

Totentanz

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

Version 1.1

von Frank Roters

Circle Reviewer: Paul Looby, Pieter Sleijpen

Spieltester: Ilona Bartsch, Behrouz Chagheri, Adrian Curta, Matthias Forster, Pia Kaffenberger, Britta und Ralf Kaufmann, Alex Kutsch, Simone Roters, Robert Scheungrab, Christian Wolfseder

Besonderen Dank: Ingo Teutsch

Karte: Gerrit Deike

Unirdische Musik erschallt zwischen den Feuersteinhügeln in den westlichen Ausläufern des Adris. Menschen verschwinden auf Nimmerwiedersehen aus ihren Dörfern. Gibt es einen Zusammenhang mit den riesigen Wesen, die in dieser Gegend beobachtet wurden?

Für Charaktere der Stufen 1-12 (Durchschnittliche Gruppenstufe (DGS) 2-10).

Based on the original DUNGEONS & DRAGONS® rules created by E. Gary Gygax and Dave Arneson and the new DUNGEONS & DRAGONS game designed by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, and Peter Adkison.

This game product contains no Open Game Content. No portion of this work may be reproduced in any form without permission of the author. To learn more about the Open Gaming License and the d20 system license, please visit www.wizards.com/d20

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, GREYHAWK and RPGA are registered trademarks of Wizards of the Coast, Inc. LIVING GREYHAWK is a trademark of Wizards of the Coast, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. This scenario is intended for tournament use only and may not be reproduced without approval of the RPGA Network.

Dies ist ein RPGA-Turnierabenteuer. Es ist für einen Vier- bis Fünf-Stunden-Block vorgesehen. Zu Spielbeginn sollte jeder Spieler ein Namensschild vor sich aufstellen, das im unteren Teil den Namen des Spielers und im oberen Teil den des gespielten Charakters sowie dessen Volk und Geschlecht enthält. Dies erleichtert es den Spielern, sich zu merken, wer welche Figur spielt. Die eigentliche Spielzeit des Abenteuers ist etwas kürzer. Du solltest die letzten 20 bis 30 Minuten der Sitzung dazu verwenden, die Spieler die Hintergründe ihrer Charaktere zusammenfassen zu lassen und das Ausfüllen der Abenteuerbescheinigung (Adventure Record) vorzunehmen. Unterschreibe die Abenteuerbescheinigung erst, wenn sie vollständig ausgefüllt sind. Die Spieler können jederzeit alle notwendigen Regeln einsehen, um sich über Bewaffnung und Ausrüstung der von ihnen gespielten Charaktere zu informieren.

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

Das Einstufungssystem von Living Greyhawk

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

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

Wenn der SC über das Talent „Berittener Kampf“ verfügt, so darf er ein Standard-Reittier aus dem Spielerhandbuch mitführen, ohne dass dies in die Berechnung der DGS mit einfließt.

Tabelle: Effektive Stufe von Tieren

HG	Anzahl der Tiere			
	1	2	3	4
1/4 und 1/6	0	0	0	1
1/3 und 1/2	0	0	1	1
1	1	1	2	3
2	2	3	4	5
3	3	4	5	6
4	4	5	6	7
5	5	7	8	9
6	6	8	9	10
7	7	9	10	11

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

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

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

DGS 4 = max. 650 GM und 675 EP pro Spieler;

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

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

DGS 10 = max. 2.300 GM und 1.350 EP pro Spieler.

Dieses Abenteuer kann von Gruppen gespielt werden, deren DGS maximal 10 beträgt.

Die DGS bestimmt auch die EP, die am Ende an die SC verteilt werden. Wenn ein SC drei Stufen oder mehr über oder unter der DGS ist, auf der dieses Abenteuer gespielt wird, dann erhält dieser SC nur die Hälfte der von dir am Ende vergebenen EP. Ebenso halbiert sich bei einem SC, der drei oder mehr Stufen unter der DGS ist, auf der das Abenteuer gespielt wird, die Summe des Geldes, die der SC am Ende erhält. Diese Änderungen sollen zeigen, dass dieses Abenteuer entweder keine echte Herausforderung für diesen SC darstellte oder das der SC auf die Hilfe der höherstufigen SC angewiesen war, um durch das Abenteuer hindurch zu kommen.

Ein SC der vier oder mehr Stufen über der höchsten DGS eines Abenteuers (im Falle dieses Abenteuers also Stufe 14) ist, kann nicht in diesem Abenteuer eingesetzt werden.

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

1. Versuche nur mit sechs SC der ersten Stufe eine Runde zu spielen oder
2. versuche einen SC mit einer höheren Stufe zu finden, der die Runde komplettiert oder
3. gib den Spielern den Hinweis, dass sie Reithunde kaufen sollen, da diese auch als Kampfhunde angesehen werden können und die SC werden von

dieser zusätzlichen Kampfkraft profitieren. SC die möchten, dass ihre Hunde für sie kämpfen, müssen einen erfolgreichen Wurf auf *Mit Tieren umgehen* oder *Charisma* gegen SG 10 ablegen. Dies ist eine freie Aktion (ein gesprochenes Kommando) das die SC jede Runde erneut versuchen können. Wenn der misslingt, wird das Tier in dieser Runde nicht angreifen. Wenn ein Tier 50% oder mehr seiner TP in einer Runde verliert, flieht es, es sei denn, dem SC gelingt ein weiterer Wurf.

Zeiteinheiten und Lebenshaltungskosten

Die Standardunterhaltskosten entnehme bitte dem *Living Greyhawk Campaign Sourcebook (LGCS)*. Bei weiteren Fragen wende dich an die Triade. Dies ist 1-ründiges Regionalabenteuer der Region Ahlissa (Herbergsbad / Adri). SC die aus dieser Region stammen, müssen 1 Zeiteinheit pro Runde für das Abenteuer aufwenden. SC aus anderen Regionen müssen 2 Zeiteinheiten pro Runde aufbringen.

Nach dem Ende des Abenteuers können Spieler, die aus der Region Ahlissa (Herbergsbad / Adri) stammen, weitere Zeiteinheiten verwenden, um ihre Fertigkeiten und Talente einzusetzen und etwas Geld zu verdienen. Weitere Einzelheiten entnehme bitte dem *LGCS*.

Stand des Mondes

Da die Gefahren der Lykanthropie ein fester Bestandteil der LIVING GREYHAWK-Kampagne zu sein scheinen, ist es notwendig festzustellen, ob dieses Abenteuer während Vollmond stattfindet. Aus Gründen der Spielmechanik dauert der Vollmond immer drei Tage im Monat. Wenn ein Abenteuer keine Angaben zum Status des Mondes macht - so wie dieses hier - würfele vor dem Spiel mit einem W10. Wenn das Resultat 1 ist, so ist am ersten Tag des Abenteuers Vollmond. Mache anschließend noch einen Wurf mit einem W3, um herauszufinden, um welchen der drei Vollmondtage / -nächte des Monats es sich handelt.

Die Große Schlange

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

sich der ausgewählte Charakter direkt zur Großen Schlange bekennen muss.

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

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

Einmal in der Geschichte des Charakters kann die Große Schlange in Form eines kleinen „Wunders“ eingreifen, um dem Charakter oder einem von ihm benannten anderen Charakter in einer beliebigen Form zu helfen (in erster Linie, um Schaden abzuwenden oder den Charakter zu retten). Ist dies der Fall, bildet sich am Ende des Abenteuers auf einem vom Spieler des Charakters beliebig zu wählenden Unterarm der Figur die unterarmlange, farbige Tätowierung einer Schlange. Dies ist im Logbuch zu vermerken. Sobald der Charakter diese Tätowierung erhalten hat, wird die Große Schlange kein zweites Mal in dieser Art eingreifen.

„Normale“ Schlangen greifen einen Schützling der Großen Schlange nicht von sich aus an. Dies gilt nicht für Schlangenwesen, die als magische Biester eingestuft sind, Drachen oder intelligente Schlangenwesen wie Yuan-ti. Wählt sich ein Schützling der Großen Schlange eine Schlange als Vertrauten, erhält er diesen, ohne die üblichen 100 GM ausgeben zu müssen.

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

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

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

Islwyn (Alexandra Velten - keine Tätowierung)
Mara (Mike Hofmann - Tätowierung)
Starck (Chris Nord - keine Tätowierung)
Zandro (Thomas Römer - Tätowierung)
Ixbn (Frank Zaeske - Tätowierung)
Terrin Bender (Sascha Eder - Tätowierung)
Galen (Gerrit Deike - keine Tätowierung)

Einleitung für den Spielleiter

Lukan der Eber, ein berühmter Barde, der im Adri lebt, hörte vor einigen Wochen von einem merkwürdigen Wesen, dass sich Diambeth nennt und das in den nördlichen Feuersteinhügeln unterwegs sein soll (Anspielung auf das Pentadron aus dem Core-Abenteuer COR 3-14 *Jagd auf den Abtrünnigen [Hunt For The Rogue]*). Weil der „echte“ Diambeth ein bekannter Barde der Flanaess war, ist Lukans Neugier geweckt und er macht sich auf den Weg, den neuen Diambeth zu suchen. Auf seiner Wanderung trifft er einen Reisenden (den Druiden Ubbo Gretus), der ihm Informationen zu dem Wesen namens Diambeth verspricht. Er soll für Ubbo Gretus das alte Schlachtfeld am Ettinshügel aufsuchen und dort ein wunderschönes Musikinstrument - eine Art Dudelsack - besorgen. Lukan findet das Instrument, nimmt es auf und versucht darauf zu spielen. Damit löst er einen uralten Fluch aus, der ihn nun zwingt mit diesem Instrument durch die Lande zu ziehen und mit seiner Musik Menschen zu verzaubern. Dies ist genau, was sich Ubbo Gretus erhofft hat: Da nur ein mächtiger Kriegs-Barde mit Flan-Blut wie Lukan den Fluch des Instrumentes auslösen kann, musste er ihn „überzeugen“ dieses in die Hand zu nehmen. Wie er bei seinen Beobachtungen Lukans herausfand (auch über die diversen Unterhaltungen mit Tieren), ist dieser neugierig und hilfsbereit. Daher streute er erst das Gerücht über „Diambeth“ und dann machte er Lukan auf das schöne Musikinstrument aufmerksam. Ubbo Gretus gehört einem Orden von Druiden an, der den Adri reinigen und deswegen hier alles menschliche Leben (außer sich selbst und andere Druiden!) vernichten will. Dazu haben sie sich mit Incabulos und Nerull verbündet. Dies ist dieselbe Orden, der schon für das „Unheil über Sicherwald“ gesorgt hat.

Da das Instrument Lukan nur gelegentlich erlaubt eine Pause zu machen, schwindet er allmählich dahin (je nach DGS unterschiedlich stark, auf DGS 2 sehr stark, auf DGS 10 praktisch noch gar nicht). Gleichzeitig fängt er auch einige ahnungslose Reisende und Dorfbewohner mit dieser unirdischen Musik ein, die – da sie selbst nicht so stark wie Lukan sind – längst ihr Leben aushauchten und deren ruhelosen Seelen nun weiter zu Lukans unheiliger Musik tanzen. Die Ettins vom Ettinshügel bemerken den Diebstahl nach einigen Tagen und machen sich auf die Suche nach dem Dieb, ohne von den weiteren Verstrickungen zu ahnen. Sie sind aber selbst auch nicht Ziel des Druidenordens, da sie bei den Druiden als natürliche Einwohner der hügeligen Bereiche des Waldes gelten. Wenn sie erstmal das Instrument haben, ist es in Sicherheit. Die SC werden aber sicherlich noch von Ubbo Gretus heimgesucht werden, wenn sie die Pläne des Druidenordens durchkreuzen sollten...

SL-Informationen zum Ettinshügel

Der Ettinshügel war in ferner Vergangenheit Schauplatz einer Schlacht zwischen Flan und Oeridianern. Bei dem Hügel handelt es sich um einen isolierten Ausläufer der

östlichen Feuerstein-Hügel, der aus dem Wald herausragt.

Namensgeber dieses Hügels ist ein seit langem hier lebender Stamm von Ettins. Man munkelt, dass ein besonders großes und furchterregendes Exemplar dieser Rasse den Stamm anführt, aber niemand weiß Genaueres, da Waldläufer und Waldmenschen einen weiten Bogen um dieses Gebiet machen. Seit langer Zeit ist die Gegend nur noch von einfältigen Dummköpfen betreten worden, die nie wieder danach gesehen wurden.

In Herbergsbad versuchen Eltern Kinder mit dem Spruch „Wenn du nicht artig bist, kommt der große, böse Ettin von seinem Hügel und frisst dich auf!“ Angst zu machen. Aber auch Erwachsenen soll bei dem Gedanken an die Ettins schon Angst und Bang geworden sein.

Tatsächlich lebt ein Stamm von etwa 15 erwachsenen Ettins unterhalb des Hügels. Ihr Anführer ist auch wirklich ein besonders Ehrfurcht gebietendes Exemplar seiner Rasse: nahezu fünfeinhalb Meter groß und an die drei Tonnen schwer, wird er in seinem Clan Eherner Großvater genannt. Er hat bereits mehr als 70 Sommer kommen und gehen sehen. Trotzdem ist seine immense Kraft ungebrochen. Am auffälligsten für seine Rasse ist seine vergleichsweise hohe Intelligenz und eine für Ettins erstaunliche Weisheit, die sich nur mit den vielen Erfahrungen erklären lässt, die er während seines ungewöhnlichen und langen Lebens gemacht hat.

Ebenso wie der Rest seines Stammes ist er von nicht-böser Gesinnung und für einen Ettin auch sehr rechtschaffen.

Wer nun denkt, dass Eherner Großvater ein geradezu unmögliches Exemplar von einem Ettin ist, wird für den „Schamanen“ des Stammes keine Erklärung mehr finden können: Strenger Onkel ist ein Kleriker des Heironeous. Wobei ihm dies nicht bewusst ist, er nennt ihn „Herrn der Blitze“ und er weiß nicht, dass es sich um einen menschlichen Gott handelt. Wie alle anderen Mitglieder des Stammes trägt er eine krude Version des heiligen Symbols seines Gottes auf dem rechten Unterarm eintätowiert.

Diese außerordentlich ungewöhnlichen Dinge lassen sich nur erklären, wenn man sich die Geschichte des Stammes und des Ortes an dem er lebt verdeutlicht. Die Schlacht zwischen Flan und Oeridianern fand etwa um das Jahr -200 AZ statt. Auf beiden Seiten kamen mächtige magische Waffen zum Einsatz. Vorfahren des Clans durchstöberten einige Wochen später das Schlachtfeld und begannen damit die Gefallenen beider Seiten zu plündern. Als sie auch nicht vor der Plünderung einiger Leichen von Paladinen und Klerikern des Erzpaladins zurückschreckten, erschien ihnen Heironeous in einer Vision und befahl ihnen, die Leichen in Frieden zu lassen und die Artefakte der Kämpfer zurück zu legen. Da die Ettins diesem Befehl nicht folgen wollten und mit der Fledderei fortfuhren, verfluchte sie Heironeous und ihre Nachfahren dazu, für immer an diesem Ort zu bleiben und die Ruhe der Toten zu bewachen und dafür zu sorgen, dass die magischen Gegenstände der Toten niemals missbraucht würden.

Über die Jahrhunderte änderten sich die Ettins immer mehr und waren sie anfänglich wenig von ihrer Aufgabe angetan, entwickelten sie langsam eine starke Passion dafür und einen tiefen Glauben an den Erzpaladin, den sie als Herr der Blitze kennen. Vor circa 100 Jahren hob dieser den Fluch auf, aber der Stamm legte ihm gegenüber ein Gelübde ab, der Aufgabe der Vorfahren treu zu bleiben. Aber auch wenn sich die Ettins vom Weg des Bösen und des Chaos abgewendet haben, so sind sie nicht unbedingt die freundlichsten Gesellen und sie glauben immer noch an das Recht des Stärkeren. Aber im Gegensatz zu anderen Ettins, glauben sie an Ehre und daran, dass ein einmal gegebenes Wort auch gehalten wird.

Einige Infos über die SC sind für dich wichtig, die du vielleicht gleich zu Beginn der Runde von den Spielern in Erfahrung bringen solltest:

- stammt einer oder mehrere SC aus Alfersfurt (sie werden Lukan kennen oder mindestens erkennen!)
- gehören die SC einer der folgenden Meta-Spielorganisationen an (lasse dir die Mitgliedsurkunden zeigen und kontrolliere bei der Gelegenheit gleich, ob die Jahresbeiträge oder sonstigen Beiträge immer brav entrichtet wurden):
 - „Die Aerdy Lebt‘ Gesellschaft“ („Aerdy Re-enactment Company“),
 - „Die Bronze Brüder“,
 - „Die Schneider von Herbergsbad“,
 - „Die Miliz von Alfersfurt“,
 - „Die Krieger der Jägerin“
 - „Die freien Waldläufer des Adri“.

Mitglieder dieser Organisationen erhalten bei bestimmten Gelegenheiten im Abenteuer einige Vorteile.

Abenteuerübersicht

Einführung für die Spieler

Bei einer Übernachtung in den Feuersteinhügeln (wie die SC hierher gelangten ist weiter nicht interessant) hören die SC aus der Ferne wundersame Musik. Wie das Abenteuer sich entwickelt, hängt davon ab, ob sie dieser Musik folgen wollen oder nicht (wenn sie ihr folgen, geht es mit Begegnung 3 oder 2 weiter, wenn nicht folgt Begegnung 1).

Begegnung 1 – Hinterhüglingen

Im Laufe des nächsten Tages stoßen sie auf ein kleines Dorf. Hier werden sie Berichte davon hören, dass seit annähernd 14 Tagen nachts immer wieder Musik – mal fern, mal nah – zu hören ist. Und in einigen Nächten sind auch Bewohner des Dorfes verschwunden. Die Zurückgebliebenen haben Angst und erzählen davon, dass es sie zwar zur Musik hinzog, sie aber irgendwie widerstanden.

Begegnung 2 – Merkwürdige Gestalten

Am nächsten Tag begegnen die SC den Ettins. Und diese Begegnung sollte anders verlaufen, als die SC dies erwarten...

Die Ettins sind auf der Suche nach dem Dudelsack, da sie um seine zerstörerische Wirkung wissen und ihr Gott (Heironeous!) ihnen aufgetragen hat, ihn um jeden Preis wieder zu beschaffen... Und sie sind auch auf der Suche nach den SC, die ihnen von Heironeous gezeigt wurden, wie sie den Dudelsack wiederbeschaffen. Sie werden sogar so weit gehen, den Spielern etwas für die Wiederbeschaffung zu bieten (Zugang zu einem magischen Gegenstand!).

Begegnung 3 – „Hilfe gefällig?“

Dies ist eine reine Kampfbegegnung die sich strikt nach DGS richtet und die die SC auf die typischen Banditen bzw. Monster dieser Gegend treffen lässt. Diese Begegnung kannst Du einfließen lassen, wann immer Du es für richtig hältst...

Begegnung 4 – Kommst Du nicht zu mir...

Diesmal werden die SC des Nachts mit der Musik konfrontiert, die näher ist als beim letzten Mal und vielleicht auch den einen oder anderen „befällt“... Ansonsten können sie der Musik folgen, treffen aber nur auf einige kampfunwillige Untote, die durch die Musik ein wenig vertreibungsresistenter sind. Alle hier vernichteten Untoten sind aus Begegnung 5 zu streichen.

Begegnung 5 – Der fahrende Musikant...

Hier kommt es zur Begegnung mit Lukan und seiner Schar untoter Tänzer. Diese Begegnung hat eine Vielzahl von Lösungsmöglichkeiten und sollte nach Möglichkeit nicht mit einem Kampf enden. Wichtig: Sollten die SC Lukan töten, so erhalten sie hierfür keine Erfahrungspunkte.

Begegnung 6 - Und seid ihr nicht willig...

Nachdem es Ubbo Gretus aufgefallen ist, dass das Musikinstrument nicht mehr für Unheil sorgt, versucht er es nun selbst.

Epilog

Den Spielern ist es entweder gelungen Lukan von dem Fluch zu befreien, ihn zu vernichten oder den Ettins bei der Wiederbeschaffung des Gegenstandes behilflich gewesen zu sein. Wenn sie sich dann auch noch erfolgreich gegen Ubbo Gretus durchgesetzt haben, können sie sich zum Abschluss noch ein wenig in Hinterhüglingen feiern lassen.

Abschließende Bemerkung: Die Reihenfolge der Begegnungen verläuft idealtypisch von 1 nach 6, kann aber variiert werden, darauf musst du dich als SL einrichten. Außerdem können zwischen den einzelnen Begegnungen auch immer ein bis zwei Tage liegen, sofern nicht ausdrücklich in einer Begegnung steht, wann sie sich zuträgt.

Einführung für die Spieler

Die SC befinden sich in einem Landstrich einige Tagesreisen nord-östlich von Herbergsbad, wo die Feuersteinhügel langsam in den Adri übergehen. Warum sie hier sind, ist für das Abenteuer nicht wichtig, ebenso wenig, wohin sie genau reisen. Überlasse das den SC, aber hier sind ein paar Möglichkeiten: die SC können auf dem Weg nach Knurl sein, da sie erfahren haben, dass dort Helden gesucht werden, die bei der Verteidigung der Stadt helfen sollen (Knurl „gehört“ der griechischen Triade), sie könnten auf dem Weg ins Nördliche Königreich sein, von dort kommen oder sie können einfach auf Forschungsreisen sein...

Lasse die SC sich gegenseitig vorstellen, da sie ja schon einige Tage gemeinsam gereist sind.

Jedenfalls ist es Nacht und sofern die SC nicht unbedingt bei Nacht reisen wollen, haben sie wahrscheinlich ein Lager aufgeschlagen. Es ist noch so früh, dass keiner der SC schlafen muss. Passe den folgenden Text an die Jahreszeit an, die aktuell in der realen Welt herrscht.

Es ist eine sternklare Nacht. Langsam beginnt es kalt zu werden, nachdem die wärmende Sonne bereits vor einiger Zeit untergegangen ist. Zum Glück verspricht das große Lagerfeuer wohlige Wärme, auch wenn es sicherlich auf Kilometer zu sehen ist.

Gerade habt ihr euch entschlossen, die Gespräche einzustellen und euch zur Ruhe zu begeben, als ihr von fern ein merkwürdiges und für diese Gegend eher ungewöhnliches Geräusch vernehmt: Musik. Sie klingt unirdisch schön über die Hügel hinweg.

SC mit Rängen in einer *Aufreten*-Fertigkeit können bei einem entsprechenden Fertigkeitswurf (SG 15) feststellen, dass diese Musik zwar von einem außergewöhnlichen Musiker gespielt werden muss, aber keinesfalls von einer unirdischen / übernatürlichen Quelle stammt. Ein Wurf auf *Überlebenskunst* (SG 12) ergibt, dass die Quelle etwa zwei Wegstunden von den SC entfernt sein muss. Nach einiger Zeit entfernt sie sich von den SC.

Wie es nun weitergeht hängt von den SC ab. Lauschen sie der Musik, ohne nach ihrem Ursprung zu folgen wären die Begegnungen 1, 2 und 3 möglich, folgen sie der Musik, dann treffen sie nach 2 Stunden auf einzelnes Skelett, dass irgendwie aus dem Wirkungskreis der Musik gekommen ist und nicht mehr tanzt. Nach 24 Stunden wird es auseinanderfallen und nur noch ein Haufen unbelebter Knochen sein. Die Musik ist nur noch sehr leise zu hören. Wenn die SC ihr jetzt noch folgen wollen (es ist mitten in der Nacht!) dann geht es mit Begegnung 3 oder 2 weiter, da die SC zu diesem Zeitpunkt noch nicht unvorbereitet auf den Einfluss der Musik treffen sollten!

Begegnung Eins: Hinterhüglingen

Wer hätte gedacht, dass abseits aller Straßen in dieser Einöde ein Ort existiert? Und doch: zwischen den Ausläufern der Feuersteinhügel seht ihr, wie in einem kleinen Talkessel liegend sich einige Häuser zu einer Siedlung zusammenkauern. Der Gedanke für diese Nacht ein weiches Bett und ein Dach über dem Kopf zu haben mag einladend wirken...

Dies ist eine Begegnung, die nur sehr wenig ausgearbeitet wurde. Es obliegt dir als SL einige Begegnungen zu improvisieren.

Das Dorf hat neben etwa einem Dutzend einfachen Bauernhöfen ein namensloses Gasthaus, in dem die SC auch übernachten können. Das Gasthaus dient auch als Versammlungsstätte des Ortes, als Kaufladen (es gibt nur wenig, was nicht zu ausschließlich landwirtschaftlichen Zwecken zu gebrauchen ist und wenn, so handelt es sich entweder um Proviant und Dinge von einfachster Qualität [max. Einkaufswert 10 GM]) und auf dem Hof ist ein kleiner Schrein für die oeridianischen Wind- und Agrargötter (Atroa, Sotillion, Telchur, Wenta), für Fharlanghn und für Zilchus aufgebaut, der aber von keinem festen Kleriker betreut wird.

Die Stimmung im Dorf ist eher schlecht und wenn die SC im Gasthof ankommen, so werden sie sehr zurückhaltend und vielleicht sogar ein wenig misstrauisch begrüßt. Diese sehr einfach gestrickten Menschen machen sich Sorgen um ihre vermissten Angehörigen und Neulinge in dieser Gegend, könnten natürlich eine Ursache sein. Trotzdem werden die SC nicht aus dem Dorf geschmissen, denn auf der anderen Seite könnten sie ja auch die erhofften Retter sein. Man weiß ja nie...

Ziel dieser Begegnung soll es sein, dass die SC davon erfahren, dass sie nicht die einzigen sind, die Musik gehört haben und dass es offenbar noch mehr mit dieser Musik auf sich hat: seit etwa zwei Wochen, hören die Bewohner von Hinterhüglingen nachts immer wieder die Musik und fast immer sind am nächsten Morgen ein oder zwei Einwohner des Dorfes verschwunden. Insgesamt fehlen acht aus ihrer Mitte.

Bei den achten handelt es sich fast ausschließlich um Kinder oder ältere Menschen, was die SC vielleicht auf die Idee bringen könnte, dass die Musik nur Schwächere befällt (was nicht ganz falsch gedacht ist).

Zu folgenden Personen gibt es eine Kurzbeschreibung, alle anderen kannst du frei improvisieren; bedenke nur, dass es sich bei allen Dorfbewohnern um einfache Bauern handelt, die fernab der „zivilisierten“ Welt leben.

Jinnack Dault - Dorfältester und Wirt des Gasteshauses
Volk: Mensch (Flan-Oeridianer-Mischling)

Jinnack ist etwa 1,85 m groß und recht korpulent. Seine Haare sind graumeliert und sein Augen von brauner Farbe. Er ist etwa 45 Jahre alt.

Zusammen mit seiner Frau Ilman betreibt er den Gasthof. Sie sind seit gut 25 Jahren ein Paar und haben vier Kinder (zwei Jungen, zwei Mädchen), von denen das älteste 21 ist.

Er hat die Musik das erste Mal vor 14 Nächten gehört (das war überhaupt das erste Mal, dass sie jemand aus dem Dorf gehört hat). In dieser Nacht ist sein jüngster Sohn Beltern (10 Jahre) verschwunden.

Ilman Dault - Wirtin des Gasthofes

Volk: Mensch (Flan-Oeridianer-Mischling)

Ilman ist gerade mal um die 1,60 m groß und dicklich. Sie hat aschgraue Haare und fast schwarze Augen. Sie ist Anfang 40.

Im Moment ist sie vor Sorge um ihren Jüngsten so aufgelöst, dass sie sich weder um ihr Geschäft noch um ihre Familie richtig kümmern mag. Sollten die SC ihr Unterstützung zusichern, so wird sie ihnen freudig alles mitteilen was sie weiß, was allerdings so gut wie nichts ist. Außerdem wird sie die SC bekochen und ihnen freie Kost und Logis zusichern.

Einricke Dault - Waldläuferin (Stufe 1)

Volk: Mensch (Flan-Oeridianer-Mischling)

Einricke ist etwa 1,70 m groß und von schlanker, fast zierlicher Statur. Sie hat braune Haare und fast schwarze Augen. Sie ist 21 Jahre alt.

Einricke ist die älteste Tochter von Ilman und Jinnack. Sie ist eine der wenigen Dorfbewohner, die mit einer Waffe umgehen kann (sofern man die Dreschflegel und Heugabeln der Bauern nicht doch als Waffe ansehen möchte). Sie hat die Musik auch schon mal im Freien gehört, aber aus sehr weiter Entfernung. Ihr sind außerdem die Spuren riesiger, zweibeiniger Wesen (der Ettins) aufgefallen, die in der weiteren Umgebung in den letzten drei bis vier Tagen aufgetaucht sind und aus deren Muster sie schließt, dass diese Wesen etwas jagen oder suchen. Um was für Wesen es sich handelt ist ihr schleierhaft, sie hat solche Spuren noch nie gesehen. Wenn die SC sie um Unterstützung bitten, so verweist sie auf ihren Vater, der ihr als Dorfältester untersagt hat, das Dorf zu verlassen, da sie eine der wenigen Bewohner ist, die das Dorf wirksam verteidigen könnten.

Miranda Mirkul - Bäuerin und Adeptin (Stufe 3)

Volk: Mensch (Flan-Oeridianer-Mischling mit leichten Rhennee-Einflüssen)

Miranda ist etwas weniger als 1,60 m klein und wirkt wegen ihres gebückten Ganges noch wesentlich kleiner. Wegen ihrer weiten, dunklen Kleidung lässt sich nur schwer erahnen, ob sie dick oder dünn ist. Ihr schneeweißes Haar trägt sie immer zu einem Haarknoten hochgesteckt. Ihre Augen sind haselnussbraun. Niemand (nicht mal sie selbst) kennt ihr genaues Alter, aber es wird gemunkelt, dass sie bereits zu Anfang des Jahrhunderts in Hinterhüglingen lebte.

Miranda ist so etwas wie die Schamanin oder Kräuterhexe des Dorfes. Sie beherrscht einige Zauber (siehe NSC-Klasse Adept im SLHB), die sie zum Nutzen der Gemeinde einsetzt. Sie führt Gottesdienste für die oeridianischen Agrar-Götter (die gleichzeitig für das Wetter, die Winde und die Jahreszeiten zuständig sind) durch und unterstützt die Bauern bei der Wettervorhersage und ähnlichen wichtigen Dingen des Lebens. Sie kennt jeden Bewohner des Dorfes, denn sie hat sie alle als Hebamme zur Welt gebracht. Da sie nicht mehr so gut hören kann, hat sie von der nächtlichen Musik nichts mitbekommen und weiß auch wenig dazu.

Sie ist die einzige in dem Dorf, die eventuell Infos zu den Ettins hat (ihr muss dazu derselbe Wurf *Wissen (Lokales-Metaregion V)* SG 12 gelingen wie einem SC, sie hat einen Bonus von +5). Auch sie weiß nicht, dass die Ettins nicht böse sind, aber sie weiß dass einige Dinge, die man über sie erzählt Ammenmärchen sind. Wenn also die SC bei ihr nach Riesenwesen fragen und sie ihren Wissenswurf schafft, dann können die SC hier bereits etwas über die Ettins erfahren, was sie auf die Begegnung mit den Ettins einstimmen kann.

Ihr Vertrauter ist ein kleiner schwarzer Kater namens Konu und der wiederum kann schon weiterhelfen. Wenn also die SC auf die Idee kämen, dass Miranda mal ihren Kater fragen soll, dann hat der einzige Feldmäuse belauscht (bevor er sie verspeiste und die haben auch wirklich toll geschmeckt!), die Lukan und seine Untoten-Truppe gesehen haben. Gib den SC hier ein paar nicht ganz so wichtige Infos, die sie auf eine Fährte setzen, aber nicht zu viel enthüllen sollten...

Es kann übrigens durchaus sein, dass die SC auf die Idee kommen, dass Dorf als eine Art Basislager zu nutzen oder es mehr als einmal im Laufe des Szenarios zu besuchen. Beides ist durchaus statthaft und du müsstest dies bei der Gestaltung der Begegnungen berücksichtigen.

Egal ob die SC jetzt aufbrechen wollen, um nach der Quelle der Musik zu suchen oder ihre Reise weiter verfolgen wollen, sollte als Nächstes Begegnung 2 folgen (sofern noch nicht geschehen)!

Eventuell hat das Vorgehen der SC dich veranlasst, die Reihenfolge der Begegnungen dieses Abenteuers umzustellen. Das ist kein Problem. Die folgenden Informationen haben die Dorfbewohner parat, wenn die SC danach fragen:

Wo bitte geht's zum Ettinshügel?

Erstmal werden alle entsetzt sein, dass die SC dorthin wollen und die alten Geschichten zum Besten geben (siehe Begegnung 2). Dann bekommen die SC nach langem Zögern die Information, dass sich der Hügel etwa 3 Tagesreisen südlich von Hinterhüglingen befinden soll (ca. 60 km). Keiner der Bewohner ist ihm jemals nahe gekommen (wegen der wilden Geschichten, die man darüber hört!).

Kennt ihr den?

Sollten die SC schon einen Grund haben nach Lukan (oder einem rothaarigen Hünen) zu fragen, so können sie von den Bewohnern erfahren, dass dieser vor etwas mehr als drei Wochen im Dorf war. Dies war etwa 6 Tage, bevor sie das erste Mal die Musik hörten. Er war auf der Suche nach einem gewissen Diambeth, von dem hier aber noch niemand etwas gehört hat. Er war aufgeschlossen und ein guter Unterhalter. Er erzählte viel von seiner Heimat, einem großen Ort mitten im Adri, namens Alfersfurt. Das war eine willkommene Abwechslung. Nein, einen Dudelsack hatte er nicht dabei!

Begegnung Zwei: Merkwürdige Gestalten

Ihr kommt gerade aus einem kleinen Wäldchen unter einer Hügelkuppe hervor, als ihr von jenseits dieser Kuppe eine kräftige Stimme laut und herrisch schreien hört. In sehr gebrochener Handelssprache hört ihr: „Rückt's raus! Wir wissen ihr habt's! Wenn's nicht bekommt, ihr tot!“

Sollten die SC nun über die Hügelkuppe stürmen, so werden sie folgendes Bild sehen:

In einem kleinen Tal liegt ein einzelnes Gehöft, bestehend aus zwei kleinen Häusern. Auf dem gegenüberliegenden Hügel in etwa 300 m Entfernung vor einem offensichtlich gefesselten Menschen (DGS 2-4) steht ein riesiges zweiköpfiges Wesen (DGS 6-10) stehen einige riesige zweiköpfige Wesen.

DGS 2-4 *Es trägt nur einfache Fetzen am Leib, die aus dem Fell und der Haut von Tieren zu bestehen scheinen. In der rechten Hand trägt es eine riesige Streitaxt und in der linken einen riesigen Holzschild.*

Dies ist Strenger Onkel, der „Schamane“ der Ettins. Seine Zauberkraft bezieht er von einem höheren Wesen, das er nur als „Herr der Blitze“ bezeichnet. Dieses Wesen ist kein anderer als Heironeous, der Erzpaladin und Tapfere Ritter. Die Ettins verehren eher seine kriegerischen und kämpferischen Aspekte. Dies solltest du bei der weiteren Entwicklung dieser Begegnung beachten.

DGS 6-10 *Die Wesen tragen nur einfache Fetzen am Leib, die aus dem Fell und der Haut von Tieren zu bestehen scheinen. Einer von ihnen trägt in der rechten Hand eine riesige Streitaxt und in der linken einen riesigen Holzschild. Die anderen tragen in jeder Hand einen riesigen Morgenstern.*

DGS 10 *Die Wesen scheinen von einem besonders großem Exemplar angeführt zu werden, das die anderen nochmals um gut einen Kopf überragt!*

Von dieser Warte ist noch nicht mehr auszumachen. Die Ettins bemerken die SC zu diesem Zeitpunkt noch nicht.

Es hängt hier von den SC ab, wie sich die Situation entwickelt. Die Ettins sind aufgebracht und feindlich gesinnt. Auch wenn sie nicht von böser Gesinnung sind, so sind sie Menschen gegenüber misstrauisch und feindlich eingestellt. Normalerweise haben sie auch keine Skrupel Menschen einfach nieder zu knüppeln!

Stelle die Ettins auf keinen Fall freundlich dar. Es sind schließlich Ettins: laut, ruppig, ein wenig disziplinlos (Ausnahme: wenn Eherner Großvater anwesend ist, stehen die anderen stramm!). Diplomatie ist für sie so etwas wie ein Fremdwort. Gewalt ist für sie ein durchaus legitimes Mittel, um bestimmte Ziele zu erreichen. Sie würden mit Lukan nicht gerade sanft umgehen.

Wenn die SC länger zuhören, bekommen sie noch mit, dass der Ettin offensichtlich mehrere Dinge sucht. Das eine scheint ein Gegenstand zu sein, der den Ettins gestohlen wurde, das andere scheinen Leute zu sein, die ihnen helfen sollen den Gegenstand zu suchen. Und wenn sie noch etwas länger zuhören, lasse sie einen Intelligenzwurf SG 12 + DGS machen. Wenn er gelingt, hören sie, wie der Ettin eine Beschreibung von den Personen abgibt, die auf die SC-Gruppe zutreffen könnte! Wichtig: nur wenn sie länger zuhören bekommen sie diese Information, wenn sie sofort losstürmen, ist diese Chance vertan.

Um ihre Einstellung gegenüber den SC zu verändern bedarf es mindestens eines *Diplomatie*-Wurfes gegen SG 13 + DGS. Für Halb-Orks gibt es einen zusätzlichen Malus von 5 auf einen solchen Wurf, besonders, wenn Eherner Großvater anwesend ist (dies spiegelt den Hass auf Humanoiden wider, den die Ettins hegen!).

Sobald sich die SC mehr als 30 m den Ettins nähern, lasse sie *Entdecker*-Würfe machen:

(SG 17) Das Wesen mit der Axt trägt um einen der Hälse ein hölzernes Symbol.

(SG 22) Alle haben auf ihrem rechten Unterarm ein krudes Tattoo, das dem Symbol ähnelt, das der Axtträger um den Hals trägt.

Beschreibe die Symbole wie folgt: Eine Faust hält etwas fest, das entfernt an zwei Speere oder Pfeile erinnert. Wenn sie den SG um 5 übertragen haben, dann gibt es noch folgende Info: Es könnten aber auch Blitz- oder Sonnenstrahlen sein.

Mit *Wissen (Religion)* gegen SG 15 für das Holzsymbol und SG 22 für das Tattoo (oder Bardenwissen jeweils um 5 höher), können SC herausfinden, dass es sich um historische Symbole des Heironeous handelt. Gläubige des Heironeous wissen das sofort.

Auf diese Wissenswürfe kommt ein Bonus von +2 zur Anwendung, wenn der SC einer der folgenden Metaspiel-Organisationen (MO) angehört:

„Die „Aerdy Lebt“ Gesellschaft“ („Aerdy Re-enactment Company“), „Die Bronze Brüder“, Die freien Waldläufer des Adri“. Sollte der SC als Mitglied einer solchen MO nicht über die Fertigkeit *Wissen (Lokales - Metaregion V)*

verfügen, so darf er ausnahmsweise einen untrainierten Wurf (=Intelligenzwurf) (mit dem o. g. Bonus) machen.

Die SC können auch ohne gelungenen *Entdecken*-Wurf die o. g. *Wissen*-Fertigkeiten einsetzen, um etwas über die Ettins herauszufinden.

Wichtig ist, dass die SC nicht wissen können, dass die Ettins nicht böse sind. Es gibt keine Überlieferung, die diesen Stamm positiv beschreibt (und wenn es nach den Ettins geht, bleibt es auch so!). Die Beschreibung aus der „Einleitung für den Spielleiter“ ist nur für SL bestimmt. Die SC finden einiges davon nur im Rahmen dieses Abenteuers heraus, anderes wird ihnen verborgen bleiben.

Wenn SC ihre Wissensfertigkeiten einsetzen, so können sie nur die folgenden Informationen herausbekommen, vorausgesetzt sie schaffen ihre Würfe: *Wissen (Lokales - Metaregion V) SG 12 oder Bardenwissen SG 10:*

Nördlich von Herbergsbad lebt seit Jahrhunderten ein Stamm von Ettins: am Fuße des nach ihm benannten Ettinshügels.

Dieser Stamm wird von einem besonders großen und furchterregenden Exemplar dieser Rasse geführt.

Die Ettins sind eine Bedrohung aller Wesen, die in ihre Nähe kommen. Dies scheint auch insbesondere für andere Humanoide zu gelten, auf die der Ettin-Riese einen besonderen Hass zu haben scheint.

Seit langer Zeit ist die Gegend nur noch von einfältigen Dummköpfen betreten worden, die nie wieder danach gesehen wurden.

In Herbergsbad versuchen Eltern Kinder mit dem Spruch „Wenn du nicht artig bist, kommt der große, böse Ettin von seinem Hügel und frisst dich auf!“ Angst zu machen. Aber auch Erwachsenen soll bei dem Gedanken an die Ettins schon Angst und Bang geworden sein.

Barden können noch eine Kleinigkeit mehr herausfinden, müssen sich dazu aber ein wenig anstrengen (*Bardenwissen SG 25*):

Es geht die Sage, dass diese Ettins sich ein krudes Symbol auf den rechten Unterarm tätowieren lassen, das entfernt an das heilige Symbol des Heironeous erinnert (eine geschlossene Faust hält einen Blitzstrahl).

Barden dürfen jetzt (sofern ihnen der vorige Wurf misslungen ist!) nochmals einen *Entdecken*-Wurf (SG 17) machen, um festzustellen, ob die Ettins ein solches Symbol tragen. Tatsächlich entdecken sie an den Unterarmen der Ettins ein Symbol: eine Faust hält zwei Blitzstrahle, dessen Bedeutung aber mit den o. g. *Wissen*-Würfen herausgefunden werden kann.

Besondere Hinweise: Auf SC mit folgenden Eigenschaften reagieren die Ettins besonders:

1. SC, die offen ein Heironeous-Symbol tragen oder es Strenger Onkel zeigen, greift er sofort von mit lautem

Gebrüll an. Er bezeichnet sie als Ketzer. Er stellt seinen Angriff nur dann ein, wenn dem Spieler entweder ein *Diplomatie*-Wurf gegen SG 25 gelingt oder wenn es dem SC gelingt in einem fairen Kampf länger als zwei Runden auf den Füßen stehen zu bleiben. Strenger Onkel lässt dann von ihm ab und wirkt danach ein wenig in sich gekehrt... Eine Möglichkeit (wenn auch ein wenig weit hergeholt) Strenger Onkel davon zu überzeugen, dass man das Symbol zurecht trägt, wäre übrigens mit dem Symbol positive Energie zu kanalisieren! Auch ein erfolgreicher Zauber im Namen von Heironeous wirkt hier Wunder!

2. Auf DGS 10 greift Eherner Großvater Halb-Orks sofort an und versucht sie niederzustrecken. Einem SC aus der Gruppe muss ein *Diplomatie*-Wurf gegen SG 25 gelingen, der Halb-Ork muss nach drei Runden noch stehen oder er muss gegen Eiserner Großvater selbst 60 Punkte Schaden machen. Dies wird Eiserner Großvater davon überzeugen, dass dieser SC ein würdiger Gegner ist, der auch in der Lage ist eine Aufgabe zu übernehmen.

Solange die SC nicht eingreifen, werden sich die Ettins mit dem Gehöft und dessen Bewohnern und besonders mit dem Gefangenen, den sie schon haben, beschäftigen. Sie versuchen von den Bewohnern zu erfahren, ob sie etwas mit dem Diebstahl des Dudelsacks zu tun haben, ob sie die SC kennen und wissen, wo diese zu finden sind. Sie gehen dabei nicht sehr zimperlich vor und zur Not nur einen Bewohner am Leben lassen und das Gehöft niederbrennen.

Sobald die SC eingreifen wenden sich die Ettins ihnen zu. Wobei es für die SC so aussehen sollte, dass das Leben des Gefangenen bedroht sein könnte, wenn sie nicht aufpassen. Greifen die SC tatsächlich die Ettins an, versuchen sie die SC so schnell wie möglich auszuschalten (schließlich stellen die eine größere Gefahr dar als die Bauern und sind die vom Herr der Blitze auserkorenen Sucher des Dudelsackes). Auch dabei gehen sie nicht zimperlich vor, jedoch versuchen so wenig bleibenden Schaden zu hinterlassen, wie möglich. Tot nützen die SC ihnen wenig! Sobald sie die SC ausgeschaltet haben oder die SC sie irgendwie dazu gebracht haben den Kampf einzustellen (z. B. wenn Eherner Großvater oder Strenger Onkel in einem Kampf spürbaren Schaden genommen haben (max. 50% sein TP), einer der begleitenden Ettins niedergeht oder die SC erfolgreich ihre *Diplomatie*-Fertigkeit eingesetzt haben), unterbreiten die Ettins den SC ein Angebot:

Wenn ihr wiederbringt, was uns gestohlen wurde, dann werden wir leben lassen, die hier leben. Wir geben euch eine Woche Zeit. Wenn ihr dann nicht wiederkommt und mitbringt was wir wollen, brennen wir alles nieder und verarbeiten alle hier zu lecker Gulasch! Und dann ziehen wir solange durch diese Gegend, bis wir den Schuldigen haben...

Die Ettins geben nicht gerne preis, dass Strenger Onkel von Heironous eine Vision hatte, wie die SC ihnen den Dudelsack übergeben haben. Sollten die SC misstrauisch sein, können sie bei einem *Motiv erkennen* SG 15 + DGS herausfinden, dass die Ettins etwas zurückhalten. Nur mühsam werden die SC in Erfahrung bringen, dass Strenger Onkel irgendwelche Visionen von ihnen hatte.

Gehen die SC auf das Angebot der Ettins ein, erhalten die SC in jedem Fall das Versprechen, dass sie nicht nur die Bewohner des Gehöftes am Leben lassen werden und friedlich zum Ettins Hügel zurückkehren, sondern dass sie ihnen einige Dinge überlassen werden, die sie erübrigen können. Ohne dass dies die SC vielleicht erahnen können, bedeutet dies, dass sie ihnen bei erfolgreichem Abschluss je nach DGS einen oder mehrere magische Gegenstände überlassen (technisch gesehen ihnen Zugang zu diesen gewähren!).

Welche Informationen geben die Ettins nun an die SC weiter:

- vor ca. 14 Tagen wurde eine altes Musikinstrument von dem Schlachtfeld, das ihr Stamm seit Generationen im Namen des Herrn der Blitze bewacht, gestohlen;
- es handelt sich um einen mächtigen verfluchten Gegenstand, den die Krieger der Flan gegen die Oeridianer ins Feld geführt haben;
- wird das Instrument von einem Kriegerbarden von starker flanischer Abstammung gespielt, so beginnen alle, die die Musik hören nach ihr zu tanzen. Sie folgen furchtlos dem Barden in die Schlacht, gestärkt durch den magischen Einfluss der Musik;
- doch diese Kräfte haben ihren Preis, die Tänzer werden immer schwächer bis sie sterben und sich als Untote wieder erheben.

Mit Bardenwissen, *Wissen (Geschichte)* oder *Wissen (Lokales - Metaregion V)*, kann man aus dem Geschilderten die folgenden zusätzlichen Schlüsse ziehen:

SG 5:

Die Musik, die die SC gehört haben stammt von einem Dudelsack!

SG 10:

Über die Schlacht zwischen den Oeridianern und den Flan ist wenig bekannt, außer, dass sie zur Zeit der Völkerwanderungen stattgefunden haben muss. Also vor gut 800 Jahren.

SG 15:

Es gibt heute kaum noch Barden, die als Kriegerbarden bekannt sind und in diesen Gegenden sind nur noch wenige reinblütige Flan heimisch.

SG 25:

Ein Kriegerbarde von flanischer Abstammung ist bekannt. Er lebt in Alfersfurt und heißt Lukan der Eber. (SC, die aus Alfersfurt stammen, erhalten auf diesen Wurf einen Bonus von +10).

Mit *Wissen (Religion)* SG 10 oder einem *Intelligenz-Wurf* SG 20 finden die SC heraus, dass der Herr der Blitze nur Heironous sein kann. Die tiefere Bedeutung der Geschichte erschließt sich den SC hier aber nicht.

Auf folgende Fragen wissen sie auch noch Antwort:

Warum sucht ihr nicht selbst weiter?

Naja, das machen wir doch. Aber es ist dem Dieb wohl ein Leichtes sich vor uns zu verstecken, da wir ja weder besonders klein noch besonders leise sind, oder was meint ihr?

Wieso passen Ettins auf ein Schlachtfeld im Namen Heironous / des Herrn der Blitze auf?

Hhmm, das ist eine lange Geschichte und ehrlich gesagt die hat euch auch nichts zu interessieren...

Wie konnte es überhaupt passieren, dass euch der Dudelsack geklaut wurde? Habt ihr nicht richtig darauf aufgepasst?

Nun, zum einen ist das Schlachtfeld schon sehr groß und wir können nicht überall gleichzeitig sein. Zum anderen waren da diese beiden Wölfe, die sich tagelang am Rande des Schlachtfeldes rumgetrieben haben und immer mal wieder angefangen haben, Teile von Toten und deren Habseligkeiten auszugraben.

(Ein Wurf auf *Überlebenskunst* gegen SG 10 ergibt, dass dies ein außergewöhnliches Verhalten für Wölfe ist). Daraufhin angesprochen, die Ettins:

Ja, nicht wahr, das fanden wir auch. Deswegen haben wir sie dann auch irgendwann angefangen zu vertreiben, aber sie kamen immer wieder, bis wir sie ernsthaft jagten. Aber dann tauchten sie tatsächlich nicht mehr auf!

Habt ihr sie getötet?

Nein, sie sind uns einfach entwischt!

Und wie habt ihr dann den Diebstahl bemerkt?

Strenger Onkel hatte eine plötzliche Vision vom Herrn der Blitze gesandt bekommen, in der er jemanden gesehen hat, der das Schlachtfeld betreten hat und den Dudelsack stahl.

Wie sah der denn aus?

Ja, das war so ein kleiner Wicht mit langen roten Haaren. Etwa so groß wie Du (der Ettin deutet auf den größten SC. Lukan ist etwa 1,90 m groß, was für die Ettins natürlich ein Winzling ist und für sie ist zwischen 1,75m und 2,00m kein erwähnenswerter Unterschied!), *aber ein ganzes Stück fetter* (wenn ein Zwerg in der Gruppe ist, wird er eher sagen: *und so stämmig wie der!*)

SC, die aus Alfersfurt stammen und denen der Name von Lukan bereits eingefallen ist, erkennen nun, dass diese Beschreibung auf ihn zutrifft. Wenn Spieler nun Lukan genauer beschreiben (in unserem regionalen Gazetteer und auf unserer Homepage kann man sie nachlesen und

für dich steht sie natürlich im Anhang), dann bestätigt Strenger Onkel diese Beschreibung.

Bei anderer Reihenfolge der Begegnungen: Sollten die SC schon über den Dudelsack verfügen und ihn den Ettins nicht geben wollen, dann verhandeln die Ettins gar nicht erst lange und sie verpassen den SC eine Tracht Prügel und natürlich erhalten die SC dann auch keine Belohnung. Die SC dürfen dann froh sein, dass sie noch leben, das reicht als Belohnung! Überlassen die SC freiwillig das Instrument, dann gibt es aber die Belohnung.

DGS 2: (BS 8, tatsächlich 4)

Strenger Onkel, Ettin, Kleriker des Heironeous 2, 66 TP, HG 8, Anhang 1

DGS 4 (BS 10, tatsächlich 5)

Strenger Onkel, Ettin, Kleriker des Heironeous 4, 91 TP, HG 10, Anhang 2

DGS 6 (BS 12, tatsächlich 6)

Strenger Onkel, Ettin, Kleriker des Heironeous 4, 91 TP, HG 10, Anhang 3

Ettins (4), HG 6, MM S. 106 (Monster-Handbuch S. 114)

DGS 8 (BS 14, tatsächlich 7)

Strenger Onkel, Ettin, Kleriker des Heironeous 6, 112 TP, HG 12, Anhang 4

Ettins (7), HG 6, MM S. 106 (Monster-Handbuch S. 114)

DGS 10 (BS 16, tatsächlich 8)

Eherner Großvater, Ettin, Barbar 8, 161 TP, HG 14, Anhang 5

Strenger Onkel, Ettin, Kleriker des Heironeous 6, 112 TP, HG 12, Anhang 5

Ettins (10), HG 6, MM S. 106 (Monster-Handbuch S. 114)

Schätze:

DGS 2 = Gegenstände 0 GM; Geld 0 GM; Magie: 6 x Trank: Leichte Wunden, 6 x 4 GM, Besondere Waffeneigenschaft: Gnade, 167 GM = 191 GM

DGS 4 = Gegenstände 0 GM; Geld 0 GM; Magie: 6 x Trank: Leichte Wunden, 6 x 4 GM, Besondere Waffeneigenschaft: Gnade, 167 GM; Elfenstiefel, 208 GM = 394 GM

DGS 6 = Gegenstände 0 GM; Geld 0 GM; Magie: Besondere Waffeneigenschaft: Gnade, 167 GM; Elfenstiefel, 208 GM; Überzeugungsstirnreif, 375 GM = 750 GM

DGS 8 = Gegenstände 0 GM; Geld 0 GM; Magie: Besondere Waffeneigenschaft: Gnade, 167 GM; Elfenstiefel, 208 GM; Überzeugungsstirnreif, 375 GM; Öffnungsglocke, 150 GM = 900 GM

DGS 10 = Gegenstände 0 GM; Geld 0 GM; Magie: Besondere Waffeneigenschaft: Gnade, 167 GM; Elfenstiefel, 208 GM; Überzeugungsstirnreif, 375 GM; Öffnungsglocke, 150 GM; Besondere Waffeneigenschaft: Entwaffen, 667 GM = 1.567 GM

Begegnung Drei: „Hilfe gefällig?“

Diese Begegnung ist weitgehend frei einsetzbar. Du kannst sie einbauen, an welcher Stelle es dir beliebt und wann immer du denkst, dass sie notwendig ist.

Die Monster haben sich an die SC angeschlichen, um die Spieler zu bestehlen und ihnen ein wenig übel mit zu spielen.

Dazu solltest du erst einmal feststellen, ob dieses Anschleichen wirklich gelungen ist. Sollte das Anschleichen nicht gelungen sein, musst du die Vorlesepassage entsprechend korrigieren. Beachte, dass die Spriggans auf DGS 8 und 10 geübte Schurken sind. Es gehen niemals mehr als 3 von ihnen in die Offensive, die anderen versuchen es aus dem Hinterhalt.

Der Tag verlief soweit friedlich als plötzlich aus dem Gebüsch (DGS 4-10) um euch herum eine Reihe kleiner, hässlicher Kerle gesprungen kommt (DGS 2) ein kleiner, hässlicher Kerl gesprungen kommt.

„Ah! Reisende! Eure Lasten scheinen schwer zu sein, wir würden sie euch gerne ein wenig erleichtern!“ (auf DGS 2 haben die SC eine Möglichkeit den Bluff zu durchschauen, den der Spriggan gerade mit „wir“ versucht, schließlich ist er alleine: Bonus +0)

(Nur DGS 4-10) Sie sind um euch herum und haben sich offenbar darauf vorbereitet, euch in die Zange zu nehmen...

Die Banditen sind bestechlich: für „lediglich“ 100 GM x DGS ziehen sie ab. Alternativ nehmen sie auch schön gearbeitete Waffen oder Rüstungsteile, die für sie einsetzbar sind (mindestens Meisterarbeit).

Bekommen sie nicht schnell ein Angebot, dann beginnt der Kampf. Die Spriggans, die sich den SC gezeigt haben, vergrößern sich und versuchen dann, dass die SC den anderen Spriggans (sofern auf der DGS vorhanden) den Rücken zukehren, damit diese aus dem Hinterhalt die SC in die Zange nehmen können und so einen hinterhältigen Angriff platzieren können.

DGS 2 (BS 3)

Spriggan (1), kleines Feenwesen, TP 22, (+15 TP wenn vergrößert*), HG 3, Gesinnung CN, siehe Anhang 6

DGS 4 (BS 5)

Spriggan (2), kleine Feenwesen, jeweils TP 22, (jeweils +15 TP wenn vergrößert*), HG 3, Gesinnung CN, siehe Anhang 6

DGS 6 (BS 8)

Spriggan (6), kleine Feenwesen, jeweils TP 22, (jeweils +15 TP wenn vergrößert*), HG 3, Gesinnung CN, siehe Anhang 6

DGS 8 (BS 11)

Spriggan SRK 3 (6), kleine Feenwesen, jeweils TP 35, (jeweils +24 TP wenn vergrößert*), HG 6, Gesinnung CN, siehe Anhang 4

DGS 10 (BS 13)

Spriggan SRK 5 (6), kleine Feenwesen, jeweils TP 45, (jeweils +30 TP wenn vergrößert*), HG 8, Gesinnung CN, siehe Anhang 5

*Beachte bitte, dass vergrößerte Spriggans keinen hinterhältigen Angriff haben und keine ihrer zauberähnlichen Fähigkeiten einsetzen können. Auf DGS 8 und 10 können die vergrößerten Spriggans jedoch in verminderter Umfang entsprechend ihren Schurken-Stufen den Hinterhältigen Angriff nutzen.

Schätze:

Die Spriggans haben wenig Verwertbares dabei.

Alle DGS:

Gegenstände/Geld: 50 GM, keine Magie.

Begegnung 4 – Kommst Du nicht zu mir...

Diesmal werden die SC des Nachts mit der Musik konfrontiert, die näher ist als beim letzten Mal und vielleicht auch den einen oder anderen von ihnen „befällt“... Ansonsten können sie der Musik auch freiwillig folgen, treffen aber zuerst nur auf einige Untote, die durch die Musik ein wenig vertreibungsresistenter sind. Alle hier vernichteten Untoten sind aus Begegnung 5 zu streichen.

Gerade wollt ihr euch zu Ruhe betten, als ihr ein merkwürdiges Geräusch hört: es klingt etwa wie der Blasebalg einer Schmiede, der sich mit Luft vollzieht und dann hört ihr wieder die unirdisch schöne Musik, nur diesmal ist sie viel näher. Ihr habt den Eindruck, dass sie von jenseits des nächsten Hügels kommt.

Sobald die SC das Geräusch hören, das ein Dudelsack üblicherweise macht bevor Musik ertönt, haben die SC eine Runde Zeit, sich auf die Musik vorzubereiten.

SC, die die Musik unbeeinträchtigt hören können, müssen einen Willens-Wurf SG 22 durchführen. SC denen dieser Wurf nicht gelingt, stehen unter dem Einfluss der Musik. Sie beginnen zu tanzen und hören erst wieder auf, wenn sie die Musik nicht mehr wahrnehmen können. Außerdem folgen sie der Musik zu ihrer Quelle, so dass sie sich sofort daran machen sich tanzend in diese Richtung (mit halber Bewegungsrate) zu bewegen. Sie sind für die anderen SC nicht mehr ansprechbar, solange sie in dem Bann der Musik stehen. Der Effekt entspricht weitestgehend der Wirkung des Zaubers *Ottos unwiderstehlicher Tanz* mit den hier genannten Abweichungen (Wirkungsdauer: andauernd bis Musik aufhört oder nicht mehr wahrgenommen wird, Rettungswurf: negiert und Reichweite: 500 m Radius).

Die Magie des Dudelsacks ist eine starke Verzauberung (Zwang), die sich auf den Geist auswirkt. Es handelt sich aber um keinen Zauber an sich, sondern um eine zauberähnliche Fähigkeit des Dudelsacks in Verbindung mit dem menschlichen Musikanten. Schutz vor Bösem (oder ähnliches) kann diesen Einfluss nicht verhindern.

Wenn sich die SC natürlich darauf vorbereiten, nicht von der Musik betroffen zu werden, musst Du entscheiden, ob ihnen das gelingt. SC, die sich etwas in die Ohren stopfen, werden die Musik trotzdem hören, wenn auch

nur sehr gedämpft. Hier verringert sich der SG des Willens-Wurfes auf SG 7. SC, die es irgendwie schaffen, sich komplett akustisch abzuschirmen, gelingt der Wurf natürlich automatisch. Das Wirken einer Stille auf sich oder sich selbst taub zu machen, hätte aber natürlich andere Konsequenzen...

Solange nicht betroffene SC sich innerhalb eines Bereiches von 500m um die Quelle der Musik (also von Lukan und dem Dudelsack) befinden, müssen sie einmal pro Stunde den Willens-Wurf ablegen.

Sollten die SC nun der Musik zu ihrer Quelle folgen wollen (oder wollen sie Kameraden folgen, die unter ihrem Bann stehen), so treffen sie nach etwa hundert Metern auf einige Untote. Diese stehen auch unter dem Bann der Musik und tun nichts anderes als zur Musik zu tanzen. Sie haben daher auch einige der Abzüge denen die betroffenen SC unterliegen. Weil der Dudelsack aber genau diese Wirkung haben soll, haben die Untoten auch einige Vorteile.

Folgende Nachteile wirken auf betroffene Lebende wie Untote, solange sie nicht mehr als 500 m von Lukan entfernt sind und die Musik noch hören können:

-4 RK, -10 Reflexwurf, kein RK von Schilden.

Folgende Vorteile wirken auf betroffene Lebende und Untote, solange sie nicht mehr als 500 m von Lukan entfernt sind und die Musik noch hören können:

Keine Opfer von Gelegenheitsangriffen, normale Bewegungsrate (für Untote), permanenter Effekt *Bannlied* (nimm Lukans *Auftreten*-Fertigkeit), permanenter Effekt *Lied des Mutes* eines Barden der 14. Stufe, ein Effekt ähnlich des Zaubers Entweihen (+4 auf SG Untote zu vertreiben, Schutzzirkel vor Gutem).

Alle genannten Effekte sind magisch und könnten auf verschiedene Weisen unterdrückt werden:

- In einer *Stille* sind sie wirkungslos,
- *Bannlied* findet auf sie Anwendung,
- *Freiheitslied* findet auf sie Anwendung,
- *Magie Bannen* findet auf sie Anwendung (nimm hier Lukans Zauberstufe),
- andere Möglichkeiten sind denkbar...

Untote, die die Musik nicht mehr hören können tanzen noch für 4 Runden und bleiben dann einfach stehen, sofern sie über keinen eigenen Willen verfügen, sie verteidigen sich dann auch nicht mehr. Noch lebende Kreaturen bleiben ebenfalls nach 4 Runden stehen und dürfen nun einen Willens-Wurf gegen SG 15 machen, gelingt dieser nicht, so bleiben sie solange untätig, bis die Musik erneut beginnt und sie ihren Tanz fortsetzen. Lebende, die 24 Stunden lang die Musik nicht mehr hören, stehen dann nicht mehr unter ihrem Bann und es steht ihnen dann ein erneuter Willenswurf gegen SG 22 zu, wenn sie wieder unter den Einfluss der Musik kommen.

Lebende Personen, die unter dem Einfluss der Musik stehen, müssen alle 24 Stunden einen Zähigkeits-Wurf gegen SG 10 ablegen oder 1 Punkt Konstitution verlieren. Sobald alle KO-Punkte verloren sind, stirbt die Person,

um augenblicklich als Skelett wieder zu erstehen. Der Verlust der KO-Punkte ist temporär (solange KO nicht auf 0 gefallen ist, dann dauerhaft!).

Die Skelette setzen sich nicht zur Wehr, auch wenn sie angegriffen werden. Abgesehen davon, dass sie tanzen, sind sie eher passiv! Es hat für die SC aber keine negativen Konsequenzen, die Skelette zu vernichten. 24 Stunden, nachdem die Quelle der Musik versiegt, hören sie in jeden Fall auf zu existieren. Die Seelen der Verstorbenen sind dann endgültig befreit.

DGS 2

Skelette (2), TP 6, HG 1/3, MM S. 225 (Monster-Handbuch S. 279)

DGS 4

Skelette (3), TP 6, HG 1/3, MM S. 225 (Monster-Handbuch S. 279)

DGS 6

Skelette (3), TP 6, HG 1/3, MM S. 225 (Monster-Handbuch S. 279)

DGS 8

Skelette (5), TP 6, HG 1/3, MM S. 225 (Monster-Handbuch S. 279)

DGS 10

Skelette (7), TP 6, HG 1/3, MM S. 225 (Monster-Handbuch S. 279)

Begegnung 5 – Der fahrende Musikant...

Wann die SC diese Begegnung haben werden, bleibt dir überlassen. In der Regel sollte sie aber unmittelbar im Anschluss an Begegnung 4 kommen.

Lukan spielt die Musik nur nachts, tagsüber erlaubt das Instrument ihm sich auszuruhen. Daher sind die Untoten auch nur nachts aktiv. Je nach Tageszeit verändert sich also die Situation. SC können dies auch durch Beobachtung der Gruppe herausfinden

Lukan macht je nach DGS einen anderen Eindruck: auf niedrigen DGS hat ihn die Magie des Dudelsacks schon weitgehend dahingerafft, während er auf höheren DGS noch einen recht lebhaften Eindruck macht.

Lukan kann sich nicht aus eigener Kraft vom Fluch losschütteln, auch wenn er dies gerne möchte. Bisher ist es ihm nicht gelungen, das Instrument aus der Hand zu geben.

Modifizierte die folgende Beschreibung entsprechend der Situation:

Vor euch auf einer Lichtung seht ihr im hellen Mondlicht eine Gestalt, um die einige andere Gestalten herumtanzten. Bis auf eine kleinere Gestalt scheint es sich bei allen Tänzern um Skelette zu handeln. Die

Gestalt in der Mitte, ist etwa 2m groß und scheint auf einer Art Dudelsack zu spielen.

Sollten die SC sich weiter nähern, so dass sie Lukan genauer erkennen können:

Der Musikant ist ein wahrer Hüne, nicht nur ist er groß gewachsen, sondern auch von außerordentlich kräftiger Gestalt. Er hat lange rote Haare, die sehr ungepflegt von seinem Kopf hängen und außerdem auch den ganzen Rest des Körpers bedecken zu scheinen. Seine Bekleidung sieht aus, als hätte sie schon einmal bessere Tage gesehen, ist aber aus erlesenen Stoffen. Allerdings scheinen vor allem seine Lederhosen ein wenig knapp geschnitten zu sein. Wenn man sich den Hünen genauer anschaut, so wirkt er irgendwie kränklich.. (wie genau hängt von der DGS ab, es steht dir hier frei etwas zu improvisieren, auf DGS 2 sollte er dem Tode schon recht nah sein!)

SC die aus Alfersfurt stammen erkennen sofort, dass es sich um Lukan handelt, auch wenn er ungepflegt und nur ein Schatten seiner selbst zu sein scheint. Die Beschreibung der Ettins trifft aber auf jeden Fall zu. Für alle SC, die nicht aus Alfersfurt stammen, gibt es hier eine letzte Chance, von sich aus den legendären Barden, Lukan den Eber zu erkennen; sie müssen dazu einen Wurf auf *Wissen (Lokales - Metaregion V)* oder *Barden-Wissen SG 15* schaffen. Sollten sie dies erreichen, dann gib ihnen einige Infos zu Lukan, aus der sie erkennen können, was er für eine Person ist.

Neben Lukan ist der einzige Überlebende Beltern, der Sohn des Gastwirtes aus Hinterhüglingen, der allerdings schon sehr schwach auf den Beinen ist. Beltern steht vollkommen unter dem Bann der Musik auch wenn sie nicht zu hören ist. Andere Dorfbewohner sind entweder zu Skeletten geworden oder hatten erfolgreich einen Willens-Wurf abgelegt und sind nun schon auf dem Weg nach Hause.

In dieser Begegnung ist letztendlich die Kreativität der Spieler gefragt. Und da Spieler in der Regel sehr kreativ sind, solltest du alle Lösungen zulassen, die einleuchtend erscheinen, auch wenn sie vom Autor nicht unbedingt vorhergesehen wurde. Lukan ist es zwar nicht gelungen, das Instrument aus der Hand zu legen, aber er hat es auch noch nicht wirklich versucht. Zwar ist das Instrument verflucht, aber es besteht durchaus die Möglichkeit, dass er es ablegen kann, da seine Gesinnung nicht zu der des Instrumentes passt (Lukan ist CG, der Dudelsack NB). Wenn es ihm gelingt einen Willenswurf gegen SG 22 zu machen, so legt er das Instrument nieder und damit den Fluch ab. Zu dieser Entscheidung muss er jedoch durch die SC gebracht werden. Dies wäre mit dem Einsatz der folgenden Fertigkeiten möglich: *Bluffen* (gegen Lukans *Motiv erkennen* - er ist zwar geistig sehr abgelenkt, aber im Moment auch auf ein bestimmte Weise ausreichend paranoid, so dass dieser Wert nicht verändert wird), *Diplomatie SG 15*, eventuell auch *Einschüchtern SG 11*.

Rollenspiel und gelungene Fertigkeitswürfe der SC geben ihm einen Bonus von +2 auf diesen Willenswurf. Jeder SC hat die Möglichkeit **eine** dieser Fertigkeiten einzusetzen und bei Erfolg den Bonus entsprechend zu erhöhen. Auch wenn sie es schaffen, ihm zu verdeutlichen was er mit dem Dudelsack angerichtet hat, erhält Lukas einen einmaligen Bonus auf den Wurf von +2. Sollte Lukan der Rettungswurf nicht gelingen, die SC aber weiter auf ihn Einreden und neue Argumente bringen, so kann er den Rettungswurf auch wiederholen.

Spieler könnten auch auf die Idee kommen, ihm einfach das Instrument zu entreißen oder es zu zerstören. Lukan wird keine Gewalt anwenden, aber den Dudelsack verteidigen und festhalten. Sobald er ihn aber einmal aus der Hand gegeben hat, ist er von ihm befreit, dazu bedarf es keines Rettungswurfs!

Sollte das Instrument erheblich beschädigt und unbrauchbar werden, wird er für 1W4+1 Runden wütend und versuchen die SC anzugreifen. Da er in seinem jetzigen Zustand über keine Waffen verfügt (diese hat er unter Einfluss des Dudelsackes abgelegt!), wird er vor allem auf höheren Stufen versuchen mit Zaubersprüchen Schaden zu verursachen. Sollte er mehr als die Hälfte seiner aktuellen Trefferpunkte verlieren oder die Anzahl der Runden abgelaufen sein, wird er sich ergeben und bei den SC entschuldigen.

Sofern die SC schon über Fluch bannen verfügen, können sie natürlich diesen einsetzen. Magie bannen ist hier nicht von Nutzen.

Sobald der Fluch gebrochen ist, sind die Seelen der Tänzer frei und die Knochen der Gestorbenen fallen auf den Boden.

Wenn Lukan erstmal von dem Fluch befreit ist, so wird er den SC bereitwillig Frage und Antwort stehen. Aber er wird selbst viele Fragen haben, denn seitdem er das Instrument aufgenommen hat, hat er keine Erinnerung mehr daran, was er selbst gemacht hat. Er wird also nicht beschreiben können wo er war und was er gemacht hat. Er wird entsetzt sein, dass er dafür verantwortlich ist, dass so vielen unschuldigen Menschen Leid zugefügt wurde. Er wird (sofern die SC nicht selbst darauf kommen), zu einem späteren Zeitpunkt die sterblichen Überreste der Untoten zurück nach Hinterhüglingen bringen wollen. Auch will er dafür sorgen, dass Beltern sicher nach Hause kommt. Er wird sich außerdem der Gerichtsbarkeit des Dorfes unterwerfen. Sollten sich die Spieler zu keinem dieser Punkte Gedanken machen, ist es nicht deine Aufgabe als SL sie darauf aufmerksam zu machen! Der Gefallenen der Menschen aus Hinterhüglingen ist dann aber hinfällig.

Lukan wird den SC berichten, dass er auf der Suche nach einem seltsamen Metallwesen namens Diambeth war, als ihn eine Tagesreise nord-östlich von Hinterhüglingen ein Fremder angesprochen hat und ihm im Austausch für einen Gefallenen Informationen über Diambeth bot. Lukan sollte von einem bestimmten Ort einen Dudelsack holen.

Dass es sich dabei um ein altes Schlachtfeld handelte, wurde ihm nicht gesagt. Er dachte es sich aber beim Anblick der vielen rostigen Waffen und nur knapp unter der Erdkrume liegenden Knochen. Als er den Dudelsack aufnahm, merkte er wie ihn ein Verlangen überkam auf dem Instrument zu spielen und von dem Augenblick an, kann er sich an nichts mehr erinnern bis zu dem Zeitpunkt, als die SC plötzlich vor ihm standen. Den Fremdling habe sich ihm als Ubbo Gretus vorgestellt und er kann den SC auch eine gute Beschreibung von ihm geben. Was er jedoch nicht beschreibt, ist der Tiergefährte von Ubbo Gretus, denn dieser war bei der Begegnung nicht dabei, da Ubbo Gretus nicht zu auffällig als Druide da stehen wollte. Und daher wird er von Lukan auch mehr als unscheinbarer Reisender beschrieben (und auf DGS 10 hat Ubbo Gretus zudem noch seine Druidenfähigkeit *Tausend Gesichter* eingesetzt, du musst die folgende Beschreibung also um ein paar Fehler ergänzen [z.B. blondes Haar]): Bernstein farbene Augen, dunkle, leicht rötlich schimmernde Haut, gelocktes, schwarzes Haar. Etwa 1,70 m groß, kräftig, leicht unteretzt. Die Kleidung bestand aus einem olivgrünen Umhang, eine hellen Wollhemd und einer braunen Hose. Er trug keine sichtbaren Waffen und stützte sich auf einen gut gearbeiteten, aber einfachen Wanderstab. Was Ubbo Gretus mit seinem Auftrag bezweckte ist ihm schleierhaft und er ist sich nicht mal sicher, dass er wusste, was er von ihm forderte. Er hofft nur, dass Ubbo Gretus nicht unter den untoten Tänzern war, denn so ist von ihm sicher nichts mehr zu erfahren... Sollte er noch leben, so weiß Lukan nicht wo er zu finden ist. Wenn er es genau bedenkt, so hatten sie keinen Treffpunkt ausgemacht, vielmehr meinte Ubbo Gretus, dass er Lukan schon finden würde!

Alle **DGS BS 1**: Konfrontation mit der Musik und dem Fluch

DGS 2

Lukan der Eber Barde/Kämpfer/Hexenmeister 6/4/2, TP 12 (wegen KO-Malus), Anhang 1

Beltern Dault, Bürger 1

Skelette (2)*/(1), TP 6, HG 1/3, MM S. 225 (Monster-Handbuch S. 279)

DGS 4

Lukan der Eber Barde/Kämpfer/Hexenmeister 6/4/2, TP 20 (wegen KO-Malus), Anhang 2

Beltern Dault, Bürger 1

Skelette (3)*/(3), TP 6, HG 1/3, MM S. 225 (Monster-Handbuch S. 279)

DGS 6

Lukan der Eber Barde/Kämpfer/Hexenmeister 6/4/2, TP 44 (wegen KO-Malus), Anhang 3

Beltern Dault, Bürger 1

Skelette (3)*/(3), TP 6, HG 1/3, MM S. 225 (Monster-Handbuch S. 279)

DGS 8

Lukan der Eber Barde/Kämpfer/Hexenmeister 6/4/2, TP 56 (wegen KO-Malus), Anhang 4

Beltern Dault, Bürger 1

Skelette (5)*/(5), TP 6, HG 1/3, MM S. 225 (Monster-Handbuch S. 279)

DGS 10

Lukan der Eber Barde/Kämpfer/Hexenmeister 6/4/2, TP 68 (wegen KO-Malus), Anhang 5

Beltern Dault, Bürger 1

Skelette (7)*/(7), TP 6, HG 1/3, MM S. 225 (Monster-Handbuch S. 279)

* Dies ist die maximale Anzahl der Skelette, die in Begegnung 4 vorkommen können. Wurden sie dort in irgendeiner Weise ausgeschaltet, ziehe ihre Zahl hier ab.

Schätze (alle DGS): keine

Begegnung 6 – Und seid ihr nicht willig...

Es dauert nicht lange, bis Ubbo Gretus, der Druide, der hinter all dem steckt, mitbekommen hat, dass sein Plan nicht so ganz gelungen ist. Und er kann sich schon denken, wer dahinter steckt: die SC. Am Tag nach Lukans Befreiung (die SC sollten mindestens die Möglichkeit für eine Nachtruhe gehabt haben) oder wenn das aufgrund der Entwicklung nicht so gut zum Ablauf der Ereignisse in deiner Gruppe passt, zu einem späteren Zeitpunkt, setzt Ubbo Gretus seinen Angriff an. Er wartet ab, bis die SC in einer für ihn günstigen Position sind, d. h. sie sich auf freiem „Feld“ befinden, er selbst aber Deckung durch Gestrüpp, Büsche oder ähnliches hat.

Ihr nähert euch gerade einem kleinen Wäldchen, als sich plötzlich die Pflanzen unter euch zu bewegen beginnen und nach euch packen. Und während ihr noch versucht euch daraus befreien, seht ihr vom Waldrand einen Wolf auf euch zu hetzen.

Taktik:

Die Taktiken variieren je nach DGS etwas. Auf den unteren DGS ist Ubbo Gretus sehr siegesgewiss und daher auch arrogant genug sich nicht optimal vorzubereiten. Ab DGS 6 nutzt er auf jeden Fall die volle Vorbereitungszeit! Diese beträgt bis zu 1 Minute (10 Runden). Spätestens in der elften Runde, setzt Ubbo Gretus einen *Verstricken*-Zauber gegen die SC ein und schickt seinen Wolf Nemen an den Rand des *Verstricken*-Effekts, um sich erstmal die SC vom Leib zu halten. Ab DGS 6 hat er Nemen mit *Bewegungsfreiheit* ausgestattet, so dass dieser auch innerhalb des *Verstricken*-Effektes agieren kann.

Er ist nicht bereit irgendwelche Verhandlungen zu führen und auch nicht dumm genug Monologe darüber zu halten, was sein Plan war/ist und was der Hintergrund der ganzen Geschichte ist. Er kämpft bis zum Tode und flieht nur, wenn die Lage aussichtslos ist und eine Flucht wirklich Aussicht auf Erfolg hat.

Er bleibt immer solange wie möglich in Deckung (wie hoch seine Deckung ist, kannst du entscheiden, er hat sich im Gestüpp versteckt, evtl. sind hier *Entdecken*-Würfe der SC möglich, um ihn zu lokalisieren, sobald der Kampf ausgebrochen ist!). Außerdem versucht er solange wie möglich, die SC auf Distanz zu halten und erst einmal Magie einsetzen (z. B. auch *Verbündete der Natur herbeizaubern*).

Weitere Entwicklung:

Sollte er gefangen werden, versucht er nichts preis zu geben, wobei einige Zauber natürlich die SC in die Lage versetzen können, ihm etwas zu entlocken. Du kannst den Spielern alles sagen, was du selbst über den Hintergrund von Ubbo Gretus weißt, mehr sagt er selbst unter Folter nicht: er stirbt lieber. Sollten die SC ihm die Möglichkeit zum Selbstmord geben, nutzt er diese.

Sollte Ubbo Gretus vor Nemen sterben, betrauert dieser seinen menschlichen Gefährten und stellt den Kampf ein. Sollte ein SC auf die Idee kommen (und über die Möglichkeiten verfügen) ihn zu befragen, so antwortet er wahrheitsgemäß, was er die letzten Tagen mit Ubbo Gretus erlebt hat, er weiß aber nicht, was er da so genau gemacht hat und schon gar nicht warum. Er berichtet von anderen Druiden, mit denen Ubbo Gretus sich gelegentlich traf, kann aber keine genaue Beschreibung der Personen geben (Menschen sehen sich ja sooo ähnlich). Die Orte beschreibt er aber nur so, dass es einen Wurf auf *Überlebenskunst* SG 35 (Bonus für Druiden, die schon Erfahrungen gesammelt haben, selbst aus der Sicht eines Wolfes ihre Umgebung wahrzunehmen, +10) erfordert, damit etwas anzufangen. Und selbst dann finden die SC eine Lichtung oder Ähnliches, wie es viele im Wald gibt.

Bei Ubbo Gretus finden die SC (neben den anderen Gegenständen) einen Anhänger, der ein unheiliges Symbol des Nerull mit zwei gekreuzten Sicheln darstellt. SC, die bereits das Einstiegsabenteuer *AHL E02 Unheil über Sicherwald* gespielt haben, erinnern sich vielleicht, dass es dort einen sehr ähnlich anmutenden Anhänger

gab: ein unheiliges Symbol des Incabulos mit zwei gekreuzten Sicheln. Ein *Wissen (Lokales - Metaregion V)* SG 20 oder *Bardenwissen* SG 25 erbringt, dass dieses Symbol auf einen Druidenorden zurückzuführen ist, der den Adri von Menschen „reinigen“ will und die Gottheiten Nerull und Incabulos verehrt. Auch einige andere Incabulos-Kulte sind mit ihnen verbündet, die in letzter Zeit unangenehm in der Region aufgefallen sind (u. a. der Kult um Inphalas [*AHL 4-03 Bierselig*] und Nzevorikin [*AHL 4-02 Seuchenträume*]). Wenn die SC diesen Anhänger einem der wichtigeren NSC in Alfersfurt oder Lukan zeigen, erhalten sie diese Infos ebenfalls.

DGS 2 (BS 4)

Ubbos Gretus, Druide 4, TP 20, HG 4;
Nemen, Wolf Tiergefährte, TP 24, HG -; Anhang 1

DGS 4 (BS 7)

Ubbos Gretus, Druide 7, TP 40, HG 7;
Nemen, Wolf Tiergefährte, TP 38, HG -; Anhang 2

DGS 6 (BS 9)

Ubbos Gretus, Druide 9, TP 51, HG 9;
Nemen, Wolf Tiergefährte, TP 52, HG -; Anhang 3

DGS 8 (BS 11)

Ubbos Gretus, Druide 11, TP 64, HG 11;
Nemen, Schreckenswolf Tiergefährte, TP 60, HG -; Anhang 4

DGS 10 (BS 14)

Ubbos Gretus, Druide 14, TP 80, HG 14;
Nemen, Schreckenswolf Tiergefährte, TP 75, HG -; Anhang 5

DGS 2 = Gegenstände 26 GM, Münzen 183 GM, Magische Gegenstände -- = 209 GM

DGS 4 = Gegenstände 26 GM, Münzen 180 GM, Magische Gegenstände -- = 206 GM

DGS 6 = Gegenstände 26 GM, Münzen 74 GM, Magische Gegenstände -- = 100 GM

DGS 8 = Gegenstände 52 GM, Münzen 4 GM, Magische Gegenstände Zauberschild (mit *Dornenwuchs*) 294 GM = 350 GM

DGS 10 = Gegenstände 52 GM, Münzen 4 GM, Magische Gegenstände Zauberschild (mit *Dornenwuchs*) 294 GM, Ring der Gegenzauber (Feuerball) 333 GM = 683 GM

Epilog

Je nachdem, was die SC erreicht haben und was sie im Anschluss an ihre letzte Begegnung machen werden, gestaltet sich dieser Abschnitt.

1.) Die SC haben Lukan vom Fluch befreit und er hat überlebt: Lukan schuldet ihnen nun einen persönlichen Gefallen.

2.) Mit Lukan haben die SC auch Beltern aus der Umklammerung der Musik befreit: die Menschen in

Hinterhüglingen sind den SC dankbar. Sie werden sie mit ihren bescheidenen Mitteln unterstützen, näheres findest du auf dem AR.

3.) Die SC haben die sterblichen Überreste der Untoten und der bei einem Kampf mit Lukan gestorbenen Bewohner (Beltern) nach Hinterhüglingen gebracht, oder den Bewohnern erzählt wo sie diese bestattet haben: die Menschen in Hinterhüglingen sind den SC dankbar. Sie werden sie mit ihren bescheidenen Mitteln unterstützen. Dieser Fall tritt also nur ein, wenn Beltern nicht überlebt hat! Falls die SC die Knochen einfach verrotten lassen oder die Knochen von Lukan zu einem späteren Zeitpunkt zurück gebracht werden, weil sich die SC sich keine Gedanken zu dem Thema gemacht haben gibt es in diesem Fall keinen Gefallen!

4.) Lukan wurde vom Fluch befreit, aber ist gestorben: Wenn die SC Lukans Leiche zurück nach Alfersfurt bringen, wird ihnen Lisara Ulmeck dankbar sein. Diese Dankbarkeit schlägt sich als ein Einflusspunkt mit der Ehlonna-Kirche des Adri nieder. Da der Fall gleichzeitig eher selten eintreten sollte, ist er nicht auf dem AR vorgedruckt und du solltest es unter *Play Notes* auf dem AR vermerken (lassen).

5.) Wenn die SC den Dudelsack zurückbringen, stehen die Ettins zu ihrem Wort und belohnen die SC entsprechend der DGS. Sie ziehen sich dann ohne weiteres Aufheben zum Ettinshügel zurück. Sie warnen die SC, sich niemals dem Hügel zu nähern, da sie nicht gewillt sind irgendjemanden auf ihrem Territorium zu dulden!

Sollten die SC auf die Idee kommen die Ettins zu betrügen, so verwüsten diese erstmal die ganze Gegend und kommen dann hinter den SC her. Es steht dir als SL frei eine weitere Begegnung zu improvisieren, mit einigen maximal verärgerten Ettins, die mit den SC kurzen Prozess machen wollen (und auch sollten!). Der Gefallen von Hinterhüglingen entfällt dann aber in jedem Fall, da die Ettins es ausgelöscht haben!

6.) Zu Ubbo Gretus und dem Orden, zu dem er gehört, gibt es (vorerst) keine weiteren Informationen.

Damit wir den Einfluss der Spielercharaktere auf die weitere Entwicklung der Kampagne feststellen und bei der Gestaltung zukünftiger Abenteuer berücksichtigen können, würden wir uns über einen kurzen Bericht freuen. Natürlich interessiert uns, ob einer der Ettins oder Lukan gestorben ist, da es sich hier um wichtige NSC unserer Region handelt. Auch müssen wir wissen, ob die Ettins insgesamt friedlich blieben oder ob es für sie Anlass gab, den Bauernhof und vielleicht auch Hinterhüglingen von der Landkarte zu radieren. Dabei interessiert uns auch wer mitgespielt hat (SC-Name und Spielername). Sende eine kurze Zusammenfassung der wesentlichen Ereignisse bitte an die Triade unter gh.adri@web.de oder an den Autoren unter e.ebroer@web.de.

*But I'll never go dancing no more
Till I dance with the dead*

Iron Maiden, Dance of the Death

*To this day I guess I'll never know
Just why they let me go*

Erfahrungspunkte

DGS 10 bis zu

270 EP

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

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

Begegnung Zwei

Umgang mit den Ettins (dies gilt auch, wenn die SC mit den Ettins gekämpft haben und besiegt wurden! Da die SC nicht wirklich in einen tödlichen Kampf verwickelt wurden, werden die BS verringert!)

DGS 2 BS 4	120 EP
DGS 4 BS 5	150 EP
DGS 6 BS 6	180 EP
DGS 8 BS 7	210 EP
DGS 10 BS 8	240 EP

Begegnung Drei

Die Gefahr mit den Spriggans bewältigt

DGS 2 BS 3	90 EP
DGS 4 BS 5	150 EP
DGS 6 BS 8	240 EP
DGS 8 BS 11	330 EP
DGS 10 BS 13	390 EP

Begegnung Vier/Fünf

Konfrontation mit der Musik und dem Fluch

DGS 2-10 BS 1	30 EP
---------------	-------

Begegnung Sechs

Sieg über Übbo Gretus

DGS 2 BS 4	120 EP
DGS 4 BS 7	210 EP
DGS 6 BS 9	270 EP
DGS 8 BS 11	330 EP
DGS 10 BS 14	420 EP

Bonus für gutes Rollenspiel

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

Summe der maximal möglichen EP

DGS 2	450 EP
DGS 4	675 EP
DGS 6	900 EP
DGS 8	1.125 EP
DGS 10	1.350 EP

Denke daran, dass SC die drei Stufen unter oder über der DGS waren, auf der dieses Abenteuer gespielt wurde, nur die Hälfte der von dir verteilten EP erhalten können.

Schatzaufstellung

Die Spieler können alle in den Begegnungen (bzw. an deren Ende) beschriebenen Gegenstände bis zum Ende des Szenarios mitnehmen. Am Ende müssen alle Gegenstände zu Standardpreisen (d. h. halber Einkaufswert) verkauft werden. Ausnahmen sind Schmuck, Edelsteine, besondere Wertgegenstände und natürlich Bargeld; dies alles wird zum vollen Wert in die Summe eingerechnet. Alle anderen Gegenstände (auch magische) werden mit 50% ihres Einkaufswertes berechnet. Sollten Gegenstände nicht gefunden oder mitgenommen, vor Ende des Szenarios vernichtet oder verbraucht worden sein, dann ziehe deren Wert von der unten aufgeführten Schatzaufstellung ab.

Die sich ergebende Summe wird durch sechs geteilt; dies ergibt den Anteil für jeden SC. Dabei gelten die folgenden Maximalsummen pro Spieler: DGS 2 = 450 GM, DGS 4 = 650 GM, DGS 6 = 900 GM, DGS 8 = 1.300 GM, DGS 10 = 2.300 GM. Die folgende Aufstellung enthält die individuellen Anteile für die SC. Sie entspricht weitgehend den Schatzaufstellungen, die du bei Begegnungen findest.

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

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

Begegnung 2

DGS 2 Gegenstände 0 GM; Münzen 0 GM; Magie: 6 x Trank: Leichte Wunden, 6 x 4 GM, Besondere Waffeneigenschaft: Gnade, 167 GM = 191 GM

DGS 4 = Gegenstände 0 GM; Münzen 0 GM; Magie: 6 x Trank: Leichte Wunden, 6 x 4 GM, Besondere Waffeneigenschaft: Gnade, 167 GM; Elfenstiefel, 208 GM = 394 GM

DGS 6 = Gegenstände 0 GM; Münzen 0 GM; Magie: Besondere Waffeneigenschaft: Gnade, 167 GM; Elfenstiefel, 208 GM; Überzeugungstirnreif, 375 GM = 750 GM

DGS 8 = Gegenstände 0 GM; Münzen 0 GM; Magie: Besondere Waffeneigenschaft: Gnade, 167 GM; Elfenstiefel, 208 GM; Überzeugungstirnreif, 375 GM; Öffnungsglocke, 150 GM = 900 GM

DGS 10 = Gegenstände 0 GM; Münzen 0 GM; Magie: Besondere Waffeneigenschaft: Gnade, 167 GM; Elfenstiefel, 208 GM, Überzeugungstirnreif, 375 GM, Öffnungsglocke, 150 GM; Besondere Waffeneigenschaft: Entwaffnen, 667 GM = 1.567 GM

Begegnung 3

Alle DGS: Gegenstände/Münzen: 50 GM, Magie 0 GM

Begegnung 6

DGS 2 = Gegenstände 26 GM, Münzen 183 GM, Magische Gegenstände -- = 209 GM

DGS 4 = Gegenstände 26 GM, Münzen 180 GM, Magische Gegenstände -- = 206 GM

DGS 6 = Gegenstände 26 GM, Münzen 74 GM, Magische Gegenstände -- = 100 GM

DGS 8 = Gegenstände 52 GM, Münzen 4 GM, Magische Gegenstände Zauberschild (mit *Dornenwuchs*) 294 GM = 350 GM

DGS 10 = Gegenstände 52 GM, Münzen 4 GM, Magische Gegenstände Zauberschild (mit *Dornenwuchs*) 294 GM, Ring der Gegenzauber (Feuerball) 333 GM = 683 GM

Summe

DGS 2 191 GM, 50 GM, 209 GM = 450 GM

DGS 4 394 GM, 50 GM, 206 GM = 650 GM

DGS 6 750 GM, 50 GM, 100 GM = 900 GM

DGS 8 900 GM, 50 GM, 350 GM = 1.300 GM

DGS 10 1.567 GM, 50 GM, 683 GM = 2.300 GM

Besondere Gegenstände

Gegenstände können nicht direkt aus dem Abenteuer mitgenommen werden, aber den Spielern steht es frei, für ihr Bargeld beliebige Gegenstände aus dem Spielerhandbuch und dem Spielleiterhandbuch im Rahmen des jeweils gültigen *LGCS* zu erwerben.

Gegenstände für die Abenteuerbescheinigung (AR)

Item Access

All APLs

Favour of Lukan the Boar: For saving him from an evil curse, Lukan owes you something. This reward can be cashed in if the PC is in the Adri and needs some advice that can be obtained through Bardic Knowledge. Lukan's Bonus on such a check is +8. This favour can also be checked in for casting a single arcane spell from the Bard or the Sorceror List of the PHB of 1st or 2nd Level.

Favour of the people of Yonderhilldon: For giving them the chance to lay their slain people to rest or bring the missing ones back to their families, the people of Yonderhilldon provide you with enough provisions that you don't have to pay standard adventurers upkeep for the next TU of a Regional Adventure. However higher upkeep has to be paid in full.

APL 2

Special weapon ability: Merciful, DMG, regional

APL 4 (all of APL 2 plus the following)

Boots of Elvenkind, DMG, regional

APL 6 (all of APL 4 plus the following)

Circlet of persuasion, DMG, regional,

APL 8 (all of APL 6 plus the following)

Caster's Shield, DMG, adventure

Chime of opening, DMG, regional

APL 10 (all of APL 8 plus the following)

Ring of Counterspells, DMG, adventure

Special weapon ability: Disarming, CW, regional

Anhang 1: Spieldaten NSC / Monster - DGS 2

Begegnung 2
(BS 8, wegen der nicht tödlichen Bedrohung
BS 4)

Strenger Onkel (Stern Uncle)

Männlicher Ettin, Kleriker 2 von Heironeous;
HG 8; groß, Riese; TW 10W8+10 + 2W8+2; TP 66; INI -1;
BR 9m in Fellrüstung (6 Felder) (GrundBR 12m);

RK 20 (Berührung 8, auf falschem Fuß 20);

Grundangriffsbonus: +8 / +16 Ringkampf;

Angriff: Nahkampf +13 (Gnädige große Streitaxt+1, Hieb,
2W6+5 + 1W6 Betäubungsschaden*);

Voller Angriff: Nahkampf +13 / +8 (Gnädige große Streitaxt, Hieb,
2W6+5 + 1W6 Betäubungsschaden*)

Raum/Reichweite: 3m / 3m

Besondere Fähigkeiten: Dämmersicht, Untote vertreiben;
GES RN;

Rettungswürfe: REF +2, WIL +9, ZÄH +12

ST 19, GE 8, KO 12, IN 8, WE 12, CH 9

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +11, Heilen +3,
Lauschen +11, Suchen +2, Doppelschlag, Eiserner Wille,
Heftiger Angriff, Verbessertes Vertreiben, Wachsamkeit,
Waffen Fokus: Streitaxt.

Zauber vorbereitet (4/3+1, Grund-SG= 11 + Zauberstufe 0

— Magie entdecken (3x), Magie lesen, 1 — Böses
entdecken, Schild des Glaubens, Schutz vor Chaos²,
Sprachen verstehen;

²Domänen Zauber.

Domänen: Krieg (Waffen Fokus: Streitaxt); Ordnung
(Rechtschaffene Zauber +1 Stufe höher).

Gegenstände: Fellrüstung, Gnädige Große Streitaxt (*diese
Waffe führt allen Schaden und den Bonusschaden als
Betäubungsschaden aus, es sei denn, der Anwender
unterdrückt diese Fähigkeit, dann funktioniert sie wie eine
normal-magische +1 Waffe), schweres Holzschild,
hölzernes heiliges Symbol von Heironeous, 6 Tränke:
Leichte Wunden heilen.

Sprachen: Kauderwelsch aus Orkisch, Riesensprache und
Goblinoid. Er kann sehr gebrochen Handelssprache mit
starken Alt-Oeridianischem Einfluss sprechen und in
höherem Maße verstehen. Um sich mit ihm auf nicht-
magische Weise zu verständigen, muss man entweder
einen Intelligenzwurf SG 10 ablegen, wenn man nur eine
der genannten Sprachen spricht, wenn man zwei Sprachen
spricht SG 5, bei drei und mehr Sprachen geht es ohne
Probleme.

Erscheinung: Unterscheidet sich äußerlich nicht
wesentlich von einem Standard-Ettin. Ein krudes heiliges
Symbol von Heironeous ist auf seinen rechten Unterarm
tätowiert. Ein hölzernes heiliges Symbol von Heironeous
hängt recht gut sichtbar um einen seiner Hälse.

Begegnung 3

DGS 2 (BS 2)

Totentanz

Spriggan, kleines Feenwesen, HG 3, jeweils TP 22, (jeweils
+15 TP wenn vergrößert), Gesinnung CN, siehe Anhang 6

Begegnung 5

Lukan der Eber

Barde 6, Kämpfer 4, Hexenmeister 2, HG 12, mittelgroßer
Humanoider (Mensch); TP 12 (92); INI 0; BR 9m (6 Felder);

RK: 10 (Berührung 10, auf dem falschen Fuß 10);

Grundangriffsbonus: +9 / +13 Ringkampf

Angriff: +13 (Faust, 1W3+4)

Voller Angriff: +13 / +8 (Fäuste, 1W3+4)

Besondere Fähigkeiten: Bannlied, Bardenmusik,
Bardenwissen, Einflüsterung, Faszinieren, Lied des Erfolgs,
Lied des Mutes
GES NG

Rettungswürfe: REF +8, WIL +8, ZÄH: +2 (+9)

ST 18, GE 10, KO 3 (16), IN 15, WE 8, CH 18

Fertigkeiten und Talente: Aufreten (Blasinstrumente) +9,
Aufreten (Gesang) +9, Bluffen +15, Lauschen +9, Leise
bewegen +9, Klettern +14, Konzentration +9, Motiv
erkennen +9, Springen +14, Turnen +9, Überlebenskunst
+4, Wissen (Arkane) +15, Zauberkunde +15, Blitzschnelle
Reflexe, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Im Kampf
zaubern, Rundumschlag, Spuren lesen, Verbesserter
Ansturm, Verbesserter Waffenloser Schlag, Verbessertes
Überrennen

Zauber: Barde (3/3/3, Grund-SG= 14 + Zaubergrad): 0 –
Botschaft, Instrument herbeirufen, Magie entdecken,
Magie lesen, Tanzende Lichter, Zaubertrick, 1 –
Geheimtüren entdecken, Leichte Wunden heilen,
Schmieren, Tashas Fürchterlicher Lachanfall; 2 –
Unsichtbarkeit, Wut, Zungen; Hexenmeister (5/3 Grund-
SG= 14 + Zaubergrad):

0 – Arkanes Siegel, Aufblitzen, Benommenheit, Kältestrahl,
Säurespritzer; 1 – Magisches Geschoss, Schild

Gegenstände: derzeit außer dem verfluchten Dudelsack
keine.

Sprachen: Handelssprache, Flan, Nairondisch

Erscheinung: Lukan ist ein Hüne. Er ist fast zwei Meter
groß, wiegt wohl an die 150 Kilogramm und ist sehr
muskulös. Dadurch wirkt er eher wie ein Barbar und nicht
wie ein Barde. Seine rot-brauen Haare wachsen am ganzen
Körper und bilden mit seinem langen Bart, seinen langen
Kopfhaaren und der flauschigen Körperbehaarung fast
schon eine Art Pelz. Er hat stechend blaue Augen und ist
schon über vierzig Jahre alt.

Lukan ist ein lebensfroher Kerl, der für seinen riesigen
Appetit und gigantischen Durst nach Bier bekannt ist. Auf
den so gewachsenen Bauch ist er extrem stolz und immer
wieder kann er in Gasthäusern beobachtet werden, wie er
sich selbstgefällig den riesigen Bauch tätschelt. Er
bevorzugt feinste Kleidung und seine Vorliebe für (zu)
enge Lederhosen ist seine einzige Geschmacksverirrung.

Er singt meist von Schlachten und ist bekannt dafür, dass er die Nutzung offensiver Zaubersprüche und raffinierter Kampftechniken den sonst üblichen bardischen Gepflogenheiten vorzieht.

Eigentlich würde man einen wie ihn eher in der Armee vermuten, doch er liebt den Adri und seine Bewohner. Daher engagiert er sich auch stark im Kampf für die Freiheit und hat sich den „Kämpfern der Jägerin“ angeschlossen. Im Wald kennt er sich so gut wie jeder Waldläufer aus.

In diesem Abenteuer ist er ein ganzes Stück leichter und wirkt ungepflegt. Seine Kleidung hat er seit einigen Wochen nicht gewechselt und sie hat durch das Herumziehen merklich gelitten. Er ist ein Schatten seiner selbst!

Begegnung 6

Ubbo Gretus

Druide 4, HG 4, mittelgroßer Humanoide (Mensch), TP 27, INI +2, BR 9m (6 Felder)

RK 14 (Berührung 12, auf falschem Fuß 12)

Grundangriffsbonus: +3 / +4 Ringkampf

Angriff: Nahkampf +5 (Kampfstab (MA) Wuchtwaffe, 1W6+1), Fernkampf +5 (Schlinge (Steingeschosse), Wuchtwaffe, 1W3+1)

Voller Angriff: Nahkampf +1 / +1 (Kampfstab (MA) Wuchtwaffe, 1W6+1), Fernkampf +5 (Schlinge (Steingeschosse), Wuchtwaffe, 1W3+1)

Besondere Fähigkeiten: Lockruf der Natur widerstehen, Naturgespür, Spurloser Schritt, Tierempathie, Tiergefährte, Verbindung mit dem Tiergefährten, Unterholz durchqueren, Zauber teilen

GES NB

Rettungswürfe: REF +3, WIL +7, ZÄH +5;
ST 12, GE 14, KO 12, IN 12, WE 16, CH 10

Fertigkeiten und Talente: *Heilkunde* +10, *Konzentration* +8, *Mit Tieren umgehen* +7, *Überlebenskunst* +14, *Wissen (Natur)* +12, *Zauberkunde* +8, Ausweichen, Im Kampf zaubern, Spuren lesen

Zauber vorbereitet (5/4/3, Grund SG = 13 + Zaubergrad): 0

- *Aufblitzen, Göttliche Führung, Magie entdecken, Resistenz*; 1 - *Gute Beeren, Magische Fänge, Magischer Stein, Verstricken*;

2 - *Bärenstärke, Katzenhafte Anmut, Rindenhaut*

Gegenstände: Kampfstab (Meisterarbeit), Schlinge, Steingeschosse, Lederrüstung, Unheiliges Symbol des Nerull mit zwei gekreuzten Säbeln

Erscheinung: Bernstein farbene Augen, dunkle, leicht rötlich schimmernde Haut, gelocktes, schwarzes Haar. Etwa 1,70 m groß, kräftig, leicht untersetzt.

Nemen (Tiergefährte) HG -, mittelgroße magische Bestie (Wolf) TW4W8+8; TP 24; INI +3, BR 15m (10 Felder)

RK 17 (Berührung 13, auf falschem Fuß 14)

Grundangriffsbonus: +3 / +5 Ringkampf

Angriff: Nahkampf +6 (Biss 1W6+3)

Voller Angriff: Nahkampf +6 (Biss 1W6+3)

Besondere Angriffe: Zu Fall bringen

Besondere Fähigkeiten: Dämmersicht, Entrinnen, Geruchssinn, Verbindung mit dem Druiden, Zauber teilen
GES N

Rettungswürfe: REF +7, WILL +2, ZÄH +6
ST 14, GE 16, KO 15, IN 2, WE 12, CH 6

Fertigkeiten und Talente: *Entdecken* +3, *Lauschen* +3, *Leise bewegen* +7, *Überlebenskunst* +1 (+5 mit Geruchssinn), *Verstecken* +6, Spuren lesen, Verstohlenheit, Waffenfokus (Biss)

Zu Fall Bringen (AF): Ein Wolf der mit einem Biss-Angriff trifft, kann versuchen seinen Gegner zu Fall zu bringen (+2 Wurf-Modifikator). Dies ist eine Freie Aktion für die er keinen Berührungsangriff machen muss und die keine Gelegenheitsangriff provoziert. Wenn der Versuch fehlschlägt, kann der Gegner nicht darauf reagieren.

Anhang 2: Spieldaten NSC / Monster - DGS 4

Begegnung 2

(BS 10, wegen der nicht tödlichen Bedrohung
BS 5)

Strenger Onkel (Stern Uncle)

Männlicher Ettin, Kleriker 4 von Heironeous;
HG 10; groß, Riese; TW 10W8+20 + 4W8+8; TP 91; INI -1;
BR 9m in Fellrüstung (6 Felder) (GrundBR 12m);

RK 20 (Berührung 8, auf falschem Fuß 20);

Grundangriffsbonus: +10 / +19 Ringkampf;

Angriff: Nahkampf +16 (Gnädige große Streitaxt+1, Hieb,
2W6+6 + 1W6 Betäubungsschaden*);

Voller Angriff: Nahkampf +16 / +11 (Gnädige große Streitaxt, Hieb, 2W6+6 + 1W6 Betäubungsschaden*)

Raum/Reichweite: 3m / 3m

Besondere Fähigkeiten: Dämmersicht, Untote vertreiben;
Ges RN;

Rettungswürfe: REF +3, WIL +11, ZÄH +13

ST 21, GE 8, KO 15, IN 8, WE 15, CH 9

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +12, Heilen +6,
Lauschen +12, Suchen +2, Doppelschlag, Eiserner Wille,
Heftiger Angriff, Verbessertes Vertreiben, Wachsamkeit,
Waffen Fokus: Streitaxt.

Zauber vorbereitet (5/4+1/3+1, Grund-SG = 12 +
Zauberstufe): 0 — Magie entdecken (4x), Magie lesen, 1 —
Böses entdecken, Schild des Glaubens, Schutz vor Chaos²,
Sprachen verstehen, Untote entdecken; 2 — Ort weihen,
Pracht des Adlers, Waffe ausrichten (Align Weapon), Waffe
des Glaubens²? Domänen Zauber.

Domänen: Krieg (Waffen Fokus: Streitaxt); Ordnung
(Rechtschaffene Zauber +1 Stufe höher).

Gegenstände: Fellrüstung, Gnädige Große Streitaxt (*diese
Waffe führt allen Schaden und den Bonusschaden als
Betäubungsschaden aus, es sei denn, der Anwender
unterdrückt diese Fähigkeit, dann funktioniert sie wie eine
normal-magische +1 Waffe), schweres Holzschild,
hölzernes heiliges Symbol von Heironeous, 6 Tränke:
Leichte Wunden heilen.

Sprachen: Kauderwelsch aus Orkisch, Riesensprache und
Goblinoid. Er kann sehr gebrochen Handelssprache mit
starken Alt-Oeridianischem Einfluss sprechen und in
höherem Maße verstehen. Um sich mit ihm auf nicht-
magische Weise zu verständigen, muss man entweder
einen Intelligenzwurf SG 10 ablegen, wenn man nur eine
der genannten Sprachen spricht, wenn man zwei Sprachen
spricht SG 5, bei drei und mehr Sprachen geht es ohne
Probleme.

Erscheinung: Unterscheidet sich äußerlich nicht
wesentlich von einem Standard-Ettin. Ein krudes heiliges
Symbol von Heironeous ist auf seinen rechten Unterarm
tätowiert. Ein hölzernes heiliges Symbol von Heironeous
hängt recht gut sichtbar um einen seiner Hälse.

Begegnung 3

DGS 4 (BS 5)

Spriggan (3), kleine Feenwesen, HG 3, jeweils TP 22,
(jeweils +15 TP wenn vergrößert), Gesinnung CN, siehe
Anhang 6

Begegnung 5

Lukan der Eber

Barde 6, Kämpfer 4, Hexenmeister 2, HG 12, mittelgroßer
Humanoider (Mensch); TP 20 (92); INI 0; BR 9m (6 Felder);
RK: 10 (Berührung 10, auf dem falschen Fuß 10);

Grundangriffsbonus: +9 / +13 Ringkampf

Angriff: +13 (Faust, 1W3+4)

Voller Angriff: +13 / +8 (Fäuste, 1W3+4)

Besondere Fähigkeiten: Bannlied, Bardemusik,
Bardenwissen, Einflüsterung, Faszinieren, Lied des Erfolgs,
Lied des Mutes
GES NG

Rettungswürfe: REF +8, WIL +8, ZÄH: +2 (+9)

ST 18, GE 10, KO 3 (16), IN 15, WE 8, CH 18

Fertigkeiten und Talente: Aufreten (Blasinstrumente) +9,
Aufreten (Gesang) +9, Bluffen +15, Lauschen +9, Leise
bewegen +9, Klettern +14, Konzentration +9, Motiv
erkennen +9, Springen +14, Turnen +9, Überlebenskunst
+4, Wissen (Arkane) +15, Zauberkunde +15, Blitzschnelle
Reflexe, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Im Kampf
zaubern, Rundumschlag, Spuren lesen, Verbesserter
Ansturm, Verbesserter Waffenloser Schlag, Verbessertes
Überrennen

Zauber: Barde (3/3/3, Grund-SG= 14 + Zaubergrad): 0 –
Botschaft, Instrument herbeirufen, Magie entdecken,
Magie lesen, Tanzende Lichter, Zaubertrick, 1 –
Geheimtüren entdecken, Leichte Wunden heilen,
Schmieren, Tashas Fürchterlicher Lachanfall; 2 –
Unsichtbarkeit, Wut, Zungen; Hexenmeister (5/3 Grund-
SG= 14 + Zaubergrad):
0 – Arkane Siegel, Aufblitzen, Benommenheit, Kältestrahl,
Säurespritzer; 1 – Magisches Geschoss, Schild

Gegenstände: derzeit außer dem verfluchten Dudelsack
keine.

Sprachen: Handelssprache, Flan, Nairondisch

Erscheinung: Lukan ist ein Hüne. Er ist fast zwei Meter
groß, wiegt wohl an die 150 Kilogramm und ist sehr
muskulös. Dadurch wirkt er eher wie ein Barbar und nicht
wie ein Barde. Seine rot-braunen Haare wachsen am ganzen
Körper und bilden mit seinem langen Bart, seinen langen
Kopfhaaren und der flauschigen Körperbehaarung fast
schon eine Art Pelz. Er hat stechend blaue Augen und ist
schon über vierzig Jahre alt.

Lukan ist ein lebensfroher Kerl, der für seinen riesigen
Appetit und gigantischen Durst nach Bier bekannt ist. Auf
den so gewachsenen Bauch ist er extrem stolz und immer
wieder kann er in Gasthäusern beobachtet werden, wie er
sich selbstgefällig den riesigen Bauch tätschelt. Er

bevorzugt feinste Kleidung und seine Vorliebe für (zu enge Lederhosen ist seine einzige Geschmacksverirrung. Er singt meist von Schlachten und ist bekannt dafür, dass er die Nutzung offensiver Zaubersprüche und raffinierter Kampftechniken den sonst üblichen bardischen Gepflogenheiten vorzieht.

Eigentlich würde man einen wie ihn eher in der Armee vermuten, doch er liebt den Adri und seine Bewohner. Daher engagiert er sich auch stark im Kampf für die Freiheit und hat sich den „Kämpfern der Jägerin“ angeschlossen. Im Wald kennt er sich so gut wie jeder Waldläufer aus.

In diesem Abenteuer ist er ein ganzes Stück leichter und wirkt ungepflegt. Seine Kleidung hat er seit einigen Wochen nicht gewechselt und sie hat durch das Herumziehen merklich gelitten. Er ist ein Schatten seiner selbst!

Begegnung 6

Ubbo Gretus

Druide 7, HG 7, mittelgroßer Humanoide (Mensch), TP 40, INI +2, BR 9m (6 Felder)

RK 14 (Berührungsangriff 12, auf falschem Fuß 12)

Grundangriffsbonus: +5 / +6 Ringkampf

Angriff: Nahkampf +7 (Kampfstab (MA) Wuchtwaffe, 1W6+1), Fernkampf +7 (Schlinge (Steingeschosse), Wuchtwaffe, 1W3+1)

Voller Angriff: Nahkampf +3 / +3 (Kampfstab (MA) Wuchtwaffe, 1W6+1), Fernkampf +7 (Schlinge (Steingeschosse), Wuchtwaffe, 1W3+1)

Besondere Fähigkeiten: Lockruf der Natur widerstehen, Naturgespür, Spurloser Schritt, Tierempathie, Tiergefährte, Tiergestalt 3/Tag, Verbindung mit dem Tiergefährten, Unterholz durchqueren, Zauber teilen

GES NB

Rettungswürfe: REF +4, WIL +8, ZÄH +6;

ST 12, GE 14, KO 12, IN 12, WE 16, CH 10

Fertigkeiten und Talente: Heilkunde +13, Konzentration +11, Mit Tieren umgehen +10, Überlebenskunst +17, Wissen (Natur) +15, Zauberkunde +11, Ausweichen, Im Kampf zaubern, Spuren lesen, Zauberfokus (Beschwörung)

Zauber vorbereitet (6/5/4/3/1, Grund SG = 13 + Zaubergrad, Beschwörungen SG = 14 + Zaubergrad): 0 - Aufblitzen, Göttliche Führung, Kleinere Wunden heilen, Magie entdecken, Resistenz (2x): 1 - Gute Beeren, Magische Fänge, Magischer Stein, Shillelagh, Verstricken; 2 - Bärenstärke, Energien widerstehen, Katzenhafte Anmut, Rindenhaut; 3 - Blitze herbeirufen, Vergiften Windwall; 4 - Flammenschlag

Gegenstände: Kampfstab (Meisterarbeit), Schlinge, Steingeschosse, Lederrüstung, Unheiliges Symbol des Nerull mit zwei gekreuzten Säbeln

Erscheinung: Bernstein farbene Augen, dunkle, leicht rötlich schimmernde Haut, gelocktes, schwarzes Haar. Etwa 1,70 m groß, kräftig, leicht unersetzt.

Nemen (Tiergefährte) HG -, mittelgroße magische Bestie (Wolf) TW6W8+12; TP 38; INI +3, BR 15m (10 Felder)

RK 19 (Berührungsangriff 13, auf falschem Fuß 16)

Grundangriffsbonus: +4 / +6 Ringkampf

Angriff: Nahkampf +7 (Biss 1W8+3)

Voller Angriff: Nahkampf +4 (Biss 1W8+3)

Besondere Angriffe: Zu Fall bringen

Besondere Fähigkeiten: Dämmersicht, Entrinnen, Geruchssinn, Hingabe, Verbindung mit dem Druiden, Zauber teilen

GES N

Rettungswürfe: REF +8, WILL +3, ZÄH +7

ST 15, GE 17, KO 15, IN 2, WE 12, CH 6

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +4, Lauschen +4, Leise bewegen +7, Überlebenskunst +1 (+5 mit Geruchssinn), Verstecken +6, Spuren lesen, Verbesserter natürlicher Angriff (Biss), Verstohlenheit, Waffenfokus (Biss)

Zu Fall Bringen (AF): Ein Wolf der mit einem Biss-Angriff trifft, kann versuchen seinen Gegner zu Fall zu bringen (+2 Wurf-Modifikator). Dies ist eine Freie Aktion für die er keinen Berührungsangriff machen muss und die keine Gelegenheitsangriff provoziert. Wenn der Versuch fehlschlägt, kann der Gegner nicht darauf reagieren.

Anhang 3: Spieldaten NSC / Monster - DGS 6

Begegnung 2

(BS 12, wegen der nicht tödlichen Bedrohung
BS 6)

Strenger Onkel (Stern Uncle)

Männlicher Ettin, Kleriker 4 von Heironeous;
HG 10; groß, Riese; TW 10W8+20 + 4W8+8; TP 91; INI -1;
BR 9m in Fellrüstung (6 Felder) (GrundBR 12m);

RK 20 (Berührung 8, auf falschem Fuß 20);

Grundangriffsbonus: +10 / +19 Ringkampf;

Angriff: Nahkampf +16 (Gnädige große Streitaxt, Hieb,
2W6+6 + 1W6 Betäubungsschaden*);

Voller Angriff: Nahkampf +16 / +11 (Gnädige große Streitaxt+1, Hieb, 2W6+6 + 1W6 Betäubungsschaden*)

Raum/Reichweite: 3m / 3m

Besondere Fähigkeiten: Dämmersicht, Untote vertreiben;
Ges RN;

Rettungswürfe: REF +3, WIL +11, ZÄH +13

ST 21, GE 8, KO 15, IN 8, WE 15, CH 9

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +12, Heilen +6,
Lauschen +12, Suchen +2, Doppelschlag, Eiserner Wille,
Heftiger Angriff, Verbessertes Vertreiben, Wachsamkeit,
Waffen Fokus: Streitaxt.

Zauber vorbereitet (5/4+1/3+1, Grund-SG = 12 +
Zauberstufe): 0 — Magie entdecken (4x), Magie lesen, 1 —
Böses entdecken, Schild des Glaubens, Schutz vor Chaos²,
Sprachen verstehen, Untote entdecken; 2 — Ort weihen,
Pracht des Adlers, Waffe ausrichten (Align Weapon), Waffe
ausrichten²; ²Domänen Zauber.

Domänen: Krieg (Waffen Fokus: Streitaxt); Ordnung
(Rechtschaffene Zauber +1 Stufe höher).

Gegenstände: Fellrüstung, Gnädige Große Streitaxt (*diese
Waffe führt allen Schaden und den Bonusschaden als
Betäubungsschaden aus, es sei denn, der Anwender
unterdrückt diese Fähigkeit, dann funktioniert sie wie eine
normal-magische +1 Waffe), schweres Holzschild,
hölzernes heiliges Symbol von Heironeous.

Sprachen: Kauderwelsch aus Orkisch, Riesensprache und
Goblinoid. Er kann sehr gebrochen Handelssprache mit
starken Alt-Oeridianischem Einfluss sprechen und in
höherem Maße verstehen. Um sich mit ihm auf nicht-
magische Weise zu verständigen, muss man entweder
einen Intelligenzwurf SG 10 ablegen, wenn man nur eine
der genannten Sprachen spricht, wenn man zwei Sprachen
spricht SG 5, bei drei und mehr Sprachen geht es ohne
Probleme.

Erscheinung: Unterscheidet sich äußerlich nicht
wesentlich von einem Standard-Ettin. Ein krudes heiliges
Symbol von Heironeous ist auf seinen rechten Unterarm
tätowiert. Ein hölzernes heiliges Symbol von Heironeous
hängt recht gut sichtbar um einen seiner Hälse.

Ettin (4), groß, Riese, je TP 65, Gesinnung N, HG 6, siehe
MM S. 106, (Monster-Handbuch S. 114).

Abweichend verfügen die Ettins noch über Stein-
schieudern (Schlingen) mit folgenden Werten:

Angriff: Fernkampf + 6 (Schleuder, Wuchtwaffe, 1W6+6)

Voller Angriff: Fernkampf + 6 (Schleuder, Wuchtwaffe,
1W6+6)

Die Steine sind speziell auf die Schleudern angepasst und
haben daher keinen Abzug auf Schaden oder Angriff (es
handelt sich gewissermaßen um Meisterarbeiten).

Begegnung 3

DGS 6 (BS 8)

Spriggan (6), kleine Feenwesen, HG 3, jeweils TP 22,
(jeweils +15 TP wenn vergrößert), Gesinnung CN, siehe
Anhang 6

Begegnung 5

Lukan der Eber

Barde 6, Kämpfer 4, Hexenmeister 2, HG 12, mittelgroßer
Humanoider (Mensch); TP 44 (92); INI 0; BR 9m (6 Felder);
RK: 10 (Berührung 10, auf dem falschen Fuß 10);

Grundangriffsbonus: +9 / +13 Ringkampf

Angriff: +13 (Faust, 1W3+4)

Voller Angriff: +13 / +8 (Fäuste, 1W3+4)

Besondere Fähigkeiten: Bannlied, Bardemusik,
Bardenwissen, Einflüsterung, Faszinieren, Lied des Erfolgs,
Lied des Mutes
GES NG

Rettungswürfe: REF +8, WIL +8, ZÄH: +2 (+9)

ST 18, GE 10, KO 3 (16), IN 15, WE 8, CH 18

Fertigkeiten und Talente: Auftreten (Blasinstrumente) +9,
Aufreten (Gesang) +9, Blaffen +15, Lauschen +9, Leise
bewegen +9, Klettern +14, Konzentration +11, Motiv
erkennen +9, Springen +14, Turnen +9, Überlebenskunst
+4, Wissen (Arkanes) +15, Zauberkunde +15, Blitzschnelle
Reflexe, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Im Kampf
zaubern, Rundumschlag, Spuren lesen, Verbesserter
Ansturm, Verbesserter Waffenloser Schlag, Verbessertes
Überrennen

Zauber: Barde (3/3/3, Grund-SG= 14 + Zaubergrad): 0 –
Botschaft, Instrument herbeirufen, Magie entdecken,
Magie lesen, Tanzende Lichter, Zaubertrick, 1 –
Geheimtüren entdecken, Leichte Wunden heilen,
Schmieren, Tashas Fürchterlicher Lachanfall; 2 –
Unsichtbarkeit, Wut, Zungen; Hexenmeister (5/3 Grund-
SG= 14 + Zaubergrad):

0 – Arkanes Siegel, Aufblitzen, Benommenheit, Kältestrahl,
Säurespritzer; 1 – Magisches Geschoß, Schild

Gegenstände: derzeit außer dem verfluchten Dudelsack
keine.

Sprachen: Handelssprache, Flan, Nairondisch

Erscheinung: Lukan ist ein Hüne. Er ist fast zwei Meter
groß, wiegt wohl an die 150 Kilogramm und ist sehr
muskulös. Dadurch wirkt er eher wie ein Barbar und nicht

wie ein Barde. Seine rot-braunen Haare wachsen am ganzen Körper und bilden mit seinem langen Bart, seinen langen Kopfhaaren und der flauschigen Körperbehaarung fast schon eine Art Pelz. Er hat stechend blaue Augen und ist schon über vierzig Jahre alt.

Lukan ist ein lebensfroher Kerl, der für seinen riesigen Appetit und gigantischen Durst nach Bier bekannt ist. Auf den so gewachsenen Bauch ist er extrem stolz und immer wieder kann er in Gasthäusern beobachtet werden, wie er sich selbstgefällig den riesigen Bauch tätschelt. Er bevorzugt feinste Kleidung und seine Vorliebe für (zu) enge Lederhosen ist seine einzige Geschmacksverirrung.

Er singt meist von Schlachten und ist bekannt dafür, dass er die Nutzung offensiver Zaubersprüche und raffinierter Kampftechniken den sonst üblichen bardischen Gepflogenheiten vorzieht.

Eigentlich würde man einen wie ihn eher in der Armee vermuten, doch er liebt den Adri und seine Bewohner. Daher engagiert er sich auch stark im Kampf für die Freiheit und hat sich den „Kämpfern der Jägerin“ angeschlossen. Im Wald kennt er sich so gut wie jeder Waldläufer aus.

In diesem Abenteuer ist er ein ganzes Stück leichter und wirkt ungepflegt. Seine Kleidung hat er seit einigen Wochen nicht gewechselt und sie hat durch das Herumziehen merklich gelitten. Er ist ein Schatten seiner selbst!

Begegnung 6

Ubbo Gretus

Druide 9, HG 9, mittelgroßer Humanoide (Mensch), TP 57, INI +2, BR 9m (6 Felder)

RK 14 (Berührung 12, auf falschem Fuß 12)

Grundangriffsbonus: +6 / +7 Ringkampf

Angriff: Nahkampf +8 (Kampfstab (MA) Wuchtwaffe, 1W6+1), Fernkampf +8 (Schlinge (Steingeschosse), Wuchtwaffe, 1W3+1)

Voller Angriff: Nahkampf +4 / +4 / -1 (Kampfstab (MA) Wuchtwaffe, 1W6+1) oder Nahkampf +8 / +3 (Kampfstab (MA) Wuchtwaffe, 1W6+1), Fernkampf +8 (Schlinge (Steingeschosse), Wuchtwaffe, 1W3+1)

Besondere Fähigkeiten: Giftimmunität, Lockruf der Natur widerstehen, Naturgespür, Spurloser Schritt, Tierempathie, Tiergefährte, Tiergestalt 3/Tag, Tiergestalt groß, Verbindung mit dem Tiergefährten, Unterholz durchqueren, Zauber teilen

GES NB

Rettungswürfe: REF +5, WIL +9, ZÄH +7;

ST 12, GE 14, KO 12, IN 12, WE 17, CH 10

Fertigkeiten und Talente: Heilkunde +15, Konzentration +13, Mit Tieren umgehen +12, Überlebenskunst +19, Wissen (Natur) +17, Zauberkunde +13, Ausweichen, Im Kampf zaubern, Spuren lesen, Verstärkte Herbeizauberung, Zauberfokus (Beschwörung)

Zauber vorbereitet (6/5/5/4/2/1, Grund SG = 13 + Zaubergrad, Beschwörungen SG = 14 + Zaubergrad): 0 - *Aufblitzen, Göttliche Führung, Kleinere Wunden heilen, Magie entdecken, Resistenz (2x); 1 - Gute Beeren, Magische*

Fänge, Magischer Stein, Shillelagh, Verstricken; 2 - Bärenstärke, Energien widerstehen, Katzenhafte Anmut, Rindenhaut, Weisheit der Eule; 3 - Blitze herbeirufen, Mittlere Wunden heilen, Vergiften, Windwall; 4 - Bewegungsfreiheit, Flammenschlag; 5 - Tierwachstum

Gegenstände: Kampfstab (Meisterarbeit), Schlinge, Steingeschosse, Lederrüstung, Unheiliges Symbol des Nerull mit zwei gekreuzten Säbeln

Erscheinung: Bernstein farbene Augen, dunkle, leicht rötlich schimmernde Haut, gelocktes, schwarzes Haar. Etwa 1,70 m groß, kräftig, leicht untersetzt.

Nemen (Tiergefährte) HG -, mittelgroße magische Bestie (Wolf) TW8W8+16; TP 52; INI +4, BR 15m (10 Felder)

RK 22 (Berührung 14, auf falschem Fuß 18)

Grundangriffsbonus: +6 / +9 Ringkampf

Angriff: Nahkampf +10 (Biss 1W8+4)

Voller Angriff: Nahkampf +10 / +5 (Biss 1W8+4)

Besondere Angriffe: Zu Fall bringen

Besondere Fähigkeiten: Dämmersicht, Entrinnen, Geruchssinn, Hingabe, Mehrfachangriff, Verbindung mit dem Druiden, Zauber teilen

GES N

Rettungswürfe: REF +9, WILL +3, ZÄH +8

ST 16, GE 18, KO 15, IN 2, WE 12, CH 6

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +5, Lauschen +5,

Leise bewegen +8, Überlebenskunst +1 (+5 mit

Geruchssinn), Verstecken +7, Spuren lesen, Verbesserter

Natürlicher Angriff (Biss), Verstohlenheit, Waffenfokus (Biss)

Zu Fall Bring (AF): Ein Wolf der mit einem Biss-Angriff trifft, kann versuchen seinen Gegner zu Fall zu bringen (+3 Wurf-Modifikator). Dies ist eine Freie Aktion für die er keinen Berührungsangriff machen muss und die keine Gelegenheitsangriff provoziert. Wenn der Versuch fehlschlägt, kann der Gegner nicht darauf reagieren.

Anhang 4: Spieldaten NSC / Monster - DGS 8

Begegnung 2

(BS 14, wegen der nicht tödlichen Bedrohung
BS 7)

Strenger Onkel (Stern Uncle)

Männlicher Ettin, Kleriker 6 von Heironeous;
HG 12; groß, Riese; TW 10W8+20 + 6W8+12; TP 112; INI -
1, BR 9m in Fellrüstung (6 Felder) (GrundBR 12m);

RK 20 (Berührung 8, auf falschem Fuß 20);

Grundangriffsbonus: +11 / +20 Ringkampf;

Angriff: Nahkampf +17 (Gnädige große Streitaxt, Hieb,
2W6+6 + 1W6 Betäubungsschaden*);

Voller Angriff: Nahkampf +17 / +12 (Gnädige große Streitaxt, Hieb, 2W6+6 + 1W6 Betäubungsschaden*)

Raum/Reichweite: 3m / 3m

Besondere Fähigkeiten: Dämmersicht, Untote vertreiben;
Ges RN;

Rettungswürfe: REF +4, WIL +12, ZÄH +14

ST 21, GE 8, KO 15, IN 8, WE 15, CH 9

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +12, Heilen +6,
Lauschen +12, Suchen +3, Doppelschlag, Eiserner Wille,
Heftiger Angriff, Magische Waffen und Rüstungen
herstellen, Verbessertes Vertreiben, Wachsamkeit, Waffen
Fokus: Streitaxt.

Zauber vorbereitet (5/4+1/4+1/2+1), Grund-SG = 12 +
Zauberstufe): 0. — Magie entdecken (4x), Magie lesen, 1.
— Böses entdecken, Schild des Glaubens, Schutz vor
Chaos², Sprachen verstehen, Untote entdecken; 2. —
Bärenstärke, Ort weihen, Pracht des Adlers, Waffe
ausrichten (Align Weapon), Waffe des Glaubens²; 3. —
Fluch brechen, Gleißendes Licht, Magischer Kreis gegen
Chaos²; Domänen Zauber.

Domänen: Krieg (Waffen Fokus: Streitaxt); Ordnung
(Rechtschaffene Zauber +1 Stufe höher).

Gegenstände: Fellrüstung, Gnädige Große Streitaxt (*diese
Waffe führt allen Schaden und den Bonusschaden als
Betäubungsschaden aus, es sei denn, der Anwender
unterdrückt diese Fähigkeit, dann funktioniert sie wie eine
normal-magische +1 Waffe), schweres Holzschild,
hölzernes heiliges Symbol von Heironeous.

Sprachen: Kauderwelsch aus Orkisch, Riesensprache und
Goblinoid. Er kann sehr gebrochen Handelssprache mit
starken Alt-Oeridianischem Einfluss sprechen und in
höherem Maße verstehen. Um sich mit ihm auf nicht-
magische Weise zu verständigen, muss man entweder
einen Intelligenzwurf SG 10 ablegen, wenn man nur eine
der genannten Sprachen spricht, wenn man zwei Sprachen
spricht SG 5, bei drei und mehr Sprachen geht es ohne
Probleme.

Erscheinung: Unterscheidet sich äußerlich nicht
wesentlich von einem Standard-Ettin. Ein krudes heiliges
Symbol von Heironeous ist auf seinen rechten Unterarm
tätowiert. Ein hölzernes heiliges Symbol von Heironeous
hängt recht gut sichtbar um einen seiner Hälse.

Ettin (7), groß, Riese, je TP 65, Gesinnung N, HG 6, siehe
MM S. 106, (Monster-Handbuch S. 114).

Abweichend verfügen die Ettins noch über Stein-
schleudern (Schlingen) mit folgenden Werten:

Angriff: Fernkampf + 6 (Schleuder, Wuchtwaffe, 1W6+6)

Voller Angriff: Fernkampf + 6 (Schleuder, Wuchtwaffe,
1W6+6)

Die Steine sind speziell auf die Schleudern angepasst und
haben daher keinen Abzug auf Schaden oder Angriff (es
handelt sich gewissermaßen um Meisterarbeiten).

Begegnung 3

DGS 8 (BS 11)

Spriggan, Schurke 3 (6), kleine Feenwesen, HG 6; TW
5W6+5 + 3W6+3; jeweils TP 35, (59*), INI +9, BR 6m (4
Felder) (9m / 6 Felder*)

RK 19 (Berührung 15, auf falschem Fuß 15) (16/12/13*)

Grundangriffsbonus +4 / +0 Ringkampf (+12 Ringkampf*)

Angriff: Kurzschwert +9 Nahkampf (1W4) (+ 8 (1W8+6)*)

Voller Angriff: Kurzschwert +9 Nahkampf (1W4)
(+ 8 (1W8+6)*)

Besondere Angriffe: Hinterhältiger Angriff +5W6 (+2W6*),
zauberähnliche Fähigkeiten

Besondere Fähigkeiten: Dämmersicht, Entrinnen, Fallen
finden, Fallengespür +1, Größenänderung;
Ges CN

Rettungswürfe: REF +12, WIL +4, ZÄH +3 (+10/+4/+6*)
ST 10, GE 20, KO 12, IN 11, WE 9, CH 11

Fertigkeiten und Talente: Blaffen +2, Fingerfertigkeit +16,
Klettern +11, Lauschen +12, Leise Bewegen +16,
Mechanismus ausschalten +13, Schlosser Öffnen +18,
Turnen +11 (+9*), Verstecken +20, Ausweichen,
Beweglichkeit, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse
(Kurzschwert)

Gegenstände: Kettenhemd, Kleines Kurzschwert.

(*die wichtigsten Änderungen falls vergrößert, alles weitere
im Anhang 6)

Begegnung 5

Lukan der Eber

Barde 6, Kämpfer 4, Hexenmeister 2, HG 12, mittelgroßer
Humanoider (Mensch); TP 56 (92); INI 0; BR 9m (6 Felder);

RK: 10 (Berührung 10, auf dem falschen Fuß 10);

Grundangriffsbonus: +9 / +13 Ringkampf

Angriff: +13 (Faust, 1W3+4)

Voller Angriff: +13 / +8 (Fäuste, 1W3+4)

Besondere Fähigkeiten: Bannlied, Bardenmusik,
Bardenwissen, Einflüsterung, Faszinieren, Lied des Erfolgs,
Lied des Mutes
GES NG

Rettungswürfe: REF +8, WIL +8, ZÄH: +2 (+9)
ST 18, GE 10, KO 3 (16), IN 15, WE 8, CH 18

Fertigkeiten und Talente: *Auftreten (Blasinstrumente)* +9, *Auftreten (Gesang)* +9, *Bluffen* +15, *Lauschen* +9, *Leise bewegen* +9, *Klettern* +14, *Konzentration* +12, *Motiv erkennen* +9, *Springen* +14, *Turnen* +9, *Überlebenskunst* +4, *Wissen (Arkane)* +15, *Zauberkunde* +15, Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Rundumschlag, Spuren lesen, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Waffenloser Schlag, Verbessertes Überrennen

Zauber: Barde (3/3/3, Grund-SG= 14 + Zaubergrad): 0 - *Botschaft, Instrument herbeirufen, Magie entdecken, Magie lesen, Tanzende Lichter, Zaubertrick*; 1 - *Geheimtüren entdecken, Leichte Wunden heilen, Schmieren, Tashas Fürchterlicher Lachanfall*; 2 - *Unsichtbarkeit, Wut, Zungen*; Hexenmeister (5/3 Grund-SG= 14 + Zaubergrad): 0 - *Arkane Siegel, Aufblitzen, Benommenheit, Kältestrahl, Säurespritzer*; 1 - *Magisches Geschoss, Schild*

Gegenstände: derzeit außer dem verfluchten Dudelsack keine.

Sprachen: Handelssprache, Flan, Nairondisch

Erscheinung: Lukan ist ein Hüne. Er ist fast zwei Meter groß, wiegt wohl an die 150 Kilogramm und ist sehr muskulös. Dadurch wirkt er eher wie ein Barbar und nicht wie ein Barde. Seine rot-braunen Haare wachsen am ganzen Körper und bilden mit seinem langen Bart, seinen langen Kopfhaaren und der flauschigen Körperbehaarung fast schon eine Art Pelz. Er hat stechend blaue Augen und ist schon über vierzig Jahre alt.

Lukan ist ein lebensfroher Kerl, der für seinen riesigen Appetit und gigantischen Durst nach Bier bekannt ist. Auf den so gewachsenen Bauch ist er extrem stolz und immer wieder kann er in Gasthäusern beobachtet werden, wie er sich selbstgefällig den riesigen Bauch tätschelt. Er bevorzugt feinste Kleidung und seine Vorliebe für (zu) enge Lederhosen ist seine einzige Geschmacksverirrung. Er singt meist von Schlachten und ist bekannt dafür, dass er die Nutzung offensiver Zaubersprüche und raffinierter Kampftechniken den sonst üblichen bardischen Gepflogenheiten vorzieht.

Eigentlich würde man einen wie ihn eher in der Armee vermuten, doch er liebt den Adri und seine Bewohner. Daher engagiert er sich auch stark im Kampf für die Freiheit und hat sich den „Kämpfern der Jägerin“ angeschlossen. Im Wald kennt er sich so gut wie jeder Waldläufer aus.

In diesem Abenteuer ist er ein ganzes Stück leichter und wirkt ungepflegt. Seine Kleidung hat er seit einigen Wochen nicht gewechselt und sie hat durch das Herumziehen merklich gelitten. Er ist ein Schatten seiner selbst!

Begegnung 6

Ubbo Gretus

Druide 11, HG 11, mittelgroßer Humanoide (Mensch), TP 69, INI +2, BR 9m (6 Felder)

RK 16 (Berührung 12, auf falschem Fuß 14)

Grundangriffsbonus: +8 / +9 Ringkampf

Angriff: Nahkampf +10 (Kampfstab (MA) Wuchtwaffe, 1W6+1) oder +10 (Krummsäbel (MA), Hiebwaffe, 1W6+1, KT 18-20/x2) Fernkampf +10 (Schlinge (Steingeschosse), Wuchtwaffe, 1W3+1)

Voller Angriff: Nahkampf +6 / +6 / +2 (Kampfstab (MA) Wuchtwaffe, 1W6+1) oder Nahkampf +10 / +5 (Kampfstab (MA) Wuchtwaffe, 1W6+1), oder +10 / +5 (Krummsäbel (MA), Hiebwaffe, 1W6+1, KT 18-20/x2), Fernkampf +10 (Schlinge (Steingeschosse), Wuchtwaffe, 1W3+1)

Besondere Fähigkeiten: Giftimmunität, Lockruf der Natur widerstehen, Naturgespür, Spurloser Schritt, Tierempathie, Tiergefährte, Tiergestalt 4/Tag, Tiergestalt groß, Tiergestalt sehr klein, Verbindung mit dem Tiergefährten, Unterholz durchqueren, Zauber teilen

GES NB

Rettungswürfe: REF +5, WIL +10, ZÄH +8; ST 12, GE 14, KO 12, IN 12, WE 17, CH 10

Fertigkeiten und Talente: *Heilkunde* +17, *Konzentration* +15, *Mit Tieren umgehen* +14, *Überlebenskunst* +21, *Wissen (Natur)* +19, *Zauberkunde* +15, Ausweichen, Im Kampf zaubern, Spuren lesen, Verstärkte Herbeizauberung, Zauberfokus (Beschwörung)

Zauber vorbereitet (6/6/5/5/3/2/1, Grund SG = 13 + Zaubergrad, Beschwörungen SG = 14 + Zaubergrad): 0 - *Aufblitzen, Göttliche Führung, Kleinere Wunden heilen, Magie entdecken, Resistenz* (2x); 1 - *Gute Beeren, Magische Fänge, Magischer Stein* (2x), *Shillelagh, Verstricken*; 2 - *Bärenstärke, Energien widerstehen, Katzenhafte Anmut, Rindenhaut, Weisheit der Eule*; 3 - *Blitze herbeirufen, Mittlere Wunden heilen, Vergiften, Windwall*; 4 - *Bewegungsfreiheit, Flammenschlag, Schwere Wunden heilen*; 5 - *Schutz vor Todesmagie, Tierwachstum*; 6 - *Pflanzentor*

Gegenstände: Kampfstab (Meisterarbeit), Krummsäbel (Meisterarbeit), Schlinge, Steingeschosse, Lederrüstung, Unheiliges Symbol des Nerull mit zwei gekreuzten Säbeln, Zauberschild (mit Dornenwuchs)

Erscheinung: Bernstein farbene Augen, dunkle, leicht rötlich schimmernde Haut, gelocktes, schwarzes Haar. Etwa 1,70 m groß, kräftig, leicht untersetzt.

Nemen (Tiergefährte) HG -, große magische Bestie (Schreckenswolf) TW8W8+24; TP 60; INI +3, BR 15m (10 Felder)

RK 17 (Berührung 12, auf falschem Fuß 14)

Grundangriffsbonus: +6 / +18 Ringkampf

Angriff: Nahkampf +14 (Biss 1W8+12)

Voller Angriff: Nahkampf +14 / +9 (Biss 1W8+11)

Platz / Reichweite: 3m / 1,5m

Besondere Angriffe: Zu Fall bringen

Besondere Fähigkeiten: Dämmersicht, Entrinnen, Geruchssinn, Verbindung mit dem Druiden, Zauber teilen

Rettungswürfe: REF +9, WIL +7, ZÄH +9

ST 26, GE 16, KO 17, IN 2, WE 12, CH 10

Fertigkeiten und Talente: *Entdecken* +7, *Lauschen* +7, *Leise bewegen* +6, *Überlebenskunst* +2 (+6 mit Geruchssinn), *Verstecken* +1, Rennen, Spuren lesen, Wachsamkeit, Waffenfokus (Biss)

Zu Fall Bringen (AF): Ein Wolf der mit einem Biss-Angriff trifft, kann versuchen seinen Gegner zu Fall zu bringen (+12 Wurf-Modifikator). Dies ist eine Freie Aktion für die er keinen Berührungsangriff machen muss und die keine Gelegenheitsangriff provoziert. Wenn der Versuch fehlschlägt, kann der Gegner nicht darauf reagieren.

Anhang 5: Spieldaten NSC / Monster - DGS 10

Begegnung 2

(BS 16, wegen der nicht tödlichen Bedrohung
BS 8)

Strenger Onkel (Stern Uncle)

Männlicher Ettin, Kleriker 6 von Heironeous;
HG 12; groß, Riese; TW 10W8+20 + 6W8+12; TP 112; INI -
1, BR 9m in Fellrüstung (6 Felder) (GrundBR 12m);

RK 20 (Berührung 8, auf falschem Fuß 20);

Grundangriffsbonus: +11 / +20 Ringkampf;

Angriff: Nahkampf +17 (Gnädige große Streitaxt, Hieb,
2W6+6 + 1W6 Betäubungsschaden*);

Voller Angriff: Nahkampf +17 / +12 (Gnädige große Streit-
axt, Hieb, 2W6+6 + 1W6 Betäubungsschaden*)

Raum/Reichweite: 3m / 3m

Besondere Fähigkeiten: Dämmersicht, Untote vertreiben;
Ges RN;

Rettungswürfe: REF +4, WIL +12, ZÄH +14

ST 21, GE 8, KO 15, IN 8, WE 15, CH 9

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +12, Heilen +8,
Lauschen +12, Suchen +3, Doppelschlag, Eiserner Wille,
Heftiger Angriff, Magische Waffen und Rüstungen
herstellen, Verbessertes Vertreiben, Wachsamkeit, Waffen
Fokus: Streitaxt.

Zauber vorbereitet (5/4+1/4+1/2+1), Grund-SG = 12 +
Zauberstufe): 0. — Magie entdecken (4x), Magie lesen, 1.
— Böses entdecken, Schild des Glaubens, Schutz vor
Chaos², Sprachen verstehen, Untote entdecken; 2. —
Bärenstärke, Ort weihen, Pracht des Adlers, Waffe
ausrichten (Align Weapon), Waffe des Glaubens²; 3. —
Fluch brechen, Gleißendes Licht, Magischer Kreis gegen
Chaos²; Domänen Zauber.

Domänen: Krieg (Waffen Fokus: Streitaxt); Ordnung
(Rechtschaffene Zauber +1 Stufe höher).

Gegenstände: Fellrüstung, Gnädige Große Streitaxt (*diese
Waffe führt allen Schaden und den Bonusschaden als
Betäubungsschaden aus, es sei denn, der Anwender
unterdrückt diese Fähigkeit, dann funktioniert sie wie eine
normal-magische +1 Waffe), schweres Holzschild,
hölzernes heiliges Symbol von Heironeous.

Sprachen: Kauderwelsch aus Orkisch, Riesensprache und
Goblinoid. Er kann sehr gebrochen Handelssprache mit
starken Alt-Oeridianischem Einfluss sprechen und in
höherem Maße verstehen. Um sich mit ihm auf nicht-
magische Weise zu verständigen, muss man entweder
einen Intelligenzwurf SG 10 ablegen, wenn man nur eine
der genannten Sprachen spricht, wenn man zwei Sprachen
spricht SG 5, bei drei und mehr Sprachen geht es ohne
Probleme.

Erscheinung: Unterscheidet sich äußerlich nicht
wesentlich von einem Standard-Ettin. Ein krudes heiliges
Symbol von Heironeous ist auf seinen rechten Unterarm
tätowiert. Ein hölzernes heiliges Symbol von Heironeous
hängt recht gut sichtbar um einen seiner Hälse.

Eherner Großvater (Iron Grandfather)

Männlicher Ettin, Barbar 8;
HG 14, groß, Riese; TW 10W8+30 + 8W12+24; TP 161; INI
+4, BR 12m in Fellrüstung (8 Felder) (GrundBR 12m, +3m
Schnelle Bewegung, -3m mittelschwere Rüstung);

RK 19 (Berührung 9, auf falschem Fuß 18)

Grundangriffsbonus: +15 / +26 Ringkampf

Angriff: Nahkampf +21 (Morgenstern, Wucht/Stich,
2W6+7), Fernkampf +14 (Wurfspeer, Stich, 1W8+7);

Voller Angriff: +21 / +16 / +11 (2 Morgensterne,
Wucht/Stich 2W6+7), Fernkampf +14 / +9 / +4 (2
Wurfspeere, Stich, 1W8+7);

Raum/Reichweite: 3m / 3m

Besondere Fähigkeiten: Barbarischer Kampfrausch 3/Tag,
Dämmersicht, Gespür für Fallen +2, Schnelle Bewegung,
Überlegener Kampf mit zwei Waffen, Verbesserte
Reflexbewegung;

SR 1/-, Ges (R)N

Rettungswürfe: REF +5, WIL +8, ZÄH +16

ST 25, GE 11, KO 16, IN 8, WE 13, CH 13

Fertigkeiten und Talente: Einschüchtern +16, Entdecken
+12, Lauschen +14, Suchen +2, Überleben +17, Anführen,
Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Schnelle
Waffenbereitschaft, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit.

Gegenstände: Fellrüstung, 2 Morgensterne, Nebelhorn,
Schildbrosche, 12 Wurfspeere, 4 Tränke Mittelschwere
Wunden heilen

Sprachen: Kauderwelsch aus Orkisch, Riesensprache und
Goblinoid. Er kann gebrochen Alt-Oeridianisch in einem
Dialekt, der entfernt an die Handelssprache erinnert. Um
sich mit ihm auf nicht-magische Weise zu verständigen,
muss man entweder einen Intelligenzwurf SG 15 ablegen,
wenn man nur eine der genannten Sprachen spricht, wenn
man zwei Sprachen spricht SG 10, drei SG 5 und ohne
Probleme, wenn man 3 Sprachen spricht und Hände und
Füße zur Verständigung einsetzt. Spricht der SC Alt-
Oeridianisch, so verringert sich der SG automatisch auf 5.

Erscheinung: Sind Ettins normalerweise schon riesig, so
übergagt der Eherne Großvater diese nochmals um Längen
(5,20 m, 6.000 Pfd.). Dies macht ihn zu einer
ehrfurchtgebietenden Erscheinung. Und wer ihn einmal
im Kampfrausch erlebt hat weiß, dass dieser Eindruck noch
trägt...

Wie alle Mitglieder seines Stammes trägt er am rechten
Unterarm ein Heironeous-Tatoo.

Sein hohes Alter (ca. 80) merkt man ihm nur an, wenn es
einem gelingt ein längeres Gespräch mit ihm zu führen.
Auch wenn der Stamm seit längeren nicht mehr dem Pfad
des Bösen folgt, so kann man die Herrschaft von Eherne
Großvater bestenfalls als autoritär bezeichnen. Seine Kraft
und sein Auftreten sind seine überzeugendsten Argumente.

Ettin (10), groß, Riese, je TP 65, Gesinnung N, HG 6, siehe
MM S. 106 (Monster-Handbuch S. 114).

Abweichend verfügen die Ettins noch über Stein-schleudern (Schlingen) mit folgenden Werten:

Angriff: Fernkampf + 6 (Schleuder, Wuchtwaffe, 1W6+6)
Voller Angriff: Fernkampf + 6 (Schleuder, Wuchtwaffe, 1W6+6)

Die Steine sind speziell auf die Schleudern angepasst und haben daher keinen Abzug auf Schaden oder Angriff (es handelt sich gewissermaßen um Meisterarbeiten).

Begegnung 3

DGS 8 (BS 13)

Spriggan, Schurke 5 (6), kleine Feenwesen, HG 8; TW 5W6+5 + 5W6+5; jeweils TP 45, (75*), INI +9, BR 6m (4 Felder) (9m/6 Felder*)

RK 19 (Berührung 15, auf falschem Fuß 15) (16/12/13*)

Grundangriffsbonus +5 / +1 Ringkampf (+13 Ringkampf*)

Angriff: Kurzschwert +10 Nahkampf (1W4) (+9 (1W8+6*))

Voller Angriff: Kurzschwert +10 Nahkampf (1W4) (+9 (1W8+6*))

Besondere Angriffe: Hinterhältiger Angriff +6W6 (+3W6*), zauberähnliche Fähigkeiten

Besondere Fähigkeiten: Dämmersicht, Entrinnen, Fallen finden, Fallengespür +1, Größenänderung, Reflexbewegung;

Ges CN

Rettungswürfe: REF +13, WIL +5, ZÄH +3 (+11/+5/+6*)

ST 10, GE 20, KO 12, IN 11, WE 10, CH 11

Fertigkeiten und Talente: *Bluffen* +6, *Fingerfertigkeit* +16, *Klettern* +13, *Lauschen* +14, *Leise Bewegen* +18, *Mechanismus ausschalten* +15, *Schlösser Öffnen* +18, *Turnen* +13 (+11*), *Verstecken* +22, Ausweichen, Beweglichkeit, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse (Kurzschwert)

Gegenstände: Kettenhemd, Kleines Kurzschwert. mehr zu Spriggans siehe Anhang 6

(*die wichtigsten Änderungen falls vergrößert, alles weitere im Anhang 6)

Begegnung 5

Lukan der Eber

Barde 6, Kämpfer 4, Hexenmeister 2, HG 12, mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 68 (92); INI 0; BR 9m (6 Felder); **RK:** 10 (Berührung 10, auf dem falschen Fuß 10);

Grundangriffsbonus: +9 / +13 Ringkampf

Angriff: +13 (Faust, 1W3+4)

Voller Angriff: +13 / +8 (Fäuste, 1W3+4)

Besondere Fähigkeiten: Bannlied, Bardenmusik, Bardenwissen, Einflüsterung, Faszinieren, Lied des Erfolgs, Lied des Mutes

GES NG

Rettungswürfe: REF +8, WIL +8, ZÄH: +2 (+9)

ST 18, GE 10, KO 3 (16), IN 15, WE 8, CH 18

Fertigkeiten und Talente: *Auftreten (Blasinstrumente)* +9, *Auftreten (Gesang)* +9, *Bluffen* +15, *Lauschen* +9, *Leise bewegen* +9, *Klettern* +14, *Konzentration* +12, *Motiv erkennen* +9, *Springen* +14, *Turnen* +9, *Überlebenskunst*

+4, *Wissen (Arkane)* +15, *Zauberkunde* +15, Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Rundumschlag, Spuren lesen, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Waffenloser Schlag, Verbessertes Überrennen

Zauber: Barde (3/3/3, Grund-SG= 14 + Zaubergrad): 0 – *Botschaft, Instrument herbeirufen, Magie entdecken, Magie lesen, Tanzende Lichter, Zaubertrick*, 1 – *Geheimtüren entdecken, Leichte Wunden heilen, Schmieren, Tashas Fürchterlicher Lachanfall*; 2 – *Unsichtbarkeit, Wut, Zungen*; Hexenmeister (5/3 Grund-SG= 14 + Zaubergrad): 0 – *Arkane Siegel, Aufblitzen, Benommenheit, Kältestrahl, Säurespritzer*; 1 – *Magisches Geschoss, Schild*

Gegenstände: derzeit außer dem verfluchten Dudelsack keine.

Sprachen: Handelssprache, Flan, Nairondisch

Erscheinung: Lukan ist ein Hüne. Er ist fast zwei Meter groß, wiegt wohl an die 150 Kilogramm und ist sehr muskulös. Dadurch wirkt er eher wie ein Barbar und nicht wie ein Barde. Seine rot-braunen Haare wachsen am ganzen Körper und bilden mit seinem langen Bart, seinen langen Kopfhaaren und der flauschigen Körperbehaarung fast schon eine Art Pelz. Er hat stechend blaue Augen und ist schon über vierzig Jahre alt.

Lukan ist ein lebensfroher Kerl, der für seinen riesigen Appetit und gigantischen Durst nach Bier bekannt ist. Auf den so gewachsenen Bauch ist er extrem stolz und immer wieder kann er in Gasthäusern beobachtet werden, wie er sich selbstgefällig den riesigen Bauch tätschelt. Er bevorzugt feinstreue Kleidung und seine Vorliebe für (zu) enge Lederhosen ist seine einzige Geschmacksverirrung. Er singt meist von Schlachten und ist bekannt dafür, dass er die Nutzung offensiver Zaubersprüche und raffinierter Kampftechniken den sonst üblichen bardischen Gepflogenheiten vorzieht.

Eigentlich würde man einen wie ihn eher in der Armee vermuten, doch er liebt den Adri und seine Bewohner. Daher engagiert er sich auch stark im Kampf für die Freiheit und hat sich den „Kämpfern der Jägerin“ angeschlossen. Im Wald kennt er sich so gut wie jeder Waldläufer aus.

In diesem Abenteuer ist er ein ganzes Stück leichter und wirkt ungepflegt. Seine Kleidung hat er seit einigen Wochen nicht gewechselt und sie hat durch das Herumziehen merklich gelitten. Er ist ein Schatten seiner selbst!

Begegnung 6

Ubbo Gretus

Druide 14, HG 14, mittelgroßer Humanoider (Mensch), TP 87, INI +2, BR 9m (6 Felder)

RK 16 (Berührung 12, auf falschem Fuß 14)

Grundangriffsbonus: +10 / +11 Ringkampf

Angriff: Nahkampf +12 (Kampfstab (MA) Wuchtwaffe, 1W6+1) oder +12 (Krummsäbel (MA), Hiebwaffe, 1W6+1, KT 18-20/x2) Fernkampf +12 (Schlinge (Steingeschoss), Wuchtwaffe, 1W3+1)

Voller Angriff: Nahkampf +8 / +8 / +4 (Kampfstab (MA) Wuchtwaffe, 1W6+1) oder Nahkampf +12 / +7 (Kampfstab (MA) Wuchtwaffe, 1W6+1), oder +12 / +7 (Krummsäbel (MA), Hiebwaffe, 1W6+1, KT 18-20/x2), Fernkampf +12 (Schlinge (Steingeschosse), Wuchtwaffe, 1W3+1)

Besondere Fähigkeiten: Giftimmunität, Lockruf der Natur widerstehen, Naturgespür, Spurloser Schritt, Tausend Gesichter, Tieremphatie, Tiergefährte, Tiergestalt 5/Tag, Tiergestalt groß, Tiergestalt Pflanze, Tiergestalt sehr klein, Verbindung mit dem Tiergefährten, Unterholz durchqueren, Zauber teilen

GES NB

Rettungswürfe: REF +6, WIL +13, ZÄH +10;

ST 12, GE 14, KO 12, IN 12, WE 18, CH 10

Fertigkeiten und Talente: *Heilkunde* +21, *Konzentration* +18, *Mit Tieren umgehen* +17, *Überlebenskunst* +25, *Wissen (Natur)* +22, *Zauberkunde* +18 Ausweichen, Im Kampf zaubern, Spuren lesen, Verstärkte Herbezauberung, Zauberfokus (Beschwörung) +1 Talent (Vorschlag: Blitzschnell Reflex dann = REF +8))

Zauber vorbereitet (6/6/6/5/4/4/3/2, Grund SG = 14 + Zaubergrad, Beschwörungen SG = 14 + Zaubergrad): 0 - *Aufblitzen, Göttliche Führung, Kleinere Wunden heilen, Magie entdecken, Resistenz (2x); 1 - Gute Beeren, Magische Fänge, Magischer Stein (2x), Shillelagh, Verstricken; 2 - Bärenstärke, Energien widerstehen, Katzenhafte Anmut, Nebelwolke, Rindenhaut, Weisheit der Eule; 3 - Ansteckung, Blitze herbeirufen, Mittlere Wunden heilen, Vergiften, Windwall; 4 - Bewegungsfreiheit, Flammenschlag, Luftweg, Schwere Wunden heilen, Stein-dornen; 5 - Schutz vor Todesmagie, Steinhaut, Tierwachstum; 6 - Feuersaat, Pflanzentor, Wächtereiche; 7 - Mächtige Ausspähung, Steckenwandlung*

Gegenstände: Kampfstab (Meisterarbeit), Krummsäbel (Meisterarbeit), Schlinge, Steingeschosse, Lederrüstung, Ring der Gegenzauber (Feuerball), Unheiliges Symbol des Nerull mit zwei gekreuzten Säbeln, Zauberschild (mit Dornenwuchs)

Erscheinung: Bernstein farbene Augen, dunkle, leicht rötlich schimmernde Haut, gelocktes, schwarzes Haar. Etwa 1,70 m groß, kräftig, leicht unteretzt.

Nemen (Tiergefährte) HG -, große magische Bestie (Schreckenswolf) TW10W8+30; TP 75; INI +3, BR 15m (10 Felder)

RK 19 (Berührung 12, auf falschem Fuß 16)

Grundangriffsbonus: +7 / +19 Ringkampf

Angriff: Nahkampf +15 (Biss 2W6+12)

Voller Angriff: Nahkampf +15 / +10 (Biss 2W6+12)

Platz / Reichweite: 3m / 1,5m

Besondere Angriffe: Zu Fall bringen

Besondere Fähigkeiten: Dämmersicht, Entrinnen, Geruchssinn, Hingabe, Verbindung mit dem Druiden, Zauber teilen

GES N

Rettungswürfe: REF +10, WIL +8, ZÄH +10

ST 27, GE 17, KO 17, IN 2, WE 12, CH 10

Fertigkeiten und Talente: *Entdecken* +7, *Lauschen* +7, *Leise bewegen* +6, *Überlebenskunst* +2 (+6 mit

Geruchssinn), *Verstecken* +1, Rennen, Spuren lesen, Verbesserter Natürlicher Angriff (Biss), Wachsamkeit, Waffenfokus (Biss)

Zu Fall Bring (AF): Ein Wolf der mit einem Biss-Angriff trifft, kann versuchen seinen Gegner zu Fall zu bringen (+12 Wurf-Modifikator). Dies ist eine Freie Aktion für die er keinen Berührungsangriff machen muss und die keine Gelegenheitsangriff provoziert. Wenn der Versuch fehlschlägt, kann der Gegner nicht darauf reagieren.

Anhang 6

Neue Regeln

SPRIGGAN

(aus Fiend Folio S. 162f)

	Natürliche Form	Vergrößerte Form
Trefferwürfel:	Kleines Feenwesen 5W6+5 (22 TP)	Großes Feenwesen 5W6+20 (37 TP)
Initiative:	+9 (GE, Verbesserte Initiative)	+7 (GE, Verbesserte Initiative)
Geschwindigkeit:	6 m (4 Felder)	9 m (6 Felder)
RK:	19 (+1 Größe, +4 GE, +4 Kettenhemd), Berührung 15, auf falschem Fuß 15	16 (-1 Größe, +3 GE, +4 Kettenhemd), Berührung 12, auf falschem Fuß 13
GAB / Ringkampf:	+2 / -2	+2 / +10
Angriff:	Kurzschwert +7 Nahkampf (1W4)	Kurzschwert +6 Nahkampf (1W8+6)
Voller Angriff:	Kurzschwert +7 Nahkampf (1W4)	Kurzschwert +6 Nahkampf (1W8+6)
Raum / Reichweite:	1,5 m / 1,5m	3 m / 3 m
Besondere Angriffe:	Hinterhältiger Angriff +3W6, zauberähnliche Fähigkeiten	Keine
Besondere Fähigkeiten:	Dämmersicht, Größenänderung	Dämmersicht, Größenänderung
Rettungswürfe:	REF +9, WIL +3, ZÄH +2	REF +7, WIL +3, ZÄH +5
Attribute:	ST 10, GE 20, KO 12, IN 11, WE 9, CH 11	ST 18, GE 16, KO 18, IN 11, WE 9, CH 11
Fertigkeiten:	Fingerfertigkeit +10, Klettern +5, Lauschen +6, Leise Bewegen +10, Mechanismus ausschalten +7, Schlösser Öffnen +12, Verstecken +14	Fingerfertigkeit +8, Klettern +9, Lauschen +6, Leise Bewegen +8, Mechanismus ausschalten +4, Schlösser Öffnen +10, Verstecken +4
Talente:	Verbesserte Initiative, Waffenfinesse (Kurzschwert)	Verbesserte Initiative, Waffenfinesse (Kurzschwert)
Klima / Terrain:	Waldgebiete	Waldgebiet
Organisation:	Einzelne oder kleine Gruppen (3-12)	Einzelne oder kleine Gruppen (3-12)
Herausforderungsgrad:	3	3
Schätzte:	Standard	Standard
Gesinnung:	normalerweise chaotisch	normalerweise chaotisch
Aufstieg:	durch Charakterklasse	durch Charakterklasse
Stufenanpassung:	+2	+2

Spriggans sind böse, nomadische Verwandte der Gnome, die über die merkwürdige Fähigkeit verfügen sich jederzeit in ein großes Wesen zu verwandeln. Sie bewandern in kleinen Gruppen bewaldete Gebiete und verirren sich nur selten in die Gegend größerer Siedlungen. Sie leben auf ihren Reisen von Raub und Plünderung. Sie sind zahlreich, aber wegen ihrer Unfähigkeit, sich in größeren Gruppen zu organisieren, sind sie für die zivilisierten Völker nur von geringer Gefahr.

Spriggans sehen wie hässliche, bösartige Gnome mit rotbraunen Haar und gelber Haut aus. Sie tragen ihr Haar meist sehr lang, mit breiten Kotletten und buschigen Bärten, zu Pferdeschwänzen gebunden. Sie sind ziemlich ungepflegte Wesen, die abscheulich stinken.

Spriggans sprechen Gnomisch und Handelssprache, einige machen sich sogar die Mühe um Sylvanisch und Drakonisch zu lernen.

Kampf

Spriggans setzen auf Taktiken, die ihre Gegner überraschen und zermürben sollen. Sie umzingeln sie in kleiner Gestalt, um sich dann erst in letzter Sekunde zu vergrößern. Den so gewonnenen Reichweitenvorteil setzen sie dann gegen die sich nähern Feinde ein. Einige der Geschickteren

dieses Volkes, decken den Frontkämpfern den Rücken und greifen die Feinde aus dem Hinterhalt an, bestehlen sie oder bringen ihre zauberähnliche „Zerbersten“ Fähigkeit zum Einsatz.

Ein Spriggan kann mit Hilfe des Zaubers „Verbündeten der Natur herbeizaubern IV“ herbeigerufen werden.

Hinterhältiger Angriff: Immer wenn dem Angriffsziel eines Spriggans der Geschicklichkeitsbonus verwehrt wird oder wenn es von einem Spriggan in die Zange genommen ist, verursacht der Spriggan mit einem erfolgreichen Nahkampfangriff zusätzlich 3W6 Schaden. Dieser Schaden addiert sich mit einem Schaden durch einen hinterhältigen Angriff aus einer anderen Quelle, z. B. durch etwaige Schurken-Stufen des Spriggans.

Zauberähnliche Fähigkeiten: Auf Wunsch - Erschrecken, Flammen erzeugen, Zerbersten. 8. Zauberstufe; RW SG 10 + Zauberstufe.

Größenänderung: Auf Wunsch können Spriggans ihre Größe so verändern, als wenn sie unter Einfluss eines Vergrößerungs-Zaubers stehen. Sie verändern ihre Größe von Klein nach Groß, wobei ihr Attribute sich wie folgt ändern: +8 ST, -4 GE und +6 KO. Außerdem erhalten sie einen Malus von -2 auf RK und Angriffsbonus. Das

Kurzschwert eines Spriggans hat dieselben Attribute wie ein großes Kurzschwert, während er vergrößert ist. Ein vergrößerter Spriggan kann weder seinen hinterhältigen Angriff noch seine zauberähnlichen Fähigkeiten zum Einsatz bringen.

Fertigkeiten: Spriggans erhalten einen Bonus von +4 auf *Fingerfertigkeit, Klettern, Leise Bewegen, Mechanismus ausschalten, Schlosser Öffnen.*

Spriggan-Gesellschaft

Spriggans sind räue und unfreundliche Feen, die niemals länger an einem Ort bleiben, da sie bald wieder von ihren Nachbarn vertrieben werden.

Normalerweise leben sie in Waldgebieten unter der Erde in irgendwelchen Löchern oder in lang vergessenen Ruinen. Sie leben von Diebstahl, Raub, Mord und terrorisieren alles, was in der Nähe ihrer Behausung vorbeikommt.

Wenn die Zeiten besonders schlecht sind, lösen sich die Gruppen auf und einzelne Spriggans versuchen als Gnome in Dörfern und Städten unter zu kommen. Spriggans interessieren sich besonders für Waffen und Rüstung, die sie sich meist illegal aneignen.

New Weapon Special Ability:

Disarming

This weapon ability functions differently depending on whether it's applied to a melee weapon or a ranged weapon. If applied to a melee weapon, the disarming ability the opponent's bonuses for both weapon size and two-handed weapons. If applied to a ranged weapon, the disarming ability makes possible a disarming attack; you can shoot a weapon out of someone's hand. The relative weapon sizes don't matter for a ranged disarm attempt, but the defender gains a +4 bonus for wielding a weapon in two hands.

Moderate transmutation; CL 11th; Craft Magic Arms and Armour, *telekinesis*; Price +2 bonus.



Spriggan

Spielerleiterhilfe 1: Regionskarte



Spieleiterhilfe 2: Begegnungsübersicht

Standardablauf

EIN möglicher
Alternativablauf

Noch ein
alternativer
Ablauf

