

UNHEIL ÜBER ABELBACH

von

Tobias Schwabe

Münster 2004

Kontakt: tidogyberill@gmx.de

EINFÜHRUNG

Dieses Abenteuer ist für 4 Spieler der zweiten oder dritten Stufe ausgearbeitet. In ihm müssen Deine Spieler nicht nur einen drohenden Krieg des Dorfes Abelbach mit der benachbarten Zwergensiedlung abwenden, sondern gleichzeitig noch verhindern, dass das kriegstreibende *Imp* Fjasrokk seine bösen Pläne verwirklichen kann. Dazu müssen sie diesen aber erst einmal als tatsächliche Gefahr identifizieren, mehrere gefährliche Situationen durchstehen und letztlich

eine unheilige Allianz eingehen. Nur Mut, Ideenreichtum und das Zusammenspiel der einzelnen Charaktere führen hier zum Ziel.

Deine Aufgabe als Spielleiter ist es, den Spielern die bedrohliche Situation eines bevorstehenden Krieges zu vermitteln und sie vor diesem Hintergrund harter Prüfungen ihres Verstandes und des Könnens ihrer Charaktere zu unterziehen.

VORBEMERKUNGEN

Alle spielrelevanten Fachbegriffe werden in Englisch angegeben. Zum Spielen werden lediglich das *Player's Handbook (PHB)*, der *Dungeon Master's Guide (DMG)* und das *Monster Manual (MM)* benötigt.

Eine Übersicht über die verwendeten Abkürzungen ist im Anhang gegeben.

Zu den Monstern sind nur die Zitatstellen aus dem *MM* angegeben. Ausgearbeitete *NPCs* finden sich im Anhang.

Leider konnte das Kartenmaterial nicht fertiggestellt werden, aber da es nicht auf genaue Maße der Lokalitäten ankommt, sollte sich dieses Problem leicht mit Deiner Kreativität und den Angaben im Text beheben lassen.

Es gibt mehrere Vorkommnisse, die entweder durch Handlungen der *PCs* oder durch bestimmte Zeitpunkte im Abenteuer auftreten. Es ist wichtig, dass sie in der richtigen Reihenfolge eintreten, um den Spannungsbogen aufrecht zu erhalten und die Lösung des Abenteuers zu ermöglichen. Vergewissere Dich also, dass Du den genauen Ablauf im Kopf hast. Zur Unterstützung findest Du noch einen Musterplot im Anhang.

Das Abenteuer bietet mehrere Einzelziele, die unabhängig von einander erreicht werden können. Da es einen besonderen Reiz ausmacht, alle Aufgaben zu erfüllen, sollte man überlegen (zumindest für dieses Abenteuer) mit der Variante *Story Awards – Mission Goal* zu spielen (*DMG*, S.168). Eine Richtlinie zur Gewichtung in der Verteilung von *XP*s ist am Ende des Abenteuers gegeben. Wenn Du Dich hierzu entscheidest, und dies normaler Weise nicht so handhabst, solltest Du Deine Spieler darauf hinweisen. Dies verhindert spätere Unstimmigkeiten und garantiert, dass die Spieler dem Verlauf des Abenteuers noch aufmerksamer folgen.

Auch wenn das Abenteuer für 2-stufige Charaktere angelegt ist, lässt es sich einfach für höhere Stufen umschreiben. Der durchgehende Tanzbär auf dem Dorffest könnte auch eine *Dire Bear* sein, die wildernden *Kobolds* z.B. (s. unten) könnten ebenso gut *Ogers*. Fjasrokk könntest Du zur Aufwertung mit ein paar Stufen als *Rogue* oder als *Rogue/Sorcerer* versehen, usw.

VORGESCHICHTE

Das Dorf Abelbach ist eine kleine Siedlung, die vor mehreren Jahrzehnten im waldigen Grenzland entstanden ist, als sich die Erzmagierin Druwenja zu weiteren Studien in dieser abgeschiedenen Gegend niedergelassen hat. Um ihre erworbenen Ländereien bewirtschaften zu können, siedelt sie mehrere Bauernfamilien an, woraus eine kleine

Dorfgemeinschaft entsteht. Als Gegenleistung fordert sie mäßig hohe Abgaben und weitestgehende Ungestörtheit, so dass Abelbach sich selbst verwaltet.

In der Nähe befindet sich auch die kleine Zwergenfestung Brasch-Tokk., die dort eine Kupfermine ausschachtet. Mit der Zeit entwickelt

sich ein reger Handel zwischen diesen beiden Außenposten. Und da die Zwerge auf dem jährlichen Dorffest Aufträge für Schmuckarbeiten annehmen, eine Spezialität der Festung, ist das Dorf auch zu einer gewissen Berühmtheit gelangt. Und so ist Abelbach, trotz all der Widrigkeiten, mit denen man so im Grenzland zu rechnen hat, doch ein kleines Idyll...

(Um Abelbach in Deiner Welt zu plazieren, bietet sich jede Gegend mit bewaldeten Hügeln an. Nur die Anwesenheit von Zwergen sollte plausibel sein.)

All dies ist in Gefahr geraten, als sich Marquill, der langjährige Gehilfe von Druwenja, vor einem halben Jahr mit einem *Imp* namens Fjasrokk eingelassen hat. Dieses will seinen Höllischen Herrn Skyzz aus seinem Kristallgefängnis befreien. Dazu hat es sich das Vertrauen von Marquill erschlichen, mit ihm zusammen die Magierin heimlich eingesperrt und letztlich über ihn auch die Dorfgemeinschaft für seine Zwecke manipuliert. Denn für das finale Ritual zur Befreiung seines Herrn fehlt Fjasrokk noch ein

Stone of Good Luck, welcher sich zufälliger Weise im Besitz von Herzog Blarwin, dem Herrscher in Brasch-Tokk, befindet, dieser aber nicht hergeben möchte. Also stacheln Fjasrokk und Marquill das Dorf auf, um in den Krieg gegen die Zwerge zu ziehen, um so an den *Stone of Good Luck* zu gelangen.

Noch sind die Bewohner nicht so weit, dass sie die offene Konfrontation suchen, doch geschickte Gerüchte und der gezielte Einsatz einiger *Suggestions* haben die Stimmung verschärft.

Dies ist aber noch nicht alles. Fjasrokk wird nämlich von Vrenricke, einer *Erinyes*, ebenfalls ein Wesen der *plane of Baator*, ausspioniert. Sie gehört einer rivalisierenden Fraktion der *Baatezu* an und will daher das *Imp* am Erfolg seines Plans hindern. Zu ihrem Unglück verbieten ihr die Gesetze der Hölle aber einen direkten Eingriff, weshalb sie sich zunächst nur Spione im Dorf gesucht hat, um auf dem Laufenden zu bleiben. Jetzt hält sie Ausschau nach Verbündeten, die sie für ihre Zwecke einsetzen kann...

EINSTIEG

Das Abenteuer beginnt mit dem bereits erwähnten Dorffest in Abelbach, welches immer am Tag des Sommerbeginns gefeiert wird. Dazu gehört auch ein kleiner Jahrmarkt, auf dem normaler Weise einige Zwerge ihre Ware und Dienste anbieten. Da die Kupfermine als Nebenprodukte auch Gold und Silber liefert, haben sich dort einige der Schmiede auf Schmuckarbeiten spezialisiert. Sie haben einen großen Ruf darin erworben, der reiche Händler und Adlige von weit her anlockt, um sich von den Zwergen Prunkrüstungen anfertigen oder magische Waffen mit Edelsteinen und Goldzissilierungen verzieren zu lassen. Auf Grund der derzeitigen Spannungen sind die Zwerge jedoch ausgeblieben.

Und so könnten Deine Spieler zu dem Dorffest in Abelbach gelangt sein:

- Sie haben im Dorf Freunde/Verwandte, und das Fest ist eine gute Gelegenheit, um sie dort zu besuchen.
- Sie haben von den zwergischen Arbeiten gehört, und wollen diese nun in Anspruch nehmen.
- Sie haben Geleitschutz für einen Schaustellertrupp, der zum Fest angereist ist, geleistet. (Was schon Stoff für ein kleines Abenteuer an sich bietet.)
- Sie benötigen von Druwenja, immerhin eine bekannte Erzmagierin, Hilfe.

Aber auch jede andere Erklärung ist vollkommen in Ordnung. Der weitere Verlauf sollte sich dann

aus dem Interesse der Spieler und den weiteren Begegnungen ergeben.

Wenn Deine Spieler keine Einwände erheben, sage ihnen, sie seien im „Überschäumenden Humpen“ einquartiert. So haben sie auch die Möglichkeit, schon ein paar erste Informationen und Gerüchte aufzuschnappen. Mach für jeden Spieler eine verdeckte Probe auf *Gather Informations*, die abhängig vom Ergebnis folgende Gerüchte einbringt (diese Liste – ohne die Erklärungen (!) – findest Du im Anhang auch noch einmal als Handout):

DC 10

- Die Zwerge erscheinen dieses Jahr aus Protest nicht zum Dorffest, weil der Sohn des zwergischen Herzogs sich in Zoya, die Tochter des Stadtvogts, verliebt hat, der Vogt ihn aber abgewiesen hat. (Falsch, sie erscheinen nicht, da ihnen Gewalt angedroht wurde, wenn sie den Glücksstein nicht hergeben wollen. Gegen die Liaison hat eigentlich niemand etwas einzuwenden)
- Die Erzmagierin Druwenja hat sich in ihren Turm zurückgezogen, um sich eine geeignete Strafe für die Zwerge auszudenken. (Eigentlich wird sie von Marquill und Fjasrokk gefangen gehalten.)
- Der Dorfrat hat Geld für 20 neue Langschwerter bereitgestellt, um die Miliz aufzurüsten. Wahrscheinlich steht bald ein

bewaffneter Konflikt mit den Zwergen an.
(Stimmt)

- Else, die Frau des Müllers, hat einen Geliebten. Deshalb treibt sie sich in letzter Zeit so oft im Wald rum und ist viel glücklicher als zuvor. (Eigentlich trifft sich Else immer mit Vrenricke und erhält von dieser als Gegenleistung für den neusten Tratsch aus dem Dorf ein paar Pilzextrakte, die das Feuer in Jendriks Lenden wieder entfachen.)

DC 15

- Eine böse Macht hat sich in Abelbach eingeschlichen, und die Zwerge haben das

Dorf gewarnt. Aber das Böse hat dafür gesorgt, dass sie vertrieben wurden, daher der drohende Kampf. (Ein wahrer Kern, doch wissen die Zwerge weder von dem *Imp* noch von Vrenricke und deren Intrigen, so dass die Zusammenhänge falsch sind.)

DC 20

- Marquill, der Lehrling von Druwenja, hat einen neuen Vertrauten, der ihn überall hin begleitet. Der Vertraute sieht aber nur aus wie eine Katze, ist in Wirklichkeit aber kleiner Feendrache. (Fast richtig, auch wenn Fjasrok nun mal ein *Imp* ist.)

DAS FEST

Am ersten Morgen nach der Ankunft der Spielercharaktere in Abelbach beginnt das Dorffest. Die SCs bekommen auf jeden Fall etwas von den Festivitäten mit, wenn sie nicht gerade beschließen, die ganze Zeit in ihrem Zimmer im Gasthaus zu bleiben. Um ihnen einen ersten Eindruck zu vermitteln, ließ folgenden Text vor:

Von dem Fest im Dorf angelockt, verlasst ihr das Gasthaus und macht gleich eine erstaunliche Feststellung: das kleine, einfache Dorf Abelbach, das ihr gestern erreicht habt, ist verschwunden. Dafür seit ihr nun von vergnügter Betriebsamkeit umgeben. Auf dem Dorfplatz hat sich die ganze Bevölkerung versammelt, begutachtet die Waren der Fliegenden Händler, erfreut sich an der Theatergruppe oder gibt sich den Vergnügungen des kleinen Jahrmarkts hin. Die Luft ist erfüllt von Gerüchen der Essstände, vermischt mit den exotischen Düften eines Gewürzhändlers, und dem Lärm der Menge, untermalt von den Klängen eines Spielmanns. Und gleich bei eurem Erscheinen wird euch ein Bier angeboten. Kurz um: das Fest ist in vollem Gange. Nur die viel gerühmten Zwerge könnt ihr nirgends erblicken. Und die erstaunlich große Zahl Bewaffneter, die sehnsüchtig von der Palisade um das Dorf hinunter schaut, will auch nicht so recht ins Bild passen.

Jetzt sollten die SCs die Gelegenheit nutzen, sich hier ein wenig umzusehen. Sie können notwendige Einkäufe erledigen oder einfach ein bisschen in den Waren der Händler stöbern, Essen, Musik und Tanz genießen und sich im Dorf umhören. Was dabei herauskommen kann steht unter BEFRAGUNG DER DORFBEWOHNER. Natürlich kannst Du Dir auch ein paar Jahrmarktsattraktionen ausdenken, mit denen Du Deine Spieler konfrontieren

möchtest. (Z.B. ein Ringkampf gegen ein *Halfogor*, eine Runde des Hütchenspiels am Stand eines *Halflings* oder was Dir beliebt. Hier ist ein Raum für Deine Kreativität und vielleicht auch für einen Test Deiner Improvisationskunst, wenn Spieler plötzlich selbst auf Ideen kommen, was sie auf einem Jahrmarkt gern unternehmen würden.)

Der generelle Ablauf des Festes sieht wie folgt aus. Nach dem allgemeinen Markt gibt es zur Mittagszeit einen Gottesdienst am Tempel von dem Handelsgott/-göttin Deiner Welt. Anschließend ist dann die Theateraufführung. Abends wird auf dem Platz dann ein großes Feuer entzündet, über dem mehrere Braten gebrutzelt werden. Traditionell stiftet Druwenja dazu die Getränke. (Da sie selbst nicht beim Fest erscheint, hat Marquill dafür gesorgt.)

Hier ein paar Stichpunkte/Ideen für den Verlauf des weiteren Tages, einige oder auch alle Punkte können aber auch ausgelassen werden:

- Gottesdienst: betone, dass Handelspriester Michail die schweren Zeiten, die Abelbach bevorstehen, herausstellt, und dass er seine Gottheit bittet, dem Dorf auch weiterhin und trotz des Verrats der Zwerge mit guten Geschäften segne.
- Theaterstück: wenn Du Deine Spieler der Gefahr aussetzen möchtest, dass sie in die Knechtschaft von Vrenricke geraten (→AUF DEN SPUREN DER HEXE), dann Sorge dafür, dass sie den Inhalt des Stückes mitbekommen. Du kannst ihnen folgenden Text vorlesen:

Gespannt hat sich die Dorfgemeinschaft vor der kleinen Holzbühne auf dem Marktplatz versammelt. Neugierig gesellt ihr Euch dazu und werdet mit einer Aufführung von „Prinzessin Tulia in des Dämons Klauen“ belohnt – mit mehr Engagement und Spaß als

Können inszeniert von Brilians Theatergruppe.

Das Stück handelt von eben jener Tulia, die in das Haus eines Dämons gelockt wird und dort mit ihm Brot und Salz teilt. Damit gerät sie in seine Abhängigkeit und muss mit ihm in die Hölle ziehen. Doch ihr Verlobter, Prinz Edelstark, folgt ihr, und kann sie auslösen, indem er drei Aufgaben für den Höllenfürst besteht. Als Tulia frei ist, tötet Edelstark den Dämon, heiratet die Prinzessin und alles wird gut! Ein schönes Märchen, und die Leute sind davon angetan.

- der Tanzbär (CR 3): einer der Schausteller hat einen Tanzbären mit ins Dorf gebracht, der durch einen Wespenstich rasend wird und sich von seiner Kette losreißt. Er schlägt seinen Tierbändiger nieder und wütet dann auf dem

BEFRAGUNG DER DORFBEWohner

Um sich Klarheit über die Situation in Abelbach zu verschaffen, müssen die PCs vor allem erst einmal herausfinden, was genau in dem kleinen Dorf los ist. Dazu wird ihnen nichts anderes übrig bleiben, als sich mit den Dorfbewohnern zu unterhalten. Dazu bieten sich mehrere Gelegenheiten: das Dorffest, ein Abend in der Kneipe oder sie suchen gezielt die Leute auf, z.B. die Mitglieder im Stadtrat.

Im folgenden sind die Standardantworten von Dorfbewohnern für einige Fragen angegeben. Anschließend sind einige Personen aufgeführt, die darüber hinaus noch Informationen liefern können. (Würfle 1W6, bei 1-3 verweisen Leute auf die Personen, die mehr zum Thema wissen.)

- Warum sind die Zwergen nicht beim Fest erschienen?
Es gibt halt Streitigkeiten mit denen aus Brasch-Tokk wegen der Getreidelieferungen. Der Preis sei zu hoch. Aber es ist ja wohl klar, dass man sich das nicht gefallen lassen kann! Das meint Druwenja auch!
- Wird es zum Kampf kommen?
Also ich will das nicht. Aber die greifen doch bald an. Man kennt so Zwerge doch. Das sagen alle. Wenn die ihren Willen nicht kriegen, greifen sie gleich zur Axt.
- Was sagt Druwenja dazu?
Sie ist natürlich auf unserer Seite. Sie will bestimmt keinen Streit, aber wenn es hart auf hart kommt, wird sie den Zwergen ein paar ihrer gefürchteten Feuerbälle entgegenschleudern. Das hat sie jedenfalls versprochen, habe ich gehört.
- Gibt es denn eine andere Lösung?

Markt. Da die einzigen Bewaffneten auf den Palisaden am Rande des Dorfes sind, dauert es eine Weile, bis sie eingreifen können, so dass dies eine gute Möglichkeit für die SCs ist, als Helden aufzutreten. Nutze diese Begegnung vor, um den Spielern schon zu Beginn ein wenig Aktion zu bieten, um so Abwechslung zu dem eher rollenspielbetonten Anfang des Abenteuers zu schaffen.

Braunbär, 48 HP, MM, S.193

Taktik: Der Bär, ein Braunbär, schlägt wahllos um sich und versucht, aus dem Dorf zu entkommen. Da er einen Maulkorb trägt, kann er nicht beißen, deshalb auch nur CR 3.

- Fest am Abend: bietet den Spielern sowohl die Chance, weitere Informationen zu sammeln, als auch im Rollenspiel ein Fest auszuleben, was Spielern und Spielleiter viel Vergnügen bieten kann.

Klar, die anderen müssen nur klein begeben und mit dem Stadtrat neu verhandeln.

- Was hat es mit der Hexe auf sich?
Frauen (nur zu Frauen, sonst geben sie vor, von nichts zu wissen): *Ja, nur eine kleine Wanderung entfernt lebt eine Hexe in ihrer Höhle. Sie hilft gerne bei den kleinen Alltagsproblemen >ZWINCKER< und verlangt dafür nur eine Geschichte zu hören. Wenn du sie treffen willst, wende dich am besten an Berthilda.*
Männer: *Das sind doch nur Gerüchte, dass da ne Hexe ist. Meine Frau würde so jemanden eh nicht besuchen. Wir haben doch echt andere Sorgen im Dorf, als jetzt noch diesen Gerüchten hinterher zu jagen.* Bei weiterem Nachhacken kann man heraus bekommen, dass sich wohl hauptsächlich die Frauen mit dieser angeblichen Hexe beschäftigen.

Die Mitglieder des Stadtrats:

- Borris, der Dorfvogt, betont, dass alle Vorgänge im Dorf in enger Absprache mit der Erzmagierin erfolgen. Der Dorfrat treffe sich regelmäßig, um sich mit Marquill abzusprechen. Borris selbst bedauert, dass sich die Situation so verschlechtert hat, aber da die Zwerge nun mal die feine Politik nicht so hoch schätzen wie er, müsse man eben Taten sprechen lassen. Er habe da die volle Unterstützung der Erzmagierin.
- Handelspriester Michail versichert, dass ein Krieg zwischen der Festung Brasch-Tokk natürlich schlecht für den Handel sei, dass aber andererseits von einem Volk, welches die

falschen Götter ehre, auch auf Dauer keine ehrlichen Handelsbeziehungen zu erwarten gewesen seien. Und Druwenja meine schließlich auch, man solle dem Handelsgott mehr Geltung verschaffen.

- Jendrik, der Müller, unterstreicht, dass die Handelsverträge mit den Zwergen eh hinfällig seien, denn dem Gesetz nach stünde es ihm zu, ihr Mehl zu mahlen und seinen Anteil daran zu bekommen. Er habe druwenja schon auf diesen Missstand hingewiesen, und sie wolle sich für ihn einsetzen.
- Wassily, der Sheriff, hebt hervor, dass er die Miliz besonders hart trainiere, so dass er mit allen Problemen fertig werden könne. Dann wäre man auch nicht mehr auf die Zwerge zur Sicherung der Grenzen angewiesen, was die Erzmagierin sehr begrüße. Dann könne man sich auch gleich mal der Hexe annehmen, die angeblich ihr Unwesen im Wald treibe.
- Numbreck, der reichste Händler vor Ort, weist darauf hin, dass er den Zwergen schon immer sehr, sehr gute Konditionen gegeben habe, mit denen er praktisch nichts verdienen konnte. Nun sei aber ein Punkt erreicht, wo weitere Verhandlungen nicht möglich seien. Wenn die Zwerge also nun mit Gewalt holen wollen, was er ihnen sonst verkaufe, sei er bereit, es

mit dem Schwert zu verteidigen. Und wenn die Zwerge, geschlagen und besiegt, wieder bei ihm kaufen wollten, sollten sie sich schon mal auf höhere Preise einstellen. Dafür habe sogar Druwenja Verständnis gezeigt.

Weitere:

- Berthilda, die Frau des Wirts, ist eine der häufigsten Besucherinnen von Vrenricke. Daher ist hat sie sich auch praktisch zur Sprecherin der Frauen zu diesem Thema ernannt. Andere Frauen aus dem Dorf werden deshalb immer auf sie verweisen. Wenn man sie nach der Hexe fragt, spricht sich nur mit anderen Frauen darüber (wie es ihr eingeschränkt wurde), es sei denn, man kann sie davon überzeugen, dass diese Hexe vielleicht mit dem Konflikt im Dorf zu tun haben könne. Das Zauberwort für das *Gate* in Vrenricks Heim (*Dulwja meha nun!*) verrät sie aber nur, wenn man ihr einen Beweis für die Schlechtigkeit der Hexe bringt, z.B. in dem man ihr sagt, dass die Runen im Verfluchten Baum *Infernal* sind, also mit der Ebene der *Devil* zusammenhängen, und sie auf die Veränderungen des Waldes dort hinweist.

EIN ANONYMER BRIEF

Zoya, die Tochter des Stadtvogts, (klein und mollig, mit dunklen Locken und einem leichten Flaum auf der Oberlippe, dafür aber strahlend blaue, große Augen, und ein warmherziges Gemüt) ist mit Grolîm, Sohn des Drudokk, welcher der Baron und damit der Herrscher in Brasch-Tokk ist, verbandelt. Dies ist kein allzu großes Geheimnis, und bisher hat sich auch niemand daran gestört, wenn auch Zoyas Vater im Moment jeden weiteren Kontakt verboten hat. Sie fürchtet jedenfalls den bewaffneten Konflikt. Da sie auch von Vrenricke erfahren hat, fürchtet sie einen Zusammenhang. Da sie aber bei den Frauen der Dorfgemeinschaft nicht als Verräterin dastehen möchte, konnte sie sich noch niemandem anvertrauen. Da kommen ihr die PCs, die sie beim Fest beobachtet hat, gerade recht. Sie lässt ihnen in der Nacht nach der Feier folgende anonyme Botschaft zukommen (im Anhang findest Du diese noch einmal als Handout):

Sucht die Hexe im Verfluchten Baume!
Sie ist der Schlüssel!

Zoya wollte es so geheimnisvoll wie möglich halten, um das Interesse der PCs auf jeden Fall zu wecken. Natürlich weiß sie überhaupt nicht, was Vrenricke mit all dem zu schaffen hat, zumal sie selbst die angebliche Hexe nie besucht hat.

Der Verfluchte Baum ist in Abelbach gut bekannt, denn der Legende nach soll dort ein magisches Experiment von Druwenja misslungen sein. Ein *Ligthing Bolt* sei versehentlich beschworen worden und habe die Magierin beinahe getötet. Sie konnte den Blitz aber in eine uralte Buche umlenken, die daraufhin abstarb. Der Baum befindet sich etwa zwei Stunden Fußmarsch vom Dorf entfernt, und man muss nur dem Flusslauf gen Norden folgen, um ihn zu entdecken.

EIN BESUCH BEI DRUWENJA

Dieses Unterfangen ist nicht sehr ergiebig, denn die PCs werden schon an der Tür von Maquill abgewiesen. Die Erzmagierin sei schwer beschäftigt und habe keine Zeit für Besuch.

Während dessen sitzt Fjasrokk in Gestalt einer schwarzen Katze auf der Schulter des Lehrlings. Wenn einem PC ein Wurf auf *Spot DC 15* gelingt,

kann er bemerken, dass diese Katze gelbe statt grüne Augen besitzt.

Du solltest den PCs davon abraten, sich anderweitig Zutritt zum Turm der Magierin zu verschaffen. Versuchen sie es dennoch, werden sie wohl zunächst mit Fallen konfrontiert, die sie nur abschrecken sollen, aber nicht direkt gefährlich sind, z.B. verschiedene *Magic Mouth*-Sprüche mit Warnungen, tiefe Fallgruben, die aber durch ein *Featherfall*-Zauber gesichert sind, man aber nicht ohne Hilfe wieder verlassen kann oder durch Trittplatten ausgelöste *Reduce*-Zauber zur Demotivierung. Solche Fallen gibt es, weil

DIE GEFANGENEN (CR 2)

Am auf das Fest folgenden Nachmittag versammelt sich Schar aufgebracht Bewohner. Ein Trupp der Miliz hat fünf Zwerge, angebliche Spione, im Wald aufgegriffen und ins Verlies des Sheriffs gesperrt. Morgen früh sollen sie gehängt werden. Die aufgestauten Emotionen scheinen zu eskalieren.

Tatsächlich waren die Zwerge zuvor nur auf einer Patrouille, dabei auf eine weitere Horde der eingefallenen Kobolden gestoßen und mit ihnen in einen Kampf geraten (→ AUF DEN SPUREN DER HEXE). Sie haben einige Mann verloren und sind selbst angeschlagen, sonst hätte man sie wohl nicht so leicht überwältigen können.

Wenn die PCs die Situation entschärfen wollen, können sie nur in der Nacht die Zwerge befreien und sie so vor dem sicheren Tod retten. Dabei sollten sie aber das Leben der Wachen schonen, da die Stimmung sonst sicher noch weiter aufgeheizt wird. Ganz zu schweigen von der späteren Hetzjagd auf die Verräter... Ebenso dürfen sie keine Spuren hinterlassen. Wenn doch, macht das ganze Dorf Jagd auf sie, und sie sind in Abelbach nicht mehr sicher. Dies gefährdet natürlich den weiteren Verlauf des Abenteuers. Hier musst Du selbst entscheiden, ob Du Deine Spielern eventuell mit ein paar Tipps wieder auf den rechten Weg bringst, falls sie sich zu ungeschickt anstellen.

Reingehen, draufhauen ist hier sicher nicht gefragt. Geh auf Deine Spieler ein und ermutige sie, einige verwegene Pläne zu erstellen. Möglichkeiten, diese Situation zu lösen, gibt es hierfür genug.

Das Verlies befindet sich im Keller unter dem Haus von Sheriff Wassily. Hier befinden sich drei Wächter, einfache Milzsoldaten.

Taktik: Sobald die Tür geöffnet wird, stehen die drei vom Tisch auf. Einer geht zur Alarmglocke und zwei wenden sich mit gezückten Schwertern

immer wieder ein paar vorwitzige Kinder aus dem Dorf zu neugierig sind. Sollte diese Maßnahmen nicht reichen, kannst Du einige härtere Geschütze auffahren, denn bedenke: dies ist immerhin das Heim einer Erzmagierin.

Der Turm ist nur in Teilen beschrieben (→ FJASROKK MUSS GESTOPPT WERDEN), so dass hier einiger Spielraum für Dich offen bleibt. Fühl Dich also frei, eigenes dazuzudichten, oder schau doch mal, ob Du nicht in anderen Abenteuern Magierheime beschrieben findest, deren Elemente Du hier übernehmen willst.

den Ankömmlingen zu. Sollte es zu feindlich Angriffen kommen, wird die Alarmglocke sofort geläutet, maximal 5 Runden lang. Die anderen beiden wehren die Eindringlinge ab. Sollte der Glöckner die Zeit zum Läuten gehabt haben, greift auch er ins Geschehen ein. Es besteht eine 50% Chance, die sich jede folgende Runde um 10% erhöht, dass durch die Glocke der Sheriff und vier weitere Wächter herbeigerufen werden. Diese treffen dann innerhalb von 1W6+4 Runden ein. (CR 4) Verwende für die neuen Wachen die gleichen Statistiken wie zuvor.

Die Wächter haben keinen Schlüssel für die Zelle (im Gegensatz zu Wassily), da die Gefangenen durch eine kleine Luke versorgt werden können. Das Schloss muss also mittels *Open Lock* (DC 20), *Knock*, durch Zerschlagen des Schlosses (*Hardness* 10, *HP* 5) oder durch verbiegen der Gitterstäbe (*Bend iron bars*, DC 24, *PHB*, S.136) geöffnet werden. Die beiden letzteren Varianten machen Lärm, so dass ein 10% Chance besteht, dass Wassily auftaucht, obwohl die Glocke ihn nicht alarmiert hat.

Bei den Gefangenen handelt es sich um Leutnant Grenak und vier seiner Soldaten. Außer ihm spricht niemand die Handelsprache. Es sind aber alle sehr dankbar für die Rettung. Aus den Wertgegenständen seiner Ausrüstung (die man im Verlies findet), bietet Grenak, sofern die Zwerge ihre Ausrüstung denn zurückerhalten, den PCs eine Belohnung im Form von 100 GM an. Außerdem kann Grenak klären, worum der Streit zwischen Abelbach und Brasch-Tokk wirklich geht. Er weiß, dass Marquill im Auftrag seiner Herrin den *Stone of Good Luck* von Herzog Blarwin verlangt hat, und als dieser den Stein nicht hergeben wollte, mit härteren Maßnahmen drohte.

Kommen die Spieler nicht von allein auf den Gedanken, die Zwerge zu retten, tritt Zoya (→EIN ANONYMER BRIEF) zu ihnen heran und bittet darum. Sie spricht eindringlich von dem Schaden, den diese Lynchjustiz anrichten könne.

Helfen die PCs nicht, versucht sie es auf eigene Faust und scheitert daran. Sie gerät selbst in

Gefangenschaft. Vogt Borris sorgt aber dafür, dass dies geheim bleibt, und überredet den Dorfrat, sie nur in die Verbannung zu schicken. Man stimmt zu, und Zoya wird noch in der Nacht zu einer Tante in einem anderen Dorf geschickt. Sie aber flieht zu ihrem Geliebten und lebt dort. Fortan fehlt von ihr jede Spur.

AUF DEN SPUREN DER HEXE

- Die Kobolde kommen (CR 3):
Die Zwerge, die normaler Weise die Gegend hier patrouillieren, haben auf Grund der derzeitigen politischen Lage ihre Aktivitäten außerhalb der Festung stark eingeschränkt. Deshalb ist es einem vagabundierenden Stamm *Goblins* gelungen, in das Gebiet um Abelbach vorzustoßen. Ein Stoßtrupp des Stammes, bestehend aus acht Kämpfern und einem Unterführer, trifft auf die PCs auf ihrem Weg zum Verfluchten Baum.

Goblinwarrior, 4 HP, MM, S. 107, Schätze: je 2 GM

Unterführer, *Goblin Warrior* 2, 8 HP, MM, S. 107 und DMG, S. 40, Schätze: 20 GM, ein Trank: *Cure Light Wounds* (CLE 3, 150 GM)

Taktik: Als die *Goblins* die Spieler bemerken, verstecken sie sich und wollen ihre Opfer erst passieren lassen. Gelingt es also nicht, sie mit *Spot DC 16* zu entdecken, feuern sie aus dem Hinterhalt eine Salve ihrer Armbrüste, und, wenn möglich, auch eine zweite. Dann gehen sie mit ihren Äxten in den Sturmangriff über, zunächst je vier auf einen, um am besten sofort einen Gegner auszuschalten. Der Unterführer wartet erst ab. Dann greift er auch ein, und die anderen verteilen sich auf die Opfer. Sollten die *Goblins* entdeckt werden, gehen sie sofort zum Angriff über.

Sobald der Unterführer oder die Hälfte der Krieger kampfunfähig sind, besteht jede Runde eine 30% Chance, dass die Truppe flieht.

- Am Verfluchten Baum:
Du kannst Deinen Spielern folgenden Text vorlesen:

Je weiter ihr euch dem Ziel nähert, desto mehr scheint sich die Gegend zu verändern. Es gibt immer mehr abgestorbene, vertrocknete Pflanzen. Die normalen Geräusche des Waldes verklingen, dafür hört man überall das Krabbeln und Kriechen von Würmern und Insekten. Ein einzelner Rabe krächzt. Es scheint dunkler zu werden. Ein fauliger Geruch steigt euch in die Nase, eine widerliche Mischung aus Methangas und Schwefel. Und dann ragt er vor euch auf – der

Verfluchte Baum. Wie der abgestorbene, verbrannte Arm eines Baumhirten, welcher hier verscharrt wurde, in einem letzten Kraftakt aber noch ein Gliedmaß anklagend gen Himmel strecken konnte. Wie eine offene Wunde klafft euch eine Höhlung entgegen, in der bequem zwei Erwachsene verschwinden könnten. (Nenne einen der Spieler) tritt in eine morastige Pfütze und als sie/ er herunter schaut, sieht sie/ er eine schleimige Kröte mit empörten Quarken davonhüpfen.

Die Veränderungen in der Landschaft sind durch den Kontakt zur *plane of Baator* entstanden. Zuvor war dies ein normaler Teil des Waldes.

Schaut man in die Höhlung, lässt sich aber auf Anhieb nichts finden. Erst durch ein erfolgreiches *Search DC 15* kann man Runen an den Wänden finden, die in *Infernal* geschrieben sind. Kennt keiner der Spieler diese Schrift (Intelligenzprobe *DC 15*, wenn man nicht *Speak Language Infernal* besitzt), können sie aber eine Abschrift machen. Michail wird sie erkennen. Es handelt sich hierbei um magische Runen, die das *Gate* zu Vrenricks Heim öffnen. Hierfür muss aber das Codewort gesprochen werden (→BEFRAGUNG DER DORFBEWohner, Berthilda)

- Wechsel in eine andere *plane*:
Können die PCs das *Gate* öffnen, was aber 5 Minuten dauert, erreichen sie darüber einen Teil der *plane of Baator*, wo Vrenricke beheimatet ist. Hierbei handelt es sich nur um eine Nischenebene und nur Vrenricke kann von hier aus in die Hauptebene wechseln. Hier gelten eigene Gesetze. Vor allem Magie wirkt hier nicht wie gewohnt. Um dies zu verdeutlichen, machen allen Spielern klar, wie unwohl sich ihre *Characters* dort fühlen. Und dies sind die Einschränkungen der Ebene:

Jeder *Character* mit guter *Alignment* muss beim Betreten einen *Will Save DC 12* bestehen oder leidet für die Dauer seines Aufenthalts unter einem *Doom* (PHB, S. 198). Ein *Protection from Evil*, gewirkt vor dem Betreten, schützt davor, der

Zauber kann aber nicht nachträglich dagegen eingesetzt werden.

Jedesmal, wenn ein guter oder chaotischer Zauber angewandt wird, muss man einen *Will Save DC 10* bestehen, oder der Zauber misslingt.

- Der Türsteher (CR 3):

Sobald das *Gate* geöffnet wird, wird die Hausherrin benachrichtigt. Sie wirkt *Invisibility* und eilt zum Eingang. Sieht sie die PCs, ruft sie sie an, sich sofort zurückzuziehen oder der Verdammnis entgegen zu sehen. Hält sie das nicht auf, ruft Vrenricke ihren Wach-Hell Hound herbei und *teleports* sich selbst zurück in ihren Saal, wo sie die – bescheidenen – Sicherheitsvorkehrungen ihres Heims aktiviert.

Hell Hound, 24 HP, MM, S.118

Taktik: Der *Hell Hound* geht auf den Befehl seiner Herrin sofort zum Angriff über und kämpft bis zum Tod.

- Ins Netz gehen (CR 2):

Druchquert man den runden Saal genau in der Mitte oder tritt auf eine Platte kurz vor dem Ausgang (jeweils *Search DC 20*, um etwas zu bemerken, *Disable Device DC 20*, um die Falle unschädlich zu machen), so löst man einen Mechanismus aus, der den Boden wegklappen lässt. Alle im Raum befindlichen Personen stürzen in das 6 Meter tiefer gelegene Netz zweier *medium-sized Monstrous Spiders*. Gelingt kein *Ref Save DC 20* ist der Spieler im Netz gefangen. Siehe auch PHB, S.102, *Net*. Dafür verursacht der Fall keinen Schaden. Der *Ref Save* muss jede Runde wiederholt werden.

Monstrous Spiders, 10, 15 HP, MM, S. 210

Taktik: Die Spinnen greifen alles an, was in ihrem Netz zappelt.

- Feuergefahr (CR 2):

Die Tür zum eigentlichen Heim ist mit einer Fire Trap gesichert (*Search DC 29*, *Disable Device DC 29*, nur *Rogues*, Level 8)

- Vrenrickses Heim:

Gleich der erste Raum ähnelt einer Hexenküche, dann folgt eine Ansammlung verschiedener Räume, gefüllt mit Kissenlandschaften, großen Speiseräumen, mehreren Schlafzimmern mit unterschiedlicher Ausstattung und so fort. Wertvolles lässt sich hier nicht finden.

- Die Teufelin persönlich (CR 7):

Im letzten Raum wartet Vrenricke auf die PCs. Sie hat lange überlegt, wie sie weiter vorgehen soll. Sie setzt nun alles auf eine

Karte, in dem sie nicht flieht oder zum Kampf übergeht, sondern versucht, die PCs als Verbündete zu gewinnen. Dazu hat sie sich in eine menschliche Gestalt verwandelt, um so ihre Reize voll ausspielen zu können.

Du kannst Deinen Spielern folgendes vorlesen:

Als ihr den letzten Raum betreten, scheint ihr die Herrin dieser Hallen gefunden zu haben. In der Mitte des kreisförmigen Gewölbes liegt sie auf einem Berg aus schwarzen Samtkissen gebettet. Das Licht mehrerer hundert Kerzen fällt auf ihren übbigen, sehr weiblichen Körper, und reflektiert auf ihrer perfekten, blassen Haut, von der man – dank eines knappen Bikinis aus Gold bestickter roter Seide – mehr als genug sieht. Blondes, lockiges Haar umgibt sie. Gerade greift sie in eine der vielen Schalen, die um sie drapiert sind, holt einen Hähnchenschenkel hervor und beißt gierig hinein, so dass ihr das Bratfett vom Kinn auf das Dekolleté tropft. Dann wirft sie euch einen Blick aus ihren rubinroten Augen zu, der sowohl schmolend, unterstrichen durch ein Verziehen ihrer vollen Lippen, als auch vorwurfsvoll ist. Und ihr seid sofort gefangen in einer Mischung aus Ekel und Anziehung bei diesem Schaubild der Wollust.

Mit einer rauchigen Stimme meint sie nur: „Was habe ich Arme euch stattdessen Eindringlingen nur getan, dass ihr mich in meiner kleinen, bescheidenen Hütte überfallt und euch meiner annehmen wollt.“ Worauf ein Zwinckern folgt.

Vrenricke will die PCs in ein Gespräch verwickeln und lädt sie ein, Platz zu nehmen. Schildern die Spieler ihr ihre Vorwürfe, wittert sie eine Chance, gegen Fjasrokk loszuschlagen. Sie konnte sich mit ihrem Vorwissen und den Gerüchten ein sehr gutes Bild von der Situation in Abelbach machen. Nun fehlen ihr nur noch Handlanger, die gegen das Imp vorgehen, denn ihr selbst ist ein direkter Eingriff durch die komplizierten Gesetze der Baatezu untersagt.

Wenn die PCs ihr Unterstützung versprechen, teilt sie ihr Wissen:

Der ganze Konflikt zwischen Zwergen und Menschen beruht einzig auf den Machenschaften von Fjasrokk. Dieser muss sich, vielleicht mit Hilfe falscher Versprechungen, bei Marquill eingeschmeichelt haben, und benutzt ihn nun als Werkzeug. Denn Fjasrokk ist der letzte treue Diener des Höllenfürsten Skyzz, welcher

vor Urzeiten in Ungnade fiel. Skyzz Seele wurde von seinem Meister in einen Smaragden mit Hilfe eines *Bindings* verbannt. Nur wenn eine Seele der Familie Misrha mit ihm den Platz tauscht, kann er befreit werden. Diesen bösen Scherz erlaubte sich der Meister, da ihn ein Mitglied der Misrhas mal übel mitgespielt hatte. Das letzte lebende Mitglied ist heute aber Druwenja. Um das Ritual, Skyzz zu befreien, beenden zu können, braucht Fjasrokk aber noch einen *Stone of Good Luck*. Als die Zwerge diesen nicht hergeben wollten, beginnt das *Imp* seine Pläne, das Dorf zum Krieg aufzustacheln, um den Stein dennoch zu bekommen.

Das genaue Ritual kenne sie nicht, doch dauere es sicher eine längere Zeit, wenn denn erst alle Komponenten beisammen sind, da noch weitere Zauber und Handlungen darin enthalten sind.

Vrenricke verzichtet zunächst auf den Einsatz von Zaubern. Sie will ihre Opfer auch so ködern, was ihr noch größere Freude bereitet.

Sie bietet ihnen an, ihnen eine Tinktur für ihre Waffen mitzugeben, so dass sie das *Imp* verletzen können, um den Plan zu vereiteln. (Auftragen dauert eine Runde, wirkt wie *Magic Weapon*, SOR 8, 4 Protionen, je 400 GM)

Wenn Du willst, kannst Du Vrenricke den Spielern auch Salz und Brot aufdrängen lassen. Teilen sie dies mit der Teufelin, sind sie ihr verpflichtet, als ob ein *Lesser Geas* auf ihnen läge, aber die Aufgabe muss nicht sofort genannt werden, und es wird kein *Will Save* erlaubt.

Vrenricke, 39 HP, *Erynies*, MM, S. 49
Schätze: 300 GM, die Tinkturen und ein Dolch +1 (1.300 GM), alles in einer kleinen, verschlossenen Truhe unter dem Kissenberg.

Taktik: Sollten die Spieler nicht in Verhandlungen mit ihr treten, so nutzt Vrenricke ihre Fähigkeit zu *Charm Person* und hetzt die Eindringlinge gegen einander auf. Dann flieht sie durch Teleportieren.

FJASROKK MUSS GESTOPPT WERDEN (CR 5)

Kommen die PCs nach ihrem Treffen mit Vrenricke in das Dorf zurück, treffen sie auf eine Gruppe fröhlich feiernder Dörfler. Auf die Frage, was denn los sei, antworten diese, dass sich nun bald der Streit mit den Zwergen erledigt habe, denn es sei ein glückliches Zufall eingetreten. Ein junger Adliger, der eigentlich die Zwerge auf dem Fest habe treffen wollen, sei eingetroffen. Dieser wollte sich eigentlich einen *Stone of Good Luck* in seinen Schwertknauf einarbeiten lassen, doch Marquill habe ihn diesen abkaufen können. Damit könne Druwenja, so soll er gesagt haben, endlich einen wirksamen Zauber gegen die Bedrohung durch die Zwerge schaffen, und dann sei er schleunigst zum Turm geeilt.

Dies ist das Stichwort für die PCs, schnellst möglich auch dorthin zu eilen.

Am Turm angelangt, können die Spieler feststellen, dass Marquill in seiner Aufregung das Eingangsportal nicht richtig zugezogen hat, so dass die Spieler den Turm gefahrlos betreten können. Mit einer Probe Listen DC 12 können sie hören, dass ein rhythmischer Singsang aus dem Keller nach oben dringt. Dort müssen sie also hin, um Fjasrokk und Marquill zu stoppen. Die beiden befinden sich am Kopf des Saals, vor ihnen auf

einer Bahre liegt die Erzmagierin. Diese kann auch verletzt werden, weshalb man mit Gebietszaubern vorsichtig sein sollte.

Druwenja befindet sich in einem magischen Schlaf, der mit Marquills Tod endet.

Der *Stone of Good Luck* wird wieder dem Besitzer ausgehändigt.

Skyzz' Gefängnis wird den PCs anvertraut.

Taktik: Platzen die Spieler in das Ritual, werden die beiden daran beteiligten Akteure ziemlich überrascht. Trotzdem reagieren sie recht prompt. Fjasrokk nutzt seine *Invisibility* und greift vornehmlich Zauberwirker an. Marquill wirkt *Summon Monster II* und wirft drei *Dire Rats* in die Schlacht. Da nutzt er möglichst seine Zauber oder wehrt sich mit seinem Stecken. Er weiß, dass er jetzt nichts mehr zu verlieren hat, und kämpft bis zum Tod. Fjasrokk aber flieht, wenn sein Verbündeter stirbt, denn er probiert es lieber ein andermal erneut, seinen Meister zu befreien, wenn er jetzt natürlich erst einmal dessen Gefängnisstein wieder habhaft werden muss.

Fjasrokk, 24 HP, MM, S.48

Marquill, 13 HP, siehe Anhang

Dire Rats, je 7 HP, MM, S. 56

DAS ABENTEUER BEENDEN

Wenn alles für die PCs glatt gelaufen ist, sollten sich die Zustände in Abelbach jetzt normalisieren, die Zwerge nehmen wieder Kontakt zum Dorf auf,

Fjasrokk und Marquill sind gestoppt und die PCs sind nicht in Abhängigkeit von Vrenricke geraten. Dann wird noch mal ein kleines Freudenfest für

die PCs veranstaltet und Druwenja verleiht ihnen zum Dank ein paar Ehrungen in Form von Schatztruhe mit folgendem Inhalt:

(Dies ist Dir als Spielleiter überlassen, aber sei großzügig, denn dies war kein einfaches Abenteuer)

Was aber, wenn einiges schief gelaufen ist?

- Wenn die Beschwörung von Skyzz gelingt, verschwindet der Höllenfürst und sein treuer Diener sofort. Marquill nehmen sie mit, den ihm steht schließlich noch seine Belohnung aus...
- Sollten Grenak und seine Gefährten hingerichtet worden sein, nehmen die Zwerge den Handel mit Abelbach nie wieder auf
- Sind die PCs Vrenricke etwas schuldig, dann wird sie irgendwann ihren Dienst von ihnen einfordern.

Demnach sollte die XP-Verteilung auch wie folgt aussehen: berechne die XPs normal und verteile davon dann

50 % für die Begegnungen

20% für die Befreiung der Zwerge (wenn Ziel erreicht wurde)

– 5 %, wenn die Wachen ernsthaft verletzt wurden

– 5%, wenn die PCs nicht aus eigenem Antrieb gehandelt haben

20% für das Vereiteln von Skyzz Befreiung (wenn Ziel erreicht wurde)

10% für die Vermeidung der Knechtschaft durch Vrenrick (wenn Ziel erreicht wurde).

Wenn Du ohne die Möglichkeit der Knechtschaft spielen willst, ignoriere den letzten Punkt und verteile je 25% für die ersten beiden *Mission-Goals*.

AUSBLICKE

Um an das Abenteuer anzuknüpfen, gibt es verschiedene Möglichkeiten: Abelbach braucht ab sofort Hilfe, um mit den eingefallenen *Goblins* fertig zu werden, Druwenja hat eine Aufgabe für die PCs und dann könnten sich Verbündete von Skyzz auf die Jagd nach dem Edelsteingefängnis

machen (vielleicht sogar, Fjasrokk, falls es lebend entkommen ist).

Und wenn die PCs noch in Vrenricks Schuld stehen, ergeben sich dadurch auch weitere Möglichkeiten...

ANHANG

VERWENDETE ABKÜRZUNGEN

CLE	Cleric	NPC	Non Player Charackter
CR	Challenge Rate	PC	Player Character
DMG	Dungeon Master Guide	PHB	Player's Handbook
HP	Hit Points	SOR	Sorcerer
MM	Monster Manual	XP	Experientpoints

ABENTEUERABLAUF

Hier ein idealisierter Ablauf der Ereignisse, der einen logischen Aufbau erlaubt

1.Tag: Ankunft in Abelbach

2.Tag: Dorffest

Gespäche im Dorf

3.Tag: Erster Besuch beim Verfluchten Baum

Rückkehr ins Dorf

Zauberwort herausfinden

Nachts: die gefangenen Zwerge befreien

4.Tag: Vrenricke aufsuchen

Fjasrokk stoppen

AUSGEARBEITETE NPC

Sheriff Wassily (LN, m HUM, Ftr 3), HP 18, INI +0, SP 30 ft, AC 15 (Studded Leather, large steel shield), Att +5 (Longsword), Dmg 1W8+1, Saves: Fort +3, Ref +1, Will +2, Abilities: Str 12, Dex 11, Con 11, Int 10, Wis 12, Cha 11, Skills: Ride +7, Swim +7, Jump +7, CR 3, Schätze: 20 GM, Dolch +1 (1.300 GM)

Marquill (LE, m HUM, Wiz 4), HP 13, INI +2 (Dex), SP 30 ft, AC 12 (Dex), Att +2 (Quarterstaff), Dmg 1W6-1, Sp.Att: Zauber: Saves: Fort +1, Ref +3, Will +4, Abilities: Str 8, Dex 14, Con 11, Int 15, Wis 10, Cha 9, Skills: Spellcraft +9, Scry +9, arcana Knowledge +9, Concentration +7, Alchemy +9, Talents: Scribe Rolls, Summon Familiar, Combat casting, CR 3,

Schätze: 80 GM, Schriftrolle: Magic Missile (Wiz

3, 75 GM), Potion of Fly (Wiz 5, 750 gp)

GERÜCHTE

Einfach ausdrucken und den Teil, für den die *Gather Information* Probe nicht gereicht hat abschneiden, den Rest austeilen:

Die Zwerge erscheinen dieses Jahr aus Protest nicht zum Dorffest, weil der Sohn des zwergischen Herzogs sich in Zoya, die Tochter des Stadtvogts, verliebt hat, der Vogt ihn aber abgewiesen hat.

Die Erzmagierin Druwenja hat sich in ihren Turm zurückgezogen, um sich eine geeignete Strafe für die Zwerge auszudenken.

Der Dorfrat hat Geld für 20 neue Langschwerter bereitgestellt, um die Miliz aufzurüsten. Wahrscheinlich steht bald ein bewaffneter Konflikt mit den Zwergen an. (Stimmt) Else, die Frau des Müllers, hat einen Geliebten. Deshalb treibt sie sich in letzter Zeit so oft im Wald rum und ist viel glücklicher als zuvor

Eine böse Macht hat sich in Abelbach eingeschlichen, und die Zwerge haben das Dorf gewarnt. Aber das Böse hat dafür gesorgt, dass sie vertrieben wurden, daher der drohende Kampf.

Marquill, der Lehrling von Druwenja, hat einen neuen Vertrauten, der ihn überall hin begleitet. Der Vertraute sieht aber nur aus wie eine Katze, ist in Wirklichkeit aber kleiner Feendrache.

DER ANONYME BRIEF

Ausdrucken und austeilen – fertig!

*Sucht die Hexe im Verfluchten Baume!
Sie ist der Schlüssel!*