

Ein Ausflug am Nachmittag

Anpassungsblatt

Dies ist das Anpassungsblatt zum *Living Greyhawk-Adaptable An Afternoon Outing* (deutsch "Ein Ausflug am Nachmittag"). Neben den für unsere Region notwendigen Änderungen enthält es Anmerkungen zum "Halbling-Stammtisch", einer Meta-Organisation unserer Region, die eine Rolle im Abenteuer spielen und auch für Halbling-Spielerfiguren interessant werden kann. Am Ende des Texts befindet sich zudem ein Auswertungsblatt, das du nach dem Spiel bitte ausfüllst und an die Triade zurück gibst.

Darüber hinaus gibt es als Teil der Zip-Datei für dieses Abenteuer eine PDF-Datei mit insgesamt 31 Seiten Bodenplänen für das Abwickeln der Kämpfe (Afternoon Outing Battle Map.pdf)

Bei dem Abenteuer handelt es sich um den ersten Zweiründer der Kampagne. Du solltest deinen Spielern zwischen den beiden Runden erlauben, eine Nacht zu rasten, um zu heilen und neue Zauber vorzubereiten. Dies kann im oberen Stock der Verliesanlage oder aber an der Oberfläche erfolgen. Kehren die Charaktere hierzu nach Hügelsstolz oder Herbergsbad zurück, sind erneut Lebenshaltungskosten zu zahlen!

Lebenshaltungskosten

Im Fürstentum Herbergsbad sowie dem Adri-Markland gelten die folgenden Lebenshaltungskosten, die die im Abenteuer text angegeben werden ersetzen:

- **Wildnis:** Du lebst in der Wildnis oder im tiefen Wald in einer einfachen Hütte oder Höhle. Du sammelst oder jagst dein eigenes Essen, und deine Kleidung besteht aus einfach zusammengefügten Fellen oder groben, handgewebten Stoffen. Meistens ist nicht genug Nahrung um satt zu werden da, aber du überlebst. Du erhältst normalerweise –2 auf alle auf Charisma basierenden Fertigkeitswürfe, wenn du dich in einer Stadt oder zivilisierten Gegend aufhältst. Außerhalb von Städten beträgt der Modifikator lediglich –1. Du benötigst mindestens 6 Ränge (inklusive aller Modifikationen) in *Naturkunde* oder du musst die Lebenshaltungskosten der Stufe **Mittellos** zahlen.
- **Mittellos:** Du hast keine Bleibe und musst deinen Besitz immer mit dir führen. Du riechst schlecht und bist unterernährt. Du erhältst -2 auf alle auf Charisma basierenden Fertigkeitswürfe.
- **Arm:** Du schläfst im Gemeinschaftsraum einer Herberge oder auf dem Heuboden eines Stalls. Deine Kleidung ist abgenutzt und geflickt. Du erhältst -1 auf alle auf Charisma basierenden Fertigkeitswürfe.
- **Jäger und Sammler:** Du lebst in der Wildnis oder im tiefen Wald in einer soliden Hütte oder einer ausgebauten Höhle. Du sammelst und jagst erfolgreich dein eigenes Essen, durch Haltung von Tieren ist deine Versorgung mit Lebensmitteln sichergestellt. Du hast ausreichend Mittel, deine Ausrüstung in ordentlichem Zustand zu halten. Du trägst einfache, zweckmäßige Kleidung, die aber abgenutzt und geflickt ist. Du erhältst normalerweise –1 auf alle auf Charisma basierenden Fertigkeitswürfe, wenn du dich in einer Stadt oder zivilisierten Gegend aufhältst. Außerhalb von Städten beträgt der Modifikator 0. Du benötigst mindestens 8 Ränge (inklusive aller Modifikationen) in *Naturkunde* oder du musst die Lebenshaltungskosten der Stufe **Arm** zahlen.
- **Durchschnitt:** Du führst ein einigermaßen erfolgreiches Leben, und deine Ausrüstung ist solide, wenn auch nicht herausragend. Du hast ein eigenes Zimmer in einer Herberge oder einer Pension, das sicher genug ist, um dort gefahrlos kleinere Wertgegenstände aufzubewahren.
- **Hoch:** Du hast ein geräumiges Haus oder Apartment gemietet; möglicherweise gehört dir auch ein hübsches Haus. Deine Garderobe ist für gar manche Gelegenheit gerüstet. Du kannst jederzeit Gäste einladen, ohne dich schämen zu müssen. Du erhältst +1 auf alle auf Charisma basierenden Fertigkeitswürfe.
- **Luxuriös:** Du hast von allem nur das Beste - eine geräumige Unterkunft, exotische Nahrungsmittel, teure Kleider. Viele neiden dir deinen Erfolg. Du erhältst +2 auf alle auf Charisma basierenden Fertigkeitswürfe. Deine Ausrüstung ist zu Hause ausgesprochen sicher.

Zu- oder Abschläge auf Fertigkeiten, die auf Charisma basieren, betreffen die folgenden Fertigkeiten: *Auftreten, Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern, Informationen sammeln, Magischen Gegenstand benutzen, Verkleiden.*

<u>Lebens-</u> <u>standard</u>	<u>Kosten</u>	<u>Charisma-</u> <u>basierter</u> <u>Modifikator</u>
Wildnis	0	-2 (-1)
Mittellos	1 SM	-2
Arm	5 SM	-1
Jäger und Sammler	1 SM	-1 (0)
Durchschnitt	5 GM	0
Hoch	50 GM	+1
Luxuriös	500 GM	+2

Die Große Schlange

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

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

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

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

Islwyn (Alexandra Velten - keine Tätowierung)
Mara (Mike Hofmann - Tätowierung)
Starck (Chris Nord - keine Tätowierung)
Zandro (Thomas Römer - Tätowierung)

Runde Eins

Einführung für den Spielleiter

Der Ort, in dessen Nähe das Abenteuer stattfindet, ist der kleine Ort Hügelstolz, der südwestlich von Herbergsbad liegt, knapp jenseits der Harfe. An die Stelle von Camian Schnellklinge tritt der aus *Die gestohlene Statuette* bekannte Sir Pellidon von Ralsand; er ist kein Paladin, sondern ein Mitglied des Ordens der Beschützer des Großen Königreichs (den es vor 20 Jahren noch gab).

S. 4, Einführung für die Spieler

Der erste Satz ist zu modifizieren, da es keinen Sinn ergibt, wenn sechs SC sich nicht trauen, "allein" auf Schatzsuche zu gehen, dann aber "allein" in die alte Ruine eindringen. Es sollte statt dessen zum Ausdruck gebracht werden, dass die SC mangels anderweitiger Beschäftigung als Karawanenwachen arbeiten. Da die Karawane über Jennden aus Ralsand kommt (und auf dem Weg in die Theokratie der Purheit ist, ohne in Herbergsbad Halt machen zu wollen; Azik ist sich nicht zu schade, Waren aus dem Vereinigten Königreich in der Purheit zu verscherbeln), könnte es sein, dass die SC an der Südgrenze des Fürstentums als Karawanenwachen angeheuert haben.

Der Satz "*Pondering over important things in your mind you realize there is at least one member of your group you don't really know.*" ist wegen akuter Sinnlosigkeit zu streichen, da er allenfalls Misstrauen in der Gruppe stiftet, das im Abenteuer keine Rolle spielt.

Die Karawane kommt aus Jennden (knapp östlich der Harfe, nahe der Grenze zu Nairond) und ist auf dem Weg in die Feuersteinhügel, um über einen nicht ganz ungefährlichen Weg die Theokratie der Purheit zu erreichen. Die SC haben für die erwähnten 25 GM bis zu Hügelstolz angeheuert, wo es ihnen frei steht, ihren Vertrag vor der Reise durch die Feuersteinhügel zu verlängern (für weitere 50 GM). Hügelstolz liegt in der Nähe einer Weggabelung. Nach Nordosten führt der Haupthandelspfad weiter in Richtung Herbergsbad, während nach Nordwesten ein nicht mehr so häufig genutzter Pfad in die Feuersteinhügel führt, der schließlich in der Theokratie der Purheit endet. Azik legt aufgrund der unsicheren politischen Lage keinen großen Wert auf einen Abstecher nach Herbergsbad, weshalb er an der Hügelstolzer Gabelung nach Nordwesten abbiegt und die aus dem Fürstentum stammenden Wachen nur bis zu dieser Wegscheide angeheuert hat.

S. 5, Begegnung 1, "Das nächste Dorf"

Dies ist Hügelstolz. Der erwähnte Fluss ist die Harfe - will meinen, die Brücke ist eher groß und stabil. Hügelstolz ist etwa eine Stunde von der Brücke entfernt. Das Gasthaus heißt "Zur Eiche"; der Name lässt sich durch eine große, alte Eiche (417 Jahre) direkt neben dem Haus erklären. Azik entlässt die SC hier aus ihrem Vertrag; wer möchte, kann ihn für weitere 50 GM durch die Feuersteinhügel begleiten, fällt aber dann für das Abenteuer definitiv aus.

Der örtliche Tempel ist Wenta geweiht (*nicht* Pelor); entsprechend sollte aus dem heiligen Wasser heiliges Bier werden. Auch die Zauberei des Priesters Tama ändern sich deshalb; seine Domänen sind nun "Chaos" (zaubert Wunder dieser Domäne als eine Stufe höher; Domänenzauber *Schutz vor Ordnung*) und "Gutes" (zaubert Wunder dieser Domäne als eine Stufe höher; Domänenzauber *Schutz vor Bösem*). Tamas Zauberei sind somit: 0 - *Bier erschaffen* (Abart von *Wasser erschaffen*), *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Nahrung und Wasser reinigen*

1 - *Heiligtum*, *Leichte Wunden heilen*, *Schutz vor Bösem**, *Segnen*

(* = Domänenzauber)

SC, die *Die gestohlene Statuette* gespielt haben, sollten sich an Sir Pellidon erinnern (ggf. mittels einen Int-Wurfs gegen SG 10). SC, die diese Abenteuer nicht gespielt haben, haben bei einem gelungenen Wurf auf Intelligenz oder aber *Informationen beschaffen* (SG 20) vom kürzlichen Auftauchen des Ritters (Ende Gutmond des Jahres 591) im Adri gehört.

Von Hügelstolz aus sind es drei Wegstunden zu den Ruinen.

S. 7, Begegnung 3, "Die bettelnden Dorfbewohner"

Rjerik ging kurze Zeit bei Olafsdottir in die Lehre, war dort aber unzufrieden und wollte zur Magiergilde der Universität von Rel Mord (da Herbergsbad nicht über eine Magiergilde verfügt).

S. 8, Begegnung 4, "Die letzte Bitte"

Unter "*PCs asks why the town hasn't asked for help*": Die Bürgermeisterin *hat* um Hilfe nachgesucht; da sie aber nicht wusste, wie man die Beschützeritter kontaktiert, hat sie eine Botschaft nach Herbergsbad geschickt, die bislang ignoriert wurde (und die Dorfvorsteherin hat auch nicht mehr all zu viel Hoffnung, dass sich dort etwas

tut; ihr Vertrauen in Prinzessin Karasin ist seit deren Beitrag zum Königreich von Ahlissa ohnehin etwas gesunken).

S. 8, Begegnung 5, "Ich will eine Kuh!"

Der Satz "*The zombies do not the remains of the missing townsfolk.*" ist eher sinnlos; hier ist wohl gemeint, dass die Zombies keine Ähnlichkeit mit den vermissten Dorfbewohnern haben.

S. 10, Begegnung 9, Eingangstreppe

Wenn's von der Decke hängt, handelt es sich um *Stalagtiten* und nicht, wie im Text angegeben, Stalagmiten!

S. 10, Begegnung 10, Erforschen des Tempels

Die Tür im Norden ist einfach aus Metall; man kann *kein* Silber abkratzen!

S. 12, Begegnung 10c, Kammern der Akolythen

Nerulls Symbol ist nur 20 GM wert (wie in der Schatzauflistung auf S. 17 richtig angegeben).

S. 11, Schatzauflistung für Begegnung 10

Streichen.

S. 14, Begegnung 12b, Der Lagerraum

Der Ledersack enthält 150 GM (*nicht* 100).

S. 17, Schatzauflistung

Begegnung 8

Die Großaxt hat einen Wert von 20 GM und kann für 10 GM verkauft werden.

Begegnung 10

streiche die 50 GM von der Tür

Begegnung 12b

150 GM (statt 100 GM)

S. 19, Spielhilfe 2:

Der Bezug auf "*Greyhawk City*" ist durch einen auf Rel Mord zu ersetzen; *Anhang I* enthält eine deutsche Übersetzung des Briefs (inklusive der Korrektur sowie einiger regionaler Anpassungen).

Runde Zwei

Die Erfahrungspunkte für die erste Runde sollten direkt nach Ende dieser Runde ausgegeben werden. Für dies zu Stufenanstiegen bei SC, solltest du diese gestatten. Allerdings musst du dann die Einstufungsebene neu berechnen, da sie sich aufgrund neuer Stufen ändern könnte. Es ist durchaus möglich, dass eine Gruppe, die auf Ebene 1 die erste Runde bestreitet, durch Gradanstieg die zweite Runde auf Ebene 2 spielt!

Lebenshaltungskosten sollten nur dann berechnet werden, wenn zwischen der ersten und der zweiten Runde einige Zeit vergangen ist, die Charaktere beispielsweise zurück nach Herbergsbad oder Hügelstolz gegangen sind; bei einem Aufenthalt in Hügelstolz sollten die Kosten indes halbiert werden. Werden beide Runden direkt hinter einander gespielt, entfallen die erneuten Lebenshaltungskosten!

Die SC sollten die Möglichkeit erhalten, vor dem Abstieg in die unteren Ebenen eine Nacht zu rasten. Es ist durchaus möglich, den Tempel in dieser Zeit zu verlassen (zum Dorf sind es gerade einmal zwei Stunden), doch mehr als eine Nacht Abwesenheit erlaubt es Ambrios, durch *Tote beleben* seine Streitkräfte noch weiter zu verstärken. Verlassen die SC den Tempel für mehr als eine Nacht, steigt die Einstufungsebene um 1 an (aber nicht über 3 hinaus). Es ist durchaus möglich, dass eine Gruppe, die auf Ebene 1 die erste Runde bestreitet, durch Gradanstieg die zweite Runde auf Ebene 2 spielen müsste und dann durch zu langes Pausieren auf Ebene 3 hoichgestuft wird!

S. 13, Begegnung 9b, "Aaah, Magie..."

Es kommen keine Paladine. Statt dessen kommt der Herbergsbader Halblingstammtisch (s. *Anhang II*) in drei Viertel seiner Besetzung (Noblisch, Lorelia und Geston; Petunia Goldkehlchen ist gerade nicht in Herbergsbad) vorbei; die Halblinge haben von dem Hilferuf der Dörfler gehört und sind einfach ...neugierig geworden. Du

kannst den Stammtisch an dieser Stelle offiziell in die Kampagne einführen und interessierten Spielern die Anforderungen und Vorteile mitteilen (die Halblinge werden ohnehin keine Gelegenheit auslassen, neue Mitglieder zu werben, sofern sich Halblinge in der Gruppe befinden). Halbling-Charaktere, die die Voraussetzungen erfüllen, können sofort nach der Rückkehr nach Herbergsbad Mitglied beim Stammtisch werden; dies kostet sie die Zeiteinheit für Gespräche und Essen sowie die Zahlung von 20 GM für den Jahresbeitrag (im voraus). All dies ist im Logbuch zu vermerken!

S. 14, Begegnung 10, "Wieder an der Oberfläche"

Mussten die Halblinge die SC retten, begleiten diese sie unter vielen guten Worten und Wünschen (aber rest nach einem deftigen Mahl) nach Herbergsbad zurück.

Glossar

Camian Schnellklinge	Sir Pellinor von Ralsand
Harp River	Harfe
Innsipa	Herbergsbad
Mayor	(hier:) Dorfvorsteherin
The Next Town	Hügelstolz

Anhang I: Der Brief

Endlich wieder unterwegs! Ich war ganz schön überrascht, dass ich ein echter Magier bin. Ich hatte eigentlich gedacht, ich hätte nur ein klein wenig magisches Talent, das es mir erlauben würde, mich in die Akademie einzuschwindeln. Ich denke, ich bin sowohl enttäuscht als auch froh darüber, dass sich meine magischen Fähigkeiten nun wohl auf immer neue Art und Weise ausprägen werden!

Das neue Buch, das ich mir neulich gekauft habe, gefällt mir immer besser. Es ist stabil gebunden, und doch lassen sich die Seiten einfach umblättern. Und die Tinte frisst sich nicht durch. Ich denke, da habe ich ein gutes Geschäft gemacht. Auf meinem Weg nach Rel Mord bin ich kurz vor Herbergsbad in einen kleinen Ort namens Hügelstolz gekommen. Anscheinend ist den Leuten dort jüngst aus dem Fluss eine Art Besucher erstiegen, und sie denken, das hätte etwas mit einer alten Ruine ganz in der Nähe zu tun. Ich halte das Wesen, von dem die Dorfbewohner berichten, für einen Zombie, habe aber die Leiche nicht mit eigenen Augen gesehen. Da ich das Geld gut gebrauchen kann, habe ich mich entschieden, die kleine Expedition zu unterstützen.

Wir schlugen unser Nachtlager direkt bei den Ruinen auf. Unterwegs bekamen wir es mit ein paar Ogern zu tun. Die Dörfler hielten sie für Riesen! Aber da ich viel über solche Wesen gelesen hatte, wusste ich, was zu tun war. Da wir die Überraschung auf unserer Seite hatten und sie in die Zange nehmen konnten, gelang es uns, sie schnell und ohne eigene Verluste zu töten. Ob diese Wesen für das verschwundene Vieh verantwortlich sind? Das würde aber noch immer nicht den Zombie erklären.

Während wir letzte Nacht noch ein wenig plauschten, hat Deftas beim Holz sammeln etwas Merkwürdiges gesehen. Wir haben es uns gerade eben angesehen und sind davon überzeugt, hier den Eingang zum Tempel des Totenkults gefunden zu haben. War doch einfacher, als wir gedacht hätten. Das fühlt sich fast schon wie Zeitverschwendung an.

Immerhin sind wir nun schon direkt am Eingang, und es will mir scheinen, als ob der ganze Ort verlassen wäre. Wir suchen nun nach einem Weg in die Höhle im Zentrum der Anlage. Kimber behauptet, etwas Übles, Böses, würde dort hausen. Ich glaube, da ist ihr ein wenig die Phantasie durchgegangen. Bislang sind wir ohnehin noch nicht an den Fallgittern vorbei gekommen. Wir haben es zwar versucht, aber nachdem ein Speer aus der Decke kam und Deftas in den Arm traf, haben wir wieder aufgegeben. Zum Glück konnte Kimber ihn verarzten und die Blutung stillen.

War nichts von wegen 'verlassen'! Gerade sind wir von Skeletten angegriffen worden, als wir uns mit dem zweiten Gitter befassten. Kimber versorgt gerade Lorens Wunden, und Deftas sitzt wachsam in der Ecke und schärft unsere Waffen. Unter dem Strich geht es uns gut. Und immerhin wissen wir, dass es in diesem Tempel tatsächlich noch etwas Böses gibt. Das müsste eigentlich ausreichend sein, um aus Herbergsbad Hilfe zu bekommen - oder diese geheimnisvollen Ritter zu rufen, von denen die Dorfvorsteherin erzählt hat. Die anderen aber haben wohl Blut geleckt. Sie wollen unbedingt weiter machen. Deftas und Loren malen sich bereits aus, welche Schätze hier noch auf sie warten mögen. Schätze scheinen ihnen ebenso wichtig zu sein wie das Erkunden der wahren Natur dieses Tempels. Selbst die kleinen Wohnräume nahe der Eingangstür haben sie komplett durchsucht - und sie haben auch tatsächlich einiges an Silber gefunden.

Mich aber beschleicht ein ungutes Gefühl. Worauf habe ich mich da eingelassen? Die anderen sind richtig gehend aufgeragt. Sie versuchen jetzt schon, sich gegenseitig mit ihren Heldentaten zu übertreffen. Ich hingegen fürchte, dass wir gerade dabei sind, uns zu übernehmen. Aber die anderen sind ja auch körperlich besser 'drauf, als ich, da sie durch jahrelange Feldarbeit gestärkt sind. Ich aber weiß nun, was mein alter Lehrer damals sagte, als er meinte, die langen Jahre des Bücher lesens würden sich irgendwann rächen...

Das wird mir zu viel! Wir haben endlich einen Weg in die Zentralthöhle gefunden, und in ihr ist das Böse förmlich spürbar, auch wenn man es nicht sehen kann. Kimber hat an einem Podest einige sonderbare Hebel gefunden, und ich fand schnell heraus, wie sie zu benutzen waren. Sie erlauben es uns, die Gitter zu öffnen, an denen wir beinahe verzweifelt wären. Wir sollten aber noch herauszufinden versuchen, ob sie noch andere Funktionen haben.

Ich will hier 'raus! Gleich jetzt! Ich habe es den anderen bereits gesagt, aber es scheint sie nicht wirklich zu interessieren. Sie sind wohl ein wenig verstimmt, wollen aber trotzdem weitermachen. Sollen sie!

Anhang II: Der Halblingstammtisch von Herbergsbad (Meta-Organisation)

Warum gibt es so wenige sesshafte Halblinge in Herbergsbad, wo es doch in der Region so viele durchreisende Halbling-Abenteurer zu geben scheint? Und warum ist der Halblings-Anteil der gesamten Region so niedrig? Und was gibt es zum Tee? - Die Beantwortung all dieser Fragen (und mehr) hat sich der Halblingstammtisch von Herbergsbad, der erste (und bis auf weiteres wohl auch einzige) Halblings-Club in Stadt und Wald, auf die Fahnen geschrieben. Der Stammtisch hat zu diesem Zeitpunkt drei Mitglieder, ist aber sehr daran interessiert, weitere Mitglieder aufzunehmen. Es gibt keinerlei Einschränkungen hinsichtlich Beruf oder Charakterklasse. Allerdings können nur Halblinge Mitglied werden!

Der Halblingstammtisch hat keinen Präsidenten oder eine wie auch immer geartete Führungsstruktur, sondern fällt all seine Entscheidungen in Vollversammlungen, die so lange dauern, bis eine Entscheidung *einstimmig* herbei geführt worden ist. Allerdings existiert eine in schwungvoller Handschrift geschriebene Niederschrift der Ziele des Stammtisches, die derzeit über 50 Blatt Pergament umfasst, die fein säuberlich zu einem dicken Buch gebunden worden sind. Jedes Mitglied muss diese Abhandlung auswendig beherrschen. Die Hauptziele des Stammtisches sind:

- Unterstützung aller Halblinge in der Region in allen Belangen des Lebens (so lange sie nicht erwiesenermaßen böser Gesinnung oder übler Absicht sind; im Zweifelsfall entscheidet die Vollversammlung);
- ernsthafte Bemühungen, weitere Halblinge zur Ansiedlung in Herbergsbad zu veranlassen;
- ausführliche Berichte über alle erlebten Abenteuer in größtem Detail während der Stammtische;
- das Bestreben, durch ernsthafte und ehrenwerte Arbeit im gewählten Beruf zum Ansehen des Volks der Halblinge sowie dem wirtschaftlichen Wohl (in beiderlei Sinne) der Stadt beizutragen;
- dafür Sorge zu tragen, dass Stammtische jederzeit ungestört (und notfalls ohne große Voranmeldung) stattfinden und mit ausreichendem Essen versorgt werden können.

Der Aspekt der "Unterstützung" ist dabei in der Niederlegung der Ziele des Stammtisches eher vage formuliert und im großen und ganzen dem Spielleiter überlassen (s. unter "Vorteile").

Der Herbergsbader Halblingstammtisch hat derzeit die folgenden Mitglieder:

1. Noblich Kerzenmacher (s. *Der Festritter*), Mag 3
2. Lorelia Blumwuchs, Yondalla-Priesterin und Hüterin des Yondalla-Schreins von Herbergsbad, Kle 4
3. Borgan Pfeifenstopfer, Händler aus den Feuersteinhügel, Exp 4
4. Petunia Goldkehlchen, Brd 3

Eintrittsvoraussetzungen

Rasse: Nur Halblinge können dem Stammtisch beitreten.

Talente: keine Voraussetzungen.

Fertigkeiten: entweder *Wissen (Region)*, 1 Rang
oder *Beruf (Koch)*, 1 Rang
oder *Wissen (Etikette)*, 1 Rang
oder *Auftreten (Erzählen)*, 1 Rang

Sonstiges: Lebensstandard muss mindestens "hoch" sein (d.h. Charisma-Modifikator positiv); Ausgeben einer Zeiteinheit für einführende Gespräche und Mahlzeiten.

Vorteile

- Mitglieder des Stammtisches haben volles Stimmrecht bei Vollversammlungen, deren Verpflegungskosten von der Clubkasse getragen werden.
- Einmal im Monat (also pro vier Zeiteinheiten) kann ein Mitglied von den anderen Mitgliedern einen Gefallen einfordern, allerdings nicht öfter als drei Monate hintereinander. Der Gefallen muss im Rahmen der Möglichkeiten des Mitglieds liegen (und sollte einen finanziellen Wert von 50 GM nicht übersteigen). Der Antragsteller muss darlegen, warum und wofür er den Gefallen in Anspruch nehmen möchte, und die Vollversammlung (d.h. in der Regel der Spielleiter, so nicht gerade andere Mitglieder am Spieltisch sind) entscheidet, ob der Gefallen gewährt werden kann. Stimmt der Stammtisch dem Antrag zu, *muss* das Mitglied dem Antragsteller den Gefallen erfüllen.
- *Auftreten (Erzählen)*, *Beruf (Koch)*, *Wissen (Etikette)* und *Wissen (Region)* werden zu Klassenfertigkeiten.
- Mitglieder des Stammtisches erhalten 10 % Rabatt beim Einkauf bei anderen Mitgliedern; dies betrifft derzeit Noblich Kerzenmacher sowie Yondalla Blumwuchs (gilt auch für heiliges Wasser!).

Kosten

Pro Jahr 6 Zeiteinheiten für das Lesen der Richtlinien (inklusive der neuesten und allerneusten Änderungen)
sowie die Teilnahme an Stammtischen und Vollversammlungen.
Jährlicher Mindestbeitrag von 20 GM; darüber hinaus gehende Spenden an die Clubkasse werden gern gesehen.

Living Greyhawk Abenteuer Logbuch

Abenteuer: "Ausflug am Nachmittag" Veranstaltung: _____ Datum: _____

Spielleiter: _____
Name, Vorname; RPGA #

Spieler #1: _____
Name, Vorname; RPGA #, Charaktername, Klasse(n) und Stufe(n)

Spieler #2: _____
Name, Vorname; RPGA #, Charaktername, Klasse(n) und Stufe(n)

Spieler #3: _____
Name, Vorname; RPGA #, Charaktername, Klasse(n) und Stufe(n)

Spieler #4: _____
Name, Vorname; RPGA #, Charaktername, Klasse(n) und Stufe(n)

Spieler #5: _____
Name, Vorname; RPGA #, Charaktername, Klasse(n) und Stufe(n)

Spieler #6: _____
Name, Vorname; RPGA #, Charaktername, Klasse(n) und Stufe(n)

Besondere Vorkommnisse: _____

Mit folgenden NSC gab es freundlichen / neutralen Kontakt: _____

Mit folgenden NSC gab es Probleme: _____

Folgende NSC sind gestorben: _____

Der Charakter / Die Charaktere des / der Spieler(s) Nummer _____ ist / sind gestorben.

Die Gegenstände mit Zertifikat wurden wie folgt verteilt (bitte ankreuzen):

Gegenstand	Spieler #1	Spieler #2	Spieler #3	Spieler #4	Spieler #5	Spieler #6	Nicht gefunden	Verkauft
Trank des Verbergens								
Schriftrolle <i>Leicht Wunden heilen</i>								
Schriftrolle <i>Magierrüstung</i>								
Dolch, Meisterarbeit								
Leichter Streitkolben, Meisterarbeit								
Schriftrolle <i>Klopfen</i>								
Besonderer Gegenstand (falls ausgegeben)								