

Von Mittag bis Mitternacht

Ein einründiges D&D LIVING GREYHAWK®

Herbergsbad/Adri Regional Abenteuer

Version 1.0

von Bjørn Jagnow

Circle Reviewer: Pieter Sleijpen

Reviewer: Pierre van Rooden

Spieltester: Oliver Bibo, Sascha Glimmann, Arne Götzinger, Matthias Schäfer, Pia-Marie Walter, Anna Werner

Herbergsbad: Für die einen Kurstadt, Zentrum von Kultur und Wohlstand in Ahlissa; für die anderen Sammelpunkt von Laster und Verbrechen. Wo die Grenze zwischen Gut und Böse verläuft, ist in Herbergsbad oft eine Frage des persönlichen Standpunkts. Und der kann sich schnell verändern ...

... von Mittag bis Mitternacht.

Für Charaktere der Stufen 1-11 (Durchschnittliche Gruppenstufe (DGS) 2-8).

Quellen: Complete Arcane/Buch des Arkanen (Richard Baker), Complete Adventurer/Buch der Abenteurer (Jesse Decker), Complete Mage (Ari Marmell, Skip Williams), Complete Scoundrel (Mike McArtor, F. Wesley Schneider), Complete Warrior/Buch des Krieges (Andy Collins, David Noonan, Ed Stark), Die wichtigsten Götter in Herbergsbad und Umgebung (Frank Roters), AHL 8-03 Drachen unter Herbergsbad (Rainer Nagel), Dungeon Tiles Mapper (Randal Meyer), AHL 6-02 Ein einfacher Auftrag (Rainer Nagel), Miniatures Handbook (Michael Donais, Skaff Elias, Rob Heinsoo, Jonathan Tweet), Player's Handbook II (David Noonan), Races of Stone (Jesse Decker, Michell Lyons, David Noonan), Spell Compendium/Zauberkompendium (Matthew Sernett, Jeff Grubb, Mike McArtor), Wissenswertes über den Adri (und ein kurzer Ausblick auf Herbergsbad und die Geschichte der Region) (Frank Roters) und www.livinggreyhawk.de.

Mit Dank an Sascha Glimmann, der den Stein ins Rollen brachte, an Matthias Schäfer, der ihn am Laufen hielt, und an Arne Götzinger, der ihm zusätzlichen Schwung verlieh.

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 Wizards of the Coast. To learn more about the Open Gaming License and the d20 SYSTEM license, please visit www.wizards.com/d20

This is an official RPGA® play document. To find out more about the RPGA and to learn more on how you can sanction and run DUNGEONS & DRAGONS game events of all sizes, visit our website at www.rpga.com.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, GREYHAWK, Living Greyhawk, D&D Rewards, RPGA, Player's Handbook, Dungeon Master's Guide, and Monster Manual are trademarks of Wizards of the Coast, Inc, in the US and other countries. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc. This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events is purely coincidental. © 2008 Wizards of the Coast, Inc.

Visit the LIVING GREYHAWK website at www.rpga.com.

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.

Mehr zum Leiten offizieller RPGA-Abenteuer und wie man Runden offiziell anmeldet findest du (in Englisch) unter: www.rpga.com.

Um dieses Abenteuer sinnvoll einsetzen zu können, benötigst die folgenden D&D-Regelbücher: Spielerhandbuch (SHB), Spielleiterhandbuch (SLH) und das Monsterhandbuch (MHB). Außerdem ist es empfehlenswert, wenn du einen aktuellen Ausdruck des Living Greyhawk Campaign Sourcebooks (LGCS) zur Verfügung hast, um alle Kampagnenregelungen schnell nachschlagen zu können.

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

Jeder SC kann zuzüglich zu Kreaturen, die er durch eine Klassenfähigkeit bekommt, ein Tier mitbringen, das ihm im Kampf unterstützt. Mehr Wesen können zwar mitgebracht werden, aber nicht im Kampf eingesetzt werden. Wenn du meinst, dass ein Tier den SC einen besonderen Vorteil im Kampf verschafft, addiere den Herausforderungsgrad zu Stufe des SC um die DGS des Abenteuers zu berechnen. Aber denke daran: Tiere, die der SC über seine Klasse bekommen hat sowie ein Pferd, ein Streitross oder ein Reithund für SC mit dem Talent „Berittener Kampf, haben niemals Einfluß auf die DGS.

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

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

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 Menge an Erfahrungspunkten und Gold.

Diese Änderungen sollen zeigen, dass dieses Abenteuer entweder keine echte Herausforderung für diesen SC darstellte oder das der SC auf die Hilfe der höherstufigen SC angewiesen war, um durch das Abenteuer hindurch zu kommen.

Beachte bitte, dass SC die vier oder mehr Stufen über der maximal zulässigen DGS dieses Abenteuers sind, nicht in diesem Abenteuer eingesetzt werden dürfen. Wenn z. B. die maximal DGS 8 ist, dürfen SC der 12 und höher nicht eingesetzt werden.

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

1. Versuche nur mit sechs SC der ersten Stufe eine Runde zu spielen oder
2. 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.

Zeiteinheiten und Lebenshaltungskosten

Die Standardunterhaltskosten entnehme bitte dem Living Greyhawk Campaign Sourcebook (LGCS). Bei weiteren Fragen wende dich an die Triade. Dies ist einründiges 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, weitere Zeiteinheiten verwenden, um ihre Fertigkeiten und Talente einzusetzen und etwas Geld zu verdienen. Weitere Einzelheiten entnehme bitte dem LGCS.

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 Abenteurers 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 Schlangenwesen, die als magische Biester eingestuft sind, Drachen oder intelligente Schlangenwesen 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 auf der Abenteuerbescheinigung (AR) unter „Play Notes“ zu vermerken.

Grundsätzlich sind alle Eingriffe der Großen Schlange in den Spielablauf der Triade zu melden (gh_adri@web.de).

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)

Edmont Dontes (Norbert Birkelbach – k. Tätowierung)

Leomar Drakeson (Sascha Glimmann – k. Tätowierung)

Ludeger (Rykaard Biernat – keine Tätowierung)

Reisen im Vereinigten Königreich von Ahlissa/ dem Fürstentum Herbergsbad

Seit dem Jahr AZ 593 haben SC in der Metaregion der zersplitterten Sonnen die Gelegenheit Abenteuerbescheinigungen zu erhalten, die sich auf die Reisebedingungen und begangene Verbrechen im Vereinigten Königreich von Ahlissa beziehen.

Im Folgenden haben wir 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 In Ahlissa:

Dieser SC wird im Zusammenhang mit einer oder mehreren Straftaten im Vereinigten Königreich gesucht. Dieser Status betrifft alle Teile Ahlissas mit den besetzten Gebieten Medegias und der Fürstentümer Naerie und Herbergsbad, aber nicht den Adri.

Da es auf AR verschiedene Versionen dieses Status gibt und darüber hinaus auch Regionalzertifikate mit ähnlichem Inhalt, solltest Du Dir vom Spieler das AR vorlegen lassen. Abweichen von den Regelungen auf dem AR würfelst Du bitte immer am Ende des Abenteurers aus, ob die im AR genannten Konsequenzen den SC betreffen.

Inzwischen gibt es auch ein metaregionales Spezial-AR mit dem Namen „**Wanted! Serious Crime Committed**“. Sollte ein Spieler für seinen Charakter über ein solches AR verfügen, dann lasse es dir zeigen. Wie du mit dem AR umgehen musst, ist auf dem AR selbst beschrieben. Beachte aber bitte, dass auch dieses AR nur für das Fürstentum Herbergsbad gilt und nicht für die Waldgebiete des Adri! Sollte der SC sich also nicht aus dem Wald oder den Feuersteinhügeln herausgewagt haben, so betrifft ihn der Eintrag nicht. Beachte auch, dass die Einträge auf dem AR nach einem Jahr (Realzeit!) abgelaufen sind!

Die Stimmung in der Stadt Herbergsbad

Während sich die Stadtregierung mehr recht als schlecht bemüht, die heitere Fassade einer mondänen Kurstadt zu erhalten, tauchen immer mehr glaubhafte Gerüchte auf, dass sich hinter den einstmals gepflegten Prachtfassaden der Altstadt und vor allem in den ärmeren Vierteln der Neustadt, dunkle Dinge abspielen. Aber trotzdem geht der Badebetrieb weiter und solange die Nachtigallen klingen (so nennt man Platinmünzen in Ahlissa), schauen die meisten Geschäftsleute in die andere Richtung. Die Einheimischen sind Fremden gegenüber jedoch misstrauisch, da man nicht weiß, ob sich hinter der Fassade eines Fremden nicht ein Spitzel der Obrigkeit oder ein Terrorist verbirgt. Sind Wachen anwesend, wird heimliches Getuschel eingestellt und unverfängliche Themen (z. B. über das Wetter) angestimmt. Die Regierung setzt alles daran die Ordnung zu wahren und der vermehrt auftretenden Störer habhaft zu werden. Aktivisten der Aktionsfront Freies Almor treten immer öfter mit Anschlägen auf die öffentliche Ordnung in Erscheinung und scheinen dabei nicht vor Verbrechen gegen die körperliche Unversehrtheit von Dienern der Obrigkeit zurück zu schrecken. Auch dies beunruhigt die Menschen, da damit auch die regierungsfreundliche Propaganda Recht zu haben scheint.

Es ist wichtig, dass du diese Stimmung von Propaganda und Gegenpropaganda deinen Spielern entsprechend präsentierst.

Vorabinfo: Nach der Premiere dieses Abenteurers kann sich diese Stimmung verändern.

Einleitung für den Spielleiter

Dieses Abenteuer spielt ausschließlich innerhalb der Stadtgrenzen von Herbergsbad. Das generelle Klima in der Stadt hat sich in letzter Zeit rapide verschlechtert (siehe *Die Stimmung in der Stadt Herbergsbad*) und jeder versucht auf seine Art mit den Verhältnissen zurechtzukommen.

Das Abenteuer schildert das Ende von Hanno Böckling, einem charismatischen Räuberhauptmann, der in letzter Zeit die wohlhabenden Bürger Herbergsbad in Angst versetzt. Bei den ärmeren Schichten – und dort insbesondere bei Frauen – genießt er Sympathien, da er es geschickt versteht, sich einen Eindruck von Mildtätigkeit und Widerstand gegen Karasin zu geben. In Wahrheit agiert er jedoch nur zum eigenen Vorteil und hat keine politischen Ambitionen.

Die SC können sich entscheiden, ob sie bei der Ergreifung von Hanno Böckling mithelfen oder sich für seine Zwecke einspannen lassen.

Abenteuerübersicht

Einführung für die Spieler

Die SC verbringen einen Vormittag auf dem Markt von Herbergsbad. Dort beobachten sie, wie eine Gruppe Kinder die Rückseiten einiger Marktständen mit Beleidigungen gegen Prinzessin Karasin beschmiert. Dabei werden die Kinder von der Stadtwache entdeckt und die Gardisten legen ihre Armbrüste an, um die Kinder zu verhaften.

Begegnung 1: Der Auftrag

Je nach Verhalten der SC in der Einleitung variiert die Ausgangssituation in Begegnung 1.

Haben die SC den Kindern bei der Flucht vor der Stadtwache geholfen, besteht das zehnjährige Mädchen Canita Manibus darauf, die SC ihrem Onkel Dexter Manibus vorzustellen, der die rechte Hand von Hanno Böckling ist.

Würden die SC mit den Kindern verhaftet, erhalten sie von der Stadtwache Straffreiheit angeboten, wenn sie die Ergreifung des Räubers Hanno Böckling ermöglichen. Dazu wird die Stadtwache die Kinder freilassen und die SC sollen sie verfolgen.

Waren die SC dagegen der Stadtwache bei der Festnahme eines oder mehrerer Kinder behilflich, werden sie gebeten, den Kindern zu Dexter Manibus und Hanno Böckling zu folgen.

In allen anderen Fällen (Nichteinmischung, Ablehnung der Bitte der Stadtwache) sucht ein Mitglied der Bluthunde nach unauffälliger Unterstützung bei der Verfolgung Hanno Böcklings und bietet auch entsprechenden Lohn.

Begegnung 2: In Johydees Kapelle

Aus dem einen oder anderen Grund werden die SC zur Johydee-Kapelle geführt und finden dort Dexter Manibus mit einem Begleiter. Haben die SC das Vertrauen der Kinder, werden sie Dexter vorgestellt und dieser zeigt sich beeindruckt von ihrer Einstellung und Tatkraft. Er bittet die SC um Hilfe: Die Gnomin Visdiriadre Ningel führt dubiose Geschäfte mit Wohlhabenden, bei denen immer wieder Kinder verschwinden. Dexter will wissen, was sie tut und für wen. Das Treffen wird schließlich von zwei Gardisten gestört.

Kommen die SC als Verfolger der Kinder zu Johydees Kapelle, können sie die Hinweise auf Visdiriadre Ningel diplomatisch oder gewaltsam bekommen.

Begegnung 3: Einbruch

Es ist leicht, das Wohnhaus von Visdiriadre Ningel ausfindig zu machen, denn die Gnomin ist eine angesehene Apothekerin und Anatomin in der Altstadt. Die SC können auf verschiedenen Wegen ins Haus einsteigen.

Begegnung 4: Geheimer Kellerausbau

Im Keller findet sich eine Geheimtür zu alten Katakomben. Gnomische Scherze führen die SC in die Irre, alarmieren die Hausherrin und aktivieren eine Falle.

Begegnung 5: Operationssaal

Die SC finden einen verborgenen Operationssaal, in dem diverse arme Personen (Straßenkind, Bettler) gefangen gehalten werden. Offenbar hat Visdiriadre Ningel an ihnen Folter und Vivisektionen vorgenommen, um ihr anatomisches Wissen zu vergrößern.

Die SC stoßen mit einer NSC-Abenteurergruppe zusammen, zusätzlich erscheint Visdiriadre Ningel, durch Illusionen geschützt, und hetzt beide Gruppen aufeinander los.

Nach dem Kampf findet sich eine Art „Einkaufszettel“ für Organe mit Hinweis auf einen reichen Handwerksmeister, samt einer Lieferadresse.

Begegnung 6: Die Zunge ist mächtiger als das Schwert

Die Lieferadresse gehört zu einem Tanzsaal, in dem der Handwerksmeister einen Ball gibt. Hanno verschafft sich und Begleitung mit geschickten Worten Zutritt zum Ball. Die SC erreichen kurz nach ihm den Tanzsaal und müssen die Türsteher überzeugen, sie hinein zu lassen.

Begegnung 7: Der letzte Tanz

Hanno stellt den Handwerksmeister auf dem Ball zur Rede und versucht, Geld von ihm zu erpressen.

Wenn die SC ihn gewähren lassen, geht der Ball ungestört zu Ende.

Stellen sich die SC Hanno und seinen Leuten in den Weg, ziehen sie die Waffen und beginnen den Kampf. Im Saal bricht Panik aus und die SC müssen vermeiden, dass Unschuldige zu Schaden kommen.

Epilog

Entweder mit Hilfe der SC oder auf andere Weise wird Hanno gefangen und zum Tode verurteilt. Gegen den Handwerksmeister wird nicht ermittelt. Hannos Hinrichtung, bei der er als gewöhnlicher Räuber dargestellt wird, erfolgt öffentlich. In letzter Hoffnung wendet Hanno einige aufwieglerische Worte ans Volk, wird aber unterbrochen und hingerichtet.

Einführung für die Spieler

Der Spielleiter sollte zunächst bekannt geben, dass am Anfang des Abenteuers Gelegenheit zum Einkaufen besteht, und dann Zaubernde nach den vorbereiteten Sprüchen für einen Tag in der Stadt befragen.

Der Markt ist dicht bevölkert und mitunter ist es schwierig, zwischen den Ständen, geführten Packtieren oder tratschenden Grüppchen hindurch zu finden. Ihr gebt gut Acht, dass eure Geldbeutel gut verborgen sind, obwohl stets mehrere bewaffnete Gardisten in Sichtweite sind – aber welchen ambitionierten Dieb hätte das jemals abgeschreckt?

Deutlich beeindruckter von der Präsenz der Stadtwache zeigen sich dagegen harmlose Bürger. Ein greises Ehepaar flüchtet hastig in einen Häusereingang, als es eine fünfköpfige Patrouille auf sich zukommen sieht. Erst als die Männer und Frauen der Stadtwache vorbeigezogen sind, kommen die beiden Alten sichtlich verschreckt wieder auf die Straße und setzen ihren Weg fort. „Solchen hätte man früher die Uniform verwehrt ...“, lässt der Greis noch hören.

Lasse die Spieler Einkaufswünsche äußern und gib ihnen Gelegenheit, alles zu erstehen, wozu ausreichend Geld und der nötige Zugriff vorhanden sind. Währenddessen können sie verschiedene Gerüchte über Herbergsbader Helden aufschnappen (*Informationen sammeln*):

- 5: Eine Gruppe von Abenteurern aus Herbergsbad hat kürzlich von einer Expedition in das Staubmeer vier Dracheneier mitgebracht, die in der Stadt verkauft worden sein sollen. (Näheres in AHL 8-03 *Drachen unter Herbergsbad*). Der Holzfäller Ulissian aus Oranien hat in der Pomarsch vier Gnolle auf einen Streich getötet.
- 10: Die Wunderheilerin des Bahamut, die Halblingsfrau Willow Tinkerbell, ist jungfräulich schwanger. Seitdem wird sie von einem hämisch grinsenden Einhorn begleitet.
- 15: Die Mayaheine-Paladinin Phae Delance hat den Landschaftsmaler Tom der mit den Zwergen kämpft, zu einem Abendessen bei Kerzenlicht ausgeführt.
- 20: Magnus der Schwarze, Erzmagier von Herbergsbad, hat seine Seele den Mächten der Finsternis verkauft um ewig leben zu können ... Es soll bereits mehrere Magierinnen gegeben haben, die sich seinem charismatischen Blick nicht entziehen konnten und fast blutleer aufgefunden wurden.
- 25: Die Pelor-Klerikerin Lia soll auf einem Gemälde zu sehen sein, das sie als Succubus zu Füßen des Dämonenfürsten Graz't zeigt.

Wenn das Interesse am Einkauf nachlässt, beschreibe folgende Szene.

Hinter den Marktständen huscht eine Gruppe Kinder vorbei. Sie kichern laut und schwingen einen Eimer Farbe tropfend herum. Ein etwa 10jähriges Mädchen ruft den übrigen Kindern zu: „Was soll ich diesmal schreiben? Karasin ...“ Der Rest ist nicht mehr zu hören.

Dass Prinzessin Karasin Herrscherin von Herbergsbad ist, sollten eigentlich alle SC wissen. Gegebenenfalls gib die Information an die Spieler weiter.

SC, die zwischen die Stände treten, können Folgendes beobachten:

In Begleitung von drei weiteren Kindern beschmiert ein etwa 10jähriges Mädchen die Rückseite eines Zeltes mit den Worten „Karasin ist blöd!“. In der Richtung, aus der die Kinder gekommen sind, haben sie ähnliche Schmierereien hinterlassen: „Die Prinzessin mus weg“ oder „Kackasin“.

Echte politische Aussagen haben die Kinder nicht verwendet. Abgesehen von dem Mädchen, das Eimer und Pinsel trägt, sind sie alle Waisen. SC mit Kontakt zu Nareenas Haus der Jugend kennen die Kinder mit Ausnahme des Mädchens Canita. Keines ist älter als 10 Jahre und sie geben lediglich mit Begeisterung wider, was das Mädchen Canita Manibus bei ihrem Onkel Dexter aufgeschnappt hat. Gib den SC Gelegenheit, auf die Situation zu reagieren. Selbst wenn sich keiner der SC der strafrechtlichen Bedeutung (Majestätsbeleidigung) bewusst ist, könnten sie eingreifen, um das Beschmieren der Stände zu beenden.

Steige jedoch nur kurz in die Begegnung zwischen Abenteurern und Kindern ein und unterbrich dann mit folgender Szene.

Ein lauter Hornstoß übertönt kurz jedes Gespräch und alle Marktgeräusche. In den anschließenden Moment der Stille brüllt jemand: „Keine Bewegung! Im Namen Prinzessin Karasins, ihr seid festgenommen.“

Ein Hauptmann der Stadtwache hat sich in einiger Entfernung hinter den Marktbuden aufgebaut und weist mit seinem Langschwert auf die Kinder. Neben ihm treten zwei Gardisten vor und legen geladene Armbrüste an. Die Kinder weichen angsterfüllt vor den Gardisten in eure Richtung zurück.

Wie sich die Situation entwickelt: Die SC haben nun grundsätzlich drei verschiedene Möglichkeiten zu reagieren. Entweder sie halten die Kinder auf und helfen bei ihrer Festnahme, sie unterstützen die Kinder bei der Flucht und behindern die Arbeit der Stadtwache oder sie greifen nicht in das Geschehen ein. Gestatte allen SC eine hastige Musterung der Umgebung, bevor sie sich entscheiden. Allzu zögerliche Spieler kannst du auch mit der nächsten Szene antreiben.

Der schmale Bereich hinter den Marktständen ist verlassen und bietet daher offenes Schussfeld. Begrenzt wird diese Gasse durch die Rückwand eines Gebäudes. Kommt der Hauptmann mit zwei Leuten von der einen Seite, so hasten jetzt zwei weitere Gardisten auf der anderen Seite hinter die Stände und ziehen ihre Armbrüste. Der einzige Fluchtweg ist der in die Menge des Marktes und die Kinder bewegen sich instinktiv mit kleinen Schritten in diese Richtung.

Nun ist der Moment der Entscheidung gekommen. Tun die SC nichts, reagiert das Mädchen Canita als Erste. Sie wirft den Farbeimer im hohen Bogen nach dem Hauptmann – allerdings zu kurz. Ein Armbrustschütze drückt erschrocken den Abzug und sein Bolzen sirrt dicht zwischen Kindern und den SC hindurch. Canita stürzt an den SC vorbei und die drei anderen Kinder folgen ihr schreiend.

Das Zusammentreffen soll sich nicht zu echten Kampfhandlungen entwickeln. Der Hauptmann hält seine Leute notfalls zurück. Waffengewalt gegen Kinder und Abenteurer soll nicht das öffentliche Bild der Stadtwache prägen. Falls erforderlich, verwende folgende Werte:

Hauptmann Hartleib ist eine hoch aufgeschossene, respekteinflößende Gestalt mit stechendem Blick. Obwohl nicht offen

sichtbar, ist er ein eifriges Mitglied der Kirche des Hextors und alle Züchtigungen, die er dort selbst erfahren hat, gibt er gern bei Bedarf an seine Untergebenen weiter. Gegenüber Bürgern ist er weniger aggressiv, aber genauso tyrannisch. Mit Touristen und Abenteurern ist er umgänglicher, da er entsprechende Anweisungen hat.

Alle DGS

☛ **Hauptmann Gunter Hartleib:** männlicher menschlicher (Oeridianer) Kämpfer 5, 42 TP, GES RB (Einschüchtern +9, Motiv erkennen +5)

☛ **Feldwebel Serin Ewerstil:** männlicher menschlicher (Oeridianer-Suel-Mischling) Kämpfer 3, 28 TP, GES RN

☛ **Einfacher Soldat (10):** menschliche Krieger 2, 15 TP, GES RN oder RB

Die Wachen stehen so, dass sie sich unmöglich in einer Runde ausschalten lassen und im Zweifel Verstärkung herbeirufen können. Bei entsprechender Bedrohung sendet die Stadtwache ein paar Elite-Truppen, die neben Kämpfern auch Kleriker und Magier enthalten können (SL-Entscheidung). In jedem Fall blüht bei einem Angriff ein „Wanted in Ahlissa“-AR. Mache dies den SC unauffällig klar, sollten sie der Meinung sein, das plumpe Gewalt ein adäquates Mittel wäre...

Einführung.a: Der Stadtwache helfen

SC, die die Kinder aufhalten wollen, können dies ohne größere Anstrengungen bewerkstelligen. Sie sind leicht zu greifen, da sie nicht mit einer Intervention der SC rechnen, und aufgrund des Alters- und Kraftunterschieds leicht zu halten. Die Stadtwachen eilen hinzu und nehmen die Kinder in Gewahrsam.

Der Hauptmann steckt sein Schwert zurück und tritt zu euch: „Die Stadtwache dankt Euch für die tatkräftige Ausübung Eurer Bürgerpflichten. Auf ein Wort, gute Leute?“ Es kommen drei weitere Stadtwachen hinzu, die er mit einer Geste beruhigt. Er deutet auf die Kinder. „Führt sie schon mal ab.“ Der Hauptmann nimmt euch beiseite und stellt sich als Gunter Hartleib vor. „Ihr könnt Euch sicher denken, dass wir nicht darauf aus sind, Kinder zu verhaften. Aber irgendwo müssen sie diese zersetzende Haltung ja übernommen haben. Vielleicht gibt es bei einem der Kinder einen Aufwiegler in der Familie, der mit schönen Worten verschleiert, dass er bloß ein Dieb und eine Gefahr für die öffentliche Sicherheit und Ordnung ist. Leider kommen wir als Stadtwache nur sehr schlecht an die Wurzeln solchen Übels. Ihr seid doch tatkräftige Leute – wollt Ihr uns nicht behilflich sein?“

Wie sich die Situation entwickelt: Wenn die SC zustimmen, bittet Hartleib sie, in einer Stunde auf der Wache vorzusprechen. Alles Weitere will er dann erklären. Einige Goldmünzen seien auch zu verdienen. Zeigen die SC kein Interesse, zuckt Hartleib mit aufgesetzter Enttäuschung die Schultern und verabschiedet sich (weiter mit Einführung.c)

So oder so, er folgt schließlich seinen Leuten. Die SC haben Gelegenheit, fehlende Ausrüstung aus ihrer Unterkunft zu holen, bevor sie zur Wache gehen (weiter mit 1.a).

Problemfälle: Sollten SC auf die Idee kommen, selbst über das Schicksal der Kinder urteilen und den Abtransport behindern zu wollen, wird dies der Hauptmann keinesfalls tolerieren. Was mit den Kindern geschehe, sei Sache der Stadtwache und der Gerichte – nicht die von Abenteurern. Wenn die SC das Schicksal der Kinder so bewege, bietet er ihnen an, sich dazu auf der Wache mit ihm zu unterhalten.

Versuchen die SC mit *Diplomatie* oder *Einschüchtern* auf die Stimmung der Gardisten einzuwirken, hält Hartleib mit *Einschüchtern* dagegen

(bei seinen Untergebenen erhält er einen Umstandsmodifikator von +5, da sie wissen, was er ihnen im Schutz der Kaserne antun kann). Wenn das Verhalten der SC drastischer umschlägt, entwickelt sich die Situation gegebenenfalls wie unter *Einführung.b* beschrieben.

Einführung.b: Den Kindern helfen

Wie sich die Situation entwickelt: Es dürfte den SC leicht fallen, die Flucht der Kinder zu beflügeln, indem sie im rechten Moment zur Seite treten und dann „zufällig“ den Weg und die Schussbahn der Gardisten blockieren. Die Kinder tauchen dann in der Menge auf dem Marktplatz unter. Allerdings würden die SC dann zurückbleiben und sich vor den Wachen verantworten müssen.

Empfehlenswerter wäre es für die SC daher, wenn sie die Kinder vorbeilassen und sich dann anschließen. Zwar ist das Abtauchen in der Menge für mittelgroße SC schwieriger als für die kleinen Kinder, andererseits zuckt hier und da jemand beim Heranhuschen der Kinder zurück und öffnet so eine Lücke. Es gibt genügend Möglichkeiten, den Verfolgern Hindernisse in den Weg zu werfen (eine Warenauslage, eine heruntergerissene Zeltplane, ein verschreckter Maulesel an einem Zugkarren). Sofern du eine Verfolgungsjagd nicht improvisieren möchtest, könntest du optionale Regeln dafür im DMG II, ab S. 57 finden. Wenn du Zugang zum Abenteuer AHL 6-02 *Ein einfacher Auftrag* hast, kannst du auch dort im Anhang nachschauen. Für jegliche Unterstützung revanchieren sich die Kinder, indem sie den SC ihre Fluchtwege zeigen, sie in diverse Hintergassen und durch Schlupflöcher vermeintlicher Sackgassen führen. So sollten auch langsame SC mit den Kindern entkommen können. (Weiter mit 1.d)

Problemfälle: Sollten die SC den Kindern nicht folgen wollen, obwohl sie ihnen zunächst geholfen haben, lasse die Kinder kurz außer Sicht verschwinden und dann einer heraneilenden Patrouille in die Arm laufen. Wie die Kinder werden auch die SC festgenommen. Den SC wird Behinderung der Staatsgewalt vorgeworfen; langwierige Diskussionen mit den SC führt Hauptmann Hartleib aber nicht, sondern lässt sie von den inzwischen recht zahlreichen Gardisten abführen (weiter mit 1.b).

Sollten die SC bei der Flucht der Kinder oder bei der eigenen Verhaftung versuchen wollen, Gewalt anzuwenden, befiehlt Hauptmann Hartleib den Rückzug. In diesem Fall lasse die Kinder kurz darauf zu den SC zurückkehren (weiter mit 1.d).

Einführung.c: Nicht eingreifen

Wie sich die Situation entwickelt: Gehen die SC einer Beteiligung bei dieser Szene aus dem Weg, können die SC zunächst nur beobachten wie die Kinder in die Menge huschen und die Gardisten hinterher eilen. Kurz darauf scheinen die Kinder gestoppt und festgenommen zu sein. Da die Menge sich vor den SC wieder geschlossen hat, ist es aber nicht genau auszumachen. Niemand beachtet die Abenteurer – warum auch?

Eine fast zwei Meter große Frau tritt langsam zu euch. Ihr aschgrauer Teint, die mächtige Statur und der vorstehende Unterkiefer lassen keinen Zweifel, dass sie ein Halbork ist. Ihr dunkles Haar hat sie am Hinterkopf zu zwei Zöpfen geflochten. Dazwischen ist sie von der Stirn bis zum Nacken kahl rasiert und trägt dort einige wulstige Ziernarben.

„Ihr gebt nicht viel auf Mitleid oder Obrigkeitstreue, was? Dabei seht ihr so aus, als wäret Ihr durchaus fähig, etwas auszurichten.“ Sie mustert euch reihum. „Ich könnte Unterstützung gebrauchen und ihr scheint Euch nicht zu voreiligen Handlungen hinreißen zu lassen. Ich bin Breonna Urthadar und arbeite für die Bluthunde. Arbeitet ihr für mich?“

Die Bluthunde sind eine lose Vereinigung von Kopfgeldjägern – möglicherweise ist einer der SC sogar Mitglied (und dann ist der

Name Breonna Urthadar vage bekannt). Die Bluthunde arbeiten oft im Auftrag der Stadtwache oder wann immer sonst eine Belohnung zu erwarten ist. Einzelne Bluthunde sind aber auch aus nobleren Gründen auf Verbrecherjagd. Breonna Urthadar lockt dagegen schlicht das Gold und sie ist bereit, jedem SC (25 je DGS) Goldmünzen zu zahlen, wenn sie ihre Unterstützung bekommt. (Weiter mit 1.c)

☛ **Breonna Urthadar:** weiblicher Halb-Ork, Späherin 4/Kämpferin 1/Bluthündin 3, TP 51, GES N

Wenn die SC auch diese Gelegenheit nicht wahrnehmen, ist das Abenteuer für sie beendet. Streiche alle Einträge, das komplette Gold und alle Erfahrungspunkte vom AR.

Begegnung Eins: Der Auftrag

Abhängig vom Verhalten der SC in der Einführung sieht diese Begegnung recht unterschiedlich aus.

1.a Freiwillige Kooperation mit der Stadtwache

Sobald die SC ihre Ausrüstung geholt haben und zum vereinbarten Termin erscheinen, beschreibe ihnen folgende Szene:

*Auf der Wache werdet ihr in ein Zimmer geführt, in dem Hauptmann Hartleib an einem Schreibtisch sitzt. Hinter ihm an der Wand prangt das Gemälde einer Adligen auf einem Thron. Im Hintergrund ist ein Aquädukt zu sehen.
„Ah, schön, schön. Kommt herein. Setzt Euch doch!“*

Falls ein oder mehrere SC Interesse an dem Gemälde zeigen, können sie mit einem Wurf auf Wissen (Lokales: Die Zersplitterten Sonnen, Adel) SG 10 Prinzessin Karasin erkennen.

Spätestens an dieser Stelle erkundigt sich Hauptmann Hartleib nach den Namen seiner Gäste.

„Nun gut, ich will zur Sache kommen. Die Kinder, die wir vorhin dank Eurer Unterstützung festnehmen konnten, haben sich eines Vergehens schuldig gemacht, das man wohl als politisch motivierten Unfug bezeichnen könnte. Ich bin jedoch weniger an der Tat als solcher interessiert, sondern will vielmehr wissen, woher die Kinder diese Wut auf Prinzessin Karasin haben. Bei der Befragung hat sich herausgestellt, dass die Älteste der Gruppe Canita Manibus heißt. Sie bestreitet dies zwar, aber sie ist offenbar verwandt mit Dexter Manibus, der rechten Hand Hanno Böcklings. Ihr habt von ihm gehört, vermute ich.“

SC mit Wissen (Lokales: Die Zersplitterten Sonnen) haben bei bestandenem SG 10 kürzlich von Hanno Böckling gehört und können daher die folgende Passage selbst zum Besten geben. Ansonsten setzt Hauptmann Hartleib seine Ansprache fort.

„Hanno Böckling ist der Kopf einer Räuberbande, die neuerdings die Bürger Herbergsbads in Angst um Hab und Leben versetzt. Bislang konnte er sich der Ergreifung entziehen, da er die Sympathien des Pöbels durch vermeintliche Wohltätigkeit und volksaufwiegelnde Reden zu gewinnen weiß. Er gibt vor, ein Streiter für Güte und Freiheit zu sein, strebt dabei jedoch den Sturz des Großen Königreichs und insbesondere Prinzessin Karasins an. Dieser Mann ist eine akute Gefährdung für Ordnung und Sicherheit in Herbergsbad und leider muss ich zugeben, dass meine Leute bislang keine nennenswerten Erfolge bei den Ermittlungen vorweisen

können. Doch jetzt haben wir die kleine Canita Manibus und ganz offensichtlich hat sie sich von dem aufwieglerischen Geschwätz infizieren lassen. Sie kann uns gewiss zeigen, wo sich Dexter aufhält, aber freiwillig wird sie es nicht tun.“

Möglicherweise werfen SC hier ein, dass man auf das Mädchen Druck ausüben könnte. Hartleib wird jede Art von Druck oder gar Folter weit von sich weisen und SC väterlich tadeln, dass dies kein angemessener Umgang mit Kindern sei. Tatsächlich zieht er Folter durchaus in Betracht (Bluffen), doch hofft er, dass die Hilfe der SC zuverlässiger und schneller sein wird.

„Ich werde die Kinder frei lassen, aber Canita Manibus soll verfolgt werden. Vielleicht gelingt es so, den Aufenthaltsort von Hanno Böckling zu ermitteln. Ich fürchte allerdings, die Leute der Stadtwache sind Hannos Bande bekannt und werden schnell entdeckt werden. Wäret Ihr bereit, uns bei dieser verdeckten Ermittlung zu assistieren?“

Sollten SC die Zusammenarbeit mit Hartleib jetzt noch ablehnen, ist das Abenteuer für sie beendet. Kooperationswillige SC können dem Hauptmann noch einige Fragen stellen, die er ihnen nach bestem Wissen beantwortet (siehe die Fragensammlung am Ende dieser Begegnung).

Hartleib drängt schließlich darauf, den Plan in die Tat umzusetzen, damit die Kinder nicht länger als nötig in der Zelle warten müssen. Sollten SC Vorschläge machen, wie die Freilassung der Kinder ablaufen soll, setzt Hartleib sinnvolle Anregungen gerne um. Den Kern des Plans wird er aber nicht ändern.

Wie sich die Situation entwickelt: Die SC können sich nun nach eigenen Wünschen außerhalb der Wache in Position bringen. Improvisiere falls erforderlich die Umgebung. Nach kurzer Wartezeit werden die Kinder von einem einfachen Gardisten vor die Tür geführt und mit einem ehrlich gemeinten „Da habt ihr aber Glück gehabt“ fortgeschickt.

Die Kinder sind leicht zu verfolgen. Auch wenn sie sich zunächst beeilen, um die Wache schnell hinter sich zu lassen, werden sie bald langsamer und sind als sechsköpfige Gruppe leicht im Auge zu behalten. Sie achten überhaupt nicht auf Verfolger und verlassen die Altstadt auf direktem Weg. Dicht hinter den Toren zur Neustadt biegen sie in eine Seitenstraße ein und nähern sich einer Werkstatt, das am durchdringenden Geruch leicht als Gerberei zu erkennen ist. Die Kinder machen hier einen kurzen Halt bei Canitas Eltern. Bevor die SC aufschließen können, kommen die Kinder jedoch wieder ins Freie und verabschieden sich von Canita. Sie geht dann allein in die Altstadt zurück und wendet sich dort einer neuen Richtung zu. Die SC können sie verfolgen, bis sie in einer Kapelle verschwindet. (Weiter mit *Begegnung Zwei*).

1.b Unfreiwillige Kooperation mit der Stadtwache

Den SC werden noch auf dem Marktplatz die Waffen abgenommen und die Hände auf den Rücken gefesselt. Zaubermagier (soweit erkennbar) werden zudem geknebelt. Widerstand gegen die Staatsgewalt wird nicht geduldet und durch den Einsatz der Dienstwaffe (drohend oder verletzend) beendet. Die SC werden dann zur Wache abgeführt, einzeln nach ihrem Namen und ihrem Wohnsitz befragt, während ihre Wertgegenstände „sichergestellt“ werden. Falls die SC fragen, lautet die Anklage auf Beihilfe zur Sachbeschädigung (Bemalen von Marktständen). Es droht eine Geldstrafe und das sei noch großzügig, denn man könne sie ebensogut wegen Beihilfe zum Landesverrat belangen. Alle SC werden gleichermaßen als Verbrecher behandelt, selbst wenn Einzelne unbeteiligt waren. Falls sich SC beschweren, werden sie angewiesen,

dies dem Richter vorzutragen, wenn ihnen der Prozess gemacht werde.

Schlussendlich werden alle SC gefesselt und gegebenenfalls geknebelt zu Hauptmann Hartleib gebracht.

Ihr werdet in ein Zimmer geführt, in dem Hauptmann Hartleib an einem Schreibtisch sitzt. Hinter ihm an der Wand prangt das Gemälde einer Adligen auf einem Thron. Im Hintergrund ist ein Aquädukt zu sehen.

„Ah, schön, schön. Die Formalitäten sind erledigt. Seid Ihr über Euer Vergehen und die Höhe der damit verbundenen Strafe informiert worden?“

Falls ein oder mehrere SC Interesse an dem Gemälde zeigen, können sie mit einem Wurf auf Wissen (Lokales: Die Zersplitterten Sonnen, Adel) SG 10 Prinzessin Karasin erkennen.

„Nun gut, ich will zur Sache kommen. Die Kinder, die wir vorhin festgenommen haben, haben sich eines Vergehens schuldig gemacht, das man wohl als politisch motivierten Unfug bezeichnen könnte. Ich bin jedoch weniger an der Tat als solcher interessiert, sondern will vielmehr wissen, woher die Kinder diese Wut auf Prinzessin Karasin haben. Bei der Befragung hat sich herausgestellt, dass die Älteste der Gruppe Canita Manibus heißt. Sie bestreitet dies zwar, aber sie ist offenbar verwandt mit Dexter Manibus, der rechten Hand Hanno Böcklings. Ihr habt von ihm gehört, vermute ich.“

SC mit Wissen (Lokales: Die Zersplitterten Sonnen) haben bei bestandenem SG 10 kürzlich von Hanno Böckling gehört und können daher die folgende Passage selbst zum Besten geben. Ansonsten setzt Hauptmann Hartleib seine Ansprache fort.

„Hanno Böckling ist der Kopf einer Räuberbande, die neuerdings die Bürger Herbergsbads in Angst um Hab und Leben versetzt. Bislang konnte er sich der Ergreifung entziehen, da er die Sympathien des Pöbels durch vermeintliche Wohltätigkeit und volksaufwiegelnde Reden zu gewinnen weiß. Er gibt vor, ein Streiter für Güte und Freiheit zu sein, strebt dabei jedoch den Sturz des Großen Königreichs und insbesondere Prinzessin Karasins an. Dieser Mann ist eine akute Gefährdung für Ordnung und Sicherheit in Herbergsbad und leider muss ich zugeben, dass meine Leute bislang keine nennenswerten Erfolge bei den Ermittlungen vorweisen können. Doch jetzt haben wir die kleine Canita Manibus und ganz offensichtlich hat sie sich von dem aufwieglerischen Geschwätz infizieren lassen. Sie kann uns gewiss zeigen, wo sich Dexter aufhält, aber freiwillig wird sie es nicht tun. Vielleicht seid Ihr hilfreicher.“

Hartleib wird hier eine bedeutungsschwere Pause machen. Beteuerungen, dass die SC nichts mit den Kindern zu tun haben, sind ihm gleich – er vermutet ohnehin ein zufälliges Zusammentreffen. Möglicherweise werfen SC hier ein, dass man auf das Mädchen Druck ausüben könnte. Hartleib wird einen solchen Vorschlag demonstrativ in Erwägung ziehen und auf unkooperative Gefangene im Allgemeinen ausdehnen. Er zieht Folter durchaus in Betracht, hat aber strikte Anweisungen Touristen und Abenteurer sanfter zu behandeln. Doch da Außenstehende dies nicht wissen können, spielt er damit (Bluffen).

„Ich habe einen anderen Vorschlag, mit dem Ihr Euren Fehltritt vergessen machen könnt. Ich werde Euch die Mittel geben, mit den Kindern aus der Haft zu fliehen. Im Gegenzug erwarte ich, dass ihr das Mädchen Canita dazu bringt, Euch ihrem Onkel Dexter Manibus vorzustellen. Wenn Eure Mithilfe zu seiner Ergreifung führt, werde ich den Vorfall auf dem Markt

vergessen. Außerdem hätte dies einen positiven Einfluss auf Euer weiteres Verhältnis zur Stadtwache. Stimmt Ihr diesem Handel zu?

Sollten SC die Zusammenarbeit mit Hartleib jetzt noch ablehnen, ist das Abenteuer für sie beendet. Stelle jedem SC das Blatt *Wanted in Ahlissa* mit dem Eintrag „Damage to property: Standard fine“ aus. Außerdem erhalten alle SC den Eintrag „Arrested“ auf dem AR. Prüfe genau, welche Strafen die einzelnen SC erhalten. Die Aufhebung der Kampagnenregeln zum Verbrauch von Zeiteinheiten gilt nicht für zusätzlichen Zeitaufwand durch Gefängnisstrafen oder Arbeitslager. Im schlechtesten Fall ist ein SC solange gefangen, dass er bis zum Ende der Kampagne nicht mehr gespielt werden kann!

Wenn die SC zustimmen, können sie dem Hauptmann noch einige Fragen stellen, die er ihnen nach bestem Wissen beantwortet (siehe die Fragensammlung am Ende dieser Begegnung).

Wie sich die Situation entwickelt: Hartleib drängt schließlich darauf, den Plan in die Tat umzusetzen, damit die Kinder nicht länger als nötig in der Zelle warten müssen. Sollten SC Vorschläge machen, wie die Flucht mit den Kindern ablaufen soll, setzt Hartleib sinnvolle Anregungen gerne um. Den Kern des Plans wird er aber nicht ändern. Sollte einer der SC Diebeswerkzeug bei sich gehabt haben, gibt Hartleib es zurück und empfiehlt, es zunächst unter der Kleidung zu verbergen. Zudem wird er die Fesseln einzelner SC (nicht aller, das wäre zu verdächtig) so manipulieren, dass diese sich nachher selbst befreien können.

Der Zellentrakt ist ein Anbau der Wache, der vom Haupthaus und vom Innenhof aus zugänglich ist. Die SC sollen mit den Kindern über den Hof fliehen. Hartleib wird alle Gardisten anweisen, den Hof zu räumen. Der Zellentrakt ist ohnehin nicht dauerhaft besetzt.

Die SC werden in ihre Zelle gebracht und finden die Kinder verängstigt nebenan vor. Die Flucht sollte auf die eine oder andere Weise gelingen. Die Kinder sind zu dankbar, um misstrauisch zu sein, und schließen sich den SC bereitwillig an. Sie folgen allen Anweisungen und besteht erst mal ein ausreichender Abstand zur Wache, bedanken sie sich herzlich bei den SC. Sie möchten die Namen ihrer Retter erfahren und als Canita Manibus an der Reihe ist sich vorzustellen, richtet sie sich stolz auf.

„Mein Onkel ist Dexter Manibus, die rechte Hand Hanno Böcklings. Von dem habt Ihr sicher schon gehört. Er ist im Widerstand gegen Karasin! Bestimmt ist mein Onkel dankbar, dass ihr mich gerettet habt, und er kann Mitstreiter immer gebrauchen. Hat er gesagt.“

Die SC können sich von ihr führen lassen. Sie weiß, wo ihr Onkel zu finden sein müsste. Die anderen Kinder verabschieden sich und laufen nach Hause. Canita bringt die SC zu einer Kapelle in der Altstadt. (Weiter mit *Begegnung Zwei*).

Weichen die SC von ihrer Abmachung mit Hartleib ab und lassen sich nicht zu Dexter Manibus führen, endet das Abenteuer hier.

1.c Der Auftrag der Bluthündin

Wenn die SC Interesse an der Zusammenarbeit mit Breonna Urthadar gezeigt haben, wird sie die Gruppe zu einem Umtrunk einladen, wo man alles Weitere besprechen kann. Sie führt die SC ein Stück durch die Altstadt und weist schließlich auf einen freien Tisch vor einer Bäckerei und Konditorei. Nachdem alle bestellt haben – sie ordert Likör und ein Stück Torte – informiert sie die SC über die Hintergründe ihres Auftrags.

„Ich verfolge einen Menschen namens Hanno Böckling. Er hält sich in letzter Zeit in Herbergsbad auf und versteht es geschickt, sich der Vorteile der Stadt zu bedienen. Ich dagegen bevorzuge die freie Natur und habe daher gelegentliche Schwierigkeiten,

mich in Herbergsbad zurechtzufinden. Ihr kennt Hanno Böckling?“

SC mit Wissen (Lokales: Die zersplitterten Sonnen) haben bei bestandenem SG 10 kürzlich von Hanno Böckling gehört und können daher die folgende Passage selbst zum Besten geben. Ansonsten setzt Breonna ihre Erläuterungen fort.

„Hanno Böckling ist der Kopf einer Räuberbande, die neuerdings die Bürger Herbergsbads in Angst um Hab und Leben versetzt. Bislang konnte er sich der Ergreifung entziehen, da er die Sympathien der ärmeren Bevölkerung durch vermeintliche Wohltätigkeit und volksaufwiegelnde Reden zu gewinnen weiß. Er nennt sich einen Streiter für Güte und Freiheit und strebt dabei den Sturz des Großen Königreichs und insbesondere Prinzessin Karasins an. Die Stadtwache betrachtet ihn als akute Gefährdung für Ordnung und Sicherheit in Herbergsbad, hat aber bislang keine nennenswerten Erfolge bei den Ermittlungen vorweisen können.

Ich habe mir ein paar Tipps besorgt, wie ich ihn vielleicht finden kann. Eines der Kinder ist seine Nichte Canita, doch da sie nun von der Stadtwache gefangen genommen wurde, wird sie mich wohl nicht weiterbringen. Außerdem glaube ich allmählich, dass ich allein nicht viel ausrichten kann. Darum brauche ich Unterstützung.“

Sollten die SC Fragen stellen wollen, ist jetzt Gelegenheit dafür (siehe die Fragensammlung am Ende dieser Begegnung). Während des Gesprächs lässt Breonna ihren Blick immer wieder über die Passanten streifen als hielte sie Ausschau nach Jemanden. Falls sie darauf angesprochen wird, wimmelt sie ab, dass dies bloße Routine sei.

Wie sich die Situation entwickelt: Sollten SC die Zusammenarbeit mit Breonna jetzt noch ablehnen, ist das Abenteuer für sie beendet.

Mit kooperationswilligen SC besiegelt sie das Geschäft per Handschlag und lädt anschließend auf eine weitere Runde ein. Auf die Frage, wie es jetzt weiterginge, bittet sie um Geduld und späht weiter über die Passanten.

Ihr wartet schon geraume Zeit, als Breonna plötzlich aufsteht. „In der Kapelle ist Dexter Manibus, die rechte Hand Hanno Böcklings. Geht hinein und holt den Rotschopf raus!“

Breonna wird die Ausgänge der Kapelle im Auge behalten und sich nicht überreden lassen, die Kapelle zu betreten. Wofür bezahlt sie denn die SC?

SC, die wissen wollen, was Breonna aufgescheucht hat, können zwar Ausschau nach etwas Auffälligem halten, aber nichts mehr erkennen. (Weiter mit *Begegnung Zwei*)

1.d Die Einladung des Mädchens

Die gemeinsame Flucht von Kindern und SC endet am Rande der Altstadt. Schwer atmend möchten die Namen ihrer Retter erfahren, und als Canita Manibus an der Reihe ist sich vorzustellen, richtet sie sich stolz auf.

„Mein Onkel ist Dexter Manibus, die rechte Hand Hanno Böcklings. Von dem habt Ihr sicher schon gehört. Er ist im Widerstand gegen Karasin! Bestimmt ist mein Onkel dankbar, dass ihr mich gerettet habt, und er kann Mitstreiter immer gebrauchen. Hat er gesagt.“

SC mit Wissen (Lokales: Die Zersplitterten Sonnen) haben bei bestandenem SG 10 kürzlich von Hanno Böckling gehört und können daher die folgende Passage selbst zum Besten geben. Ansonsten

bemerkt Canita die ratlosen Gesichter und setzt selbst zur Erklärung an.

„Ihr habt nicht von Hanno gehört? Alle sprechen von ihm, denn er kämpft für die Armen und Unterdrückten. Er wird uns befreien und dafür sorgen, dass Ausbeuter und Kriegsgewinnler nicht immer noch reicher werden, während so viele Leute Hunger leiden oder von der Stadtwache gequält werden. Karasin hat große Angst vor ihm und lässt ihn suchen, aber er ist viel zu geschickt, um sich fangen zu lassen. Wollt ihr ihn kennen lernen? Ich stelle Euch vor!“

Auf weitergehende Fragen weiß Canita wenig zu antworten. Von den Schwarzen Pfeilen bzw. der Aktionsfront Freies Almor hat sie nie gehört, aber ihr Onkel erzähle ihr nie viel über seine Arbeit. Sie kann noch berichten, dass er ein Oeridianer und nicht alt, aber auch nicht jung ist. Ansonsten drängt sie darauf, die SC vorzustellen. Sie weiß, wo ihr Onkel zu finden sein müsste. Die anderen Kinder laufen nach Hause. Canita bringt die SC zu einer Kapelle in der Altstadt. (Weiter mit *Begegnung Zwei*)

Fragensammlung

Die folgenden Fragen und Antworten beziehen sich ausschließlich auf die Gespräche mit Hauptmann Hartleib und Breonna Urthadar. Canita Manibus kann keine dieser Fragen beantworten.

Welche Straftaten haben Hanno und seine Leute begangen?

Hauptsächlich Raub, Einbruch und schwerer Diebstahl, aber auch Geiselnahme und Erpressung, zudem in Einzelfällen Mord und Totschlag.

Was ist über Hanno Böckling bekannt?

Er stammt ursprünglich aus der Nähe von Amhang und war seit jungen Jahren Teil einer Bande von Schmugglern. Böckling ist vor fast zwei Monaten nach Herbergsbad gekommen und machte bald durch diverse Verbrechen, allerdings auch durch geschickte Propaganda auf sich aufmerksam. Einen Teil seiner Beute gibt er den Armen, richtet beispielsweise Speisungen aus oder verteilt Kleidung und Gebrauchsgegenstände. Er wird wohl Mitte Dreißig sein und hinterlässt offenbar beachtlichen Eindruck bei Frauen. Seine bevorzugten Diebesgüter sind jedoch die Herzen junger Frauen. Anfangs hatte ich die Hoffnung, von ihnen etwas zu erfahren, aber inzwischen habe ich das aufgegeben. Überhaupt sind nur Wenige zu einer Aussage gegen ihn bereit. Es gibt immer wieder Zeugen und insbesondere Zeuginnen, die aus dem einen oder anderen Grund eine Aussage zu seiner Person verweigern. Magiebegabt scheint er allerdings nicht zu sein.

Er ist Oeridianer, mit aufrechter Statur und langen blonden Haaren. Offenbar legt er Wert auf ein gepflegtes Äußeres, den er soll immer gut gekleidet sein.

Wie habt Ihr Euch die Verfolgung des Mädchens vorgestellt?

Nur bei Hauptmann Hartleib:

Ihr sucht Euch einen geeigneten Platz und haltet den Eingang der Wache im Auge. Wir werden die Kinder dann freilassen und Ihr bleibt dem Mädchen Canita auf den Fersen. Ich bin sicher, dass Ihr geeignete Mittel und Wege finden werdet, sie zu verfolgen. Sie ist jung und verängstigt. Sicher achtet sie wenig auf ihre Umgebung.

Ist mit Widerstand zu rechnen?

Unbedingt. Seine Bande ist für den Einsatz von Waffengewalt bekannt. Über die genaue Anzahl seiner Helfer ist nichts bekannt. Offenbar gehen die meisten von ihnen einem gewöhnlichen Tagewerk nach und werden von Böckling nach Bedarf rekrutiert.

Welche Belohnung erhalten wir für die Verfolgung von Canita Manibus?

Hauptmann Hartleib bei freiwilliger Kooperation:

Wenn Ihr uns Hinweise geben könnt, die zur Ergreifung des Räuberhauptmanns führen, erhaltet Ihr (25 je DGS) Goldmünzen pro Person. Zudem könnt Ihr die Ausrüstung der Bande behalten – nicht jedoch sichergestelltes Diebesgut.

Hauptmann Hartleib bei unfreiwilliger Kooperation:

Wenn Hanno Böckling durch Eure Mitarbeit gefangen wird, werde ich euren Widerstand bei der Ergreifung der Kinder vergessen. Außerdem wird sich Prinzessin Karasin großzügiger zeigen als Ihr es verdient, denn Ihr erhaltet (25 je DGS) Goldmünzen pro Person. Zudem könnt Ihr die Ausrüstung der Bande behalten – nicht jedoch sichergestelltes Diebesgut.

Breonna Urthadar:

Wenn wir ihn schnappen, bekommt Ihr (25 je DGS) Goldmünzen pro Person und ihr könnt die Ausrüstung der Bande behalten.

Wenn wir Hanno Böckling fangen, wo liefern wir ihn ab?

Hauptmann Hartleib:

Bringt ihn zur nächsten Wache und bezieht Euch bitte auf mich. Alles Weitere erledigen die Kolleginnen und Kollegen. Übergebt Böckling lebend, denn wir erhoffen uns von ihm noch Auskünfte. Denkt daran, Ihr seid zwar von mir beauftragt, aber ich dulde dennoch keine Selbstjustiz.

Breonna Urthadar:

Das überlasst mal mir.

Bekommen wir unsere Ausrüstung zurück?

Nur Hauptmann Hartleib bei unfreiwilliger Kooperation:

Sie befindet sich in einem Schrank gegenüber Eurer Zelle. Von dort könnt Ihr sie mitnehmen.

1.e Wir können uns nicht einigen

Es ist möglich, dass sich die Spieler nicht zu einer gemeinsamen Entscheidung durchringen wollen. Das ist in erster Linie nicht dein Problem als Spielleiter, denn die Charaktere vertreten ihre jeweiligen Positionen in der Spielwelt. Dementsprechend sollte auch nur die Spielwelt auf diesen Mangel an Entscheidungsfreude reagieren.

Sollten sich die SC immerhin soweit einig sein, dass sie Hanno Böckling verfolgen bzw. kennen lernen wollen, dann können die Spieler Entscheidungen über das weitere Vorgehen (z.B. Gefangennahme oder Unterstützung) durchaus auf später verschieben.

Wenn die SC gar nicht in die Handlung einsteigen wollen, dann steht ihnen auch das durchaus frei – das Abenteuer endet dann sehr früh. Vergib trotzdem die Erfahrungspunkte für gutes Rollenspiel.

Begegnung Zwei: In Johydees Kapelle

Die SC werden entweder von Canita in die Kapelle geführt (1.d), verfolgen das Mädchen (1.a und 1.b) oder betreten auf Anweisung der Bluthündin Breonna das Gebäude (1.c). In den meisten Fällen werden die SC versuchen, Dexter Manibus zu stellen (2.a). Nur in Begleitung Canitas werden die SC ihrem Onkel vorgestellt (2.b); diplomatische Charaktere können jedoch zu ähnlichen Ergebnissen kommen. Wenn erforderlich, musst du eine Mischung aus beiden Varianten improvisieren.

Die Kapelle liegt in der Altstadt, nicht weit vom Stadtpalast.

Die Kapelle ist ein altes, steinernes Gebäude mit zwei Stockwerken, das aus der Häuserfront der Straße hervorspringt und in jeder Richtung einen Eingang zu haben scheint. Die eisenbeschlagenen Tore stehen weit offen, allerdings ist der Blick ins Innere durch schwarze Vorhänge verwehrt. An der

einen Ecke der Kapelle steht die Statue einer maskierten Frau mit Kurzschwert, an der anderen Ecke steht ein menschengroßes Chamäleon.

Wenn SC wissen wollen, wessen Kapelle dies ist, dann können sie eine eventuelle Begleitung fragen oder erkennen es mit Wissen (Religion) SG 10 selbst:

Johydee ist die gute Heldengöttin der Täuschung, der Spionage und des Schutzes. Sie war eine Oeridianerin, die ihr Volk einte und von der Unterdrückung der Suel befreite, bevor sie zur Göttin wurde.

Die Zugänge zum Hauptraum der Kapelle sind nur diffus erleuchtet, denn sie werden durch mehrere Reihen Schleier verhüllt. Im Inneren fällt zunächst eine große fünfseitige Säule ins Auge, auf die mehrere Reihen Sitzbänke ausgerichtet sind. Vermutlich kann sie gedreht werden, denn jede Seite zeigt ein anderes Bild der Göttin und nur eines ist von den Bänken aus zu sehen. Einige Gläubige sind mehr oder minder in Gebete versunken. In der ersten Bankreihe könnt ihr zwei Männer entdecken, die kaum als einfache Bürger durchgehen: ein Rotschopf in Bänderrüstung und ein dunkelhaariger Zauberer. Priester der Johydee sind nicht zu sehen.

Dies ist Dexter Manibus, der Onkel Canitas, mit einem Mitglied der Bande. Dexter hat einen Brief von Hanno Böckling erhalten (Spielerhilfe 1) und bespricht das weitere Vorgehen mit seinem Begleiter. Abhängig von der bisherigen Entwicklung, muss die Situation unterschiedlich geschildert werden:

2.a Jäger

Falls die SC Canita verfolgt haben, wird sie eilig zu ihrem Onkel laufen. Dexter unterbricht das Gespräch, begrüßt sie herzlich, lässt sie aber nicht von ihren Erlebnissen am Morgen erzählen. Stattdessen schickt er sie mit ein paar Münzen davon, bevor er die Unterhaltung fortsetzt.

Ihr könnt den Inhalt des Gesprächs nicht vollständig verstehen, aber immer wieder schnappt Ihr Wortfetzen auf: „Visdriadre Ningel ... verdient ... Tod ...“

Es liegt an den SC, wann sie eingreifen wollen. Warten sie längere Zeit ab, werden die beiden Männer schließlich aufbrechen wollen. Vermutlich löst dies eine Reaktion der SC aus. Eine diplomatische Kontaktaufnahme mit Dexter Manibus ist unter 2.b geschildert. Eine Festnahme von Dexter Manibus ist allerdings nur mit Gewalt möglich.

DGS 2 (BS 2)

☛ **Dexter Manibus:** männlicher, menschlicher (Oeridianer) Kämpfer 1, TP 12, GES N; s. Anhang 1

☛ **Nerisatras:** männlicher, menschlicher (Suel) Hexenmeister 1, TP 5, GES N; s. Anhang 1

DGS 4 (BS 3)

☛ **Dexter Manibus:** männlicher, menschlicher (Oeridianer) Kämpfer 2, TP 20, GES N; s. Anhang 2

☛ **Nerisatras:** männlicher, menschlicher (Suel) Hexenmeister 2, TP 9, GES N; s. Anhang 2

DGS 6 (BS 5)

☛ **Dexter Manibus:** männlicher, menschlicher (Oeridianer) Kämpfer 4, TP 36, GES N; s. Anhang 3

☛ **Nerisatras:** männlicher, menschlicher (Suel) Hexenmeister 4, TP 17, GES N; s. Anhang 3

DGS 8 (BS 6)

☛ **Dexter Manibus:** männlicher, menschlicher (Oeridianer) Kämpfer 6, TP 52., GES N; s. Anhang 4

☛ **Nerisatras:** männlicher, menschlicher (Suel) Hexenmeister 6, TP 25, GES N; s. Anhang 4

Taktik: Der Hexenmeister wird zunächst auf Dexter und dann auf sich einen Schild zaubern (Die Werte hierfür sind bereits eingerechnet). Dabei werden sich beide langsam zu einem der Ausgänge zurückziehen. Wenn die Schild-Zauber laufen, werden sie versuchen zu fliehen. Nötigenfalls kämpfen beide bis zum Tod, sofern ihnen nicht glaubhaft freier Abzug garantiert wird (eilige Diplomatie SG 35).

Da vom Johydee-Klerus derzeit niemand anwesend ist, gibt es auch niemanden, der sich in den Kampf einmischen bzw. für Ordnung sorgen würde.

DGS 2: Gegenstände 24 GM, Münzen 0 GM, Magie 0 GM.

DGS 4: Gegenstände 24 GM, Münzen 0 GM, Magie 0 GM.

DGS 6: Gegenstände 49 GM, Münzen 0 GM, Magie 0 GM.

DGS 8: Gegenstände 28 GM, Münzen 0 GM, Magie Bänderrüstung +1 117 GM.

Die SC finden den Brief (Spielerhilfe 1) bei Dexter oder bekommen ihn von ihm ausgehändigt, bevor sie ihn laufen lassen.

Sind die SC im Auftrag Breonna Urthadars in der Kapelle, wird sie sich den Brief zeigen lassen und vorschlagen, dass die SC die Spur zu Visdriadre Ningel verfolgen, während sie versucht, die Fährte Hanno Böcklings aufzunehmen.

2.b Gejagte

Canita eilt auf den Mann zu und begrüßt ihn freudig. Als ihr herankommt, mustert er euch und das Mädchen fügt hinzu: „Das sind die Leute, die mich gerettet haben!“

Dexter steht auf und begrüßt die SC mit Handschlag. Sollten sie sich als Abenteurer vorstellen, fragt er interessiert nach.

„Ich danke Euch, dass Ihr meine Nichte gerettet habt. Im Eifer hat sie wohl vergessen, welches Risiko sie eingeht.“ Er streicht ihr über das Haar. „Obwohl es sehr nobel von dir war. Lässt du uns jetzt allein? Ich möchte deinen Rettern einen Vorschlag machen.“

Canita schmolzt kurz, aber nachdem Dexter ihr ein paar Münzen in die Hand gedrückt hat, verabschiedet sie sich und verlässt die Kapelle.

„Ihr habt ganz offensichtlich das Herz am rechten Fleck. Leute wie Euch braucht dieses Land! Tatsächlich ist es bitter nötig, das Wohl des Volkes selbst in die Hand zu nehmen. Vielleicht mag es zu viel verlangt sein, aber ich möchte Eure Hilfe noch einmal in Anspruch nehmen. Wäret Ihr so gütig, mir zuzuhören?“

Rückfragen nach einer Belohnung beantwortet Dexter zerknirscht und verweist auf die begrenzten Möglichkeiten, mit denen sie auskommen müssen. Jedoch ist er sicher, dass die SC an anderer Stelle Ersatz für ihren Aufwand finden werden.

„In regelmäßigen Abständen verschwinden Personen hier in Herbergsbad. Niemand Auffälliges, einfache Leute. Um ehrlich zu sein, es sind meist Bettler und Straßenkinder. Also niemand, um dessen Verschwinden sich die Stadtwache Sorgen machen würde. Wir haben das Ganze lange beobachtet und alles dreht sich irgendwie um eine Gnomin, Visdriadre Ningel. Ich fürchte, die Verschwundenen finden alle den Tod. Genaueres weiß ich nicht. Sie hat eine kleine Apotheke, zu der Boten von reichen Häusern geschickt werden. Wir wüssten zu gern, womit

sie bei den Pinkeln ihr Geld verdient. Hanno kümmert sich in der Zwischenzeit um ihre Kunden. Ich wäre Euch wirklich dankbar, wenn Ihr das herausfinden könntet.“

Die SC können mehr oder minder direkt zustimmen und den Auftrag übernehmen. Sollten sie es plötzlich vorziehen, Dexter Manibus gefangen nehmen oder verhören zu wollen, wechsle zur Kampfbegegnung in 2.a. Ansonsten wird das Gespräch schließlich unterbrochen, als zwei Personen die Kapelle betreten.

Dexters Begleiter springt plötzlich von der Bank auf: „Stadtwache!“ Zwei Männer betreten gerade die Kapelle und schauen bedrohlich in eure Richtung.

Beide Männer sind Angehörige der Stadtwache, allerdings nicht unter dem Kommando Hauptmann Hartleibs, sodass sie die SC nicht kennen und als Mitglieder von Hannos Bande behandeln.

DGS 2 (BS 2)

☛ **Elorin Trannyth:** männlicher, menschlicher (Oeridianer) Kämpfer 1, TP 12, GES N; s. *Anhang 1*

☛ **Zanhand Pegason:** männlicher, menschlicher (Suel) Hexenmeister 1, TP 5, GES N; s. *Anhang 1*

DGS 4 (BS 3)

☛ **Elorin Trannyth:** männlicher, menschlicher (Oeridianer) Kämpfer 2, TP 20, GES N; s. *Anhang 2*

☛ **Zanhand Pegason:** männlicher menschlicher (Suel) Hexenmeister 2, TP 9, GES N; s. *Anhang 2*

DGS 6 (BS 5)

☛ **Elorin Trannyth:** männlicher, menschlicher (Oeridianer) Kämpfer 4, TP 36, GES N; s. *Anhang 3*

☛ **Zanhand Pegason:** männlicher menschlicher (Suel) Hexenmeister 4, TP 17, GES N; s. *Anhang 3*

DGS 8 (BS 6)

☛ **Elorin Trannyth:** männlicher, menschlicher (Oeridianer) Kämpfer 6, TP 52, GES N; s. *Anhang 4*

☛ **Zanhand Pegason:** männlicher menschlicher (Suel) Hexenmeister 6, TP 25, GES N; s. *Anhang 4*

Taktik: Der Hexenmeister hat bereits auf sich und seinen Begleiter einen *Schild*-Zauber gesprochen. Ihr Hauptziel ist die Ergreifung von Dexter Manibus. Der wiederum wird auf dem schnellsten Wege mit seinem Kumpan fliehen und die SC als Rückendeckung nutzen.

Die beiden Angehörigen der Stadtwache werden den Kampf abbrechen, wenn sie offensichtlich nicht gewinnen können. Ergeben werden sie sich aber keinesfalls, da sie nicht in die Hände von Hannos Räuberbande fallen wollen.

Da vom Johydee-Klerus derzeit niemand anwesend ist, gibt es auch niemanden, der sich in den Kampf einmischen bzw. für Ordnung sorgen würde.

DGS 2: Gegenstände 24 GM, Münzen 0 GM, Magie 0 GM.

DGS 4: Gegenstände 24 GM, Münzen 0 GM, Magie 0 GM.

DGS 6: Gegenstände 49 GM, Münzen 0 GM, Magie 0 GM.

DGS 8: Gegenstände 28 GM, Münzen 0 GM, Magie *Bänderrüstung* +1 117 GM.

Wenden die SC Gewalt oder Zauber gegen die Gardisten an, gibt es genügend Zeugen, die das später melden und die SC beschreiben können. Sie werden dann gesucht wegen Tätlichkeit und Körperverletzung (*Wanted* mit Eintrag „Assault“) bzw. Mord (*Wanted* mit Eintrag „Murder“), evtl. auch wegen Plünderung (*Wanted* mit Eintrag „Looting“).

Begegnung Drei: Einbruch

Wenn die SC wieder allein sind, werden sie wohl das weitere Vorgehen besprechen. Vielleicht dauert es eine Weile, aber schließlich werden sich die SC nach Visdriadre Ningel erkundigen (*Informationen sammeln*):

5: Visdriadre Ningel führt eine Apotheke in der Altstadt und arbeitet auch als Wundärztin. Ihre Hilfe und ihre Mittelchen gelten als sehr wirksam.

10: Die Apotheke ist unweit des Gildenhaus' der Gnomenarchitekten in der Oberen Grubengasse in der Altstadt zu finden.

20: Visdriadre Ningel ist eine ältere Gnomin, die recht zurückgezogen lebt. Außerhalb ihrer Apotheke ist sie kaum anzutreffen.

Sollten die Informationen nicht genügen, um die Apotheke zu finden, lasse die SC den Wurf wiederholen. Sie benötigen dann mehr Zeit (auf den Ablauf des Abenteuers hat dies keinen Einfluss).

Es ist durchaus möglich, dass ein oder mehrere SC am Tisch sind, die den Familiennamen Ningel tragen oder Mitglieder der Sippe kennen. Unter den Gnomen Herbergsbads ist der Clan zudem recht bekannt, da die Familienmitglieder sehr abenteuerwillig sind. Daher lautet ein gnomischer Ausspruch: „So sesshaft wie ein Ningel“. Andererseits hat der Ningel-Clan seit Generationen einen Bauernhof außerhalb von Herbergsbad und auch Visdriadre Ningel bewohnt ihre Apotheke schon seit mehr als einem Jahrhundert.

Ihre Verwandtschaft weiß allerdings nur wenig mehr über sie. Zur jährlichen Familienzusammenkunft der Ningels erscheint sie selten. Ningel-SC haben sie das letzte Mal in Kindertagen zu Gesicht bekommen und erinnern sich daher nur vage an sie. Besonders beliebt ist sie jedenfalls nicht. Sie gilt als eigensinnig und schwierig im Umgang. Und wenn die eigene gnomische Verwandtschaft das sagt, will das etwas heißen!

Die Sonne ist bereits ein gutes Stück gesunken. Dämmerig ist es aber nur in den schmalen Hintergassen. Der Haupteingang der Apotheke wird dagegen noch hell angestrahlt und der Schriftzug „Visdriadre Ningel – Erste Hilfe bei Verletzungen und Erkrankungen“ über der Tür ist nicht zu übersehen.

Die Apotheke ist ein frei stehendes Fachwerkhaus in Hanglage. Der Laden ist oben von einer belebten Straße aus zu erreichen. Tiefer am Hang, zu einer schmalen Gasse hinaus, ist das Untergeschoss zu sehen. Der Hang selbst ist auf einer Seite der Apotheke ummauert und wird als Kräutergarten genutzt. Auf der anderen Hausseite führt eine steile Treppe nach unten. Die Gasse unterhalb des Gebäudes liegt nach Osten und ist daher von langen Schatten bedeckt.

Der Laden ist geschlossen und auch im übrigen Haus scheint niemand zu sein. Die Haupttür ist abgeschlossen. Hier kommen immer wieder Passanten vorbei und werfen herumlungernenden Abenteurergruppen misstrauische Blicke zu. Ein Einbruch wird hier höchstens wenige Minuten unbemerkt bleiben.

Im Untergeschoss lässt sich eine weitere Tür finden – sie führt direkt in den Keller. Die Gasse vor der Hintertür ist vollkommen leer und abgelegen. Es ist sehr unwahrscheinlich, dass in nächster Zeit jemand die aufgebrochene Tür bzw. entsprechende Aktivitäten der SC bemerkt.

☛ **Stabile Holztür:** Stärke 5cm; Härte 5; 20 TP; Zerbrechen-SG 23; Schlösser öffnen 25

Eine dritte Tür ist über den Garten zu erreichen. Dazu ist zunächst ein Wurf gegen SG 10 *Klettern* erforderlich. Die Gartentür ist dagegen weniger stabil.

🗡 **Gute Holztür:** Stärke 5cm; Härte 5; 15 TP; Zerschlagen-SG 18; *Schlösser öffnen* 25

Wie sich die Situation entwickelt: Versuchen die SC, Unterstützung bei der Stadtwache zu bekommen, laufen sie bald einer Patrouille in die Arme, die sich aber nicht für eine aufgebrochene Hintertür interessieren lässt. Falls die SC zu hartnäckig sind, grinst eine der Wachen breit und schickt die SC mit den zynischen Worten fort: „Das ist eine Aufgabe für echte Helden!“

Wenn die SC unbedingt durch die Vordertür herein wollen, ist das durchaus möglich (Werte der Tür wie oben). Passanten werden die Stadtwache informieren und die wird sich darum kümmern – irgendwann. Auf das Spielgeschehen hat dies keinen Einfluss, doch werden die SC dann wegen Einbruchs gesucht (*Wanted* mit Eintrag „Burglary“ ausstellen).

Die Wohnräume im Erdgeschoss und 1. Stock sind leer und lassen wenig Ungewöhnliches (für eine alleinstehende Gnomin) entdecken: allein die zahlreichen Ton- und Porzellan-Figürchen von Feen fallen auf, die sämtliche Regalbretter, Tischchen und Kommoden zieren. Bei näherer Betrachtung (und nur dann) sehen die Feen jedoch weniger lieblich aus als zunächst angenommen. Sie strecken dem Betrachter die Zunge heraus, haben schwarz geschminkte Augen oder kauen auf Insekten.

Eine Treppe führt nach unten und endet an einer Tür, die von den Wohnräumen aus mit drei schweren Metallriegeln gesichert ist. Diese lassen sich von dieser Seite der Tür leicht entfernen. Auf diesem Weg kommen die SC auch in den Kellerraum.

Kellerraum

Der Keller dient als Vorrats- und Lagerraum. Es stehen diverse Kisten, Säcke und Fässchen mit Lebensmitteln herum.

Die Westwand ist grob behauener Fels, an der einige Obstkisten aufgestapelt sind. Die Tür in der Nordwand ähnelt der nach draußen, hat jedoch keine Schlösser auf dieser Seite – sie ist von der anderen Seite mit drei schweren Metallriegeln gesichert.

🗡 **Stabile Holztür:** Stärke 5cm; Härte 5; 20 TP; Zerschlagen-SG 25

Visdiriadre Ningel lässt den Raum direkt von ihren Lieferanten befüllen und hat zu diesem Zweck Schlüssel an einzelne Händler verteilt. Hierhin lässt sie sich von einem Auftragschläger auch Straßenkinder oder Bettler in Säcken verpackt „liefern“. Anschließend bringt sie sie durch eine Geheimtür in der Felswand in ihren Operationssaal. Die Geheimtür ist durchschnittlich getarnt, aber vielleicht kommen die SC nicht sofort darauf, nach einer Geheimtür zu suchen. Früher oder später werden die SC nach Hinweisen auf das Treiben der Gnomin suchen (im Keller oder im ganzen Haus). Auch dabei können die SC die Geheimtür entdecken.

🗡 **Geheime Steintür:** Stärke 10cm; Härte 8; 60 TP; Zerschlagen-SG 28; *Suchen* 20.

Die Geheimtür öffnet sich nahezu lautlos und schließt sich nach einer Runde selbstständig wieder. Einmal gefunden, ist sie von jeder Seite leicht zu öffnen.

Begegnung Vier: Geheimer Kellerausbau

Haben die SC die Geheimtür geöffnet, können sie den verborgenen Teil des Gebäudes betreten.

Hinter der Geheimtür beginnt ein schmaler Gang, dessen Höhe für kleine Kreaturen ausgelegt ist. Alle, die größer sind als Gnome oder Halblinge, müssen den Kopf einziehen, um einzutreten. Vom Boden geht ein diffuses Licht aus.

Der Gang ist anfangs grob aus dem Fels gehauen, nach wenigen Schritten beginnen jedoch maskenhafte Gesichter vom Boden bis zur Decke zu reichen. In die Lücken dazwischen sind viele kleine Gesichter in den Stein graviert worden, die unterschiedlichen Gnomen nachempfunden wurden.

Falls ein *Magie erkennen* gewirkt wird: Das Licht ist ein schwacher, permanenter Zauber (Hervorrufung) und reicht für Dämmerlicht aus. Boden und Wände tragen einige schwache magische Auren von Bannzaubern (*Zauberkunde* SG 16), sowie etliche Auren der Illusion (*Zauberkunde* SG 17). Hier haben mehrere Generationen gnomischen Humors und Zauberkönnens gewirkt. Auf den Gesichtern im Fels liegen unzählige *Magische Mündel*, die bei unterschiedlichsten Bedingungen ausgelöst werden. Nur wenn eine spezielle Brosche getragen wird, reagieren die Gesichter nicht. Da Visdiriadre Ningel diese Brosche besitzt, kann sie ohne magische Kommentare ein- und ausgehen. Sobald jemand anderes den Gang betritt, beginnt das erste Gesicht mit dumpfer Stimme zu sprechen:

„Dreht um, bevor es zu spät ist!“

Die Wandbilder sind dazu da, Eindringlinge zu verängstigen und zu verwirren. Nicht alle sprechen dabei Warnungen aus, manche klingen im Gegenteil eher aufmunternd. Da hier viele Gnome viele Jahre ihrer Kreativität freien Lauf gelassen haben, ist für alle möglichen und unmöglichen Fälle ein Spruch hinterlegt. Improvisiere nach Belieben. Hier ein paar Anregungen:

„Kehrt um!“

„Hört nicht auf ihn. Das sagt der immer.“

„Wäre es zu viel verlangt, wenn Ihr das Licht ausmachen würdet?“

„Dies ist Privatbesitz und Ihr werdet Euer Eindringen büßen!“

„Geh nicht weiter. Hier lauert der ... dadadadaa ... sichere Tod.“

„Ich würde ja gehen, wenn ich könnte, aber ich bin bloß ein Fels.“

Diese Geräuschkulisse begleitet die SC bis zum Ende des Ganges. Erst wenn sie ihn verlassen, bleiben alle Felsenbilder stumm.

Direkt hinter dem Gangknick müssen die SC jedoch eine Falle überqueren, die im Boden verborgen ist und auslöst, wenn man darauf tritt (3 m langer Bereich). Auf den niedrigen DGS ist sie auch ohne Schurken leicht zu finden und zu entschärfen – wenn man danach sucht. Mit dem Zauber *Magie entdecken* kann die Falle nicht gefunden werden, da der aktive Teil der Falle (*Alarm*) wie so vieles in diesem Gang eine schwache *Bannzauber*-Aura besitzt.

Die Falle lässt sich auch überspringen, wenn man sie gefunden hat, aber nicht entschärfen kann. Dazu ist mangels Anlauf ein *Springen*-SG von 20 oder höher zu erreichen. Die niedrige Deckenhöhe stellt für mittelgroße Charaktere keine zusätzliche Beeinträchtigung dar. Sie können der Länge nach vorwärts springen und kommen zwar unsanft, aber ohne zusätzlichen Schaden auf.

DGS 2 (BS 2)

↗ **Falle:** **Fluch**; HG 2; magische Gegenstandsfalle; Berührungsauslöser (*Alarm*); automatischer Rücksetzer (sofort); Zaubereffekt *Fluch*, Kleriker 3, Willen SG 15 keine Wirkung, dauerhaft -6 WE (Minimum 1); *Suchen* (SG 15), Mechanismus ausschalten (SG 15)

DGS 4 (BS 3)

↗ **Falle: Fluch;** HG 3; magische Gegenstandsfalle; Berührungsauslöser (*Alarm*); automatischer Rücksetzer (sofort); Zaubereffekt *Fluch*, Kleriker 3, Willen SG 15 keine Wirkung, dauerhaft -6 WE (Minimum 1); Suchen (SG 24), Mechanismus ausschalten (SG 15)

DGS 6 (BS 4)

↗ **Falle: Fluch;** HG 4; magische Gegenstandsfalle; Berührungsauslöser (*Alarm*); automatischer Rücksetzer (sofort); Zaubereffekt *Fluch*, Kleriker 3, Willen SG 15 keine Wirkung, dauerhaft -6 WE (Minimum 1); Suchen (SG 24), Mechanismus ausschalten (SG 24)

DGS 8 (BS 5)

↗ **Falle: Fluch;** HG 5; magische Gegenstandsfalle; Berührungsauslöser (*Alarm*); automatischer Rücksetzer (sofort); Zaubereffekt *Fluch*, Kleriker 3, Willen SG 15 keine Wirkung, dauerhaft -6 WE (Minimum 1); Suchen (SG 29), Mechanismus ausschalten (SG 24)

Die NSC-Abenteurer haben einfach Glück und bestehen ihre Willenswürfe. Spätestens wenn Visdiriadre Ningel erscheint, wird die Falle von ihr deaktiviert. Der Mechanismus dafür ist sehr gut versteckt (*Suchen* SG 40).

Der Fluch kann nach Verlassen des Gebäudes in einem Tempel gebrochen werden (je 150 GM). In Herbergsbad gibt es zwar viele Tempel, aber zu Abendstunden ist nicht unbedingt überall ein Kleriker anwesend, der fähig ist, Flüche aufzuheben. Gemeldete Mitglieder werden in ihrer Kirche in dringenden Fällen auch nachts Unterstützung für sich und ihre Begleiter bekommen – ein Kleriker kommt aus seinen Privatgemächern zu Hilfe. Inwiefern andere SC bis zum Ende des Abenteuers Gelegenheit haben, Hilfe zu bekommen, kannst du daran anpassen, wie gut die SC zurechtkommen.

Sollte der Fluch auch am Ende des Abenteuers nicht aufgehoben worden sein, notiere dies bitte auf dem AR unter *Play Notes* mit „Leidet unter den Auswirkungen eines Fluchs (WE)/Suffers under the effect of a Bestow Curse (WIS)“.

Begegnung Fünf: Operationssaal

Hinter der Tür öffnet sich ein großer, mit glänzenden Kacheln gefliester Raum. Die Luft ist verbraucht und riecht nach Schweiß, Blut und Urin. Von der Decke strahlen magische Lichter auf drei metallene Tische herunter, an denen Personen festgeschnallt sind.

Ein dreckiger, alter Mann ist fast vollständig entkleidet. Auf seiner ausgezehrtten Brust ist eine frische, wulstige Narbe. Der Bauch ist blutverschmiert und stählerne Haken halten mehrere Hautlappen auseinander, so dass ihr rohes Fleisch erkennen könnt. Der Mann fiebert und flüstert unentwegt.

Daneben liegt eine tote Halblingsfrau seltsam verkrümmt auf dem Bauch. Ihre Glieder sind ungewöhnlich angewinkelt und vermutlich mehrfach gebrochen worden.

Auf den dritten Tisch ist ein Junge von vielleicht fünf Jahren gebunden. Arme und Beine sind weit auseinander gezerrt. Trotzdem schläft das Kind.

Außer den Tischen gibt es noch weitere Möbel: Serviertische, auf denen kleine Messer, Haken und Nadeln liegen, Vitrinenschränke mit Tiegeln und Schatullen, aber auch voller Einmachgläser mit undefinierbarem Inhalt. An einer Wand hängen Papiere mit handgemalten anatomischen Skizzen. Nicht wenige sind blutbespritzt oder zeigen rote Fingerabdrücke am Rand. In einer Ecke ist ein kleiner Schrein eingerichtet, auf dem eine bluttriefende Schriftrolle liegt.

Visdiriadre Ningel betreibt hier anatomische Forschungen am lebenden Objekt. Darüber hinaus beliefert sie zahlungskräftigen Kunden mit Organen ihrer Vivisektionsopfer. Zwischen den Papieren an der Wand findet sich auch ein morbider „Einkaufszettel“ (*Spielerhilfe* 2). Auf der Rückseite des Papiers finden die SC eine Herbergsbader Adresse (Rosengasse 27, Altstadt) und den Namen Oloward Milner. Mit *Wissen (Lokales: Die Zersplitterten Sonnen)* SG 20 ist Milner als Meister der Gold- und Feinschmiedezunft bekannt.

In den Einmachgläsern finden sich konservierte Organe von diversen intelligenten Rassen (*Heilkunde* SG 15).

In einer der Schatullen liegt das Zauberbuch der Gnomin. In anderen sind Aufzeichnungen, die vermuten lassen, dass Visdiriadre Ningel schon seit Jahren verschiedene Kunden beliefert. Namen sind hier aber nicht mehr zu finden. Offenbar vernichtet sie die Angaben, sobald der Auftrag ausgeführt wurde.

Ansonsten finden sich noch verschiedene Fesseln und Handschellen.

Nach einem Wurf für *Wissen (Religion)* gegen SG 14 erkennen die SC, dass der Schrein Roykyn, der gnomischen Göttin der Grausamkeit, gewidmet ist. Gnome erhalten auf diesen Wurf einen Umstandsmodifikator von +4. Roykyn ist neutral böse und trägt auch den Beinamen die Gnadenlose. Sie war eine sterbliche Priesterin des neutral bösen Urdlen, von dem sie sich aber nicht genügend beachtet fühlte. Deswegen opferte sie den Klerus eines kompletten Urdlen-Tempels und wurde von Erythnul belohnt, indem er sie zur Göttin erhob.

Auf der blutigen Schriftrolle sind einige von Roykyns Glaubenssätzen festgehalten, die aber nur schwer zu entziffern sind: „Die größte Freude ist es, bei anderen Schmerzen und Leiden in Seele, Geist oder Körper zu verursachen. Grausamkeit wird durch Tränen genährt und nicht geschwächt. Über die Tränen deiner Opfer wirst du wachsen.“

Die Halblingsfrau ist noch keinen Tag tot. Der alte Mann ist nicht ansprechbar und wird höchstens noch ein paar Tage durchhalten, wenn er nicht umfangreich versorgt wird. Der Junge ist bislang unverletzt, aber völlig verängstigt und erschöpft. Bei Lärm oder Berührung wird er aufwachen und um Hilfe flehen.

Wie sich die Situation entwickelt: Die SC sollten nur kurz Gelegenheit bekommen, sich zu orientieren. Dann erscheinen NSC-Abenteurer im Raum. Sie sind ebenfalls auf Visdiriadre Ningels Machenschaften aufmerksam geworden, wissen jedoch nichts von Hanno Böckling und seinen Leuten. Bevor sie wirklich reagieren können, kommt Visdiriadre Ningel hinzu.

Sie ist mehrfach von *Alarm*-Zaubern gewarnt worden und will nun die beiden Gruppen gegeneinander ausspielen. Sie hat sich vorbereitet und betritt daher als letzte ihren Operationssaal. Sie hat sich magisch als männlicher Zwerg getarnt und ab DGS 4 zusätzlich unsichtbar gemacht, bevor sie in den Kellerraum teleportierte. Mit *Unsichtbares sehen* ist sie daher zwar ihre Position, aber nicht ihre Rasse zu erkennen. Die SC können also nicht wissen, dass der Zwerg nicht zu den NSC gehört, und die NSC haben das gleiche Problem umgekehrt. Wenn die SC auf die Idee kommen, sich mit den anderen Abenteurern gegen Visdiriadre zu verbünden, müssen sie diese immer noch überzeugen. Mit einer vollen Aktion ist ein eiliger *Diplomatie*-Versuch (SG 35) möglich, um die NSC-Abenteurer gleichgültig zu stimmen. Einleuchtende Vorträge oder schlüssiges Handeln (Verzicht auf Angriffe) können mit Umstandsmodifikatoren belohnt werden. Visdiriadre wird natürlich jede Gelegenheit nutzen einen Keil zwischen die beiden Gruppen zu treiben.

DGS 2 (BS 4)

↗ **Visdiriadre Ningel:** weibliche gnomische Illusionistin 2, TP 16, GES NB; s. *Anhang 1*

↗ **Jamdak Schwerthand:** männlicher halb-orkischer Kämpfer 1, TP 12, GES CN; s. *Anhang 1*

➤ **Alitranna:** weibliche halb-elfische Waldläuferin 1, TP 9, GES N; s. *Anhang 1*

DGS 4 (BS 6)

➤ **Visdiriadre Ningel:** weibliche gnomische Illusionistin 4, TP 28, GES NB; s. *Anhang 2*

➤ **Jamdak Schwerthand:** männlicher halb-orkischer Kämpfer 2, TP 20, GES CN; s. *Anhang 2*

➤ **Loraatis Dagarkin:** weibliche zwergische Klerikerin des Dumathoin 1, TP 11, GS N; s. *Anhang 2*

➤ **Alitranna:** weibliche halb-elfische Waldläuferin 2, TP 15, GES N; s. *Anhang 2*

DGS 6 (BS 8)

➤ **Visdiriadre Ningel:** weibliche gnomische Illusionistin 6, TP 40, GES NB; s. *Anhang 3*

➤ **Jamdak Schwerthand:** männlicher halb-orkischer Kämpfer 4, TP 36, GES CN; *Anhang 3*

➤ **Loraatis Dagarkin:** weibliche zwergische Klerikerin des Dumathoin 2, TP 19 GES N; s. *Anhang 3*

➤ **Alitranna:** weibliche halb-elfische Waldläuferin 4, TP 27, GES N; s. *Anhang 3*

DGS 8 (BS 10)

➤ **Visdiriadre Ningel:** weibliche gnomische Illusionistin 8, TP 52, GES NB; s. *Anhang 4*

➤ **Jamdak Schwerthand:** männlicher halb-orkischer Kämpfer 6, TP 52 GES CN; s. *Anhang 4*

➤ **Loraatis Dagarkin:** weibliche zwergische Klerikerin des Dumathoin 4, TP 35, GES N; s. *Anhang 4*

➤ **Alitranna:** weibliche halb-elfische Waldläuferin 6, TP 39, GES N; s. *Anhang 4*

Taktik: Visdiriadre Ningel wird zunächst mittels *Bauchreden* einen Aufruf zum Angriff zwischen beiden Abenteurergruppen platzieren. Die NSC-Abenteurer missinterpretieren den falschen Angriffsruf und greifen die SC an, da sie sie für Handlanger der Gnomin halten.

Anschließend greift Visdiriadre Ningel bevorzugt zu Illusionen, die mehrere Gegner gleichzeitig schwächen. Beachte, dass die Gnomin auf APL 2 bis 6 sichtbar wird, wenn sie mit einer Illusion direkt angreift. Danach richtet sie weitere Illusionen gegen diejenigen Gegner, die einen schwachen Willen zu haben scheinen (Kämpfer, Schurken etc.). Erst in zweiter Linie setzt sie Schadenszauber ein (dabei nimmt sie auf den alten Mann und den Jungen keinerlei Rücksicht). Auf DGS 8 verbessert sie einen Dusterkegel mit *Plötzliches Erweitern* und einen Feuerball mit *Plötzliches Maximieren*. Nach Möglichkeit wird Visdiriadre die vorhandenen Fesseln und Handschellen benutzen, um Gefangene zu machen.

Schätze:

(wenn Visdiriadre Ningel und die NSC-Abenteurer besiegt wurden)

DGS 2: Gegenstände 28 GM, Münzen 0 GM, Magie Visdiriadre Ningels Zauberbuch 33 GM.

DGS 4: Gegenstände 50 GM, Münzen 0 GM, Magie Visdiriadre Ningels Zauberbuch 108 GM.

DGS 6: Gegenstände 73 GM, Münzen 0 GM, Magie Visdiriadre Ningels Zauberbuch 183 GM, *beschlagnete Lederrüstung* +1 98 GM.

DGS 8: Gegenstände 52 GM, Münzen 0 GM, Magie Visdiriadre Ningels Zauberbuch 250 GM, *Amulet of Tears* 192 GM, *Bänderrüstung* +1 117 GM, *schwerer Holzschild* +1 96 GM, *beschlagnete Lederrüstung* +1 98 GM.

(wenn Visdiriadre Ningel besiegt und mit den NSC-Abenteurern verhandelt wurde)

DGS 2: Gegenstände 0 GM, Münzen 0 GM, Magie Visdiriadre Ningels Zauberbuch 33 GM.

DGS 4: Gegenstände 0 GM, Münzen 0 GM, Magie Visdiriadre Ningels Zauberbuch 108 GM.

DGS 6: Gegenstände 0 GM, Münzen 0 GM, Magie Visdiriadre Ningels Zauberbuch 183 GM.

DGS 8: Gegenstände 0 GM, Münzen 0 GM, Magie Visdiriadre Ningels Zauberbuch 250 GM, *Amulet of Tears* 192 GM.

Wie sich die Situation entwickelt: Dieser Kampf kann sich in zahlreichen Varianten entwickeln. Dabei gelten folgende Leitlinien. Werden die SC überwältigt, gewinnt Visdiriadre Ningel gegen die NSC-Abenteurer und das Abenteuer ist beendet. Die SC werden von der Gnomin gefangen genommen und erhalten sie den AR-Eintrag „Captured and tortured“.

Werden die NSC-Abenteurer oder die Gnomin zuerst besiegt, dann kämpft die übrig gebliebene Partei weiter gegen die SC.

Wenn sich die beiden Abenteurergruppen gegen die Gnomin verbünden, geht der Kampf vermutlich schnell zu Ende. Die NSC-Abenteurer bieten dann an, sich um die Geretteten zu kümmern, sofern die SC versprechen, dem Hinweis auf Visdiriadre Ningels Auftraggeber zu folgen.

Begegnung Sechs: Die Zunge ist mächtiger als das Schwert

Selbst bei eiligem Vorgehen der SC ist es inzwischen Abend und dunkel geworden, möglicherweise ist es bereits später in der Nacht.

Die SC haben ihm Moment keinen Hinweis, wo sie Hanno Böckling oder Dexter Manibus finden können. Vielleicht wollen sie aus gutem Eifer den Auftraggeber der Gnomin stellen oder hoffen, damit bei Hauptmann Hartleib zu punkten (wo sie doch Hanno Böckling nicht finden konnten). Vielleicht wenden sie sich auch direkt an die Stadtwache, die ihnen aber bloß den Zettel abnimmt und verspricht, sich darum zu kümmern.

Sollten die SC partout die Rosengasse nicht aufsuchen wollen, ist das Abenteuer hier beendet.

Aus der Rosengasse ist Tanzmusik zu hören. Sie kommt nicht von Nareena Disanjos Handelskontor, das am anderen Ende der Straße liegt. Weiter vorn ist ein großes Gebäude hell erleuchtet und von dort klingt gelegentlich Lachen herüber. Vor dem Eingang stehen vier Torwachen, mit denen ein blonder Oeridianer einige Worte wechselt. Er ähnelt der Beschreibung, die ihr von Hanno Böckling erhalten habt. Er wird von zwei bewaffneten und leicht gerüsteten Menschen begleitet. Freundschaftlich klopf er einer Wache auf die Schulter und schüttelt ihr kurz die Hand, dann werden er und seine Begleiter hinein gelassen.

In diesem öffentlichen Tanzsaal gibt Oloward Milner heute einen privaten Ball. Die Torwachen sollen deswegen nur geladene Gäste einlassen, haben sich aber von Hannos Sprachgeschick einwickeln lassen. Die SC sollten es auf die gleiche Weise versuchen, denn die Torwachen sind nicht mit Herzblut bei der Sache und den SC gegenüber gleichgültig eingestellt. Mit einem Wurf auf *Diplomatie* gegen SG 15 lassen sich die Wachen von den Argumenten der SC überzeugen und öffnen die Tür für sie.

Mit Gewalt geht es auch. Die Wachen verteidigen sich bestmöglich, rufen lauthals um Hilfe, aber weil dank des Lärms niemand auf sie achtet, ergreifen sie bald die Flucht, um die Stadtwache zu holen.

☛ **Torwache (4):** menschliche (Oeridianer) Krieger 2, TP 13, GES N

Begegnung Sieben: Der letzte Tanz

Bis die SC den Ballsaal betreten, hat Hanno Böckling bereits Meister Milner gefunden. Allerdings will er den Mann keineswegs zur Verantwortung ziehen, sondern nutzt das gewonnene Wissen, um ihn zu erpressen.

Der prächtig geschmückte Ballsaal ist strahlend hell erleuchtet. Menschen, Elfen und Halbelfen, aber auch Zwerge und Gnome stehen dicht gedrängt an den Wänden, während in der Mitte des Saals getanzt wird. Zwei getrennte Galerien spannen sich über die Seitenwände. Aus Holz gearbeitete Zweige und Blätter verdecken die Personen auf den Galerien, soweit sie nicht am Geländer lehnen und auf das Treiben hinab schauen. Am gegenüberliegenden Ende des Saals auf einer kleinen Bühne spielt ein Orchester. Soweit sichtbar trägt niemand im Saal Waffen.

Der Mann, den ihr am Eingang beobachtet habt, tritt gerade auf die Bühne. Seine Begleiter haben sich rechts und links von einem Mann Anfang Fünfzig in teuren Tanzkleidern aufgestellt und die Hände auf ihre Waffen gelegt.

Die Miene des Fünfzigjährigen zeigt, dass ihm die Situation nicht gefällt.

Der Mann ist tatsächlich Oloward Milner, der bei Visdiriadre Ningel verschiedene Organe und Halbblingsfüße bestellt hat, um sie für einen exquisiten Kreis dekadenter Feinschmecker zubereiten und gegen Ende des Balls in einem Separee servieren zu lassen. Hanno hatte ihn auf seine Beziehung zur Gnomin angesprochen und kurz versucht, ihn um Geld zu erpressen. Nun will er den Druck auf den Handwerksmeister erhöhen.

Wenn sich die SC nähern wollen, kommen sie im Gedränge nur langsam voran, höchstens die halbe Bewegungsrate, dann setzt die folgende Szene ein.

Die Musik des Orchesters endet und alle Aufmerksamkeit richtet sich dem Mann auf der Bühne entgegen.

„Liebe Gäste, gestattet mir, mich vorzustellen. Mein Name ist Hanno Böckling und ...“ Im Saal übertönen Raunen und kurze Entsetzenslaute die nächsten Worte. „... jedenfalls möchte ich unserem Gastgeber für die Einladung danken. Oloward Milner ist ein ungewöhnlicher Mann und bekannt für ... aber vielleicht möchte er das selbst erzählen.“

Hanno streckt Milner die Hand entgegen, doch der winkt mit wedelnden Handbewegungen ab: „Ich möchte das nun doch unter vier Augen besprechen. Kein Grund meine Gäste zu belästigen.“

7.a: Sympathie

Es ist möglich, dass die SC nicht eingreifen und der Erpressung tatenlos zusehen, weil sie glauben, dass Meister Milner es verdient hat. Hanno steigt dann von der Bühne herunter und Milner gibt dem Orchester ein Zeichen weiter zu spielen. Hannos Begleiter bleiben dann wachsam, greifen aber ihrerseits nicht an. Hanno und Milner vereinbaren ein zweites Treffen für die Übergabe einer nicht näher benannten Wertsache. Am Ende des Abenteuers (nachdem Hanno verhaftet wurde) hat Milner keine Angst mehr und gibt eine Beschreibung der Räuberbande ab, die auch die SC einschließt (immerhin trugen auch sie Waffen und haben Hanno de facto unterstützt). Sie werden dann wegen Erpressung gesucht.

7.b: Antipathie

Wenn die SC versuchen, in die Erpressung einzugreifen, wirft der Schurke einen Donnerstein, den er bereitgehalten hat, zwischen die Musiker. Der Knall des Donnersteins lässt das Orchester verstummen und stürzt alle Ballgäste in Panik. Gleichzeitig ist es für Hanno und seine Leute das Signal zum Kampf. Der Handwerksmeister kann auch später noch erpresst werden.

Die verschreckten Gäste drängen und stoßen sich gegenseitig unter lautem Geschrei umher. Der Ausgang des Ballsaals ist nicht groß genug für diesen Ansturm, so dass die Menge sich ständig über die ganze untere Ebene ausbreitet. Angsterfüllt und weitgehend sinnlos rennen alle Gäste, die auf den Galerien waren, ebenfalls nach unten. Die Galerien sind daher nach der ersten Runde leer.

Das Gedränge im Saal wirkt sich folgendermaßen auf den Kampf aus:

- Auf der kompletten unteren Ebene kann man sich nur mit halber Bewegungsrate fortbewegen. 1,50 m-Schritte sind aber möglich.
- Bei Fernkampfangriffen von der unteren Ebene aus besteht eine 35%-Chance, das Ziel zu verfehlen, weil man im entscheidenden Moment angerempelt wird.
- Um einen Zauber, Bardengesang o.ä. zu wirken ist ein Wurf auf Konzentration gegen SG 15 + Zauberstufe erforderlich.
- Wer sich auf der unteren Ebene befindet, hat „weiche“ Deckung gegen Fernkampf- und Reichweitenangriffe (+4 auf die Rüstungsklasse).
- Flächenschaden betrifft auf der unteren Ebene immer auch zahlreiche Unschuldige (durchschnittlich 1 Gast je Feld). Warne Spieler, die Unschuldige gefährden wollen, dass Massenmord eine schwerwiegende böse Tat ist, die zum Gesinnungswechsel und damit zum Ausscheiden des Charakters aus der Kampagne führt. Der durchschnittliche Ballgast ist ein Experte der 2. Stufe und hat 10 TP. Wenn nur einzelne Ballgäste getötet werden, ist dies eine böse Tat, die auf dem AR vermerkt werden muss und eventuell zum Gesinnungswechsel führt. Sterben insgesamt fünf oder mehr Ballgäste, ist die Tat schwerwiegend und die Gesinnung des SC verschiebt sich zur bösen Achse. Wird dieses Abenteuer vor dem 30.06.2008 gespielt, vermerke dies auf dem AR und informiere die Triade (gh_adri@web.de) über den Namen des Spieler, seine RPGA-Nummer und den Namen seines Charakters. Die Triade entscheidet dann, ob der SC wirklich böse wird und damit aus der Kampagne genommen wird. Wird das Abenteuer nach dem 30.06. gespielt, so liegt diese Entscheidung bei dir, gehe vorsichtig damit um!

Weitere Faktoren für das Kampfgeschehen:

- Wer sich auf der oberen Ebene befindet, erhält gegenüber Fernkampfangriffen, die nicht von der gleichen Galerie aus erfolgen vom Galerieschmuck „harte“ Deckung gegen Fernkampfangriffe (+4 auf die Rüstungsklasse).
- Es ist möglich, die Galerien zu erklettern, wenn ein Wurf auf Klettern gegen SG 15 gelingt. Die zu überwindende Höhe beträgt 3 Meter (2 Felder).
- Theoretisch ist es auch möglich, zur Galerie hinauf zu springen. Dies benötigt 6 Meter Anlauf (4 Felder) und einen erfolgreichen Wurf auf Springen gegen SG 40. Ohne Anlauf geht es nicht (SG 80).

Die Begegnungsstufe ist wegen der Umgebungsbedingungen um 1 erhöht.

DGS 2 (BS 4)

👉 **Hanno Böckling:** männlicher, menschlicher (Oeridianer) Marshall 1/Späher 1, 15 TP, GES CN; s. Anhang 1

👉 **Säbelrassler:** weiblicher, menschlicher (Oeridianer) Säbelrassler 1, 12 TP, GES CN; s. Anhang 1

👉 **Schurke:** männlicher, menschlicher (Oeridianer) Schurke 1, 8 TP, GES NB; s. Anhang 1

Epilog

DGS 4 (BS 6)

- **Hanno Böckling:** männlicher, menschlicher (Oeridianer) Marshall 1/Späher 2, 21 TP, GES CN; s. *Anhang 2*
- **Säbelrassler:** weiblicher menschlicher (Oeridianer) Säbelrassler 3, TP 28, GES CN; s. *Anhang 2*
- **Schurke:** männlicher menschlicher (Oeridianer) Schurke 2, TP 14, GES NB; s. *Anhang 2*

DGS 6 (BS 7)

- **Hanno Böckling:** männlicher menschlicher (Oeridianer) Marschall 1/Späher 3, TP 27, GES CN; s. *Anhang 3*
- **Säbelrassler:** weiblicher menschlicher (Oeridianer) Säbelrassler 3, TP 28, GES CN; s. *Anhang 3*
- **Schurke:** männlicher menschlicher (Oeridianer) Schurke 2, TP 14, GES NB; s. *Anhang 3*

DGS 8 (BS 9)

- **Hanno Böckling:** männlicher menschlicher (Oeridianer) Marshall 1/Späher 5, TP 39, GES CN; s. *Anhang 4*
- **Säbelrassler:** weiblicher menschlicher (Oeridianer) Säbelrassler 5, TP 44, GES CN; s. *Anhang 4*
- **Schurke:** männlicher menschlicher (Oeridianer) Schurke 4, TP 26 GES NB; s. *Anhang 4*

Taktik: Hanno zieht sich auf eine Galerie zurück und bekämpft die SC mit dem Bogen. Sollten sie ihm zu nahe kommen, nutzt er den *Rod of Ropes* (Knopf 2) frühzeitig, um zur anderen Galerie hinüber zu schwingen. Wenn nötig, ergibt er sich rechtzeitig, um nicht getötet zu werden. (Er hofft auf sein diplomatisches Geschick vor Gericht und eine Fluchtmöglichkeit im Gefängnis.)

Seine Begleiter werden SC nach Möglichkeit mit den Schurken in die Zange nehmen, da sie dann – dank Hannos Aura – besonders viel Schaden anrichten.

Schätze:

- DGS 2: Gegenstände 213 GM, Münzen 0 GM, Magie *Rod of Ropes* 333 GM.
- DGS 4: Gegenstände 238 GM, Münzen 0 GM, Magie *Rod of Ropes* 333 GM.
- DGS 6: Gegenstände 230 GM, Münzen 0 GM, Magie *Rod of Ropes* 333 GM, +1 *Kettenhemd* 117 GM.
- DGS 8: Gegenstände 203 GM, Münzen 0 GM, Magie *Rod of Ropes* 333 GM, *Kettenhemd* +1 117 GM, *Stachelkette* +1 110 GM.

Wie sich die Situation entwickelt: Wenn Hanno Böckling gefangen ist, fliehen seine Begleiter. Die SC können sie verfolgen oder sie entkommen lassen und abwarten, bis sich die Panik gelegt hat.

Die SC können Hanno zu seinen Verbrechen befragen. Er wird versuchen, sie mit den gleichen Argumenten von Freiheit und Umverteilung des Reichtums zu überzeugen, die er beim einfachen Volk verwendet.

Sollten SC sich darüber wundern, dass seine Aura nicht böse ist, obwohl ihm Mord vorgeworfen wird, wird er das nicht direkt beantworten, sondern bei der Argumentation der Notwendigkeit seines Tuns bleiben. Hanno hat nie selbst einen Unschuldigen getötet oder schwer geschadet. Zum Einen richteten sich seine Raubzüge nur gegen Leute, von dessen Schuld (Kriegsgewinnler, Verbrecher) er überzeugt ist, zum Anderen muss er nicht alles selbst erledigen. Dafür hat er schließlich Gefährten und kann im entscheidenden Moment wegschauen.

Oloward Milner ist Teil der panischen Menge und daher zunächst schwer zur Rede zu stellen. Unter Druck verrät er den SC, was es mit der Bestellung bei Visdiriadre Ningel auf sich hat. Dass es weitere „Feinschmecker“ gibt, wird er jedoch unter allen Umständen verheimlichen, um seine Beziehungen nicht zu belasten.

Die SC können Hanno Böckling auf der nächstgelegenen Wache abliefern oder einer eventuell herbeieilenden Patrouille übergeben. Das gewaltsame Eindringen in den Tanzsaal spielt dann angesichts der Gefangennahme des Räuberhauptmanns keine Rolle mehr. Hanno wird unter schwerer Bewachung ins Gefängnis geführt. Je nach Auftraggeber der SC können sie sich ihre Belohnung bei Hauptmann Hartleib abholen oder werden von Breonna Urthadar kontaktiert. Selbst wenn sie ursprünglich von Dexter Manibus geschickt wurden und sich dann gegen Hanno Böckling gewandt haben, erhält jeder SC eine Belohnung von 25xDGS Goldmünzen von der Stadtwache. Die Achtung der Bluthunde erhalten die SC auch dann, wenn sie nicht von Breonna Urthadar beauftragt wurden.

Schätze:

- DGS 2: Gegenstände 0 GM, Münzen 50 GM, Magie 0
- DGS 4: Gegenstände 0 GM, Münzen 100 GM, Magie 0
- DGS 6: Gegenstände 0 GM, Münzen 150 GM, Magie 0
- DGS 8: Gegenstände 0 GM, Münzen 200 GM, Magie 0

Falls die SC die Erpressung Oloward Milners zugelassen und Hanno Böckling laufen gelassen haben, erfahren sie nach einigen Tagen, dass er wenig später von Breonna Urthadar gefangen und der Stadtwache übergeben wurde. Eine Belohnung gibt es in diesem Fall selbstverständlich nicht für die SC.

Sollten die SC offiziell Vorwürfe gegen Meister Milner erheben, werden diese zwar von der Stadtwache aufgenommen, doch selbst der Zettel aus dem Operationssaal der Gnomin wird nur skeptisch betrachtet. Schließlich kann jeder versuchen, den Namen eines ehrbaren Mitglieds der Gesellschaft in den Dreck zu ziehen. Und doch passiert etwas Unerwartetes.

Auch wenn die Stadtwache Oloward Milner erst sehr widerwillig in Gewahrsam genommen hat, wird gegen ihn am nächsten Tag schon Anklage wegen Kannibalismus erhoben. Wenige Tage später findet ein öffentlicher Schauprozess statt, an dessen Ende er enteignet und für fünf Jahre Zwangsarbeit in die Rufenden Minen verbannt wird. Das enteignete Vermögen wird zum Großteil der Staatskasse und der Zilchuskirche zugesprochen. Aber ein Teil (immerhin 500 Kronen [Goldmünzen]) soll zur Entschädigung der Opfer und dem Waisenhaus der Nareena Disjano eingesetzt werden.

Das Urteil wird in der Herbergsbader Bevölkerung zwiespältig aufgenommen: so beschwerten sich einige (besonders aus den reicheren und gewöhnlicherweise einflussreicheren Schichten), über die viel zu harte Bestrafung Milners und den ungerechten Schauprozess, während andere wohlwollend (wenn gleich erstaunt) zur Kenntnis nehmen, dass ein Teil von Milners Vermögen zur Entschädigung der Opfer und Versorgung der ärmeren Bevölkerungskreise genutzt werden soll. Natürlich wird das Urteil nicht öffentlich diskutiert, sondern diese Erkenntnisse erhält man nur hinter vorgehaltener Hand.

Hinweise nur für den SL (bitte nicht an die Spieler weitergeben, diese [bzw. ihre SC] dürfen gerne spekulieren, aber mehr als Gerüchte sollten nicht rauszufinden sein): Prinzessin Karasin und ihre Berater halten dies für einen klugen Schachzug, um die Stimmung in den ärmeren Stadtvierteln zu beruhigen. Außerdem soll auf diese Weise Touristen klar gemacht werden, dass Kannibalismus kein Verbrechen ist, das in Herbergsbad geduldet wird. Ob dies auch so wäre, wenn der Fall nicht so an die Öffentlichkeit gekommen wäre, ist hingegen eher unwahrscheinlich.

Falls die SC Visdriadre Ningel lebend gefangen und der Stadtwache übergeben haben, erfahren sie, dass die Gnomin in ein Hochsicherheitsgefängnis unterhalb des Palasts der Prinzessin überführt wurde und dort ihre Strafe verbüßt. (Tatsächlich weiß jemand im Palast ihre Begabungen zu schätzen und will sie für sich nutzen.)

Für ein paar Tage ist die Verhaftung Hanno Böcklings Stadtgespräch. Erstaunlich schnell – nur einen Tag nach Oloward Milner - wird ihm der Prozess gemacht; keine Woche sitzt er in Haft, dann wird das Urteil verkündet: Räuberei und Bandenbildung. Bereits für den nächsten Mittag verkünden Herolde seine öffentliche Hinrichtung.

Mit einem Wurf auf Wissen (Lokales: Die Zersplitterten Sonnen) gegen SG 10 oder Beruf (Anwalt) gegen SG 5 wird den SC klar, dass die Strafe hart, aber durchaus üblich in letzter Zeit ist.

Es steht den SC frei, sich die Hinrichtung anzuschauen. Auf dem Marktplatz werden über Nacht eine Bühne und ein Galgen aufgebaut. Schon in den Morgenstunden versammeln sich Schaulustige aus den mittleren Schichten, gegen Mittag kommen auch Reiche (ausgelassene Fröhlichkeit) und Arme (betroffene Fassungslosigkeit) hinzu.

Als Hanno Böckling in einem vergitterten Karren gebracht wird, schlagen ihm alle Arten von Gefühlsregungen entgegen. Stolz blickt er in die Menge, schenkt jungen Frauen und offensichtlich Notleidenden ein aufmunterndes Lächeln, während er die Wohlhabenden kaum zur Kenntnis nimmt. Man führt ihn auf die Bühne. Das Urteil – Einbruch, Diebstahl, Räuberei und Bandenbildung, Hängen bis zum Tod – trägt ein Gerichtsdienner vor, während dem Verurteilten die Schlinge umgelegt wird. In die anschließende Stille auf dem Platz ruft plötzlich Hanno:

„Leute von Herbergsbad, Ihr kennt mich besser. Heute wollen sie mich richten – Euch aber knechten sie schon lange! Ihr könnt ...“

Der Henker öffnet die Falltür in der Bühne. Mit einem Knacken endet Hannos Rede und sein Leben.

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

Erfahrungspunkte

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

Um EP für eine Begegnung zu berechnen, soll der Spielleiter 30 EP pro bewältigter BS verteilen. So erhält jedes beteiligte Mitglied der Gruppe auf DGS 2 für die Vernichtung eines Monsters mit der BS 4 120 EP, während es auf DGS 4 bei einer BS von 6 180 EP erhält. Ein Abenteuer sollte je nach DGS nur eine bestimmte Zahl an BS enthalten: DGS 2 = 12 BS, DGS 4 = 18 BS, DGS 6 = 24 BS und DGS 8 = 30 BS. Somit können in einem Abenteuer für die DGS 4 maximal 540 EP an die Spieler verteilt werden. Bis zu 20 % 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: In Johydees Kapelle

Sieg über Dexter Manibus und Begleiter bzw. die Stadtwache

DGS 2 BS 2	60 EP
DGS 4 BS 3	90 EP
DGS 6 BS 5	150 EP
DGS 8 BS 6	180 EP

Begegnung Vier: Geheimer Kellerausbau

Die Falle ausgeschaltet oder überlebt

DGS 2 BS 2	60 EP
DGS 4 BS 3	90 EP
DGS 6 BS 4	120 EP
DGS 8 BS 5	150 EP

Begegnung Fünf: Operationsaal

Sieg über Visdiriadre Ningel, Überwindung der NSC-Abenteurer durch Kampf oder Verhandlung

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

Begegnung Sechs: Die Zunge ist mächtiger als ds Schwert

Zutritt zum Ball ohne Gewaltanwendung erlangen

DGS 2	15 EP
DGS 4	30 EP
DGS 6	45 EP
DGS 8	60 EP

Begegnung Sieben: Der letzte Tanz

Sieg über Hanno Böckling und seine Leute ohne Unschuldigen zu schaden

DGS 2 BS 4	120 EP
DGS 4 BS 6	180 EP
DGS 6 BS 7	210 EP
DGS 8 BS 9	270 EP

Bonus für gutes Rollenspiel

DGS 2 bis zu	75 EP
DGS 4 bis zu	105 EP
DGS 6 bis zu	135 EP
DGS 8 bis zu	165 EP

Summe der maximal möglichen EP

DGS 2	450 EP
DGS 4	675 EP
DGS 6	900 EP
DGS 8	1.125 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.

Wenn ein SC drei oder mehr Stufen unter der DGS ist, auf der das Abenteuer gespielt wird, halbiert sich die Anzahl des Geldes, die der SC am Ende erhält.

Begegnung Zwei: In Johydees Kapelle

DGS 2:	24 GM, 0 GM, 0 GM = 24 GM
DGS 4:	24 GM, 0 GM, 0 GM = 24 GM
DGS 6:	49 GM, 0 GM, 0 GM = 49 GM
DGS 8:	28 GM, 0 GM, 117 GM = 145 GM

Begegnung Fünf: Operationsaal

(wenn Visdiriadre Ningel und die NSC-Abenteurer besiegt wurden)

DGS 2:	28 GM, 0 GM, 33 GM = 61 GM
DGS 4:	50 GM, 0 GM, 108 GM = 158 GM
DGS 6:	73 GM, 0 GM, 281 GM = 354 GM
DGS 8:	52 GM, 0 GM, 753 GM = 805 GM

(wenn Visdiriadre Ningel besiegt und mit den NSC-Abenteurern verhandelt wurde)

DGS 2:	0 GM, 0 GM, 33 GM = 33 GM
DGS 4:	0 GM, 0 GM, 108 GM = 108 GM
DGS 6:	0 GM, 0 GM, 183 GM = 183 GM
DGS 8:	0 GM, 0 GM, 442 GM = 442 GM

Begegnung Sieben: Der letzte Tanz

DGS 2:	213 GM, 0 GM, 333 GM = 496 GM
DGS 4:	238 GM, 0 GM, 333 GM = 571 GM
DGS 6:	230 GM, 0 GM, 450 GM = 680 GM
DGS 8:	203 GM, 0 GM, 560 GM = 763 GM

Epilog

DGS 2:	0 GM, 50 GM, 0 GM = 50 GM
DGS 4:	0 GM, 100 GM, 0 GM = 50 GM
DGS 6:	0 GM, 150 GM, 0 GM = 50 GM
DGS 8:	0 GM, 200 GM, 0 GM = 50 GM

Summe

(wenn *Visdiriadre Ningel* und die NSC-Abenteurer besiegt wurden)

DGS 2: 265 GM + 50 GM + 366 GM = 681 GM begrenzt auf 450 GM

DGS 4: 312 GM + 100 GM + 441 GM = 853 GM begrenzt auf 650 GM

DGS 6: 352 GM + 150 GM + 731 GM = 1.233 GM begrenzt auf 900 GM

DGS 8: 283 GM + 200 GM + 1.430 GM = 1.913 GM begrenzt auf 1.300 GM

(wenn *Visdiriadre Ningel* besiegt und mit den NSC-Abenteurern verhandelt wurde)

DGS 2: 237 GM + 50 GM + 366 GM = 653 GM begrenzt auf 450 GM

DGS 4: 262 GM + 100 GM + 441 GM = 803 GM begrenzt auf 650 GM

DGS 6: 279 GM + 150 GM + 633 GM = 1.062 GM begrenzt auf 900 GM

DGS 8: 231 GM + 200 GM + 1.119 GM = 1.550 GM begrenzt auf 1.300 GM

Besondere Gegenstände

Verhaftet: Der SC wird von der Stadtwache verhaftet und für alle Verbrechen, wegen derer er gesucht wird, bestraft.

Dankbarkeit der Stadtwache / Hanno Böcklings: Für die Hilfe erhält der SC regionalen Zugriff auf die Rüstungs-/Schildverzauberung *Commander*.

Achtung der Bluthunde: Die SC haben Hanno Böckling gefangen. Die Bluthunde sind von dieser Leistung beeindruckt und laden den SC ein, Mitglied in ihrer Organisation zu werden. Außerdem gewähren die Bluthunde einmaligen Zugriff auf die Waffenverzauberungen *gnadenvoll* und *tödliche Präzision*.

Belohnung der Straßenkinder von Herbergsbad: Der SC hat ein Straßenkind vor drohender Folter und Hinrichtung gerettet. Die Geschichte verbreitet sich schnell in den Gassen und der SC gewinnt das Vertrauen der Straßenkinder von Herbergsbad. Sollte er steckbrieflich gesucht sein, werden die Kinder das nächste Mal, wenn ihm die Verhaftung durch die Stadtwache droht, Verwirrung stiften, damit der SC fliehen kann.

Ist der SC ein Sponsor von Nareenas Haus der Jugend, wird er eingeladen, eine Patenschaft von Nareenas Haus der Jugend zu übernehmen.

Gefangen und gefoltert: Der SC wird von *Visdiriadre Ningel* gefangen und wochenlang gefoltert. Erst nach 4 Wochen gelingt dem SC die Flucht mitsamt seiner Ausrüstung. Das nächste Abenteuer beginnt er mit einem Viertel seiner maximalen Trefferpunkte.

Zugriff auf *Visdiriadre Ningels* Zauberbuch: Der SC hat das Zauberbuch der Gnomin gefunden und bekommt daher Zugriff auf ihre Zaubersprüche. Außerdem hat er genügend Aufzeichnungen entdeckt, um die Talente *Plötzliches Maximieren* und *Plötzliches Erweitern* zu erlernen.

Gegenstände können nicht direkt aus dem Abenteuer mitgenommen werden, aber den Spielern steht es frei, für ihr Bargeld beliebige Gegenstände aus dem Spielerhandbuch und dem Spielleiterhandbuch zu erwerben.

Gegenstände für die Abenteuerbescheinigung (AR)

Arrested (Verhaftet): You have been arrested and will be punished as described on all your Wanted!-Records.

Gratefulness of the city guard / Hanno Böckling (Dankbarkeit):

For your help you get regional access to the armor or shield enhancement *commander* (MIC).

Favor of the Bloodhounds (Achtung der Bluthunde): You have been invited to the Bloodhound MO. In addition, the MO thanks you for your efforts and grants you one time access to the *merciful* and the *deadly precision* (*Complete Adventurer*) weapon enhancements.

Favor of the urchins of Innspa (Belohnung der Straßenkinder von Herbergsbad): If you are *Wanted in Ahlissa*, the next time you are in danger of getting captured by the city guard, the urchins cause a distraction so that you may flee (cross off if used).

If you are a member of the MO "Sponsor of Nareenas Haus der Jugend", you are now invited to become a member of the MO "Nareenas Haus der Jugend – Patenschaft" in addition.

Captured and tortured (Gefangen und gefoltert): You spend 4 extra TUs in captivity and are tortured, until you manage to escape with all your equipment. You start your next adventure with only a quarter of your maximum hit points.

Visdiriadre Ningel's Spellbook: You have plundered the gnomes spellbook.

APL 2: 0-ghost sound, silent portal (SC), touch of fatigue, sonic snap (SC); 1st-burning hands, color spray, disguise self, ventriloquism.

APL 4: as APL 2, plus 2nd-claws of darkness (SC), delusions of grandeur (SC), flaming sphere, glitterdust, hypnotic pattern, invisibility, mirror image, shadowspray (SC).

APL 6: as APLs 2-4, plus 3rd-cone of dimness (SC), displacement, fireball, greater mage armor (SC), phantom guardians (*Races of Destiny*), shadow binding (SC).

APL 8: as APLs 2-6, plus 4th-greater invisibility, phantasmal killer, sensory deprivation (SC), shadow well (SC).

Item Access

APL 2

- Mithral chain shirt (Adventure)
- Rod of ropes (Regional; 4,000 gp; *Complete Scoundrel*)
- *Visdiriadre Ningel's spellbook* (Regional; 300gp)

APL 4

(all of APL 2 plus the following)

- *Visdiriadre Ningel's spellbook* (Regional; 1,100 gp)

APL 6

(all of APL 2-4 plus the following)

- *Visdiriadre Ningel's spellbook* (Regional; 2,000 gp)

APL 8

(all of APL 2-6 plus the following)

- Amulet of tears (Adventure; 2,300 gp; MIC)
- *Visdiriadre Ningel's spellbook* (Regional; 2,800 gp)

Anhang I: Spieldaten NSC DGS 2

In Johydees Kapelle

Dexter Manibus/Elorin Trannyth: männlicher menschlicher (Oeridianer) Kämpfer 1; HG 1; mittelgroßer Humanoider; TW 1W10+2, TP 12; INI +1; BR 6 m (4 Felder); RK 21 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 20); GAB +1, RAB +4, A oder Voller Angriff +5 (2W6+4, Zweihänder); GES N; RW REF +1, WILL +1, ZÄH +4; ST 16, GE 12, KO 14, IN 10, WE 12, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Klettern +1, Handwerk (Holzarbeiten) +4, Springen -5; Heftiger Angriff, Doppelschlag, Waffenfokus (Zweihänder).

Ausrüstung: Zweihänder, Bänderpanzer.

Zauber *Schild* wirkt bereits.

Nerisatras/Zanhand Pegason: männlicher menschlicher (Suel) Hexenmeister 1; HG 1; mittelgroßer Humanoider; TW 1W4+1, TP 5; INI +3; BR 9 m (6 Felder); RK 17 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14); GAB +0, RAB -1, A oder Voller Angriff Nahkampf -1 (1W8-1, Langspeer); BA Zauber; GES N; RW REF +3, WILL +4, ZÄH +3; ST 8, GE 16, KO 12, IN 10, WE 10, CH 16.

Fertigkeiten und Talente: Konzentration +5, Wissen (Arkanes) +4, Zauberkunde +4; Im Kampf zaubern, Eiserner Wille, Wachsamkeit (Ratten-Vertrauter).

Bekannte Zauber (2/2 – Grund-SG = 13 + Zaubergrad): o. Grad – *Benommenheit*, *Magie entdecken*, *Untote schwächen*, *Licht*, *Magie lesen*, *Resistenz*, *Hauch der Erschöpfung*; 1. Grad – *Brennende Hände*, *Magisches Geschoss*, *Schild*, *Zielsicherer Schlag*.

Ausrüstung: Langspeer.

Zauber *Schild* wirkt bereits.

Operationssaal

Visdiriadre Ningel: weibliche gnomische Illusionistin 2; HG 2; kleiner Humanoider; TW 2W4+6+3 (Vertrauter: Kröte), TP 16; INI +2; BR 6 m (4 Felder); RK 17 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 15); GAB +1, RAB -5, A oder Voller Angriff Nahkampf +0 (1W4-2, Keule); BA Zauber; BE Dämmerlicht; GES NB; RW REF +2, WILL +5, ZÄH +3; ST 6, GE 14, KO 16, IN 16, WE 14, CH 8.

Fertigkeiten und Talente: Beruf (Anatom) +7, Handwerk (Alchemie) +10, Konzentration +8, Wissen (Arkanes) +8, Zauberkunde +10; Zauberkunde (Illusion), Schriftrolle anfertigen.

Vorbereitete Zauber (6/5 – Grund-SG = 13 + Zaubergrad): o. Grad – *Geisterhaftes Geräusch*¹; 5x *Kältestrahl*; 1. Grad – *Bauchreden*¹, *Brennende Hände*, *Selbstverkleidung*, 2x *Sprühende Farben*¹.

Ausrüstung: Keule, Trank der Magierüstung (bereits getrunken), Vertrauter (Kröte).

¹ SG des Rettungswurfs um 2 erhöht

Jamdak Schwerthand: männlicher halb-orkischer Kämpfer 1; HG 1; mittelgroßer Humanoider; TW 1W10+2, TP 12; INI +1; BR 6 m (4 Felder); RK 17 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 16); GAB +1, RAB +5, A oder Voller Angriff +6 (2W6+6, Zweihänder); BE Dunkelsicht; GES CN; RW REF +1, WILL +1, ZÄH +4; ST 18, GE 12, KO 14, IN 8, WE 12, CH 8.

Fertigkeiten und Talente: Springen -4; Heftiger Angriff, Waffenfokus (Zweihänder).

Ausrüstung: Zweihänder, Bänderpanzer.

Alitranna: weibliche halb-elfische Waldläuferin 1; HG 1; mittelgroßer Humanoider; TW 1W8+1, TP 9; INI +3; BR 9 m (6 Felder); RK 16 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 13); GAB +1, RAB +3, A Nahkampf +3 (1W6+2, Kurzschwert); Voller Angriff Nahkampf +1 (1W6+2, Kurzschwert) und +1 (1W6+1, Kurzschwert); BE

Dämmerlicht, Erzfeind (Gnom) +2; GES N; RW REF +5, WILL +0, ZÄH +3; ST 14, GE 16, KO 12, IN 10, WE 10, CH 12.

Fertigkeiten und Talente: Leise bewegen +6, Mit Tieren umgehen +5, Überleben +4, Verstecken +6, Wissen (Gewölbekunde) +4, Wissen (Natur) +4; Spurenlesen, Kampf mit zwei Waffen.

Ausrüstung: 2 Kurzscherter, Beschlagene Lederrüstung.

Der letzte Tanz

Hanno Böckling: männlicher menschlicher (Oeridianer) Marshal 1/Späher 1; HG 2; mittelgroßer Humanoider; TW 2W8+2, TP 15; INI +2; BR 9 m (6 Felder); RK 16 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 14); GAB +0, RAB +2, A oder Voller Angriff Nahkampf +2 (1W8+2, Langschwert) oder Fernkampf +3 (1W8+2, Kompositlangbogen +2 [Meisterarbeit]); BA Skirmish +1W6; BE Fallen finden, Minor Aura (Master of Tactics), Geplänkel +1W6; GES CN; RW REF +4, WILL +1, ZÄH +3; ST 14, GE 14, KO 12, IN 10, WE 8, CH 16.

Fertigkeiten und Talente: Bluffen +7, Diplomatie +11, Beeindrucken +8, Springen +4, Wissen (Lokales: Die Zersplitterten Sonnen) +4, Motiv erkennen +3, Turnen +7; Kernschuss, Präzisionsschuss, Fertigkeitfokus (Diplomatie).

Ausrüstung: Langschwert, Kompositlangbogen +2 [Meisterarbeit], Mithral-Kettenhemd, Rod of Ropes.

Säbelrassler: weiblicher menschlicher (Oeridianer) Säbelrassler 1; HG 1; mittelgroßer Humanoider; TW 1W10+2, TP 12; INI +3; BR 9 m (6 Felder); RK 17 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14); GAB +1, RAB +3, A oder Voller Angriff Nahkampf +5 (2W4+3, Stachelkette); GES CN; RW REF +3, WILL -1, ZÄH +4; ST 14, GE 16, KO 14, IN 14, WE 8, CH 8.

Fertigkeiten und Talente: Entfesselungskunst +5, Klettern +4, Schwimmen +2, Seil benutzen +7, Springen +4, Turnen +5; Umgang mit exotischen Waffen (Stachelkette), Waffenfokus (Stachelkette), Waffenfinesse.

Ausrüstung: 1 Stachelkette, Kettenhemd.

Schurke: männlicher menschlicher (Oeridianer) Schurke 1; HG 1; mittelgroßer Humanoider; TW 1W6+2, TP 8; INI +2; BR 9 m (6 Felder); RK 16 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 14); GAB +0, RAB +3, A Nahkampf +4 (1W6+3, Kurzschwert); Voller Angriff Nahkampf +2 (1W6+3, Kurzschwert) und +2 (1W6+1, Kurzschwert); BA +1W6 hinterhältiger Angriff; GES N; RW REF +4, WILL +0, ZÄH +2; ST 16, GE 14, KO 14, IN 10, WE 10, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Fingerfertigkeit +4, Informationen sammeln +4, Leise bewegen +4, Magischen Gegenstand benutzen +4, Mechanismus ausschalten +4, Schlösser öffnen +6, Suchen +4, Turnen +4, Verstecken +4; Waffenfokus (Kurzschwert), Kampf mit zwei Waffen.

Ausrüstung: 2 Kurzscherter, Kettenhemd.

Anhang 2: Spieldaten NSC DGS 4

In Johydees Kapelle

Dexter Manibus/Elorin Trannyth: männlicher menschlicher (Oeridianer) Kämpfer 2; HG 2; mittelgroßer Humanoider; TW 2W10+4, TP 20; INI +1; BR 6 m (4 Felder); RK 21 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 20); GAB +2, RAB +5, A oder Voller Angriff +6 (2W6+4, Zweihänder); GES N; RW REF +1, WILL +1, ZÄH +5; ST 16, GE 12, KO 14, IN 10, WE 12, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Klettern +2, Handwerk (Holzarbeiten) +5, Springen -4; Heftiger Angriff, Doppelschlag, Waffenfokus (Zweihänder), Verbessertes Waffe zerschmettern.

Ausrüstung: Zweihänder, Bänderpanzer.

Zauber *Schild* wirkt bereits.

Nerisatras/Zanhand Pegason: männlicher menschlicher (Suel) Hexenmeister 2; HG 2; mittelgroßer Humanoider; TW 2W4+2, TP 9; INI +3; BR 9 m (6 Felder); RK 17 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14); GAB +1, RAB +0, A oder Voller Angriff Nahkampf +0 (1W8-1, Langspeer); BA Zauber; GES N; RW REF +3, WILL +5, ZÄH +3; ST 8, GE 16, KO 12, IN 10, WE 10, CH 16.

Fertigkeiten und Talente: Konzentration +6, Wissen (Arkane) +5, Zauberkunde +5; Im Kampf zaubern, Eiserner Wille, Wachsamkeit (Ratten-Vertrauter).

Bekannte Zauber (3/3 – Grund-SG = 13 + Zaubergrad): o. Grad – *Benommenheit, Magie entdecken, Untote schwächen, Licht, Magie lesen, Resistenz, Hauch der Erschöpfung*; 1. Grad – *Brennende Hände, Magisches Geschoss, Schild, Zielsicherer Schlag*.

Ausrüstung: Langspeer.

Zauber *Schild* wirkt bereits.

Operationssaal

Visdiriadre Ningel: weibliche gnomische Illusionistin 4; HG 4; kleiner Humanoider; TW 4W4+12+3 (Vertrauter: Kröte), TP 28; INI +2; BR 6 m (4 Felder); RK 17 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 15); GAB +2, RAB -4, A oder Voller Angriff Nahkampf +1 (1W4-2, Keule); BA Zauber; BE Dämmersicht; GES NB; RW REF +3, WILL +6, ZÄH +4; ST 6, GE 14, KO 16, IN 17, WE 14, CH 8.

Fertigkeiten und Talente: Beruf (Anatom) +9, Handwerk (Alchemie) +12, Konzentration +10, Wissen (Arkane) +10, Zauberkunde +12; Zauberkunde (Illusion), Mächtiger Zauberkunde (Illusion), Schriftrolle anfertigen.

Vorbereitete Zauber (6/6/5 – Grund-SG = 13 + Zaubergrad): o. Grad – *Geisterhaftes Geräusch¹; 5x Kältestrahl*; 1. Grad – *Bauchreden¹, 2x Brennende Hände, Selbstverkleidung, 2x Sprühende Farben¹*; 2. Grad – *Flammenkugel, Glitzerstaub, Unsichtbarkeit, Phantom Angreifer¹, Schattenbänder¹*.

Ausrüstung: Keule, Trank der Magierrüstung (bereits getrunken), Vertrauter (Kröte).

¹ SG des Rettungswurfs um 3 erhöht

Durchgestrichene Zauber sind schon verbraucht und wirken schon.

Jamdak Schwerthand: männlicher halb-orkischer Kämpfer 2; HG 2; mittelgroßer Humanoider; TW 2W10+4, TP 20; INI +1; BR 6 m (4 Felder); RK 20 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 19); GAB +2, RAB +6, A oder Voller Angriff +7 (2W6+6, Zweihänder); BE Dunkelsicht; GES CN; RW REF +1, WILL +1, ZÄH +5; ST 18, GE 12, KO 14, IN 8, WE 12, CH 8.

Fertigkeiten und Talente: Springen -3; Heftiger Angriff, Doppelschlag, Waffenfokus (Zweihänder).

Ausrüstung: Zweihänder, Bänderpanzer.

Zauber *Schild des Glaubens* wirkt bereits.

Loraatis Dagarkin: weibliche zwergische Klerikerin des Dumathoin 1; HG 1; mittelgroßer Humanoider; TW 1W8+3, TP 11; INI +2; BR 6 m (4 Felder); RK 19 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 18); GAB +1, RAB +3, A oder Voller Angriff Nahkampf +3 (1W8+2, Streithammer); BA Zauber; BE Untote vertreiben; GES N; RW REF +1, WILL +4, ZÄH +5; ST 14, GE 12, KO 16, IN 10, WE 14, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Konzentration +7, Wissen (Religion) +4; Umgang mit Kriegswaffen (Streithammer).

Vorbereitete Zauber (4/3 – Grund-SG = 12 + Zaubergrad): o. Grad – *Kleinere Wunden heilen*; 1. Grad – *Schild des Glaubens, Schutz vor Bösem, Heiligtum*.

Ausrüstung: Streithammer, Heiliges Symbol aus Holz, Bänderrüstung, Schwerer Holzschild.

Alitranna: weibliche halb-elfische Waldläuferin 2; HG 2; mittelgroßer Humanoider; TW 2W8+2, TP 15; INI +3; BR 9 m (6 Felder); RK 16 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 13); GAB +2, RAB +4, A Nahkampf +5 (1W6+2, Kurzschwert); Voller Angriff Nahkampf +3 (1W6+2, Kurzschwert) und +3 (1W6+1, Kurzschwert); BE Dämmersicht, Erzfeind (Gnom) +2; GES N; RW REF +6, WILL +0, ZÄH +4; ST 14, GE 16, KO 12, IN 10, WE 10, CH 12.

Fertigkeiten und Talente: Leise bewegen +7, Mit Tieren umgehen +6, Überleben +5, Verstecken +7, Wissen (Gewölbekunde) +5, Wissen (Natur) +5; Spurenlesen, Kampf mit zwei Waffen.

Ausrüstung: 2 Kurzschwerter, Beschlagnahmte Lederrüstung.

Der letzte Tanz

Hanno Böckling: männlicher menschlicher (Oeridianer) Marshal 1/Späher 2; HG 3; mittelgroßer Humanoider; TW 3W8+3, TP 21; INI +2; BR 9 m (6 Felder); RK 16 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 14); GAB +1, RAB +3, A oder Voller Angriff Nahkampf +3 (1W8+2, Langschwert) oder Fernkampf +5 (1W8+2, Kompositlangbogen +2 [Meisterarbeit]); BA Geplänkel +1W6; BE Ausdauer im Kampf +1, Fallen finden, Minor Aura (Master of Tactics), Geplänkel +1W6; GES CN; RW REF +5, WILL +1, ZÄH +4; ST 14, GE 14, KO 12, IN 10, WE 8, CH 16.

Fertigkeiten und Talente: Bluffen +8, Diplomatie +16, Beeindrucken +11, Springen +4, Wissen (Lokales: Die Zersplitterten Sonnen) +4, Motiv erkennen +5, Turnen +7; Kernschuss, Präzisionsschuss, Waffenfokus (Kompositlangbogen), Fertigkeitenfokus (Diplomatie).

Ausrüstung: Langschwert, Kompositlangbogen +2 [Meisterarbeit], Mithral-Kettenhemd, Rod of Ropes.

Säbelrassler: weiblicher menschlicher (Oeridianer) Säbelrassler 3; HG 3; mittelgroßer Humanoider; TW 3W10+6, TP 28; INI +3; BR 9 m (6 Felder); RK 17 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14); GAB +3, RAB +5, A oder Voller Angriff Nahkampf +8 (2W4+3, Stachelkette [Meisterarbeit]); BA Scharfsinniger Angriff; GES CN; RW REF +5, WILL +0, ZÄH +5; ST 14, GE 16, KO 14, IN 14, WE 8, CH 8.

Fertigkeiten und Talente: Entfesselungskunst +7, Klettern +6, Schwimmen +4, Seil benutzen +9, Springen +8, Turnen +9; Umgang mit exotischen Waffen (Stachelkette), Waffenfokus (Stachelkette), Waffenfinesse, Kampfreflexe.

Ausrüstung: 1 Stachelkette [Meisterarbeit], Kettenhemd.

Schurke: männlicher menschlicher (Oeridianer) Schurke 2; HG 2; mittelgroßer Humanoider; TW 2W6+4, TP 14; INI +2; BR 9 m (6 Felder); RK 16 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 14); GAB +1, RAB +4, A Nahkampf +6 (1W6+3, Kurzschwert [Meisterarbeit]); Voller Angriff Nahkampf +4 (1W6+3, Kurzschwert [Meisterarbeit]) und Nahkampf +4 (1W6+1, Kurzschwert [Meisterarbeit]); BA +1W6

hinterhältiger Angriff; BE Entrinnen, Fallen finden ; GES NB; RW
REF +5, WILL +0, ZÄH +2; ST 16, GE 14, KO 14, IN 10, WE 10, CH
10.

Fertigkeiten und Talente: Fingerfertigkeit +5, Informationen sammeln
+5, Leise bewegen +5, Magischen Gegenstand benutzen +5,
Mechanismus ausschalten +5, Schlösser öffnen +7, Suchen +5, Turnen
+5, Verstecken +5; Waffenfokus (Kurzschwert), Kampf mit zwei
Waffen.

Ausrüstung: 2 Kurzschwerter [Meisterarbeit], Kettenhemd.

Anhang 3: Spieldaten NSC DGS 6

In Johydees Kapelle

Dexter Manibus/Elorin Trannyth: männlicher menschlicher (Oeridianer) Kämpfer 4; HG 4; mittelgroßer Humanoider; TW 4W10+8, TP 36; INI +1; BR 6 m (4 Felder); RK 21 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 20); GAB +4, RAB +7, A oder Voller Angriff +9 (2W6+6, Zweihänder [Meisterarbeit]); GES N; RW REF +2, WILL +2, ZÄH +6; ST 18, GE 12, KO 14, IN 10, WE 12, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Klettern +4, Handwerk (Holzarbeiten) +7, Springen -2; Heftiger Angriff, Doppelschlag, Rundumschlag, Waffenfokus (Zweihänder), Waffenspezialisierung (Zweihänder), Verbessertes Waffe zerschmettern.

Ausrüstung: Zweihänder [Meisterarbeit], Bänderpanzer.

Zauber *Schild* wirkt bereits.

Nerisatras/Zanhand Pegason: männlicher menschlicher (Suel) Hexenmeister 4; HG 4; mittelgroßer Humanoider; TW 4W4+4, TP 17; INI +3; BR 9 m (6 Felder); RK 17 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14); GAB +2, RAB +1, A oder Voller Angriff Nahkampf +1 (1W8-1, Langspeer); BA Zauber; GES N; RW REF +4, WILL +6, ZÄH +6; ST 8, GE 16, KO 12, IN 10, WE 10, CH 17.

Fertigkeiten und Talente: Konzentration +8, Wissen (Arkanes) +7, Zauberkunde +7; Im Kampf zaubern, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Wachsamkeit (Ratten-Vertrauter).

Bekanntes Zauber (3/6/4 – Grund-SG = 13 + Zaubergrad): 0. Grad – Benommenheit, Magie entdecken, Untote schwächen, Licht, Magie lesen, Resistenz, Hauch der Erschöpfung; 1. Grad – Brennende Hände, Magisches Geschoss, Schild, Zielsicherer Schlag, 2. Grad – Falsches Leben, Melfs Säurepfähel.

Ausrüstung: Langspeer.

Zauber *Schild* wirkt bereits.

Operationssaal

Visdiriadre Ningel: weibliche gnomische Illusionistin 6; HG 6; kleiner Humanoider; TW 6W4+18+3 (Vertrauter: Kröte), TP 40; INI +2; BR 6 m (4 Felder); RK 19 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 17); GAB +3, RAB -3, A oder Voller Angriff Nahkampf +2 (1W4-2, Keule); BA Zauber; BE Dämmersicht; GES NB; RW REF +4, WILL +7, ZÄH +5; ST 6, GE 14, KO 16, IN 17, WE 14, CH 8.

Fertigkeiten und Talente: Beruf (Anatom) +10, Handwerk (Alchemie) +14, Konzentration +12, Wissen (Arkanes) +11, Zauberkunde +14; Plötzliches Maximieren, Plötzliches Erweitern, Zauberfokus (Illusion), Mächtiger Zauberfokus (Illusion), Schriftrolle anfertigen.

Vorbereitete Zauber (6/6/6/5 – Grund-SG = 13 + Zaubergrad): 0. Grad – Geisterhaftes Geräusch¹; 5x Kältestrahl; 1. Grad – , Bauchreden¹, 2x Brennende Hände, Selbstverkleidung, Sprühende Farben¹; 2. Grad – Flammenkugel, Glitzerstaub, Unsichtbarkeit, Phantom Angreifer¹+, Schattenbänder¹+, 3. Grad – Dusterkegel¹+, Feuerball, Verstrickende Schatten¹+

Ausrüstung: Keule, Trank der mächtigen Magierrüstung (bereits getrunken), Vertrauter (Kröte).

¹ SG des Rettungswurfs um 3 erhöht

Durchgestrichene Zauber sind schon verbraucht und wirken schon.

Jamdak Schwerthand: männlicher halb-orkischer Kämpfer 4; HG 4; mittelgroßer Humanoider; TW 4W10+8, TP 36; INI +1; BR 6 m (4 Felder); RK 20 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 19); GAB +4, RAB +8, A oder Voller Angriff +10 (2W6+8, Zweihänder [Meisterarbeit]); BE Dunkelsicht; GES CN; RW REF +2, WILL +2, ZÄH +6; ST 19, GE 12, KO 14, IN 8, WE 12, CH 8.

Fertigkeiten und Talente: Springen -1; Heftiger Angriff, Doppelschlag, Rundumschlag, Waffenfokus (Zweihänder), Waffenspezialisierung (Zweihänder).

Ausrüstung: Zweihänder [Meisterarbeit], Bänderpanzer.

Zauber *Schild des Glaubens* wirkt bereits.

Loraatis Dagarkin: weibliche zwergische Klerikerin des Dumathoin 2; HG 2; mittelgroßer Humanoider; TW 2W8+6, TP 19; INI +2; BR 6 m (4 Felder); RK 19 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 18); GAB +1, RAB +3, A oder Voller Angriff Nahkampf +3 (1W8+2, Streithammer); BA Zauber; BE Untote vertreiben; GES N; RW REF +1, WILL +5, ZÄH +6; ST 14, GE 12, KO 16, IN 10, WE 14, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Konzentration +10, Wissen (Religion) +7; Umgang mit Kriegswaffen (Streithammer).

Vorbereitete Zauber (4/3 – Grund-SG = 12 + Zaubergrad): 0. Grad – Kleinere Wunden heilen; 1. Grad – ~~Schild des Glaubens~~, Schutz vor Bösem, Heiligtum.

Ausrüstung: Streithammer, Heiliges Symbol aus Holz, Bänderrüstung, Schwerer Holzschild.

Alitranna: weibliche halb-elfische Waldläuferin 4; HG 4; mittelgroßer Humanoider; TW 4W8+4, TP 27; INI +3; BR 9 m (6 Felder); RK 17/18¹ (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 13); GAB +4, RAB +6, A Nahkampf +7 (1W6+2, Kurzschwert); Voller Angriff Nahkampf +5 (1W6+2, Kurzschwert) und +5 (1W6+1, Kurzschwert); BE Dämmersicht, Erzfeind (Gnom) +2; GES N; RW REF +7, WILL +1, ZÄH +5; ST 14, GE 17, KO 12, IN 10, WE 10, CH 12.

Fertigkeiten und Talente: Leise bewegen +9, Mit Tieren umgehen +8, Überleben +7, Verstecken +9, Wissen (Gewölbekunde) +7, Wissen (Natur) +7; Spurenlesen, Kampf mit zwei Waffen, Verteidigung mit zwei Waffen, Waffenfokus (Kurzschwert), Ausdauer.

Ausrüstung: 2 Kurzschwerter, Beschlagnahmte Lederrüstung +1.

¹ bei Kampf mit 2 Waffen +1 RK

Der letzte Tanz

Hanno Böckling: männlicher menschlicher (Oeridianer) Marshal 1/Späher 3; HG 4; mittelgroßer Humanoider; TW 4W8+4, TP 27; INI +3; BR 12 m (8 Felder); RK 16 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 16); GAB +2, RAB +4, A oder Voller Angriff Nahkampf +4 (1W8+2, Langschwert) oder Fernkampf +6 (1W8+2, Kompositlangbogen +2 [Meisterarbeit]); BA Geplänkel +1W6 +1 RK; BE Ausdauer im Kampf +1, Fallen finden, Spurloser Schritt, Reflexbewegung, Minor Aura (Master of Tactics), Geplänkel +1W6 +1 RK, Schnelle Bewegung +3m (bereits berücksichtigt); GES CN; RW REF +5, WILL +2, ZÄH +5; ST 14, GE 14, KO 12, IN 10, WE 8, CH 17.

Fertigkeiten und Talente: Bluffen +8, Diplomatie +17, Beeindrucken +12, Springen +8, Wissen (Lokales: Die Zersplitterten Sonnen) +5, Motiv erkennen +6, Turnen +9; Kernschuss, Präzisionsschuss, Waffenfokus (Kompositlangbogen), Fertigkeitenfokus (Diplomatie).

Ausrüstung: Langschwert, Kompositlangbogen +2 [Meisterarbeit], Mithral-Kettenhemd, Rod of Ropes.

Säbelrassler: weiblicher menschlicher (Oeridianer) Säbelrassler 3; HG 3; mittelgroßer Humanoider; TW 3W10+6, TP 28; INI +3; BR 9 m (6 Felder); RK 18 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 15); GAB +3, RAB +5, A oder Voller Angriff Nahkampf +8 (2W4+3, Stachelkette [Meisterarbeit]); BA Scharfsinniger Angriff; GES CN; RW REF +5, WILL +0, ZÄH +5; ST 14, GE 16, KO 14, IN 14, WE 8, CH 8.

Fertigkeiten und Talente: Entfesselungskunst +7, Klettern +6, Schwimmen +4, Seil benutzen +9, Springen +8, Turnen +9; Umgang mit exotischen Waffen (Stachelkette), Waffenfokus (Stachelkette), Waffenfinesse, Kampfflexe.

Ausrüstung: 1 Stachelkette [Meisterarbeit], Kettenhemd +1.

Schurke: männlicher menschlicher (Oeridianer) Schurke 2; HG 2; mittelgroßer Humanoider; TW 2W6+4, TP 14; INI +2; BR 9 m (6 Felder); RK 16 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 14); GAB +1, RAB +4, A Nahkampf +6 (1W6+3, Kurzschwert [Meisterarbeit]); Voller Angriff Nahkampf +4 (1W6+3, Kurzschwert [Meisterarbeit]) und Nahkampf +4 (1W6+1, Kurzschwert [Meisterarbeit]); BA +1W6 hinterhältiger Angriff; BE Entrinnen, Fallen finden ; GES N und NB; RW REF +5, WILL +0, ZÄH +2; ST 16, GE 14, KO 14, IN 10, WE 10, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Fingerfertigkeit +5, Informationen sammeln +5, Leise bewegen +5, Magischen Gegenstand benutzen +5, Mechanismus ausschalten +5, Schlösser öffnen +7, Suchen +5, Turnen +5, Verstecken +5; Waffenfokus (Kurzschwert), Kampf mit zwei Waffen.

Ausrüstung: 2 Kurzscherter [Meisterarbeit], Kettenhemd.

Anhang 4: Spieldaten NSC DGS 8

In Johydees Kapelle

Dexter Manibus/Gardist: männlicher menschlicher (Oeridianer) Kämpfer 6; HG 6; mittelgroßer Humanoider; TW 6W10+12, TP 52; INI +1; BR 6 m (4 Felder); RK 22 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 21); GAB +6/+1, RAB +9, A +11 (2W6+6, Zweihänder [Meisterarbeit]); Voller Angriff +11/+6 (2W6+6, Zweihänder); GES N; RW REF +3, WILL +3, ZÄH +7; ST 17, GE 12, KO 14, IN 10, WE 12, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Klettern +6, Handwerk (Holzarbeitne) +9, Springen +0; Heftiger Angriff, Doppelschlag, Rundumschlag, Waffenfokus (Zweihänder), Waffenspezialisierung (Zweihänder), Verbessertes Waffe zerschmettern, Blind kämpfen.

Ausrüstung: Zweihänder [Meisterarbeit], Bänderpanzer +1.

Zauber *Schild* wirkt bereits.

Nerisatras/Zanhand Pegason: männlicher menschlicher (Suel) Hexenmeister 6; HG 6; mittelgroßer Humanoider; TW 6W4+6, TP 25; INI +3; BR 9 m (6 Felder); RK 17 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14); GAB +3, RAB +2, A oder Voller Angriff Nahkampf +2 (1W8-1, Langspeer); BA Zauber; GES N; RW REF +7, WILL +7, ZÄH +7; ST 8, GE 16, KO 12, IN 10, WE 10, CH 17.

Fertigkeiten und Talente: Konzentration +10, Wissen (Arkanes) +9, Zauberkunde +9; Im Kampf zaubern, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Blitzschnelle Reflexe, Wachsamkeit (Ratten-Vertrauter).

Bekannte Zauber (3/6/6/4 – Grund-SG = 13 + Zaubergrad): 0. Grad – Benommenheit, Magie entdecken, Untote schwächen, Licht, Magie lesen, Resistenz, Hauch der Erschöpfung; 1. Grad – Brennende Hände, Magisches Geschoss, Schild, Zielsicherer Schlag, 2. Grad – Falsches Leben, Melfs Säurepfeil; 3. Grad - Blitz.

Ausrüstung: Langspeer.

Zauber *Schild* wirkt bereits.

Operationsaal

Visdiriadre Ningel: weibliche gnomische Illusionistin 8; HG 8; kleiner Humanoider; TW 8W4+24+3 (Vertrauter: Kröte), TP 52; INI +2; BR 6 m (4 Felder); RK 19 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 17); GAB +4, RAB -2, A oder Voller Angriff Nahkampf +3 (1W4-2, Keule); BA Zauber; BE Dämmersicht; GES NB; RW REF +4, WILL +8, ZÄH +5; ST 6, GE 14, KO 16, IN 18, WE 14, CH 8.

Fertigkeiten und Talente: Beruf (Anatom) +13, Handwerk (Alchemie) +17, Konzentration +14, Wissen (Arkanes) +15, Zauberkunde +17; Plötzliches Maximieren, Plötzliches Erweitern, Zauberkunde (Illusion), Mächtiger Zauberkunde (Illusion), Schriftrolle anfertigen.

Vorbereitete Zauber (6/6/6/6/5 – Grund-SG = 14 + Zaubergrad): 0. Grad – Geisterhaftes Geräusch¹; 5x Kältestrahl; 1. Grad – , Bauchreden¹, 2x Brennende Hände, Selbstverkleidung, Sprühende Farben¹; 2. Grad – 2x Flammenkugel, Glitzerstaub, 2x Phantom Angreifer¹+, Schattenbänder¹+. 3. Grad – Dusterkegel¹+, 3x Feuerball, 2x Verstrickende Schatten¹+. 4. Grad – Mächtige Unsichtbarkeit¹, 2x Tödliches Phantom¹, Sinneswahrnehmungen blockieren¹+, Schattenbrunnen¹+

Ausrüstung: Keule, Trank der mächtigen Magierrüstung (bereits getrunken), Amulet of Tears, Vertrauter (Kröte).

¹ SG des Rettungswurfs um 3 erhöht

Durchgestrichene Zauber sind schon verbraucht und wirken schon.

Jamdak Schwerthand: männlicher halb-orkischer Kämpfer 6; HG 6; mittelgroßer Humanoider; TW 6W10+12, TP 52; INI +1; BR 6 m (4 Felder); RK 21 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 20); GAB +6/+1, RAB +10, A +12 (2W6+8, Zweihänder [Meisterarbeit]); Voller Angriff +12/+7 (2W6+8, Zweihänder); BE Dunkelsicht; GES CN; RW REF +3, WILL +3, ZÄH +7; ST 19, GE 12, KO 14, IN 8, WE 12, CH 8.

Fertigkeiten und Talente: Springen +2; Heftiger Angriff, Doppelschlag, Rundumschlag, Waffenfokus (Zweihänder), Waffenspezialisierung (Zweihänder), Ausdauer, Unverwundlich.

Ausrüstung: Zweihänder [Meisterarbeit], Bänderpanzer +1.

Zauber *Schild des Glaubens* wirkt bereits.

Loraatis Dagarkin: weibliche zwergische Klerikerin des Dumathoin 4; HG 4; mittelgroßer Humanoider; TW 4W8+12, TP 35; INI +2; BR 6 m (4 Felder); RK 21 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 20); GAB +3, RAB +5, A oder Voller Angriff Nahkampf +5 (1W8+2, Streithammer); BA Zauber; BE Untote vertreiben; GES N; RW REF +2, WILL +6, ZÄH +7; ST 14, GE 12, KO 16, IN 10, WE 15, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Konzentration +10, Wissen (Religion) +7; Umgang mit Kriegswaffen (Streithammer), Shield Specialization (Heavy).

Vorbereitete Zauber (5/4/3 – Grund-SG = 12 + Zaubergrad): 0. Grad – Kleinere Wunden heilen; 1. Grad – ~~Schild des Glaubens~~, Schutz vor Bösem, Heiligtum; 2. Grad – Ausdauer des Ochs, Bärenstärke, Anderen schützen.

Ausrüstung: Streithammer, Heiliges Symbol aus Holz, Bänderrüstung, Schwerer Holzschild +1.

Alitranna: weibliche halb-elfische Waldläuferin 6; HG 6; mittelgroßer Humanoider; TW 6W8+6, TP 39; INI +3; BR 9 m (6 Felder); RK 20/21¹ (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 16); GAB +6/+1, RAB +8, A Nahkampf +9 (1W6+2, Kurzsword); Voller Angriff Nahkampf +7/+2 (1W6+2, Kurzsword) und +7/+2 (1W6+1, Kurzsword); BE Dämmersicht, Erzfeind (Gnom) +4, Erzfeind (Halbling) +2; GES N; RW REF +8, WILL +2, ZÄH +6; ST 14, GE 17, KO 12, IN 10, WE 10, CH 12.

Fertigkeiten und Talente: Leise bewegen +11, Mit Tieren umgehen +10, Überleben +9, Verstecken +11, Wissen (Gewölbekunde) +9, Wissen (Natur) +9; Spurenlesen, Ausdauer, Kampf mit zwei Waffen, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Verteidigung mit zwei Waffen, Waffenfokus (Kurzsword), Heftiger Angriff.

Ausrüstung: 2 Kurzsworder, Beschlagene Lederrüstung +1.

¹ bei Kampf mit 2 Waffen +1 RK

Zauber *Schild des Glaubens* wirkt bereits.

Der letzte Tanz

Hanno Böckling: männlicher menschlicher (Oeridianer) Marshal 1/Späher 5; HG 6; mittelgroßer Humanoider; TW 6W8+6, TP 39; INI +3; BR 12 m (8 Felder); RK 16 (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 16); GAB +3, RAB +5, A oder Voller Angriff Nahkampf +5 (1W8+2, Langsword) oder Fernkampf +7 (1W8+2, Kompositlangbogen +2 [Meisterarbeit]); BA Geplänkel +2W6 +1 RK, Improved Skirmish +2W6 +2 RK; BE Ausdauer im Kampf +1, Entrinnen, Fallen finden, Schnelle Bewegung +3m (bereits berücksichtigt), Spurloser Schritt, Reflexbewegung, Minor Aura (Master of Tactics); GES CN; RW REF +6, WILL +3, ZÄH +6; ST 14, GE 14, KO 12, IN 10, WE 8, CH 17.

Fertigkeiten und Talente: Bluffen +9, Diplomatie +18, Beeindrucken +12, Springen +8, Wissen (Lokales: Die Zersplitterten Sonnen) +6, Motiv erkennen +8, Turnen +10; Kernschuss, Präzisionsschuss, Scharfschütze, Fertigkeitensfokus (Diplomatie), Improved Skirmish.

Ausrüstung: Langsword, Kompositlangbogen +2 [Meisterarbeit], Mithral-Kettenhemd, Rod of Ropes.

Säbelrassler: weiblicher menschlicher (Oeridianer) Säbelrassler 5; HG 5; mittelgroßer Humanoider; TW 5W10+10, TP 44; INI +3; BR 12 m (8 Felder); RK 18 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 15); GAB +5, RAB +7, A oder Voller Angriff Nahkampf +10 (2W4+4, +1 Stachelkette); BA Scharfsinniger Angriff, Ausweichbonus +1; GES CN und CB; RW REF +5, WILL +0, ZÄH +6; ST 14, GE 17, KO 14, IN 14, WE 8, CH 8.

Fertigkeiten und Talente: Entfesselungskunst +9, Klettern +8, Schwimmen +6, Seil benutzen +11, Springen +10, Turnen +11; Umgang mit exotischen Waffen (Stachelkette), Waffenfokus (Stachelkette), Waffenfinesse, Kampfreflexe.
Ausrüstung: Stachelkette +1, Kettenhemd +1.

Schurke: männlicher menschlicher (Oeridianer) Schurke 4; HG 4; mittelgroßer Humanoider; TW 4W6+8, TP 26; INI +2; BR 12 m (8 Felder); RK 16/17¹ (Berührung 12, auf dem falschen Fuß 14); GAB +3, RAB +6, A Nahkampf +8 (1W6+3, Kurzsword [Meisterarbeit]); Voller Angriff Nahkampf +6 (1W6+3, Kurzsword [Meisterarbeit]) und +6 (1W6+1, Kurzsword [Meisterarbeit]); BA +2W6 hinterhältiger

Angriff; BE Entrinnen, Fallen finden, Fallengespir +1, Reflexbewegung; GES NB; RW REF +6, WILL +1, ZÄH +3; ST 16, GE 15, KO 14, IN 10, WE 10, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Fingerfertigkeit +7, Informationen sammeln +7, Leise bewegen +7, Magischen Gegenstand benutzen +7, Mechanismus ausschalten +7, Schlösser öffnen +9, Suchen +7, Turnen +7, Verstecken +7; Waffenfokus (Kurzsword), Kampf mit zwei Waffen, Verteidigung mit zwei Waffen.

Ausrüstung: 2 Kurzsworder [Meisterarbeit], Kettenhemd.

¹ bei Kampf mit 2 Waffen +1 RK

Anhang 5: Neue Regeln

Neue Talente

Improved Skirmish

(CS S. 78)

With a few extra steps, you gain even greater benefits from your skirmishing combat style.

Prerequisites: Skirmish +2d6/+1 AC.

Benefit: If you move at least 20 feet away from where you were at the start of your turn, your skirmish damage increases by 2d6 and your competence bonus to AC from skirmish improves by 2.

Normal: A scout's bonus damage and AC bonus apply if she moves at least 10 feet away from where she was at the start of her turn.

Special: A scout can select Improved Skirmish as one of her scout bonus feats.

Plötzliches Erweitern

(BAr S. 81/CAr S. 83)

[Metamagisches Talent]

Der Charakter kann einen Zauber mit erhöhtem Wirkungsbereich einsetzen, ohne dass er dafür eine spezielle Vorbereitung benötigt.

Vorteil: Einmal pro Tag kann der Charakter einen Zauber so wirken, als hätte er das Talent Zauberbereich erweitern darauf angewandt. Dadurch erhöht sich der Grad nicht und es ist auch nicht nötig, den Zauber entsprechend vorzubereiten. Wenn der Charakter über das Talent Zauberbereich erweitern verfügt, kann er dies natürlich ganz normal einsetzen, um andere Zauber mit erhöhtem Wirkungsbereich einzusetzen.

Plötzliches Maximieren

(BAr S. 81/CAr S. 83)

[Metamagisches Talent]

Der Charakter kann einen Zauber mit maximalem Effekt einsetzen, ohne dass er dafür eine spezielle Vorbereitung benötigt.

Vorteil: Einmal pro Tag kann der Charakter einen Zauber so wirken, als hätte er das Talent Zauber maximieren darauf angewandt. Dadurch erhöht sich der Grad nicht und es ist auch nicht nötig, den Zauber entsprechend vorzubereiten. Wenn der Charakter über das Talent Zauber maximieren verfügt, kann er dies natürlich ganz normal einsetzen, um andere Zauber mit erhöhtem Wirkungsbereich einzusetzen.

Scharfschütze

(BK S. 100/CW S. 105)

[Allgemein]

Aufgrund deines Geschicks mit Fernkampfaffen können sie Gegner treffen, die wegen ihrer Deckung für andere nicht zu treffen wären.

Voraussetzungen: Kernschuß, Präzisionsschuß, GAB +3.

Vorteil: Durch Deckungen erhalten deine Ziele nur einen Bonus von +2 auf ihre Rüstungskategorie. Dieses Talent wirkt sich nicht gegen Feinde ohne Deckung oder mit kompletter Deckung aus.

Normal: Durch Deckung erhält ein Gegner für gewöhnlich einen Bonus von +4 auf seine RK.

Speziell: Ein Kämpfer kann Scharfschütze als eines seiner Kämpfer-Bonustalente wählen.

Shield Specialization (Heavy)

(PHB II S. 82)

You are skilled in using a shield, allowing you to gain greater defensive benefits from it.

Prerequisites: Proficiency with shields

Benefit: Choose one type of shield from the following list: buckler, heavy, or light. When using a shield of the appropriate type, you increase its shield bonus to AC by 1.

Special: You can take this feat more than once. Each time you select it, choose a different type of shield.

A fighter can select Shield Specialization as one of his fighter bonus feats.

Neue Klassenfähigkeiten

Marshal

(MH S. 12)

Auras (Ex): The marshal exerts an effect on allies in his vicinity. He can learn to produce different effects, or auras, over the course of his career. The marshal may project one minor aura and (starting at 2nd level) one major aura at a time.

Projecting an aura is a swift action. The aura remains in effect until the marshal uses a free action to dismiss it or activates another aura of the same kind (major or minor). A marshal can have an aura active continually; thus, an aura can be in effect at the start of a combat encounter even before the marshal takes his first turn.

Activating an aura involves haranguing, ordering, directing, encouraging, cajoling, or calming allies. A marshal sizes up the enemy, allies, and the terrain, then gives allies the direction that they can use to do their best.

Unless otherwise noted, a marshal's aura affects all allies within 60 feet (including himself) who can hear the marshal. An ally must have an intelligence score of 3 or higher and be able to understand the marshal's language to gain the bonus. A marshal's aura is dismissed, if he is dazed, unconscious, stunned, paralyzed, or otherwise unable to be heard or understood by his allies.

All bonus granted by a marshal's aura are circumstance bonuses that do not stack with each other.

Minor aura: A minor aura lets allies add the marshal's Charisma bonus (if any) to certain rolls.

Master of tactics: Bonus on damage rolls when flanking.

Säbelrassler

(BK S. 8/CW S. 11 in Auszügen)

Anmut (AF): In der 2. Stufe erhält ein Säbelrassler einen Kompetenzbonus von +1 auf Reflexwürfe. In der 11. Stufe erhöht sich dieser Bonus auf +2 und in der 20. Stufe auf +3. Der Säbelrassler verliert diesen Bonus, wenn er mittlere oder schwere Rüstung trägt oder wenn er eine mittlere oder schwere Last trägt.

Scharfsinniger Angriff (AF): Ab Stufe 3 ist der Säbelrassler dazu in der Lage, seine Finesseangriffe dort anzusetzen, wo sie mehr Schaden anrichten. Sein Intelligenzbonus (wenn vorhanden) wird zum Schadenswurf (zusätzlich zum Stärkebonus, den er möglicherweise erhält) jeder leichten Waffen hinzuaddiert, wie auch bei jeder anderen Waffe, die mit Waffenfinesse benutzt werden kann. Dazu gehören unter anderem das Rapier, die Peitsche oder die Stachelkette. Auf Ziele, die gegen hinterhältige Angriffe oder kritische Treffer immun sind, kann auch der Scharfsinnige Angriff nicht angewandt werden. Der Säbelrassler kann diese Fähigkeit nicht anwenden, wenn er mittlere oder schwere Rüstung trägt oder eine mittlere oder schwere Last trägt.

Ausweichbonus (AF): Ein Säbelrassler wird dazu ausgebildet, im Nahkampf seine Verteidigung gegen einen einzelnen Gegner auszurichten. Während seiner Aktion kann er einen Gegner festlegen, gegen dessen Angriffe er daraufhin einen Ausweichbonus von +1 auf seine Rüstungskategorie erhält. Bei jeder Aktion kann er einen neuen Gegner auswählen. Dieser Bonus erhöht sich um +1 alle 5 Stufen nach der 5. (+2 in Stufe 10, +3 in Stufe 15 und +4 in Stufe 20). Der Säbelrassler verliert diesen Bonus, wenn er mittlere oder schwere Rüstung trägt oder eine mittlere oder schwere Last trägt.

Wenn der Säbelrassler ebenfalls das Talent Ausweichen besitzt, muss er für diese Fähigkeit nicht dasselbe Ziel auswählen wie für das Talent Ausweichen. (Falls er doch dasselbe Ziel bestimmt, sind die Boni kumulativ).

Späher

(BAR S. 9/CAV 10-12 – in Auszügen)

Geplänkel (AF): Ein Späher verlässt sich auf seine Beweglichkeit, um zusätzlichen Schaden anzurichten und seine Verteidigung zu stärken. Er verursacht in jeder Runde, in der er sich mindestens 3 m weit bewegt hat, bei jedem Angriff 1W6 zusätzliche Schadenspunkte. Dieser zusätzliche Schaden wird nur auf Angriffe angerechnet, die der Späher auch während seines Zuges durchführt.

Dieser zusätzliche Schaden wird nur bei lebenden Kreaturen mit einer erkennbaren Anatomie berücksichtigt. Untote, Konstrukte, Schlicke, Pflanzen, körperlose Kreaturen und solche, die gegen den zusätzlichen Schaden durch kritische Treffer immun sind, können auch von dieser Fähigkeit nicht betroffen werden. Der Späher muss zum Einsatz dieser Fähigkeit in der Lage sein, sein Ziel gut genug zu sehen, um eine lebenswichtige Stelle anvisieren zu können, und er muss auch in der Lage sein, diese Stelle zu erreichen. Ein Späher kann diesen zusätzlichen Schaden auch auf seine Fernkampfangriffe während eines Geplänkels anrechnen, aber nur wenn sich das Ziel des Angriffs innerhalb von maximal 9 m Entfernung befindet.

Ab der 3. Stufe erhält ein Späher in jeder Runde, in der er sich mindestens 3 m weit bewegt, einen Kompetenzbonus von +1 auf seine Rüstungsklasse. Dieser Bonus tritt in Effekt, sobald der Späher sich diese 3 m weit bewegt hat, und bleibt bis direkt vor dem Beginn seines Zuges in der nächsten Runde bestehen.

Ein Späher verliert die Vorteile dieser Fähigkeit, wenn er eine mittelschwere oder schwere Rüstung, oder eine mittlere oder schwere Last trägt. Falls er das Geplänkel bereits aufgrund einer anderen Klasse besitzt, sind die Effekte dieser beiden Fähigkeiten kumulativ.

Ausdauer im Kampf (AF): Auf der 2. Stufe erhält ein Späher einen Kompetenzbonus von +1 auf seine Zähigkeits- und Initiativwürfe. Ein Späher verliert die Vorteile dieser Fähigkeit, wenn er eine mittelschwere oder schwere Rüstung, oder eine mittlere oder schwere Last trägt.

Schnelle Bewegung (AF): Auf der 3. Stufe erhält ein Späher einen Verbesserungsbonus von +3 m auf seine Grundbewegungsrate zu Land. Siehe hierzu auch das gleichnamige Klassenmerkmal des Mönchs auf Seite 57 im SPIELER-HANDBUCH. Ein Späher verliert die Vorteile dieser Fähigkeit, wenn er eine mittelschwere oder schwere Rüstung, oder eine mittlere oder schwere Last trägt.

Spurloser Schritt (AF): Ab der 3. Stufe hinterlässt ein Späher in natürlicher Umgebung keine Spuren mehr und kann dementsprechend auch nicht mehr verfolgt werden. Siehe hierzu auch das gleichnamige Klassenmerkmal des Druiden auf Seite 40 im SPIELER-HANDBUCH.

Neue Zauber

Düsterkegel

(ZK S. 40/SpC S. 50)

Illusion (Phantom) [Geistesbeeinflussung]

Grad: HXM/MAG 3

Komponenten: V, G

Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion

Wirkungsbereich: Kegelförmige Explosion

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Willen, keine Wirkung, siehe Text

Zauberresistenz: Ja

Alle Kreaturen im Wirkungsbereich müssen einen Rettungswurf ablegen. Wer scheitert glaubt, er wäre von Dunkelheit übermannt und sei blind. Eine Kreatur, die ihren Willenswurf besteht, erleidet keine nachteiligen Auswirkungen durch den *Düsterkegel*. Jedes Opfer, das bei seinem Willenswurf gescheitert ist, kann in jeder weiteren Runde

erneut einen Willenswurf machen, bis es erfolgreich ist, oder die Wirkungsdauer endet. Solange ein Opfer bei seinem Willenswurf scheitert, ist es blind. Jede Kreatur, der ein Willenswurf gelingt, aber nicht der erste Willenswurf, spürt wie sich ihre Sicht wieder etwas aufklärt. Dennoch bleibt sie während der Wirkungsdauer des Zaubers verschwommen und ungenau. Deshalb haben diese Kreaturen eine Fehlschlagchance von 20% bei jedem Angriff, den sie während der Wirkungsdauer machen.

Mächtige Magierrüstung

(ZK S. 121/SpC S. 136)

Beschwörung (Erschaffung) [Energie]

Grad: HXM/MAG 3

Komponenten: V, G

Abgesehen von den angeführten Änderungen funktioniert der Zauber genau gleich wie der Zauber *Magierrüstung* (SHB S. 295/PH S. 249). Für den Zauber ist kein Fokus erforderlich und er gewährt dem Ziel einen Rüstungsbonus von +6.

Phantomangreifer

(ZK S. 144/SpC S. 154)

Illusion (Phantom) [Furcht, Geistesbeeinflussung]

Grad: HXM/MAG 2

Komponenten: V, G

Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion

Reichweite: Nah (7,5m+1,5m/2 Stufen)

Wirkungsdauer: augenblicklich

Rettungswurf: Willen, anzweifeln (bei Interaktion), dann Zähigkeit, halbiert; siehe Text

Zauberresistenz: Ja

Der Zauberwirker erschafft schattenhafte, alptraumhafte Kreaturen im Verstand des Opfers, die nur von dem Opfer und ihm selbst als schattenhafte Umrisse gesehen werden können. Wenn dem Opfer ein Willenswurf gelingt, erkennt es, dass die Phantome nicht real sind, und der Zauber scheitert.

Wenn der Rettungswurf scheitert, greifen die Phantome an. Sie treffen automatisch und verursachen 8 Punkte Weisheits- und 8 Punkte Geschicklichkeitsschaden. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf halbiert den Schaden auf je 4 Punkte. Wenn das Opfer einen erfolgreichen Willenswurf macht und einen *Telepathiehelm* trägt, kann es den Zauber gegen den Charakter wenden.

Schattenbänder

(ZK S. 161/SpC S. 186)

Illusion (Schatten)

Grad: HXM/MAG 2

Komponenten: V, G, M

Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion

Reichweite: Mittel (30m+3m/Stufe)

Wirkungsbereich: Explosion mit 1,5m Radius

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Zähigkeit, keine Wirkung

Zauberresistenz: Ja

Der Anwender lässt zahllose Schattenbänder inmitten seiner Gegner in alle Richtungen explodieren. Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 4 Punkte Stärkeschaden und sind für 1 Runde benommen.

Materialkomponente: Eine Handvoll schwarzer Bänder

Schattenbrunnen

(ZK S. 161/SpC S. 186)

Illusion (Schatten)

Grad: HXM/MAG 4

Komponenten: V, G

Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion

Reichweite: Nah (7,5m+1,5m/2 Stufen)

Ziel: Eine Kreatur

Wirkungsdauer: augenblicklich

Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; siehe Text

Zauberresistenz: Ja

Der Zauber sorgt dafür, dass der Schatten des Ziels zu einem vorübergehenden Tor zu einer Taschenebene auf der Schattenebene wird. Wenn das Ziel bei seinem Rettungswurf scheitert, wird es durch das Tor gezogen. Innerhalb der Taschenebene sieht das Opfer ein düster wirkendes Abbild der realen Welt. Schattenhafte Geschöpfe verfolgen und verhöhnen das Opfer, ohne im allerdings realen Schaden zuzufügen. Dem Opfer steht in jeder Runde ein neuer Willenswurf zu. Bei Erfolg kehrt es aus dem Schattenbrunnen zurück. Gelingt keiner der Rettungswürfe, kehrt das Opfer spätestens am Ende der Wirkungsdauer in die reale Welt zurück.

Die Gefangenschaft in einem Schattenbrunnen ist ein furchterregendes Erlebnis. Sobald das Opfer zurückgekehrt ist, muss es erneut einen Willenswurf machen. Scheitert es, ist es für 1W4 Runden von Furcht erfüllt.

Das Opfer kehrt genau an jene Stelle zurück, an der es in die Schattenebene gerissen wurde. Sollte sich bis dorthin ein fester Gegenstand an dem Ort befinden, so taucht das Opfer im nächstgelegenen freien Feld auf.

Zauber, mit denen man sich auf einer Ebene bewegen kann, wie beispielsweise *Dimensionstür* oder *Teleportieren* können nicht dazu genutzt werden, um aus einem *Schattenbrunnen* zu fliehen. Der Zauber *Ebenenwechsel* funktioniert jedoch auch aus der Taschenebene in der Schattenebene ganz normal, um auf andere Ebenen zu gelangen. Auch wenn das Opfer der Schattenebene aus eigener Kraft entflieht, muss es anschließend einen Willenswurf machen, um nicht von Furcht ergriffen werden.

Sinneswahrnehmungen blockieren

(ZK S. 177/SpC S. 182)

Illusion (Phantom) [Geistesbeeinflussung]

Grad: HXM/MAG 4

Komponenten: V, G, M

Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion

Reichweite: Mittel (30m+3m/Stufe)

Ziel: Eine Kreatur

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Willen, keine Wirkung

Zauberresistenz: Ja

Der Zauber erschafft nicht eine Illusion, die irgendetwas darstellt, sondern eine Illusion, die das absolute Nichts darstellt. Wenn der Zauber erfolgreich ist, wird das Opfer von einem Schatten umhüllt, der sich eng an es schmiegt und alle Sinne blockiert. Das Opfer kann nichts sehen, nichts hören, nichts schmecken und nichts riechen, sogar der Erschütterungssinn, mit dem manche Kreaturen die geringsten Vibrationen wahrnehmen können, versagt. Das Opfer ist blind und taub und kann sich auch mittels Blindespür, Blindsight, Geruchssinn oder Erschütterungssinn nicht orientieren.

Bestehende telepathische oder emphatische Verbindungen mit anderen Kreaturen bleiben jedoch bestehen.

Materialkomponente: Schwarze Seide, die zu einer Augenbinde geformt wurde.

Verstrickende Schatten

(ZK S. 216/SpC S. 182)

Illusion (Schatten)

Grad: HXM/MAG 3

Komponenten: V, G, M

Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion

Reichweite: Nah (7,5m+1,5m/2 Stufen)

Wirkungsbereich: Explosion mit 3m Radius

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Willen, keine Wirkung

Zauberresistenz: Ja

Alle Kreaturen im Wirkungsbereich, die bei einem Willenswurf scheitern, werden von den Schatten verstrickt und können sich nicht

bewegen. Um sich aus den Verstrickenden Schatten zu befreien, ist ein Stärkewurf oder ein Wurf für Entfesselungskunst (in beiden Fällen gegen SG 20) erforderlich. Jeder Befreiungsversuch erfordert eine Volle Aktion.

Materialkomponente: Eine Eisenkette aus etlichen Gliedern.

Neue Gegenstände

Amulet of Tears

(MIC, S. 70)

Price (Item Level): 2,300 gp (6th)

Body Slot: Throat

Caster Level: 4th

Aura: Faint (DC 17) enchantment

Activation: Swift (command)

An amulet of tears has 3 charges which are renewed each day at dawn.

Spending 1 or more charges when you activate the amulet grants you temporary hit points as described below. These hit points last for up to 10 minutes; they don't stack with any other temporary hit points.

1 charge: 12 temporary hit points.

2 charges: 18 temporary hit points.

3 charges: 24 temporary hit points.

Commander

(MIC, S. 9)

Price: +2,000 gp

Property: Armor or shield

Caster Level: 5th

Aura: Faint; (DC 17) transmutation

This item looks particularly clean and bright – in fact, it almost seems to shine with its own light.

A suit of armor or shield that has this property always appears brilliant and gleaming, even in filthy or squalid conditions, though it doesn't shed any useful light. Attempts to paint over or obscure its finish do not diminish its brightness.

While wearing commander armor or carrying a commander shield, you gain a +2 competence bonus on Diplomacy checks, and each ally within 30 feet of you (not including yourself) gains a +1 morale bonus on Will saves. However, the shiny finish makes you so noticeable that you also take a -5 penalty on Hide checks (in addition to the normal armor check penalty).

Prerequisites: Craft Magic Arms and Armor, eagle's splendor.

Cost to create: 1,000 gp, 80 XP, 2 days.

Rod of Ropes

(CS, S. 116)

Crafted from the darkest teak and repeatedly stained until it holds a lustrous black shine, this rod is a sculpted, 18-inch-long baton. Closer inspection (Search DC 15) reveals three barely perceptible concave indentations in the middle third of the rod. The three indentations act as buttons. Pressing any one of the rod's buttons requires a move action.

The rod has three functions, each of which can be employed an unlimited number of times. However, no two functions can be used at the same time.

Rope: When you press button 1, rope begins to extrude from one end of the rod at the rate of 60 feet per round. The rod can extrude 300 feet of rope in this manner. Pressing the button a second time stops the rope from extruding. Pressing it a third time draws the rope back in, also at a rate of 60 feet per round. Any knot in the rope automatically unties when it comes within 30 feet of the rod. This rope has the same hardness and hit points as the rest of the rod.

Grappling Hook and Rope: When you press button 2, a small leather wrist loop springs from one end of the rod and three sharp grappling hooks sprout from the other end. Pressing the button again launches one-third of the rod (the end with the three hooks) in the direction you aim it. A length of rope up to 300 feet long trails behind the

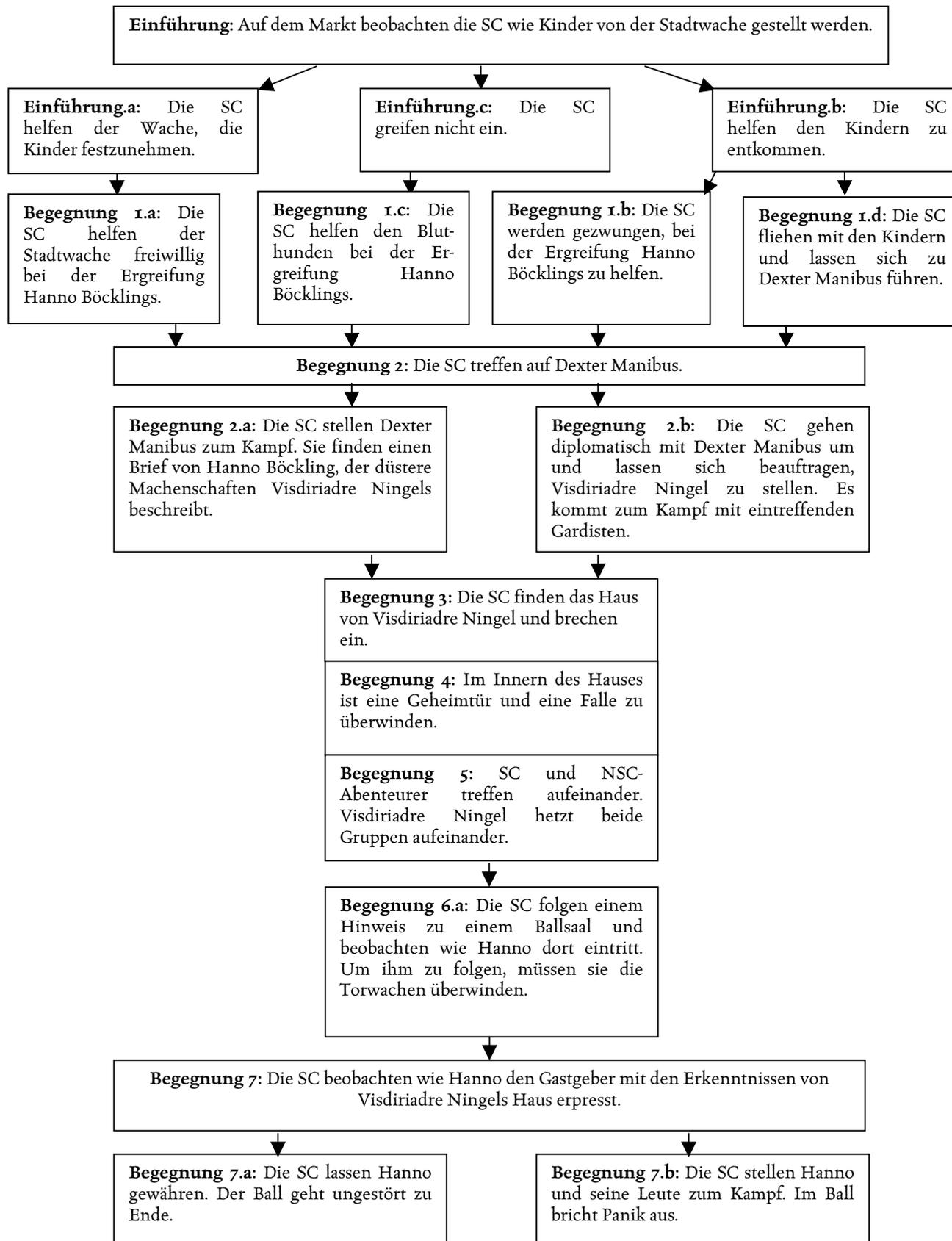
launched section and connects it with the end you hold; all 300 feet of rope can discharge in 1 round. The rope stops unreeling if the hooks strike something solid (including a creature) or if you give the rod a quick backward jerk. Pressing the button a third time retracts the rope, drawing the held end toward the hooked end if it is secured properly. The retracting feature can pull up to 1,000 pounds with it, drawing up 60 feet of rope per round. The rope has the same hardness and hit points as the rest of the rod. This function can be used to attack and push back opponents within 30 feet (beyond that distance it lacks sufficient power). On a successful ranged attack (no range increment) the hooked end deals 1d6 points of damage. The force of the blow is considerable, and those struck by it are subject to a bull rush effect (treat the hooked end as having a +5 bonus on its opposed check). The hooked end cannot pursue a pushed opponent.

Grappling Hooks and Slide: When you press button 3, three sharp grappling hooks sprout from each end of the rod. Pressing the button again launches the two ends of the rod (each one-third of its length) in opposite directions simultaneously. A length of rope up to 300 feet long trails behind each launched section and connects it with the middle third you hold (all 600 feet of rope can discharge in 1 round). The grappling hooks work exactly as described above, including the possibility to bull rushing opponents. Pressing the button a third time causes part of the middle section to expand slightly in diameter and slide freely along the extruded rope. The slide can be released from the remaining part of the middle section by squeezing it to loosen it. Two hand loops allow you to slide down the rope if it is at an angle. Regardless of the angle of the rope or the load on it (up to 1,000 pounds), if attached firmly the rope does not sag. Pushing any button a second time returns the rod to its previous (unactivated) state.

Aura/Caster Level: Moderate transmutation; CL 10th

Weight: 4 lb, Price: 4,000 gp

Spielleiterhilfe 1: Ablaufplan



Spielleiterhilfe 2: Übersicht zusätzliche Spieldokumentationen

Play notes

Begegnung 4:

SC, die von der Falle verflucht wurden, und den Fluch nicht aufgehoben haben, erhalten auf dem AR den Eintrag „Leidet unter den Auswirkungen eines Fluchs (WE)/Suffers under the effect of a Bestow Curse (WIS)“.

Begegnung 7:

SC, die einzelne (1-4) Unschuldige getötet haben, erhalten auf dem AR den Eintrag „Berging eine böse Handlung: Mord an Unschuldigen/Committed an evil act: slaying innocent people“. Bei schon vorhandenen ähnlichen AR-Einträgen, kann der SC die Gesinnung zu „Böse“ wechseln. Dafür ist prinzipiell Rücksprache mit der Triade erforderlich.

SC, die 5 oder mehr Unschuldige getötet haben, erhalten den Eintrag „Berging eine böse Handlung: Mord an vielen Unschuldigen/Committed an evil act: slaying many innocent people.“ Wird dieses Abenteuer vor dem 30.06.2008 gespielt, informiere die Triade (gh_adri@web.de) über den Namen des Spielers, seine RPGA-Nummer und den Namen seines Charakters. Die Triade entscheidet dann, ob der SC wirklich böse wird und damit aus der Kampagne genommen wird. Wird das Abenteuer nach dem 30.06. gespielt, so liegt diese Entscheidung bei dir, gehe vorsichtig damit um! Der Eintrag sollte dann wie folgt ergänzt werden: „Gesinnung zu Böse geändert/Alignment shift to evil!“.

Wanted! Serious crime committed!

Falls dem SC im Laufe des Abenteuers Straftaten angelastet werden, stelle das Dokument „Wanted! Serious crime comitted“ aus:

Begegnung 1.b:

Als vermeintliche Mittäter der Kinder – Sachbeschädigung/Damage to property (Standard fine)

Begegnung 2:

Falls es zum Kampf mit den Gardisten kommt – Körperverletzung, Tätlichkeit/Assault (Heavy fine)

Falls Hab und Gut von einem oder beiden Gardisten geraubt werden – Plünderung/Looting (Labour 1-4 year sentence)

Falls einer oder beide Gardisten sterben – Mord/Murder (Death)

Begegnung 3:

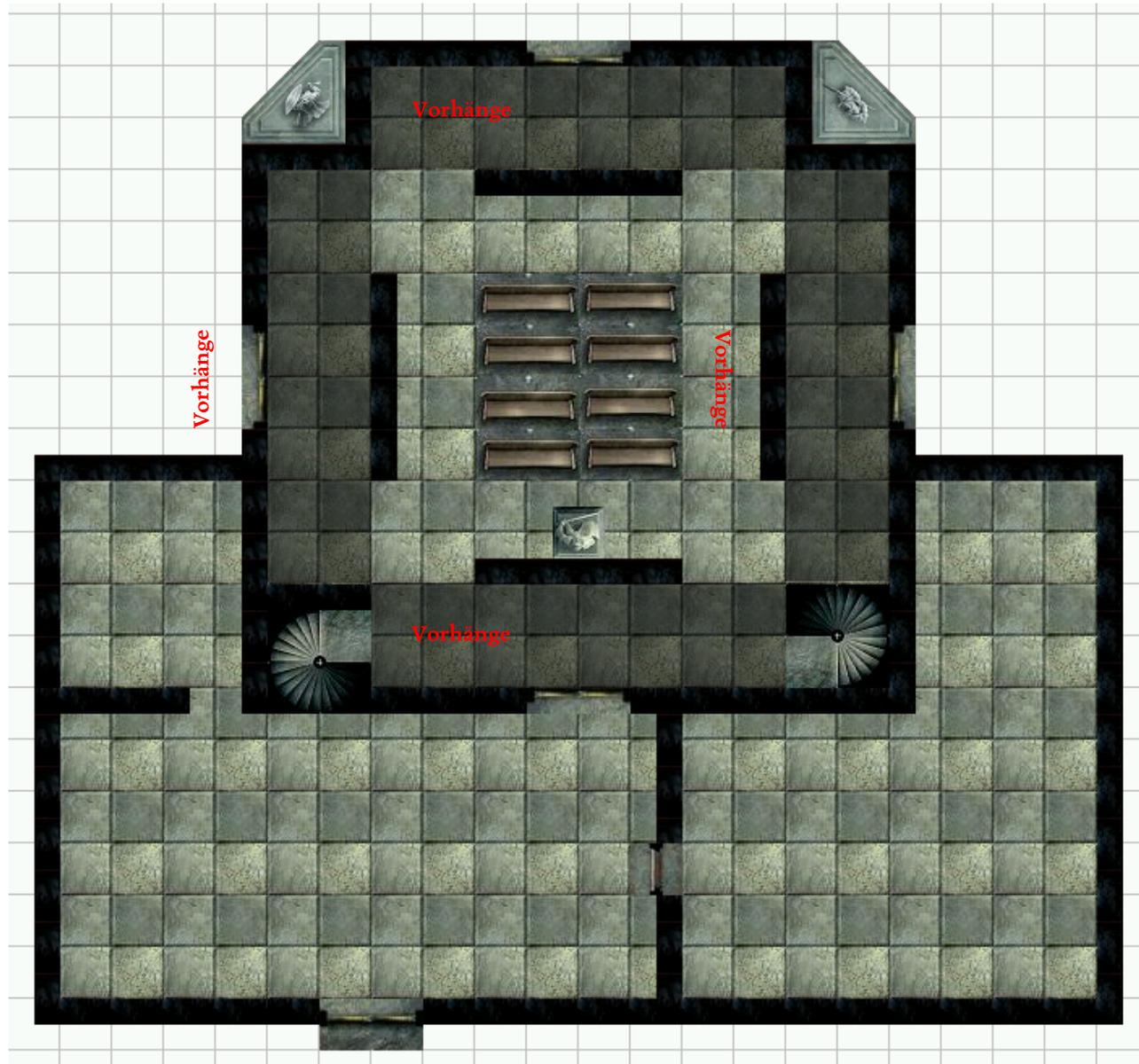
Falls der SC beobachtet wird, wie er das Haus der Gnomin aufbricht – Einbruch/Burglary (Standard fine)

Begegnung 7.a:

Falls der SC Hanno Böckling bei der Erpressung Oloward Milners unterstützt – Erpressung/Blackmail (Labour 1-4 year sentence)

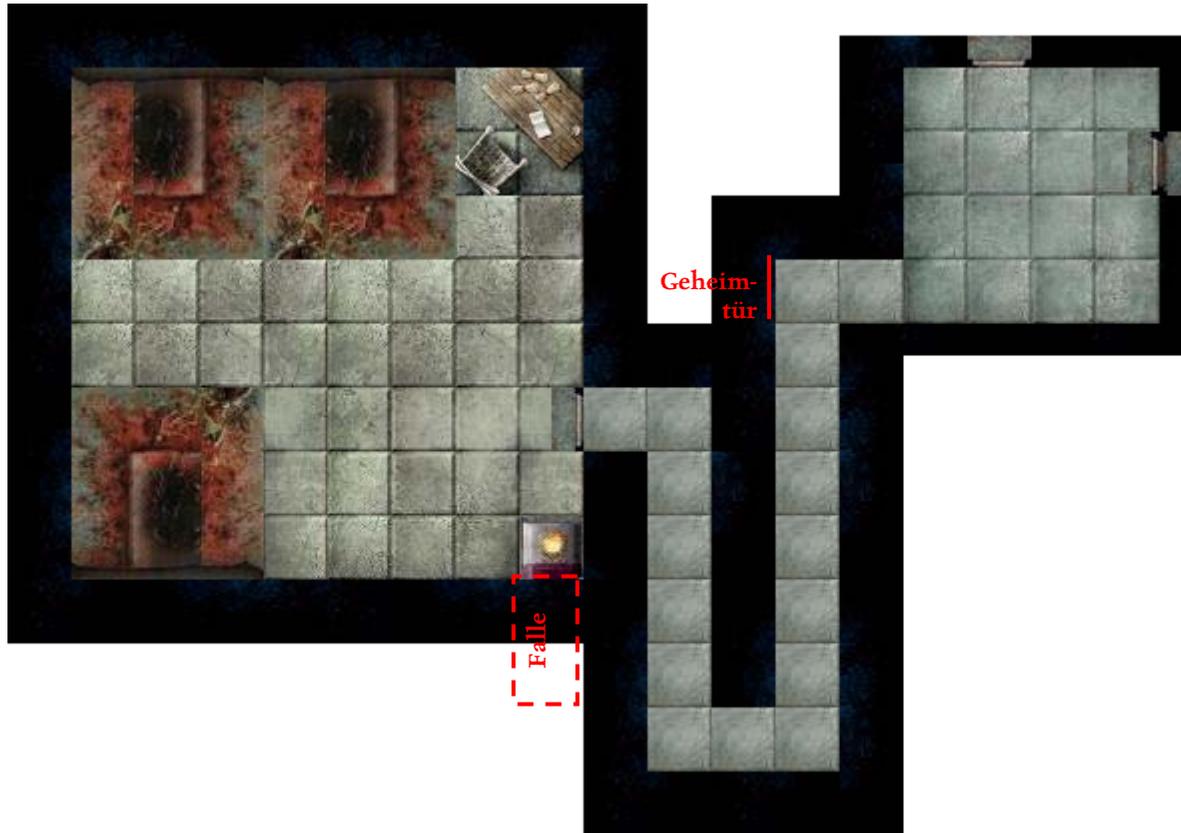
Als vermeintliches Mitglieder der Bande von Hanno Böckling – Räuberei/Robbery (Mutilation)

Spielleiterhilfe 3: Karte Johydees Kapelle



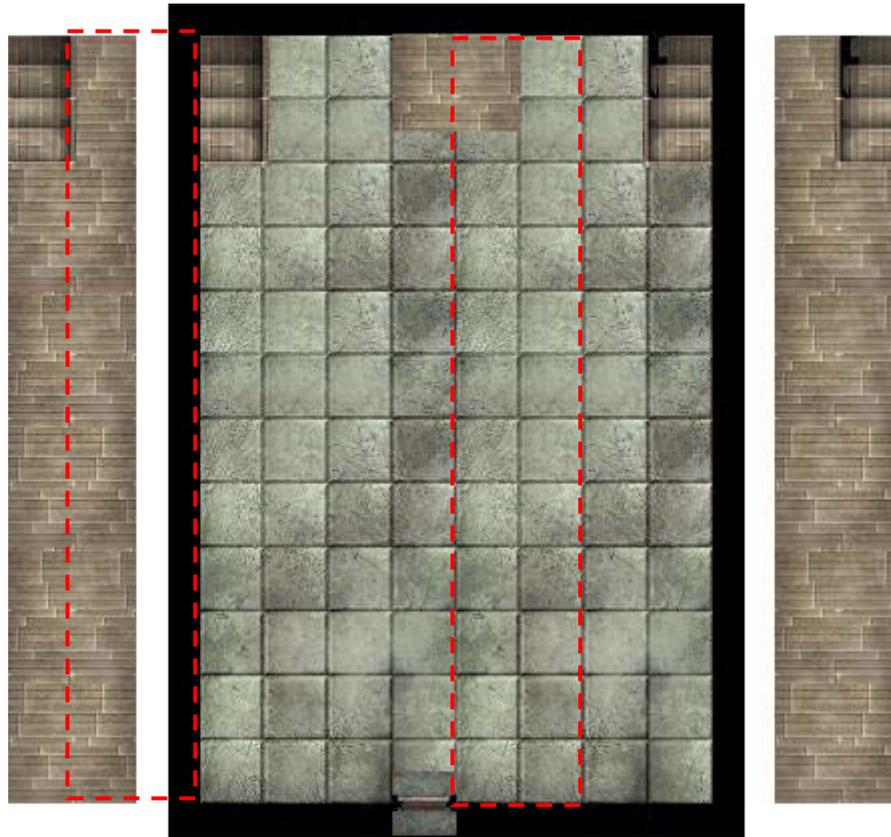
Der südliche Ausgang der Kapelle führt in einen Innenhof. Rechts ist das Wohnhaus einer Johydee-Priesterin (verschlossen), links ein kleiner Stall. Das südliche Hoftor ist verriegelt, lässt sich aber leicht vom Hof aus öffnen.

Spielleiterhilfe 4: Karte Visdiriadre Ningels Keller und Operationsaal



Der Hintereingang befindet sich auf der Karte rechts, die Tür zur Kellertreppe oben.

Spielleiterhilfe 5: Karte Ballsaal



Galerie

Tanzfläche, von Galerien überhangen

Galerie

Guter Dexter,

ich brauche deine Hilfe. Ich will das Verschwinden von Bettlern und Straßenkindern von zwei Seiten aus angehen. Die Stadtwache zeigt keinerlei Ambitionen, sich darum zu kümmern. Niemand kümmert diese Angelegenheit. Also ...

Wir haben das Ganze lange beobachtet und alles dreht sich irgendwie um eine Gnomin, Visdiriadre Ningel. Genaueres weiß ich nicht, glaube aber dass die Verschwundenen alle den Tod finden. Die Gnomin hat eine kleine Apotheke, zu der Boten von reichen Häusern geschickt werden. Ich wüsste zu gern, womit sie bei den Pinkeln ihr Geld verdient.

Kümmere du dich darum, das herauszufinden. Ich werde mich derweil um ihre Kunden kümmern.

Hanno

*eine Leber
ein Herz
ein Hirn
menschlich, möglichst von einem Kind

die Füße eines Halblings*

*Edward Milner
Rosengasse 27
Altstadt*