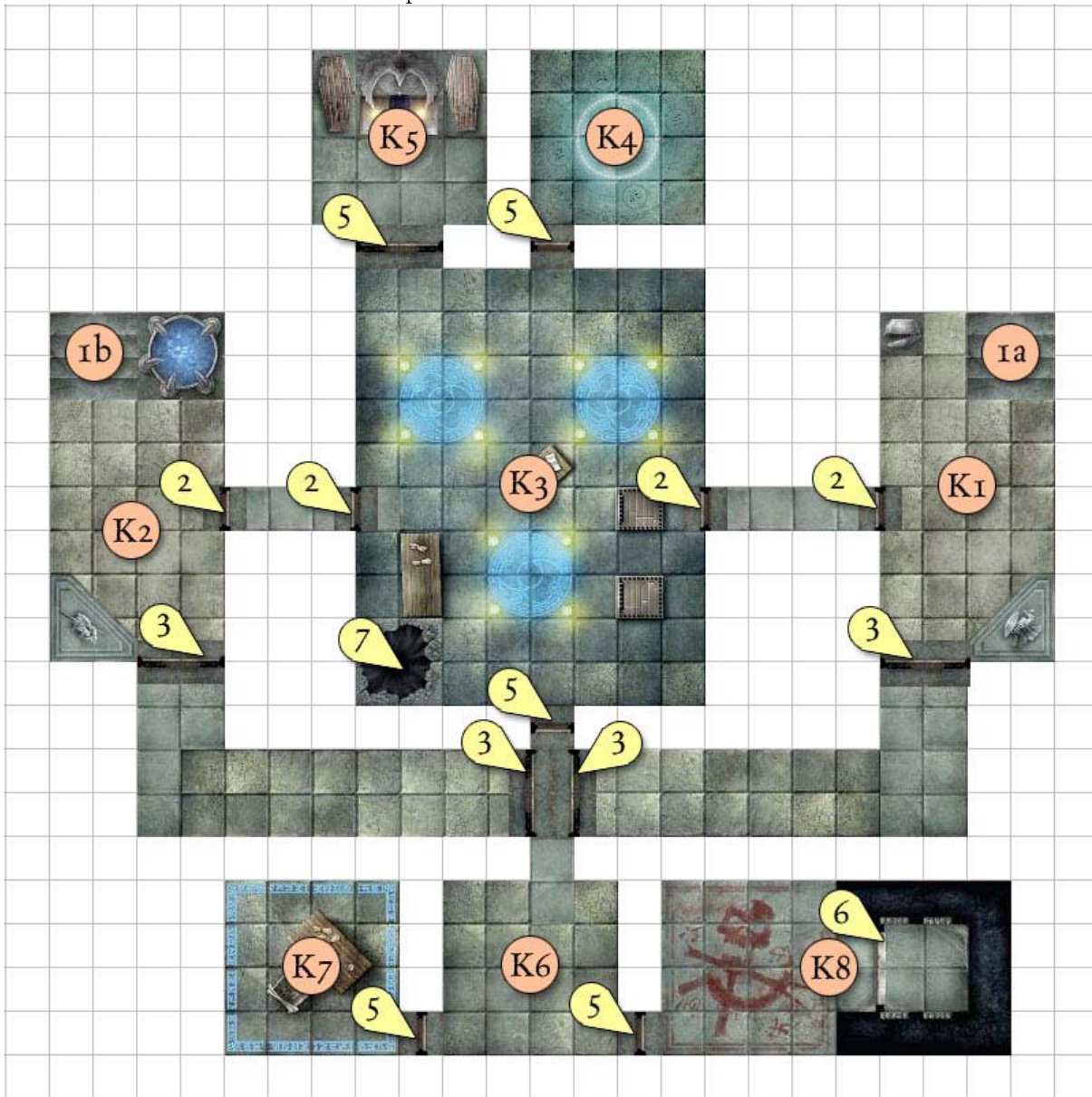
Die einzelnen Räume stehen zum Ausdruck in Originalgröße als PDF extra zur Verfügung.  
Die Räume können damit 1:1 ausgedruckt und auf dem Spieltisch aneinander gesetzt werden.





## ANHANG 8: SPIELLEITERHILFE 2 – KARTE DES MAGIERHAUSES – KELLER

Die Karte basiert auf den offiziellen Bodenplatten von Wizards of the Coast.



1a. **Treppe** zur Fallluke A im Haus

1b. **Treppe** zur Fallluke B in der Scheune (von oben getarnt)

2. **Metallfalltür, verschlossen (wenn Magier sich verbarrikadiert haben, ansonsten offen)**. Man kann gut durch diese Gitterstäbe sehen, aber nur mit Nahkampf mit Stichwaffen durch sie hindurch angreifen. Sie bieten Kreaturen gegen Fernkampfangriffe Deckung. *Schlösser öffnen* SG 20, *Zerbrechen* SG 25, Härte 10, TP 60

3. **Geheim-Steindrehtür, geschlossen**. Suchen SG 22 um Tür und gleichzeitig Mechanismus zum öffnen zu finden. Nicht vergessen, dass Elfen automatisch innerhalb von 3m Geheimtüren finden können! Härte 8, TP 60

5. **Gute Holztür, verschlossen**. Berengard, der Zirkelleiter, besitzt die Schlüssel für diese Tür.

*Schlösser öffnen* SG 10, *Zerbrechen* SG 18, Härte 6, TP 15

6. **Eisentür, verschlossen**, Berengard, der Zirkelleiter, besitzt die Schlüssel für diese Tür.

*Schlösser öffnen* SG 20, *Zerbrechen* SG 28, Härte 10, TP 60

7. **Schlund**, 10 Felder tief. Dieses Loch wurde durch *Auflösung* Zauber angelegt. Es wird von den Magiern als Abfallloch benutzt; Stinkt. Sehr. *Klettern* SG 15 um an den Wänden wieder nach oben zu kommen.

## ANHANG 9: DER GEHEIMAUFTAG

Das Dokument ist in einer Geheimschrift verfasst. Der ursprüngliche Empfänger kann diesen Brief ohne weiteres lesen. Alle anderen benötigen dafür Schriftzeichen entziffern oder Intelligenz SG 20.

### *Geheimauftrag VII-A*

#### *Wichtige Nachricht an ausgewählte Freiheitskämpfer!*

Wir vermissen einen unserer Brüder. Murtan Lather  
Deckname: Junker Verg, arbeitet verdeckt für die  
Organisation - Freie Waldläufer des Adri-. Er ist nicht  
wie vereinbart zu unserem geheimen Treffen erschienen.  
Er trägt aber wichtige Dokumente über unsere Organisation  
bei sich. Diese Dokumente dürfen auf keinen Fall in die  
falschen Hände geraten!

Alle Mitglieder sind angewiesen nach Lebenszeichen von  
Verg zu suchen. Wenn er gefunden wird ist ihm aufzutragen  
sich umgehend ohne Verzögerung bei seinem Zellenleiter zu  
melden. Sollte er nicht lebend aufgefunden werden, so sind alle  
Mitglieder angewiesen die Dokumente, die in das Innensfutter  
seiner Weste genäht sind aufzuspiiren und - Zum Roten Eber-  
bei Alfesfurt zu bringen. Dort befindet sich in der alten  
Schmiede ein toter Briefkasten: Ein altes Schwalbennest.  
Die Dokumente sind umgehend dort zu deponieren.

Beschreibung von Junker Verg: Groß, trägt eine  
grauschwarze Lederrüstung, schwarze lange Haare,  
kräftiges Gesicht, Dolchnarbe am linken Ohr.

*Freiheit für Almor!*

*Vater Freiheit*



## ANHANG 10: DIE VERSTECKTEN DOKUMENTE

Die Dokumente haben kryptische Zahlen und Buchstabenreihen:

MW	UC	DUH	3873850382
HD	UC	UFJ	3780039281
IC	XS	SZF	8111308473
AC	AS	IUT	3834729034
NU	ZZ	WEB	9387726394
DP	IU	CZC	3771114032
UZ	CA	UIS	2947420044
CZ	NA	ZST	2349847271
CA	RS	VCA	3492897124
UI	SC	ZNA	1110303321
OS	ZC	NAS	2398472671
CZ	AS	TCV	2349805522
AS	RC	ODU	2340023448
SC	GN	ICU	2348309554
IA	ZS	PCM	0948282443
IU	AZ	SCU	2349852344
AS	TC	BZA	3482378162
TS	OC	ZTS	2222300993
NS	CI	ATC	9885683433
MW	UC	DUH	3873850382
HD	UC	UFJ	3780039281
IC	XS	SZF	8111308473
AC	BS	IUT	3834729034
NU	ZZ	WLB	9387426394
DP	IU	CDC	3771114032
UZ	CA	UIS	2947420044
DZ	NA	ZST	2349847271
CA	RS	VCA	3492897124
UI	SC	ZLA	1110303321
OS	ZC	NAS	2398472671
EZ	AS	TCV	2349805522
AS	RC	OVU	2340023448
ZC	GN	ICU	2348309554
IA	DS	PCM	0948282443
IU	AZ	SCU	2349852344
AS	TC	BZA	3482378162
TS	OC	ZTA	2222300993
NS	CI	ATC	9885683433
MW	UC	DUH	3873850382
HD	UC	UFJ	3780039281
IC	XS	SZF	8131308473
AC	AS	IUT	3834729034
NU	ZZ	LEB	9357726394
SP	IU	CZC	3771114032
UZ	CA	UIS	2947420044
UZ	NA	ZST	2349847271
CA	SS	VCA	3492897124
UI	SC	ZNA	1110303321
OS	ZC	NAS	2398472681
OZ	AS	TSV	2349805522
PS	RC	OVU	2340023448