

AHL 4-01

Das gnomische Badehaus

Die Badehäuser von Herbergsbad: Teil 2

Ein einründiges D&D LIVING GREYHAWK[®]
Herbergsbad / Adri-Regionalabenteuer

Version 1

von Rainer Nagel und Alexandra Velten

Circle Reviewer: Creighton Broadhurst

Spieltester: Katja Nickmann, Robert Nickmann, Frank Roters

Die Gnome von Herbergsbad haben eine neue Beschäftigung entdeckt: das Bauen von Badehäusern! Ausgestattet mit dem letzten Schrei gnomischer Technologie, öffnet das *Blubbernde und dampfende gnomische Wunder-Badehaus* seine Pforten. Und ihr seid dabei – noch dazu als Ehrengäste aufgrund eurer Verdienste um die Stadt! Ganz Herbergsbad ist aufgeregt. Na, ob das 'mal gut geht...?

Für Charaktere der Stufen 3-8 (Durchschnittliche Gruppenstufe (DGS) 4-8).

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

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

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

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

Das Einstufungssystem von Living Greyhawk

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

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

Tabelle: Effektive Stufe von Tieren

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

Die Summe, die du errechnet hast, teilst du durch die Summe der SC; runde das Ergebnis zur nächsten vollen Zahl auf oder ab. 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 4 = max. 650 GM und 675 EP pro Spieler;

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

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

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 insbesondere in diesem Abenteuer 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.
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.

Zeiteinheiten und Lebenshaltungskosten

Die Standardunterhaltskosten entnehme bitte dem *Living Greyhawk Campaign Sourcebook (LGCS)*. 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 pro Runde für das Abenteuer aufwenden. SC

aus anderen Regionen müssen 2 Zeiteinheiten pro Runde 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 entnehmen bitte dem *LGCS*.

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 W10. Wenn das Resultat 1 ist, so ist am ersten Tag des Abenteuers Vollmond. Mache anschließend noch einen Wurf mit einem W3, 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):

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

Einmal in der Geschichte des Charakters kann die Große Schlange in Form eines kleinen „Wunders“ eingreifen, um dem Charakter oder einem von ihm benannten anderen Charakter in einer beliebigen Form zu helfen (in erster Linie, um Schaden abzuwenden oder den Charakter zu retten). Ist dies der Fall, bildet sich am Ende des Abenteuers auf einem von 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.

„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.

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

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

Ixbn (Frank Zaeske - Tätowierung)

Terrin Bender (Sascha Eder - Tätowierung)

Reisen im Vereinigten Königreich von Ahlissa / dem Fürstentum Herbergsbad

Im Jahr AZ 593 hatten SC in der Metaregion der zersplitterten Sonnen die Gelegenheit Abenteuerbescheinigungen zu erhalten, die sich auf die Reisekonditionen im Vereinigten Königreich von Ahlissa beziehen.

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

Free Travel Throughout the Kingdom of Ahlissa:

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

Wanted!

Der SC wird für die Ermordung eines oder mehrerer Adliger des Vereinigten Königreiches von Ahlissa gesucht.

Wanted In Ahlissa:

Dieser SC wird im Zusammenhang mit der Ermordung einiger Soldaten Ahlissas gesucht. Dieser Status betrifft alle Teile Ahlissas mit den besetzten Gebieten Medegias und der Fürstentümer Naerie und Herbergsbad, aber nicht der Adri.

Der SC verliert sofort alle Reiseprivilegien in Ahlissa inklusive des oben genannten „Free Travel...“. Zu Beginn der Spielsitzung musst Du einen W20-Wurf machen. Bei einer 1 oder 2 (ein erfolgreicher Verkleiden Wurf gegen SG 20, verringert dies auf 1) ist der SC gefangen genommen worden und muss Bestechungsgelder in Höhe von 100 GM x DGS auf der das Abenteuer gespielt wird entrichten. Ein Gefallen mit einem hochrangigen NSC Ahlissas oder einer einflussreichen Organisation kann anstelle der Bestechungsgelder eingesetzt werden.

Sobald die Bestechungsgelder gezahlt wurden, streiche den betreffenden Eintrag auf dem AR durch. Der SC kann dann ganz normal an dem Abenteuer teilnehmen.

Einleitung für den Spielleiter

Herbergsbad ist nicht zuletzt für seine vielen Badehäuser berühmt – und das zu Recht. Es gibt Dutzend davon, wobei die öffentlichen Quellen und Bäder noch gar nicht berücksichtigt sind. Nun eröffnet ein weiteres Badehaus, eines, von dessen Art man schon längst eines hätte erwarten sollen – und müssen –, an das aber trotzdem erst eher spät gedacht wurde: ein gnomisches Badehaus!

Oder sagen wir besser: ein *gnomisches* Badehaus – eines, in dem sich der aktuellste Stand der gnomischen Technologie mit bahnbrechenden magischen Erkenntnissen zu einer wahrhaft einzigartigen Einheit verbindet. Nichts war den Gnomen zu teuer für ihre neuste Errungenschaft; selbst einen neuen Ableger vom nächstgelegenen Verteilerknoten des gnomischen Aquädukts haben sie gebaut, damit er die benötigten (nicht unerheblichen) Wassermassen direkt von der Quelle heranzuführt.

Die Eröffnung dieses Badehauses, das den klangvollen Namen *Das Blubbernde und dampfende gnomische Wunder-Badehaus* trägt, ist ein Ereignis, wie es Herbergsbad seit den Feierlichkeiten zum Beitritt des Fürstentums im Jahre 591 AZ nicht mehr gesehen hat.

Dies mag auf den ersten Blick verwunden, doch haben die Verantwortlichen der *Glorreichen Gnomenarchitekten des Verbesserungsbedürftigen Fürstentums* keine Mühen und Kosten gescheut, um die bestmögliche Öffentlichkeitsarbeit zu erhalten. Aus diesem Grunde haben sie im Geheimen mit der "Aerdy lebt"-Gesellschaft (siehe TSS 3-04 *The Glory of Times Past*) über deren neu errichtete Zweigstelle in Herbergsbad Verbindung aufgenommen, um deren weit verzweigtes Informationsnetz zu nutzen. Es gelang den Gnomen sogar, die weithin bekannte halb-elbische Bardin dieser Gesellschaft (Shari Liedhain) dafür zu gewinnen, ihnen in ihrer melodischen Stimme einige Ansagetext vorzusprechen, die dann auf magische Weise aufgezeichnet und bei der Ausstattung des Badehauses in einer Abart von *Magischer Munde* eingesetzt wurden.

Natürlich sind die Gnome an einem Start des neuen Badehauses mit größtmöglicher Publikumswirksamkeit interessiert, weshalb sie Einladungen an die erste Reihe der politischen und gesellschaftlichen Elite der Stadt geschickt haben. Und nach deren (eher weiser) Absage an die zweite Reihe. Und dann an die dritte. Und so geschah es, dass schließlich den Charakteren die große Ehre zu Teil wird, die Ehrengäste bei der Eröffnung des Badehauses zu sein; zumindest ein oder zwei in der Gruppe verfügen mit Sicherheit über eine der hierzu notwendigen Auszeichnungen.

Während also all dies vorbereitet wird, hat sich die Einladung an die Gruppe auch in anderen Kreisen herum gesprochen. In den *falschen* Kreisen, denn es gibt noch eine weitere Verbindung zu den Ereignissen des letzten Jahres um den Auftritt der "Aerdy lebt"-Gesellschaft. Damals hatten Agenten der Scharlachroten Bruderschaft versucht, einen der Schauspieler (Eldan Arkion) aus bislang unbekanntem Gründen umzubringen. Doch ihre Pläne konnten vereitelt werden und Eldan Arkion tauchte in Herbergsbad unter. Nachdem die Scharlachrote Bruderschaft vorsichtige Erkundigungen über den Verbleib ihrer damaligen Agenten eingezogen hat (geschehen während des Zweiten Living Greyhawk-Wochenendes), hat sie nun einen weiteren Agenten ausgeschiedt, um die Übeltäter zur Strecke zu bringen.

Es gelingt dem Agenten, unerkannt in den Steuerraum des Badehauses einzubringen, die dort Dienst tuenden Gnome zu töten und dann die Sicherheitsvorkehrungen für den

Raum, in dem sich die Charaktere gerade zu ihrem Dampfbad niedergelassen haben, abzuschalten und die Hitzeregler hochzufahren. Sein Plan ist nun, den Tod der Charaktere abzuwarten und sich dann in der Verwirrung nach dem Ausfall der Anlagen aus dem Stab zu machen. Leider spielt ihm an dieser Stelle die noch neue und revolutionäre Technologie des Badehauses einen Streich, denn seine Manipulationen führen zu einer Überladung der techno-magischen Energien, mit denen das Badehaus gesteuert wird, und ein Überschlagsblitz tötet den Agenten. Und so steuert das Badehaus, bar jeder Kontrolle, auf eine Katastrophe zu...

Abenteuerübersicht

Vor Beginn der Runde solltest du dir die Spielunterlagen der Teilnehmer deiner Runde ansehen, damit du weißt, über welchen Gefallen aufgrund welcher sonstiger Leistung sie denn in den Genuss der Einladung gekommen sind; siehe *Begegnung Eins: Seht unser wunderbares neues Badehaus!* zu weiterführenden Informationen zu diesem Thema.

Begegnung Eins: Seht unser wunderbares neues Badehaus!

Die Charaktere wohnen der Eröffnungszeremonie des Badehauses bei und können mit einigen bekannten Nichtspielercharakter agieren (und herausfinden, warum gerade sie auserwählt wurden...). Außerdem wird ihnen das Badehaus und seine Funktionen in allen Einzelheiten erklärt.

Begegnung Zwei: Baden macht Spaß!

Zusammen mit einem jungen (menschlichen) Helfer werden die Charaktere in den Raum für ihr Dampfbad geleitet. Sie stellen fest, dass die Mechanismen außer Kontrolle geraten sind, und müssen nun die (ausgesprochen gut gesicherte) Tür des Raums überwinden (und verhindern, dass der Junge dabei durch die Hitze stirbt).

Begegnung Drei: Aus der Sauna ...

Nach Verlassen des Baderaumes stehen die Charaktere im Vorraum, den sie aufgrund noch funktionierender Sicherheitsmechanismen nicht verlassen können. Abhilfe bietet ein in die Wand eingelassener Wartungsschacht, der nach unten führt. Während die Charaktere sich mit den für Gnomen angelegten Notfallsteigen beschäftigen, müssen sie sich zudem mit einem gnomischen Abschottungsmechanismus auseinandersetzen.

Begegnung Vier: ... ins Reich der Kohlemännchen

Der Wartungsschacht bringt die Charaktere zu einer Verteilerhalle, in der Hunderte gnomischer Konstrukte Briketts von einer Seite anliefern und nach einem kurzen Zwischenlager nach der anderen Seite wieder abtransportieren. Die Konstrukte sind harmlos, reagieren aber auf Störungen eher verständnislos.

Begegnung Fünf: Die hungrige Kohlenpresse

Die Quelle der Briketts ist eine Kohlenpressmaschine, die aufgrund der Fehlschaltungen weitaus schneller produziert, als dies eigentlich geplant war. Es ist abzusehen, dass diese Überlastung in wenigen Stunden zu einer verheerenden Explosion führen wird, weshalb die Charaktere die Presse abschalten müssen, ohne allzu viel Schaden daran zu verursachen.

Begegnung Sechs: Jetzt wird's richtig heiß!

Die Spur der Briketts führt zum Herz der Anlage: einem Feuelementar, der die antransportierten Brikettstücke verheizt und die so gewonnene Wärmeenergie an die insgesamt 20 Baderäume weiterleitet. Da keine Baderäume in Betrieb sind, droht auch hier eine Katastrophe. Leider ist der Elementar schlecht gelaunt und nicht willens, ohne Kampf von seiner Aufgabe abzulassen.

Begegnung Sieben: Ende voller Fragen

Nachdem der Feuelementar ausgeschaltet ist, gelingt es den Charakteren, sich Zugang zum Kontrollzentrum des Badehauses zu verschaffen. Dort finden sie (neben vier toten Gnomen) auch den toten Agenten der Scharlachroten Bruderschaft vor, den sie an einem Abzeichen (das dem in TSS 3-04 *Glory of Times Past* gefundenen sehr ähnelt...) sowie einem Brief, der einige bekannte Charaktere der Region erwähnt, identifizieren können.

Epilog: Wir entschuldigen uns *vielmals!*

Die Gnome entschuldigen sich oftmals und zahlen den Charakteren eine großzügige Entschädigung (von der sie allerdings allzu große Schäden an der Einrichtung wieder abziehen). Darüber hinaus steht den Charakteren nun ein Gefallen der Gilde zu. Auf die Lösung der Hintergründe des Anschlages werden sie aber noch ein wenig warten müssen...

Einführung für die Spieler

Nun steht ihr also vor dem Badehaus, auf einer kleinen Plattform, die mit Seilen abgespannt ist und gegenüber der Menge aus etwa 500 Schaulustigen etwa einen Meter erhoben ist. Neben euch stehen nur noch drei sehr wichtig aussehender Edler aus der Stadtverwaltung von Herbergsbad auf dieser Plattform. Den Menschen hat man euch als Graulem von Atirr vorgestellt, den Kämmerer von Herbergsbad; bei den Gnomen handelt es sich um Kallra Bergom, die älteste der drei weithin bekannten "Meisterbauerschwestern" und eine der Führungspersonlichkeiten der Gilde der Glorreichen Gnomenarchitekten des Verbesserungsbedürftigen Fürstentums, den jungen Eldun Strahlenase, einen talentierten Gnomenbarden und Illusionisten, sowie Mungus Zahnradner, den Konstrukteur des Badehauses mit dem klangvollen Namen Blubbernde und dampfende gnomische Wunder-Badehaus.

So ganz wohl bei der Sache ist euch ja nicht... wie der große Aquädukt immer wieder zeigt, machen diese Gnome schon sonderbare Sachen... Aber die Pflicht ruft, und so müsst ihr hier gute Mine zum bösen Spiel machen.

Eldun Strahlenase

Eldun ist etwa 90 cm klein. Er ist schlank, hat aber ein kleines, gemütlich wirkendes Spitzbäuchlein. Er hat dunkles Haar und dunkle Augen. Er ist über 125 Jahr alt. Er wendet seine Fähigkeiten oft zu Unterhaltungszwecken an und ist daher gern gesehener Gast auf großen Festen, Jahrmärkten und Ähnlichem in ganz Herbergsbad. Eldun wurde in ADP 1-02 *Der Festritter* eingeführt.

Befinden sich Charaktere in der Gruppe, die AHL-E03 *Mord im Badehaus* gespielt haben, kannst du diese Beschreibung noch um folgenden Satz ergänzen:

Hoffentlich geht es diesmal etwas ruhiger zu als bei eurem letzten Besuch in einem Badehaus... von den damaligen Verwicklungen ganz zu schweigen...

Wissenswertes über Herbergsbad

Herbergsbad (12.200 Einwohner) findet in ganz Aerd nicht seinesgleichen. Es liegt nahe den westlichsten Ausläufern des Adri, etwa acht Kilometer vom Waldrand entfernt. Die Stadt besteht aus einem umwallten Kerngebiet („Altstadt“) sowie einem größeren, ungeschützten Teil, der nur von einem kleinen, halbkreisförmigen Graben eingefasst wird. Bei den meisten Häusern der Altstadt handelt es sich um Steinbauten, an denen sich oftmals die Zeugnisse zwergischer oder gnomischer Handwerkskunst erkennen lassen – obwohl gerade Zwerge heutzutage hier eher selten sind. Wie man aufgrund des zweiten Namensteils erwarten darf, ist die Stadt weithin für ihre Heilquellen bekannt. Neben einer Vielzahl von Bädern und Thermen, die Heilung von nahezu jedem Gebrechen versprechen, kann Herbergsbad zudem mit mehr Herbergen, Tavernen und Gaststätten aufwarten als jede andere Ansiedlung gleicher Größe – woraus sich der erste Teil des Namens ableitet. Darüber hinaus fällt Herbergsbad durch über ein halbes Hundert sakraler Bauwerke auf, wobei die Bandbreite von unscheinbaren Schreinen bis zu großen Tempeln und beeindruckenden Kathedralen reicht. Hierin spiegelt sich die Vielzahl der in der Stadt und ihrer Umgebung vertretenen Religionen wider. Der eher weltlich orientierte Reisende mag indes eher die höchst komplexen Aquädukte aus Gnomenhand bewundern wollen.

Begegnung Eins: Seht unser wunderbares neues Badehaus!

Nun... das geht ja ziemlich schnell direkt in die Handlung. Vermutlich wollen die Spieler an dieser Stelle erst einmal wissen, was denn hier überhaupt los ist und sie gerade sie die "Ehre" haben, auf dieser Plattform zu stehen. Also erklärst du ihnen nun die Hintergründe Entsprechend der ersten drei Abschnitte der *Einleitung für den Spielleiter*. Du solltest zu diesem Zeitpunkt aber die Beteiligung der "Aerd lebt!"-Gesellschaft noch nicht erwähnen, und du solltest die Spieler auch nicht mit der Nase darauf stoßen, dass sie hier eigentlich nur den "Ersatz" für die Vielzahl der abgesagt habenden Prominenten abgeben.

Warum genau die Charaktere zu dieser Eröffnung eingeladen wurden, musst du aufgrund der bisherigen Erlebnisse und Leistungen der Abenteurer entscheiden.

Nahezu jeder Gefallen einer wichtigen Persönlichkeit aus Herbergsbad oder Ahlissa (also auch solche als Meta-Regionalabenteuern) können hier als Auslöser dienen. Helden des Adri (siehe das gleichnamige Regionalzertifikat vom ersten Living Greyhawk-Wochenende) sind ebenfalls gern gesehene Gäste (haben sich seinerzeit doch letztlich indirekt Baronin Karasin zu einem Propagandaerfolg gegenüber Prinz Molil verholfen). Auch die Mitgliedschaft in Meta-Organisationen kann ein Grund für die Einladung sein: ein Charakter, der Mitglied in Olafsdottirs Zirkel ist, wurde z.B. vorbeigeschickt, um den Gnomen ein wenig auf die Finger zu schauen und zu sehen, ob es neue magische Geheimnisse zu erfahren gibt, und der Halblingsstammtisch hätte seinen Einfluss einsetzen können – und für Mitglieder der gnomischen Architekten ist die Teilnahme natürlich Pflicht! Mitglieder der Boccob-Kirche könnten aus ähnlichen Gründen anwesend sein wie die aus Olafsdottirs Zirkel, und ein Mitglied der "Aerd lebt!"-Zweigstelle Herbergsbad könnte geschickt worden sein, um nachzusehen, wie denn die Unterstützung der Gesellschaft umgesetzt wurde (und wüsste dann natürlich vom Engagement der Gesellschaft). Auch ein Gefallen bei der einflussreichen Zilchusgilde oder der Gilde der Gnomenarchitekten könnte nachgeholfen haben.

Kurz und gut: Es gibt weitaus mehr Möglichkeiten, in den Genuss einer solchen Einladung gekommen zu sein, als wir sie hier auflisten können! Es ist auch nicht zwingend nötig, dass *jeder* Charakter im Besitz einer solchen Einladung ist; du kannst davon ausgehen, dass jemand, der eingeladen wurde, ruhig auf Freunde mitbringen konnte. Und es sollte von Anfang an klar sein, dass dies eine Einladung ist, der man sich so einfach nicht entziehen kann...

All dies solltest du relativ schnell und rückwirkend durchspielen. Du könntest natürlich auch etwas weiter vor dem oben beschriebenen Moment einsetzen und die Vorgeschichte in der "richtigen" Reihenfolge erzählen, ganz nachdem, welchen Erzählstil du befürwortest.

Interessieren sich die Charaktere noch intensiver dafür, warum denn nun genau sie am ersten Durchlauf des Badeshauses teilnehmen und nicht, sagen wir, der würdige Herr auf der Plattform neben ihnen (der ihnen möglicherweise schon aus ADP 1-06 *Die Schlange im Gras* bekannt sein könnte), solltest du ihnen einen Wurf auf *Informationen sammeln* mit SG 10 zugestehen. Im Erfolgsfall haben sie dann auf dem Weg hierher hinter vorgehaltener Hand tuscheln gehört, dass die Gnome wirklich Alles und Jeden, der, die oder das auch nur halbwegs in Herbergsbad von Bedeutung ist, sich aber überall nur Absagen eingehandelt, bis "man" sich dann schließlich intern darauf geeinigt habe, diese Aufgabe (natürlich ohne großes Aufsehen darum zu machen...) an einige "verdiente Helden der Stadt" zu übergeben.

Graulem von Atirr

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

Zudem gibt es in der Menge einige bekanntere Charaktere, mit denen die Charaktere interagieren (bzw., je nach Art

der Einleitung, interagiert haben...) können. Dadurch kannst du zum Einen den inneren Zusammenhalt der Kampagne ein wenig stärken und zum Anderen ggf. noch die eine oder andere Information vermitteln. Natürlich kannst und sollst du nicht jede dieser Figuren ausführlich in die Spielhandlung einbeziehen; dies hängt davon ab, wen die Charaktere kennen und an wem sie interessiert sind. Manche der Personen tauchen hier einfach auch nur auf, um sie wieder in Erinnerung zu bringen...

An Nichtspielercharakteren sind anwesend (unter **Abenteurer** am Ende der jeweiligen Beschreibung wird erwähnt, in welchen Abenteuern die Figur eine Rolle spielte:

Klim Agera

Klim Agera, ein Flüchtling vor den Schergen der Scharlachroten Bruderschaft aus dem Südosten, hat sich in Herbergsbad als Schneider niedergelassen. Er hat keinen eigenen Laden, sondern durchzieht als eine Art "Wanderhandwerker" die Stadt. Von daher kann er sich nicht nur rühmen, einer der besten Schneider der Stadt, sondern auch meist außergewöhnlich gut informiert zu sein. Er ist etwa 1,85 m groß und sehr schlank, mit hellblauen Augen und schulterlangem blonden Haar. Wie es seinem Berufsstand ziemt, ist er meist ausnehmend gut gekleidet.

Er ist immer eine gute Quelle für auch obskure Informationen – sofern er mit einer Gegenleistung in Form eines Auftrags rechnen kann...

Abenteurer: TSS 3-04 *Der Ruhm vergangener Tage*

Corinne

Die Assistentin des Magiers Olafsdottir ist etwa 1,80 m groß und schlank. Sie hat einen hellen Teint, blass-blonde Haare und ausdrucksstarke blaue Augen. Sie ist Anfang dreißig, wirkt aber jünger. Sie erledigt für ihren Meister oft Gänge. Corinne ist sich ihrer Fähigkeiten sowie ihrer Stellung als Assistentin eines mächtigen Magiers bewusst und lässt dies ihre Umwelt auch spüren. Sie wirkt häufig arrogant und insbesondere Gnomen gegenüber abweisend.

Corinne ist sehr neugierig, welche ihrem Meister unbekannt Arten der Magie denn in diesem Badehaus eingesetzt werden, und könnte die Charaktere auch direkt darauf ansprechen.

Abenteurer: AHL-E01 *Wiedersehen im Adri*

Rannod Daul

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

Daul ist natürlich nicht nur zum Zusehen hier, sondern auch, um aufzupassen, dass hier nichts aus dem Ruder gerät.

Abenteurer: AHL-E01 *Wiedersehen im Adri*, AHL-E03 *Mord im Badehaus*

Nareena Disanjo

Nareena Disanjo, eine reinrassige Bakluni, ist eine gutaussehende Frau Ende 20, freundlicher aber etwas reserviert; sie ist etwa 1,70 m groß und schlank. Bis zu dessen gewaltsamen Tod war sie die Gattin des Herbergsbader Händlers Arkens Disanjos; die Ehe war sehr

unglücklich. Ihr einziges Kind, Yanaek, starb nach einer Verurteilung wegen Diebstahls aufgrund Wundbrands nach unsachgemäß abgehackter Hand. Seit dem Tod ihres Mannes ist Nareena richtiggehend erblüht; mittlerweile hat sie eigene Handelskontakte geknüpft, darunter mit dem Handelshaus Brendungund in der Stadt Graufalk.

Abenteurer: AHL-E03 *Mord im Badehaus*

Merruk Hessbrunn

Merruk ist nicht gerade hoch gewachsen (ca. 1,65 m), stark untersetzt. Er hat halblanges, schütteres, dunkelblondes Haar, einen kleinen, immer gut gestutzten Schnurr- und Ziegenbart und hat braun-grüne Augen. Er ist Mitte vierzig.

Merruk ist Patriarch des alteingesessenen Handelshauses "Hessbrunn - Herbergsbad". Dieses kleine Handelshaus war schon immer besonders im Handel mit Alfershfurt engagiert. So nimmt es nicht wunder, dass Merruk einer der ersten war, die dem Aufruf Parren Luderns gefolgt waren und den Handel zwischen Herbergsbad und Alfershfurt - trotz der hohen Aktivität von Banditen - wieder aufnahmen.

Abenteurer: ADP 1-06 *Die Schlange im Gras*

Noblisch Kerzenmacher

Noblisch ist etwa 95 cm groß. Er ist von kräftiger Statur. Seine braunen Haare fallen ihm ins Gesicht und verdecken meist seine grau-grünen Augen. Noblisch ist 83 Jahre alt. Er ist ein begabter Kerzenmacher, der auch Schutzzauber wirken kann und in seinem Laden kann man Kräuter gegen manches Übel kaufen. Anderen Völkern gegenüber ist er gelegentlich misstrauisch, da er als Halbling in Herbergsbad ein gewisse Kuriosität bildet. Noblisch ist der Sohn von Carissa Kerzenmacher aus der weit entfernten Halblingsiedlung Lindenthal; seine Abenteuerlust verschlug ihn nach Herbergsbad, wo er sich einstweilen niedergelassen hat. Noblisch ist Mitglied im Halblingsstammtisch von Herbergsbad.

Abenteurer: ADP 1-02 *Der Festritter*

Mirandus

Nach dem trotz eines kleinen Zwischenfalles sehr erfolgreichen Gastspiel der "Aerdy lebt!"-Gesellschaft in Herbergsbad hat sich die Gesellschaft entschlossen, eine Zweigstelle zu gründen, die sich der Ausbildung von Talenten für die Aufführungen der Gesellschaft widmet. Mirandus, eine joviale Mischung aus Laiendarsteller, PR-Fachmann und Diplomat, ist Leiter dieser Zweigstelle. Mirandus (wohl ein Künstlernamen) ist etwa 1,70 m groß und hat schwarze Haare sowie einen ebensolchen Schnurrbart, der meist kunstvoll gezwirbelt ist. Er ist sehr neugierig und stets an Neuigkeiten aus der Region interessiert. Natürlich weiß er auch immer viel...

Abenteurer:---

Olgros

Olgros, ein mittelgroße, schlanker Mann mit Glatze und Ziegenbärtchen von etwa 30 Jahren, ist Inhaber eines Kramladens im älteren (und ärmeren) Teil der Herbergsbader Neustadt, direkt an der Alten Stadtmauer. Er hat so allerlei merkwürdiges und auch nicht ganz so merkwürdiges Zeugs im Angebot. Im Herbst des Jahres 593 geriet Olgros ein wenig ins Blickfeld, als Blerkh, ein Priester im Auftrag von Nzevorikin, zusammen mit zwei Helfershelferinnen seinen Laden überfiel, um einen dort vorhandenen magischen Gegenstand zu stehlen; der Überfall wurde aber von einer Heldengruppe abgewehrt. Seitdem ist Olgros in

der Zusammenstellung seines Sortimentes ein klein wenig vorsichtiger...

Abenteurer: AHL 3-04 *Indigo*

Ploellin

Der eher rundliche und joviale Ploellin war vor langen Jahren ein Abenteurer, der mehrfach mit dem finsternen Priester Nzevorikin aneinander geriet und letztlich mithilfe, die Geheimorganisation des Incabulous-Priesters zu zerschlagen. Danach trat er in den Tempeldienst über und ließ sich schließlich in Herbergsbad nieder. Erst kürzlich erinnerte man sich seiner wieder im Zeichen der Rückkehr Nzevorikins, und gar mancher Abenteurer hat nun einen Gefallen bei ihm gut.

Abenteurer: ADP 1-05 *Stimme aus dem Grab*

Früher oder später solltest du zum Abenteurer zurückschalten und zusehen, dass die Charaktere endlich das Gebäude betreten (der Agent der Scharlachroten Bruderschaft wartet auch schon...). Zwischen ihnen und dem eigentlichen Beginn des Abenteuers stehen noch zwei Reden sowie eine allgemeine Einführung in das Badehaus und seine Funktionsweise.

Die erste der beiden Reden hält Graulem von Atirr in Vertretung der leider verhinderten Baronin. Die Rede ist mit sechseinhalb Minuten erfreulich kurz. Sie geht kurz auf die Geschichte des ursprünglich von Gnomen gegründeten Herbergsbad ein, lobt dann den wichtigen Beitrag, den die Gnome im täglichen Zusammenleben innerhalb der Stadt leisten, stellt die Wichtigkeit dieser neusten gnomischen Leistung heraus (von ihrer Wichtigkeit für die Steuerschatulle ganz zu schweigen) und freut sich darüber, dass es gerade altgediente Recken voller Verdienste um die Stadt seien, denen nun das Privileg der allerersten Benutzung dieses neuen Wunderwerkes zugestanden werden könne (bei einem Wurf auf *Motiv erkennen* mit SG 15 hört man den mitschwingenden Unterton, um wie viel lieber es ihm doch zu sein scheint, dass den Charakteren diese Ehre zuteil wurde und nicht, sagen wir, ihm).

Nach Graulem von Atirr spricht Kallra Bergom für die *Glorreichen Gnomenarchitekten des Verbesserungsbedürftigen Fürstentums*. Ihre Rede ist leider nicht so kurz wie die des Kämmerers, aber dafür auch unterhaltsamer. Sie erzählt eigentlich eher wenig über das Badehaus, bedankt sich aber überschwänglich bei Graulem von Atirr für seine lobenden Worte und illustriert die wichtige Rolle der Gnome durch eine Vielzahl bunter Anekdoten aus der langen Geschichte Herbergsbads. Gegen Ende landet sie erwartungsgemäß bei ihrem Lieblingsthema, dem Aquädukt und der zu bauenden neuen Leitung, mit der sie sich dann die nächsten 20 Minuten über Wasser hält. Dann bricht sie eher abrupt ab und übergibt an Mungus Zahnräder.

Der Architekt des Badehauses setzt nun zu einer umständlichen Einführung in die magischen und technologischen und technomagischen und schattenmagischen Prinzipien hinter dem Badehaus an, denen man nur mittels eines gelungenen Wurfes auf *Zauberkunde* gegen SG 20 zumindest halbwegs folgen kann (um sie ganz zu verstehen, müsste man wohl auch ein hoch begabter Gnom sein).

Nach einiger Zeit (man verliert da schnell den Überblick) kommt er dann zu einer Vorstellung des Badehauses als solchem. Hier schlägt nun die Stunde von Eldun Strahlenase, der Mungus' doch eher trockene Erläuterungen durch eine ausgesprochen geschickte Kombination seiner bardischen Fähigkeiten und

Illusionszauber (mehrere *Trugbild*-Zauber) mit einem freischwebenden, dreidimensionalen Kleinmodell des Badehauses unterstützt (siehe den Plan in *Anhang 1*, allerdings ohne die Wartungsschächte). Zur Funktionsweise des Badehauses erfahren die staunenden Zuschauer das Folgende (Kurzfassung für Menschen und andere Nichtgnome, am besten in eher schneller Sprache vorgetragen, wie halt ein Gnom sprechen würde):

Herz der Anlage ist ein Feuerelementar (die Größe variiert nach der DGS des Abenteuers), das Briketts verbrennt, die von Hunderten von kleinen Automaten mit der Bezeichnung "Kohlemännchen" (Belebten Gegenständen gleich, aber natürlich von den Gnomen deutlich verbessert) zu ihm geschafft werden. Diese Briketts werden von einer ingeniosen, in dieser Form natürlich nur von Gnomen erschaffbaren Maschine aus ganz ordinärer Kohle gepresst, die vor Inbetriebnahme des Badeshauses in großen Mengen angeschauelt wurde und selbst bei Hochbetrieb erst in mehreren Wochen wieder nachgefüllt werden muss.

Der Feuerelementar hält sich in einer großen Zentralhalle auf, von deren oberem Rand aus vier hochspezialisierte und bestens geschulte Gnomentechniker in einer nicht minder bestens ausgestatteten Kommandozentrale alle Funktionen des Badehauses kontrollieren und jederzeit alles im Griff haben. Sie bestimmen, in welche der insgesamt 20 Leitungen der Feuerelementar die durch das Verbrennen der in ihrer Feuerkraft hochkonzentrierten Briketts gewonnene Zusatzwärmeenergie nun leitet, wie viel Wasser durch den eigens eingerichteten Zugang zum nächsten Verteilerknoten des Aquädukts eingelassen wird, wie stark das Wasser erhitzt wird, welche besonderen Wirkstoffe beigemischt werden und wie sich das im Notfall alles wieder ganz schnell, bequem und sicher abschalten lässt.

Alles zusammen gibt es 20 Baderäume, die durch ein hoch komplexes und in dieser doch grob vereinfachten Darstellung selbst durch die überaus großen Talente von Eldun Strahlenase nicht auch nur annähernd darstellbares Geflecht aus Röhren, Drähten, Zahnrädern und magischen Leitern (dreifach redundant, also total sicher) an die Zentrale Befeuerungsstelle angeschlossen sind. Und im absoluten Notfall kann jede Baderaumflucht, in der ein Problem auftritt, durch eine "Notfall-Sicherheitsabspernung" vollständig und undurchdringlich vom Rest des Gebäudes abgeschottet werden.

Der Badevorgang als solcher ist völlig simpel: Die Gäste zahlen und werden in eine abtrenn- und abschottbare Raumflucht geführt, zu der nicht nur ihr Baderaum, sondern auch eine Vorkammer mit magisch versiegelbaren Aufbewahrungsorten für die persönlichen Besitztümer der Gäste gehört (deren magisches Passwort von diesen ausgewählt wird). Für den (ausgesprochen unwahrscheinlichen) Fall der Fälle wird jeder Badegruppe ein (lebender) Angestellter des Badehauses mitgegeben, der umfassend geschult ist und alle Probleme vor Ort ebenfalls voll im Griff hat. Sobald sich die Gäste im bequemst eingerichteten Baderaum niedergelassen haben, fährt das bestellte (und später im Voraus bezahlte, allerdings bei voller Rückgabegarantie im Falle von Nichtgefallen und kleineren Schäden) Programm ab. An dessen Ende ziehen sich die Gäste wieder an und verlassen das Badehaus sauber und erfrischt. So einfach ist das.

Kommen die Charaktere während der Vorführung auf die Idee, sich vorsichtshalber den Plan des Badehauses

einprägen zu wollen, so gelingt ihnen dies bei einem Intelligenz-Wurf gegen SG 15.

Und dann geht es los...

Begegnung Zwei: Baden macht Spaß!

Da in dieser Szene viel im Fluss ist und bereits ganz zu Beginn viel davon abhängt, was die Charaktere bereits an Abenteuern gespielt haben, gibt es hier keine Vorlesepassage wie in späteren Begegnungen. Der Spielleiter muss diesen Teil halt speziell an die Charaktere anpassen.

Die SC werden von einem Jungen namens Jonas, der der ihnen zugewiesene Badegehilfe ist, in den Vorraum geleitet.

Jonas ist ein NSC, der in einem Special Event 2002 eingeführt wurde und damals noch als Sklave in einem anderen Badehaus gearbeitet hat. In einem weithin publizierten Ereignis haben die Gnome ihn aus seiner misslichen Lage befreit, um der Konkurrenz eins auszuwischen und in der Öffentlichkeit moralische Größe zu zeigen. Derzeit ist Jonas also ein fester Angestellter, und auf Grund seiner Größe (er überragt natürlich trotz seiner Jugend die meisten Gnome) gefällt ihm dies sehr, und er genießt es sichtlich. Seine Anwesenheit ist eine Anspielung, die Spielern, die *Mord im Badehaus* gespielt haben, sicherlich gefallen dürfte (sofern sie sich an ihn erinnern). Alle anderen Spieler sollten sich durch diese Verbindung nicht beeindruckt lassen. Natürlich ist Jonas' Anstellung in diesem Badehaus einem gewissen Nachteil unterworfen – er dürfte der einzige der Belegschaft sein, der aber auch so richtig überhaupt keine Ahnung der ganzen gnomischen Maschinerie hat, die hinter der Technik dieses wundersamen Bauwerks steckt... dafür aber versucht er doppelt hilfreich zu sein – und besonders natürlich gegenüber Charakteren, die er bereits kennt und in guter Erinnerung hat (also erst mal die betreffenden Spieler fragen, wie sie denn damals mit Jonas umgegangen sind!).

Die SC dürfen ihre Kleidung ablegen und ihre Besitztümer zusammen mit der abgelegten Kleidung in magisch verschließbaren Fächern deponieren, zu deren Öffnung sich jeder SC sein eigenes Passwort aussuchen darf. Zu diesem Behufe werden die SC durch wundersame Gnomentechnik informiert: Mittels großer, dreidimensionaler Leuchtschilder, die in der Luft schweben (und hinter denen eine größere Menge *Stilles Trugbild*-Zauber stecken), sowie einer freundlichen weiblichen Stimme, die ihnen alles erklärt (die Stimme gehört zu Shari Liedhain, deren Identität SCs bekannt ist, die *The Glory of Timas Past* TSS 3-05) oder dessen Vorläufer *Der Ruhm vergangener Zeiten* gespielt haben und denen ein Wurf auf IN oder Wissen: (Lokales: Metaregion 5) gegen einen SG von 15 gelingt). Da das Programm, zu dessen Demonstration die SC geladen sind, ein heißes Dampfbad ist, sollte man selbst den misstrauischsten SC klar machen können, dass es keine gute Idee ist, Rüstung mitzunehmen...jedoch ist es den SC natürlich gestattet, ihn die Badekammer mitzunehmen, was auch immer sie mitnehmen möchten. Sie sind ja schließlich geladene Ehrengäste. Sollte es in "gemischten" Gruppen das Bedürfnis nach Privatsphäre geben, kann Jonas mittels Stimmenkommando undurchsichtige illusionäre Wände "beschwören".

Shari Liedhain

Shari ist für eine Halb-Elfin ungewöhnlich groß (über 1,75 m), schlank und zierlich; trotz ihrer Größe überwiegen die elfischen Rassenmerkmale. Sie hat dunkelbraune Haare und graue Augen. Mit ihren 23 Jahren ist sie bereits viel herumgekommen.

Sie ist ein wahres Sprachtalent und beherrscht ihre Laute meisterlich. Sie ergänzt Lertolia Coranders Illusionen um Klangeffekte und bildet mit der Illusionistin ein geradezu perfektes Team. Sie ist zurückhaltend, aber immer auf der Suche nach neuen Herausforderungen, daher ist es fast sicher, dass ihre Zeit bei der "Aerdy Lebtl"-Gesellschaft nur begrenzt ist.

Die SC betreten den üppigsten ausgestatteten Raum und lassen sich nieder. Der Raum ist mit saunaüblichen Holzbänken bester Hölzer aus dem Adri ausgestattete (wie die Gnome wohl an das Holz gekommen sind?), die mit prächtigen Schnitzereien verziert sind (sowohl ornamentaler Natur als auch Schnitzereien in Form von Gnomenköpfen, die sicherlich Porträts berühmter Gnomenarchitekten sind - etwa der Meisterbauerschwestern...). Außerdem liegen frische Handtücher bereit, und es stehen mehrere kleine Holzeimer in der Ecke, die mit frischem Wasser gefüllt sind. Ebenso finden sich eine Reihe von verschiedenen Bürsten, mit und ohne Holzstiel, die zur Benutzung bereit liegen. Sobald die SC bequem sitzen, lässt sich auch Jonas nieder und grinst breit. Er scheint seine wichtige Rolle sichtlich zu genießen. Sollte unter den Spielern jemand Jonas aus *Mord im Badehaus* kennen, wird der Junge diesen Personen ganz persönlich viel Spaß wünschen mit dem freundlichen Hinweis, "Hier gibt's wenigstens keine wilden Tiere!" Dann hören die SC verschiedene klickende, klackende, brummende, und zischende Geräusche, und das Programm "Dampfbad Exklusiv" beginnt. Ein paar Minuten geht alles gut, und die Spieler können sich in einer hübschen kleinen Luxussauna entspannen, bis jedoch...

... die Hitze einfach nicht aufhört – ganz im Gegenteil, es wird immer heißer. Die SC nehmen schon bald darauf Hitzeschaden (siehe S. 304f. im DMG 3.5; dies ist nahezu regelidentisch mit den Anmerkungen im deutschen SLHB 3.0, S: 109f.) und durchlaufen dabei sämtliche Stadien von Schaden bis hin zu Verbrühungen, bis es ihnen entweder gelingt, den Raum zu verlassen oder sie ohnmächtig werden. (Und ja, die Autoren wissen, dass es in einer echten Sauna bis zu 105 Grad heiß werden kann – aber dies ist nach wie vor ein Spiel und nicht die Realität...)

Der SL sollte über die jeweilige Hitzesituation genauestens Buch führen:

Sobald die Charaktere merken, dass es zu heiß wird, sind wir bei *sehr heiß* (33 bis 42 Grad), und den Charakteren muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 15 gelingen, damit sie nicht 1W4 Punkte Betäubungsschaden nehmen. Die Hitze steigt nun um 1 Grad pro Minute; sobald sie 42 Grad übersteigt gilt sie als *extrem heiß*, es wird ein Zähigkeitswurf gegen SG 15 fällig, bei dessen Misslingen wiederum 1W4 Punkte Betäubungsschaden anfallen. Solange die Hitze 60 Grad nicht übersteigt, wird alle 10 Minuten ein weiterer Zähigkeitswurf dieser Art fällig. Ab 61 Grad (*sengende Hitze*) fangen die Charakter pro Minute automatisch 1W6 Punkte tödlichen Schaden, ohne Rettungswurf.

Wer durch den Hitzeverlust auf 0 Punkte gebracht wird, verliert das Bewusstsein und stirbt nach Ablauf der nächsten beiden Runden (die erste nach Eintreten der Bewusstlosigkeit bringt den Charakter auf -1, am Ende der zweiten Runde stirbt er).

In der ersten Runde sollte Jonas seinen Rettungswurf automatisch verfehlen, und der Schaden sollte vom Spielleiter auf 2 festgelegt werden; dies tut auch Erststufencharakteren nicht sofort weh, sorgt aber dafür, dass Jonas ohnmächtig wird und die SC sich sofort um ihn kümmern müssen.

Die Hitze ist jedoch nicht das dringendste Problem – viel wichtiger ist das Schicksal von Jonas, BÜR 1, 2TP... Jonas wird die Hitze leider nicht so lange aushalten können wie die SC, sodass die SC sich etwas einfallen lassen müssen, um ihn am Leben zu halten (also Ressourcen abzweigen, während man gleichzeitig an die Flucht denkt...). Wenn wir schon einmal dabei sind...

An diesem Punkt sollte es ziemlich klar sein, dass das Programm eine Fehlfunktion hat und dass die SC diesen Raum verlassen müssen, wenn sie nicht das innere Bedürfnis verspüren, im wahrsten Sinne des Wortes gekocht zu werden. Die Wände der Kammer sind zu dick, als dass man sie durchbrechen könnte, und sie sind natürlich gegen jedwede Art von Magie geschützt. (Man will ja nicht, dass der Kunde sich auf magischem Wege absetzt, bevor er die Rechnung beglichen hat, oder?) Regeltechnisch gesehen, liegt dies an einem *Dimensionsanker*, den ein Gnom der 16. Stufe gewirkt hat (Identifizieren mit Zauberkunde gegen SG 19, Bannen gegen Zaubergang 16, also SG 27); entsprechend liegt bei *Magie entdecken* beständig eine *mäßige* Bannzauber-Aura in der Luft. Und so ist also der einzige Ausweg die Tür, durch die sie in die Kammer gekommen sind und die natürlich auch zur abgelegten Kleidung und der anderen Ausrüstung der SC führt. Natürlich ist diese Tür fest verschlossen und sogar auf magischem Wege durch *Pforte zuhalten* gesichert, aber es ist immer noch eine Tür und keine Wand, sodass man sie auf dem üblichen Wege zerstören...äh...öffnen kann. Sie lässt sich durch *Klopfen* (oder *Magie bannen*) öffnen (da der hier gezaubert habende Gnom nur Stufe 12 war, muss man einen Wert von 23 schlagen, und die Tür geht bei einem Erfolg automatisch auf...), oder man öffnet das Schloss mittels *Schlösser öffnen* (SG 25, wenn man den magischen Sicherungseffekt umgeht – und wegen der Hitze natürlich nicht 10 oder 20 nehmen kann...). Man kann die Tür auch durchbrechen: Metalltür, 5 cm dick = Härte 10, 60 Trefferpunkte, SG zum Zerschlagen 23, 28 bei laufendem *Pforte zuhalten*. Waffen lassen sich improvisieren, indem man das Mobiliar des Raums zweckentfremdet – wobei natürlich die Einrichtungsgegenstände alle aus Holz sind. Die Tür hat zudem innen einen Türgriff, den man zum Aufhebeln nutzen kann (+2 auf Stärkewürfe zum Aufbrechen). Bis zu 2 SC können beim Aufbrechen unterstützen, wenn ihnen die entsprechenden Kooperationswürfe (ST, SG 10) gelingen (dann +2 pro erfolgreichem Unterstützer). Dies kann jede Runde erneut versucht werden.

Die SC können außerdem eine Bank aus dem Raum als improvisierten Rammbock einsetzen, den von hinten ein zweiter SC mitbedienen kann, was einen automatischen (ohne Wurf) Modifikator von +2 auf Schaden gibt (also insgesamt +4 auf Schaden). Improvisierte Waffen erhalten generell -4 zum Treffen, was aber bei einer bewegungslosen Tür kein großes Problem darstellen sollte.

Dem SL sei auf jeden Fall angeraten, auf innovative Vorschläge der SC einzugehen.

Alle DGS:

Jonas, mittelgroßer Humanoide, Bürgerlicher der 1. Stufe, 2 TP.

Begegnung Drei: Aus der Sauna...

Glücklich seid ihr der überheißen Sauna entkommen und steht nun im kleinen Vorraum, in dem ihr eure Besitztümer deponiert habt. Hier ist es (noch) angenehm kühl, aber ihr habt den Verdacht, dass sich das schon bald ändern wird...

Sobald die SC dem Baderaum entkommen sind, stehen sie in der Vorhalle und können ihre Kleidung und sonstigen Besitztümer wieder an sich nehmen, indem sie das vorher angegebene Passwort aussprechen. Dann können sie sich damit befassen, wie sie den Vorraum verlassen können...

Kaum haben die Charaktere sich wieder angezogen und gerüstet, hat auch das, was von der Automatik des Badehauses verblieben ist, bemerkt, dass hier etwas nicht stimmt:

Urpötzlich durchzieht ein schriller Summton den Raum, der euch in den Ohren weh tut. Genauso plötzlich stehen auf einmal große, dreidimensionale, in grellem Rot leuchtende Buchstaben auf (Menschen-) Augenhöhe in der Luft, die in der Handelssprache (und in gnomischen Untertiteln) "WARNUNG" anzeigen. Dazu ertönt wieder die freundliche Frauenstimme: "Warnung! Sicherheitsabspernung aktiviert! Warnung! Sicherheitsabspernung aktiviert!"

Die Stimme ist wiederum die von Shari Liedhain (wer sie zuvor nicht erkannt hat, erhält hier eine weitere Chance), und bei dem Zauber handelt es sich um ein *Stilles Trugbild* sowie eine unsichtbare Abart von *Magischer Mund* (je ein Wurf auf *Zauberkunde* mit SG 16).

Die Hitze hat sich zwar im Moment ein wenig gelegt, doch wird das nicht lange so bleiben. Wie weit die Temperaturen gesunken sind und wie schnell sie wieder steigen, hängt in erster Linie davon ab, wie die Charaktere die Tür geöffnet haben und ob sie sie danach wieder schließen konnten. Bleibt die Tür offen, sinkt die Temperatur um 10 Grad und steigt weiterhin mit 1 Grad pro Minute an; es gelten weiterhin die in *Begegnung Zwei* aufgeführten Regeln für Rettungswürfe, Schaden und mögliches Ersticken. Konnten die Charaktere die Tür wieder schließen, so sinkt die Temperatur um 15 Grad und steigt nur mit 1 Grad pro 5 Minuten weiter an. Auf jeden Fall müssen die Charaktere hier 'raus, und das Überleben von Jonas ist nach wie vor einer ihrer Hauptprioritäten...

Leider bedeutet "Sicherheitsabspernung aktiviert!" genau das, was man fürchten könnte, das es bedeutet: die Sicherheitsabspernung ist aktiviert, und sie ist *sehr* gründlich. Um es kurz zu machen: ein grünlich leuchtendes Energiefeld steht vor der Tür im Raum, zwischen diesem Feld und der Tür steht noch ein *Energiefeld*, und auf der Tür liegt noch einmal selbst *Arkans Schloss* (d.h. es gibt drei verschiedene Auren bei *Magie entdecken*, zwei davon "stark"). Es werden also so viele *Magie banner*-Würfe (einer gegen das Feld und dann noch einmal, durch einen zweiten Zauber, drei gegen die Tür) gegen Zaubergrad 25 gelingen, dass wir uns darüber wohl keine Gedanken machen müssen. Und sollten tatsächlich alle diese Bannwürfe gelingen, erscheint eine in allen Farben des Regenbogens schimmernde Wand vor der entstandenen Öffnung (durch einen Wurf auf *Zauberkunde* mit SG 23 als *Regenbogenwand* erkennbar),

und während sich direkt dahinter eine Adamantitwand vor die Öffnung schiebt, sagt Shari Liedhains freundliche Stimme: "Vorsicht! Sicherheitsstufe 2 eingetreten! Verschärfter Verschlusszustand!" Die Sicherheitsstufe 2 wurde von einem Gnomenmagier der 16. Stufe angelegt. Kurz: Die Charaktere kommen hier nicht heraus. Punkt.

Und so müssen die Charaktere, die mehr oder minder schnell steigende Hitze im Nacken, einen anderen Fluchtweg finden; zudem wird bei jedem Zaubern wegen der Hitze ein Wurf auf *Konzentration* (SG 15 + Zauberstufe) fällig. Sehen sie sich also im Raum um, finden sie bei einem gelungenen Wurf auf *Entdecken* oder *Suchen* (SG jeweils 15; 10 oder 20 nehmen ist aufgrund der steigenden Hitze natürlich wieder ausgeschlossen) die (recht gut getarnte) Eingangstür zu einem Wartungsschacht, die, sobald entdeckt, auch ganz einfach zu öffnen ist:

Kühle (wenn auch etwas abgestandene) Luft schlägt euch entgegen. Vor euch seht ihr eine Öffnung, hinter der sich ein nicht allzu breiter Schacht nach unten erstreckt. Der Schacht wird durch in regelmäßigen Abständen in die Wände eingelassene Dauerhafte Flammen in ein flackerndes Licht gehüllt. Kleine Griffleisten für Füße und Hände, offensichtlich für Gnome konstruiert, führen die euch näher liegende Gangwand hinab.

Der Gang hat einen Durchmesser von nicht ganz anderthalb Metern und windet sich in einem Winkel von grob 30 Grad spiralförmig nach unten, d.h. von ihrer Position aus können die SC nicht feststellen, wie lang er sein könnte oder ob er weiter unten noch schmaler wird. Der Gang ist so gebaut, dass Gnome (und Halblinge) viel Bewegungsfreiheit haben, alle anderen sich aber ein klein wenig beengt vorkommen.

Direkt hinter dem Eingang zum Schacht (also, regeltechnisch gesehen, im ersten Feld des Schachtes) befindet sich eine kleine Geheimklappe (20 x 20 cm), die nur mit einem SG von 20 + DGS zu entdecken ist (10 und 20 nehmen geht erneut nicht, da noch die Hitze droht). Hinter dieser Klappe befindet sich eine Vertiefung mit einem kleinen Hebel, der schwenkbar gelagert ist (von oben nach unten). Er befindet sich in der „Oben“-Position und könnte durchaus in die „Unten“-Position gelegt werden; dies arretiert die beweglichen Wände weiter unten im Schacht. Bei einem gelungenen Wurf auf *Mechanismus ausschalten* (SG 22 + DGS) wird den Charakteren die Funktion des Hebels offenbar.

Sobald die Charaktere den Wartungsschacht betreten, sinkt die Temperatur um 15 Grad; sie steigt auch nicht merkbar an, solange die Charaktere im Schacht sind. Kleinen Wesen muss ein Wurf auf Geschicklichkeitswurf (SG 5) gelingen, um auf den Notstiegen nicht die Balance zu verlieren; bei Mittelgroßen Wesen steigt der SG auf einen von der DGS abhängigen Wert: DGS 4 – SG 12; DGS 6 – SG 14; DGS 8 – SG 16. Mittelgroße Charaktere in schwerer Rüstung bleiben zudem mit einer Wahrscheinlichkeit von 10% im Schacht hängen und müssen sich dann mit einem Stärkewurf gegen SG 15 wieder befreien. Der Einsatz der Fertigkeit *Klettern* (SG wie oben; 10 zur Fortbewegung wegen Abstützungsmöglichkeit bei steiler Wand ohne ausreichende Griffmöglichkeit; SG 20 zum Festhalten, da es sich um einen Abhang mit modifizierter Schwierigkeit 10 handelt; dazu +2 pro DGS über 2) ist natürlich auch möglich.

Zum Glück ist der Wartungsschacht bei weitem nicht so lang, wie man denkt (gerade einmal 30 Meter absolute

Strecke, die einen Höhenunterschied von etwa 10 Metern abdecken – wobei man das in diesen dämmrigen Lichtverhältnissen ohnehin nicht so genau sagen kann). Wer auf den Steigen ausrutscht, poltert den Schacht herunter und erleidet, sofern ihm nicht ein Wurf auf *Turnen* mit SG 10 gelingt, einen Schaden in Höhe von 1 Punkt pro DGS für Kleine Wesen bzw. von 2 Punkten pro DGS für Mittelgroße Wesen; stürzende Mittelgroße Charaktere in schwerer Rüstung verkeilen sich mit einer Wahrscheinlichkeit von 20% im Gang (und erleiden den entsprechenden Schaden). Rutscht ein abgerutschter Charakter in einen SC vor ihm hinein, der erfolgreich geklettert, muss letzterem ein Reflexwurf gegen SG 10 gelingen, damit nicht beide zusammen weiter stürzen; gelingt der Reflexwurf, ist der Sturz des Hinteren gestoppt. Rutschende Charaktere gleiten in 3 Runden durch den Schacht von oben nach unten; Charaktere, die kontrolliert klettern, benötigen 6 Runden.

Leider ist das Bemühen der Charaktere, den Wartungsschacht hinabzusteigen, nicht unbemerkt geblieben, sondern hat einen Alarm ausgelöst, der einen Abschottungsmechanismus (funktioniert wie eine bewegliche Wandfalle) aktiviert. Die Falle nehmen das vorletzte und das drittletzte Feld des Ganges ein (d.h. der bedrohte Bereich ist insgesamt 3 m lang). Die Aktivierung geschieht automatisch, wenn ein Charakter das erste Feld des Ganges betritt, ohne den Hebel zu drücken. Da die „Falle“ eine Auslöseverzögerung von 4 Runden hat, schieben sich die Wände genau zu dem Zeitpunkt zusammen, wenn ein rutschender Charakter (vorausgesetzt, er ist sofort beim Betreten des Schachts abgerutscht) auf dem zweiten der beiden betroffenen Felder angekommen ist. Da die beweglichen Mauern automatisch treffen, ist der rutschende Charakter dem Schaden hilflos ausgeliefert – sofern ihm nicht ein Reflexwurf (DGS 4 – GSG 16; DGS 6 – SG 18; DGS 8 – SG 20) gelingt. Rutscht keiner der Charaktere ab, sondern die ganze Gruppe klettert kontrolliert nach unten, hören die Spieler nach Ablauf der Auslöseverzögerung knirschende und mahlende Geräusche von vor sich aus dem Schacht und stehen schließlich vor dem frisch verschlossen Ex-Durchlass. Dies tut ihnen nicht wirklich weh, zwingt sie aber dazu, nach einem Öffnungsmechanismus zu suchen (d.h. sie müssen letztlich wieder nach oben klettern, was sie einzig Zeit kostet). Da die Charaktere im Schacht nicht mehr in Gefahr sind (zumindest nicht auf absehbare Zeit), kann hier ruhig wieder 10 oder 20 genommen werden, da dies ja auch Zeit kostet. Die Wände schieben sich nach Ablauf einer Stunde von selbst wieder in ihre Ausgangsposition.

DGS 4 (BS 4):

Bewegliche Wandfalle: HG 4; mechanisch; festgesetzte Auslösung; automatisches Nachladen; Umgehen durch verborgenen Hebel (Suchen SG 20); Wälle bewegen sich gegeneinander (Schaden 8W6); verschiedene Ziele (alle Ziele in einem Bereich von 3 m auf 1,5 m im Schacht); trifft automatisch; Auslöseverzögerung (4 Runden); Suchen SG 24; Mechanismus ausschalten SG 26.

DGS 6 (BS 6):

Bewegliche Wandfalle: HG 6; mechanisch; festgesetzte Auslösung; automatisches Nachladen; Umgehen durch verborgenen Hebel (Suchen SG 25); Wälle bewegen sich gegeneinander (Schaden 12W6); verschiedene Ziele (alle Ziele in einem Bereich von 3 m auf 1,5 m im Schacht); trifft automatisch; Auslöseverzögerung (4 Runden); Suchen SG

26; Mechanismus ausschalten SG 28 DGS.

DGS 8 (BS 8):

Bewegliche Wandfalle: HG 8; mechanisch; festgesetzte Auslösung; automatisches Nachladen; Umgehen durch verborgenen Hebel (Suchen SG 30); Wälle bewegen sich gegeneinander (Schaden 16W6); verschiedene Ziele (alle Ziele in einem Bereich von 3 m auf 1,5 m im Schacht); trifft automatisch; Auslöseverzögerung (4 Runden); Suchen SG 28; Mechanismus ausschalten SG 30.

Die verlorene Zeit ist nämlich genau das eigentliche Problem. In jeder der folgenden Raumbeschreibungen sind Temperaturangaben gegeben, die aussagen, wie heiß der Raum ist, wenn die Charaktere ihn zum ersten Mal betreten. Diese Temperaturen setzen voraus, dass sich die Gruppe maximal **12 Runden** im Schacht aufhält. Benötigen sie länger, um die Falle wieder zu entschärfen, erhöhen sich die Temperaturen in den jeweiligen Räumen entsprechend den jeweiligen Angaben.

Gleiches gilt natürlich auch, wenn sich die Charaktere zu lange in einem der Räume aufhalten; auch dann steigen die Temperaturen in den anderen Räumen in den angegebenen Ausmaßen! Insofern kommt an dieser Stelle ein Zeitfaktor ins Abenteuer, der es mit fortschreitender Zeitdauer für die Charaktere (und insbesondere Jonas...) immer schwerer macht, aus dem Badehaus zu entkommen...

Begegnung Vier: ... ins Reich der Kohlemännchen

Endlich habt ihr den Schacht hinter euch gelassen! Ihr steht am Rande eines großen Raums, aus dem zwei Gänge wegführen. Der Raum ist hell erleuchtet, und in seiner Mitte erhebt sich ein großer Berg aus schwarzen, rechteckigen Gegenständen, die weit über mannhoch übereinander gestapelt sind. Auf dem Boden könnt ihr ein gar sonderbares Treiben erkennen: Hunderte kleiner Kreaturen, tiefschwarz, tragen rechteckige Gegenstände wie jene, aus denen der Berg besteht, aus dem Gang zu eurer Rechten heran, erklimmen den Berg, deponieren ihre Last an der Spitze und klettern wieder herunter, um wieder im Gang zu verschwinden. Gleichzeitig kommen aus dem Gang zu eurer Linken genauso aussehende Wesenheiten, die den schwarzen Berg wieder abtragen und mit ihrer Last wieder in den linken Gang zurückkehren. Dabei sind überall leise, klickende Geräusche zu hören. Die Temperatur in diesem Raum ist glücklicherweise sehr angenehm.

Der Schacht hat die SC in das Reich der Kohlemännchen befördert, kleine Konstrukte, die nach Art der Belebten Gegenstände speziell dazu geschaffen wurden, die in *Begegnung Fünf* zu Briketts verarbeitete Kohle zwischen zu lagern und, je nach Bedarf, zum Feuerelementar in *Begegnung Sechs* zu schaffen. Da derzeit alle internen Kontrollen ausgefallen sind, ist das ausgeklügelte System aber außer Kontrolle geraten, wie sich bei einem Besuch der Räume an den Enden der beiden aus diesem Raum führenden Gänge feststellen lässt.

Kohlemännchen sehen aus wie kleine (nicht ganz 10 cm große), tiefschwarze Scheibchen mit vier Beinen und vier Armen; Spieldaten finden sich in *Anhang 2*. Die Konstrukte sind ohne Eigenintelligenz und vollkommen harmlos, sofern man sie nicht in ihrer jeweiligen Aufgabe behindert; ist dies der Fall, verteidigen sie sich, indem sie den SC ihre Briketts (die erstaunlich schwer sind) auf die

Füße werfen oder indem sie nach den "Hindernissen" austreten. Da die Kohlemännchen zum Tragen der schweren Briketts auch entsprechend stark sein müssen, dürfte der Tritt eines Kohlemännchens für die SC eher überraschend weh tun...

Es gibt Hunderte dieser Kohlemännchen, und so sollte selbst den kampfeslüsternsten SC schnell klar sein, dass Kampf hier keine Lösung (und zudem gar nicht nötig...) ist.

Gelingt den Charakteren beim Beobachten der Kohlemännchen ein Wurf auf *Entdecken* gegen SG 10, so bemerken sie, dass weniger Kohlemännchen den Gang nach rechts betreten als von links kommen, und dass nicht alle von denen, die den Gang nach rechts betreten, auch wieder mit Briketts beladen zurück kommen. Dies führt dazu, dass der Brikettberg in der Mitte des Raums langsam, aber sicher abgebaut wird. Ein Wurf auf Intelligenz gegen SG 10 ergibt, dass bei der derzeitigen Schwundrate der Berg in etwa vier Stunden vollständig abgebaut sein wird. Beide Gänge haben Durchgänge in Gnomengröße (man weiß ja nie, wann man persönlich Reparaturen durchführen muss...). Die Kohlemännchen holen die von der Kohlenpresse zu Briketts gepressten Kohlen aus dem Raum zur Rechten ab, während andere die Briketts dann dem Feuelementar im Raum zur Linken zur Verbrennung zuführen. In beiden Gängen herrscht ein ständiges Kommen und gehen, das allerdings, wie beschrieben, im Gang nach links eifriger ist als im Gang nach rechts. Sieht man von dem Brikettberg und den beiden Durchgängen ab, findet man im Raum nur noch Hunderte kleiner Nischen, in denen sich nicht gebrauchte Kohlemännchen aufhalten können. Hitze spielt in diesem Raum auch nach Ablauf der erwähnten 12 Runden eine Rolle, denn erst nach 18 Runden steigt die Temperatur hier über 33 Grad, wird also zu *sehr heiß* (33 bis 42 Grad), und den Charakteren muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 15 gelingen, damit sie nicht 1W4 Punkte Betäubungsschaden nehmen. Die Hitze steigt nun um 1 Grad pro 10 Minuten; siehe die Anmerkungen auf Seite 10 zur weiteren Hitze- und Schadensprogression.

Im Endeffekt werden die Charaktere aber nach einer Zeit der Beobachtung und der Ruhe den Raum wieder verlassen und einem der beiden Gänge folgen. Folgen sie dem Gang zur Rechten, aus dem die Briketts angeliefert werden, geht es bei *Begegnung Fünf* weiter; folgen sie hingegen dem Gang zur Linken, in dem die Briketts verschwinden, geht es bei *Begegnung Sechs* weiter. Beide Gänge verlangen Mittelgroßen Wesen gebücktes Gehen ab, da sie für Gnome ausgelegt sind; jeder Gang ist um die 5 Meter lang. Lauschen die Charaktere in die Gänge hinein, hören sie auch ohne jeden Wurf von rechts laute Klick-, Zisch- und Hämmerlaute, während sie von links allenfalls ein gelegentliches Zischen und Hissen hören.

Für Spielzwecke ist die Zahl der Kohlemännchen praktisch unbegrenzt (mehrere Hundert halt). Die Charaktere können diese, wenn sie dies unbedingt wollen, nach Herzenslust bekämpfen, erhalten aber keinerlei EP dafür. Zudem sind die das Badehaus betreibenden Gnome trotz allen schlechten Gewissens ob der Fehlfunktion nicht wirklich glücklich darüber, wenn die "Ehregäste" einfach so ihre Kohlemännchen abschlachten. Insofern gibt es nur eine beschränkte Anzahl zerstörter Kohlemännchen, die die Gnome als "Kohllateralschaden" akzeptiere; diese Zahl hängt von der DGS ab: DGS 4 – 8 Kohlemännchen; DGS 6 – 12 Kohlemännchen; DGS 8 – 16 Kohlemännchen.

Alle DGS (BS -):

Kohlemännchen, Sehr kleines Konstrukt, 2 TP; s. *Anhang 2*

Begegnung Fünf: Die hungrige Kohlenpresse

Der Gang zur Rechten führt in einen (zumindest für Gnome) riesigen Raum. Etwa ein Drittel des Raumes wird von einem großen Haufen Kohle eingenommen, der von einem nicht zugänglichen Punkt außerhalb hierher geschafft wurde. Bei gleich bleibender Geschwindigkeit wird es wohl mehrere Tage dauern, bis dieser Haufen aufgebraucht ist.

Ein Großteil des Raumes wird jedoch von einem riesengroßen mechanischen Gerät aus Metall eingenommen, an dem überall bunte Lichter blinken, und das ein Geräusch macht, das an einen schnaufenden Drachen mit Raucherhusten erinnert. Es sieht aus wie ein rechteckiger Kasten, von dem aus ein Trichter zu dem Kohlehaufen verläuft. In Richtung des Raumeingangs liegt eine flache Plattform, die sich etwa einen halben Meter über dem Boden erhebt, und zwei enge gewundene Stege führen zu ihr hoch. Die Plattform selbst liegt voller Briketts und quillt davon über, so dass einige Briketts schon auf dem Boden liegen.

Ebenfalls auf dem Boden einige der kleinen Kohlemännchen liegen sehen – sie bewegen sich nicht mehr. Andere hingegen laufen noch die gewundenen Stege hinauf, holen ein Brikett und tragen es dann hinaus.

Die obige Beschreibung spricht wohl für sich... deshalb hier nur ein paar Ergänzungen. Die Kohlemännchen bringen die Briketts in den Brikettlagerraum (siehe *Begegnung Vier*). Alle 30 Sekunden wird ein neues Brikett, das etwa 5 kg wiegt, ausgeworfen. In diesem Raum erleidet man vor Ablauf einer halben Stunden keinerlei Hitzeschaden.

Es scheint also, als wäre dies ein gnomisches Gerät – wie man bei einem erfolgreichen Wurf (SG 10) auf *Wissen (Architektur und Ingenieurswesen)*, Gnome erhalten einen Volksmodifikator von +2, erkennen kann –, das aus Rohkohle Briketts presst, um die Energieausbeute zu erhöhen (dies mag vielleicht etwas ineffektiv klingen, aber so sind Gnome nun mal...). Die Briketts werden dann von Kohlemännchen ins Lager getragen, die die Briketts auf den speziellen Brikettlagerhaufen legen, von dem aus andere Kohlemännchen die Briketts dann zur Heizungszentrale bringen. Normalerweise wird die Produktionsmenge an Briketts, die gepresst und zum Heizraum gebracht werden, von Kontrollprotokollen reguliert (in zwei getrennten Gruppen von Kohlemännchen, was das Programmieren und Kontrollieren einfacher macht); aber jetzt, da im Kontrollraum offensichtlich etwas schief läuft, dreht das System durch und produziert viel zu viele Briketts. Da die Kohlemännchen dabei nicht mithalten können, sind einige von ihnen schon zerdrückt worden (sollte dies den SC nicht bereits klar sein, so lässt man sie Zeuge werden, wie gerade ein Kohlemännchen, ganz tragisch, von einem Brikett erschlagen wird.), was die Zahl der Kohlemännchen stetig reduziert. Da das System schneller Kohle produziert als weggetragen werden kann, steht die Kohlenpresse somit unter stärkerem Druck, und auch die Rohrleitungen des Geräts fangen an zu leiden – all dies wird in naher Zukunft zu einer gewaltigen Explosion führen, wenn niemand etwas dagegen unternimmt... Ein weiterer Wurf (SG 10) auf *Wissen (Architektur und Ingenieurswesen)*, wiederum mit Volksmodifikator +2 für

Gnome, gestattet den SC, all dies herauszufinden. Sollte keiner der SC über diese Fertigkeit verfügen, so wird Jonas (sofern er bis hierher überlebt hat) ihnen die grundlegenden Tatsachen erläutern (er hat keine Ahnung von der Theorie, aber das grobe Ergebnis ist ihm klar).

Es ist leider nicht so einfach, die Presse abzuschalten. Zuerst einmal haben die SC keine Ahnung, welche der unzähligen Hebel und Schalter sie in welcher Reihenfolge bedienen müssten (es sei denn, sie schaffen einen Wurf (SG 30) auf *Wissen (Architektur und Ingenieurwesen)*, was nicht allzu wahrscheinlich sein dürfte.) Zweitens, so wird Jonas erklären, hätten die Gnome ihre Kohlepresse sicherlich gerne möglichst am Stück und unzerstört wieder, was den Einsatz zerstörerischer Magie oder brutaler Gewalt verbieten sollte. Sollten die SC sich dennoch für eine dieser Möglichkeiten entscheiden, so hat die Kohlepresse eine Härte von 20 und je nach DGS unterschiedliche Trefferpunkte. Eine Zerstörung der Kohlepresse schlägt sich jedoch als Abzug bei der Belohnung der SC am Abenteuerende nieder.

Eine eher abenteuerliche, aber dennoch ziemlich geniale Methode, die Maschine abzuschalten, besteht darin, den Trichter an der Rückseite zu blockieren (Wenn man die Plattform, an der die Briketts ausgegeben werden, blockiert, so beschleunigt man nur den Stau, der zur Explosion führen wird, da die Briketts sich dann innerhalb der Maschine stauen) Das ist natürlich nicht ganz so einfach, da immer noch ein steter Strom Kohle von der Maschine eingesogen wird, dem der jeweilige SC ausweichen muss (Wurf auf *Turnen* gegen SG 7 + DGS, um pro Runde und DGS 1W6 Schaden zu vermeiden). Außerdem saugt der Trichter natürlich an, so dass ein SC sich gegen den Saugstrom stemmen muss (Wurf auf Stärke gegen SG 10). Der Trichter selbst ist grob ovalen Durchmessers, einen halben Meter hoch und einen Meter breit und kann mit etwas blockiert werden, das in etwa die Größe der Öffnung hat und stabil genug ist (ein großer Schild sollte beispielsweise dazu ausreichen); um diesen Gegenstand richtig zu positionieren, ist ein Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 10 + DGS erforderlich (die Saugkraft erledigt schon den Rest). Man kann natürlich auch den Zauber *Unsichtbarer Diener* benutzen. Im Raum selbst liegt zudem noch so einiges an Werkzeug, Stangen und ähnlichem Krimskrams herum, mit dem man zwar keinen großen Schaden anrichten, aber zweckentfremdet zum Beispiel den Saugstutzen blockieren kann, und wenn die SC den Rohrreiner in Begegnung 3 zerstört haben, können sie auch dessen Überbleibsel verwenden.

Da ein Teil der Funktionen der Kohlepresse magischer Natur ist, kann auf höheren DGS auch *Magie bannen* (Wurf gegen Zauberstufe 21) benutzt werden, um die Maschine anzuhalten. Auch der Zauber *Weissagung*, sofern vorhanden, könnte aufschlussreiche Ergebnisse liefern. Gnädige SL könnten auch den Gebrauch von *Gegenstand aufspüren* gestatten, um die relevanten Knöpfe zum Abschalten zu finden (und den SC immer noch das Herausfinden der richtigen Reihenfolge zu überlassen, sei es durch Versuch und Irrtum oder durch Würfe auf Intelligenz). *Zerbersten* funktioniert nicht, da die Presse teils magischer Natur ist, und sie ist auch zu groß, um *Reparieren* oder *Ausbessern* anzuwenden.

Sollten die SC die Kohlepresse beschädigen oder gar zerstören, werden die Gnome 1 Goldmünze pro Trefferpunkt, den die Maschine erlitten hat, von der Entschädigung abziehen, die die SC am Ende des Abenteuers erhalten (Neben einem Pauschalbetrag von 50 GM wegen "Kohllateralschaden").

Das Abschalten der Kohlepresse (ungeachtet der Methode) wird als Begegnung gewertet, deren BS der DGS des Abenteuers entspricht:

DGS 4 (BS 4):

Kohlenpresse, 150 TP

DGS 6 (BS 6):

Kohlenpresse, 200 TP

DGS 8 (BS 8):

Kohlenpresse, 250 TP

Begegnung Sechs: Jetzt wird's richtig heiß!

Noch bevor ihr den Gang verlasst, spürt ihr, wie es wieder heißer wird, und ihr nehmt das Flackern eines großen Feuers wahr. Schließlich bietet sich euch folgender Anblick: Inmitten eines kuppelförmigen Raumes steht eine vage humanoide Flammensäule, das Ziel des stetigen Stromes der kleinen, emsigen Trägerkreaturen. Die Konstrukte werfen die Briketts schwungvoll in die Feuersäule, die mit jedem verzehrten Brikett ein wenig heller aufglüht und sodann einen Feuerhauch in eine von insgesamt 20 Rohröffnungen entlässt, die in regelmäßigen Abständen in die Wände des Raums eingelassen sind. Es ist sehr heiß in diesem Raum, und die von der Feuersäule ausgehenden Rauch- und Dampfschwaden entziehen Teile des Raums eurer Sicht.

Die Hitze hier ist tatsächlich unangenehm: Sie beträgt 54 Grad, d.h. die Charaktere müssen bei Verlassen des Gangs sofort einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 machen, bei dessen Misslingen sie 1W4 Punkte Betäubungsschaden erleiden; wie immer, ist Jonas hier gefährdeter als die Charaktere... Die Temperatur steigt allerdings nur sehr langsam (1 Grad pro 5 Minuten), so dass bis auf weiteres die Rettungswürde nur im Abstand von 10 Minuten fällig werden und erst nach Ablauf von 60 Minuten ernsthafter Schaden anfällt. Haben die Charaktere unterwegs zuviel Zeit verloren (siehe Seite 13), hat sich die Temperatur hier möglicherweise auch schon weiter erhöht.

Der Gang hat die Charaktere in den zentralen Heizraum des Badehauses geführt – und "Heizraum" ist hier durchaus wörtlich zu nehmen: Inspiriert von einer alten Legende, dass die Herbergsbader Badehäuser ursprünglich von einem Magier geschaffen worden seien, die einen Feuelementar zur Erhitzung des Wassers in seine Anlage gebunden hätte, dachten die Gnome, dass dies doch eine wirklich gute Idee wäre, die man unbedingt einmal ausprobieren müsse.

Das Ergebnis bestand – nach einer längeren und für gar manchen tapferen Gnom fatalen – Phase von Versuch und Irrtum darin, dass sich ein Feuelementar nach langwierigen Verhandlungen und dem Aushandeln eines ausführlichen Vertragswegs von Garantien und Kontrollmechanismen für eine absehbare Zeit (20 Jahre) an diesen Ort und diese Arbeit binden ließ. Die Gnome, hoch erfreut über den Fortschritt, beschworen den Elementar (unterirdisch; man möchte ja nicht unangenehm auffallen) an diesen Ort und begannen dann, das Badehaus gleichsam darüber aufzubauen. Leider vergaßen sie dabei, sich allzu große Gedanken darüber zu machen, wie das Elementarwesen nach Ablauf der 20 Jahre (das ist ja auch noch *so* lange hin) wieder auf seine Heimatebene zurückkehren können, was den Elementar nicht wirklich erfreut.

Mittlerweile, da das ganze System aus den Fugen geraten zu sein scheint (und der Elementar eine Arbeitsanweisung

erhielt, die nicht mit seinem Vertrag übereinstimmte – die des Agenten der Scharlachroten Bruderschaft nämlich), erachtet der Elementar seinen Vertrag mit den Gnomen als gegenstandslos, kann aber ohne die Einwilligung der (natürlich gerade nicht erreichbaren) Gnome seinen "Arbeitsplatz" auch nicht verlassen. Also hat es sich entschieden, in "etwas übertriebener" Erfüllung seiner vertraglichen Pflichten so lange Feuer zu erzeugen, bis er das ganze verdammte Badehaus (das Konzept war ihm ohnehin fremd) in Grund und Boden gebrannt hat, in der Hoffnung, dann wieder nach Hause zu können.

Der Feuerelementar ist mittlerweile fest davon überzeugt, dass dies der einzige Weg ist, und so werden die Charaktere ihn nicht davon abbringen können. Um das Badehaus (und somit sich) zu retten, müssen die Charaktere also das Feuerwesen bekämpfen.

Eine Ausnahme könntest du allenfalls dann machen, wenn die Gruppe schon eher angeschlagen ist. In diesem Fall solltest du den SC eine Chance zugestehen, den Feuerelementar davon zu überzeugen, doch nicht ganz so drastische Methoden einzusetzen... Eine vorstellbare Argumentationslinie wäre folgende: Da der Vertrag nun nicht mehr gilt, haben die Gnome gar keine andere Möglichkeit, als das Feuerelementar nun in die Freiheit zu entlassen; da die Gnome gerade nicht erreichbar sind, bemühen sich die Charaktere innerhalb einer absehbaren Zeit (die dann gern ausgehandelt werden kann...) mit den Gnomen Kontakt aufzunehmen. Ähnliche Argumentationsweisen, die darauf hinaus laufen, dass es auch weniger anstrengende Möglichkeiten für das Elementarwesen gibt, wieder nach Hause zu gelangen, als das derzeitige "Dauerfeuer" sollten ebenfalls erfolgreich sein. Auf jeden Fall sollten diese Verhandlungen sich schwierig gestalten, damit sie auch die vollen EP für das Besiegen des Wesens Wert sind...

DGS 4 (BS 5):

Großer Feuerelementar, 60 TP; s. *Anhang 3*

DGS 6 (BS 7):

Riesiger Feuerelementar, 136 TP; s. *Anhang 3*

DGS 8 (BS 9):

Höherer Feuerelementar, 178 TP; s. *Anhang 3*

Sobald der Feuerelementar besiegt ist, lässt die Hitze auch langsam nach, und nach nur noch einem weiteren Zähigkeitswurf hat die Temperatur wieder "normale" Werte erreicht. Das Problem der Kohlenpresse im Nebenraum ist damit natürlich immer noch nicht gelöst... Innerhalb weniger Minuten verziehen sich aber die Rauch- und Dampfschwaden, und die Charaktere können sich den Rest des Raums ansehen:

Nachdem sich der Dampf und der Rauch verzogen haben, seht ihr noch etwas, das ihr vorher nicht erkennen konntet: Eine metallene Leiter (mit Sprossen in Gnomengröße...) führt nach oben zu einem kancelartigen Raum mit Glaswänden, der etwa 5 m vom Boden entfernt unter der Decke hängt. Andere Ausgänge aus dem Raum könnt ihr allerdings auch jetzt noch nicht entdecken.

Hier blicken wir auf die Steuerzentrale des Badehauses, und was die Charaktere einstweilen noch für Glas halten mögen, sind in Wirklichkeit permanente *Energiewände*. Der Ausgang aus dem Badehaus (sowie das Ende des Abenteuers) warten hier.

Begegnung Sieben: Ende voller Fragen

Der einzige Weg, den nun sichtbaren Raum zu erreichen, ist die Leiter mit den für Gnomen gemachten Sprossen. Da gibt es nur ein Problem: Die Leiter ist noch ein wenig heiß... Zum Zeitpunkt, als die SC die Leiter entdecken, befindet sie sich in einem Zustand, der der heißesten Stufe des Zaubers *Metall erhitzen* entspricht (Runde 4, *sengend*, 2W4 Punkte Feuerschaden). Am einfachsten wäre es, wenn die Charaktere nun noch drei Runden warten, bis die Leiter sich wieder abgekühlt hat; alternativ tut es natürlich auch ein *Metall kühlen*... Mittelgroßen Kreaturen muss ein Geschicklichkeits-Wurf gegen SG 10 gelingen, um die Leiter zu erklimmen. Schaden erleiden sie im Misslingensfall nur, wenn der Wurf mit einer 1 fehlschlägt; in diesem Fall waren sie schon fast oben und stürzen auf 4 Metern Höhe ab (1W6 Punkte Sturzschaden). In der Zwischenzeit zeigen sich die Kohlemännchen völlig unbeeindruckt vom Ausfall des Feuerelementars und tragen eifrig weiter Briketts heran, so dass sich so langsam ein kleiner Brikettberg im Zentralen Heizungsraum zu bilden beginnt. All dies deutet darauf hin, dass die Probleme der Charaktere noch immer nicht gelöst sind, insbesondere wenn sie sich noch nicht um die Kohlenpresse in *Begegnung Fünf* gekümmert haben; ist diese indes bereits abgeschaltet, führen die Kohlemännchen nicht mehr als eine Umschichtung der Briketts durch und ziehen sich nach deren Ende in ihre Ruhenischen zurück.

Sobald der erste Charakter die Leiter erklommen hat, findet er beruhigender Weise Halt auf einem kleinen Absatz. Dabei bietet sich ihm folgendes Bild:

Die Treppe endet direkt vor einer Tür aus silbrigem, undurchsichtigen Material; du erkennst ein kleines, komplex aussehendes Schloss.

Durch die durchsichtige Wand neben der Tür erkennst du einen kleinen Raum, der mit einer Vielzahl seltsam aussehender Gegenstände aus Metall mit vielen bunten blinkenden Lichtern vollgepackt ist. Die meisten der Lichter blinken in einem hektischen Rot, und viele leuchten gar nicht, insbesondere auf der linken Seite der Apparaturen. Vier einfache, unbequeme Stühle stehen vor den Armaturen; in zweien von ihnen sitzen Gnome, seltsam bewegungslos.

Haben die Charaktere die Kohlenpresse noch nicht abgeschaltet, sehen sie in einer zentralen Position (zwischen dem zweiten und dem dritten Stuhl) einen besonders großen roten Knopf besonders hektisch blinken; die völlig Stille linke Seite der Armaturen war der Überwachung des Feuerelementars gewidmet.

Alles, was nun zwischen den Charakteren und dem Kontrollraum steht, ist eine Tür mit einem Schloss gnomischer Bauart (Schlösser öffnen SG 20 oder Wirken eines *Klopfen*-Zaubers; die Tür hat 60 TP und Härte 10, Zerbrechen-SG 23). Sobald die Charaktere den Raum betreten haben (was für eine komplette Gruppe ziemlich eng werden wird...), sehen sie:

Es liegt ein leichter Geruch von Ozon in der Luft. Auf dem Boden liegen noch zwei weitere Gnome. Alle vier Gnome sind tot. Interessanter ist aber, dass der Raum noch eine fünfte Gestalt enthält, die auf dem Rücken auf dem Boden liegt, halb unter einen Armaturenvorsprung gerutscht. Der

Mensch trägt dunkle Kleidung, und in seiner Brust klafft ein großes Loch, unter dem sich geschwärzte Haut zeigt. Das bleiche Gesicht des hageren Mannes ist zu einem Ausdruck der Überraschung verzogen, die blassblauen Augen weit aufgerissen; seine weißblonden halblangen Haare stehen weit ab, ganz so, als habe ihn der Blitz getroffen. Seiner Hand ist eine kleine, funkelnde Handarmbrust entglitten.

Drei der Gnome starben durch Giftbolzen, die der Agent (unter dem Schutz eines Trunkes *Unsichtbarkeit*) in einem Überraschungsangriff auf die abfeuerte; unglücklicherweise gelang einem der vier Gnome der Zähigkeitswurf gegen das Gift (Lindwurmgift, 2W6 KON/2W6 KON), und so musste der Agent selbst Hand anlegen.

Mit einem Wurf auf *Heilkunde* oder *Entdecken* (je SG 15) kann man sowohl die kleinen Einstichlöcher an den Hälsen aller vier Gnome als auch den fachmännisch gebrochenen Nacken des vierten Gnoms entdecken (die Bolzen fehlen).

Bei dem toten Mensch handelt es sich, dem Aussehen nach, um einen reinrassigen Suel (kein Wurf nötig). Die Wunde in der Brust entspricht in etwa dem vollen Treffer eines *Blitzes* (*Zauberkunde*-Wurf gegen SG 18); ein *Heilkunde*-Wurf gegen SG 10 ergibt zudem, dass der Mann aufgrund dieses Einschlages sofort tot war. Mittels eines *Entdecken*- oder *Suchen*-Wurfes gegen SG 10 lässt sich zudem auf Grund von Schwärzungen sowie einer leichten Zunahme des Ozongeruches der Weg des "Blitzes" zu einem sehr verschmort aussehenden Teil der Armaturen verfolgen.

Untersuchen die Charaktere den toten Suel, finden sie folgendes: in einer Gürteltasche trägt er vier in ein kleines Stück Tuch eingewickelte Bolzen für eine Handarmbrust, in einer zweiten befinden sich zwei leere Fläschchen, und eine dritte enthält einen Satz Meisterarbeits-Einbrecherwerkzeug. Die Bolzen sind die, die in den Hälsen steckten und von dem Agenten wieder entfernt wurden; die Fläschchen enthielten den Trunk *Unsichtbarkeit* sowie das (völlig aufgebrauchte) Lindwurmgift. Zudem trägt der Mann eine kleine Brosche aus rotem Gold mit sich, in die ein alt aussehendes Familienwappen und, direkt darunter, ein kleiner roter Dolch eingraviert sind... Charaktere, die TSS 3-04 *The Glory of Times Past* (oder dessen Vorgänger, das Sonderabenteuer *Der Ruhm vergangener Zeiten*) gespielt und die Assassinen der Scharlachroten Bruderschaft besiegt haben, sollten diese Brosche wieder erkennen... und sich zu fragen beginnen, ob es denn hier um mehr geht als ein fehl funktionierendes Badehaus...

Doch damit enden die erstaunlichen Erkenntnisse für die Charaktere noch nicht: Ein *Suchen*-Wurf mit SG 15 fördert zudem ein kleines, gut verschürtes Päckchen mit einem (leicht angesengten) Ledereinband zu Tage, in dem sich ein Brief befindet, den ein anderer Agent der Scharlachroten Bruderschaft als Ergebnis seiner Nachforschungen über einige der bekannteren Charaktere aus Herbergsbad verfasst hat, und der dem jetzigen Agenten als Grundlage seines Auftrags diente... Diesen Brief findest du in *Anhang 4*.

Die Handarmbrust ist entweder eine *Handarmbrust +1* (DGS 4 und 6) oder eine *Handarmbrust +2* (DGS 8).

Blieben letztlich noch ein paar ungelöste Probleme vor Ort. Blicken die SC nach all den Entdeckungen im Kontrollraum aus den Fenstern nach unten, sehen sie, wie

die Kohlemännchen immer noch eifrig Briketts antransportieren und der Brikettberg im Zentralen Heizungsraum langsam anwächst; die Kohlemännchen lassen sich mit den beschränkten Kenntnissen der Charaktere auch nicht abstellen.

Richtig problematisch ist dies aber nur, wenn die außer Kontrolle geratene Kohlenpresse noch nicht abgeschaltet ist. In diesem Fall blinkt die große, rote Leuchte in der Mitte der Konsolen immer heftiger, so dass die Charaktere jetzt entweder schnell noch einmal nachsehen sollten (die Abschaltmöglichkeit von hier oben ist dem Fehlgriff des Agenten zum Opfer gefallen) oder noch schneller den Kontrollraum verlassen, um die gnomischen Fachleute heranzuziehen.

Es gibt von hier aus tatsächlich einen Weg nach draußen. Es handelt sich um eine einfach zu entdeckende Tür von Gnomengröße, die von innen ohne Schlüssel zu öffnen ist und in einen sich nach oben führenden Schacht von etwa 1,50 m Durchmesser und Klettersprossen in Gnomengröße führt. Mittelgroßen Charakteren muss hier noch einmal ein Wurf auf *Geschicklichkeit* gegen SG 10 gelingen, aber da der Schacht nicht ganz 3 Meter hoch ist, erleidet niemand bei Misslingen des Wurfes Schaden.

Und somit können die Charaktere endlich das Badehaus verlassen, um von den besorgten und ausgesprochen peinlich berührten Gnomen in Empfang genommen zu werden...

Schätze

DGS 4: Gegenstände: 8 GM; Münzen: 60 GM; Magie: *Handarmbrust +1* (200 GM)

DGS 6: Gegenstände: 8 GM; Münzen: 60 GM; Magie: *Handarmbrust +1* (200 GM)

DGS 8: Gegenstände: 8 GM; Münzen: 60 GM; Magie: *Handarmbrust +2* (700 GM)

Epilog: Wir entschuldigen uns *vielmals*

Sobald sich alles gelegt hat, die Charaktere sich befreien konnten und das Badehaus abgeschaltet wurde, werden die Gnome sich *vielmals* entschuldigen und die Charaktere geradezu mit Kompensationszahlungen überschütten (DGS 4 – 350 GM; DGS 6 – 600 GM; DGS 8 – 500 GM); allerdings werden hiervon "Schadenersatzleistungen" abgezogen, wenn sich die Charaktere bei ihrem "Ausbruch" aus dem Badehaus zerstörungswütiger als von den Gnomen für angemessen erachtet gezeigt haben. Pro Kohlemännchen, das über den in *Begegnung Vier* angegebenen "Kohllateralschaden" hinaus zerstört wurde, ziehen die Gnome 10 GM ab; und pro TP Schaden an der Kohlenpresse über den in *Begegnung Fünf* angegebenen "Kohllateralschaden" hinaus ziehen die Gnome 1 GM ab.

Haben die Charaktere Jonas gerettet, trägt ihnen dies zudem die Dankbarkeit der das Badehaus führenden Gnome ein – ganz zu schweigen von der Kollegen des Jungen, die ihre Ersparnisse plündern, um den SC eine kleine Belohnung zukommen zu lassen (DGS 4 – 32 GM; DGS 6 – 32 GM; DGS 8 – 32 GM).

Das Schicksal des Badehauses steht einige Tage lang auf Messer Schneide, bis man sich allgemein auf Graulem von Atirrs die Gnome lobenden Worte aus der Eröffnungsrede besinnt und die Lizenz nur einfriert, bis ein Rattenschwanz von Auflagen erfüllt und eine unabhängige Kommission deren Durchführung und Einhaltung überprüft und alles genehmigt hat. Im Endeffekt bedeutet dies eine

Verzögerung des kommerziellen Badebetriebs für ein Jahr, wenn nicht mehr.

Für die Charaktere zahlt sich dies letztlich in einem Gefallen der *Glorreichen Gnomenarchitekten des Verbesserungsbedürftigen Fürstentums* aus. Dieser Gefallen erlaubt es jedem Charakteren, **ein einziges Mal** einen der eigentlich für die Mitglieder der Gilde vorbehaltenen magischen Gegenstände zu erwerben, auch ohne Mitglied zu sein. Bei diesen Gegenständen handelt es sich um: Bruchflasche (*L&S*), Gürtel der vielen Taschen (*Z&D*), Öffnungsglocke (*SLHB*), Ring der Sprungkraft (*SLHB*), Unbewegliches Zepter (*SLHB*), Vergrößerungsbrille (*SLHB*), Zauberstab: Geheimtüren entdecken (*SLHB*), Zepter der Erze und Metalle (*SLHB*). Dieser Gefallen ist unbegrenzt haltbar, kann aber nur zum Kauf eines einzigen dieser Gegenstände eingesetzt werden (der natürlich ordnungsgemäß bezahlt werden muss).

Die Hintergründe des Attentats werden den Charakteren einstweilen nicht offenbar, gleichwohl sie sich ihren Teil sicherlich denken können, sofern sie das Symbol auf der Brosche wiedererkannt haben... den Charakteren sollte zumindest der Gedanke kommen, dass das Ziel des Anschlags womöglich gar nicht das Badehaus war, sondern sie... Weitere Regionalabenteuer werden dieses Thema vertiefen.

Haben die SC das Badehaus verlassen, ohne sich um die durchgehende Kohlenpresse zu kümmern, so stürmt wenige Minuten vor der Explosion ein fachmännisch geschulter und ausgerüsteter Trupp Gnome, an ihrer Spitze Mungus Zahnradner, das Badehaus und schaltet kurz vor der Explosion in einem dramatischen Finale die Maschine ab; die SC gehen auf diese Weise allenfalls der EP für dieses Handlungsziel verlustig, brauchen sich aber nicht als (indirekte) Verursacher einer verheerenden Explosion anzusehen.

Jonas

Die Rettung von Jonas gilt als eigenes Abenteuerziel, dessen BS auf allen DGS gleichbleibend 5 ist, da es mit zunehmender Gruppenstärke immer einfacher wird, den Jungen zu retten. Nichtsdestotrotz zieht diese Aufgabe auch Charakteren höherer DGS Ressourcen, weshalb eine separate "Belohnung" in Form von EP gerechtfertigt ist.

DGS 4: BS 5 150 EP

DGS 6: BS 5 150 EP

DGS 8: BS 5 150 EP

Schätze

DGS 4: Gegenstände: --; Münzen: 432 GM; Magie: --

DGS 6: Gegenstände: --; Münzen: 382 GM; Magie: --

DGS 8: Gegenstände: --; Münzen: 532 GM; Magie: --

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

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.

Um EP für eine Begegnung zu berechnen, soll der Spielleiter 30 EP pro bewältigter BS verteilen. So erhält jedes beteiligte Mitglied der Gruppe auf DGS 2 für die Vernichtung eines Monsters mit der BS 4 120 EP, während es auf DGS 4 bei einer BS von 6 180 EP erhält. Ein Abenteuer sollte je nach DGS nur eine bestimmte Zahl an BS enthalten: DGS 2 = 12 BS, DGS 4 = 18 BS, DGS 6 = 24 BS, DGS 8 = 30 BS, DGS 10 = 36 BS und DGS 12 = 42 BS. Somit können in einem Abenteuer für die DGS 4 maximal 540 EP an die Spieler verteilt werden. Bis zu 25 % dieser EP dürfen zusätzlich für gutes Rollenspiel verteilt werden. So kann bei DGS 4 540 EP für Begegnungen und 135 EP für gutes Rollenspiel verteilt werden.

Begegnung Drei

Überleben oder Umgehen der Wandfalle

DGS 4: BS 4	120 EP
DGS 6: BS 6	180 EP
DGS 8: BS 8	240 EP

Begegnung Fünf

Ausschalten der Kohlenpresse

DGS 4: BS 4	120 EP
DGS 6: BS 6	180 EP
DGS 8: BS 8	240 EP

Begegnung Sechs

Besiegen oder Aufhalten des Feurelementars

DGS 4: BS 5	150 EP
DGS 6: BS 7	210 EP
DGS 8: BS 9	270 EP

Epilog

Jonas retten:

DGS 4: BS 5	150 EP
DGS 6: BS 5	150 EP
DGS 8: BS 5	150 EP

Bonus für gutes Rollenspiel

DGS 4: bis zu	135 EP
DGS 6: bis zu	180 EP
DGS 8: bis zu	225 EP

Summe der maximal möglichen 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.

Schatzauflistung

Die Spieler können alle in den Begegnungen (bzw. an deren Ende) beschriebenen Gegenstände bis zum Ende des Szenarios mitnehmen. Am Ende müssen alle Gegenstände zu Standardpreisen (d. h. halber Einkaufswert) verkauft werden. Ausnahmen sind Schmuck, Edelsteine, besondere Wertgegenstände und natürlich Bargeld; diese werden zum vollen Wert in die Summe eingerechnet. Alle anderen

Gegenstände (auch magische) werden mit 50% ihres Einkaufswertes berechnet. Sollten Gegenstände nicht gefunden oder nicht mitgenommen worden, vor Ende des Szenarios vernichtet oder verbraucht worden sein, dann ziehe deren Wert von der unten aufgeführten Schatzauflistung ab.

Die sich ergebende Summe wird durch sechs geteilt; dies ergibt den Anteil für jeden SC. Dabei gelten die folgenden Maximalsummen pro Spieler: DGS 2 = 450 GM, DGS 4 = 650 GM, DGS 6 = 900 GM, DGS 8 = 1.300 GM. Die folgende Aufstellung enthält die individuellen Anteile für die SC. Sie entspricht weitgehend den Schatzaufstellungen, die du bei Begegnungen findest.

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

Begegnung Sechs

DGS 4:	8 GM, 60 GM, 200 GM = 268 GM
DGS 6:	8 GM, 60 GM, 200 GM = 268 GM
DGS 8:	8 GM, 60 GM, 700 GM = 768 GM

Epilog: Wir entschuldigen uns *vielmals!*

DGS 4:	- GM, 382 GM, - GM = 382 GM
DGS 6:	- GM, 632 GM, - GM = 632 GM
DGS 8:	- GM, 532 GM, - GM = 532 GM

Summe

DGS 4:	268 GM + 382 GM = 650 GM
DGS 6:	268 GM + 632 GM = 900 GM
DGS 8:	768 GM + 532 GM = 1300 GM

Gegenstände für die Abenteuerbescheinigung (AR)

Brooch Made from Red Gold

This is a small brooch made from red and gold, engraved with an ancient-looking family crest and a small red dagger etched into the brooch directly beneath the crest.

GP Value: 60 gp; Frequency: Adventure, only one player may leave the table with this item.

Favour of the Gnomish Guild of Architects

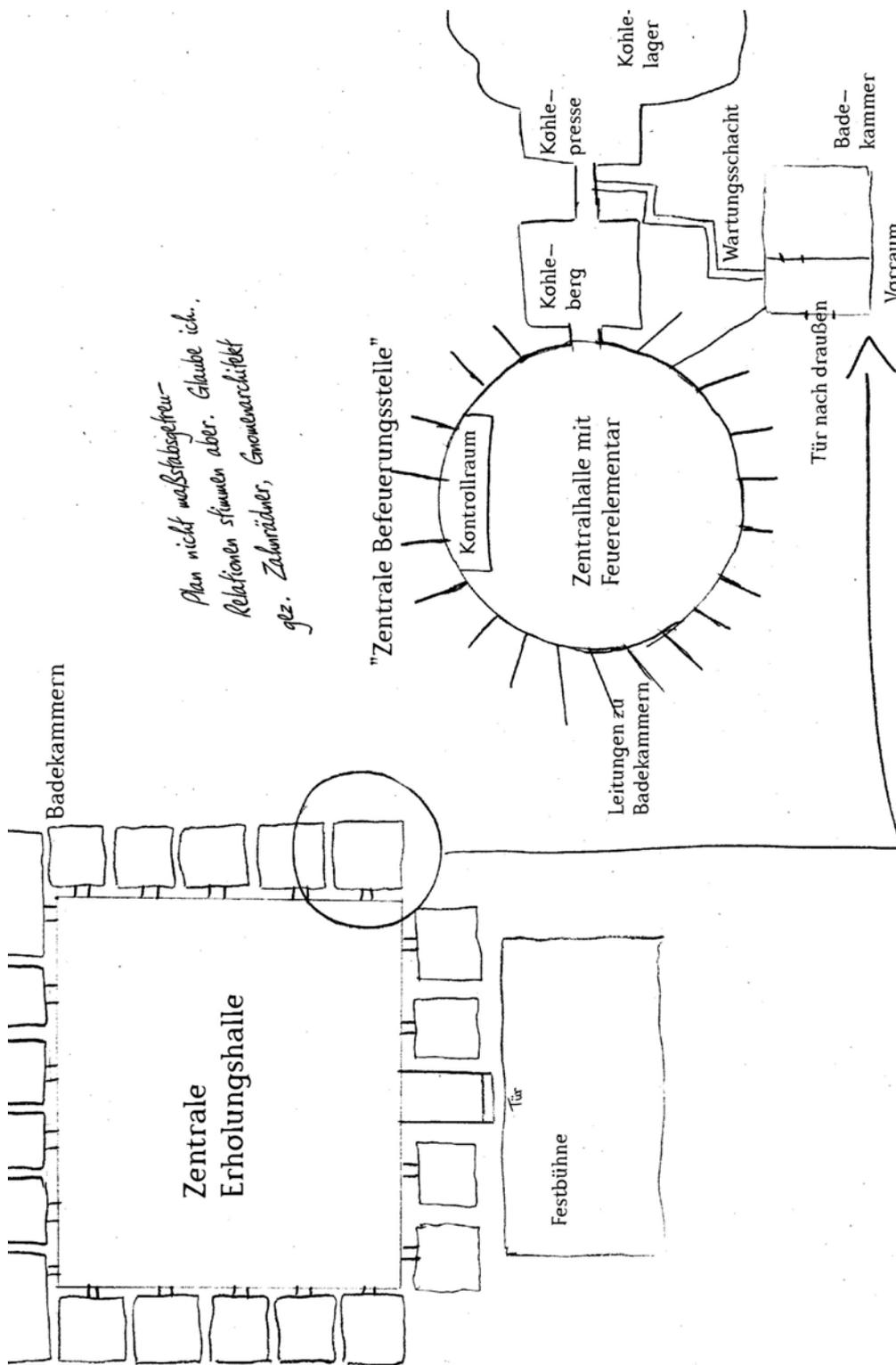
This Favour translates into the following: Once, you may buy any of the items normally reserved for members of the Guild (i.e., buy one of the items usually only open to members of this Meta-Organisation). These are: *belt of many pockets* (T&B), *breaker bottle* (S&S), *chime of opening* (DMG), *goggles of minute seeing* (DMG), *immovable rod* (DMG), *ring of jumping* (DMG), *rod of metal and mineral detection* (DMG), *wand: detect secret doors* (DMG). This Favour has no expiry date, but can be used only once (i.e., for only one item). The Favour can only be cashed in after playing a Regional or Meta-Regional adventure. Once it is used, cross it off.

Zugang zu Gegenständen

APL 10

Hand crossbow +2 (Adventure, DMG)

Anhang 1: Plan des Badehauses



*Plan nicht maßstabgetreu - Glaube ich.
Relationen stimmen aber. Gnomonarchitektur
gez. Zahorádner, Gnomonarchitekt*

Anhang 2: Kohlemännchen

Ein Kohlemännchen ist ein von den Gnomen der *Glorreichen Gnomenarchitekten des Verbesserungsbefürchtigen Fürstentums* auf der Basis eines beliebigen Gegenstandes geschaffenes Konstrukt mit einem fest vorgegebenen Verhaltensmuster: es trägt schwere Briketts von der Kohlenpresse zum Brikettstapel bzw. vom Brikettstapel zum Feuelementar. Entsprechend sind die Spieldaten an die eines kleinen beliebigen Gegenstandes angelehnt.

Alle DGS:

Kohlemännchen: HG 1/2; Sehr kleines Konstrukt; TW 1/2W10; TP 2; BR 18 m (8 Felder); INI +0; RK 16 (+2 Größe, +4 natürlich), Berührung 16, auf dem falschen Fuß erwischt 16; Grundangriff/Ringkampf: +0/+7; A Nahkampf +7 (1W4+7, Hieb) oder Nahkampf +7 (1W6+11, Brikett); VA Nahkampf +7 (1W4+7, Hieb) oder Nahkampf +7 (1W6+11, Brikett); Platz / Reichweite 1,50 m / 1,50 m; BA Brikett; BE Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m, Eigenschaften von Konstrukten; GES N; RW REF +1, WIL -5, ZÄH +0; ST 25, GE 10, KO -, IN -, WE 1, CH 1.
Fertigkeiten & Talente: Keine

Brikett: Ein Kohlemännchen kann das von ihm transportierte Brikett auf den Fuß eines Gegners fallen lassen (normaler Nahkampfangriff). Die Kombination aus der Stärke des Kohlemännchens sowie der Schwere des Briketts erhöht den Schaden des Angriffs um +4.

Eigenschaften von Konstrukten: Immun gegen den Geist beeinflussende Wirkungen, Gift, Krankheit und ähnliche Effekte, wird nicht von kritischen Treffern, Betäubungsschaden, Attributsschaden, Lebenskraftentzug oder Tod durch massiven Schaden betroffen.

Anhang 3: Der Feuerelementar

DGS 4 (BS 5):

Großer Feuerelementar: HG 5; Großer Elementar (Feuer, Externar); TW 8W8+24; TP 60; BR 15 m (10 Felder); INI +9; RK 18 (-1 Größe, +5 GE, +4 natürlich), Berührung 14, auf dem falschen Fuß erwischt 13; Grundangriff/Ringkampf: +6/+12; A Nahkampf +10 (2W6+2, Hieb plus 2W6, Feuer); VA 2x Nahkampf +10 (2W6+2, Hieb plus 2W6, Feuer); Platz / Reichweite 3 m / 3 m; BA Verbrennen; BE Dunkelsicht 18 m, Eigenschaften von Elementaren, Immunität gegen Feuer, Schadensreduzierung 5/-, Verwundbarkeit gegen Kälte; GES N; RW REF +11, WIL +2, ZÄH +5; ST 14, GE 21, KO 16, IN 6, WE 11, CH 11.

Fertigkeiten & Talente: Entdecken +6, Lauschen +5; Ausweichen, Beweglichkeit, Tänzelder Angriff, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse.

DGS 6 (BS 7):

Riesiger Feuerelementar: HG 7; Riesiger Elementar (Feuer, Externar); TW 16W8+64; TP 136; BR 18 m (12 Felder); INI +11; RK 19 (-2 Größe, +7 GE, +4 natürlich), Berührung 15, auf dem falschen Fuß erwischt 12; Grundangriff/Ringkampf: +12/+24; A Nahkampf +17 (2W6+4, Hieb plus 2W6, Feuer); VA 2x Nahkampf +17 (2W6+4, Hieb plus 2W6, Feuer); Platz / Reichweite 4,50 m / 4,50 m; BA Verbrennen; BE Dunkelsicht 18 m, Eigenschaften von Elementaren, Immunität gegen Feuer, Schadensreduzierung 5/-, Verwundbarkeit gegen Kälte; GES N; RW REF +17, WIL +7, ZÄH +9; ST 18, GE 25, KO 18, IN 6, WE 11, CH 11.

Fertigkeiten & Talente: Entdecken +12, Lauschen +11; Ausweichen, Beweglichkeit, Eiserner Wille, Kampfflexe, Tänzelder Angriff, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit, Waffenfinesse.

DGS 8 (BS 9):

Mächtiger Feuerelementar: HG 9; Riesiger Elementar (Feuer, Externar); TW 21W8+84; TP 178; BR 18 m (12

Felder); INI +12; RK 24 (-2 Größe, +8 GE, +8 natürlich), Berührung 16, auf dem falschen Fuß erwischt 16; Grundangriff/Ringkampf: +15/+28; A Nahkampf +22 (2W6+5, Hieb plus 2W6, Feuer); VA 2x Nahkampf +22 (2W6+5, Hieb plus 2W6, Feuer); Platz / Reichweite 4,50 m / 4,50 m; BA Verbrennen; BE Dunkelsicht 18 m, Eigenschaften von Elementaren, Immunität gegen Feuer, Schadensreduzierung 10/-, Verwundbarkeit gegen Kälte; GES N; RW REF +20, WIL +9, ZÄH +11; ST 20, GE 27, KO 18, IN 6, WE 11, CH 11.

Fertigkeiten & Talente: Entdecken +14, Lauschen +14; Ausweichen, Beweglichkeit, Blind kämpfen, Eiserner Wille, Kampfflexe, Tänzelder Angriff, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit, Waffenfinesse, Waffenfokus (Hieb).

Eigenschaften von Elementaren: Immun gegen Gift, Schlaf, Lähmung und Betäubung; wird nicht von kritischen Treffern betroffen.

Feuerwesen (AF): Immun gegen Feuer; doppelter Schaden durch Kälte außer bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Verbrennen (AF): Wer von dem Hiebangriff eines Feuerelementars getroffen wird, dem muss ein Rettungswurf gelingen, damit er kein Feuer fängt. Die Flammen brennen 1W4 Runden lang (siehe "Feuer fangen" auf Seite 110 des SPIELLEITER-SETS 3.0). Der SG des Rettungswurfes hängt von der Größe des Elementars ab (Mittelgroßer = SG 14; Großer = SG 17; Riesiger = SG 22; Mächtiger = SG 24). Eine brennende Kreatur kann eine Bewegungsaktion durchführen, um die Flammen zu löschen.

Kreaturen, die einen Feuerelementar mit natürlichen Waffen oder waffenlosen Angriffen treffen, nehmen Feuerschaden, als ob sie von dem Angriff des Elementars getroffen worden sind und fangen ebenfalls Feuer, wenn ihnen kein Reflexwurf gelingt.

Anhang 4: Der Brief des Agenten

Kurzprofile der drei Sondierungsgespräche aus Graufalk, zur weiteren Verwendung:

Erste Gruppe der Verdächtigen:

Mara (Kämpferin), Kin Nachtschatten, Quinn, Magnus der Schwarze (Magier)

Mara berichtete über den Drachenkult im Adri und dass ein böser Magier nach goldenen Drachenstatuetten gesucht hat und auch eine, die in den Heironeous-Tempel gebracht wurde, stehlen ließ.

Zusammen mit den Halbblingsbarbaren "Black Wolf" McGilly hat sie Agenten gestellt.

Magnus der Schwarze berichtet über einen bösen Drachenkult im Wald, der aber schon lange "ruhen" soll.

Er hat auch schon einen Verräter gestellt, über die Agenten weiß er angeblich nichts.

Quinn ist ein ruchloser Geselle, der für alle Informationen oder Dienste vorher bezahlt werden will. Er besteht auf einer Gegenleistung meinerseits.

Zweite Gruppe der Verdächtigen:

Tomaril Seelenhammer (Priester des Moradin), Asgardil Hammerheim (Paladin des Moradin), Garret Stammverstecker, Sandro, Garret Schwarzhand, Mahdavidkia Kelendros

Asgardil rühmt sich, zusammen mit Xaran (?), Manos, und Duriel die beiden Agenten zur Strecke gebracht zu haben ("Würde ich immer wieder tun!").

Tomaril stimmt zu, das man die Scharlachrote Bruderschaft auf jeden Fall überall bekämpfen sollte.

Sandro und Garret haben in Graufalk gegen Werratten (Operation Tuk) gekämpft, aber den Anführer nie gefunden.

Dritte Gruppe der Verdächtigen:

Lariot Kentrion (Paladin), Islwyn Sarff, Sammy (Halb-Ork) und andere (wollten ihre Namen nicht nennen)

Lariot ist ein erklärter Feind der Bruderschaft. Er half, die Attentäter zur "Rechenschaft" zu ziehen sowie einen Spion des Nördlichen Königreiches. Er betont, dass er Iuz und die S.B hasst (!?). Er erweckt auch den Eindruck, dass Islwyn ihm geholfen hat. Er empfiehlt einige Orte in Herbergsbad, unter anderem den Heironeous-Tempel.

Lariot möchte sich gerne in Herbergsbad mit mir treffen.

Islwyn rät, sich an den Waldläuferfürsten Parren Ludern zu wenden. Dieser ist gefährlich, da er zurückhaltend und misstrauisch ist.

Sammy ist ein schweigsamer, grober Klotz, er ist keine Gefahr für die Bruderschaft.