

AHL 3-03



Aufruhr im Adri

Ein D&D-Abenteuer für LIVING GREYHAWK

von Rainer Nagel

Unerhörte Dinge ereignen sich im Adri. Kreaturen des Waldes fallen unheimlichen Feinden zum Opfer, und selbst die mächtigen Baumhirten scheinen machtlos. Ist der seit über zwei Jahren schwelende Konflikt der beiden Druidinnen in eine "heiße" Phase getreten? Doch warum greifen sie ihre eigene Lebensgrundlage an? Oder steckt mehr dahinter? Dieses Abenteuer ist für alle Charakterklassen und Rassen der Erfahrungsstufen 1-8 (Durchschnittliche Gruppenstufe 2-8) 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;

DGS 8 = maximal 1250 GM und 1125 EP pro Spieler.

Dieses Abenteuer kann von Gruppen gespielt werden, deren DGS maximal 8 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 - würfelle vor dem Spiel mit einem 1W10. Wenn das Resultat 1 ist, so ist am ersten Tag des Abenteuers Vollmond. Mache anschließend noch einen Wurf mit einem 1W3, um herauszufinden, um welchen der drei Vollmondtage / -nächte des Monats es sich handelt.

Die Große Schlange

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

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

1. Einmal im Abenteuer kann ein Charakter, der die Hilfe der Großen Schlange angenommen hat, von ihr Unterstützung bei der Lösung eines Problems erhalten, das mit Magie zu tun hat. Spieltechnisch ausgedrückt heißt dies, dass ein Wurf auf Zauberkunde oder Wissen (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 Schlangwesen, die als magische Biester eingestuft sind, Drachen oder intelligente Schlangwesen wie Yuan-ti.
4. Wählt sich ein Schützling der Großen Schlange eine Schlange als Vertrauten, erhält er diesen, ohne die üblichen 100 GM ausgeben zu müssen.

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

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

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

Islwyn (Alexandra Velten - keine Tätowierung)

Mara (Mike Hofmann - Tätowierung)

Starck (Chris Nord - keine Tätowierung)

Zandro (Thomas Römer - Tätowierung)

"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 Abenteurer 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

Dieses Abenteuer richtet die Aufmerksamkeit der Spielerinnen und Spieler auf einen seit über zwei Jahren schwelenden Konflikt, der bereits im ersten Abenteuer der Kampagne (*Willkommen im Adri*) angedeutet wurde:

Die Halbblings-Druidin Athanasia Baumling ist vor etwa zweieinhalb Jahren im Adri aufgetaucht, um die Stellung der hier fest etablierten menschlichen Druidin

Immonara anzufechten. Athanasia ist in mehreren Abenteuern der Kampagne bereits kurz aufgetreten und war dabei bemüht, sich im Wald zu etablieren und an Macht und Einfluss zu gewinnen. Viele Gruppen von Abenteurern haben sie schon getroffen, aber niemand weiß so genau, was sie eigentlich will. Immonara hingegen hat sich in diesen Jahren ruhig verhalten und einfach nur zugesehen, welche Schritte ihre so plötzlich aufgetauchte Herausforderin unternimmt, um einschätzen zu können, wie sie darauf reagieren soll. Athanasia ist bislang in erster Linie bei der Suche einiger Gruppen nach den goldenen Drachenstatuetten aus den etwa 15 bislang entdeckten Drachentempeln in den Randgebieten des Adri in Erscheinung getreten, hat aber auch bei der Schlacht um den Druidenborn im Frühsommer 591 AZ, in der die Bewohner des Adri eine Strafexpedition Prinz Molils zurückschlugen, eine wichtige Rolle gespielt. Immer wieder wurde aus Waldmenschensiedlungen berichtet, wie die Druidin dort versuchte, an Einfluss zu gewinnen.

Möglicherweise hätte diese Phase des gegenseitigen Abtastens und Einschätzens auch noch ein wenig angehalten, gäbe es da nicht die Grüne Vettel **Ugleranod**, die vor sechs Jahren versuchte, sich im Adri eine Machtbasis zu schaffen und daran von Immonara gehindert worden war. Immonara warf Ugleranod, die dabei war, sich mit infernalischen Mächten gegen die Druidin zu verschwören, mit einem *Flammenschlag* nieder und war sich eigentlich sicher, die Vettel getötet zu haben. Doch Ugleranod überlebte aufgrund eines Gefallens ihres dämonischen Meisters, war aber dauerhaft verkrüppelt, und ihr Meister wandte sich von ihr ab. All die Jahre sann sie darauf, sich an Immonara zu rächen, und nun glaubt sie, in Athanasia ein williges Objekt für ihre Rache gefunden zu haben. Aus diesem Grund konzentrierte sie sich auf die Stärkung ihrer magischen Fähigkeiten sowie darauf, übernatürliche Kreaturen des Waldes um sich zu scharen, mit denen sie ihren Rachefeldzug einleiten wollte. Allerdings ist dies nicht das Kernstück ihres Planes, sondern nur die Einleitung...

Ugleranod plant, ihre Helfer gegen die guten Kreaturen des Waldes zu hetzen und sich dabei zu strategisch wichtigen Momenten als Immonara zu zeigen (dank ihrer angeborenen Fähigkeit *Erscheinung verändern*). Sie hofft, dass schließlich Athanasia von "Immonaras" Umtrieben erfährt und die verhasste Druidin angreift. Kleinere "Schwächen" ihres Planes (z.B. dass ihre magische Verkleidung letztlich durchschaubar ist, da ihr Verhalten nie dem von Immonara entspräche) tut Ugleranod als nebensächlich ab, hält sie sich doch für intelligenter als Immonara - und ihre "Truppen" sind Pflanzenwesen, intelligente vielleicht, aber doch immerhin Pflanzen mit eingeschränkter Wahrnehmung. Ugleranod, so denkt sie zumindest, kann also gar nicht verlieren...

Abenteuerübersicht

An dieser Stelle treten zufälligerweise die Abenteurer in Ugleranods Leben und somit in ihren lange gehegten Plan. Die Gruppe ist im Adri unterwegs, als sie auf ein totes Einhorn stößt (*Einleitung für die Spieler*). Von diesem Ort aus führt eine Spur zu den Mördern des

Einhorns, einer Gruppe Nadler (*Begegnung Eins*). Auf der Suche nach den Zusammenhängen stoßen sie auf Nichtspielerfiguren, die ihnen einige Hintergründe (wie sie auch in der *Einleitung für den Spielleiter* beschrieben sind) erläutern und ihnen schließlich zur Beantwortung ihrer Fragen den Weg zu dem aus der Schlacht um den Druidenborn bekannten Baumhirten Elmenanabinaquen weisen (*Begegnung Zwei*).

Als die Spielerfiguren den Baumhirten finden, liegt dieser im Sterben; heilen die Charaktere ihn, gibt er ihnen Informationen sowie einen einzigartigen Gegenstand (*Begegnung Drei*). Nachdem die Charaktere die Angreifer des Baumhirten, die sich noch in der Nähe befinden, ausgeschaltet haben (*Begegnung Vier*), tritt, wie von Ugleranod erwartet, Athanasia Baumling auf den Plan. Sie verpflichtet die Charaktere als "Leibwächter" im Kampf gegen Immonara und stößt zu einem Hain der Druidin vor (*Begegnung Fünf*). Dort aber stellt sich heraus, dass Immonara gar nicht die Schuldige ist, sondern eine weitere Macht beteiligt sein muss. Während die beiden Druidinnen sich zum ersten Mal direkt messen (wenn auch nur verbal), werden die Charaktere ausgeschickt, die Quelle des Übels zu finden und auszuschalten (*Begegnung Sechs*).

Das Abenteuer findet seinen Höhepunkt im Kampf der Charaktere gegen Ugleranod in deren Versteck (*Begegnung Sieben*). Als sie nach erledigter Aufgabe wieder zu den beiden Druidinnen zurückkehren, kommen sie gerade rechtzeitig, um Zeugen für Athanasias formell vorgetragene Herausforderung an Immonara zu werden, die in genau zwei Jahren entschieden werden soll (*Abschluss*).

Bevor das Spiel beginnt, solltest du unauffällig in Erfahrung bringen, welche Abenteuer die Spieler schon hinter sich haben; dies hat Auswirkungen auf die Auswahl des NSC-Druiden in *Begegnung Zwei*.

Einführung für die Spieler: Verblässende Schönheit

Die Charaktere befinden sich auf dem Weg durch den Adri, irgendwo zwischen Alfersfurt und Sicherwald. Warum genau sie sich dort befinden, ist letztlich von der Gruppenzusammensetzung oder der Vorsituation abhängig. So könnten die Abenteurer auf der Suche nach einem weiteren Drachentempel sein, gerade von einem anderen Abenteuer zurückkommen, Shalast Bishederry in Sicherwald besuchen wollen usw. Sie könnten sich auch auf Patrouille befinden, um Ausschau nach möglichen Überlebenden von Calebs Banditen (s. *Der letzte Weg*) oder anderen Resten von Molils Armee zu halten. Dies lässt sich am besten durch eine kurze Diskussion mit den Spielern kurz vor Spielbeginn feststellen.

Was auch immer der Grund ist, warum die Abenteurer im Adri unterwegs sind: Sie stoßen eher zufällig auf das tote Einhorn und damit auf Ugleranods perfiden Plan.

Es ist ein schöner Frühsommertag im Adri. Schon seit einiger Zeit seid ihr in grob östlicher Richtung unterwegs im Wald, und bislang war alles erstaunlich ruhig: keine Banditen, keine versprengten Überreste von Prinz Molils Truppen, keine durchgedrehten Gnome mit neuen Bauplänen, keine Druidinnen mit

sonderbaren Anforderungen, keine Höllenhunde... nur die Ruhe des Waldes und das Zwitschern der Vögel.

Der schmale Pfad, dem ihr folgt, führt auf eine kleine Lichtung - und kurz bevor ihr zwischen den Bäumen auf die Lichtung tretet, seht ihr dann doch etwas: einen pferdegroßen Körper, silbrig-weiß glänzend, leblos, auf dem Boden am euch gegenüber liegenden Rand der Lichtung.

Es handelt sich natürlich nicht um ein Pferd, sondern ein Einhorn. Von der Seite der Lichtung, auf der sich die Charaktere befinden, ist allerdings nicht mehr zu erkennen als oben beschrieben; insbesondere können die Charaktere das Horn nicht sehen.

Suchen die Abenteurer von ihrem Standpunkt aus die Umgebung nach Fallen, Hinterhalten, Gegnern o.ä. ab, finden sie, ungeachtet aller *Suchen-* oder *Entdecken-* Würfe, nichts.

Nähern sich die Charaktere dem Einhorn (und etwas anderes wird ihnen nicht übrig bleiben, sofern sie nicht umkehren und sich wieder aus dem Abenteuer verabschieden wollen), sehen sie schließlich Folgendes:

Als ihr näher kommt, seht ihr, dass das Wesen ein silbrig schimmerndes Horn auf der Stirn trägt - es ist gar kein Pferd, sondern ein Einhorn! Ihr wisst zwar, dass es solche Wesen im Adri geben soll, aber bislang hat noch keiner von euch eines gesehen.

Das Einhorn bewegt sich nicht, als ihr euch nähert, und nun wird euch auch klar, warum: Es liegt in einer großen Lache seines Blutes, getötet von vielen kleinen Geschossen, die seine Haut durchbohrt haben. Der Boden rings um das tote Einhorn ist zerfurcht und zertrampelt, doch ihr seht keine Spur von irgendwelchen Angreifern - und die Waffen, die dieses Wesen getötet haben, sind euch völlig unbekannt.

Befassen sich die Charaktere mit der Untersuchung des Einhorns und seiner Umgebung, entdecken sie folgendes:

Ohne Wurf: Das Einhorn ist tatsächlich tot. Es starb an einer Vielzahl kleiner Nadeln (bis 2 cm lang), die seinen Rumpf von beiden Seiten bedecken; einige davon stecken auch im Hals, und noch mehr haben sich in den Boden sowie die Stämme der umliegenden Bäume und Sträucher gebohrt.

Heilkunde (SG 10): Das Einhorn ist seit etwa drei Stunden tot.

Heilkunde (SG 15): Die Nadeln schlugen allesamt in sehr kurzer Zeit ein (weniger als 30 Sekunden) und wirkten in ihrer Massierung sehr schnell tödlich.

Naturkunde oder Wissen (Natur; SG 10): Die Nadeln sind natürlichen (pflanzlichen) Ursprungs. Nadelbäume sind im Adri aber eher selten und machen höchstens zehn Prozent des Baumbestandes aus.

Sagenkunde (SG 20): Es soll Wesen geben, die wie aufrecht gehende, menschengroße Nadelbäume aussehen und ihre Nadeln zur Verteidigung verschießen. Man hat aber von ihnen noch nie hier im Adri gehört.

Spuren lesen (SG 10): Die aufgewühlte Erde stammt einzig von den Hufen des Einhorns im Todeskampf; es war kein Nahkampfgegner anwesend.

Spuren lesen in der Umgebung (SG 10): Zwischen den Bäumen rechts und links des toten Einhorns stoßen die Charaktere auf sonderbar aussehende Spuren: grob humanoiden Füßen gleichend, aber doch viel unregelmäßiger aussehend und fast wie Astabdrücke wirkend. Die Zahl der Spuren ist abhängig von der DGS (s. *Begegnung Eins*) und schwankt zwischen zwei und sechs Wesen.

Auf keinen Fall ist es möglich, aufgrund der Nadeln direkt auf die Nadler als Täter zu schließen, da keiner der Charaktere Informationen über diese Wesen haben sollte.

Die Spuren führen auf der Seite der Lichtung, an deren Rand sich das tote Einhorn befindet, tiefer in den Wald hinein und vereinen sich nach etwa zehn Metern in einen nach Norden führenden Strang. Der weitere Verlauf der Spur ist zwar einfach zu verfolgen, doch müssen sich die Charaktere nun abseits des Pfads durch den Wald bewegen. Es ist nicht möglich, der Spur zu folgen, ohne den Pfad zu verlassen!

Die Spur führt jenseits der Lichtung recht schnell in dichtes Unterholz, was im Sinne der Regeln für eingeschränkte Bewegung (*Spielerhandbuch*, S. 175) als *schweres Hindernis* gilt (Bewegung x ½).

Nehmen die Charaktere die Spur auf, führt sie dies direkt zu *Begegnung Eins*.

Eine Anmerkung noch: Es gibt nur sehr wenige Einhörner im Adri (fünf, vielleicht zehn), und der Tod eines solchen Wesens ist ein sehr tragisches Ereignis. Dies sollte insbesondere naturverbundenen Charakteren (Druiden, Naturpriestern, Waldläufern) deutlich gemacht werden.

So mancher Charakter wird wissen, dass das Horn eines Einhorns ein zauberkräftiger Gegenstand ist und auch als Komponente für Zauber oder magische Rituale beliebt ist. Andererseits ist das Absägen des Horns eines frisch getöteten Einhorns in einem Wald wie dem Adri, in dem es vor Druiden und Naturpriestern nur so wimmelt, ein Sakrileg. Druiden, Naturpriester und Waldläufer sollten einen solchen Akt der Barbarei keinesfalls zulassen!

Charaktere, die das Horn an sich nehmen, erhalten am Ende des Abenteuers **50 EP** weniger, als sie eigentlich verdient hätten. Handelt es sich um *Helden des Adri* (d.h. sie verfügen über ein entsprechendes Zertifikat), sollte der Spielleiter zusehen, dieses Zertifikat durch Zusammentreffen mit einer Nichtspielerfigur (Athanasia Baumling böte sich besonders an, aber eine der Figuren aus *Begegnung Zwei* tut es auch) ungültig zu machen (indem den Spielern klar gemacht wird, dass sie gerade den Zorn der Waldbewohner auf sich gezogen haben). Natürlich können sie das Horn im Wald nicht verkaufen. Ob ihnen dies später in Herbergsbad möglich ist, entscheidet der Spielleiter; mehr als 100 GM pro Charakter sollte ihnen das aber nicht einbringen. Dieser Betrag ist in der Schatzaufzählung nicht enthalten, kann aber ggf. eingesetzt werden, um "entgangene" Schätze aufzustocken - bis zur Höhe der maximal verfügbaren Schätze für die jeweilige DGS. Allerdings kann man das Horn eines Einhorns normalerweise nicht an Käufer mit guter Gesinnung absetzen (s. *Monsterkompendium*, Eintrag "Einhorn").

Begegnung Eins: Nadeln des Todes

Allgemeine Beschreibung: Die Charaktere folgen den Spuren tiefer in den Wald und stoßen auf die Nadler, die das Einhorn getötet haben. Sie finden ein paar Schätze, aber keine Antworten.

Dir sonderbaren Spuren vereinen sich nach wenigen Metern und führen tiefer in den Wald, nach Norden von der Lichtung weg. Hier wird der Wald schnell sehr dicht, und ihr kommt nur noch langsam voran. Die Wesen, die ihr verfolgt, scheint dies aber nicht zu kümmern, denn ihre Schritte scheinen nicht kürzer zu werden!

Der weitere Verlauf der Szene ist letztlich vom Verhalten und den Möglichkeiten der Charaktere abhängig. Die Nadler rechnen nicht mit einer Verfolgung und haben dementsprechend keine Wachen aufgestellt. Ihr derzeitiges Lager ist etwa **100 Meter** von der Lichtung entfernt mitten im Wald (eigentlich kaum mehr als eine bewachsene Mulde). Wie gesagt, gilt das Unterholz des Waldes im Sinne der Regeln für eingeschränkte Bewegung allerdings (*Spielerhandbuch*, S. 175) als *schweres Hindernis* (Bewegung $\times \frac{1}{2}$), d.h. die Charaktere werden in der Regel ganz gut zu hören sein (insbesondere, wenn sie sich den Weg frei hacken o.ä.).

Es liegt nun am Spielleiter, zu entscheiden, ob die Charaktere bei ihrer Annäherung die Aufmerksamkeit der (nicht allzu wachsam) Nadler erregen oder nicht. Im ersteren Fall legen die Nadler den Charakteren einen Hinterhalt: Sie versuchen sich unter Anwendung von *Verstecken+16* (aufmerksamen Abenteurern stehen die üblichen Würfe auf *Entdecken* zu, um den Hinterhalt zu bemerken; die Färbung von Nadlern passt sich immer automatisch der Blattfarbe der gerade herrschenden Jahreszeit an) unauffällig in die Nähe der Charaktere zu bringen. Befindet sich mindestens ein Elf in der Gruppe, ist das Überraschungsmoment allerdings auf jeden Fall dahin, da Nadler Elfen auf 300 m Entfernung automatisch wahrnehmen und sie sofort angreifen.

Bemerkt keiner der Charaktere dies, steht den Nadlern eine Überraschungsrunde zu, in der jede dieser Kreaturen einen vollen Angriff mit einer Nadelwolke abgeben kann, bevor die Initiative ausgewürfelt wird:

Vorsichtig folgt ihr den Spuren - und doch bemerkt ihr die drohende Gefahr zu spät: Während ihr euch noch fragt, ob das Rascheln im Gebüsch von einem Tier oder den Verursachern der Spuren ausgehen könnte, steht ihr plötzlich in einem Pfeilhagel! Nein, es ist ein Hagel kleiner Nadeln - genau wie die, denen das Einhorn zum Opfer gefallen ist!

Die Nadler greifen zwar mit Überraschung an, aber doch nur mit einem geringeren Angriffsbonus. Nichtsdestotrotz könnte ein Angriff mit Überraschung gerade auf DGS 4 und 8 nicht ganz ungefährlich werden. Da sich Nadler allerdings im Kampf nicht absprechen, ist es unwahrscheinlich, dass sich alle Angreifer auf einen Charakter konzentrieren, um ihn schnell auszuschalten. Sobald der erste Überfall vorbei ist, wird die Initiative normal ausgewürfelt, und der Kampf nimmt seinen Lauf.

Bemerken die Nadler die Charaktere nicht, ist es diesen wiederum möglich, ihre Gegner zu überraschen, wenn ihnen Konkurrierende Würfe auf *Leise bewegen* gegen den *Entdecken*-Wert der Nadler (+2 wegen Weisheit) gelingen. Dann können sie den Spieß umdrehen:

Plötzlich seht ihr vor euch eine Art kleiner Kuhle im Wald, die von einigen Nadelbäumen begrenzt wird. In dieser Kuhle halten sich einige wirklich sonderbare Wesen auf: Etwa menschengroß sind sie, aber sehr dürr und am ganzen Körper mit kleinen, spitzen Dornen besetzt. Noch scheinen sie euch nicht bemerkt zu haben...

Falls nicht, sehen die Charaktere die Nadler zur gleichen Zeit wie ihre Gegner sie wahrnehmen, und die Initiative wird wie üblich bestimmt:

Plötzlich seht ihr vor euch eine Art kleiner Kuhle im Wald, die von einigen Nadelbäumen begrenzt wird. In dieser Kuhle seht ihr einige wirklich sonderbare Wesen: Etwa menschengroß sind sie, aber sehr dürr und am ganzen Körper mit kleinen, spitzen Dornen besetzt.

Sie sehen euch zur gleichen Zeit wie ihr sie seht, und rötlich funkelnde Augen wenden sich langsam, fast behäbig, in eure Richtung, während die vielen Nadeln, mit denen die Kreaturen bestückt sind, zu vibrieren beginnen...

DGS 2 (BS 3):

☛ Nadler (2), mittelgroße Pflanzen, TP 16; siehe *Anhang I*.

DGS 4 (BS 5):

☛ Nadler (4), mittelgroße Pflanzen TP 18; siehe *Anhang I*.

DGS 6 (BS 7):

☛ Aufgestiegene Nadler (3), mittelgroße Pflanzen, TP 32; siehe *Anhang I*.

DGS 8 (BS 9):

☛ Aufgestiegene Nadler (6), mittelgroße Pflanzen, TP 36; siehe *Anhang I*.

Untersuchen die Charaktere nach dem Kampf das gebiet ein wenig genauer, finden sie einige Skelette (darunter auch das eines Gnoms und eines Menschen) sowie eine Reihe von Schätzen, die die Nadler diesen beiden Opfern abgenommen haben. Weiterführende Spuren (z.B. bezüglich eines Auftraggebers für die Pflanzenwesen) gibt es nicht.

Schätze: Im Lager der Nadler finden sich diverse Edelsteine sowie eine kleine Feder (*Quaals Feder: Vogel*).

DGS 2: Beute - 0 GM; Münzen - 69 GM; Magie - *Quaals Feder (Vogel)* (25 GM)

DGS 4: Beute - 0 GM; Münzen - 88 GM; Magie - *Quaals Feder (Vogel)* (25 GM)

DGS 6: Beute - 0 GM; Münzen - 124 GM; Magie - *Quaals Feder (Vogel)* (25 GM)

DGS 8: Beute - 0 GM; Münzen - 216 GM; Magie - *Quaals Feder (Vogel)* (25 GM)

Begegnung Zwei: Unruhe unter den Eingeborenen

Allgemeine Beschreibung: An dieser Stelle denken die Charaktere wohl, dass sie den Mord an dem Einhorn aufgeklärt haben. Leider treffen sie nun mit einem Bekannten aus einem früheren Abenteuer zusammen, der ihnen mitteilt, dass sich ähnliche Vorkommnisse auch an anderer Stelle im Wald ereignet haben.

Diese Szene ist sehr offen und enthält deshalb kaum Vorlesetexte. Begeben sich die Charaktere von sich aus auf die Suche nach etwaigen Hintergründen, sollte der Spielleiter sie ein wenig im Wald herum wandern lassen, ohne dass sie allzu viel finden. Allerdings könnten Charaktere, die mit Tieren sprechen, schon hier herausfinden, dass es schon einige andere, vergleichbare Vorfälle gegeben hat, bei denen sonderbare Pflanzenwesen über andere Bewohner des Waldes hergefallen sind. Es wurden immer nur große, von den befragten Tieren als "wichtig", "vorbildhaft" und "überlegen" angesehene Wesen angegriffen, und die "normalen" Tiere des Waldes sind höchst besorgt. Etwas später sollten die Spielerfiguren dann auf einen der nachstehend aufgeführten Nichtspielercharaktere treffen.

Wissen die Abenteurer hingegen mit der Situation nichts anzufangen und entscheiden sich, ihre ursprüngliche Reise fortzusetzen, treffen sie besagten NSC eben früher:

Während ihr noch überlegt, was es mit diesem seltsamen Vorkommnis auf sich haben könnte, stellt ihr plötzlich fest, dass ihr nicht mehr allein seid! Es besteht aber kein Grund zur Beunruhigung, denn es handelt sich um einen alten Bekannten!

Um wen genau es sich handelt, sollte der Spielleiter an Hand der von den Charakteren erlebten Abenteuern festlegen. Es sollte sich um einen NSC handeln, der möglichst vielen Abenteuern bekannt ist. Es ist letzten Endes ziemlich unwichtig, um wen es sich handelt, da alle Figuren in dieser Szene letztlich den gleichen Informationsstand haben.

Zur Auswahl stehen:

➤ **Adrian Schnellläufer**, Druide (Beory) der 3. Stufe (*Adri-Scheusal-Varieté*)

➤ **Hala**, Ehlonna-Priesterin der 4. Stufe (*Willkommen im Adri*, Sonderausgabe)

➤ **Keifan**, Druide (Obad-hai) der 2. Stufe (*Die gestohlene Statuette*)

Die Spieldaten dieser Charaktere finden sich in *Anhang 2*.

Alle diese Charaktere können den Spielerfiguren letztlich folgendes berichten:

Der Mord an dem Einhorn ist nur der letzte Vorfall in einer längeren Kette von Angriffen auf übernatürliche "gute" Wesen des Waldes. Ein zweites Einhorn wurde weiter im Süden verwundet, konnte aber fliehen. Auch Zentauren und Feen waren schon Ziele von Angriffen; des weiteren sind einige Druiden und Waldläufer gestorben. Dies geht seit etwa drei Tagen so. Die Täter waren immer belebte Pflanzen mit besonderen Fähigkeiten, von denen man zwar wusste, dass es sie im

Adri gibt, die bislang aber noch nie derart massiert aufgetreten sind. Es will fast scheinen, als seien die Angriffe von einer zentralen Stelle aus gelenkt. Allerdings ist kein wirkliches Ziel auszumachen: Die Angriffe erfolgen allesamt eher planlos, und ihr einziger Zusammenhang ist der, dass Wesen angegriffen werden, die für den Zusammenhalt des Waldes wichtig sind. Manchmal würden auch einfach andere Pflanzen (hauptsächlich alte, gesunde Bäume) angegriffen und getötet.

Der angetroffene NSC ist sehr glücklich, die Charaktere getroffen zu haben und bittet sie inbrünstig, einem Gerücht nachzugehen, laut dem es einen Angriff auf den Baumhirten Elmenanibinaquen geben sollte. Jeder der NSC würde liebend gern selbst nachsehen gehen, hält es aber eigentlich für wichtiger, sich um die Sicherheit der ihm/ihr anvertrauten Wesen zu kümmern und sie vor Angriffen der unbekannt und gnadenlosen Gegner zu schützen. Deshalb wird auch keiner der NSC die Gruppe begleiten (es sei denn, sie wäre **sehr** geschwächt).

Alle sind sehr besorgt und fürchten um die Zukunft des Waldes, falls den Angriffen nicht Einhalt geboten wird.

Befragt man die NSC bezüglich Immonara und Athanasia, können sie (nach Maßgabe des Spielleiters) in etwa die Informationen aus der oberen Hälfte der *Einführung für den Spielleiter* geben.

Der Spielleiter sollte bedenken, dass jeder der drei NSC eine andere Persönlichkeit und unterschiedliche Ansichten zu bestimmten Themen hat:

Adrian Schnellläufer sorgt sich in erster Linie um den Fortbestand des Waldes und sinniert gerade darüber nach, ob die Angriffe etwas mit der (Wieder-) Auffindung des *Amuletts des Bruders* (s. *Adri-Scheusal-Varieté*) zu tun haben (haben sie nicht, aber das weiß er nicht). Den beiden Druidinnen steht er eher neutral gegenüber, ist sich aber sicher, dass keine der beiden etwas tun würde, das den Wald gefährdet.

Hala sorgt sich in erster Linie um die ihr anvertrauten Waldmensen. Die größeren Konflikte im Wald interessieren sie eher wenig. Allerdings ist sie sehr misstrauisch gegenüber Athanasia eingestellt, da diese einst versuchte, Ehlonna einige "ihrer" Waldmensensiedlungen abspenstig zu machen und sich dabei auch wenig zimperlich gezeigt hat.

Keifan letztlich ist mürrisch wie üblich und völlig davon überzeugt, dass irgendein Narr von außerhalb des Waldes (Karasin, Molil, Olafsdottir, der ihm besonders verhasste Wenta-Tempel...) Schuld an der Misere ist. Keifan (der wie üblich mit seinem Hund "Fass!" unterwegs ist) ist sehr schlecht auf Immonara zu sprechen, da diese sich seiner Ansicht nach in letzter Zeit viel zu passiv verhalten hat. Er denkt, dass dem Adri mit der weitaus aktiveren Athanasia in diesen schweren Zeiten wohl besser geholfen wäre.

Insbesondere von Druiden, Waldläufern, Naturpriestern und allen Charakteren, die *Helden des Adri* sind, sollte man wohl erwarten, dass sie sich nun der Sache annehmen und sich auf den Weg zu Elmenanibinaquen machen.

Jeder der drei NSC kann den Charakteren den Weg zum Baumhirten beschreiben: Es geht ungefähr **3 Stunden** nach Nordosten in den Wald hinein

Begegnung Drei: Der sterbende Baumhirte

Allgemeine Beschreibung: Die Charaktere erreichen den Aufenthaltsort des Baumhirten ohne Probleme - nur um festzustellen, dass das uralte Wesen dem Tode nah ist! Schnelle Hilfe tut Not...

Recht flott legt ihr den Weg in der Richtung, die euch genannt wurde, zurück. Die Reise zu Elmennanibinaquen verläuft ohne Begegnungen - im Gegenteil: es ist geradezu erschreckend ruhig für einen Wald. Es scheint, als würden sich die Tiere des Adri aus Angst vor den sonderbaren Ereignissen zurückziehen...

Schließlich, nach mehr oder minder drei Stunden Reisezeit, erreicht ihr den kleinen Hain, in dem der Baumhirte sich derzeit aufhalten soll. Es handelt sich um einen kleinen Flecken im Wald, in dem Bäume und Büsche fast schon kunstvoll arrangiert sind und ein Bild abgeben, an dem sich jeder Liebhaber der Schönheiten der Natur nur erfreuen kann.

Oder, besser gesagt, könnte - denn der Ort sieht an einer Stelle gar nicht mehr idyllisch aus: Büsche sind zertreten, Baumäste abgerissen - und am Boden liegt ent wurzelt ein großer Baum, eine Ulme, aus deren mächtigem Leib an mehreren Stellen zähflüssiges Harz fließt und sich auf dem Boden ansammelt. Wenn ihr genau hinseht, will euch scheinen, als würde sich die entwurzelte Ulme schwach bewegen! Was könnte hier passiert sein?

Bei der am Boden liegenden Ulme handelt es sich natürlich nicht um einen Baum, sondern um den Baumhirten Elmennanibinaquen (ab jetzt kurz "Elmen" genannt). Elmen fiel eine direkten Angriff einiger Pflanzenwesen unter der direkten Führung der als Immonara getarnten Ugleranod zum Opfer.

Untersuchen die Charaktere die Szene, entdecken sie auf den ersten Blick, dass der Baum tatsächlich ein lebendiges Wesen ist, das aber kurz vor dem Tode steht (Elmen ist auf -3 TP). Durch einen *Heilkunde*-Wurf (SG 10) können die Charaktere erkennen, auf welche Art und Weise der Baumhirte so schwer verwundet wurde; dies ist vom jeweiligen Angriffsmodus der von Ugleranod geschickten Wesen abhängig (siehe *Anhang 3*). Dieser Wurf zeigt zudem an, dass der Baumhirte kurz vor dem Tod steht.

Die Spuren dieser Wesen (etwa eine halbe Stunde alt) lassen sich durch einen gelungenen Wurf auf *Spuren lesen* (SG 10) weiter nach Nordosten verfolgen; wie diese Spuren genau aussehen, hängt wiederum von den am Kampf beteiligten Wesen ab (siehe *Anhang 3*). Ugleranod hingegen dachte vor dem Angriff daran, ihre Fähigkeit des *Spurlosen Gehens* anzuwenden, damit sie keine Spuren hinterlässt.

Elmen wird theoretisch innerhalb der nächsten **7 Kampfrunden** sterben, sofern sich die Charaktere nicht um ihn kümmern. Das Stillen der Blutung mittels *Heilkunde* sollte nur in wirklichen Ausnahmefällen zugelassen werden (und dann einem Druiden oder

Naturpriester überlassen sein), da wohl die wenigsten Heiler wissen, wie man einen Baum verbindet. Bereits ein einfaches *Kleinere Wunden heilen* stoppt die Blutung, und sofern die Spieler nicht gerade extrem schlecht würfeln, sollte ein *Leichte Wunden heilen* (oder ein entsprechender Heiltrunk, notfalls in eine der offenen Wunden geschüttet) ausreichen, um den Baumhirten wieder zu Bewusstsein zu bringen.

Anmerkung für das Spiel auf DGS 8: Auf DGS 8 ist Elmen zudem durch die Säure der Grünzwinde verwundet worden; gleiches gilt für seine Umgebung, die voller Säurespritzer ist. Der Säurenebel hat sich aber schon wieder verzogen.

Elmennanibinaquens Tod ist allerdings für den Kampagnenverlauf nicht wirklich vorgesehen, und falls die Charaktere sich tatsächlich nicht um den Baumhirten kümmern (oder es aus irgendwelchen Gründen - zu schlecht gewürfelt, falsche Zauber vorbereitet, keine Heiltrünke dabei nicht rechtzeitig schaffen), sollte sich Elmen bei -8 oder -9 TP gerade noch rechtzeitig stabilisieren. In diesem Fall erlangt er das Bewusstsein nicht und kann den Spielern auch keine Hilfestellung geben (und natürlich erhalten sie dann auch die *Eichel*/nicht).

Nehmen die Charaktere durch Untätigkeit den Tod des Baumhirten in Kauf, spricht sich dies im Wald schnell herum, und entweder Athanasia oder Immonara (oder beide...) werden dafür sorgen, dass die Charaktere **mindestens** allen Einfluss im Wald oder bei entsprechenden Gottheiten verlieren! Für die deutsche Sektion der Living Greyhawk-Kampagne bedeutet dies, dass das Zertifikat *Held des Adri*, Einflusspunkte bei Ehlonna und Obad-hai sowie Einflusspunkte bei Parren Ludern am Ende des Abenteuers (wenn sich die Handlungen - bzw. Nicht-Handlungen - der Charaktere allgemein herumgesprochen haben) unwirksam werden.

Da nehmen wir doch lieber an, dass die Charaktere den siechen Baumhirten wieder auf die Wurzeln zurückbringen:

Mit großer Befriedigung könnt ihr zusehen, wie der Ausfluss des Harzes schwächer und schwächer wird und schließlich ganz versiegt. Die in das Holz der uralten Ulme gerissenen Wunden verheilen vor euren Augen. Ein Ächzen geht durch den Baum, und es sieht so aus, als versuche er, sich zu erheben; dann aber schlägt er mit einem dumpfen Knall wieder auf dem Boden auf.

Einige Sekunden geschieht gar nichts, und dann sagt eine dumpfe, tiefe, sehr langsame Stimme: "Habt ... Dank..."

Zwar ist es Elmen noch nicht gelungen, sich wieder aufzurichten (dazu ist er zu schwach und bedarf der Hilfe der Charaktere), doch die Heilung war erfolgreich - der Baumhirte wird überleben.

Hier kann der Spielleiter nun ein wenig Spaß mit dem Dialog mit einem lebenden Baum haben, der nun einmal sehr bedächtig und langsam ist - was sich in der Sprechweise des Spielleiters in dieser Unterhaltung zeigen sollte.

Der dankbare Elmen weiß letztlich folgendes zu berichten:

Er wurde von einem (bzw. auf DGS 2 und 6 zwei) "gefährlichen Pflanzenwesen" (siehe *Anhang 3*)

angegriffen und schwer verwundet. Eigentlich hätte ihm der Angriffe eines (bzw. auf DGS 2 und 6 zweier) solcher Wesen alleine nichts ausgemacht, doch kam dieses Wesen nicht alleine - die Erzdruidin Immonara war bei ihm und ließ es auf den Baumhirten los! Dies überraschte Elmen derart, dass er, als nicht mehr ganz so junger Baumhirte ohnehin nicht mehr der Schnellste, sich erst zu wehren begann, als es bereits zu spät war. Er glaubt nicht, dass er seinem Gegner noch ernsthaften Schaden zugefügt hat (siehe die nächste Begegnung bezüglich des "Schadens" - eine leichte Reduzierung der TP des jeweiligen Gegners).

Auf Immonara befragt, weiß Elmen zu berichten, dass sie plötzlich neben ihm aufgetaucht sei (ZF *Unsichtbarkeit* der Grünen Vettel) und ihn berührt habe, woraufhin er sich überraschend schwach gefühlt habe (ÜF *Schwäche* der Grünen Vettel mit leider misslungenem RW des Baumhirten). Dann sei sie einige Schritte weggegangen und habe den (auf DGS 2 und 6 die) anderen Angreifer herbeigerufen und gegen den überraschten und entsetzten Elmen gehetzt. Der Baumhirte sagt weiter, dass er Immonara so noch nie erlebt habe: mit bösem, hassverzerrtem Gesicht, mit ihren baren Füßen höhnisch kleine Pflanzen zertretend und wüste Dinge von einer "längst fälligen Neuordnung des Waldes" redend.

Auch Elmen hat von den Angriffen der jüngsten Zeit gehört, kann sich aber noch keinen Reim darauf machen. Er kann den Charakteren zudem alle Informationen über den Konflikt zwischen den beiden Druidinnen geben, die der Spielleiter für nötig hält. Elmen hat mit beiden gesprochen und schätzte bislang beide als etwa gleich würdig ein, sich um den Erhalt des Adri zu kümmern. Er hat es deshalb bislang abgelehnt, Stellung zu beziehen, ist dabei aber jetzt ins Schwanken geraten. Dann wiederum vermag er sich beim besten (bzw. schlechtesten) Willen nicht vorzustellen, dass Immonara wirklich versuchen würde, ihn umzubringen. Sind die Charaktere bereits zu diesem Zeitpunkt auf der rechten Spur (jemand versucht, als Immonara verkleidet Unruhe zu stiften) könnten ihre Fragen schon präziser werden. Elmen erinnert sich an einige Wesen, die er der Gestaltwandlung oder Verkleidung für fähig hält (beide Druidinnen, den Magier Olafsdottir sowie eine Reihe anderer übernatürlicher Kreaturen des Waldes, die er auch nicht alle persönlich kennt, da sich gerade seit dem Angriff Prinz Molils einiges an Umwälzungen und Neuzugängen im Adri getan habe), und er hat seinerzeit natürlich auch von Immonaras Kampf gegen Ugleranod gehört. Den Schluss, dass Ugleranod hinter den Angriffen stecken könnte, zieht Elmen aber nicht, da er seinerzeit davon ausging (wie Immonara übrigens auch), das Problem sei dauerhaft gelöst.

Fragen regelkundige Spieler direkt nach einer Vettel, sollte der Spielleiter zuerst einmal einen Wurf auf eine angemessene *Wissen*-Fertigkeit (Arkanes, Natur, Ungeheuer; SG 20) verlangen, um zu ermitteln, ob der Charakter überhaupt etwas von einer Vettel wissen kann (ausgenommen hiervon sind Spieler, die *As He Lay Dying* gespielt haben, wo sie mit Seevetteln konfrontiert wurden). Ist die Frage zulässig, geht Elmen davon aus, dass es im Adri Wesen dieser Art geben könnte, gleichwohl die letzten Probleme mit einer Grünen Vettel schon sechs Jahre zurück liegen und damals von

Immonara schnell und effektiv gelöst wurden. Mehr hat der Baumhirte nicht zu berichten.

Bieten die Charaktere an, ihn noch mehr zu heilen und die nächste Zeit zu beschützen, nimmt er ersteres gern an, lehnt letzteres aber ab. Er bittet indes darum, dass die Charaktere seinen Angreifern den Garaus machen und versuchen, der seltsamen Wandlung von Immonara auf die Spur zu kommen. Vermutlich möchten sie beides zu diesem Zeitpunkt aber ohnehin schon...

Haben die Charaktere Elmen vor dem Tod gerettet und ihn wieder zu Bewusstsein gebracht, gibt er ihnen bei ihrem Abschied ein ganz persönliches Geschenk mit auf den Weg: eine von ihm selbst hergestellte *Eichel der Rindenhaut*.

Der Weg der Charaktere ist nun klar: den deutlichen Spuren nach und versuchen, die Bedrohung zu beseitigen und das Rätsel zu lösen...

Schätze:

Elmen gibt den Charakteren eine *Eichel der Rindenhaut*. Diese funktioniert genauso wie der gleichnamige Zauberstab, ist allerdings nicht wieder aufladbar und der benutzende Charakter muss den Zauber nicht auf seiner Spruchliste haben, d.h. die Eichel gilt als Gegenstand mit Befehlswort (der volle Name des Baumhirten, also "Elmennanibinaquen"). Der Zauber ist auf Zaubergrad 6 gewirkt (gibt also einen RK-Bonus von +4); die Ladungen der Eichel (und damit ihr Wert) variieren nach DGS:

DGS 2: Beute - 0 GM; Münzen - 0 GM; Magie - *Eichel der Rindenhaut* mit 4 Ladungen (144 GM)

DGS 4: Beute - 0 GM; Münzen - 0 GM; Magie - *Eichel der Rindenhaut* mit 7 Ladungen (252 GM)

DGS 6: Beute - 0 GM; Münzen - 0 GM; Magie - *Eichel der Rindenhaut* mit 9 Ladungen (324 GM)

DGS 8: Beute - 0 GM; Münzen - 0 GM; Magie - *Eichel der Rindenhaut* mit 14 Ladungen (504 GM)

Begegnung Vier: Ärger unter den Bäumen

Allgemeine Beschreibung: Die Charaktere folgen den Spuren und stoßen auf das (bzw. auf DGS 2 und 6 die) Gegner des Baumhirten.

Diese Szene ist eigentlich recht einfach: Die Charaktere folgen den Spuren des (auf DGS 2 und 6 der) Angreifers, holen ihn (sie) ein und befreien die Natur von ihm (ihnen).

Mit Ausnahme der Wurzlinge sind alle an dieser Szene beteiligten Wesen langsamer als die meisten Charaktere und können somit früher oder später ohne großen Aufwand eingeholt werden. Alle sind gegenüber Ugleranod neutral und nicht wirklich auf Verhandlungen mit den Charakteren aus. Die genaue Art der Verfolgung und des Kampfes muss der Spielleiter aufgrund der beteiligten Gegner festlegen.

Da die Gegner allesamt nicht so ganz ohne, aber nicht wirklich intelligent sind, sollte der Spielleiter Plänen für Hinterhalte usw. großzügig gegenüber stehen... Wirklich gebeutelten Gruppen könnte auch Athanasia Baumling (siehe *Begegnung Fünf*) zu Hilfe kommen.

DGS 2 (BS 4):

☛ Wurzling (2), kleine Pflanzen, TP 10 (von 13); siehe *Anhang 3*.

DGS 4 (BS 6):

☛ Tentakulus (1), riesige Pflanze TP 75 (von 94); siehe *Anhang 3*.

DGS 6 (BS 8):

☛ Tentakulus (2), riesige Pflanzen, TP 75 (von 94); siehe *Anhang 3*.

DGS 8 (BS 10):

☛ Grünfing (1), riesige Pflanze, TP 86 (von 102); siehe *Anhang 3*.

Direkt nach diesem Kampf taucht Athanasia Baumling auf, und es geht nahtlos mit *Begegnung Fünf* weiter.

Schätze:

Keine.

Begegnung Fünf: Die rächende Kraft der Natur

Allgemeine Beschreibung: Diese Szene setzt unmittelbar nach dem Ende von *Begegnung Vier* ein; geht es den Spielern im Kampf gegen Ugleranods Kreatur(en) eher schlecht, kann Athanasia auch schon früher auftreten, um auf Seiten der Charaktere einzugreifen - weniger aus der Güte ihres Herzens (so freundlich ist sie nicht) als aus dem verständlichen Wunsch heraus, einige offensichtlich direkt am Geschehen beteiligte zu befragen.

Die komplette Szene liest sich länger, als sie sich spielt; sie dient hauptsächlich dazu, Informationen und Atmosphäre zu vermitteln und bietet den Charakteren nur wenig eigene Handlungsmöglichkeiten. Das lässt sich aber leider nicht vermeiden, da an dieser Stelle die Handlung der Kampagne fortgeschrieben wird.

Die nachstehende Beschreibung geht indes davon aus, dass es den Charakteren aus eigener Kraft gelingt, den/die Angreifer Elmens auszuschalten:

Endlich ist der Kampf gegen die schreckliche Ausgeburt einer etwas aus dem Ruder gelaufenen Natur zu Ende: Was immer das war, wird nie wieder einen Baumhirten angreifen!

Nun müsst ihr nur noch die Verursacherin des Ganzen finden und zu Rede stellen...

...doch was ist das? Aus dem Unterholz tritt plötzlich eine kleine Gestalt in dunkelgrüner Robe; rötliches Haar schimmert unter einer Kapuze hervor. Die Person tritt einen Schritt nach vorn, in eure Richtung, und ihr seht, dass sie behaarte Füße hat und keine Schuhe trägt.

Die meisten Charaktere sollten an dieser Stelle erkennen, um wen es sich handelt:

Es ist Athanasia Baumling, die geheimnisvolle Druidin, die euch schon mehrmals begegnet ist!

Athanasia sieht sich die Charaktere erst einmal der Reihe nach an, ganz so, als wolle sie sich ihre Gesichter einprägen (das tut sie auch; außerdem will sie herausfinden, wen sie kennt und was sie zu erwarten hat). Während dieser Zeit haben die Abenteurer Gelegenheit, auf das Auftauchen der Druidin zu reagieren. Erst nach etwa einer Minute beginnt die Druidin mit ruhiger Stimme (und einem *sehr* unfreundlichen Unterton) zu sprechen, wobei sie den ersten Satz der nachstehende Rede natürlich weglässt, wenn die Mehrzahl der Gruppe sie kennt; ihr bekannte Charaktere begrüßt sie mit Namen.

"Ich bin Athanasia Baumling, die Wächterin dieses Waldes. Ihr habt eine lebende Kreatur getötet. Warum?"

Nun liegt es an den Charakteren, sich zu rechtfertigen. Athanasia weiß natürlich viel mehr, als sie hier zugibt, aber sie war schon immer der Ansicht, dass es nie schaden kann, wenn sie erst einmal herausfindet, was Andere wissen, bevor sie selbst Informationen preisgeben muss.

Eine Bemerkung im Sinne von "Das sind unnatürliche Kreaturen, die vernichtet werden müssen" weist Athanasia mit den Worten zurück, dass dem durchaus nicht so sei (regeltechnisch gesehen handelt es sich ja auch um Pflanzen und nicht um Aberrationen). Athanasia stimmt allerdings zu, wenn die Charaktere darauf hinweisen, dass diese Wesen eingesetzt wurden, um die natürliche Ordnung zu stören; sie gesteht den Charakteren schließlich zu, dass sie unter den gegebenen Umständen im Recht waren, dieses Wesen zu töten, da es gegen die Gesetze des Waldes verstoßen hatte und keine Einsicht zeigte.

Natürlich weiß Athanasia von den Vorfällen der letzten Tage, und sie ist selbst daran interessiert, herauszufinden was es damit auf sich hat - und wer dafür verantwortlich sein könnte. Sie weiß mittlerweile vom Tod des Einhorn, aber noch nichts vom Angriff auf den Baumhirten (bei dessen Erwähnung sie ernste und echte Besorgnis um Elmen zeigt). Genauso wenig weiß sie von Elmens Beobachtung, dass Immonara hinter dem Angriff stecken soll (Ugleranod ist klug genug, sich Athanasia nicht direkt zu zeigen, da sie davon ausgeht, dass die Druidin ihre Tarnung sofort durchschaut). Von Ugleranod weiß Athanasia ohnehin nicht, da sie vor sechs Jahren noch nicht im Adri war und die Geschichte in den letzten zweieinhalb Jahren im Wald kein Gesprächsthema war (wie erinnerlich, hielt jeder das Ugleranod-Problem für gelöst).

Athanasia antwortet auf Fragen nach anderen, nicht die direkten Umständen betreffenden Sachverhalte gar nicht, sondern stellt klar, dass sie erst die Hintergründe der jetzigen Situation erhellen möchte. Sie ist aber in der Lage, den Charakteren von den anderen Vorfällen zu erzählen und nimmt die Gelegenheit wahr, ihnen darzulegen (insbesondere wenn sich ein Druiden, Waldläufer oder Naturpriester in der Gruppe befindet), dass Immonara, die "offizielle" Hüterin des Waldes, ganz offenkundig ihrer Aufgabe nicht mehr gewachsen sei und sich jemand, die besser qualifiziert ist (also Athanasia) nun um den Wald kümmern müsse.

Früher oder später wird also das Gespräch auf Immonara kommen, und an dieser Stelle gibt es zwei Möglichkeiten.

Zum einen können die Charaktere ihren Verdacht gegen Immonara (so sie denn einen haben) verschweigen (beispielsweise weil sie Athanasia nicht trauen, schlechte Erfahrungen mit ihr gemacht haben - soll ja in dieser Kampagne nicht ganz so selten sein - oder das Problem eigenständig lösen wollen). Dies hat zur Folge, dass Athanasia erst später von Immonaras angeblicher Verwicklung in die Angriffe erfährt und sich dann allein aufmacht, die Erzdruidin zu stellen. Dieses Zusammentreffen läuft dann weitgehend so ab, wie im weiteren Verlauf dieser Begegnung (und später im *Abschluss*) beschrieben - nur bekommen die Charaktere eben nichts davon mit. Für sie endet diese Begegnung an dieser Stelle, und der Spielleiter kann zu *Begegnung Sechs* überleiten. Dies gilt natürlich auch, wenn die Abenteuer gar nicht mit Elmen gesprochen haben und somit gar nichts von "Immonaras" Auftritt wissen (Spuren gab es ja nicht).

Tritt dieser Fall ein, ist der Vermerk bezüglich des Beobachtens des Herausforderungsrituals auf dem Abenteuername zu streichen!

Spannender ist natürlich, wenn die Charaktere Ugleranods Plan auf den Leim gehen und Elmens Beobachtung brühwarm an Athanasia weitergeben. Dies spielt Ugleranod in die Hände, die eigentlich erwartet hatte, öfter als "Immonara" auftreten zu müssen, bevor sich das auf Umwegen über diverse Tiere und Pflanzen bis zu Athanasia herumspricht.

Erwähnen die Charaktere ihren Verdacht und schildern sie (immer wieder von Athanasia unterbrochen, die auch das kleinste Detail wissen möchte) Elmens Beobachtung, ist das Ergebnis beachtlich:

Das sommersprossige Gesicht der Halblingsfrau verfärbt sich dunkel. Sie holt tief Luft, ganz so, als müsse sie erst verarbeiten, was sie gerade gehört hat, und als sie antwortet, liegt eine gefährliche Kälte in ihrer Stimme:

"So ist das also. So will sie sich mir also widersetzen - indem sie mir die Anhänger wegnimmt, selbst solche, die sich noch gar nicht für die eine oder andere Seite erklärt haben. Das macht meinen Weg natürlich viel einfacher, denn nun hat sie gegen ihre von der Natur und dem Großen Druiden gegebenen Aufgaben verstoßen. Ich hätte nicht so lange zögern dürfen!"

Erneut holt sie tief Luft, ganz so, als ringe sie um eine Entscheidung. Schließlich geht ein Ruck durch die kleine Gestalt:

"Ich muss handeln. Jetzt! Ich kann nicht mehr warten und die Lage sondieren. Sie hat einen Fehler gemacht, den es zu nutzen gilt."

Sie blickt euch an, mit großen, grünen Augen, die eigentlich dazu gedacht scheinen, freundlich und sanft zu blicken, dies aber jetzt beim besten Willen nicht tun.

"Ich habe eine Bitte an euch: Ihr müsst mich begleiten. Ihr habt zwar in diesem Kampf nichts verloren, aber ich brauche euch als unabhängige Zeugen, die später beim Großen Druiden für mich einstehen können. Wollt ihr dies für mich tun?"

Athanasia ist an dieser Stelle nicht für große Erläuterungen zu haben, solange die Charaktere sich nicht für oder gegen sie erklärt haben; allerdings ist sie bereit, als Entscheidungshilfe eine Kurzfassung des druidischen Kodex' herunterzurasseln, und wenn sie sich einen Vorteil davon verspricht, macht sie auch nicht davor Halt, den Charakteren flammende Appelle zum Kampf gegen das Böse, das Chaos oder was auch immer gerade nötig ist zu halten (sie ist in den letzten Jahren zu einer durchaus tauglichen Realpolitikerin gereift, und eine gute Rednerin war sie schon immer). Ein Wurf auf *Motiv erkennen* zeigt an, dass sie ihre ehrliche Meinung kundtut.

Weigern sich die Charaktere oder zieren sie sich zu lange, bricht Athanasia wutentbrannt allein auf, und das Abenteuer geht mit *Begegnung Sechs* weiter.

Entschließen sich die Charaktere aber dazu, Athanasia zu begleiten (und sei es nur, um so selbst schneller zu Immonara zu gelangen, oder gar weil sie der erzürnten Druidin ein wenig auf die Finger sehen wollen), erweist sich die Halblingin während der etwa **zweistündigen Reise** als ausgesprochen mitteilsam. Sie gibt gern alle Informationen aus der *Einleitung für den Spielleiter*, die den Charakteren noch nicht bekannt sind und verrät auch freimütig Details über ihre Ziele und Aktivitäten der letzten beiden Jahre. Dabei kommt heraus, dass es von Anfang an Athanasias Ziel war, nach einer gewissen "Beschnupperzeit" Immonara zum traditionellen Ritualkampf zu fordern, um festzustellen, wer neue Erzdruidin des Adri und der gesamten Region wird. Dies sei jetzt aber hinfällig, da Immonara so deutlich gegen die Regeln des druidischen Kodex verstoßen habe, dass Athanasia jetzt auch keine Rücksicht mehr auf das Ritual nehmen brauche. Geben die Charaktere zu bedenken, dass es ja auch sein könne, dass hier jemand Immonara an den Karren fahren wolle, hält sie dies nicht für sehr wahrscheinlich, erklärt sich aber bei einem gewissen Nachdruck bereit, diese Möglichkeit zumindest in Betracht zu ziehen und Immonara die Gelegenheit zu einer Erklärung zu geben.

Wundern sich die Charaktere, warum Athanasia so einfach wisse, wo Immonara sich aufhalte, erklärt sie dies mit den eher geschwätzigen Tieren des Waldes, vor denen man letztlich wenig verbergen könne - zumindest nicht gegenüber anderen Wesen, die sich ihrer zu bedienen und mit ihnen umzugehen wüssten (zudem hat sie, was sie aber nicht verrät, es mit *Ausspähung* versucht, was aber nicht funktioniert hat). Auf die Frage angesprochen, warum sie dann nicht schon längst Immonara aufgesucht habe, antwortet sie mit einem knappen Verweis auf das druidische Ritual (dessen diesbezügliche Feinheiten auch Spielerdruiden erst ab der 9. Stufe bekannt sind).

Athanasia erwähnt ebenfalls, dass sie seit über zwei Jahren auf der Suche nach einem mächtigen Gegenstand ist, der für die hiesigen Druiden von großer Wichtigkeit ist: der **Mondsichel** (die sich mittlerweile im Besitz von Ramandra Riskalion befindet, was aber Athanasia nicht weiß).

Eine andere Information, über die Athanasia verfügt, ist die über die **Drachentempel**, die vor anderthalb Jahren für Aufregung gesorgt haben. Athanasia weiß, dass es insgesamt 21 dieser Tempel gibt, die einen äußeren Ring bilden, der eher der Einführung diene. Darüber hinaus gäbe es einen inneren Ring aus

sieben oder neun größeren Tempeln (ganz sicher ist sie da noch nicht) sowie einen Zentraltempel, dessen Lage und Funktion ihr aber unbekannt ist. Wird sie auf die Drachenstatuette angesprochen, die ihr von einer Gruppe im Spätsommer 591 AZ übergeben wurde (so geschehen am 18.03.2001 in Mainz in einer von Corvin Jordan geleiteten Runde), erklärt sie, die Statuette eingeschmolzen zu haben (was stimmt).

Von der auf Seite 3 dieses Abenteuers erwähnten Großen Schlange weiß sie nichts.

Letztlich erklärt sich Athanasia bereit, ihre Reisebegleiter nach besten Kräften zu heilen, wenn sie Verwundungen erlitten haben. Athanasia ist eine Druidin der 13. Stufe, deren Spieldaten hier unerheblich sind. Der Spielleiter kann davon ausgehen, dass sie in der Lage ist, die meisten kleineren Verwundungen zu heilen und auch Gifte kurieren und Magie bannen kann. An magischen Gegenständen führt sie derzeit ein *Pythonzepter*, einen *Schutzring +3* sowie einen *Schutzanhänger gegen Gift +4* mit sich; unter ihrem Umhang trägt sie eine *Lederrüstung +3*.

Und dann, nach zwei wohl eher kurzlebigen Stunden, ist es so weit: Athanasia und ihre Begleiter nähern sich Immonaras Aufenthaltsort!

Genauer gesagt, sie nähern sich dem (niedereren) Hain, in dem sich Immonara gerade aufhält. Die Druidin ist sich der Ankunft Athanasias und ihrer Begleiter durchaus bewusst (Tiere sind ja *so* geschwätzig...), wengleich sie sich auch nicht sicher ist, was Athanasia denn genau jetzt zu ihr treibt. Auf jeden Fall entscheidet sich Immonara, die Geschehnisse ein wenig zu lenken:

Es will euch scheinen, dass in den letzten Minuten die Bäume entlang des kleinen Pfades, auf dem ihr euch bewegt, dichter und enger zusammen stehen und dem Pfad eng folgen - oder folgt der Pfad eng den Bäumen?

Bei einem gelungenen *Naturkunde*-Wurf (SG 20; SG 10 für Druiden und Naturpriester) können die Charaktere feststellen, dass es tatsächlich die Bäume sind, die die Charaktere in eine bestimmte Richtung drängen. Sprechen die Abenteurer Athanasia darauf an, hat diese dies natürlich schon bemerkt:

"Ja, ich weiß", erwidert die Druidin. "Immonara lenkt uns an einen bestimmten Ort. Ich könnte dem entgegenwirken, aber es scheint mir harmlos. Außerdem werde ich meine Kraft noch brauchen, um die Abtrünnige zu töten. Doch seid auf der Hut und wachsam; es könnte durchaus doch eine Falle sein." In diesem Moment raschelt etwas links neben euch im Gebüsch. Es ist aber nur eine große, uralte Ratte, die auf Athanasia zueilt und sich kurz mit ihr unterhält. Dann klettert die Ratte an der Druidin hoch und verkriecht sich in ihre Robe.

"Skwie sagt, alles sei in Ordnung und nichts deute auf einen Hinterhalt hin", teilt Athanasia euch mit einem undefinierbaren Unterton mit. Sie zögert kurz, dann geht sie resoluten Schrittes weiter.

Charaktere, die Tiersprache verstehen, hören, dass Skwie (Athanasias erster und ältester Tierfreund, der schon weitaus länger lebt, als eine Ratte dies eigentlich sollte) die Wahrheit spricht. Der Unterton in ihrer Stimme

kann durch *Motiv erkennen* (SG 20) als leichter Unglaube identifiziert werden. Was auch immer die Charaktere ansonsten unternehmen, sie können keinerlei Anzeichen für eine nahende Bedrohung feststellen. Wären da die den Pfad begrenzenden Bäume nicht, der Wald wäre richtig angenehm.

Nach einiger Zeit geht der Pfad in eine kleine Lichtung über, höchstens zehn Meter im Durchmesser, aus der es keinen weiteren Ausgang gibt. "Hier wird es geschehen", raunt Athanasia euch mit angespannter Stimme zu, bevor sie zügig in die Mitte der Lichtung schreitet. Dort wirft sie ihre Kapuze zurück und ruft mit lauter Stimme: "Zeige dich, Immonara!"

Fast umgehend öffnet sich direkt gegenüber der Halbblingsfrau eine Lücke zwischen zwei Bäumen, und eine blonde Frau tritt auf die Lichtung. Sie trägt eine leichtes, erdfarbenes Lederkleid mit einem farblich passenden Umhang und leichtes Schuhwerk; ein Laubkranz schmückt ihr hüftlanges Haar, das zu einem Zopf geflochten ist. Sie stützt sich auf einen großen hölzernen Stab aus Eibenholz. Sie ist hoch gewachsen (etwa 1,90 m) und ihre Haut lässt auf einen starken Anteil Flan-Blut in ihren Adern schließen.

"Ich bin hier", sagt sie mit ruhiger und fester Stimme. "Ich war immer hier. Warum kommst du gerade jetzt, wenn der Wald andere Probleme hat als dich und deine Machtansprüche?"

Diese Eröffnung bringt Athanasia ein wenig ins Hintertreffen, da sie zwar durchaus damit gerechnet hat, dass Immonara die Spieß umdreht, nicht aber, dass sie dabei ehrlich klingt (auch Athanasia verfügt über *Motiv erkennen*...). Sie fängt sich aber schnell wieder, und es entspannt sich ein Wortgefecht zwischen den beiden Druidinnen, das hier nicht komplett vorgegeben werden soll; es liegt am Interesse der Spieler und dem Ermessen des Spielleiters, wie ausführlich dieses Gespräch werden soll.

Die Eckpunkte des Streitgespräches sind die folgenden:

Athanasia wirft Immonara vor, die guten Kreaturen des Waldes anzugreifen, was Immonara mit einem bitteren Lachen abtut und entgegnet, dass sie genau das gleiche von Athanasia vermutet habe. An dieser Stelle entspinnt sich nun ein Spiel der gegenseitigen Vorwürfe und Gegenwürfe, bei dem sich Athanasia und Immonara in wenig nachstehen.

Die beiden Druidinnen kümmern sich einstweilen wenig um die Charaktere, die sich aber durchaus an der Diskussion beteiligen können. Insbesondere könnten sie wissen, dass Elmen "Immonara" als barfüßig beschrieben hat, während die hier anwesende Immonara (wie übrigens üblich) leichtes Schuhwerk trägt. Außerdem könnten Abenteurer, die bereits von Ugleranod gehört oder zumindest einen entsprechenden Verdacht haben, das Gespräch in diese Richtung lenken.

Der Streit sollte so lange anhalten, wie der Spielleiter damit das Interesse der Spieler fesseln kann. Dann aber sollten sich die beiden Druidinnen darauf verständigen, durch ausführliches Befragen der Tiere und Pflanzen des Waldes herauszufinden, wer denn hier

lügt und wer nicht. Dies dauert aber einige Zeit, da einige der Tiere aus weiter entfernten Bereichen des Waldes herbeigerufen werden müssen. Spätestens zu diesem Zeitpunkt entsinnen sich die beiden Druidinnen der Anwesenheit der Charaktere.

Immonaras blassblaue Augen richten sich schließlich auf euch. "Ich sehe, du hast Unterstützung mitgebracht", sagt sie mit einem Seitenblick auf Athanasia ruhig. "Hattest du Angst, mir nicht allein gewachsen zu sein? Dies spricht nicht für dich - denn für die rituellen Zeugen ist es noch ein wenig zu früh..." Ihre Stimme ist ruhig und voller Selbstbewusstsein. Schließlich wendet sie sich wieder euch zu.

"Wir haben hier keine Verwendung mehr für euch. Es gibt grundlegende Probleme, die wir besprechen müssen, und diese gehen Außenseiter nichts an. Wenn ihr also bitte..."

In diesem Moment teilen sich die Bäume förmlich, und ein strahlend weißes, pferdegroßes Wesen betritt die Lichtung. Auf seiner Stirn erhebt sich ein gewundenes Horn; an seiner linken Flanke steht ihr viele gerade erst verheilte kleine Einstichwunden, als sei es von den gleichen Wesen angegriffen worden, die ihr vor einigen Stunden besiegt habt. Ein Einhorn!

Beide Druidinnen wenden ihre Aufmerksamkeit sofort diesem Wesen zu, das sie in klarer, heller Stimme anspricht:

"Ich komme als Bote der Tiere des Waldes, die sich auf den Weg gemacht haben und bald eintreffen werden, jedes auf seine Art. Sie werden bestätigen, was ich jetzt sage: Weder Immonara noch Athanasia stecken hinter den Angriffen. Es ist eine dritte Kraft des puren Bösen, doch wir wissen nicht wer."

Dann dreht sich das Einhorn um und schreitet in den Wald zurück; die Bäume schließen sich hinter ihm.

"Das ändert die Situation", sagt Immonara mit einem fast entschuldigenden Blick in eure Richtung. "Wenn der Wald von einer dritten Kraft bedroht ist, müssen wir handeln!" ruft Athanasia dazwischen.

"Wir können nicht handeln", kommt die Antwort. "Wir müssen uns an die Regeln halten und den Ausgang der Befragung abwarten. Dann wirst die überlegen müssen, ob du den Schritt wagen willst. Dann können wir handeln."

Athanasia nickt knapp, einen wissenden Eindruck im Gesicht. Entschlossen blickt sie euch an: "Aber ihr könnt handeln! Ihr könnt heraus finden, wer den Wald bedroht und in unserem Namen die Gefahr bannen!"

"Auch ich halte das für eine gute Idee", wirft Immonara ein. "Uns binden hier im Moment druidische Rituale, die ihr nicht verstehen könnt - und bei denen wir euch auch nicht dabei haben wollen. Geht also und beendet die Bedrohung für den Wald. Dann kommt zurück und berichtet uns."

Was die beiden Druidinnen angeht, ist die Sache damit erledigt, und wenn die Charaktere nicht aufbrechen, werden sie ärgerlich. Bei dem Einhorn handelt es sich

natürlich um jenes, das weiter im Süden ebenfalls angegriffen worden war.

Sehen die Charaktere noch Handlungs- oder Diskussionsbedarf, lässt sich das Folgende in Erfahrung bringen:

- Immonara kommt nicht von selbst auf Ugleranod als mögliche Schuldige; spricht man sie aber mit einer entsprechenden Vermutung an (z.B. ob eine Grüne Vettel beteiligt sein könnte), erinnert sie sich an Ugleranod und erzählt kurz von den damaligen Ereignissen. Dies hätte den Vorteil, dass die Charaktere wissen, dass sie es mit einer Grünen Vettel zu tun haben und nicht nur spezifischer suchen, sondern sich auch besser vorbereiten können.
- Die Druidinnen erklären sich bereit, erlittene Wunden der Charaktere zu heilen und auch andere Folgen eines solchen Kampfes zu beheben (Gift, Attributsschaden, Flüche, Verzauberung usw.); darüber hinaus erklären sich beide bereit, gestorbenen Charakteren zu einer *Wiedergeburt* zu verhelfen.
- Zudem ist jede Druidin bereit, vor Aufbruch der Charaktere jeden der folgenden Zauber **einmal** zu wirken: *Elementen trotzen* (hält 24 Stunden), *Gift verzögern* (hält 13 Stunden), *Gute Beeren* (hält 13 Tage), *Rindenhaut* (hält 130 Minuten, RK-Bonus +5), *Schutz vor Elementen* (hält 130 Minuten) *Schutz vor Todesmagie* (hält 130 Minuten), *Spurloses Gehen* (hält 130 Minuten); Athanasia hat zudem *Weg finden* vorbereitet, aber da niemand weiß, wo sich das "pure Böse" aufhält, nutzt das nichts. *Ausspähung* hat Immonara nicht vorbereitet (und Athanasia hat es bei der Suche nach Immonara verbraucht).
- Auf Fragen, wie die Charaktere denn das "pure Böse" finden sollen, raten ihnen die Druidinnen, "mit dem Wald oder den Tieren" zu reden.

Mehr ist weder Immonara noch Athanasia zu entlocken, und so müssen die Charaktere schließlich den Hain verlassen und sich auf die Suche machen...

Auch Immonara ist auf der 13. Stufe (diese Änderung gegenüber den Aussagen in *Ivid the Undying* wurde seinerzeit mit Erik Mona abgesprochen); volle Spieldaten werden wohl nicht benötigt. Bei Immonaras Lederkleid handelt es sich um eine *Lederrüstung +5*, ihr Umhang ist ein *Schutzumhang +3*; ihr Stab ist ein *Stecken der Wälder*.

Begegnung Sechs: Und wieder durch den Wald

Allgemeine Beschreibung: Auch diese Szene ist wieder relativ offen, da es viele Wege gibt, von Immonaras Hain zu Ugleranods Höhle zu gelangen.

Die genaue Dauer der Suche ist von vielen Faktoren abhängig: Welche Mittel stehen den Charakteren zur Verfügung, und wie setzen sie diese ein? Sind sie von den Druidinnen mit nützlichen Zaubern versehen worden,

die innerhalb der nächsten 130 Minuten ablaufen? Denken die Charaktere strategisch mit?

Die Gruppe sollte davon ausgehen, dass sich das "pure Böse" mehr oder minder in der Nähe befinden muss, damit es all diese Angriffe auch einleiten und überwachen kann. Generell erscheint eine Such-/Reisedauer von **1W6+1 Stunden** angemessen, solange der Spielleiter nicht eine spezifischere Dauer vorgesehen hat.

Es gibt während dieser Suche keine Begegnungen (je näher die Charaktere Uglernod kommen, desto geringer wird die Zahl der Tiere ohnehin), und da es sich hier um die Reise durch einen ziemlich merkmalslosen Teil des Waldes handelt, erübrigt sich auch eine Detailkarte.

Zu Beginn der Suche sollte der Spielleiter seine Spieler fragen, wie sie denn die Suche durchzuführen gedenken. Es handelt sich also primär um eine Szene freien Rollenspiels, in denen die Spieler mit Ideen aufwarten müssen, wie sie das "pure Böse" finden wollen. Je nach Informationsversuch gelangen dann die Charaktere früher oder später an ihr Ziel. Vorstellbar wären:

- *Spuren lesen* im Wald, um sonderbare oder ungewohnte Spuren zu entdecken und dann zurückzuverfolgen. Hierzu ist zuerst ein Wurf gegen SG 20 fällig, um eine solche Spur überhaupt zu finden, und dann pro Stunde Reisedauer ein weiterer Wurf gegen SG 15. Gelingt der letzte Wurf, stehen die Charaktere vor Uglernods Höhle. Der Zauber *Bluthund* aus AHL3-02 *Der letzte Weg* wäre hier ebenso nützlich wie der *Trank der natürlichen Klarheit* aus dem gleichen Abenteuer.
- Kommunikation mit den Tieren oder Pflanzen des Waldes. Dazu braucht man einen Druiden oder einen entsprechenden Zauber (*Mit Pflanzen sprechen/Mit Tieren sprechen*); Hexenmeister und Magier könnten aber auch Vertraute ausschicken, um mit den Tieren des Waldes zu reden. Auch *Tiere oder Pflanzen entdecken* könnte hier hilfreich sein.
- Vertraute (insbesondere fliegende) können natürlich auch dazu genutzt werden, die Höhle direkt zu finden; hier werden Würfe auf die entsprechenden Wahrnehmungsfertigkeiten der Vertrauten gemacht.
- Erkenntniszauber können ebenfalls sinnvoll sein: *Ausspähung* könnte bei höherstufigen Charakteren helfen, wenn auch gegen einen eher hohen SG (abhängig von den bislang gesammelten Informationen, doch wohl meist 20); bei höherstufigen Gruppen könnte *Kreatur aufspüren* helfen, aber nur, wenn die Gruppe weiß, dass sie eine Grüne Vettel sucht. Mit ein wenig guten Willen des Spielleiters könnte die Gruppe mittels *Vorahnung* ihre Reiserichtung bestimmen (als "Wohl" gälte dann jedes Ergebnis, das die Charaktere Uglernod näher bringt); *Weissagung* hingegen könnte da schon etwas konkreter werden.
- Sind die Charaktere weder im naturverbundenen noch im magischen Bereich ausgewiesen, gibt es natürlich noch die Möglichkeit, vorhandene **Gefallen** einzulösen.

Am umfassendsten ist hier der mit dem Zertifikat *Held des Adri* versehene Gefallen einsetzbar, der eher allgemein eingetauscht werden kann gegen das Auftauchen einer Person, die den Charakteren weiterhelfen kann: einer der NSC aus *Begegnung Zwei*, das Einhorn aus *Begegnung Sechs*, einer der Waldmenschen aus *Willkommen im Adri*.. Etwas spezifischer (da an bestimmte Gruppen gebunden) sind die Gefallen der Ehlonna- und Obad-hai-Priesterschaft (Hala bzw. Keifan) sowie der von Parren Ludern (hier muss ein Waldläufer aus Luderns Gefolge eingebaut werden; aus *Räuber im Adri* böte sich der Waldläufer Jowall an).

Im Zweifelsfall sollte der Spielleiter bei halbwegs tauglichen Ideen großzügig sein und notfalls die Gruppe "zufällig" auf einen Nadler stoßen lassen, das gerade auf dem Weg zu Uglernod ist und dem sie dann folgen können. Dies erhöht natürlich die Gegner im Endkampf (außer die Gruppe wartet, bis der Nadler wieder verschwunden ist), nicht aber die EP für *Begegnung Sieben*..

Begegnung Sieben: Nie wieder Bäume!

Allgemeine Beschreibung: Die Charaktere stehen schließlich vor der Höhle, in der sich Uglernod derzeit aufhält. Möglicherweise befindet sich auch noch ein Nadler in der Nähe, wenn die Abenteurer einem solchen folgen mussten, um die Höhle zu finden.

Eure Suche hat euch quer durch den Wald nach Stunden schließlich zum Eingang einer kleinen Höhle geführt, etwa zwei Meter hoch und einen Meter breit. Der Boden vor der Höhle ist felsig und nur mit wenigen hartnäckigen Sträuchern bewachsen. Hinter der Höhle erhebt sich ein kleiner, karg bewachsener Hügel. Es ist dunkel in der Höhle, und ihr könnt keine Bewegung feststellen

Uglernod findet sich im Inneren der Höhle und kommt bis auf weiteres auch nicht heraus. Da sie über *Dunkelsicht* verfügt, ist keine Beleuchtung notwendig. Dies bedeutet natürlich auch, dass die in die Höhle eindringenden Charaktere die Vettel auf sich aufmerksam machen, wenn sie sich (was wohl wahrscheinlich ist) einer Lichtquelle bedienen. Hören kann die Vettel die Charaktere aufgrund des Lärms des Wasserfalls auf keinen Fall.

Der Hügel erhebt sich auf etwa 15 m Höhe, bevor er stärker bewaldet wird. Bis dahin ist er mit Gestrüpp und einigen wenigen Bäumen bewachsen. Erkunden die Charaktere das Gelände von außen, stellen sie fest, dass ein kleiner Fluss den Hügel hinab fließt, aber am hinteren Ende der Höhle im Boden verschwindet. Das Loch, durch das der anderthalb Meter breite Bach fließt, ist dank einiger spitzer Felsvorsprünge zu klein, als dass sich jemand hindurchzwängen könnte (täte ein Charakter dies, würde er mit dem Wasserfall nach unten stürzen und wohl auf der Balustrade landen). Weder am Boden vor der Höhle noch im oder am Höhleneingang gibt es Fallen. Uglernod erwartet nicht wirklich, dass jemand nach ihr sucht (nach ihren

Berechnungen sollten die beiden Druidinnen einander mittlerweile schon an die Kehle gegangen sein, was ja auch fast stimmt), so dass sie sich keinerlei Gedanken um mechanische oder magische Fallen gemacht hat. Der Gang fällt direkt hinter dem Eingang leicht ab.

Allerdings hat die Vettel etwa 10 m hinter dem Eingang einen *Alarm* (*geistig*) gewirkt; siehe das "A" auf der Karte in *Anhang 4*.

Ein Plan der Höhle findet sich in *Anhang 4*. Beim Eindringen in die Höhle sollte der Spielleiter eine düstere, beklemmende Atmosphäre vermitteln:

Die Höhle ist nicht nur finster, sondern auch eng und leicht klamm. Die Wände sind rau und unbebaut, und das Licht bricht sich flackernd an den Wänden. Geräusche hallen vielfältig verzerrt wider, und von weiter hinten hört ihr ein rauschendes Geräusch, das immer lauter wird. Die Luft wird merklich kühler, je weiter ihr vorankommt.

Was die Charaktere hier hören, ist das Geräusch des unterirdischen Wasserfalls, der das hintere Ende von Ugleranods Höhle durchschneidet; aus dem gleichen Grund sinkt auch die Temperatur. All diese Effekte sind völlig natürlich, was sich durch einen Wurf auf *Naturkunde* mit SG 10 herausfinden lässt.

Der Gang führt ohne Abzweigung tiefer in die Höhle. Es wird immer kühler und das Brausen des Wassers immer lauter. Der immer noch leicht abfallende Gang führt schließlich in den (ebenen) Hauptraum der Höhle:

Am Ende des Ganges bietet sich euch ein Atemberaubendes Bild: Der Gang geht in eine große, etwa 20 m hohe Höhle über, an deren hinterem Ende ein unterirdischer Wasserfall von etwa 1 m Breite mit lautem Getöse nach unten stürzt. Der Lärm ist so laut, dass ihr euer eigenes Wort nicht verstehen könnt! Auf einer Höhe von etwa 9 m über dem Boden zieht sich eine Art flacher, freitragender Balustrade halbkreisförmig vor dem Wasserfall vorbei; rechts und links ist sie durch grobe Treppen zu erreichen. Der Wasserfall stürzt aus einem kleinen Loch in der Decke, durch das Tageslicht in den Höhlenraum fällt.

Direkt unter der Balustrade stürzt der Wasserfall schäumend in eine 5 m tiefe Steinkuhle, aus der der Fluss dann unterirdisch weiterfließt; erst nach über einem Kilometer tritt er wieder an die Oberfläche. Die Balustrade ist ein flaches Steinband ohne jede Deckung, das nur an seinen beiden Rändern vom Fels gestützt wird (d.h. die Fläche zwischen Höhlenboden und Balustradenuntergrund ist frei). Sie ist an ihrem Scheitelpunkt etwa 1,50 m vom Wasserfall entfernt. Die Höhle hat keinen weiteren Ausgang.

Die Charaktere sehen in der Höhle niemanden. Dies liegt daran, dass Ugleranod, die sich auf der Balustrade aufhält, ihre Anknüpfung durch den *Alarm*-Zauber und/oder einer mitgeführten Lichtquelle bemerkt und sich *unsichtbar* gemacht hat. Sollten die Charaktere den Alarm umgangen oder deaktiviert haben, befindet sich Ugleranod an einem der Enden der Balustrade im Schatten und tritt erst in der nächsten Runde ins Blickfeld der Charaktere; sobald sie der Charaktere gewahr wird, macht sie sich nach

Möglichkeit ebenfalls *unsichtbar* (Zauberähnliche Fähigkeit).

Ugleranod sucht nach einer guten Gelegenheit für einen möglichst verheerenden Ersts Schlag gegen die Eindringlinge; auf DGS 2 bis 6 schleicht sie sich an und greift mit ihren beiden Klauen an (eventuell noch verstärkt durch *Zielsicherer Schlag*), in der Hoffnung, einen Gegner früh zu schwächen oder schnell auszuschalten; auf DGS 8 eröffnet sie mit *Blitz*. Ihr Vertrauter (eine Schlange) unterstützt sie im Kampf. Solange sie unsichtbar ist, trägt Ugleranod die Schlange auf der Schulter; sobald die Vettel angreift, sucht sich die Schlange ihren eigenen Gegner, um ihn zu beißen.

Sobald die Charaktere der Vettel ansichtig werden, sehen sie, dass Ugleranod an Gesicht und Oberkörper schwere Brandnarben aufweist - eine Erinnerung an Immonaras *Flammenschlag* vor sechs Jahren.

Die vom Wasserfall aufsteigende Gischt verschafft allen Wesen, die sich auf der Balustrade befinden eine **Tarnung** von **25%** (d.h. eine Fehlschlagchance von 10%). Beim Sturz in den Wasserfall erleidet ein Charakter 1W6 Punkte Schaden, beim Sturz von der Balustrade auf den Höhlenboden 3W6 Schadenspunkte.

DGS 2 (BS 5):

☛ **Ugleranod:** Grüne Vettel (1), mittelgroße monströse Humanoide, TP 49; siehe *Anhang 5*.

DGS 4 (BS 7):

☛ **Ugleranod:** Grüne Vettel (1), mittelgroße monströse Humanoide/Hexenmeisterin der 2. Stufe, TP 57; siehe *Anhang 5*

☛ **Vertrauter:** Schlange (Viper), sehr kleine magische Bestie, TP 28; siehe *Anhang 6*.

DGS 6 (BS 9):

☛ **Ugleranod:** Grüne Vettel (1), mittelgroße monströse Humanoide/Hexenmeisterin der 4. Stufe, TP 65; siehe *Anhang 5*.

☛ **Vertrauter:** Schlange (Viper), sehr kleine magische Bestie, TP 32; siehe *Anhang 6*.

DGS 8 (BS 11):

☛ **Ugleranod:** Grüne Vettel (1), mittelgroße monströse Humanoide/Hexenmeisterin der 6. Stufe, TP 73; siehe *Anhang 5*.

☛ **Vertrauter:** Schlange (Viper), sehr kleine magische Bestie, TP 36; siehe *Anhang 6*.

Sollte der Kampf schlecht für Ugleranod laufen, stürzt sie sich während ihrer Initiative von der Balustrade in die Auffangkuhle des Wasserfalls (was ihr 1W6 Punkte Schaden zufügt) und nutzt dann ihre Fähigkeit des *Wasseratmens*, um durch den unterirdischen Abfluss zu fliehen. Sofern die Charaktere sie nicht in der Runde, in der sie ins Wasser springt, töten, kann sie entkommen.

Ihre Schätze lässt sie dabei aber zurück:

Schätze:

Neben einigen Münzen findet sich in Ugleranods Schatz auf DGS 2, 4 und 6 *Ehlonnas Köcher*, dazu auf DGS 6 noch eine *Brille des Folgens* (*Herren der Wildnis*). Auf

DGS 8 hingegen besteht der Schatz "nur" aus einem *Druidengewand*.

DGS 2: Beute - 0 GM; Münzen - 12 GM; Magie - *Ehlonnas Köcher* (155 GM)

DGS 4: Beute - 0 GM; Münzen - 90 GM; Magie - *Ehlonnas Köcher* (150 GM)

DGS 6: Beute - 0 GM; Münzen - 8 GM; Magie - *Ehlonnas Köcher* (150 GM), *Brille des Folgens* (167 GM)

DGS 8: Beute - 0 GM; Münzen - 22 GM; Magie - *Druidengewand* (483 GM)

Abschluss

Nach dem Sieg gegen Ugleranod können die Charaktere ohne Probleme zu Immonaras Hain zurückkehren. Als sie dort eintreffen, herrscht zwischen den beiden Druidinnen eine gespannte, aber nicht wirklich feindselige Atmosphäre.

Sowohl Athanasia als auch Immonara hören sich an, was die Charaktere zu berichten haben und sind ausgesprochen dankbar für deren Einsatz. Sie lösen ihre vor dem Aufbruch der Charaktere gegebenen Versprechungen bezüglich Heil- und Bannzaubern ein (bzw. bieten eine solche Hilfe jetzt an, falls vorher nichts dergleichen abgemacht worden war).

Letztlich bitten sie die Charaktere noch zu folgendem:

"Ihr kommt gerade recht", sagt Immonara, wie üblich ruhig. Neben ihr steht Athanasia, und wüsste man es nicht besser, könnte man die beiden für die besten Freundinnen halten.

"Nach den druidischen Bräuchen", so fährt Immonara fort, "werden nun Zeugen benötigt für etwas, das wir während eurer Anwesenheit besprochen haben. Seid ihr bereit?"

Vorausgesetzt, die Charaktere verweigern sich nicht, geht es weiter:

Immonara nickt Athanasia knapp zu. Die Halblingsfrau geht kurz in sich, dann strafft sie sich und spricht mit klarer Stimme:

"Hiermit fordere ich, Athanasia Baumling, dich, Immonara, unter Einhaltung der formalen Vorschriften zum Duell auf traditionellem Wege um den Posten der Erzdruidin heraus." Sie zögert kurz, dann setzt sie hinzu: "Möge der Adri immer grün bleiben."

Immonara holt einmal tief Luft, dann entgegnet sie: "Wohlan, Athanasia Baumling, unter Zeugen vernehme ich deine Herausforderung. Wie es die alten druidischen Gesetze wollen, hat nun jeder von uns zwei Jahre Zeit, um sich auf das traditionelle Duell vorzubereiten. Am 4. Tag des Reichfestes des Jahres 595 Allgemeiner Zeitrechnung (der Jahresmitte) werden wir uns an einem vom Hochdruiden zu bestimmenden, neutralen Ort treffen, um das Duell auszufechten. Möge der Adri immer grün bleiben."

Immonara sieht euch an, und ihr meint, hinter der kühlen und gelassenen Fassade einen ganz kleinen Anflug von Traurigkeit zu erkennen. "Habt ihr dies verstanden und seid bereit, dies jederzeit vor einer druidischen Konklave zu bezeugen?"

Mit der Antwort der Charaktere endet das Abenteuer. Stimmen die Charaktere nicht zu, ist der Vermerk bezüglich des Beobachtens des Herausforderungsrituals auf dem Abenteuer nachweis zu streichen!

Der Weg der Charaktere aus dem Abenteuer heraus verläuft ohne Zwischenfälle.

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: Nadeln des Todes

Kampf gegen die Nadler

DGS 2 (BS 3)	90 EP
DGS 4 (BS 5)	150 EP
DGS 6 (BS 7)	210 EP
DGS 8 (BS 9)	270 EP

Begegnung Vier: Ärger unter den Bäumen

Kampf gegen Ugleranods Kreatur(en)

DGS 2 (BS 4)	120 EP
DGS 4 (BS 6)	180 EP
DGS 6 (BS 8)	240 EP
DGS 8 (BS 10)	300 EP

Begegnung Sieben: Nie wieder Bäume!

Kampf gegen Ugleranod

DGS 2 (BS 5)	150 EP
DGS 4 (BS 7)	210 EP
DGS 6 (BS 9)	270 EP
DGS 8 (BS 11)	330 EP

Bonus für gutes Rollenspiel

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

Summe der maximal möglichen EP

DGS 2	450 EP
DGS 4	675 EP
DGS 6	900 EP
DGS 8	1125 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 Schatzaufstellung 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, DGS 6 = 800 GM und DGS 8 = 1250 GM. Die folgende Aufstellung enthält die individuellen Anteile für die SC. Sie entspricht weitgehend den Schatzaufstellungen, die du bei den Begegnungen findest.

Begegnung Eins: Nadeln des Todes

DGS 2: Beute - 0 GM; Münzen - 69 GM; Magie - *Quaals Feder (Vogel)* (25 GM)

DGS 4: Beute - 0 GM; Münzen - 88 GM; Magie - *Quaals Feder (Vogel)* (25 GM)

DGS 6: Beute - 0 GM; Münzen - 124 GM; Magie - *Quaals Feder (Vogel)* (25 GM)

DGS 8: Beute - 0 GM; Münzen - 216 GM; Magie - *Quaals Feder (Vogel)* (25 GM)

Begegnung Drei: Der sterbende Baumhirte

DGS 2: Beute - 0 GM; Münzen - 0 GM; Magie - *Eichel der Rindenhaut* mit 4 Ladungen (144 GM)

DGS 4: Beute - 0 GM; Münzen - 0 GM; Magie - *Eichel der Rindenhaut* mit 7 Ladungen (252 GM)

DGS 6: Beute - 0 GM; Münzen - 0 GM; Magie - *Eichel der Rindenhaut* mit 9 Ladungen (324 GM)

DGS 8: Beute - 0 GM; Münzen - 0 GM; Magie - *Eichel der Rindenhaut* mit 14 Ladungen (504 GM)

Begegnung Sieben: Nie wieder Bäume!

DGS 2: Beute - 0 GM; Münzen - 12 GM; Magie - *Ehlonnas Köcher* (155 GM)

DGS 4: Beute - 0 GM; Münzen - 90 GM; Magie - *Ehlonnas Köcher* (150 GM)

DGS 6: Beute - 0 GM; Münzen - 8 GM; Magie - *Ehlonnas Köcher* (150 GM), *Brille des Folgens* (167 GM)

DGS 8: Beute - 0 GM; Münzen - 22 GM; Magie - *Druidengewand* (483 GM)

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.

Schon seit Beginn der Kampagne ging mir der Gedanke im Kopf herum, aus diesem Lied ein Abenteuer zu machen; hier ist es. Und Ugleranods Versteck wurde von der *Cascata Varone* bei Riva del Garda inspiriert.

Anmerkung des Autors: Die Grundidee dieses Abenteuers verdanke ich dem Lied *The Trees* der kanadischen Rockband "Rush", das mit folgenden Zeilen beginnt:

*There is unrest in the forest
There is trouble with the trees
For the maples want more sunlight
And the oaks ignore their pleas*

Anhang 1: Die Nadler

DGS 2

☛ **Nadler (2):** HG 2; Mittelgroße Pflanze; TW 3W8+3; TP 16; INI +0; BR 9 m; RK 14 (+4 natürlich; Berührungsangriff 10, auf dem falschen Fuß erwischt 14); A Fernkampf +2 (1W12+1, Nadeln) oder Nahkampf +3 (1W4+1, Klauen); AGF/RCW: 1,5 m x 1,5 m/1,5 m; BE: Eigenschaften von Pflanzen; GES N; RW REF +1, WIL +3, ZÄH +4; ST 12, GE 10, KO 13, IN 6, WE 15, CH 5.

Fertigkeiten und Talente: Verbergen+0*

DGS 4

☛ **Nadler (4):** HG 2; Mittelgroße Pflanze; TW 3W8+3; TP 18; INI +0; BR 9 m; RK 14 (+4 natürlich; Berührungsangriff 10, auf dem falschen Fuß erwischt 14); A Fernkampf +2 (1W12+1, Nadeln) oder Nahkampf +3 (1W4+1, Klauen); AGF/RCW: 1,5 m x 1,5 m/1,5 m; BE: Eigenschaften von Pflanzen; GES N; RW REF +1, WIL +3, ZÄH +4; ST 12, GE 10, KO 13, IN 6, WE 15, CH 5.

Fertigkeiten und Talente: Verbergen+0*

DGS 6

☛ **Aufgestiegene Nadler (3):** HG 4; Mittelgroße Pflanze; TW 6W8+6; TP 32; INI +0; BR 9 m; RK 14 (+4 natürlich; Berührungsangriff 10, auf dem falschen Fuß erwischt 14); A Fernkampf +5 (1W12+1, Nadeln) oder Nahkampf +6 (1W4+1, Klauen); AGF/RCW: 1,5 m x 1,5 m/1,5 m; BE: Eigenschaften von Pflanzen; GES N; RW REF +2, WIL +4, ZÄH +6; ST 12, GE 10, KO 13, IN 6, WE 15, CH 5.

Fertigkeiten und Talente: Verbergen+0*

DGS 8

☛ **Aufgestiegene Nadler (6):** HG 4; Mittelgroße Pflanze; TW 6W8+6; TP 36; INI +0; BR 9 m; RK 14 (+4 natürlich; Berührungsangriff 10, auf dem falschen Fuß erwischt 14); A Fernkampf +5 (1W12+1, Nadeln) oder Nahkampf +6 (1W4+1, Klauen); AGF/RCW: 1,5 m x 1,5 m/1,5 m; BE: Eigenschaften von Pflanzen; GES N; RW REF +2, WIL +4, ZÄH +6; ST 12, GE 10, KO 13, IN 6, WE 15, CH 5.

Fertigkeiten und Talente: Verbergen+0*

Eigenschaften von Pflanzen (AF): Nadler sind immun gegen Gift, *Schlaf*, Lähmung, Benommenheit und Verwandeln. Sie sind nicht anfällig gegen Kritische Treffer oder den Verstand betreffende Zauber. Die Kreaturen verfügen zudem über Dämmerlicht.

Fertigkeiten: *Die natürliche Färbung eines Nadlers sowie seine Nadeln verschaffen ihm im Wald eine ausgezeichnete Tarnung. Im Wald erhalten bewegungslose Nadler einen Volksbonus von +16 auf *Verbergen*. Dieser Bonus sinkt auf +8, wenn sich der Nadler mit bis zu halber Geschwindigkeit bewegt.

Anhang 2: Die NSC-Druiden

Alle DGS

➤ **Adrian Schnellläufer, menschlicher Druiden (Beory), Stufe 3:** GS 3; mittelgroßer Humanoide (1,65 m groß); TW 3W8; TP 17; INI +2 (GE); BR 6 m; RK 16* (+2 GE, +1 Ausweichen*, +3 Fellrüstung); A Nahkampf +5 (1W6+2/KT x2, Keule), Fernkampf +3 (1W4/KT x2, Schleuder); BA Zaubersprüche; BE Naturgespür, Tiergefährte, Unterholz durchqueren; GES N; RW REF +3, WIL +6, ZÄH +3; ST 14, GE 14, KO 10, IN 10, WE 16, CH 12.

Fertigkeiten und Talente: Gefühl für Tiere +6, Konzentration +5, Mit Tieren umgehen +6, Naturkunde ++8, Richtungssinn +8, Schwimmen +4; Zauberkunde +3; Ausweichen. Spuren lesen, Waffenfokus (Keule).

Vorbereitete Zauber (4/3/2; Grund-SG = 13 + Zaubergrad): Grad 0 - *Ausbessern, Gift entdecken, Magie entdecken, Wasser erschaffen*; 1. Grad - *Leichte Wunden heilen, Verbündeten der Natur herbeirufen I, Verstricken*; 2. Grad - *Rindenhaut, Verbündeten der Natur herbeirufen 2*.

Ausrüstung: Fellrüstung, Holzkeule, Steindolch, Schleuder.

Adrian ist dünn und drahtig. Er hat dunkle Haare und Augen. Er ist etwas über 30 Jahre alt. Adrian stammt nicht aus dieser Gegend, sondern aus den Ödlanden zwischen dem Wildwucherwald und dem Einsamen Wald. Die dortigen Druiden haben ihn auf die Wanderschaft geschickt und vor nicht ganz 10 Jahren gelangte er so in die südlichen Ausläufer der Feuersteinhügel. Er befand, dass dies der Ort sein musste, an dem er der Erdmutter am besten dienen könnte. Den Druiden des Adri (die zumeist eher Obad-hai verehren) geht er meist aus dem Weg.

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

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

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

Domänen: Pflanzen, Tiere.

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

Hala ist etwa 1,60 m groß. Sie hat kurzes dunkles Haar und braune Augen. Sie ist Mitte 20. Sie bereist als Ehlonna-Priesterin die westlichen Waldgebiete und zieht

dort von Siedlung zu Siedlung, um den Waldmenschen spirituellen Beistand zu gewähren. Gelegentlich kann man sie auch in Alforsfurt antreffen, wo sie mit ihren Glaubensbrüdern und -schwestern über die Lage im Adri berät.

➤ **Keifan, männlicher Druiden (Obad-hai), Stufe 2:** GS 2; mittelgroßer Humanoide (1,80 m groß); TW 2W8; TP 12; Init +0; BR 9 m; RK 12 (+2 Lederrüstung); A Nahkampf +3 (1W6+2/1W6+2/KT x2, Kampfstab bzw. 1W6+2/KT x2, Sichel); BA Zaubersprüche; BE Naturgespür, Tiergefährte, Unterholz durchqueren; GES N; RW REF +0, WIL +5, ZÄH +3; ST 14, GE 10, KO 10, IN 14, WE 15, CH 12.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +4, Gefühl für Tiere +6, Heilen +6, Konzentration +4, Lauschen +4, Mit Tieren umgehen +6, Naturkunde +7, Wissen (Natur) +7; Durchdringende Zauber, Zauberreichweite vergrößern.

Vorbereitete Zauber (4/3; Grund-SG = 12 + Zaubergrad): Grad 0 - *Aufblitzen, Kleinere Wunden heilen, Magie entdecken, Resistenz*; 1. Grad - *Tiere beruhigen, Verbündeten der Natur herbeizaubern I, Verstricken*.

Ausrüstung: Robe mit Kapuze, Lederrüstung, Kampfstab, Sichel, Mistelzweige.

➤ **"Fass!", Hund, Stufe 1:** GS 1/3; kleines Tier (ca. 1 m lang); TW 1W8+2; TP 10; Init +3 (Ges); BR 40; RK 15 (+1 Größe, +3 Ges, +1 natürlich); Angriff +2 Nahkampf (1W4+1 [Krit x2], Biss); BE Geruchssinn; GES N; RW Zäh +4, Ref +5, Will +1.

Stä 13, Ges 17, Kon 15, Int 2, Wei 12, Cha 6.

Fertigkeiten: Entdecken +5, Lauschen +5, Naturkunde +1 (+9 beim Schnüffeln), Schwimmen +15; *Talente:* --

Keifan ist Mitte 20 und in eine einfache braune Robe gekleidet, die von einem weißen Strick zusammengehalten wird; eine Kapuze ruht meist zurückgeschlagen auf seinen Schultern. Er hat graue Augen und ein scharfes, schmallippiges Gesicht. Er zählt zu den zahllosen Obad-hai-Wanderdruiden im Adri. Keifan ist meist schlecht gelaunt und im Umgang eher mürrisch. Der sehr phantasievoll benannte Hund "Fass!" ist sein Tiergefährte, dem Keifan beigebracht hat, als Bote zu fungieren, um im Maul getragene Schriftstücke zu überreichen.

Anhang 3: Ugleranods Kreatur(en)

DGS 2

☛ **Wurzling (2):** HG 3; Kleine Pflanze; TW 3W8; TP 10 (von 13); INI +6; BR 9 m/ Klettern 4,5 m; RK 16 (+1 Größe, +2 GE, +3 natürlich; Berührungsangriff 13, auf dem falschen Fuß erwischt 14); A Nahkampf 2x +5 (1W3+3 zzgl. Gift, 2 Klauen); AGF/RCW: 1,5 m x 1,5 m/1,5 m; BA: Gift, Schwarm; BE: Eigenschaften von Pflanzen, Teilweise Immunität gegen Stichwaffen, Pflanzengeist, Waldsinn; GES N; RW REF +3, WIL +1, ZÄH +3; ST 15, GE 14, KO 11, IN 2, WE 11, CH 6.

Fertigkeiten und Talente: Leise bewegen +7, Klettern +10, Verbergen +11; Verbesserte Initiative

Eigenschaften von Pflanzen (AF): Ein Wurzling ist immun gegen Gift, *Schlaf*, Lähmung, Benommenheit und Verwandeln. Er ist nicht anfällig gegen Kritische Treffer oder den Verstand betreffende Zauber.

Gift (AF): Jeder erfolgreiche Klauenangriff eines Wurzlings ist vergiftet (Zähigkeitswurf SG 11). Primärschaden ist 1 min. *Schlaf*; Folgeschaden 10 min. *Schlaf*. Dies wird wie der gleichnamige Zauber behandelt, wirkt aber nur gegen lebende Wesen.

Pflanzengeist (AF): Alle Wurzlinge im Umkreis von 25 km um ihre Eltern sind miteinander in ständiger Kommunikation. Ist einer in Gefahr, sind alle in Gefahr. Ist einer nicht auf dem falschen Fuß erwischt, ist es keiner. Kein Wurzling einer solchen Gruppe gilt als in die Zange genommen, es sei denn, alle sind es zur gleichen Zeit. (Die Eltern sind im entsprechenden Umkreis, greifen aber nicht in den Kampf ein. Das nehmen wir uns in einem späteren Abenteuer vor...)

Schwarm (AF): Wurzlinge können nach belieben umeinander herum schwärmen. Bis zu drei von ihnen können sich zur gleichen Zeit im gleichen Feld aufhalten. Entsprechend können sie auch als Gruppe angreifen; jeder Wurzling, der mit einem Gegner im Handgemenge ist (Bonus +0), trägt jedem anderen Wurzling einen Kompetenzbonus von +1 auf Angriffe gegen den gleichen Gegner ein.

Teilweise Immunität gegen Stichwaffen (AF): Wurzlinge erleiden durch Stichwaffen nur halben Schaden., allerdings nie weniger als 1 Punkt.

Waldsinn (AF): Ein Wurzling nimmt automatisch alles wahr, was sich im Umkreis von 20 m mit Vegetation in Kontakt befindet, auch wenn es sich nicht um die gleiche Vegetation handelt wie die, mit der der Wurzling in Kontakt ist.

Siehe weiter *Monster Manual II: Orcwort (Wortling)*.

DGS 4

☛ **Tentakulus (1):** HG 6 Riesige Pflanze; TW 9W8+54; TP 75 (von 94); INI -1 (GE); BR 6 m; RK 16 (-2 Größe, -2 GE, +9 natürlich; Berührungsangriff 7, auf dem falschen Fuß erwischt 16); A Nahkampf +13 (2W8+9, Biss), 2x Nahkampf +8 (je 1W6+4, Tentakel); AGF/RCW: 3 m x 12 m/4,5 m; BA: Lähmung, Verbessertes Ergreifen, Verschlucken; BE: Eigenschaften von Pflanzen, Regeneration 10; GES N; RW REF +2, WIL +2, ZÄH +12; ST 28, GE 9, KO 22, IN 3, WE 8, CH 3.

Eigenschaften von Pflanzen (AF): Ein Tentakulus ist immun gegen Gift, *Schlaf*, Lähmung, Benommenheit und Verwandeln. Er ist nicht anfällig gegen Kritische Treffer oder den Verstand betreffende Zauber.

Regeneration 10 (AF): Wuchtwaffen und Säure fügen einem Tentakulus normalen Schaden zu. Ein Tentakulus, der einen Teil seines Körpers verliert, kann diesen innerhalb von 1W6 Minuten nachwachsen lassen. Wird er an den Körper angehalten, wächst er sofort wieder an.

Verbessertes Ergreifen (AF): Hierzu muss der Tentakulus mit seinem Biss einen Treffer erzielen. Ist dies erfolgreich, wird der Bisschaden ausgewürfelt und der Tentakulus kann versuchen, den Getroffenen zu verschlucken. Auch ein mit seinen Tentakeln angreifender Tentakulus kann wie beschrieben ergreifen. Er führt den ergriffenen Gegner dann als Teil-Aktion zum Maul, was automatisch zu Bisschaden führt.

Verschlucken/Lähmung (AF): Ein Tentakulus kann versuchen, einen Gegner der Größenkategorie "Groß" oder kleiner zu verschlucken, wenn ihm ein Ringkampfangriff gelingt. Sobald der Gegner in der Pflanzenmasse gefangen ist, muss ihm ein Zähigkeitswurf (SG 19) gelingen, damit er nicht für 3W6 Runden von den Verdauungssäften des Tentakulus gelähmt wird und pro Runde 2W6 Säureschaden erhält. Pro Runde ist ein neuer Rettungswurf fällig. Ein verschlucktes, aber nicht gelähmtes Wesen kann sich mit einem erfolgreichen Ringkampfwurf aus der Pflanzenmasse befreien; dies bringt es zurück zum Maul des Tentakulus, wo es sich mit einem weiteren Ringkampfwurf endgültig befreien kann. Ein verschlucktes Wesen kann sich auch aus dem Inneren des Tentakulus freischneiden, wenn es über eine leichte kleine Hieb- oder Stichwaffe verfügt und dem Inneren des Tentakulus (RK 15) insgesamt 25 Schadenspunkte zufügt. Das so geschnittene Loch schießt sich sofort wieder.

DGS 6

☛ **Tentakulus (2):** Siehe DGS 4.

DGS 8

☛ **Grünzwinde (1):** HG 10; Riesige Pflanze; TW 12W8+48; TP 86 (von 102); INI +0; BR 3 m; RK 16 (-2 Größe, +8 natürlich; Berührungsangriff 8, auf dem falschen Fuß erwischt 16); A Nahkampf 4x +16 (2W4+9, Hieb), Nahkampf +11 (1&6+4, Biss); AGF/RCW: 3 m x 3 m/4,5 m; BA: Todesnebel, Verbessertes Ergreifen, Verschlucken; BE: Eigenschaften von Pflanzen, Säureimmunität, Waldsinn; GES N; RW REF +4, WIL +4, ZÄH +12; ST 29, GE 10, KO 18, IN 3, WE 11, CH 6.

Eigenschaften von Pflanzen (AF):

Grünzwingen sind immun gegen Gift, *Schlaf*, Lähmung, Benommenheit und Verwandeln. Sie sind nicht anfällig gegen Kritische Treffer oder den Verstand betreffende Zauber. Die Kreaturen verfügen zudem über Dämmerlicht.

Todesnebel (ÜF): Zweimal pro Tag kann die Grünzwinge einen Säurenebel ausstoßen, der mit nachstehenden Ausnahmen wie der gleichnamige Zauber wirkt: Der Wirkungsbereich ist eine Ausbreitung von 12 m Höhe mit einem Radius von 18 m. Innerhalb dieses Gebiets ist die Sichtweite (auch mit Nachtsicht) auf 1,5 m beschränkt. Eine Kreatur innerhalb von 1,5 m hat halbe Tarnung (20% Fehlschlagschance für Angriffe gegen diese Kreatur), eine weiter entfernte Kreatur volle Tarnung (50% Fehlschlagschance, Ziel nicht durch Sicht zu entdecken). Beim Durchqueren des Todesnebel sinkt die BR auf 1/10 des normalen Wertes, und Angriffssowie Schadenswürfe erhalten einen Umstandsmodifikator von je -2. Fernkampfangriffe (mit Ausnahme von Strahlzaubern) sind nicht möglich. Darüber hinaus fügt der Säureschaden pro Runden jedem Wesen und Objekt im Wirkungsbereich 3W6 Punkte Säureschaden zu (kein Rettungswurf). Starker Wind vertreibt den Nebel innerhalb von 1W2 Runden; ansonsten hält er 3W6+1 Runden lang an. Die Grünzwinge ist gegen ihren Nebel immun; in diesem Abenteuer hat sie ihn bereits einmal angewendet.

Verbessertes Ergreifen (AF): Trifft die Grünzwinge einen Gegner, der mindestens eine Größerkategorie kleiner ist als sie, mit einem Hieb, fügt sie ihm normalen Schaden zu und kann zudem versuchen, ihn ohne Provozieren eines Gelegenheitsangriffes in einen Ringkampf zu verwickeln (Bonus +26). Gelingt dieser Wurf, kann sie den Gegner mit einem weiteren erfolgreichen Ringkampfwurf zu ihrem Maul führen, was automatisch zu Bisschaden führt; in der nächsten Runde kann sie dann versuchen, ihn zu verschlucken. Sie kann aber auch versuchen, den Ringkampf normal durchzuführen oder den Gegner einfach mit Maul oder Tentakeln festzuhalten (-20 auf den Ringkampfwurf, doch die Grünzwinge gilt nicht als im Ringkampf befindlich). Auf jeden Fall erzielt jeder erfolgreiche Ringkampfwurf in folgenden Runden Hieb- oder Bisschaden, je nach Situation.

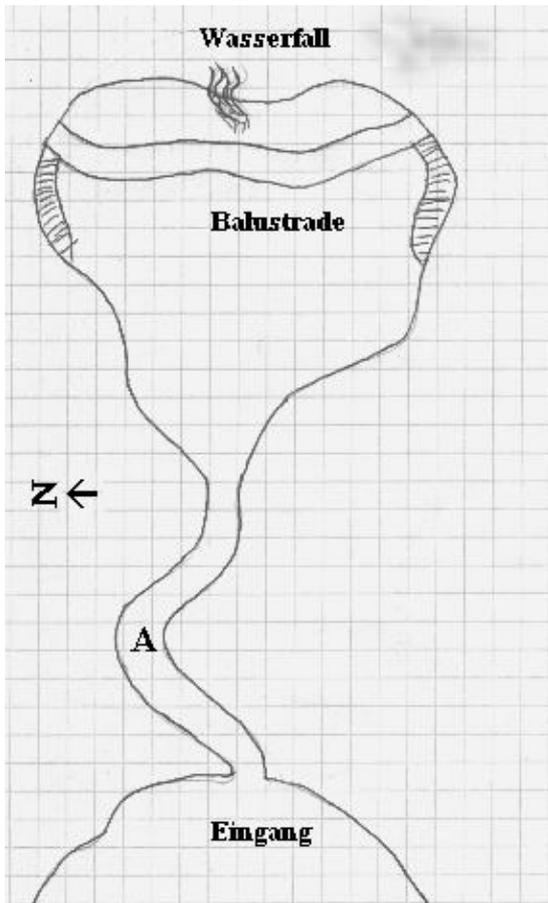
Verschlucken (AF): Eine Grünzwinge kann einen Gegner, der mindestens eine Größerkategorie kleiner ist als sie, zu verschlucken, wenn ihr ein Ringkampfangriff (Bonus +26) gelingt und sie ihren Gegner bereits im Maul hat (s.o. unter *Verbessertes Ergreifen*). Sobald der Gegner in der Pflanze gefangen ist, erleidet er durch den Magen der Pflanze pro Runde 2W6+9 Punkte Wuchtschaden sowie 2W4 Punkte Säureschaden. Ein verschlucktes Wesen kann sich mit einem erfolgreichen Ringkampfwurf aus der Pflanzenmasse befreien; dies bringt es zurück zum Maul der Grünzwinge, wo es sich mit einem weiteren Ringkampfwurf endgültig befreien kann. Ein verschlucktes Wesen kann sich auch aus dem Inneren der Grünzwinge freischneiden, wenn es über eine leichte kleine Hieb- oder Stichwaffe verfügt und dem Inneren der Grünzwinge (RK 18) insgesamt 20

Schadenspunkte zufügt. Das so geschnittene Loch schießt sich sofort wieder.

Waldsinn (AF): Eine Grünzwinge nimmt automatisch alles wahr, was sich im Umkreis von 20 m mit Vegetation in Kontakt befindet, auch wenn es sich nicht um die gleiche Vegetation handelt wie die, mit der die Grünzwinge in Kontakt ist.

Siehe weiter *Monster Manual II: Greenwise*.

Anhang 4: Ugleranods Höhle



1 Kästchen = 1,50 m

Anhang 5: Ugleranod

DGS 2

☛ **Grüne Vettel:** HG 5; Mittelgroße monströse Humanoide; TW 9W8+9; TP 49; INI +1 (GE); BR 9 m, Schwimmen 9 m; RK 22 (+1 GE, +11 natürlich; Berührungsangriff 11, auf dem falschen Fuß erwischt 21); A 2x Nahkampf +13 (1W4+4, Klauen); AGF/RCW: 1,5 m x 1,5 m/1,5 m; BA: Mimikry, Schwäche, Zauber, Zauberähnliche Fähigkeiten; BE: ZR 18, Nachtsicht 27 m; GES CB; RW REF +7, WIL +7, ZÄH +7; ST 19, GE 12, KO 12, IN 13, WE 13, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +11, Konzentration +13, Lauschen +11; Wissen (Natur) +5; Blind kämpfen, Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Wachsamkeit.

DGS 4

☛ **Grüne Vettel:** HG 7; Mittelgroße monströse Humanoide/Hexenmeisterin Stufe 2; TW 9W8+9 + 2W4+2; TP 57; INI +1 (+1 GE, +4 Verbesserte Initiative); BR 9 m, Schwimmen 9 m; RK 22 (+1 GE, +11 natürlich; Berührungsangriff 11, auf dem falschen Fuß erwischt 21); A 2x Nahkampf +14 (1W4+4, Klauen); AGF/RCW: 1,5 m x 1,5 m/1,5 m; BA: Mimikry, Schwäche, Zauber, Zauberähnliche Fähigkeiten; BE: ZR 18, Nachtsicht 27 m; GES CB; RW REF +7, WIL +10, ZÄH +7; ST 19, GE 12, KO 12, IN 13, WE 13, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Ausspähen +3, Entdecken +11, Konzentration +13, Lauschen +11, Wissen (Natur) +7, Zauberkunde +3; Blind kämpfen, Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit.

Vorbereitete Zauber (6/4; Grund-SG = 10 + Zaubergrad): Grad 0 - *Benommenheit* (x2), *Kältestrahl* (x2), *Magierhand*, *Resistenz*, 1. Grad - *Alarm*, *Schild*, *Schutz vor Gutem*, *Zielsicherer Schlag*.

DGS 6

☛ **Grüne Vettel:** HG 9; Mittelgroße monströse Humanoide/Hexenmeisterin Stufe 4; TW 9W8+9 + 4W4+4; TP 65; INI +1 (+1 GE, +4 Verbesserte Initiative); BR 9 m, Schwimmen 9 m; RK 22 (+1 GE, +11 natürlich; Berührungsangriff 11, auf dem falschen Fuß erwischt 21); A 2x Nahkampf +15 (1W4+5, Klauen); AGF/RCW: 1,5 m x 1,5 m/1,5 m; BA: Mimikry, Schwäche, Zauber, Zauberähnliche Fähigkeiten; BE: ZR 18, Nachtsicht 27 m; GES CB; RW REF +8, WIL +13, ZÄH +8; ST 20, GE 12, KO 12, IN 13, WE 13, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Ausspähen +5, Entdecken +11, Konzentration +13, Lauschen +11, Wissen (Natur) +9, Zauberkunde +5; Blind kämpfen, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit.

Vorbereitete Zauber (6/6/4; Grund-SG = 10 + Zaubergrad): Grad 0 - *Benommenheit* (x2), *Kältestrahl* (x2), *Magierhand*, *Resistenz*, 1. Grad - *Alarm*, *Magisches Geschoss*, *Schild*, *Schutz vor Gutem*, *Verhüllender Nebel*, *Zielsicherer Schlag*; 2. Grad - *Elementen widerstehen*, *Schutz vor Pfeilen*, *Verschwimmen*.

DGS 8

☛ **Grüne Vettel:** HG 11; Mittelgroße monströse Humanoide/Hexenmeisterin Stufe 6; TW 9W8+9 + 6W4+6; TP 73; INI +1 (+1 GE, +4 Verbesserte Initiative);

BR 9 m, Schwimmen 9 m; RK 22 (+1 GE, +11 natürlich; Berührungsangriff 11, auf dem falschen Fuß erwischt 21); A 2x Nahkampf +16 (1W4+5, Klauen); AGF/RCW: 1,5 m x 1,5 m/1,5 m; BA: Mimikry, Schwäche, Zauber, Zauberähnliche Fähigkeiten; BE: ZR 18, Nachtsicht 27 m; GES CB; RW REF +11, WIL +14, ZÄH +9; ST 20, GE 12, KO 12, IN 13, WE 13, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Ausspähen +7, Entdecken +11, Konzentration +13, Lauschen +11, Wissen (Natur) +11, Zauberkunde +7; Blind kämpfen, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit.

Vorbereitete Zauber (6/6/5/3; Grund-SG = 10 + Zaubergrad): Grad 0 - *Benommenheit* (x2), *Kältestrahl* (x2), *Magierhand*, *Resistenz*, 1. Grad - *Alarm*, *Magisches Geschoss*, *Schild*, *Schutz vor Gutem*, *Verhüllender Nebel*, *Zielsicherer Schlag*; 2. Grad - *Elementen widerstehen*, *Melfs Säurepfeil*, *Schutz vor Pfeilen*, *Spiegelbilder*, *Verschwimmen*; 3. Grad - *Blitz*, *Einflüsterung*, *Stinkende Wolke*.

Mimikry (AF): Eine Grüne Vettel kann die Laute nahezu jedes in der Nähe ihres Verstecks zu findenden Tieres imitieren.

Schwäche (ÜF): Eine Grüne Vettel kann einen Gegner durch einen besonderen Berührungsangriff schwächen. Dem betroffenen Gegner muss ein Zähigkeitswurf (SG 13) gelingen, ansonsten verliert er vorübergehend 2W4 Punkte Stärke.

Zauberähnliche Fähigkeiten: Nach Belieben - *Erscheinung verändern*, *Geisterhaftes Geräusch*, *Spurloses Gehen*, *Tanzende Lichter*, *Unsichtbarkeit*, *Wasser atmen* und *Zungen*.

Anhang 6: Ugleranods Vertrauter

DGS 4:

☛**Schlange (Viper):** HG -; Sehr kleine magische Bestie; TW 1; TP 28; INI +3 (GE); BR 4,50 m, Klettern 4,50 m, Schwimmen 4,50 m; RK 18; A +5 Nahkampf (Gift, Biss); AGF/RCW 75 cm x 75 cm/0 m; BA Gift; BE Empathische Verbindung, Geruchssinn, Verbessertes Entrinnen, verleiht Wachsamkeit, Zauber teilen; GES CB; RW REF +5, WILL +3, ZÄH +2; ST 6, GE 17, KO 11, IN 6, WE 12, CH 2.

Fertigkeiten und Talente: Balancieren +11, Entdecken +11, Klettern +12, Lauschen +11, Verstecken +18; Waffenfinesse (Biss)

Gift (AF): Primär- und Folgeschaden: 1W6 Konstitution, SG 11.

DGS 6:

☛**Schlange (Viper):** HG -; Sehr kleine magische Bestie; TW 1; TP 32; INI +3 (GE); BR 4,50 m, Klettern 4,50 m, Schwimmen 4,50 m; RK 19; A +5 Nahkampf (Gift, Biss); AGF/RCW 75 cm x 75 cm/0 m; BA Gift; BE Berührung, Empathische Verbindung, Geruchssinn, Verbessertes Entrinnen, verleiht Wachsamkeit, Zauber teilen; GES CB; RW REF +5, WILL +3, ZÄH +2; ST 6, GE 17, KO 11, IN 7, WE 12, CH 2.

Fertigkeiten und Talente: Balancieren +11, Entdecken +11, Klettern +12, Lauschen +11, Verstecken +18; Waffenfinesse (Biss)

Gift (AF): Primär- und Folgeschaden: 1W6 Konstitution, SG 11.

DGS 8:

☛**Schlange (Viper):** HG -; Sehr kleine magische Bestie; TW 1; TP 36; INI +3 (GE); BR 4,50 m, Klettern 4,50 m, Schwimmen 4,50 m; RK 20; A +5 Nahkampf (Gift, Biss); AGF/RCW 75 cm x 75 cm/0 m; BA Gift; BE Berührung, Empathische Verbindung, Geruchssinn, Mit Meisterin sprechen, Verbessertes Entrinnen, verleiht Wachsamkeit, Zauber teilen; GES CB; RW REF +5, WILL +3, ZÄH +2; ST 6, GE 17, KO 11, IN 8, WE 12, CH 2.

Fertigkeiten und Talente: Balancieren +11, Entdecken +11, Klettern +12, Lauschen +11, Verstecken +18; Waffenfinesse (Biss)

Gift (AF): Primär- und Folgeschaden: 1W6 Konstitution, SG 11.

