



Die gestohlene Statuette

Ein D&D-Abenteuer für Living Greyhawk

Sonderausgabe für das FANTASY-SPIELE-FEST 2001

von Rainer Nagel

Ein Einbruch in den Heironeous-Tempel von Herbergsbad bringt die Spielerfiguren auf die Spur verborgener Vorgänge im Wald, und eine uralte Gruppierung von Rittern greift wieder in das Geschehen ein... Ein Abenteuer für Spielercharaktere im Fürstentum von Herbergsbad nach den Regeln der D&D-Drittauflage. Für Charaktere der Stufen 1-4.

Dies ist ein RPGA-Turnierabenteuer. Es ist speziell für das FANTASY-SPIELE-FEST in Braunfels vorgesehen und kann in einem Block gespielt werden. 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 eigentlich Spielzeit des Abenteuers liegt bei vier bis fünf Stunden pro Runde. Du solltest die letzten 20 bis 30 Minuten je der Sitzung dazu verwenden, die Spieler die Hintergründe ihrer Charaktere zusammenfassen zu lassen und die Bewertung vorzunehmen, bei der der üblichen RPGA-Bewertungsvorgang zum Tragen kommt. Fülle das Spielleiter-Übersichtsblatt aus, bevor du die Abstimmungsbogen der Spieler einsammelst. Auf diese Art und Weise verhinderst du, von den Bewertungen und Kommentaren der Spieler beeinflusst zu werden.

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

Eine Anmerkung noch zum Text des Abenteuers: Teile davon sind bereits so gestaltet, dass du sie den Spielern unverändert vorlesen kannst; andere Passagen wiederum sind nur für deine Augen bestimmt. Die 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 ggf. an eine bestimmte Situation oder die Handlungen der Charaktere angepasst werden müssen.

Das Einstufungssystem von Living Greyhawk

Um die korrekte Einstufung deiner Gruppe zu ermitteln, musst du die Stufen aller beteiligten Charaktere zusammenzählen. Die Stufen von Begleitern mit einer oder mehreren Klassen sowie die halbierten Trefferwürfel von die Gruppe begleitenden Tieren (als Tiere gelten Wesen, deren Intelligenz niedriger als 'gering' ist), die im Kampf zugunsten der Charaktere eingreifen können, müssen ebenfalls mitgezählt werden. Danach vergleichst du diese Summe mit der nachstehenden Tabelle, um die Einstufungs-Ebene zu erhalten.

Charaktere, deren Stufe höher ist als die höchste Einstufungs-Ebene, dürfen an diesem Abenteuer nicht teilhaben. So kann beispielsweise ein Abenteuer für die Ebenen 3-7 nicht von Charakteren gespielt werden, die höher sind als Stufe 14.

	<u>4 Spieler</u>	<u>5 Spieler</u>	<u>6 Spieler</u>	<u>7 Spieler</u>	<u>Höchste Stufe</u>
E1:	4-12	5-13	6-14	7-15	Stufe 4
E2:	13-22	14-24	15-26	16-28	Stufe 6

Lebenshaltungskosten in Herbergsbad

Charaktere in der Living Greyhawk-Kampagne müssen Lebenshaltungskosten bezahlen, die sich an dem Ort orientieren, an dem die Abenteuer stattfinden bzw. ihren Ausgang nehmen. Zu diesen Kosten zählen alle Ausgaben zwischen einzelnen Abenteuern sowie die Ausbildungskosten beim Stufenanstieg. Die Kosten für Ausrüstung werden durch diesen Betrag nicht abgedeckt. Die SC müssen grundsätzlich alle Ausgaben während der Spielzeit des Abenteuers (nicht nur Ausrüstung, sondern auch Essen, Trinken und Unterkunft) zu den im Abenteuer (bzw. im *Spieler-Set*, falls im Text nicht gesondert angegeben) genannten Preisen selbst tragen.

Wir orientieren die Lebenshaltungskosten an dem Lebensstandard, den ein SC zu besitzen wünscht; je nach dem gewählten Standard können auf Charisma basierende Fertigkeiten Abzüge oder Zuschläge erhalten.

- **Mittellos:** Du hast keine Bleibe und musst deinen Besitz immer mit dir führen. Du riechst schlecht und bist unterernährt. Du erhältst -3 auf alle auf Charisma basierenden Fertigkeitwürfe.
- **Arm:** Du schläfst im Gemeinschaftsraum einer Herberge oder auf dem Heuboden eines Stalls. Deine Kleidung ist abgenutzt und geflickt. Du erhältst -2 auf alle auf Charisma basierenden Fertigkeitwürfe.
- **Niedrig:** Du hast ein kleines Zimmer in einer Taverne gemietet, das du wahrscheinlich mit anderen teilst. Falls du ein eigenes Haus hast, ist es nicht mehr als ein windschiefe Hütte mit einem einzigen Raum. Du solltest dort nichts von Wert liegen lassen, wenn du nicht da bist. Du erhältst -1 auf alle auf Charisma basierenden Fertigkeitwürfe.
- **Mittel:** Du führst ein einigermaßen erfolgreiches Leben, und deine Ausrüstung ist solide, wenn auch nicht herausragend. Du hast ein eigenes Zimmer in einer Herberge oder einer Pension, das sicher genug ist, um dort gefahrlos kleinere Wertgegenstände aufzubewahren.
- **Hoch:** Du hast ein geräumiges Haus oder Apartment gemietet; möglicherweise gehört dir auch ein hübsches Haus. Deine Garderobe ist für gar manche Gelegenheit gerüstet. Du kannst jederzeit Gäste einladen, ohne dich schämen zu müssen. Du erhältst +1 auf alle auf Charisma basierenden Fertigkeitwürfe.
- **Luxuriös:** Du hast von allem nur das Beste - eine geräumige Unterkunft, exotische Nahrungsmittel, teure Kleider. Viele neiden dir deinen Erfolg. Du erhältst +2 auf alle auf Charisma basierenden Fertigkeitwürfe. Deine Ausrüstung ist zu Hause ausgesprochen sicher.

Zu- oder Abschläge auf Fertigkeiten, die auf Charisma basieren, betreffen die folgenden Fertigkeiten: *Auftreten, Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern, Gefühl für Tiere, Informationen sammeln, Magischen Gegenstand*

benutzen, Mit Tieren umgehen, Verkleiden. Manchmal können sich die Auswirkungen auf durchaus unterschiedliche Art und Weise auswirken - so würde ein SC mit armem Lebensstandard keinerlei Abzüge erhalten, wenn er sich mit einem Bettler unterhielte, wohl aber im Gespräch mit einem städtischen Beamten. Ein SC mit einem hohen Lebensstandard sollte Abschläge erhalten, wenn er sich mit Straßenräubern abgeben muss, was auf einen mittellosen SC wohl nicht zutreffen dürfte. Dies sollte nach Möglichkeit immer ausgespielt werden.

Lasse deine Spieler vor Spielbeginn die Lebenshaltungskosten ihres Charakters abziehen und vermerke den aktuellen Lebensstandard im Logbuch.

<u>Lebens-</u> <u>standard</u>	<u>Kosten</u>	<u>Charisma-</u> <u>basierter</u> <u>Modifikator</u>
Mittellos	0	-3
Arm	2 SM	-2
Niedrig	1 GM	-1
Mittel	5 GM	0
Hoch	20 GM	+1
Luxuriös	100 GM	+2

Einleitung für den Spielleiter

Die Handlung dieses Abenteuers geht zurück auf das Ergebnis der allerersten Runde von "Willkommen im Adri", gespielt auf dem 10. Dreieicher Rollenspieltreffen im November 2000. Die starke Heironeous-Fraktion unter den Spielern (immerhin drei von sieben) entschied sich damals, die gefundene Drachenstatuette nicht der Auftraggeberin abzuliefern, sondern sie im Tempel des Heironeous unterzubringen. Dort stand sie nun, über ein halbes Jahr, in einem Raum im oberen Stockwerk, unbeachtet von selbst den meisten Tempelmitgliedern.

Dies ändert sich indes in den letzten Tagen des Erntmonds im Jahr 591 AZ, als die Statuette plötzlich aus dem Tempel verschwindet...

Da wir davon ausgehen, dass einige Spielleiter dieses Abenteuer leiten, die normalerweise eher zu den Spielern der deutschen LIVING GREYHAWK-Kampagne gehören, werden wir in diesem Abenteuer nicht auf die Hintergründe dieses Diebstahls eingehen, damit diesen Personen nicht der Spaß, die Entwicklung der Kampagne als Spieler zu erleben, verdorben wird. Der Spielleiter erhält nachstehend alle Informationen, die er für den Verlauf des Abenteuers (Verfolgung des Diebs und Rückführung der Statue) benötigt.

Abenteuerübersicht

Im folgenden gibt es einen Kurzüberblick über den Ablauf des Abenteuers, geordnet nach Begegnungen:

Einführung für die Spieler:

Die SC erfahren vom Diebstahl der Statuette und werden durch Angehörige des Tempels in die Geschehnisse verwickelt. Entscheiden sie sich dazu, die Statuette wiederzubeschaffen, sichern ihnen die Priester einen Gefallen zu.

Begegnung Eins:

Die SC haben die Möglichkeit, sich mit den Priestern zu unterhalten und den Tatort zu besichtigen. Sie erfahren, dass ein kürzlich erst beigetretener Akolyth wohl der Schuldige sein muss, da er spurlos verschwunden ist. Sie erfahren außerdem, dass es nicht möglich ist, den Dieb auf magischem Weg aufzuspüren (da sein Auftraggeber ihn mit einem Schutzamulett gegen magische Ausspähung versehen hat).

Begegnung Zwei:

Diese Begegnung listet die Informationsmöglichkeiten auf, die den SC in Herbergsbad zur Verfügung stehen. Es stellt sich heraus, dass der Dieb Herbergsbad verlassen und sich in Richtung Feuersteinhügel aufgemacht hat (um dort, in Sicherer Entfernung zur Stadt, seinen Kontaktmann zu treffen, dem er die Statuette übergeben soll).

Begegnung Drei:

Hier finden sich die Informationen, die der Spielleiter zur Gestaltung der Verfolgungsjagd benötigt, insbesondere den zeitlichen Ablauf der Flucht des Diebes sowie der zu seiner Verfolgung notwendigen Mechanismen. Außerdem enthält der Text eine Beschreibung des Gnomenaquädukts von Herbergsbad.

Begegnung Vier:

Auf ihrem Weg in die Feuersteinhügel werden die SC in eine Debatte zwischen einer Wenta-Priesterin und einem Obad-Hai-Druiden verstrickt, die sie in der einen oder anderen Form entschärfen sollen. Verhelfen sie einer der beiden Seiten zu einem Sieg in der Angelegenheit, werden sie mit einem kleinen, goldenen Symbol des jeweiligen Glaubens belohnt, das mit einem Gefallen gleichbedeutend ist.

Begegnung Fünf:

Auf der Spur des Diebs erreichen die Spielerfiguren ein kleines Schlachtfeld, auf dem sie die Leichen von fünf Orks entdecken, die von einem einzigen Gegner getötet wurden. Allerdings scheint auch der Gegner der Orks verwundet worden zu sein, da eine dünne Spur menschlichen Blutes weiter in die Hügel führt. Neben den Fußspuren des Diebs kann man eine weitere Spur entdecken: die eines schwer gepanzerten Menschen, die die Spurendes Diebs von hier an begleitet.

Begegnung Sechs:

Die Spielerfiguren geraten in den Hinterhalt einer Gruppe von Kobolden, die von einem Ork angeführt werden. Diese Wesen sind auf der Suche nach ihren verschwundenen Kameraden, haben deren Leichen gefunden und interessieren sich nicht wirklich dafür, dass die Spielerfiguren nichts mit deren Tod zu tun haben. Der Ork-Anführer kämpft mit zwei Klingenhandschuhen (s. *Sword & Fist*).

Begegnung Sieben:

Die SC erreichen schließlich eine kleine Höhle, in der sie den Dieb finden - bewusstlos und gefesselt. Er ist verwundet (durch Orkwaffen), hat aber noch seine volle Ausrüstung. Nur die Statuette ist nirgends zu sehen. Beide Spuren führen in die Höhle hinein, doch nur die des Mannes in der schweren Rüstung führen wieder hinaus.

Begegnung Acht:

Während die SC noch mit dem Dieb beschäftigt sind, treffen die SC mit dem Verursacher der Spuren zusammen: Sir Pellidon von Ralsand (aus dem Haus Cranden), einem Ritter vom Orden der Beschützer des Großen Königreichs, einem der (wenigen) Angehörigen dieses alten Ritterordens, die sich in den Adri zurückgezogen haben. Der Ritter teilt den SC mit, dass er dem Dieb bei seinem Zusammentreffen mit den Orks zur Seite stand und dann von ihm angegriffen wurde, als der Ritter sich nach der Bedeutung der Statuette erkundigte. Der Ritter betäubte den ihm weit unterlegenen Dieb mühelos und legte ihn in der Höhle ab. Danach wurde er auf den zweiten Kampf aufmerksam und entschied sich, die SC erst einmal aus der Entfernung zu beobachten. Erklärt man ihm die Situation angemessen, überlässt er den SC die Statuette sowie den Gefangenen.

Epilog:

Die SC treten (hoffentlich mit der Statuette und dem Gefangenen) die Heimreise an. Der Heironeous-Tempel entlohnt sie mit dem Gefallen, die Statuette wird an ihren Platz zurück gestellt, und der Dieb wird verurteilt.

Einführung für die Spieler

Das Abenteuer beginnt am 11. Tag des Erntmonds (einem Gottstag - wie passend) um 8.30 Uhr. Gute Nachricht für alle Werwesen unter den Spielerfiguren: Erst am Vortag war Neumond, will meinen, es besteht keine Gefahr, aus Gründen der Mondphase zur Werratte oder zum Werwolf zu werden.

Das Abenteuer beginnt, als die Spielerfiguren in der Nähe des Heironeous-Tempels von Herbergsbad sind. Warum sie dort sind, muss der Spielleiter anhand der Situation seiner Gruppe festlegen. Es könnte sein, dass ein oder mehrere Gruppenmitglieder Gründe haben, den Tempel zu besuchen (Heilung, Informationen, Beten); in

diesem Fall kann der Spielleiter die nachstehende Einstiegsszene benutzen, die er ggf. an seine Spielsituation anpassen muss.

Nach einiger Zeit des Wartens betritt ein in die dunkelblauen Roben des Heironeous gekleideter Priester den Raum. Es handelt sich um einen großen, stattlichen Mann mit kurzen braunen Haaren und haselnussbraunen Augen; über seiner Robe trägt er ein Kettenhemd. Er stellt sich euch als Kaldor Sonnenschwert vor. "Ihr scheint mir treue Anhänger des Heironeous zu sein", beginnt er mit schwerer Stimme, "eine seltene Erscheinung in diesen schweren Tagen nach dem Fall von Almor. Wie ihr seht" - in einer vagen Geste seiner linken Hand umfasst er den gesamten Tempel - "ist der Tempel des Unbesiegbaren nicht mehr das, was er einst war. Und so fehlt es uns nahezu an allem, insbesondere an wackeren Streitern für unsere Sache. Ihr scheint mir ehrenhafte Leute zu sein, und so frage ich euch: Wollt ihr uns helfen? Wir können euch indes wenig dafür bieten als die Gnade des Unbesiegbaren."

Eine zweite Möglichkeit, die Spielerfiguren in das Abenteuer zu ziehen, besteht darin, sie zufällig am Tempel vorbei laufen zu lassen, als der Diebstahl entdeckt wird, und sie auf diese Art und Weise in die Ereignisse einzubeziehen. In diesem Fall wäre folgender Text angemessen:

Ihr kommt gerade an einem großen, einst stattlichen Tempelgebäude vorbei, das allerdings schon bessere Zeiten gesehen hat. Das verblasste Symbol einer Hand, die einen Blitz umklammert, weist es als Tempel des Heironeous aus, der Staatsreligion des alten Almor. Im Hof des Tempels sind einige der in dunkelblau gekleideten Priester des Unbesiegbaren versammelt, die in eine erregte Diskussion verstrickt sind; alle Priester tragen Kettenhemden über ihren Roben. Einer der Priester, ein großer, stattlicher Mann mit kurzen braunen Haaren und haselnussbraunen Augen, erblickt euch und löst sich aus der kleinen Gruppe der Diskutierenden. Er blickt kurz in eure Richtung und murmelt einige kurze Worte, während der er ein um seinen Hals hängendes Amulett umklammert hält. Danach klärt sich sein Gesicht auf, und er stellt sich euch als Kaldor Sonnenschwert vor. "Ihr scheint mir guten Glaubens zu sein", sagt er mit schwerer Stimme, "eine seltene Erscheinung in diesen Tagen. Wie ihr seht" - in einer vagen Geste seiner linken Hand umfasst er den gesamten Tempel - "ist der Tempel des Unbesiegbaren nicht mehr das, was er einst war. Und so fehlt es uns nahezu an allem, insbesondere an wackeren Streitern für unsere Sache. Ihr scheint mir ehrenhafte Leute zu sein, und so frage ich euch: Wollt ihr uns helfen? Wir können euch indes wenig dafür bieten als die Gnade des Unbesiegbaren."

Kaldor hat vor der Gesprächsaufnahme mit magischen Mitteln festgestellt, dass sich zumindest ein SC mit guter und/oder rechtschaffener Gesinnung in der

Gruppe befinden. Wir gehen davon aus, dass die Spielerfiguren generell hilfsbereit sind und sich auf ein Gespräch mit den Priestern einlassen. Kaldor Sonnenschwert stellt die Angelegenheit als ziemlich dringend und wichtig dar, und es ist klar, dass sich keine anderen Helden in Reichweite befinden, denen der Tempel diese Aufgabe anvertrauen könnte. Die Priester sind aufgrund ihrer Unterbesetzung (s. *Begegnung Eins*) nicht in der Lage, selbst eine Verfolgung zu starten, und der Stadtwache möchten sie sich nicht anvertrauen, da sie sehr wohl wissen, dass Heironeous bei den derzeitigen Machthabern nicht allzu gut angesehen ist. Letztlich bietet Kaldor bereits auf der Straße an, die SC "an der Gnade des Unbesiegbaren teilhaben zu lassen".

In beiden Fällen geht die Unterhaltung etwa wie folgt weiter (im zweiten Fall, nachdem die SC in den Tempel eingeladen wurden):

Kaldor sieht euch mit ernstem Gesichtsausdruck an, bevor er zur Sache kommt: "Vor einigen Monaten gelangte der Tempel des Unbesiegbaren in den Besitz einer goldenen Drachenstatuette ungeklärter Herkunft. Einer unserer jungen Paladine, Lariot Kentrion, barg sie in einem Tempel tief im Wald im Auftrag einer Magierin namens Corinne, entschied sich aber, völlig richtig, die Statuette bei uns im Tempel abzugeben. Hier bewahrten wir sie in der Bibliothek auf, nachdem wir festgestellt hatten, dass sie keinerlei magischen Emanationen ausstrahlte. Dort stand sie monatelang - bis sie heute Nacht gestohlen wurde. Wir wissen nicht, wie genau die Statuette gestohlen wurde, aber wir kennen den Täter: einen jungen Akolythen namens Corrigan - zweifelsohne nicht sein richtiger Name -, der vor fünf Wochen unseren Reihen beitrug und zusammen mit der Statuette verschwunden ist. Schlimmer noch: Bei seiner Flucht hat er den jungen Mesper, den Sohn unserer Köchin, der sich wohl mit ihm angefreundet hatte, so schwer verletzt, dass er jetzt noch im Koma liegt - eine verdammungswürdige Tat!"

Die Statuette war kaum gesichert, und so fiel es dem schändlichen Dieb leicht, sie zu entwenden. Leider sind alle unsere Versuche, ihn durch die Kräfte des Unbesiegbaren ausfindig zu machen, gescheitert - er muss vor Divinationsmagie geschützt sein. Wir dachten bislang nicht wirklich, dass die Statuette wichtig sei, doch belehrt uns dieser Diebstahl eines Besseren, zumal wird gehört haben, dass auch andere Statuetten dieser Art aufgetaucht seien - ganz davon abgesehen, dass die Statuette nun unser rechtmäßiger Besitz ist, da sie nach dem Ableben ihrer rechtmäßigen Besitzer ohne nachweisbare Erben mit Rechtsanspruch in unseren Besitz gelangte.

Wie ihr seht, ist unser Tempel schwach besetzt, und wir können niemanden entbehren, sich auf die Suche nach der Statuette zu begeben - und wer weiß, ob die Vorsehung uns nochmals Fremde schickt, die unseren Idealen so nahe stehen wie ihr. Der Stadtwache oder anderen Einheiten, die der Oberhoheit Prinzessin

Karasins unterstehen, trauen wir aus naheliegenden Gründen nicht - warum sollten die Erben des Großen Königreichs sich um die Probleme der Staatsreligion des von ihnen zerschlagenen Almor kümmern?" An dieser Stelle schleicht sich Bitterkeit in seine Rede ein, bevor er fort fährt. "Insofern, ironisch wie es ist, sind wir darauf angewiesen, wohlmeinende Fremde mit der Aufgabe zu betrauen, uns unser Eigentum wieder zu beschaffen - euch. Außerdem möchten wir, dass "Corrigan" in unseren Gewahrsam überstellt wird, damit wir ihn wegen seines Verbrechens an Mesper zur Rechenschaft ziehen können. Ich frage euch nun: Wollt ihr dies für den Glauben des Unbesiegbaren tun? Wir können euch indes wenig dafür bieten als seine Gnade - was aber letztlich die reichste aller Belohnungen darstellt.."

Mit der "Gnade" meint Kaldor einen Gefallen pro SC, fällig nach Rückgabe der Statuette. Auf Wunsch erklärt Kaldor, was genau es mit diesem Gefallen auf sich hat (s. Text des Zertifikats). Stellen die SC Fragen nach dem Tempel, der Statuette, den Schutzmöglichkeiten usw., beantwortet Kaldor diese nach den in *Begegnung Eins: Tempel im Zwielficht* zu findenden Informationen. Auf die "anderen Statuetten dieser Art" angesprochen, weiß Kaldor nur zu berichten, dass er von einer Magierin namens Corinne gehört habe, die schon mehrfach Gruppen von Abenteurern damit beauftragt habe, ihr solche Statuetten zu beschaffen. Diese Aktion hält er für "sehr dubios", da er die Tempel, aus denen diese Statuetten stammen, für Relikte eines alten heidnischen Kultes hält, über den er aber noch nicht viel in Erfahrung bringen konnte. Wird Kaldor über die zum Einsatz gebrachte Divinationsmagie befragt, erklärt er, dass die Priester es mit "Ausspähung" probiert, aber keinerlei Ergebnis erhalten hätten.

Wenn alle Stricke reißen, besteht auch noch die Möglichkeit, die SC als dringend der Tat Verdächtige festnehmen zu lassen, damit sie dann ihre Unschuld beweisen müssen. Dies wirkt aber sehr gezwungen und sollte wirklich nur als allerletzte Maßnahme eingesetzt werden.

Begegnung Eins: Tempel im Zwielficht

Dieser Abschnitt des Abenteuers ist dreigeteilt: Zuerst findet sich die Beschreibung des Tempels, danach die seiner Bewohner und schließlich Angaben zu deren Verhalten. Für den Entwurf des Tempels sowie der dortigen Priester und Paladine bin ich Katja Knäble und Regina von Rueden zu Dank verpflichtet.

Beschreibung des Tempels

Von außen:

Der Heironeous-Tempel befindet sich in einem Viertel Herbergsbads, in dem sich auch Rüstungs- und Waffenschmieden angesiedelt haben. Dort ist er ein eines der deutlich eindrucksvolleren Gebäude, in einem massiven, frühaerdischen Baustil (realweltlich dem romanischen entsprechend) gehalten und aus hellgrauem Sandstein gebaut. Fast wirkt er mehr wie eine Festung, zumindest jedoch deutlich wehrhaft. Bei näherem Hinsehen erweist sich allerdings, dass die Fassade des Gebäudes nicht mehr so gut gepflegt ist, wie man dies von einem derart großen Tempel erwarten würde: Das Mauerwerk zeigt deutliche Spuren von Erosion, an mehreren Stellen finden sich Scharten im Gestein, und einige der Symbole verblasen bereits. Die Außenfront des Tempels spricht von Vernachlässigung, möglicherweise auch von der Überforderung der Priester, mit den Instandsetzungsarbeiten nachzukommen. Im Osten des Gebäudes wölbt sich die Apsis des eigentlichen Tempelraumes; ein Triptychon-Fenster von enormer Höhe füllt den größten Teil der Ostwand und der beiden schrägen Wände, die von ihr ausgehen, aus. Das mittlere Fenster hat die Form des heiligen Symbols des Heironeous.

Einziger sichtbarer Eingang in das Gebäude ist das große, zweiflügelige, steinerne Tor im Westen, in dessen rechten Flügel eine schmalere Pforte eingelassen ist. Zwei etwa 15 Meter hohe Türme erheben sich rechts und links davon.

Allgemeines:

In jedem Geschoss der Türme, mit der einzigen Ausnahme des Untergeschosses, gibt es drei Fenster, jeweils eines gegenüber der Türen und eines in der Wand Richtung Hof zwischen den beiden Gängen. Alle Fenster sind hohe Durchlässe mit Rundbogen, die erst auf der Mitte der Raumhöhe beginnen; alle normalen Fenster im Erdgeschoss (also mit Ausnahme der Fenster zum großen Tempelraum) sind durch schmiedeeiserne Gitter geschützt.

Normaler Tagesablauf im Tempel:

- *Sonnenaufgang:* Frühmette.
- *Früher Morgen:* gemeinsames Frühstück in der Wachstube (betrifft nicht: Aldonza, Caverot, Mesper), sonstige Arbeiten.
- *Mittag:* Andacht, Mittagessen.
- *Nachmittag:* Waffenübungen der Paladine (zu zweit), Unterricht der Gemeindekinder (nur an Montagen, Wassertagen und Erdtagen), sonstige Arbeiten.
- *Abend:* Abendandacht, Abendessen.
- *Nachts:* Je einer der Paladine bzw. einer der wehrhafteren der einfachen Priester wechseln sich bei der Nachtwache ab, die großteils im Wachraum durchgeführt wird. Schichtwechsel ist jeweils nach drei Stunden. In dieser Zeit unternimmt die Wache pro anderthalb Stunden einen Kontrollgang durch

das Haus, bei dem auch die Türen kontrolliert werden. Bei Problemen schlagen die Wachen einer der Glocken, die in der Wachstube sowie auf den einzelnen Fluren angebracht sind.

Erdgeschoss

1 - Eingangsbereich: Das breite, steinerne Tor ist mit Halbreiefs verziert, die die Geschichte des Tempels wiedergeben. Direkt über dem Tor ist ein silberner Blitz eingelassen, von dem beständig Licht ausgeht. Das mit einem dicken Balken von innen gesicherte Tor (es öffnet sich wie auch die Pforte nach außen) führt auf einen etwa zwei Meter breiten Gang mit Tonnengewölbe, der von Nord nach Süd verläuft. Gegenüber des steinernen Tores erhebt sich ein weiteres Tor von ähnlicher Größe (allerdings aus eisenbeschlagenem Holz), das auf den Hof führt und sich auch in diese Richtung öffnet. Sowohl im Süden wie auch im Norden endet der Gang vor breiten Holztüren. In den Wänden neben den beiden Toren sind Öllampen angebracht.

2 - Küche: Durch den Gang am Eingang oder durch den Gang vom Nordflügel des Gebäudes aus kommt man in die Küche. Im Zentrum des runden Raumes windet sich eine Wendeltreppe nach oben und nach unten. Drei Fenster gibt es hier (s.o.). Zwei Öllampen (im SW und NO) sind an den Wänden angebracht, außerdem steht auf einem der Tische ein einfaches Talglämpchen. In der Küche gibt es außerdem ein großer Herd, mehrere Tische, ein paar Eimer, und ein Regal mit Geschirr; außerdem ist hier Aldonza den Tag über häufig anzutreffen.

3a/b - Gänge: Beide Gänge sind bis auf die Positionen der Tür zum Hof gleich. **3a** verbindet die Küche mit dem Nordflügel, **3b** die Wachstube mit dem Südflügel. Wie auch der Gang zwischen den Toren haben diese beiden Gänge ein Tonnengewölbe. In regelmäßigen Abständen sind auch hier Lampen an der Wand angebracht, die am Abend entzündet werden. Die Gänge haben sonst keine Einrichtung.

4 - Vorraum: Der Gang von der Küche mündet im Osten in diesen kleinen Raum, an seiner Nordwand steht ein massiver, aber meist leerer Holzschrank, der als Garderobe dient; durch die Tür im Süden gelangt man in den Tempelraum, im Osten öffnet sich eine breite Tür.

5 - Versammlungssaal: Diesen Raum beherrscht ein 5 x 2 Meter großer Tisch, den 12 antike, aus dunklem Holz gearbeitete Stühle umgeben. Drei schmiedeeiserne Kerzenleuchter stehen auf der polierten, grau-weißen, marmornen Tischplatte. An allen freien Wänden hängen große Gemälde, die offensichtlich Priester und Paladine darstellen, die sich um den Tempel verdient gemacht haben. Ganz im Osten nimmt ein großer Kamin einen großen Teil der Wand ein. Schwere, dunkelblaue Vorhänge können auf Wunsch die drei hohen Fenster des Raumes vollständig verdecken, zu allen anderen Zeiten sind sie mit metallnen Schnallen an den Seiten zusammengekommen.

6 - Tempelraum: Für den gesamte Tempelraum wurde ein Stein verwandt, der deutlich heller ist als der übrige hellgraue Sandstein. Licht spenden neben den bereits erwähnten Fenstern im Osten noch ewige Flammen auf Glasstäben, die an den Wänden des Tempels anstelle von normalen Fackeln aufgehängt wurden (sechs Stück, jeweils eine in den Ecken des rechteckigen Raumteils und auf der Mitte der langen (Ost-West-) Wand. Den Boden der Apsis bedeckt ein schönes Mosaik aus kleinen Steinen (weißer und schwarzer Marmor und silbrig glimmenden Stein). Vierzehn einfache, stabile Holzbänke füllen den Innenraum des Tempels, die Bänke in der Apsis sind aus Marmor. Die beiden Treppen, die in die Krypta führen, sind oben von einem Gitter umgeben, die Tür in diesem Gitter direkt vor der Treppe ist immer verschlossen. Ein großes, hohes Kreuzgewölbe ruht über dem Tempelraum (der Tempelsaal ist fast genauso hoch wie die Türme) auf in die Wände eingelassenen Säulen. Direkt über dem Eingang ist noch für einen Meter eine niedrigere Decke (darüber verläuft der Geheimgang), dann öffnet sich der Saal bis zur hohen Decke.

7a/b - Andachtsräume: In jedem dieser kleinen Räume steht ein schlichter, kleiner Steinaltar, davor befindet sich jeweils eine niedrige, ebenfalls steinerne Bank zum Knien. Der schwere, dunkelgraue Vorhang dämpft die Geräusche vom Gang. In Raum **7a** befindet sich eine Geheimtür hinter dem Altar, die sich ausschließlich von innen öffnen lässt (falls sie geöffnet wird, bewegt sich der Altar zur Seite). Von diesem geheimen Ausgang wissen nur die beiden hohen Priester und der Paladin/Priester.

8 - Ankleideraum: Hier hängen an zwei ausladenden Ständern verschiedene zeremonielle Gewänder, v.a. bestickte Roben, die über der normalen Kleidung getragen werden. Zwei steinerne Bänke stehen an der südlichen Wand.

9 - Wachraum: Hier ist außerhalb der Messe und des täglichen Waffengangs immer irgend jemand. Meist werden hier auch die Mahlzeiten eingenommen. Auch hier führt die Wendeltreppe sowohl nach oben als auch nach unten. Drei Tische und entsprechend Stühle stehen verteilt im Raum.

10 - Innenhof: Auf dem Innenhof findet sich ein Latrinenhäuschen und ein Zugbrunnen, außerdem führen von ihm zwei Treppen in den ersten Stock. Hier finden die verschiedenen täglichen Waffenübungen statt.

Krypta und Keller

1 - Vorratsraum: Von der Küche führt die Treppe hinunter zum Vorratsraum. Hier werden vor allem Lebensmittel in Säcken, Kisten, Fässern etc. gelagert. Von dem geheimen Zugang zur Krypta weiß Aldonza zwar, allerdings würde sie es niemandem sagen (er ist bei SK 20 zu finden, wenn man danach sucht).

2a - Geheimer Gang: Der geheime Gang vom Vorratsraum zur Krypta ist nicht weiter gesichert, aber er wird selten genutzt und ist deswegen recht unangenehm stickig. Die Tür am Ostende des Ganges ist einer der im Tempel häufigen eisenbeschlagenen Holztüren, und sie ist nicht verschlossen.

2b - Geheimer Gang: Die Geheimtür zu diesem Gang ist schlechter zu finden (s.u., # 3). Auch in diesem Gang verrät die stickige Luft die geringe Nutzung. Die Tür im Osten ist immer verschlossen (gutes Schloss).

3 - Zwischenraum: Die breite Geheimtür, die von hier in die Krypta führt, ist (auch von der anderen Seite) nur schwer zu finden. (SK 27), dann aber recht leicht zu öffnen (SK 20). Allerdings löst jede Person mit *böser* Gesinnung eine *Glyphe der Abwehr* aus, wenn sie diesen Durchgang durchschreitet.

4 - Krypta: Die Krypta ist immer erleuchtet, an jeder der Säulen, die das Kreuzgewölbe tragen, brennt eine ewige Fackel. Ähnlich des Tempelraums wurde auch hier fast weißer Sandstein verwendet. In beide langen Wände sind Nischen (durch die Schilde symbolisiert) eingelassen, in denen kleine Urnen stehen, vor jeder ist eine kleine steinerne Tafel angebracht, in Name und Stellung des/r Verstorbenen gemeißelt worden sind. Die meisten dieser kleinen Tafeln sind nur noch mit Mühe zu lesen. Vor einer der Nischen steht allerdings eine kleine Lampe und auf der offensichtlich recht neuen (nur wenige Jahre alten) Tafel ist der Name *Jerion Marindrel* zu lesen, der Hohepriester war. Im Osten mündet die Krypta in eine Apsis, in deren Zentrum eine deutlich übermenschengroße, steinerne Abbildung von Heironeous steht; um die Statue sind drei einfache steinerne Särge gruppiert, die die Überreste der Tempelgründer beherbergen. Die beiden Treppen, die vom Tempel in die Krypta führen, enden jeweils vor einer steinernen Tür, in die jeweils Gebete gemeißelt wurden; SC von böser Gesinnung sowie Personen, die versuchen, diese Tür mit Gewalt zu öffnen, lösen eine *Glyphe der Abwehr* aus.

5 - Waffenkammer: Die schwere eisenbeschlagene Holztür, vor der die Treppe von der Wachstube endet, wird verschlossen gehalten (Kopien des Schlüssels haben beide Hohepriester und der Paladin/Priester). Hier befindet sich ein einigermaßen ansehnliches Arsenal an Rüstungen und Waffen, die zwar wohl alle schon recht alt sind, offensichtlich aber gut gepflegt werden. Außerdem beherbergt der Raum eine robuste, mehrfach verschlossene Kiste mit der laufenden Kasse des Tempels.

Erstes Obergeschoss

1a/b - Gang: Auf diese beiden Gangstücke führt die Treppe, die auch weiter nach oben führt. Von hier gehen Türen zu den kleinen Schlafzimmern ab (öffnen in den Gang), und es führen jeweils Türen in Richtung des

anderen Turmes und zu den beiden (südlichem und nördlichem) Flügeln (öffnen in die Richtung der geraden Gänge) des ersten Stockes. Bis auf jeweils eine Lampe in der Wand zum Hof sind die Räume bar jeglicher Einrichtung.

2 a-d - Schlafkammern: Die kleinen Schlafkammern sind in allen diesen Räumen gleich; in der Einrichtung sind sie selbst mit den darüber liegenden Schlafkammern identisch. In jedem dieser Räumchen steht ein kleines Bett, eine Kleiderkiste und einen einfachen, kleinen Ständer für Rüstung/Kleidung; es gibt jeweils eine Lampe und jeweils ein Fenster (s. o.). Die Räume sind wie folgt bewohnt:

2a: Aldonza (die Köchin)

2b: Caverot

2c: Amadis Kentrion; Paladin/Priester

2d: Jorunn, Priesterin

3 a/b - Gänge: Diese führen von den Türmen zu den Gebäudeflügeln. Außer den obligatorischen Lampen (jeweils eine links und rechts neben dem Fenster zum Hof) sind diese Gänge ohne Einrichtung.

4 - Gang: Dies ist ein einfacher, schmaler Gang. Die Tür des Ganges, der vom Turm hierher führt, öffnet sich zum breiten Gang hin, die Treppe vom Hof führt auf diesen Gang (allerdings vom Gang durch eine Tür getrennt); weitere drei Türen führen nach Norden in die Schlafzimmer der Hohepriester und das Gästezimmer. Eine Geheimtür befindet sich im Westen (s. 8).

5 a-c - Schlafkammern: Auch diese Schlafräume ähneln einander; ihre Ausstattung ist allerdings nicht ganz so spartanisch wie die der kleineren Schlafkammern in den Türmen. Neben dem Bett und dem Kleiderständer gibt es hier jeweils einen Schreibtisch mit Stuhl. Licht dringt durch das Fenster und abends spendet es eine Lampe, die jeweils an der Westwand angebracht ist. Außerdem gibt es in den beiden ständig genutzten Zimmern (a & b) jeweils noch einen Kerzenständer auf dem Tisch.

In **5a**, dem Raum der Hohepriesterin Aldwen Marindrel, findet sich im und auf dem Schreibtisch oft die Korrespondenz des Tempels, Schreibutensilien etc.

Raum **5b**: Da Kaldor die Kasse des Tempels führt, liegt hier in einer verschlossenen Schublade das Kassenbuch des Tempels, das alle Ausgaben und Einnahmen des Tempels verzeichnet.

Raum **5c**: Dies ist ein derzeit ungenutztes Gästezimmer.

6 - Bibliothek: Aus Rücksicht auf die empfindlichen Bücher gibt es in diesem Raum kein Fenster. Das dennoch helle Licht geht von Lampen aus, in denen jeweils eine dauerhafte Flamme brennt. Drei solcher Lampen hängen von der Decke, zwei weitere sind tragbar und stehen auf kleinen Tischchen vor den Regalen, falls sie nicht gerade in die Lese und Leerräume mitgenommen wurden. Die Folianten in dieser Bibliothek liegen auf Regalbrettern, ihre Anzahl ist überschaubar. Es handelt sich vor allem um

liturgische Schriften, doch es gibt auch einiges zur Geschichte Herbergsbads, zur Waffenkunst und zur Heraldik. In dem kleinen verschlossenen Raum (SK 15 zum Öffnen) steht eine verschlossene Kiste und darüber ein Regal: hier werden die wenigen Bücher der Bibliothek eingeschlossen, deren Inhalt bedenklich erscheint und nur nach Vorbereitung zu lesen ist. Auch die Drachenstatuette fand ihren Weg hierhin (um genau zu sein: auf ein kleines, hölzernes Podest), wo sie mehr oder minder unbeachtet stand, bis Ialgo sich ihrer bemächtigte.

7a/b - Schul-/Studienräume: Hier werden vor allem Kinder der Gemeinde im Lesen und Schreiben unterrichtet, außerdem sind die Räume für das intensive Studium der Bücher in der Bibliothek gedacht. Außerdem bewahrt Caverot hier seine aktuelle Kladde mit den Ereignissen im und um den Tempel auf.

8 - Geheimgang: Von diesem geheimen Gang zur Bibliothek wissen z. Zt. ausschließlich Meralia und Helmbrecht, allerdings verzichten sie in der Regel darauf, ihn zu benutzen. Von diesem Gang aus kann man, wenn man sich konzentriert, hören, was im Tempelraum vor sich geht.

9 - Gang zwischen den Türmen: Dieser Gang ist recht unspektakulär. Zwei Fenster blicken zum Hof hin, zwei zur Straße. Zwischen den Fenstern zum Hof ist eine Lampe an der Wand befestigt. Beide Türen öffnen sich in diesen Gang.

Zweites Obergeschoss

1a - Wohnraum: Hier wohnt Mesper. Derzeit liegt er hier in seinem Bett; seine Mutter sowie Olmando sind bei ihm (s. unter *Was die Bewohner des Tempels wissen*).

1b - Wohnraum: Hier wohnt Helmbrech von Lauterfels.

2a - Wohnraum: Hier wohnt Meralia Heftersfeld.

2b - Wohnraum: Hier wohnt Galdren.

In jedem dieser Räumchen steht ein kleines Bett, eine Kleiderkiste und einen einfachen, kleinen Ständer für Rüstung/Kleidung; es gibt jeweils eine Lampe und jeweils ein Fenster (s. o.). Es ist eher unwahrscheinlich, dass die SC in diesem Abenteuer diesen Teil des Tempels betreten werden.

Drittes Obergeschoss

1a - Wohnraum: Hier wohnt Olmando.

1b - Wohnraum: Dieser Raum ist derzeit ungenutzt; das zerwühlte Bett zeugt allerdings noch von "Corrigons" plötzlichem Aufbruch. Ansonsten hat Ialgo hier keine Spuren hinterlassen (s. *Was die Bewohner des Tempels wissen*).

2a - Wohnraum: Dieser Raum ist derzeit ungenutzt.

2b - Wohnraum: Dieser Raum ist derzeit ungenutzt.

In jedem dieser Räumchen steht ein kleines Bett, eine Kleiderkiste und einen einfachen, kleinen Ständer für Rüstung/Kleidung; es gibt jeweils eine Lampe und jeweils ein Fenster (s. o.).

Beschreibung der Bewohner

Die Leitung des Tempels

Titel/Anreden der Priesterschaft:

Schwertvater/-mutter

höherer Rang (nur Priester)

Schwertbruder/-schwester

gleicher Rang (Priester und Paladine)

Sohn/Tochter

niederer Rang (Priester, Paladine und Laien)

Schwertmutter Aldwen Marindrel (Priesterin des Heironeous der Stufe 8, Mensch, RG) ist 44 Jahre alt und Hohepriesterin des Tempels, sie folgte damit ihrem Vater, Jerion, ins Amt. Sie ist groß (1,89 m) und schlank, hat schwarze, dicke Haare, durch die sich bereits einzelne graue Strähnen ziehen (meist zu einem Zopf geflochten), und hellblaue, wache Augen. Zwar versucht sie den Tempel in Rücksicht auf die Gemeinde nicht in offene Konfrontation mit der Herbergsbader Autorität zu bringen, ihre Diplomatie lässt sie zwar notwendige Kompromisse zum Schutz des Tempels eingehen, allerdings wird sie niemals gegen ihre Prinzipien handeln. Sie führt den Tempel weise und bestimmt und wird von allen sonstigen Bewohnern des Tempels deutlich als Autorität anerkannt. Aldonza kennt sie ihr ganzes Leben lang. Das starke Bewusstsein ihrer Pflicht und Verantwortung verleiht ihr in den meisten Situationen die nötige Selbstbeherrschung und Souveränität. Sie vertritt den Tempel nach außen, überlässt allerdings die Führung der Kasse und einen großen Teil der Verantwortung für das Geschehen im Tempel ihrem Vertreter Kaldor Sonnenschwert.

Kaldor Sonnenschwert (Priester der Stufe 5, Mensch, RG) ist 37 Jahre alt und Aldwens rechte Hand. Kaldor ist ein großer staatlicher Mann, hat kurze braune Haare und haselnussbraune Augen. Kaldor kam vor fünf oder sechs Jahren (zusammen mit Ramandra Riskalion) aus dem zerstörten Almor nach Herbergsbad und errang sehr bald durch seine Aufrichtigkeit und Verlässlichkeit das Vertrauen und die Hochachtung von Aldwen Marindrel und auch von ihrem Vater, der da noch lebte (er starb vor 3 Jahren). Kaldor ist verantwortlich für die Finanzen des Klosters.

Amadis Kentrion (Paladin des Heironeous der Stufe 5 / Priester des Heironeous der Stufe 1, Mensch, RG) ist 45 Jahre alt; er wurde in Chendl geboren und kam als junger Mann nach Herbergsbad, um mit seiner Frau, die hier in Herbergsbad geboren worden war, in ihrer Heimat zu leben. Alle drei Kinder von Amadis lernten hier im Tempel lesen und schreiben. Doch erst nachdem seine Frau Vanaria starb, zog Amadis vollständig in den Tempel, dem er seit viel längerer Zeit bereits diente und

empfang auch die Priesterweihe. Amadis hat kurze schwarze Haare und graue, ernste Augen; er ist ein sehr stiller, ernster und bescheidener Mensch, der ausgesprochen wortkarg ist. Wenn er allerdings spricht, gewinnt seine tiefe, melodische Stimme und die bedachtsame Wahl seiner Worte den Hörer für ihn. Er leitet die täglichen Waffenübungen und ist das Bindeglied zwischen Priestern und Paladinen.

Übrige Priesterschaft:

Olmando (m, 26 Jahre, RG) Priester der Stufe 1

braune Haare und Augen, mittelgroß, aber muskulös und breitschultrig.

Galdren (m, 29 Jahre, NG) Priester der Stufe 1

dunkelblond, blaue Augen, sehr groß gewachsen und gutaussehend;

Jorunn (w, 24 Jahre , RG) Priesterin der Stufe 1

Schwarzes Haar und braune Augen. Jorunn ist die "jüngste" der ansässigen Priester, nachdem sie dem Tempel vor ca. acht Jahren beigetreten ist, gab es keine neuen Akolythen mehr - mit Ausnahme "Corrigons".

Übrige Paladine:

Meralia Heftersfeld (Paladin Stufe 2, w, 26 Jahre, RG):

Meralia ist sehr groß (1,89 m), hat langes braunes Haar und fast schwarze Augen. Sie hat ihre Ausbildung bereits vor 9 Jahren bei Amadis begonnen und schätzt seine Ernsthaftigkeit sehr. Sie ist diejenige der Paladine, die am gesprächigsten ist, und sie ist auch temperamentvoller als die beiden Männer.

Helmbrecht von Lauterfels (Paladin Stufe 1, w, 24 Jahre, RG):

Helmbrecht hat hellblonde, kurze Haare und fast verträumte, dunkelblaue Augen. Amadis hält ihn für zu leichtfertig und nicht ernsthaft genug, und Helmbrecht scheint sich tatsächlich sehr viel seiner jugenhaften Träume vom Kampf gegen das Böse bewahrt zu haben. Zwar ist er durchaus bemüht und nicht ungeschickt, Amadis bezweifelt jedoch, dass er mit der Realität eines Kampfes würde umgehen können.

Sonstige Bewohner

Köchin Aldonza (Experte (Koch) Stufe 2 , w, 42 Jahre CG):

Aldonza ist eine stämmige, resolute aber warmherzige, kleine Person. Ihre rot-braunen Locken umgeben ein rundes, meist lachendes Gesicht. Sie ist mit Caverot verheiratet und beide verstehen sich trotz ihrer wirklich unterschiedlichen Art blendend. Sie hat einen etwas derben Sinn für Humor und ein polterndes, freundliches Lachen, das dazu passt. Sie hat eine gute Menschenkenntnis und verfügt über eine gehörige Portion Lebensweisheit und ist eine ehrliche Haut.

Mesper, Aldonzas Sohn (Bürger, 12 Jahre CG):

Mesper ist ein aufgeweckter Junge mit rotblonden Haaren und grünen Augen in einem sommersprossigen

Gesicht. Er hat sein bisheriges Leben in Herbergsbad verbracht und hält ausgesprochen viel von seiner Mutter; mit der Begeisterung für Bücher seines Vaters kann er allerdings wenig anfangen. Mesper ist recht geschickt und könnte ein ganz guter Schurke werden, wenn ihm dies jemand beibrächte.

Caverot (m, 45) Bibliothekar und Schriftgelehrter (Experte Stufe 3, NG): dunkelblond, wässrig-blaue Augen, eher schwächling. Verheiratet mit Aldonza. Caverot ist ausgesprochen gewissenhaft, und verwaltet, seit er in den Tempel eingetreten ist, die Bibliothek. Den größten Teil seiner Zeit verbringt er mit Studien der Liturgie, der Geschichte und der - theoretischen (!) - Waffen-/ und Kriegskunde. Allerdings gibt es auch diese Momente in denen er in der Küche sitzt und irgendeine Handlangertätigkeit verrichtet und einfach die sprühende Lebendigkeit seiner Frau genießt. Alle Ereignisse, die im für den Tempel wichtig erscheinen, hält und hielt er in einem Buch fest. Die anderen Bewohner des Tempels sprechen von ihm als der lebendigen Geschichte des Tempels, weil niemand sonst im Tempel darüber soviel weiß, wie er. Besonders wichtig ist er für die Unterweisung der - wenigen - Schüler des Tempels.

Was die Bewohner des Tempels wissen

Die SC können sich, so sie dies möchten, mit allen Bewohnern des Tempels unterhalten. Die einzige Ausnahme ist Alwen Marindrel, die zur Zeit in ihrer Kammer im Gebet zu Heironeous versunken ist und nicht gestört werden kann. Und natürlich hat Mesper das Bewusstsein noch nicht zurück erlangt... Generell gilt, dass "Corrigan" als jüngster (und in den letzten acht Jahren einziger...) Akolyth noch in seiner Bewährungszeit stand, die mindestens ein halbes Jahr gedauert hätte.

Den meisten Kontakt mit "Corrigan" hatten Jorunn (die sich über den neuen "Kollegen" freute) und Caverot (der einen Großteil seiner Ausbildung durchführte). Nahezu übereinstimmend beschreiben die beiden den neuen Akolythen als einen kleinen (genauer gesagt: 1,67 m großen) Menschen, der Hautfarbe nach ein Flan-Oeridianer-Mischling, schlank und geschickt, mäßig stark und von recht langsamer Auffassungsgabe, insbesondere bezüglich der Lehren des Heironeous. Er habe nicht viel über sich selbst und seine Vergangenheit gesprochen, sondern nur angedeutet, dass er ein neues Leben beginnen wollte, für das ihm die Ideale des Heironeous-Tempels am geeignetsten erschienen (und da eine verdeckt durchgeführte magische Überprüfung keinerlei Probleme aufzeigte und ihn auch nicht der Lüge überführte, bohrte man nicht weiter nach - kein Wunder, da das Amulett ihn schützte). Beide beschreiben "Corrigan" als willig, neugierig und aufnahmebereit, allerdings als etwas faul und oft unwillig, sich an der Tagesarbeit im Tempel zu beteiligen; auch zu den Andachten kam er des öfteren zu spät. Die Priester hielten dies allerdings für eine

typische Begleiterscheinung der Eingewöhnung eines nicht an das Tempeldasein gewohnten Neuzugangs und machten sich keine Gedanken. "Corrigan" sei mit armseliger Kleidung und abgewetzten Sandalen erschienen und habe keinerlei persönlichen Habe bei sich geführt, noch nicht einmal eine Waffe (das Amulett, das er verborgen um den Hals trug, hat außer Mesper niemand gesehen, und niemand dachte daran, "Corrigan" zu untersuchen - warum auch?). Caverot beschreibt "Corrigan" zudem als eher uninteressiert an Büchern (auch an den verbotenen, falls die Sprache darauf kommt).

Amadis vermag zu ergänzen, dass "Corrigan" bei den wenigen Malen, an denen er an den Waffenübungen des Tempels teilnahm, nicht wie ein im Kampf unerfahrener Laie wirkte, allerdings mit den im Tempel bevorzugten Waffen nicht gut zurecht kam. Es fiel dem Paladin aber auf, dass "Corrigan" schnelle Reflexe hatte, die er aber gemeinhin zu unterdrücken versuchte. Er schloss daraus, dass "Corrigan" wohl einem Leben als Dieb oder Einbrecher abgeschworen hatte.

Alle anderen Bewohner können kaum mehr als eine oberflächliche Beschreibung geben, die Einzelaspekte der obigen Darstellung wiederholt; insbesondere hat außer Mesper niemand das Amulett gesehen. Einzig die Köchin Aldonza weiß noch zu berichten, dass "Corrigan", dürr und schwächling wie er gewesen sei, dennoch nie in die Küche geschlichen sei, um sich zusätzliches Essen zu ergattern. Dies macht ihn für sie automatisch suspekt, und sie erzählt in epischer Breite und Länge, dass sie es ja von Anfang an gewusst habe, dass der Kerl nichts taue. Und jetzt ihr armer Sohn... Was der wohl mitten in der Nacht im Tempel gemacht habe? Und warum er sich mit diesem ... Monster herumgetrieben habe?

Der verwundete Mesper liegt in seinem Zimmer (Raum 1a im 2. Obergeschoss), mit einem dicken Verband um seinen Kopf und ohne Bewusstsein. Seine Mutter Aldonza ist bei ihm und hält tränenüberströmt seine Hand, während Olmando gerade die Krankenwache hält (und in ein Gebet an Heironeous versunken ist). Aldonza und Olmando können mit folgenden Informationen aufwarten:

Sie fanden den Jungen morgens, als auch der Diebstahl der Statuette festgestellt wurde, hinter der Tür in kleinen Nebenraum der Bibliothek; er war bewusstlos und hatte viel Blut verloren. Er hatte eine tiefe Wunde an der linken Schläfe, die von einem stumpfen Gegenstand herrührte, den man als den Sockel der Statuette identifizierte. Mesper wurde sofort in sein Bett gebracht und medizinisch sowie magisch versorgt, hat aber das Bewusstsein noch nicht wieder erlangt. SC, denen ein *Heilen*-Wurf gegen SK 10 gelingt, stellen fest, dass es dem Jungen nicht sehr schlecht geht und es aufgrund des Blutverlustes sowie einer schweren Gehirnerschütterung trotz aller priesterlichen Magie nicht wirklich sicher ist, ob er den Tag überleben wird.

Der Spielleiter sollte es so einrichten, dass Mesper just in jenen Minuten kurz zu Bewusstsein kommt, als die Spielerfiguren sich in seinem Krankenzimmer aufhalten:

Während ihr euch noch überlegt, was ihn nun weiter tun sollt, hört ihr vom Bett plötzlich ein leises Stöhnen - Mesper hat die Augen geöffnet! Unsicher blickt er sich um, und seinem Mund entfliecht ein schwaches "Mama?" Aldonza ist überglücklich und umarmt ihren Sohn, sinnlose Worte vor sich hin murmelnd, während Olmando ein kaum hörbares "Heironeous hat uns erhört!" murmelt.

An dieser Stelle liegt es nun an den SC, Aldonza und Olmando davon zu überzeugen, wenigstens kurz mit dem Jungen zu reden, damit sie seine Version der Ereignisse hören. Angesichts der fast hysterischen Mutter könnte dies durchaus schwierig werden (Spielleiter-Entscheidung; möglicherweise wäre ein *Diplomatie*-Wurf gegen SK 15 notwendig), sollte aber letztlich gelingen, insbesondere bei gutem Rollenspiel der SC.

Mesper vermag mit schwacher Stimme die folgenden Informationen zu vermitteln:

- "Corrigan" hat sich oft mit dem Jungen unterhalten und ihn über den Tempel, seinen Grundriss und seine Bewohner ausgefragt hat - weit mehr, als er dies bei den Erwachsenen tat.
- Mesper hat zudem festgestellt, dass der neue Akolyth unter seiner Kleidung ein *"komisches Ding um den Hals"* trug, das er aber nicht genau erkennen konnte.
- Mesper war ein wenig neugierig geworden, als "Corrigan" sich am vergangenen Abend "etwas komisch" verhalten hatte, und war nur zum Schein ins Bett gegangen. Er war "Corrigan" unerkant bis in den Bibliotheksnebenraum gefolgt, wo er ihn dann mit einem erstaunten *"Was machst Du denn da?"* zur Rede stellte.
- Danach erinnert er sich nur noch, dass "Corrigan" mit dem *"hässlichen goldenen Ding"* nach ihm schlug und alles dunkel wurde.

Mesper bleibt nicht lange bei Bewusstsein, nur ein paar Minuten; dies muss den SC genügend, ihm die obigen Informationen zu entlocken. Danach verfällt er wieder in ein Koma, das aber diesmal durch einen weiteren *Heilen*-Wurf (SK 10) als ein heilkräftiges zu erkennen ist.

Der **Wachplan** der letzten Nacht war der folgende:

- 18-21 Uhr: Olmando
- 21-24 Uhr: Meralia Heftersfeld
- 00-03 Uhr: Helmbrecht von Lauterfels
- 03-06 Uhr: Galdren

Sonnenuntergang war gegen 18.20 Uhr, Sonnenaufgang gegen 5.20 Uhr. Der Diebstahl fand gegen 2.30 Uhr statt, also gegen Ende von Helmbrechts Wache. Helmbrecht vermag keinerlei nützliche Informationen zu geben, beschwört aber, seiner Tätigkeit korrekt nachgekommen zu sein (was stimmt). Helmbrecht machte

um 1.00 Uhr und um 2.15 Uhr seine Rundgänge; bei keinem davon fiel ihm etwas Ungewöhnliches auf.

"Corrigons" Schlafkammer erweist sich als eher unergiebig: Das kleine Bett sieht benutzt aus, die Kleiderkiste und der Ständer für Rüstung bzw. Kleidung ist leer. Das Öl in der Lampe ist zu einem Drittel abgebrannt, das Fenster geschlossen. Ungeachtet aller *Suchen*- und *Entdecken*-Würfe der SC findet sich hier einfach nichts.

Eine Besichtigung des "Tatorts" (der Bibliothek) erbringt eher wenig an Informationen. Die Tempelbewohner vermögen zwar auf das leere Holzpodest zu verweisen, auf den die Statuette gestellt worden war, und der Blutfleck, der von Ialgos Angriff auf Mesper zeugte, ist klar zu sehen, aber da Ialgo sehr gründlich und umsichtig vorgegangen ist, gibt es kaum Spuren; einzig an der Tür lässt sich bei einem *Schlösser öffnen*-Wurf gegen SK 20 feststellen, dass das Schloss in der Nacht ohne Schlüssel geöffnet und wieder geschlossen wurde. Aufgrund der "fragwürdigen" Schriften (die allesamt unberührt sind) gestatten die Priester es den SC nicht, sich allein in diesem Raum aufzuhalten (oder sich um den Inhalt der Kiste zu kümmern, über den Kaldor auch auf Anfrage sehr vage bleibt). Das Schloss an der Kiste wurde übrigens von Ialgo nicht angetastet (was man mit einem Wurf auf *Schlösser öffnen* gegen SK 20 feststellen kann).

Die SC können also im Tempel nicht mehr als die Beschreibung "Corrigons" sowie die Tatsache, dass der sich dem Tempel vor fünf Wochen anschloss, erfahren; zudem erhalten sie einen Hinweis darauf, dass er wohl weniger von der geistigen als eher von der einbrecherischen Zunft war und ein Amulett um seinen Hals trug, das er vor allen versteckte. Alles weitere erfordert Informationssuche außerhalb des Tempels (s. *Begegnung Zwei: Auf Spurensuche in Herbergsbad*).

Sollten die SC sich an Kaldors Aussage über die Tempel erinnern und auf die Idee kommen, bei Bibliothekar Caverot nachzufragen, wird ihnen damit kein Erfolg bescheiden sein: der besorgte Vater ist derzeit mit der Angst um seinen Jungen zu abgelenkt, um nach alten, im Moment absolut unwichtigen Informationen zu suchen. Vielleicht später?

Für den Spielleiter:

Ialgo vollzog den Diebstahl ausgesprochen dreist und einfach: Er schlich sich nachts gegen 1.45 Uhr in die nicht verschlossene Bibliothek, knackte ohne Probleme das Schloss zum kleinen Raum und nahm die Statuette an sich. Er bemerkte dabei nicht, dass der aufgeweckte Mesper ihm heimlich gefolgt war, und war deshalb überrascht, als dieser ihn ansprach. In einer Panikreaktion schlug Ialgo dem Jungen die Statue auf den Kopf und zog den Körper hinter die Tür. Er verpackte die Statuette hastig in einen kleinen Sack, den er unter seinem weiten Umgang verbarg. Dann

verschloss er die Tür wieder und begab sich zum Hauptaussgang des Tempels, wobei er geschickt die Deckung durch die Schatten ausnutzte. Helmbrecht, der zwar durchaus auf einen Einbrecher von außen vorbereitet und eingestellt war, nicht aber auf einen Ausbrecher von innen, unterzog den Innenhof des Tempels keiner eingehenden Betrachtung, als er um 2.15 Uhr zu seinem zweiten Rundgang aufbrach (den Ialgo für 2.00 Uhr erwartet hatte). Während Helmbrecht seinen Rundgang machte, verließ Ialgo den Tempel durch den Hauptaussgang; durch einen einfachen Seiltrick gelang es ihm beim Schließen des Tores von außen den Balken wieder so einzulegen, dass bei einer oberflächlichen Inspektion im Dunkeln niemand Verdacht schöpfte. Nach seiner Flucht aus dem Tempel holte Ialgo seine Ausrüstung aus ihrem Versteck und verließ die Stadt. So einfach war das (Ialgo hatte sich die Aktion auch schwieriger vorgestellt). Helmbrecht fand bei seinem Rundgang alle Türen verschlossen, war aber aufgrund fehlender Kenntnisse und Ausbildung nicht in der Lage, zu erkennen, dass das Schloss geöffnet und wieder geschlossen worden war. Den das Eingangstor verschließenden Balken inspizierte er gar nicht (worauf Ialgo fest gebaut hatte).

Begegnung Zwei: Auf Spurensuche in Herbergsbad

An sich lässt sich in Herbergsbad gar nicht so viel herausfinden, da der Diebstahl von außerhalb geplant und durchgeführt wurde. Allerdings bedienten sich hier unbekannt bleiben sollenden Auftraggeber eines "freischaffenden Künstlers" der Stadt, dessen Spuren sich in begrenztem Maße nachvollziehen lassen. SC, die in Kneipen oder anderen Etablissements auf Informationssuche gehen, können bei gelungenen Würfeln zu *Informationen suchen* (oder aber *Bluffen*: "Ich suche meinen Freund! Er sieht so aus...") folgendes erfahren (der Spielleiter kann dies nach Belieben ausschmücken und/oder über mehrere Gespräche verteilen; jedem Gespräch bzw. Wurf sollten mehrere Runden mit den Informanten vorangehen). Gutes Rollenspiel der SC sowie sinnvolle Bemühungen zum Erhalt von Informationen sollten mit Bonussen auf die Würfe belohnt werden. Die nachfolgenden Schwierigkeitsklassen gehen davon aus, dass die SC sich bei den Priestern die Informationen über "Corrigons" Aussehen besorgt haben; stehen ihnen diese Informationen nicht zur Verfügung, erhöhen sich all SK um 2. Außerdem müssen beim Einholen von Informationen natürlich die entsprechenden Modifikatoren aufgrund des gewählten Lebensstandards der SC berücksichtigt werden!

Die folgenden Informationen lassen sich bei Würfeln gegen **SK 10** beschaffen:

- Vor einiger Zeit wurde der kleine Gauner Ialgo, dem das Glück bislang eher weniger hold war, von einem mysteriösen Fremden angesprochen, der ihm den "Coup seines Lebens" versprach.
- Bei dem Job ging es darum, sich als Akolyth in den Tempel des Heironeous einzuschleusen, um dort einen neu erworbenen Gegenstand zu stehlen.
- Nach erfolgtem Diebstahl soll Ialgo den Gegenstand aus Herbergsbad schaffen, um ihn in einem geheimen Treffen seinem Auftraggeber zu übergeben.
- Das Treffen soll außerhalb von Herbergsbad stattfinden.

Die folgenden Informationen lassen sich bei Würfeln gegen **SK 15** beschaffen:

- Ialgos Auftraggeber scheint kein Bewohner Herbergsbad zu sein, sondern kommt "von außerhalb".
- Das Treffen zwischen Ialgo und seinem Auftraggeber soll in den Feuersteinhügeln stattfinden.
- Ialgo soll dazu dem Pfad, der unter dem Gnomenaquädukt entlang führt, folgen.
- Zur Erfüllung seines Auftrags wurde Ialgo mit einem Amulett ausgerüstet, das sowohl seine Gesinnung verschleiert als auch verhindert, dass er auf magischem Wege verfolgt wird.

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

- Der mysteriöse Auftraggeber soll unter dem Namen "Edard Morfun" bekannt sein.
- Morfun ist groß, schlank, dunkelhaarig und Anfang 30. Er ist meist gut gekleidet (in Schwarz- und Grautönen) und hat ein angenehmes Auftreten sowie eine sympathische, volle Stimme. Seine Ziele und eventuelle Auftraggeber sind unbekannt.
- An einem bestimmten Pfeiler des Aquädukts wird durch ein Geheimzeichen angezeigt, wann Ialgo den Pfad verlassen muss, um sich fernab der Route mit seinem Auftraggeber zu treffen. Wann genau dieses Zeichen auftaucht, ist allerdings unbekannt.
- Ialgos Schutzamulett sei ein sehr mächtiger Gegenstand, der definitiv nicht aus Herbergsbad stamme.

Anmerkung: Spieler, die *Willkommen im Adri* gespielt und dabei am Ende des Abenteuers mit "Raynard Byrgel" zusammen getroffen sind, könnten an dieser Stelle Ähnlichkeiten zwischen den beiden Personen bemerken - was gar nicht so falsch wäre...

Die obigen Informationen lassen sich auch auf andere Art und Weise beschaffen, insbesondere durch **Gefallen**, die die SC bei diversen Institutionen und Tempeln offen haben. Welche Informationen die SC nun genau aufgrund der Gefallen erhalten, muss der Spielleiter aufgrund der Situation und der bereits vorhandenen Informationen entscheiden; es sollte nicht

das Gefühl entstehen, ein Gefallen sei umsonst eingesetzt worden!

Zur Zeit könnten die folgenden Gefallen eingesetzt werden:

Gefallen des Magiers Olafsdottir: Soll dieser Gefallen eingelöst werden, muss der Spielleiter eine Begegnung mit Corinne (s. *Willkommen im Adri*) improvisieren. Dieser Gefallen ist gut für Informationen aller drei Schwierigkeitsklassen.

Gefallen der Gemeinschaft von Ehlonna: Es gibt einen Ehlonna-Tempel in der Stadt, in dem dieser Gefallen eingelöst werden kann; da Ialgo aber nicht magisch ausspionierbar ist, kann der Gefallen nur Informationen der SK 10 und 15 erbringen.

Held des Adri: Auch hier böte sich der Ehlonna-Tempel an, doch könnte man auch einen aus Alfursfurt stammenden Waldläufer o.ä. zu seiner Einlösung einsetzen (Spielleiter-Entscheidung); auch hier können nur Informationen der SK 10 und 15 in Erfahrung gebracht werden.

Gefallen des Handelshauses Bredigund (in der Stadt Graufalk): Dies könnte man allenfalls über eine kleine Warenlieferung des Händlers regeln; nur Informationen der SK 10 sind möglich.

Gefallen der Theatertruppe zur Wiederbelebung Aerdy's: Sollte diese Truppe noch in der Stadt sein (möglich, aber unwahrscheinlich; Spielleiter-Entscheidung), lassen sich durch diesen Gefallen Informationen aller SK beschaffen, da Kurlasgh Orm ein Mann mit vielen Verbindungen ist. Die Truppe sollte nur dann noch in der Stadt sein, wenn die SC sonst gar keine Möglichkeit hätten, die Informationen zu erhalten.

Rhennee-Blutband: Auch hier liegt es im Ermessen des Spielleiters, ob er einen Rhennee in Herbergsbad auftauchen lassen möchte. Es würden sich dann Informationen aller SK beschaffen lassen, da die Rhennee über vielerlei mysteriöse Möglichkeiten der Informationsbeschaffung verfügen. Auch dies sollte allerdings nur dann eintreten, wenn die SC sonst gar keine Möglichkeit hätten, die Informationen zu erhalten.

Gefallen der Bewohner des Slum-Viertels in der Stadt Graufalk: Dieser Gefallen ist hier beim besten Willen nicht anwendbar.

Eine letzte Möglichkeit zur Informationsvermittlung wäre ein Zusammentreffen mit dem Schneider **Klim Agera** (Figur des Autors des Abenteuers), die allerdings nur eintreten kann, wenn Agera von Triadenmitglied Rainer Nagel oder Triadenmitglied Alexandra Velten gespielt wird. Dies müsste vor Ort mit einem der beiden geklärt und dann am Tisch improvisiert werden.

Begegnung Drei: Auf in die Hügel!

Zum Zeitpunkt des Beginns des Abenteuers ist der Diebstahl etwa sechseinhalb Stunden her. Ialgo hat sich

nach dem Verlassen des Tempels unverzüglich umgezogen und auf den Weg gemacht, was bedeutet, dass er etwa sechs Stunden Vorsprung hat. Ialgo bewegt sich mit leichter Ausrüstung und wird durch die etwa 7 kg wiegende Statuette nur unwesentlich behindert, so dass er entlang des Aquäduktpfads mit einer Geschwindigkeit von 3 km/h vorankommt. Der Spielleiter muss anhand von *Tabelle 9-6* im *Spieler-Set* die Geschwindigkeit der SC bestimmen und dann um ein Viertel verringern (Pfad durch Hügelland; s. *Tabelle 9-5* im *Spieler-Set*). Hinzu kommen die in Herbergsbad bei der Informationssuche verbrachten Stunden. In den folgenden Begegnungen ist jeweils angegeben, nach wie vielen Stunden sie sich ereignen (eine Reisegeschwindigkeit von 3 km/h vorausgesetzt; reisen die SC schneller, treten die Begegnungen entsprechend früher ein).

Ialgos Route ist wie folgt: Nach dem Diebstahl um 2.00 Uhr holt er seine Ausrüstung aus ihrem Versteck und verlässt Herbergsbad gegen 2.30 Uhr morgens. Sein Plan ist, nach fünf Stunden die markierte Abzweigung zu erreichen, von der aus es noch eine halbe Stunde bis zum Treffen mit Edard Morfun ist (zum Zeitpunkt des Abenteuerbeginns müsste er also sein Ziel bereits erreicht haben, wenn ihm nicht die Orks und der Ordensritter dazwischen gekommen wären). Nach etwa vier Stunden (also gegen 6.30 Uhr morgens) trifft er mit den Orks zusammen (die auf dem Heimweg nach einer nächtlichen Aktion sind) und wird von Sir Pellidon gerettet. Dies findet eine Stunde vor dem markierten Punkt statt, so dass sein Plan durch den Ritter umgeworfen wird. Nach etwa einer Stunde, als ihm die Fragen Sir Pellidons unangenehm werden, greift Ialgo den Ritter überraschend an, wird aber von diesem betäubt. Pellidon fesselt und knebelt Ialgo und bringt ihn in einer kleinen Höhle unter. Seit etwa 8.00 Uhr liegt Ialgo nun in dieser Höhle, während sich der Ritter überlegt, was er nun mit ihm anstellt. Ialgo erlangt gegen 16 Uhr das Bewusstsein wieder, wird aber bis zum Einbruch der Dunkelheit gegen 20 Uhr abwarten, bis er versucht, sich zu befreien. Dies ist in etwa der Zeitrahmen, innerhalb dessen sich die SC bewegen.

Wichtige Informationen zu Wetter, Sonnenaufgang und Sonnenuntergang: Folgt man den Tabellen in der 83er Schachtel, geht Anfang des Erntemonds in Herbergsbad die Sonne gegen 5.55 Uhr auf und gegen 17.30 Uhr unter, grob geschätzt. Als die SC Herbergsbad verlassen, liegen die Temperaturen bei etwa 19 Grad Celsius und erreichen am Spätnachmittag ihren Höchststand von 28 Grad Celsius. Nach Einbruch der Dunkelheit fallen sie auf etwa 18 Grad Celsius. Den ganzen Tag über ziehen dicke Wolken über der Stadt und den Feuersteinhügel zusammen, aber es regnet nicht (erst ab 4 Uhr morgens am nächsten Tag setzt ein leichter Nieselregen über drei Stunden ein).

Sobald die SC Herbergsbad verlassen haben, dürfte ihre Taktik wohl darin bestehen, dem Pfad solange nachzugehen, bis sie auf die markierte Abzweigung

stoßen (die sie nie erreichen werden, da Ialgo vorher von Sir Pellidon abgefangen wurde). Ialgos Spuren lassen sich von Spurenlesern mit einem *Naturkunde-Wurf* gegen Schwierigkeit 15 entdecken (mit -5 auf den Wurf, wenn die Reisegeschwindigkeit nicht halbiert wird). Werden die Spuren genau verfolgt, wird pro halbe Stunde ein neuer Wurf fällig; sinnvoller wäre es allerdings, die Spur nur stichprobenweise zu überprüfen, solange sie SC die Markierung noch nicht entdeckt haben (da Ialgo ansonsten noch mehr Vorsprung gewinnt). Nach dem Treffen mit Ealu Braukind und Keifan (s. *Begegnung Vier*) steigt die Schwierigkeit aufgrund des fester werdenden Untergrunds auf 20 (was allerdings von Keifans Hund teilweise wieder ausgeglichen werden kann). Ab dem Ort des Überfalls auf Ialgo (*Begegnung Fünf*) entfallen die Würfe zur Verfolgung der Spur ganz und gar.

Bei all dem können Tiergefahrten und Familiare, die sich auf Spurenlesen oder Schnüffeln verstehen, gewinnbringend eingesetzt werden (d.h. ihren entsprechenden Fertigkeitswert ins Spiel bringen).

Diese Reise in die südlichen Ausläufer der Feuersteinhügel stellt wahrscheinlich die erste Begegnung der Spielerfiguren mit dem Gnomenaquädukt dar, das Herbergsbad mit Frischwasser versorgt:

Vor euch erstreckt sich eine sonderbare Konstruktion, die in einer mehr oder minder geraden Linie nach Norden führt: eine steinerne, viereckige Röhre, die sich auf großen, kunstvoll-verspielt angelegten Steinsäulen von einer Quelle in den Feuersteinhügeln nach Herbergsbad zieht. Das Bauwerk scheint aus einer Vielzahl unterschiedlicher Steinsorten gebaut zu sein, die aber harmonisch zusammen spielen und einen sehr stabilen Eindruck hinterlassen. Dies ist wohl der berühmte Gnomenaquädukt, eines der Wahrzeichen von Herbergsbad, das sich bis in die Feuersteinhügel zu einer Frischwasserquelle erstreckt. Direkt neben dem Aquädukt seht ihr einen breiten, wohl häufig benutzten Trampelpfad, der parallel zum Aquädukt in die Hügel führt

Je nach Geländelage und der Laune des seinerzeit gerade mit der Bauleitung beauftragten Gnoms erhebt sich der Aquädukt in eine Höhe von bis zu vierzig Metern, läuft aber manchmal auch direkt über dem Boden entlang oder durch Hügel hindurch (je nach der Geländelage). Grundlegendes Konstruktionsprinzip ist, dass das Wasser in einem Gefälle von den Hügel nach Herbergsbad führt, damit das Wasser den nötigen Druck erhält, in die Verteilertürme der Stadt zu fließen. Nahe an Herbergsbad sind die Säulen selten höher als 10 m; später erreichen sie, je nach den Geländeformationen, die sie durchqueren müssen, Höhen von bis zu 40 m. Die Röhre (eigentlich eher eine abgedeckte Rinne) ist in der Regel etwa anderthalb Meter breit und zwei Meter hoch, doch ändern sich sowohl Maße als auch Form gelegentlich (immer dann, wenn gerade der Architekt wechselte), teilweise recht grundlegend. Die Steinkonstruktion ist alt und verwittert, aber tadellos in

Ordnung und voll funktionsfähig (wozu nicht zuletzt regelmäßige Inspektionstrupps von Gnomeningenieuren sorgen, die mit teils eher eigenwilligen Ausbesserungen und Verschönerungen den uneinheitlichen Eindruck des Konstrukts weiter erhöhen).

Der Aquädukt zieht sich etwa 60 Kilometer weit in die Hügel hinein - weitaus weiter, als dieses Abenteuer die SC führen wird.

Begegnung Vier: Ein theologischer Disput

Die erste Begegnung, die die SC auf ihrem Weg haben, ist erstaunlicherweise eine ungefährliche, im Gegensatz sogar eine möglicherweise humorvolle, die auch in die Vielzahl der naturverbundenen Religionen der Region einführen soll:

Ihr seid nun seit etwas über einer Stunde unterwegs, immer am Gnomenaquädukt entlang. Die bewaldeten flachen Ausläufer der Hügel habt ihr so gut wie hinter euch gelassen. Plötzlich hört ihr vor euch, jenseits einer Biegung, zwei laute, scheinbar in einem Disput befindliche Stimmen: ein Mann und eine Frau. Gerade hört ihr die Stimme des Mannes: "Das genügt jetzt! Ich werde dir zeigen, was ich von deinen wirren Ideen halte!" Noch bevor ihr in irgendeiner Form reagieren könnt, seht ihr vor euch einen grellen Lichtblitz und direkt danach den gequälten Aufschrei der Frau.

Die SC sollten nun alle Vorbereitungen treffen dürfen, die sie aufgrund der drohenden Gefahrensituation für notwendig halten. Wenn sie sich schließlich entscheiden, der Sache auf den Grund zu gehen, sehen sie folgendes:

Mitten auf dem Pfad seht ihr einen Mann und eine Frau. Die Frau, die einen sehr jungen Eindruck macht, ist in eine farbenfrohe Gewandung gehüllt und hat einen Büschel Stroh in ihr Haar gesteckt. In der rechten Hand schwenkt sie einen (leeren) Bierkrug, während sie die linke vor die Augen geschlagen hat. "Ich bin blind! Ich bin blind!" ruft sie panisch. Vor ihr auf dem Pfad seht ihr einen feuchten Fleck, dessen Größe gut und gern dem Inhalt des Bierkrugs entsprechen könnte.

Der Mann hingegen ist ein wenig älter (wohl Mitte 20) und in eine einfache braune Robe gekleidet, die von einem weißen Strick zusammengehalten wird; eine Kapuze ruht zurückgeschlagen auf seinen Schultern. Graue Augen blicken die Frau scharf an, und ein dünnes Lächeln umspielt seinen Mund. In seiner linken Hand hält der Mann einen Mistelzweig, in der rechten einen Holzstab, an dessen Spitze eine Eichel zu sehen ist. Mit höhnischer Stimme sagt er: "Das hast Du nun davon, Bierweib! Die Kräfte der Schalmei

sind stärker als das liederliche Gift deiner sogenannten Göttin!" Außer einem leisen Wimmern ist von der Frau nichts zu hören. Neben dem Mann beobachtet ein großer Hund mit hängender Zunge die Szene.

Die SC sind hier auf einen der in und um Herbergsbad nicht seltenen religiösen Dispute gestoßen; dieser hier wird von einer Wenta-Priesterin namens Ealu Braukind und dem Obad-hai-Druiden Keifan geführt. Das Problem ist ein eher einfaches: Ealu, die neu in der Stadt ist, kam nach ihren ersten Kontakten mit dem leckeren Gnomenbier auf die Idee, ganz im Sinne der Doktrin ihrer Gottheit auch die Bewohner des Waldes damit zu beglücken. Ihr ihrer Begeisterung diskutierte sie ihre Idee mit dem ersten Wanderer, den sie sah - Keifan. Der Druiden nun hat wenig Interesse daran, seine Schäflein an eine andere Göttin anzugeben - und schon gar nicht an eine derart obskure, die ihren ganzen Lebensinhalt im Feiern sieht!

Als Keifan die Argumente ausgingen (da Ealu die vorgebrachten beständig ignorierte), entschied er, das Problem auf direktere Art zu regeln und setzte *Aufblitzen* gegen die überraschte (und nun hoffnungslos überreagierende) Priesterin ein. Wenn das auch nichts hilft, plant er als nächstes den Einsatz von *Verstricken*. Ealu hingegen wird *Zufällige Handlung* gegen Keifan einsetzen, sobald sie sich wieder gefangen hat.

Der Hund heißt, Keifans eher mürrischem Gemüt entsprechend, "Fass!". Es handelt sich um den Tiergefährten des Druiden, dem Keifan beigebracht hat, als Bote zu fungieren, um im Maul getragene Schriftstücke zu überreichen.

Es ist letzten Endes hier Aufgabe der SC, in dem mittlerweile verfahrenen Konflikt zu vermitteln. Dabei beharren beide Seiten auf ihren Positionen: Ealu hält es für die natürlichste Sache der Welt, dass alle Menschen trinken und feiern sollen, während Keifan sich das Leben etwas seriöser vorstellt. Ealu ist jung und naiv, aber sehr enthusiastisch, während Keifen sich eher mürrisch und teilweise zynisch gibt (Wesenszüge, die mittlerweile auch auf "Fass!" abgefärbt haben).

Welche der beiden Seiten die SC letztlich vertreten, sei ihnen überlassen; auf jeden Fall erhalten sie für das Schlichten des Disputs 50 EP. Beenden sie die Diskussion auf eine Weise, die eine der beiden streitenden Parteien als klaren Sieg verbuchen (oder zumindest ausgeben) kann, überreicht die betreffende Person den SC eine vergoldete Version ihres jeweiligen heiligen Symbols (ein kleiner Bierkrug von Ealu, ein Eichenblatt mit einer Eichel darauf von Keifan). Neben seinem Wert von 100 GM kann das Geschenk in einem Tempel der jeweiligen Gottheit gegen einen Gefallen (Informationen oder Anwendung von Zaubersprüchen im Wert von bis 50 GM) eingetauscht werden.

Ealu und Keifan gehen schließlich ihrer Wege, Ealu zurück nach Herbergsbad (die Biervorräte auffrischen) und Keifan (nebst "Fass!") zurück in den Adri.

Keiner der beiden hat den gesuchten Dieb gesehen; allerdings wäre "Fass!" in der Lage, seine Spur aufzunehmen und den SC die folgenden Würfe zum Weiterverfolgen der Spur zu erleichtern: Gelingt "Fass!" ein *Naturkundewurf* (mit +9, da es sich um Schnüffeln handelt) gegen Schwierigkeit 15, weist der Hund laut jaulend in die richtige Richtung, wodurch die SC +2 auf weitere Würfe erhalten. Sollten die SC die Spur mittlerweile ganz verloren haben, kann der Spielleiter "Fass!" einsetzen, um sie sie wiederfinden zu lassen. Keifen weigert sich allerdings strikt, den SC seinen Hund auszuleihen (auch nicht einem anderen Druiden, noch nicht einmal einem vom gleichen Glauben).

Ealu Braukind, Priesterin (Wenta), Stufe 2: GS 2; mittelgroße Humanoide (1,72 m groß); TW 2W8+6; TP 18; Init -1 (Ges); BR 30; RK 10 (-1 Ges, +1 Waffenrock); Angriff +2 Nahkampf (1W3 [Krit x2], Bierkrug); BA Zaubersprüche; BE Untote vertreiben, zaubert Sprüche der Domäne "Chaos" als eine Stufe höher, zaubert Sprüche der Domäne "Gutes" als eine Stufe höher; Ges CG; RW Zäh +8, Ref +0, Will +5.

Stä 12, Ges 8, Kon 16, Int 10, Wei 14, Cha 14.

Fertigkeiten: Handwerk (Bierbrauen) +7, Konzentration +5, Wissen (Religion) +2, Zauberkunde +2; *Talente:* Fertigsfokus (Handwerk: Bierbrauen), Große Zähigkeit.

Zaubersprüche (4/3+1): Ausbessern, Bier erschaffen (Abart von Wasser erschaffen), Göttliche Führung, Tugend; Bier segnen (wie Wasser segnen), Elementen trotzen, Schutz vor Ordnung (Domänenspruch), *Zufällige Handlung*.

Domänen: Chaos, Gutes.

Ausrüstung: Waffenrock, Bierkrug, heiliges Symbol, Sammeltasche, Pergamentrollen, Tinte, Feder.

Keifan, männlicher Druiden (Obad-hai), Stufe 2: GS 2; mittelgroßer Humanoide (1,80 m groß); TW 2W8; TP 12; Init +0; BR 30; RK 12 (+2 Lederrüstung); Angriff +3 Nahkampf (1W6+2/1W6+2 [Krit x2], Kampfstab bzw. 1W6+2 [Krit x2], Sichel); BA Zaubersprüche; BE Naturgespür, Tiergefährte, Unterholz durchqueren; Ges N; RW Zäh +3, Ref +0, Will +5.

Stä 14, Ges 10, Kon 10, Int 14, Wei 15, Cha 12.

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

Zaubersprüche (4/3): Aufblitzen, Kleinere Wunden heilen, Magie entdecken, Resistenz; Tiere beruhigen, Verbündeten der Natur herbeizaubern I, *Verstricken*.

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

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

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

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

Begegnung Fünf: Das Schlachtfeld

Diese Begegnung trifft nach weiteren zwei Stunden der Verfolgung ein (gerechnet für Bewegung zu Fuß). Sie ist in erster Linie zur Vorbereitung der *Begegnungen Sechs* und schließlich *Acht* gedacht, gibt den SC aber auch die Möglichkeit, ein wenig ungestörte Beute zu machen, bevor es ihn *Begegnung Sechs* dann ernst wird.

Die Begegnung mit den beiden streitenden Priestern liegt nun schon einige Stunden zurück, und noch immer zieht sich die immer schwerer zu erkennende Spur durch die südlichen Ausläufer der Feuersteinhügel. In den letzten Stunden ist der Baumbestand immer mehr zurückgegangen, und auch das Unterholz wird langsam weniger. Nichtsdestotrotz windet sich der kleine Pfad immer noch entlang des Aquädukts.

Ihr umrundet eine Biegung und seht plötzlich eine erstaunliche Sicht vor euch: eine Art Schlachtfeld, mitten auf dem Pfad, direkt unter dem Aquädukt. Insgesamt fünf entfernt menschenähnlich aussehende Gestalten liegen über den Pfad verstreut in ihrem Blut, allesamt in einem harten Kampf getötet. Von ihren Gegnern ist keine Spur zu sehen.

An dieser Stelle traf Ialگو auf eine Ork-Patrouille, die ihn angriff und verwundete. Während er sich mehr schlecht als recht gegen die Angreifer verteidigte, kam ihm überraschend Sir Pellidon zu Hilfe, der die Orks in kurzer Zeit ausschaltete und danach mit dem verwundeten Dieb den Schlachtplatz verließ. Es sollte den Spielerfiguren möglich sein, den Großteil des Kampfs nachzuvollziehen:

- Ein *Naturkunde*-Wurf gegen Schwierigkeit 15 erbringt, dass der Fliehende hier von den fünf Orks, die offenkundig von der zum Wald hin liegenden Seite der Hügel (also aus Osten) kamen, angriffen wurde. Die Spuren weisen darauf hin, dass drei der Orks ihn direkt angingen, während die anderen beiden erst einmal warteten. Blutspuren auf dem Boden zeigen, dass sowohl Ialگو als auch einer der Orks hierbei verwundet wurden.
- Ein weiterer *Naturkunde*-Wurf gegen SK 15 erbringt zudem, dass kurz nach Beginn des Kampfs eine weitere Person in den Kampf eingriff, und zwar aus nordöstlicher Richtung (abseits des Pfads). Diese Person war menschengroß, ungeritten und trug schwere Stiefel und, der Tiefe der Eindrücke nach zu schließen, eine schwere Metallrüstung. Er griff zuerst die beiden abwartenden Orks an und besiegte sie schnell (d.h. innerhalb einer KR).

- Ein letzter *Naturkunde*-Wurf gegen SK 15 lässt die SC auch den Rest der Schlacht nacherleben: Der Neuankömmling griff die verbliebenen drei Orks, die im Nahkampf mit dem Dieb waren, an und tötete sie ebenso schnell, wie er die ersten beiden getötet hatte. Da keine weiteren menschlichen Blutspuren zu sehen sind, wurde er wohl nicht verwundet. Der Kampf selbst hatte sich wohl über etwa eine Minute hingezogen, bevor der gepanzerter Ankömmling auftauchte, und war danach innerhalb weniger Sekunden (d.h. drei KR) beendet. Der Kampf fand etwa gegen 7 Uhr morgens statt.
- Ohne dass ein Wurf notwendig wird, erkennen die SC, dass sich die Spuren Ialgos und des Neuankömmlings danach vereinen und in Richtung Nordosten vom Pfad abzweigen. Die Spur kann aufgrund der tiefen Abdrücke des Gepanzerten sowie gelegentlicher Blutstropfen des Diebs von hier an problemlos weiter verfolgt werden.
- Ein *Entdecken*- oder *Suchen*-Wurf gegen Schwierigkeit 10 erbringt die Informationen, dass von keiner Seite Fernkampfwaffen eingesetzt wurden (d.h. keine umher liegenden Bolzen oder Pfeile oder entsprechende Spuren). Zudem sind nirgendwo Spuren von Reittieren zu sehen.
- Ein *Heilen*-Wurf gegen Schwierigkeit 15 ergibt Informationen über die Todesart der fünf Orks:
 - Abwartender Ork # 1: Enthauptung mit einem Zweihänder
 - Abwartender Ork # 2: Enthauptung mit einem Zweihänder
 - Nahkampf-Ork # 1: Dolchwunde, von einem Schwertknauf eingeschlagener Schädel
 - Nahkampf-Ork # 2: Enthauptung mit einem Zweihänder
 - Nahkampf-Ork # 3: durch einen Zweihänder abgehackter Arm, danach Durchtrennung des Körpers in der Mitte

Bei all diesen Würfeln ist es möglich, 10 zu nehmen, um an die Informationen zu gelangen; allerdings dauert dies pro Wurf 5 Minuten, die der Spielleiter zur Berechnung der bei der Verfolgung verstreichenden Zeit berücksichtigen muss.

Die toten Orks können um die folgenden Schätze erleichtert werden:

- 5 Waffenröcke in Ork-Größe (= M; je 5 GM; können für je 2,5 GM verkauft werden)
- 5 Streitäxte (je 10 GM; können für je 5 GM verkauft werden)
- 14 GM, 73 SM, 70 KM

Die Spuren der fünf Orks lassen sich durch einen *Naturkunde*-Wurf gegen SK 10 in den Wald hinein verfolgen. Dies führt die SC zwar von ihrer Spur weg, macht aber nicht wirklich etwas: So oder so wartet *Begegnung Fünf* auf sie, entweder als Angriff der Goblins auf ihrem weiteren Weg oder durch

Zusammentreffen mit den Goblins, die auf der Spur der vermissten Orks sind.

An dieser Stelle müssen sich die Spielerfiguren entscheiden: Folgen sie den vom Schlachtfeld abzweigenden Spuren, oder folgen die dem Aquäduktpfad weiter, bis sie an die markierte Stelle kommen? Ersteres scheint die günstigere Wahl zu sein, da klar zu erkennen ist, dass Ialgo hier seinen Plan ändern musste und nun mit dem schwer gepanzerten Fremden unterwegs ist. Entscheiden sich die SC trotzdem, nach der Markierung zu suchen, entdecken sie diese tatsächlich nach einer weiteren Stunde der Reise entlang des Pfads. SC mit der Fertigkeit *Versteckte Andeutungen* sehen das Zeichen automatisch; allen anderen muss ein Wurf *Entdecken* oder *Suchen* gegen SK 20 gelingen. Einige Meter hinter der Markierung führt ein kleiner Pfad nach Westen tiefer in die Hügel und erreicht nach etwa einer halben Stunde eine kleine Mulde, in der Edard Morfun auf Ialgo wartete. Morfun, der längst erkannt hat, dass Ialgo gescheitert ist, hat diesen Ort aber schon gegen 11 Uhr morgens verlassen und seine Spuren gut verwischt. Es bleibt den SC also nur, umzukehren und die andere Spur doch aufzunehmen. Im Prinzip verlieren sie dadurch also zwei Stunden.

Begegnung Sechs: Attacke!

Auch hier vergehen wieder um die zwei Stunden, bis diese Begegnung eintritt. Die SC sollten das Gefühl haben, ihrem Ziel langsam näher zu kommen, da sie sich nun schneller bewegen als die Verfolgten (die Rüstung behindert den Ritter, und der verwundete Dieb ist über die langsamere Fortbewegungsart gar nicht einmal böse, zumal sie ihm mehr Zeit gibt, sich zu überlegen, wie er mit dem plötzlichen Auftauchen eines gepanzerten und ihm im Kampf weit überlegenen Fremden umgeht, das ihm gar nicht ins Konzept passt). In dieser Zeit folgen die Goblins der Spur der Orks zum Schlachtplatz und nehmen die Spur der SC (bzw. Sir Pellidons) auf, auf ihre zahlenmäßige Überlegenheit sowie die hohe Kampfkraft ihres Anführers vertrauend. Da sie sich sehr schnell bewegen, gelingt es ihnen, die SC einzuholen. Sollten die SC indes den Spuren der Orks in den Wald zurück gefolgt sein, tritt diese Begegnung bereits nach einer Stunde ein, da die Goblins ihnen praktisch entgegen laufen.

Entsprechend der Ausgangslage erfolgt der Angriff dann entweder von hinten oder von vorne, was der Spielleiter bei der Einleitung des Szenes berücksichtigen muss:

Plötzlich hört ihr lautes Gejohle und Gekreische, und rings um euch tauchen Scharen kleiner, spitzohriger Wesen auf, die leichte Streitkolben in ihren langen Armen halten und damit johlend auf euch eindringen. Hinter der anstürmenden Front dieser Wesen seht ihr

den mit Sicherheit größten Ork, der euch je begegnet ist, der mit lauter, knurrender Stimme Befehle brüllt. Er ist in ein Kettenhemd gehüllt, und an seinen Händen seht ihr große, scharfe, metallene Klauen. Schon aber sind die kleinen Wesen - Goblins? - heran, und ihr habt andere Sorgen...

Zwölf Goblins klingen jetzt erst einmal wie gefährliche Gegner (insbesondere mit dem Talent *Abhärtung*), doch die Tatsache, dass diese Wesen ohne taktisches Konzept blind angreifen, macht es deutlich einfacher, sich ihrer zu erwehren; der Spielleiter sollte sich nur dann einen ernsthaften Schlachtplan für die Goblins einfallen lassen, wenn ihm die Gruppe extrem stark und/oder gut koordiniert vorkommt. Der Ork (dessen Name Gnarf ist) hält sich nach Möglichkeit im Hintergrund und "lenkt" den Angriff seiner Truppen durch gebellte Befehle (die sich des Orkschen kundigen SC in erster Linie als "*Vorwärts, ihr Hunde! Macht sie platt! Schlagt ihnen die Schädel ein! Rache für unsere Brüder!*" usw. darbieten). Gnarf greift nur dann in den Kampf ein, wenn er es für nötig hält (z.B. weil die Schlacht auf der Kippe steht), oder wenn er selbst angegriffen wird. Gnarf ist für einen Ork ausgesprochen mutig und vertraut auf die Wirksamkeit seiner Klingenhandschuhe, die bislang noch jeden Feind besiegt haben. Stirbt allerdings mehr als die Hälfte seiner Goblins in den ersten beiden Kampfrunden, zieht er doch lieber die Flucht vor, insbesondere wenn deutlich erkennbare Kampf magie im Spiel ist. Flieht Gnarf, bricht die Moral seiner Truppen automatisch, und die Goblins suchen ihr Heil in der Flucht (was sie auch tun, sobald mehr als zwei Drittel ihrer Streitmacht tot sind).

12 Goblins: GS 1/4; kleine Humanoide/Goblinoide (etwa 1 m groß); TW 1W8; TP 7 (Abhärtung); Init +1 (Ges); BR 30; RK 13 (+1 Größe, +1 Ges, +1 Waffenrock); Angriff +1 Nahkampf (1W6-1 [Krit x2], leichter Streitkolben) BE Dunkelsicht 20 m; Ges. NB; RW Zäh +2, Ref +1, Will +0.

Stä 8, Ges 13, Kon 11, Int 10, Wei 11, Cha 8.

Fertigkeiten: Entdecken+1, Lauschen+1, Schleichen+4, Verstecken+6; *Talente:* Abhärtung.

Ausrüstung: Waffenröcke, leichte Streitkolben, Felle, insgesamt 11 GM, 90 SM, 50 KM (nach Belieben zu verteilen).

Gnarf: GS 4; mittelgroßer Humanoide (1,89 m groß) Krg 4; TW 4W8; TP 28; Init +0; BR 30; RK 14 (+4 Kettenhemd); Angriff +9 Nahkampf (2x 1W6+4 [Krit 19-20, x2], Klingenhandschuhe) bzw. +8 (1W4+4 [19-20], Dolch); BE Dunkelsicht 20 m; Ges. CB; RW Zäh +6, Ref +1, Will +0.

Stä 18, Ges 11, Kon 15, Int 10, Wei 8, Cha 13.

Fertigkeiten: Einschüchtern+6, Klettern+6, Springen+6; *Talente:* Doppelschlag, Kraftangriff, Rundumschlag, Umgang mit exotischen Waffen (Klingenhandschuhe), Waffenfokus (Klingenhandschuhe)

Ausrüstung: Kettenhemd, Dolch, verzierte Dolchscheide (10 GM), 2 Klingenhandschuhe, Hose, halbohohe Stiefel, Holztäfelchen mit in kruden Lettern eingraviertem

"Gnarf" an Lederschnur um den Hals, Silberarmreif (40 GM), 30 GM, 20 SM.

Insgesamt lassen sich hier also folgende Schätze finden (vorausgesetzt, alle Gegner werden besiegt):

- 12 Waffenröcke in Goblin-Größe (= S; je 5 GM, können für je 2,5 GM verkauft werden)
- 12 leichte Streitkolben (je 5 GM, können für je 2,5 GM verkauft werden)
- 1 Kettenhemd in Ork-Größe (= M; 100 GM, kann für 50 GM verkauft werden)
- 1 Dolch (2 GM; kann für 1 GM verkauft werden)
- 1 verzierte Dolchscheide (10 GM)
- 2 Klingenhandschuhe (je 30 GM, können für je 15 GM verkauft werden)
- 1 Silberarmband (40 GM)
- insgesamt 62 GM in verschiedenen Münzarten

Begegnung Sieben: Am Ziel?

Anderthalb Stunden später nähern sich die SC ihrem Ziel. Die Spur führt sie fernab jeden Weges durch eine kleine Schneise im Unterholz, die von den Füßen des Gepanzerten geschaffen wurde. Ein *Naturkunde*-Wurf gegen Schwierigkeit 15 teilt den SC mit, dass sie, seit sie den Ort des Gemetzels verlassen haben, auf die verfolgten Boden gut gemacht haben. Kurz danach sehen sie folgendes:

Vor euch seht ihr den Eingang zu einer kleinen, etwa mannshohen Höhle im Hochland der Feuersteinhügel. Die Spuren des gepanzerten Fremden führen in diese Höhle hinein und auch wieder hinaus. Der Höhleneingang ist dunkel; kein Laut ist zu hören.

Ein weiterer Wurf zum Spurenlesen (SK 20) liefert die Information, dass kurz vor dem Eingang der Höhle ein kleiner Kampf stattgefunden zu haben scheint, denn man sieht wie Ialgos Spuren sich in einem Halbkreis um die des Fremden herum bewegen und plötzlich aufhören. Die in die Höhle hinein führenden Spuren des Fremden hinterlassen etwas tiefere Eindrücke als bisher, während das für die aus der Höhle hinaus führenden Spuren nicht mehr gilt. Der Verdacht liegt nahe, dass der Fremde nach einem kurzen Kampf Ialgo in die Höhle getragen und dort zurückgelassen hat.

Und so war es auch: Als Sir Pellidon die Höhle als möglichen Lagerort inspizierte, entschloss sich Ialgo in klarer Verknennung der Kräfteverhältnisse, seinen Wohltäter mit einem Hinterhältigen Angriff auszuschalten, um fliehen und rechtzeitig zum Treffen mit Edard Morfun erscheinen zu können. Sein Angriff ging indes daneben, und der Ritter betäubte ihn ohne Probleme mit einem Schlag gegen den Kopf. Danach fesselte und knebelte der Ritter den Dieb und ließ ihn in

der Höhle zurück, um sich zu überlegen, was er nun weiter unternehmen solle. Bei der Annäherung der SC zog Sir Pellidon sich erst einmal zurück, um herauszufinden, wer diese seien und was sie zu unternehmen gedachten.

Dringen die SC in die Höhle ein, lässt Sir Pellidon sie gewähren und greift erst ein, wenn sie wieder ins Freie kommen. Entschließen sich die SC hingegen die Höhle erst einmal links liegen zu lassen und den aus ihr heraus führenden Spuren zu folgen, finden sie den Ritter nach zehn Minuten: Er steht vor einer Felswand und wartet auf sie, den Zweihänder wie unter der unten stehenden Beschreibung vor sich aufgestellt. An dieser Stelle muss der Spielleiter dann zu *Begegnung Acht* überleiten. Betreten sie indes die Höhle, bietet sich ihnen das folgende Bild:

Hinter dem Höhleneingang erstreckt sich ein schmaler Gang von etwa zwei Metern Höhe; er ist etwa vier Meter lang. Dahinter fällt der Boden nach unten ab, in eine Art Grube, die, nach dem Abstand der hinteren Wand zu schließen, einen Durchmesser von etwa anderthalb Metern hat. Von vorne kommt kein Licht, und nach wie vor ist kein Laut zu hören.

Weder Höhleneingang noch Felsgang sind in irgendeiner Weise mit Fallen versehen oder anderweitig gefährlich. Dringen die SC weiter in den Gang vor, können sie schließlich die Grube einsehen:

Am Ende des Gangs liegt eine kleine Grube von nicht ganz zwei Metern Durchmesser und drei Metern Tiefe, deren Wände steil abfallen. Am Boden dieser Grube seht ihr eine zusammengekrümmte, gefesselte menschliche Gestalt in einfacher Reisekleidung und mit langem dunkelbraunem Haar, das Gesicht nach unten. Die Gestalt bewegt sich nicht.

Nachdem er Ialgo betäubt hatte, trug Sir Pellidon den Dieb über der Schulter bis zur Höhle und schob ihn dann vor sich her durch den Gang, bis er ihn schließlich langsam nach unten abließ. Bis etwa 16 Uhr liegt Ialgo dort unten ohne Bewusstsein. Treffen die SC erst nach dieser Zeit ein, hat der Dieb das Bewusstsein wieder erlangt, ist aber immer noch gefesselt und sondiert die Lage; er hat aufgrund des heftigen Schlags Sir Pellidons gegen seinen Kopf eine Gehirnerschütterung erlitten und ist die ersten Stunden damit beschäftigt, sich halbwegs zu erholen. Aufgrund des schwachen Lichts, das von außen in die Höhle fällt, schließt er, dass es noch hell ist, und beschließt, bis nach Einbruch der Dunkelheit zu warten, bevor er sich zu befreien versucht.

Mit Hilfe eines Seils ist es den SC ohne Probleme möglich, in die Grube zu klettern. Den bewusstlosen Ialgo nach oben zu heben, könnte sich da schon als schwieriger erwiesen und einen *Seilkunde*-Wurf gegen SK 15 erforderlich machen (wobei bis zu drei SC ihre Aktivitäten koordinieren können).

Ialgo hat eine dicke Beule an der linken Schläfe (von der gepanzerten Faust Sir Pellidons) sowie eine breite,

notdürftig versorgte Schnittwunde über die Brust (der Treffer einer Ork-Streitaxt, versorgt von Pellidon). Seine Kleidung (inklusive der Stiefel) ist zerschissen und nicht mehr brauchbar; er trägt keine Rüstung. Um seinen Hals trägt er eine Lederschnur, an der ein Teil eines zertrümmerten, kreisrunden hölzernen Anhängers baumelt (die Überreste des von Pellidon bei seinem Hieb zerstörten Schutzamulettes; der Rest des Amuletts ist längst verschollen). Das Amulett ist nicht mehr magisch und hat keinerlei Wert mehr; es lässt sich auch nicht mehr herausfinden, woher es kam und was genau es konnte. Darüber hinaus trägt Ialgo die folgenden Gegenstände mit sich:

- 1 Dolch (2 GM, kann für 1 GM verkauft werden)
- 1 Satz Einbrecherwerkzeug (30 GM, kann für 15 GM verkauft werden)
- 2 Fläschchen Säure (je 10 GM, können für je 5 GM veräußert werden)
- 1 Rauchstab (20 GM, kann für 10 GM verkauft werden)

Die Statuette ist leider nirgends zu finden.

Erlangt Ialgo in Anwesenheit der SC das Bewusstsein (was sich auch durch einen *Heilen*-Wurf gegen SK 15 erreichen lässt), bemüht er sich, seine Situation zu erfassen und die SC zu seiner Freilassung zu veranlassen, indem er alle Vorwürfe abstreitet. Konfrontiert man ihn indes direkt und auf nachhaltige Art mit den Fakten (wozu im Zweifelsfall ein erfolgreicher *Einschüchtern*-Wurf gegen SK 13 ausreicht), bricht jeglicher Widerstand sofort zusammen, und er ergibt sich, auf die Gnade der im Auftrag einer Gottheit der Ritterlichkeit arbeitenden SC hoffend. In einem solchen Fall plaudert er wie ein Wasserfall und erzählt seinen Teil der Geschichte: wie er von Edard Morfun (von dem er eine genaue Beschreibung gibt, die sich mit der deckt, die die SC in *Begegnung Zwei* in Erfahrung bringen konnten) angeworben wurde, sich in den Tempel einzuschleusen; wie er drei Wochen lang als Akolyth im Tempel diente; wie er in der Nacht die Statuette stahl und den (lächerlich schlecht gesicherten) Tempel verließ; wie er sich an der markierten Stelle nach Osten wenden sollte, um schließlich mit Edard Morfun zusammenzutreffen; wie er von den Orks überfallen und von einer gepanzerten Gestalt, die sich ihm als "Sir Pellidon von Ralsand" vorstellte und ein unglaublicher Kämpfer war, gerettet wurde; wie der Ritter ihm Fragen über Fragen stellte und Ialgo langsam in Panik verfiel; und wie er schließlich den Ritter hinterrücks angreifen wollte, aber von der gepanzerten Faust des Kämpfers getroffen wurde und das Bewusstsein verlor.

All dies erzählt er mit leiser Stimme (aufgrund der Kopfschmerzen durch die Gehirnerschütterung), erweckt aber immer den Eindruck, ehrlich zu sein (was ein *Motiv erkennen*-Wurf gegen SK 15 bestätigt). Ialgo weiß nicht, woher Morfun das Amulett hatte; seine Zerstörung erklärt er mit dem Hieb des Ritters. Ialgo weiß nicht, in wessen Auftrag Morfun steht (falls überhaupt). Darüber hinaus weiß er zu berichten, dass Morfun ihm 500 GM für diesen Auftrag angeboten hatte, zahlbar bei

Ablieferung der Statuette. Befragt man ihn nach selbiger, weiß Ialgo auch nicht weiter; er vermutet aber, dass der Ritter sie an sich genommen habe.

Nach seiner Beichte gibt Ialgo den reuigen Sünder (mit *Motiv erkennen* gegen SK 20 als gespielt zu erkennen) und hofft, dass ihm niemand etwas tut, Insbesondere, wenn er die Symbole "guter" Gottheiten erkennt oder aus den Gesprächen der SC untereinander entsprechende Loyalitäten erkennen kann, bemüht er sich, dies zu seinen Gunsten auszunutzen und sich ihres Schutzes vor dem "bösen Ritter" (dessen verblasstes Heironeous-Symbol, das er wohl erkannt hat, vergisst Ialgo zu erwähnen) sowie einer möglichen Bestrafung zu versichern.

Ialgo, männlicher Schurke, Stufe 3: GS 3; mittelgroßer Humanoide (1,67 m groß); TW 3W6; TP 12 (derzeit 0); Init +0; BR 30; RK 13 (+3 Ges); Angriff +3 Nahkampf (1W4+1 [Krit 19-20, x2], Dolch), +5 Fernkampf (1W4 [Krit 19-20, x2], Dolch); BA Hinterhältiger Angriff +2W6; BE Entrinnen, Unbewusstes Ausweichen (Ges-Bonus auf RK); Ges CN; RW Zäh +1, Ref +8, Will +0.

Stä 12, Ges 16, Kon 11, Int 15, Wei 9, Cha 13.

Fertigkeiten: Akrobatik +4, Balancieren +4, Bluffen +7, Entdecken +3, Entfesselungskünstler +6, Klettern +3, Lauschen +1, Mechanismus ausschalten +7, Schätzen +5, Schleichen +7, Schlösser öffnen +9, Seil benutzen +4, Springen +5, Suchen +6, Verkleiden +7, Verstecken +8, Versteckte Andeutungen +3; *Talente:* Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe.

Ausrüstung: zerschlossene Kleidung und Stiefel, Dolch, Diebeswerkzeug, 2 Säurephiole, Rauchstab.

Der Spielleiter sollte den SC genügend Zeit geben, sich mit Ialgo zu beschäftigen, ihn zu untersuchen und zu befragen. Sobald sie die Höhle wieder verlassen wollen, wird es Zeit für das Auftauchen Sir Pellidons und somit für *Begegnung Acht*. Sollten die SC sich entscheiden, Ialgo an Ort und Stelle gleich hinzurichten, sollte dies ebenfalls durch Pellidons Auftritt unterbrochen werden.

Begegnung Acht: Treffen mit einer Legende

Die folgende Schilderung geht davon aus, dass sich die Spielerfiguren auf dem Rückweg aus der Höhle befinden und Sir Pellidon ihnen den Weg versperrt. Sollte die Situation anders liegen, muss der Spielleiter die Beschreibung entsprechend anpassen.

Kurz bevor ihr die Höhle verlassen könnt, seht ihr, wie eine große, breite Gestalt sich in den Eingang bewegt und euch den Weg versperrt! Die Gestalt trägt eine Ritterrüstung mit einem Metallhelm, das Gesicht wird von einem Visier verborgen. Metallene Arm- und Beinschienen sowie Handschuhe vervollständigen das Bild eines gewaltigen Kriegers. Der Fremde trägt

keinen Schild, und seine Hände ruhen auf dem Griff eines Zweihänders, den er vor sich aufgestellt hat, fast so, als würde er sich darauf lehnen. Als ihr näher hinseht, stellt ihr fest, dass die Rüstung alt und kampferprobt ist, an vielen Stellen zerbeult und beschädigt, aber doch, den Umständen entsprechend, tadellos gepflegt. Auf dem Brustpanzer ist ein Symbol eingraviert: eine gekrönte Sonne, darüber ein Ritterhelm. Direkt über dieser Gravierung, über dem Herzen, könnt ihr mit viel Mühe ein weiteres, kleines Symbol ausmachen: eine Hand, die einen Blitz umklammert. Die Gestalt steht einfach da, stumm und bewegungslos, ohne die geringste Regung. Eine sowohl bedrohliche als auch beeindruckende Aura geht von ihr aus.

Waren die Spielerfiguren gerade dabei, dem hilflosen Ialgo an den Kragen zu gehen, spielt sich die Szene etwa genauso ab, doch unterstreicht Sir Pellidon seinen Auftritt noch:

Mit tiefer, durch den Helm hohl klingender Stimme sagt der Fremde: "Halt. Ich werde dies nicht zulassen." Die Worte (der Stimme nach die eines Mannes) kommen mit ruhiger, emotionsloser Stimme und sind doch gleichwohl voller Autorität - und Macht.

Dies nun ist Sir Pellidon von Ralsand (aus der gleichnamigen Garnisonsstadt) aus dem Haus Cranden, einer der letzten noch existierenden Beschützer des Großen Königreichs. Das Wappen ist natürlich das des Großen Königreichs (und seines Ordens), während das Symbol über Pellidons Herzen das des Heironeous ist. Dass es sich hier um einen Ritter vom Orden der Beschützer des Großen Königreichs handeln könnte, wissen die SC bei einem Wurf auf Wissen (Geschichte) oder Bardenwissen gegen SK 15.

Sir Pellidon hat beschlossen, herauszufinden, wer diese Eindringlinge sind und was sie wollen. Einstweilen wartet er ab und unternimmt gar nichts (sieht man davon ab, dass er den Weg versperrt), sondern wartet ab, welche Pläne die SC haben. Finden sich Paladine oder Priester des Heironeous in der Gruppe, kommt sein Blick auf einer solchen Person zu ruhen (bei mehreren solcher SC auf einem Paladin, und bei mehreren Paladinen auf dem mit der höchsten Stufe). Befindet sich kein offen als Vertreter des Heironeous ausgewiesener SC bei der Gruppe, konzentriert sich Sir Pellidon auf einen anderen Paladin, einen Priester einer mit den Idealen des Heironeous vergleichbaren Gottheit oder auf einem gepanzerten Krieger bzw. einem Kämpfer, der sich den Idealen des Ordens entsprechend verhält (Spielleiter-Entscheidung):

Der Blick des Gepanzerten, hinter dem Metallhelm kaum zu erkennen, bleibt schließlich auf dir ruhen. Du spürst, wie seine Augen sich in die deinen bohren, wie sie dich zu ergründen versuchen, dich prüfen, ganz so, als wollten sie dein Innerstes nach außen kehren. Und doch spürst du zugleich auch, dass dies ein verwandter Geist ist, ein Bruder in Kampf und

Glauben, ein Streiter für Recht und Ordnung, nicht für das Böse.

Treten die SC Sir Pellidon mit angemessener Ehrerbietung entgegen und stellen sich vor, erwidert Sir Pellidon mit tiefer, durch den Helm hohl klingender Stimme:

"Ich bin Sir Pellidon von Ralsand, ein Ritter vom Orden der Beschützer des Großen Königreichs." Der Stolz, der hinter diesen Worten steckt, ist unverkennbar. "Was führt euch hierher, an diesen Ort, und in welcher Beziehung steht ihr zu diesem Wesen?" Mit diesen Worten weist er auf Ialgo.

Nun liegt es an den Spielerfiguren, sich selbst und ihre Mission zu erklären. Sir Pellidon führt die Unterhaltung von seiner Seite aus dabei mit jenem SC, auf dem sein Blick anfangs zu ruhen gekommen ist; er erwartet, dass diese Person auch der Wortführer der Gruppe ist. Während der ganzen Unterhaltung behält er seinen Helm auf, so dass es den SC nicht möglich ist, sein Gesicht zu sehen. Barden, Paladine und Priester der Ordnung verschriebener Gottheiten wissen automatisch über die Beschützer Bescheid, und der Spielleiter kann die im *Living Greyhawk-Handbuch* gegebenen Informationen über diesen Ritterorden zusammenfassen, wenn er dies für nötig hält. Ebenso sollte ihnen hier die Information vermittelt werden, dass Ralsand eine Garnisonsstadt des früheren Großen Königreichs ist (heute Teil des Vereinigten Königreichs von Ahlissa), und dass das Haus Cranden eines der wichtigsten Adelshäuser des Reiches war.

Sollten die SC auf die irrige Idee kommen, Sir Pellidon anzugreifen, verteidigt er sich, ohne den ihm hoffnungslos unterlegenen Charakteren ernsthaften Schaden zuzufügen. Sir Pellidon ist Krieger der Stufe 6 mit weiteren sechs Stufen der Prestigeklasse Beschützer des Großen Königreichs (s. *Sword & Fist*), also insgesamt ein Charakter der Stufe 12 in schwerer Rüstung (RK 19), 108 Trefferpunkten und einem Angriffsbonus von +19; weitere Spieldaten sind wohl eher unnötig.

Erklären sich die SC und berichten von dem Einbruch in den Heironeous-Tempel und ihrer Verfolgung des Diebes, hört Sir Pellidon ihnen aufmerksam zu. Sobald die SC geendet haben, erwidert er:

"Ich verstehe. Der Mann" - er deutet auf Ialgo - "hat sich mehrerer Verbrechen gegen den Tempel des Heironeous schuldig gemacht. Ihr seid die rechtmäßigen Vertreter des Tempels in dieser Angelegenheit. Somit übergebe ich ihn in eure Hand; entscheidet, wie ihr es für notwendig haltet. Mit seinen Besitztümern verfährt ebenso. Das, was er gestohlen hat, befindet sich vorübergehend in meinem Besitz. Ich werde es euch übergeben."

Die Drachenstatuette kommentiert Sir Pellidon wie folgt:

"Ich wusste gar nicht, dass der Tempel des Heironeous sich mittlerweile für Abbilder von Drachengötzen interessiert." Nach einigen Sekunden des Schweigens sagt er dann, leise und wohl mehr zu sich selbst: "Ja, der Tempel... früher war er groß und strahlend, mächtig in Herbergsbad, nur noch übertroffen von dem in Thingplatz... damals, als Heironeous noch die Staatsreligion von Almor stellte..." An dieser Stelle bricht er ab.

Weitere Informationen zu diesem Thema sind dem Ritter nicht zu entlocken, insbesondere nicht zu Statuette (da er nicht möchte, dass die SC an Dingen rühren, die besser vergessen bleiben sollten). Berichte über den Niedergang des Tempels hört er sich an, ohne einen Kommentar zu geben (sein Helm verhindert zwar, dass man seine traurige Miene sieht, aber er befürchtet, dass seine Stimme seine Gefühle verraten könnte). Nebenbei bemerkt: "Thingplatz" ist die deutsche Übersetzung von "Chathold".

Allerdings ist Sir Pellidon an Neuigkeiten aus Herbergsbad interessiert, wird diese allerdings ohne Kommentar hinnehmen. Die einzige Ausnahme besteht darin, wenn SC, die *The Glory of Times Past* gespielt haben, ihm von den dortigen Ereignissen erzählen. Bei der Erwähnung von "Eldan Arkion" fragt er nach und lässt sich den Mann so genau wie möglich beschreiben; er stellt Detailfragen wie *"Trug er ein heiliges Symbol?"* oder *"Welche Farbe hatten seine Augen?"* (die Antwort, die er hier erwartet, ist "braun") und fragt noch einmal nach, wenn er von "Arkions" Bart hört (da diese Information ihn überrascht). Nichtsdestotrotz erkennt er, wer "Arkion" wirklich ist, und verfällt danach in bedeutungsvolles Schweigen. Auf Nachfrage teilt er mit:

"Es ist nicht an mir, euch mitzuteilen, was ich weiß. Noch nicht. Aber die Zeiten wenden sich. Es gibt wieder Hoffnung für Almor. Es ist an der Zeit, dass die Ritter wieder aktiver in das Geschehen eingreifen, dass wir wieder den Platz einnehmen, für den wir geschaffen wurden. Der, den ihr Eldan Arkion nennt, wird uns dabei helfen - uns und euch und allen anderen., die unter dem Joch von Ahlissa stehen. Habt Dank für diese Information. Hier - nehmt dies als Zeichen meiner Wertschätzung und meiner Dankbarkeit." Mit diesen Worten zieht er den Panzerhandschuh aus, unter dem ein große, vernarbte und schwielige Hand zum Vorschein kommt, an der er einen Siegelring mit dem Zeichen des Großen Königreichs trägt. Mit einer feierlichen Bewegung reicht er den Ring an [den SC, mit dem er sich hauptsächlich unterhalten hat; s.o.] und sagt: "Nimm diesen Ring. Er sei ein Zeichen für die nie erlöschende Macht des Ordens der Beschützer, und auch dafür, dass selbst heute noch seine Ritter unter uns sind, auch wenn sie selbst es vielleicht noch nicht wissen." Danach zieht er sich den Panzerhandschuh wieder über.

Ab diesem Zeitpunkt betrachtet Sir Pellidon das Gespräch als abgeschlossen. Der Ring hat einen

materiellen Wert von 50 GM, doch sein ideeller Wert ist weitaus höher: Er betont nicht nur, dass die Wächteritter des Großen Königreichs sich wieder in der Tagespolitik zurück melden, sondern auch, dass Sir Pellidon den Charakter, der den Ring erhalten hat., für würdig hält, einst selbst ein solcher Ritter zu werden. Von daher ist es durchaus möglich, dass der Ritter (natürlich mit einer entsprechend abgewandelten Ansprache) den Ring auch dann ausgibt, wenn er nichts von "Eldan Arkion" erfährt, aber seinen Hauptgesprächspartner aus anderen Gründen für würdig hält (Spielleiter-Entscheidung aufgrund des Gesprächsverlaufs). Es gibt kein Zertifikat für den Ring, doch wird er im Logbuch unter "Bemerkungen" als "Ring des Sir Pellidon" eingetragen. Interessiert sich der betreffende Spieler tatsächlich für eine Karriere als Beschützer des Großen Königreichs, sollte der Spielleiter ihm an dieser Stelle die notwendigen Voraussetzungen der Prestigeklasse mitteilen, damit ein sinnvolles Hinarbeiten möglich wird:

- **Grund-Angriffsbonus:** +4.
- **Rassen:** Halb-Elf oder Mensch.
- **Diplomatie:** 6 Ränge.
- **Wissen (Adel und Königshäuser):** 4 Ränge.
- **Talente:** Berittener Kampf, Doppelschlag, Kraftangriff, Rundumschlag.
- **Umgang mit schweren Rüstungen.**
- **Gesinnung:** rechtschaffen.

Anmerkung: Die in *Sword & Fist* ebenfalls als Rassen aufgeführten Zwerge und Elfen wurden nach Entscheidung der Triade für diese Region gestrichen.

"Ich muss nun gehen", sind die letzten Worte des Ritters. "Doch wisset, dass ihr Großes geleistet habt, auch wenn ihr es vielleicht nicht wisst, und dass dieser Tag wohl die Wende im Schicksal der Prälatur von Almor einleiten kann. Wisset, dass die Beschützer noch nicht zerschlagen sind, und dass sie auferstehen werden, um Almor neu zu errichten." Mit diesen Worten, feierlich und fast wie ein Schwur gesprochen, dreht er sich um und schreitet von dannen.

Zurück bleiben die SC mit dem ziemlich sprachlosen Ialgo. Wenige Schritte von der Höhle entfernt finden sie zudem das Ziel ihrer Suche: die goldene, etwa 20 cm hohe Statuette eines Drachens mit gespreizten Flügeln und aufgerissenem Maul, die aus dem Heironeous-Tempel gestohlen wurde.

Epilog: Die Heimreise

Nachdem alles erledigt ist und Sir Pellidon sich wieder in die Einsamkeit des Waldes zurückgezogen hat, bleibt den SC nur noch die Heimreise nach Herbergsbad.

Diese sollte ohne weitere Ereignisse vonstatten und entsprechend kurz abgehandelt werden. Vorausgesetzt, die SC geben die Statuette wieder im Tempel des Heironeous ab, zeigen sich die Priester sehr erfreut, und die SC erhalten den Segen des Unbesiegbaren (und den versprochenen Gefallen).

Zurück im Tempel stellen die SC fest, dass sich Mespers Koma in einen tiefen Heilschlaf verwandelt hat. Der Junge schläft den Tag und die Nacht durch und erwacht am Mittag des nächsten Tages mit Kopfschmerzen, aber großem Hunger.

Entscheiden sich die SC nachträglich, nach der Markierung zu suchen, entdecken sie diese tatsächlich nach einer weiteren Stunde der Reise entlang des Pfads (gemessen vom Schlachtfeld an). SC mit der Fertigkeit *Versteckte Andeutungen* sehen das Zeichen automatisch; allen anderen muss ein Wurf *Entdecken* oder *Suchen* gegen SK 20 gelingen. Einige Meter hinter der Markierung führt ein kleiner Pfad nach Westen tiefer in die Hügel und erreicht nach etwa einer halben Stunde eine kleine Mulde, in der Edard Morfun auf Ialgo wartete. Morfun, der längst erkannt hat, dass Ialgo gescheitert ist, hat diesen Ort aber schon gegen 11 Uhr morgens verlassen und seine Spuren gut verwischt. Das Schicksal Ialgos hängt davon ab, wie die SC mit ihm verfahren: Überstellen sie ihn der Obhut der Priester, versuchen diese, ihn zu reformieren, indem sie ihn, anfangs unter einem *Geas*, zu Arbeiten im und am Tempel zwingen. Man wird ab dann in den nächsten Tagen und Wochen Ialgo bei Ausbesserungsarbeiten an der Tempelfassade sehen können... Liefern die SC Ialgo bei der Stadtwache ab, landet er bis auf weiteres im Gefängnis. Diese Wendung wird den Heironeous-Priestern auf keinen Fall zusagen, da in diesem Fall die SC klar gegen die Wünsche ihrer Auftraggeber verstoßen haben, was ihnen eine heftige Moralpredigt Kaldors einträgt (die sich im Abzug von 50 EP ausdrückt; s. *Erfahrungspunkte*).

In beiden Fällen ist durchaus möglich, dass Ialgo in späteren Abenteuern wieder auftaucht...

Natürlich lässt das Abenteuer einiges an Fragen offen: Warum sprach Sir Pellidon von den Beschützern in der Mehrzahl? Für wen hält er "Eldan Arkion"? In welcher Form (und warum) wollen die Ritter jetzt plötzlich aktiv werden? Und was hat dies mit dem in den Graufalk-Kriegen zerschlagenen Prälat von Almor zu tun? All diese Fragen werden in den nächsten Jahren der Kampagne beantwortet werden, aber nicht hier und nicht heute...

Hatten die SC in *Begegnung Zwei* Caverot (oder Kaldor) auf Informationen zu den Drachenstatuetten angesprochen, so findet dieser nach mehrtägiger Suche in einem alten, obskuren Buch die folgende Information:

"Einst gab es einen den ganzen Adri umspannenden Kult, der einen großen, als gottgleich empfundenen

Drachen verehrte. Ein ausgeklügeltes Netzwerk von kleinen und großen Tempeln durchzog den Wald, die kleinen Tempel in den Randgebieten und die größeren eher zum Herzen des Waldes hin. Man sagt, dass dieses Wesen vornehmlich von Menschen verehrt wurde, und dass einige der zu seinen Ehren vollzogenen Rituale das Vergießen von Blut beinhalteten. Die Tempel des Drachengötzen waren wohl ausnahmslos in seinem Antlitz errichtet: Die Gläubigen mussten durch die "Zähne" des Drachen hindurch seinen "Rachen" betreten und später seinen "Hals" hinab steigen, um seinen "Magen" zu erreichen, in dem sich im "Herz" und der "Seele" des Drachen die Kultorte befanden. Die Priester hingegen sollen den "Kopf" des Drachen beherrscht haben. Es heißt, die Zahl der kleinen Randtempel betrüge genau 21."

Diese Informationen sind auch als Spielhilfe beigelegt (s. *Anhang I*).

Auf die Beschützer des Großen Königreichs angesprochen, vermag Caverot recht schnell die Informationen zu beschaffen, die im *Living Greyhawk-Handbuch* zu finden sind. Über Sir Pellidon von Ralsand findet er nur heraus, dass dieser Ritter sich in jungen Jahren (etwa um 565 AZ) einen Namen als wackerer Streiter im Namen des Heironeous gemacht hatte, bevor er in den Orden der Beschützer berufen wurde; danach verliert sich seine Spur (zumindest in den Unterlagen des Heironeous-Tempels).

Erfahrungspunkte

Zähle die Erfahrungspunkte für alle von den SC erreichten Spielziele zusammen. Ist eine Punktespanne angegeben, liegt es an Dir, aufgrund der Leistung der SC einen Wert auszuwählen, der von Spieler zu Spieler unterschiedlich sein kann. Jeder SC erhält schließlich die Gesamtsumme an EP gutgeschrieben.

Freiwillige Übernahme der Mission	50 EP
Schlichten im Priesterstreit	50 EP
Besiegen der Goblins und des Orks	100 EP
Treffen mit Sir Pellidon	50 EP
Gespräch mit Sir Pellidon	50 EP
Abgabe der Statuette an den Tempel	100 EP
Übergabe des Gefangenen an den Tempel	50 EP
Töten des Gefangenen	-50 EP
Rollenspiel - Belohnung für Ausspielen des Charakters, die zur Bereicherung des Spielgeschehens beitrug	0-50 EP
Summe der möglichen Erfahrungspunkte	500 EP

Zusammenfassung der Schätze

Die SC können alle Gegenstände mitnehmen, die in dieser Liste auftauchen oder aber die folgenden Bedingungen erfüllen:

1. Der Gegenstand darf nicht magisch sein und muss im Text des Abenteuers angegeben sein (z.B. Waffen oder Rüstungen von Feinden). Was nicht im Text steht, können die SC auch nicht mitnehmen. Solche Gegenstände können für die Hälfte ihres Listenpreises verkauft oder aber im Logbuch vermerkt werden
2. Tiere, Gefolgsleute, Ungeheuer, Mietlinge usw. (also ganz allgemein lebende Wesen) können auf keinen Fall aus dem Abenteuer übernommen werden, wenn sie nicht explizit in der Zusammenfassung der Schätze aufgelistet sind. Es spricht nichts dagegen, dass die SC freundschaftliche Beziehungen zu NSC aufbauen, doch gibt es dafür keine Zertifikate, und den SC darf aus solchen Beziehungen kein finanzieller oder materieller Vorteil entstehen. Kontakte (d.h. Informationsquellen, die sich auf spätere Abenteuer auswirken können) müssen durch ein Zertifikat bestätigt werden.
3. Diebstahl ist gegen das Gesetz, doch das mag manche SC nicht abschrecken. Gegenstände, die mehr als 5000 GM wert sind, eine große Bedeutung für ihren Eigentümer haben (z.B. Familienerbstücke) und magische Gegenstände werden auf die eine oder andere Art im Besitz der SC entdeckt und ihnen wieder abgenommen. Darüber hinaus muss der SC eine Strafe in Höhe des dreifachen Werts des gestohlenen Gegenstands zahlen. Was Gegenstände, die nicht unter die hier genannten Richtlinien fallen und durch die in 1 aufgestellten Kriterien abgedeckt sind, liegt die letzte Entscheidung beim Spielleiter.

Gegenstände, die unter diese Regelungen fallen, aber kein Zertifikat haben, werden nie ein Zertifikat erhalten.

Die Kampagnenleitung behält sich das Recht vor, einem SC Gold oder Gegenstände nachträglich zu entziehen, wenn sie zu der Ansicht gelangt, dass diese das Spielgleichgewicht verletzen würden, auch wenn dies

zum Zeitpunkt der Vergabe der Gegenstände noch nicht der Fall war.

Begegnung Vier:

- Religiöses Symbol von Wenta oder Obad-Hai (100 GM und Gefallen - ZERTIFIKAT)

Begegnung Fünf:

- 5 Waffenröcke in Ork-Größe (= M; je 5 GM; können für je 2,5 GM verkauft werden)
- 5 Streitäxte (je 10 GM; können für je 5 GM verkauft werden)
- insgesamt 22 GM in verschiedenen Münzarten

Begegnung Sechs:

- 12 Waffenröcke in Goblin-Größe (= S; je 5 GM; können für je 2,5 GM verkauft werden)
- 12 leichte Streitkolben (je 5 GM, können für je 2,5 GM verkauft werden)
- 1 Kettenhemd in Ork-Größe (= M; 100 GM; kann für 50 GM verkauft werden)
- 1 Dolch (2 GM; kann für 1 GM verkauft werden)
- 1 verzierte Dolchscheide (10 GM)
- 2 Klingenhandschuhe (je 30 GM, können für je 15 GM verkauft werden - ZERTIFIKAT)
- 1 Silberarmband (40 GM)
- insgesamt 82 GM in verschiedenen Münzarten

Begegnung Sieben:

- 1 Dolch (2 GM, kann für 1 GM verkauft werden)
- 1 Satz Einbrecherwerkzeug (30 GM, kann für 15 GM verkauft werden)
- 2 Fläschchen Säure (je 10 GM, können für je 5 GM verkauft werden - ZERTIFIKAT)
- 1 Rauchstab (20 GM, kann für 10 GM verkauft werden - ZERTIFIKAT)

Begegnung Acht:

- 1 Siegelring (50 GM)

Epilog:

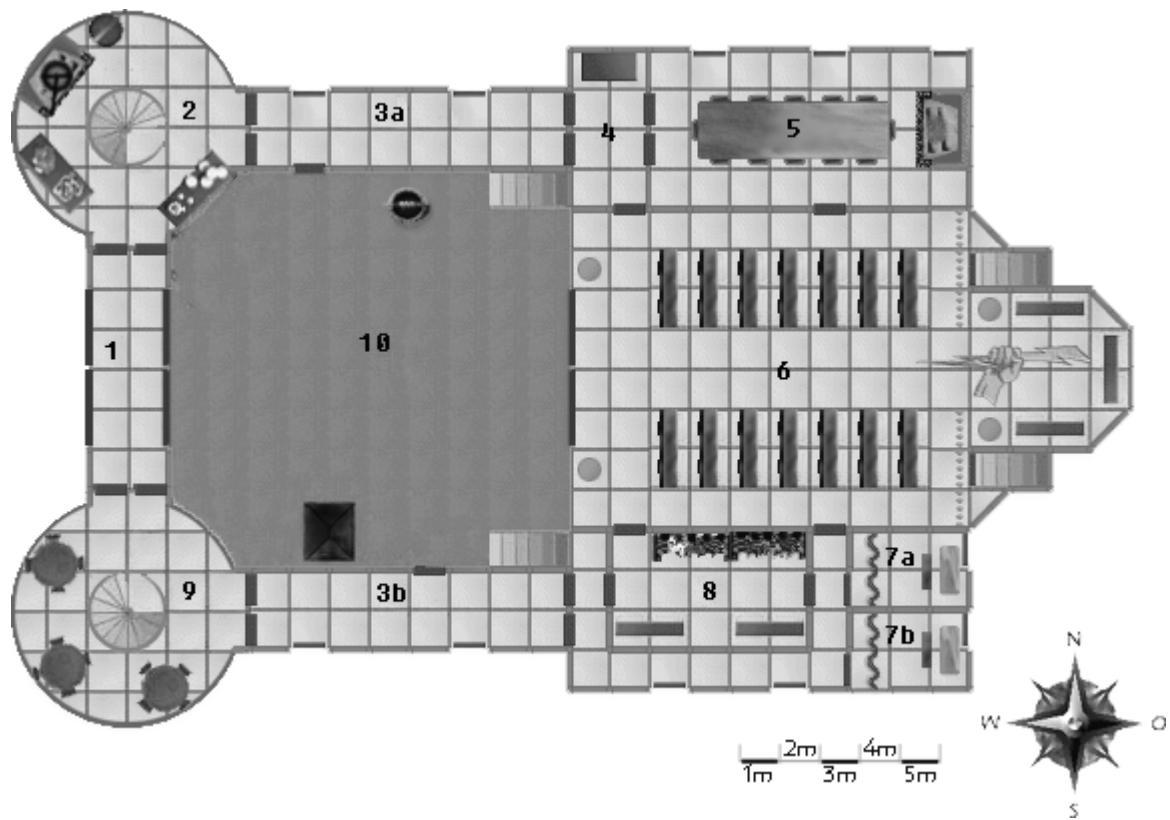
- 6 Gefallen der Kirche des Heironeous (je 50 GM - ZERTIFIKAT)

Anhang I: Der Text über die Drachentempel

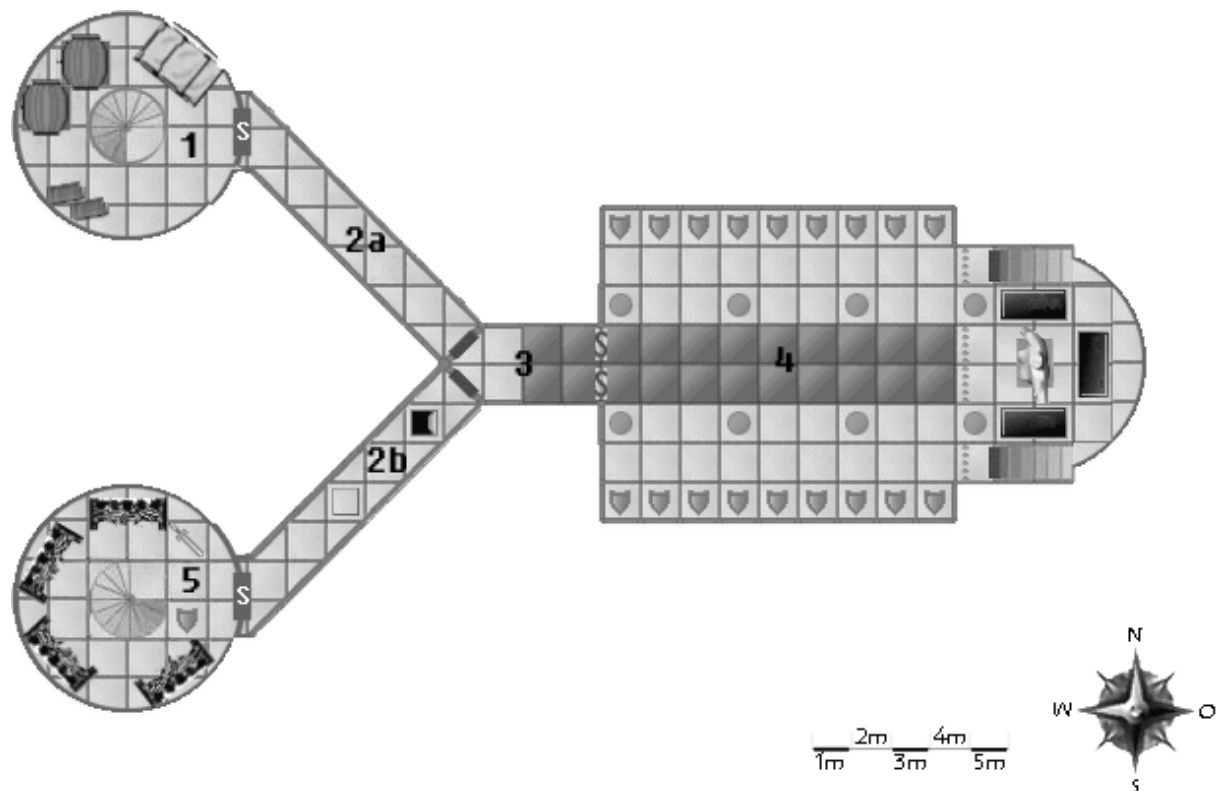
Es gab es einen den ganzen Adu umspannenden Kult, der einen großen, als gottgleich empfundenen Drachen verehrte. Ein aufgekügeltes Netzwerk von kleinen und großen Tempeln durchzog den Pald, die kleinen Tempel in den Randgebieten und die größeren eher zum Herzen der Palder hin. Man sagt, dass dieser Regen vornehmlich von Menschen verehrt wurde, und dass einige der zu seinen Ehren vollzogenen Rituale das Vergießen von Blut beinhalteten. Die Tempel der Drachengötzen waren wohl ausnahmslos in seinem Antlitz errichtet: Die Gläubigen mussten durch die "Zähne" der Drachen hindurch seinen "Rachen" betreten und später seinen "Hals" hinauf steigen, um seinen "Magen" zu erreichen, in dem sich im "Herz" und der "Seele" der Drachen die Kultorte befanden. Die Priester hingegen sollen den "Kopf" der Drachen beherrscht haben. Es heißt, die Zahl der kleinen Randtempel betrage genau 21.

Anhang II: Karten Heironeous - Tempel Herbergsbad

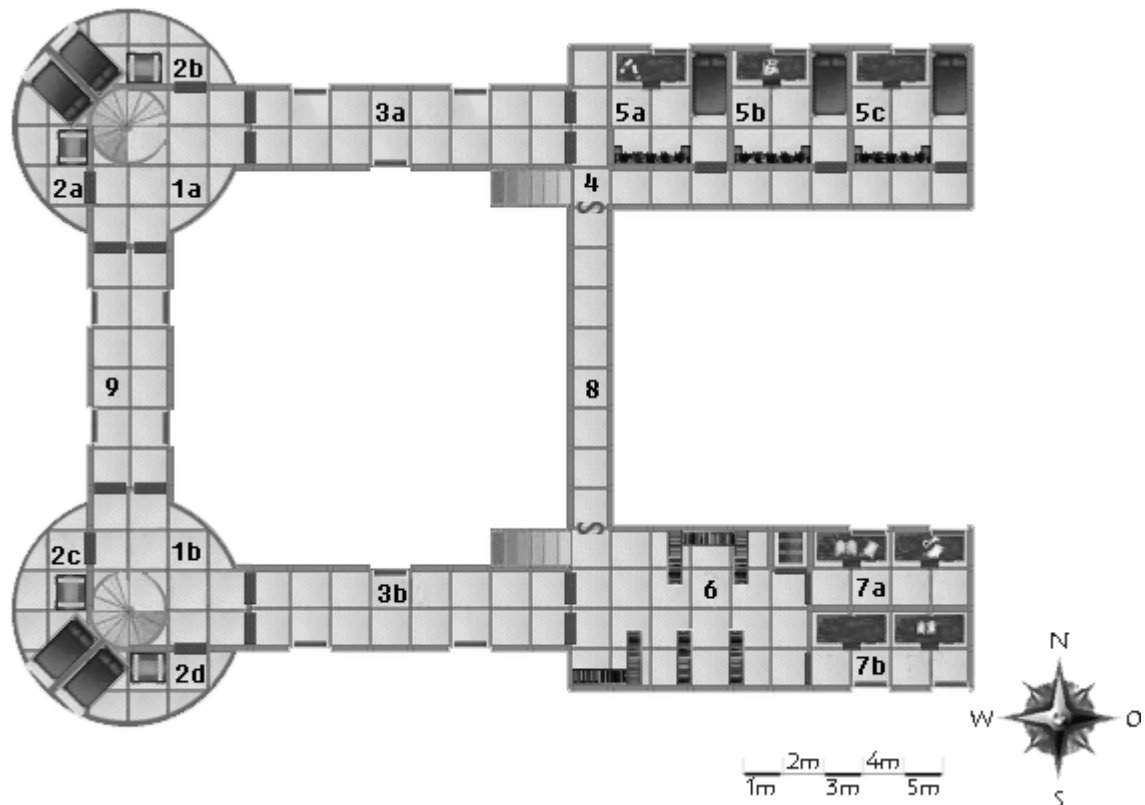
Erdgeschoss



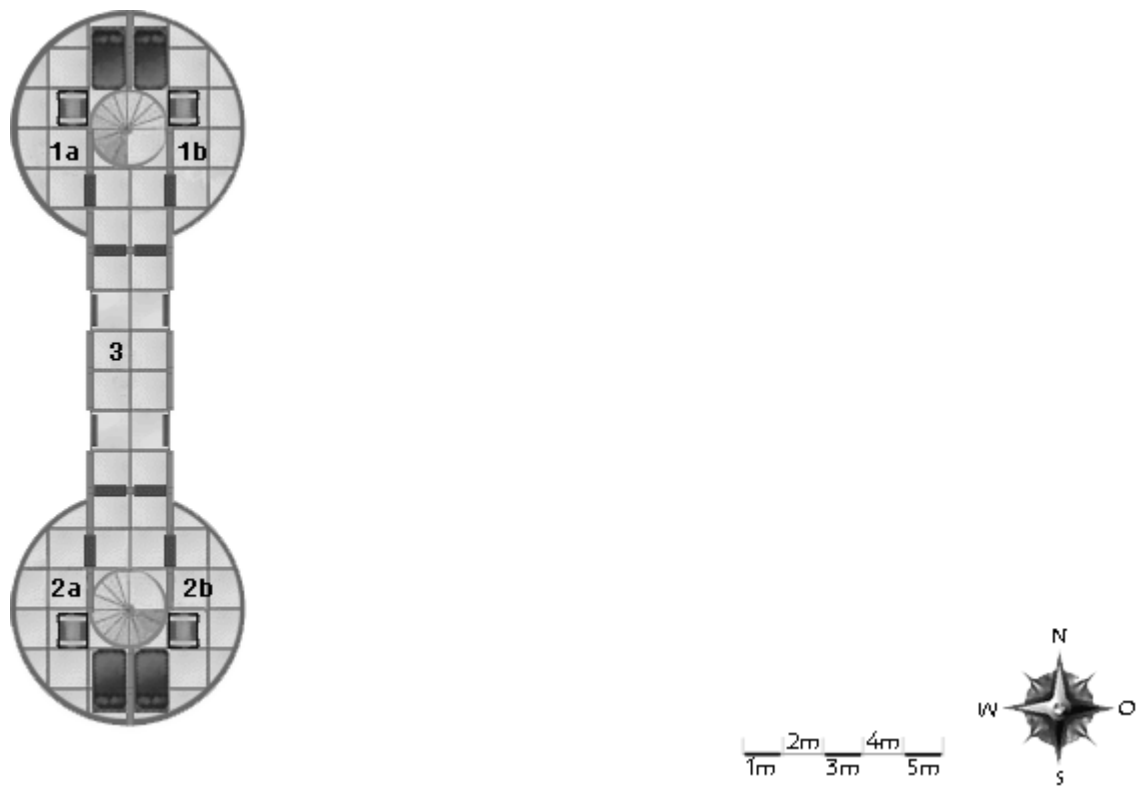
Krypta und Keller



1. Obergeschoss



2. Obergeschoss



3. Obergeschoss

