

Programmiertes Abenteuer für D&D 4.0 für ein bis fünf Spieler und keinen Spielleiter.

Wie man das Abenteuer spielt.

Dieses Abenteuer ist für fünf Charaktere der 1. Stufe gedacht. Es wird kein Spielleiter benötigt und kann entweder allein oder mit einer Gruppe von Spielern gespielt werden. Dabei liest ein Spieler die Begegnungsabschnitt und die Abenteuerabschnitte vor. Ihr benötigt das englische PHB, DMG und MM1 und 2.

Begegnungen:

Der Hauptteil des Abenteuers besteht aus den Begegnungsabschnitten **Begegnung A1** bis **Begegnung G1**. Diese sollten nicht hintereinander gelesen werden, sondern immer nur, wenn darauf verwiesen wird.

Normale Abschnitte:

Die normalen Abschnitte im hinteren Teil des Abenteuers sind von **001** bis **025** nummeriert und dürfen nur aufgeschlagen werden, wenn in einer Begegnung darauf verwiesen wird.

Wie wird eine Begegnung abgehandelt?

Das Abenteuer beginnt mit **Begegnung A1**. Zuerst kommt ein beschreibender Text, der kursiv dargestellt wird. Im Anschluss werdet ihr darauf hingewiesen, wieviel Begegnungspunkte ihr für diese Begegnung zur Verfügung habt. Pro Begegnungspunkt dürft ihr eine der nachfolgenden Aktionen ausführen. Wenn alle Begegnungspunkte ausgegeben sind, müsst ihr die nächste Begegnung auswählen.

Begegnungspunkte:

Pro Begegnung erhaltet ihr Begegnungspunkte. Solltet ihr die Begegnung abgehandelt haben, so verfallen übrige Begegnungspunkte. In der nächsten Begegnung erhaltet ihr neue Begegnungspunkte. Ein Begegnungspunkt wird für eine Aktion eingesetzt (sich vielleicht mit jemandem unterhalten, einen skill-check machen oder dergleichen). Aktionen sind in folgendem Format angegeben:

Beschreibende Aktion (Angabe ob ein skill-check für den Erfolg der Aktion durchgeführt werden muss und der entsprechende DC) (Angabe welcher Abschnitt im hinteren Teil des Abenteuers bei erfolgreichem skill-check aufgesucht werden muss).

Um den Abschnitt in der letzten Klammer aufschlagen zu dürfen, muss der skill-check erfolgreich sein. Auch wenn der skill-check nicht erfolgreich war, ist der eingesetzte Begegnungspunkt verbraucht. Sollte der skill-check erfolgreich sein, oder man aus einem anderen Grund den Abschnitt aufschlagen dürfen (es ist nicht immer ein skill-check nötig), könnte es sein daß ein Kästchen hinter dem Abschnitt steht. Etwa so:

Ihr verweigert die Hilfe (kein skill-check) (weiter bei **001**)

oder so:

Ihr untersucht die Leichen (Perception skill-check DC 10) (weiter bei **002**)

Dürft ihr also Abschnitt 1 (im ersten Beispiel) oder Abschnitt 2 (im zweiten Beispiel) aufschlagen, so muss das Kästchen angekreuzt werden. Ist das Kästchen angekreuzt, dürft ihr diesen Abschnitt nicht noch einmal aufschlagen. Sollten mehrere Abschnitte hintereinander stehen (mit Kästchen), müssen sie nacheinander abgearbeitet werden. Bei diesem Beispiel:

Ihr unterhaltet euch mit Vater Denethan (Diplomacy skill-check DC 10) (weiter bei **006** / **010** / **003**)

muss jedesmal, wenn ihr den Diplomacy skill-check ausführt ein Begegnungspunkt ausgegeben werden (egal ob der check erfolgreich ist oder nicht). Beim ersten Erfolg schlägt ihr Abschnitt 6 auf und kreuzt das Kästchen an. Beim zweiten Erfolg (und mindestens zwei ausgegebenen Begegnungspunkten) schlägt ihr Abschnitt 10 auf usw.

Abenteurpunkte:

Während des Abenteuers sammelt ihr Abenteurpunkte. Diese verfallen nicht pro Begegnung sondern bleiben euch so lange, bis sie ausgegeben werden. Ihr gebt sie aus, indem ihr die nächste Begegnung manipuliert. Etwa so:

- Ihr haltet euch nördlich. (*kostet 3 Abenteurpunkte*). Weiter mit **Begegnung C3**
- Ihr haltet euch westlich. (*kostet 1 Abenteurpunkt*). Weiter mit **Begegnung C2**
- Ihr haltet euch östlich. (*kostet keine Abenteurpunkte*). Weiter mit **Begegnung C1**

Wenn ihr also beispielsweise 4 Abenteurpunkte habt, könnt ihr entweder Begegnung C3 wählen (und habt dann noch 1 Abenteurpunkt), oder Begegnung C2 (und habt noch 3 Abenteurpunkte) oder gebt keine Abenteurpunkte aus und blättert zu Begegnung C1.

Je mehr Abenteurpunkte ihr ausgibt um so mehr beeinflusst ihr die nächste Begegnung zu euren Gunsten (findet Schätze, erleidet die einfacheren Kämpfe, entgeht Fallen usw.) Ausgegebene Abenteurpunkte sind weg, bis sie durch Aktionen erneut gewonnen werden. Überlegt euch also gut an welcher Stelle des Abenteuers ihr die Begegnungen beeinflussen wollt.

Erfahrungspunkte:

Ihr erhaltet am Ende des Abenteuers eine Anzahl an Erfahrungspunkten. Während des Abenteuers sammelt ihr keine Erfahrungspunkte, auch nicht durch Kämpfe. Besser fährt ihr also, wenn ihr wenig kämpft, denn sie beeinflussen die Erfahrungspunkte am Ende des Abenteuers nicht.

Und jetzt viel Spaß.

Begegnung A1

Während ihr euch am Feuer wärmt, könnt ihr vernehmen, daß der Sturm, der euch in den Gastraum der Herberge „Zum Nordsand“ trieb am Abklingen ist. Das Feuer brennt niedrig, aber warm und trocknet das, was der Herbergswirt nicht zum Reinigen mitgenommen hat. Nach einer Weile öffnet sich die Türe und das teigige Gesicht von Enmar, dem Wirt erscheint. „Eure Kleidung ist jetzt trocken. Ich gestattete mir, sie auch zu reinigen“, sagt er in freundlichem Ton, während er hereinschlurft und Eure Habe auf einen Tisch nahe dem Kamin legt. „Ich fürchte, dass ich zudem schlechte Nachrichten für jene bringen muss, die ihre Reise noch heute fortzusetzen gedenken. Es hat den Anschein, als hätte der Sturm die Südstraßen zerstört. Wohlgemerkt arbeiten die Leute daran, den Schaden zu beheben, doch die meisten Handwerker wurden zum alten Wohnsitz von Isental geschickt. Hörte dort gäbe es großen Schaden. Gerüchte sprechen vom Angriff des Moors selbst in der Nacht, aber ich gebe nichts auf solches Geschwätz. I wage zu behaupten, dass ein paar hilfreiche Hände mehr willkommen wären und die Reise in den Süden beschleunigen sollten.“

Ihr habt einen Begegnungspunkt:

Ihr verweigert die Hilfe (kein skill-check) (weiter bei **001** □)

Ihr bietet Eure Hilfe an (kein skill-check) (weiter bei **005** □)

Wenn alle Begegnungspunkte aufgebraucht sind:

- Es geht nur hier weiter (*kostet keine Abenteurpunkte*). Weiter mit **Begegnung A2**.

Begegnung A2

Ihr packt eure Sachen und verlasst die kleine Ortschaft mit dem Namen Badens Tal und macht Euch auf den Weg nach Isental, den Enmar euch beschrieben hat.

Ihr wandert am Rande des Sumpfes entlang, wo ihr eine reiche überfluteter, umzäunter Felder erkennen könnt. Eine Decke purpurroter Beeren schwimmt auf dem Wasser. Verschiedene Leute waten durch das künstliche Moor, das Wasser mit langen Stäben durchwühlend. Nahe dem südlichsten Feld erkennt ihr ein Bauernhaus und drei weitere Nebengebäude. Die Körper von dreizehn Leichnahmen sind auf dem Boden in einer Reihe aufgebahrt. Ein Mann ist damit beschäftigt, diese in weiße Leinen zu wickeln. An seiner Gewandung ist zu erkennen, dass er ein Priester sein muß.

„Seid begrüßt, Fremde“, sagt der Priester, ein älterer Mann mit rundlichem Äußeren und einem freundlichen Gesicht. „Ich bin Vater Denethan. Kann ich euch helfen?“

Ihr habt vier Begegnungspunkte:

Ihr untersucht die Leichen (Perception skill-check DC 10) (weiter bei **002** □)

Ihr unterhaltet euch mit Vater Denethan (Diplomacy skill-check DC 10) (weiter bei **006** □ / **010** □ / **003** □)

Wenn alle Begegnungspunkte aufgebraucht sind:

- Jaiman Burnean wurde während des Angriffs des Sumpfes verletzt. Ihr wollt ihn sehen (*kostet 2 Abenteurpunkte*). Weiter mit **Begegnung A3**.
- Ihr reist weiter zum Isental Wohnsitz. (*kostet keine Abenteurpunkte*). Weiter mit **Begegnung B1**

Begegnung A3

Jaiman Burnean, besitzer dieses Hofes ruht sich in seiner Wohnstube aus. Als ihr zu ihm geht, erkennt ihr einen Kratzer am Oberarm. Es hat den Anschein, als würde sich eine Entzündung ausbreiten, doch der alte Bauer scheint sich wohl zu fühlen.

Vater Denethan stellt euch vor und Jaiman grunzt. „Ich kümmerte mich gerade um den Deich, weil ich die Ernte wegen des Sturmes nicht verlieren wollte. Es war ein gewaltiges Unwetter, wie ihr bestimmt wisst. Ich hätte mir denken können, dass die Leichen hervorkommen – so ist es immer während eines Sturmes. Die Toten, lange bestattet, werden bei einem Sturm wieder ausgespuckt. Doch diesmal waren es mehr, als ich jemals gesehen habe, also bin ich ins Moor gewatet und habe sie herausgezogen, auf festerem Grund abgelegt.“

Der Bauer wird blass. „Dann tauchte das Ding direkt neben mir auf. Es heulte auf solch schreckliche Weise, dass ich bis auf die Knochen erzitterte.“

Jaiman keucht. „Heh – ich bin mir sicher, dass es ein Mann war – oder einmal einer war. Er traf mich am Arm und ich rannte davon. Es ist mir gleichgültig, was mit dem Ding geschehen ist, oder wohin es gegangen ist, denn ich verriegelte die Türe und alle Fenster bis der Tag anbrach.“

Burnean zeigt euch die Wunde.

Ihr habt zwei Begegnungspunkte:

Ihr untersucht die Wunde (Heal skill-check DC 10) (weiter bei **004** □)

Ihr sucht die Stelle des Angriffs nach Spuren ab (Perception skill-check DC 15) (weiter bei **007** □)

Wenn alle Begegnungspunkte aufgebraucht sind:

- Ihr reist weiter zum Isental Wohnsitz. (kostet keine Abenteuerpunkte). Weiter mit **Begegnung B1**

Begegnung B1

Ihr folgt der Straße und gelangt bald zum Isental Wohnsitz. Mehrere Männer sind damit beschäftigt, eine neue Türe in den Wall einzupassen, welcher den Wohnsitz umgibt. Die Splitter des zerstörten Tores sind in der Nähe zu einem Haufen aufgeschichtet. Die Männer sind mit Schuppenpanzern gerüstet und tragen das Wappen eines Adlers.

Ihr habt einen Begegnungspunkt:

Ihr sucht die Umgebung nach Spuren ab (Perception skill-check DC 15) (weiter bei **008** □)

Wenn alle Begegnungspunkte aufgebraucht sind:

- Ihr verlangt von den Soldaten zu Ratsherr Dunman gebracht zu werden. (kostet keine Abenteuerpunkte). Weiter mit **Begegnung B2**

Begegnung B2

Ein bärtiger, verschwitzter Soldat nickt und führt euch zum Anwesen. Es ist ein großes, zweistöckiges Gebäude mit einem Turm im Nordwestflügel, der augenscheinlich als Aussichtsposten fungiert. Als ihr ins Anwesen eingelassen werdet, stellt ihr fest, daß die Eingangstüre beschädigt ist und zwar in gleicher Weise, wie das Tor am Wall. Allerdings hat es wohl mehr ausgehalten. Der Soldat öffnet dekorierte Doppeltüren und ihr erblickt ein stattliches Wohngemach. Ein Drachenschädel hängt über einem Kamin, das Maul weit geöffnet. Ihr könnt zwei Männer erkennen, die es sich in Sesseln gemütlich gemacht haben. Sie trinken aus Gläsern, in welchen sich das Feuer des Kamins spiegelt. Der schlanke, große Mann zur Linken bleibt sitzen, während sich der andere erhebt. Dieser ist von untersetzter Statur, doch gut proportioniert. Er ist wohl gewandt – augenscheinlich der Herr des Hauses. „Seid begrüßt, Abenteurer. Ich bin Dunaman, oberster Ratsherr von Badens Tal. Dies hier“, er deutet auf den schlanken Mann im Sessel. „ist Wachtmeister Gaith. Ich vermute die kürzlichen Ereignisse, welche sich hier und am Burnean Hof zugetragen haben, führten euch hier her. Tatsächlich habe ich von eurer Anwesenheit erfahren und dachte, Helden wie ihr es seid, könnten der Sache auf den Grund gehen.“ Er bietet euch Platz in Sesseln und füllt Kristallgläser mit Wein. Dann kommt er gleich zur Sache. Er erzählt euch, dass er in den frühen Morgenstunden von einem heftigen Klopfen an die Türe geweckt wurde. Da er das schlimmste befürchtete, läutete er die Alarmglocke im Turm. Das Klopfen hörte kurz danach auf. Dunaman erzählt euch, dass entweder die Echsenmenschen, die faulige Magie der Sumpfhexe oder beides dafür verantwortlich sei. Die Sumpfhexe sei ab und an außerhalb des Sumpfes gesehen worden. Sie lebt tief im Morast. Gelegentliche Bemühungen ihrem Treiben ein Ende zu setzen sind fehlgeschlagen. Dennoch kann Dunaman keine Beispiele ihres bösen Treibens vorweisen, noch beweisen, dass sie existiert. Er bittet euch in den Sumpf zu reisen und das Rätsel zu lösen. Während ihr euch mit dem Ratsherrn unterhaltet, tritt eine gut gekleidete, ältere Frau ein. Dunaman stellt sie als Loriann, die Haushälterin von Isental vor.

Ihr habt einen Begegnungspunkt:

Ihr wollt euch mit Wachtmeister Gaith unterhalten (kein skill-check) (weiter bei **009**)

Ihr wollt euch mit der Haushälterin unterhalten (kein skill-check) (weiter bei **011**)

Wenn alle Begegnungspunkte aufgebraucht sind:

- Ihr reist in den Sumpf. (kostet keine Abenteurerpunkte). Weiter mit **Begegnung B3**

Begegnung B3

Ihr nehmt den Auftrag an (solltet ihr nicht? Was macht ihr dann noch hier?) und versprecht, dem Treiben auf den Grund zu gehen. Das erste Ziel sollte der Sumpf sein, doch könnte es schwer werden, denn mögliche Spuren sind vom Regen verwischt worden. Dennoch werdet ihr euer Möglichstes tun, nachdem euch die Haushälterin mit genügend Proviant für die Reise in den Sumpf ausgestattet hat.

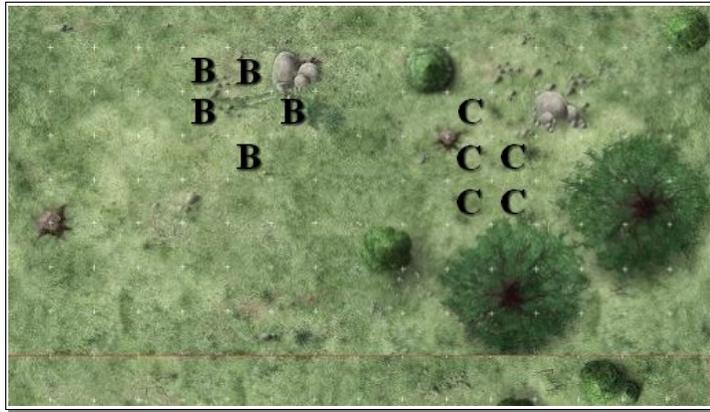
Ihr habt keine Begegnungspunkte und müsst sofort wählen:

- Ihr haltet euch nördlich. (kostet 3 Abenteurerpunkte). Weiter mit **Begegnung C3**
- Ihr haltet euch westlich. (kostet 1 Abenteurerpunkt). Weiter mit **Begegnung C2**
- Ihr haltet euch östlich. (kostet keine Abenteurerpunkte). Weiter mit **Begegnung C1**

Begegnung C1

Euer Weg führt euch in die Nähe der Küste und die salzige Meeresbrise schlägt euch entgegen. Dornige Büsche und hohes Gras beschweren euer Fortkommen. Dann entdeckt ihr die aufgeschwemmten Leichen und die Kreaturen, welche sich an selbigen labt.

Jedem dem ein Perception-check (DC 10) gelingt, kann in der Überraschungsrunde handeln. Die fire beetles dürfen in der Überraschungsrunde handeln.



Ihr beginnt in den Feldern „C“. Die fire beetles (MM S. 30) beginnen in den Feldern „B“ und verfolgt die selbe Taktik wie im MM angegeben. Das Zentrum der Baumfelder ist nicht begehbar. Felsen und Gestein sind *difficult terrain*. Eine Flucht gelingt euch nur über den linken Kartenrand.

Wenn ihr eure Gegner besiegt, oder euch die Flucht gelingt:

- Ihr reist weiter durch den Sumpf (*kostet keine Abenteurpunkte*). Weiter mit **Begegnung C2**

Ihr könnt nach dem Kampf eine *extended rest* einlegen.

Begegnung C2

Nach einiger Zeit des Wandern durch dorniges Gestrüpp und hohes, feuchtes Gras stoßt ihr auf eine Reihe von Spuren. Ihr entschließt euch diesen zu folgen. Während ihr den Spuren auf akribische Weise durchs Blattwerk folgt, findet ihr bald deren Ursprung. Drei bucklige, reptilienartige Humanoide sind bemüht lautlos durchs Sumpfgas zu schleichen. Die Kreaturen halten alle paar Schritte an um in der Luft zu schnuppern und den Boden zu untersuchen.

Ihr habt einen Begegnungspunkt:

Ihr greift ohne zu zögern an (kein skill-check) (weiter bei **012**)

Ihr versucht mit ihnen zu reden (Diplomacy skill-check DC 15) (weiter bei **015** □)

Wenn alle Begegnungspunkte aufgebraucht sind:

- Ihr verhaltet euch den Echenmenschen gegenüber diplomatisch (*kostet 1 Abenteurpunkt*). Weiter mit **Begegnung C5**.
- Es wird ein Kampf entbrennen. (*kostet keinen Abenteurpunkt*). Weiter mit **Begegnung C4**.

Begegnung C3

Ihr folgt den Spuren tief hinein in den Sumpf. Der Boden ist feucht und ihr passiert Dornenbüsche und hohes Gras. Sumpfvögel steigen auf und am Himmel ziehen sich Wolken zusammen.

Die Spur führt euch zum Körper eines reptilienartigen Humanoiden, welcher halb begraben im Morast liegt. Seine entstellten Glieder zeugen von gebrochenen Gliedern und einem grausamen, erbarmungslosen Mörder.

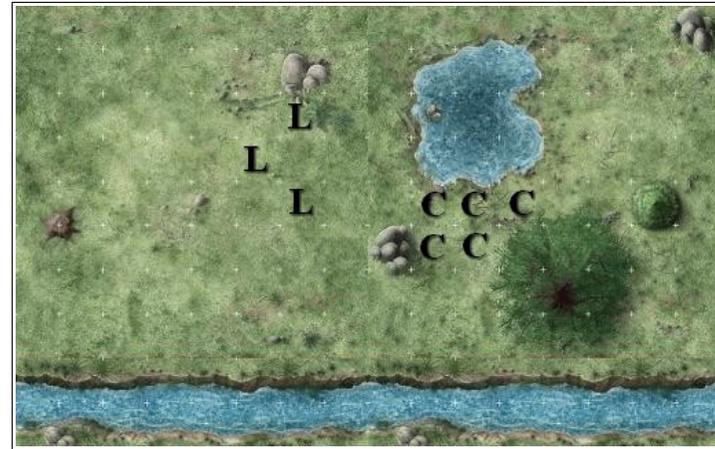
Ihr durchsucht den Körper und findet einen Beutel mit 20 Goldmünzen, einen *magic greatclub +1* und zwei *magic potions of healing* (Players Handbook S.255)

Ihr habt keine Begegnungspunkte und müsst sofort wählen:

- Die Spuren führen weiter, also folgt ihr ihnen (*kostet keine Abenteuerpunkte*). Weiter bei **Begegnung C2**.

Begegnung C4

Der Echsenmenschen verteidigen sich und ihr erkennt, dass sie bis zu ihrem Tode kämpfen werden.



Ihr beginnt in den Feldern „C“. Die Greenscale Hunter (MM S. 178) beginnen in den Feldern „L“ und verfolgen die selbe Taktik wie im MM angegeben. Das Zentrum des Baumfeldes ist nicht begehbar. Felsen, Gebüsch und Gestein sind *difficult terrain*. Eine Flucht gelingt euch nur über den linken Kartenrand.

Wenn ihr eure Gegner besiegt, oder euch die Flucht gelingt:

- Ihr reist weiter durch den Sumpf (*kostet keine Abenteuerpunkte*). Weiter mit **Begegnung D1**

Ihr könnt nach dem Kampf eine *extended rest* einlegen.

Begegnung C5

Der Anführer der Echsenmenschen stellt sich euch als Ualeyn vor und erklärt euch, daß sie nicht in diesem Sumpf leben, sondern einen Ritus des Erwachsenwerdens durchführen. Sie wurden hier her geschickt, um ihre Überlebensfähigkeiten zu testen und heil nach hause zurückzukehren.

Ihr erzählt ihnen von eurer Aufgabe und einer zischt. „Das Echsenvolk ist nicht verantwortlich. Tatsächlich fand Ualeyn Spuren. Ualeyn mochte den Gestankt der Spuren nicht und er hat nicht den Wunsch den zu treffen, der sie verursachte.“

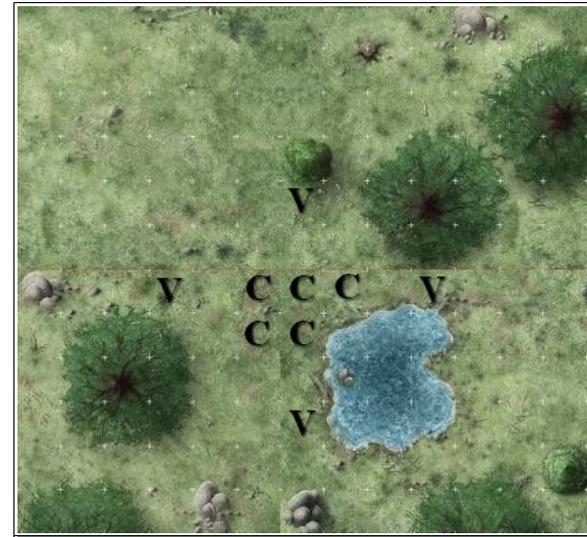
Dennoch zeigen sie euch, wohin sie führen und lässt euch ziehen.

Ihr habt keine Begegnungspunkte und müsst sofort wählen:

- Die Spuren führen weiter, also folgt ihr ihnen (*kostet keine Abenteuerpunkte*). Weiter bei **Begegnung D2**.

Begegnung D1

Ihr müht euch durch den Sumpf, verscheucht Mücken und hackt durch dichtes Gestrüpp. Die Spuren, denen ihr folgt sind mal deutlicher, mal weniger deutlich. Als ihr abermals eure Klingen heben wollt, um dornige Streucher zu zerschlagen, bewegen sich die Pflanzen. Ihr haltet den Atem an, als die Natur selbst sich auf euch zu stürzen beginnt.



Ihr beginnt in den Feldern „C“. Die Bloodthorne Vine (MM 2 S. 205) beginnen in den Feldern „V“ und greifen immer das nächste Ziel (oder ein zufälliges) an. Sie kämpfen bis zu ihrer Vernichtung. Das Zentrum der Baumfelder ist nicht begehbar. Felsen, Gebüsch und Gestein sind *difficult terrain*. Eine Flucht gelingt euch über einen beliebigen Kartenrand.

Wenn ihr eure Gegner besiegt, oder euch die Flucht gelingt:

- Ihr reist weiter durch den Sumpf (*kostet keine Abenteuerpunkte*). Weiter mit **Begegnung D2**

Ihr könnt nach dem Kampf eine *extended rest* einlegen.

Begegnung D2

Die trostlose Landschaft des Sumpfes macht mit einem Mal fester Erde und einer hellen Lichtung Platz. Ein großer Felsen, mit Pflanzen bewachsen findet sich an der östlichen Seite der Lichtung. Ein Kreis aus niederen Steinen umgibt den Fels in einem Radius von 30 Fuss. Eine Rauchfahne dringt aus einer Öffnung am Fuss des großen Felsens.

Eine alte Frau mit grauem, strähnigem Haar erscheint in der Öffnung. Sie blinzelt in eure Richtung und entblösst vergilbte Zähne. „Ah Reisende. Kommt, kommt. Hier in meiner Höhle brennt ein angenehmes Feuer.“

Die Spur der ihr folgt scheint sich hier zu verlieren. Euch bleibt keine andere Wahl, als einzutreten. Jenseits des kleinen Eingangs erwartet euch ein gewundener Flur, der in die Tiefe und in eine kleine Höhle führt. Hier brennt ein warmes Feuer und von der Decke hängen unzählige, getrocknete Kräuter. „Setzt euch, setzt euch“, sagt die Alte und deutet zum Feuer. In einem Topf über dem Feuer scheint sie eine Suppe zu kochen. Sie füllt eine dunkle Brühe in Holzschalen und reicht sie einem jeden von euch. Euch fällt eine gezackte Narbe an ihrem Hals auf.

Ihr habt fünf Begegnungspunkte:

Eine(r) von euch isst das Mahl (kein skill-check) (weiter bei **013**)

Ihr fragt sie nach ihrem Namen (kein skill-check) (weiter bei **021** □)

Ihr befragt sie nach der Narbe an ihrem Hals (kein skill-check) (weiter bei **018** □)

Ihr befragt sie nach Badens Tal und den Vorfällen (Diplomacy skill-check DC 10) (weiter bei **024** □ / **023** □ / **014** □)

Wenn alle Begegnungspunkte aufgebraucht sind:

- Ihr überlegt euer weiteres Vorgehen. (kostet keine Abenteuerpunkte). Weiter mit **Begegnung D3**

Begegnung D3

„Höret Fremde“, beginnt die Alte. „Die Kreatur der ihr folgt ist von den Toten auferstanden und muss aufgehalten werden.“

Sie zögert. „Ich habe sie bis zur alten Stadt verfolgt, doch wagte ich mich nicht weiter hinein. Dorthin müsst ihr gehen. Findet die Kreatur und haltet sie auf.“

Sie erklärt euch den Weg zu den Ruinen der alten Stadt. Dann versinkt sie in Katatonie und scheint nicht mehr ansprechbar. Es ist, als würde sie sich an irgend etwas erinnern.

Ihr habt keine Begegnungspunkte und müsst sofort wählen:

- Ihr folgt der neuen Fährte in die alte Stadt (kostet keine Abenteuerpunkte). Weiter bei **Begegnung E1**.

Begegnung E1

Nach einer weiteren, mühevollen Reise erreicht ihr endlich den Ort im Sumpf, der als die Ruinen der alten Stadt bekannt sind. Nebel umhüllt die Landschaft und zum größten Teil sind alle Gebäude entweder vollkommen eingestürzt, oder im Sumpf versunken. Doch durch den Nebel offenbaren sich euch die Umrisse eines kleinen Gebäudes. Die hölzerne Struktur ist teilweise im Morast versunken, so dass ihr euch sicher seid, dass der Großteil unter der Oberfläche ist. Ein Torbogen führt ins Innere des Gebäudes und dorthin führen auch tiefe Fußspuren. Ein verrottetes Schild über dem Torbogen trägt den Titel: „Badens Tal Rathaus“.

Ihr habt zwei Begegnungspunkte:

Ihr untersucht die Spuren (Perception skill-check DC 15) (weiter bei **016** □)

Ihr untersucht die übrigen Ruinen der alten Stadt (Perception skill-check DC 15) (weiter bei **022** □)

Wenn alle Begegnungspunkte aufgebraucht sind:

- Ihr betretet die Ruinen des Rathauses. (*kostet keine Abenteuerpunkte*). Weiter mit **Begegnung E2**

Begegnung E2

Ihr gelangt in eine kreisrunde Kammer, die leicht schräg liegt. Ein dünner Wasserfilm bedeckt den Boden und scheint vom Eingang zu kommen. Das Wasser fließt über den schmierigen Untergrund und sickert in unzählige kleine Risse und Spalten des Holzbodens. Die lange verrotteten Überreste der Einrichtung wurde gegenüber der Eingangstüre aufgeschichtet, dort wo der niedrigste Punkt, des leicht gekippten Gemaches liegt.

Ihr habt fünf Begegnungspunkte:

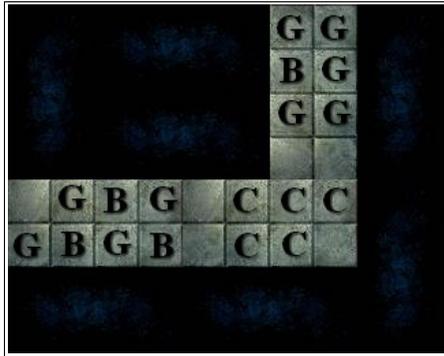
Ihr untersucht den Boden (Perception skill-check DC 24) (weiter bei **020** □)

Wenn alle Begegnungspunkte aufgebraucht sind, oder ihr keine mehr einsetzen könnt (übrige verfallen):

- Ihr achtet auf eure Schritte, während ihr die Türe in der Ostwand nehmt (*kostet 1 Abenteuerpunkt*). Weiter bei **Begegnung E3**
- Ihr nehmt die Türe in der Ostwand (*kostet keine Abenteuerpunkte*). Weiter bei **Begegnung E4**

Begegnung E3

Dicker Morast bedeckt die Wände dieses Korridors. Ranken schlängeln sich über Boden und Decke und hängen euch ins Gesicht. Ein überwältigender, beißender Gestank belästigt euren Geruchssinn. Plötzlich bewegt sich der Boden. Etwas bricht aus den Schatten hervor; springt von der Decke und aus Ritzen uns Spalten. Ratten! Schreckliche, riesige und entstellte Ratten.



Ihr beginnt in den Feldern „C“. Die Giant Rats (MM S. 219) beginnen in den Feldern „G“ und die Dire Rats (MM S. 219) beginnen in den Feldern „B“. Die Monster halten sich an die im MM angegebene Taktik. Eine Flucht gelingt euch und den Monstern über den linken, oder oberen Kartenrand.

Wenn ihr eure Gegner besiegt, oder euch die Flucht gelingt:

- Ihr geht weiter und tiefer in die Ruinen hinein (*kostet keine Abenteuerpunkte*). Weiter mit **Begegnung E6**

Begegnung E4

Der Boden knirscht und plötzlich bricht er ein. Mit lauten Schreien stürzt ihr in ein tiefer gelegenes Stockwerk.

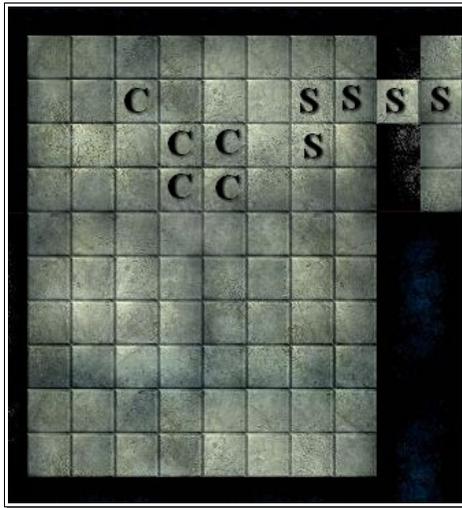
Gegen jeden von euch wird ein Angriff gegen Reflex mit einem Bonus von +4 durchgeführt. Wer getroffen wird, erleidet 1d10 Schadenspunkte.

Wenn ihr euch wieder aufgerappelt habt:

- Ihr sucht einen Weg zurück nach oben (*kostet 1 Abenteuerpunkt*). Weiter mit **Begegnung E3**
- Ihr seht euch in diesem Stockwerk um (*kostet keinen Abenteuerpunkt*). Weiter mit **Begegnung E5**

Begegnung E5

Die Decke dieses großen Gemachs ist eingebrochen und das faulige Wasser des Sumpfes fließt unablässig herab. Im Wasser am Boden ruhen die verrotteten Überreste von drei toten Menschen. Weitere skelettierte Überreste finden sich in Nischen an den Wänden. Gerade wollt ihr euch einen Weg tiefer hinein in das Gewölbe suchen, als ihr das Schlagen von Flügeln vernehmt. Aus einer Kammer zu eurer Rechten stürzen sich fünf schreckliche Kreaturen auf euch. Stirge!



Ihr beginnt in den Feldern „C“. Die Stirge (MM S. 248) beginnen in den Feldern „S“. Die Stirge halten sich an die im MM angegebene Taktik. Eine Flucht gelingt euch und den Monstern über den rechten Kartenrand.

Wenn ihr eure Gegner besiegt, oder euch die Flucht gelingt:

- Ihr geht weiter und tiefer in die Ruinen hinein (*kostet keine Abenteurpunkte*). Weiter mit **Begegnung E3**

Begegnung E6

Die Ausdünstung von feuchtem, verrotteten Holz hängt schwer in diesem Gemach. Vermoderte Tische und Regale beherrschen diesen Raum, der Inhalt über den wassergetränkten Boden verteilt. Ein Berg von Schlamm und Gestein türmt sich an einer Wand, wo augenscheinlich die Decke eingestürzt ist. Schwaches Licht strahlt durch die Löcher in der Decke und das stetige Tropfen von Wasser herrscht vor. In einer Ecke des Gemachs ruht eine furchtbare Kreatur. Es ist, oder war einst ein Mensch in einer schwarzen Drachenrüstung, doch die Haut ist verfault und schwarz, doch auf eine seltsame Weise konserviert und ledrig. Es hat den Anschein, als hättet ihr eure Beute erreicht.

Wenn jedem von euch ein Stealth-check (DC 20) gelingt, habt ihr euren Gegner überrascht.



Ihr beginnt in den Feldern „C“. Die bog mummy (Werte siehe **Fortsetzung Begegnung E6**) befindet sich auf dem Feld „M“. Die bog mummy greift immer das Ziel an, welches ihr am nächsten ist (oder ein zufälligs). Bei ihrem ersten Angriff gibt sie einen action point aus, um einen Zweitangriff zu erhalten. Sobald sie bloodied ist, benutzt sie ihren second wind, indem sie den zweiten action point ausgibt. Sie kämpft bis zur Vernichtung.

Lies weiter bei **Fortsetzung Begegnung E6**

Fortsetzung Begegnung E6

Felder, die von Tischen, Stühlen und Schutt eingenommen sind, gelten als *difficult terrain*. Die Kisten am rechten Kartenrand können geöffnet werden, indem sich eine Figur im angrenzenden Feld befindet (*standard action* nötig). Derjenige, der das macht, öffnet die obere der beiden Kisten bei (017 □) und die untere der beiden Kisten bei (019 □).

Zudem kann eine Notiz auf dem Tisch an linken Kartenrand gelesen werden, wenn man sich im angrenzenden Feld zum Tisch befindet (10 *standard actions* nötig). Derjenige der liest, macht weiter bei (025 □)

Werte der Bog Mummy:

Initiative +6 **Senses** Perception +10; darkvision

Despair (Fear) aura 5; enemies within the aura take a –2 penalty to attack rolls against the bog mummy.

HP 172; **Bloodied** 86

Regeneration 10 (if the bog mummy takes radiant damage, regeneration doesn't function on its next turn)

AC 17; **Fortitude** 15, **Reflex** 13, **Will** 12; see also *despair* above

Immune disease, poison; **Resist** 5 necrotic; **Vulnerable** 5 fire

Saving Throws +2

Speed 5

Action Points 2

Rotting Slam (standard; at-will) ♦ **Disease, Necrotic**

+6 vs. AC; 1d10 + 3 necrotic damage, and the target contracts level 3 mummy rot (see below).

Second Wind (standard; encounter) ♦ **Healing**

The bog mummy spends a healing surge and regains 43 hit points. The bog mummy gains a +2 bonus to all defenses until the start of its next turn.

Alignment Unaligned **Languages** Common

Str 16 (+7) **Dex** 14 (+6) **Wis** 12 (+5)

Con 18 (+8) **Int** 6 (+2) **Cha** 16 (+7)

Lvl 3 Mummy Rot:

Entspricht dem Mummy Rot auf S. 192 des MM mit Ausnahme: **Endurance Improve DC 17 / maintaint DC 12 / worsen DC 11**

Wenn ihr euren Gegner besiegt und ihr alles erledigt habt:

- Ihr kehrt nach Badens Tal zurück (*kostet keine Abenteurpunkte*). Weiter mit **Begegnung F1**

Ihr könnt nach dem Kampf eine *extended rest* einlegen.

Begegnung F1

Ihr nehmt den mühsamen Weg zurück zu Badens Tal auf euch und nach einer langen Zeit, als die Sonne bereits am Horizont versinkt, kehrt ihr in die kleine Ortschaft zurück. Von den Dörflern erfahrt ihr, daß sich Ratsherr Dunaman in der Kirche des Bahamuth verschanzt hat, womöglich aus Angst vor der Mumie.

Ihr könnt nur folgende Möglichkeiten wählen:

- Ihr sucht zuerst Vater Denethan auf und helft ihm, die Toten zu identifizieren, die der Sumpf bei Burneans Hof ausgespuckt hat (*kostet 3 Abenteurpunkte*). Weiter mit **Begegnung F4**
- Ihr habt viele Fragen an Ratsherr Dunaman, die geklärt werden müssen (*kostet 3 Abenteurpunkte*). Weiter mit **Begegnung F3**
- Ihr geht direkt zu Ratsherr Dunaman und erzählt ihm, dass die Gefahr gebannt ist (*kostet keine Abenteurpunkte*). Weiter mit **Begegnung F2**.

Begegnung F2

Ratsherr Dunaman, der sich mit dem Wachtmeister und einigen Milizsoldaten in der Kirche verschanzt hat, ist äußerst zufrieden mit euch. „Ich wusste gleich, warum ich auf eure Fähigkeiten setze“, sagt er lächelnd.

Ihr erhaltet eine Belohnung von 500 Goldmünzen und eine freie Übernachtung in der Herberge „Zum Nordsand“.

Zudem dürft ihr 1500 Erfahrungspunkte untereinander aufteilen.

ENDE

Begegnung F3

Ihr marschiert zur Kirche des Bahamuth und öffnet die doppelflügelige Türe. Dort erkennt ihr den Ratsherrn zusammen mit dem Wachtmeister Gaith und einigen Milizsoldaten. Sofort konfrontiert ihr den Ratsherrn mit einigen Fakten. Warum hat es die Mumie auf ihn abgesehen. Was ist wahr an den Gerüchten darüber, daß die ehemaligen Herren von Isental ermordet wurden und er selbst damit in Verbindung gebracht wird?

„So habt ihr es also herausgefunden“, sagt der Ratsherr. „Ich habe es gefürchtet.“

Er nickt in Richtung Gaiths und den anderen Soldaten. „Ja ich musste damals die Gelegenheit beim Schopfe greifen. Denn als Sethellen noch Herr über Badens Tal war, hat er einen Fehler gemacht, indem er einen Rat gründete und mich zum Ratsherrn ernannte. Sollte er versterben, so würde ich de facto Herr über Badens Tal.“

Er lächelt in Richtung seiner Gefährten. „Wir mussten sie töten, ihr versteht das doch. Doch da ihr nun der Mumie Herr geworden seid, denke ich, daß wir keine weitere Verwendung mehr für euch haben.“

Sie greifen an.



Ihr beginnt in den Feldern „C“. Die Gegner sind Dunaman auf Feld „G“ (*Human Guard*), Gaith auf Feld „B“ (*Human Berserker*), 2 Söldner auf Feld „E“ (*Human Bandit*) und 6 Milizsoldaten auf Feld „R“ (*Human Rabble*). Sie Werte finden sich alle im MM auf S. 162/163.

Lies weiter bei **Fortsetzung Begegnung F3**

Fortsetzung Begegnung F3

Der Altar im Norden ist *difficult terrain*. Die Milizsoldaten werden zufällige Gegner angreifen und versuchen zu flanken. Dunaman schießt auf einen zufälligen Gegner mit dem crossbow, so lange es geht, ehe er zum Nahkampf übergeht. Die Söldner werfen zuerst ihre Dolche, wenn möglich, ehe sie zum Nahkampf übergehen und euch zu flanken versuchen (in Verbindung mit den Milizsoldaten). Gaith wirft zuerst seine beiden handaxes wenn möglich, ehe er sich auf den nächsten Gegner in den Nahkampf wirft. Alle kämpfen bis zum Tode.

Wenn ihr eure Gegner besiegt habt:

- Ihr verschnauft erst mal (*kostet keine Abenteuerpunkte*). Weiter mit **Begegnung G1**

Begegnung F4

Vater Denethan ist hochofregut. Ihr trefft ihn in der Herberge „Zum Nordsand“ und überreicht ihm Dokumente, die ihr in den Ruinen der alten Stadt gefunden habt. „Damit kann ich die Toten identifizieren. Habt vielen Dank“, sagt er und ist sofort in die alten Schriftstücke vertieft.

Ihr dürft 750 Erfahrungspunkte untereinander aufteilen.

Ihr könnt nur folgende Möglichkeiten wählen:

- Ihr habt viele Fragen an Ratsherr Dunaman, die geklärt werden müssen (*kostet 3 Abenteuerpunkte*). Weiter mit **Begegnung F3**
- Ihr geht direkt zu Ratsherr Dunaman und erzählt ihm, dass die Gefahr gebannt ist (*kostet keine Abenteuerpunkte*). Weiter mit **Begegnung F2**.

Begegnung G1

Sethellen Isental, der als untote Mumie Rache an Badens Tal suchte ist tot. Ebenso habt ihr Ratsherr Dunman und seinen Gehilfen das Handwerk gelegt. Schnell werden die Tatsachen offengelegt und man muss nicht erwähnen, dass ihr nun als Helden in Badens Tal angesehen werdet.

Vater Denethan vermerkt Euch in den Geschichtsbüchern des Tals. Die Sumpfhexe wird als Irewyn Isental identifiziert und man bemüht sich, sie in die Zivilisation zurückzuführen, wenngleich ihr Geist gestört ist (was sie dem Angriff Dunmans auf sich und ihren Mann Sethellen zu verdanken hat).

Die Bürger von Badens Tal haben nicht viel, mit dem sie euch belohnen können, außer einem außergewöhnlichen Kettenpanzer aus dem Dorfschatz, den sie euch gerne überlassen. Zudem erhaltet ihr freie Logis in der Herberge „Zum Nordsand“.

*Ihr dürft 3000 Erfahrungspunkte untereinander aufteilen und erhaltet ein *magic +1 Eladrin Chainmail* (LVL 3 – PHB S. 230)*

ENDE

001

„Habe ich schon erwähnt“, beginnt Enmar etwas gereizt, „dass Eure Zimmer belegt sind. Ich habe keine freien mehr.“

Euch bleibt wohl keine andere Wahl, als den Handwerkern bei Isental zu helfen.

Ihr erhaltet 0 Abenteuerpunkte. Kehre zu **Begegnung A1** zurück.

002

Ihr erkennt, daß die Leichen in hervorragendem Zustand sind und absolut keinen Verfall aufzeigen.

Ihr erhaltet 0 Abenteuerpunkte. Kehre zu **Begegnung A2** zurück.

003

„Es ist nicht das erste mal, daß die Toten vom Sumpf ausgespuckt werden.“, sagt Denethan. „Aber es ist das erste mal, daß etwas aus dem Sumpf gekommen ist, um die Dorfbewohner anzugreifen.“

Er schüttelt den Kopf. „Ich bin besorgt wegen Jaiman Burnean. Er bei diesem Angriff eine Wunde erlitten und sie will nicht heilen.“

Ihr erhaltet 1 Abenteuerpunkt. Kehre zu **Begegnung A2** zurück.

004

Ihr erkennt einen schwarzen Kratzer am Arm, der langsam grün wird und im Zentrum feucht wird.

Ihr erhaltet 0 Abenteuerpunkte. Kehre zu **Begegnung A3** zurück.

005

„Das ist lobenswert“, sagt Emnar freundlich. „Ich werde Euch den Weg weisen. So kleidet Euch an und ab ans Werk.“

Ihr erhaltet 1 Abenteuerpunkt. Kehre zu **Begegnung A1** zurück.

006

„Irgendwas ist aus dem Moor gekrochen und hat die Dörfler angegriffen“, sagt Denethan. „Der Isentalwohnsitz im Norden wurde gleichfalls während der Nacht angegriffen. Ihr solltet mit Ratsherr Dunaman, dem Herrn von Isental sprechen.“

Der Priester folgt euren Blicken.

„Ihr wollt wissen, wer die Leichen sind? Nun es sind Einwohner der alten Stadt, welche vergraben liegt unter dem Sumpf. Der Sturm hat die Körper an die Oberfläche gebracht.“

Denethan seufzt. „Das Moor verhindert, daß die Körper verwesen.“

Ihr erhaltet 0 Abenteuerpunkte. Kehre zu **Begegnung A2** zurück.

007

Ihr findet tatsächlich Spuren, welche die Hof verlassen, sich aber im Norden verlieren.

Ihr erhaltet 4 Abenteuerpunkte. Kehre zu **Begegnung A3** zurück.

008

Ihr findet tatsächlich Spuren, welche zum Isental Wohnsitz vom Süden führen und weiter nach Nordwesten in den Sumpf, wo sie sich verlieren.

Ihr erhaltet 4 Abenteuerpunkte. Kehre zu **Begegnung B1** zurück.

009

Der Wachtmeister hat nicht viel hinzuzufügen und hofft, dass ihr die Angelegenheit lösen könnt. Ihr würde wohl belohnt werden.

Ihr erhaltet 0 Abenteuerpunkte. Kehre zu **Begegnung B2** zurück.

010

„In früheren Tagen unseres Dorfes wurden ausführliche Aufzeichnungen über die Familien und ihre Geschichte geführt. Wenn ich nur diese Aufzeichnungen hätte, könnte ich die Toten identifizieren.“

Ihr erhaltet 0 Abenteuerpunkte. Kehre zu **Begegnung A2** zurück.

011

Auch sie hat euch etwas zu erzählen:

„Letzte Nacht hatte eine unheimliche Ähnlichkeit mit der Nacht als die Isentaler aus diesem Haus entführt wurden. Sethellen und seine Frau Irewyn waren die letzten der Isentalfamilie, welche Badens Tal seit dem Bau der alten Stadt regierten. Ich diente ihnen als Haushälterin und hoffte die Amme ihrer Kinder zu sein, wenn die Zeit reif war. Es muss vor zehn Jahren gewesen sein. Fürst Sethellen Isental weckte mich mitten in der Nacht. Ich wusste sofort, dass etwas nicht stimmte, denn er trug die schwarze Drachenrüstung, die ihm sein Großvater vererbt hatte. Er trug mir auf, den Turm zu besteigen und die Glocke zu läuten, denn wir würden angegriffen. Genau das tat ich und ich hörte nicht auf, die Glocke zu läuten, bis Hilfe kam. Doch es war zu spät. Sowohl Sethellen als auch Irewyn waren verschwunden. Der Rat vermutete das Echsenvolk. Ich lebe hier seit beinahe fünfzig Jahren und habe noch keinen ihrer Art in dieser Gegend gesehen.“

Ihr erhaltet 1 Abenteuerpunkt. Kehre zu **Begegnung B2** zurück.

012

Die Kreaturen fauchen und verteidigen sich.

Kehre nicht zu **Begegnung C2** zurück, sondern fahre sofort mit **Begegnung C4** fort.

013

Derjenige von euch, der die Suppe probiert fühlt eine angenehme Wärme in sich

aufsteigen.

Derjenige der gegessen hat, kann eine *healing surge* einsetzen und ist komplett geheilt.
Kehre zu **Begegnung D2** zurück.

014

„Wir waren die Herren von Isental, doch wurde Sethellen ermordet. Ich beobachtete wie sein Körper im Sumpf versank. Sie schnitten mir in die Kehle und dachten ich sei tot, doch irgendwie überlebte ich. Einen der Mörder habe ich erkannt. Es war Ratsherr Dunaman“

Sie fasst sich gedankenverloren an die Narbe an ihrem Hals.

Ihr erhaltet 6 Abenteuerpunkte. Kehre zu **Begegnung D2** zurück.

015

„Ihr uns nichts böses wollt“, sagt einer der Echsenmenschen, „also wir euch auch nicht böses tun.“

Ihr erhaltet 1 Abenteuerpunkt. Kehre zu **Begegnung C2** zurück.

016

Die Spuren führen direkt ins Rathaus, verlieren sich aber im Inneren. Die Türen zum Rathaus wurden mit Gewalt aufgebrochen.

Ihr erhaltet 1 Abenteuerpunkt. Kehre zu **Begegnung E1** zurück.

017

Die Kiste ist leer.

Kehre zu **Begegnung E6** zurück.

018

Die Augen der Alten werden glasig, als würde sie eine Erinnerung verdrängen. „Der Dolch. Wollte mich töten, doch es gelang nicht. Gelang nicht...“

Sie versinkt einen Moment in eine Art Katatonie, ehe sie wieder zu sich kommt und lächelt. „Schmeckt die Suppe?“

Ihr erhaltet 0 Abenteuerpunkte. Kehre zu **Begegnung D2** zurück.

019

Ihr findet einen Beutel mit 100 GM.

Kehre zu **Begegnung E6** zurück.

020

Der Boden ist vermodert und könnte einbrechen, wenn ihr nicht darauf achtet, wohin ihr tretet.

Ihr erhaltet 1 Abenteuerpunkt. Kehre zu **Begegnung E2** zurück.

021

„Irewyn“, sagt die Alte. „Ja das ist wohl mein Name.“

Ihr erhaltet 1 Abenteuerpunkt. Kehre zu **Begegnung D2** zurück.

022

Die anderen Gebäude der alten Stadt sind entweder vollkommen im Morast versunken, oder bestehen aus lediglich hüfthohen Ruinen. Dort ist nichts zu finden.

Ihr erhaltet 0 Abenteuerpunkte. Kehre zu **Begegnung E1** zurück.

023

„Ja Sethellen. Er war mein Mann.“

Ihr erhaltet 0 Abenteuerpunkte. Kehre zu **Begegnung D2** zurück.

024

„Es hat mit den Morden zu tun. Mit den Morden. Damals kamen sie in der Nacht, zerrten mich und Sethellen in den Sumpf.“

Ihr erhaltet 0 Abenteuerpunkte. Kehre zu **Begegnung D2** zurück.

025

Die Schriften beinhalten Aufzeichnungen über die ehemaligen Einwohner der alten Stadt. Damit könnte Vater Denethan die Toten leicht identifizieren.

Ihr erhaltet 3 Abenteuerpunkte. Kehre zu **Begegnung E6** zurück.

