

Verseuchte Träume

Ein einründiges D&D LIVING GREYHAWK[®]
Herbergsbad / Adri Regional Abenteuer

Version 1.0

Runde 1

von Thomas Kathmann

Circle Reviewer: Creighton Broadhurst

Spieltester: Dr. Rainer Nagel, Nenad Petrovic, Frank Roters

KURZBESCHREIBUNG. In Jennden gibt es viele Gerüchte darüber, dass auf dem Weg nach Herbergsbad in der letzten Zeit weit mehr Reisegruppen verloren gehen als üblich. Auch ist davon die Rede, dass über dem Wald bei Hügelstolz unheilige Lichter über dem Adri aufblitzen. Die Einwohner von Jennden setzen ihre Hoffnung darauf, dass jemand es wagt der Sache auf den Grund zu gehen.

Für Charaktere der Stufen 2-11 (Durchschnittliche Gruppenstufe (DGS) 4-10).

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. Streitreiter oder Reit- / Kampfhund), das aber nicht einer bestimmten Klassenfertigkeit zuzurechnen ist (wie etwa Tiergefährten, Vertraute, besonderes Reittier), benutze die folgende Tabelle, um die Stufen zu ermitteln, die du zur Gruppenstärke hinzurechnen musst. Die Tiere jedes SC werden einzeln nach der Tabelle berechnet. Ein SC kann nur maximal vier Tiere eines Typs einsetzen. Tiere unterschiedlicher Herausforderungsgrade werden getrennt zusammengezählt.

Tabelle: Effektive Stufe von Tieren

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

Die Summe, die du errechnet hast, teilst du durch die Summe der SC; runde das Ergebnis 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 4 = max. 600 GM und 675 EP pro Spieler;

DGS 6 = max. 800 GM und 900 EP pro Spieler;

DGS 8 = max. 1.250 GM und 1.125 EP pro Spieler;

DGS 10 = max. 2.100 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. Dies soll zeigen, dass dieses Abenteuer entweder keine echte Herausforderung für diesen SC darstellte oder dass der SC auf die Hilfe der höherstufigen SC angewiesen war, um durch das Abenteuer hindurch zu kommen.

Hinweis: Living Greyhawk-Szenarios sind für DGS 2 oder höher geschrieben. Wenn sich lediglich drei bis fünf Charaktere der ersten Stufe am Tisch zusammenfinden, kann es für diese 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. gebe den Spielern den Hinweis, dass sie Reithunde kaufen sollen, da diese auch als Kampfhunde angesehen werden können und die SC werden von dieser zusätzlichen Kampfkraft profitieren.

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

Zeiteinheiten und Lebenshaltungskosten

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

Nach dem Ende des Abenteuers können Spieler, die aus der Region Ahlissa (Herbergsbad / Adri) stammen, weitere Zeiteinheiten verwenden, um ihre Fertigkeiten und Talente einzusetzen und etwas Geld zu verdienen. Weitere Einzelheiten 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 Abenteurer keine Angaben zum Status des Mondes macht würfelle vor dem Spiel mit einem 1W10. Wenn das Resultat 1 ist, so ist am ersten Tag des Abenteurers Vollmond. Mache anschließend noch einen Wurf mit einem 1W3, um herauszufinden, um welchen der drei Vollmondtage / -nächte des Monats es sich handelt.

Zu Beginn des Abenteurers herrscht Vollmond.

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

„Normale“ Schlangen greifen einen Schützling der Großen Schlange nicht von sich aus an. Dies gilt nicht für Schlangenwesen, die als magische Biester eingestuft sind, Drachen oder intelligente Schlangenwesen wie Yuan-ti.

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

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

Grundsätzlich sind alle Eingriffe der Großen Schlange in den Spielablauf der Triade zu melden (gh_adri@web.de). De facto gelten die Schützlinge der Großen Schlange als Angehörige einer Meta-Organisation, ohne dass dies explizit so bezeichnet wird.

Derzeit gelten folgende Charaktere der deutschen Living Greyhawk-Kampagne als Schützlinge der Großen Schlange: Islwyn (Alexandra Velten - keine Tätowierung)

Mara (Mike Hofmann - Tätowierung)

Starck (Chris Nord - keine Tätowierung)

Zandro (Thomas Römer - Tätowierung)

Ixbn (Frank Zaeske – Tätowierung)

Terrin Bender(Sascha Eder – Tätowierung)

Einleitung für den Spielleiter

In den Jahren vor den Greyhawk-Kriegen entfesselte eine Gruppe von wahnsinnigen Priestern eine Reihe von Schrecken, Krankheiten und Hungersnöten die als die „Plage der dritten Jahreszeit“ in die Geschichte einging.

Als sich die Scharlachrote Bruderschaft zu erkennen gab und die südliche Provinz von Aerdy in Scharmützel mit Nyronde verwickelt wurde, beschloss ein Klosterorden, der Incabulos verehrte, die Ziele seines Gottes ein gewaltiges Stück voran zu bringen. Der Orden, der sich die „Bronzene Gemeinschaft“ nannte, wollte die Plage der dritten Jahreszeit wieder auf die Oerde loslassen.

Dazu begannen sie eine ganze Reihe magischer Artefakte zu sammeln.

Eine Heldengruppe, die als die „Verteidiger des Lichts“ bekannt wurde, spürte die Priester des Ordens auf und hinderte sie an der Durchführung ihrer Pläne. Allerdings überlebte nur ein Mitglied dieser Gruppe, der junge Rao - Priester Ploellin. In seinem Besitz befand sich eines der Artefakte, das die Priester für ihr Ritual brauchen – ein dem Rao geweihter Kelch.

Nzevorikin, ein überlebender Priester der Gemeinschaft, hätte es beinahe geschafft den Kelch und ein anders Artefakt, den schwarzen Stein der qualvollen Träume, in seinen Besitz zu bringen.

Doch die Abenteurer, die er für seine finsternen Pläne mit Hilfe von List und Tücke mißbrauchen wollte, durchkreuzten seine Pläne.

Auch wenn es Gerüchte gibt, dass Nzevorikin mittlerweile vernichtet wurde, ist er immer noch am Leben.

Nzevorikin hat einen neuen Platz für sein Ritual in einem Tempel nahe bei Hügelstolz gefunden und hat die Vorbereitungen beinahe abgeschlossen.

Seine paranoide Veranlagung hat ihn dazu veranlasst, einen ortsansässigen Druiden zu täuschen und diesen als Werkzeug zur Vernichtung von Reisegruppen zu gebrauchen, die ihm augenscheinlich gefährlich werden könnten.

Dieser Umstand führt auch zu den Gerüchten, die den Charakteren in Jennden zu Ohren kommen.

Abenteuerübersicht

In Jennden gehen Gerüchten um, dass in letzter Zeit einige Reisegruppen auf dem Weg nach Hügelstolz verschwunden sind. Als eine Gruppe hübscher Frauen dorthin aufbrechen wollen, können die Spielercharaktere ihre Bitte um Geleitschutz nicht ablehnen.

Nur wenige Wegstunden nachdem sie in den Adri-Wald hineinkommen bricht ein gewaltiger Windsturm los, der die Charaktere Schutz suchen lässt und den Weg vor ihnen zerstört.

Die Charaktere können nun versuchen sich alleine einen Weg durch den Wald zu bahnen, zu einem Holzfällerlager zurückzukehren um Hilfe anzufordern oder die Reise ganz abbrechen.

Bahnen sie sich den Weg durch den Wald wird es besonders für ihre Schützlinge sehr aufreibend und kaum

wird der Wald etwas dichter werden sie von einem Druiden angegriffen.

Wollen die Charaktere nach Jennden zurück, treffen sie nach kurzer Zeit auf einen ziemlich verzweiferten Jungen aus dem Holzfällerlager. Er befindet sich auf dem Weg nach Hügelsolz um dort Hilfe zu holen, da das Lager ebenfalls schwer beschädigt wurde. Ignorieren die Charaktere den Jungen ist das Abenteuer für sie zu Ende.

Kaum im Holzfällerlager angekommen, hören sie Schreie aus dem Wald. Laufen sie hin, stellen sie fest, dass ein wildes Tier die Holzfäller angreift. Das Tier versucht die Spielercharaktere in den Wald zu locken. Auch hier werden sie von dem Druiden angegriffen.

Sobald der Druide bemerkt dass er die Charaktere nicht besiegen kann gibt er auf. Die Charaktere erfahren, dass er in Alpträumen vor ihnen gewarnt wurde, und dass er den Stecken des Sturms in der Nähe einer Lichtung mit einem verfallenen Tempel von einem Mann in wehendem grünen Mantel erhalten hat.

Der Druide führt die Charaktere zu der Lichtung, und sie finden einen Eingang in das Gewölbe unter dem Tempel. Hinter einer Geheimtür nimmt das Gewölbe sehr bizarre Formen an und verändert sich kontinuierlich.

Dann hören die Charaktere eine Furcht einflößende Beschwörungsformel und treffen dann auf Nzevorkin, der gerade dabei ist ein schreckliches Ritual zu vollenden was eine Horde Nachtmähren geritten von Nachtvetteln aus dem Abgrund auf die materielle Ebene beschwören soll.

Gelingt es den Charakteren Nzevorkin zu töten oder den Stein der qualvollen Träume in den Abgrund zu werfen bevor die Herde die materielle Ebene erreicht hat schließt sich das Tor und die Gefahr ist gebannt.

Einführung für die Spieler

Zu Beginn des Abenteuers sollte der SL herausfinden, ob einer der Charaktere den Stein der qualvollen Träume (black stone of harrowing dreams) aus dem Abenteuer ADP 1-05 A plea from beyond the grave (auf Deutsch als „Stimme aus dem Grab“ gelaufen) besitzt. Ist das nicht der Fall befindet sich das Artefakt bereits in Nzevorkins Händen.

Die SC befinden sich zu Beginn in Jennden. Der Nachfolgende Text soll den Charakteren einen Anreiz bieten nach Hügelsolz zu reisen. Je nach Zusammensetzung der Gruppe kann es sein, dass der Text abgewandelt werden muss.

In Jennden gibt es viele Gerüchte darüber, dass auf dem Weg nach Herbergsbad in der letzten Zeit weit mehr Reisegruppen verloren gehen als üblich. Auch wird davon geredet, dass in der Nähe von Hügelsolz unheilige Lichter über dem Adri aufblitzen. Dann trifft ihr noch auf die schöne Dame Alyda Flecilia, die in Begleitung ihrer Dienerin und ihrer Leibwächterin nach Hügelsolz reisen möchte.

Alyda bittet die Charaktere sie auf der Reise nach Hügelsolz zu begleiten, da sie um ihr Leben fürchtet. Ihre Leibwächterin beteuert beständig, dass sie niemals zulassen wird, dass ihrer Herrin auf dem Weg etwas zustößt. Die Dienerin hüllt sich in Schweigen.

Fragen an Alyda:

Warum wollt ihr nach Hügelsolz? Alyda hält sich mit der Antwort auf diese Frage bedeckt. Wenn die Charaktere ihr keine Ruhe lassen, erzählt sie, dass ihr Onkel Kreitrich gestorben ist. Die Beerdigung soll in einer Woche in Hügelsolz stattfinden, da es sein letzter Wille war dort

begraben zu werden. Der Rest ihrer Familie ist vor ihr dorthin gereist. Sie kommt aus Ralsand wo sie die Nachricht vom Tod ihres Onkels erreicht hat.

Was zahlt ihr für unseren Geleitschutz? Alyda appelliert an die Ehre der Charaktere sie zu begleiten, ist aber bereit 60 GM an die Gruppe zu zahlen.

Kommt noch jemand mit? Alyda eröffnet den Charakteren etwas zögernd dass ihr Hauslehrer mit ihr reisen wird. Ein Wurf auf Motiv erkennen (SG 15) lässt die SC bemerken, dass es ihr unangenehm ist darüber zu reden. Wird dieser Umstand zum Thema gemacht, ist Alyda bereit bis zu 100 GM für den Geleitschutz zu zahlen.

Seid ihr nur zu viert hier angekommen? Alyda ist mit einer Karawane hier angekommen und wollte mit einer anderen bis Hügelsolz weiterreisen. Doch zur Zeit traut sich niemand weiterzureisen.

Reisen die Charaktere nach Hügelsolz verläuft die Reise zunächst Ereignislos, bis die Charaktere in der Nähe von Hügelsolz ihren Fuß in den Adri-Wald setzen. Hier werden die Charaktere von einem Sturm überrascht und es kommt zu *Begegnung Eins*.

Begegnung Eins: Sturm über dem Adri

Der erste Abschnitt dient dazu die Charaktere auf die Reise einzustimmen:

Die Reise verläuft gut. Es weht ein steifer Wind, aber der Weg ist trocken und fest und verläuft über eine weite Ebene. Kirdos erzählt unermüdlich von der Art wie diese gepflasterten Straßen gebaut wurden, wie wichtig diese Straßen für den Handel sind und welche erstaunlichen Vorteile diese Straßen den Reisenden bieten. Am Morgen des vierten Tages zeichnet sich am Horizont der mächtige Adri-Wald ab, den ihr dann einige Stunden später erreicht. Die Straße führt in den Wald hinein und ist weiterhin gut ausgebaut und gepflegt. Der Wind hat nicht nachgelassen und weht mit gleichmäßig nach Nordosten.

Der Weg durch den Wald verläuft die ersten zwei Stunden ereignislos.

Gelingt einem SC ein Wurf auf *Entdecken* (SG 15+DGS) erkennt er folgendes:

Einige der Bäume sehen merkwürdig aus. Ihre Blätter haben eine leicht gelbliche Färbung angenommen obwohl noch lange nicht Herbst ist. Auf den gelben Blättern befinden sich seltsame purpurrote Flecken.

Der zweite Abschnitt beschreibt den Sturm:

Aus dem starken Wind ist nun doch ein stattlicher Sturm geworden. Der Wind pfeift laut durch das Geäst der Bäume und Regen peitscht euch kalt ins Gesicht. Nur die Augen offenzuhalten ist schon schmerzhaft und es kostet viel Kraft, auch nur einen Schritt vorwärts zu gehen.

Der dritte Abschnitt ist nur relevant falls die SC Alyda mit auf die Reise genommen haben:

Alyda hat die Kapuze ihres Mantels über den Kopf gezogen während sie sich an einen Baum klammert. Ihre Dienerin hat sich in ihrer Nähe zusammengekauert, während ihre Leibwächterin versucht Haltung zu bewahren und schützend vor ihr zu stehen. Einzig ihr Hauslehrer, der seit dem Aufbruch aus Jennden kaum aufgehört hat zu reden, steht relativ unbeeindruckt neben ihr und versucht ihr im Heulen des Sturms etwas ins Ohr zu schreien.

Allgemeine Beschreibung: Auf dem Weg nach Hgelstolz kommen die Charaktere in einen schweren Sturm. Der Sturm wurde von Taldorin, dem Druiden mit Hilfe des *Steckens der Strme* ausgelst, den er von Nzevorikin erhalten hat. Dabei wird die letzte Ladung verbraucht und der Stecken zerbricht.

Ein mittelgroer Charakter, dem ein Zhigkeitswurf (SG 15) misslingt, kann sich nicht gegen den Sturm vorwrts bewegen. Ein kleiner Charakter, dem ein Zhigkeitswurf (SG 15) misslingt, wird zu Boden geworfen.

Alyda und ihre Begleitung haben erhebliche Schwierigkeiten mit dem Sturm. Kommen die SC nicht von selbst darauf, wird Alyda sie darum anflehen, Schutz zu suchen.

Ein gelungener Wurf auf *berleben* (SG 15) gengt, um eine Stelle ausfindig zu machen, an der die Gruppe Schutz findet.

Der Sturm nimmt weiter an Strke zu, bis er sich zu einem richtigen Wirbelsturm entwickelt.

Gelingt einem SC ein Wurf auf *Zauberkunde* (SG 27) erkennt er, dass es sich offensichtlich um einen Zauber handelt.

Das Heulen des Sturms schwillt zu einem gewaltigen Brausen an. ste fliegen durch die Luft und in der Ferne ist das Krachen von umstrzenden Bumen zu hren.

Haben die Charaktere noch keinen Schutz gefunden sind sie dem Sturm ausgeliefert.

Mittelgroe und kleine Charaktere, denen ein Zhigkeitswurf (SG 20) misslingt, werden umgeworfen und rollen 1W43m weit. Sie nehmen dabei 1W4 Betubungsschaden pro 3m.

Um weiteren Schaden zu vermeiden, kann sich ein Charakter einfach flach auf den Boden legen. Alyda und ihre Begleitung tun das sptestens, nachdem sie das erste Mal davon geweht wurden.

Um die Situation zu dramatisieren, kann der SL beschreiben, wie ein Baum dicht neben der Reisegruppe umstrzt und in der Nhe von einem der Gruppenmitglieder niedergeht:

In das ohrenbetubende Kreischen des Sturmes mischt sich das krachende Bersten von Holz und das knarren eines umstrzenden Baumes. Sein eigenes Astwerk unter sich zermalmend, fllt er nieder und verfehlt euch nur um Haaresbreite.

Nach etwa eineinhalb Stunden hrt der Sturm genau so schnell auf wie er gekommen war.

Der Brausen verstummt und bald ist nur noch das Gerusch von Wasser zu hren, das von den Blttern trpfelt. Die Vgel fangen wieder an zu zwitschern und der frische Geruch von nassen Pflanzen weht euch in die Nase. Doch am Himmel ziehen immer noch dunkle schwarze Wolken entlang.

Der Wald vor euch ist ein einziges Trmmerfeld. Der Weg, der nach Hgelstolz fhren soll ist unter dem Gewirr aus umgestrzten Bumen und abgebrochenen sten nicht mehr zu erkennen.

Wie sich die Situation entwickelt: Die SC haben jetzt mehrere Mglichkeiten, von denen fnf im Folgenden behandelt werden.

1. Sie knnen nach Jennden zurckkehren. Entscheiden sie sich dafr, kommt es zu *Begegnung Drei*.
2. Sie knnen in einem nahegelegenen Holzfllerlager um Hilfe fragen. Alyda wei von dem Lager und wird den SC davon berichten wenn sie ber ihre weitere Vorgehensweise diskutieren. Im Holzfllerlager kommt es zu *Begegnung Vier*. Wenn bisher nicht mehr als eine halbe Stunde gespielt wurde, kann auch *Begegnung Drei* durchgespielt werden.
3. Sie knnen versuchen sich durch den Wald zu kmpfen. Entscheiden sie sich dafr, richtet Jasina das erste Mal das Wort an einen der SC. Sie bittet darum, ihrer Herrin diese Tortour nicht zuzumuten. Schlagen sich die Charaktere durch den Wald, kommt es zu *Begegnung Zwei*.
4. Ein Charakter knnte mit Hilfe von Zaubersprchen oder Klassenmerkmalen das Ausma der Verwstung erkunden. Dieser Fall wird ebenfalls in *Begegnung Zwei* abgehandelt.
5. Ein Charakter knnte sich nach Hgelstolz oder Jennden teleportieren oder fliegen und dabei vielleicht sogar einen Teil der Reisegruppe mitnehmen. Aufgrund der Aktivitten Nzevorikins gibt es allerdings eine erhhte Chance dass ein Teleportationsversuch fehlschlgt. Der Vertrautheitsgrad des Charakters mit dem Ziel wird so behandelt als wre er eine Zeile schlechter als er tatschlich ist. Landet der Charakter *Auerhalb des Ziels*, befindet er sich automatisch auf der Tempellichtung (*Begegnung Sieben*), da der Tempel im Augenblick das Zentrum der magischen Aktivitten der Gegend ist. Gelangen die Charaktere unbehelligt nach Hgelstolz, kommt es zu *Begegnung Dreiundzwanzig*.

NSC: Der Einfachheit halber werden die Rettungswrfte fr Zhigkeit in der folgenden Auflistung gleich mit angegeben.

Alle DGS:

Alyda: TP 15; weiblicher Mensch ADG 2; RW:

Zh +0; siehe *Anhang 1*

Jasina: TP 5; weiblicher Mensch BR 1;

RW: Zh -1; siehe *Anhang 1*

Rakona: TP 6; weiblicher Mensch KRI 1;

RW Zh +3; siehe *Anhang 1*

Kirdos: TP 7; mnnlicher Mensch EXP 1;

RW Zh +2; siehe *Anhang 1*

Begegnung Zwei: Durchs Unterholz

Allgemeine Beschreibung: Es gibt viele Mglichkeiten, wie die SC das Unterholz berwinden knnen.

Der Durchmesser der verwsteten Gegend beluft sich auf 216 Meter.

Der Weg zurck nach Jennden ist noch relativ frei. Die Charaktere befanden sich nur etwa 60 Meter innerhalb des Bereiches, als der Sturm begann. Vor ihnen liegen allerdings mindestens 30 Meter vollkommen zerstrten Weges.

Da es sich um normales Unterholz handelt, ist die Klassenfhigkeit *Unterholz durchqueren* eines Druiden (mindestens Stufe 2) oder eines Waldlufers (mindestens Stufe 7) von groem Nutzen. Auch der Zauber *Bewegungsfreiheit* bringt die Gruppe ein ganzes Stck weiter.

Schicken die Charaktere einen Kundschafter los, findet dieser sehr schnell heraus, dass der verwüstete Abschnitt nur etwa 30 Meter lang ist.

Wollen die Charaktere mit ihren Waffen einen Weg durchs Holz bahnen, sei ihnen das natürlich gestattet. Die Zeit, die die SC brauchen um sich durch den Wald zu hacken hängt davon ab wie gut sie zum Holzhacken ausgerüstet sind. Verfügen sie über keine Hieb Waffen ist die Sache ein nahezu hoffnungsloses Unterfangen:

Nach zwei Stunden seid ihr kaum vorangekommen, und vor euch türmt sich immer noch eine undurchdringlich scheinende Wand umgestürzter Bäume auf. Der Himmel über dem Wald scheint sich irgendwie zu verfärben und es kommt ein merkwürdiger Wind auf.

Kehren die Charaktere nicht um kommen sie nicht mehr rechtzeitig um Nzevorikin aufzuhalten.

Ansonsten dauert es etwa zwei Stunden sich den Weg frei zu hacken. Haben die Charaktere jemanden mit einer zweihändigen Hieb Waffe dabei, schaffen sie es in einer Stunde. Befindet sich Sammy Singin' Axe in der Gruppe, dauert es nur eine halbe Stunde...

Falls die Charaktere keine Möglichkeit haben ihre Waffen nachzuschleifen, erhalten alle nichtmagischen Waffen, die bei der Aktion eingesetzt wurden einen Abzug von -2 auf Attacke und Schaden bis sie wieder geschliffen werden. Äxte erhalten nur einen Abzug von -1.

Jedem SC, der sich durch den Wald kämpft steht ein Wurf auf *Entdecken* (SG 20) zu. Gelingt der Wurf, entdeckt er im Wald die zerbrochenen Überreste des *Steckens der Stürme*.

Schätze: In der Nähe des verwüsteten Weges liegt ein zerbrochener Stecken. In den hölzernen Stecken sind auf Drakonisch Runen eingraviert. Die Runen bezeichnen den Namen des Steckens als „Stecken der Stürme“. Am Oberteil des Steckens ist der Kopf eines Kindes geschnitzt, das zu pusten scheint.

Alle DGS: Zerbrochener Stecken der Stürme (0 GM)

Wie sich die Situation entwickelt: Sobald ein SC sich dem Ende des zerstörten Weges nähert greift der Druide an (*Begegnung Sechs*)

Begegnung Drei: Das Kind am Weg

Auf dem Weg durch den schwer mitgenommenen Wald kommt euch eine kleine zerlumpte Gestalt entgegen. Der etwa dreizehn Jahre alte Junge hält verwundert inne, als er euch sieht. Aus einem dreckverschmierten Gesicht blicken euch zwei verheulte braune Augen an. Als er eure Waffen bemerkt mischt sich Furcht in seinen Gesichtsausdruck. „Wer seid ihr?“

Allgemeine Beschreibung: Der Junge ist vom nahe gelegenen Holzfällerlager losgegangen, um Hilfe zu holen. Der Druide hat das Lager vor drei Stunden mit Hilfe des Steckens übel zugerichtet, bevor er sich um die SC gekümmert hat.

Das Lager war dem Druiden schon immer ein Dorn im Auge und schließlich hat er sich dazu entschlossen kurzen Prozess zu machen.

Fragen an den Jungen:

Wer bist Du?

Ich bin Preko, Sohn des Wor, aus der Holzfällersiedlung. Ich bin Holzfäller, genau wie mein Vater.

Warum bist Du hier?

Jemand muss Hilfe holen, bei uns ist alles kaputt gegangen.

Wo willst Du hin?

Nach Hügelstolz.

Wer schickt Dich?

Ich selber. Mama und Papa sind verletzt und die anderen sind viel zu beschäftigt. Jemand muss doch Hilfe holen.

Wo ist das Lager?

Hier ganz in der Nähe, ich bin gerade erst los. Wollt ihr helfen?

Was ist passiert?

Da war plötzlich dieser Sturm und dann flogen überall Äste und sogar Bäume durch die Luft. Und ein Baum ist auf unser Haus gefallen. Papa und Mama bewegen sich nicht mehr – ich muss Hilfe holen!

NSC

Alle DGS:

Preko: TP 5; männlicher Mensch EXP 1; siehe *Anhang 1*

Wie sich die Situation entwickelt: Folgen die SC dem Jungen ins Holzfällerlager kommt es zu *Begegnung Vier*.

Begegnung Vier: Holzfällerlager in Nöten

Ein kleiner Seitenweg führt von der Hauptstraße ein Stück tiefer in den Wald hinein. Nach etwa einer halben Stunde kommt ihr an eine Lichtung, auf der ihr die Überreste einer Siedlung seht. Die stabileren Blockhütten stehen noch, obwohl die meisten ihre Dächer eingebüßt haben. Ein schwerer Baum hat eine der Hütten unter sich begraben. Ein Bretterschuppen wurde offenbar komplett davon geweht und ist in die nahe liegenden Bäume gekracht. Ihr hört hier und da etwas wimmern und in einiger Entfernung das Schlagen von Äxten. Überall arbeiten einige Bewohner des Lagers daran, den Schaden zu beheben, während andere nur irritiert von einer Ecke des Lagers in die andere hasten.

Allgemeine Beschreibung: Bei der Hütte, die durch den umgestürzten Baum vernichtet wurde, handelt es sich um das zu Hause des Jungen. Das Lager beherbergt zweiundvierzig Seelen. Davon sind vierzehn Männer, zwölf Frauen und sechzehn Kinder. Die Aufbauarbeiten sind ziemlich unkoordiniert und niemand bemerkt die SC, da jeder mit sich selbst beschäftigt ist. Die Leute sind in einen wilden Aktionismus verfallen, der sicherlich nicht den effizientesten Weg darstellt das Lager wieder aufzubauen.

NSC: Im folgenden werden die Bewohner des Dorfes aufgelistet.

Wor und Tira, Prekos Eltern befinden sich noch im Haus. Wor ist mittlerweile gestorben, während Tira sich bei -8 TP stabilisiert hat.

Kreft, der Anführer des Lagers, ist ein hochgewachsener Oeridianer mit einem wettergegerbten Gesicht, das durch eine schlecht verheilte Narbe an der linken Wange verunziert ist. Er trägt ein Wams aus Tierfellen, Hosen aus Leder und schwere Stiefel.

Er schreit den Lagerbewohnern hier und dort Befehle zu, scheint aber mehr damit beschäftigt zu sein den Eindruck zu vermitteln, er habe die Situation im Griff, als wirklich helfen zu wollen. Einige der Holzfäller hat er in den Wald geschickt, um neues Holz zu hacken.

An Krefts Seite befindet sich Rina, die Anführerin der Miliz. Sie trägt eine Lederrüstung und hält eine schwere zweihändige Axt immer kampfbereit. Ihre schwarzen Haare sind kurz geschoren und ihr Gesichtsausdruck verbissen. Sie scheint vergnügen daran zu haben Krefts geschriene Befehle durch finstere Blicke zu unterstützen. Zusammen mit Kref und Rina ist Fretor unterwegs, ein Schönling mit langem schwarzen Haar, der ebenfalls eine Lederrüstung trägt. Er trägt einen Schild auf dem Rücken und eine Streitaxt am Gürtel.

Sroka, die Heilerin des Dorfes, ist mit der Situation völlig überfordert. Mit ihren zwanzig Jahren ist sie eine eher junge Vertreterin ihrer Zunft und war durch nichts auf diese Katastrophe vorbereitet. Wie die meisten anderen Bewohner des Dorfes trägt sie stabile Kleidung aus Leder.

Greland, der Schmied, befindet sich mit einer Gruppe von 3 Holzfällern zur Zeit im Wald Holz hacken.

Die Statistiken für alle NSC im Dorf befinden sich im *Anhang 1*.

Kref: TP 15; männlicher Mensch EXP 3

Rina: TP 12; weiblicher Mensch KRI 2

Fretor: TP 8; männlicher Mensch KRI 1

Sroka: TP 5; weiblicher Mensch EXP 1

Wor: TP –10 von 10; männlicher Mensch EXP 2

Tira: TP –8 von 19; weiblicher Mensch BÜR 4

Typischer Holzfäller (7): TP 7; männlicher Mensch BÜR 1

Typische Holzfällerin (9): TP 7; weiblicher Mensch BÜR 1

Wie sich die Situation entwickelt: Prekor versucht, die SC sofort zu seinen Eltern zu bringen. Tira und Wor sind unter Trümmern begraben.

Die SC können sich zum einen mit deren Rettung befassen. Die Trümmer wegzuräumen erfordert entweder einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (SG 20) oder das Hacken durch 50 TP Holz (Härte 5). Tira hat sich mittlerweile stabilisiert, Wor ist tot. Hier bahnt sich eine Familientragödie an.

Eine andere Möglichkeit besteht darin, dass die SC versuchen, etwas mehr Ordnung in den Wiederaufbau des Lagers zu bringen. Kref reagiert allerdings sehr ungehalten auf jede Einmischung und ist sehr darauf bedacht klarzustellen, dass er hier alles im Griff hat.

Bevor sie allerdings Zeit haben sich näher mit der Situation zu befassen kommt es zu *Begegnung Fünf*.

Begegnung Fünf: Angriff aus dem Wald

Je nach Geschmack hat der Spielleiter mehrere Möglichkeiten, diese Begegnung einzuleiten. Es ist zum Beispiel möglich, dass Kiro die Bestie zuerst sieht:

In all dem Tohuwabohu könnt ihr trotzdem Kiro eintönigen Redeschwall hören. Er ist wohl gerade in eurer Nähe und versucht, Alyda die Funktion der verschiedenen Gebäude im Lager zu erklären. Was euch auf ihn aufmerksam macht, ist, dass sich sein Tonfall plötzlich verändert. „Oh so ein Tier sieht man selten – seht doch! Oh das ist ja ungewöhnlich – es greift die Holzfäller an...“

Eine andere Möglichkeit ist, dass die SC das Tier zuerst sehen:

Ein gewaltiges Raubtier bricht durchs Unterholz und ist schon über einem der Holzfäller. Mit einem einzigen Hieb

seiner Pranken fegt es den armen Kerl davon und sein Körper bleibt leblos liegen.

Allgemeine Beschreibung: Das Tier wurde von Taldorin beschworen (siehe Taktik). Es handelt sich entweder um einen Schreckenswolf auf DGS 4 und 6, oder um einen Schreckensvielfraß auf DGS 8 und 10. Das Tier ist über 30 Meter von den Charakteren entfernt am Waldrand aufgetaucht.

NSC: Das Tier wird von Taldorin herbeigerufen.

DGS 4 (BS 5)

Taldorin: TP 30; männlicher Halb-Elf DRU 5; siehe *Anhang 2*

Schreckenswolf: TP 48; siehe *Monster Manual*, Seite 65; dieses Wesen wird von Taldorin herbeigerufen

Rina: TP 12; weiblicher Mensch KRI 2

Fretor: TP 8; männlicher Mensch KRI 1

Gerland: TP 11; männlicher Mensch BÜR 2

Typischer Holzfäller (2): TP 7; männlicher Mensch BÜR 1

DGS 6 (BS 6)

Taldorin: TP 36; männlicher Halb-Elf DRU 6; siehe *Anhang 3*

Schreckenswolf: TP 48; siehe *Monster Manual*, Seite 65; dieses Wesen wird von Taldorin herbeigerufen

Rina: TP 12; weiblicher Mensch KRI 2

Fretor: TP 8; männlicher Mensch KRI 1

Gerland: TP 11; männlicher Mensch BÜR 2

Typischer Holzfäller (2): TP 7; männlicher Mensch BÜR 1

DGS 8 (BS 8)

Taldorin: TP 54; männlicher Halb-Elf DRU 8; siehe *Anhang 4*

Schreckensvielfraß: TP 48; siehe *Monster Manual*, Seite 66; dieses Wesen wird von Taldorin herbeigerufen

Rina: TP 12; weiblicher Mensch KRI 2

Fretor: TP 8; männlicher Mensch KRI 1

Gerland: TP 11; männlicher Mensch BÜR 2

Typischer Holzfäller (2): TP 7; männlicher Mensch BÜR 1

DGS 10 (BS 10)

Taldorin: TP 68; männlicher Halb-Elf DRU 10; siehe *Anhang 5*

Schreckensvielfraß: TP 48; siehe *Monster Manual*, Seite 66; dieses Wesen wird von Taldorin herbeigerufen

Rina: TP 12; weiblicher Mensch KRI 2

Fretor: TP 8; männlicher Mensch KRI 1

Gerland: TP 11; männlicher Mensch BÜR 2

Typischer Holzfäller (2): TP 7; männlicher Mensch BÜR 1

Taktik: Runde eins (Überraschungsrunde): Taldorin wirkt *Blitze herbeirufen* bzw. *Gewitter herbeirufen* auf DGS 10.

Runde zwei: Taldorin ruft das Tier herbei, befiehlt ihm aber erst einmal zu warten. Noch sendet er keine Blitze.

Runde drei: Taldorin verwandelt sich in einen Baum und das Tier erschlägt einen der Holzfäller im Sturmangriff. Der Angriff wird bemerkt. Rina und Fretor stürmen vor.

Runde vier: Das Tier erschlägt Rina und falls es sich um den Bär handelt auch Fretor. Überlebt Fretor, ergreift er die Flucht. Taldorin ruft einen Blitz herbei, während er sich in Baumform befindet. Aufgrund der Witterungsbedingungen verursacht ein Blitz 3W10 Schaden.

Runde fünf und folgende: Taldorin wendet die gleiche Taktik an wie in *Begegnung Sechs*.

Schätze: Siehe *Begegnung Sechs*.

Wie sich die Situation entwickelt: Sind die SC zur Zeit von Taldorins Angriff nicht in Prekors Hütte, haben sie eine Chance Taldorin zu bemerken, bevor er sich in einen Baum verwandeln kann (Wurf auf *Entdecken* SG 25). Halten sie aktiv nach einer Gefahr aus dem Wald Ausschau, sinkt der SG auf 10. Wird Taldorin entdeckt, wendet er die gleiche Notfalltaktik an wie in *Begegnung Sechs*. Allerdings können Rina und Fretor die SC im Kampf gegen Taldorin unterstützen.

Begegnung Sechs: Der Druid

Allgemeine Beschreibung: Früher oder später treffen die SC auf Taldorin. Taldorin wurde von Nzevorikin dazu gebracht, die SC als Feinde des Waldes zu sehen und ist entschlossen, sie zu vernichten. Schlagen die SC den Weg ins Holzfällerlager ein, treten zuerst die Ereignisse in *Begegnung Fünfein*. Versuchen sie sich durch den Wald zu schlagen, werden sie von Taldorin erwartet. Taldorin greift sofort an und versucht die SC zu vernichten. Sobald Taldorins TP auf 0 oder weniger sinken bricht er verzweifelt zusammen – aufgrund seiner *Unverwundlichkeit* wird er nicht bewusstlos.

Der Druid geht in die Knie und schreit verzweifelt auf „Ich habe versagt, der Wald ist verloren – sie werden alles vernichten“

Sinken Taldorins TP mit einem Schlag auf –10 oder weniger, kann der SL je nach Zusammensetzung der Gruppe entscheiden ob er Taldorin trotzdem mit –9 TP zusammenbrechen lässt oder Taldorin tatsächlich tot ist. Die SC sollten auf jeden Fall eine Chance haben, Taldorin entweder wiederzubeleben oder seine Leiche bzw. seinen Geist zu befragen.

Erhält er von den Charakteren irgendeine Art magischer Heilung, ändert sich seine Einstellung den Charakteren gegenüber auf Unentschlossen.

Ein Wurf auf *Diplomatie* (SG 25) ändert Taldorins Einstellung den Charakteren gegenüber ebenfalls von Feindlich auf Unentschlossen.

Verfügt mindestens einer der SC über das Zertifikat „Held des Adri“ (aus Jahr 1 der Kampagne), sinkt der SG für den *Diplomatie*-Wurf auf 15.

Sobald Taldorin überzeugt ist, erzählt er den Charakteren folgende Geschichte:

In der letzten Zeit habe ich immer wieder von Leuten geträumt, die in den Wald eindringen, ihn abholzen und niederbrennen, wahllos alle Tiere töten und das Gleichgewicht der Natur zerstören. Ein Gesandter des Obad-hai gab mir den Stecken der Stürme, um die Eindringling abzuwehren. Zuletzt träumte ich von euch. Und nun sagt ihr, wolltet ihr dem Wald nichts antun?

Behandeln die SC Taldorin anständig und machen tatsächlich keine Anstalten, seinem Wald irgend etwas anzutun, genügt ein Wurf auf *Diplomatie* (SG 15), um seine Einstellung auf Freundlich zu verbessern. Daraufhin erzählt er den Rest der Geschichte.

Ich traf ihn an der Lichtung beim alten Tempel. Er sah aus wie der Prophet der mir in meinen Träumen erschienen ist. Die Träume waren finster und dunkel und am nächsten Tag wachte ich schweißgebadet auf...

Überzeugen die SC Taldorin davon, dass es sich bei den Alpträumen und dem angeblichen Gesandten um eine Fälschung handelt (*Diplomatie* SG 20+DGS), gibt er ihnen den oder die Tränke und führt sie zur Tempellichtung (*Begegnung Sieben*).

Aufgrund der besonderen Situation sind hier mehrere *Diplomatie*-Würfe nacheinander möglich. Es ist möglich, dass die SC so überzeugend sind, dass sie sich einige der Würfe sparen können (siehe Regeln für *Diplomatie* im *Spielerhandbuch*).

Taldorin wird die Tempellichtung nicht betreten, da die Druiden diesen Ort seit langer Zeit meiden, weil ein schrecklicher Fluch darauf liegt. Konfrontieren die SC Taldorin damit, dass es merkwürdig ist wenn ein Gesandter von Obad-hai bei einem verfluchten Tempel auftaucht, erhalten sie einen Bonus von +5 auf ihre *Diplomatie*-Würfe und dürfen einen eventuell mißlungenen Wurf wiederholen.

NSC: Das Tier wird von Taldorin herbeigerufen.

DGS 4 (BS 5)

Taldorin: TP 30; männlicher Halb-Elf DRU 5; siehe *Anhang 2*

Schreckenswolf: TP 48; siehe *Monster Manual*, Seite 65; dieses Wesen wird von Taldorin herbeigerufen

DGS 6 (BS 6)

Taldorin: TP 36; männlicher Halb-Elf DRU 6; siehe *Anhang 3*

Schreckenswolf: TP 48; siehe *Monster Manual*, Seite 65; dieses Wesen wird von Taldorin herbeigerufen

DGS 8 (BS 8)

Taldorin: TP 54; männlicher Halb-Elf DRU 8; siehe *Anhang 4*

Schreckensvielfraß: TP 48; siehe *Monster Manual*, Seite 66; dieses Wesen wird von Taldorin herbeigerufen

DGS 10 (BS 10)

Taldorin: TP 68; männlicher Halb-Elf DRU 10; siehe *Anhang 5*

Schreckensvielfraß: TP 48; siehe *Monster Manual*, Seite 66; dieses Wesen wird von Taldorin herbeigerufen

Taktik: Runde eins (Überraschungsrunde): Taldorin wirkt *Blitze herbeirufen* bzw. *Gewitter herbeirufen* auf DGS 10.

Runde zwei: Taldorin ruft das Tier herbei, befiehlt ihm aber erst einmal zu warten. Noch sendet er keine Blitze.

Runde drei: Taldorin verwandelt sich in einen Baum und das Tier greift an.

Runde vier: Taldorin ruft den ersten Blitz herbei und lässt das Tier kämpfen.

Runde fünf und folgende: Solange das Tier noch lebt bleibt Taldorin in Baumform und ruft Blitze herbei. Auf DGS 10 greift der Baumhirte an. Sein Tierbegleiter hält sich im Hintergrund. Sobald das beschworene Tier besiegt ist, nimmt Taldorin seine wirkliche Gestalt an und benutzt einen starken Angriffszauber wie *Eissturm* oder *Kugelblitz*. Sein Tierbegleiter greift dann mit ihm zusammen an.

Der Druid wird die Tränke während des Kampfes nicht einsetzen.

Schätze:

Die Charaktere erhalten in dieser Begegnung normalerweise nur die Tränke. Im *Epilog* legt der Druid

als Reue für seinen Angriff auf die Retter des Tempels den SC seine Ausrüstung zu Füßen.

DGS 4: Gegenstände: - GM; Münzen: - GM; Magie: 2

Tränke: Mittelschwere Wunden heilen (125 GM)

DGS 6: Gegenstände: - GM; Münzen: - GM; Magie: 2

Tränke: Mittelschwere Wunden heilen (125 GM)

DGS 8: Gegenstände: - GM; Münzen: - GM; Magie: 3

Tränke: Mittelschwere Wunden heilen (187 GM)

DGS 10: Gegenstände: - GM; Münzen: - GM; Magie: 3

Tränke: Mittelschwere Wunden heilen (187 GM)

Wie sich die Situation entwickelt: Wird Taldorin frühzeitig bemerkt, greift sein Tierbegleiter mit dem herbeigerufenen Wesen zusammen an. Er wirkt sofort seinen stärksten Angriffszauber. Dann versucht er noch, *Borkenhaut* und *Bärenstärke* auf sich zu wirken.

Begegnung Sieben: Die Tempellichtung

Mit einem Mal öffnet sich der Wald vor euch, als ob ein Vorhang zur Seite gezogen worden wäre. Der Blick auf eine Lichtung wird frei, in deren Mitte nur schwer die Ruine eines Gebäudes zu erkennen ist. Umgestürzte Säulen und Bretter aus ungewöhnlich glänzendem Holz, die größtenteils schon überwuchert sind bilden einen unordentlichen Haufen. Es ist schwer sich vorzustellen, wie dieser Bau früher einmal ausgesehen haben muss. Die Dunkelheit ist hereingebrochen und es scheint, als habe der Himmel über der Lichtung eine seltsame, ungesunde Farbe angenommen.

Allgemeine Beschreibung: Bei dem Tempel handelt es sich um einen kleinen Tempel, der früher einmal Obad-hai geweiht war. Der oberirdische Teil wurde vollständig aus Eisenholz erbaut. Der Tempel ist 6 mal 7,5 Meter groß. Es dauert 2 Minuten, den Tempel oberflächlich zu durchsuchen, oder 40 Minuten, um 20 zu nehmen. Im hinteren Teil, östlich neben dem Altar (2), befindet sich eine Falltür aus Eisenholz (1) (Härte 10, TP 60, *Aufbrechen* SG 28) die mit einer dünnen Platte aus dem gleichen Stein bedeckt ist, aus dem auch das Tempelfundament besteht (*Suchen* SG 15). Die Falltür ist mit einem Schloss gesichert

(*Schlösser öffnen* SG 20), das in die Tür eingebaut und ebenfalls versteckt ist (*Suchen* SG 15+DGS).

Wird die Tür geöffnet kommt geschieht folgendes:

Ein Schwall kühler abgestandener Luft kommt euch entgegen. Eine Treppe führt hinunter in die Dämmerung.

Befindet sich Alyda noch bei den SC, sagt sie:

Da unten erscheint es mir besser als hier draußen in der Hitze. Ich – meine Dienerin hält das nicht mehr lange durch...

Ein Charakter mit dem Talent *Spuren lesen* kann durch einen Wurf auf *Überleben* (SG 20+DGS) feststellen, dass erst gestern jemand diese Treppe benutzt hat.

Die Tür führt zu einer einfach gehauenen Steintreppe, die in der unterirdischen Speisehalle (*Begegnung 8*) endet.

Untersuchen die Charaktere die Eisenholzbohlen östlich des Tempels (3) (dauert 3 Runden oder 6 Minuten mit 20 nehmen) können sie die Überreste eines Tempeldieners ausmachen (*Suchen* SG 20+DGS). Jede der Eisenholzplanken wiegt etwa 130 Pfund. Machen die SC Anstalten, die Überreste entweder durch Bewegen der Planken oder durch Ausgraben freizulegen, entdecken sie sehr bald dass der Tempeldiener einen Schlüsselbund mit drei Schlüsseln bei sich trägt. Einer der Schlüssel öffnet das Schloss in der Falltür. Es dauert 2W6 Minuten, den Tempeldiener freizulegen.

Ein Stück westlich des Tempels (4) befindet sich unter dem Laub des Waldes eine verschüttete Kaminöffnung (*Suchen* SG 15). Lauscht ein SC an der Kaminöffnung (Lauschen SG 15+DGS) kann er leichte Schleifgeräusche wahrnehmen.

Wie sich die Situation entwickelt: Halten sich die Charaktere länger als eine halbe Stunde auf der Tempellichtung auf, geschieht folgendes:

Seltsame purpurrote Wolken ziehen auf, und ein beißender heißer Wind beginnt zu wehen.

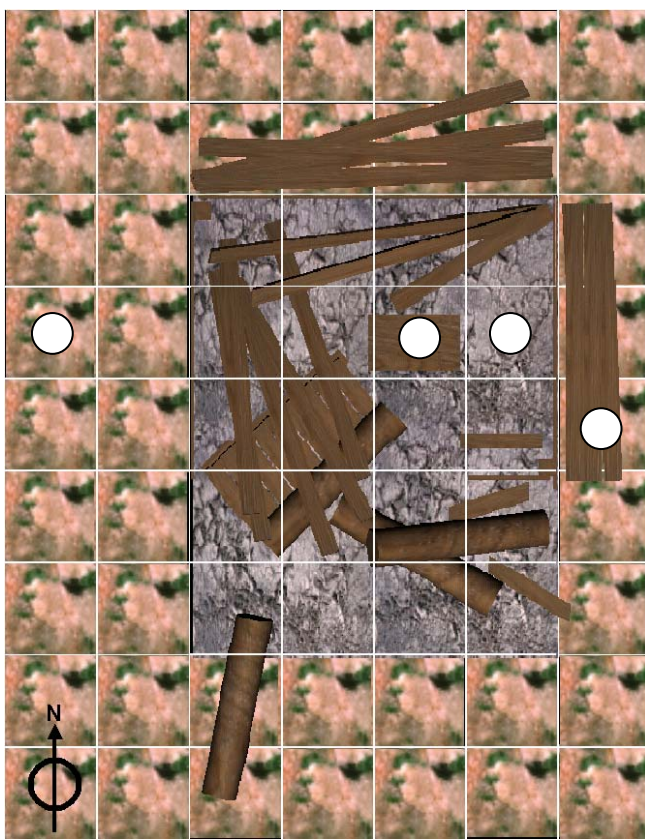
Ein Wurf auf *Zauberkunde* (SG 10+DGS) enthüllt, dass es sich hier um starke Magie handelt, deren Zentrum wohl offensichtlich der Tempel ist. Die Zauber *Magie entdecken* sowie *Böses entdecken* zeigen beide eine starke Aura an die aus dem Boden um den Tempel herum zu dringen scheint.

Nach einer weiteren Viertelstunde heizt sich die Situation weiter auf:

Eure Lippen sind ausgetrocknet und eure Zungen schwellen an. Die Blätter der Bäume um euch herum sind in kurzer Zeit völlig vertrocknet. Plötzlich fängt der Ast eines Baumes Feuer. Kurz darauf ein zweiter. Die Hitze beginnt langsam unerträglich zu werden.

Jeder SC muss einen Zähigkeitswurf (SG 15) bestehen, oder er erleidet 1W4 Punkte Betäubungsschaden. Charaktere, die schwere Kleidung oder irgendeine Rüstung tragen, erhalten einen Abzug von -4 auf ihr Wurfergebnis.

Nach einer weiteren halben Stunde erschüttert ein heftiges Erdbeben die Lichtung und der Boden reißt auf. Jeder Charakter, dem kein Reflexwurf (SG 15+DGS) gelingt, stürzt in den tiefen Riß direkt in die Ebene der Verseuchten Alpträume, Incubulos Lieblingsebene im Abgrund.



Die verbleibenden Charaktere erleben, wie das Tor zum Abgrund aufgerissen wird, und Nzevorikins Tempel auf der Lichtung erscheint.

Es geht dann weiter bei *Begegnung Zweiundzwanzig*.

Begegnung Acht: Die unterirdische Speisehalle

Der faule Gestank der Verwesung erfüllt den Raum, der in das Gestein unter dem Waldboden getrieben wurde. Die Wände wurden nur roh behauen, auf dem Boden ist der vermoderte Überrest eines Parketts zu erkennen.

Ein schwerer Eichentisch und einige Stühle, von denen die meisten zerbrochen sind, bilden den Überrest des Mobiliars.

Das seltsame Licht von draußen erhellt den Raum mit einem merkwürdigen Glanz.

Allgemeine Beschreibung: Bei diesem Raum handelt es sich um die ehemalige Speisehalle. Eine Tür im Norden führt in den Hauptgang (*Begegnung Elf*), eine im Westen in die Küche (*Begegnung Neun*).

Die Tür zur Küche ist offen, die zum Hauptgang ist verschlossen (*Schlösser öffnen* SG 15). Die Tür ist in einem erstaunlich guten Zustand (SR 5, TP 15). Einer der Schlüssel des Tempeldieners (*Begegnung Sieben*) passt. Innerhalb der unterirdischen Tempelteils herrscht völlige Dunkelheit. Jegliche Beleuchtung ist längst vermodert und verwest.

Begegnung Neun: Die Küche

Die Küche befindet sich in einem ähnlichen Zustand des Verfalls wie der vorherige Raum. Anstelle des vermoderten Parketts befindet sich hier jedoch ein glattgeschliffener Boden.

Die Feuerstelle ist übel zugerichtet, der Arbeitstisch ist mit Moos überzogen und in dem schief stehenden Regal befinden sich vollkommen verrostete Töpfe und Pfannen.

Allgemeine Beschreibung: Auch in der Küche ist nichts Besonderes zu finden. Eine Tür im Norden führt in die Vorratskammer (*Begegnung Zehn*), eine im Osten in den Speisesaal (*Begegnung Acht*).

Begegnung Zehn: Die Vorratskammer

Der Verwesungsgestank wird hier unerträglich. Der Raum ist von einem nebligen Dunst aus verpesteter Luft erfüllt, der das Atmen und sogar das Sehen erschwert. Der ganze Raum ist von stinkendem grünlich braunem Schleim und den zerschmettern Überresten von Fässern, Amphoren und Regalen erfüllt.

Allgemeine Beschreibung: In den verwesten Überresten der Speisekammereinrichtung und der Vorräte treffen die Charaktere auf ein oder zwei Kreaturen die sich hier eingenistet haben. Durch den Dunst ist jeder innerhalb des Raumes getarnt (20%).

Wesen: In der Speisekammer werden die Charaktere von folgenden Wesen angegriffen:

DGS 4 (BS 4)

Aaskriecher: TP 21; siehe *Monster Manual*, Seite 30;

DGS 6 (BS 6)

Aaskriecher (2): TP 21; siehe *Monster Manual*, Seite 30;

DGS 8 (BS 7)

Chaosbestie: TP 48; siehe *Monster Manual*, Seite 33;

DGS 10 (BS 9)

Nachtvettel: TP 72; siehe *Monster Manual*, Seite 193;

Taktik: Die Kreatur(en) befinden sich im hinteren Teil der Kammer und haben sich versteckt um den SC aufzulauern. Ein Wurf auf *Entdecken* (SG 20+DGS) gestattet dem SC, der als erster in den Raum blickt, die Kreatur(en) zu entdecken. Misslingt der Wurf, steht den Kreaturen eine Überraschungsrunde zu. Handelt es sich um eine Kreatur bewegt sie sich sofort auf den SC zu der vor der Tür steht (**Feld A**) um anzugreifen. Die zwei Aaskriecher versuchen einen SC im Raum selbst gemeinsam anzugreifen (**Feld B**). Alle Felder in der Küche und in der Vorratskammer gelten als schwieriges Gelände. (doppelte Kosten für Bewegung). Der große Schrank (**Feld C**) blockiert dieses Feld vollkommen.

Schätze: In dem Schlamm liegen die Überreste eines früheren Opfers der Kreaturen (*Suchen* SG 10+DGS)

DGS 4: Langschwert (Meisterarbeit), Großer Holzschild, *Kettenhemd+1*, 312 GM in Geld

DGS 6: Langschwert (Meisterarbeit), Großer Holzschild, *Kettenhemd+1*, 366 GM in Geld

DGS 8: Langschwert (Meisterarbeit), *Großer Holzschild+1*, *Kettenhemd+1*, 439 GM in Geld

DGS 10: Langschwert [Meisterarbeit] (315 GM), *Großer Holzschild+1* (1157 GM), *Brustplatte+2* (4350 GM), 189 GM (189 GM)

DGS 4: Gegenstände: 26 GM; Münzen: 52 GM; Magie: *Kettenhemd+1* (104 GM)

DGS 6: Gegenstände: 26 GM; Münzen: 62 GM; Magie: *Kettenhemd+1* (104 GM)

DGS 8: Gegenstände: 26 GM; Münzen: 73 GM; Magie: *Kettenhemd+1* (104 GM), *Großer Holzschild+1* (96 GM)

DGS 10: Gegenstände: 26 GM; Münzen: 31 GM; Magie: *Großer Holzschild+1* (96 GM), *Brustplatte+2* (362 GM)

Begegnung Elf: Der Korridor

Hinter der Tür befindet sich ein etwa 10 Meter langer Gang mit mehreren Türen, der dann nach links abknickt.

Die Türen sind in drei Paaren angeordnet; eine siebte Tür befindet sich rechts am Ende des Ganges.

Der Boden ist aus behauenen Stein.

Allgemeine Beschreibung: Die meisten Türen führen in die Zellen der Tempeldiener (*Begegnung Zwölf*) und befinden sich in desolatem Zustand. Die südöstliche Tür führt zum Brunnen (*Begegnung Dreizehn*).

Die Tür in der Mitte der Westwand führt zu einer Zelle die unter Quarantäne gestellt war (*Begegnung Fünfzehn*). An dieser Tür befindet sich ein Zettel auf den ein Totenschädel gemalt ist und ein Wort in der Handelssprache steht:

Verseucht

In der Kammer dahinter befindet sich die schreckliche Krankheit, die seinerzeit den Tempel heimgesucht hat. Die Türe ist mit einem alten Zauber versehen, der die

Krankheit in der Zelle gefangen hält. Ein Zauber *Magie entdecken* zeigt eine überwältigende magische Aura an. In der Nordwand befindet sich eine Geheimtür, die mit Hilfe eines Illusionszaubers unglaublich gut versteckt ist (*Suchen* SG 25+DGS). *Magie entdecken* zeigt eine an dieser Stelle eine schwache magische Aura an, die mit einem Wurf auf *Zauberkunde* (SG 16) als Illusionsmagie enttarnt wird. *Geheimtüren entdecken* entlarvt die Tür ebenfalls.

Die Geheimtür führt zum ersten der Traumräume (*Begegnung Sechzehn*)

Begegnung Zwölf: Zelle

Ein kleiner Raum, in dem die Überreste eines Bettes, eines Schrankes und eines Schreibtisches zu finden sind.

Allgemeine Beschreibung: Die Räume sind bis auf die Überreste des Mobiliars leer.

Begegnung Dreizehn: Brunnen

Mitten in diesem Raum befindet sich ein Brunnen, der auch schon deutliche Anzeichen des Verfalls aufweist. Aus dem Brunnenschacht kommt ein modriger, ungesunder Gestank.

Allgemeine Beschreibung: Kommt ein SC auf die Idee, das Wasser aus dem Brunnen zu trinken, muss ihm ein Zähigkeitswurf (SG 10+DGS) gelingen, oder er nimmt 1W4 Punkte Konstitutionsschaden. Misslingt ein Zähigkeitswurf gegen SG 12 infiziert sich der Charakter mit Schmutztyber.

Schmutztyber: Verwundung; SG 12; Inkubationszeit 1W3 Tage; Schaden 1W3 GE, 1W3 KO

Begegnung Vierzehn: Kammer des Priesters

Auch diese etwas größere Kammer stinkt furchtbar nach Verwesung und Krankheit. Allerdings scheinen die Möbel in einem etwas besseren Zustand zu sein. Ein großer Schrank sowie der Schreibtisch sehen einwandfrei aus. Das Bett ist zwar weder gemacht noch sauber, sieht aber weit besser aus als die Betten in den Zellen.

Allgemeine Beschreibung: Nzevorikin hat sich hier eingerichtet. Jedem SC, der das Zimmer durchsucht, muss ein Zähigkeitswurf (SG 12) gelingen oder er infiziert sich mit Schmutztyber.

Untersucht ein SC gar das Bett, stellt er fest dass es mit Eiter und Blut durchtränkt ist und er muss einen Zähigkeitswurf (SG 20) schaffen, um sich nicht mit Schmutztyber zu infizieren.

Schmutztyber: Verwundung; SG 12; Inkubationszeit 1W3 Tage; Schaden 1W3 GE, 1W3 KO

In dem Schrank befinden sich mehrere schwarze Roben deren Ränder bronzen verziert sind. Außerdem befindet sich darin ein Buch das in Drakonisch geschrieben ist. In dem Buch befindet sich die Notiz aus *Spielhilfe 3*.

„An Ihro hohepriesterliche Hoheit Nzevorikin, den Erwählten des großmächtigen Incabulos, Verpester der Ungläubigen, Verbreiter der Alpträume und Herr der Seuche der dritten Jahreszeit

Ich bedauere es zutiefst, Ihro Hoheit mitteilen zu müssen, dass euer hochgeschätzter und wertvoller Diener Serokin, in Erfüllung seiner wichtigen und unserem Gotte höchst dienlichen Pflichten, von einer Bande minderwertiger und unverständiger Ungläubiger auf verabscheuungswürdig primitive Weise zu Tode gebracht wurde.

Dies schreibt euer untertänigster, seiner Minderwertigkeit allzu bewusster aber euch treu ergebener Diener Plurik aus der Knochenmark.“

Bei dem Buch handelt es sich um den sechsten Band des *Buches der Pein und Qual*, eine Lobpreisung auf den mächtigen Incabulos.

Ein zweites Buch ist in der Geheimsprache der Druiden geschrieben. Es ist eine Chronik des Tempels. Sie berichtet von der Gründung des Tempels vor etwa tausend Jahren und davon, wie die Druiden voll Glauben für die Ungestörtheit des natürlichen Gleichgewichts gekochten haben.

Dann erkrankte einer der Diener an einer furchtbaren Krankheit. Seine Zelle wurde unter Quarantäne gestellt, weil die Krankheit jedem Versuch sie auf magische Weise zu heilen trotzte.

Trotz der Quarantäne verbreitete sich die Krankheit weiter. Schließlich löste sich eine Planke aus der Ostwand des Tempels und erschlug den Stellvertreter des Hohepriesters. Die Priester waren schon zu geschwächt um den Verunglückten freizubekommen. Die Hilfe nach der sie gesandt haben kam nicht. Hier enden die Aufzeichnungen vor etwa 100 Jahren.

In der Kammer befindet sich eine Geheimtür (*Suchen* SG 15+DGS), hinter der ein Schacht mit einer Leiter liegt, die an die Oberfläche führt. Der Wald dort ist heiß und steht teilweise in Flammen.

Haben die SC einige Zeit in der Kammer verbracht, bemerkt ein SC, dem ein Wurf auf *Entdecken* (SG 10+DGS) gelingt, eine Ratte, die unter dem Bett hervor rennt und in der Nordwand des Korridors (*Begegnung Elf*) bei der Geheimtür verschwindet. Untersuchen die SC die Stelle, an der die Ratte verschwunden ist, öffnet sich die Geheimtür.

Begegnung Fünfzehn: Die verseuchte Kammer

Als ihr die Tür öffnet, strömt euch ein Gestank entgegen, der direkt aus den tiefsten Tiefen einer verseuchten Hölle zu entspringen scheint. Mit erschreckender Gewalt beißt euch die Luft in eure Augen. Die Kammer selbst scheint zu leben, ein einziger vermoderter Körper voll Ekelhaftigkeit und Abscheulichkeit.

Allgemeine Beschreibung: Während die furchtbare Krankheit, die den Tempel seinerzeit heimgesucht hat, in den anderen Räumen verschwunden ist, hat sie sich in diesem Raum bis auf den heutigen Tag gehalten. Dem SC, der die Tür öffnet, muss ein Zähigkeitswurf (SG 13+DGS)

gelingen, sonst erhält er 1W3 temporären Konstitutionsschaden.

Wie ein von den Toten Auferstandener kriecht die Fäulnis selbst auf euch zu um euch zu verschlingen.

Schließt der SC die Türe danach wieder, bleibt es dabei. Die Türe ist mit einem alten Zauber versehen, der die Krankheit in der Zelle gefangen hält.

Lässt er sie offen und entfernt sich nicht, erhält er eine negative Stufe (ein Zähigkeitswurf gegen SG 13+DGS entfernt die negative Stufe nach 24 Stunden) und 1W6 temporären Konstitutionsschaden. Alle anderen SC müssen einen Zähigkeitswurf (SG 13+DGS) schaffen, sonst erhalten auch sie 1W6 temporären Konstitutionsschaden.

Betritt ein SC den Raum, erhält er eine negative Stufe (ein Zähigkeitswurf gegen SG 13+DGS entfernt die negative Stufe nach 24 Stunden). Pro Runde in der Kammer muss ihm ein Zähigkeitswurf (SG 13+DGS) gelingen oder er erhält 1W3 permanenten Konstitutionsschaden.

Nzevorikin war sehr erfreut, dass die Krankheit in dieser Kammer immer noch aktiv ist, wollte sich aber erst später genauer damit beschäftigen.

Bis auf die verfaulten Überreste eines Tempeldieners und die völlig versuchten Überresten des Mobiliars ist die Kammer leer.

Begegnung Sechzehn: Die erste Traumkammer

Hinter der Geheimtür befindet sich ein Raum, dessen hintere Wand deutlich höher ist als die beiden Seitenwände, während die Decke gleichmäßig von oben nach unten abfällt. Die Türen links und rechts sind zwar auf gleicher Höhe, scheinen aber leicht versetzt. Oder sie scheinen auf gleicher Höhe zu sein, obwohl sie etwas versetzt sind. In der Wand gegenüber ist ebenfalls eine Tür. Die Wände sind aus glattgeschliffenem Felsen, der Boden und die Decke ist aus grob behauenen Stein.

Allgemeine Beschreibung: Der Raum ist nicht mehr voll real. Deshalb ist es unmöglich, eine exakte Karte des Raumes zu zeichnen. Bei den Türen handelt es sich um gewöhnliche Holztüren, die unverschlossen sind.

Öffnen die SC eine Tür, blicken sie in einen der anderen Traumräume. In welchen, hängt vom Zufall ab: Es wird mit 1W6 gewürfelt, zu welcher Traumkammer die Tür geht. Es ist möglich, dass mehrere Türen in die selbe Kammer führen.

Nach 1W6 Runden fällt eine geöffnete Tür plötzlich zu. Versucht jemand, die Tür mit einem toten Gegenstand zu blockieren, wird dieser Gegenstand zerstört. Ein Charakter, der sich in die Tür stellt, um sie zu blockieren, verliert 2W6 TP (Reflex halbiert), kann die Türe aber offen halten.

Wird eine Tür zerstört (SR 5, TP 15), formt sie sich nach Ablauf von 2W6 Runden neu mit dem gleichen Effekt, als würde sie zufallen.

Eine Tür die erneut geöffnet wird, kann in eine andere Kammer führen als zuvor – es wird erneut gewürfelt.

Alle Türen der Traumräume – egal, wie sie äußerlich aussehen – haben dieselbe Eigenschaft.

Ist die Zeit knapp, kann sich gleich hinter der ersten Tür die *Begegnung Einundzwanzig*, die sechste Traumkammer befinden.

Die besonderen Eigenschaften dieses sowie der nächsten fünf Räume ergeben sich daraus, dass sich die Charaktere hier in einem traumartigen Zustand befinden, der eine Begleiterscheinung des gerade an anderer Stelle ablaufenden Rituals ist. Das Ritual wird letztlich von Incabulous selbst gespeist wird (auch wenn er nicht auf der Erde präsent ist) und auf der Materiellen Ebene durch die Kraft der geopfert magischen Gegenstände umgesetzt. Sterbliche Magie vermag gegen eine Macht dieser Größenordnung nahezu nichts auszurichten. Mit *Magie entdecken* lässt sich eine *überwältigende* Aura (Illusionsmagie) ausmachen. Wem nun ein Willenswurf gegen SG 30 gelingt, der sieht die Räume, wie sie in Wirklichkeit sind: sechs 9 x 9 m durchmessende Räume mit einer Deckenhöhe von jeweils 3 m, mit je einer Tür in der Mitte einer jeden Wand.

Begegnung Siebzehn: Die zweite Traumkammer

In diesem Raum herrscht völlige Finsternis. Kein Fackel- oder Lampenschein hellt sie auf.

Allgemeine Beschreibung: In diesem Raum herrscht eine Dunkelheit, wie sie durch den Zauber *Undurchdringliche Dunkelheit* verursacht wird. Allerdings vermag selbst der Zauber *Tageslicht* dieser Dunkelheit nichts anzuhaben.

Wenn sich die SC die Wände entlang vortasten, hören sie innerhalb des Raumes merkwürdige schmatzende oder schleifende Geräusche. Die Wände knicken mehrmals in spitzen oder stumpfen Winkeln ab. Nach einiger Zeit ertasten die SC eine Tür, egal ob sie sich nach links oder rechts vortasten. Tasten sie hinter dieser Tür weiter, ertasten sie nach einiger Zeit eine weitere Tür, und dann wieder eine. Dieser Raum scheint endlos groß zu sein. Jeder Versuch den Raum zu kartographieren ist zum Scheitern verurteilt: Die Wände scheinen sich zu überkreuzen, obwohl von der entsprechenden Stelle keine Wand zu ertasten ist.

Ein SC, der sich von der Wand entfernt, kann beliebig weit in das Innere des Raumes vordringen. Versucht er wieder zur Wand zurückzukehren, muss ihm ein Wurf auf *Überleben* (SG 10+DGS) gelingen. Er hat beliebig viele Versuche. Die Geräusche scheinen sich ihm zu nähern wenn er sich von der Wand entfernt.

Begegnung Achtzehn: Die dritte Traumkammer

Um diese unregelmäßig geformte Kammer herum führt ein schmaler Steg. Der Boden der Kammer ist nichts weiter als dunkles, trübes Wasser dessen Tiefe nicht auszumachen ist. An den Wänden der Kammer sind links und rechts und gegenüber jeweils eine Tür zu erkennen.

Allgemeine Beschreibung: Der Steg ist je nach DGS 20cm (DGS 4), 10 cm (DGS 6-8) oder 4cm (DGS 10) breit. Einem Charakter müssen zwei Würfe auf *Balancieren* gelingen (DGS 4: SG 10, DGS 6-8: SG 15, DGS 10: SG 20), um zu einer der Türen zu gelangen. Misslingt der Wurf, stürzt der Charakter ins Wasser. Ihm muss ein Wurf auf *Schwimmen* (SG 10) gelingen, um sich über Wasser zu halten.

Tief unten im Wasser gibt es eine Bewegung. Irgendetwas Unsichtbares bewegt sich auf Dich zu. Es kommt näher und näher...

Es ist wirklich nichts im Wasser, aber jeder der ins Wasser fällt spürt deutlich, dass sich ihm etwas nähert...

Begegnung Neunzehn: Die vierte Traumkammer

Dieser Raum besteht aus mehreren Wänden, die in verwirrenden Winkeln zueinander angeordnet sind. Auch der Boden und die Decke scheinen irgendwie gebogen zu sein und hier und da in einem flachen oder spitzen Winkel aufeinander zuzulaufen. Zur linken, zur rechten und gegenüber befindet sich eine Tür.

Allgemeine Beschreibung: Bewegt sich ein Charakter innerhalb des Raumes, hat er das Gefühl, mal an der Wand, mal an der Decke und mal am Boden entlang zu laufen.

Begegnung Zwanzig: Die fünfte Traumkammer

Ein gewöhnlicher, quadratischer Raum mit einer Tür in der Mitte einer jeden Wand.

Allgemeine Beschreibung: Sobald ein Charakter den Raum betritt, hat er das Gefühl nicht mehr atmen zu können. Die Luft bleibt ihm weg, er meint, er müsse ersticken. Eine wirkliche Gefahr besteht jedoch nicht. Die Charaktere nehmen keinerlei Schaden wenn sie sich in dem Raum aufhalten.

Begegnung Einundzwanzig: Die sechste Traumkammer

Die Wände dieses Raumes sind zugleich nah und weit entfernt. Die Höhe des Raumes verändert sich bei jedem Blick. Der Raum hat eine Tür gegenüber.

Allgemeine Beschreibung: Sobald ein Charakter den Raum betritt strömen aus allen Richtungen abyssische Schreckensratten heran, die aus dem Nichts aufzutauchen scheinen.

Plötzlich ist ein ohrenbetäubendes Kreischen zu hören und aus dem Nichts sind große Ratten über euch. Die Ratten stürmen auf euch zu und ihr blickt in ihre glühenden roten Augen.

Der SC, der den Raum betreten hat, wird in die Mitte eines 31,5 mal 31,5 Meter großen Feldes gestellt, die anderen Charaktere dürfen sich relativ zu ihm postieren. Jeder Charakter, der nicht in einem angrenzenden Feld neben dem SC steht, wird um 1W6 Felder von ihm weg bewegt.

Wesen oder NSC (oder beides):

DGS 4 (BS 3)

Abyssische Schreckensratte (6): TP 6; siehe *Monster Manual*, Seite 107

DGS 6 (BS 4)

Abyssische Schreckensratte (9): TP 6; siehe *Monster Manual*, Seite 107

DGS 8 (BS 5)

Abyssische Schreckensratte (12): TP 6; siehe *Monster Manual*, Seite 107

DGS 10 (BS 5)

Abyssische Schreckensratte (12): TP 6; siehe *Monster Manual*, Seite 107

Taktik: Die Ratten scheinen aus dem Nichts zu kommen und greifen allesamt den SC an, der als erstes den Raum betreten hat – sie umkreisen ihn. Überzählige Ratten stürzen sich auf den SC, der ihrem Primärziel am nächsten steht. Die Ratten befinden sich in Reichweite für einen Sturmangriff, also befinden sie sich am Ende der Überraschungsrunde in den Feldern rund um den ersten SC.

Schätze: Die Ratten führen keinerlei Schätze mit sich.

Wie sich die Situation entwickelt: Falls die SC relativ schnell zu diesem Punkt vorgedrungen sind, können sie sich nach dieser Begegnung noch ein wenig durch die Traumkammern schlagen. Sobald die Zeit reif ist, geschieht folgendes:

Eine der Türen des Raumes birst mit ohrenbetäubendem Krach und ihr hört die markerschütternden Worte:

*„Mächte der Nacht
Ans Licht gebracht
Denn er ist der Meister
Aller Plagen und Geister
Alles ist ihm zu dienen bestimmt
Er ist es, der ihre Seelen nimmt...“*

Aus der Tür strömt ein heißer, beißender Wind hervor und unheilige Lichter zucken dahinter.

Danach kommt es zu *Begegnung Zweiundzwanzig*.

Begegnung Zweiundzwanzig: Endzeit

In einer gewaltigen Kakophonie aus kreischendem Lärm und in einem Schwall aus nach Pest und Schwefel stinkender Luft zerbrechen die Mauern um euch herum und das Gestein wird in einem wilden Wirbelstrom in den Himmel gezogen, der sich krank und unheilswanger über euch auftut.

Ihr befindet euch wieder auf der Tempellichtung, aber der zerfallene Tempel ist einem dunklen Obsidianblock gewichen, auf dem ein Altar aus schwarzem Marmor steht.

Die eine Hälfte des Waldes ist verschwunden. Wo vor kurzem noch grüne Bäume standen, breitet sich jetzt eine zerklüftete Landschaft mit Seen aus Eiter und Lava aus. In der ferne ist dumpfes Donnern zu hören.

An dem Altar steht eine hochgewachsene Gestalt in einer schwarzen, wehenden Robe deren Ränder mit Bronze verziert sind. Die Gestalt trägt eine finstere Ritterrüstung – aus den Augenschlitzen sehen euch blutunterlaufene, eitrige Augen hasserfüllt an.

Allgemeine Beschreibung: Die SC sind auf Nzevorikin getroffen, der gerade die letzten Vorbereitungen für die Beschwörung der Plage der dritten Jahreszeit getroffen hat.

Trägt einer der Charaktere den *Schwarzen Stein der qualvollen Träume* so sagt geschieht folgendes:

Mit unglaublicher Wucht löst sich der schwarze Stein der Qualvollen Träume aus eurem Besitz und nimmt seinen Platz auf dem Altar ein.

Nzevorikin spricht euch an:

„Wie schön, dass ihr gekommen seid, um mir die letzte Zutat für das kleine Wunder zu bringen, das der große Incubulos für diese hoffnungslose Welt vorbereitet hat! Ihr habt damit eure Pflicht erfüllt und ich bin nun gezwungen, mich eurer erbärmlichen Gesellschaft zu entledigen.“

Ansonsten eröffnet er mit den folgenden Sätzen:

„Eure Neugier ist euer Tod. Leider kann ich euch minderwertigen Kreaturen nicht weiter erlauben an diesem Schauspiel teilzunehmen.“

Es beginnt der Kampf mit Nzevorikin. In der zweiten Runde geschieht folgendes:

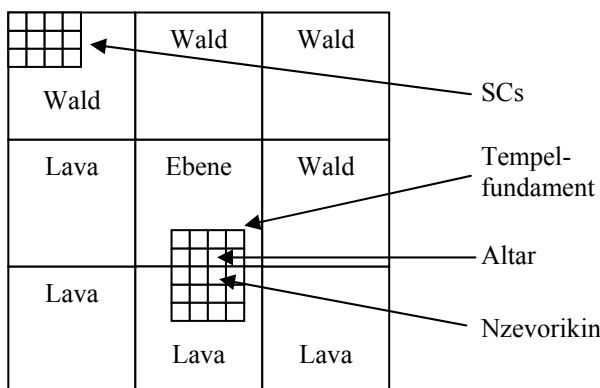
Das dumpfe Donnern ist jetzt als das Getrappel von Hunderten schwerer Pferdehufe zu erkennen. Weit am Horizont zeichnet sich eine dunkle Masse auf der unheiligen Ebene ab.

Jedem SC steht bei seiner Initiative ein Wurf auf *Entdecken* zu. Schafft er einen SG von 30+DGS – Anzahl der gekämpften Runden * 5 erkennt der SC folgendes:

Bei der dunklen Masse handelt es sich um feurige schwarze Pferde, auf denen seltsame Gestalten reiten. Die Masse bewegt sich mit gleichmäßiger Geschwindigkeit auf die Lichtung zu...

Es sind Hunderte, wenn nicht Tausende von Nachtvetteln auf Nachtmähren die da heranreiten.

Der Kampfbereich für die letzte Begegnung wird aus den Spielhilfen eins, vier, fünf und sechs wie folgt aufgebaut:



NSC: Die Charaktere treffen hier auf Nzevorikin, Hohepriester des Incubulos. Seine von Seuchen und Krankheiten zerrissene Gestalt ist unter seiner schweren Rüstung kaum zu erkennen. Er kämpft mit einem Kampfstab, der über und über mit von Eiter und Blut verkrusteten Runen bedeckt ist.

DGS 4 (BS 6)

Nzevorikin: TP 41; männlicher Mensch KLE 5/Verseucher 1; siehe *Anhang 2*

DGS 6 (BS 8)

Nzevorikin: TP 54; männlicher Mensch KLE 5/Verseucher 3; siehe *Anhang 3*

DGS 8 (BS 10)

Nzevorikin: TP 68; männlicher Mensch KLE 5/Verseucher 5; siehe *Anhang 4*

DGS 10 (BS 12)

Nzevorikin: TP 90; männlicher Mensch KLE 5/Verseucher 7; siehe *Anhang 5*

Taktik: Um die Hitze auszuhalten, hat Nzevorikin zu Beginn des Rituals den Zauber *Elementen widerstehen* von einer Schriftrolle gewirkt. Dieser Zauber bietet im je nach DGS eine Resistenz gegen Feuerschaden: SR 10 auf DGS 4, SR 20 auf DGS 6 und 8 und SR 30 auf DGS 10. Nzevorikin wird zuerst seine mächtigsten Zauber *Monster herbeirufen* wirken. Beherrscht er den Zauber *Luftweg*, wird er diesen wirken und sich danach über das Schlachtfeld begeben und seine Kampfzauber wirken, weitere Monster herbeizaubern oder sich heilen wenn er die Hälfte seiner TP verloren hat.

Sobald er keine Monster mehr herbeizaubern kann, wirkt er den Zauber *Göttliche Macht* und, falls er die Gelegenheit hat, *Magische Waffe* bzw. *Mächtige magische Waffe* auf ein Ende seines Kampfstabes.

Besitzt er die Eigenschaft *Ätherisch*, wird er sich in die Ätherebene zurückziehen und sich so gut wie möglich heilen und dort die Zauber *Göttliche Macht* und *Mächtige magische Waffe* wirken.

Schätze:

DGS 4: Kampfstab (Meisterarbeit), *Ritterrüstung+1*, Unheiliges Symbol (Incubulos), 114 GM in Geld

DGS 6: Kampfstab (Meisterarbeit), *Ritterrüstung+1*, Unheiliges Symbol (Incubulos), *Schutzring+1*, 66 GM in Geld

DGS 8: Kampfstab (Meisterarbeit), *Ritterrüstung+2*, Unheiliges Symbol (Incubulos), 414 GM in Geld

DGS 10: *Kampfstab+1*, *Ritterrüstung+2*, *Schutzring+1*, *Konstitutionsamulett+2*, Unheiliges Symbol (Incubulos), 114 GM in Geld

DGS 4: Gegenstände: 50 GM; Münzen: 19 GM; Magie: *Ritterrüstung+1* (220 GM)

DGS 6: Gegenstände: 50 GM; Münzen: 11 GM; Magie: *Ritterrüstung+1* (220 GM), *Schutzring+1* (167 GM)

DGS 8: Gegenstände: 60 GM; Münzen: 69 GM; Magie: *Ritterrüstung+2* (470 GM)

DGS 10: Gegenstände: - GM; Münzen: 19 GM; Magie: *Kampfstab+1* (383 GM), *Ritterrüstung+2* (470 GM), *Schutzring+1* (167 GM), *Konstitutionsamulett+2* (334 GM)

Wie sich die Situation entwickelt: Trotz der bedrohlich heranstürmenden Nachtvetteln haben die SC etwa 20 Runden Zeit um Nzevorikin zu besiegen. Sobald er stirbt gerät die Zeremonie außer Kontrolle:

Die Artefakte beginnen von innen in einem unheiligen Licht zu glühen, dass dem Leuchten des Himmels ähnelt. Mit einem ohrenbetäubenden Krach zerbersten sie. Die Scherben des schwarzen Steins der qualvollen Träume werden empor geschleudert. Nzevorikins Körper löst sich in einen furchtbar riechenden Dampf auf.

Der Dampf schwebt noch kurz unheilvoll über der Lichtung, dann bricht gleißendes Licht aus dem Himmel hervor.

Ihr seid geblendet, es wird euch schwarz vor Augen.

Als euer Augenlicht zurückkehrt, seht ihr den Tempel in seinem ursprünglichen, verfallenen Zustand. Das Tor zum Abgrund ist geschlossen. Lediglich die übel angesengten Bäume am Rand der Lichtung zeugen von dem Geschehenen.

Dann weht ein leichter, sanfter Wind über die Lichtung und weht all die Pest und das Verderben hinweg.

In dem leichten Wind ist in der Tat eine starke Kraft verborgen. Der Wind wirkt auf jedes Gruppenmitglied wie der Zauber *Genesung*.

Nzevorikins Waffen und Rüstungen wurden von allen unheiligen Symbolen befreit.

Gelingt es den Charakteren nicht, Nzevorikin rechtzeitig zu besiegen, stürmen hunderte von Nachtvetteln aus dem Abgrund in die materielle Ebene.

Begegnung Dreiundzwanzig: Hügelstolz

Inmitten fruchtbarer Felder stehen einige Häuser, die sich um einen Platz mit einer riesigen uralten Eiche gruppieren. Doch das seltsame Leuchten des Himmels taucht auch diesen beschaulichen Ort in ein unheiliges Licht.

Als ihr euch dem Ort nähert, kommen euch einige Gestalten entgegen. Die vorderste der Gestalten, bei der es sich offensichtlich um eine Frau handelt, spricht euch an:

„Wie habt ihr es geschafft hier her zu kommen? Seit Tagen warten wir auf Nachricht! Wißt Ihr worum es sich bei dieser Himmelserscheinung handelt?“

Allgemeine Beschreibung: Es handelt sich um Anaria Eskern, die Vorsteherin des Dorfes mit einigen Begleitern. Sie wird ihr Bestes geben, um die SC dazu zu bewegen, die seltsame Himmelserscheinung aufzuklären. Sobald sich die SC zurück in den Adri begeben, kommt es zu *Begegnung Sechs*.

Zeigen die SC keinerlei Interesse der Sache auf den Grund zu gehen, gelingt es Nzevorikin unbehelligt die Plage der dritten Jahreszeit heraufzubeschwören und das Abenteuer ist zu Ende.

Epilog

Haben die SC Nzevorikin besiegt, geschieht folgendes:

Die Farbe des Himmels erholt sich wieder. Die letzten Brände im euch umgebenden Wald verlöschen auf merkwürdige Weise.

Taldorin tritt auf die Lichtung, seiner Rüstung und Waffen entledigt.

„Ich habe Euch angegriffen, die ihr den Fluch über dem Tempel des Obad-hai gebrochen habt. Nehmt meine Waffen, ich werde sie nicht mehr brauchen.“

Dann geht er zurück in den Wald, ohne ein weiteres Wort zu sagen.

Im Holzfällerlager kommt der Wiederaufbau gut voran, vor allem Dank Prekos Mutter, die sich schnell von ihren Wunden erholt hat.

Alyda und ihre Begleitung kommen unbehelligt in Hügelstolz an. Ihre Familie ist sehr erleichtert weil die

seltsamen Himmelserscheinungen das ganze Dorf in Angst und Schrecken versetzt haben. Alyda kann nun ihren Onkel beerdigen und wenn es Euch gefällt, könnt ihr noch ein kühles Getränk im Gasthaus „Zur Eiche“ genießen.

Haben es die SC Nzevorikin nicht rechtzeitig besiegt, sieht die Situation düster aus. Haben die SC einen guten Plan den Nachtvetteln zu entkommen sollte es ihnen gelingen:

Bald hat sich die dunkle Masse im Wald verloren. Auch nachdem sich das Tor sich wieder geschlossen hat, bleibt der Tempel dunkel und schwarz. Von Nzevorikin fehlt jede Spur.

Als ihr zum Holzfällerlager zurückkehrt lebt dort niemand mehr. Nur der Gestank von Seuche und Pestilenz erhebt sich unheilswanger über den Hütten.

Es ist still im Wald. Kein Geräusch ist zu hören. Eure beißenden Augen blicken in eine ungewisse Zukunft.

Haben die Charaktere das Ritual verhindert, können sie zwar davon ausgehen, dass sie eine große Bedrohung verhindert haben, werden aber nicht wirklich belohnt. Einzig der alte Rao-Priester Ploellin wird sie einige Tage nach der Rückkehr der Abenteurer nach Herbergsbad aufsuchen und ihnen einen (ggf. weiteren) Gefallen versprechen. Dieser Gefallen ist auf dem AR aufgeführt. Waren die Charaktere erfolgreich, streichst du den *Disfavour of the People of the Adri* auf dem AR durch!

Haben die Abenteurer hingegen das Ritual nicht verhindert, haben sie den Wald gerade um eine Horde Nachtvetteln bereichert, die die Bewohner des Adri auf lange Zeit plagen werden. Diese sind darüber nicht glücklich, was sich im *Disfavour of the People of the Adri* äußert. Und natürlich bietet Ploellin in diesem Fall auf keinen Gefallen an, d.h. der entsprechende Eintrag auf dem AR ist zu streichen.

Schätze: Die SC erhalten Rüstung und Waffen des Druiden wenn sie die Plage verhindert haben

DGS 4: Krummsäbel (Meisterarbeit), Fellrüstung, Großer Holzschild, 156 GM in Geld

DGS 6: Krummsäbel (Meisterarbeit), Großer Holzschild, Fellrüstung+1, 82 GM in Geld

DGS 8: Krummsäbel (Meisterarbeit), Fellrüstung+1, Großer Holzschild+1), 36 GM in Geld

DGS 10: Krummsäbel [Meisterarbeit] (315), 36 GM (36 GM), Fellrüstung+1 (1165 GM), Großer Holzschild+1 (1157 GM)

DGS 4: Gegenstände: 28 GM; Münzen: 26 GM; Magie: - GM

DGS 6: Gegenstände: 26 GM; Münzen: 13 GM; Magie: Fellrüstung+1 (97 GM)

DGS 8: Gegenstände: 26 GM; Münzen: 6 GM; Magie: Fellrüstung+1 (97 GM), Großer Holzschild+1 (96 GM)

DGS 10: Gegenstände: 26 GM; Münzen: 6 GM; Magie: Fellrüstung+1 (97 GM), Großer Holzschild+1 (96 GM)

Erfahrungspunkte

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

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

Begegnung Sechs

Besiegen des Druiden

DGS 4 BS 5	150 EP
DGS 6 BS 6	180 EP
DGS 8 BS 8	240 EP
DGS 10 BS 10	300 EP

Begegnung Zehn

Ausschalten der Monster

DGS 4 BS 4	120 EP
DGS 6 BS 6	180 EP
DGS 8 BS 7	210 EP
DGS 10 BS 9	270 EP

Begegnung Einundzwanzig

Schreckensratten getötet

DGS 4 BS 3	90 EP
DGS 6 BS 4	120 EP
DGS 8 BS 5	150 EP
DGS 10 BS 5	150 EP

Begegnung Zweiundzwanzig

Nzevorikin getötet

DGS 4 BS 6	180 EP
DGS 6 BS 8	240 EP
DGS 8 BS 10	300 EP
DGS 10 BS 12	360 EP

Bonus für gutes Rollenspiel

DGS 4 bis zu	135 EP
DGS 6 bis zu	180 EP
DGS 8 bis zu	225 EP
DGS 10 bis zu	270 EP

Summe der maximal möglichen 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.

Schatzauflistung

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

Die sich ergebende Summe wird durch sechs geteilt; dies ergibt den Anteil für jeden SC. Dabei gelten die folgenden Maximalsummen pro Spieler: DGS 2 = 450 GM, DGS 4 = 650 GM, DGS 6 = 900 GM, DGS 8 = 1.300 GM, DGS 10 = 2.300 GM, DGS = 3.300 GM. Die folgende Aufstellung enthält die individuellen Anteile für die SC. Sie entspricht weitgehend den Schatzaufstellungen, die du bei Begegnungen findest.

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

Begegnung Sechs

Die Charaktere erhalten von dem Druiden erst einmal nur die Heiltränke, die Waffen erhalten sie im Epilog.

DGS 4	- GM, - GM, 125 GM = 125 GM
DGS 6	- GM, - GM, 125 GM = 125 GM
DGS 8	- GM, - GM, 187 GM = 187 GM
DGS 10	-GM, - GM, 187 GM = 187 GM

Begegnung Zehn

DGS 4	26 GM, 52 GM, 104 GM = 182 GM
DGS 6	26 GM, 61 GM, 104 GM = 191 GM
DGS 8	26 GM, 73 GM, 200 GM = 299 GM
DGS 10	26 GM, 31 GM, 458 GM = 515 GM

Begegnung Zweiundzwanzig

DGS 4	50 GM, 19 GM, 220 GM = 289 GM
DGS 6	50 GM, 11 GM, 387 GM = 448 GM
DGS 8	50 GM, 69 GM, 470 GM = 589 GM
DGS 10	0 GM, 19 GM, 1354 GM = 1373 GM

Epilog

Die SC erhalten Rüstung und Waffen des Druiden wenn sie die Plage verhindert haben

DGS 4	28 GM, 26 GM, 0 GM = 54 GM
DGS 6	26 GM, 13 GM, 97 GM = 136 GM
DGS 8	26 GM, 6 GM, 193 GM = 225 GM
DGS 10	26 GM, 6 GM, 193 GM = 225 GM

Summe

DGS 4	125 GM + 182 GM + 289 GM + 54 GM =	650 GM
--------------	------------------------------------	---------------

DGS 6

125 GM+ 191 GM + 448 GM + 136 GM = **900 GM**

DGS 8

187 GM+ 299 GM + 589 GM + 225 GM = **1.300 GM**

DGS 10

187 GM+ 515 GM + 1373 GM + 225 GM = **2.300 GM**

Anhang 1: NSC für alle DGS

Die Reisegruppe:

Alyda Flecilia, weiblicher Mensch ADG 2: HG 1; Größe: mittelgroße Humanoide; TW 2W8; TP 10; INI -1 (-1 GE); BR 6 m; RK 14 (Berührung 9, auf dem falschen Fuß 14), A Nahkampf +0 (1W8-1, KT 19-20, Langschwert); GES: RN; RW: REF -1, WILL +3 ZÄH +0; ST 8, GE 8, KO 10, IN 12, WE 11, CH 14

Fertigkeiten und Talente: Bluffen +6, Diplomatie +10, Informationen sammeln +8, Einschüchtern +6, Wissen (Örtliches) +6, Wissen (Adel und Königshäuser) +6, Reiten +4, Motiv erkennen +5; Unterhändler, Überzeugend

Besitztümer: Brustplatte, Langschwert, Kleidung einer Adligen

Jasina, weiblicher Mensch BÜR 1: HG 1/2; Größe: mittelgroße Humanoide; TW 1W4+2; TP 5; INI +0; BR: 9 m; RK 10 (Berührung 10, auf dem falschen Fuß 10); GES: RG; RW: REF +0 WILL +1 ZÄH -1; ST 10, GE 11, KO 8, IN 10, WE 12, CH 12

Fertigkeiten und Talente: Mit Tieren umgehen +5, Beruf (Dienerin) +5, Reiten +2, Seil benutzen +2; Ausdauer, Abhärtung

Besitztümer: Bauernkleidung

Rakona, weiblicher Mensch KRI 1: HG 1/2; Größe: mittelgroße Humanoide; TW 1W8+1; TP 6; INI +0 (+0 GE, +0 Misc); BR 6 m; RK 15 (Berührung 10, auf dem falschen Fuß 15), A Nahkampf +3 (1W8+1 KT 19-20 Langschwert); GES: RN; RW: REF +0, WIL -1, ZÄH +3; ST 13, GE 11, KO 12, IN 8, WE 9, CH 10

Fertigkeiten und Talente: Einschüchtern +4, Reiten +4; Schnelle Waffenbereitschaft, Waffenfokus (Langschwert)

Besitztümer: Kettenpanzer, Langschwert, Kleidung einer Entdeckerin

Kirdos, männlicher Mensch EXP 1: HG 1/2; Größe: mittelgroßer Humanoide; TW 1W6+3; TP 7; INI -1 (-1 GE); BR 9 m; RK 9 (Berührung 9, auf dem falschen Fuß 9) GES: N; RW: REF -1, WIL +3, ZÄH +2; ST 8, GE 9, KO 10, IN 12, WE 13, CH 10

Fertigkeiten und Talente: Diplomatie +4, Informationen sammeln +4, Einschüchtern +2, Wissen (Geographie) +5, Wissen (Geschichte) +3, Wissen (Örtliches) +5, Wissen (Natur) +5, Wissen (Adel und Königshäuser) +5, Beruf (Lehrer) +5; Große Zähigkeit, Abhärtung

Besitztümer: Kleidung eines Gelehrten

Das Kind:

Preko, männlicher Mensch EXP 1: HG 1/2; Größe: mittelgroßer Humanoide; TW 1W6+1; TP 5; INI +0 (+0 GE); BR 9 m; RK 10 (Berührung 10, auf dem falschen Fuß 10), A Nahkampf -1 (1W6-1 KT x3 Beil); GES: NG; RW: REF +0, WIL +1, ZÄH +1; ST 8, GE 10, KO 12, IN 10, WE 8, CH 10

Fertigkeiten und Talente: Klettern +1, Handwerk (Tischler) +2, Handwerk (Holzverarbeitung) +2, Wissen (Örtliches) +2, Beruf (Holzfäller) +1; Umgang mit Kriegswaffe (Beil)

Besitztümer: Beil, Kleidung eines Entdeckers

Die Einwohner des Holzfällerlagers:

Kreft, männlicher Mensch EXP 3: HG 2; Größe: mittelgroßer Humanoide; TW 3W6+3; TP 15; INI +0 (+0

GE); BR 9 m; RK 10 (Berührung 10, auf dem falschen Fuß 10), A Nahkampf +3 (1W6+1 KT x3 Beil) GES: RB; RW: REF +1, WIL +3, ZÄH +2; ST 13, GE 11, KO 12, IN 8, WE 10, CH 9

Fertigkeiten und Talente: Bluffen +3, Klettern +5, Handwerk (Tischler) +5, Handwerk (Holzverarbeitung) +5, Einschüchtern +7, Wissen (Örtliches) +3, Wissen (Natur) +3, Beruf (Holzfäller) +4; Ausdauer, Umgang mit Kriegswaffe (Beil), Überzeugend

Besitztümer: Beil, Kleidung eines Entdeckers

Rina, weiblicher Mensch KRI 2: HG 1; Größe: mittelgroße Humanoide; TW 2W8+2; TP 12; INI -1 (-1 GE); BR 9 m; RK 12 (Berührung 9, auf dem falschen Fuß 12), A Nahkampf +4 (1W12+1 KT x3 Zweihändige Axt) GES: RB; RW: REF -1, WIL -1, ZÄH +4; ST 13, GE 8, KO 12, IN 11, WE 9, CH 10

Fertigkeiten und Talente: Klettern +3, Einschüchtern +5, Springen +3, Beruf (Holzfäller) +1; Heftiger Angriff, Waffenfokus (Zweihändige Axt)

Besitztümer: Zweihändige Axt, Kleidung einer Entdeckerin, Beschlagene Lederrüstung

Fretor, männlicher Mensch KRI 1: HG 1/2; Größe: mittelgroßer Humanoide; TW 1W8+3; TP 8; INI +0; BR 9 m; RK 15 (Berührung 10, auf dem falschen Fuß 15), A Nahkampf +3 (1W8+1 KT x3 Streitaxt) GES: RB; RW: REF +0, WIL -1, ZÄH +2; ST 13, GE 10, KO 11, IN 9, WE 8, CH 12

Fertigkeiten und Talente: Diplomatie +3, Einschüchtern +5; Abhärtung, Waffenfokus (Streitaxt)

Besitztümer: Streitaxt, Großer Holzschild, Kleidung eines Entdeckers, Beschlagene Lederrüstung

Sroka, weiblicher Mensch EXP 1: HG 1/2; Größe: mittelgroße Humanoide; TW 1W6+1; TP 5; INI +0; BR 9 m; RK 10 (Berührung 10, auf dem falschen Fuß 10), A Nahkampf -1 (1W3-1 Unbewaffnet) GES: RG; RW: REF +0, WIL +3, ZÄH +1; ST 8, GE 10, KO 12, IN 11, WE 13, CH 9

Fertigkeiten und Talente: Diplomatie +3, Heilen +5, Wissen (Geschichte) +4, Wissen (Örtliches) +2, Wissen (Natur) +4, Lauschen +3, Auftreten (Singen) +1, Beruf (Kräuterkundige) +3, Überleben +5;

Besitztümer: Heilertasche, Kleidung einer Entdeckerin

Greland, männlicher Mensch BÜR 2: HG 1; Größe: mittelgroßer Humanoide; TW 2W4+5; TP 11; INI -1 (-1 GE); BR 9 m; RK 9 (Berührung 9, auf dem falschen Fuß 9), A Nahkampf -2 (1W6+1 KT x3 Beil); GES: N; RW: REF -1, WIL +0, ZÄH +1; ST 13, GE 8, KO 12, IN 10, WE 11, CH 9

Fertigkeiten und Talente: Klettern +5, Handwerk (Schmied) +3, Lauschen +4, Beruf (Holzfäller) +4; Ausdauer, Abhärtung

Besitztümer: Beil, Kleidung eines Entdeckers

Wor, männlicher Mensch EXP 2: HG 1; Größe: mittelgroßer Humanoide; TW 2W6+2; TP 10; INI +0; BR 9 m; RK 10 (Berührung 10, auf dem falschen Fuß 10), A Nahkampf +2 (1W6+1 Krit x3 Beil); GES: RG; RW: REF +0, WIL +3, ZÄH +1; ST 13, GE 11, KO 12, IN 8, WE 10, CH 9

Fertigkeiten und Talente: Klettern +6, Handwerk (Tischler) +4, Handwerk (Holzverarbeitung) +4, Wissen (Örtliches) +4, Wissen (Natur) +4, Beruf (Holzfäller) +5; Ausdauer, Umgang mit Kriegswaffe (Beil)

Besitztümer: Beil, Kleidung eines Entdeckers

Tira, weiblicher Mensch BÜR 4; HG 3; Größe: mittelgroße Humanoide; TW 4W4+7; TP 19; INI -1 (-1 GE); BR 9 m; RK 9 (Berührung 9, auf dem falschen Fuß 9), A Nahkampf +3 (1W6+1 KT x3 Beil); GES: N; RW: REF +0, WIL +1, ZÄH +2; ST 13, GE 8, KO 12, IN 10, WE 11, CH 10

Fertigkeiten und Talente: Klettern +5, Handwerk (Lederverarbeitung) +3, Diplomatie +3, Lauschen +4, Beruf (HolzfällerIn) +4; Ausdauer, Umgang mit Kriegswaffe (Beil), Abhärtung

Besitztümer: Beil, Kleidung einer Entdeckerin

Holzfäller, männlicher oder weiblicher Mensch BÜR 1 (18); HG 1/2; Größe: mittelgroßer Humanoide; TW 1W4+4; TP 7; INI -1 (-1 GE); BR 9 m; RK 9 (Berührung 9, auf dem falschen Fuß 9), A Nahkampf -3 (1W6+1 KT x3 Beil) GES: N; RW: REF -1, WIL +0, ZÄH +1; ST 13, GE 8, KO 12, IN 10, WE 11, CH 9

Fertigkeiten und Talente: Klettern +5, Lauschen +4, Beruf (Holzfäller) +4; Ausdauer, Abhärtung

Besitztümer: Beil, Kleidung eines Entdeckers

Der Druiden:

Taldorin, männlicher Halb-Elf DRU 5: HG 5; Größe: mittelgroßer Humanoide; TW 5W8; TP 30; INI +3 (+3 GE); BR 6 m; RK 18 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 15), A Nahkampf +4 (1W6 KT 18-20 Krummsäbel [Meisterarbeit]) BE Tiergefährte, Naturgespür, Lockruf der Natur widerstehen, Spurloser Schritt, Gespür für Tiere, Tiergestalt 1/Tag, Unterholz durchqueren, Dämmerlicht; GES: N; RW: REF +4, WIL +7, ZÄH +4; ST 10, GE 16, KO 11, IN 12, WE 16, CH 8

Fertigkeiten und Talente: Konzentration +8, Diplomatie +7, Wissen (Natur) +11, Entdecken +13, Überleben +11; Ausdauer, Unverwundlich

Besitztümer: Fellrüstung, 2 Tränke (*Mittelschwere Wunden heilen*), Krummsäbel [Meisterarbeit], Kleidung eines Entdeckers, Großer Holzschild

Vorbereitete Druidenzauber (5/4/3/2): Grad 0 - *Gift entdecken, Licht* (x2), *Magie entdecken, Resistenz*, 1. Grad - *Leichte Wunden heilen* (x2), *Magische Fänge, Verstricken*, 2. Grad - *Baum, Metall erhitzen, Rindenhaut*, 3. Grad - *Blitze herbeirufen**

*Taldorin hat normalerweise einen seiner Zauber des dritten Grades dazu verwendet, spontan *Verbündeten der Natur herbeirufen* zu wirken. Ist er nicht dazu gekommen, verfügt er zusätzlich noch über den Zauber *Dornenwuchs*.

Nzevorikin:

Nzevorikin, männlicher Mensch KLE 5/Verseucher 1: HG 6; Größe: mittelgroßer Humanoide; TW 6W8+6; TP 41; INI +2 (+2 GE); BR 6 m; RK 20 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 19), A Nahkampf +4 (1W6+1/1W6 KT 20 Kampfstab [Meisterarbeit]) oder Nahkampf +2/+2 (1W6+1/1W6 KT 20 Kampfstab [Meisterarbeit]); BE: Untote beeindrucken 5/Tag, Zauber Wunden verursachen spontan wirken, Schmutz des Incubulos; GES: NB; RW: REF +3, WIL +9, ZÄH +7; ST 12, GE 15, KO 12, IN 10, WE 17, CH 14

Fertigkeiten und Talente: Konzentration +10, Wissen (Religion) +9, Wissen (Die Ebenen) +5, Zauberkunde +5; Große Zähigkeit, Kampf mit zwei Waffen, Krankheiten widerstehen, Ringkampfverteidigung

Besitztümer: Kampfstab [Meisterarbeit], *Ritterrüstung+1*, Unheiliges Symbol (Incubulos)

Vorbereitete Zauber (5/4+1/4+1/3+1): Grad 0 - *Ausbessern, Kleinere Wunden heilen* (x2), *Resistenz, Tugend*, 1. Grad - *Befehl, Furcht auslösen, Magische Waffe, Sanktum, Unheil*, 2. Grad - *Ausdauer, Bärenstärke, Monster herbeizaubern II* (x2), *Totenglocke*, 3. Grad - *Ansteckung, Monster herbeizaubern III, Schwere Wunden heilen, Unsichtbarkeit aufheben*

Domänen: Tod (einmal täglich Todesgriff), Böses (Böse Zauber mit +1 auf Zauberstufe), Pestilenz (immun gegen die Effekte aller Krankheiten, obwohl er immer noch Krankheiten übertragen kann)

Der Druiden:

Taldorin, männlicher Halb-Elf DRU 6: HG 6; Größe: mittelgroßer Humanoide; TW 6W8; TP 36; INI +3 (+3 GE); BR 6 m; RK 19 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 16), A Nahkampf +5 (1W6 KT 18-20 Krummsäbel [Meisterarbeit]) BE Tiergefährte, Naturgespür, Lockruf der Natur widerstehen, Spurloser Schritt, Gespür für Tiere, Tiergestalt 2/Tag, Unterholz durchqueren, Dämmerlicht; GES: N; RW: REF +5, WIL +8, ZÄH +5; ST 10, GE 16, KO 11, IN 12, WE 16, CH 8

Fertigkeiten und Talente: Konzentration +9, Diplomatie +8, Wissen (Natur) +12, Entdecken +14, Überleben +12; Ausdauer, Im Kampf zaubern, Unverwundlich

Besitztümer: *Fellrüstung+1*, Krummsäbel [Meisterarbeit], Kleidung eines Entdeckers, 2 Tränke (*Mittelschwere Wunden heilen*) ZS 3, Großes Holzschild

Vorbereitete Druidenzauber (5/4/4/3): Grad 0 - *Gift entdecken, Licht* (x2), *Magie entdecken, Resistenz*, 1. Grad - *Leichte Wunden heilen* (x2), *Magische Fänge, Verstricken*; 2. Grad - *Bärenstärke, Baum, Metall erhitzen, Rindenhaut*; 3. Grad - *Blitze herbeirufen, Dornenwuchs*

*Taldorin hat einen seiner Zauber des dritten Grades dazu verwendet, spontan *Verbündeten der Natur herbeirufen* zu wirken. Ist er nicht dazu gekommen, verfügt er zusätzlich noch über den Zauber *Windmauer*.

Nzevorikin:

Nzevorikin, männlicher Mensch KLE 5/Verseucher 3: HG 8; Größe: mittelgroßer Humanoide; TW 8W8+8; TP 54; INI +2 (+2 GE); BR 6 m; RK 21 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 20), A Nahkampf +6 (1W6+1/1W6 KT 20 Kampfstab [Meisterarbeit]) oder Nahkampf +4/+4 (1W6+1/1W6 KT 20 Kampfstab [Meisterarbeit]); BE: Untote beeindrucken 5/Tag, Zauber Wunden verursachen spontan wirken, Schmutz des Incubulos Täuschung, Aura der Furcht; GES: NB; RW: REF +4, WIL +11, ZÄH +8; ST 12, GE 15, KO 12, IN 10, WE 18, CH 14

Fertigkeiten und Talente: Konzentration +12, Wissen (Religion) +11, Wissen (Die Ebenen) +5, Zauberkunde +7; Große Zähigkeit, Kampf mit zwei Waffen, Krankheiten widerstehen, Ringkampfverteidigung

Besitztümer: Kampfstab [Meisterarbeit], *Ritterrüstung+1*, Unheiliges Symbol (Incubulos), *Schutzring+1*

Vorbereitete Zauber (6/5+1/4+1/4+1/3+1): Grad 0 - *Ausbessern, Kleinere Wunden heilen* (x3), *Resistenz, Tugend*, 1. Grad - *Befehl* (x2), *Furcht auslösen, Magische Waffe, Sanktum, Unheil*; 2. Grad - *Ausdauer, Bärenstärke, Monster herbeizaubern II* (x2), *Totenglocke*; 3. Grad - *Ansteckung, Monster herbeizaubern III* (x2), *Schwere Wunden heilen, Unsichtbarkeit aufheben*; 4. Grad - *Gift, Göttliche Macht, Luftweg, Monster herbeizaubern IV*

Domänen: Tod (einmal täglich Todesgriff), Böses (Böse Zauber mit +1 auf Zauberstufe), Pestilenz (immun gegen die Effekte aller Krankheiten, obwohl er immer noch Krankheiten übertragen kann)

Der Druiden:

Taldorin, männlicher Halb-Elf DRU 8: HG 8; Größe: mittelgroßer Humanoide; TW 8W8+8; TP 54; INI +3 (+3 GE); BR 6 m; RK 20 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 17), A Nahkampf +7/+2 (1W6 KT 18-20 Krummsäbel [Meisterarbeit]); BE Tiergefährte, Naturgespür, Lockruf der Natur widerstehen, Spurloser Schritt, Gespür für Tiere, Tiergestalt 3/Tag, Große Tiergestalt, Unterholz durchqueren, Dämmerlicht; GES: N; RW: REF +5, WIL +9, ZÄH +7; ST 10, GE 16, KO 12, IN 12, WE 16, CH 8

Fertigkeiten und Talente: Konzentration +12, Diplomatie +10, Wissen (Natur) +14, Entdecken +16, Überleben +14; Ausdauer, Im Kampf zaubern, Unverwundlich

Besitztümer: *Fellrüstung+1*, *Großer Holzschild+1*, Krummsäbel [Meisterarbeit], Kleidung eines Entdeckers, 3 Tränke (*Mittelschwere Wunden heilen*) ZS 3

Vorbereitete Druidenzauber (6/5/4/4/2): Grad 0 - *Gift entdecken*, *Licht* (x2), *Magie entdecken*, *Resistenz* (x2); 1. Grad - *Leichte Wunden heilen* (x3), *Magische Fänge*, *Verstricken*; 2. Grad - *Bärenstärke*, *Baum*, *Metall erhitzen*, *Rindenhaut*; 3. Grad - *Blitze herbeirufen*, *Dornenwuchs*, *Mächtige magische Fänge*, *Windmauer*; 4. Grad - *Eissturm**

*Taldorin hat einen seiner Zauber des vierten Grades dazu verwendet, spontan *Verbündeten der Natur herbeirufen* zu wirken. Ist er nicht dazu gekommen, verfügt er ein zweites Mal über den Zauber *Eissturm*.

Nzevorikin:

Nzevorikin, männlicher Mensch KLE 5/Verseucher 5: HG 10; Größe: mittelgroßer Humanoide; TW 10W8+10; TP 68; INI +2 (+2 GE); BR 6 m; RK 21 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 20), A Nahkampf +7 (1W6+1/1W6 KT 20 Kampfstab [Meisterarbeit]) oder Nahkampf +5/+5 (1W6+1/1W6 KT 20 Kampfstab [Meisterarbeit]); BE: Untote beeindrucken 5/Tag, Zauber Wunden verursachen spontan wirken, Schmutz des Incubulos Täuschung, Aura der Furcht, Ätherisch (1/Tag); GES: NB; RW: REF +4, WIL +12, ZÄH +9; ST 12, GE 15, KO 12, IN 10, WE 18, CH 14

Fertigkeiten und Talente: Konzentration +14, Wissen (Religion) +13, Wissen (Die Ebenen) +5, Zauberkunde +9; Große Zähigkeit, Kampf mit zwei Waffen, Krankheiten widerstehen, Im Kampf zaubern, Ringkampfverteidigung

Besitztümer: Kampfstab [Meisterarbeit], *Ritterrüstung+2*, Unheiliges Symbol (Incubulos)

Vorbereitete Zauber (6/5+1/5+1/4+1/4+1/2+1): Grad 0 - *Ausbessern*, *Kleinere Wunden heilen* (x3), *Resistenz*, *Tugend*; 1. Grad - *Befehl* (x2), *Furcht auslösen*, *Magische Waffe*, *Sanktum*, *Unheil*; 2. Grad - *Ausdauer*, *Bärenstärke*, *Monster herbeizaubern II* (x3), *Totenglocke*; 3. Grad - *Ansteckung*, *Fluch*, *Monster herbeizaubern III*, *Schwere Wunden heilen*, *Unsichtbarkeit aufheben* (x2); 4. Grad - *Gift*, *Göttliche Macht*, *Luftweg*, *Mächtige magische Waffe*, *Monster herbeizaubern IV*; 5. Grad - *Flammenschlag*, *Monster herbeizaubern V*, *Rattenplage*

Domänen: Tod (einmal täglich Todesgriff), Böses (Böse Zauber mit +1 auf Zauberstufe), Pestilenz (immun gegen die Effekte aller Krankheiten, obwohl er immer noch Krankheiten übertragen kann)

Der Druide:

Taldorin, männlicher Halb-Elf DRU 10: HG 10; Größe: mittelgroßer Humanoide; TW 10W8+10; TP 68; INI +3 (+3 GE); BR 6 m; RK 20 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 17), A Nahkampf +9/+4 (1W6 KT 18-20 Krummsäbel [Meisterarbeit]); BE Tiergefährte, Naturgespür, Lockruf der Natur widerstehen, Spurloser Schritt, Gespür für Tiere, Tiergestalt 4/Tag, Große Tiergestalt, Unterholz durchqueren, Dämmerlicht; GES: N; RW: REF +5, WIL +10, ZÄH +8; ST 10, GE 16, KO 12, IN 12, WE 16, CH 8

Fertigkeiten und Talente: Konzentration +14, Diplomatie +12, Wissen (Natur) +16, Entdecken +18, Überleben +16; Ausdauer, Im Kampf zaubern, Unverwundlich, Waffenfokus (Krummsäbel)

Besitztümer: Fellrüstung+1, Großer Holzschild+1, Krummsäbel [Meisterarbeit], Kleidung eines Entdeckers, 3 Tränke (*Mittelschwere Wunden heilen*) ZS 3

Vorbereitete Druidenzauber (6/5/4/4/3/2): Grad 0 - *Gift entdecken, Licht* (x2), *Magie entdecken, Resistenz* (x2); 1. Grad - *Leichte Wunden heilen* (x3), *Magische Fänge, Verstricken*; 2. Grad - *Bärenstärke, Baum, Metall erhitzen, Rindenhaut*; 3. Grad - *Blitze herbeirufen, Dornenwuchs, Mächtige magische Fänge, Windmauer*; 4. Grad - *Eissturm, Schwere Wunden heilen**; 5. Grad - *Feuerwand, Gewitter herbeirufen*

*Taldorin hat einen seiner Zauber des vierten Grades dazu verwendet, spontan *Verbündeten der Natur herbeirufen* zu wirken. Ist er nicht dazu gekommen, verfügt er ein zweites Mal über den Zauber *Eissturm*.

Nzevorikin

Nzevorikin, männlicher Mensch KLE 5/Verseucher 7: HG 12; Größe: mittelgroßer Humanoide; TW 12W8+12+12; TP 90; INI +2 (+2 GE); BR 6 m; RK 22 (Berührung 11, auf dem falschen Fuß 21), A Nahkampf +10 (1W6+2 KT 20 +1 Kampfstab) oder Nahkampf +8/+8 (1W6+2/1W6+1 KT 20 +1 Kampfstab); BE: Untote beeindrucken 5/Tag, Zauber Wunden verursachen spontan wirken, Schmutz des Incubulos Täuschung, Aura der Furcht, Heuschreck der toten Erde, Ätherisch (2/Tag); GES: NB; RW: REF +5, WIL +13, ZÄH +11; ST 12, GE 15, KO 12+2, IN 10, WE 19, CH 14

Fertigkeiten und Talente: Konzentration +17, Wissen (Religion) +15, Wissen (Die Ebenen) +5, Zauberkunde +11; Große Zähigkeit, Kampf mit zwei Waffen, Krankheiten widerstehen, Im Kampf zaubern, Ringkampfverteidigung, Waffenfokus (Kampfstab)

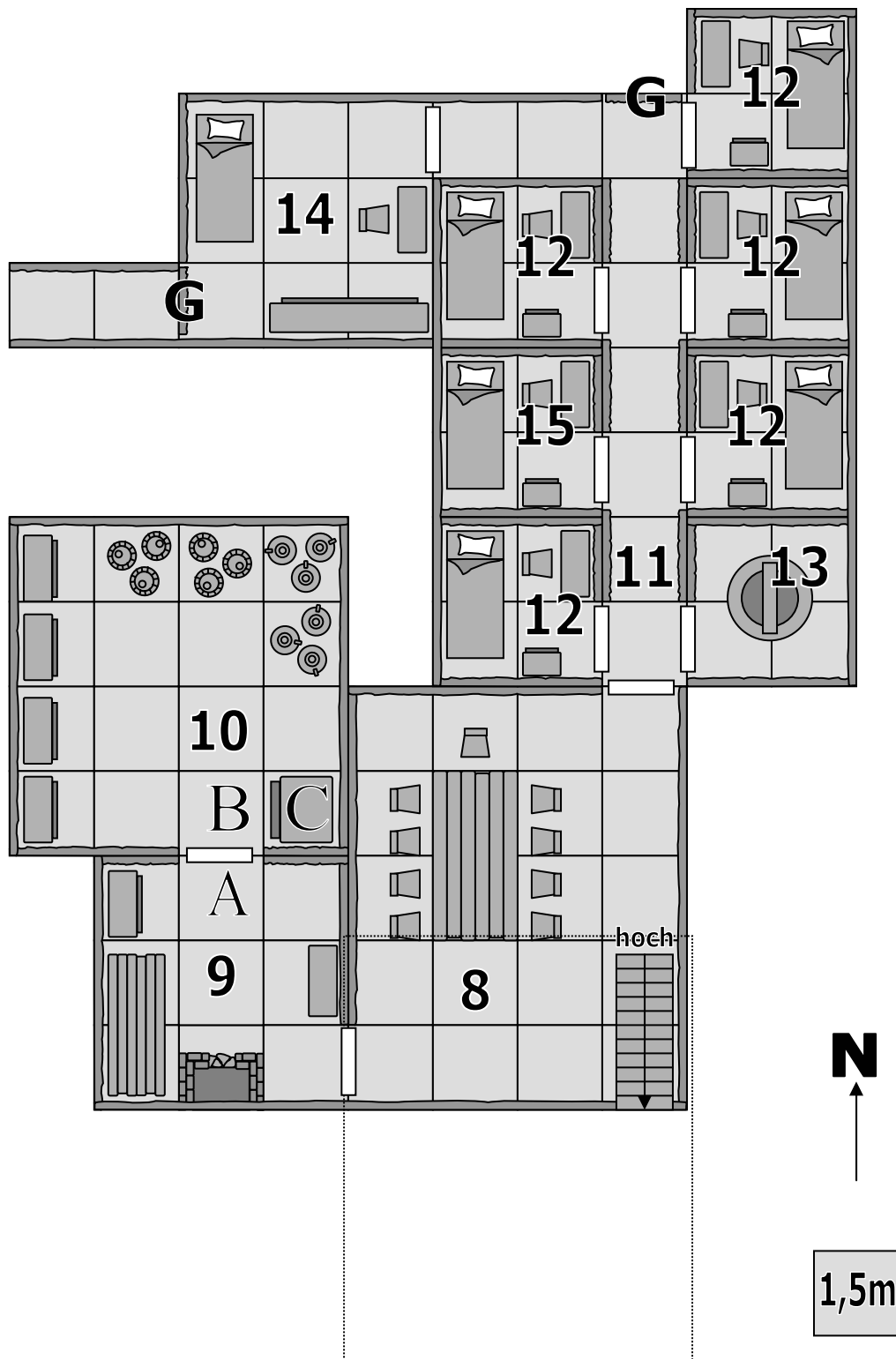
Besitztümer: *Kampfstab*+1, *Ritterrüstung*+2, *Schutzring*+1, *Konstitutionsamulett*+2, Unheiliges Symbol (Incubulos)

Vorbereitete Zauber (6/6+1/5+1/5+1/4+1/3+1/2+1): Grad 0 - *Ausbessern, Kleinere Wunden heilen* (x3), *Resistenz, Tugend*; 1. Grad - *Befehl, Furcht auslösen, Leichte Wunden heilen* (x3), *Sanktum, Unheil*; 2. Grad - *Ausdauer, Bärenstärke, Monster herbeizaubern II* (x3), *Totenglocke*; 3. Grad - *Ansteckung, Fluch, Monster herbeizaubern III* (x2), *Unsichtbarkeit aufheben* (x2); 4. Grad - *Gift, Göttliche Macht, Kritische Wunden heilen, Luftweg, Mächtige magische Waffe*; 5. Grad - *Flammenschlag* (x2), *Monster herbeizaubern V, Rattenplage*; 6. Grad - *Fluch der Lykanthropie, Heilung, Leid*

Domänen: Tod (einmal täglich Todesgriff), Böses (Böse Zauber mit +1 auf Zauberstufe), Pestilenz (immun gegen

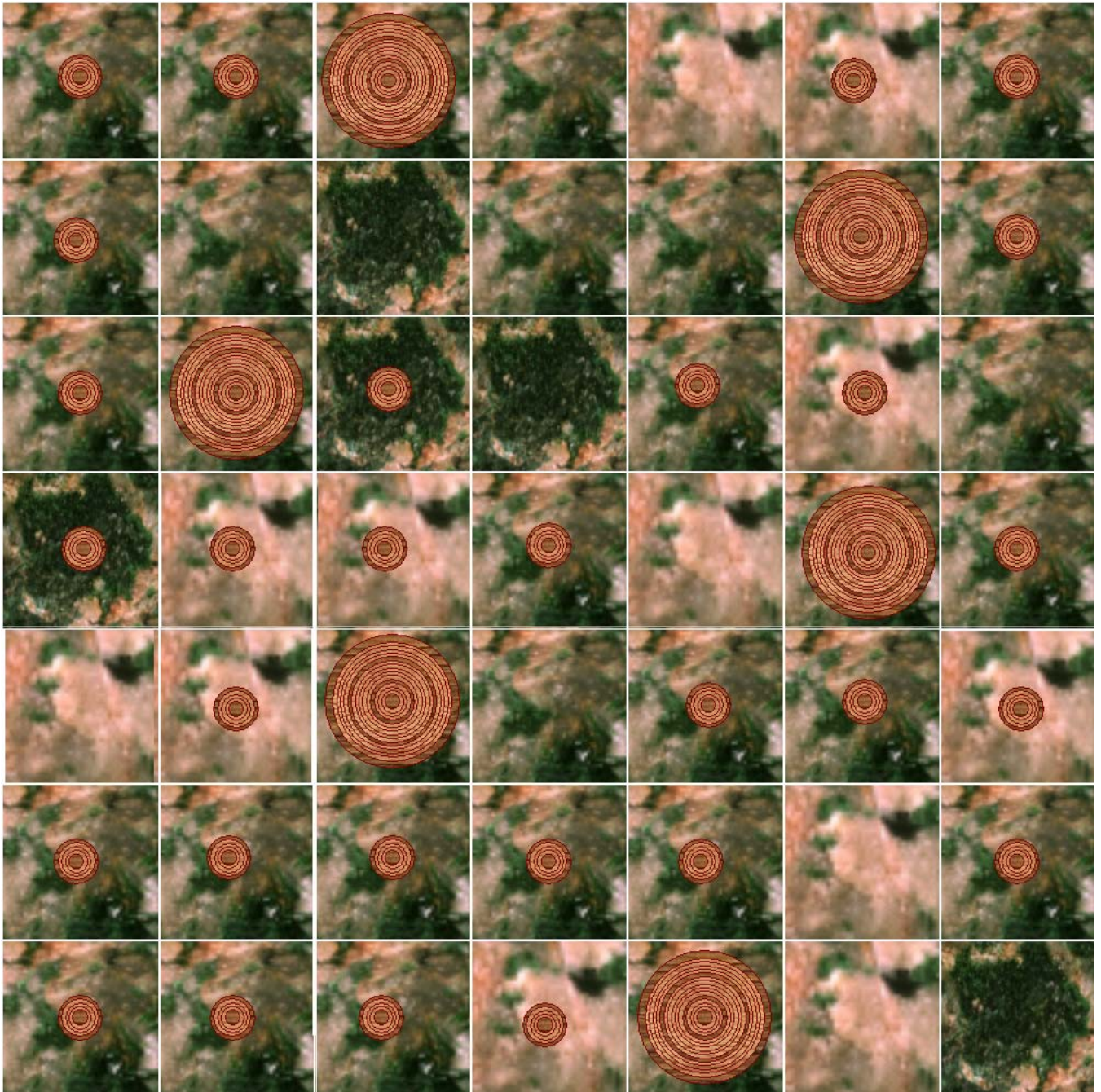
die Effekte aller Krankheiten, obwohl er immer noch Krankheiten übertragen kann)

Spielleiterhilfe 1:
Der unterirdische Teil des Tempels

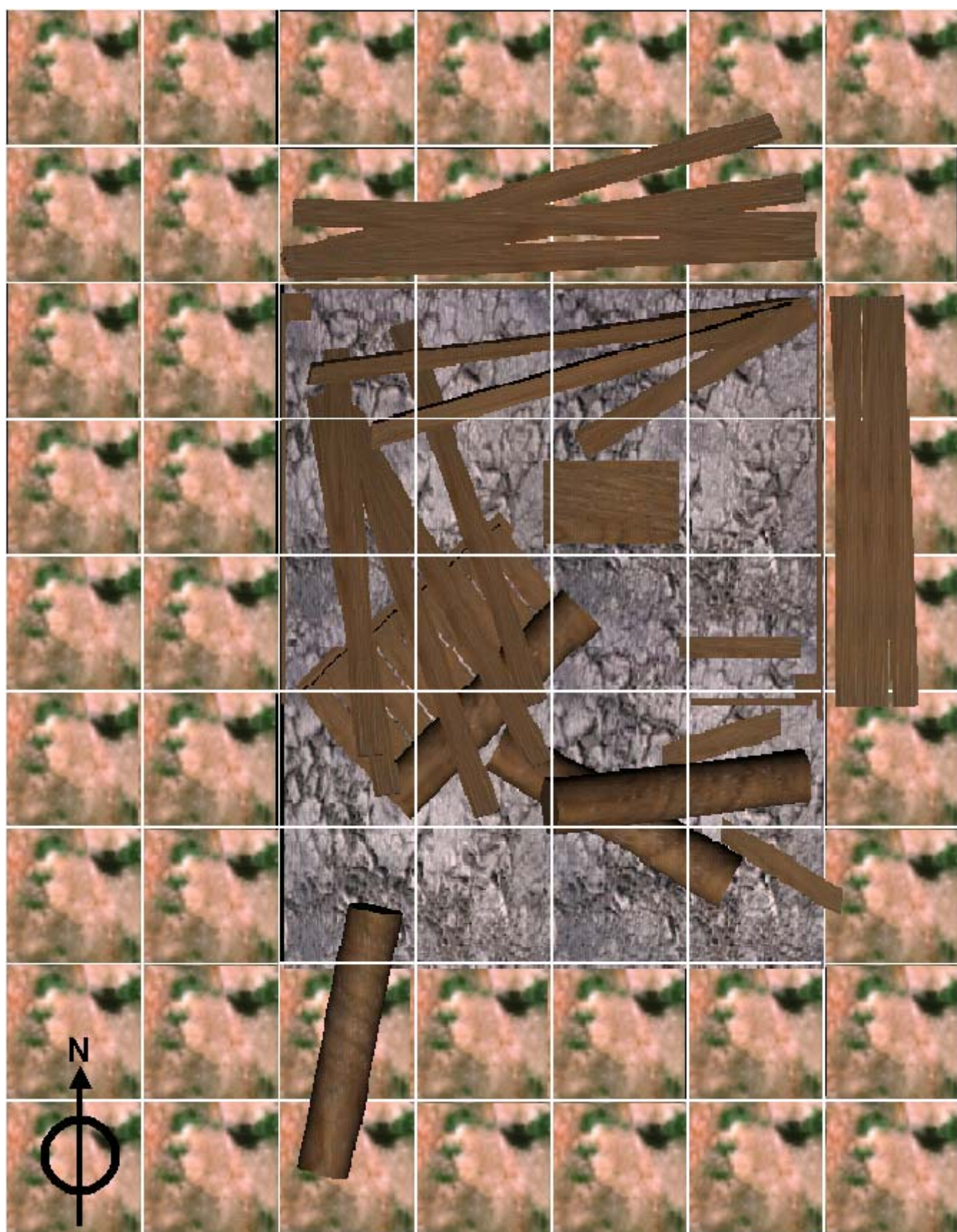


Spielerhilfe 1: Wald

Das folgende Raster zeigt einen typischen Wald mittlerer Dichte. Die dunkelgrünen Felder stellen dichtes Unterholz und die grünlichen Felder lichtetes Unterholz dar. Die großen Kreise stellen mächtige Bäume dar, die kleinen durchschnittlich große Bäume.



Spielerhilfe 2: Die Tempelruine



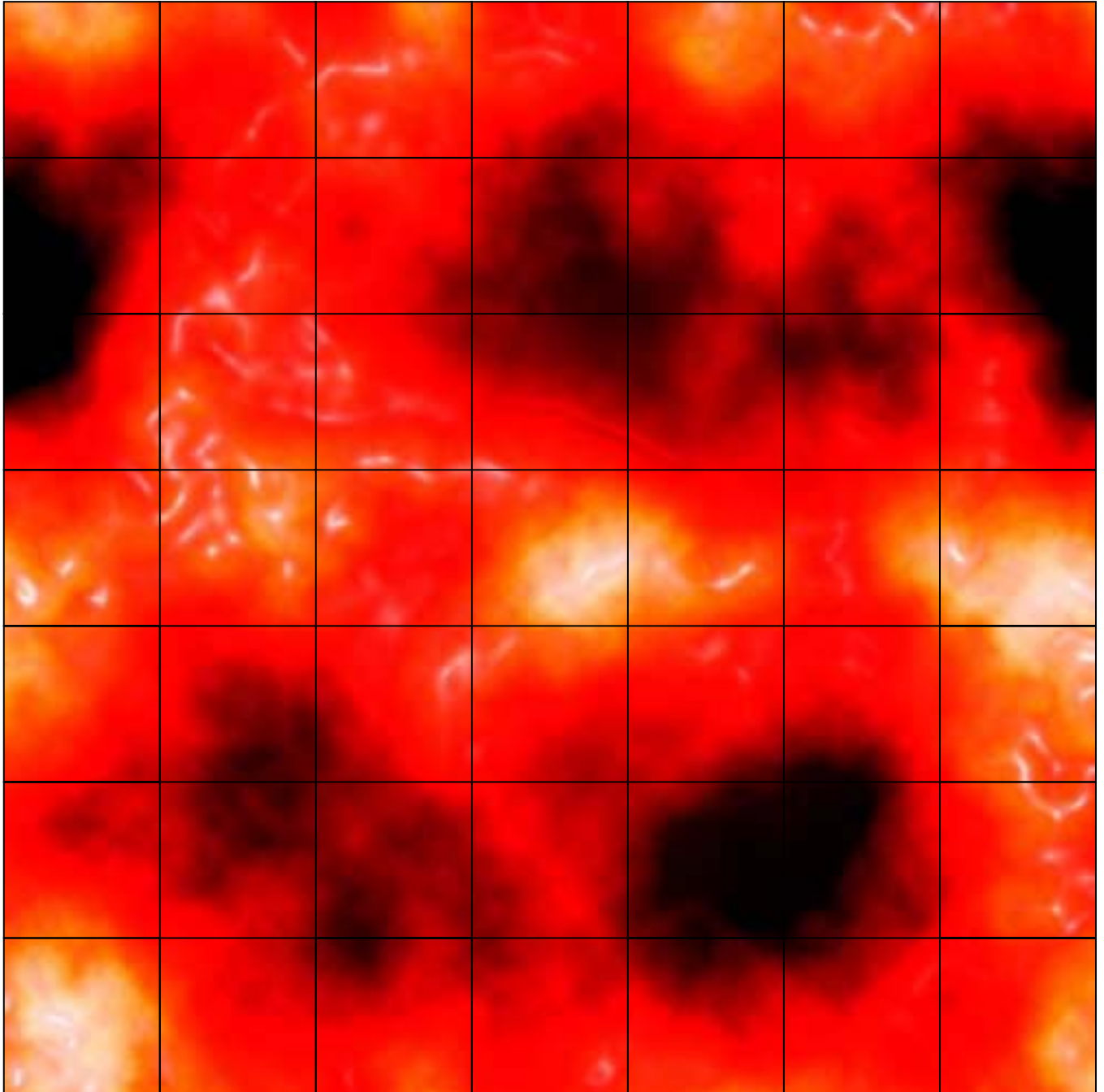
Spielerhilfe 3: Die Notiz im Buch

Die SC finden diese Notiz in einem Buch in Nzevorikins Zimmer (Begegnung 14)



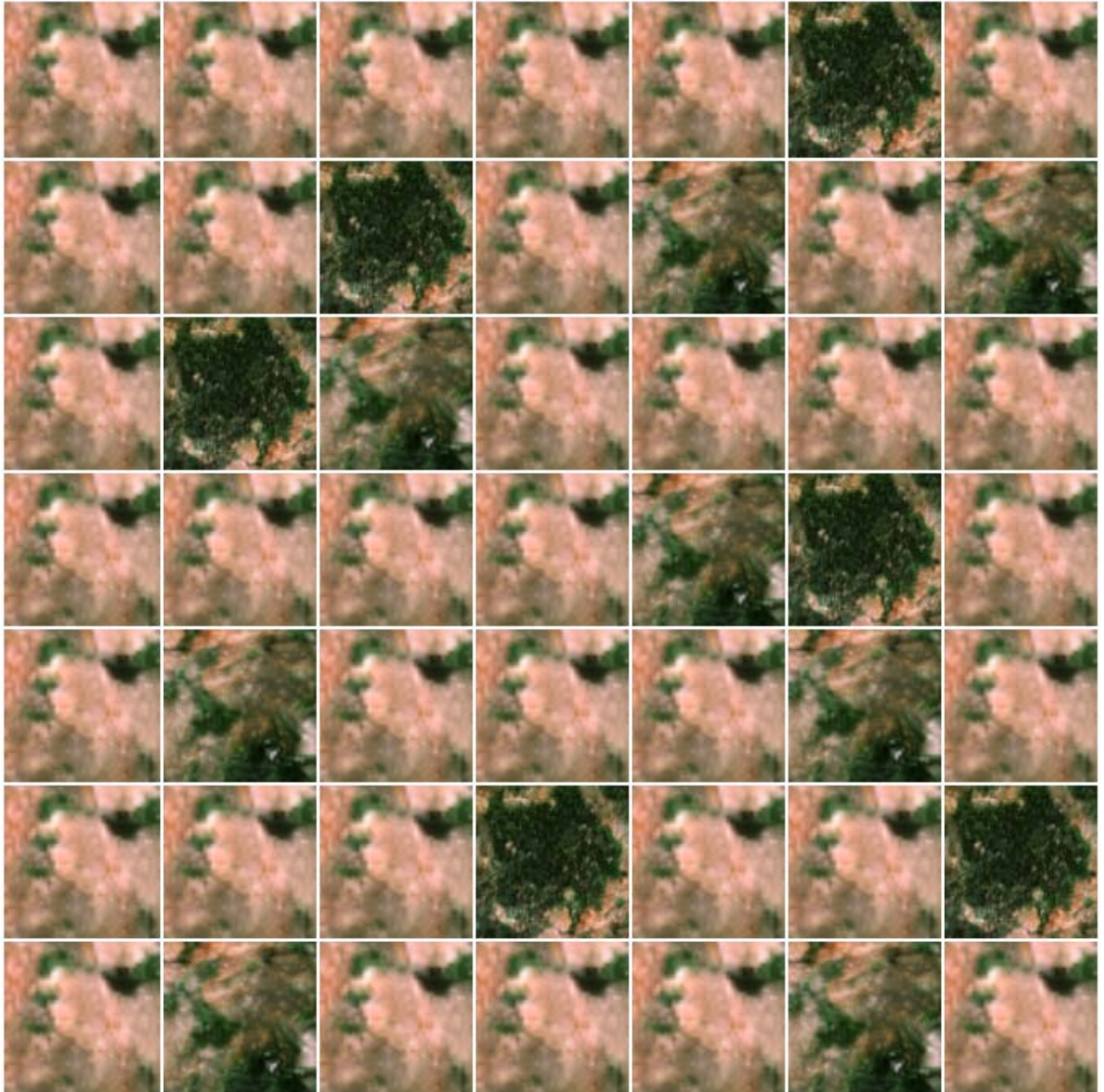
Spielerhilfe 4: Lava

Dieses Raster zeigt einen Abschnitt glühender Lava. Die dunklen Flecken stellen Inseln schwarzen Gesteins dar, auf denen sich ein Charakter aufhalten kann. Jede Runde die sich ein Charakter in einem Feld aufhält, das direkt an ein Lavafeld angrenzt, nimmt er 1W6 Feuerschaden. Fällt ein Charakter in ein Lavafeld, nimmt er 20W6 Feuerschaden.



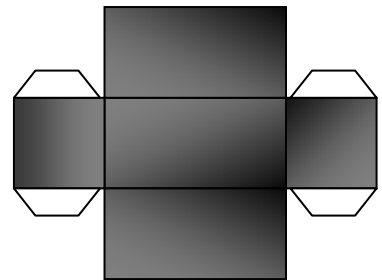
Spielerhilfe 5: Ebene

Das folgende Raster zeigt eine typische Ebene. Die dunkelgrünen Felder stellen dichtes Unterholz dar, die grünlichen Felder lichtetes Unterholz.



Spielerhilfe 6: Der verwandelte Tempel und der Altar

Dieses Raster stellt das Fundament des verwandelten Tempels dar. Das Fundament kann als leicht erhabene Platte hergestellt werden. Der Altar wird ebenfalls als kleine Schachtel gebaut.



Spielerhilfe 7: Raster für Begegnung Zehn

Dieses Raster zeigt den Bereich, in dem Begegnung 10 stattfindet.



Plague Bringer of Incabulos

The Harbinger of Nightmares lends his power to those followers who have shown resiliency and have proven their worth above that of the other mortals. Despite the fact that Incabulos has little respect for mortals, he realizes that in order to achieve his plans and gain power, he must have agents to spread his terror across the Material Plane. He grants those that have survived the great plagues and famines that he unleashes powers beyond that of typical mortals. Amongst the loosely organized ranks of his followers, these chosen few are called "Plague Bringers". They have gained the ability to reign over their followers with fear and terror, and they can control the dreams and nightmares of subjects. They use the divine might of their god to spread famine and disease, causing a great rise in the power of their patron in the areas that they inhabit. Through this great suffering, Incabulos grows stronger and more able to wrest control of Oerth from his hated enemies.

Skills: Knowledge (religion) 8 ranks, Knowledge (the planes) 4 ranks

Feats: Great Fortitude

Patron: Incabulos

Spells: Ability to cast 3rd-level divine spells

Special: The character must have been exposed to and cured of a deadly disease.

Class Skills:

The plague bringer's class skills (and the key ability for each skill) are Bluff (Cha), Concentration (Con), Craft (Int), Diplomacy (Cha), Heal (Wis), Intimidate (Cha), Knowledge (arcana) (Int), Knowledge (religion) (Int), Knowledge (the planes) (Int), Profession (Wis), Spellcraft (Int). See Chapter 4 of the Player's Handbook for skill descriptions.

Skill Points at Each Level: 2 + Int modifier.

Class Features

The following are class features of the plague bringer prestige class.

Weapon and Armor Proficiency: A plague bringer gains no weapon or armor proficiencies.

Pestilence Domain (Ex): Upon adopting the Plague Bringer class, a character gains access to the pestilence domain, as described in *Complete Divine*. The character gains the granted power associated with the domain, and can select spells in that domain as her daily domain spells. If the character already possesses this domain, the character may choose another domain granted by Incabulos (Death, Destruction, or Evil).

Spells per Day: At each plague bringer level, the character gains new spells per day as if he had also gained a level in a divine spellcasting class to which he belonged before adding the prestige class level. He does not, however, gain any other benefit a character of that class would have gained (such as an improved chance of turning undead). If the character had more than one divine spellcasting class before becoming a plague bringer, the player must decide to which class to add each plague bringer level for the purpose of determining spells per day and spells known.

Incabulos' Taint (Su): As a curse of Incabulos, plague bringers incur a grotesque deformity. In addition, they have the ability to spread demon fever through touch. The subject is allowed a DC 18 Fortitude saving throw to resist the primary and secondary effects of the disease. See Chapter 3 of the Dungeon Master's Guide for disease description.

Deception (Sp): At 2nd level, the plague bringer has mastered the art of deception such that he has been granted the ability to change his appearance and create powerful illusions to deceive his followers into doing his bidding. The plague bringer can alter self as a spell-like ability. This ability duplicates the effect of the spell *alter self*.

Aura of Fear (Ex): At 3rd level, the plague bringer has become so foul that he emits an aura of fear, which he uses to control his followers and make his opponents dread his very presence. Creatures that come within 10 feet of the plague bringer are subject to the effect. A potentially affected creature that succeeds at a Will save (DC 10 + level of plague bringer) remains immune to the aura for one day. On a failure, creatures of 4 or fewer HD become panicked for 2d4 rounds and those with 5 or more HD become shaken for 2d4 rounds. This ability counts as a fear effect for creatures that are immune or have special abilities to aid them against fear.

Etherealness (Su): At 4th level, the plague bringer can move into the realm of dreams: the ethereal plane, as per the spell *ethereal jaunt*. The effect persists for 1 round per level of the plague bringer. At 7th level, he can move to the ethereal plane 2/day. At 10th level, he can move 3/day.

Locust of the Dead Earth (Su): At 6th level, the plague bringer brings famine and blight to the regions that he travels through, as if a swarm of locusts followed his every move. His presence causes plants within 30 feet to wither and die. Plant creatures within 30 feet must make a Fortitude save (DC 10 + level of plague bringer) each round they are in the area of effect or suffer 4d6 damage.

Dream Haunting (Su): At 8th level, the plague bringer can visit the dreams of a chaotic or evil individual, much like the Night Hag ability except he does not need a heartstone to do so. Once a plague bringer invades someone's dreams, he rides on the victim's back until dawn. The sleeper suffers from tormenting dreams and suffers 1 point of permanent Constitution

drain upon awakening. A sleeper reduced to a Constitution score of 0 dies. Only another ethereal being can stop these nocturnal intrusions, by confronting and defeating the plague bringer.

Lvl	BAB	Fort	Ref	Will	Special	Spells Per Day
1st	+0	+2	+0	+2	Pestilence Domain, Incabulos' Taint	+1 level of existing class
2nd	+1	+3	+0	+3	Deception	+1 level of existing class
3rd	+2	+3	+1	+3	Aura of Fear	+1 level of existing class
4th	+3	+4	+1	+4	Etherealness 1	+1 level of existing class
5th	+3	+4	+1	+4		+1 level of existing class
6th	+4	+5	+2	+5	Locust of the Dead Earth	+1 level of existing class
7th	+5	+5	+2	+5	Etherealness 2	+1 level of existing class
8th	+6	+6	+2	+6	Dream Haunting	+1 level of existing class
9th	+6	+6	+3	+6		+1 level of existing class
10th	+7	+7	+3	+7	Etherealness 3	+1 level of existing class