

THE GAME MASTER'S BOOK
NON-PLAYER
CHARACTERS



FÜR ALLE 5E-RPG-
ABENTEUER

MIT
AUFWENDIGEN
ILLUSTRATIONEN

MAGIER, SCHURKE, WIRT UND CO. – MACHE DEINE 5E-RPG-ABENTEUER
NOCH SPANNENDER MIT ÜBER 500 EINZIGARTIGEN CHARAKTEREN

JEFF ASHWORTH

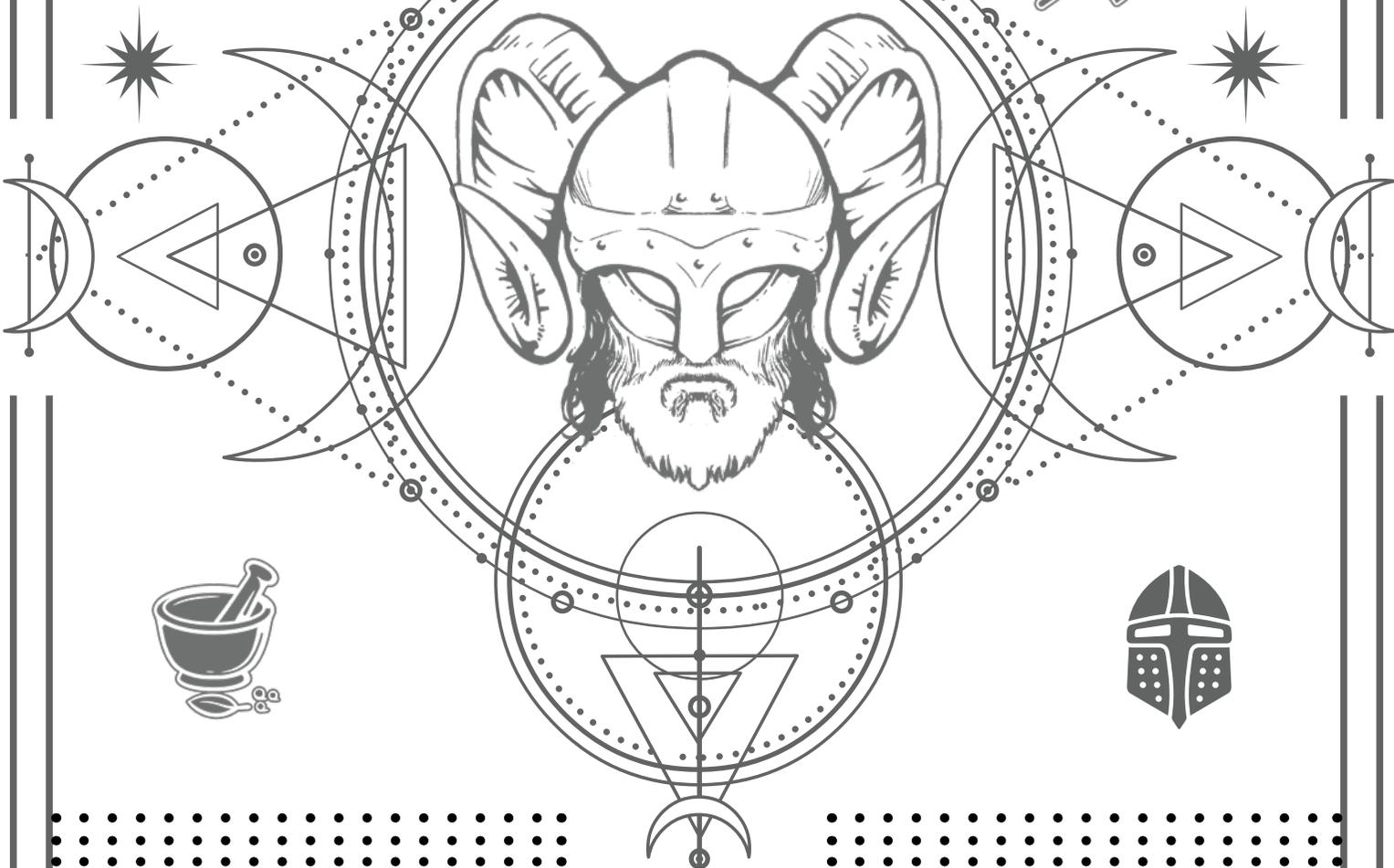
Plus
3 ONE-SHOT-
ABENTEUER



riva

THE GAME MASTER'S BOOK

NON-PLAYER CHARACTERS



MAGIER, SCHURKE, WIRT UND CO. - MACHE DEINE 5E-RPG-ABENTEUER NOCH SPANNENDER MIT ÜBER 500 EINZIGARTIGEN CHARAKTEREN

JEFF ASHWORTH



riva

Plus
3 ONE-SHOT-
ABENTEUER

THE GAME MASTER'S BOOK OF NON-PLAYER CHARACTERS

I N H A L T

04 Vorwort | Einleitung

08 One-Shot-Abenteuer

- | | | |
|---|----------------------|-------|
| 1 | Wo Rauch ist ... | S. 10 |
| 2 | Verborgene Schrecken | S. 24 |
| 3 | Hängepartie | S. 36 |

48 Großstadtgewimmel

- | | | |
|---|-------------------------------|-------|
| 1 | Gemeines Volk | S. 49 |
| 2 | Adlige & Anführer | S. 59 |
| 3 | Gesetzhüter & Gesetzesbrecher | S. 74 |
| 4 | Sonderlinge & Außenseiter | S. 88 |
| 5 | NSC-Generator | S. 98 |

104 Dorf- und Kleinstadtleben

- | | | |
|---|-------------------------------|--------|
| 1 | Gemeines Volk | S. 105 |
| 2 | Adlige & Anführer | S. 113 |
| 3 | Gesetzhüter & Gesetzesbrecher | S. 126 |
| 4 | Sonderlinge & Außenseiter | S. 138 |
| 5 | NSC-Generator | S. 148 |

154 Verlorene Posten

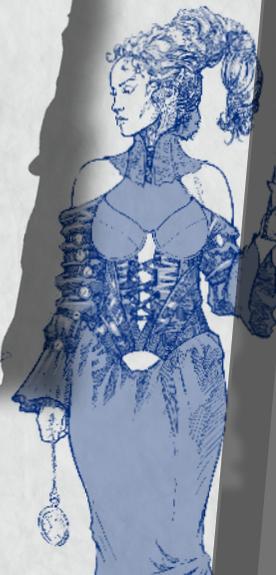
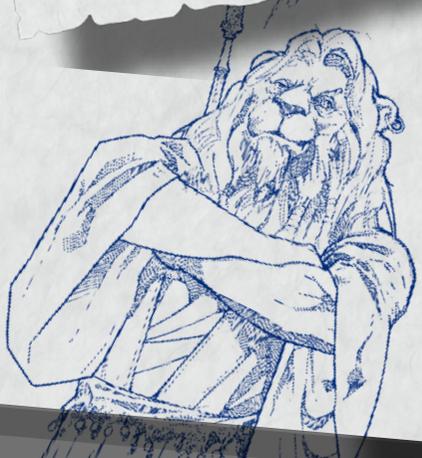
- | | | |
|---|-------------------------------|--------|
| 1 | Gemeines Volk | S. 155 |
| 2 | Adlige & Anführer | S. 167 |
| 3 | Gesetzhüter & Gesetzesbrecher | S. 179 |
| 4 | Sonderlinge & Außenseiter | S. 192 |
| 5 | NSC-Generator | S. 200 |

206 Unterwelt

- | | | |
|---|-------------------------------|--------|
| 1 | Gemeines Volk | S. 207 |
| 2 | Adlige & Anführer | S. 217 |
| 3 | Gesetzhüter & Gesetzesbrecher | S. 229 |
| 4 | Sonderlinge & Außenseiter | S. 244 |
| 5 | NSC-Generator | S. 256 |

262 Quest-Generator

267 NSC- Würfeltabellen





»Wo war dieses Buch während meines ganzen Spielleiterlebens? Endlich gibt es Erleichterung für verzweifelte SLs, die einen Horror davor haben, ihre Spieler könnten auf einmal, tja ... Leute ansprechen! Verzweifelt nicht länger. Jeder irgend denkbare NSC steckt hier drin.«

-Philip Athans, Bestsellerautor und ehemaliger Redakteur von Wizards of the Coast-

»Mit diesem Buch fühlen sich spontane Erzählmomente so an, als hätte man sie von Anfang an geplant. Jeder NSC wird zum potenziellen Ausgangspunkt für ein neues Abenteuer!«

-Pat Kilbane, Regisseur der D&D-Doku The Dreams in Gary's Basement-

VORWORT



Die erfundenen Welten, in denen wir Rollenspiele spielen, werden erst durch ihre Einwohner und deren Geschichten Wirklichkeit. Ein Städtchen in den Bergen bleibt uninteressant, solange es nicht von einer frechen gnomischen Bäckerin, einem trottelligen Stadtwächter oder einem koketten Bürgermeister bewohnt wird. Manche NSCs lassen sich als Hintergrundfiguren abtun, die nur dazu dienen, der Gruppe eine Idee oder Information zu vermitteln, bevor sie wieder Teil der Kulisse werden. Aber außergewöhnliche NSCs können meiner Erfahrung nach außergewöhnliche Entwicklungen für die Spielercharaktere herbeiführen. Es gibt nichts Befriedigenderes für eine Spielleiterin, als wenn sich die Gruppe in einen dahergelaufenen Bauern verliebt und ihn als Mitglied »adoptiert«, um ihn fortan bei jedem Auszug ins Ungewisse mitzunehmen.

Müssten wir also dem schrägen Ladenbesitzer und der schusseligen Kartografin nicht die gleiche Aufmerksamkeit und Sorgfalt widmen wie den Kampfbegegnungen mit Schurken und Schergen, die wir so akribisch vorbereiten? Ja, natürlich! Aber neben dem Entwerfen von Dungeons, dem Ausarbeiten ganzer Welten und dem Planen von Kämpfen sind viele Spielleiter mit der Erstellung und Benennung einer Vielzahl von NSCs überfordert. Genau deshalb ist *The Game Master's Book: Non-Player Characters* ein unschätzbares Werkzeug für Spielleiter.

Beim Spielleiten gibt es kaum etwas Beklemmenderes als die Erkenntnis, dass ein NSC, den man sich auf die Schnelle ausgedacht hat, plötzlich zur »Hauptfigur« wird. Wenn Frage um Frage über ihre Herkunft und ihre Beweggründe aufkommt, gerät man schnell ins Schwitzen. Keine Sorge, liebe SLs: Mit diesem Buch in der Hand findet ihr für fast jede Situation einen NSC, den ihr so verändern könnt, dass er zu eurer Geschichte passt. Mögen der brutal effiziente Sicherheitsgolem oder der charmante Gnom mit dem todschicken Mantler deinen Spielern viel Spaß und Freude bereiten!

Wenn deine SCs mit der von dir geschaffenen Welt interagieren, werden sie unweigerlich mit deren Bewohnern in Kontakt kommen. Einige wichtige Helden und Schurken hast du vielleicht schon im Kopf, aber wenn es um die »normale« Komparserie geht, die eine Welt real und »lebendig« erscheinen lässt, ist es immer gut, schnell einsetzbares Personal parat zu haben. Hierbei ermöglicht dir dieses Buch, eine gewisse erzählerische Stringenz aufrechtzuerhalten und gleichzeitig aus einer Fundgrube an Charakteren zu schöpfen, die deinen SCs etwas bedeuten werden. *The Game Master's Book: Non-Player Characters* ist nicht nur eine wunderbare Ressource voller farbenfroher Persönlichkeiten, die deine Welten bevölkern können, sondern auch eine Sammlung von Ausgangspunkten für abzweigende Quests, Nebenhandlungen und Zwischenabenteuern. Die herrlichen Nichtspieler-Charaktere dieses Buchs bringen das gewisse Etwas in deine Kampagne, während sie die Gruppe in jeder Phase des Abenteuers unterstützen (oder behindern).

JASMINE BHULLAR

@ThatBronzeGirl Twitch.tv/ThatBronzeGirl

EINLEITUNG



DAS SCHÖNE an Tabletop-Rollenspielen steckt schon im Namen – Rollen zu spielen. Als Spielleiter übernimmt man eine Vielzahl an Rollen. Man ist Regelwerk-Ausleger; detailverliebter Geschichtenerzähler; Aufseher über die Schwierigkeitsgrade; eifriger Showrunner, der Handlungsstränge und Entwicklungsbögen ineinanderflieht; eifriger Stimmenimitator, der starke Akzente setzt (bitte nicht so stark, dass es rassistisch wird), damit die NSCs nicht alle nach Möchtegern-Tolkien klingen. Du verkörperst Karle den Maurer, Arlo den Krämer, Riktus den Barbaren, Salazius den Verfasser von Nekromancerotika und zig weitere Charaktere, die du deiner Gruppe zuliebe spontan darstellst – das sind nur die Rollen, die direkt mit dem laufenden Abenteuer zu tun haben. Und dann hat deine Gruppe auch noch die Dreistigkeit zu fragen, was der Bauernjunge anhat, den du nur erwähnt hast, um eine Straße nicht als menschenleer zu beschreiben? Das ist eine Rolle zu viel. Aber anstatt nun in deiner Rolle als rachsüchtiger Gott eine Legion uralter Drachen zu entfesseln, kannst du das nächste Mal, wenn deine Gruppe mehr Infos über einen aus dem Ärmel geschüttelten NSC einfordert, dieses Buch zur Hand nehmen.

WAS DIESES BUCH IST

The Game Master's Book: Non-Player Characters ist eine Sammlung von Persönlichkeiten, die du am Spieltisch zum Leben erwecken kannst – mit Namen, Beschreibungen, Aussprüchen, kleinen Hintergrundgeschichten, motivierenden Bedürfnissen und Wünschen sowie zu erkundenden Geheimnissen oder Hemmnissen. Und weil NSCs dazu neigen, ihre Habseligkeiten zu verlieren, enthält jeder Eintrag auch eine kurze Liste dessen, was die jeweilige Person mit sich führt.

Die NSCs sind in vier Hauptabschnitte unterteilt, die sich wiederum in Unterabschnitte gliedern. Da du in der Regel weißt, wo sich deine Gruppe aufhält, bevor du entscheidest, wen sie dort trifft, sind die Hauptabschnitte nach Örtlichkeit geordnet (Großstadt, Kleinstadt, Peripherie und Untergrund). Die Unterabschnitte teilen die Charaktere nach ihrer Nähe zur Macht und ihrem gesellschaftlichen Stand ein (Gemeines Volk, Adlige und Anführer, Gesetzeshüter oder Gesetzesbrecher sowie diejenigen, die nirgendwo dazugehören – wie vielleicht deine Abenteurer). So findest du schnell ein Wesen, das in einer Großstadt ein guter Barkeeper wäre, oder eine Landadelige, die deine Gruppe mitten in der Walachei fürstlich bewirtet. Dabei musst du dich keineswegs an die vorgegebenen Schubladen halten. Falls du beispielsweise im Abschnitt Unterwelt einen perfekten NSC findest und nicht darauf warten möchtest, dass deine Gruppe in ein überfülltes Höhlensystem absteigt, veränderst du deinen Wunschkandidaten einfach nach Belieben so, dass du ihn ins Spiel bringen kannst.

Diese Freiheit erstreckt sich auf jedes Element der vorgestellten Charakterprofile. Dir missfällt der Lieb-

lingsspruch? Dann verschweige ihn einfach. Es stört dich, dass die Person einen Sack voll Steine schleppt? Dann lass sie stattdessen einen Sack voll Silberfischchen tragen. Dir passt der Schwierigkeitsgrad einer Kreatur nicht? Dann gib ihr mehr oder weniger Trefferpunkte, wie du es immer tust. Dieses Buch gehört jetzt dir. Es sind deine Charaktere. Mach dir klar, dass du alles an ihnen verändern darfst, so als hättest du sie selbst erschaffen. Schließlich musst du am Tisch mit ihnen arbeiten – das geht besser, wenn du sie magst.

Dieses Buch enthält außerdem drei One-Shot-Abenteuer. Einige der darin vorkommenden NSCs sind fest vorgegeben, während andere ausgewürfelt werden. Das sollte dich aber nicht davon abhalten, sie in irgendeiner Form in eigenen Abenteuern zu verwenden oder die vorgeschlagenen NSCs und Schauplätze durch solche zu ersetzen, die deine Spieler bereits kennen. Und weil sich Gruppen immer gerne an irgendwelchen Nebensachen festbeißen und daraus einen Berg machen, den es zu erklimmen gilt, kannst du anhand des **Quest-Generators** einzelne NSCs aus diesem Buch mit klaren Zielen und festgelegten Hindernissen zusammenwürfeln, sodass die Gruppe unverzüglich in den Kampf gegen Windmühlenflügel ziehen kann.

Dieses Buch folgt dem **System Resource Document (SRD)** für die 5. Edition des beliebtesten Tabletop-Rollenspiels der Welt und ist mit anderen Rollenspielsystemen in dem Maße kompatibel, wie du bereit bist, die Eigenschaften seines Personals zu übertragen und umzurechnen. Die Lizenz für das SRD findest du auf S. 268. Verweise auf die entsprechenden Regelwerke und Materialien sind **fett** (Monster), *kursiv* (Zaubersprüche) oder **fett-kursiv** (magische Gegenstände) markiert.

WAS DIESES BUCH NICHT IST

Dieses Buch ist kein Katalog mit nichts als Handwerkern oder Palastwachen. Na ja, das ist es auch – es ist nur nicht so aufgebaut. Wie auch du durch mehr definiert bist als Beruf oder Familienstand, werden in diesem Buch Individuen mit einzigartiger Persönlichkeit vorgestellt. Zwar gehört zur Hintergrundgeschichte eines Charakters in einigen Fällen ein Beruf, aber echte Menschen haben oft zwei (oder sogar neun!) Berufe – das ist in der Fantasy-Welt nicht anders. Vorgesehen ist, dass jeder Charakter als NSC eingesetzt werden kann, wenn du einen brauchst. Jeder kann Tavernenwirt oder Sektenanführer oder auch nur ein armer Teufel sein, der von einem durchgedrehten Wyvern gejagt wird – vielleicht sogar alles drei auf einmal. Wenn du also schnell einen NSC brauchst, blätterst du zum entsprechenden Abschnitt und Unterabschnitt und suchst dir dort einen aus. (Wenn es chaotisch zugehen soll, wählst du einen zufälligen NSC mithilfe der Würfeltabelle auf S. 267 und lässt dich überraschen.) Wieso eine Königin die Inhaberin der Kaschemme ist, die deine Gruppe gerade betritt, wird nicht leicht zu erklären sein, aber das bringt uns zum nächsten Punkt ...

Dieses Buch liefert nicht alle Antworten. Was es jedoch bietet, sind Möglichkeiten. Zu jedem vorgestellten Charakter gibt es Anregungen zum Weiterspinnen der Geschichte, aber die meisten davon ergeben nur Sinn, wenn du sie mit etwas Größerem verknüpfst. Diese Anhänger sollen dir nützlich sein, nicht hinderlich. Wenn du dich also nicht von ihnen inspiriert fühlst, kannst du sie gerne weglassen oder nach deinen Vorstellungen ändern. Manchmal werden in den Beschreibungen andere NSCs genannt, die nirgendwo sonst im Buch erwähnt werden. Manchmal werden unter den Besitztümern, Wünschen und Bedürfnissen, Geheimnissen oder Hemmnissen eines Charakters arkane Artefakte oder magische McGuffins aufgeführt. Manche davon sind beschrieben (fett und kursiv), die meisten jedoch nicht. Das ist so gewollt. Dass da ein Gegenstand vorhanden ist, heißt nicht gleich, dass er für die Bedürfnisse oder Ziele deiner Gruppe relevant ist. Aber es könnte sein!

Eins noch: Auch wenn die einzelnen Eigenheiten eines Charakters zusammengenommen den Eindruck erwecken, alle Aspekte seines Lebens hätten miteinander zu tun, hat nicht unbedingt jede Einzelheit Auswirkungen auf die anderen oder wird von ihnen beeinflusst. Stattdessen sind einige der aufgeführten Details genau das: Details. Da wird womöglich der Gemahl einer Königin als blind beschrieben. Vielleicht war er schon blind, bevor er ihr Gemahl wurde, oder sie hat ihn in der Hochzeitsnacht vereinbarungsgemäß blenden lassen, damit er kein anderes Weib anblicke. Dass dieser Mann blind ist, hat nicht unbedingt etwas damit zu tun, dass er unbedingt die Gespenster vertreiben möchte, die im ehelichen Schlafgemach spuken – es sei denn, du als SL entscheidest, dass er sie als Einziger sehen kann. Wenn also ein neu eingeführter NSC Fragen aufwirft, die du nicht sicher beantworten kannst, musst du vielleicht ein wenig improvisieren – aber das musst du ja sowieso immer!

WIE DU DIESES BUCH VERWENDEST

Auf jeder Seite steht der Name eines NSC (mit Spitznamen in Anführungszeichen). Die meisten Charaktere haben einen häufig verwendeten Ausspruch – anhand dieses praktischen Merkmals können deine Spieler die NSCs besser auseinanderhalten, wenn deine Stimmenimitationen verschwimmen sollten. Übliche Redewendungen sind wie folgt markiert:

»Wenn du es sagst!«

Da sich am Spieltisch die Handlung größtenteils in der Fantasie abspielt, wurde ein Teil der Beschreibungen so verfasst, dass du ihn bei der ersten Vorstellung eines NSCs einfach vorlesen kannst, etwa so:

Ein durchschnittlicher Mann von durchschnittlicher Größe und durchschnittlicher Statur in einem unauffälligen Outfit, aber mit spektakulären Schuhen.

Die restlichen Informationen sind für dich bestimmt, deine Spieler müssen sie herausfinden. Einige Hinweise sind »Für ...« besonders aufmerksame oder scharfsinnige oder intuitive oder intelligente Gruppenmitglieder gedacht. Gib sie nach eigenem Ermessen weiter. Daran schließen sich Einzelheiten zur Hintergrundgeschichte an, gefolgt von nützlichen Informationen, die in die folgenden Kategorien unterteilt sind. Manche sind unmittelbar wichtig, manche erst später und manche werden nie zur Sprache kommen.

- ◆ **Wünsche & Bedürfnisse:** Das, was den Charakter die meiste Zeit gedanklich beschäftigt und seine Handlungen motiviert. Eine Person kann deinen Spielern den Weg weisen, während sie sich gleichzeitig Sorgen um ihre absterbenden Rosenstöcke macht.
- ◆ **Geheimnis oder Schwäche:** Das, was der Charakter lieber für sich behält, oder auch der Grund, warum er die Gruppe um Hilfe bittet (auf den Rosen liegt ein Fluch!).
- ◆ **Habseligkeiten:** Das, was ein Charakter bei sich trägt.

Generell kannst du den meisten der vorgestellten Charaktere die Werte eines Gemeinen geben, sofern nichts anderes angegeben ist. In einigen Fällen sind erweiterte Wertekästen mit speziellen Merkmalen und Fähigkeiten beigefügt. Sollten sie das Gleichgewicht der Kräfte an deinem Tisch stören und alles zunichtemachen, was deine Spieler je geliebt haben, bitte ich im Voraus um Verzeihung, das war nicht meine Absicht. Vielleicht war es ja deine.

OHNE WEITERES AUFHEBENS wünsche ich dir viel Spaß mit *The Game Master's Book: Non-Player Characters*. Ähnlichkeiten zwischen den hier vorgestellten Charakteren und im wirklichen Leben existierenden Personen sind purer Zufall. Bei all jenen, für die das nur teilweise zutrifft, habe ich mich hoffentlich bereits im Voraus entschuldigt. Solltest du auf Probleme stoßen, dann melde dich: @GameMaster_5e



ONE-SHOT- ABENTEUER

EINE SAMMLUNG VON
ABENTEUERN, DIE SICH AM STÜCK
(ODER AN EIN PAAR ABENDEN)
DURCHSPIELEN LASSEN. DIE
NSCs DARIN GEHÖREN TEILS ZUR
JEWEILIGEN GESCHICHTE, TEILS
SIND ES ZUFÄLLIG AUSGEWÄHLTE
CHARAKTERE AUS DEM BUCH.



10

WO RAUCH IST ...

Ein simpler Auftrag in einer Kleinstadt erweist sich als ungeheuerlich.

24

VERBORGENE
SCHRECKEN

In einer großen Stadt sind mysteriöse Entführungen aufzuklären.

36

HÄNGEPARTIE

In einem unterirdischen Königreich wird um Freiheit und Macht gerungen.

WO RAUCH IST ...



ALS DIE GRUPPE VON EINER GEFÄHRLICHEN BESTIE ERFÄHRT, DIE IN EINER KLEINSTADT IHR UNWESEN TREIBT, MUSS SIE SICH MIT EINER AUFSTREBENDEN ABENTEUERERIN ZUSAMMENTUN, UM KOSTBARES ERNTEGUT ZU RETTEN.

EIN ABENTEUER FÜR DIE STUFEN 1-5

Bei ihrer Ankunft in einer kleinen Stadt am Rande der Wildnis bekommt die Gruppe mit, wie ein Einheimischer namens Benjamin Pfusch erfährt, dass sein Lebensunterhalt (wenn nicht sogar sein Leben) von einer schauerhaften **Chimäre** bedroht ist. Dies berichtet ihm eine angehende Abenteurerin namens Sylva Ehrenpfeil, die in Bens Auftrag eine Probepflanzung seines experimentellen Viehfutters bewacht. Ben fragt die Gruppe nach ihren Diensten, während Sylva ihr Elfenwissen zum Kampf gegen die Bestie anbietet – sowie das Rezept für **Chimärenbann**, ein Gebräu, das die Kreatur ihrer Meinung nach in die Knie zwingen wird. Wenn die Gruppe Bens Belohnung haben will, muss sie die Zutaten für Chimärenbann sammeln und sich dann für den Kampf gegen eines der furchterregendsten Raubtiere des Waldes wappnen.

SCHAUPLATZ

Dieses Abenteuer findet in der unmittelbaren Umgebung des Städtchens Wegesrand statt, einem überwiegend von Menschen bewohnten Außenposten, den du in einer beliebigen Grenzregion ansiedeln oder gegen eine ähnliche, bereits etablierte Stadt in deiner laufenden Kampagne austauschen kannst. Wegesrand ist weit genug von der Zivilisation entfernt, um potenziell von Monstern bedroht zu sein (ganz zu schweigen von Dieben und den am nahen Flussufer siedelnden **Goblins**), aber es liegt nahe genug am Straßennetz, um mutigen Seelen als Zwischenstation auf dem Weg in die Wildnis zu dienen. Die Einwohner dieser relativ ländlichen Gemeinde heuern daher für Gelegenheitsarbeiten gerne Durchreisende an, die oft nicht genug Geld für Vorräte oder Ausrüstung haben.

Warum deine Gruppe hier ist? Das ist ganz ihre Sache. Wenn du das Abenteuer in eine laufende Kampagne einbindest, spricht für das Städtchen Wegesrand, dass es unter Abenteurern für die gut sortierten Ausrüstungsläden, die freundliche (wenn auch leichtgläubige) Bevölkerung und das spottbillige (wenn auch minderwertige) Bier bekannt ist. Es gilt als absolut passabler Ort für einen Zwischen-

stopp auf dem Weg von einem Abenteuer zum nächsten. Falls dies das erste gemeinsame Abenteuer der Gruppe ist, eignet es sich gut als Katalysator, um die Einzelnen für eine längere Kampagne zusammenzuschweißen.

AUFBAU

Da Wegesrand die letzte Ortschaft ist, in der man Vorräte und ein sauberes Bett bekommt, bevor man in die ungezähmte Wildnis aufbricht, gibt es für Abenteuerlustige gute Gründe, sich dort umzuschauen. Überlege dir im Voraus, was deine Gruppe (oder deine Gruppe in spe, wenn es noch Einzelreisende sind) beim »Billigen Ben«, dem wichtigsten Laden der Stadt, kaufen sollte. Die Handlung dieses Abenteuers beginnt vor dem Billigen Ben, wo dessen Inhaber, ein Halbbling namens Ben Pfusch (S. 147), wild gestikulierend auf Sylva Ehrenpfeil (S. 128) einredet, eine Elfin in versengter Abenteurerkleidung. Die beiden sind zusammen mit Halodreth Weisglut (S. 139) die wichtigsten NSCs in diesem Abenteuer. Die Gruppe wird wahrscheinlich auch auf einige **Goblins**, eine **Chimäre** und die »Niederelfen« treffen, eine Gruppe von aufstrebenden Abenteurern, die gelegentlich mit Sylva auf Quest gehen. Die Persönlichkeit einzelner Niederelfen kann anhand der Würfeltabelle auf S. 267 ermittelt werden, ihre Werte entsprechen nach Wahl denen eines **Assassinen**, **Banditen**, **Berserkers**, **Kundschafters** oder **Adligen**. Falls du dieses Abenteuer mit einer Anfängergruppe spielst, solltest du Grak vom Grick (S. 121) und Preet Schlaufuß (S. 146) einbeziehen, denn ihre Fähigkeit, in brenzligen Lagen andere zu heilen, könnte sich als nützlich erweisen.

Das Abenteuer nimmt innerhalb von 24 Stunden seinen Lauf, wobei zwischen Teil 5 und 6 eine lange Rast eingelegt werden sollte. Ideal wäre ein Beginn um die Mittagszeit. In einem Dorf dieser Größe dürfte solch ein hitziger Streit reichlich Aufsehen erregen. Als Ben unter den Schaulustigen mehrere abenteuerliche Gestalten bemerkt, die Verständnis für seine missliche Lage zeigen, spricht er sie sogleich an und bittet sie um Hilfe.

SL AUFGEPASST: WIE ES DAZU KAM

Benjamin Pfusch macht seinem Namen alle Ehre: Als Zauberschulabbrecher mit der Neugier eines Barden und dem grünen Daumen eines Druiden dilettiert er in allem Möglichen, und zwar hemmungslos. Wenn er sich nicht gerade um seinen Laden kümmert, beschäftigt er sich mit Botanik. Er träumt von einem atemberaubenden Durchbruch und hat schlaflose Nächte damit verbracht, aus bestimmten Trankzutaten und diversen Zauberkomponenten Kreuzungen herzustellen. In den meisten Fällen verwelken seine Züchtungen jedoch sofort, erweisen sich als hochgiftig oder sprießen nie. Diese Pechsträhne endete allerdings im letzten Frühjahr, als Ben die Züchtung von Heldenkraut (S. 147) gelang, einer Kreuzung aus mehreren hochwirksamen Pflanzenarten, deren Keimlingen er einen Monat lang jeden Abend etwas vorsummte, liebevoll, aber gedankenlos. Dann steckte er all seine Ersparnisse in ein Grundstück am Ortsrand, um das Zeug dort in Massen anzubauen – und das alles, bevor er herausgefunden hatte, ob er so etwas wie *Gute Beeren* kreiert hatte oder einfach nur guten Salat.

Es stellte sich heraus, dass seine Züchtung irgendwo dazwischen lag: Die Pflanze erwies sich als besonders sättigend für das Vieh, lockte aber auch weniger zahmes Getier an. Aus Furcht, streunende Kreaturen könnten sein Lebenswerk noch vor der ersten Ernte verschlingen, heuerte Ben einen durchreisenden Abenteuertrupp an: die Niederelfen unter der Führung von Sylva Ehrenpfeil. Sie sollten die Ernte ein paar Nächte lang bewachen, damit er in Ruhe eine Umzäunung bauen konnte. Sylvas Kumpanen lehnten es ab, Wachhund zu spielen, aber sie selbst willigte ein und hielt in der folgenden Nacht allein Wache. Um sich die Zeit zu vertreiben, rauchte Sylva aus einer Laune heraus ein wenig getrocknetes Heldenkraut. Das Ergebnis war unglaublich. Sie fühlte sich schneller, wacher und mehr im Einklang mit ihren Stärken – als ob sie schon seit Jahren und nicht erst seit Monaten auf Abenteuersuche gewesen wäre.

Anstatt Ben von ihrer Entdeckung zu erzählen, fasste Sylva einen Entschluss: Mit einer ausgedachten Schauergeschichte würde sie andere von der Feldfrucht fernhalten und dann mit ihren Kumpanen zusammen so viel wie möglich von dem Heldenkraut beiseiteschaffen. Ihre Truppe würde im Handumdrehen zu legendären Abenteurern werden, und außerdem: Wozu braucht die Welt ein Kraut, das Kühe pappsatt macht? Ihre Komplizen werden heute Abend nach Wegesrand zurückkehren und sich möglichst noch vor Tagesanbruch mit dem größten Teil der Heldenkrauternte davonmachen. Sylva sieht die beste Möglichkeit, andere von der Ernte fernzuhalten, darin, ein Schauer Märchen zu erfinden, das gewöhnliche Leute abschreckt. Da es wegen der vielen Abenteurer im Dorf nicht rei-

chen würde, von Wölfen zu raunen, raunt sie von einer **Chimäre** und täuscht Brand- und Fleischwunden vor, damit es überzeugend wirkt.

Als jedoch klar wird, dass Ben eine neue Abenteurergruppe zur Bewachung der Ernte anheuert, muss Sylva improvisieren – und darin ist sie echt gut.

TEIL 1: EIN REZEPT FÜR KATASTROPHEN

Bevor du den folgenden Text vorliest, sollte geklärt sein, wo sich die einzelnen Mitglieder deiner Gruppe in Bezug auf das Geschäft »Billiger Ben« befinden (dessen Inhaber Benjamin Pfusch sie vielleicht quer übers ganze Dorf streiten hören). Wenn sie nahe genug sind, um den größten Ausrüstungsladen vor Ort zu erblicken, liest du Folgendes vor:

Vor einem Ladengeschäft in einem der größten Gebäude des Städtchens erblickt ihr unter dem Schild »Billiger Ben« zwei Gestalten, die hitzig miteinander streiten: einen Halbling und eine Elfin, deren rot-blaue Lederrüstung offenbar von Flammen versengt ist. Als ihr näher kommt, wird die Stimme der Elfin deutlicher: »Es war eine Chimäre! Sie kam vom Himmel runter und hat fast die ganze Ernte abgefackelt! Ich habe ein paar Schüsse auf sie abgegeben, und sie ist Richtung Wald weggeflogen. Aber die kommt wieder«, sagt sie und gestikuliert wild mit einem elfischen Bogen. »Als ich den Auftrag annahm, war von Kojoten oder schlimmstenfalls einem Eulenbären die Rede. Dass ich gegen ein dreiköpfiges, feuerspeiendes Ungetüm kämpfen muss, hast du mir verschwiegen!« Der Halbling, den die verkohlte Frau beschimpft, zerknautscht den Hut in seinen Händen und starrt mit leerem Blick über den Marktplatz, als sähe er innerlich seine ganze Zukunft zerrinnen wie den Morgennebel. Dann merkt er, dass ihr ihn beobachtet, und rennt sofort in eure Richtung. »Entschuldigung! Hallo! Ja! Seid ihr ... seid ihr alle ... Abenteurer? I-Ich brauche Hilfe! Ich habe Geld! Vorräte! Hat einer von euch schon mal eine Chimäre getötet?«

Der Halbling ist Benjamin Pfusch, und die versengte Elfin mit dem schönen Bogen ist Sylva Ehrenpfeil. Ben hört aufmerksam zu, was die Gruppe auf seine Frage antwortet, und hat Folgendes mitzuteilen:

- Ben hat Sylva angeheuert, um seine Anpflanzung zu bewachen, denn seine spektakuläre Neuzüchtung hat einige größere Kreaturen aus dem nahen Wald angelockt – zu Bens Entsetzen auch eine Chimäre.
- Er zahlt bis zu 400 GM (wobei er zunächst weniger anbietet), wenn die Gruppe die Chimäre tötet und seine Anpflanzung rettet. Aber vor allem muss die Chimäre beseitigt werden, denn für die Bewachung des Felds bezahlt er bereits Sylva.

- Falls die Gruppe noch weiter feilscht, nachdem Ben seinen Höchstpreis genannt hat, könnte er zudem anbieten, die Rüstungen der Gruppe um eine Klasse zu verbessern, falls möglich – und zwar sobald sie versprechen, die Chimäre zu töten. Das Gold gibt es nach Erfüllung des Auftrags.
- Sein Anbau, eine selbst gezüchtete Pflanze namens Heldenkraut, wirkt äußerst verlockend auf alle Arten von Tieren, aber er plant, sie als Viehfutter zu vermarkten – vor allem für Kühe, denn sie ist sättigender als jede andere Pflanze, die er kennt. Bauern in eher kargen Gebieten bräuchten dann nicht so viel Land für die Viehzucht. Das könnte die Welt verändern! Es ist die Zukunft! Und alles, was es von dem Zeug gibt, steht auf Bens Feld.
- Das Heldenkraut ist ihm durch Geschick, ein bisschen Zauberei und einen nicht unerheblichen Glücksfall gelungen. Er hat versucht, den Züchterfolg zu reproduzieren, aber vergebens. Das könnte daran liegen, dass das Ergebnis auch seinem Gesumme zu verdanken ist (er hat sich früher mal als Barde versucht), aber was er da über Wochen gesummt hat, weiß er nicht mehr. Das auf dem Feld Angebaute ist alles, was es an Heldenkraut gibt, also ist es unglaublich wichtig, die Ernte zu retten.
- Ben versteht nichts von Chimären – nur, dass sie drei Köpfe haben und einer davon Feuer spuckt, und mehr muss er nicht wissen, um sie tunlichst zu meiden. Bei allen Fragen zu Chimären verweist er an Sylva.

Während Ben die Dienste der Gruppe erbittet, steht Sylva auf ihren Bogen gestützt abseits und mustert die Gruppe. Sie scheint nicht erfreut über die Neulinge zu sein, billigt aber Bens Angebot bezüglich der Chimäre mit einem knappen Lächeln. Als klar wird, dass die Neuankömmlinge es mit der Chimäre aufnehmen wollen, kann Sylva nicht anders, als sich einzumischen:

»Sorry, will mich ja nicht aufdrängen«, unterbricht die Elfin, zieht eine Selbstgedrehte hinter dem Ohr hervor, zündet sie an und pustet euch allen Rauch ins Gesicht, als wolle sie ihren großen Auftritt vernebeln. Der Rauch duftet ein wenig nach Kiefer. Mit qualmendem Lächeln streckt euch die Frau eine blutige, aschebedeckte Hand entgegen. »Holdrio! Sylva Ehrenpfeil, Anführerin der Niederelfen und exzellente Bogenschützin. Wie kommt ihr eigentlich darauf, dass ihr es mit Chimären aufnehmen könnt? Wisst ihr was über sie? Wie sie sich bewegen? Wie sie angreifen? Wie sie mit ihrem Fressen spielen?«

Sylva möchte einerseits mit ihren Talenten beeindrucken und andererseits die Gruppe ausquetschen, um zu erfahren, ob diese eine Bedrohung für ihre Pläne darstellt. Sie hat je nach Gesprächsverlauf Folgendes preiszugeben:

- Eine Chimäre hat drei Köpfe: einen Ziegenkopf, einen Drachenkopf und einen Löwenkopf. Ganz zu schweigen von den Klauen. Sie kann mit jedem Kopf blitzschnell angreifen und spuckt außerdem Feuer, das so tödlich ist wie das eines jungen Drachen. Ach ja, das Biest kann auch fliegen.
- Allein gegen eine Chimäre zu kämpfen, wäre Wahnsinn, selbst für eine so fähige Abenteurerin wie Sylva.
- Die Chimäre ist aus der Wolkendecke hervorgestürzt und hat Sylva mit Flammen beschossen, aber die Elfin ist (natürlich) ausgewichen und wurde nur angesengt. Eine Klaue hat sie am Arm erwischt. Sie verjagte die Chimäre mit einer Salve von Pfeilen, aber das Biest könnte wiederkommen.
- Ben würde vielleicht mehr zahlen (wenn er nicht schon den Lohn erhöht hat), und wenn die Gruppe wirklich die Chimäre töten will, sollte sie auch mehr dafür verlangen, schließlich ist es lebensgefährlich.
- Wer Sylvas Behauptungen über den Angriff der Chimäre mit einem Weisheitswurf (Motiv erkennen) überprüft, wird bestenfalls feststellen, dass sie zu Übertreibungen neigt, aber keine Lügnerin ist.
- Die Gruppe sollte sich lieber von dem Feld fernhalten – das ist Sylvas Job. Ihre Leute, die Niederelfen, sind bereits auf dem Weg hierher, als Verstärkung. Sylva bewacht das Feld – die Gruppe sollte sich auf die Chimärenjagd konzentrieren.

SL AUFGEPASST: VERBORGENE MOTIVE

Sylva tut ihr Bestes, um die Gruppe von dem Auftrag abzuschrecken, weil sie nicht möchte, dass Fremde auf dem Feld herumschnüffeln. Ben versucht zu beschwichtigen: Chimären seien gar nicht so gefährlich. Aber ein Weisheitswurf (Motiv erkennen) mit SG 10 deckt womöglich auf, dass er genau weiß, wie gefährlich Chimären sind, jedoch möchte, dass sich jemand anderes um sein Problem kümmert. Sobald klar ist, dass die Gruppe den Auftrag annimmt, nutzt Sylva das Gespräch, um sich und ihren Verbündeten mehr Zeit zu verschaffen. Dank des Heldenkrauts denkt sie schnell und schlägt der Gruppe vor, sich erst einmal Chimärenbann zu verschaffen – einen Trank, den sie sich gerade ausgedacht hat.

»Wenn ihr euch schon von der Chimäre fressen lassen wollt, solltet ihr es dem Biest wenigstens schwer machen, oder? Was ihr braucht, ist Chimärenbann. Ein altes Elfenmittelchen, das von mir noch ein wenig verschärft wurde. Natürlich nicht im Handel erhältlich, aber wenn ihr die Zutaten habt, könnt ihr es ganz leicht herstellen. Hier ...« Sie holt ein Stück Pergament und einen Pfeil hervor. Mit der Pfeilspitze kratzt sie sich etwas Ruß von der Rüstung, benutzt ihn als Tinte und beginnt, eine Zutatenliste aufzuschreiben.

Sylva händigt der Gruppe die Liste (S. 13) aus und erklärt, das Benötigte wäre teilweise vielleicht bei Ben zu haben, aber am besten solle man bei Halodreth Weisglut nachfragen, dem örtlichen Alchemisten und Magier und Besitzer von »Kritzel & Kiel«.

Wenn jemand etwas über Chimärenbann oder seine angeblichen Zutaten weiß oder herausfindet (per Wurf gegen SG 15), erfährt die Gruppe, dass es einem Gebräu ähnelt, das zahme Greifen davon abhält, ihre Trensen und Sättel anzuknabbern, aber dass der Name »Chimärenbann« bisher unbekannt ist. Zauberkundige werden in einigen der Zutaten geläufige arkane Komponenten erkennen, aber zu den letzten Punkten auf der Liste fällt ihnen nichts ein.

✠ Chimärenbann ✠

Man vermenge ...

- ↳ 2 Eidechsenaugen
- ↳ 8 Libellenflügel

Mit je einer Handvoll ...

- ↳ Salbeiblüte
- ↳ Magieratem
- ↳ Matschwurz

Und verketete alles mit ...

- ↳ Zwei Maß Goblin-Ratz.

Man durchmische alles 4–6 Stunden lang gründlich auf kleiner Flamme (bestenfalls im Freien). Vor dem Auftragen abkühlen lassen (es sei denn, man ist gegen Feuer immun – in dem Fall Glückwunsch, du taugst als Chimären-Köder).

Wenn die Gruppe Ben das Rezept zeigt, wird auch er sie an Halodreth Weisgluts Apotheke »Kritzel & Kiel« verweisen, die viele arkane Zutaten und seltene Kräuter führt. Als ehemaliger Abenteurer hat Halodreth eventuell die benötigten Substanzen vorrätig oder kann helfen, sie zu finden.

Nachdem sie das Rezept übergeben hat, verabschiedet sich Sylva, da sie sich waschen und wieder an die Arbeit gehen möchte:

Sylva drückt die halb gerauchte Zigarette an ihrer Rüstung aus und steckt den Rest in die Tasche. »Viel Glück mit allem. Ihr werdet es brauchen. Denkt daran: Wenn ihr eine Chimäre trifft, ist das Schlimmste, was ihr tun könnt, Angst zu zeigen. Das Zweitschlimmste ist, sich von ihr auffressen zu lassen. Besser, ihr lasst euch vorher von ihr braten – lebendig verbrennen ist besser, als lebendig gefressen zu werden. Vielleicht. Holdrio!« Und damit hüpfte sie zum Gasthaus »Zur Bummelnden Biene« auf der anderen Straßenseite. Ben Pfuscher lächelte: »Sie ist ein komischer Vogel. Aber ziemlich gut mit dem Bogen. Wusste gar nicht, dass sie raucht, aber ... na ja. Niemand ist perfekt.«

TEIL 2: EINKAUF

Die Apotheke »Kritzel & Kiel« befindet sich auf der gegenüberliegenden Straßenseite vom »Billigen Ben«. Ben, Sylva oder andere Einheimische können Fragen, die die schlichte Tür zeigen, die nur mit dem Wort »Herein« beschriftet ist. Sobald die Gruppe die Tür gefunden hat und eintritt, liest du Folgendes vor:

Die Tür öffnet sich knarrend und gibt den Blick auf einen schummerigen Laden frei, beleuchtet von Kerzen auf verschiedenen Regalen und in den Nischen zwischen den Vitrinen. In der Luft hängen unzählige Gerüche und reichlich Staub. Ein Rabe hockt auf einer Stange am Fenster und beobachtet eure Bewegungen mit großer Aufmerksamkeit. Von oben dröhnt eine Stimme: »Bin gleich unten.«

Während die Gruppe wartet, ächzt die Decke gelegentlich unter den Bewegungen im Obergeschoss. Bevor Halodreth herunterkommt, um zu sehen, welche Dienste er leisten kann, hat die Gruppe noch Zeit, sich im Laden umzusehen: Grundzubehör für die Zauberei, leere Bücher, Pergament, Tintenfässer und Werkzeug zur Arbeit mit Zauberschriftrollen sind zu sehen – eher nicht als Auslagen, sondern vielmehr als Teil des Durcheinanders. Den restlichen Platz nehmen Kästen mit sprießenden Kräutern und Pflanzen ein. Es scheint keinerlei Ordnungsprinzip zu geben.

Halodreth betritt den Raum und kommt gleich zur Sache:

Ihr hört ein paar dumpfe Schritte von oben, dann kommt ein Mann mittleren Alters mit grau meliertem Haar, geöltem Bart und Lachfalten entspannt die Treppe hinunter, dessen weite Kleidung einen beachtlichen Bauch nicht ganz verbergen kann. Er saugt an einer einfachen Pfeife und bläst geistesabwesend Rauchringe. »Ich bin Halodreth. Mein Vertrauter Hubert da drüben hat euch schon für mich eingeschätzt. Was braucht ihr alles?«

SL AUFGEPASST:

BITTET UND IHR WERDET ERHALTEN

Wenn Halodreth erfährt, dass die Gruppe einen Kampf gegen eine Chimäre plant, betont er, dass er sehr an Chimären-Eiern interessiert ist. Für jedes intakt geborgene Ei zahlt er 50 GM, für Eierschalen 5 GM, denn beides ist unverzichtbar für relativ obskure Beschwörungsrituale. Außerdem gelten Chimären-Omelettes in gewissen Kreisen als Delikatesse.

Als die Gruppe das Rezept erwähnt (gegenüber Halodreth oder seinem Raben), möchte er es gerne sehen. Er breitet es dann auf dem Tresen aus, um es besser lesen zu können. Sollte die Gruppe es nicht herausrücken, zuckt er mit den Schultern und macht mit dem Verkaufsgespräch weiter. Er ist kein aufdringlicher Mensch.

Bei Vorlage des Rezepts oder bei Fragen zu einzelnen Zutaten gibt Halodreth folgende Auskünfte.

- **Eidechsenaugen:** »Irgendwo hier müsste ich welche haben.« Er hat welche, sie kosten jeweils 1 SM.
- **Libellenflügel:** »Bin mir ziemlich sicher, dass ich ... ah, ja. Dürfte reichen. 4 Kupfermünzen das Stück.«
- **Salbeiblüten:** »Hab ich büschelweise da. Da drüben. Unter Hubert. Die brauch ich, um ... seine Kleckse zu überdecken.« Wenn die Gruppe für ein mit Vogelkot besudeltes Produkt nicht zahlen will, sagt Halodreth, dass man die Blüten an den Hängen rund um Wegesrand selbst pflücken kann. Er würde es als niedrig wachsendes Kraut mit kleinen graugrünen Blüten beschreiben.
- **Magieratem:** »Da drüben, glaube ich ... nein, das ist Magierfurz ... hier, hier: so viel, wie ihr wollt. Eine Silbermünze.«
- **Matschwurz:** »Von Matschwurz habe ich noch nie gehört, nur von Milchwurz. Wenn ich sehe, was ihr da brauen wollt, ist das wahrscheinlich das Richtige. Milchwurz hab ich nicht hier. Der stinkt entsetzlich und ist nur frisch brauchbar. Am Flussufer vor dem Dorf findet ihr mehr, als ihr jemals verwenden könnt. Der Fluss ist so flach, dass ihr am Ufer entlang oder direkt im Flussbett laufen könnt, wenn ihr das möchtet. Aber aufgepasst – das andere Ufer ist Goblin-Gebiet. Die fressen gerne Milchwurz, die kleinen Stinker.« Auf Nachfrage erklärt Halodreth, dass man, um flussaufwärts nach Milchwurz zu suchen, die ersten Hügel am Dorfrand passieren muss. Er kann auch erklären, dass die Pflanze in weidenartigen Stielen mit braunen Zapfen an den Enden wächst, die einen übel riechenden weißen Saft absondern, wenn man sie von den Wurzeln trennt.
- **Goblin-Ratz:** »Goblin-Ratz? Nie gehört. Könnte auch ein Schreibfehler sein. Vielleicht ist das A ja ein O? Alles klar. Parvus cobalus muco involuta. Goblin-Rotz. Grottenschratpopel. Wird wegen seiner Zähflüssigkeit in übel riechenden Umschlägen und sämigen Salben verwendet. Er bindet die Zutaten, vorausgesetzt, es ist egal, wie ekelhaft das Ganze wird. Aus nachvollziehbaren Gründen habe ich nichts davon im Haus. Ihr müsst wohl einen Goblin fragen.«

Wenn Halodreth nach seiner Meinung zum Rezept gefragt wird, vermutet er, dass das Ergebnis ekelregend sein wird und Kreaturen davon abhalten dürfte, sich dem Anwender zu nähern oder ihn zu fressen.

Halodreth meint, die restlichen Zutaten ließen sich am besten sammeln, indem man am Flussufer entlang über den Hügelkamm ins Goblin-Gebiet wandert. Mit etwas Glück trifft man dort einen oder zwei einsame Goblins und bittet sie einfach um ein bisschen Rotz. Trifft man eine Gruppe Goblins, sollte man vorsichtig sein – Goblins seien zwar klein, aber ihre Pfeile seien genauso tödlich wie die einer dreimal so großen Kreatur.

Halodreth verkauft auch gerne jeden sonstigen Artikel (nach Wahl des SLs) in seiner Apotheke.

TEIL 3: UNTEN AM UFER

Die Gruppe sollte sich nun auf den Weg machen, um Matschwurz/Milchwurz und Goblin-Rotz zu besorgen, wie es das Rezept für Chimärenbann verlangt. Wenn sie erst noch durchs Dorf spazieren wollen, ist das natürlich ihr gutes Recht. Bei einem solchen Bummel könnten sie auf Sylva Ehrenpfeil treffen, die dann wahrscheinlich damit prahlt, die Chimäre bezwungen zu haben. Sobald sich die Gruppe auf den Weg zum Fluss macht, liest du Folgendes vor:

Als ihr Wegesrand in Richtung Westen verlässt, habt ihr die Sonne im Blick. Ihr folgt der Hauptstraße, die sich an einem Hang entlang verengt und eine kleine Holzbrücke erreicht. Halodreth hat euch geraten, flussaufwärts zu gehen, und obwohl das Wasser extrem niedrig steht, sieht man, dass es südwärts fließt, allerdings langsam. Es gibt einen Pfad am Flussufer entlang, der offenbar von Tieren und vielleicht von wagemutigen Wandersleuten benutzt wird, aber Halodreth erwähnte, dass man auch im Flussbett gut vorankommt. Gleich neben der Brücke führt ein begehbarer Weg hinab.

Die Gruppe kann entscheiden, ob sie im Flussbett oder auf dem Pfad daneben gehen möchte. Das Flussbett ist leicht schlammig, während der Pfad sich etwas schlängelt und hier und da an ausgewaschenen Klippen auf- und absteigt – beide Wege dürften also gleich viel Zeit in Anspruch nehmen.

Egal, wo die Gruppe entlangläuft, sie wird keine Spur von Milchwurz finden.

Im Flussbett gehend, kann man mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (Überleben) gegen SG 15 kleine Fußspuren entdecken, die Kundige (nach Ermessen des SLs) als goblinoid identifizieren könnten. Diese Spuren lassen auf 5–10 zielstrebig marschierende Goblins schließen. Folgt man ihnen, gelangt man direkt zu einer mit Milchwurz bewachsenen Stelle. Sobald die Gruppe die Milchwurzstelle entdeckt hat, kannst du zum unten stehenden Text springen.

Auf dem Pfad gehend, kann man mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (Überleben) gegen SG 15 große Pfotenabdrücke und einige Hufspuren entdecken. Offensichtlich hat ein schweres Tier diesen Pfad vor Kurzem beschritten. Es könnte ein Eulenbär oder ein Braunbär auf der Spur eines leckeren Widders gewesen sein, aber auch eine Chimäre. Schwer zu sagen. Die Pfotenabdrücke führen flussaufwärts, verschwinden jedoch an einer Uferanhöhe mit guter Sicht auf das schlammige Flussbett. Dort unten wachsen Pflanzen, die auf die Beschreibung der Milchwurz passen! Sobald die Gruppe diese Milchwurzstelle entdeckt hat, liest du den folgenden Text vor.

Aus dem schlammigen Flussbett ragen ein paar hellgrüne Stiele mit kleinen braunen Kolben hervor. Sie wiegen sich im Wind und sehen vielversprechend nach Milchwurz aus. Da seht ihr in etwa 18 m Entfernung einige weitere braune Objekte an der Flussbiegung

auftauchen: drei Goblins im Gänsemarsch, von denen der Größte ein Ei von der Größe seines Kopfes in die Höhe hält, als ob er es den Göttern opfern wollte. Ihr bemerkt auch zwei weitere Goblins, die am westlichen Flussufer auf der Uferhöhe stehen. Ihre Bögen sind gespannt und auf euch gerichtet. Nach einer kurzen Stille ruft einer von ihnen: »Ihr da. Ihr seid in Land von Goblins. Wieso?«

Diese Goblins sind gerade in eine große Höhle in den Anhöhen eingedrungen und haben ein unbeaufsichtigtes Gelege gefunden. Sie haben rasch alle vier Eier aus dem Nest geraubt und sich davongemacht, bevor die Mutter zurückkehrte, in diesem Fall eine Chimäre. Jetzt freuen sie sich über ihren Beutezug und wollen ihn mit einem Festmahl aus köstlichem Matschwurz feiern (welchen die SCs als Milchwurz kennen).

Sie sind nicht auf einen Kampf aus, aber böse genug, um sofort loszuschlagen. Der Anführer (der das Ei trägt und Grummel heißt) spricht Gemeinschaftsrede und versucht, die Gruppe mit Bluffs und Drohungen zu verscheuchen. Wenn die Gruppe Verhandlungen anstößt, ist der Anführer sicherlich bereit, im Tausch gegen Gegenstände von glaubhaftem Wert etwas Goblin-Rotz herzugeben. Er versucht dann, den bestmöglichen Deal herauszuquetschen: »*Verlangt Kostbares, müsst hergeben guten Schatz.*«

SL AUFGEPASST: HEIMLICH VERFOLGT

Sylva Ehrenpfeil ist der Gruppe in sicherer Distanz gefolgt, um sicherzustellen, dass diese sich nicht Bens Feld nähert und ihre Pläne durchkreuzt. Sie wird sich bald ins Getümmel stürzen.

Falls sich jemand in der Gruppe auf Goblinisch zu verständigen weiß, fühlt sich der Anführer dadurch sehr geehrt, was dem SC einen Vorteil bei allen verhandlungsrelevanten Würfeln verschafft. Die Gruppe kann auch versuchen, den Goblins Informationen zu entlocken. Worüber die Goblins Auskunft geben/bluffen:

- Die Goblin-Bande hat gerade eine Höhle erkundet und kann von Glück sagen, dass sie den dämonischen Kreaturen entkommen ist, die zu Dutzenden die Eier bewachten. Es war ein meisterhaft ausgeführter Raubzug. Beides ist gelogen und kann per Weisheitswurf (Motiv erkennen) mit SG 15 durchschaut werden. Die Goblins möchten das Ei gerne für sich behalten, wären aber an einem Tauschhandel interessiert.
- Von Milchwurz haben sie noch nie gehört. Die Gruppe kann so viel Milchwurz haben, wie sie will, aber der *Matschwurz* gehört den Goblins.
- Ob es Chimären gibt? Hunderte! Die Gruppe sollte lieber fliehen, bevor sie gefressen wird. Nur starke Wesen wie Goblins können in dieser Gegend überleben. Auch das ist eine Lüge – und nach Ermessen des SLs viel einfacher zu durchschauen.

Falls die Verhandlungen mit den Goblins ein Patt ergeben, weil die Gruppe schlecht würfelt oder weil sie Forderungen stellt, statt Tauschangebote zu machen, springst du zu Teil 4.

Wird eine Einigung erzielt, winkt der Anführer der Goblins einen »Freiwilligen« herbei, der eine Portion Goblin-Rotz spendet. Lass diese Szene sich entfalten, bevor du zu Teil 4 übergehst.

TEIL 4: SYLVA GREIFT EIN

Irgendwann im Laufe der Begegnung mit den Goblins taucht überraschend Sylva auf. Vielleicht hält ja ein aufmerksames Gruppenmitglied Ausschau nach weiteren Goblins und sieht sie kommen. Oder die Goblins am Flussufer zeigen plötzlich auf eine nahe gelegene Hügelkuppe und lenken die Aufmerksamkeit der Gruppe auf die Stelle, an der Sylva steht.

Auf einer nahe gelegenen Hügelkuppe steht Sylva Ehrenpfeil in heroischer Pose mit wehendem Mantel. Unter der tief in die Stirn gezogenen Hutkrempe glimmt ein roter Punkt auf. Sie nimmt einen langen Zug an der Zigarette, pustet den Rauch aus und schnippt die Asche lässig in den Wind. Mit fließender Anmut zieht sie zwei Pfeile hintereinander. Beide Pfeile fliegen in die Brust eines Goblins im Flussbett und schleudern ihn ins Gestrüpp. Die übrigen Goblins stoßen ein Wutgeheul aus und bereiten sich zum Angriff. »Holdrio!«, ruft Sylva aus.

Jetzt gibt es kein Verhandeln mehr, und die Goblins kämpfen so lange, bis sie von der Gruppe und Sylva verjagt oder getötet werden. Der Kampf findet am Flussufer statt, eine Karte dazu findest du auf S. 17.

SL AUFGEPASST: EIN GOBLIN KOMMT SELTEN ALLEIN ...

Die Anzahl der Goblins in dieser Begegnung kannst du der Stufe deiner Gruppe entsprechend anpassen. Mindestens ein **Goblin-Boss** sollte dabei sein (der einen Sack mit drei weiteren Chimären-Eiern trägt) und ungefähr 1,5 Goblins pro SC. Sylva kämpft an der Seite der Gruppe. Wenn du Lust darauf hast, kann auch eine Flutwelle (S. 16) hereinbrechen.

Wenn die Gruppe gesiegt hat, meint Sylva, es sei doch ein Glück, dass sie gekommen wäre, sonst hätte die Sache ja ins Auge gehen können.

Sylva wischt sich Goblin-Blut von der Wange. »Ein Glück, dass ich in der Nähe war!« Sie nickt allen zu. »Nicht schlecht für Neulinge. Doch jetzt müssen wir feiern. Ab in die Bummelnde Biene, ich zahle.«

Jeder beliebige Goblin-Leichnam gibt ausreichend Goblin-Rotz her, jedenfalls nach subjektiver Schätzung. Milchwurz ist leicht zu finden. Wenn der Goblin-Boss erledigt ist, findet man bei ihm einen Sack mit drei weiteren Chimären-Eiern (vorausgesetzt, der Sack wurde nicht fallen gelassen oder getroffen).

Falls der Gruppe nicht bereits von Halodreth Lohn für die Chimären-Eier versprochen wurde, könnte Sylva behaupten, die Eier wären vielleicht für Magier von Wert. Sollte niemand die gefallenen Goblins durchsuchen, übernimmt Sylva das mit dem Hinweis, dass jeder Sieg auch Beute bedeutet. Wenn kein Gruppenmitglied die Herkunft oder den Wert der Eier erkennt, identifiziert Sylva sie mit einigem Staunen, sammelt sie ein und weist darauf hin, dass dies ein Beleg für ein nahe gelegenes Chimärennest ist. Falls die SCs kein Interesse an den Eiern haben, behält Sylva sie. Womöglich verlangt sie auch ein Ei als Anteil für ihren Beistand gegen die Goblins.

Sylva rät der Gruppe davon ab, die geflüchteten Goblins zu verfolgen (*»Wo ein Goblin ist, da ist meiner Erfahrung nach ein Dutzend ...«*) oder nach der Chimären-Höhle zu suchen (*»Ihr wollt nicht ernsthaft bei einsetzender Dämmerung in eine Höhle latschen, die wer weiß wohin führt. Wir erkunden die Gegend lieber morgen früh, wenn wir ausgeruht sind. Außerdem müssen wir noch Chimärenbann brauen!«*).

Sylva erinnert daran, dass Chimärenbann besser wirkt, wenn er über Nacht gebraut wird. Und dass ein erholsamer Schlaf alle für den morgigen Kampf gegen die Chimäre stärken wird. Was spricht gegen ein Bierchen?

SL AUFGEPASST: TAKTISCHES TRINKEN

Sylva plant, sich in der Nacht mit so viel Heldenkraut wie möglich aus dem Staub zu machen. Ihre Kumpanen, die Niederelfen, treffen sich mit ihr in der »Bummelnden Biene«. Sie wird versuchen, die Gruppe abzufüllen und ins Bett zu schicken. Auf die Frage, warum sie das Feld nicht bewacht, antwortet sie zwinkehend: »Unter uns gesagt, der olle Ben zahlt mir nicht genug, um ein Feld vor einer Chimäre zu schützen. Und erst recht nicht genug, um mich vom Anstoßen mit meinen neuen Freunden abzuhalten. Holdrio!« Sollte die Gruppe nachbohren, würde Sylva sogar Alkoholismus vortäuschen (*»Wenn ich nicht schnell ein Bier kriege, kippe ich um!«*).

TEIL 5: ZUR TAVERNE!

Zweck dieses Abschnitts ist es vor allem, dass die Gruppe eine lange Rast machen kann. Aber vorher? Prost!

IM FLUSSBETT MIT GOBLINS

Wer frisches Trinkwasser braucht, ist hier falsch, aber wer auf der Suche nach Matschwurz oder einem Hinterhalt ist, hat den perfekten Ort gefunden.

VERHÄLTNISSE

Das Flussbett ist nur ein Teil eines langen Wasserlaufs (oder besser gesagt: Schlammlaufs). Das Flussbett selbst (1) besteht derzeit aus lockerem, schwerem Schlamm. Bauern, deren Vieh hier hineingeraten ist, können bestätigen, wie mühsam es ist, sich darin fortzubewegen. Das Flussbett ist schwieriges Terrain. Die Ufer sind auf beiden Seiten steil (2, 3) und erheben sich (nach Ermessen des SLs) 4,50 bis 6 m hoch über das Flussbett. Sie zu erklimmen erfordert einen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 15. Wer nach einem Sprung von der Uferhöhe auf den Füßen landen will, ohne auszurutschen und bäuchlings in den Matsch zu stürzen, braucht etwas Behändigkeit in Form eines Rettungswurfs auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 15. Ein umgestürzter Baum bildet eine Brücke von einem Ufer zum anderen (4). Um sie mit voller Geschwindigkeit zu überqueren, muss ein Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) gegen SG 15 gelingen. Man kann sich aber auch den Wurf ersparen und vorsichtig mit halber Bewegungsrate gehen. Der umgestürzte Baum trägt allerdings nur zwei mittelgroße (oder drei kleine) Kreaturen auf einmal. Wird (nach Ermessen des SLs) diese Zahl überschritten, bricht die Brücke ein. Alle, die sich darauf befinden, erleiden durch den Sturz 7 (2W6) Wuchtschaden. Wer sich unterhalb des Baumstamms befindet, entgeht dem gleichen Schaden nur durch einen Geschicklichkeitswurf mit SG 15.

DECKUNG

In diesem Gebiet gibt es mehrere Landmarken, die Deckung oder Versteck bieten, und die ortskundigen Goblins nutzen dies gerne aus. Die dicht stehenden Bäume entlang des Ufers (5) können durchaus volle Deckung bieten, ebenso wie die Felsbrocken in und neben dem Flussbett (6). Auf der Flussebene hat man nur halbe Deckung, wenn man von der Uferhöhe aus beschossen wird, es sei denn, die Angriffe erfolgen vom Rand des Abhangs aus, denn dann ist der Winkel relativ spitz.

FLUTWELLE

Falls eine höherstufige Gruppe eine größere Herausforderung braucht, kann nach Ermessen des SLs eine Flutwelle über die Gruppe hereinbrechen, von Unwettern im Hochland jenseits der Stadt verursacht. Von der zweiten Runde an rollt dann zwischen den Flussufern ein Wasserschwall vom oberen Rand der Karte auf die Gruppe zu. Die Flutwelle bewegt sich fortan am Anfang jeder Runde 36 m weit. Wer dem Schwall im Weg steht und an einem Rettungswurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 scheitert, wird mitgerissen und erleidet so lange 1W8 Wuchtschaden pro Runde, bis der Wurf gelingt.



5

5

2

1

6

4

6

3

Ihr verlasst den schlammigen Fluss und wandert über den Uferpfad zurück nach Wegesrand. Als ihr dort ankommt, ist es bereits Abend. Das Städtchen ist mit Fackeln erleuchtet und wimmelt von Nachbarn, die gemeinsam die Nachtluft genießen. Sylva führt euch zur »Bummelnden Biene«, der angeblich beliebtesten Gaststätte am Ort. Dort angekommen merkt ihr, dass sie ausnahmsweise nicht übertrieben hat: Die »Biene« brummt vor lauter Einheimischen. Drinnen lehnen ein paar Gestalten an der Seitenwand, die Sylva sofort in eine unbeholfene Gruppenumarmung verwickelt. »Meine Niederelfen! Darf ich vorstellen ... wie nennt ihr euch?«

Nachdem Sylva ihre Kumpanen vorgestellt hat, empfiehlt sie der Gruppe, sich einen Bandennamen zu geben, falls sie noch keinen hat (»Wie sollen euch denn sonst die Barden dereinst mit Ruhmesliedern besingen? Holdrio!«). Sylva lädt die Gruppe dann in die »Bummelnde Biene« ein, die erste Runde geht auf sie und

SL AUFGEPASST: DIE NIEDERELFEN

Die Niederelfen sind hier, um Sylva beim Wegschaffen des Heldenkrauts zu helfen, aber eigentlich sind sie Abenteurer von guter (wenn auch chaotischer) Gesinnung. Ihre individuelle Persönlichkeit würfelst du nach der Tabelle auf S. 267 aus. Wenn die Gruppe Stufe 2 oder 3 hat, solltest du Grak vom Grick (S. 121) und Preet Schlaufuß (S. 146) miteinbeziehen. Einer Gruppe auf Stufe 1 gibst du noch zwei weitere NSCs an die Seite, sodass es (einschließlich Sylva) insgesamt fünf Niederelfen werden. Erzähle der Gruppe so viel wie nötig über die Niederelfen.

die Niederelfen (»Holdrio!«). Personal und Gäste der »Biene« können mit dem NSC-Generator auf Seite 267 oder nach Belieben ausgewählt werden.

In der Taverne hat deine Gruppe Zeit, sich zu entspannen und den Abend mit einem wohlverdienten Bier oder dem hauseigenen Met zu genießen. Wenn alle mit Sylva

Tavernenspiele (optional)

Wenn du den SCs die Möglichkeit geben willst, sich aneinander zu messen, kannst du einen Wettkampf aus der Liste auswählen. Sylva lässt sich zu nichts herausfordern, was mit Bogenschießen zu tun hat, denn: »Das wäre ja nicht wirklich fair, oder?« Vor jedem Kunststück zieht Sylva schnell an ihrer Selbstgedrehten, um ihre Chancen zu verbessern. Du kannst nach Belieben ihre Würfelchancen verbessern oder sie einfach gewinnen lassen. Auf jeden Fall legt sie im entscheidenden Moment eine erstaunlich hohe Geschicklichkeit an den Tag, solange sie Heldenkraut raucht. Sylva will vor allem die Gruppe beschäftigen und in der Taverne halten, während sich die Niederelfen für die nächste Phase ihres Plans bereit machen. Nebenbei möchte sie gerne ein Chimären-Ei als ironisches Souvenir ergattern (falls möglich).

• **Darts (einfach).** Jeder Mitspieler wirft drei Pfeile und würfelt für jeden Pfeil 1W20. Zu jedem Wurf werden der Geschicklichkeitsmodifikator und der Fertigungsbonus addiert. Die Summe aller drei Würfe ergibt

die Punktzahl, die höchste Punktzahl gewinnt.

• **Darts (schwer).** Jeder Mitspieler wirft fünf Pfeile. Gewürfelt wird wie oben, aber vor jedem Wurf bestimmt der Spieler eine Zahl auf dem Würfel als Zielscheibenmitte. Fällt die gewählte Zahl, trifft der Pfeil ins Schwarze (30 Punkte). Gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl, einschließlich der Volltreffer.

• **Dolchwurf.** Zwei Spieler stehen mit dem Dolch in der Scheide in gleichem Abstand zum Ziel. Auf ein Zeichen hin ziehen beide Spieler den Dolch und werfen ihn in einer Bewegung. Der Gesamtwert eines Fernkampfangriffs bestimmt den Abstand zwischen Dolch und Zielpunkt, wobei eine 20 ein Volltreffer ist. Wer dem Zielpunkt am nächsten kommt (also den höchsten Angriffswert würfelt), gewinnt.

• **Fingerstechen.** Hierzu legt man eine Hand mit der Handfläche nach unten auf den Tisch und spreizt die Finger. Mit dem Dolch in der anderen Hand sticht man nacheinander in die Lücken

zwischen den Fingern, möglichst ohne Letztere zu treffen, immer hin und her. Der SL legt dafür einen geeigneten Fertigungswurf fest, etwa Geschicklichkeit (Fingerfertigkeit) oder auch Konstitution, den SG bestimmt der Spieler selbst. Je höher der SG, desto schneller sticht man. Die Spieler können einander mit höheren Schwierigkeitsgraden überbieten, bis einer aussteigt oder einen Würfelwurf verpatzt. Geht ein Stich daneben, fügt man sich 1 HP Schaden zu und scheidet aus. Der Gewinner ist der »Schnellste«, also derjenige, der den höchsten SG geschafft hat.

• **Bewegliche Ziele.** Jemand wirft nacheinander drei Spielkarten in die Luft. Jeder Mitspieler versucht, die fliegende Karte mit einem Messerwurf an die Wand zu pinnen. Von Mal zu Mal wird das Treffen schwieriger: Erster Wurf SG 12, zweiter Wurf SG 15, dritter Wurf SG 18. Zusätzliche Treffer sind mehr wert: Ein Treffer bringt einen Punkt, zwei Treffer drei Punkte und drei Treffer sechs Punkte. Wer als Erstes 12 Punkte erreicht, gewinnt.

um einen Tisch versammelt sind, schlägt sie vor, ein paar der unten beschriebenen Tavernenspiele zu spielen.

SL AUFGEPASST: LETZTE RUNDE

Tavernenspiele machen Spaß, können den Spielabend aber um 15 bis 45 Minuten verlängern. Wenn du zeitig zum Ende kommen willst, solltest du dies im Blick behalten.

Zwischen den Spielen, währenddessen oder beim Zechen kommen Einheimische dazu und wollen wissen, wie Sylva den Chimären-Angriff überstanden hat. Allen Fragenden schildert sie lebhaft das Geschehene: wie sie gezielte Bogenschüsse aus dem mutigen Hinterhalt abgab, wie sie den Feuersalven des Drachenkopfes nur knapp entwich, wie sie fast von den Hörnern des Ziegenkopfes aufgespießt wurde und wie sie mehrere Angriffe der Löwenpranken überstand. Wer aufmerksam zuhört, wird bemerken, dass die Geschichte seit dem Vormittag länger und detailreicher geworden ist, denn ursprünglich war nur vom Feueratem und einem Klauenhieb die Rede. Wenn sie mit solchen Unstimmigkeiten konfrontiert wird, erwidert Sylva nur: *»Pass auf: Die Leute wollen nicht die Wahrheit, sondern die Geschichte. Wirst du auch noch merken, Frischling, glaub mir.«*

Falls die Gruppe ihre Chimären-Eier bei Halodreth gegen bare Münze eintauschen möchte, findet sie seinen Laden geschlossen vor.

Die Gruppe kann die Zeit auch nutzen, um Chimärenbann herzustellen. Die Zutaten werden zu Brei zermahlen und dann über einem Feuer erhitzt, bis sich eine zähe Paste bildet. Die Salbe ist grün, schleimig und stinkend.

Sobald die Stimmung nachlässt, liest du Folgendes vor:

Die Tavernentür öffnet sich, und Ben Pfusch kommt mit der Mütze in der Hand herein. Kaum sieht Sylva ihn, tippt sie sich an den Hut – »Pssst, ich war gar nicht hier! Wir treffen uns morgen früh, das Biest ist so gut wie tot.« – ehe sie sich davonstiehlt und in der Menge verschwindet. Ben drängelt sich durch die Tavernenbesucher zu eurem Tisch und hält euch mehrere Schlüssel hin. »Ich habe gehört, ihr habt heute alles bekommen, was ihr braucht – hoffentlich seid ihr morgen einsatzbereit. Hier sind eure Zimmerschlüssel. Die Zimmer sind im Obergeschoss und gehen auf mich. Nur ... Bitte, bitte. Ich flehe euch an. Erledigt die Chimäre, okay?«

SL AUFGEPASST: LETZTE ABSPRACHEN

Während der langen Rast könnten Gruppen der Stufe 1 oder 2 aufgelevelt werden. Sylva nutzt hingegen die Zeit für eine vierstündige Trance, bevor sie ihren Plan durchführt. Sobald sie ausgeruht ist, begibt sie sich zum Feld und trifft dort die anderen Niederelfen, die einen Karren mit-

gebracht haben. Zusammen ernten und verladen sie das Kraut, um es zu einem Lagerhaus ein paar Städte entfernt zu bringen. Falls die Gruppe vor Tagesanbruch wach ist, kann sie mitbekommen, dass eine Abenteurergruppe mit einem Karren leise die Herberge verlässt. SCs mit sehr guter Wahrnehmung erkennen möglicherweise, dass es die Niederelfen sind. Auf Nachfrage behaupten Sylvas Kumpanen, dass sie so früh aufbrechen, um Goblin-Diebesbanden den Weg abzuschneiden. Deshalb wollen sie auch erst raus aus dem Dorf und dann im Bogen das Feld ansteuern.

TEIL 6: WO RAUCH IST ...

Die Sonne ist kaum aufgegangen, als ihr auf den Gängen der Herberge Geschrei hört: »Hilfe, Hilfe, Hilfe!« Die Notrufe stammen von Ben Pfusch. Draußen auf dem Flur erkennt ihr, dass Ben ziemlich aufgeregt ist und vor Zittrigkeit fast seinen Hut zerreißt. »Die Chch-chimäre ... sie ist zurück! Das Feld ... Ich sehe Rauch! Sylva ist womöglich schon hinüber!«

Auf Nachfrage weiß Ben nicht viel mehr zu sagen als das, was er schon erzählt hat: Er ist wie immer früh aufgewacht und hat etwas Rauch von seinem Feld aufsteigen sehen. Er glaubt, die Chimäre sei zurückgekehrt und habe Sylva erledigt, um jetzt die Ernte zu verschlingen. Er bittet die Gruppe inständig, schnell dorthin zu eilen und die Bestie fertigzumachen. Die Gruppe kann rasch ihre Sachen packen und sich vorbereiten, doch Ben drängelt dabei unablässig und rät, ordentlich Chimärenbann aufzutragen, falls die Gruppe das Zeug angemischt hat.

Aus der Ferne ist nichts zu sehen. Wenn die Gruppe trotz Bens Drängen abwartet und die Lage von Weitem ausspäht, kann ein Gruppenmitglied schließlich einen kleinen Feuerschein entdecken. Die Ernte an sich scheint nicht zu brennen, aber irgendwas ist nicht in Ordnung.

Sobald die Gruppe aufbricht, egal ob mit Warten oder ohne, entdecken aufmerksame SCs ebenfalls Feuerschein. Die Flammen scheinen eher über dem Bewuchs des Feldes zu flackern (weil es Fackeln sind, die von Sylva und den anderen Niederelfen getragen werden). SCs mit guter Wahrnehmungsgabe hören womöglich Geräusche von Bewegungen und vielleicht auch leises Flüstern. Wenn die Gruppe nahe genug ans Feld herangekommen ist, liest du Folgendes vor.

Der Weg führt euch mitten zwischen Reihen von hochstämmigen, breitblättrigen Pflanzen hindurch, die sich wiegen, als ob ein Sturm aufzieht. Zwischen den im Wind wogenden Pflanzen öffnet sich eine Lücke und gibt den Blick frei auf eine von zwei Fackeln erhellte Lichtung. Die Fackeln hängen tief am Ende eines Karrens. Die vom

Fackellicht geworfenen Schatten lassen auf mindestens drei Personen schließen, die Bündel aus geschnittenen Pflanzen tragen und auf den Karren laden. Ein Schatten trägt einen auffälligen breitkrempigen Hut, dessen Trägerin gerade vom Karren springt: Sylva Ehrenpfeil.

KÖNNEN WIR UNS NICHT EINFACH ALLE VERTRAGEN?

Sollte die Gruppe diplomatische Mittel wählen, spricht Sylva im Namen der Niederelfen, denn immerhin hat sie bereits ein Verhältnis zur Gruppe. Es mag unerhört klingen, sagt sie, aber sie habe beschlossen, die Ernte auf eigene Faust vor einem Angriff der Chimäre zu retten. Die Gruppe kennt ja Ben und weiß, wie zögerlich er sein kann, und sie wollte ihn nicht mit Einzelheiten belästigen. Er wird hochofren sein, dass das Heldenkraut eingeholt und vor zukünftigem Schaden gesichert ist. Ja, die Ernte läuft so glatt, dass die Gruppe am besten nach Wegesrand zurückkehrt und sich ausruht. Sylva wirkt sehr nervös und scheint selber nicht ganz erklären zu können, warum die Ernte vor Sonnenaufgang geschehen muss. Ihre Lüge kann mit einem Weisheitswurf (Motiv erkennen) gegen SG 15 durchschaut werden.

Versuche, ihr die Wahrheit zu entlocken, kontert Sylva mit Verwunderung. Den Vorschlag, selbst nach Wegesrand zurückzukehren, lehnt sie ab, da sie schon zu weit vorangekommen ist und vor der Dämmerung fertig sein muss. Versucht jemand, Sylva vor den Augen der Niederelfen mit Magie zu beeinflussen, nehmen diese das als Bedrohung wahr, und weiter geht's mit dem Abschnitt »Es wird ernst«. Sollte die Gruppe die Konfrontation zu lange hinauszögern, wird einer der Niederelfen (nicht Sylva) versuchen, ein Gruppenmitglied zu überwältigen. Weiter mit »Es wird ernst«.

Falls Sylva die Spieler irgendwie dazu überredet, nach Wegesrand zurückzukehren, fährst du mit dem Vorlesetext vor Teil 7 fort, sobald sich die Gruppe vom Karren entfernt. Dies gilt auch, wenn die Gruppe nur vortäuscht, nach Wegesrand zu gehen.

ES WIRD ERNST

Irgendwann tun rauflustige Abenteurer immer das, was sie am besten können: raufen. Entweder beschließt die Gruppe, das Problem mit Gewalt zu lösen, oder die Niederelfen haben die Nase voll von der Einmischung der Gruppe und versuchen, sie zu neutralisieren. Der Kampf gegen Sylva und ihre Bande wird auf Grundlage der Karte auf der gegenüberliegenden Seite geführt und sollte sich für die Gruppe wie ein Showdown anfühlen, wie der Höhepunkt des Abenteuers.

HELDENKRAUTFELD

Die mühevollen Arbeit, die Benjamin Pfusch über Jahre geleistet hat, trägt Früchte (äh, Blätter) und steht auf diesem winzigen Feld aus Heldenkraut. Leider wird sich alles bald in Rauch auflösen.

VERHÄLTNISSE

Das Feld ist von allen Richtungen aus zugänglich und wird von mehreren Pfaden (1) durchzogen, die den Bewuchs in kleinere Parzellen teilen. Abseits der Pfade ist der Acker schwieriges Terrain. Zwischen den Saatreihen hat man jedoch den Vorteil der halben Deckung.

DECKUNG

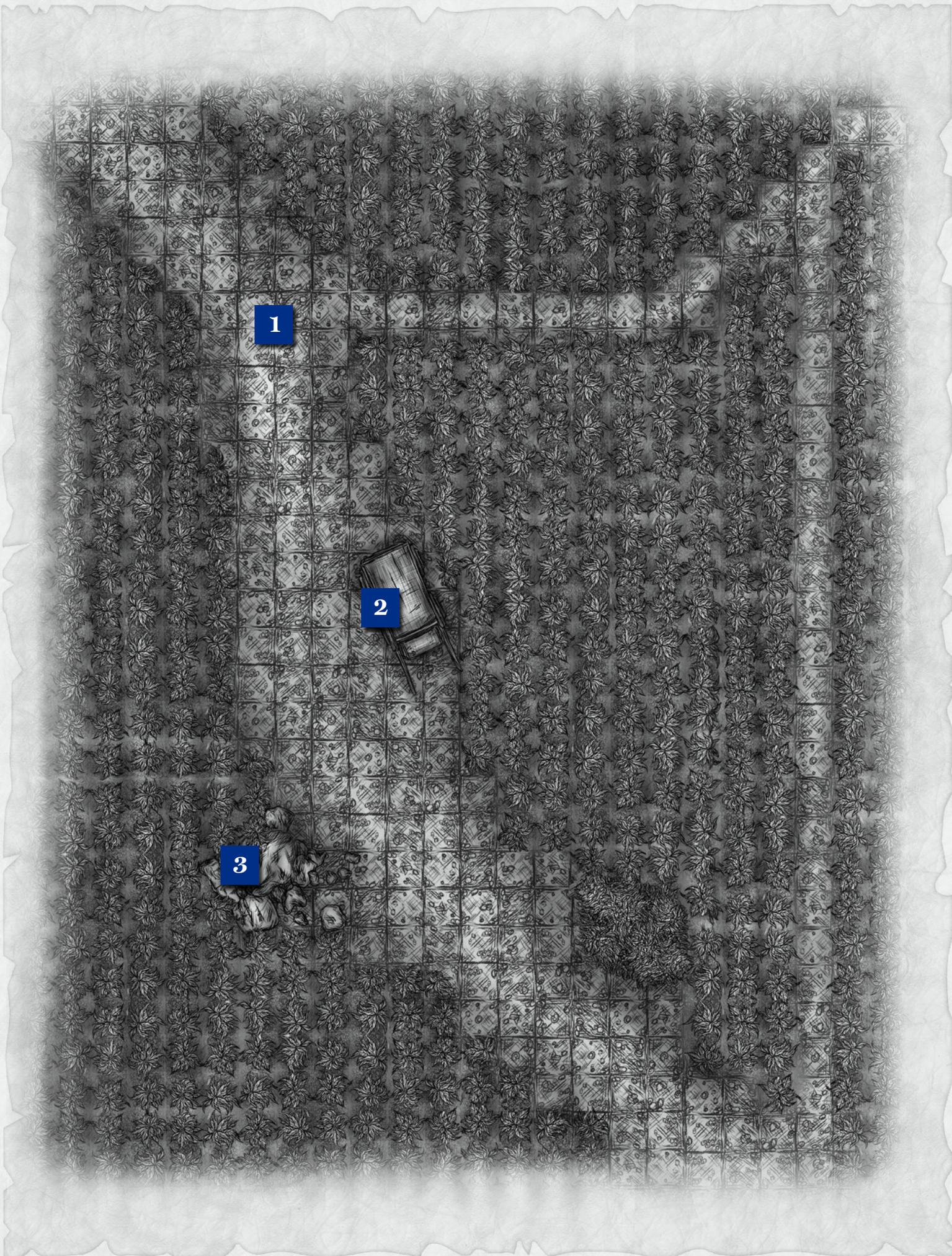
Der Karren (2), den Sylva und die anderen Niederelfen mit Ballen von Heldenkraut beladen, kann nach Ermessen des SLs als Dreiviertel- bis Volldeckung genutzt werden, ebenso wie ein Haufen aus Dung und Ackergerät (3) auf der anderen Seite des Weges. Sich hinter dem Dunghaufen zu verstecken, ist jedoch nicht ohne Risiko. Wegen des Gestanks geht jede Kreatur, die sich länger als eine Runde näher als 1,50 m am Dunghaufen aufhält und einen Rettungswurf auf Konstitution gegen SG 10 verliert, zu Boden und erbricht sich.

FEURIO!

Das von Benjamin Pfusch angebaute Heldenkraut ist so hoch wie Mais und hat breite Blätter wie Tabak. Als Nahrung ist es besonders sättigend, wenn auch extrem fade. Ein einziges Blatt sättigt jede mittelgroße Kreatur etwa 4 Stunden lang. Aus bisher ungeklärten Gründen wirkt dies bei Rindern und ähnlichem Vieh doppelt so stark.

Heldenkraut ist zudem außerordentlich leicht entflammbar und verbrennt nach dem Anzünden in nur 10–20 Sekunden. Dabei verströmt es einen Geruch, der frisch gesägter Kiefer ähnelt. Wer den Rauch einatmet, genießt die Wirkungen des Heldenkrauts (6 Sekunden lang Übungsbonus +3 auf Geschicklichkeit), was Sylva Ehrenpfeil tüchtig ausgenutzt hat, seit sie diesen Effekt entdeckte. Seitdem hat sie immer Heldenkraut-Selbstgedrehte dabei.

Ab Teil 7 dieses Abenteuers wird die Ernte von einer herbeifliegenden Chimäre in Brand gesetzt. Das Feuer breitet sich vom Karren her aus, und zwar zu Beginn jeder Runde um 2W6 x 3 m. Wer sich im Brandbereich und nicht auf einem der Pfade zwischen den Pflanzen aufhält, erleidet 9 (2W8) Feuerschaden.



1

2

3

SL AUFGEPASST: FEUERWERK KURZ VOR SCHLUSS

Einer niedrigstufigen Gruppe solltest du den Eindruck vermitteln, dass sich die Niederelfen kampfbereit machen – aber kurz bevor es kracht, springst du zu dem Vorlesetext, der Teil 7 einleitet. Bei höherstufigen Gruppen (ab Stufe 5) kannst du die Konfrontation ruhig ein paar Runden laufen lassen.

Wenn die Gruppe Gewalt anwendet, werden sich die Niederelfen verteidigen. Sylvas Bande möchte ungern ihren Ruf ruinieren, und niemand von ihnen ist auf Mord aus. Anfangs zielen alle Angriffe darauf ab, die Gruppe zu überwältigen. Eingesetzte Zaubersprüche gehen eher in Richtung Fesselung oder Neutralisierung, beispielsweise *Person festhalten* oder *Schlaf*. Die Kämpfenden versuchen, ihre Gegner zu packen, niederzuringen und zu fesseln. Alle Niederelfen haben Netze griffbereit, die zum Sammeln der Ernte gedacht sind. Jeder Niederelf hat mindestens ein Netz und kann damit SCs einfangen. Die Gruppe wird merken, dass die Niederelfen sie nicht töten wollen, sondern alles unternehmen, um sie zu vertreiben oder zu überwältigen.

Sylva meidet den Nahkampf und setzt ihren Bogen ein. Auch sie möchte die Gruppe nicht unbedingt verletzen und gibt eher Warnschüsse ab. Sie versucht, die Gruppe davon zu überzeugen, das Feld zu verlassen und ruft Dinge wie: »*Ein Haufen blödes Kuhfutter ist es nicht wert, dafür zu sterben!*«

Sobald eine der beiden Gruppen zur Hälfte kampfunfähig ist, ruft Sylva zur Beendigung des Kampfes auf.

Sylva betrachtet die Szene mit sichtlicher Bestürzung. Sie hebt ihren Bogen über den Kopf. »Halt. Halt, sage ich. Das hier ist völlig aus dem Ruder gelaufen. Ich wollte nie, dass das passiert! Ich wollte nur besser werden – eine echte Ehrenpfeil! Das Zeug ist nicht nur Kuhfutter ... wenn man es raucht, dann ...« Bevor Sylva den Satz beenden kann, bricht ein Gebrüll vom Himmel herab. Die Fackeln flackern, und der Karren erbebt. Ein Feuerschwall setzt eine Fläche Heldenkraut in Flammen. Ihr seht die Schuppen eines Drachen aufblitzen. Ein Paar Ziegenhörner glänzt im Dunkeln, und plötzlich landet mit erderschütterndem Krachen ein riesiges Monster auf dem Karren, sodass die Räder zersplittern und die Ernte verstreut wird. Seine prächtige Löwenmähne weht im Wind, und es stößt ein schreckliches Brüllen aus. Niemand von euch hat je eine Chimäre aus der Nähe gesehen. Bis jetzt.

TEIL 7: ... IST AUCH FEUER!

Die letzte Schlacht bricht an. Der Eierklaus der diebischen Goblins hat das Muttertier aufgescheucht. Die Chimäre ist auf der Suche nach ihrem Gelege. Sie kann es riechen. Sie ist entschlossen, ihre Wut an den Kreaturen aus-

zulassen, die so viel Lärm verursachen, und bereit, auf Leben und Tod zu kämpfen. Bevor du diese Begegnung durchführst, solltest du den Abschnitt »Faire Chancen« auf der gegenüberliegenden Seite lesen, um den richtigen Herausforderungsgrad für deine Gruppe zu finden.

Während sich die Gruppe auf dem Kampfplatz orientiert, ruft Sylva die Niederelfen dazu auf, zuerst sich selbst, dann die Gruppe und zuletzt das Heldenkraut zu schützen:

»... wenn der Wind die Flammen durch das Feld bläst, wenn der Rauch euch umhüllt, steigt euch Kiefernduft in die Nase. Wenn ihr einatmet, spürt ihr neue Kraft – als wäret ihr schon seit Jahren auf Abenteuerreise.«

Der Kampf endet, wenn die Chimäre besiegt ist oder mit ihren Eiern das Schlachtfeld verlässt.

Teil 8: Ende

Nach dem Ende der Schlacht trifft Ben Pfusch in Begleitung von Halodreth Weisglut ein, falls dieser nicht schon vor Ort ist. Wenn die Gruppe einen Teil des Heldenkrauts retten konnte, wird Ben sie mit Lob überschütten und ihnen eine noch zu beschaffende Belohnung in Aussicht stellen. Ohne die Ernte kommt Ben allerdings nur begrenzt an Geld. Die Gruppe erhält den halben Lohn, also 200 GM, wenn sie die Ausbreitung des Brandes innerhalb von drei Runden stoppen konnte. Wenn die Gruppe das Feuer erst später, aber überhaupt gestoppt hat, ist Ben trotzdem dankbar und zahlt 100 GM. Ist die Ernte komplett verbrannt (nach 7 Runden), sieht Ben keine Möglichkeit, den versprochenen Betrag aufzutreiben, aber er könnte immerhin 50 GM aus den Verkäufen seines Ladens abzweigen.

Wenn die Spieler die Chimären-Eier behalten haben, zahlt Halodreth den versprochenen Preis von 50 GM für jedes intakte Ei. Außerdem zahlt er 5 GM für nachweislich chimärische Eierschalen, egal in welcher Menge.

Da nun Sylvas Plan aufgefliegen ist, verlangt Ben, dass sie vor Gericht gestellt wird. Sylva gesteht ihrerseits ihre Missetat und fügt sich Bens Forderung, denn sie stimmt zu, dass sie Strafe verdient hat. (»*Ich wollte nur dem Namen Ehrenpfeil alle Ehre machen. Das war egoistisch. Schlecht. Rücksichtslos ... und unelfisch. Ich bin wirklich eine niedere Elfin. Und es tut mir aufrichtig leid. Ich hoffe, ihr könnt mir alle verzeihen. Hol-holdrio. Holdrio.*«)

Sylva übergibt der Gruppe all ihren Besitz, als Dank für die Bezwingung der Chimäre, und als Entschädigung dafür, dass Ben den vollen Lohn nicht zahlen kann. So erhält die Gruppe den Rest des getrockneten Heldenkrauts, das sie geraucht hat (2W6 Dosen). Die SCs können also noch ein wenig länger die Wirkung des Heldenkrauts nutzen. Sie können es aber auch Ben geben und ihm erklären, wie nützlich das Rauchen seiner Züchtung ist. Dies würde den Ernteausfall wettmachen und Ben finanziell retten. Er würde der Gruppe dann die volle Belohnung auszahlen.

SL aufgepasst: Faire Chancen

Eine Chimäre ist ein schwieriger Gegner, besonders für eine niedrigstufige Gruppe. Aber als SL verfügt man über einige Möglichkeiten, den Schwierigkeitsgrad der Begegnung nach oben oder unten anzupassen.

Heldenkraut (leichter). Indem die Chimäre das Heldenkraut in Rauch aufgehen lässt, verschafft sie der Gruppe für den gesamten Kampf einen Übungsbonus von +3. Leider ist das Heldenkraut nach ein paar Runden wahrscheinlich vollständig verbrannt. Der Übungsbonus sollte unabhängig von der Stufe der Gruppe gewährt werden, kann aber nach Ermessen des SLs kleiner ausfallen.

Karren (leichter). Wenn die Gruppe eine besonders niedrige Stufe hat, kannst du die Landung der Chimäre auf dem Karren zur Bruchlandung mit Folgen machen. Vielleicht richtet die Chimäre ihre ersten Angriffe gegen den Karren, denn er ist sicherlich das größte und auffälligste Ziel auf dem Feld. Die Bestie könnte sich auch im Karren verfangen, sodass sie sich mit einer Aktion und einem Stärkewurf gegen SG 20 befreien muss.

Chimäre (leichter). Die Bestie setzt bei der Landung ihre Atemwaffe ein, die du nicht nachladen musst. Auch können die Chimären-Flügel durch den bereits erwähnten Zusammenstoß mit dem Karren so verletzt sein, dass sie nicht mehr flugfähig ist und somit auch Nahkampfklassen ihr Schaden zufügen können (vorausgesetzt, jemand möchte ihr nahe kommen). Außerdem ist alles voller Qualm, da bleibt eine große, wütende, dreiköpfige Bestie unübersehbar, aber mittelgroße Kreaturen, die auf verbrannten oder brennenden Äckern in Bewegung bleiben, sind schwierig zu erspähen. Indem du der Chimäre einen Wahrnehmungswurf mit Nachteil auferlegst, verschaffst du der

Gruppe vielleicht etwas Luft. Außerdem könnte sich der selbstgebraute und hoffentlich auch mitgebrachte Chimärenbann als hilfreich gegen die Bestie erweisen, indem er ihr einen Nachteil bei Angriffen auf damit Eingeschmierte beschert.

Friedliche Lösung (leichter). Falls ein Gruppenmitglied Chimären-Eier bei sich hat und sie der Chimäre anbietet, würde das ihre Wut besänftigen und ihren Rückzug in die Bruthöhle bewirken. Voraussetzung dafür wäre ein gegen SG 15 erfolgreicher Rettungswurf auf Weisheit (Mit Tieren umgehen) oder Charisma (Überzeugen).

Sylva Ehrenpfeil (leichter). Nach Ermessen des SLs kann Sylva der Gruppe eine Runde Luft verschaffen, indem sie in einer dramatischen Wendung ihre Chancen auf Vergebung verbessert: Dazu liefert sie sich der Chimäre aus, um ein Gruppenmitglied zu retten, wird dann niedergestreckt und bleibt leblos liegen. Alternativ kann Sylva auch die Atemwaffe der Chimäre blockieren. Dazu springt sie mit einem Netz in der Hand der Kreatur auf den Rücken und umschlingt das Drachenmaul, sodass es eine Runde lang kein Feuer spucken kann. Danach greift die Chimäre an und schlägt Sylva nieder. Wird Sylva angegriffen, weil sie Chimären-Eier hat, gibt sie diese nach Möglichkeit dem Gruppenmitglied mit dem vermutlich höchsten Wert bei »Mit Tieren umgehen« oder »Natur«. Wenn der SC die Eier nicht annimmt, legt Sylva sie der Chimäre selbst vor die Füße, als Friedensangebot.

Niederelfen (leichter/schwerer). Diese Gruppe dient dir dazu, den ersten Angriff der Chimäre aufzufangen. Mit ihnen kannst du auf verschiedene Weise den Verlauf der Begegnung beeinflussen. Wenn die Gruppe in der Nähe des

Karrens Stellung bezieht, kann ein NSC aus dem Schutz der Dunkelheit hervorstürmen, nur um von einer Chimärenklaue niedergestreckt zu werden. Erlaube den Niederelfen, der Chimäre einen empfindlichen Stich oder Hieb zu versetzen, bevor sie ausgeschaltet werden. NSCs mit Heilkräften sollten sich verborgen halten, um Gefallene wiederzubeleben und die Gruppe kampffähig zu halten. **SL aufgepasst:** Die Niederelfen können sich heraushalten, wenn die Gruppe keine Unterstützung braucht (vielleicht laufen sie ins Dorf, um nicht gefressen zu werden). Bei einer höherstufigen Gruppe können sich die Niederelfen vom Kampf fernhalten, bis die Chimäre besiegt ist, und dann die geschwächte Gruppe attackieren, um sich die Beute zu sichern.

Halodreth Weisglut (leichter). Als der Dorfmagier den Tumult hört, eilt er herbei und steht der Gruppe ab der zweiten Runde des Kampfes zur Seite. Nach seiner Ankunft kann er mit seinem *Zauberstab der Erdbindung* die fliegende Chimäre zu Boden bringen, ihre TP mit Kampfzaubern verringern, und vor allem die Gruppe auf dem Schlachtfeld mit Heiltränken aus seiner Apotheke verarzten. Halodreth kann auch vorschlagen, dass die Gruppe der Chimäre die geraubten Eier überlässt, wobei er gleichzeitig sein Kaufangebot bekräftigt.

Goblin-Überfall (schwerer). Ein Goblin-Überfallkommando rächt sich für den Angriff auf ihren Klan am Vortag. 3W4 Goblins greifen überraschend an und nutzen die Deckung des Feldes, um der Gruppe einen Hinterhalt zu bereiten. Übrigens atmen auch sie Heldenkraut ein.

Sechs Köpfe sind besser als drei (schwerer). Wenn der Schwierigkeitsgrad knackig sein soll, kommen zwei Chimären geflogen: Mutti und Vati wollen Blut sehen.

VERBORGENE SCHRECKEN



WAS ALS VERMISSTENSUCHE BEGANN, ENTWICKELT SICH SCHNELL ZU EINEM WETTLAUF GEGEN EINE SEKTE, DIE DRAUF UND DRAN IST, EIN URALTES ÜBEL ZU BESCHWÖREN.

EIN ABENTEUER FÜR DIE STUFEN 6-10

SCHAUPLATZ

Das gesamte Abenteuer spielt in der Stadt Ostmur (oder einer ähnlichen Stadt nach Wahl), einer großen Hafenstadt in der Bucht von Harragan, die von den beiden großen Flüssen der Gegend, dem Sellmin und dem Iredan, gespeist wird. Jenseits der Bucht liegen die Theruvianischen Weiten, ein großer Ozean, der sich mehrere tausend Meilen nach Westen erstreckt.

Die Stadt war einst zwei Städte – ein Fischerdorf an der Oberfläche und ein gnomisches Gewerbegebiet im Untergrund der Anderseer Berge. Durch einen Vertrag zwischen den beiden Städten wurde sie zu einer vereint, und der Handel verdrängte den Fischfang als wichtigsten Wirtschaftsfaktor und machte Ostmur zu einem der produktivsten Häfen des Reiches. Regiert wird die Stadt vom Rat der Handelsherren, dem sieben der reichsten Geschäftsleute der Stadt angehören.

Statt der alten Forellenfangboote liegen nun größere, seetüchtige Schiffe im Hafen, und das Handelsgeschäft hat leider einen Großteil der Fischersleute verdrängt, für die die Stadt ursprünglich gebaut wurde. Darum ist der Stadtteil, der während der ersten Blütezeit der Stadt am attraktivsten war, jetzt ein eher schäbiges, verrufenes Viertel: die Dredsche. Seit ein paar Monaten hört man aus der Dredsche nicht nur von den üblichen Taschendiebstählen, Einbrüchen und Überfällen, sondern vermehrt von Vermisstenfällen. Allein in den letzten Wochen sind Dutzende von Menschen verschwunden. Einige berichten, dass ihre Angehörigen von der Straße verschwunden sind, während andere nach dem Aufwachen nicht mehr da waren. Seit diesen Meldungen aus der Dredsche wächst in der ganzen Stadt die Anspannung. Manche gehen aus Angst nicht mehr nach Hause, andere trauen sich nicht mehr raus. Aber da die meisten dieser Fälle unter den Ärmern auftreten, wird nichts unternommen, und die Bewohner der Dredsche – deren Eltern und Großeltern die

Stadt mit aufgebaut haben – sehen hilflos zu, wie die Handelsherren die Krise ignorieren. Langsam steigt der Unmut.

Den Handelsherren dämmert, dass etwas getan werden muss, und haben sich an Wachtmeister Grindelfried Disteldorn gewandt, einen überaus fähigen Fahnder aus der Gnomen-Bevölkerung, der »der Kärpfling« genannt wird (und leider in einer Woche in Rente geht). Wachtmeister Disteldorn hatte die Idee, eine Gruppe von Abenteurern anzuheuern, die keine Scheu vor Drecksarbeit haben. Er hat seinen Kontakten im ganzen Reich kundgetan, dass die Stadt Ostmur Hilfe benötigt. Wer dazu bereit ist, soll sich im »Adler & Erpel« einfinden, einem der letzten Sammlungspunkte der Arbeiterschaft. Hier wird das Abenteuer beginnen.

AUFBAU

Dieses Abenteuer ist als abgeschlossenes Abenteuer konzipiert, das in der Stadt Ostmur beginnt und endet. Wie die SCs dorthin gekommen sind, liegt an dir und deinen Spielern. Wenn du dieses Abenteuer in eine größere Kampagne einbindest, hat deine Gruppe vielleicht von Vertrauten gehört, dass in Ostmur ein alter Weggefährte – Wachtmeister Grindelfried Disteldorn – Hilfe sucht, oder sie sind auf der Durchreise zu einem anderen Hafen und haben von dem Aufruf gehört. Wenn du dieses Abenteuer mit einer neuen Gruppe spielst, legst du Gründe für die Anwesenheit der einzelnen SCs in Ostmur fest und behauptest dann, dass sie als erfahrene Abenteurer vom Hilfesuch des Kärpflings gehört und sich soeben im »Adler & Erpel« getroffen haben.

In diesem Abenteuer kommen einige wichtige NSCs vor, darunter Wachtmeister Grindelfried Disteldorn (S. 76) und Tarek Harborlan (S. 94), ein besorgter Bürger aus der Dredsche, sowie einige Gemeine, die im Verlauf genannt werden. Die Gruppe wird auf mehrere Fanatiker der Werrattensekte treffen (S. 94). Alle ande-

ren NSCs, etwa die Menschen in den Straßen von Ostmur oder die Abenteurer im »Adler & Erpel«, können mithilfe der Tabelle auf S. 267 erstellt werden.

Es ist wichtig zu wissen, dass Tarek Harborlan nicht nur ein Einheimischer ist, der etwas gegen die Herrschenden hat. Er ist auch Oberpriester des Yargathal-Kults und steckt hinter den Vermisstenfällen. Tareks Hauptziel ist es, die Gruppe in eine Falle zu locken. Für sein Ritual braucht er das Blut starker Kreaturen und hofft, dass das Blut der Abenteurer ausreicht. Sollte der Verdacht der Gruppe frühzeitig auf Tarek fallen, offenbart er sich als Teil eines größeren Plans und führt die Gruppe in den Untergrund. Wie du die Geschichte sonst noch vorantreiben kannst, sollte Tarek »entlarvt« werden, wird an geeigneter Stelle beschrieben.

Schließlich führt das Abenteuer zu einem Konflikt mit Kultisten, die sich Yargathal verschrieben haben, einem Nachkommen der Ganz Alten, und gipfelt in einem Kampf gegen einen Avatar Yargathals. »Töten« kann die Gruppe diese Kreatur nicht, sie kann sie nur daran hindern, sich in der Stadt zu manifestieren. Sollte die Gruppe an diesem Unterfangen scheitern (oder eine größere, von Ostmur ausgehende interkontinentale Verschwörung aufdecken), wird sie mächtige Verbündete um sich scharen müssen – ein toller Aufhänger für die nächste Etappe einer laufenden Kampagne.

YARGATHAL, SPROSS DER PESTILENZ

In den Zeiten, bevor das Reich von Städten geprägt war und Gelehrte die Geschichte der Zivilisation aufzuschreiben begannen, vielleicht sogar bevor das Pantheon der Götter entstand, existierten in den dunklen Weiten zwischen den Sternen die Ganz Alten. Als unbegreifliche, fremdartige Wesen von gewaltiger Größe leben sie zwischen den Realitäten. Einer dieser Ganz Alten ist Yargathal, eine Kreatur von bössartiger Intelligenz. Einige Gelehrte halten dieses Wesen aus schierer Pestilenz und Verderbnis für den Ursprung aller Krankheiten, an denen die Menschen leiden. Es schwelgt in Siechtum, Tod und Verwesung. Einer der Anhänger dieser Wesenheit, Tarek Harborlan, glaubt, man könne den einfachen Leuten in dieser dekadenten Stadt nur dadurch wieder Stellung verschaffen, indem man einige von ihnen dem Großen Verderber opfert, auf dass dieser erstehe und die Stadt vom Schmutz befreie. Typischer Sektenkram eben. Die, die Yargathal anbeten und sich voll und ganz seinem Aufstieg widmen, werden an Leib und Seele verdorben und manifestieren Yargathals unstillbaren Hunger nach den Lebenden, indem sie sich in gestaltwandelndes, gieriges Ungeziefer verwandeln.

TEIL 1: IM »ADLER & ERPEL«

Die Stimmung im nebligen Ostmur ist düster, und im Inneren des »Adler & Erpel« ist es auch nicht heiterer. Lies zur Einstimmung den folgenden Text vor:

Feuchtes Sägemehl bedeckt den Boden der beengten Kneipe, eines der wenigen Lokale, wo sich Einheimische noch ein Bier leisten können. An mehreren Stellen seht ihr Regenwasser durchs Strohdach sickern und am Boden die Holzspäne verklumpen. Blickt man in die Gesichter der wenigen, die hier ihre Sorgen in Bier ertränken, wird klar, dass sie dafür ein größeres Fass bräuchten. Der Wirt mustert euch mit seinem untrüglichen Blick für alles Ortsfremde und fragt: »Was führt euch hierher?«

Biete der Gruppe die Möglichkeit, in der Kneipe anzukommen. Falls sie einander noch nicht kennen, wäre jetzt ein guter Zeitpunkt für eine Vorstellungsrunde. Zwar sind die Einwohner der Dredsche notorisch wortkarg, aber wer die wenigen Gäste anspricht, wird wahrscheinlich Folgendes erfahren:

- Vor zwei Monaten begannen Menschen zu verschwinden.
- Die Vermissten sind spurlos verschwunden. In mehr als einem Fall scheinen sie einfach weggegangen zu sein, haben halb gegessene Mahlzeiten stehen und angefangene Arbeit liegen gelassen.
- Manche munkeln von bestialischen Dämonen und behaupten, in der Nähe der verschwundenen Personen hätte man üble Gestalten mit roten Augen lauern gesehen.
- Von den Vermissten hat man seitdem nichts mehr gehört oder gesehen.
- Der Handelsherrenrat hat bisher wenig unternommen, aber auf Betreiben eines angesehenen Dredschebewohners namens Tarek Harborlan wurde »der Kärpfling« angeheuert, ein erfahrener Ermittler (Wachtmeister Grindelfried Disteldorn). Die Einheimischen sind skeptisch, weil der Kärpfling ein Gnom ist, aber sie haben auch gehört, dass er zur Unterstützung Abenteurer anheuern will.

Sobald sich die Gruppe eingerichtet hat oder wenn sie direkt mit Grindelfried Disteldorn oder Tarek Harborlan sprechen möchte, lies den folgenden Text vor.

Die Tür schwingt auf, und aus dem Regen tritt ein älterer Gnom herein, kaum größer als ein Meter. Sein leuchtend gelbes Gewand steht in starkem Kontrast zu seinem hellroten Haar und den müden blauen Augen. Um den Hals trägt er zwei auffällige große Medaillen. Obwohl es draußen regnet, scheint dieser Gnom ziemlich trocken zu sein. Ihm folgt ein Mensch mittleren Alters, der einen Ledermantel und ein bedrohliches Messer am Gürtel trägt. Sein Gesicht ist eine Mischung aus Narben und Verachtung. Er sieht einheimisch aus,