

NUR NOCH EIN LETZTES RÄTSEL

Ein DUNGEONS & DRAGONS
Abenteuer für vier bis sechs
Charaktere der Stufen 5 bis 7

Von David Eckelberry

Aus dem Amerikanischen übertragen von:
Dr. Rainer Nagel
Lektorat: Peter Jungnischke
Redaktion: Björn Meyer

Dieses Spiel basiert auf den Originalregeln
DUNGEONS & DRAGONS von E. Gary Gygax und
Dave Arneson.

Dungeons & Dragons und das Firmenzeichen von Wizards of the Coast sind eingetragene
Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc. Das d20-Logo ist ein Warenzeichen von
Wizards of the Coast, Inc. Alle Wizards-Charaktere, ihre Namen und prägenden
Wesenszüge sind ebenfalls Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc.. Der Gebrauch der
Warenzeichen durch AMIGO Spiel + Freizeit GmbH erfolgt unter Lizenz von Wizards of the
Coast, Inc. Dieses Buch unterliegt den Copyright-Bestimmungen der Bundesrepublik
Deutschland. Jegliche Vervielfältigung oder nicht autorisierte Verwendung des enthaltenen
Materials bedarf der ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung von Wizards of the Coast,
Inc.

© 2001 Wizards of the Coast, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Gedruckt in Deutschland.
Die Inhalte dieses Spiels sind frei erfunden. Jede Ähnlichkeit mit lebenden Personen,
Verstorbenen, Organisationen, Orten oder Geschehnissen sind rein zufällig und nicht
beabsichtigt.

EINFÜHRUNG

In diesem Abenteuer werden die Abenteurer von dem Geist einer Sphinx damit beauftragt, ihren Tod zu rächen, damit der Geist endlich seine Ruhe findet. Um dies zu erreichen, müssen sie zunächst das ehemalige Lager der Sphinx aufsuchen. Dort entdecken sie einen einzelnen Kobold, der sie zu dem für den Tod der Sphinx verantwortlichen Kobold-Stamm führen kann. Doch nicht alle Kobolde befinden sich im Lager des Stammes - der spirituelle Anführer der Kobolde - der Hexenmeister Oppol - ist verkleidet in die Stadt Miel gezogen, um dort die von der Sphinx erbeuteten Wertgegenstände zu verkaufen.

VORBEREITUNG

Um dieses Abenteuer spielen zu können, benötigst du das D&D SPIELER-SET. Das SPIELLEITER-SET und das MONSTER-SET werden dir sicher dabei helfen, das Abenteuer besser zu gestalten, aber die Starthilfe aus dem D&D SPIELER-SET wird am Anfang sicherlich genügen.

Bei den Texten in den grauen Kästen handelt es sich um Spielerinformationen, die du laut vorlesen oder in eigenen Worten wiedergeben kannst. Die Werte der Monster und NSC sind bei jeder Begegnung in abgekürzter Form angegeben.

Alle Begegnungen sind von uns eingestuft worden - sie haben eine Begegnungsstufe (BS), die sich aus den Herausforderungsgraden (HG) aller Bestandteile der jeweiligen Begegnung ermittelt. Die BS ermöglicht es dir, zu beurteilen, ob die Begegnung für deine Gruppe einfach oder schwer zu bestehen sein wird.

„Nur noch ein letztes Rätsel“ kann gleichsam überall angesiedelt werden und passt in jede Kampagnenwelt. Wir haben keine Karte beigefügt, da die Orte, an welche die Charaktere reisen, Teil des allein durch die Geschehnisse bestimmten Spielverlaufs sind. Zu Beginn des Abenteuers ist es völlig ausreichend, dass sich die Charaktere abends entlang einer Straße zur Ruhe begeben oder zumindest eine Rast eingelegt haben; an dieser Stelle kannst du dann die erste Begegnung spielen.

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Der große Sphinx Ujaset starb in der letzten Nacht. Schon früher hatten die Bewohner der Gegend gelegentlich vom Auftauchen eines durchsichtigen, löwenähnlichen Wesens berichtet, das sich mit Flügeln durch die Luft bewegte. Dem hiesigen Sagenschatz nach soll das Wesen ab und an Reisende aufgehalten haben, um ihnen schwierige Fragen zu stellen und diejenigen großzügig zu belohnen, welche die Rätsel des Sphinx lösen konnten. Vielleicht ist es ja auch gerade diese Legende, welche die Charaktere in diese Gegend gezogen hat?

BEGEGNUNGEN

Alle Begegnungen bauen aufeinander auf, d.h. sie ergeben sich jeweils direkt aus den Ergebnissen der vorherigen Begegnung.

1. Rätsel gefällig? (BS 11)

Durch diese Begegnung werden die Charaktere mitten in das Abenteuer hinein katapultiert. Sofern sie weise genug sind, um Usajet nicht gerade mit Gewalt zu begegnen, schickt die Sphinx sie in dieses Abenteuer.

Eigentlich braucht man hier gar nicht zu kämpfen ...

Ujaset's Spielwerte werden hoffentlich gar nicht erst benötigt. Angesichts der Stärke dieses Wesens (am Herausforderungsgrad klar erkennbar) sollte es auf der Hand liegen, dass die Charaktere zu anderen Mitteln als denen des Kampfes greifen. Nichtsdestotrotz findest du am Ende des Abenteuers für den Fall der Fälle die kompletten Spieldaten, und selbst wenn du sie hier nicht benötigst, kannst du sie ja immer noch in einem anderen Abenteuer einsetzen.

Die Straße zieht sich schon seit Stunden vor euch hin. Ein kalter Wind streicht euch ums Gesicht, und während ihr noch versucht, seine Richtung zu ermitteln, hört ihr vor euch plötzlich ein leises Stöhnen. Im Zwielflicht könnt ihr undeutlich eine bleiche, flimmernde Gestalt ausmachen.

Als erstes könnt ihr das edle Gesicht eines bärtigen Mannes ausmachen, das von Gram geprägt ist. Dann seht ihr den Körper, den eines mächtigen Löwen, drei Meter lang, dessen Schwanz durch die Luft wedelt. Schließlich kommen große Flügel, denen eines Falken nicht unähnlich, aber doch viel größer als es die Flügel eines Vogels jemals sein könnten, in euer Blickfeld. Die durchscheinende Form verdichtet sich und wird zu einem einzigen Wesen.

„Nun müsst ihr euch dem letzten Rätsel von Usajet stellen!“ seufzt seine Stimme.

Du solltest den Charakteren nun ein wenig Zeit geben, um auf die Begegnung zu reagieren und die Sphinx als solche zu erkennen. Möglicherweise erkennen sie nicht sofort, dass es sich um einen Geist handelt, obwohl ihnen die durchsichtige Gestalt einen deutlichen Hinweis geben sollte.

Sofern die Charaktere ihn nicht gerade angreifen, verkündet Ujaset mit krächzender Stimme das nachstehende Rätsel. Im Falle eines Kampfes erklärt dir der Abschnitt „Taktik“, wie der Geist sich verhält; sobald er die Charaktere von der Sinnlosigkeit weiterer Angriffe überzeugt hat, fährt er mit der Verkündung seines Rätsels fort.

Was ist halb vom Drachen,
doch ohne des Drachen Rang?
Was ist halb vom Hunde,
doch nicht wie ein Hund so lang?
Was besteht aus der Hälften zwei,
hat nur halb davon zum Gang?

Die Lösung des Rätsels ist „Kobold“.

Du kannst deinen Spielern ruhig erlauben, über die Bedeutung des Rätsels zu diskutieren oder gar Erkenntniszauber anzuwenden (Vorahnung und Weissagung könnten einen Hinweis liefern oder zumindest eine falsche Idee entlarven; haben die Charaktere Zugriff auf Heiliges Gespräch, Kontakt zu anderen Ebenen oder Sagenkunde, so sollte ihnen dies eigentlich direkt die richtige Antwort beschern). Auf jeden Fall gesteht Ujaset den Charakteren 10 Minuten Zeit zu, um eine Antwort zu geben.

Ujaset ist ziemlich geduldig; außerdem ist er nun tot, und deshalb durchaus Willens, einige der üblichen Regeln für Spingen beim Stellen von Rätseln etwas lascher auszulegen. Gelingt es den Helden, das Rätsel zu lösen, strahlt Ujaset sie glücklich an. Lese deinen Spielen den folgenden Text vor oder gebe ihn in deinen eigenen Worten wieder:

„Ausgezeichnet. Ihr seid genau von jenem Schlag schlauer Helden, den ich suche. Als eure Belohnung biete ich euch den Weg zu meinem letzten Nachtlager an, wo ich all meine Schätze verborgen habe. Natürlich müsst ihr aber erst diese abscheulichen Kobolde auslöschen, die mich von dort vertrieben haben. Wenn ihr die Kobolde ausgelöscht habt, und mir somit meine wohlverdiente Ruhe ermöglicht, dann verrate ich euch, wie ihr an einen besonderen Schatz kommt.“

Sollte es den Helden nicht gelingen, das Rätsel zu lösen, bricht Ujaset in Zorn aus:

„Ihr Narren! Die geistig Schwachen verdienen meine Abscheu! Und so hört mir gut zu, niedere Sterbliche, wenn euch euer Leben lieb ist. Um die Schmach wieder zu tilgen, die ihr mir zugefügt habt, verlange ich, dass ihr mir zu Diensten seid! Ihr sollt zu meinem Lager ziehen, das nicht weit von hier gelegen ist, und dort sollt ihr die böartigen Kobolde, die sich wie Maden in ihm ausgebreitet haben, finden und auslöschen. Tut ihr dies nicht, werde ich euren Verstand in immerwährenden Schrecken stürzen und eure Seelen für den Rest eurer Tage grausam foltern!“

Ujaset ist letztlich weniger daran interessiert, ob die Helden sein Rätsel lösen können oder nicht, sondern daran, dass sein Tod gerächt wird - und da kommt ihm die Gruppe gerade richtig.

Nachdem das Rätsel gelöst ist und Ujaset den Charakteren ihre Aufgabe mitgeteilt hat, hat er nicht mehr viel zu sagen. Auf Fragen antwortet er wie folgt:

- „Ja, ich bin tot. Nun, mehr oder weniger zumindest. Ich bin ein Geist - glaube ich jedenfalls. Nein, ich möchte nicht darüber reden, wie das so ist. Wollt ihr mir etwa erzählen, warum ihr nur so kurze Zeit lebt? Hätte ich mir auch nicht vorstellen können.“
- „Na gut, ich gebe es zu - es ist schon ziemlich peinlich, von Kobolden umgebracht zu werden, aber sie waren ziemlich viele, und sie hatten einen Hexenmeister dabei. Und sie griffen mich auf heimtückische Weise im Schlaf an. Na gut, es ist immer noch peinlich, schon klar. Lasst uns das Thema wechseln.“
- „Meine Höhle? Gar nicht weit von hier.“ Ujaset beschreibt den Charakteren den Weg.
- „Nein, ich kann euch nicht begleiten. Wisst ihr eigentlich, wie anstrengend es ist, sich hier unter euch Sterblichen aufzuhalten und alle eure dummen Fragen zu beantworten?“

Ujaset begleitet die SC auf keinen Fall. Er beschreibt ihnen aber genau den Weg zu seiner Höhle, die nur ein paar Kilometer entfernt gelegen ist.

Taktik: Ujaset anzugreifen ist ein äußerst närrischer Akt - und doch mag es wohlmeinende Charaktere geben, die das offensichtlich untote Wesen angreifen wollen. In diesem Fall wird der Geistersphinx nur alle paar Runden körperlich, um die Charaktere mit seinem Brüllen oder seinem Blickangriff anzugreifen, oder um von einem der Charaktere Besitz zu ergreifen. Auf keinen Fall solltest du Ujaset in einen längeren Kampf mit den Helden verstricken, der ihn auslöschen könnte (doch für den Fall der Fälle, verfügt er ja über seine Wiederkehr-Fähigkeit, die ihn schon bald wieder ins "Leben" zurück kehren lässt).

☛ **Ujaset:** 90 TP

2. Ein Kampf am Rande (BS 6)

Als die Charaktere zur Höhle der Sphinx unterwegs sind, kommen sie versehentlich einem hungrigen Lindwurm ins Gehege.

Kreatur: Der Lindwurm stößt aus der Luft herab, um sich ein Opfer zu schnappen und es aus dem Flug auf den Boden zu werfen - mehrfach, falls es nötig wird. Dadurch wird das Fleisch doch erst so richtig zart ...

☛ **Lindwurm:** 59 TP

Schatz: Nehmen sich die Charaktere die Zeit, den Landstrich über mehrere Tage hinweg eingehend zu durchsuchen (oder unterwerfen sie den Lindwurm und finden sie einen Weg, sich mit ihm zu unterhalten), solltest du sie schließlich eine kleine Höhle in einer Hügelkette oder unter der Erde finden lassen. In dieser Höhle finden die SC hauptsächlich Knochen und Häute, unter denen aber eine Schildbrosche verborgen ist.

Improvisation: Wenn deine Gruppe zum Großteil aus Charakteren der 7. Stufe besteht oder im Verhältnis zu ihren Charakterstufen eigentlich viel mächtiger ist, solltest du dem Lindwurm noch eine Gefährtin geben, durch welche die Begegnungsstufe auf 8 erhöht wird.

3. Die leere Höhle (BS 1/6)

Das Lager des Sphinx ist nicht mehr als eine Höhle in einem grasbewachsenen Hügel. Hinter dem 3 m breiten Höhleneingang verbreitet sie sich bei einer Länge von 15 m und einer Deckenhöhe von 9 m auf eine Breite von 6 m. Die Wände der Höhle sind aus behauenen Stein und wurden von einem sehr begabten Handwerker geschaffen, den Ujaset vor langer Zeit für sich arbeiten ließ.

In der Höhle ist es stockfinster.

Als die Kobolde nach der Plünderung der Höhle wieder abzogen, blieb ein einziger Kobold versehentlich zurück. Der Kobold gibt sich große Mühe, sich zu verstecken (+2 für Würfe auf Verstecken), sobald die Charaktere die Höhle betreten. Er weiß nicht, wann (und ob) seine Kameraden zurück kommen, um ihn abzuholen, aber er hofft doch sehr, dass dies bald sein möge. Er hat viel zu viel Angst, um die Rückreise zum Walddlager der Kobolde auf eigene Faust anzutreten.

Kreatur: Jaalask hat den Abzug der Kobolde verschlafen hat. Seine Werte sind die eines normalen Kobolds.

Taktik: So ihm dies möglich ist, versteckt Jaalask sich; Wenn er er entdeckt wird, versucht er zu fliehen. Falls ihm dies nicht gelingt, ergibt er sich - aber er kämpft, wenn er in die Enge getrieben wird und er die Lage für hoffnungslos hält.

☛ **Jaalask (Kobold):** 2 TP

Wie sich die Situation weiterentwickelt: Die Helden können den einsamen Kobold leicht überwältigen oder gar töten, doch verlieren sie dadurch die Möglichkeit, auf einfachem Wege herauszufinden, wohin sie sich als nächstes wenden müssen (gleichwohl ein *Mit Toten sprechen* letztlich den gleichen Zweck erfüllen kann).

Ganz so einfach ist die Unterhaltung mit dem Kobold aber nicht, da er nur eine einzige Sprache spricht - einen schwer verständlichen Dialekt des Drakonischen. Sobald die Sprachbarriere überwältigt ist, dürfte der Kobold wohl alles verraten, was er weiß, wenn die Charaktere ihm dafür das Leben schenken. Du kannst das Gespräch mit dem Kobold entweder ausspielen oder es durch die Würfel regeln - ganz wie du und deine Spieler möchten. Die Helden können es mit Charismawürfen oder aber mit Würfeln auf Diplomatie oder Einschüchtern versuchen. Der SG liegt je nach Vorgehensweise der Charaktere zwischen 15 und 25. Bieten die Charaktere dem Kobold mindestens 20 GM an, erhalten sie +5 auf ihren Wurf.

Je nach Ergebnis gibt der Kobold entweder einfach nur seine Informationen preis oder er verspricht, die SC zum Lagerplatz der Kobolde zu führen. Wenn sie ganz besonders geschickt vorgehen, können sie den Kobold sogar dazu bringen, auf ihrer Seite zu kämpfen.

- „Ich bin Jaalask. Und wer seid ihr?“
- „Beim großen Gott Kurtulmak, ich schwör's euch hoch und heilig, dass ich euch nichts tun werde! Schwört ihr das auch für mich? Bittebitte?“
- „Der Stamm der Schwarzspeerer ist der stärkste Kobold-Stamm hier in der Gegend. Wir sind stark! Die Orks hier fürchten uns! Und, äh, wir sind auch ganz schön zäh ... und wir haben Oppol. Oppol hat's voll drauf mit der Zauberei. Er pustet die anderen Stämme so richtig weg, und wir brauchen noch nicht 'mal gegen sie zu kämpfen - nicht, dass wir das nicht könnten.“
- „Die Krieger der Schwarzspeerer lagern ein paar Kilometer weg von hier. Natürlich kenne ich den Weg!“

Schatz: Mit Ausnahme seines Halbspeeres gibt es bei Jaalask nichts zu holen, und die Höhle sieht gründlich ausgeräumt aus. Allerdings hat die Sphinx ein geheimes Schatzlager eingerichtet, das die Kobolde nicht finden konnten. Dieses Lager ist ausgesprochen gut versteckt

Du willst ein längeres Abenteuer?

Die Anreise kann so lange dauern, wie du möchtest. Du kannst sie mit einem einzigen Satz abhandeln oder sie zu einem eigenen Teil des Abenteuers machen. Abhängig von dem Gebiet, in dem du das Abenteuer angesiedelt hast, kannst du eine oder zwei Zufallsbegegnungen einfügen, um das Abenteuer etwas länger zu machen oder deinen Spielern noch etwas mehr zu tun zu geben.

Für eine Gruppe von Charakteren der angegebenen Stufen gibt es eine Reihe brauchbarer Zufallsbegegnungen, von denen man die meisten in jeder Klimazone und in jedem Gelände einsetzen kann. Natürlich gibt es auch immer die Möglichkeit, dass die Helden auf andere Reisende treffen - Händler, andere Abenteurer, oder sogar verkleidete Kreaturen ...

Ein Abstecher in die Stadt bietet zudem eine Reihe von Möglichkeiten für rollenspielerische Begegnungen, und du kannst dort nach Herzenslust Nebenhandlungen im städtischen Umfeld ansiedeln.

(Suchen, SG 30), es sei denn, Ujaset hat den SC verraten, wo sie suchen müssen. Im Geheimlager befindet sich einen *Elfenkettenpanzer*.

4. Das Lager der Schwarzspeer (BS 8)

Das Lager der Koboldkrieger liegt mehrere Kilometer entfernt. Die Kobolde haben sich ganz offen mitten im Wald um ein Lagerfeuer herum niedergelassen. Zwar benötigen die Kobolde weder Feuer noch Licht, doch benutzen sie Feuer zum Kochen sowie für Siegesfeiern - wie die jetzige.

Wenn die SC das Lager erreichen, treffen sie dort die 15 Kobolde an, die tanzend und singend feiern. Nur 2 Mitglieder des Stamms halten Wache, so dass es durchaus möglich ist, dass die SC die Kobolde überraschen.

Kreaturen: Alles in allem (inklusive Jaalask) besteht der Trupp aus 15 Kobolden und 2 Schreckensratten. Einer der Kobolde ist ein Unterführer (Kämpfer der 3. Stufe). Der Anführer des Trupps ist ein erfahrener Haudegen, der sich berechnende Hoffnungen machen könnte, eines Tages Häuptling des ganzen Stammes zu werden. Er ist ein Kämpfer der 5. Stufe.

- **Kobolde (12):** Je 2 TP
- **Schreckensratten (2):** Je 13 TP
- **Unterführer der Kobolde:** 20 TP
- **Anführer der Kobolde:** 35 TP

Wie sich die Situation weiterentwickelt: Nach dem die Charaktere die Kobolde bezwungen haben, gibt es eine schlechte Nachricht: Oppol, der Anführer der Schwarzspeer, ist nicht hier. Er nahm die in der Höhle der Sphinx gefundenen Schätze an sich, verkleidete sich durch Anwendung seiner magischen Kräfte und begab sich in die nächste Ansiedlung, um alles zu verkaufen, was er nicht selbst

benutzen konnte. Diese Stadt kann durchaus eine aus deiner eigenen Kampagnenwelt sein; du kannst aber auch die nachfolgend beschriebene Stadt direkt übernehmen.

Es kann durchaus sein, dass die SC glauben, nach Ausschaltung der Kobolde Ujaset's Auftrag erfüllt zu haben, und dass sie deshalb wieder an den Ort zurück kehren, an dem sie die Geistersphinx trafen. Ujaset taucht auch prompt auf und teilt den SC mit, dass sie ihn noch nicht zufrieden gestellt haben. Er erinnert sie daran, dass er ja von einem Hexenmeister umgebracht wurde!

Sowohl der Anführer als auch der Unterführer wissen, wohin Oppol sich begeben hat. Sie können sogar seine Tarnung als Gnom beschreiben. Beide Kobolde werden diese Informationen preisgeben, sobald sie erkennen, dass der Kampf verloren ist und man ihnen ihr Leben im Austausch gegen Informationen anbietet. Blutrünstige Helden werden wiederum auf Mit Toten sprechen zurück greifen müssen. Hilft auch das nicht, musst du die Charaktere wohl auf gut Glück in die Stadt bringen (durch einen Hinweis Ujaset's vielleicht) und sie dort so lange im Dunkeln herumstochern lassen, bis sie schließlich Oppol's Spur finden.

5. Ein Abstecher in die Stadt

Diese Begegnung ermöglicht es den Charakteren, herauszufinden, wo sich Oppol in der Ansiedlung verkrochen hat. Von den Beamten, Wächtern und Gesetzeshütern der Stadt weiß niemand etwas über den Kobold; niemand macht sich groß Gedanken wegen eines Gnomenhändlers, der in die Stadt kommt.

Anfragen bei den Händlern der Stadt sind da schon ergiebiger. Die mit exotischen Waren handelnde Caramip erinnert sich an einen Gnom. Er war ihr unsympathisch, da er ihr - einer Angehörigen des eigenen Volks - eher abweisend begegnete. Auch andere Händler (beispielsweise der Geldwechsler Saul) können von einem unfreundlichen Gnom berichten.

Topper Holm, einer der Schmiede der Stadt, weiß sogar noch mehr. Von ihm können die SC erfahren, dass der Gnom bei ihm einige Meisterarbeiten in Auftrag gegeben hat - hauptsächlich Speere und Schwerter. Die Waffen sollen zu einem Haus am Stadtrand geliefert werden.

6. Das Heim des Hexenmeisters (BS 5)

Kobolde haben viel Erfahrung im Anlegen von Fallen, und Oppol bildet hier keine Ausnahme. Im Gegenteil: Er kann seine Fallen durch Einsatz seiner magischen Fähigkeiten noch gefährlicher werden lassen.

Das Haus des Kobolds ist von einfachem Bau und unterscheidet sich durch nichts von den anderen Häusern der Stadt. Das hölzerne Gebäude besteht aus einem Erdgeschoss und einem Obergeschoss. Die aus verstärktem Holz bestehende Haustür ist verschlossen und zudem mit einer Falle gesichert:

➤ **Holztür:** Stärke 5 cm; Härte 5; Trefferpunkte 20; RK 5; Zerbrecen, SG 25.

➤ **Feuerfalle:** HG 4; 1,50 m Radius (1W4+8); Reflexwurf (SG 17), halbiert; Suchen (SG 29); Mechanismus ausschalten (SG 29).

Das Erdgeschoss des Hauses ist leer. Eine Treppe führt ins Obergeschoss.

7. Oppol's Zuflucht (BS 8)

Die Treppe führt zu einem kurzen Gang, von dem zu jeder Seite ein Raum abzweigt. Die Türen dieser Räume ähneln der Eingangstür, sind aber weder verschlossen noch mit Fallen versehen.

Oppol lauert hinter einer der beiden Türen; hinter der anderen liegt nur ein leerer Raum.

Ihr blickt in einen 3 m x 4,5 m großen Raum, der im Gegensatz zu den anderen Zimmern des Hauses bewohnt aussieht. An einer der Wände steht ein Bett, das mit dicken, farbigen Decken belegt ist. Neben dem Bett steht ein verzierter Nachttopf; der Holzboden des Raums ist mit Bären- und Wolfsfellen ausgelegt.

Was die SC ansonsten noch sehen, hängt davon ab, wie leise sie bislang gewesen sind. Haben sie Oppol einige

Das kleine Städtchen Miel

Die SC treffen in einem Städtchen namens Miel mit Oppol zusammen (der Name kann durch den einer passenden Stadt deiner eigenen Kampagne ersetzt werden). Die Stadt wurde nach den Regeln in Kapitel 4 des Spielleiter-Sets erstellt.

👑 Miel (Städtchen):

konventionell; GES: N; GM: 800 GM Maximum; 56.800 GM

Vermögen; Bevölkerung 1.425; Gemischt (75% Menschen, 9% Halblinge, 5% Elfen, 7% Zwerge, 2% Gnome, 1% Halb-Elfen, 1% Halb-Orks).

Autoritätsperson: Bürgermeister Natan Miel, männlicher Mensch, Bürger der 7. Stufe

Wichtige Charaktere: Juliet Ghehan, weiblicher Mensch, Kriegerin der 9. Stufe (Büttel); Ujar Tilok, männlicher Mensch, KLE der 8. Stufe (Pelor, Heiler); Topper Holm, Halb-Elf, Experte der 8. Stufe (Schmied); Saul Regarssohn, Elf, Experte der 4. Stufe (Händler); Caramip Lupmottin, Gnom, Experte der 5. Stufe (Händlerin).

Runden lang Zeit gegeben, sich auf ihre Ankunft vorzubereiten, dürfte er sich unsichtbar gemacht oder zumindest gut versteckt haben.

Kreatur: Oppol der Hexenmeister

➔ **Oppol:** 33 TP

Taktik: Oppol bereitet sich auf den Kampf vor, indem er Magierrüstung, Rascher Rückzug und Unsichtbarkeit auf sich selbst zaubert. Danach begibt er sich in eine Ecke des Zimmers und wartet darauf, die SC seine Offensivzauber des 3. und 4. Grades spüren zu lassen. Die SC sollten sich mit der Ausschaltung Oppols beeilen, da es sonst sehr unangenehm für sie werden kann.

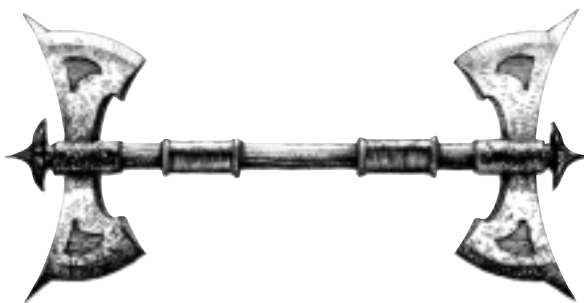
Wie sich die Situation weiterentwickelt: Sobald Oppol zu der Ansicht gelangt, dass er nicht mehr gewinnen kann, flieht er; notfalls springt er dazu aus dem Fenster. So schnell wie möglich versucht er dann, durch Anwendung seiner Illusionszauber in der Menge zu verschwinden.

Schatz: Oppol trägt den größten Teil seiner Besitztümer am Mann bzw. Kobold (s. o.). Zudem kann die Ein-

richtung seines Zimmers für 200 GM verkauft werden, falls sich die Charaktere die Mühe machen, sie mitzunehmen. Sollten die SC die (bereits bezahlten) Meisterarbeiten in Empfang nehmen, können sie diese für 2.400 GM weiter verkaufen.

ENDE DES ABENTEUERS

Gelingt es den Helden nicht, Ujaset zu rächen, ist es gut möglich, dass die enttäuschte Sphinx sie so lange verfolgt, bis sie ihn durch mächtige Priester vertreiben lassen. Scheitern die Helden an Oppol, ohne selbst getötet zu werden, könnten sie nach entsprechender Überredungsarbeit Hilfe von den Stadtbewohnern erhalten. Töten die SC Oppol und haben sie Ujases Rätsel gelöst -, dann verrät ihnen der Sphinx die Lage der geheimen Schatzkammer in seiner Höhle. Dort können sie dann den Elfenkettenpanzer finden, die Usajet dort vor Jahren zurück hinterlegt hat.



ANHANG: SPIELTECHNISCHE WERTE

Nachfolgend findest du die spieltechnischen Werte aller Kreaturen und Gegenstände, auf welche die Charaktere im Verlauf dieses Abenteurers treffen können.

Kreaturen

➤ **Kobold:** HG ½; Kleiner Humanoide (Reptil); TW ½W8; TP 2 (durchschnittlich); INI +1 (GE); BR 9 m; RK 15; A Nahkampf -1 (1W6-2, Halbspeer), Fernkampf +2 (1W8, Leichte Armbrust); BE Dunkelsicht 18 m; Lichtempfindlichkeit; GES RB; RW: REF +1, WIL +2, ZÄH +0; ST 6, GE 13, KO 11, IN 10, WE 10, CH 10.

Fertigkeiten & Talente: Entdecken +2, Handwerk (Fallenmacher) +2, Lauschen +2, Leise bewegen +4, Suchen +2, Verstecken +8; Wachsamkeit.

Lichtempfindlichkeit (AF): Kobolde erleiden in hellem Licht oder im Wirkungsbereich des Zaubers *Tageslicht* -1 auf ihre Angriffswürfe.

➤ **Lindwurm:** HG 1; Riesiger Drache; TW 7W12+14; TP 59; INI +1; BR 6 m, Fliegen 18 m (ausreichend); RK 17; A Nahkampf +9/+4/+4/+9 (1W6+4 + Gift, Stachel; 2W8+2, Biss; 1W8+2, 2 Flügel; 1W6+4, 2 Klauen); AGF/RCW: 3 m x 6 m/3 m; BA Gift, Verbessertes Ergreifen, Snatch; BE: Fähigkeiten; GES N; RW: REF +6, WIL +6, ZÄH +7; ST 19, GE 12, KO 15, IN 6, WE 12, CH 9.

Fertigkeiten & Talente: Entdecken +13*, Lauschen +13, Leise bewegen +9; Wachsamkeit, Angriff im Vorbeifliegen.

Gift (AF): Stachel; Zähigkeitswurf (SG 17); Erstschaden: und Zweitschaden: temporärer Verlust von 2W4 GE.

Verbessertes Ergreifen (AF): Wenn die Kreatur mit einer Nahkampfwaffe trifft (üblicherweise mit einem Angriff durch Klaue oder Biss), verursacht sie ganz normal Schaden und versucht als freie Aktion, einen Ringkampf zu beginnen, ohne dabei einen Gelegenheitsangriff zu provozieren (siehe Ringkampf auf Seite 167 im Spieler-Set). Hierfür ist kein einleitender Berührungsangriff notwendig, und sehr kleine oder kleine Kreaturen unterliegen keinem besonderen Malus für ihre Größe. Sofern nicht anders angegeben, funktioniert Verbessertes Ergreifen nur gegen Gegner, die mindestens eine Größenkategorie kleiner sind als die Kreatur. Die Kreatur kann den Ringkampf normal durchführen, oder einfach den Teil ihres Körpers, mit dem sie das Verbesserte Ergreifen nutzte, zum Festhalten des Gegners verwenden. Entschließt es sich zu Letzterem, erleidet sie -20 auf Ringkampfwürfe, zählt aber nicht als in einen Ringkampf verwickelt. Die Kreatur verliert nicht ihren Geschicklichkeitsbonus auf die RK, bedroht immer noch ein Gebiet und kann ihre übrigen Angriffe gegen andere Gegner einsetzen.

Ein erfolgreiches Festhalten verursacht keinen zusätzlichen Schaden, es sei denn, die Kreatur besitzt auch die Fähigkeit Umschlingen. Wenn die Kreatur nicht umschlingt, verursacht jeder erfolgreiche Ringkampfwurf in weiteren Runden automatisch die Schadenspunkte des Angriffs, mit dem das Festhalten initiiert wurde. Ansonsten verursacht sie auch Schadenspunkte durch Umschlingung. Die Anzahl dieser Schadenspunkte ist in der Beschreibung des Wesens angegeben.

Wenn eine Kreatur nach dem Angriff mit Verbessertem Ergreifen einen Gegner festhalten kann, dann zieht sie den Gegner in ihr Feld. Diese Handlung provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Die Kreatur zählt als nicht im Nahkampf befindlich, wenn sie einen Gegner festhält. Daher bedroht sie immer noch umlie-

gende Felder und behält ihren Geschicklichkeitsbonus. Sie kann sich sogar bewegen (und dabei möglicherweise den Gegner forttragen), vorausgesetzt, sie kann das Gewicht des Gegners tragen.

Damit ein Lindwurm diese Fähigkeit einsetzen kann, muss er mit beiden Klauen treffen. Wenn er den Gegner festhalten kann, kann er zustechen.

Fester Griff: Wenn ein Lindwurm einen Gegner mit Hilfe von Verbessertem Ergreifen festhält, die mindestens vier Größenkategorien kleiner ist, dann verursacht sie in jeder Runde, in der sie die Kreatur festhält, mit ihren Klauen und ihrem Stachel automatisch Schaden.

Als freie Aktion kann der Lindwurm den festgehaltenen Gegner einfach fallen lassen. Als Standard-Aktion kann er den Gegner aber auch zur Seite schleudern. Eine so geschleuderte Kreatur wird 9 m weit geschleudert und erleidet 3W6 Schadenspunkte. Wenn der Lindwurm gerade fliegt, während er den Gegner schleudert, erleidet dieser entweder den Fallschaden oder den Schaden durch das Schleudern - was auch immer höher ist.

Fähigkeiten:* Lindwürmer bekommen aufgrund ihrer Art einen Bonus von +3 auf Entdecken, während sie tagsüber fliegen.

➤ **Schreckensratte:** HG ½; Kleines Tier; TW 1W8+1; TP 5 (durchschnittlich); INI +3 (GE); BR 12 m, Klettern 6 m; RK 15; A Nahkampf +4 (1W4, Biss); BA Krankheit; BE Geruchssinn; GES N; RW: REF +5, WIL +3, ZÄH +3; ST 10, GE 17, KO 12, IN 1, WE 12, CH 4.

Fertigkeiten & Talente: Klettern +11, Leise bewegen +6, Verstecken +11; Waffenfinesse (Biss).

Krankheit (AF): Schmutzfieler-Biss, Zähigkeitswurf (SG 12); Inkubationszeit 1W3 Tage; jeweils 1W3 Punkte temporärer Geschicklichkeits- und Konstitutionsschaden.

Geruchssinn: Schreckensratten können Kreaturen innerhalb von 9 m riechen und als Teil-Aktion ihre Richtung bestimmen.

Bestimmte Kreaturen

➤ **Ujaset:** Geist einer Androsphinx (männliche Sphinx); HG 12; Großer Untoter (2,70 m lang); TW 12W12; TP 90; INI +0; BR 15 m, Fliegen 24 m (perfekt); RK 22 (-1 Größe, +13 natürlich) oder 14 (-1 Größe, +5 Ablenkung, wenn manifestiert); A Nahkampf +18 (2W4+7, 2 Krallen, wirkt nur gegen ätherische Gegner); BA Anspringen, Böswilligkeit, Brüllen, Krallen, Manifestation, Verderbender Blick; BE Körperlos, Resistenz gegen Vertreiben +4, Wiederkehr, Untot GES CB; RW: REF +9, WIL +10, ZÄH +9; ST 25, GE 10, KO -, IN 16, WE 17, CH 21.

Fertigkeiten & Talente: Einschüchtern +15, Entdecken +23, Naturkunde +13, Lauschen +23, Suchen +11, Verstecken +8, Wissen (Geschichte) +5; Angriff im Vorbeifliegen, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Rundumschlag, Spuren lesen, Wachsamkeit.

Anspringen (AF): Wenn eine Sphinx einen Gegner in der 1. Kampfrunde anspringt, kann sie einen Vollen Angriff machen, auch wenn sie sich schon in der Runde bewegt hat.

Böswilligkeit (ÜF): Einmal in jeder Runde kann ein ätherischer Geist seinen Körper mit dem eines körperlichen Wesens von der Materiellen Ebene „vermischen“. Die Fähigkeit funktioniert genauso, wie der Zauber *Magisches Gefäß*, der von einem Hexenmeister der 10 Stufe oder der Stufe des Geistes (je nachdem, was höher ist) gewirkt wurde. Es wird aber kein Edelstein oder Kristall benötigt. Wenn der Angriff gelingt, verschwindet der Körper des Geistes im Körper seines Gegners. Dieser kann mit einem erfolgreichen Willenswurf (SG 15 + Charismamodifikator des Geistes) dem Angriff widerstehen. Eine Kreatur, die dem Angriff widerstanden hat, ist gegen diese Form des Angriffs (von diesem Geist durchgeführt) immun.

Brüllen (ÜF): Eine Androsphinx kann dreimal am Tag ein lautes Brüllen einsetzen. Beim ersten Mal müssen alle Kreaturen

innerhalb von 150 m einen Willenswurf (SG 19) machen. Wenn der Wurf misslingt, wirkt das Brüllen auf sie 12 Runden lang, als wenn der Zauber *Furcht* auf sie gewirkt worden wäre.

Wenn in die Andropsphinx im selben Kampf ein zweites Mal brüllt, müssen alle Kreaturen innerhalb von 75 m einen Zähigkeitswurf (SG 19) machen. Jede Kreatur, deren Rettungswurf misslingt, ist 1W4 Runden lang gelähmt. Jede Kreatur, die sich innerhalb von 27 m befindet, ist automatisch (ohne RW) 2W6 Runden lang taub.

Wenn die Andropsphinx im selben Kampf ein drittes Mal brüllt, müssen alle Kreaturen innerhalb von 75 m einen Zähigkeitswurf (SG 19) machen. Jede Kreatur, deren Rettungswurf misslingt, erleidet für 2W4 Runden 2W4 Punkte temporären Stärkeschaden. Zusätzlich müssen alle Kreaturen der Größerkategorien mittelgroß und kleiner einen zusätzlichen Zähigkeitswurf (SG 19) machen. Misslingt dieser Wurf, wird die Kreatur zu Boden geworfen und sie erleidet 2W8 Punkte Schaden. Die Kraft des Brüllens ist so stark, dass jedes Objekt aus Stein oder Kristall innerhalb von 27 m automatisch 50 Schadenspunkte erleidet. Magische Gegenstände und Gegenstände die von jemanden getragen oder gehalten werden, können diesen Schaden mit einem erfolgreichen Reflexwurf (SG 19) vermeiden.

Kralen (AF): Eine Sphinx, die einen Gegner angesprungen hat, kann mit seinen Hinterläufen 2 Kralenangriffe machen. Die Werte für eine Andropsphinx sind: Nahkampf +18 (2W4+3, Kralen).

Manifestation (ÜF): Alle Geister haben diese Fähigkeit. Als ätherische Kreaturen wirkt nichts von der materiellen Ebene aus auf sie. Wenn sie sich manifestieren, werden sie sichtbar bleiben aber weiterhin körperlos. Ein manifestierter Geist kann aber mit einem Berührungsangriff jemanden angreifen. Ein manifestierter Geist ist zwar immer noch auf der Ätherebene, aber er kann von der materiellen und der Ätherebene aus angegriffen werden.

Wenn ein Geist, der Zauber wirken kann, auf der Ätherebene ist, wirken seine Zauber nicht auf die materielle Ebene. Sie wirken aber ganz normal auf ätherische Ziele. Wenn ein solcher Geist sich manifestiert, wirken seine Zauber nicht nur auf ätherische Ziele, sondern auch auf Ziele auf der materiellen Ebene. Eine Ausnahme stellen hier nur Berührungsauber dar, da die Berührungsauber eines Geistes nicht auf materielle Ziele wirken.

Verderbender Blick (ÜF): Mit diesen Blickangriff können Geister lebendige Kreaturen innerhalb eines Radius von 9 m verletzen. Die Kreaturen, die den Blick des Geistes „treffen“, müssen einen Zähigkeitswurf (SG 10 + 1/2 TW des Geistes + Charismamodifikator des Geistes) machen. Misslingt der Wurf erleiden sie 2W10 Punkte normalen Schaden und 1W4 Punkte dauerhaften Charismaverlust.

Körperlos: Körperlose Kreaturen sind immun gegen alle normalen Angriffsformen. Sie können nur von anderen körperlosen Kreaturen, Waffen mit einer Verzauberung von +1 oder besser, zauberähnlichen, magischen oder übernatürlichen Effekten betroffen werden. Es besteht eine 50% Wahrscheinlichkeit, dass sie Schaden von einer körperlichen Quelle ignorieren können. Sie können sich frei durch feste Gegenstände und Objekte bewegen, und ihr Angriffe gehen einfach durch Rüstungen, Schilde und natürliche Rüstungen hindurch. Ausserdem bewegen sich körperlose Kreaturen lautlos.

Wiederkehr (ÜF): In den meisten Fällen ist es fast unmöglich einen Geist im Kampf zu vernichten. Der „zerstörte“ Geist wird in der Regel innerhalb von 2W4 Tagen wiederkehren. Selbst die mächtigsten Zauber sind häufig nur eine temporäre Lösung. Ein Geist, der „zerstört“ wurde, kann zu dem Ort, an dem er spukt zurückkehren, wenn er einen Wurf auf seine Stufe (1W20 + Stufe des Geistes oder seine TW) gegen SG 16 schafft. Im Prinzip

ist die einzige Möglichkeit einen Geist permanent zu zerstören, den Grund für sein Dasein zu ermitteln und dieses Unrecht wieder gut zu machen. Die genauen Gründe sind bei jedem Geist natürlich anders und können unter Umständen ausführliche Nachforschungen erforderlich machen.

Untot: Untote Kreaturen sind immun gegen den Geist beeinflussende Wirkungen, Gift, Schlaf, Lähmung, Betäubung und Krankheiten; wird nicht von kritischen Treffern, Betäubungsschaden, Attributsschaden, Energieentzug oder Tod durch massiven Schaden betroffen.

Vorbereitete Zauber (5/5/5/4): Grad 0 - Kleinere Wunde heilen, Magie entdecken (3), Resistenz; 1. Grad - Befehl, Furcht auslösen (3), Heiligtum; 2. Grad - Fesseln, Person festhalten (3), Zone der Wahrheit; 3. Grad - Fluch, Unauffindbarkeit, Undurchdringliche Dunkelheit, Unsichtbarkeit aufheben.

➤ **Unterführer der Kobolde:** Kobold; KÄM 3; HG 3; Kleiner Humanoider (Reptil); TW 3W10; TP 20; INI +1 (GE); BR 9 m; RK 16; A Nahkampf +2 (1W6-1, Halbspeer), Fernkampf +4 (1W8, Leichte Armbrust); BE Dunkelsicht 18 m, Lichtempfindlichkeit; GES RB; RW: REF+2, WIL +1, ZÄH +3; ST 8, GE 13, KO 11, IN 10, WE 10, CH 10.

Fertigkeiten & Talente: Entdecken +2, Handwerk (Fallenmacher) +2, Lauschen +2, Leise bewegen +5, Suchen +2, Verstecken +9; Ausweichen, Wachsamkeit.

Lichtempfindlichkeit (AF): Kobolde erleiden in hellem Licht oder im Wirkungsbereich des Zaubers *Tageslicht* -1 auf ihre Angriffswürfe.

Ausrüstung: Halbspeer, beschlagene Lederrüstung, leichte Armbrust, 10 Bolzen, Gürteltasche mit 15 GM.

➤ **Anführer der Kobolde:** Kobold; KÄM 5; HG 5; Kleiner Humanoider (Reptil); TW 5W10; TP 35; INI +1 (GE); BR 9 m; RK 18; A Nahkampf +8 (1W6+3, Kurzsword +1), Fernkampf +6 (1W8, Leichte Armbrust); BE Dunkelsicht 18 m, Lichtempfindlichkeit; GES RB; RW: REF+2, WIL +1, ZÄH +4; ST 9, GE 13, KO 11, IN 10, WE 10, CH 12.

Fertigkeiten & Talente: Entdecken +2, Handwerk (Fallenmacher) +2, Klettern +1, Lauschen +2, Leise bewegen +4, Suchen +2, Verstecken +10; Ausweichen, Wachsamkeit, Waffenfinesse (Kurzsword), Waffenfokus (Kurzsword), Waffenspezialisierung (Kurzsword).

Lichtempfindlichkeit (AF): Kobolde erleiden in hellem Licht oder im Wirkungsbereich des Zaubers *Tageslicht* -1 auf ihre Angriffswürfe.

Ausrüstung: Kurzsword +1, Kettenpanzer, leichte Armbrust, 10 Bolzen, Gürteltasche mit 145 GM.

➤ **Oppol:** Kobold, HXM 8; HG 8; Kleiner Humanoider (Reptil); TW 8W4+16; TP33; INI +1 (GE); BR 9 m; RK 13; A Nahkampf +2 (1W4, Dolch), Fernkampf +5 (1W4, Dolch); BA Zauber; BE Dunkelsicht 18 m; Lichtempfindlichkeit; GES RB; RW: REF +3, WIL +6, ZÄH +2; ST 6, GE 13, KO 14, IN 10, WE 10, CH 16.

Fertigkeiten & Talente: Entdecken +2, Handwerk (Fallenmacher) +2, Konzentration +10, Lauschen +2, Leise bewegen +2, Suchen +2, Verstecken +8, Wissen (Arkanes) +2, Zauberkunde +4; Wachsamkeit, Ausweichen, Schriftrolle anfertigen.

Lichtempfindlichkeit (AF): Kobolde erleiden in hellem Licht oder im Wirkungsbereich des Zaubers *Tageslicht* -1 auf ihre Angriffswürfe.

Bekannte Zauber (6/7/7/6/3): Grad 0 - Aufblitzen, Benommenheit, Meisterhaftes Geräusch, Kältestrahl, Magie entdecken, Magierhand, Öffnen/Schließen; 1. Grad - Erscheinung verändern, Furcht auslösen, Magierrüstung, Magisches Geschoss, Rascher Rückzug; 2. Grad - Gestalt verändern, Spinnennetz, Unsichtbarkeit; 3. Grad - Blitz, Monster herbeizaubern III; 4. Grad - Feuerfalle, Eissturm.

Ausrüstung: Charismaumhang +2 (+2 Verbesserungsbonus auf Charisma), Trank: Schwere Wunden heilen, Gürteltasche mit 250 GM.