



Der letzte Weg

Ein D&D-Abenteuer für LIVING GREYHAWK

von Marc „Nimbul“ Geiger

Caleb, einer der berüchtigtsten Verbrecher des Adri, und seine Bande Halsabschneider sind in die Wälder um Herbergsbad zurückgekehrt. Doch sie sind nicht gekommen um abermals zu morden. Was suchen sie hier und wer ist er, der ihnen schon seit geraumer Zeit auf den Fersen ist? Und was hat das alles mit jenem einsamen Gasthaus in den Feuersteinhügeln zu tun? Dieses Abenteuer ist für alle Charakterklassen und Rassen der Erfahrungsstufen 1-8 (Durchschnittliche Gruppenstufe 2-6) geeignet.



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

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

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

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

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

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

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

Das Einstufungssystem von Living Greyhawk

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

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

Tabelle: Effektive Stufe von Tieren

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

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

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

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

DGS 4 = max. 600 GM und 675 EP pro Spieler;

DGS 6 = max. 800 GM und 900 EP pro Spieler.

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

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

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

1. Versuche nur mit sechs SC der ersten Stufe eine Runde zu spielen oder
2. versuche einen SC mit einer höheren Stufe zu finden, der die Runde komplettiert oder
3. gebe den Spielern den Hinweis, dass sie Reithunde kaufen sollen, da diese auch als Kampfhunde angesehen werden können und die SC werden von dieser zusätzlichen Kampfkraft profitieren. SC die möchten, dass ihre Hunde für sie kämpfen, müssen einen erfolgreichen Wurf auf *Mit Tieren umgehen* oder *Charisma* gegen SG 10 ablegen. Dies ist eine freie Aktion (ein gesprochenes Kommando) das die SC jede Runde erneut versuchen können. Wenn der misslingt, wird das Tier in dieser Runde nicht angreifen. Wenn ein Tier die 50% oder mehr seiner TP in einer Runde verliert, flieht es, es sei denn, dem SC gelingt ein weiterer Wurf.

Stand des Mondes

Da die Gefahren der Lykanthropie ein fester Bestandteil der LIVING GREYHAWK-Kampagne zu sein scheinen, ist es notwendig festzustellen, ob dieses Abenteuer während Vollmond stattfindet. Aus Gründen der Spielmechanik

dauert der Vollmond immer drei Tage im Monat. Wenn ein Abenteuer keine Angaben zum Status des Mondes macht - so wie dieses hier - würftele vor dem Spiel mit einem 1W10. Wenn das Resultat 1 ist, so ist am ersten Tag des Abenteuers Vollmond. Mache anschließend noch einen Wurf mit einem 1W3, um herauszufinden, um welchen der drei Vollmondtage / -nächte des Monats es sich handelt.

Die Große Schlange

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

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

1. Einmal im Abenteuer kann ein Charakter, der die Hilfe der Großen Schlange angenommen hat, von ihr Unterstützung bei der Lösung eines Problems erhalten, das mit Magie zu tun hat. Spieltechnisch ausgedrückt heißt dies, dass ein Wurf auf Zauberkunde oder Wissen (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 der Schlangen-Vertraute eines Schützlings der Großen Schlange, so kann der Charakter unter Miss-

achtung aller üblichen Restriktionen beim Tod des Tiers sofort einen neuen Vertrauten erhalten - sofern es sich wieder um eine Schlange handelt. Auch dies ist nur ein einziges Mal möglich und ist im Logbuch zu vermerken.

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

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

Islwyn (Alexandra Velten - keine Tätowierung)

Mara (Mike Hofmann - Tätowierung)

Starck (Chris Nord - keine Tätowierung)

Zandro (Thomas Römer - Tätowierung)

"In diesem Abenteuer treffen die Charaktere zum ersten Mal auf einen NSC, der mit der Großen Schlange in Verbindung steht (daher das Zischen in der Begegnung zu Spielbeginn). Entsprechend hat Pandewar auch eine Tätowierung.

Wer selbst eine Tätowierung trägt oder das Eingreifen der Großen Schlange bereits erlebt hat, erkennt, was hier vor sich geht. Daraus könnten die Abenteuerer schließen, dass es der Großen Schlange nicht wirklich auf menschliche Krücken wie Gesinnungen ankommt, sondern wohl auf ganz andere Dinge. Welche dies sind, werden die Charaktere erst im weiteren Verlauf der Kampagne herausfinden..."

Lebenshaltungskosten und Zeiteinheiten

Die Standardunterhaltskosten entnehme bitte den Richtlinien zur Charaktererschaffung. Bei weiteren Fragen wende dich an die Triade. Dies ist 1-ründiges Regionalabenteuer der Region Ahlissa (Herbergsbad / Adri). SC die aus dieser Region stammen, müssen 1 Zeiteinheit für das Abenteuer aufwenden. SC aus anderen Regionen müssen 2 Zeiteinheiten aufbringen. Nach dem Ende des Abenteuers können Spieler, die aus der Region Ahlissa (Herbergsbad / Adri) stammen, weitere Zeiteinheiten verwenden, um ihre Fertigkeiten und Talente einzusetzen und etwas Geld zu verdienen. Weitere Einzelheiten entnehme bitte dem Living Greyhawk Campaign Sourcebook.

Einleitung für den Spielleiter

Vor vier Jahren tyrannisierte eine Banditenbande die Wälder des Adri. Der Anführer dieser Bande, ein Mann mit dem Namen Caleb, wurde beschrieben als mächtiger Krieger, dessen Männer ihm mit einer beinahe fanatischen Loyalität folgten. Caleb selbst konzentrierte seine Überfälle auf die Straßen, welche durch die Wälder des Adri zogen, was ihn in dieser Gegend nach kurzer Zeit mehr als berüchtigt werden ließ.

An einem Abend genau vor fünf Jahren, kurz nach einem Überfall, lenkte Caleb seine Gruppe Halsabschneider zu

einem Gasthaus in den Feuersteinhügeln. Er und seine Männer waren vom letzten Überfall erschöpft und wollten rasten, bevor sie in ihren Unterschlupf zurückkehrten. Das Gasthaus trug den Namen „Der Letzte Weg“ und wurde von einer alten Frau mit dem Namen Josephine, ihrem Mann Eduard und ihrer einzigen Tochter Nashell betrieben. Aus Calebs Rast in diesem Gasthaus wurde ein Massaker. Er und seine Männer überwältigten das Ehepaar und töteten den Mann und seine Frau. Die Tochter wurde von Caleb selbst geschändet. Und nachdem sie fertig waren, ließen sie Nashell zwischen den Leichen ihrer Eltern liegen und zogen von dannen.

Nashell überlebte und der einzige Stallknecht Portio, welcher sich während des Überfalls im Stall versteckt hatte half Nashell ihre Wunden zu versorgen. Nur eine Wunde würde nie heilen. Die Wunde der Scham, welche Nashell durchlebt hatte. Portio beerdigte Nashells Eltern hinter dem Gasthaus und half der überlebenden Tochter das Gasthaus weiterzuführen, als wäre nichts gewesen.

Doch das Unheil nahm seinen Lauf. Nashell wurde durch Calebs Tat schwanger. Nach neun Monaten lag sie danieder, das Kind zu empfangen. Doch es gab Komplikationen und Portio, welcher eigentlich ein guter Geburtshelfer war spürte, dass Nashell die Geburt nicht überleben würde. Nashells Zorn, welcher stärker war als ihre Erschöpfung steigerte sich ins unermessliche und während ihrer Wehen schrie sie die wüsten Beschimpfungen aus, dass selbst der derbe Portio erblasste. Dann begann Nashell die dunklen Götter um Hilfe zu rufen ihr das Leben zu schenken. Portio ertrug das nicht und verließ den Raum. Während er an der Tür lauschte, hörte er Nashell mit jemand fremden reden, was ihm das Blut in den Adern gefrieren ließ. Die schwangere Frau sprach in Wahrheit nicht wirklich mit einer Person. Tatsächlich hatte sie eine Vision des Gottes Nerull, dem Herrn der Unterwelt. Sein eisiger Atem versprach der jungen Frau ihr das Leben zu schenken unter einer Bedingung: nach vier Jahren sollte sie ihm ihr Kind opfern. Ob ihr Nerull nun tatsächlich in einer Vision erschien, oder ob – was wahrscheinlicher ist – sich die junge Frau das in ihrem Fieberwahn nur eingebildet hatte, sei dahingestellt. Jedenfalls willigte Nashell ein und überlebte wie durch ein Wunder, während sie das Kind gebar. Portio erwähnte mit keinem Wort diesen Zwischenfall und wurde Nashells Geliebter. Das Kind war ein Mädchen, welches den Namen Malinda bekam. Nashell schenkte ihrer Tochter nie Liebe, wusste sie doch, dass sie sie eines Tages dem Gott der Unterwelt opfern musste.

Vier Jahre sind vergangen und während dieser Zeit hatte niemand mehr etwas von Caleb gehört. Man sagte er sei in andere Länder gezogen, um dort sein Unwesen zu treiben. Während seiner Zeit als Mörder im Adri gab es einen Kopfgeldjäger mit dem Namen Untinar Starkmesser. Dieser Krieger hatte es sich zur Aufgabe gemacht, Caleb zur Strecke zu bringen und aus einem Auftrag wurde eine persönliche Angelegenheit. Auch wenn es ihm niemals gelang Caleb zu fangen, war er immer auf seiner Fährte. Diese Fährte führte ihn in die Knochenmark, wo er allerdings nur ein verlassenes Räuberlager vorfand. Das Glück war dem Kopfgeldjäger aber hold und es gelang ihm einen von Calebs Männern zu fassen. Eingeschüchtert durch die Überzahl verriet er Untinar, dass Caleb in den Adri zurückkehrte um dort

seinen alten Beuteschatz zu heben. Mit neuer Entschlossenheit nahm Untinar abermals die Verfolgung auf.

Abenteuerübersicht

Das Abenteuer beginnt in einer Taverne in Herbergsbad, wo sich die Charaktere von ihrem letzten Abenteuer erholen. Dort hält sich auch Untinar mit seinem Gefolge auf. Der Räuberhauptmann Caleb kann Untinars Männer mit Hilfe magischer Mittel außer Gefecht setzen, während der Kopfgeldjäger dem Anschlag entgeht. Die Charaktere jedoch werden durch Zufall in diese Auseinandersetzung verwickelt und schließen sich mit Untinar zusammen, um den Räuberhauptmann zu fassen. Die Jagd führt durch den Adri bis in die Feuersteinhügel. Dort endet die Jagd im Gasthaus „Zum letzten Weg“, wo die SC den Rest von Calebs Gefolge stellen können, den Anführer allerdings nicht. Hier erfahren die Charaktere von den Ereignissen, welche Nashell zu einer bösen Klerikerin Nerulls haben werden lassen und von der Opferung ihres einzigen Kindes. Die Charaktere sollten nun versuchen das Unheil abzuwenden und werden in einer finalen Begegnung abermals auf Caleb treffen, welcher unerwartet zu einem Verbündeten wird.

Einführung für die Spieler

Die Charaktere befinden sich derzeit in Herbergsbad in einer stickigen Taverne mit dem bescheidenen Namen „Zum Schäumenden Krug“. Wie und warum sie dort hingekommen sind, obliegt dir oder den Spielern.

Der Gastraum riecht nach Schweiß und schalem Bier. Nicht gerade der geselligste Ort in der Stadt, aber billig. Eure Börsen sind seit dem letzten Abenteuer auffällig leichter geworden, und der eine oder andere unter euch bereut bereits den Kauf des silbernen funkelnden Ringes, oder verzierten Umhanges. Trotz allem hat es euch nicht davon abgehalten der üppigen blonden Bedienung ein paar Münzen zuzustecken und erfreut euch nun eurer Humpen billigem, aber gut gefüllten Bieres.

Im Grunde kann sich die Lage nur noch bessern und nach ein paar Schluck wird die Welt gleich ganz anders aussehen.

Die Schenke scheint nicht gerade belebt zu sein. In einem Eck stimmt ein bunt gekleideter Geck, welcher sich wohl Barde schimpft seine Laute, während sich an einem runden bierbefleckten Tisch nahe der Theke eine Gruppe Söldner von ihren letzten Strapazen erholt.

Du kannst nach Belieben noch weitere Personen dem Gastraum hinzufügen, jedoch sollte das nur der Ausschmückung dienen. Die einzigen wichtigen Gäste sind die Gruppe Söldner. Dabei handelt es sich um Untinar und seinen verbliebenen vier Männern. Alle sind in schwere Kettenpanzer gekleidet und tragen entweder Zweihänder, oder große Zweihandäxte. Sie

sehen verwegen aus und einer Gruppe unerfahrener Abenteurer wird schnell klar, dass sie es hier mit kampferprobten Hünen zu tun haben.

Die Werte von Untinar Starkmesser stehen im Anhang.

Bendum, Nelltor, Varis, Sheteng, m, Menschen, KÄM3: HG 3; Mittelgroßer Humanoid; TW 3W10+3; TP je 29; INI +6; BR 6 m.; RK 17; A Nahkampf +6 (1W12+3/x3, *Großaxt*); GES RN; RW ZÄH +4, REF +5, WIL +1; ST 16, GE 15, KO 13, IN 11, WE 10, CH 9.
Fertigkeiten & Talente: Alchemie +1, Klettern +6, Mechanismus ausschalten +0,5, Heilkunde +1, Verstecken -3, Versteckte Andeutungen +2, Lauschen +0, Leise Bewegungen -3, Entdecken +2,5; Blind Kämpfen, Verbesserte Initiative, Reflexbewegung, Schnelle Waffenbereitschaft, Fertigkeitfokus (Klettern).
Ausrüstung: Kettenhemd, *Großaxt*

Sollten die Charaktere in Betracht ziehen, die Söldner anzusprechen, werden sie mürrisch abgewiesen. Die Männer wollen momentan nur ihre Ruhe. Nach ein paar Minuten geht Untinar durch die Hintertüre des Gastraumes in den Hinterhof, um „kurz auszutreten“... in diesem Moment ereignet sich Folgendes:

Plötzlich hört ihr aus der Ferne ein Zischeln, das euch an eine Schlange erinnert. Einen Augenblick später scheint es eine Qual für euch zu sein, euren Bierkrug zu heben. Den Kopf zu drehen hat noch nie so viel Mühe gekostet. Vor Schreck versucht ihr euch zu erheben, doch mit einem Mal scheint ihr alle auf eurem Stuhl wie festgewachsen zu sein. Ihr könnt euch nicht mehr rühren. Ihr seid offensichtlich aber nicht die allein betroffenen. Die Bedienung, der Wirt und selbst der Barde und die Söldner regen keine Wimper mehr. Es wird still im Gasträum.

Caleb hat vor der Taverne mit zwei seiner Männer gewartet. Der Rest seines Trupps ist in einer Hütte in einem nahen Wäldchen. Der Banditenhauptmann ist es leid gejagt zu werden und hat beschlossen sich seines Häschers zu entledigen. Er hat herausgefunden, dass Untinar und seine Gefolgsleute sich in Herbergsbad aufhalten und ist ihm bis zu dieser Taverne gefolgt. Pandewar ruft alsdann die Hilfe der Grossen Schlange herbei. Ihr Eingreifen wirkt sich daraufhin aus, dass sie alle Personen im Gasträum (inklusive der Charaktere) lähmt. Den Charakteren ist trotzdem ein Willenswurf SG 40 gestattet, den diese aber nicht schaffen dürften. Die Beschreibung welche nun folgt bezieht sich auf Charaktere, die so sitzen, dass sich alles in ihrem Blickfeld abspielt. Der Text kann natürlich je nach Bedarf abgewandelt werden.

Die schreckliche Starre ist noch nicht von euch gefallen, als die Türe zum Gasträum aufgeht. Herein kommen drei Männer in schweren Plattenpanzern. Ihre Rüstungen klappern, als sie in euer Blickfeld treten. Der erste von ihnen ist ein großer Hüne mit schwarzen Locken und einem dunklen Vollbart. Seine Begleiter sehen nicht weniger verwegen aus. Sie betrachten die Gäste aus misstrauischen Blicken. Der Hüne setzt ein Grinsen auf, als sein Augenmerk auf die vier Söldner euch gegenüber fällt. „Na sieh

mal an, wen wir da haben. Schön euch wieder zu sehen.“ Mit einer Hand klopfte er den regungslosen Männern spöttisch auf die Schulter. „Wo ist denn euer lästiger Anführer Untinar, hmmm?“ Einer der Begleiter des Hünen schürzte die Lippen. „Er ist uns wohl entwischt, Caleb.“ Caleb wendet sich mit einem Knurren an den Sprecher. „Du sollst meinen Namen nicht sagen.“ Caleb spuckt auf den Boden und wendet sich in eure Richtung. Seine Augen scheinen euch zu durchbohren, während sein prüfender Blick auf euch liegt. Dann wendet er sich ab und gibt seinen Männern ein Zeichen. „Gut! Macht Untinars Männer kalt und räumt die Gäste aus. Und dann weg hier. Wir haben nicht mehr viel Zeit.“

Untinar hat das Geschehen vor der Taverne durch ein Fenster betrachtet. Nachdem er sich seines natürlichen Bedürfnisses entledigt hat, ist ihm aufgefallen, dass etwas nicht stimmt und zur Vordertüre geschlichen. Hier konnte er gerade noch beobachten, wie Caleb und seine Begleiter die Taverne betreten haben. Jetzt verhält er sich still und wartet im Schatten vor der Eingangstüre, bis Caleb verschwunden ist. Auf sich gestellt hat er nicht vor momentan aktiv etwas gegen den Räuberhauptmann zu unternehmen.

Für die Charaktere kommt jetzt wohl das schmerzlichste Ereignis und auch jenes, welches für sie die Motivation wird, hinter Caleb herzujagen. Die SC werden ihres gesamten Bargeldes und Schmucks beraubt.

Nachdem Caleb mit seinen Schergen den Gasträum verlassen hat, klingt die Lähmung von den Gästen und den SC ab. Die Söldner sind von den Banditen umgebracht worden und sitzen nun reglos auf ihren Stühlen. Der Wirt ist außer sich und geht hektisch die Stadtwache holen, während die restlichen Gäste vor Schreck auf die Leichen starren. In diesem Moment betritt Untinar den Gasträum. Er hat das Geschehen durch ein Fenster beobachtet und auch die Charaktere. Er sieht in ihnen einen möglichen Ersatz für seine toten Männer.

Kurz nachdem der Wirt die Stadtwache holen gegangen ist, drängt sich ein Mann durch die verwirrten Gäste und steuert direkt auf euch zu. Der Mann kommt euch bekannt vor. Es ist derjenige, welcher noch vor zehn Minuten am Tisch der Söldner saß und kurz vor der Lähmung verschwand. Er lächelt nervös. „Eures Bargeldes beraubt, hm? Ich kenne diesen Caleb und jage ihn schon seit langer Zeit. Jetzt sind meine Männer tot und ich schulde ihm einen weiteren Rachege danken. Wenn wir uns zusammentun, sind wir stärker. Aber vorher lasst uns hier verschwinden. Die Wache taucht gleich auf und ihr habt sicher auch kein Interesse daran, lästige Fragen zu beantworten.“

Die Charaktere können natürlich beschließen auf die Stadtwache zu warten. Überlege dir hierzu einige Fragen, welche die Wache stellen könnte. Beispielsweise, ob die toten Männer oder die Banditen den Charakteren bekannt sind. Wenn sie erwähnen, dass ihr Anführer wohl Caleb heißt, werden die Wächter nur nicken und gegenseitig bedeutungsvolle Blicke austauschen, aber allen Fragen der Charaktere ausweichen. Sie beteuern natürlich alles mögliche zu tun, um die Sachen der

Charaktere wiederzubeschaffen, sind derzeit aber knapp besetzt und in andere wichtigere Angelegenheiten verwickelt. Untinar wird sich beim Auftauchen der Wachen verkrümmeln und erst wieder auftauchen, nachdem diese weg sind. Den Wachen ist Untinar unbekannt – auch die Söldner. Wenn die SC nachfragen, warum Untinar peinlichst den Wachen ausweicht, wird er nur antworten, dass er keine lästigen Fragen beantworten will. Er erzählt den Charakteren seine Geschichte und wie lange er bereits hinter Caleb her jagt. Er weiß auch, wo sich die Banditen derzeit verschanzen. Es ist eine Hütte in einem nahen Wäldchen. Vor kurzem beobachtete er einen von Calebs Unterführern in der Stadt wie dieser Proviant einkaufte (dieser hat Untinar auch gesehen, was der Kopfgeldjäger jedoch nicht mitbekommen hatte) – offensichtlich für eine längere Reise. Nachdem er diesen verfolgte gelangte er zu dieser kleinen Hütte. Untinar hatte gerade erst vorgehabt seine Männer zu sammeln, um eine Offensive auf die Hütte zu starten. Jetzt jedoch sind seine Männer tot. Untinar weiß von Calebs Beute, jedoch nicht wo er diese versteckt hält. Er vermutet weiterhin, dass Caleb dabei ist zu diesem Versteck aufzubrechen um die Beute zu heben. Von dem Schatz erzählt er den Charakteren allerdings nichts. Noch nichts.

Danach kann die Jagd beginnen. Untinar führt die Charaktere zur Hütte, welche nur 5 Kilometer entfernt in einem kleinen Wäldchen nahe an Herbergsbad liegt. Untinar wird die Charaktere das ganze Abenteuer durch begleiten und ihnen auch im Kampf helfen. Seine Taktik ist jedoch meist die, zuerst seine Fernkampfwaffen einzusetzen und sich zwei Runden später dort im Nahkampf einzuschalten, wo die meiste Not ist. Im Anhang befinden sich Untinars Werte. Diese können den Spielern ausgehändigt werden, damit sie den Kopfgeldjäger im Kampf steuern. Das erspart dem Spielleiter einiges an Arbeit.

Begegnung Eins: Die Hütte

Allgemeine Beschreibung: Nach einer ereignislosen Reise von vielen Wegstunden Richtung Nord-Westen, erreichen die SC das kleine Wäldchen. Nach weiteren 500 Metern gelangen sie zu einer kleinen Lichtung, auf welcher sich die Hütte befindet.

Die kleine Lichtung hat einen Durchmesser von vielleicht 200 Metern. In ihrer Mitte erhebt sich eine kleine Blockhütte. Die Räuber scheinen sich ihrer ziemlich sicher, da es sie nicht davon abgehalten hat in der Hütte ein Feuer zu entfachen. Rauch steigt aus dem Kamin. Ansonsten scheint alles ruhig zu sein. Untinar grinst „Endlich! Jetzt haben wir sie gleich.“

Kurz zuvor ist Caleb mit dem Hauptteil seiner Truppe zum Wirtshaus aufgebrochen um die Beute zu heben. Die Hütte ist daher verlassen. Dummerweise wurde aber die Feuerstätte nicht gelöscht und brennt somit noch immer, was den Anschein erweckt, dass sich noch Leute in der Hütte aufhalten.

Die Hütte selbst ist nicht sonderlich groß und hat ungefähr die Ausmaße von sechs mal vier Metern. Eine unverschlossene Holztür verschafft Zugang in den

einigen Raum. An der Rückseite des Gebäudes gibt es ein einzelnes Fenster. Das Innere der Hütte ist spärlich mit Mobiliar ausgestattet. Ein langes Regal mit leeren Weinflaschen befindet sich gleich rechts neben der Eingangstür. Ebenfalls daneben an der Wand lehnt ein dreieinhalb Meter langes Brett, welches den Räuber zur Überbrückung der Fallgrube gleich hinter der Tür dient (siehe weiter unten). Außerdem ist der Boden mit Fellen und Reisig ausgelegt. Die Felle dienen Calebs Männern auch als Schlafplatz. In der Mitte des Raumes wurde eine Feuerstelle errichtet.

Falle: Um wilde Tiere fernzuhalten, haben die Räuber eine Fallgrube in einem drei Meter großen Bereich vor der Eingangstür ausgehoben. Die Falle selbst wurde gutmöglichst getarnt und dient auch gleichzeitig als Alarm (die Schreie des überraschten Opfers). Sobald sich einer der Charaktere der Tür näher als drei Meter nähert, stürzt er in die zweieinhalb Meter tiefe Grube. Der Charakter kann einen überraschten Aufschrei nur durch einen Willenswurf SG 18 vermeiden.

DGS 2-6 (BS 1)

Fallgrube: HG 1; Kein Angriffswurf nötig (1W6 Schaden); Reflexwurf (SG 17) vermeidet den Sturz; Ein *Suchen*-Wurf (SG 20) deckt die Grube auf.

Der Banditenhauptmann hat versehentlich deutliche Spuren hinterlassen, die bei einem erfolgreichen Wurf auf *Suchen* oder *Naturkunde* (SG 10) gefunden werden können. Sollten die Spuren gefunden werden, ist die ungefähre Richtung in welche sie führen auszumachen. Sie führen Richtung Feuerstein-Hügel. Bei einem Wurf auf *Spuren Lesen* (SG 10) können die Spuren ohne Probleme verfolgt werden. Sollte den Charakteren kein Würfelglück beschert sein, kann der Spielleiter auch Untinar ins Spiel bringen und ihn die Spuren finden lassen.

Sobald die Spieler der Fährte folgen, führt sie das unmittelbar zu Begegnung 2.

Schätze: In der Hütte findet sich unter den Fellen (*Suchen* SG 12) eine kleine unverschlossene Kiste mit Proviant für eine Person für 12 Tage und ein Ring mit einem Wert von 12 Goldmünzen. Caleb hat die Strecke von der Hütte zum Gasthaus hastig auf die Rückseite eines der Felle gekritzelt (zur Demonstration für seine Gefolgsleute), jedoch vergessen das Fell zu verbrennen oder zu vernichten. Die Charaktere können die Zeichnung bei einem erfolgreichen Wurf auf *Suchen* (SG 20) entdecken. weiteren ist nichts von Wert aus der Hütte zu bergen

DGS 2-6: 1 GM, 2 GM, -

Begegnung Zwei: Das Schlachtfeld

Allgemeine Beschreibung: Nachdem die Charaktere den Spuren etwa 2 Kilometer weit gefolgt sind, stoßen sie auf eine schmale Straße. Diese von Osten nach Westen verlaufende Straße ist der letzte einigermaßen sichere Weg durch die Feuerstein-Hügel nach Nyrond. Und genau an diesem Scheidepunkt entstand ein

Konflikt unter Calebs Männern. Die Gruppe hat sich hier in zwei Parteien gespalten, getrieben durch Misstrauen und der Gier nach der Beute. Ein kurzer aber heftiger Kampf entstand, welcher zu Calebs Gunsten ausging. Jetzt liegen hier etwa 10 Leichen auf der Straße.

Die Spuren der Räuberbande führen auf eine schmale von Osten nach Westen verlaufende Straße. Der Weg selbst scheint alt und wenig benutzt. An den meisten Stellen ist er von Moos überwachsen und hier und da hat ein Strauch seinen Weg durch die Pflastersteine gebahnt. Mitten auf dem Weg seht ihr zehn Leichen liegen. Ein heftiger Kampf muss hier vor kurzem stattgefunden haben. Doch wie ist dieser Konflikt zustande gekommen? Und zwischen welchen Parteien? Doch Moment! Hat sich nicht gerade einer der Körper bewegt?

Kreaturen: Der Zwerg Tumbrecht, ehemaliges Mitglied von Calebs Bande, hat sich auf die Seite seiner Widersacher geschlagen. Jetzt liegt er im Staub und sein Leben hängt an einem seidenen Faden. Momentan hat sich aber sein Zustand soweit stabilisiert, dass er nicht weiter Blut verliert. Sollten die Charaktere ihm mit Magie oder anderen Mitteln helfen und es schaffen ihn wieder zu Bewusstsein zu bringen, wird er dankbar alles erzählen, was er weiß.

Von Tumbrecht erfahren die SC, dass Caleb hinter seiner Beute her ist, welche er irgendwo im Gasthaus „Zum Letzten Weg“ versteckt hat. Die Herberge selbst liegt westlich die Straße entlang in den Feuerstein-Hügeln. Er erzählt von der kurzen Auseinandersetzung, die sich auf der Straße zugetragen hat. Außerdem erfahren die Charaktere, dass Caleb momentan nur noch zwei Begleiter hat. Seinen Unterführer Uwain, einen sadistischen Halbork und den Zauberer Pandewar. Tumbrecht weiß nicht, wo genau im Gasthaus die Beute versteckt liegt. Sobald er geheilt ist, geht Tumbrecht seiner Wege. Er hat vorerst die Nase voll von Räubereien und kehrt zu seinem Clan zurück, sofern ihn die Abenteurer ziehen lassen.

DGS 2-6 (BS 1):

Tumbrecht, m, Hügelzwerg, KRI 4: HG 3; Mittelgroßer Humanoid; TW 4W8+12; TP-3 (normal 43), INI +3; BR 6 m.; RK 11; A Nahkampf +8 (1W8+6/x3, Streitaxt); Fernkampf +3 (1W8/19-20/x2, Leichte Armbrust), GES NB; RW ZÄH +7, REF +0, WIL +1; ST 18, GE 9, KO 16, IN 12, WE 11, CH 10.

Fertigkeiten & Talente: Schätzen +3, Handwerk +3, Verkleiden +1, Mit Tieren Umgehen +7, Verstecken +1, Lauschen +1, Leise Bewegen -1, Taschendiebstahl +0, Motiv Erkennen +2, Entdecken +0, Zähigkeit, Verbesserte Initiative

Ausrüstung: Lederrüstung, Streitaxt, Leichte Armbrust, 10 Bolzen

Bei einem erfolgreichen Wurf auf *Suchen* oder *Naturkunde* (SG 15) können die SC die Spuren von Calebs Pferden sehen, welche Richtung Westen die Straße entlang durch die Feuerstein-Hügel führen.

Schätze: Sollten die Leichen untersucht werden, kann man lediglich deren Rüstungen und Waffen bergen. Der Rest wurde bereits geplündert. Die Ausrüstung besteht

aus mehren zweihändigen Äxten, Lederrüstungen, Langschwertern, Schilden und Zweihändern (DGS 2). Auf DGS 4 ist es zudem eine Lederrüstung (Meisterarbeit). Und auf DGS 6 sind nochmals 3 Lederrüstungen (Meisterarbeit).

DGS 2: -, 45 GM, -

DGS 4: -, 60 GM, -

DGS 6: -, 90 GM, -

Begegnung Drei: Das Gasthaus „Zum Letzen Weg“

Allgemeine Beschreibung: Am (ehemals) letzten sicheren Weg zwischen Nairond und Herbergsbad gelegen, liegt dieser Gasthof fast idyllisch zwischen den Feuersteinhügeln, etwa zwei Tagesreisen nordwestlich von Herbergsbad und drei Tagesreisen östlich von Cordrend in Nairond.

Früher blühte das Geschäft, da viele Reisende und Karawanen diese Straße nutzten, aber bereits vor den Kriegen wurde die Gegend unsicher. Der Umstand, dass der Bandit den Gasthof vor einigen Jahren als Ziel seiner Plünderungen auserkor, trug nicht gerade dazu bei die Gäste anzulocken.

Nach ihrer Berufung zur Nerullklerikerin verwandelte Nashell daher den Gasthof in einen Ort des Verderbens. Da sie von den Einnahmen durch Reisende kaum satt werden, geschweige denn einen harten Winter überstehen konnten, ließ Nashell Portio fortan die wenigen Gäste mit vergiftetem Wein unschädlich machen, um sie hinterher ihrem Gott zu opfern. Die Besitztümer der ahnungslosen Wanderer genügten zum Überleben.

Niemand in den zivilisierteren Gebieten ahnt seither etwas von der tödlichen Falle, zu welcher dieser so genannte letzte sichere Weg durch die Feuersteinhügel geworden ist. Der Umstand, dass niemand, welcher im Gasthof zur Rast hielt an seinem Zielort angekommen ist, wird den Humanoiden und Räuberbanden der Hügel zugeschrieben.

Eine Karte des Gasthauses findet sich im Anhang des Abenteurers

Die Spieler werden das Gasthaus bei Dämmerung erreichen.

Im Licht der Dämmerung ragt ein altes Gasthaus am Wegesrand vor euch auf. Im Licht der untergehenden Sonne scheint die einzige Zuflucht der Feuerstein Hügel einen unbehaglichen Eindruck bei euch zu hinterlassen. Doch welche Bedenken auch immer in euch hochkommen, freut ihr euch jetzt schon auf ein warmes Mahl und ein gutes Bier.

Die Übersichtskarte findest du als Anhang 3 in diesem Dokument.

A – Schankraum: Der geräumige Gastraum enthält mehrere Eichentische und Stühle. Eine Feuerstelle an der Ostwand dient im Winter als Wärmequelle. Die Wände sind verziert mit Landschaftsstickereien und mehreren ausgestopften Eber- und Hirschköpfen. Eine

normale Mahlzeit kostet 3 Silbermünzen, Wein pro Becher 2 Kupfermünzen

B – Küche: Eine Schwingtüre führt nach Osten in den Schankraum. Hier bereitet Portio die Mahlzeiten zu. Er ist zu seinen Stallknechtstätigkeiten unter anderem auch ein guter Koch. Außer den üblichen Kochutensilien, Schränken und Herdplatten enthält dieser Raum nichts Besonderes.

C – Nashells und Portios Schlafkammer: Ein großes Bett dient dem Liebespaar Nashell und Portio als Ruhestatt. Wie in den meisten Zimmern wurde hier eher Wert auf Schlichtheit gelegt. In einer verschlossenen Kiste unter dem Bett wahrt Portio seine wenigen Wertgegenstände auf. Den Schlüssel trägt er Tag und Nacht bei sich. Das Schloss kann aber bei einem erfolgreichen Wurf auf Schlösser öffnen (SG 20) geknackt werden. Der Inhalt besteht aus 10 Goldmünzen und einem Dolch (Meisterarbeit). In der Nordwand befindet sich eine Geheimtüre, die mit einem erfolgreichen Wurf auf Suchen (SG 18) gefunden werden kann. An der Westwand befindet sich ein Schrank, der als versteckter Türzugang zum Geheimen Altarraum Nerulls dient. Wer den Schrank öffnet, entdeckt eine zweite Türe an der Rückwand des Schrankes. Die Türe selber ist aber durch den Zauber *Glyphe der Abwehr* gesichert und lässt nur Anhänger der Gottheit Nerull passieren. Alle anderen Unglückseligen aber setzen den Zauber frei, sobald sie den Türgriff berühren.

DGS 2 (BS 1)

Glyphe der Abwehr: HG 1; Kein Angriffswurf nötig (1W8 Elektrizitätsschaden); Reflexwurf (SG 15) halbiert den Schaden; Nur ein Schurke kann mit der Fertigkeit Suchen (SG 28) die Falle entdecken und mit Mechanismus ausschalten (SG 28) entschärfen. Mit dem Zauber *Magie lesen* kann der Zauber identifiziert werden, wenn danach ein Wurf auf Zauberkunde (SG 13) gelingt.

DGS 4 (BS 2)

Glyphe der Abwehr: HG 3; Kein Angriffswurf nötig (2W8 Elektrizitätsschaden); Reflexwurf (SG 15) halbiert den Schaden; Nur ein Schurke kann mit der Fertigkeit Suchen (SG 28) die Falle entdecken und mit Mechanismus ausschalten (SG 28) entschärfen. Mit dem Zauber *Magie lesen* kann der Zauber identifiziert werden, wenn danach ein Wurf auf Zauberkunde (SG 13) gelingt.

DGS 6 (BS 4)

Glyphe der Abwehr: HG 5; Kein Angriffswurf nötig (4W8 Elektrizitätsschaden); Reflexwurf (SG 15) halbiert den Schaden; Nur ein Schurke kann mit der Fertigkeit Suchen (SG 28) die Falle entdecken und mit Mechanismus ausschalten (SG 28) entschärfen. Mit dem Zauber *Magie lesen* kann der Zauber identifiziert werden, wenn danach ein Wurf auf Zauberkunde (SG 13) gelingt.

Schätze:

DGS 2-6: 25 GM, 2 GM, -

D – Gästezimmer: Die Gästezimmer kosten pro Nacht 10 Silbermünzen und enthalten zwischen drei bis vier Betten. Eine Truhe neben dem Bett dient zur Aufbewahrung der Wertsachen. Durch das Ausbleiben der Gäste ist immer ein Zimmer frei.

E – Weinkeller: Der Keller des Gasthauses enthält neben mehreren großen Weinfässern auch Kisten mit Trockenfleisch, welches in Salz eingelegt wurde. Ansonsten gibt es nichts besonderes zu entdecken.

F – Stall: Der Stall des Gasthauses schmiegt sich an dessen Westwand. Nashell und Portio besitzen kein einziges Tier, können aber die Pferde und Maultiere von Reisenden versorgen. Die Versorgung von Tieren kostet je 8 Kupfermünzen pro Nacht. Hier stehen auch die drei Pferde der Verbrecher. In den Satteltaschen befinden sich die gestohlenen Gegenstände der SC und außerdem noch weiterer Schmuck und Geld (DGS 2 360, DGS 4 und 6 1.080 GM).

Schätze:

DGS 2-6: -, 180 GM, -

G – Malindas Kammer: Dieser Raum dient Nashells Tochter als Schlafraum. Sie verlässt ihre Ruhestatt nur tagsüber, wo sie im ganzen Gasthof beim Spielen mit ihrer Puppe anzutreffen ist.

H – Geheimer Schrein Nerulls: Diese Kammer ist nur über die Geheimtüre in Nashell- und Portios Schlafkammer zu erreichen. Der Boden der Kammer ist mit schwarzen Fliesen ausgelegt. Auf jeder der Fliesen findet sich ein eingravierter Totenschädel. Beleuchtet wird der Raum durch zwei große Kerzen, die auf 1,20 Meter hohen Metallständern ruhen. Direkt neben dem Eingang steht ein steinerner Sockel auf dem eine Metallschale ruht. In der Schale liegt ein Opferdolch (zu behandeln wie ein normaler Dolch). Die Schale selbst ist mit blutigem Wasser gefüllt. Die südliche Wand wird von einem steinernen Altar ausgefüllt. Die Verzierungen auf dem Steinaltar selbst stellen Skelette und Totenschädel dar. An der Wand über dem Altar findet sich folgende Inschrift:

Alle sind gleich in meinem kalten Reich. Betet mich an, um mich zu besänftigen und spürt meinen Zorn. Tötet in meinem Namen und werdet belohnt.

Der Altar weist bei genauerer Betrachtung getrocknetes Blut auf (*Suchen* SG 10). Ansonsten ist die Kammer leer.

Kreaturen: Caleb und der Rest seiner Männer haben das Gasthaus bereits erreicht und die Bewohner überrumpelt. Portio wurde im Gastraum an einen Stuhl gefesselt, während man Nashell geknebelt und gebunden über einen Tisch geworfen hat. Pandewar ist momentan dabei, Portio Informationen über den Schatz zu entlocken, während Uwain der Halbork sich mit der hilflosen Nashell zu vergnügen versucht. Caleb wollte in den Stall gehen, um nach den Pferden zu sehen. Auf dem Weg dorthin hat er die nahenden SC entdeckt und sich versteckt. Er sieht keine große Chance darin, die SC mit seinen verbliebenen Leuten zu bekämpfen, da sie alle angeschlagen sind. Statt dessen begnügt er sich damit zu beobachten. Er hat auch nicht vor seine Gefährten zu

warnen, sind sie ihm doch ein Dorn im Auge. Womöglich ist hier die Chance gekommen, sich auch des Rests seiner Männer zu entledigen. Allerdings weiß er selber noch nicht, wie er vorgehen soll und wartet noch ab. Die Wertgegenstände, die den Charakteren geraubt wurden, sind in den Satteltaschen der Banditen verstaut. Caleb hat momentan keine Zeit an die Satteltaschen zu denken und lässt sie bei den Pferden.

Wenn die Charaktere nicht gerade in den Gastraum wie Trampel hereinstolpern, haben sie eine gute Chance die beiden verbliebenen Räuber zu überraschen. Ein erfolgreicher Wurf auf *Leise Bewegen* (SG 15) reicht schon aus. Andernfalls haben sie ihre Chance auf einen Überraschungsmoment vertan und der Hexenmeister und der Halbork werden auf die SC aufmerksam.

DGS 2 (BS 2):

Uwain, m, Halbork, BAR 2: HG 2; Mittelgroßer Humanoid; TW 2W12+2; TP 8 (normal 18), INI +6; BR 12 m.; RK 14; A Nahkampf +5 (1W12+3/x3, Zweihändige Axt); Fernkampf +4 (1W8/19-20/x2, Leichte Armbrust), GES NB; RW ZÄH +4, REF +2, WIL +1; ST 16, GE 15, KO 13, IN 8, WE 13, CH 7.

Fertigkeiten & Talente: Schätzen +1, Handwerk +1, Informationen Sammeln +0, Verstecken +2, Wissen (Natur) +1, Lauschen +1, Leise Bewegen +2, Entdecken +1, Seil Benutzen +3, Verbesserte Initiative

Ausrüstung: Lederrüstung, zweihändige Axt, Leichte Armbrust, 12 Bolzen

Pandewar, m, Mensch, HEX 2: HG 2; Mittelgroßer Humanoid; TW 2W4; TP 5, INI +0; BR 9 m.; RK 10; A Nahkampf +3 (1W8+2/x2, Morgenstern); Fernkampf +1 (1W8/19-20/x2, Leichte Armbrust), GES NB; RW ZÄH +0, REF +0, WIL +5; ST 15, GE 10, KO 11, IN 15, WE 15, CH 17.

Fertigkeiten & Talente: Alchemie +7, Handwerk +7, Verstecken +0, Wissen (Arkanes) +6, Lauschen +2, Leise Bewegen +0, Ausspähen +7, Sprachen (Diabolisch, Ferral), Entdecken +2, Lautlos Zaubern, Durchdringende Zauber

Ausrüstung: Morgenstern, Leichte Armbrust, 16 Bolzen, Täschchen für Materialkomponenten, 6 GM

Bekanntes Zauber (Stufe 0 – 3 übrig / Stufe 1 – 2 Übrig): o: *Tanzende Lichter, Magie Entdecken, Geisterhaftes Geräusch, Licht, Kältestrahl.* 1: *Personen bezaubern, Schockgriff*

Er trägt an seinem linken Unterarm eine große, farbige Tätowierung in Form einer Schlange.

DGS 4 (BS 4):

Uwain, m, Halbork, BAR 3: HG 3; Mittelgroßer Humanoid; TW 3W12+3; TP 13 (normal 26), INI +6; BR 12 m.; RK 14; A Nahkampf +6 (1W12+3/x3, Zweihändige Axt); Fernkampf +5 (1W8/19-20/x2, Leichte Armbrust), GES NB; RW ZÄH +4, REF +5, WIL +2; ST 16, GE 15, KO 13, IN 8, WE 13, CH 7.

Fertigkeiten & Talente: Schätzen +1, Handwerk +1, Informationen Sammeln +0, Verstecken +2, Wissen (Natur) +1, Lauschen +1, Leise Bewegen +2, Entdecken +1, Seil Benutzen +5, Verbesserte Initiative, Blitzschnelle Reflexe

Ausrüstung: Lederrüstung, zweihändige Axt, Leichte Armbrust, 12 Bolzen

Pandewar, m, Mensch, HEX 3: HG 3; Mittelgroßer Humanoid; TW 3W4; TP 8, INI +0; BR 9 m.; RK 10; A Nahkampf +3 (1W8+2/x2, Morgenstern); Fernkampf +1 (1W8/19-20/x2, Leichte Armbrust), GES NB; RW ZÄH +1, REF +1, WIL +5; ST 15, GE 10, KO 11, IN 15, WE 15, CH 17.

Fertigkeiten & Talente: Alchemie +7, Konzentration +2, Handwerk +7, Verstecken +0, Wissen (Arkanes) +7, Lauschen +2, Leise Bewegen +0, Ausspähen +7, Sprachen (Diabolisch, Ferral), Entdecken +2, Lautlos Zaubern, Durchdringende Zauber, Trank Brauen

Ausrüstung: Morgenstern, Leichte Armbrust, 16 Bolzen, Täschchen für Materialkomponenten, 6 GM

Bekanntes Zauber (Stufe 0 – 3 übrig / Stufe 1 – 3 übrig): o: *Tanzende Lichter, Magie Entdecken, Geisterhaftes Geräusch, Licht, Kältestrahl.* 1: *Personen bezaubern, Schockgriff, Schild*

Er trägt an seinem linken Unterarm eine große, farbige Tätowierung in Form einer Schlange.

DGS 6 (BS 6):

Uwain, m, Halbork, BAR 5: HG 5; Mittelgroßer Humanoid; TW 5W12+5; TP 21 (normal 42), INI +7; BR 12 m.; RK 15; A Nahkampf +8 (1W12+3/x3, Zweihändige Axt); Fernkampf +8 (1W8/19-20/x2, Leichte Armbrust), GES NB; RW ZÄH +5, REF +6, WIL +2; ST 16, GE 16, KO 13, IN 8, WE 13, CH 7.

Fertigkeiten & Talente: Schätzen +2, Handwerk +4, Informationen Sammeln +1, Verstecken +3, Wissen (Natur) +1, Lauschen +1, Leise Bewegen +3, Entdecken +1, Seil Benutzen +6, Verbesserte Initiative, Blitzschnelle Reflexe

Ausrüstung: Lederrüstung, zweihändige Axt, Leichte Armbrust, 12 Bolzen

Pandewar, m, Mensch, HEX 5: HG 5; Mittelgroßer Humanoid; TW 5W4; TP 15, INI +0; BR 9 m.; RK 10; A Nahkampf +4 (1W8+2/x2, Morgenstern); Fernkampf +2 (1W8/19-20/x2, Leichte Armbrust), GES NB; RW ZÄH +1, REF +1, WIL +6; ST 15, GE 10, KO 11, IN 15, WE 15, CH 18.

Fertigkeiten & Talente: Alchemie +7, Konzentration +5, Handwerk +9, Verstecken +0, Wissen (Arkanes) +9, Lauschen +2, Leise Bewegen +0, Ausspähen +7, Sprachen (Diabolisch, Ferral), Entdecken +2, Lautlos Zaubern, Durchdringende Zauber, Trank Brauen

Ausrüstung: Morgenstern, Leichte Armbrust, 16 Bolzen, Täschchen für Materialkomponenten, 6 GM

Bekanntes Zauber (Stufe 0 – 3 übrig / Stufe 1 – 4 übrig / Stufe 3 – 2 übrig): o: *Tanzende Lichter, Magie Entdecken, Geisterhaftes Geräusch, Licht, Kältestrahl, Magie lesen.* 1: *Personen bezaubern, Schockgriff, Schild, Brennende Hände.* 2: *Klopfen, Netz*

Er trägt an seinem linken Unterarm eine große, farbige Tätowierung in Form einer Schlange.

Schätze:

DGS 2: 10 GM, 1 GM, -

DGS 4: 10 GM, 1 GM, -

DGS 6: 10 GM, 1 GM, -

Sobald die beiden Verbrecher überrumpelt sind, wird Portio den SC danken und ihnen auf ihre Frage hin verraten, dass Caleb verschwunden ist, sich aber noch im Gasthaus aufhalten dürfte. Während des Kampfes ist es weder Portio noch Nashell möglich einzugreifen, sind sie doch gefesselt. Wenn einer der beiden Räuber lebend gefangen genommen wird, kann er befragt werden. Gelingt es Ihnen eine der beiden einzuschüchtern können sie erfahren, dass der Schatz hier irgendwo versteckt sein muss. Die Räuber wissen allerdings nicht, wo sich Caleb momentan tatsächlich aufhält. Nashell wird den Charakteren zum Dank ein Zimmer und Essen kostenlos gewähren. Nashells Tochter Malinda hat sich während der ganzen Aufregung unter ihrem Bett versteckt. Nach der Auseinandersetzung kommt sie verstört in den Gasträum.

Plötzlich steht ein kleines Mädchen mitten in der Gaststube. Ihr schätzt das Kind auf etwa 5 Jahre. Sie hat lockiges braunes Haar und strahlende Augen. Die Augen sind es, welche euch in ihren Bann ziehen. Helle graue Augen. „Mutter?“ Tränen laufen ihr die Wangen herunter, als sie euch erblickt. Die Wirtin eilt sofort auf das Mädchen zu. „Malinda! Ich habe dir doch verboten im Gasthaus nachts herumzulaufen.“

Nashell eilt sich ihre Tochter Malinda sofort wieder auf ihr Zimmer zu bringen. Sie wird den Fragen über ihre Tochter weitgehend ausweichen. An diesem Punkt können die SC höchstens erfahren, dass sie Malinda heißt und Nashells Tochter ist. Während die Charaktere speisen, wird sie alle Fragen beantworten, aber nichts über Nerull oder ihre geheimnisvolle Tätigkeit ausplaudern. Nur Portio ist unruhig (er ist noch immer gegen die Opferung Malindas). Ein Charakter, dem ein Wurf auf *Motiv Erkennen* (SG 15) gelingt bemerkt Portios Unruhe (und wird feststellen, dass das nichts mit dem noch frei herumlaufenden Caleb zu tun hat). Nach dem Mahl bittet Nashell die Charaktere auf ihr Zimmer. Es ist nicht gestattet im Gasthaus frei herumzulaufen. Einen Grund nennt sie nicht und lenkt bei weiterem Nachhaken ab. In Wahrheit verwendet sie das nur als Ausflüchte, um Malinda hinaus in die Wildnis zu locken (ihr einen Abendspaziergang vorgaukelnd) um sie zum Schädelhügel zu locken. Der Schädelhügel liegt etwa vier Kilometer vom Gasthof entfernt in den Feuersteinhügeln (siehe weiter unten).

Begegnung Vier: Die Wahrheit?

Selbstverständlich werden sich die Charaktere nicht davon abhalten lassen, das Gasthaus zu untersuchen. Immerhin sind sie noch immer auf der Jagd nach Caleb. Sollten die Charaktere trotz allem Nashells Aufforderung nachkommen und in ihren Zimmern bleiben, werden sie bald Untinars unruhiges auf- und ablaufen im Zimmer zur Kenntnis nehmen. Er will Caleb noch diese Nacht fassen. Einige Minuten sind vergangen und plötzlich hören die Charaktere eine laute Auseinandersetzung.

Portio wird damit konfrontiert, dass Malinda geopfert werden soll. Zuerst dachte der gutmütige Stallknecht,

das alles würde Nashell vergessen und niemals wahr machen, aber an diesem Abend und mit der erneuten Ankunft Calebs, wurde Nashell in ihrem Willen nur noch bekräftigt.

Sollte einer der Charaktere (oder alle?) neugierig werden, können sie leicht feststellen, dass der Streit in Nashells und Portios Schlafkammer stattfindet. Der Charakter wird sich ohne Probleme nähern können und bei einem erfolgreichen *Lauschen* (SG 10) folgendes mitanhören. Sollte der Streit aus dem Zimmer der Charaktere mitangehört werden, dann ist das nur bei SG 15 möglich:

Nashells schrille Stimme hallt durch den nächtlichen Korridor „Dachtest du etwa ich würde das nach all der Zeit vergessen? Nein! Niemals! Und seine Ankunft bestätigt mich nur in meinem Vorhaben. Siehst du es denn nicht? Es ist ein Zeichen.“ Eine kurze Stille tritt ein, doch dann kann man die weinerliche Stimme Portios vernehmen. „Immerhin ist es dein Fleisch und Blut. Hast du nicht Ihre unschuldigen Augen gesehen?“ Ein wütendes Schnauben folgt darauf. „Geh mir aus dem Weg Portios! Ich warne dich! Beschwöre nicht meinen Zorn herauf.“ Dann sind Schritte zu hören. Einer der beiden ist dabei das Zimmer zu verlassen.

Malinda befindet sich ebenfalls geknebelt im Zimmer.

Nach dem Gespräch wird Nashell ihre Tochter nehmen und durch die Geheimtüre in der Nordwand des Schlafzimmers zum Schädelhügel aufbrechen.

Sollten die Charaktere jetzt eingreifen wollen, wird sie Malinda packen und durch die Geheimtüre in der Nordwand fliehen, während sie Portio zuruft er solle die Charaktere aufhalten. Dieser wird sich in keinem Fall gegen die Charaktere stellen.

Sollten die Charaktere neugierig geworden sein und Portio befragen wollen, versichert er sich, dass seine Geliebte nicht in der Nähe ist und redet sich dann den Schmerz von der Seele.

Portios Gesicht ist verschwitzt und immer wieder fährt er sich mit dem Ärmelrücken über die Stirn. Wenn man seinen Blick betrachtet, könnte in einem das Gefühl aufkommen, er sei einem Geist oder etwas noch schlimmerem begegnet. Mit zitternder Stimme teilt er euch dann seine Sorgen mit. „Nashell verzeihe mir, wenn ich sie verrate, aber ich kann nicht auf ihrer Seite stehen. Ein schreckliches Unheil wird geschehen, wenn niemand eingreift. Und ihr seid die einzigen, die die Fähigkeiten haben, ein weiteres Menschenleben zu retten. Aber eilt euch, da uns die Zeit davonläuft.“

Portio wird alle Fragen der Charaktere beantworten und ihnen Nashells Geschichte und die ihrer Geburt erzählen. Von ihm können die SC alles erfahren, was auch unter „Abenteuerhintergrund“ zu lesen ist. Portio wird den Charakteren genau beschreiben, wo der Schädelhügel zu finden ist, auf welchem Malinda noch in dieser Nacht geopfert werden soll.

DGS 2-6 (BS 1):

Portio, m, Mensch, KRI 4: HG 3; Mittelgroßer Humanoid; TW 4W8+4; TP 25, INI +6; BR 6 m.; RK 12; A Nahkampf +8 (1W4+2/19-20, Dolch); GES RB; RW ZÄH

+5, REF +3, WIL +2; ST 17, GE 15, KO 13, IN 12, WE 12, CH 13.

Fertigkeiten & Talente: Klettern +10, Mechanismus ausschalten +2, Mit Tieren umgehen +8, Verstecken +2, Lauschen +1, Leise Bewegen +2, Beruf (Stallknecht) +2, Reiten +9, Suchen +2, Entdecken +1, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Dolch), Ausweichen
Ausrüstung: Dolch, 10 Kupfermünzen

Begegnung Fünf: Die Trennung von Untinar Starkmesser

Es ist davon auszugehen, dass die Charaktere auf Portios Geschichte hin versuchen werden Nashell aufzuhalten. Während Portio erzählt ist die Nerull-Klerikerin mit ihrem Kind bereits auf dem Weg zum Schädelhügel. Untinar jedoch ist nicht sonderlich begeistert von der Rettungsaktion. Er versucht die Charaktere davon zu überzeugen, dass es wichtiger ist Caleb zu fassen.

„Ein Kinderleben retten? Denkt doch nach! Wenn Caleb entkommt, während ihr eure Kräfte vergeudet, kann er weiterhin Terror über den Adri bringen. Ich sage euch, dass die Angelegenheiten dieses Gasthauses nicht die unseren sind.“

Untinar sollte es nicht schaffen die Charaktere zu überzeugen. Wahrscheinlich werden die Charaktere in Untinars Gewissen reden, können ihn aber in keinem Fall davon überzeugen Malinda zu retten.

Wenn das euer Entschluss ist, ein wertloses Kinderleben zu retten, wo wir unserem Ziel doch so nah sind, werden sich hier unsere Wege trennen. Geht alleine. Aber ich bin ja kein Unmensch. Sollte ich Caleb gefasst haben, werde ich euch natürlich an der Belohnung beteiligen“ Mit diesen Worten dreht sich Untinar um und stapft davon.

Untinar verlässt das Gasthaus und macht sich daran Caleb zu finden. Die Charaktere haben jetzt die Möglichkeit ungehindert das Gasthaus zu durchsuchen, werden aber nochmals von Portio dazu aufgefordert schnell zu handeln und Nashell aufzuhalten.

Sollten sich die Charaktere wieder erwarten entschließen Caleb zusammen mit Untinar zu verfolgen, sollten sie Untinar bei der Verfolgung in der Dunkelheit verlieren. Untinar merkt nicht, dass die Charaktere ihm nicht mehr folgen und trifft auf Caleb, was direkt zu Begegnung sechs führt.

Begegnung Sechs: Untinars letzter Kampf

Allgemeine Beschreibung: Der Schädelhügel selbst ist nur vier Kilometer vom Gasthaus entfernt über einen schmalen Pfad zu erreichen.

In der Dunkelheit ist der schmale Trampelpfad kaum zu erkennen. Nur der Schein des Mondes trägt dazu bei, dass ihr euch einigermaßen zurechtfindet. Ihr seid noch keine zwei Kilometer gelaufen, als ihr am Wegesrand hinter einigem Gestrüpp Lärm hört. Ihr lauscht und erkennt sofort den Klang von Stahl auf Stahl.

Caleb hat dem ihm folgenden Untinar eine Falle gestellt. Der Kampf zwischen den beiden war kurz aber hart und am Ende unterlag der Kopfgeldjäger. Caleb kann nun seine Flucht ungehindert fortsetzen, sobald er erst den Schatz geborgen hat.

Wenn die Charaktere nachschauen gehen, ist der Kampf zu Ende und Caleb in der Nacht verschwunden. Untinar liegt sterbend in einer Lache aus Blut. Untinars Leben ist nur noch mit Heilsprüchen zu retten, allerdings wird er dennoch zu schwach bleiben, um den SC im weiteren Verlauf zu helfen. Er hat bei dem Kampf seinen rechten Fuß verloren. Die Charaktere können sonst nichts für ihn tun. Untinar ist den SC für seine Rettung dankbar und übergibt ihnen ein Fläschchen mit dem Trank: Natürliche Klarheit (Natural Clarity aus Masters Of The Wild) und Spruchrolle mit dem Spruch Bluthund (Bloodhound, Masters Of The Wild) (siehe Anhang). Er bietet ihnen außerdem an, Mitglied bei der Organisation der Bluthunde zu werden.

Sollten die Charaktere nach Spuren Calebs suchen, werden sie sie bei einem erfolgreichen Wurf auf Suchen (SG 15) finden und sobald sie ihnen folgen feststellen, dass diese sie zum Schädelhügel führen. Caleb hat sich so schnell wie möglich zum Versteck seines Schatzes aufgemacht, eben dem Schädelhügel. Dort wird er feststellen, dass Nashell auch dort ist.

Schätze:

DGS 2-6: -, -, Spruchrolle Bluthund (8 GM), Trank Natürliche Klarheit (13 GM)

Begegnung Sieben: Das Ritual

Allgemeine Beschreibung: Die Charaktere werden den Schädelhügel nach weiteren 2 Kilometern Wanderung erreichen. Ein schmaler ausgetretener Pfad führt vorbei an verdorrten Sträuchern und Bäumen zum Hügel. Der Hügel selbst erhielt seinen Namen durch seine Form. Aus der Luft betrachtet könnte man seine Umrisse als die eines Totenschädels deuten. Hier ist es wichtig, dass der Spielleiter die Zeit im Auge behält, da die Rettung Malindas von der Reaktionszeit der Charaktere abhängt (siehe auch weiter unten).

Ein niedriger Hügel bestehend aus Felsen und Sträuchern erhebt sich direkt vor euch. Der Pfad, welchem ihr gefolgt seid, führt direkt an den Rand des Schädelhügels, bevor er in einem Höhleneingang verschwindet. Seinen Namen muss der Hügel wohl von seiner Form haben. Allerdings ist es nicht die Form des Hügel, die euer Aufmerksamkeit erregt. Vielmehr sind es die dunklen und halbverwesten Gestalten, welche direkt vor euch auftauchen. Blicklose und tote Augen starren euch entgegen.

Kreaturen, welche wohl einst Menschen gewesen sein mussten, wanken in eure Richtung.

Den Höhleneingang hineineilend seht ihr Nashell, ihre Tochter Malinda hinter sich herzerrend. Das Kind weint und ihre Mutter flucht, während sie euch erblickt. „Was ihr hier seht, geht euch nichts an. Verschwindet, oder ihr werdet es mit meinen Wächtern zu tun bekommen.“

Nashell blickt euch feindselig an. „Geht! Ich muss das tun. Diese Ausgeburt...“, sie hebt Malinda an einem ihrer kleinen Ärmchen hoch, „ist die Saat des verruchten Caleb. Er schwängerte mich vor einigen Jahren und ich habe geschworen diese Tat zu rächen. Nerull, welcher mir im Traum erschien zeigte mir einen Weg, welcher leider Malindas Opfer verlangt. Geht jetzt, oder auch ihr werdet Nerulls Zorn zu spüren bekommen.“

Mit diesen Worten dreht sich Nashell um und verschwindet in der Höhle. Das einzige Hindernis, welches sich euch entgegenstellt sind die Zombiewächter der rachsüchtigen Mutter. Die verwesten Gestalten bauen sich vor dem Eingang auf.

Die Zombies sind etwa 20 Meter von den Charakteren entfernt, während Nashell und Malinda im Höhlengang in einer Entfernung von etwas mehr als 30 Metern von den SC entfernt ist.

Während die SC Nashells Ausführungen am Hügel lauschen, hört auch Caleb mit, der sich in einem nahen Gebüsch versteckt hält. Er greift allerdings noch nicht ein und überlässt die Zombies den Charakteren. Außerdem ist Calebs kühl berechnender Geist verwirrt. Er hört zum ersten Mal, dass er eine Tochter hat und weiß noch nicht, wie er auf diese Situation reagieren soll. Die Zombies sind Wächter, welche die Anweisung haben, nur Diener Nerulls in die Höhle zu lassen und werden die SC angreifen, sobald diese versuchen hinter Nashell herzusetzen.

DGS 2 (BS 1)

2 Zombies: HG 1/2; Mittelgroße Humanoiden; TW 2W12; TP 13, 19, INI -1; BR 9 m; RK 11; A Nahkampf +2 (Schlag 1W6+1); BE Untot, Nur Teilaktionen; RW ZÄH +0, REF -1, WIL +3; GES N; ST 13, GE 8, KO -, IN -, WE 10, CH 1.

Talente: Zähigkeit, siehe auch Monsterkompendium

DGS 4 (BS 2)

4 Zombies: HG 1/2; Mittelgroße Humanoiden; TW 2W12; TP 12, 13, 15, 19, INI -1; BR 9 m; RK 11; A Nahkampf +2 (Schlag 1W6+1); BE Untot, Nur Teilaktionen; RW ZÄH +0, REF -1, WIL +3; GES N; ST 13, GE 8, KO -, IN -, WE 10, CH 1.

Talente: Zähigkeit, siehe auch Monsterkompendium

DGS 6 (BS 3)

6 Zombies: HG 1/2; Mittelgroße Humanoiden; TW 2W12; TP 11, 12, 13, 15, 16, 18, 19, INI -1; BR 9 m; RK 11; A Nahkampf +2 (Schlag 1W6+1); BE Untot, Nur Teilaktionen; RW ZÄH +0, REF -1, WIL +3; GES N; ST 13, GE 8, KO -, IN -, WE 10, CH 1.

Talente: Zähigkeit, siehe auch Monsterkompendium

Die Höhle selbst ist durch einen fünf Meter langen Tunnel zu erreichen, welcher eben von den Zombies bewacht wird. Die Höhlenkammer selbst wird dominiert durch einen steinernen Altar und zwei große Fackelständer. Den Charakteren brennt die Zeit unter den Nägeln. Folgende Zeiteinheiten benötigt Nashell um die Opferung durchzuführen:

- 3 Runden, um den Höhlenraum zu erreichen
- 2 Runden, um Fackeln zu entzünden
- 1 Runde, um Malinda auf den Altar zu heben
- 4 Runden, um Malinda am Altar zu fesseln
- 3 Runden, um Malinda zu opfern

Caleb erkennt die Gefahr. Er weiß zwar nicht, ob Nerulls Zorn tatsächlich nach diesem Opfer über ihn kommen wird, will jedoch nichts riskieren. Er wird den Charakteren daher ab der dritten Runde beistehen.

Während ihr eure Schwerter mit den verwesten Wächtern kreuzt, taucht plötzlich eine Gestalt an eurer Seite auf. Zuerst vermutet ihr Untinar, doch als ihr der Person gewahr werdet, erkennt Ihr, dass es Caleb ist. Mit einem spöttischen Blick schließt er sich euch an. „Wir können unseren Disput später begleichen. Jetzt jedoch denke ich sind wir ungewollte Verbündete gegen diese Hexe!“

Sollten die Charaktere Calebs Hilfe verweigern, haben sie einen Kampf an zwei Fronten vor sich. Auf der einen Seite die Zombies, auf der anderen Caleb.

DGS 2-6 (BS 3):

Caleb, m. Mensch KÄM4: HG 4; Mittelgroßer Humanoid; TW 4W10+8; TP 18 (normal 36), INI -1; BR 9 m; RK 11; A Nahkampf +8 (1W10+4/19-20/x2, Bastardschwert); GES NB; RW ZÄH +8, REF +0, WIL +1; ST 18, GE 9, KO 14, IN 12, WE 11, CH 12.

Fertigkeiten & Talente: Bluffen +3, Klettern +5, Konzentration +4, Handwerk +8, Mit Tieren Umgehen +3, Verstecken -1, Lauschen +2, Leise Bewegen -1, Reiten +6, Motiv Erkennen +1, Entdecken +2, Wachsamkeit, Blind Kämpfen, Große Zähigkeit, Kampfreflexe, Umgang mit exotischen Waffen

Ausrüstung: Bastardschwert, Lederrüstung (Meisterarbeit)

Schätze:

DGS 2-6: 16 GM, -, -

Sollten die Charaktere allerdings Calebs Hilfe annehmen, werden sie größere Chancen haben, Nashell zu stoppen.

Sobald Nashell sieht, dass Ihre Wächter vernichtet sind, wird sie sich Caleb und den SC stellen.

Nashell wird in ihrem Fanatismus bis zum Tode kämpfen. Ihre Werte findest du im Anhang.

Epilog

Sollten die Charaktere es nicht schaffen, Malinda vor dem Opfertod zu retten, wird Nashell feststellen, dass Nerull ihr nicht zu helfen gedenkt. Ob es nun daran liegt, weil er keine Lust hat oder ob sich Nashell am Ende die gesamte Verschwörung doch nur eingebildet hat, bleibt noch immer dahingestellt.

Als Caleb damals seinen Schatz in dieser Höhle unterbrachte, gab es selbstverständlich noch keinen Opferaltar. Demzufolge werden nun des Banditenführers schlimmste Befürchtungen wahr. Sein Schatz wurde längst von Nashell gehoben und für das Errichten des Geheimraumes im Gasthaus (siehe dort) und eben diesen steinernen Altar verwendet. Alles in allem bleibt im Unklaren, was Nashell tatsächlich mit der Beute angestellt hat. Sollte die Klerikerin überleben, wird sie sich aus Gram selbst das Leben nehmen.

Der Banditenführer weiß in jedem Falle, dass er sich aus dem Staub machen sollte. Die Charaktere werden sicherlich damit beschäftigt sein, Malinda vom Altar loszubinden. Diese Gelegenheit nutzt Caleb und verschwindet. Der Spielleiter sollte Caleb auf jeden Fall entkommen lassen. Sei es nun bereits in der Höhle, oder auf dem Weg zurück nach Herbergsbad.

Wenn die Charaktere Nashell besiegen und Malinda vor dem Opfertod retten, kann der Spielleiter beispielsweise folgendes vorlesen:

Die Nerulldienerin liegt vor euren Füßen in ihrem Blut. Ihre Augen glühen selbst im Tode noch voller Hass. Mit ihrem letzten Atemzug verflucht sie euch und den verwünschten Caleb. Gerade wollt ihr euch diesem zuwenden, als ihr bemerkt, dass er nicht mehr anwesend ist. Offensichtlich hat er sich aus dem Staub gemacht.

Sollte es Nashell gelingen Malinda zu opfern, bevor sie getötet wird, kann folgendes vorgelesen werden:

Nashell blickt abwartend auf den Dolch, welcher sich in das Herz des hilflosen Kindes gebohrt hat. Aber nichts geschieht. Verzweifelt hebt sie den Dolch erneut, um erneut auf das Mädchen einzustechen, doch dann bemerkt sie euch. „Verflucht seid Ihr! Es ist eure Schuld. Aber das werdet ihr büßen.“ Zähnefletschend kommt die Furie auf euch zu. Mit einem mal bemerkt Ihr, dass Caleb verschwunden ist.

Nach diesem Text entbrennt wie oben schon erwähnt der Kampf zwischen der Klerikerin und den Charakteren, jedoch ohne Caleb.

Schätze: Zwar wurde Calebs Schatz gehoben, allerdings befindet sich in einer kleinen Nische unter dem Steinaltar immer noch einiges an Wertgegenständen, welche dort zu Ehren Nerulls lagern. Die Nische kann bei einem erfolgreichen Wurf auf Suchen (SG 18) gefunden und ohne Probleme geöffnet werden. Der Schatz besteht aus einem goldenen Armreif (Wert 81 GM), 150 Silbermünzen und einer Phiole mit einer glasklaren Flüssigkeit (Heiltrank, welcher 1W8+1 Schadenspunkte heilt). Außerdem findet man bei Nashell

DGS 2: -, 16 GM, 4 GM (Trank: Leichte Wunden heilen),

DGS 4: -, 16 GM, 4 GM (Trank: Leichte Wunden heilen), 166 GM (Schutzring +1)

DGS 6: -, 16 GM, 4 GM (Trank: Leichte Wunden heilen), 166 GM (Schutzring +1), 333 GM (Resistenzumhang +2)

Erfahrungspunkte

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

Begegnung Eins

Die Falle ausgeschaltet oder überlebt

DGS 2 – 6 BS 1 30 EP

Begegnung Drei: Das Gasthaus „Zum letzten Weg“

Glyphe der Abwehr ausgeschaltet oder überlebt

DGS 2 BS 1 30 EP

DGS 4 BS 2 60 EP

DGS 6 BS 4 120 EP

Utinars Männer ausgeschaltet

DGS 2 BS 2 60 EP

DGS 4 BS 4 120 EP

DGS 6 BS 6 180 EP

Begegnung Sieben: Das Ritual

Zombies ausgeschaltet

DGS 2 BS 1 30 EP

DGS 4 BS 2 60 EP

DGS 6 BS 3 90 EP

Umgang mit Caleb

DGS 2-6 BS3 90 EP

Nashell besiegt

DGS 2 BS 3 90 EP

DGS 4 BS 5 150 EP

DGS 6 BS 7 210 EP

Bonus für gutes Rollenspiel

DGS 2 bis zu 90 EP

DGS 4 bis zu 135 EP

DGS 6 bis zu 180 EP

Summe der maximal möglichen EP

DGS 2 420 EP

DGS 4 645 EP

DGS 6 900 EP

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

Berechnung der Schätze

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

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

Die sich ergebende Summe wird durch sechs geteilt; dies ergibt den Anteil für jeden SC. Dabei gelten die folgenden Maximalsummen pro Spieler: DGS 2 = 400 GM, DGS 4 = 600 GM und DGS 6 = 800 GM. Die folgende Aufstellung enthält die individuellen Anteile für die SC. Sie entspricht weitgehend den Schatzaufstellungen, die du bei den Begegnungen findest.

DGS
Begegnung Eins
 DGS 2 - 6 Beute, Gold, Magie = Summe
 2 GM, 1 GM, 0 GM = 3 GM

Begegnung Zwei
 DGS 2 0 GM, 45 GM, 0 GM = 45 GM
 DGS 4 0 GM, 60 GM, 0 GM = 60 GM
 DGS 6 0 GM, 90 GM, 0 GM = 90 GM

Begegnung Drei
 DGS 2-6 35 GM, 183 GM, 0 GM = 218 GM

Begegnung Sechs
 DGS 2 - 6 0 GM, 0 GM, 27 GM = 27 GM

Begegnung Sieben
 DGS 2-6 16 GM, 0 GM, 0 GM = 16 GM

Epilog
 DGS 2 0 GM, 16 GM, 4 GM = 20 GM
 DGS 4 0 GM, 16 GM, 170 GM = 186 GM
 DGS 6 0 GM, 16 GM, 503 GM = 519 GM

Summe
 DGS 2 3 + 45 + 218 + 27 + 16 + 20 = **329 GM**
 DGS 4 3 + 60 + 218 + 27 + 16 + 186 = **510 GM**
 DGS 6 3 + 90 + 218 + 27 + 16 + 519 = **800 GM**

Besondere Gegenstände

Spruchrolle: Bluthund, Trank: Natürliche Klarheit, Einladung zur Mitgliedschaft bei der Organisation der Bluthunde, Schutzring +1 (DGS 4/6), Resistenzumhang +2 (DGS 6).

Gegenstände können nicht direkt aus dem Abenteuer mitgenommen werden, aber den Spielern steht es frei, für ihr Bargeld Gegenstände aus dem Spielerhandbuch und dem Spielleiterhandbuch, im Rahmen der Regelungen wie sie im Living Greyhawk Campaign Sourcebook veröffentlicht sind, zu erwerben.

Anhang 1: Untinars Werte

DGS 2

Untinar, m, Mensch, WAL 3, GES RN

HG 3

Mittelgroßer Humanoid;

Trefferwürfel 3W10

Trefferpunkte 20

Initiative +4

Bewegungsrate 9 m

Rüstungsklasse 16

Nahkampf +4 (1W8+1/19-20/x2, Langschwert)

Fernkampf +7 (1W8/19-20/x2, Leichte Armbrust)

Rettungswürfe ZÄH +3, REF +5, WIL +3

ST 12, GE 18, KO 11, IN 12, WE 15, CH 12.

Fertigkeiten & Talente: Balancieren +6, Klettern +6, Mit Tieren umgehen +7, Verstecken +4, Richtung Spüren +7, Springen +7, Lauschen +2, Leise Bewegen +4, Entdecken +2, Seil benutzen +10, Fernschuss, Kernschuss, Spuren lesen, Ausweichen

Ausrüstung: Lederrüstung, Langschwert, Leichte Armbrust, 20 Bolzen, 25 Silbermünzen

Fertigkeiten & Talente: Balancieren +6, Klettern +10, Mit Tieren umgehen +10, Verstecken +9, Richtung Spüren +10, Springen +9, Lauschen +2, Leise Bewegen +6, Entdecken +2, Seil benutzen +12, Fernschuss, Kernschuss, Spuren lesen, Ausweichen

Gelernter Zauber: Grad 1: Magische Fänge

Ausrüstung: Lederrüstung, Langschwert, Leichte Armbrust, 25 Bolzen, 25 Silbermünzen

DGS 4

Untinar, m, Mensch, WAL 5, GES RN

HG 5

Mittelgroßer Humanoid;

Trefferwürfel 5W10

Trefferpunkte 32

Initiative +4

Bewegungsrate 9 m

Rüstungsklasse 16

Nahkampf +6 (1W8+1/19-20/x2, Langschwert)

Fernkampf +9 (1W8/19-20/x2, Leichte Armbrust)

Rettungswürfe ZÄH +4, REF +5, WIL +3

ST 12, GE 19, KO 11, IN 12, WE 15, CH 12.

Fertigkeiten & Talente: Balancieren +6, Klettern +9, Mit Tieren umgehen +8, Verstecken +4, Richtung Spüren +10, Springen +9, Lauschen +2, Leise Bewegen +4, Entdecken +2, Seil benutzen +12, Fernschuss, Kernschuss, Spuren lesen, Ausweichen

Gelernter Zauber: Grad 1: Magische Fänge

Ausrüstung: Lederrüstung, Langschwert, Leichte Armbrust, 20 Bolzen, 25 Silbermünzen

DGS 6

Untinar, m, Mensch, WAL 7, GES RN

HG 7

Mittelgroßer Humanoid;

Trefferwürfel 7W10

Trefferpunkte 40

Initiative +4

Bewegungsrate 9 m

Rüstungsklasse 16

Nahkampf +8/+3 (1W8+1/19-20/x2, Langschwert)

Fernkampf +11/+6 (1W8/19-20/x2, Leichte Armbrust)

Rettungswürfe ZÄH +5, REF +6, WIL +4

ST 12, GE 19, KO 11, IN 12, WE 15, CH 12.

Anhang 2: Nashells Werte

DGS 2 (BS 3):

Nashell, w. Mensch KLE3: HG 3; Mittelgroßer Humanoid; TW 3W8+9; TP 27, INI +0; BR 9 m.; RK 10; A Nahkampf +3 (1W4/19-20/x2, Dolch); GES RB; RW ZÄH +6, REF +1, WIL +5; ST 12, GE 11, KO 17, IN 9, WE 14, CH 12.

Fertigkeiten & Talente: Konzentration +5, Heilkunde +7, Verstecken +0, Wissen (Religion) +4, Lauschen +2, Leise Bewegen +0, Entdecken +2, Blind Kämpfen, Schnell Zaubern, Kampf mit zwei Waffen

Ausrüstung: Dolch

Domänen: Tod, Tricks

Gelernte Zauber: Grad 0: Licht, Resistenz, Göttliche Führung, Magie entdecken; Grad 1: Befehl, Erscheinung verändern, Schutz vor Gutem, Totenwache; Grad 2: Gesinnung verbergen (bereits aktiv), Ort entweihen, Totenglocke

DGS 4 (BS 5):

Nashell, w. Mensch KLE5: HG 5; Mittelgroßer Humanoid; TW 5W8+15; TP 42, INI +0; BR 9 m.; RK 11; A Nahkampf +4 (1W4+1/19-20/x2, Dolch); GES RB; RW ZÄH +7, REF +1, WIL +6; ST 13, GE 11, KO 17, IN 9, WE 14, CH 12.

Fertigkeiten & Talente: Konzentration +7, Heilkunde +9, Verstecken +0, Wissen (Religion) +4, Lauschen +2, Leise Bewegen +0, Entdecken +2, Blind Kämpfen, Schnell Zaubern, Kampf mit zwei Waffen

Ausrüstung: Dolch, Schutzring +1

Domänen: Tod, Tricks

Gelernte Zauber: Grad 0: Licht, Resistenz x2, Göttliche Führung, Magie entdecken; Grad 1: Befehl, Erscheinung verändern, Schutz vor Gutem, Totenwache, Unheil; Grad 2: Gesinnung verbergen (bereits aktiv), Ort entweihen, Totenglocke Waffe des Glaubens; Grad 3: Schutzkreis gegen Gutes, Unauffindbarkeit

DGS 6 (BS 7):

Nashell, w. Mensch KLE7: HG 7; Mittelgroßer Humanoid; TW 7W8+21; TP 54, INI +4; BR 9 m.; RK 11; A Nahkampf +6 (1W4+1/19-20/x2, Dolch); GES RB; RW ZÄH +10, REF +4, WIL +9; ST 13, GE 11, KO 17, IN 9, WE 14, CH 12.

Fertigkeiten & Talente: Konzentration +7, Heilkunde +11, Verstecken +0, Wissen (Religion) +6, Lauschen +2, Leise Bewegen +0, Entdecken +2, Blind Kämpfen, Verbesserte Initiative, Schnell Zaubern, Kampf mit zwei Waffen

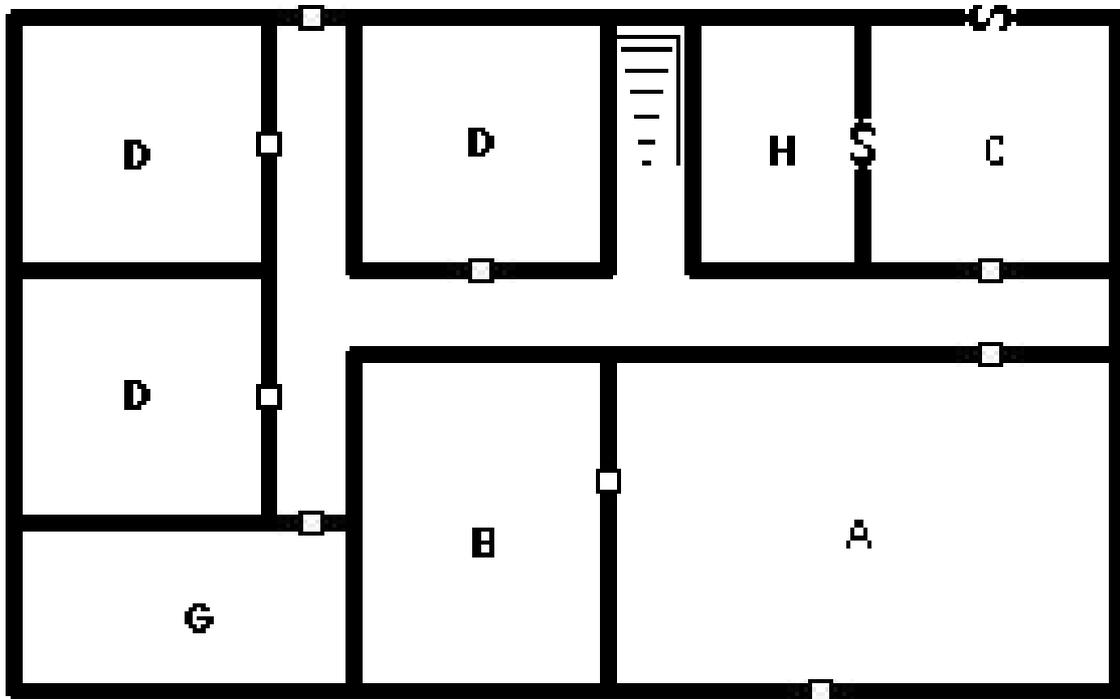
Ausrüstung: Dolch, Schutzring +1, Resistenzumhang +2

Domänen: Tod, Tricks

Gelernte Zauber: Grad 0: Licht, Resistenz x2, Göttliche Führung x2, Magie entdecken; Grad 1: Befehl, Erscheinung verändern, Schild des Glaubens, Schutz vor Gutem, Totenwache, Unheil; Grad 2: Geräuschexplosion, Gesinnung verbergen (bereits aktiv), Ort entweihen, Totenglocke, Waffe des Glaubens; Grad 3: Fluch, Schutzkreis gegen Gutes, Unauffindbarkeit; Grad 4: Riesenhaftes Ungeziefer, Verwirrung

Anhang 3: Karte des Gasthauses „Zum Letzen Weg“

Treppe zum Weinkeller



Anhang 4: Neue magische Gegenstände und Zaubersprüche

Neuer Trank:

Trank der natürlichen Klarheit

Ein Charakter der diesen Trank zu sich nimmt, erhält für 1 Stunde einen Bonus von +10 auf Naturkunde Würfe.

Zauberstufe: 2.; Voraussetzungen: Trank brauen, Stufe des Zaubernden 6.; Marktpreis: 150 GM.

Neuer Spruch:

Bluthund

Erkenntniszauber

Stufe: WAL 1

Komponenten: V, G

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Persönlich

Ziel: Du selbst

Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe.

Wenn dir ein Naturkunde Wurf beim Spurenlesen während der Wirkungsdauer dieses Spruches nicht gelingt, kannst du den Wurf gegen dieselbe SG wiederholen, um die Spuren zu finden. Misslingt auch dieser Wurf, so musst Du 30 Minuten (draußen) oder 5 Minuten (drinnen) nach den Spuren suchen, bevor du es erneut versuchen darfst.

Anhang 5: Die Bluthunde – Sektion Herbergsbad

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

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

Die Mitglieder handeln aus den unterschiedlichsten Motivationen: einige arbeiten nur für Geld, anderen ist es wichtig, Verbrecher zu jagen und einer gerechten Strafe zu zu führen und wieder andere treten als Rächer der Hilflosen auf. Mitglieder der Bluthunde sind meist Einzelgänger und arbeiten so gut wie nie mit anderen Bluthunden zusammen.

Eintrittsvoraussetzungen

Talente: Spuren lesen

Fertigkeiten: *Naturkunde* 4 Ränge
und *Informationen Sammeln* 4 Ränge

Sonstiges: Beitritt nur auf Einladung

Folgende Prestigeklassen werden von der Gruppe unterstützt:

Devoted Defender (S&F)

Tribal Protector (S&F)

Consecrated Harrier (DoF)

Hunter Of The Dead (DoF)

Vigilante (S&S)

Bloodhound (MoW)

Foe Hunter (MoW)

Watch Detective (MoW)

Kosten

Pro Jahr 4 Zeiteinheiten für Trainingseinheiten mit anderen Mitgliedern.

