

Über den Paß

Die Charaktere wollen eine Bergkette überqueren, die nur wenige Pässe besitzt und generell schwer zu überwinden ist, da schnell umschlagendes Wetter, Schnee und Eis eine ständige Bedrohung darstellen. Die Fallensteller, Jäger und Pfadfinder in den Siedlungen am Fuße der Bergkette warnen die Abenteurer vor den Gefahren in dieser Jahreszeit, doch nennen einige den Namen Cadwyn. Finden die Charaktere diese Frau, stellt sich heraus, dass sie eine sogenannte „Eispriesterin“ der Auril ist und als einzige den Paß auch im Winter problemlos überwindet, was ihr einen gewissen Ruf wie auch Ansehen eingebracht hat. Es liegt nun an den Abenteurern, die Frau entweder über den Paß und dessen Überwindung auszufragen, oder sie gar als Scout für diese Reise anzuheuern. Die Herausforderung kann recht kurz gehalten werden und sich nur um die Befragung respektive Anheuerung der Priesterin drehen, oder aber auf die ganze Überquerung des Passes ausgedehnt werden.

Komplexität: 3 (8 Erfolge vor 3 Fehlschlägen)

Primäre Fertigkeiten: (alphabetisch)

Bluffen (schwer): Sollte ein SC versuchen, Cadwyn von falschen Tatsachen zu überzeugen, kann das abhängig von Erfolg oder Misserfolg teils fatale Folgen haben. Sie ist es gewohnt mit Händlern und Diplomaten umzugehen, die ihre Waren oder Botschaften sicher und eilig über den Paß transportiert wissen wollen. Die Behauptung Aurils Glaubensgemeinschaft anzugehören (oder *nicht* der eines mit Auril konkurrierenden Gottes) könnte zu Fangfragen führen. Gelingen den SC die Antworten, ändert sich Cadwyns Einstellung je nach Qualität des Erfolges auf Freundlich bis Hilfsbereit. Bei Misserfolgen wird die Priesterin entweder von weiteren Verhandlungen absehen oder die SC bewusst in die Irre laufen lassen – sie als Opfer ihrer Göttin darbringen.

Diplomatie (mittelschwer): Die Eispriesterin ist zunächst keinem Angebot abgeneigt, es sei denn, die SC geben sich aktiv als Gegner zu erkennen. Sollte letzteres der Fall sein, wird sie nicht angreifen, ihre Einstellung den SC gegenüber wird sich aber um eine Stufe verschlechtern (z.B. Gleichgültig zu Unfreundlich). Sie verlässt sich zunächst auf ihre relativ angesehene Stellung in der Gegend (wollen sich die SC wegen ihr wirklich mit den Leuten vor Ort anlegen?) und schickt die SC eher in einen kalten Tod in den Bergen, bevor sie selbst ‚Hand anlegt‘. Von nun an müssen die SC Fertigkeitstests ablegen, um nicht fehlgeleitet zu werden oder um den üblen Absichten auf die Schliche zu kommen.

Gelingt den SC der Fertigkeitstest, bekommen sie genügend Informationen, um den Paß selbst zu überqueren. Ist der Erfolg besonders gut, können die SC versuchen, die Eispriesterin selbst als Scout anzuwerben. Über ihren Preis – sowohl was die Informationen als auch ihre Dienste angeht – verhandelt sie allerdings nicht (z.B. Cadwyn - Wurf auf Beruf).

Sollte der Diplomatie - Test sofort gelingen, könnte die Skill Challenge bereits beendet sein. Allerdings kann der SL sie auf den weiteren Verlauf der Bezwingung des Bergpasses erweitern, wie in den einzelnen Fertigkeitserläuterungen schon angedeutet wird, vgl. Überlebenskunst. Cadwyn ist arrogant und sich ihrer Position wohl bewusst. Geht sie auf einen Handel ein, ändert sie später die Konditionen nur, wenn der Handelspartner ihr gegenüber Fehlverhalten zeigt.

Einschüchtern (schwer): Cadwyn ist es gewohnt tödlichen Gefahren ins Auge zu schauen und es gibt nur sehr wenig, was die Frau wirklich beeindruckt. Misslingt der Wurf, ändert sich

die Einstellung der Eispriesterin gegenüber den SC um zwei Stufen (z.B. Gleichgültig zu Feindlich) und sie wird in jedem Fall versuchen, die SC in den Tod zu schicken. Gelingt die Einschüchterung, verbessert sich ihre Einstellung zu einem eingeschränkten Freundlich (vgl. SHB).

Motiv erkennen (mittelschwer): Es kann viele Gründe geben, warum die Eispriesterin den SC nicht die volle Wahrheit sagen wird oder sie gar gänzlich in die Irre führen will. Oben sind verschiedene Möglichkeiten aufgeführt und es kann für die SC von lebenswichtiger Bedeutung sein, dies zu erspüren. Gleichfalls wird Cadwyn versuchen, Fehlinformationen der SC herauszufinden.

Sekundäre Fertigkeiten: (alphabetisch)

Informationen sammeln (mittelschwer): Während die Eispriesterin vielen bekannt ist, sprechen nur wenige Leute gerne über sie, da sie den kalten Hauch der Göttin fürchten und es für ein schlechtes Omen halten, ihren Namen oder den ihrer Priester zu benutzen. Bei Erfolg bekommen die SC die Information, dass Cadwyn sich für eine entsprechende Entlohnung gerade in diesen Jahreszeiten oft als Pfadfinderin oder Botin verdingt.

Überlebenskunst (schwer): Die SC wären kaum zu der Eispriesterin gegangen, wenn sie den Paß selbst bezwingen könnten. Dennoch kann ein erfahrener Pfadfinder aus den Informationen der Eispriesterin unter Umständen ableiten, ob diese wahrhaftig sind oder nicht. Beispiele wären hier etwa bestimmte Seilarten, Aufbewahrungsformen oder – behältnisse für Lebensmittel, Erklärungen zum Wetter und den Schneeverhältnissen. Dies bezieht sich sowohl auf Angaben vor dem Überwinden des Bergpasses, wie auch während demselben. Letztlich könnte sich auch die Eispriesterin verlaufen und versuchen den SC Glauben zu machen, dennoch Bescheid zu wissen.

Wissen (Religion) (leicht): Das Auril als Göttin quasi die Personifikation des Winters ist dürfte hinlänglich bekannt sein, selbst wenn man in Religion nicht sonderlich bewandert ist. Das ihr Klerus im Regelfall einer bösen Gesinnung angehört ist ebenso Realität wie Lagerfeuergeschwätz. Es ist ebenso bekannt, dass Eispriester im Winter oder in kalten Regionen oft als Boten für Nachrichten, Medizin oder Nachschub aktiv sind.

Wissen (Religion) (mittelschwer): Wie jeder Gott hat auch Auril Konkurrenz* und zu diesen gehören in den Vergessenen Reichen Chauntea, Shiallia, Sune und Uthgar. Zudem steht sie mit ihrem Herrn Talos wie auch Malar auf keinem guten Fuß. Dieses Wissen kann sich sowohl auf die Reaktion der Priesterin gegenüber den Abenteurern wie auch eventuelle Aufträge auswirken. (s.u.)

*In anderen Welten kann man hier als Ersatz z.B. gut-gesinnte Naturgottheiten verwenden.

Wissen (Geographie) (mittelschwer): Vergleiche Überlebenskunst. Ein geschulter Charakter kann aus den Worten der Cadwyn allerdings leichter ableiten, ob ihre Angaben zur Beschaffenheit und Gefahr der Bergkette bei der vorherrschenden Witterung

Erfolg: Den Charakteren gelingt es, der Eispriesterin entweder genug Informationen zu entlocken, um den Paß zu überwinden oder sie selbst als Pfadfinder anzuheuern.

Fehlschlag: Die Priesterin gibt keine oder Falschinformationen an die Abenteurer weiter.

Anmerkung:

Die Skill Challenge ist für eine Gruppe in den Vergessenen Reichen entworfen, kann aber problemlos in jeder Welt angewandt werden, indem man einfach den Gott austauscht oder den Charakter zu einem normalen Pfadfinder oder Waldläufer abändert. In den Reichen sind Priester der Auril generell vor natürlicher Kälte geschützt, selbst wenn dies seit AD&D nicht mehr in Regeln gefasst wurde. Der SL kann dies mit einfachen Zaubern simulieren, sollte diese Flairelement nicht übernommen werden.

Buchempfehlungen für den SL:

Faiths & Avatars (Auril), *Faiths & Pantheons* (Auril), *Frostburn* (Auril und die Regionen des Winters und ewigen Eises), *Forgotten Realms Campaign Guide* (Auril, 4E).

Anbei eine mögliche Version für die Eispriesterin, hier ohne die Domäne der Kälte, die sich in den *Forgotten Realms – Büchern* (PGTF) bzw. dem *Spell Compendium* oder *Frostburn* finden läßt. In letzterem Buch findet sich auch eine spezielle Domäne des Winters.

Cadwyn

HG 8

Weiblicher Mensch Waldläuferin 4 / Kleriker der Auril 4

Rechtschaffen Böse, Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

Init +6 (+2 GE, +4 Talent); **Sinne** Entdecken +8, Lauschen +6

Sprachen Handelssprache (eine weitere Landesübliche)

RK 16, Berührung 12, auf falschem Fuß 14 (+4 Rüstung, +2 GE)[zuzüglich Schutzzauber]

TP 56 (8 TW) **SR** -

[**Immunität** Natürliche Kälte (angenommen)]

[**Resistenz** (über Zauber); **ZR** -]

REF +7, **WIL** +8, **ZÄH** +10

Bewegungsrate 9 m (6 Felder)

Nahkampf *Streitaxt* +1 der Kälte +9/+4 (1w8+2/x3 plus 1w6 Kälte) oder Dolche +8/+3 (1w4+1/19-20/x2)

Fernkampf *Mächtiger Komp. Langbogen* +1 +10/+5 oder (Schnelles Schießen) +8/+8/+3 (1d8+2) oder Dolche +9/+4 (1w4+1/19-20/x2)

Angriffsfläche 1,5 m; **Reichweite** 1,5 m

Grund AB +7 / +2; **R.AB** +8

Angriffsoptionen Schnelles Schießen, Zauber.

Besondere Angriffe Spontanes Zaubern (*Wunden verursachen*), Erdkreaturen und Untote beeindrucken, Zauber.

Waldläuferzauber (ZS 1):

1. *Spurloses gehen*

Klerikerzauber (ZS 4): Domäne des Bösen & der Luft

2. (3+1) *Ausdauer des Ochsen, Stärke des Bären, Mittelschw. Wunden heilen, Windwall*^D

1. (4+1) *Furcht auslösen, Göttliche Gunst, Heiligtum, Schild des Glaubens, Schutz vor Gutem, Verhüllender Nebel*^D

- 0 (5) *Göttliche Führung, Kleinere Wunden heilen, Licht, Magie entdecken, Nahrung und Wasser reinigen*

Kampfausrüstung Waffen und Rüstung, *Trank des Leichte Wunden Heilens* (2), *Gift neutralisieren*

Zauber (ZS Waldläufer 1 & Kleriker 4, +8 Berührung, +9 Berührung auf Entfernung)

Attribute ST 13, GE 14, KO 14, IN 12, WE 16, CH 12

Talente Ausdauer^B, Schnelle Waffenbereitschaft, Schnelles Schießen^B, Selbsterhaltung^B, Spuren lesen^B, Unterhändler, Verbesserte Initiative.

Fertigkeiten Beruf (Pfadfinder) +10, Diplomatie +9, Entdecken +8, Heilkunde +5, Klettern +3, Konzentration +4, Lauschen +6, Leise bewegen +6, Motiv erkennen +5, Reiten +3, Schwimmen +4, Seil benutzen +5, Springen +5, Suchen +6, Überlebenskunst +12 (14 Spuren lesen und Nicht verloren gehen), Verstecken +6, Wissen (Arkane) +3, Wissen (Geographie) +6, Wissen (Natur) +5, Wissen (Religion) +4, Zauberkunde +3.

Besitz - Kampfausrüstung, Abenteurerausrüstung, 47 GM.

Typische Äußerung "Es ist gar nicht kalt!"