

AHL 5-02

Höllengeuer

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

Version 1

von Rainer Nagel

Circle Reviewer: Paul Looby, Pieter Sleijpen

Spieltester: Mike Hofmann, Ken Krenzer, Nenad Petrovic, Frank Rotres

Special thanks to: Martin Seegel

Die Seuche ist überwunden, und die Aufräumarbeiten haben begonnen in Herbergsbad. Doch wer trachtet nun einem der Helden der gerade überwundenen Tragödie nach dem Leben? Handelt es sich schon wieder um ein neues Übel, das sich in der Stadt eingeknistet hat? Oder eher um ein Gespenst aus der Vergangenheit? Und was hat der Tempel des Pholtus damit zu tun?

Für Charaktere der Stufen 3-14 (Durchschnittliche Gruppenstufe (DGS) 4-12).

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 - würfeln 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 vom Spieler des Charakters beliebig zu wählenden Unterarm der Figur die unterarmlange, farbige Tätowierung einer Schlange. Dies ist im Logbuch zu vermerken. Sobald der Charakter diese Tätowierung erhalten hat, wird die Große Schlange kein zweites Mal in dieser Art eingreifen.

„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)

Galen (Gerrit Deike - keine Tätowierung)

Reisen im Vereinigten Königreich von Ahlissa / dem Fürstentum Herbergsbad

Seit dem Jahr AZ 593 hatten SC in der Metaregion der zersplitterten Sonne 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

Vor anderthalb Jahren kam ein Fremder nach Herbergsbad: eine kleine, blaue Gestalt – ein Xvart aus der fernen Stadt Graufalk. Dies wäre noch nicht wirklich bemerkenswert gewesen, hätte es sich nicht um einen Xvart gehandelt, der dämonisches Erbe in sich trug (ein Tiefpling also), für das Gute kämpfte – und an Pholtus, den Gott der Sonne und des Mondes, des Blendenden Lichtes und der Unbeugsamen Ordnung, glaubte! Wer sich für die genauen Umstände der erstaunlichen Konvertierung des Xvarts interessiert, findet in *Anhang Eins* den entsprechenden Hintergrundtext aus AHL 3-04 *Indigo*.

Der Pholtus-Kirche war dies alles eher suspekt, und so verwehrt Silbur Waylan, kämpfender Arm der Kirche und Leiter der Tagesgeschäfte des Tempels, dem Xavrt namens Xrtweg den Zugang und jagte ihn davon. Als der unerwünschte Eindringling dann in den ärmeren Vierteln der Stadt im Namen Pholtus' auf Verbrecherjagd zu gehen begann, wusste sich die Pholtus-Kirche, der dies in höchstem Maße peinlich war, nicht anders zu behelfen, als aus Winterkalt, der Hauptstadt der Theokratie der Purheit, einen Inquisitor anzufordern.

Der besagte Inquisitor, Sir Höllenfurcht mit Namen, traf alsbald in der Stadt ein und begab sich umgehend auf die Suche nach dem Häretiker, der die Stadt unsicher machte. Er stellte ihn schließlich in einem verlassenen Schrein des Pholtus, doch so verblendet war er, dass er Pholtus nicht in dem kleinen Xvart sehen konnte und sich daran machte, ihn zu erschlagen. Nur dank des beherzten Eingreifens einer Abenteurergruppe konnte Xrtweg gerettet werden, und als Sir Höllenfurcht sich in seinem göttlichen Zorn auch gegen diese Abenteurer wandte, entzog Pholtus ihm seine Gunst, und der gefallene Paladin starb in der verlassenen Kapelle. Xrtweg aber fand in diesen Minuten seine Berufung und wurde nicht nur zum Kleriker des Pholtus, sondern auch zum Begründer einer erneuernden Glaubensrichtung dieser Kirche, der Kirche des Indigofarbenen Lichts. Er selbst nahm den Namen "Indigo" an, durch den er die Farbe seiner Haut und das Licht des Pholtus zu verbinden gedachte.

In der Folgezeit änderte sich für Indigo nicht viel. Er half weiterhin den Armen der Stadt Herbergsbad, und als Ende des letzten Jahres die furchtbare Seuche die Stadt heimsuchte, gehörte er zu jenen, die verhinderten, dass die Seuche gerade hier noch größere Verluste forderte. Anfang des Jahres wandelte er ein leer stehendes Haus direkt neben dem alten Schrein, der nun sein Wohnort und zugleich der Sitz der Kirche des Indigofarbenen Lichts war, zu einem Waisenhaus für mittellose Kinder um, deren Eltern durch die Seuche gestorben waren.

In all der Zeit blieb sein Verhältnis zur Hauptkirche des Pholtus distanziert: Er wurde geduldet und stillschweigend als Bruder im Glauben anerkannt, aber nie wurde er in den Tempel eingeladen, um zusammen mit den Priestern "Oh Blendendes Licht" zu singen. Seine größte Wirkung erzielte er unter den Armen, von denen er mehr zum Glauben an Pholtus bekehrte wie dessen offizielle Kirche in langen Jahren. Die Kirche des Indigofarbenen Lichts fand aber nie richtigen Zuspruch, und außer Indigo hatte sie niemals ein wirkliches Mitglied. Interessenten gab es ab und an, doch nie vermochten ihre Ziele den Xvart zu überzeugen. Durchreisende aus fernen Landen waren dabei, die sich schnelle Vorteile erhofften, und auch ein Barbar aus den Wäldern, der zwar Kinder mochte, aber wenig von Ordnung verstand. Und doch war Indigos Welt im Lot, denn er hatte seinen Platz in ihr gefunden.

Dies traf hingegen nicht für Sir Höllenfurcht zu. Seine sterbliche Hülle wurde zwar von den Abenteurern vernichtet, doch seine Seele fand nicht den Weg zum Pfad der Ordnung auf Mechanus, in dem Pholtus residiert, denn sie war bereits vom Geraden Weg abgekommen. Lange irrte die Seele umher, bis ihr schließlich ein Licht den Weg wies – den Weg in das Reich des Erzteufels Dispater. Dispater nahm sich des gefallenen Paladins an und formte ihn neu, bis nur noch wenig an die majestätische Gestalt erinnerte, die Sir Höllenfurcht einst war, vor seinem Fall – und selbst jenes war nur noch eine verzerrte Kopie des Originals, ein finsterner Abguss: Sir Höllenfurcht war zu einem Anti-Paladin geworden, dem der Hauch der Neun Höllen anhaftete – einem Infernalischen Finsternen Streiter.

Und schließlich, nachdem in der Welt der Menschen weit über ein Jahr vergangen war, kehrte Sir Höllenfurcht, dessen Name nun eine ganz neue Bedeutung angenommen hatte, wieder auf die Erde zurück. Sofort begab er sich auf den Weg nach Herbergsbad, wo er sich an all jenen zu rächen gedachte, die ihn, wie sein verzerrter Geist es nun wahrnahm, einst

zu Fall gebracht hatten: Indigo, die Kirche des Pholtus – und die Charaktere...

Abenteuerübersicht

Vor Beginn der Runde solltest du dir die Spielunterlagen der Teilnehmer deiner Runde ansehen, damit du weißt, wer von ihnen *AHL 3-04 Indigo* gespielt hat. Dies wird im Kampf gegen den Finsternen Streiter wichtig, da Charaktere, die direkt zum Fall von Sir Höllenfurcht beigetragen haben, von diesem bevorzugt angegriffen werden.

Eine Anmerkung noch zum Ablauf des Abenteuers: Der oben wiedergegebene Hintergrund fasst die Geschehnisse in der Form zusammen, wie sie sich während des Großteils der Runden von *AHL 3-04* ergeben haben. Es gab indes Gruppen, die Sir Höllenfurcht nicht töteten, sondern ihn überwältigten und zur Aburteilung nach Winterkalt brachten. Solltest du in deiner Runde mehrheitlich solche Spieler haben, musst du an manchen Stellen Teile der Hintergrundgeschichte ein wenig abändern. Auf den Ablauf des vorliegenden Abenteuers hat dies keinen Einfluss.

Begegnung Eins: O nein! Unser Helden ist tot!

Die Charaktere hören, dass Indigo von einem unbekanntem Täter angegriffen und beinahe getötet wurde. Sie erfahren, dass ein dunkler Ritter mit einem finsternen Schwert ihn angegriffen und als "Abscheulichkeit" bezeichnet hat. Außerdem drohte der Gegner einen Rachefeldzug an.

Begegnung Zwei: Wo zur Hölle ist er?

Die Abenteurer durchsuchen Herbergsbad nach dem sonderbaren Angreifer. Dabei müssen sie sich mit einigen Spätfolgen der kürzlich überwundenen Seuche auseinandersetzen. Je nachdem, welchen Spuren sie nachgehen, landen sie entweder bei *Begegnung Drei* oder *Begegnung Vier*.

Begegnung Drei: Raub der Flammen

Die Charaktere folgen der Spur des dunklen Ritters zu Indigos Kapelle, die allerdings bereits in Flammen steht und dem Untergang geweiht ist. Das Feuer hat schon auf das Waisenhaus direkt neben der Kapelle übergegriffen, und drei Kinder sind noch in den Flammen gefangen! Retten die Charaktere die Kinder, werden die Bewohner des Armenviertels ihnen das nie vergessen.

Begegnung Vier: Das ist einer von uns!

Die Charaktere suchen den Pholtus-Tempel auf, entweder um Nachforschungen anzustellen oder da sie vermuten, dass der unbekanntete Angreifer dort als nächstes zuschlagen wird. Dort kommen sie gerade zu recht, um mit ansehen zu müssen, wie Sir Höllenfurcht Silbur Waylan erschlägt. Wollen sich die Charaktere einmischen, ruft der Finstere Streiter einige Bewohner der Neun Höllen herbei, die ihm die Zeit geben, die er braucht, um den Pholtus-Priester zu töten und danach Adrianna Elston, die Hohepriesterin des Pholtus, anzugreifen – diese aber vertreibt ihn, und die Suche der Charaktere geht weiter.

Begegnung Fünf: Da braut sich etwas zusammen in Herbergsbad

Diese Begegnung steht in keinem direkten Bezug zum Abenteuer, sondern führt einen anderen Handlungsstrang der Kampagne fort: der geheimnisvolle Priester Medarkus, manchen auch als Schauspieler "Eldan Arkion" bekannt, tritt an die Abenteurer heran und versucht, ihre Loyalitäten auszuloten, um festzustellen, ob sie ihm bei seinem Ziel, das unabhängige Herbergsbad wieder herzustellen, helfen können und wollen. Die Überraschung ist: "Medarkus" / "Arkion" ist niemand anderes als der frühere Prälat von Almor, Anarkin! Die Entscheidung der Charaktere findet ihren Niederschlag auf dem AR.

Begegnung Sechs: Sir Höllenfurchts zweiter Fall

Die Charaktere brauchen Sir Höllenfurcht letztlich gar nicht zu suchen – er findet sie! Es kommt zum (möglicherweise zweiten) Kampf mit dem Ex-Paladin.

Epilog: Ist es nun wirklich vorbei?

Nach dem endgültigen Ende von Sir Höllenfurcht und dem Tod von Waylan Silbur kommt es zu einer Annäherung zwischen Adrianna Elston und Indigo, und als Ergebnis löst der Xvart seine eigene Kirche (die ohnehin mit der Kapelle niedergebrannt ist) auf und tritt dem Tempel des Pholtus bei. Aller Voraussicht nach kommen die Charaktere in den Genuss einiger seiner Besitztümer, die er nun nicht mehr benötigt. Wie es mit Ex-Prälat Anarkin weiter geht, müssen indes spätere Abenteuer zeigen...

Einführung für die Spieler

Das Abenteuer beginnt mit einer kurzen Beschreibung Herbergsbads im ersten Frühling nach der schweren Seuche des letzten Jahres. Die nachstehende Beschreibung setzt voraus, dass die Charaktere *AHL 4-03 Bierselig* gespielt und sich für die Bewohner des Armenviertels, das in der Neustadt knapp außerhalb der Stadtmauern liegt, eingesetzt und freundliche Kontakte zu ihnen aufgebaut haben. Trifft dies nicht zu, musst du dir einen anderen Grund ausdenken, warum sich die Charaktere gerade in jenem Teil der Stadt befinden. Im Zweifelsfalle genügt es schon, wenn sie gerade von einem anderen Abenteuer zurück kehren und gerade wieder die Altstadt betreten wollen.

Nur zögerlich bahnen sich die Strahlen der Frühlingssonne einen Weg durch die Straßen der Neustadt von Herbergsbad. Hier, im Schatten der großen Mauern, die die Altstadt umgeben, war das Leben noch nie sehr einfach, und jetzt, in den Nachwehen der Großen Seuche Ende des letzten Jahres, sieht dieser Teil der Stadt noch viel heruntergekommen aus. Ihr seid euch sicher, dass deutlich weniger Leute auf den Straßen sind, und fast meint ihr, noch immer den Geruch der Leichenfeuer zu riechen, deren Rauchsäulen ihr damals schon von Weitem wahrgenommen habt. Gerade dieser ärmste Teil der Stadt wurde von der Seuche besonders hart getroffen, und es ist nicht zuletzt euch zu verdanken, dass es hier jetzt nicht noch schlimmer aussieht. Dies mag wohl auch der Grund sein, warum euch ab und an die Bewohner dieses Viertels, als sie an euch vorbei hasten, scheue Blicke der Dankbarkeit zuwerfen.

Plötzlich aber hört ihr von weiter vor euch einen Schrei, eine Mischung aus Angst und Wut, von einer Frau ausgestoßen...

Wissenswertes über Herbergsbad

Herbergsbad (nach den Verlusten während der Großen Seuche sowie aufgrund von Flüchtlingen aus Nairond derzeit knapp über 12.000 Einwohner) findet in ganz Aerdy 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 Gnomenhaut bewundern wollen.

Begegnung Eins: O nein! Unser Held ist tot!

Wir gehen einfach davon aus, dass sich die Abenteurer um den Schrei kümmern und in die Richtung eilen, aus der er gekommen ist.

Der Schrei kommt aus einer kleinen Straße gerade um die Ecke, die tiefer in die Neustadt hinein führt. Die Gasse ist höchstens zehn Meter lang und biegt an ihrem Ende nach links ab. Mitten in der Gasse seht ihr eine einfach angezogene Frau mittleren Alters, die auf Knien am Boden sitzt und über etwas gebeugt ist, das vor ihr auf dem Boden liegt. Neben ihr liegt, wohl in Hast umgefallen, ein Weidenkorb, aus dem einige Äpfel gekullert sind.

Dies ist Earna, eine Marketenderin, die in der Nähe eines der Tore zur Neustadt einen Obststand betreibt. Charakteren, die *AHL 3-04 Indigo* gespielt haben, dürfte sie bekannt vorkommen... und die Straße auch: Genau hier fanden die Abenteurer seinerzeit den von Indigo überwältigten und fachmännisch verschnürten Kleinkriminellen Kruldt! Sie war auf dem Rückweg von dem ihr von den Stadtautoritäten zugewiesenen kleinen Standplatz, als sie auf den niedergestreckten Indigo stieß, dessen doch eher kleiner Körper derzeit von Earnas etwas fülligerer Gestalt verdeckt wird. Aber lassen wir sie doch selbst erzählen...

Die Frau fährt herum, als sie euch kommen hört, wirft einen hastigen Blick auf die am Boden liegenden Äpfel,

und schon sprudelt es in dickstem Neustadt-Dialekt aus ihr heraus:

"Ei dëssisabberguuddassihrhierseid. Guggt emol do, do hot jemand unsern klaane Indischo abgestoche! Ganz bludisch isser! Ei, des geet doch nett! Könnst ihr da nix mache? So heile odder so?"

Für Spielleiter aus dem Norden Deutschlands folgt hier die Übersetzung: *"Das ist aber gut, dass ihr hier seid. Schaut 'mal da, da hat jemand unseren kleinen Indigo abgestochen! Er ist voller Blut! Aber das geht doch nicht! Könnst ich da nicht etwas tun? Ihn heilen oder so?"* Hat mindestens einer der Charaktere den Gefallen der Bewohner des Armenviertels aus *AHL 4-03 Bierselig*, setzt Earna hinzu:

"Ei, ihr habd uns doch grad letzdens erst geholfte, gell? Ei des iss ja subber, dass ihr grad jetzt do seit!"

Übersetzung: *"Sagt 'mal, habt ihr uns nicht gerade kürzlich erst geholfen? Das ist ja prima, dass ihr gerade jetzt hier seid!"*

Earna mag nicht sehr helle sein, aber sie hat ein ausgezeichnetes Gedächtnis. Sollte also jemand in der Gruppe sein, der *AHL 3-04 Indigo* gespielt hat, erkennt sie diesen wieder:

"Ei, saache mol, disch kennisch doch..."

Übersetzung: *"So sage mir, dich kenne ich doch..."* Wer möchte, kann an dieser Stelle die genaueren Umstände des "Kennen Lernens" der Charaktere durch Earna zusammenfassen. Eine entsprechende Schilderung Earnas findet sich (mit Übersetzung) in *Anhang Zwei*.

Folgen die Abenteurer dem Schrei nicht, ist dies auch nicht tragisch, dann kommt die Quelle des Schreis eben zu ihnen... Earna kommt dann, so schnell es ihr möglich ist, um die Ecke gerannt, in heller Panik aufgelöst und Tränen überströmt, sieht natürlich als erstes unsere Gruppe, rennt auf sie zu, greift nach Möglichkeit das vorderste Gruppenmitglied am Ärmel und ruft, sofern sich mindestens ein Charakter in der Gruppe befindet, der den Gefallen der Bewohner des Armenviertels aus *AHL 4-03 Bierselig* hat:

"Ach dëssisabberguuddassihrhierseid. Kommd schnell midd, da issewas forschtbare bassiert."

Übersetzung: *"Ach, das ist aber gut dass ihr hier seid. Kommt schnell mit, da ist etwas Furchtbare passiert!"*

Hat niemand in der Gruppe diesen Gefallen, ist Earnas Reaktion ein klein wenig distanzierter. Sie greift niemanden am Ärmel, sondern ruft:

"Ei ihr hohe Leid, kommt emol mit. Da issewas forschtbare bassiert!"

Übersetzung: *"O ihr hohen Leute, kommt doch einmal mit. Da ist etwas Furchtbare passiert!"*

Indigo selbst liegt tatsächlich in einer großen Blutlache, und jeder, der auch nur einmal zugesehen hat, wie jemand mit einem Langschwert erschlagen wurde,

vermag zu sagen, dass hier mit einem solchen gearbeitet wurde. Einem sehr scharfen Langschwert..

Ein *Heilkunde*-Wurf ergibt, dass Indigo zwar schwer verwundet, aber stabil ist (auf -8 TP). Er kann durch entsprechende Heilzauber wieder zu Bewusstsein gebracht werden. Dann kann er den Charakteren in leiser, von den Spuren seines Erlebnisses noch gezeichneter Stimme erzählen, was passiert ist:

"Ich wurde von einem großen, finsternen Ritter in Metallrüstung angegriffen... Er war einfach da, wie aus dem Nichts, und eine Aura des übelsten Bösen, das ich je gespürt habe, ging von ihm aus... Die Rüstung war von hoher Qualität, fast vollkommen aus schwarzem Metall, allerdings mit roten Verzierungen... da war ein Symbol, eine Art Wappen – es sah so aus... wie ein tiefschwarzer Turm auf rotem Untergrund... Er stand plötzlich vor mir, schrie mir entgegen, dass ich eine 'Abscheulichkeit' sei... und dann schlug er zu, noch bevor ich irgend etwas tun konnte... ich kam noch nicht einmal mehr dazu, mir eine vorteilhaftere Position zu suchen... Die dunkle Klinge traf mich, und als ich zu Boden sank, hörte ich noch, wie er sagte, dass mein Tod der erste von vielen sei, als Teil seines Rachefeldzuges..."

Wenn er von einer "vorteilhafteren Verteidigungsposition" spricht, meint er natürlich, sich mittels seiner angeboren Fähigkeit der *Dimensionstür* erst einmal aus der Nahkampfreichweite zu bringen. Das von Indigo beschriebene Wappen lässt sich durch einen Wurf auf *Wissen (Die Ebenen)* mit SG 15 als das des Erzteufels **Dispater** identifizieren.

Dispater

Der Erzteufel Dispater ist der Herrscher von Dis, der zweiten Ebene der Neun Höllen von Baator. Er beherrscht seine Ebene von seinem schwarzen Turm aus Stein und Blei in der Stadt der Pein, die den gleichen Namen trägt wie die Ebene, wo er stets Pläne schmiedet, seinen Einfluss auf den anderen Ebenen zu vergrößern.

Indigo ist zu schwach, um sich selbst sofort um die Sache zu kümmern, und selbst wenn die Abenteurer ihn hoch heilen, ist es für ihn wichtiger, dafür zu sorgen, dass die ihm anvertrauten Bewohner der Neustadt sicher sind. Er begibt sich sofort auf Patrouille, weiß aber genau, dass er allein im Kampf gegen diesen finsternen Angreifer nichts ausrichten kann. Also bittet er die Abenteurer, ihn dabei zu unterstützen und zu versuchen, den Angreifer auszuschalten, da er fürchtet, dass seine eigenen Kräfte hier wohl nicht ausreichen. Verfügungen diese über den *Gefallen der Bewohner des Armenviertels* aus *AHL 4-03 Bierselig*, nimmt Indigo ihre Hilfe als selbstverständlich hin; gleiches gilt, wenn er Mitglieder der Gruppe aus *AHL 3-04 Indigo* kennt, sie ihm also schon einmal geholfen haben.

Sind die Charaktere trotz allem widerwillig, sich um die Angelegenheit zu kümmern, ändert Indigo seine Taktik. Statt an das Gewissen der Charaktere oder ihren Sinn für das Gute zu appellieren, wendet er sich nun an ihre Geldgier und bietet ihnen seine eigenen magischen Gegenstände als Belohnung an, "denn wenn der Streiter des Bösen nicht aufgehalten wird, werden sie mir auch nicht mehr nutzen". Bei Indigos Besitztümern handelt es sich um diverse Ausrüstungsgegenstände sowie ein bis zwei magische Gegenstände, je nach DGS. Indigo ist mittlerweile erfahren genug im Umgang mit

Abenteurern, dass er an dieser Stelle nur die Belohnung anbietet, nicht aber schon die Gegenstände verteilt!

Schätze:

DGS 4: Gegenstände: 99 GM; Münzen: --; Magie: *Zauberstab: Licht* (31 GM), *Zauberstab: Leichte Wunden heilen* (63 GM)

DGS 6: Gegenstände: 129 GM; Münzen: --; Magie: *Zauberstab: Licht* (31 GM), *Zauberstab: Leichte Wunden heilen* (63 GM)

DGS 8: Gegenstände: 37 GM; Münzen: --; Magie: *Zauberstab: Licht* (31 GM), *Zauberstab: Mittelschwere Wunden heilen* (375 GM)

DGS 10: Gegenstände: 233 GM; Münzen: --; Magie: *Zauberstab: Licht* (31 GM), *Zauberstab: Mittelschwere Wunden heilen* (375 GM)

DGS 12: Gegenstände: --; Münzen: --; Magie: *Zauberstab: Licht* (31 GM), *Zauberstab: Mittelschwere Wunden heilen* (375 GM)

Je nach den Vorstellungen und Ideen der Spieler gibt es mehrere Möglichkeiten, wie sich das Abenteuer ab hier entwickeln kann. Wollen sie erst einmal in Herbergsbad Informationen einholen (oder wissen nicht, was sie tun sollen), gehe zu *Begegnung Zwei: Wo zur Hölle ist er?* Sind sie der Ansicht, Indigos Kapelle könnte in Gefahr sein, gehe zu *Begegnung Drei: Raub der Flammen*. Halten sie den Pholtus-Tempel für bedroht oder wollen dort Informationen einholen, gehe zu *Begegnung Vier: Das ist einer von uns!* Indigos aktualisierte Spieldaten finden sich in *Anhang Drei*.

Begegnung Zwei: Wo zur Hölle ist er?

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 speziell an die Charaktere anpassen.

Gleichzeitig ist diese "Begegnung" eher eine Art "Sammelplatz", der die anderen Begegnungen dieses Abenteurers miteinander verbindet. Von hier ist kann es entweder direkt zu *Begegnung Drei: Raub der Flammen* oder zu *Begegnung Vier: Das ist einer von uns!* gehen, und es ist durchaus möglich, dass die Gruppe zwischen diesen Begegnung erneut Ermittlungen aufnehmen möchte.

Es bieten sich zwei mögliche Stoßrichtungen der Nachforschungen an: das Einholen von Informationen 'auf der Straße' sowie das Besuchen der Tempel. Beides lässt sich sowohl über Würfe auf *Informationen suchen* als auch durch das Einsetzen von Einflusspunkten (s.u.) in Erfahrung bringen. Die nachstehenden Beschreibungen kannst du nach Belieben ausschmücken und/oder über mehrere Gespräche verteilen, da wohl kaum eine einzige Person über alle unter einem SG aufgeführten Informationen verfügt. Du kannst die Informationssuche so lange anhalten lassen, wie sie den Spielern Spaß macht und sie noch Ideen haben, wo sie nachfragen könnten. Gutes Rollenspiel der SC sowie sinnvolle Bemühungen zum Erhalt von Informationen sollten mit Bonussen auf die Würfe (gemeinhin +2) belohnt werden. Die nachfolgenden Schwierigkeitsklassen gehen davon aus, dass die SC über eine Beschreibung des schwarzen Angreifers verfügen; fehlt diese Beschreibung, erhöhen sich alle SG um 2.

Außerdem müssen beim Einholen von Informationen natürlich die entsprechenden Modifikatoren aufgrund des gewählten Lebensstandards der SC berücksichtigt werden!

Die folgenden Informationen lassen sich bei Würfeln gegen SG 10 beschaffen:

Ja, ein solches Wesen treibt sich in der Neustadt nahe der Stadtmauern herum. Ja, ja, groß, schwarz und finster, mit einem komischen Turm auf der Brust. Es stapfte durch die Stadt und trug einen Helm, so dass niemand weiß, wer das ist. Es hat sich auch keiner in seine Nähe getraut. Aber ein kleiner Junge hat gehört, wie es etwas von "Rache an allen, die ihn betrogen haben" murmelte.

Die folgenden Informationen lassen sich bei Würfeln gegen SG 15 beschaffen:

Wie unter SG 10, zuzüglich: Das Wesen ist erst seit wenigen Stunden hier, noch nicht einmal einen Tag lang. Es ging sehr zielstrebig durch die Stadt, in eine ganz bestimmte Richtung (die Spieler, die *AHL 3-04 Indigo* gespielt haben, durch einen Intelligenz-Wurf mit SG 10 als die bestimmen können, in der Indigos Kapelle liegt). Zudem hat ein Heimatloser alter Mann gehört, wie die finstere Gestalt vor sich hin murmelte, dass er es "diesen Pholtus-Knechten" zeigen würden, "und zwar nicht nur dem Tiefpling, sondern allen!"

Die folgenden Informationen lassen sich bei Würfeln gegen SK 20 beschaffen:

Wie unter SG 10 und 15, zuzüglich: Das Wesen ist auf dem schnellstmöglichen Weg zur Kapelle der Kirche des Indigofarbenen Lichts! Es wolle auch mit den "Pholtus-Knechten" abrechnen, doch erst wolle es die "Kirche des Tiefplings" niederbrennen. Aber da ist doch auch das Waisenhaus! Die armen Kinder! Kennen die Charaktere den Weg zu dieser Kirche nicht, kann nahezu jeder Bewohner des Armenviertels ihn beschreiben.

Die obigen Informationen lassen sich auch auf andere Art und Weise beschaffen, insbesondere durch **Gefallen** und **Einflusspunkte**, die die SC bei diversen Institutionen, Meta-Organisationen und Tempeln offen haben. Welche Informationen die SC nun genau aufgrund der Gefallen erhalten, musst du aufgrund der Situation und der bereits vorhandenen Informationen entscheiden; es sollte nicht das Gefühl entstehen, ein Gefallen sei umsonst eingesetzt worden!

Im Prinzip sind nahezu alle Gefallen in dieser Situation einsetzbar. Bei den meisten (Kirchen und Religionen, darunter auch der Gefallen des ehemaligen Rao-Priesters Ploellin) lässt sich der Gefallen bei einem Besuch im entsprechenden Tempel umsetzen; bei einigen anderen, wo sich die Umsetzung schwieriger gestalten könnte, finden sich die Informationen weiter unten. Die Ausnahme hierzu ist der **Pholtus-Tempel**: sobald die Charaktere dorthin aufbrechen, leite sofort zu *Begegnung Vier: Das ist einer von uns!* über. Kirchliche Gefallen können auch dazu genutzt werden, den Fremdling als Finsteren Streiter zu identifizieren und/oder das Wappen als das von Dispater zu erkennen.

Der quartalsmäßige Gefallen des **Halblingsstammtisch** kann hier ebenso eingesetzt werden wie ein Gefallen der **Gilde des Falken** (über Taralans Bogenmacherei) oder der Gefallen der **Gilde der Gnomenarchitekten** aus *AHLI-401 Die Wettehexe des Adri*. Mitgliedern der **Bluthunde – Sektion Herbergsbad** steht zwar nicht explizit ein

Gefallen zu, aber man kann davon ausgehen, dass die Mitglieder dieser Gruppe sich gut genug in der Stadt auskennen und ein Charakter, der Mitglied der Bluthunde ist, einmalig wie durch einen Gefallen eine Information erhalten kann.

Bis zu zwei Gefallen können hier eingesetzt werden. Der erste Gefallen ergibt die Informationen unter SG 10 und 15, der zweite Gefallen die unter SG 20, ungeachtet der Quelle(n) des Gefallens. Manche Einflusspunkte können darüber hinaus (statt der Vermittlung obiger Informationen) weitere Sonderwirkungen haben, die ebenfalls nachstehend aufgelistet sind.

Gefallen des Magiers Olafsdottir: Soll dieser Gefallen eingelöst werden, musst du eine Begegnung mit Corinne (s. *Wiedersehen im Adri*) improvisieren. Sie verfügt über ähnliche Informationen wie die Kirchen, inklusive der Identifizierung des Finsteren Streiters und des Wappens. Über die Lage in der Neustadt weiß sie indes wenig, und von Indigo weiß sie kaum mehr, als dass es ihn gibt.

Held des Adri und Gefallen von Parren Ludern: Hier musst du eine Begegnung mit einem Naturpriester, einem aus Alfershurt stammenden Waldläufer o.ä. improvisieren, also jemandem, der von den Heldenleistungen der SC bei der Schlacht um den Druidenborn bzw. deren Nachspiel (siehe *Räuber im Adri*) gehört haben könnte.

Gefallen des Handelshauses Brendigund (in der Stadt Graufalk): Da Nareena Disanjo (siehe *Mord im Badehaus*) mittlerweile Handelsbeziehungen zu Brendigund aufgenommen hat, kann dieser Gefallen ganz normal eingelöst werden. Brendigund-Gefallen können zu diesem Zweck mit dem **Gefallen von Arkens Disanjos Witwe** sowie dem **Gefallen von Bwirse** kombiniert werden.

Gefallen der Theatertruppe "Aerdy Lebt!": Über die Herbergsbader Zweigstelle dieser Gruppe können diese Gefallen ganz normal eingelöst werden.

Sir Höllenfurchts Handlungen

Ist das nächste Ziel der Charaktere Indigos Kapelle, dann hat Sir Höllenfurcht diese bereits erreicht und sie in Brand gesteckt, während sich die Abenteurer noch um den Xvart kümmern. Selbst wenn die Abenteurer direkt von *Begegnung Eins* zur Kapelle eilen, finden sie diese bereits brennend vor. Sir Höllenfurcht ist zu diesem Zeitpunkt bereits auf dem Weg zum Pholtus-Tempel, an dem er, ungeachtet des tatsächlichen Zeitablaufs des Abenteurers, kurz vor den Abenteurern eintreffen wird.

Brechen die Abenteurer indes sofort zum Pholtus-Tempel auf, treffen sie Sir Höllenfurcht zuerst dort an und müssen sich dann zur alten Kapelle durchschlagen. Auf jeden Fall ist Sir Höllenfurcht schneller als sie, da er sich dreimal am Tag in einen schwarze Nebel verwandeln kann, der sich deutlich schneller bewegt als dies den Charakteren möglich ist.

Erkenntniszauber

Besonders auf den höheren DGS können die Charaktere über einige Erkenntniszauber verfügen, die ihnen ihre Suche erleichtern könnten. Einige Hinweise zu diesen Zaubern folgen hier:

Gegenstand aufspüren (ZG 2): Hat Indigo das Wappen auf der Brust seines Angreifers beschrieben, könnte dieses als Ausgangspunkt für den Zauber genutzt werden. In der Neustadt angewandt, weist der Zauber zur Kapelle; der Pholtus-Tempel ist zu weit entfernt.

Ausspähung (ZG 4): Sir Höllenfurcht hat recht gute Willenswürfe, und er zählt als "aus zweiter Hand bekannt" (+5 auf den Willenswurf). Haben die Charaktere ihn in *AHL 3-04 Indigo* direkt bekämpft, sinkt dies nur dann auf "aus erster Hand bekannt" (+0), wenn die Gruppe zu diesem Zeitpunkt bereits den richtigen Schluss gezogen hat, wer sich da in der Stadt herum treibt. Der Zauber zeigt seinen derzeitigen Aufenthaltsort an (s. *Sir Höllenfurchts Handlungen*), wird aber in dem Moment unterbrochen, in dem er sich in eine schwarze Wolke verwandelt. Wird einer der anderen in der Beschreibung erwähnten Entdeckungszauber "nachgeschoben", zeigt Sir Höllenfurcht im Erfolgsfall sowohl als "rechtschaffen" als auch als "böse" an.

Kreatur aufspüren (ZG 4): Hierzu gelten die gleichen Anmerkungen wie für *Gegenstand aufspüren*.

Ausspähende Augen (ZG 5): In der Reichweite dieses Zaubers liegen sowohl der Pholtus-Tempel als auch die alte Kapelle. Aufgrund der eingeschränkten Bewegungsweite der Augen werden die gesehenen Informationen allerdings mit einer gewissen Zeitverzögerung weitergegeben, was dazu führen sollte, dass Sir Höllenfurchts Zeitplan nicht durcheinander gerät.

Kontakt zu anderen Ebenen (ZG 5): Die befragten extraplanaren Wesenheiten sind an Sir Höllenfurchts tatsächlichem Aufenthaltsort und seinen Handlungen eher wenig interessiert (Antwort "unwichtig"), können aber Auskünfte über sein Wesen (Finsterer Streiter), seine Herkunft (im Dienste von Dispater) und seine allgemeinen Pläne (Rache an allen, die seinerzeit zu seinem Fall führten) geben.

Sagenkunde (ZG 6): Wie *Kontakt zu anderen Ebenen*, allerdings gibt es in Form einer leicht kryptischen Beschreibung noch ein paar Infos über Dis (Stadt wie Ebene) hinzu.

Mächtige Ausspähung (ZG 6/7): Siehe oben unter *Ausspähung*; abgesehen von der längeren Wirkungsdauer und dem zuverlässigen Funktionieren der anderen Entdeckungszauber.

Die Nachwehen der Pest

Wenn die Zeit es zulässt, sollte eine oder mehrere der folgenden kurzen Szenen in das Abenteuer eingebaut werden. Sie befassen sich alle mit den Aufräumarbeiten nach der Großen Seuche Ende 594 AZ. Keine dieser Szenen hat einen direkten Bezug zum Abenteuer, aber sie zeigen an, dass bestimmte Ereignisse auch Folgen haben und tragen so zur regionalen "Stimmung" bei.

- Bei Aufräumarbeiten an einem während der Seuche in Brand geratenen Haus ist es zu einem Einsturz des Gebäudes gekommen, und nun sind zwei Bewohner des Armenviertels unter den Trümmern begraben. Mitteilts zweier Stärkewürfe mit SG 15 lässt sich das Problem schnell lösen.
- Zwei farbenfroh gekleidete Rhennee (SRK 2) ziehen durch diesen Teil der Neustadt und versuchen, Amulette zu verkaufen, mit den man sich vor den "Nachwirkungen der Seuche"

schützen könne. Sie fordern dafür 5 SM, sind aber auch zu Tauschgeschäften bereit. Die beiden sind Schwindler, und sobald sich die Charaktere mit ihnen zu beschäftigen beginnen, suchen sie das Weite.

- Ein Priester des Pelor-Tempels ist auf einer Art Stippvisite durch das Armenviertel, untersucht die Menschen dort und bietet Heilung und Hilfe an, wo es notwendig ist.
- Auf einem kleinen Platz steht eine brennende Strohuppe. Man kann noch erkennen, dass sie eine Gestalt in schmutzigen schwarzen Roben, die mit grün und orange bestickt sind, darstellen soll. Um die Puppe herum stehen etwa zehn johlende Bewohner des Armenviertels. Die Farbe der Robe lässt auf einen Incabulous-Priester schließen (Wurf auf *Wissen (Religion)* mit SG 10); seit das Gerücht aufgekommen ist, dass Incabulous-Anhänger hinter der Seuche stecken sollen, passiert dies häufiger.
- Eine Wee Jas-Priesterin hält eine improvisierte Totenmesse für Bewohner der Stadt, die als tot gelten, deren Leichen aber nie gefunden wurden.
- Vellars, ein junger Barde im Dienste der hiesigen Zweigstelle der "Aerdy lebt!"-Gesellschaft, hat es sich zur Aufgabe gemacht, in den Wirren der Seuche getrennte Familien wieder zusammen zu führen. Die Charaktere können treffen ihn bei der Ausübung seiner Aufgabe, als er gerade ein Ehepaar nach dem möglichen Verblieb ihrer ältesten Tochter befragt.
- Der Halblingstammtisch hat zur Unterstützung der Überlebenden der Seuche eine Suppenküche in der Neustadt aufgemacht, aus der sich die Bewohner kostenlos versorgen dürfen. Als die Abenteurer hier vorbei kommen, hat gerade Noblisch Kerzenmacher Dienst. Noblisch hat gerade seinen Beruf als Hersteller magischer Kerzen aufgegeben und ist nun auf der Suche nach einem neuen Sinn im Leben. Bis er ihn gefunden hat, kümmert er sich um die Bewohner des Armenviertels.
- Die Charaktere erleben, wie zwei junge Frauen einem etwa sechsjährigen Kind behutsam beibringen, dass es seine Eltern wohl nie mehr wieder sehen wird. "Jetzt iss erst mal etwas drüben beim lieben Halbling", sagt die eine der Frauen mit sanfter Stimme, "dann schlaf dich aus, und morgen bringen wir dich zum Waisenhaus von Indigo."

In diesen Szenen (bzw. in der gesamten *Begegnung Zwei*) können bis zur Hälfte der Erfahrungspunkte für gutes Rollenspiel vergeben werden. Die letzte Szene sollte **auf jeden Fall** eingestreut werden, damit die Charaktere von Indigos Waisenhaus erfahren (vermutlich wissen sie davon schon über unsere Homepage, aber man weiß ja nie...).

Begegnung Drei: Raub der Flammen

Vermutlich ergibt sich diese Begegnung direkt aus *Begegnung Zwei*, möglicherweise sogar schon aus *Begegnung Eins*, wenn die Charaktere ohne große Nachforschungen direkt zur alten Kapelle eilen. Sollten sie bei der Informationssuche auf der Stelle treten oder schlicht und ergreifend keine Ahnung haben, wie es weiter gehen könnte, kannst du sie auch durch einen panisch herbei rennenden Bewohner der Neustadt auf das mittlerweile tobende Feuer aufmerksam machen. Die Panik und das Chaos sind auf jeden Fall schon aus einiger Entfernung wahrzunehmen.

Die Menschen laufen panisch durcheinander. Laute "Feuer! Feuer!"-Schreie hallen durch die Luft, Leute laufen ziellos hin und her, einige tragen Eimer in den Händen. "Wo ist der nächste Brunnen?", ruft einer, ein anderer schreit: "Verdammt Gnome! Nie findet man einen Verteiler des Aquädukts, wenn man einen braucht!" "Es brennt beim Indigo!", ruft ein anderer plötzlich, was unmittelbare Reaktionen von "Die Kinder! In Pelors Namen, was ist mit den Kindern?" hervorruft.

Nachfragen der Charaktere ergeben zuerst kaum mehr als die Informationen, dass "es" weiter vorne brennt. "Es", so findet man durch Nachfragen heraus, ist die alte Kapelle, die Indigo als Heimstatt dient und in der auch die Kirche des Indigofarbenen Lichts beheimatet ist! Spätestens nach den Informationen, die es in *Begegnung Zwei: Wo zur Hölle ist er?* zu erfahren gab, sollte auch klar sein, worauf sich der Ausruf mit den Kindern bezieht: Offenbar müssen die Flammen auf Indigos Waisenhaus übergreifen haben!

Stehen die Abenteurer schließlich vor dem Hort der Flammen, dürften jene unter ihnen, die hier vor anderthalb Jahren Sir Höllenfurcht bekämpften, die Umgebung (bzw. was von ihr übrig geblieben ist) wieder erkennen. Alle anderen sehen erst einmal nur eine herunter gebrannte Kapelle und ein lichterloh brennendes Haus. Hat zumindest eine der Abenteurer *AHL 3-04 Indigo* gespielt, liest du zuerst den nachstehenden Absatz vor (notfalls angemessen angepasst):

Der Ort, zu dem euch die Spuren des Feuers geführt haben, kommt euch bekannt vor: Hier habt ihr vor anderthalb Jahren gegen Sir Höllenfurcht gekämpft, und hier hat sich später Indigo niedergelassen und die Kirche des Indigofarbenen Lichtes gegründet.

Hat niemand aus der Gruppe *AHL 3-04 Indigo* gespielt, beginnt die Beschreibung der Szene erst an dieser Stelle:

Ihr habt eine Sackgasse erreicht, an deren Ende ein kleiner Platz ist, auf dem sich einst eine alte, verlassene Pholtus-Kapelle erhob. Nun aber ist das Gebäude nahezu völlig ein Raub der Flammen geworden, und nur mit Mühe kann man noch seine Umrisse erkennen. Hier ist nichts mehr zu retten!

Doch schlimmer noch – in relativer Nähe zur abgebrannten Kapelle befindet sich ein größeres Haus, wohl ein Lagerhaus aus besseren Zeiten. Dieses Haus steht lichterloh in Flammen, und wie es scheint wird es in kurzer Zeit ebenfalls abbrennen. Direkt daneben

stehen weitere, kleinere Häuser, verlassene Wohnhäuser wohl, und es besteht die Gefahr, dass die Flammen auch auf diese übergreifen!

Rings um den Brand ist Chaos: Einwohner von Herbergsbad laufen offensichtlich ziel- und planlos herum, rufen nach Wasser, der Stadtwache, den Priestern diverser Kulte... fast noch mehr aber stehen einfach da und, man kann es nicht anders nennen, gaffen. Und tatsächlich – da gibt es etwas zu sehen in den lodernen Flammen...

Aus einem der Fenster im oberen Stockwerk, etwa fünf Meter über der Straße, schaut mit vor Angst verzerrtem Gesicht ein Kind, ein kleiner Junge, wohl um die fünf Jahre alt. Der Teil des Gebäudes, in dem er sich befindet, ist hinter ihm bereits von den Flammen erfasst worden – das Kind kann nicht mehr zurück!

Ein heißer Schreck durchzieht euch – das ist das Waisenhaus, von dem ihr gehört habt! Hoffentlich gibt es hier nicht noch mehr Kinder... o nein! Hinter dem kleinen Jungen ist noch ein Mädchen aufgetaucht, sieben Jahre vielleicht – und aus einem anderen Fenster, drei Meter entfernt, schaut jetzt noch ein verängstigter kleiner Junge, gerade acht Jahre alt, auf die unerreichbar tiefe Straße!

Alldieweil frisst das Feuer sich immer näher heran... es kann nicht mehr lange dauern, bis es die Kinder erreicht hat!

Sir Höllenfurcht nahm sich eigens mehr Zeit, als er eigentlich für das Abbrennen der Kapelle benötigt hätte, um auch das Waisenhaus in Brand zu stecken. Er drang dabei in das Haus ein und tötete die beiden Laienpriester, die im Haus Dienst taten, sowie drei Kinder, die sich im Untergeschoss aufhielten. Dies kann später von einigen Zeugen bestätigt werden, und falls die Charaktere je die Ruinen untersuchen, werden sie die verkohlten Leichen finden (ebenso wie sie feststellen könnten, dass der Altar der Kapelle geborsten ist, als hätte man ihn noch vor Beginn des Feuers mit unheiligem Wasser übergossen). Bei den Kindern, die sich noch im Haus befinden, handelt es sich um: Mirko (5 Jahre), Adjana (7 Jahre) und Roulf (8 Jahre).

Zunächst aber müssen die Charaktere sich zum einen um die Rettung der Kinder kümmern und zum anderen verhindern, dass sich das Feuer auf die benachbarten Gebäude ausweitet. Die nachstehenden Absätze führen die Möglichkeiten auf, die ihnen, nach DGS sortiert, wahrscheinlich zur Verfügung stehen, diese Ziele zu erreichen. Je nach DGS variieren sowohl die Größe (also der Schaden) des Feuers sowie die Zeit, die bis zum Zusammenbruch des Hauses zur Verfügung steht.

Ein Plan des Hauses (Obergeschoss plus Lage der Eingangstür und der Treppe) sowie seiner direkten Umgebung findet sich in *Anhang Vier: Das Waisenhaus*. Von der Seite des Brandes, an der die Charaktere stehen, sind es drei Felder (4,50 m) bis zum Fuß einer nach oben führenden Treppe; von dieser Treppe sind es weitere vier Felder (6 m) bis zum Feld, in dem sich ein Kind aufhält (wir nehmen der Einfachheit halber an, dass sich am linken Fenster beide Kinder im gleichen Feld aufhalten). In jedem dieser Felder erleiden Charaktere, die die Flammen durchqueren, den entsprechenden Feuerschaden, insgesamt also sechs Mal; hinzu kommt ein siebtes Mal, um die Treppe nach oben zu gelangen. Generell gilt, dass Charaktere, die sich mit Wasser überschütten, pro Feld 1W6 Punkte Schaden weniger erleiden. Das ist letztlich nicht viel, kann aber gerade auf

den niedrigen DGS entscheidend sein, wenn den Charakteren noch keiner Flugzauber o.ä. zur Verfügung stehen. Für den Rückweg stünde wieder der gleiche Schaden an, aber da ist es einfacher, die 2W6 Schaden durch Herunterspringen in Kauf zu nehmen, die sich zudem durch einen gelungenen *Springer*- oder *Turner*-Wurf (SG 15) auf 1W6 reduzieren lassen.

Der von einem der Passanten so dringend gesuchte Verteiler des Aquädukts befindet sich tatsächlich ganz in der Nähe. Man benötigt im günstigsten Falle (rennen, Gaffer beiseite schubsen) drei Runden, um dorthin zu gelangen, eine weitere pro gefülltem Eimer Wasser (reicht aus, um einen Charakter damit zwecks Schadensreduzierung zu überschütten) und drei weitere zurück. Damit scheidet dieser Weg auf DGS 10 und 12 direkt aus, und auch auf DGS 8 ist er nicht mehr wirklich sinnvoll.

Es ist möglich, eine Eimerkette aufzubauen. Sind Charaktere daran beteiligt, lässt sich die Eimerkette innerhalb von sechs Runden automatisch einrichten; es werden allerdings mindestens sechs Personen dafür benötigt (inklusive der, die den Eimer füllt und der, die dann durchnässt in die Flammen eindringt). Sind Passanten beteiligt, muss dem Charakter, der die Arbeiten koordiniert, ein Wurf auf *Diplomatie* oder *Einschüchtern* gegen SG 10 gelingen, damit die Gaffer auch tun, was man ihnen sagt. Charaktere mit dem Talent *Anführen* organisieren eine perfekte Eimerkette ohne jeden Wurf. Das Feuer selbst kann in der kurzen Zeit, die bis zum Einsturz der Treppe zur Verfügung steht, nicht vollständig gelöscht werden; dazu ist der Brandherd einfach zu groß. Es ist allerdings möglich, das Übergreifen auf das Nachbargebäude zu verhindern. Dazu müssen insgesamt **50 Feuerpunkte** gelöscht werden, bevor die Zeit, innerhalb derer das Waisenhaus zusammen bricht, abläuft. Dies verhindert **nicht**, dass das Waisenhaus niederbrennt, aber es verhindert das Übergreifen der Flammen.

Ein sicherlich gut gemeinter Trick, der beim Retten der Kinder **nicht** funktionieren wird, ist der alte Seiltrick: Wir werfen einem Kind ein Seil zu, das es am Fenster befestigt, und dann rutscht das Kind am Seil über die Flammen in Sicherheit. Solche Dinge funktionieren mit Erwachsenen, nicht aber mit panischen Fünf- bis Achtjährigen.

Regelkundige Spieler werden sich sicherlich denken, dass die Kinder 1 TP haben, und sie wissen auch, dass ein Sturz aus 6 m Höhe maximal 2W6 Schaden macht, d.h. ein Kind, das aus dem Fenster springt, stirbt nur bei einem Ergebnis von 12 auf der Stelle, sofern man direkt den Heiler schickt. Leider sind die Regelkenntnisse der Kinder deutlich schlechter als die der Spieler, und so ist keinem der Kinder die Idee, doch einfach aus dem Fenster zu springen, weil ja nichts passieren könne, so einfach zu vermitteln. Es bedarf schon eines *Diplomatie*-Wurfs mit SG 30 (Umstandsmodifikator von -2, wenn von unten verhandelt wird, da das Feuer nicht wirklich leise ist), um ein Kind tatsächlich zum Springen zu verleiten. Dies gilt sinngemäß auch, wenn ein Magier oder Hexenmeister mit *Federfall* bereit steht, da das Kind nicht wissen kann, dass es **nicht** in den Tod stürzt. Je näher das Feuer kommt, desto geringer wird diese Schwierigkeit: Selbst ein Kind springt aus dem Fenster, wenn es weiß, dass es ansonsten in der nächsten Sekunde von den Flammen verschlungen wird... Dies ist abhängig von der DGS (die Zahl im Tabellenkörper steht für die verbleibenden Runden bis zum Tod der Kinder):

DGS	SG 30	SG 25	SG 20	SG 15	SG 10
4	16-18	12-15	9-11	5-8	1-4
6	13-15	10-12	7-9	4-6	1-3
8	11-12	8-10	6-7	3-5	1-2
10	9	7-8	5-6	3-3	1-2
12	6	5	4	3	1-2

Es sieht anders aus, wenn die Charaktere sich die Zeit nehmen, ein Sprungtuch oder ähnliches aufzubauen, was zwar ab DGS 10 zu einem Zeitproblem führt, gerade auf den niedrigen DGS mit mehr Zeit eine gute Alternative sein kann. In einem solchen Falle sinkt der SG grundsätzlich um **10**.

Es ist möglich, die Hauswand zu erklimmen, um die Kinder zu retten. Es dauert jeweils zwei Runden, nach oben bzw. nach unten zu klettern. Die Grundschwierigkeit ist **21** (*Spielleiter-Handbuch*, S. 74); auf DGS 4 und 6 laufen direkt neben einem Fenster mit Kindern einfache Regenrinnen, die einen Umstandsmodifikator von **+2** auf den *Klettern*-Wurf geben (ab DGS 8 sind diese bereits abgefallen). Der Zauber *Spinnenklettern* macht all diese Würfe natürlich überflüssig.

Der Hinweg ist auf jeden Fall einfacher als der Rückweg, da die Kinder mit ihren 1 TP auch mit Schutzzaubern insbesondere auf den niedrigen DGS den Rückweg durch fünf Runden Flammen nicht überstehen dürfte (aus gleichem Grunde fällt auch ein *Unauffälliger Diener* aus). Außerdem wirkt das Wasser, mit dem der rettende Charakter wohl überschüttet wurde, auf dem Rückweg nicht mehr, da es verdampft ist. Die Kinder wiegen zwischen 30 und 60 Pfund, was für einen normalstarken Charakter ohne Probleme tragbar sein sollte.

Ein Kind zu ergreifen, das sich nicht wehrt, gilt als eine Bewegungsaktion; wehrt sich das Kind, muss erst ein Ringkampf eingeleitet werden!

Monster herbeizaubern ist nur beschränkt nutzbar: Auf DGS 4 ist der Celestische Adler sicherlich sehr nützlich, und auf DGS 6 könnte dem Azer das Feuer rein gar nichts ausmachen (den Kindern auf dem Rückweg indes schon); ein Luftelementar könnte aber sehr nützlich sein, sofern den Kindern begreiflich gemacht werden kann, warum sie sich diesem Luftwirbel anvertrauen soll (*Diplomatie*, SG 15). Riesenadler und Rieseneule auf DGS 4 können ebenso lebensrettend sein wie Celestischer Pegasus und mittelgroßer Luftelementar auf DGS 10 oder Celestischer Greif und großer Luftelementar auf DGS 12. Beschworene Feuerelementare können, ungeachtet ihrer Größe, durch ihre *Löschen*-Fähigkeit eingeschränkt nützlich sein. Das Feuer gilt als von seiner Größe her als *Kolossal*, ist also nicht komplett zu löschen (geht nur bis Größenordnung *Groß*). Dies ist ähnlich zu handhaben wie der Einsatz von Feuerwerk-Zaubern (s.u.), d.h. zwei Einsätze von *Löschen* bahnen den Weg zu einem Zimmer mit Kindern, drei Verhindern das Übergreifen des Feuers auf das Nebenhaus. Vergleichbare Anmerkungen gelten für *Verbündeten der Natur herbeizaubern*, wobei der Adler auf DGS 4 sicherlich ein wenig überfordert wäre und die Kinder bestimmt nur wenig Neigung verspüren, auf DGS 6 mit einer Schreckensfledermaus zu fliegen. Für *Schwächeren Verbündeten aus den Ebenen* hingegen reicht die Zeit nicht aus. Wer *AHLI 4-01 Die Wetterhexe des Adri* gespielt hat, hat möglicherweise über einen *Elementaredelstein* die Möglichkeit, einen Luftelementar zu beschwören.

Die nachstehenden Anmerkungen zu Zaubern gelten natürlich auch für entsprechende magische Gegenstände.

DGS 4: Feuerschaden 4W6 pro Runde, Zeit bis zum Niederbrennen des Hauses 18 Runden

Eine Möglichkeit liegt darin, eine Eimerkette zu bilden und tapfere Helden mit Wasser überschüttet loszuschicken. Dieser Held könnte ein Seil mitnehmen, es am Fenstersims befestigen und sich mit je einem Kind in Sicherheit bringen. Der Schaden des Feuers kann durch *Elementen widerstehen* auf 3W6-12 für mit Wasser überschüttete Charaktere gesenkt werden. Zusätzlicher Schutz könnte durch zumindest auf dem Hinweg durch den Zauber *Elementen trotzen* erfolgen. Er schluckt pro Runde 5 Schadenspunkte, was einem mit Wasser überschütteten Charakter pro Runde doch immerhin 1W6-1 Punkte Schaden zufügt. Hinzu kommt für Hexenmeister und Magier der Zauber *Schweben*, der den Zauberer zu Leena befördern kann. Ein sehr nützlicher Zauber ist zudem *Feuerwerk*, allerdings nur in seiner Blendwirkung (die Treppe in der Rauchwolke zu finden, dürfte eher schwierig werden). Es sind jeweils zwei *Feuerwerk*-Zauber nötig, um den Weg zu einem Zimmer mit Kindern freizulegen (einer bis zur Treppe, der zweite bis zum Zimmer im Obergeschoss). Alternativ lässt sich durch drei dieser Zauber das Feuer an der Seite zum Nachbarhaus löschen. Ein *Windstoß* löscht 2W6 Feuerpunkte. *Wasser erschaffen* erzeugt pro Stufe bis zu 7,5 l Wasser, die direkt auf den Brand herab beschworen werden können. Jeder Liter löscht 1W4 Feuerpunkte.

DGS 6: Feuerschaden 6W6 pro Runde, Zeit bis zum Niederbrennen des Hauses 15 Runden

Ab diesem Punkt steigen die Wirkungen der den Charakteren zur Verfügung stehenden Zauber. *Schutz vor Elementen* schützt nun vor 12 TP/Stufe des Zaubers, während *Gasförmige Gestalt* und *Fliegen* eine gefahrlose Reise nach oben (und deren nicht minder gefahrlose Rückkehr, sofern man die Kinder davon überzeugen kann, dass Fliegen oder gasförmig sein toll ist – *Diplomatie*, SG 10 bzw. einfach ein gewaltsames Ergreifen im Ringkampf im Falle von *Fliegen*). Ein *Windwall* verhindert in der Zeit, in der er steht, dass die Flammen auf das Nachbarhaus übergreifen, könnte den Charakteren also mehr Zeit verschaffen, die Probleme nacheinander abzuarbeiten.

DGS 8: Feuerschaden 8W6 pro Runde, Zeit bis zum Niederbrennen des Hauses 12 Runden

Ab hier wird die Zeit zum Bilden einer Eimerkette knapp. Allerdings kommen wieder einige sehr nützliche Zauber hinzu: *Feuerschild* reduziert in seiner kalten Variante erlittenen Feuerschaden auf dem Weg zu den Kindern um die Hälfte, muss aber "abgeschaltet" werden, sobald die Kinder ergriffen werden sollen, um diese nicht durch den Kälteschaden zu töten. *Feuer löschen* gibt freien Weg zu den Kindern (oder aber verhindert, dass das Feuer auf das Nebenhaus übergreift), *Dimensionstür* führt ebenfalls direkt zu einem der Räume mit den Kindern (kostet halt eine Runde, da nach direkt danach nichts mehr tun kann). *Luftweg* ermöglicht das Gleiche wie *Fliegen*, inklusive direkter Rettung von Kindern. *Riesenhaftes Ungeziefer* hingegen ist nur bedingt nützlich, da das vergrößerte Ungeziefer nur sehr einfachen Befehlen nachkommen kann ("Flieg' da hin!" wird es noch verstehen, aber "Warte, bis das Kind auf dich 'drauf geklettert ist, dann flieg' zurück!" ist zu komplex.). *Gestalt verändern* könnte nützlich werden, um sich selbst mit Flugfähigkeit zu versehen.

DGS 10: Feuerschaden 10W6 pro Runde, Zeit bis zum Niederbrennen des Hauses 9 Runden

Ab hier ist die Eimerkette nahezu unmöglich. Dies wird durch weitere Zauber indes ausgeglichen. *Teleportation* ermöglicht ähnlich wie *Dimensionstür* direkten Zugang zu einem der Kinder, während *Telekinese* die ungefährdete Rettung eines Kindes ermöglicht. Durch *Windkontrolle* ist es möglich, entweder für den Zeitraum der Wirkungsdauer das Übergreifen der Flammen zu verhindern oder aber das Feuer ganz zu löschen; Letzteres zerstört aber auch das Waisenhaus, so dass zuvor die Kinder befreit sein sollten.

DGS 12: Feuerschaden 12W6 pro Runde, Zeit bis zum Niederbrennen des Hauses 6 Runden

Auf dieser DGS besteht keine Chance mehr auf eine Eimerkette. Mit den bereits vorhandenen Zaubern sollte sich das Problem aber trotzdem lösen lassen, insbesondere da man die jetzt noch öfter einsetzen kann. Möglicherweise könnte *Gegenstände beleben* noch hilfreich werden.

Alle DGS

Mirko, Adjana und Roulf, mittelgroße Humanoide (Menschen), Bürger der 1. Stufe, 1 TP

DGS 4 (BS 5):

Feuer: Schaden 4W6 pro Runde, Zeit bis zum Niederbrennen des Hauses 18 Runden

DGS 6 (BS 7):

Feuer: Schaden 6W6 pro Runde, Zeit bis zum Niederbrennen des Hauses 15 Runden

DGS 8 (BS 9):

Feuer: Schaden 8W6 pro Runde, Zeit bis zum Niederbrennen des Hauses 12 Runden

DGS 10 (BS 11):

Feuer: Schaden 10W6 pro Runde, Zeit bis zum Niederbrennen des Hauses 9 Runden

DGS 12 (BS 13):

Feuer: Schaden 12W6 pro Runde, Zeit bis zum Niederbrennen des Hauses 6 Runden

Schätze:

Retten die SC die drei Kinder, belohnen die dankbaren Bewohner des Armenviertels sie vergleichsweise fürstlich mit 5 GM pro Kind, SC und DGS, auch wenn einige dadurch wirklich ihre letzten Habe opfern. Außerdem versprechen sie den Charakteren für den Rest ihres Lebens kostenlose Verpflegung und Unterkunft im Armenviertel, d.h. die Charaktere brauchen nie wieder für ein Abenteuer, dass sich zum überwiegenden Teil in der Stadt Herbergsbad abspielt, Lebenshaltungskosten zu zahlen, sofern sie den "Abenteurer-Standard" wählen; bei einer höheren Stufe der Lebenshaltung muss der volle Betrag gezahlt werden, eine "Anrechnung" ist nicht möglich. Dies gilt allerdings nur, wenn alle drei Kinder gerettet werden! Die kostenlose Unterkunft ist auf dem AR vermerkt.

DGS 4: Beute: 0 GM; Münzen: 60 GM; Magie: 0 GM

DGS 6: Beute: 0 GM; Münzen: 90 GM; Magie: 0 GM

DGS 8: Beute: 0 GM; Münzen: 120 GM; Magie: 0 GM

DGS 10: Beute: 0 GM; Münzen: 150 GM; Magie: 0 GM

DGS 12: Beute: 0 GM; Münzen: 180 GM; Magie: 0 GM

Begegnung Vier: Das ist einer von uns!

Diese Begegnung beschreibt, was die Charaktere erleben, wenn sie den Pholtus-Tempel aufsuchen, sei es, um Informationen einzuholen oder eine Warnung auszusprechen. Da wohl nicht jeder Spielleiter über *AHL 3-04 Indigo* verfügt, wiederholen wir hier die komplette Beschreibung des von Martin Seegel entworfenen Herbergsbader Pholtus-Tempels.

Eine Karte des Tempels findet sich in *Anhang Fünf: Eine Karte des Pholtus-Tempels*, die hier ansässigen Priester werden in *Anhang Sechs: Das Personal des Pholtus-Tempels* beschrieben.

Das Tempelgelände

Das Gelände, das zum Pholtus-Tempel gehört, liegt unweit des Zentrums der Altstadt (der früheren Wichtigkeit des Tempels entsprechend); es umfasst in der heutigen Zeit nur mehr ca. 35 x 45 m. In der Blütezeit war das Gelände um einiges größer, aber immer mehr davon mussten die Priester an die Stadt abgeben, als ihr Einfluss schwand. Auf der vorderen Seite sieht der Besucher zunächst eine ob ihrer Höhe von 60 cm eher symbolische Begrenzungsmauer aus weißem Marmor (die Tempelkasse hatte zur Zeit des Baus dieser Mauer keinen besonders erfreulichen Umfang...). Durch eine zwei Meter breite Öffnung in dieser Mauer kann man dann das Gelände betreten. Dennoch wird der Besucher zuerst

stehen bleiben und die beiden Säulen betrachten, die den Eingang des Tempelgeländes flankieren. Es handelt sich hierbei um Säulen des Ewigen Lichtes (siehe Kasten). Dann folgt der Besucher einem aus weißem Kies aufgeschüttetem Weg zum Eingang des Tempelgebäudes. Auf halbem Weg wird er stehen bleiben, zwischen zwei weiteren Säulen des ewigen Lichtes und seinen Blick auf das Tempelgebäude selbst richten. Das Gebäude selbst erhebt sich auf einer von drei Stufen begrenzten, erhöhten Plattform. Sechs glatte Säulen aus weißem Marmor erheben sich auf der obersten Ebene. Diese Säulen stehen etwas vor der vorderen Tempelmauer und stützen das hier vorspringende Dach: drei von ihnen auf der rechten, drei auf der linken Seite des Einganges. Der Eingang selbst ist ein Tor aus dunklem Holz, auf welchem die silbernen Ornamente so schön zur Geltung kommen, als wären es Sterne am Nachthimmel. Ist die Tür auch das einzig Dunkle an diesem Tempel, so lädt sie doch ein, den Tempel zu betreten, denn sie symbolisiert das Dunkel, das wir durchschreiten müssen, um dank der Führung des Herrn Pholtus ins Licht zu gelangen. Nun schweift der Blick des Besuchers nach oben, wo das Symbol des Herrn Pholtus über dem Eingang prangt – es leuchtet in einem stetigen weißen Licht, wie man es sonst nirgends zu sehen bekommt. Rechts und links des Symbols ist der Giebel mit einem Relief verziert, das die Heiligen des Pholtus-Glaubens zeigt. Dann bemerkt der Betrachter, dass die ganzen Wände des Pholtus-Tempels von Lichtern beleuchtet sind, die man nicht sehen kann (der Rand des Daches ist nach unten etwas überhängend; dort befinden sich Ewige Lichter). So erkennt der Besucher, welche Pracht der Tempel in der Nacht sein muss, wenn er zu einer Oase des Lichtes in der Dunkelheit der Nacht wird. Dann ist der Besucher bereit, den Tempel zu betreten.

Was die wenigsten beachten, ist, dass die hintere Begrenzungsmauer des Tempelgeländes schon zwei Meter hoch ist und ebenfalls aus weißem Marmor erbaut. Wenn man jedoch genau hinsieht, so kann man sogar noch die Halterungen erkennen, auf denen einstmals etwa alle drei Meter auf der Mauer ewige Lichter angebracht waren. Dies ist der letzte Rest der alten Mauer, die das einstmals viel größere Gelände umspannte. Auch das kleine Gebäude mit den Toiletten und dem Baderaum ist ebenso wie der Brunnen des Tempels geschickt durch Bäume und Büsche verdeckt.

Einstmals hatte der Tempel ein größeres Gelände und bestand aus wesentlich mehr Gebäuden. Leider ging der Pholtus-Glaube aufgrund der politischen Entwicklungen immer stärker zurück, und so musste die Kirche des blendenden Lichtes immer mehr von ihrem Grundbesitz abgeben. Nach und nach wurden die Funktionen der Nebengebäude in den Tempel selbst integriert. Und heute ist nahezu alles in diesem einen Gebäude untergebracht. Allerdings hofft jeder Priester, dass eines Tages wieder die Zeit des Lichtes kommen wird und der Tempel in alter Pracht erstrahlt.

Säulen des Ewigen Lichtes

Diese Säulen sind sehr eindrucksvoll anzusehen. Eigentlich sind es etwa einen Meter hohe glatte Zylinder aus weißem Marmor, auf denen ein Ewiges Licht angebracht ist. Diese Ewigen Lichter sind Steinkugeln, die mit einer *Dauerhaften Flamme* verzaubert wurden und dann in eine Glaskugel eingeschlossen wurden. Dadurch nimmt die Flamme dann zwangsweise runde Form an, doch letztlich erhellen auch diese Lichte etwa soviel Raum wie eine Fackel in vergleichbarer Qualität.

Dass sie aber sehr viel eindrucksvoller sind als Fackeln, kann jeder Herbergsbader Bürger bestätigen.

Das Innere des Tempelgebäudes

1. Der Tempelraum:

Der Tempelraum erstrahlt im Licht von Hunderten von Kerzen und einigen Ewigen Lichtern in blendendem Weiß. Der Boden wurde ebenso wie die Wände und die Decke aus weißem Marmor gefertigt, und dies macht den Tempel wahrlich zu einem Ort des Lichtes. Ein freier Mittelgang verläuft vom Eingang geradewegs auf die Statue des Herrn Pholtus zu. Die Statue (A) zeigt ihn in der gängigsten Darstellung – als Mann mit Stab und Robe. Über der Statue prangt – erleuchtet von derselben verlorenen Magie, wie das Symbol außen am Tempel – das Symbol des Herrn Pholtus. Rechts und links dieses Ganges verlaufen zwei Reihen von Kirchenbänken. Vor der Statue steht, ohne sie zu verdecken oder den von ihr hinterlassenen Eindruck zu schmälern, ein Lesepult. Die Wände rechts und links dieses 'Kirchenschiffs' sind erstaunlich dick, was darauf zurückzuführen ist, dass auf jeder Seite vier etwa zwei Meter breite Nischen eingelassen sind, die sich nach hinten hin verschmälern und treppenartig erhöhen. In diesen Nischen stehen unzählige Kerzen, ist es doch üblich, bei einer Spende, einer Bitte an den Tempel oder einer Danksagung eben solche Kerzen zu kaufen und hier aufzustellen. Die Wandstücke zwischen den Nischen zeigen diverse Szenen aus dem Pholtus-Glauben und im Zusammenhang mit dem Tempel stehender Vorkommnisse. Diese Szenen sind als Reliefs gefertigt und im Gegensatz zur modernen Kunst ganz in weiß gehalten. Sie zeigen:

- B) Eine Gedenktafel, gewidmet all jenen, die beim Tempelbau mithalfen.
- C) Sir Beorn Hochfels, den Bestientöter
- D) Lady Amelia, die Lichtfrau
- E) Den Abstieg des Engels auf die Oerde
- F) Das Wunder des Blendenden Lichtes
- G) Pholtus auf dem Thron des Ewigen Lichtes

Mehrere Türen führen aus diesem Raum in andere Regionen des Tempels. Jeweils rechts und links der Statue führt eine Tür in das Sanktuarium des Pholtus (2). Zwei andere Türen, rechter und linker Hand des Eingangs gelegen sind geschickt durch je zwei Säulen verborgen und somit aus dem Hauptraum kaum zu bemerken. Die linke Tür führt in die Bibliothek (9) des Tempels, während die rechte in den Gang vor den Zellen (4) mündet.

2. Das Sanktuarium:

Das Sanktuarium hat wie jeder Raum im Tempel weiße Marmorwände und ist von Ewigen Lichtern beleuchtet. In der Mitte der Wand steht eine Statue, die den Herrn Pholtus auf dem Richterstuhl zeigt (A). Davor befinden sich drei Kniebänke, die zur Meditation und zum Gebet einladen. Rechter Hand führt eine Tür in die Sakristei (3) des Tempels. Auf der linken Seite ist eine Geheimtür in die Wand eingelassen (Suchen SG 25 / Öffnen SG 20), die in den Treppenraum (11) führt.

3. Die Sakristei:

Auch dieser Raum ist in schlichtem Weiß gehalten und enthält einen Schrank und zwei Truhen. Erleuchtet wird er von einem einzelnen Ewigen Licht. In der einen Truhe befinden sich Altartücher für das Pult im Tempelraum sowie eine große Ansammlung von Kerzen. In der zweiten Truhe befinden sich nur Kerzen sowie diverse

Utensilien zum Anzünden derselben. Die Truhen sind nicht verschlossen. Im Schrank findet man zum einen die Ritualkleidung der Priester, zum anderen aber auch alles, was für einen ordentlichen Gottesdienst notwendig ist (Weihrauch, Gesangbücher...). Der Schrank ist verschlossen (Öffnen SG 20) und jeder der drei Priester besitzt einen Schlüssel dafür. Eine (nachträglich eingebaute) Tür führt hier aus dem Tempel heraus (der Zugang zu den sanitären Anlagen). Eine weitere Tür führt in den Gang vor den Zellen (4), während die letzte Tür in das Sanktuarium (2) führt.

4. Der Gang vor den Zellen:

Dieser Gang ist bis auf einige Bilder leer. Diese Bilder zeigen Szenen aus Heiligengeschichten des Pholtus-Glaubens. Zwei ewige Lichter erhellen den Gang. Entlang der einen Wand gehen vier Türen ab. Drei davon führen in die Zellen der vier Priester (5,6,7), während die vierte in das Krankenzimmer (8) führt.

5. Die Zelle von Adrianna Elston:

Die Zelle enthält nichts weiter als ein Bett und eine Truhe. Hier schläft Adrianna Elston, die alte Priesterin. Die Truhe ist nicht verschlossen und enthält nur den persönlichen Besitz der Priesterin.

6. Die Zelle von Silbur Waylan:

Auch diese Zelle ist schlicht und einfach. Sie enthält ein Bett und eine Truhe und auch hier ist die Truhe unverschlossen, da nur der persönliche Besitz des Priesters darin zu finden ist.

7. Die Zelle von Trevor Ashley und Erkenbrand Wattering:

So wie die anderen beiden Zellen, ist auch diese nur mit einem Bett und einer Truhe möbliert. Die Truhe ist ebenfalls unverschlossen und darin befindet sich das persönliche Eigentum des jüngsten Priesters. Oft kann man hier auch noch das eine oder andere Buch vorfinden, das der junge Priester gerade liest.

Der erst seit etwa einem halben Jahr wieder in den Tempel zurück gekehrte Erkenbrand Wattering teilt sich derzeit diese Zelle mit Trevor Ashley, wenn er nicht im Krankenzimmer übernachten kann. Dies hat dazu geführt, dass Ashley (noch) mehr Zeit in der Bibliothek verbringt und manchmal auch darin übernachtet. Seit der Seuche ist das Krankenzimmer ständig überfüllt, und so ist diese Zelle derzeit dauerhaft doppelt belegt.

8. Das Krankenzimmer:

Hatte der Pholtus-Tempel früher sogar ein eigenes Hospital, so hat er jetzt nur noch dieses Krankenzimmer, das man im Tempel eingerichtet hat. Drei Betten befinden sich in diesem Raum, in dem die Kranken, so sie sich in die Pflege des Tempels begeben müssen, dann liegen und auf ihre Genesung warten. Um den Priestern den größtmöglichen Platz zur Behandlung der Kranken zu geben, verzichtete man auf weitere Einrichtung. Derzeit dient der Raum zudem als Unterkunft für Erkenbrand Wattering, der immer dann, wenn der Raum tatsächlich für Kranke benötigt wird, zu Trevor Ashley in die Zelle zieht. Seit Einbruch der Seuche wird das Krankenzimmer aber dauerhaft benötigt, und es befinden sich in diesen Tagen stets zwischen zwei und vier Bedürftige darin.

9. Die Bibliothek:

Dieser langgestreckte Raum unterscheidet sich deutlich

von allen anderen. Er hat keine reinen weißen Wände. Das heißt, eigentlich hat er sie schon, aber man kann sie kaum sehen, denn die Wände sind mit langen Bücherregalen vollgestellt. Längs des Raumes stehen sogar noch zwei Bücherregale mit den Rückseiten zueinander in der Mitte des Raumes. An der Frontseite steht ein einsames Lesepult. Dahinter ist die Wand des Raumes nicht von einem Regal verdeckt, sondern von einem Vorhang, dessen Stickerei den alten größeren Pholtus-Tempel zeigt. Die Bücher beschäftigen sich mit Litaneien des Pholtus-Glaubens, mit Gesetzgebung, mit bösen Kreaturen und wie sie der Rechtschaffene bekämpft, mit Heilkunde und natürlich noch mit viel mehr. Man hat eine Chance von 80 %, ein bestimmtes Werk aus dem Pholtus-Kanon hier zu finden sowie eine Chance von 50 %, etwas über ein bestimmtes Thema der Rechtslage zu finden (in der Regel eine Auslegung nach dem Willen des Herrn Pholtus). Sucht man Angaben zu gefährlichen Kreaturen, so hat man eine Chance von 20 %, etwas zu finden, insofern die Kreatur nicht gerade selten ist. Dazu ist zu beachten, dass alle Informationen über Kreaturen etwa 50 Jahre alt sind. Sucht man nach heilkundlichen Werken, so hat man eine Chance von 40 %, etwas Kräuterkundliches zu finden (ein Spezialgebiet von Adrianna Elston), während es immerhin noch eine Chance von 20 % für hilfreiche Angaben anderer Natur gibt. Hinter dem Vorhang auf der Rückseite der Bibliothek befindet sich die Tür in den 'Verwahrungsraum' (10) des Tempels. Deshalb bedeckt der Vorhang auch immer diese Wand, wenn Besucher im Tempel sind. Die andere Tür der Bibliothek führt in den Tempelraum (1).

10. Der Verwahrungsraum:

Dieser Raum hat etwa doppelt so dicke Wände, wie der Rest des Tempels. Die Tür ist aus Stein und gut verschlossen (Öffnen SG 30). Den Schlüssel hat die Hohepriesterin. Außerdem ist der Eingang mit dem Zauber *Zutritt verwehren* gesichert, was bedeutet, dass nur Personen von Rechtschaffen Neutraler Gesinnung die Tür durchschreiten können. In dem Raum befinden sich drei Schränke und zwei Truhen. Nichts davon ist verschlossen, da ja die Kammer schon gesichert ist. Hier werden Relikte, besonders wertvolle Dinge und bedenkliche Gegenstände, die vernichtet werden sollen aufbewahrt. Im Moment befinden sich hier insbesondere die Tempelkasse, die Robe des Tempelgründers und zwei ewige Lichter.

11. Der Treppenraum:

Dieser Raum, hinter der Geheimtür gelegen, enthält nur die Treppe in die Krypta und ein einzelnes Ewiges Licht.

Die Krypta

Die Krypta – mit ihren Wänden aus weißem Marmor – liegt unter dem Tempelgebäude. Sie wird von vier Ewigen Lichtern erhellt, die in den Ecken des Raumes angebracht sind. In den Wänden befinden sich etwa zwei Meter tiefe Nischen. Gegenüber dem Eingang in die Krypta sind zwei einzelne Nischen), während an den anderen Stellen jeweils zwei übereinander sind. Hier liegen bedeutende Personen, die zum Pholtus-Tempel gehörten. Die Särge sind jeweils mit Marmornen Schildern versehen, auf denen mit goldenen Lettern der Verstorbene verzeichnet ist. Nur der Sarg in der unteren Nische bei D trägt kein Schild, niemand weiß, wer hier liegt.

- A) Leere Nischen.
- B) Leere Nischen.

- C) Oben liegt Sir Beorn Hochfels, unten Adalbert Eschler.
- D) Oben ruht Olbert Randsow, unten liegt ein Sarg ohne Schild.
- E) Hier ruht Lady Amelia, die Lichtfrau.
- F) Hier liegt Silbur von Winterkalt, der Tempelgründer.
- G) Oben ruht Silvia Lichtbringer, die untere Nische ist leer.
- H) Oben liegt Alidira Sternenlicht, eine elfische Klerikerin (!), in der unteren Nische ruht niemand.
- I) Leere Nischen.
- J) Leere Nischen.

Die Nebengebäude

Die einstmaligen vielen Nebengebäude sind heute verschwunden, und es gibt nur noch zwei kleinere Bauten auf dem Tempelgelände. Da wäre zum einen der Brunnen des Tempels, ein kleiner runder Brunnen mit einem Dach und einer Winde, um Eimer herabzulassen. Das andere Gebäude enthält die sanitären Anlagen des Tempels – eine Feuerstelle zum Heizen und Erwärmen von Wasser, einen Waschzuber etc. Da der Tempel auch nicht mehr über ein Küchengebäude verfügt, müssen die Priester sich an anderen Orten verköstigen (nur außerhalb der Fastenwochen). Dies war früher nur eine Notlösung, hatte sich aber schnell bei den Priestern beliebt gemacht, und so ist dieses Verfahren bis heute im Gebrauch – und wird es sein, solange es die Tempelkasse erlaubt – sehr zur Freude des Wirtes der ganz in der Nähe gelegenen Taverne *"Celenes Glanz"*.

Die Roben der Pholtus-Priester

Priester der Charakterstufen 1 bis 4 gelten als Glimmende Priester (*"Glimmering priests"*), Priester der Charakterklassen 5 bis 8 als Strahlende Priester (*"Gleaming priests"*) und Priester ab der 9. Stufe als Scheinende Priester (*"Shining priests"*). Glühende Priester tragen schmucklose weiße Roben; die Roben der Strahlenden Priester sind mit Silber, die der Scheinenden Priester mit Gold verziert.

Kampf um den Tempel

Was auch immer die Charaktere unternehmen und wann auch immer sie beim Tempel eintreffen – Sir Höllenfurcht ist bereits da und tötet gerade Silbur Waylan, den "kämpfenden Arm" des Tempels. Zwei (oder mehr) Bewohner der Neun Höllen verhindern, dass die Abenteurer sich in diesen Kampf einmischen können.

Ihr nähert euch dem Pholtus-Tempel. Schon von Weitem seht ihr den Eingang: ein Tor aus dunklem Holz, das mit silbernen Ornamenten verziert ist. Über dem Eingang prangt das Symbol des Herrn Pholtus – es leuchtet in einem stetigen weißen Licht, wie man es sonst nirgends zu sehen bekommt. Rechts und links des Symbols ist der Giebel mit einem Relief verziert, das die Heiligen des Pholtus-Glaubens zeigt.

All dies nehmt ihr aber nur am Rande wahr, denn was sich direkt vor dem Tempel ereignet, ist weitaus auffälliger – und beunruhigender: Eine beeindruckende Gestalt, ein großer Mensch mit stahlgrauen Augen in Plattenpanzer und offenem Helm sowie einem weißen Überwurf mit Pholtus-Symbol und silbernem Besatz über der Brustplatte hebt gerade mit entschlossenem Gesichtsausdruck seinen Kampfstab, um einer finsternen Gestalt entgegen zu treten, die ihm gegenüber steht und versucht, sich dem Tempel zu nähern. Die Gestalt ist in

eine schwarze Metallrüstung mit roten Verzierungen gehüllt, und den Kopf bedeckt ein Vollmetallhelm.

"Du kannst nicht vorbei, Finsterer Streiter!" ruft der Mann mit klarer, lauter Stimme, der keinerlei Furcht anzumerken ist. "Das blendende Licht wird dich verbrennen, Scheusal, wenn du es versuchst!"

Die finstere Gestalt lässt ein hohles, böse klingendes Lachen hören und zieht ein langes Schwert. "Ich werde dich zerquetschen, Pholtus-Knecht, so wie ich den kleinen blauen Anmaßer zerquetscht habe. Und dann werde ich deinen ganzen Tempel entweihen und niederbrennen, wie die Kapelle des Tieflings!"

Der Mann, der den Tempel verteidigt, ist Silbur Waylan, der Kämpfende Arm des Pholtus-Tempels. Wer jemals auch nur kurz mit dem hiesigen Pholtus-Tempel zu tun hatte, weiß dies, da Waylan im Namen der eher zurückgezogen agierenden Adrianna Elston die Tagesgeschäfte des Tempels führt. Solte wirklich keiner der Charaktere jemals mit der Pholtus-Kirche von Herbergsbad zu tun gehabt haben, genügt ein Wurf auf *Wissen (Lokales: Meta-Region V)* mit SG 8, um den Priester zu erkennen. Die Gestalt in Schwarz hingegen entspricht ziemlich genau der Beschreibung, die Indigo von seinem mysteriösen Angreifer gegeben hat!

Noch bevor ihr eine Chance habt, in irgend einer Weise einzuschreiten, beginnt der Kampf! Die finstere Gestalt dringt mit ihrem Schwert auf den Priester ein, der bei den ersten Schlägen ob der Wucht des Angriffs zurück weicht, dann aber eine Verteidigungsposition findet und zurück schlägt.

Vermutlich werden die Abenteurer in diesen Kampf eingreifen möchten. Sobald dies der Fall ist, geschieht Folgendes:

Die finstere Gestalt wendet sich kurz in eure Richtung und zischt verächtlich ein paar Worte, während er zur gleichen Zeit einen Schlag des Priesters mit seinem schimmernden Schild pariert. Und plötzlich schälen sich weitere dunkle, böse Gestalten aus dem Nichts, die euch angreifen...

Sir Höllenfurcht hat von Dispater die Zusage, dass er einmal Hilfe herbei rufen darf, um seine üblen Ziele auszuführen. Dies tut er in diesem Falle, da er sich erst in Ruhe mit dem Priester beschäftigen möchte, um dessen Niederlage so lange wie möglich auszukosten. Dispater schickt ihm einige entbehrliche Bewohner von Dis, die regeltechnisch nicht als beschworen, sondern wie durch ein Tor herbei gerufen behandelt werden. Es handelt sich um:

Kampf:

DGS 4 (BS 5): 5 Lemuren, je 9 TP, s. *Monster-Handbuch*

DGS 6 (BS 7): 2 Barbazu, je 45 TP, s. *Monster-Handbuch*

DGS 8 (BS 9): 1 Erinnye, 85 TP, und ein Kyton, 52 TP, s. *Monster-Handbuch*

DGS 10 (BS 11): 2 Osyluths, je 95 TP, s. *Monster-Handbuch*

DGS 12 (BS 13): 2 Hamatulas, je 126 TP, s. *Monster-Handbuch*

Die Ausrüstung der Baatezu verschwindet, sobald sie besiegt wurden; dies gilt auch für den Aufflammenden Langbogen +1 der Erinnye auf DGS 8! Allerdings erhalten die Charaktere dennoch Zugriff auf die Waffenfähigkeit

Auf-flammen.

Während die Abenteurer sich mit den Baatezu beschäftigen, tötet Sir Höllenfurcht Silbur Waylan. Dies geschieht mehr oder minder gleichzeitig, und die Abenteurer können den Tod des Priesters nicht verhindern. Dies ist eine Entwicklung, die für den weiteren Verlauf der Kampagne wichtig ist! Notfalls rufen die Baatezu weitere Artgenossen herbei, um es den Charakteren schwerer zu machen.

Der Rest der Szene ist eine sehr stark erzählartige Szene, durch die ein grundlegender Wandel in der Herbergsbader Pholtus-Kirche vorbereitet wird. Es ist unumgänglich, dass Adrianna Elston sich allein, nur mit ihrem Glauben an Pholtus bewaffnet, dem Finsteren Streiter stellt. Sollten die Abenteurer hier eingreifen wollen, hören sie eine harte männliche Stimme in ihrem Kopf, von der jeder sich sicher ist, dass sie für Pholtus spricht (oder gar essen Stimme ist; wer will das schon wissen...?):

"Dies ist ihre Aufgabe. Mischt euch nicht ein. Eure Zeit im Kampf gegen das Böse wird kommen."

Pholtus testet hier gerade seine Priesterin, die ihm in letzter Zeit zu schwach und zu passiv erschien. Er möchte sehen, ob sie sich hier bewähren kann – oder ob sie zu schwach ist. Dabei hat Pholtus wenig Interesse daran, dass fehl geleitete SC seiner Priesterin zur Seite stehen – deshalb die Warnung. Sollte diese nicht ausreichen, musst du als Spielleiter wohl etwas deutlicher werden. So könntest du die Botschaft mit einem magischen Effekt im Sinne von *Person festhalten* (Willenswurf SG 12 + DGS) verbinden. Hilft auch das nichts, bestünde noch die Möglichkeit, die Charaktere durch eine *Energiewand* von der Szene fernzuhalten (was aber schon ein eher harter Eingriff wäre). Wir reden hier von einer Szene, die sich in zwei, drei Runden abhandeln lässt – also müssen die Charaktere auch nicht länger "beschäftigt" werden.

Kaum habt ihr die Baatezu besiegt, da seht ihr, wie der tapfer kämpfende Silbur Waylan unter den wuchtigen Hieben des Finsteren Streiters fällt. Mit einem triumphierenden Lachen tritt der dunkle Ritter einen Schritt nach vorne, setzt einen Fuß auf den Brust des gefallenen Priesters und stößt ihm das Schwert in's Gesicht.

Ein silbriges Schemen löst sich aus der Leiche des Priesters und steigt gen Himmel. Der Finstere Streiter reißt sein Schwert aus der Leiche und schlägt damit nach der Erscheinung, aber ohne Erfolg: die Klinge fährt einfach hindurch.

Der Krieger aus der Hölle gibt schließlich auf, dreht sich zum Tempel hin und ruft: "Was ist, Priesterin? Kommst du zu mir, oder muss ich den Tempel niederreißen, um dich zu töten und zu schänden?"

Einen Moment lang ist Ruhe, dann öffnen sich die Türen des Tempels. Eine hochgewachsene Frau in einer weißen, mit Gold besetzten Robe steht in der Tür, unbewaffnet und ungerüstet, das Symbol des Pholtus dem Finsteren Streiter entgegen gereckt. Obgleich sie blind ist, scheint sie doch genau wahrzunehmen, was um sie herum vorgeht.

"Ich bin hier, Gefallener," sagt sie mit ruhiger Stimme, die dennoch mühelos überall zu hören ist. "Und Pholtus ist mit mir. Gehe dorthin zurück, woher du gekommen bist!" Mit diesen Worten streckt sie ihm das heilige Symbol entgegen, während der dunkle Ritter schnell auf sie

zuschreitet. Plötzlich strahlt ein grelles weißes Licht aus dem heiligen Symbol, so grell, dass es euch für einige Sekunden lang blendet. Als eure Sicht zurück kehrt, ist der Finstere Streiter verschwunden; nur noch eine verwehende schwarze Wolke erinnert an ihn. Adrianna Elston steht immer noch vor der Tür zum Tempel, das Symbol in der Hand. Sie taumelt kurz, dann fängt sie sich und ruft knapp in den Tempel hinein: "Trevor, Erkenbrand – tragt ihn hinein!"

Priester und Paladine des Pholtus sind nicht geblendet, als sich die Macht ihres Gottes entfaltet, und sie sehen sie, wie sich der Blendende Licht zu einem Strahl verdichtet, der in den finsternen Ritter fährt und ihn in eine Wolke schwarzen Lichtes verwandelt, die von einem Windstoß aus dem Westen verweht wird.

Während die beiden Priester folgsam den toten Silbur Waylan in den Tempel tragen, steht Adrianna Elston nur da und starrt scheinbar in's Nichts. Auf Fragen der Charaktere reagiert sie, wenn auch mit Verzögerung. Sie weiß folgendes zu berichten:

- Sie hat den Finsternen Streiter mit Pholtus' Hilfe vertreiben, aber nicht besiegen können. Sie vermutet, dass diese Aufgabe Anderen auferlegt ist.
- Sie ist über den Hintergrund Sir Höllenfurchts informiert und ist auf Anfrage gern bereit, diesen den Charakteren mitzuteilen.
- Auf das Schicksal Silbur Waylans und die seltsame Leuchterscheinung befragt, teilt sie mit, dass seine Seele auf dem Weg nach Mechanus zum Pfad der Ordnung ist, der Heimstatt des Pholtus, zu der alle gläubigen Seelen nach dem Tod ihrer sterblichen Hülle gehen. Eine Wiederbelebung schließt sie aus, hat doch Waylan einst, bei der Rückweisung von Indigo, Schuld auf sich geladen, die er nun abgezahlt hat. Seine neue Existenz an der Seite von Pholtus in der Harmonie des Blendenden Lichts ist nun viel angemessener für ihn.
- Haben die Charaktere Fragen über Art und Natur der Kreaturen, gegen die sie gekämpft haben, kann Elston auch diese beantworten.

Adrianna ist bewusst, dass die Abenteurer ihr geholfen haben (wenn auch indirekt), diesen Kampf zu bestehen, und dass sie sich für die Sache Pholtus' eingesetzt haben. Von daher antwortet sie bereitwillig auf alle Fragen, bietet allerdings keine Informationen von sich aus an.

Was sie von sich aus anbietet, ist eine Heilung der Verwundungen, die die Charaktere im Kampf gegen die Baatezu erlitten haben. Mit der geballten Macht der Kleriker zur Verfügung, kannst du davon ausgehen, dass so ziemlich alle Wunden geheilt werden können. Die Priesterin hat an diesem Tag nicht für *Tote erwecken* gebetet, ist aber bereit, das Wunder für den nächsten Tag von Pholtus zu erbitten, um kostenlos (!) jemanden wiederzubeleben, der von den Baatezu getötet wurde. Dies gilt nur für diesen einen Kampf, nicht für Charaktere, die später im Kampf gegen Sir Höllenfurcht fallen!

Darüber hinaus ist die Priesterin bereit, einmal *Vorahnung* oder *Weissagung* zu Gunsten der Charaktere zu wirken. Hierdurch kannst du den weiteren Verlauf des Abenteurers ein wenig steuern. Haben die Abenteurer

Begegnung Drei: Raub der Flammen noch nicht gespielt, kannst du ihnen nahe legen, sich zu Indigos Kapelle zu begeben; waren sie dort schon, wird Pholtus ihnen in kryptischer Form vermitteln, dass das Böse sie finden wird und sie sich darauf vorbereiten sollen. Wann dies sein wird, erfahren sie aber nicht!

Und letztlich macht Adrianna Elston den Charakteren die besondere Schild- und Rüstungsfähigkeit *Blenden* zugänglich, die sie jederzeit beim Pholtus-Tempel erhalten können (d.h. Frequenz "Regional").

An dieser Stelle wäre auch eine von Erkenbrand Witterung oder Trevor Ashley durchgeführte Führung durch den Tempel (mit Ausnahme des Verahrungsraums, der Krypta und der Privatquartiere) möglich.

Begegnung Fünf: Da braut sich etwas zusammen in Herbergsbad

Diese Begegnung hat keinen direkten Bezug zum Abenteuer, sondern führt ein anderes Element der Regionalhandlung fort: die Bemühungen des Ex-Prälaten Anarkin, ein unabhängiges Herbergsbad auszurufen. Den Abenteurern ist Anarkin zu dieser Zeit entweder als "Eldan Arkion" (s. TSS 3-04 *Der Ruhm vergangener Tage* bzw. das gleichnamige Interaktivabenteuer aus dem ersten Kampagnejahr und/oder TSS 3-07 *Ossons Lanze*) oder aber als Prediger "Medarkus" (s. TSS 3-07 *Ossons Lanze* und/oder *AHL 3-04 Indigo* sowie *AHL 4-03 Bierselig*) bekannt.

Eine kurze Zusammenfassung

Anarkin, einst Prälat von Almor und in den Wirren der Graufalk-Kriege (zu deren Zeit er nicht mehr Prälat war) verschwunden, tauchte vor etwa anderthalb Jahren unter dem Namen "Eldan Arkion" als Schauspieler der "Aerdy lebt!"-Gesellschaft in Herbergsbad auf und verschwand nach zwei Anschlägen durch Agenten der Scharlachroten Bruderschaft spurlos in der Stadt. Einst ein Priester des Heironeous, hatte er zwischenzeitlich seine Gott gegebenen Kräfte verloren. Er tauchte in der Neustadt unter und schaffte sich als Prediger "Medarkus", der die Glorie des alten Almor verkündete, eine neue Identität. Ab und an kreuzte er die Spuren diverser Abenteurergruppen, und als es Ende 593 AZ um die Wiederbeschaffung von Ossons Lanze ging, gehörte er zu denjenigen, die sich dafür einsetzten, die Lanze als Symbol zur Wiederherstellung der Unabhängigkeit zuerst Herbergsbad und danach ganz Almors zu verwenden. Die derzeitigen Unruhen in Nairond haben zumindest letzterem einen Riegel vorgeschoben, aber dem Ziel der Befreiung Herbergsbads vom Joch Ahlissas (und somit Baronin Karasins) hängt er immer noch an. Während der Großen Seuche gegen Ende des letzten Jahres setzte er sich unter Missachtung seines eigenen Lebens für die Kranken der Neustadt ein, so dass ihn Heironeus wieder als seinen Priester akzeptierte und ihm seine priesterlichen Kräfte zurück gab. Seitdem hat Anarkin mit den Vorarbeiten begonnen.

Während dieser Begegnung versucht Anarkin heraus zu finden, inwieweit er mit der Hilfe der etablierten Helden der Stadt (und des Adri) bei seinen Plänen rechnen kann. Damit Anarkin sich mit der Gruppe in Kontakt setzt,

muss mindestens **eine** (nicht alle!) der folgenden Bedingungen erfüllt sein:

- Mindestens ein Charakter muss während *TSS 3-07 Ossons Lanze* die Lanze an die Verfechter des alten Almor weitergegeben haben (*Favour of the Almorians* auf diesem AR)
- Mindestens ein Charakter muss eine Replik des Zepters von Almor aus *TSS 3-04 Der Ruhm vergangener Tage* (oder ein Regionalzertifikat aus dem Interaktivabenteuer aus dem Jahr 591 AZ) mit sich führen
- Mindestens ein Charakter muss während *AHL 4-03 Bierselig* die Transformation Anarkins beobachtet haben (da dies nicht auf dem AR steht, musst du dich im Verlauf dieses Abenteurers unauffällig danach erkundigen)
- Mindestens ein Charakter muss über das Regionalzertifikat *Held des Adri* aus dem ersten Kampagnenjahr verfügen

Die Charaktere werden nach der Reihenfolge der obigen Kriterien ausgewählt. Wer das am weitesten oben stehende Kriterium erfüllt hat, wird von Anarkin automatisch als Hauptansprechpartner angesehen, und an diese Person wendet sich auch der Bote (s.u.). Erfüllt tatsächlich niemand in der Gruppe die obigen Bedingungen, tritt Anarkin auch an Charaktere heran, die "Gesucht in Ahlissa" sind (er hat so manche Beziehungen und weiß derlei; und Feinde der Staatsmacht bieten sich durchaus als seine Verbündeten an).

Die Szene beginnt am Abend des Tages, an dem die Charaktere alle bislang beschriebenen Begegnungen abgeschlossen haben:

Als ihr so durch die Stadt geht, kommt plötzlich ein Junge, etwa zwölf Jahre alt, auf euch zu. Zielstrebig eilt er auf [Name des Charakters, der auf der obigen Liste ganz oben steht] zu, baut sich vor ihm auf und versucht so etwas wie einen militärischen Gruß. "Heil dir, Held von Herbergsbad!", sagt der Junge mit vollkommen ernster Stimme. "Ein alter Bekannter verlangt nach... äh... sagt, er verlange... äh... er sagt, du sollst mal kommen, es sei dringend! Heute Nacht!"

Der Junge verhaspelt sich gegen Ende ein wenig in seinem Eifer, die Botschaft möglichst ernst und würdig an den Mann bzw. die Frau zu bringen. Mit ein wenig Geduld ist ihm zu entlocken, dass ein "würdevoller alter Mann" ihn geschickt habe, der die Charaktere kennen würde, und umgekehrt sie ihn – von verschiedenen Gelegenheiten her. Der Junge, Jelgi, rückt nicht mit dem Namen des Mannes heraus, macht aber Andeutungen, die sich auf den Grund beziehen, aus dem heraus der angesprochene Charakter ausgewählt wurde. An irgend einer Stelle der Unterhaltung passiert folgendes:

Der Junge schlägt sich mit der flachen Hand vor die Stirn und ruft: "Aber wo habe ich denn meinen Kopf! Ich soll euch doch das hier zeigen!" Er greift in seine Hosentasche und zieht einen kleinen funkelnden Gegenstand heraus. Er sieht aus wie ein kleines Zepter, auf dem ein kleines Wappen eingraviert ist: eine Sonne, die über einer Burgzinne aufgeht. Der Junge sieht euch erwartungsvoll an. "Na? Sagt euch das was?"

Es sollte – handelt es sich doch um das Wappen von Almor (kein Wurf nötig). Im Laufe der Unterhaltung sollte klar werden, dass hier "Eldan Arkion" oder "Medarkus" nach den Charakteren verlangt. Ob sie sich zu dem Treffen begeben oder nicht, liegt ganz an ihnen. Es hat weder Auswirkungen auf die Schätze des Abenteurers noch auf die Erfahrungspunkte – allerdings musst du den Eintrag auf dem AR streichen, wenn die Abenteurer diese Einladung ignorieren. Sobald die Abenteurer zustimmen, gibt Jelgi ihnen den Treffpunkt: das vor anderthalb Jahren herunter gebrannte Warenhaus am Vedaris-Platz (manchem Abenteurer vielleicht noch aus *AHL 3-04 Indigo* bekannt). Zeitpunkt des Treffens ist um Mitternacht.

Vorausgesetzt, die Abenteurer nehmen die Einladung an und treffen um oder kurz vor Mitternacht am Vedaris-Platz ein, sehen sie folgendes:

Vor euch erstreckt sich ein großes, offenes Gelände, früher wohl eine Art Park, später aber, wohl mangels direkter Wasserzufuhr, zu Baugelände umgewandelt worden. Einst stand hier am Rande des Platzes, ein wenig abseits von den anderen Gebäuden, ein Lagerhaus, doch dieses ist vor anderthalb Jahren hernieder gebrannt und wurde nie wieder aufgebaut. In den Trümmern erheben sich nun einige windschiefe Hütten. Aus einer dieser Hütten kommt ein Lichtschein.

Treffen die Abenteurer vor Mitternacht ein, sehen sie das gleiche Bild, nur dass die Hütte dunkel ist. Anarkin entzündet seine Laterne wenige Minuten vor der vereinbarten Zeit und lässt sie eine Viertelstunde lang brennen; danach wartet er noch eine weitere Viertelstunde, bevor er den Ort mittels *Rückruf* verlässt. Er betritt die Hütte bereits gegen zehn Uhr abends und verbringt die Zeit bis Mitternacht meditierend. Er ist allein, erfüllt vom wieder gefundenen Glauben an seinen Gott sowie der Wichtigkeit seiner Mission. Dass die Abenteurer ihn angreifen oder ihn verraten, hält er für äußerst unwahrscheinlich, aber sicherheitsshalber hat er für *Ätherischer Ausflug* und *Rückruf* (zu einem Ausweichquartier, das in diesem Abenteuer keine Rolle spielt) gebetet und auch erhalten. Anarkin ist ein Kleriker des Heironeous der 14. Stufe; seine Spieldaten sind für dieses Abenteuer an sich unerheblich.

Welche Art von Vorkehrungen oder Untersuchungen (auch magischer Natur) die Abenteurer auch treffen – hier gibt es keine Falle, und außer Anarkin ist niemand hier. Früher oder später sollten sie also die Hütte betreten – oder wieder gehen. Wir gehen hier jetzt einfach davon aus, dass sie sie betreten:

Als ihr die Hütte betretet, seht ihr, dass sie aus einem einzigen Raum besteht, in dem sich ein Bett, ein kleiner Tisch und ein Schemel befinden. Auf dem Schemel sitzt eine groß gewachsene Person mit grauem Haar und markanten Gesichtszügen, gewandt mit einer einfachen braunen Kutte. Doch wartet... diese Gesichtszüge kennt ihr doch... Ja! Das ist der Mann, den ihr als "Eldan Arkion"/"Medarkus" kennen gelernt habt! "Kommt herein" sagt der Mann leise, aber voller Ausstrahlung. "Ich würde euch gern einen Platz anbieten, aber seit der Seuche ist dieser Teil der Stadt sehr arm, und das wenige Holz, das es hier derzeit gibt, wird für Anderes benötigt."

Er macht eine kurze Pause, damit die Charaktere

reagieren können, und fährt schließlich fort, wobei er sich an jenen Charakter wendet, der auf der Auswahlliste von vorhin oben stand:

"Ich habe euch hierher gebeten, weil ich weiß, dass ihr euch für die Sache der Menschen dieses Fürstentums, dieser Stadt, einsetzt, und weil euch ihr Schicksal nicht egal ist. Und weil ihr Helden seid, die Gutes vollbracht haben." *Er macht eine Pause.*

"Sagt mir" *fährt er schließlich fort*, "wie ist eure Meinung über die derzeitige politische Lage im Fürstentum? Wie steht ihr zu Karasin und ihrem Bündnis mit Ahlissa?"

Befindet sich Magnus der Schwarze in der Gruppe, hat Anarkin eine spezielle Begrüßung für ihn parat:

"Dich habe ich hierher gerufen, da ich um dein schlechtes Gewissen ob deiner Verfehlung weiß."

Dies bezieht sich auf eine Handlung der Figur während *COR 4-02 Shedding Scales*; Andeutung dieses Wissens ist an dieser Stelle ausreichend.

Der weitere Verlauf des Gesprächs hängt in erster Linie von den Reaktionen der Charaktere ab. Zeigen sie sich mehrheitlich mit der politischen Situation zufrieden oder dem Bündnis mit dem Königreich Ahlissa nicht abgeneigt, oder bekunden sie fehlendes Interesse an der Thematik, beendet Anarkin das Gespräch relativ schnell und zieht sich mittels *Rückruf* zurück. Streiche den Eintrag zum Thema "Freies Almor" von den ARs der Spieler.

Stellt jemand jetzt oder später das Regionalzertifikat mit dem Ring Sir Pellidons aus dem 591-Interaktivabenteuer *Die gestohlene Statuette* zur Schau und vertritt die Ideale der Beschützeritter des Großen Königreichs, ist dies für Anarkin ausreichend, um die Unterhaltung mit dieser Figur aufgrund "*grundlegender politischer Differenzen*" abzubrechen.

Kommt Anarkin aber zu dem Schluss, dass die Charaktere an der Wiederherstellung eines Freien Almor oder doch zumindest eines unabhängigen Herbergsbad interessiert sind, entscheidet er sich, seine Identität Preis zu geben und die Charaktere zumindest teilweise in seine Pläne einzuweißen.

Nachdenklich sieht euch der Mann an. "Das ist gut, eure Ansichten decken sich mit den meinigen. Auch ich bin unzufrieden mit der politischen Situation. Und ich gedenke, etwas daran zu ändern."

Er richtet sich auf, und plötzlich steht es aus, als sei er einige Zentimeter gewachsen. Mit einer raschen Bewegung zieht er ein schimmerndes Symbol des Heironeous aus der Kutte und sagt mit fester Stimme:

"Ich bin Anarkin, letzter Prälat von Almor im Namen des Heironeous. Und da mein rechtmäßiger Nachfolger, Kevont, ein Diener des Pholtus, während der Graufalk-Kriege getötet wurde, bin ich die letzte verbliebene Autorität des alten Almor – der Letzte, der von Rechts her wieder ein unabhängiges Herbergsbad als Keimzelle eines neuen Almor ausrufen könnte.

Die Probleme, mit denen Nairond, das immer noch den westlichen Teil des alten Almor kontrolliert, seit dem dortigen Aufstand gegen die Krone zu kämpfen hat, lassen eine Große Lösung auf absehbare Zeit in weite Ferne rücken – doch eine Kleine Lösung, ein Klein-Almor sozusagen als Keimzelle für die Rückkehr zum Ruhm vergangener Tage, liegt im Bereich des Möglichen!

Ihr seid Personen, die das Volk kennt, die für es Helden sind, auf die die Menschen hören. Und so frage ich euch: Wollt ihr mir helfen in meinem Streben nach Unabhängigkeit für Herbergsbad, nach dem Grundstein für ein neues Almor, das nicht vom Geld der Zilchisten und dem Einfluss des Hextor regiert wird, sondern vom Ruhm des Heironeous und dem Licht des Pholtus?"

Die Probleme Naironds

In den Morgenstunden des ersten Tages im Jahr 595 AZ eroberte der frühere Prinz Sewardt im Handstreich Rel Mord, die Hauptstadt Naironds. Seitdem heißt die Nation offiziell "Imperium Nairond" unter Seiner Erhabenen Majestät Kaiser Sewardt. Sewardts Truppen kontrollieren die wichtigsten Städte des Landes. König Lynward ist verschwunden, und niemand weiß, ob er noch lebt. Die Lage im Land ist unsicher und instabil. Hunderte von Flüchtlingen aus den Gebieten des ehemaligen Almor sind mittlerweile in Herbergsbad eingetroffen.

Anarkin geht an dieser Stelle nicht tiefer in's Detail, und er verlangt auch von den Charakteren keine bindende Entscheidung. Was er in diesem Moment wissen möchte, ist, ob die Charaktere mit seiner Sache sympathisieren oder nicht. Wenn nicht, ist das Gespräch beendet, und du streichst den "Almor"-Eintrag auf dem AR.

Falls aber doch, händigt Anarkin jedem Charakter, der sich zu seiner Sache bekennt, einen kleinen Anhänger in Form einer Replik des Zepters von Almor aus (Materialwert 50 GM), der an einer Kette um den Hals getragen werden kann – als "Erkennungszeichen". Er fordert keinen Schwur oder Eid von den Charakteren, und es findet auch kein magischer Zwang statt. Anarkin geht es in erster Linie um eine Art "Bestandserhebung", die durch den Eintrag auf dem AR symbolisiert wird. Spätere Abenteuer werden auf diese Entscheidung Bezug nehmen. Die Gruppe muss an dieser Stelle keine einstimmige Entscheidung treffen – Anarkin hat kein Problem damit, wenn einige der Charaktere sich für seine Sache entscheiden, andere aber nicht. Nach der Aushändigung der Zepterrepliken kündigt er an, dass er zwecks Abstimmung weiterer Aktionen auf die Charaktere zukommen wird, dann verschwindet er mittels *Rückruf*.

Schätze:

Alle DGS: Beute: --; Münzen: 50 GM; Magie: --

Begegnung Sechs: Sir Höllenfurchts zweiter Fall

Diese Begegnung ist schnell eingeleitet und erzählt: Sie Höllenfurcht findet die Charaktere und greift sie an. Idealerweise tut er dies bei Nacht, und wenn die Gruppe sich gerade mit Anarkin getroffen hat, ist der Rückweg von diesem Treffen eine ausgesprochen gute Gelegenheit. Sir Höllenfurcht nähert sich den Abenteurern in *gasförmiger Gestalt*, damit er mit Überraschung angreifen kann. Er wählt sich dabei einen Charakter aus, den er bevorzugt angreift. Es ist möglich, den Überraschungsangriff durch einen *Entdecken*-Wurf mit SG 15+DGS rechtzeitig zu bemerken; in diesem Fall wird die Initiative normal ausgewürfelt. Wird Sir Höllenfurcht nicht bemerkt, erhält er eine Überraschungsrunde. Sofern es ihm auf der gespielten DGS möglich ist, hat sich

Sir Höllenfurcht wie folgt auf diesen Kampf vorbereitet: Er hat auf sich (in dieser Reihenfolge) die Zauber *Bärenstärke*, *Pracht des Adlers* und *Waffe verderben* gewirkt und auf DGS 10 und 12 sein Infernalisches Schlachtross herbei gerufen, bevor er gasförmig wird und zum Angriff einschwebt.

Aufgrund der gewirkten Zauber erhält Sir Höllenfurcht Verbesserungsbonusse von +4 auf Stärke und Charisma; Waffe verderben führt dazu, dass die Waffe *böse* wird und kritische Treffer gegen gute Kreaturen automatisch erfolgreich sind. Auf DGS 12 erhält er zudem im Kampf gegen Menschen +2 auf Angriff und erzielt einen Zusatzschaden von 2W6.

Gelingt der Wahrnehmungswurf, führt dies zu folgender Vorlesepassage:

Plötzlich stehst du, wie sich direkt vor dir die Schwärze zu verdichten, noch finsterner zu werden scheint. Aus einer Art finsternen Nebels schält sich eine Gestalt heraus, ein finsterner Ritter in schwarzer Ritterrüstung und Helm, mit dem Symbol eines schwarzen Turmes auf rotem Grund als Wappen. Die Gestalt hält ein funkelndes Schwert in ihrer Hand und zischt mit unoerdischer Stimme "Nun wirst du dafür büßen, was du mir angetan hast!" Dann greift sie dich an!

Misslingt der Wahrnehmungswurf, liest du folgende Passage vor:

Plötzlich spürst du einen Schmerz von hinten, als habe dich eine Waffe getroffen! Du fährst herum und siehst einen finsternen Ritter in schwarzer Ritterrüstung und Helm, mit dem Symbol eines schwarzen Turmes auf rotem Grund als Wappen. Die Gestalt hält ein funkelndes Schwert in ihrer Hand und zischt mit unoerdischer Stimme "Nun wirst du dafür büßen, was du mir angetan hast!" Dann greift sie dich erneut an!

Die Beschreibung des Überraschungsangriffs setzt natürlich voraus, dass der Angriff trifft, aber das sollte bei Sir Höllenfurchts Bonusen nicht so schwer sein; ansonsten muss die Beschreibung in einen Beinahe-Treffer umgewandelt werden.

Auf DGS 10 und 12 greift nach der Überraschungsrunde bzw. nach der ersten Kampfunde (je nach Ergebnis des Wahrnehmungswurfes) zudem Sir Höllenfurchts Infernalisches Schweres Schlachtross ein und unterstützt ihn im Kampf.

Sir Höllenfurchts bevorzugter Gegner wird nach folgender Liste bestimmt:

- Ein Pholtus-Paladin, der vor anderthalb Jahren an seiner Niederlage beteiligt war
- Ein Pholtus-Priester, der vor anderthalb Jahren an seiner Niederlage beteiligt war
- Lariot Kentrion
- Asgardil Hammerheim
- Ein anderer Paladin, der vor anderthalb Jahren an seiner Niederlage beteiligt war
- Der Pelor-Priester Ikarion
- Ein anderer Priester einer guten Gottheit, der vor anderthalb Jahren an seiner Niederlage beteiligt war
- Garrett Schwarzhand
- Ein beliebiger guter Kämpfer, der vor anderthalb Jahren an seiner Niederlage beteiligt war

Ist niemand in der Gruppe, der ihn seinerzeit besiegt hat,

gilt die obige Liste sinngemäß. Sir Höllenfurcht kämpft bis zur völligen Vernichtung. Ist er besiegt, löst er sich in eine Wolke dunklen Rauches auf, den ein Windstoß aus dem Westen verweht.

Kampf:

DGS 4 (BS 8): Sir Höllenfurcht, Infernalischer Ex-Paladin 6/Finsterner Streiter 1; s. *Anhang Sieben*

DGS 6 (BS 10): Sir Höllenfurcht, Infernalischer Ex-Paladin 6/Finsterner Streiter 2; s. *Anhang Sieben*

DGS 8 (BS 12): Sir Höllenfurcht, Infernalischer Ex-Paladin 6/Finsterner Streiter 4; s. *Anhang Sieben*

DGS 10 (BS 14): Sir Höllenfurcht, Infernalischer Ex-Paladin 6/Finsterner Streiter 6; s. *Anhang Sieben*

DGS 12 (BS 16): Sir Höllenfurcht, Infernalischer Ex-Paladin 6/Finsterner Streiter 8; s. *Anhang Sieben*

Schätze:

Sir Höllenfurcht führt, je nach DGS, entweder ein *Langschwert +1* oder ein *Langschwert +2*, auf DGS 12 hat das Langschwert zudem die Sonderfähigkeit *Verderben (Menschen)*. Seine Rüstung hängt ebenfalls von der DGS ab: Meisterarbeits-Ritterrüstung auf DGS 4, *Plattenpanzer +1* auf DGS 6, *Plattenpanzer +2* auf DGS 8, und *Ritterrüstung +2* auf DGS 10 und *Ritterrüstung +3* auf DGS 12. Auf DGS 4 führt er einen schweren Meisterarbeits-Stahlschild, während er auf den anderen DGS einen *schweren Stahlschild +1* führt (auf DGS 12 zusätzlich mit der Sonderfähigkeit *Kleines Bollwerk*). Auf DGS 6 und 10 trägt er zudem einige Stücke teuflischen Schmucks, die ihm Dispater überlassen hat.

DGS 4: Beute: 154 GM; Münzen: -; Magie: *Langschwert +1* (193 GM)

DGS 6: Beute: -; Münzen: 100 GM; Magie: *Langschwert +1* (193 GM), *Plattenpanzer +1* (146 GM), *schwerer Stahlschild +1* (98 GM)

DGS 8: Beute: -; Münzen: -; Magie: *Langschwert +1* (193 GM), *Plattenpanzer +2* (396 GM), *schwerer Stahlschild +1* (98 GM)

DGS 10: Beute: -; Münzen: 200 GM; Magie: *Langschwert +2* (692 GM), *Ritterrüstung +2* (471 GM), *schwerer Stahlschild +1* (98 GM)

DGS 12: Beute: -; Münzen: -; Magie: *Langschwert des Verderbens (Menschen)+2* (1500 GM), *Ritterrüstung +3* (887 GM), *schwerer Stahlschild des Kleinen Bollwerks +1* (347 GM)

Epilog:

Ist es nun wirklich vorbei?

Am Ende dieses Abenteuers sollten die Charaktere Sir Höllenfurcht besiegt haben (einige von ihnen möglicherweise zum zweiten Mal...). Darüber hinaus haben sie den Beginn der Restaurierung der Pholtus-Kirche von Herbergsbad erlebt und wahrscheinlich auch Anarkin, den Ex-Prälaten von Almor getroffen und eine weitreichende Entscheidung für die Zukunft getroffen. Sir Höllenfurcht ist nun endgültig vernichtet und wird nie wieder auf die Oerde zurückkehren. Die Konsequenzen der anderen Ereignisse werden sich indes erst in späteren Abenteuern zeigen...

Mit der Zerstörung von Indigos Kapelle endet auch die kurze Geschichte der Kirche des Indigofarbenen Lichts, die von Indigo ausgelöst wird. Selbst wenn die Charaktere in *Begegnung Eins: O nein! Unser Held ist tot!* Indigos Besitztümer nicht wollten oder er sie gar nicht anbieten

musste, tut er dies jetzt, da er sie nicht mehr benötigt. Danach führt der Xvart eine lange Unterhaltung mit Adrianna Elston, als deren Ergebnis die beiden beschließen, zum Wohle einer einzigen, besseren Pholtus-Kirche in Zukunft enger zusammenzuarbeiten.

Im Pholtus-Tempel gibt es einige Veränderungen. Zwar zieht Indigo nicht dort ein, aber Erkenbrand Wittering übernimmt die Zelle von Silbur Waylan, was Trevor Ashley nicht mehr dazu nötig, ganze Nächte in der Bibliothek zu verbringen. Erkenbrand trifft endlich mit Indigo zusammen, und zwischen die beiden schließen Freundschaft. Adrianna Elston schließlich entscheidet sich, wieder selbst die Verantwortung für die Abläufe im Tempel zu übernehmen und sich auch wieder stärker um die Angelegenheiten von Herbergsbad zu kümmern. Sie hat Pholtus' Prüfung bestanden und ist zudem in die 10. Stufe aufgestiegen.

Wie versprochen, macht Adrianna Elston den Charakteren die besondere Schild- und Rüstungsfähigkeit *Blenden* zugänglich, die sie jederzeit beim Pholtus-Tempel erhalten können (d.h. Frequenz "Regional").

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 Zwei

Interaktion mit den Bewohnern des Armenviertels

DGS 4:	65 EP
DGS 6:	90 EP
DGS 8:	110 EP
DGS 10:	135 EP
DGS 12:	160 EP

Begegnung Drei

Retten der Kinder

DGS 4: BS 5	150 EP
DGS 6: BS 7	210 EP
DGS 8: BS 9	270 EP
DGS 10: BS 11	330 EP
DGS 12: BS 13	390 EP

Begegnung Vier

Besiegen der Baatezu

DGS 4: BS 5	150 EP
DGS 6: BS 7	210 EP
DGS 8: BS 9	270 EP
DGS 10: BS 11	330 EP
DGS 12: BS 13	390 EP

Begegnung Sechs

Besiegen von Sir Höllenfurcht

DGS 4: BS 8	240 EP
DGS 6: BS 10	300 EP
DGS 8: BS 12	360 EP
DGS 10: BS 14	420 EP
DGS 12: BS 16	480 EP

Bonus für gutes Rollenspiel

DGS 4: bis zu	70 EP
DGS 6: bis zu	90 EP
DGS 8: bis zu	115 EP
DGS 10: bis zu	135 EP
DGS 12: bis zu	165 EP

Summe der maximal möglichen EP

DGS 4	675 EP
DGS 6	900 EP
DGS 8	1125 EP
DGS 10	1350 EP
DGS 12	1575 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 Eins

DGS 4: Gegenstände: 99 GM; Münzen: --; Magie: *Zauberstab: Licht* (31 GM), *Zauberstab: Leichte Wunden heilen* (63 GM)

DGS 6: Gegenstände: 129 GM; Münzen: --; Magie: *Zauberstab: Licht* (31 GM), *Zauberstab: Leichte Wunden heilen* (63 GM)

DGS 8: Gegenstände: 37 GM; Münzen: --; Magie: *Zauberstab: Licht* (31 GM), *Zauberstab: Mittelschwere Wunden heilen* (375 GM)

DGS 10: Gegenstände: 233 GM; Münzen: --; Magie: *Zauberstab: Licht* (31 GM), *Zauberstab: Mittelschwere Wunden heilen* (375 GM)

DGS 12: Gegenstände: --; Münzen: --; Magie: *Zauberstab: Licht* (31 GM), *Zauberstab: Mittelschwere Wunden heilen* (375 GM)

Begegnung Drei

DGS 4: Beute: 0 GM; Münzen: 60 GM; Magie: 0 GM

DGS 6: Beute: 0 GM; Münzen: 90 GM; Magie: 0 GM

DGS 8: Beute: 0 GM; Münzen: 120 GM; Magie: 0 GM

DGS 10: Beute: 0 GM; Münzen: 150 GM; Magie: 0 GM

DGS 12: Beute: 0 GM; Münzen: 180 GM; Magie: 0 GM

Begegnung Fünf

Alle DGS: Beute: -; Münzen: 50 GM; Magie: --

Begegnung Sechs

DGS 4: Beute: 154 GM; Münzen: -; Magie: *Langschwert +1* (193 GM)

DGS 6: Beute: -; Münzen: 100 GM; Magie: *Langschwert +1* (193 GM), *Plattenpanzer +1* (146 GM), *schwerer Stahlschild +1* (98 GM)

DGS 8: Beute: -; Münzen: -; Magie: *Langschwert +1* (193 GM), *Plattenpanzer +2* (396 GM), *schwerer Stahlschild +1* (98 GM)

DGS 10: Beute: -; Münzen: 200 GM; Magie: *Langschwert +2* (692 GM), *Ritterrüstung +2* (471 GM), *schwerer Stahlschild +1* (98 GM)

DGS 12: Beute: -; Münzen: -; Magie: *Langschwert des Verderbens (Menschen) +2* (1500 GM), *Ritterrüstung +3* (887 GM), *schwerer Stahlschild des Kleinen Bollwerks +1* (347 GM)

Summe

DGS 4: 193 GM + 60 GM + 50 GM + 347 GM = 650 GM

DGS 6: 223 GM + 90 GM + 50 GM + 537 GM = 900 GM

DGS 8: 443 GM + 120 GM + 50 GM + 687 GM = 1300 GM

DGS 10: 639 GM + 150 GM + 50 GM + 1461 GM = 2300 GM

DGS 12: 406 GM + 180 GM + 50 GM + 2824 GM = 3460 GM [reduziert zu 3300 GM]

Gegenstände für die Abenteuerbescheinigung (AR)

Gratitude of the People of the Poor Quarter

You have helped saved three orphans, the parents of all of whom died during the recent plague, from certain death in their burning orphanage. The people of the lower quarter will never forget your heroism, and have offered you lifelong hospitality. You will never have to pay Upkeep costs for an adventure set in the city of Innspa, as long as you opt for Standard Upkeep. If you opt for higher upkeep, you have to pay in full – you may not subtract the cost of Standard Upkeep! An adventure counts as "set" in the City of Innspa if at least half of its encounters are within the city walls.

Taking the Side of Free Almor

You have met Anarkin, former prelate of Almor from the days before the Greyhawk Wars, and have pledged yourself to his cause. The effects of this will have to be seen. As a token of your decision, the former prelate has handed you a small replica of the sceptre of Almor to wear on a chain around the neck. The material worth of this item is 50 gp.

Zugang zu Gegenständen

APL 4:

blinding special shield and armour ability (frequency: Regional)

APL 6: as APL 4, plus:

APL 8: as APLs 4 and 6, plus:

flaming special weapon ability (Frequency: Adventure)
half-plate +2 (frequency: Regional)

APL 10: as APLs 4 through 8, plus:

full plate +2, longsword +2 (Frequency: Regional)

APL 12: as APLs 4 through 10, plus:

light fortification special shield (only!) ability (Frequency: Regional)

bane (humans) special weapon ability (Frequency: Regional)

full plate +3 (Frequency: Regional)

Anhang Eins: Die Geschichte eines Xvart

Es war einmal ein junger Xvart namens Xrtweg. Na ja, eigentlich war Xrtweg nicht wirklich ein Xvart, sondern, biologisch gesehen, ein Halb-Xvart, da sein Vater ein Wesen der Äußeren Ebenen war (ein Arcanoloth, um genau zu sein), das neugierig war, herauszufinden, wie sich denn Sex mit einer Xvart-Frau anfühlen möge. Insofern war Xrtweg also ein Tiefling. Xrtweg unterschied sich zeit seines Lebens indes nie wirklich von anderen Xvarts (will meinen, dass er keine der für einen Tiefling 'üblichen' Fähigkeiten an den Tag legte), sieht man von einem langen Schwanz mit spatenförmiger Spitze ab, der ihm zwar einiges an Häme und Spott unter seinen Altersgenossen zuzog, dann aber wiederum auch eine gewisse Art von Neid und Bewunderung (welcher andere Xvart hatte schon einen Schwanz, mit dem er sich nahezu überall festhalten konnte?).

Nun, jedenfalls verschlug es Xvart schließlich in die Stadt Graufalk, wo er im Namen des großen Raxivort an der Durchführung eines wichtigen Rituals (der Orgie Raxivorts) teilnehmen sollte. So ganz geheuer war dies dem jungen Xvart nicht (insbesondere den Sinn der 'notwendigen' Opferung eines jungen Menschenmädchens sah er nicht so recht ein), aber wenn Raxivort (und sein irdischer Statthalter, eine Werratte namens Veralian Tuck, die die Operation leitete) dies für gut und nötig hielten, lag es wohl kaum an Xrtweg, dem jüngsten und unerfahrensten aller beteiligten Xvarts, dem zu widersprechen – zumal er wegen des Schwanzes ohnehin in der Hierarchie der versammelten Xvarts eher unten stand.

Dann allerdings schlug so ziemlich alles fehl, was fehlschlagen konnte: Xrtwegs nicht ganz so schlaue Mit-Xvarts entführten statt eines Mädchens einen Jungen, den sie umbrachten und 'idiotensicher' versteckten. Natürlich wurde die Leiche gefunden, was eine Gruppe sogenannter 'Abenteurer' aus einem fernen Ort namens 'Herbergsbad' auf den Plan rief, die wohl nichts davon wussten, dass sie nicht in die Pläne des Großen Raxivort einzugreifen hatten. Diese 'Abenteurer' verhinderten das Ritual, töteten nahezu alle Xvarts, und der unüberwindbare Xikchit, der Anführer der Xvarts, wurde von einem Priester einer Gottheit namens 'Pholtus' inmitten einer Explosion gleißenden Lichts sowie einer glühenden Lobpreisung des Gottes erschlagen. In aller gegebenen Kürze: Xrtweg ist der einzige Überlebende einer Runde des Kernabenteuers *Der Blutfluss (River of Blood)* aus dem Kampagnenjahr 591 AZ, und der Priester war eine (ehemalige) Spielerfigur namens Erkenbrandt Wittering.

Der arme Xrtweg konnte sich nur mit Mühe verstecken und die schrecklichen Geschehnisse beobachten – und der Priester beeindruckte ihn über alle Maßen, auch wenn er kaum die Hälfte von dem verstand, was der Mensch über diesen 'Pholtus' erzählte. Und so entschied sich der junge Xvart, seiner üblen Lebensart zu entsagen und sich auf den Pfad des Blendenden Lichts zu begeben. Aber wie? In Graufalk war er nach den Geschehnissen um den 'Blutfluss' wohl nicht wirklich gern gesehen. Aber halt – woher war der Priester gekommen? Aus Herbergsbad? Also beschloss Xrtweg, sich auf den Weg in jenen fernen Ort zu machen, der ihm als die Verheißung der Erlösung erschien., den Ort, an dem er seine Erfüllung finden würde.

Doch der Weg nach Herbergsbad erwies sich als unerwartet schwierig: Da Xrtweg nicht wusste, wo dieser Ort lag, musste er sich gleichsam durchfragen. Und dabei

stellte er schon bald fest, dass die meisten Menschen (und anderen Nicht-Xvarts) ihm nicht nur mit Misstrauen, sondern auch mit Aggression begegneten. Mehr als einmal musste Xrtweg vor aufgebracht Menschen fliehen, einmal sogar, in einem kleinen Dorf im Abbor-Alz, vor einem ganzen Mob. Dabei entdeckte er, was ihn, von seinem Schwanz abgesehen, *wirklich* von seinen Mitwesen (auch den anderen Xvarts) unterschied: In einem Moment der Todesangst verschwand er plötzlich in einer nach Schwefel stinkenden Rauchwolke, um wenige Meter entfernt wieder aufzutauchen. Dies tat er, in blinder Panik, doch drei weitere Mal, und dann, als er nicht mehr einfach so verschwinden konnte, rannte er, bis er die verdutzten Dörfler hinter sich gelassen hatte. Xrtweg hatte entdeckt, dass er sich Kraft seines Willens mittels einer angeborenen *Dimensionstür* fortbewegen konnte – wenn auch nur viermal am Tag. Er entwickelte aber keine der anderen Fähigkeiten, die die gelehrten Werke normalerweise mit Tieflingen verbinden: keine Resistenzen gegen Elemente, kein Erzeugen von Dunkelheit (dunkelsichtig war Xrtweg ja als Xvart sowieso).

Nach Monaten der Irrungen und Wirrungen erreichte Xrtweg schließlich Herbergsbad, das sich leider nicht als das erhoffte Paradies entpuppte, reagierten doch die Bewohner dieser Stadt kaum anders auf ihn als alle anderen Wesen, denen er bislang begegnet war: mit Furcht und Abscheu. Doch die größte Enttäuschung stand ihm noch bevor: Als der Xvart endlich den (enttäuschend herunter gekommenen) Pholtus-Tempel gefunden hatte, verwehrte ihm die Silbur Waylan, der "kämpfende Arm" des Tempels, den Eintritt; er zieh ihn ein "gottloses Monster" und bezeichnete die Vorstellung, dass sich gerade ein Xvart als Priesterschüler des Pholtus berufen fühlte, als "Blasphemie". Die Tatsache, dass Xrtweg zu diesem Zeitpunkt tatsächlich rechtschaffen gut geworden war (allerdings eher gut als rechtschaffen), entging ihm in seinem heiligen Zorn.

Xrtweg blieb nichts anderes übrig als die erneute Flucht, diesmal in den ärmeren Teil der Stadt direkt außerhalb der Altstadt umgebenden Mauern. Unter den Ärmsten der Armen zählt das Äußere nicht wirklich viel, und hier wurde Xrtweg endlich als das akzeptiert, das er war: jemand, der einfach nur anderen helfen wollte. Anfangs setzte er sich vorsichtig und unauffällig für seine neuen Freunde ein, doch mit jedem Erfolg steigerte sich sein Selbstbewusstsein, und schließlich nahm er quasi-offiziell den Kampf gegen 'das Böse' in der Altstadt auf: ein nicht einmal noch einmal metergroßer, blauer Rächer mit einem meterlangen Schwanz, der sich mittels seiner Geschicklichkeit, den während seiner Reise nach Herbergsbad angelernten Fertigkeiten als Schurke und seiner Fähigkeit zur *Dimensionstür* in der Altstadt langsam einen gewissen Namen schuf, der allerdings in der Neustadt hartnäckig ignoriert und totgeschwiegen wurde, so dass selbst jetzt kaum jemand von Xrtweg, dem todesmutigen kleinen blauen Rächer, weiß. Xrtweg ist zwar effektiv, doch ist ihm auch das Leben heilig, und noch nie hat er getötet. Auch hat er nie seine wahre Berufung vergessen, und so folgt er nicht nur dem Kodex eines Paladins (bzw. dessen, was er dafür hält, aber so weit auseinander liegen die beiden Ansichten gar nicht, sieht man davon ab, dass Xrtweg nach Möglichkeit aus dem Hinterhalt angreift), sondern hinterlässt bei jedem überwältigten Verbrecher, den er für die Stadtwache

sauber verschnürt, ein selbst geschnitztes, krudes Pholtus-Symbol.

Letzteres verwirrt nicht nur die Autoritäten, sondern hat auch den Pholtus-Tempel, der in Xrtwags Handlungen eine Blasphemie sieht, höchst verstimmt. Ein Xvart mit Schwanz (denn wer sollte es anders sein?), der im Namen von Pholtus nicht von der Kirche genehmigte (und somit ungesetzliche und somit gotteslästerliche) Akte ausübt und sich über das Gesetz stellt? Und das, obwohl sie es ihm verboten hatten! Dem hielten sich die wenigen Priester des Pholtus in Herbergsbad nicht für gewachsen, und so griffen sie zum letzten Mittel: Sie forderten einen Inquisitor aus Winterkalt an...

Anhang Zwei: Aus Earnas Erinnerungen

"Ei, waasde dann nit meer, wie des domols wor? Ich binn so die Schtroos enunner gange, und da kam der kloone Bangert, der... ei habbisch vergesse, die der gehiese hott, ihr wist schunn, jung, groß, dürr, aarmseelisch aagezooche unn abgemerscheld, und der hott mir moin Kobb entrisse, mit all meine Äbbel unn maane Silber- unn Kubberstick, und dann isser eweggeronnd, unn die Staddwach war aa nit do, unn die kaame auch net, und ich bin hiegefälle, unn dann seid ihr komme, und dann seid ihr dem nochgemacht, und dann habbdern gefunnde, aber der klaane Blaue war schun schneller, und der hadden schunn ohnmäschtlisch gemacht und gefesseld, und dann hadder mier mein Kobb widdergebbe, so rischtisch middem Schwanz, was ganz schee komisch assoh, und dann hadde sich noch vor mir verbeuscht, und dann warer widder weck, und es hodd ganz schee gestunge. Unn dess wisst ihr alles niddmeer?"

Die Übersetzung

"Ja, wisst ihr denn nicht mehr, wie das damals war? Ich ging die Straße entlang, und da kam dieser kleine üble Junge, der ... oh, ich habe vergessen, wie er hieß, ihr wisst schon, jung, groß, dürr, ärmlich angezogen und abgemergelt, und der hat mit meinen Korb entrissen, mit all meinen Äpfeln und meinen Silber- und Kupferstücken, und dann ist er weggerannt, und die Stadtwache war auch nicht da, und die kam auch nicht, und ich bin gestürzt, und dann seid ihr gekommen, und dann habt ihr ihn verfolgt, und ihr habt ihn auch gefunden, aber der kleine Blaue war schon schneller gewesen und hatte ihn schon ohnmächtig geschlagen und gefesselt, und dann hat er mir meinen Korb wieder gegeben, so richtig mit dem Schwanz, was schon ziemlich komisch aussah, und dann hat er sich noch vor mir verbeugt, und dann war er auch schon wieder weg, und es hat ziemlich schlecht gerochen. Und das wisst ihr wirklich nicht mehr?"

Alle DGS

Xrtwag, Tiefpling-Schurke der 6. Stufe / Priester (Pholtus) der 3. Stufe: GS 10; kleiner Humanoide (1,07 m groß); TW 6W6+6/3W8+3; TP 51; INI +8 (GE, Verbesserte Initiative); BR 6 m; RK 15 (+1 Größe, +2 GE); A 3x Nahkampf +11/+6 (2x 1W2+2, waffenloser Schlag sowie 1W4+2, Schwanz); BA: Hinterhältiger Angriff +3W6, Schwanz, Zauber; BE: +1 auf Zauberstufe beim Wirken guter Zauber und Zauber des Wissens (Domänenfähigkeiten), *Dimensionstür* (4x/Tag), Dunkelsicht 18 m, Entrinnen, Mit Tieren sprechen, Reflexbewegung (GE-Bonus auf RK, kann nicht ausmanövriert werden), Schwanz, Untote vertreiben (3/Tag), Zauber; GES RG; RW REF +10, WILL +8, ZÄH +6; ST 14, GE 18, KO 12, IN 14, WE 16, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Balancieren +13, Bluffen +2, Einschüchtern +7, Entdecken +8, Entfesselungskünstler +11, Handwerk (Holzschnitzer) +3, Heilkunde +5, Informationen sammeln +5, Klettern +11, Konzentration +3, Lauschen +8, Leise bewegen +15, Seil benutzen +8, Springen +11, Turnen +13, Verstecken +17, Wissen (Religion) +6; Agil, Mehrhändigkeit, Verbesserte Initiative, Verbesserter Waffenloser Schlag, Waffenfitness).

Vorbereitete Zauber (4/3+1/2+1; Grund-SG = 13 + Zauberstufe): *Grad 0 – Göttliche Führung, Kleinere Wunde heilen, Licht, Tugend; 1. Grad – Göttliche Gunst, Heiligtum, Leichte Wunden heilen, Schutz vor Bösem* (Domänenzauber); *2. Grad – Anderen schützen, Beistand* (Domänenzauber), *Zone der Wahrheit*

Domänen: Gutes, Wissen

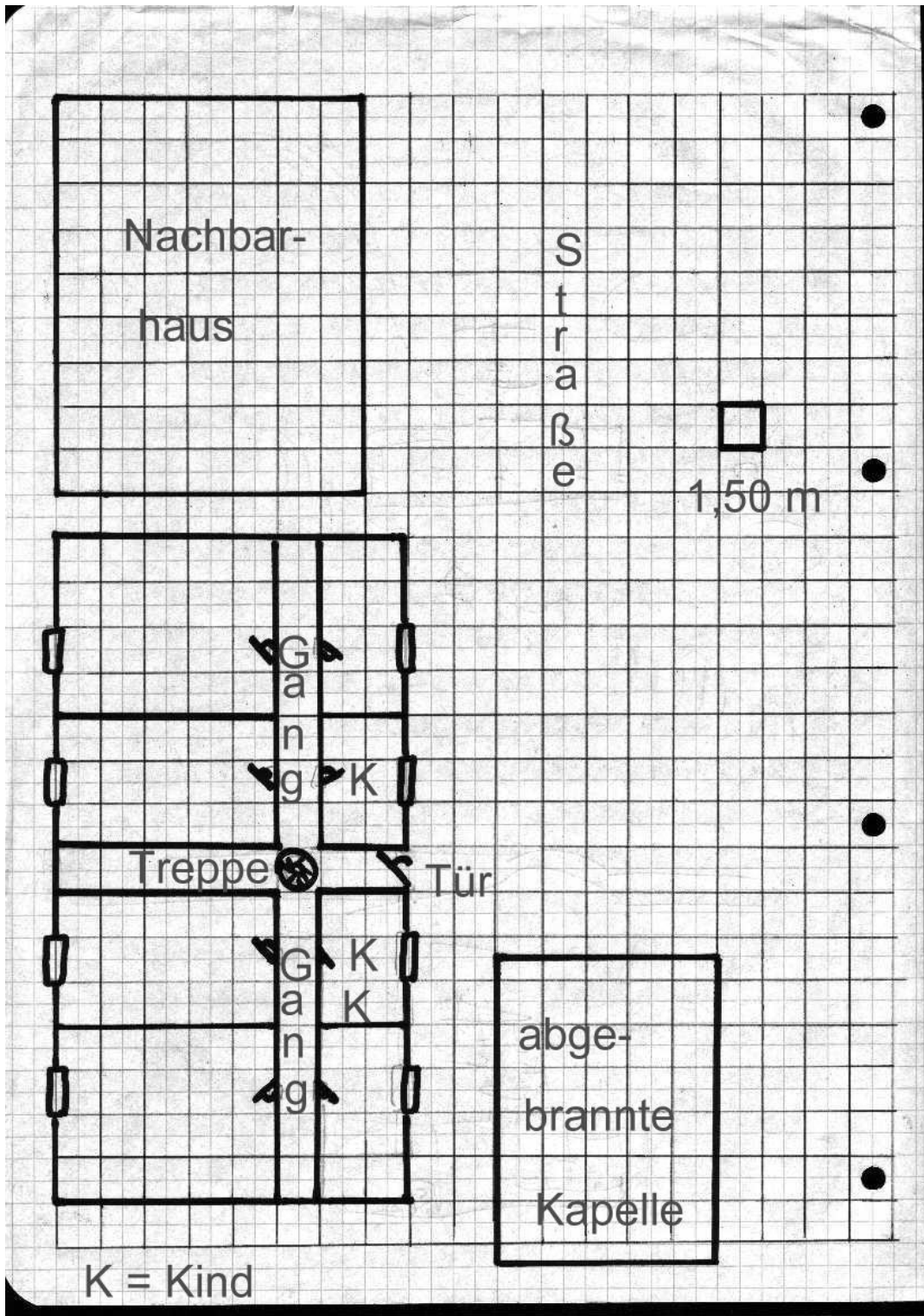
Ausrüstung: einfache Kleidung, krude selbst geschnitzte Pholtus-Symbole.

Dimensionstür: Als Teil seines Tiefpling-Erbes verfügt Indigo über die zauberähnliche Fähigkeit, sich viermal pro Tag mittels *Dimensionstür* zu versetzen. Dies wirkt genauso wie der gleichnamige Zauber.

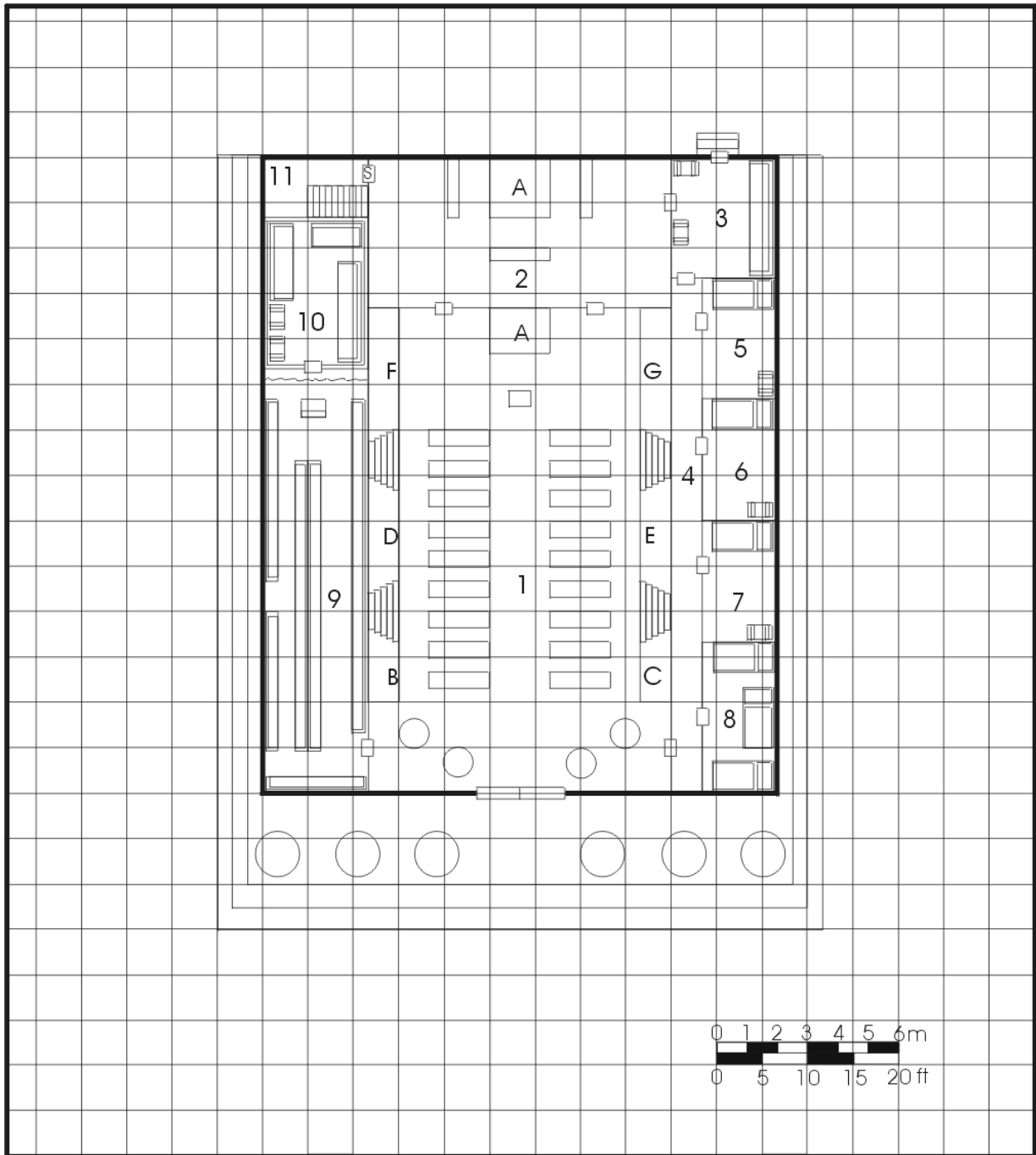
Fertigkeiten: Als Halb-Xvart erhält Indigo einen Volksmodifikator von +4 auf *Leise bewegen* sowie einen Größenmodifikator von +4 auf *Verstecken* (beide bereits eingerechnet)

Schwanz: Als weiterer Teil seines Tiefpling-Erbes verfügt Indigo über einen meterlangen Schwanz. Er kann aufgrund des ebenfalls angeborenen Talents *Mehrhändigkeit* ohne Abzüge zugleich mit seinen Händen als auch mit seinem Schwanz angreifen. Der Schwanz ist stark und beweglich; er erlaubt es Indigo, Gegenstände wie mit seinen Händen zu halten, und er gewährt ihm einen Bonus von +4 auf alle Fertigkeiten, deren Einsatz auf Geschicklichkeit basiert. Der Schwanz kann auch eine Waffe halten und führen, wenn dies sein muss.

Anhang Vier:
Das Waisenhaus



Anhang Fünf: Eine Karte des Pholtus-Tempels



Die Krypta des Tempels ist hier nicht abgebildet, da sie im Abenteuer nicht benötigt wird.

Anhang Sechs: Das Personal des Pholtustempels

Alle DGS

Adrianna Elston, menschliche Klerikerin (Pholtus), Stufe 9: GS 9; mittelgroße Humanoidin (1,72 m groß); TW 9W8; TP 48; INI +0; BR 9 m; RK 11 (+1 Robe); A Nahkampf +6/+1 (1W6+1/1W6+1, *Kampfstab +1*); BA Zauber; BE +1 auf Zauberstufe bei Erkenntniszaubern (Domänenfähigkeit), Mächtige Vertreibung (1/Tag; Domänenfähigkeit), Untote vertreiben (5/Tag), Zauber; GES RN; RW REF +4, WILL +11, ZÄH +6; ST 10, GE 12, KO 10, IN 14, WE 17, CH 14.

Fertigkeiten und Talente: Beruf (Kräutersammlerin) +17, Diplomatie +12, Heilkunde +15, Konzentration +8, Wissen (Arkanes) +6, Wissen (Religion) +14, Zauberkunde +6; Anführen, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Wissen: Kräuterkunde), Wachsamkeit, Zauberkunde (Bannzauber).

Vorbereitete Zauber (6/5+1/5+1/4+1/2+1/1+1 – Grund-SG = 14 + Zaubergrad): *Grad 0 – Göttliche Führung (x2), Kleinere Wunde heilen, Licht (2x), Magie lesen; 1. Grad – Befehl, Elementen trotzen* (Domänenzauber) *Heiligtum, Schild des Glaubens, Segnen, Wasser weihen; 2. Grad – Beistand, Fesseln (2x), Metall erhitzen* (Domänenzauber), *Ort weihen, Zone der Wahrheit; 3. Grad – Blind- oder Taubheit verursachen, Dauerhafte Flamme, Gleißendes Licht* (Domänenzauber), *Magie bannen, Tageslicht; 4. Grad – Fortschicken, Lügen erkennen, Weissagung* (Domänenzauber); *5. Grad – Flammenschlag, Wahrer Blick* (Domänenzauber)

Domänen: Sonne, Wissen

Ausrüstung: Kampfstab +1, Robe einer Scheinenden Priesterin (weiß mit goldenem Besatz).

Adrianna ist mit ihren 60 Jahren die älteste Priesterin im Tempel. Sie ist mittelgroß, hat blaue Augen und inzwischen silbergraue lange Haare. Obwohl das Alter und die Sorgen deutliche Spuren auf ihr hinterlassen haben, ist sie immer noch eine gutaussehende Frau von beachtenswerter Ausstrahlung. Sie ist sehr ruhig und besonnen und wird von vielen Personen zwecks Beichte und Rat aufgesucht. Auffällig an ihr ist, dass sie blind ist, sich aber trotzdem mit traumwandlerischer Sicherheit im Tempel bewegt. Niemand weiß, was ihre Erblindung verursacht hat, da sie in diesem Zustand von einer Reise zurückkehrte. Man sagt, dass sie einen Boten des Unbesiegbaren gesehen habe und Pholtus ihren Wunsch, niemals mehr etwas weniger Vollkommenes sehen zu müssen, erfüllt hat. Aber nur sie selbst könnte sagen, was geschehen ist, doch sie spricht nie darüber. Als Hohepriesterin des Tempels obliegt ihr in den meisten Fällen natürlich die Ausführung der Gottesdienste. Ansonsten beschäftigt sie sich am liebsten mit ihrem Spezialgebiet – der Kräuterkunde. Dazu nimmt sie meist Trevor Ashley, den jüngsten Priester zur Hilfe. Die Führung der Tagesgeschäfte überlässt sie in der Regeln Silbur Waylan, dem sie (fast) bedingungslos vertraut. Nach Silburs Tod zieht sie das Gesetz des Handelns wieder mehr an sich.

Trevor Ashley, menschlicher Kleriker (Pholtus), Stufe 4: GS 4; mittelgroßer Humanoid (1,68 m groß); TW 3W8+3; TP 21; INI +1 (GE); RK 11 (+1 Robe); A Nahkampf +4 (1W6+1/1W6+1, Kampfstab); BA Zauber; BE +1 auf Zauberstufe bei Erkenntniszaubern (Domänenfähigkeit),

+1 auf Zauberstufe bei Ordnungszaubern (Domänenfähigkeit), Untote vertreiben (9/Tag), Zauber; GES RN; RW REF +2, WILL +6, ZÄH +5; ST 12, GE 12, KO 12, IN 12, WE 15, CH 14.

Talente:

Fertigkeiten und Talente: Beruf (Rechtskundiger) +5, Beruf (Schreiber) +6, Diplomatie +4, Handwerk (Buchbinder) +5, Heilkunde +5, Konzentration +3, Wissen (Arkanes) +3, Wissen (Religion) +7, Zauberkunde +3; Schriftrolle anfertigen, Trank brauen, Zusätzliches Vertreiben.

Vorbereitete Zauber (4/3+1/2+1; Grund-SG = 12 + Zauberstufe): *Grad 0 – Ausbessern (2x), Göttliche Führung, Licht, Magie lesen; 1. Grad – Leichte Wunden heilen, Schutz vor Chaos* (Domänenzauber), *Sprachen wahrnehmen (x2), Wasser weihen; 2. Grad – Gedanken, Zone der Wahrheit*

Domänen: Ordnung, Wissen.

Ausrüstung: Kampfstab, Robe des Glimmenden Priesters (weiß ohne Verzierungen).

Trevor ist mit seinen 22 Jahren der jüngste Priester im Tempel. Er zeigt großes Interesse an magischen Gegenständen und hat schon einige hilfreiche Dinge hergestellt. Er ist geschult in der Kunst des Schreibens und Buchbindens und stellt seine Fähigkeiten oft Adrianna zur Verfügung, um kräuterkundliches Wissen zu archivieren. Auch hilft er gegen eine Spende der einfachen Bevölkerung, korrekte Schreiben aufzusetzen. Er ist eher schlank und nicht besonders groß. Trevor hat braune Haare und Augen und ist sehr ruhig, wenn auch etwas nervös und scheu. Wahre Autorität entwickelt er nur in Bibliotheken und in der Rechtskunde.

Erkenbrand Wittering, menschlicher Kleriker, Stufe 4: GS 2; mittelgroßer Humanoid (1,88 m groß); TW 4W8+8; TP 31; INI +0; BR 9 m; RK 11 (+1 Robe); A Nahkampf +5 (1W6+2/1W6+2, Kampfstab), BA: Zauber; BE +1 auf Zauberfähigkeit bei guten Zaubern (Domänenfähigkeit), Mächtige Vertreibung (1/Tag; Domänenfähigkeit), Untote vertreiben (4/Tag), Zauber; GES RG; RW REF +1, WILL +7, ZÄH +6; ST 14, GE 10, KO 14, IN 12, WE 17, CH 12.

Vorbereitete Zauber (5/4+1/3+1); Grund-SG = 13 + Zauberstufe): *Grad 0 – Gift entdecken, Göttliche Führung, Kleinere Wunde heilen, Magie lesen, Tugend; 1. Grad – Befehl, Chaotisches entdecken, Elementen trotzen* (Domänenzauber), *Furcht auslösen, Magische Waffe; 2. Grad – Anderen schützen, Beistand* (Domänenzauber), *Fesseln, Person festhalten*.

Domänen: Gutes, Sonne

Ausrüstung: Kampfstab, Robe des Glimmenden Priesters (weiß ohne Verzierungen)

Erkenbrand Wittering wurde in Herbergsbad geboren und begann seine Karriere als Wanderpriester der Pholtus. Unter anderem war er bei einem Abstecher nach Graufalk dafür verantwortlich, dass der Xvart Indigo zum Glauben an Pholtus bekehrt wurde. Erkenbrand kehrte danach nach Herbergsbad zurück und ging auf einer Expedition in den Adri, während der er eine Grabanlage von Untoten säubern wollte, verloren. Erst im Herbst 594 AZ wurde er von einer Abenteurergruppe befreit. Er

kehrte in den Pholtus-Tempel zurück, wo er eine Gegenposition zu der harten Glaubensauslegung Silbur Waylans angenommen hat.

Carl Otterson, menschlicher Bürgerlicher, Stufe 2: GS 1; mittelgroßer Humanoider (1,70 m groß); TW 2W4+4; TP 10; INI -2 (GE); BR 9 m; RK 8 (GE); A Nahkampf +4 (1W6+2/1W6+2, Kampfstab); BA: keine; BE: keine; GES RN; RW REF -2, WILL +0, ZÄH +2; ST 16, GE 7, KO 15, IN 13, WE 10, CH 9.

Fertigkeiten und Talente: Beruf (Laufbursche) +5, Beruf (Putzmann) +5, Handwerk (Töpfer) +4, Mit Tieren umgehen +1, Springen +4, Wissen (Religion) +3; Ausdauer, Rennen.

Ausrüstung: einfache Kleidung, einfacher weißer Überwurf mit Pholtus-Symbol.

Carl ist der Laiendiener des Tempels; er erledigt Besorgungen, putzt und ist eigentlich eine Art Mädchen für alles. Der knapp 19 Jahre alte Waisenknabe hat im Tempel ein Zuhause gefunden, dass er gegen nichts auf der Welt tauschen würde. Auch ist der stets gutgelaunte junge Mann überall gern gesehen – im Gegensatz zu den Vorurteilen, die man Pholtus-Priestern sonst so entgegenbringt. Carl ist sehr stark und leidlich intelligent, wenn auch manchmal etwas tapsig, woraus er sich jedoch nichts macht. Er hat blonde Haare und strahlend blaue Augen.

Anhang Sieben: Sir Höllenfurcht

DGS 4 (EL 8):

Sir Höllenfurcht, Infernalischer Ex-Paladin, Stufe 6/Finsterer Streiter 1: GS 8; mittelgroßer Humanoider (1,94 m groß); TW 7W10+7; TP 56; INI +0; BR 6 m; RK 20 (+8 Ritterrüstung, +2 schwerer Stahlschild), Berührung 9, auf dem falschen Fuß 19; A Nahkampf +12/+7 (1W8+5, 19-20, *Langschwert +1*); BA Gutes niederstrecken 3/Tag, Hinterhältiger Angriff +1W6, Zauber; BE Aura des Bösen, Dunkelsicht (18 m), Gasförmige Gestalt 3/Tag, Gift einsetzen, *Gutes entdecken*, Handauflegen (nur sich selbst), Resistenz 5 gegen Kälte und Feuer, Schadensreduzierung 5/Magie, Zauber, Zauberresistenz 12; GES RB; RW REF +1, WILL +5, ZÄH +8; ST 18, GE 10, KO 12, IN 14, WE 16, CH 17.

Fertigkeiten und Talente: Einschüchtern +6, Heilkunde +5, Konzentration +8, Reiten +7, Verstecken +4, Wissen (Arkanes) +5, Wissen (Religion) +10, Zauberkunde +8; Doppelschlag, Heftiger Angriff, Verbessertes Waffe zerschmettern, Waffenfokus (Langschwert).

Vorbereitete Zauber (1 – Grund-SG = 13 + Zaubergrad): *1. Grad – Waffe verderben.*

Ausrüstung: Meisterarbeits-Ritterrüstung, *Langschwert +1*, schwerer Meisterarbeits-Stahlschild.

DGS 6 (EL 10):

Sir Höllenfurcht, Infernalischer Ex-Paladin, Stufe 6/Finsterer Streiter 2: GS 10; mittelgroßer Humanoider (1,94 m groß); TW 8W10+8; TP 64; INI +0; BR 6 m; RK 21 (+8 *Plattenpanzer +1*, +3 *schwerer Stahlschild +1*), Berührung 9, auf dem falschen Fuß 20; A Nahkampf +13/+8 (1W8+5, 19-20, *Langschwert +1*); BA Gutes niederstrecken 4/Tag, Hinterhältiger Angriff +1W6, Zauber; BE Aura des Bösen, Dunkelsicht (18 m), Finsterer Segen, Gasförmige Gestalt 3/Tag, Gift einsetzen, *Gutes entdecken*, Handauflegen (nur sich selbst), Resistenz 10 gegen Kälte und Feuer, Schadensreduzierung 5/Magie, Zauber, Zauberresistenz 13; GES RB; RW REF +1, WILL +5, ZÄH +9; ST 18, GE 10, KO 12, IN 14, WE 16, CH 18.

Fertigkeiten und Talente: Einschüchtern +9, Heilkunde +6, Konzentration +9, Reiten +7, Verstecken +4, Wissen (Arkanes) +5, Wissen (Religion) +11, Zauberkunde +8; Doppelschlag, Heftiger Angriff, Verbessertes Waffe zerschmettern, Waffenfokus (Langschwert).

Vorbereitete Zauber (2 – Grund-SG = 14 + Zaubergrad): *1. Grad – Furcht auslösen, Waffe verderben.*

Ausrüstung: *Plattenpanzer +1, Langschwert +1, schwerer Stahlschild +1*, Schmuck (100 GM pro SC).

DGS 8 (EL 12):

Sir Höllenfurcht, Infernalischer Ex-Paladin, Stufe 6/Finsterer Streiter 4: GS 12; mittelgroßer Humanoider (1,94 m groß); TW 10W10+10; TP 82; INI +0; BR 6 m; RK 22 (+9 *Plattenpanzer +2*, +3 *schwerer Stahlschild +1*), Berührung 9, auf dem falschen Fuß 21; A Nahkampf +15/+10 (1W8+5, 19-20, *Langschwert +1*); BA Gutes niederstrecken 4/Tag, Hinterhältiger Angriff +2W6, Zauber; BE Aura der Verzweiflung, Aura des Bösen, Dunkelsicht (18 m), Finsterer Segen, Gasförmige Gestalt 3/Tag, Gift einsetzen, *Gutes entdecken*, Handauflegen (nur sich selbst), Resistenz 10 gegen Kälte und Feuer, Schadensreduzierung 5/Magie, Untote befehligen,

Zauber, Zauberresistenz 15; GES RB; RW REF +2, WILL +6, ZÄH +10; ST 18, GE 10, KO 12, IN 14, WE 16, CH 18. *Fertigkeiten und Talente:* Einschüchtern +13, Heilkunde +7, Konzentration +10, Reiten +8, Verstecken +4, Wissen (Arkanes) +5, Wissen (Religion) +12, Zauberkunde +9; Doppelschlag, Göttliche Kraft, Heftiger Angriff, Verbessertes Waffe zerschmettern, Waffenfokus (Langschwert).

Vorbereitete Zauber (2/2 – Grund-SG = 14 + Zaubergrad): *1. Grad – Furcht auslösen, Waffe verderben; 2. Grad – Bärenstärke, Pracht des Adlers.*

Ausrüstung: *Plattenpanzer +2, Langschwert +1, schwerer Stahlschild +1.*

DGS 10 (EL 14):

Sir Höllenfurcht, Infernalischer Ex-Paladin, Stufe 6/Finsterer Streiter 6: GS 14; mittelgroßer Humanoider (1,94 m groß); TW 12W10+12; TP 98; INI +0; BR 6 m; RK 23 (+10 *Ritterrüstung +2*, +3 *schwerer Stahlschild +1*), Berührung 9, auf dem falschen Fuß 22; A Nahkampf +18/+13/+8 (1W8+6, 19-20, *Langschwert +2*); BA Gutes niederstrecken 5/Tag, Hinterhältiger Angriff +2W6, Zauber; BE Aura der Verzweiflung, Aura des Bösen, Dunkelsicht (18 m), Finsterer Segen, Gasförmige Gestalt 3/Tag, Gift einsetzen, *Gutes entdecken*, Handauflegen (nur sich selbst), Infernalischer Diener, Resistenz 10 gegen Kälte und Feuer, Schadensreduzierung 10/Magie, Untote befehligen, Zauber, Zauberresistenz 17; GES RB; RW REF +3, WILL +7, ZÄH +11; ST 18, GE 8, KO 12, IN 14, WE 16, CH 19.

Fertigkeiten und Talente: Einschüchtern +17, Heilkunde +9, Konzentration +10, Reiten +11, Verstecken +4, Wissen (Arkanes) +5, Wissen (Religion) +12, Zauberkunde +9; Doppelschlag, Göttliche Kraft, Heftiger Angriff, Verbesserter kritischer Treffer (Langschwert), Verbessertes Waffe zerschmettern, Waffenfokus (Langschwert).

Vorbereitete Zauber (2/2/2 – Grund-SG = 14 + Zaubergrad): *1. Grad – Furcht auslösen, Waffe verderben; 2. Grad – Bärenstärke, Pracht des Adlers; 3. Grad – Schutz vor Elementen, Schwere Wunden heilen.*

Ausrüstung: *Ritterrüstung +2, Langschwert +2, schwerer Stahlschild +1*, Schmuck (200 GM pro SC).

Infernalisches Schweres Schlachtross: GS 3; großes Tier; TW 6W8+2; TP 44; INI +1; BR 12 m; RK 20 (-1 Größe, +1 GE, +5 natürlich, +5 Kettenharnisch), Berührung 10, auf dem falschen Fuß 13; Grund-Angriffsbonus/Ringkampf +3/+11; A Nahkampf +6 (1W6+4, Huf); 2x Nahkampf +6 (1W6+4, Hufe) und Nahkampf +1 (1W4+2, Biss); BA Gutes Niederstrecken 1/Tag; BE Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m, Empathische Verbindung, Geruchssinn, Resistenz 5 gegen Kälte und Feuer, Rettungswürfe teilen, Schadensreduzierung 5/Magie, verbessertes Entrinnen, Zauber teilen, Zauberresistenz 11; GES RB; RW REF +5, WILL +2, ZÄH +7; ST 19, GE 13, KO 17, IN 6, WE 13, CH 6.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +4, Lauschen +5; Ausdauer, Rennen.

DGS 12 (EL 16):

Sir Höllenfurcht, Infernalischer Ex-Paladin, Stufe 6/Finsterer Streiter 8: GS 16; mittelgroßer Humanoider (1,94 m groß); TW 14W10+14; TP 116; INI +0; BR 6 m; RK 24 (+10 *Ritterrüstung +3, +3 schwerer Stahlschild des kleinen Bollwerks +1*), Berührung 9, auf dem falschen Fuß 22; A Nahkampf +20/+15/+10 (1W8+6 + 1W6 Feuerschaden, 17-20, *Langschwert des Verderbens +2*); BA Gutes niederstrecken 5/Tag, Hinterhältiger Angriff +3W6, Zauber; BE Aura der Verzweiflung, Aura des Bösen, Dunkelsicht (18 m), Finsterer Segen, Gasförmige Gestalt 3/Tag, Gift einsetzen, *Gutes entdecken*, Handauflegen (nur sich selbst), Infernalischer Diener, Resistenz 10 gegen Kälte und Feuer, Schadensreduzierung 10/Magie, Untote befehligen, Zauber, Zauberresistenz 19; GES RB; RW REF +3, WILL +7, ZÄH +12; ST 18, GE 10, KO 12, IN 14, WE 16, CH 19.
Fertigkeiten und Talente: Einschüchtern +21, Heilkunde +10, Konzentration +11, Reiten +13, Verstecken +4, Wissen (Arkanes) +5, Wissen (Religion) +14, Zauberkunde +9; Doppelschlag, Göttliche Kraft, Heftiger Angriff, Verbesserter kritischer Treffer (Langschwert), Verbessertes Waffe zerschmettern, Waffenfokus (Langschwert).
Vorbereitete Zauber (3/2/2/2 - Grund-SG = 14 + Zaubergrad): 1. Grad - *Furcht auslösen, Unheil, Waffe verderben*; 2. Grad - *Bärenstärke, Pracht des Adlres*; 3. Grad - *Schutz vor Elementen, Schwere Wunden heilen*; 4. Grad - *Bewegungsfreiheit, Vergiften*
Ausrüstung: *Ritterrüstung +3, Langschwert des Verderbens (Menschen) +2, schwerer Stahlschild des Kleinen Bollwerks +1.*

Infernalisches Schweres Schlachtross: GS 4; großes Tier; TW 8W8+2; TP 58; INI +1; BR 12 m; RK 22 (-1 Größe, +1 GE, +7 natürlich, +5 Kettenharnisch), Berührung 10, auf dem falschen Fuß 13; Grund-Angriffsbonus/Ringkampf +3/+11; A Nahkampf +7 (1W6+5, Hufe); 2x Nahkampf +7 (1W6+5, Hufe) und Nahkampf +2 (1W4+3, Biss); BA Gutes Niederstrecken 1/Tag; BE Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Empathische Verbindung, Geruchssinn, Mit dem Finsteren Streite sprechen, Resistenz 10 gegen Kälte und Feuer, Rettungswürfe teilen, Schadensreduzierung 5/Magie, Verbessertes Entrinnen, Zauber teilen, Zauberresistenz 13; GES RB; RW REF +5, WILL +2, ZÄH +7; ST 20, GE 13, KO 17, IN 7, WE 13, CH 6.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +4, Lauschen +5; Ausdauer, Rennen.

Göttliche Kraft

Talent aus *Complete Divine*

(noch nicht auf Deutsch erhältlich)

Divine Might [Divine]

You can channel energy to increase the damage you deal in combat.

Prerequisites: Str 13, turn or rebuke undead ability, Power Attack.

Benefit: As a free action, spend one of your turn or rebuke undead attempts to add your Charisma bonus to your weapon damage for one full round.

Vorläufige Übersetzung

Göttliche Kraft [Göttlich]

Du kannst Energie kanalisieren, um den Schaden zu erhöhen, den du im Kampf verursachst.

Voraussetzungen: ST 13, Fähigkeit zum Vertreiben oder Beeindrucken von Untoten, Heftiger Angriff.

Vorteil: Du kannst einen deiner Vertreibungs-/Beeindruckungsversuche dazu einsetzen, um eine volle Runde lang den Schaden deiner Waffe um deinen Charismabonus zu erhöhen.