

Auf immer und EWIG

Ein D20 Abenteuer fuer vier bis sechs Charaktere
der 5. Stufe!

Von Marc Geiger

Einführung

Unter den gewoehnlich boesartigen Grauzwergen gibt es eine Gruppierung von Rittern, die sich von den normalen Vertretern ihres Volkes unterscheiden. Sie sind das Ueberbleibsel einer alten Tradition und durch einen strengen Ehrenkodex ihrem gewaehlten Fuersten treu ergeben. Sie scheren sich nicht um Politik, Religion oder die Interessen ihres Volkes, sondern widmen ihr Leben und ihre Dienste einem einzigen Herren. Unter den Duergar sind sie gemeinhin als die Sardakai-Krieger bekannt.

Vorbereitung

Als Spielleiter wird das SPIELER-SET benoetigt, um dieses Abenteuer zu spielen. Das SPIELLEITER-HANDBUCH und das MONSTER-HANDBUCH sind zwingend erforderlich, da viele Monsterstatistiken und einige Regeln auf diese Produkte verweisen.

Bei den Texten in kursiver Schrift handelt es sich um Spielerinformationen, die der Spielleiter laut vorlesen, oder in eigenen Worten wiedergeben kann. Die Werte der Monster und NSC sind bei jeder Begegnung in abgekuerzter Form angegeben.

Es wird in diesem Abenteuer auf keine bestimmte Kampagnenwelt verwiesen und der Spielleiter kann die Umstaende anpassen, wie auch die Sardakai oder die angedeutete Baronie in jeder ihm passenden Kampagnenwelt etablieren.

Hintergrund des Abenteuers

Als Baron Amogar einem Duergarfuersten, der noch an den alten Idealen seines Volkes festhaelt, das Leben rettet, gewinnt er nicht nur dessen ewige Freundschaft. Nach einem schicksalhaften Tod, Jahre spaeter, schenkt er dem menschlichen Retter eine Gruppe von Elitekriegern, die diesem auf Lebzeiten verschrieben sind. Eine Gruppe trainierter und loyaler Sardakai-Duergar.

Doch heute liegt Baron Amogar im Sterben. Ein toedliches Gift, von einem hinterhaeltigen Meuchler verabreicht, kreist in seinen Venen. Die Kleriker seiner Baronie sind nicht im Stande ihren Fuersten zu retten.

Das Gift hat Amogar einem alten Feind zu verdanken, dem ruchlosen Priester Ragard, einem Diener des Gottes der Luegen. Selbstverstaendlich streitet dieser die Tat ab und es gibt keinerlei Beweise, dass er des Vergehens schuldig ist, doch seltsamerweise wartet eben dieser Priester mit einem Gegenmittel auf, das er gebraut hat, sobald er von dem vermeindlichen Anschlag hoerte. Als Unterpfand fuer das Gegenmittel, verlangt er von Baron Amogar, dass seine Religion offiziell innerhalb seines Lehens anerkannt wird. Baron Amogar schickt also seine Sardakai-Krieger aus, um das Gegenmittel durch Gewalt in seinen Besitz zu bekommen. Ragard ahnt das und stellt den Duergar eine Falle. Die Krieger werden zum grossten Teil erschlagen, bis auf drei Ueberlebende, die der Priester gefangen nimmt.

Amogar wuerde eher sterben, als sein geliebtes Lehen der finsternen Religion eines solchen Frevlers zu ueberlassen. Somit wendet er sich an die Charaktere und bittet sie um Hilfe. Als Lohn winkt ihnen ein aussergewoehnliches Geschenk.

Auf haenger fuer die sc

Die Charaktere haben schon den ein oder anderen Dienst fuer Baron Amogar vollbracht. Nun schlaegt seine letzte Stunde und keiner scheint im Stande, dem toedlichen Gift Einhalt zu gewaehren (Alle Zauber schlagen fehl, auch

die der SC). Amogar hat mit dem Leben abgeschlossen, denn selbst wenn die SC jetzt losreiten wuerden, um Ragards Besitz zu erreichen, ihn ueberwaeltigen und das Gegengift so an sich bringen, wuerden sie nicht rechtzeitig zurueckkehren.

Somit bittet er die Charaktere lediglich, seine treuen Sardakai-Krieger zu befreien. Als Lohn wuerden die SC das wertvollste bekommen, was sich in seinem Besitz befindet.

Wenn die Charaktere einwilligen, ueberreicht er ihnen eine versiegelte Schriftrolle, welche sie keinesfalls brechen sollen und seinen Duergar nach deren Rettung uebergeben muessen. Amogar wird nicht naeher auf diesen Umstand eingehen und bittet die SC, ihm zu vertrauen, wie sie es bereits in der Vergangenheit taten.

die rettung naht

Ragard haelt sich mit seinen treuesten Anhaengern auf seinem Besitz auf, einem alten Turm, etwa 20 km von Amogars Anwesen entfernt. Er erwartet keine weitere Rettungsaktion, jedoch moegliche Unterhaendler, die ueber das Gegengift verhandeln wollen.

Der Turm selbst macht von aussen einen recht unscheinbaren Eindruck. Er wurde bereits vor laengerer Zeit errichtet und lediglich von Ragard bezogen, waehrend er leer stand. Er besitzt nur ein weiteres Stockwerk und ueber dem einzigen Eingang prangt das Symbol seines Gottes.

Das Innere des Turmes, wie auch das Verlies wird von Fackeln erhellt.

Waende: Alle Waende des Turmes wurden gemauert (siehe SPIELLEITER-HANDBUCH).

Tueren: Alle Tueren bestehen aus verstaerktem Holz (Auch die Eingangstueere zum Turm), wie im SPIELLEITER-HANDBUCH beschrieben. Tueren die verschlossen sind koennen mit einem Wurf von 25 oder mehr auf Schloesser oeffnen geknackt werden. Die Schluessel zu den verschlossenen Bereichen besitzen sowohl Wambut, wie auch Ragard.

Boeden: Die Boeden des besteht aus Holzdielen. Die Dielen sind alt und ein Wurf auf Schleichen wird automatisch um 5 Punkte erschwert. Die Boeden im Verlies bestehen aus festgestampfer Lehmerde.

Kreaturen: Die Beschreibung gibt die typischen Aufenthaltsorte von Ragards Anhaengern, wie auch Ragards selbst wieder. Es bleibt dem Spielleiter ueberlassen, wie er sie wo tatsaechlich einsetzt.

1. Eingang

Es ist deutlich erkennbar, dass die Tuere zum Turm nachtraeglich eingesetzt wurde. Das Eichenholz erscheint neu und die Angeln machen den Eindruck, frisch geoelt zu sein. Das koennte sich als Vorteil erweisen.

Die Tuere ist der einzige Zugang zum Turm und ist ueber einen Balken auf der anderen Seite versperrt. Es gibt keine weiteren Eingaenge. Die Aussenauern des Turmes koennen immerhin mit einem Wurf auf Klettern mit SG 20 erklimmt werden. Somit koennte bei einem 10 Meter waehrenden Anstieg die Aussichtsplattform erreicht werden (siehe Bereich 4).

2. Wachkammer (BS 6)

Ein ueberwaeltigender Gestank dominiert diese Kammer und man muss einen Moment innehalten, um sich an den schneidenden Geruch zu gewoennen. Eine einzelne Fackel, die beinahe heruntergebrannt ist, bescheint einen mit Stroh und Fellen ausgelegten Boden.

Eine steinerne Wendeltreppe in der Mitte des Raumes fuehrt sowohl in die Tiefe, wie auch zu einer Falltuere in der Decke.

Die Falltuere im Boden, wie auch die in der Decke sind nicht verschlossen.

Kreaturen: Gewoehnlich halten sich hier drei Ogerwachen auf, wobei einer von ihnen zumeist schlaeft, waehrend die anderen beiden sich mit Fressen oder Streiten beschaeftigen. Da sie nicht sonderlich aufmerksam sind, verschlechtern sich ihre Lauschen- und Entdeckenwuerfe um zwei Punkte.

Oger (4): TP 31, 29, 26 (Werte siehe MONSTER-HANDBUCH)

Taktik: Sollten die wachen Oger die Charaktere bemerken, wird einer von beiden, den Schlafenden wecken, waehrend der andere die Eindringlinge ablenkt. Bei Laerm erwacht er in jedem Fall eine Runde spaeter. Wenn moeglich, wird einer der Oger versuchen, die Wendeltreppe zum Verliess zu nehmen, um Ragard zu warnen. Moeglicher Kampfeslaerm alarmiert den Ogerkleriker in Raum 2.

Schaetze: Wenn die Charaktere die Kammer genauer in Augenschein nehmen (Suchen, SG 15), koennen sie versteckt unter den Fellen mehrere Gold- und Silbermuenzen finden (15 GM, 25 SM). Ansonsten gibt es hier nichts besonderes.

3. Kammer des Ogerklerikers (BS 5)

Auch diese Kammer ist von einem uebelkeiterregenden Gestank durchzogen. Eine weitere Fackel legt ihren Schein auf einen rudimentaer aus Holz gefertigten Altar.

Auch hier fuehrt die Wendeltreppe sowohl zu einer Falltuere im Boden, wie auch zu einer in der Decke. Beide sind nicht verschlossen.

Der Altar ist dem Gott der Luegen geweiht. Auf ihm finden sich zwei verzierte Knochenschalen, die mit Oel gefuellt wurden. In einer Ecke wurde eine einfache Schlafstaette aus Fellen errichtet.

Kreaturen: Das ist die Wohn- und Gebetsstaette des Ogerklerikers Wambut. Er haelt sich hier die meiste Zeit auf, in seine Gebete vertieft. Schon laenger plant Wambut Ragard zu stuerzen, um die Herrschaft ueber die Oger zu uebernehmen. Alleine hat er jedoch keine Chance gegen den menschlichen Kleriker (Die Oger sind Ragard loyal ergeben) und so wartet er auf seine Chance.

Wambut: TP 41 (Werte siehe Anhang)

Taktik: Wenn in Raum 2 oder 4 ein Kampf ausbricht, wird Wambut zuerst *Magische Waffe* auf seine Keule wirken um sich danach durch *Selbstverkleidung* wie ein in Ketten gelegter, gefangener Mensch darzustellen. Wenn die Charaktere ihn entdecken, wird er sich als Opfer ausgeben und den Spielern im geeigneten Moment in den Ruecken fallen (oder sich mit ihnen gegen Ragard verbuenden, wenn er die Chance als gekommen sieht).

Schaetze: Die beiden Knochenschalen koennen fue je 10 GM verkauft werden.

4. Aussichtsplattform (BS 3)

Das oberste Geschoss liegt frei und wird von bueftiboben Zinnen umrahmt. Hier oben hat man einen hervorragenden Blick auf das Umland.

Die Zinnen sind etwa 1,4 Meter hoch. Die Falltuere im Boden fuehrt zu Raum 3 und ist nicht versperrt.

Kreaturen: Hier haelt zu jeder Tageszeit ein Oger Wache. Er hat das Umland im Auge und kann sich naehende Kreaturen, die sich nicht zu verbergen suchen in einer Entfernung von bis zu 150 Meter erkennen.

Allerdings ist es dem Wachposten nicht moeglich jede Richtung zur gleichen Zeit im Auge zu behalten. Alle 5 Runden besteht die 20%ige Moeglichkeit, dass sich der Oger in die Richtung der anrueckenden SC wendet. Doch selbst in diesem Fall muss ihm erst ein erfolgreicher Wurf auf *Entdecken* gelingen (In Konkurrenz zu einem *Verstecken* Wurf der SC). Das Umland bietet genuegend Felsen und Findlinge fuer die Spieler, um sich vorsichtig naehern zu koennen.

Oger: TP 27 (Werte siehe MONSTER-HANDBUCH)

Taktik: Sollten die SC entdeckt werden, wird der Oger sofort die Bewohner der Raeume 2 und 3 alarmieren. Dann wird er sich den Ogern in Kammer 3 anschliessen.

Schaetze: Die beiden Knochenschalen koennen fue je 20 GM verkauft werden.

5. Folterkammer

Das erste, was hier neben dem beissenden Quaml des Fackelrauchs in die Augen sticht, sind die vielen Folterinstrumente, die hier offensichtlich Verwendung finden. Der Boden wurde mit Sand ausgestreut, offenbar um das Blut der Opfer zu binden.

Die SC koennen hier jede Art von Folterinstrument finden, angefangen von einer Streckbank bis zu einer eisernen Jungfrau. Dem SL ist es hier ueberlassen, wie duester er diese Kammer ausschmuecken will.

6. Gefaengnis (BS 5)

Diese Kammer ist in einen westlichen und einen oestlichen Bereich unterteilt. Beide Bereiche werden von einer Wand aus eisernen Gitterstaeben unterteilt. Der Gestank von Urin beherrscht das Aroma beider Bereiche. Im westlichen Teil wude eine Art Lagerfeuer enzuendet.

Das Feuer ist in einer Vertiefung im Boden eingelassen. Der oestliche Teil, der Gefaengnisbereich, kann ueber eine in die Gitterwand eingelassene Tuere betreten werden. Diese Tuere ist abgesperrt.

Kreaturen: Zwei Oger bereiten sich hier ein Mahl, waehrend sie die drei Duergar im oestlichen Bereich bewachen.

Oger (2): TP 29, 28 (Werte siehe MONSTER-HANDBUCH)

Duergar (3): TP 40, 38, 32 (Werte siehe Anhang)

Taktik: Diese beiden sind nicht sehr loyal und ergeben sich, sobald ihre TP auf die Haelfte sinken, oder einer von beiden bereits erschlagen wurde.

7. Korridor (BS variiert)

Dieser Gang ist nicht beleuchtet. Sobald die Charaktere eine Lichtquelle haben, kann folgender Text vorgelesen werden:

Der Boden dieses schmalen Ganges wurde genau wie die Folterkammer mit Sand ausgelegt. Fussspuren fuehren zur Tuere am anderen Ende.

Die Fussspuren sind humanoid und gehoeren einem Menschen (Ragard).

Falle: In der Mitte des Korridors unter dem Sand findet sich eine Alarmrunne, die bei Ueberquerung bei Ragard einen geistigen Alarm ausloest. Um den Alarm nicht auszuloesen, muss ein Reim aufgesagt werden, den nur Ragard und Wambut kennen (Die Form des Reimes obliegt dem SL).

Alarmrunne (Alarm): HG I; Zauber; loest einen magischen Alarm in Ragards Geist aus; Suchen SG 26; Mechanismus ausschalten SG 26

8. Ragards Kammer (BS 6)

Zwei kupferne Feuerschalen draengen groteske Schatten an die kahlen Waende. Ein holzerner Altar des Gottes der Luegen am anderen Ende der Kammer betrachtet Ankoemmlinge mit seinen eingeschnitzten, zu boehnischem Grinsen verzogenen Fratzen. Ein zerwuehltes Bett und eine Holzkiste sind die einzigen weiteren Einrichtungsgegenstaende.

Die einzige Tuere zu dieser Kammer ist abgesperrt. Die Truhe ist leer und im Bett findet sich nichts besonderes.

Kreaturen: Hier haelt sich Ragard auf, zumeist in Meditaion oder im Gebet versunken.

Ragard: TP 65 (Werte siehe Anhang)

Taktik: Wenn der stille Alarm aktiviert wird, wirkt er zuerst *Baerenstaerke* und nimmt dann seinen *Hast*-Trank zu sich. Sobald die Eindringlinge in seiner Kammer sind, konzentriert er sich zuerst auf die Zauberwirker (wenn moeglich). Wenn es schlecht um ihn steht, versucht er *Dunkelheit* zu zaubern, um dann mit *Unsichtbarkeit* zu entkommen.

Schatze: Der Altar ist mit heiligen Reliquien des Gottes der Luegen bestueckt (nach Ermessen des Spielleiters und passend zur Kampagnenwelt), die zusammen einen Wert von 300 GM besitzen. Ausserdem findet sich auf dem Altar das magische Gift, das dem Baron verabreicht wurde. Es reicht noch fuer eine weitere Dosis.

Ausserdem findet sich hier die Ausruestung der gefangenen Duergar.

Abschluss des Abenteuers

Wenn die Duergar befreit werden, sind sie fuer einen Moment benommen, da sie in diesem Augenblick den Tod ihres Herrn spueren. Wenn die SC den Duergar die versiegelte Schriftrolle uebergeben, werden sie feststellen, dass es ein Schreiben enthaelt (geschrieben mit dem Blut des Barons), das die Sardakai den (oder einem) SC uebertraegt.

Sollten die SC nicht einwilligen, werden die Sardakai *Serembab* begehen (siehe Anhang).

Der SL sollte sich in jedem Fall gut ueberlegen, ob er in dem Schreiben die Sardakai-Krieger wirklich auf die SC uebertragen moechte, da er ihnen so ein maechtiges Werkzeug in die Hand gibt, das leicht missbraucht werden kann. Notfalls koennen die Sardakai auch lediglich auf ein Vermoegen in dem Schreiben aufmerksam gemacht werden, das den SC uebergeben werden soll, oder die Anzahl der gefangenen Sardakai verringern.

Anhang NPC werte

Wambut: maennlicher Oger, KLE 2; HG 5; grosser Riese; TW 4W8+11+2W8+4; TP 4I; INI -1; BR 9 m (Fellruestung); RK 16 (Beruehrung 8, auf dem falschen Fuss erwischt 16); A Nahkampf +9 (2W8+7, grosse Keule); BA Zauber, BE Dunkelsicht 18 m, Daemmersicht, Untote beeindrucken; BV Aura; GES CB; RW REF +2, WIL +10, ZAEH +9; ST 2I, GE 8, KO 15, IN 6, WE 12, CH 7

Fertigkeiten&Talente: Konzentration+4, Klettern+5, Lauschen+2, Entdecken+2; Zaehigkeit, Waffenfokus (grosse Keule), Im Kampf zaubern.

Ausruestung: grosse Keule, Fellruestung, Schluessel fuer die Tuere in Raum 6.

Vorbereitete Zauber (4/3+1): Grad 0 - Goettliche Fuehrung, Resistenz, Gift entdecken, Magie entdecken; I. Grad - Furcht ausloesen, Magische Waffe, Schild des Glaubens, Selbstverkleidung;

Domaenen: Tricks (Bluffen, Verkleiden, Verstecken sind Klassenfertigkeiten), Chaos (Chaoszauber +1 auf Zauberstufe)

Ragard: maennlicher Mensch, KAEM 5/KLE 4; HG 9; mittelgrosser Humanoider; TW 5W10+10+4W8+8; TP 65; INI +4; BR 9 m; RK 20 (Beruehrung 11, auf dem falschen Fuss erwischt 20); A Nahkampf +12/+7 (1W8+5/19-20, Langschwert+1); BA Zauber, BE Untote beeindrucken 9/Tag; BV Aura; GES CB; RW REF +2, WIL +7, ZAEH +12; ST 14, GE 10, KO 14, IN 11, WE 15, CH 14

Fertigkeiten&Talente: Klettern+4, Konzentration+4, Bluffen+4, Einschuechtern+7; Verkleiden+4, Springen+4, Wissen (Arkane)+2, Wissen (Religion)+3, Lauschen+4, Reiten (Pferd)+6, Entdecken+4, Schwimmen+5, Wachsamkeit, Doppelschlag, Blind kaempfen, Grosse Zaehigkeit, Verbesserte Initiative, Heftiger Angriff, Verbessertes Waffe zerschmettern, Waffenfokus (Langschwert), Waffenspezialisierung (Langschwert).

Ausruestung: Brustplatte+1, Grosse Stahlschild+1, Langschwert+1, Schutzring+1, Trank *Hast*, Schluessel fuer alle Tueren im Gewoelbe, Flaeschchen mit Gegengift zu Baron Amogars Vergiftung.

Vorbereitete Zauber (5/4+1/3+1): Grad 0 - Goettliche Fuehrung, Resistenz, Gift entdecken, Magie entdecken, Licht; I. Grad - Furcht ausloesen, Magische Waffe, Schild des Glaubens, Unheil, Schutz vor Ordnung; 2. Grad - Dunkelheit, Person festhalten, Baerenstaerke, Unsichtbarkeit;

Domaenen: Tricks (Bluffen, Verkleiden, Verstecken sind Klassenfertigkeiten), Chaos (Chaoszauber +1 auf Zauberstufe)

Duergar-Sardakai: maennlicher Duergar, KAEM 3/SAR 1; HG 5; mittelgrosser Humanoider; TW 3W10+12+1W12+4; INI +6; BR 4,5 m (Schuppenpanzer); RK 16 (Beruehrung 12, auf dem falschen Fuss erwischt 14); A Nahkampf +9 (1W12+4 zweihaendige Axt [Meisterarbeit]); BA Zauberfaehigkeiten 1x/Tag: *Unsichtbarkeit, Person vergroessern*; BE Dunkelsicht 36 m, Steinwissen, Standhaftigkeit, Lichtempfindlichkeit; BV Immun gegen Laehmung, Trugbilder und Gifte; GES N; RW REF +3, WIL +5, ZAEH +6; ST 16, GE 15, KO 19, IN 15, WE 12, CH 12.

Fertigkeiten&Talente: Einschuechtern +7, Klettern +8, Springen +7, Lauschen +5, Diplomatie +3, Motiv erkennen +3, Heilkunde +3, Verbesserte Initiative, Eiserner Wille, Wachsamkeit, Waffenfokus (zweihaendige Axt), Serembah, Unbeugsamkeit

Ausruestung: zweihaendige Axt (Meisterarbeit), Schuppenpanzer (Meisterarbeit)

Anhang prestigeklasse sardakai kriegler

Es gab eine Zeit in welcher die Duergar, genau wie ihre Vettern an der Oberflaeche, grossen Idealen und Traditionen folgten. Ein Ueberbleisel dieser alten Tradition sind die Sardakai, die auferlegt durch einen strengen Ehrenkodex ihrem gewaehlten Fuersten treu ergeben sind und das bis in den Tod. Sie scheren sich nicht um Politik, Religion oder die Interessen ihres Volkes, sondern widmen ihr Leben und ihre Dienste einzig ihrem gewaehlten Fuersten. Dabei teilen sie auch seinen Leidensweg. Wenn der Fuerst stirbt, begehen die Sardakai den rituellen Selbstmord, auch *Serembab* genannt. Es ist der letzte Akt in ihrem Leben und auch eine Moeglichkeit, den Moerder des Fuersten (sollte dieser nicht eines natuerlichen Todes gestorben sein) zu bestrafen.

Es gibt eine moeglichkeit, die Sardakai zu vererben und das *Serembab* zu verhindern. Das muss jedoch auf den Wunsch des Fuersten geschehen, niedergeschrieben mit seinem eigenen Blut.

Sardakai-Kriegler haben einen so grossen Willen, dass sie selbst nach einem *Serembab* nicht wieder ins Leben zurueckgeholt werden koennen.

Obgleich er einen stattlichen Kaempfer abgibt, wird ein Sardakai von seinem Fuersten fuer verschiedene Zwecke eingesetzt. Oftmals reichen diese Aufgaben von Wachschatz ueber Verhandlungen und Spionage. Seine Faehigkeiten erlauben es dem Sardakai seinen Herrn selbst ueber grosse Entfernungen zu erreichen.

Trefferwuerfel: W12

Voraussetzungen

Um ein Sardakai-Kriegler zu werden, muessen folgende Bedingungen erfuellt werden:

Gesinnung: Absolut Neutral

Volk: Der Charakter muss ein Duergar sein

Grund-Angriffsbonus: mindestens +3

Talente: Wachsamkeit, Eiserner Wille

Besonderheit: Der Duergar muss einen Herrn waehlen, dem er sein Leben und seine Dienste widmet. Diesem muss er bis in den Tod folgen.

Tabelle: Der Sardakai-Kriegler

Klassenstufe	Grund-Angriffsbonus	REF	WIL	ZAEH	Speziell
1.	+1	+0	+2	+0	Serembab, Unbeugsamkeit
2.	+2	+0	+2	+0	Gefuehl zum Fuersten
3.	+3	+1	+3	+1	Kontakt zum Fuersten 10 Meter
4.	+4	+1	+4	+1	Schmerzopfer 1/Tag
5.	+5	+1	+4	+1	Kontakt zum Fuersten 50 Meter
6.	+6/+1	+2	+5	+2	Schmerzopfer 2/Tag
7.	+7/+2	+2	+5	+2	Kontakt zum Fuersten 100 Meter
8.	+8/+3	+2	+6	+2	Schmerzopfer 3/Tag
9.	+9/+4	+3	+6	+3	Kontakt zum Fuersten 500 Meter
10.	+10/+5	+3	+7	+3	Schmerzopfer 4/Tag

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten eines Sardakai-Krieglers und das jeweilige Bezugsattribut sind:

Diplomatie (CH), Heilkunde (WE), Einschuechtern (CH), Entdecken (WE), Lauschen (WE), Motiv erkennen (WE), Suchen (IN), Ueberlebenskunst (WE).
Beschreibung der Fertigkeiten s. *Kapitel 4: Fertigkeiten* in den Grundregeln I. V3,5

Fertigkeitspunkte je Stufe: 4 + IN-Modifikator

Klassenmerkmale

Alle nachfolgenden Faehigkeiten sind Klassenmerkmale des Sardakai-Krieglers-**Umgang mit Waffen und Ruestungen:** Der Sardakai ist geuebt im Umgang mit allen einfachen und Kriegswaffen, mit allen Ruestungen (schweren, mittelschweren und leichten) und Schilden (auch Turmschilden).

Serembah: Sollte der Herr des Sardakai versterben und ihn nicht vererben (schriftlich mit seinem Blut), begeht der Sardakai den rituellen Selbstmord, genannt *Serembab*.

Wurde der Fuerst ermordet, hat der Sardakai die Moeglichkeit, selbigen durch das *Serembab* zu raechen. Dabei muss er den Moerder nicht kennen, noch seine Identitaet wissen. Sobald er die Selbstmordzeremonie vollzieht, erleidet der Moerder augenblicklich genau so viel Schaden, wie der Sardakai TP waehrend der *Serembab*-Zeremonie besitzt. Dem Ziel ist dabei ein Rettungswurf auf Zaehigkeit gestattet (SG 10 + Charakterstufe des Sardakai + WE-Bonus des Sardakai). Bei Erfolg erleidet das Ziel nur halben Schaden. Der Sardakai stirbt in jedem Fall und kann nicht von den Toten erweckt werden.

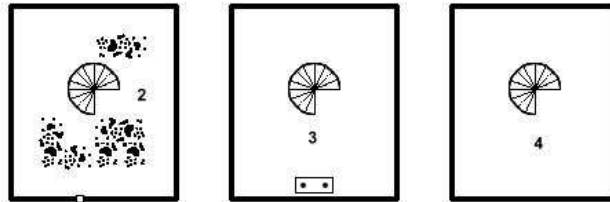
Unbeugsamkeit: Es ist dem Sardakai unmoeglich, seinen Herrn in irgendeiner Weise zu verraten, sei es durch Folter oder Ueberredungskuenste. Er erhaelt +10 auf alle Wuerfe gegen Motiv Erkennen, solange es Versuche sind, die auf seinen Fuersten abzielen. Der Sardakai ist weiterhin gegen alle Bezauberungen immun.

Gefuehl zum Fuersten: Der Sardakai weis ab sofort um den Gesundheitszustand seines Herrb, egal wo sich dieser gerade befindet. Das Gefuehl ist so stark, dass wenn der Fuerst stirbt, der Sardakai fuer eine Runde Benommen ist.

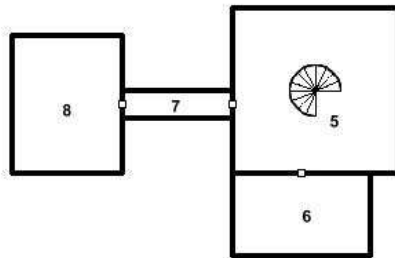
Kontakt zum Fuersten: Es ist dem Sardakai jetzt moeglich, telepathischen Kontakt zu seinem Herrn aufzunehmen. Die Entfernung haengt von der Klassenstufe des Sardakai ab.

Schmerzopfer: Durch Handauflegen ist es dem Sardakai nun Moeglich, Verletzungen seines Herrn auf sich zu Uebertragen. Dabei werden die Schadenspunkte 1:1 uebertragen. Die Menge der Schadenspunkte, entspricht der Klassenstufe des Sardakai-Krieglers.

Anhang Karten



1



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

I. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

END OF LICENSE

