

DIE GÄRTEN DES TODES

VON CARSTEN HOPF



WERDEN DIE ABENTEURER DIE INVASION DER DÄMONISCHEN PFLANZEN AUFHALTEN
UND DAS BÖSE MIT STUMPF UND STIEL AUSROTTEN?

**EIN DND 5 ANFÄNGER-ABENTEUER FÜR VIER BIS SECHS SPIELERINNEN UND
SPIELER DER ERSTEN STUFE**



WWW.VORSICHT-FEUERBALL.DE

DIE GÄRTEN DES TODES



IE GÄRTEN DES TODES IST EIN DnD ABENTEUER für vier bis sechs Charaktere der 1. Stufe, in dem die Spieler ein Dorf vor einer Invasion dämonischer Pflanzenwesen schützen müssen. Das Abenteuer lässt sich in drei bis sechs Sitzungen durchspielen. Am Ende sollten die Charaktere Stufe drei erreicht

haben und bereit sein für größere Herausforderungen. *Die Gärten des Todes* ist ein Einführungsabenteuer für neue Spielerinnen und Spielleiter und enthält Tipps, um einer neuen Spielleitung den Einstieg einfacher zu machen. Der Text ist keine umfassende Anleitung, aus der man Pen-and-Paper-Rollenspiele lernen kann. Um *Die Gärten des Todes* zu spielen, benötigt eine Rollenspielgruppe die Regeln aus dem DnD Startersets oder dem [Deutschen Systemreferenzdokument](#). Natürlich kann das Abenteuer auch mit den kompletten Regeln aus dem Spielerhandbuch gespielt werden. Vor der ersten Runde sollte die Spielleitung (SL) das Abenteuer durchgelesen haben.

ABKÜRZUNGEN UND FORMATIERUNG

- Abkürzung: SL = Spielleitung.
- Ansonsten werden die gängigen Abkürzungen für DnD Stats verwendet.
- Wichtige Orte haben einen Beschreibungstext, der hell hervorgehoben ist. Dieser Text kann den Spielerinnen und Spielern vorgelesen werden, wenn die Abenteurer den Ort betreten.
- Monsternamen werden bei ihrem ersten Auftauchen in **Fettdruck** geschrieben. Das ist der Name, unter dem dieses Monster im Anhang oder im Deutschen [Systemreferenzdokument](#) zu finden ist.
- Zauber und magische Gegenstände werden *kursiv* geschrieben.
- Dieses Abenteuer nutzt aus stilistischen Gründen in den Vorlese-Texten den historischen Begriff 'Schritt'. Damit ist ein Meter gemeint. In den normalen Texten benutzen wir Meter als Längeneinheit.

ÜBER DIE MONSTER IN DIESEM ABENTEUER

Aus Lizenzgründen ist es nicht möglich, sämtliche Original-DnD-Monster in Gratisabenteuern zu nutzen. Bestimmte Monster, wie der Quasit, sind frei. Andere dürfen nur in Kaufabenteuern benutzt werden. Die Monster im Anhang des Abenteuers wurden deshalb als kreativer 'Ersatz' für blockierte Kreaturen entworfen. Wenn man das DnD Monsterhandbuch besitzt, kann man die Monster aus dem Anhang mit den entsprechenden Monstern aus dem Handbuch ersetzen. Der Herausforderungsgrad sollte dabei identisch sein. Wenn Ihr dazu Fragen habt, postet diese auf unserer Seite www.vorsicht-feuerball.de in den Kommentaren, meldet Euch per email (chopf@2053.net) oder auf unserem Discord Server (<https://discord.gg/tXcebkKFC>).

HINTERGRUND

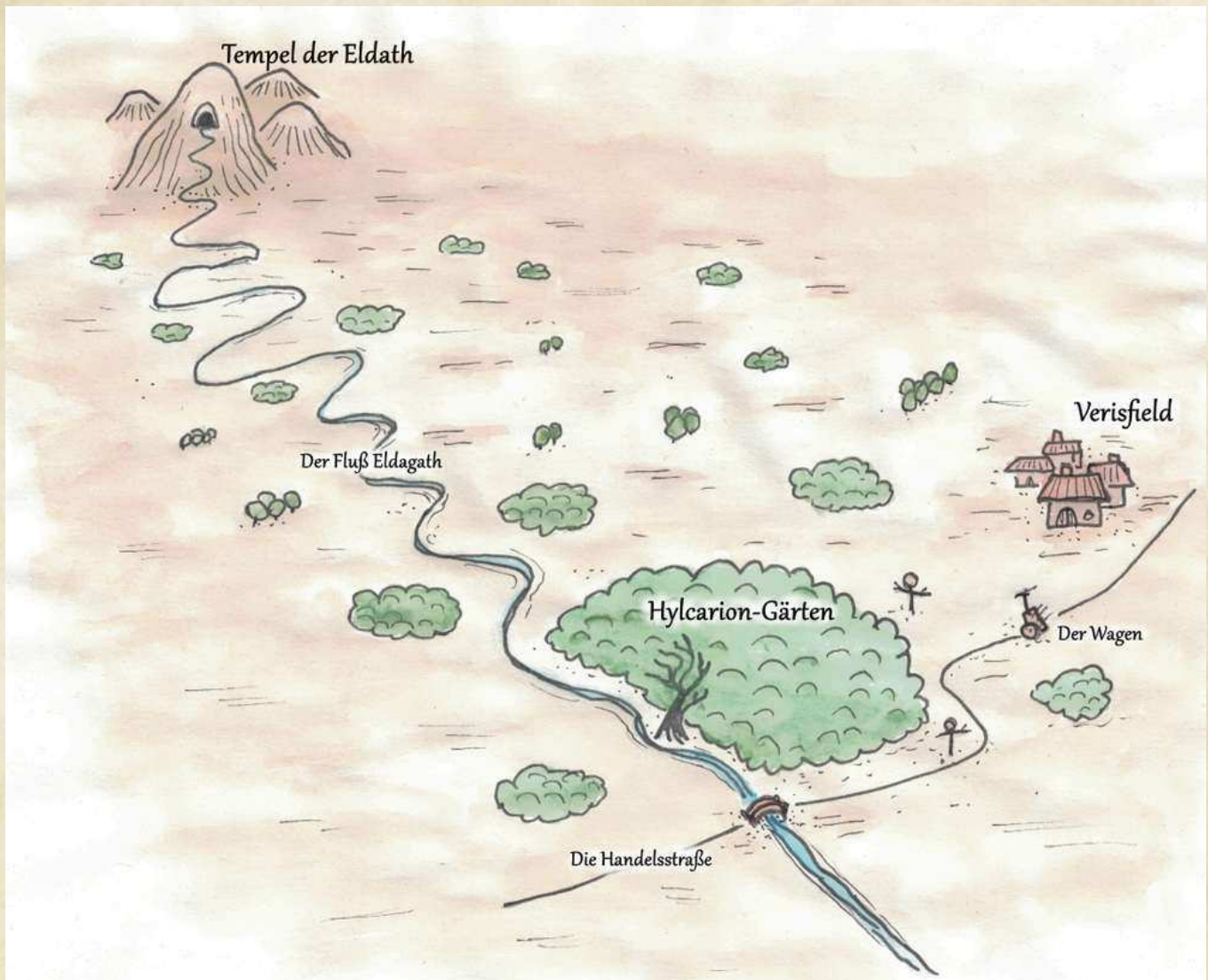
DÄMONISCHE GEFAHR IN VERISFIELD

Nicht weit entfernt von dem friedlichen Dörfchen Verisfield lebt in einem abgeriegelten Teil eines weitläufigen unterirdischen Höhlenreiches (auch bekannt als 'Unterreich') ein jämmerlicher Stamm Reptiloiden (siehe Anhang) unter der Führung des Schamanen Slorrsch. Für einen Reptiloiden ist der ehrgeizige Slorrsch erstaunlich clever. Die Chance des Schamanen kam, als der dämonische Quasit Iqueck auf den Stamm traf. Iqueck dient der Dämonenprinzessin Cyagora, der Alles-Überwuchernden. Von ihr war der Quasit in die materielle Welt geschickt worden, um ihren Einfluss dort auszuweiten. Iqueck wurde der Vertraute des Schamanen und konvertierte schon bald den gesamten Stamm zu Anhängern Cyagoras. Unter der Anleitung von Iqueck gelang es den Reptiloiden das uralte Tor, das den Weg aus dem Höhlenreich an die Oberfläche blockierte, zu durchbrechen. Dahinter fand der Stamm einen Tempel der Naturgöttin Eldath, in dem ein tapferer Waldläufer eine einsame Wacht hielt. Nachdem sie diesen Helden besiegt hatten, schändeten die Reptiloiden den Tempel. Iqueck platzierte eine dämonische Saat in der heiligen Quelle, die im Tempel entsprang und vergiftete auf diese Weise den Fluss 'Eldagath', der die umliegenden Lande mit Wasser versorgte.

Schon kurze Zeit später begann das Gift seine Wirkung zu entfalten: Die Obstgärten, die flussabwärts lagen, gerieten unter den Einfluss der Dämonenprinzessin Cyagora. Pflanzendämonen und andere unheilige Gewächse schossen aus der Erde und töteten die arglosen Menschen, die diese Gärten bestellten.

CONTENTWARNUNG

In diesem Abenteuer werden Szenen geschildert, in denen Gewalt gegen humane Lebewesen und Tiere vorkommt. Des Weiteren wird geschildert, wie Leichen und Kadaver von den Mächten des Bösen zu Dünger verarbeitet werden. Spielleiterinnen und Spielleiter sollten im Vorfeld mit ihren Gruppen abklären, ob diese Themen akzeptiert werden. *Die Gärten des Todes* ist kein Horror-Szenario, weshalb diese Beschreibungen keinen großen Raum einnehmen. Die SL sollte situativ entscheiden, wie entsprechende Szenen geschildert und ausgespielt werden.



Hinweis: Die obige Karte soll der Spielleitung einen Überblick über die Orte geben und ist nicht maßstabsgerecht. Der Tempel ist deutlich weiter entfernt, als auf der Karte eingezeichnet. Bei den Beschreibungen der Orte ist im Text angegeben, wie lange man braucht, um sie zu erreichen.

ABLAUF DES ABENTEUERS

Das Abenteuer beginnt mit der Ankunft der Heldengruppe in dem Dörfchen Verisfield, wo sie schnell von einem vergifteten Brunnen und Angriffen auf Händler und Bauern hören. Nach einigen Untersuchungen sollte den Spielern klar werden, dass in den nahegelegenen Obstgärten etwas Unheilvolles vor sich geht. Die Abenteurer sollten dann zu den Hylcarion-Gärten wandern und dort auf dämonische Pflanzenmonster treffen. Um die Gärten zu reinigen, müssen die beiden Sendboten Cyagoras besiegt werden: Der Apostel Rubus Morbius und die mächtige Todesweide, die eine Gefahr für die ganze Gegend darstellt. Während der Erforschung der Gärten finden die Charaktere Hinweise darauf, dass die Veränderung der dortigen Pflanzen mit der Vergiftung des benachbarten Flusses zu tun hat.

Nachdem alle Gegner in den Gärten besiegt wurden, treten die Helden eine Wanderung entlang des Flusses

in Richtung seiner Quelle an, um den Ursprung des Übels zu finden. Nach einigen Begegnungen findet die Gruppe die Quelle, die in einem Heiligtum der Göttin Eldath entspringt. Dort entdecken sie einige Reptiloiden, die offenbar aus einem Teil des Unterreichs hier eingedrungen sind. Wenn sie alle Gegner besiegt haben, können die Helden die Vergiftung des Flusses rückgängig machen. Um das Böse endgültig zu vertreiben, müssen sie das Lager der Reptiloiden im Unterreich finden und den Schamanen unschädlich machen.

DER START

DAS ERSTE TREFFEN DER GRUPPE

Es gibt viele Möglichkeiten, das erste Treffen einer Abenteuergruppe auszuspielen. Das Ziel dieser Spielszene ist es, herauszufinden, warum die Abenteurer überhaupt zusammen losziehen. Manche Gruppen bevorzugen einen schnellen Start, um zügig zur Handlung des Abenteuers zu kommen. Andere mögen lieber eine lange Szene mit viel Rollenspiel und Dialogen zwischen den Spieler-Charakteren, in denen sich die Helden erstmal kennenlernen. Egal wie intensiv Ihr den Einstieg gestalten wollt, bevor das Abenteuer richtig losgeht, sollte jede Spielerin und Spieler kurz das Aussehen des eigenen Helden beschreiben, damit der Rest der Gruppe ein Bild des Charakters im Kopf hat. Im Folgenden findet Ihr zwei Gründe ('Hooks'), die erklären können, warum sich die Heldinnen und Helden in dieses Abenteuer stürzen. Wenn Ihr Ideen habt, die besser zu Euren Charakteren passen, solltet Ihr diese auf jeden Fall umsetzen!

HOOK 1: DAS TREFFEN IN DER TAVERNE

Jeder Spieler denkt sich einen individuellen Grund aus, warum sein Charakter in Verisfield ist. Vielleicht hat der Held Freunde hier im Dorf oder ist einfach nur auf der Suche nach Arbeit. Auf jeden Fall treffen sich alle Helden zufällig morgens in der Taverne 'Zum Papageien-Bär' beim Frühstücksbier. Im Schankraum hängt ein handgeschriebener Aushang, auf dem zu lesen ist, dass der Burgomeister auf der Suche nach 'unerschrockenen Helden' ist, die Interesse an einer Belohnung von 100 Goldstücken haben. Mögliche Kandidaten sollen sich doch bitte bei ihm persönlich melden.

HOOK 2: IHR KENNT EUCH VON FRÜHER

Die Charaktere haben zusammen als Wachen eine Warenlieferung aus der Hauptstadt nach Verisfield begleitet. Nun warten sie darauf, dass eine Lieferung aus dem Dorf zurück in die Hauptstadt aufbricht. Leider wird die Karawane abgesagt, da die Straßen seit ein paar Tagen zu unsicher geworden sind. Gerüchte gehen um, dass bereits mehrere Reisende von seltsamen Kreaturen angegriffen wurden. Der Burgomeister ruft die Charaktere zu sich und bittet sie, zu untersuchen, wer oder was für diese Angriffe verantwortlich ist. Dementsprechend startet das Abenteuer direkt im Büro des Burgomeisters.

TEIL 1: DAS DORF VERISFIELD

Verisfield ist ein kleines Bauerndorf, in dem etwa 20 Familien leben, die entweder die umliegenden Felder bestellen oder Viehzucht betreiben. Bekannt ist das Dorf vor allem für das leckere Obst, das hier angebaut wird und für die Weine und Schnäpse, die aus diesem Obst hergestellt werden. Neben einer Brennerei und einer Schmiede gibt es noch einen kleinen Handelsposten, so dass Abenteurer die Möglichkeit haben, ihre Ausrüstung zu vervollständigen. Das Haus des Burgomeisters, das Gasthaus und der Brunnen werden im Folgenden detaillierter beschrieben.

WARUM GIBT ES KEINE KARTE FÜR DAS DORF?

Nicht alle Orte in einem Abenteuer müssen exakt beschrieben werden. Wenn die Gruppe an einen Ort kommt, der nicht eingeplant war, hilft es, sich auf eine allgemeine Beschreibung zu beschränken. Sollten die Spieler z.B. den Handelsposten von Verisfield betreten, reicht der Satz: 'Ihr betretet einen typischen Handelsposten voller Werkzeuge, wie man sie zur Feldarbeit benötigt.' Die Vorstellungskraft der Spielerinnen und Spieler wird die Lücken in der Beschreibung des Raums ausfüllen. Eine genaue Beschreibung für diesen Ort würde deshalb unnötigen Platz im Abenteuer belegen und unnötige Zeit am Spieltisch fressen. Um für Improvisation gerüstet zu sein, lohnt es sich, eine Liste mit Namen für zufällige NPCs und Gasthäuser bereitzuhalten. Hier findet Ihr auf [Vorsicht Feuerball !!!](#) eine Liste mit verschiedenen Fantasynamen, die Ihr für NPCs nutzen könnt.

DAS HAUS DES BURGOMEISTERS

Harpo Brantschwert, der Burgomeister von Verisfield, ist ein energischer Zwerg (**Gemeiner**), dessen Familie schon seit einigen Generationen in der Gemeinschaft von Menschen lebt. Harpo und seine Familie leben im oberen Stockwerk eines großflächigen, zweistöckigen Hauses, das sich direkt am Dorfplatz befindet. Im unteren Stock befindet sich ein Versammlungsraum, der Platz für 20 Dorfbewohner bietet und natürlich Harpos Büro. Wenn die Gruppe das Büro betritt, lies folgenden Text vor:

Ihr seid dem Aufruf des Burgomeisters gefolgt und sitzt nun im sauberen Büro von Harpo Brantschwert, einem Zwerg mit graumelierten Haaren und einem kurzen Bart. Harpo blickt euch über seinen ausladenden Schreibtisch hinweg an und sagt: "Ich mache mir ernste Sorgen um unsere Wasserversorgung. Aus dem Brunnen kommt nur noch stinkende Brühe, mit der wir nicht einmal mehr das Vieh tränken können. Nachdem wir gestern zwei Burschen zum Fluss geschickt hatten, mussten wir erfahren, dass auch das Wasser dort verdorben ist. Und was noch schlimmer ist: In den Obstgärten, die am Fluss liegen, scheinen gefährliche Dinge vor sich zu gehen. Die beiden Männer, die wir losgeschickt hatten, berichten von dunklen Gestalten, die sich zwischen den Pflanzen herumgetrieben haben. Ich möchte, dass ihr den Gärten einen Besuch abstattet und nach dem Rechten schaut. Wenn ihr irgendetwas findet, das die Sicherheit von Verisfield gefährdet, erwarte ich, dass ihr es unschädlich macht. Wir sind in der Lage, euch gut zu bezahlen. 100 Goldstücke für Euch, wenn ihr das Wasserproblem in den Griff bekommt."

Die 100 GM Belohnung ist für die gesamte Gruppe, nicht pro Abenteurer. Mit einem Charismacheck (Überzeugen) SG 12 läßt sich Harpo dazu überreden, den Abenteurern einen Vorschuß von 25 GM zu zahlen. Hinter dem Schreibtisch befindet sich eine verschlossene Schatulle mit der Dorfkasse (300 GM). Harpo hat den Schlüssel. Harpo kann den Abenteurern noch folgende Details zu den Gärten erklären:

- Die Gärten gehören Lady Marilla Hylcarion und ihrem Mann Brendan.
- Lady Marilla ist eine Beschützerin der Region. Normalerweise schaut sie alle zwei Tage im Dorf vorbei, um mit Nahrungsmitteln zu handeln. Nun ist sie bereits seit vier Tagen überfällig.
- Lady Marilla betet zu Chauntea, der Göttin der Landwirtschaft und stammt aus einer alten Linie von Abenteurerinnen.

- In den Gärten wird hauptsächlich Obst angebaut. Doch die beiden Kundschafter, die Harpo ausgesendet hat, haben berichtet, dass fast alle freien Flächen nun von dichten Dornenbüschen überwuchert sind.

Neben Harpo kann man im Haus des Burgomeisters auf Jenna und Killian treffen. Die beiden sind **Wachen**, die für Ruhe im Dorf sorgen sollen. Beide sind nicht besonders mutig, lassen sich aber eventuell überreden, die Abenteurer zu begleiten. Dazu muss ein Gruppencheck auf Charisma (Überzeugen) mit SG 13 pro Wache gelingen. Bieten die Abenteurer den Wachen einen Anteil von 10 GM (pro Wache) von der Belohnung an, wird der Wurf mit Vorteil gemacht. Gruppenchecks sind Fertigkeitswürfe, bei der jedes Gruppenmitglied den Wurf ablegen muss. Hat die Mehrzahl der Charaktere Erfolg, gilt der Check als geschafft. Bei Unentschieden entscheidet die SL.

WENN NPCs DIE GRUPPE BEGLEITEN...

Viele SL empfinden es als Stress, wenn sie NPCs spielen sollen, die die Gruppe für einen längeren Zeitraum begleiten. Hier ein paar Tipps, mit denen man sich als SL das Leben leichter machen kann:

- Gib die Spielwerte der NPCs den Spielern und überlasse ihnen das Würfeln und die Führung im Kampf.
- Notier Dir ein paar Stichworte zum Verhalten der NPCs und hefte den Zettel an die Innenseite Deines SL-Schirms. Bei Killian könnte stehen: 'Kratzt sich ungeniert am Hintern' und bei Jenna: 'Notorische Besserwisserin'. Schreib auf, was Du lustig findest!
- Wenn deine Gruppe gerade mal etwas ruhiger ist, schau auf den Zettel und streue ein paar Bemerkungen zu den NPCs ein. Killian kratzt sich ungeniert am Hintern, während er seine Rationen isst. Jenna hätte euch gleich sagen können, dass es sinnlos ist, ohne einen Feuermagier die Weide anzugreifen. Wenn Deine Spieler auf die Bemerkungen reagieren, entwickle eine kurze Spielszene daraus und hab Spaß. Wenn nicht, weiter zum nächsten Encounter...

DIE TAVERNE 'ZUM PAPAGEIEN-BÄR'

Das zweistöckige Gasthaus 'Zum Papageien-Bär' ist das einzige Gasthaus im Dorf. Wahrscheinlich ist es auch der Wohnort der Abenteurer. Die acht Zimmer im oberen Stockwerk bieten jeweils Platz für zwei Personen. Weitere Gäste können preiswert in der angrenzenden Scheune schlafen. Wenn die Helden das erste Mal den Schankraum betreten, lies folgenden Text vor:

Über dem Eingang zum Gasthaus hängt ein seltsam bemaltes Holzschild. Erst bei genauerem Hinsehen könnt ihr erkennen, dass es einen großen Bären zeigt, auf dessen Körper der Kopf eines bunten Papageien sitzt. Als ihr den weitläufigen Schankraum betretet, fallen euch sofort die zahlreichen, leerstehenden Tische auf. Hinter der langen Theke steht ein dürrer Mann mit blonden Haaren und poliert Gläser. Als er Euch sieht, blickt er auf und spricht euch an: "Ihr seht aus wie Leute, die davon leben, sich für Gold in Gefahr zu begeben. Falls ihr knapp bei der Kasse seid, schaut doch mal bei Burgomeister Brantschwert vorbei. Der hat vielleicht einen einträglichen Job für euch."

Direkt an der Theke hängt ein handgeschriebenes Plakat, auf dem zu lesen ist, dass der Burgomeister auf der Suche nach 'unerschrockenen Helden' ist, die Interesse an einer Belohnung von 100 Goldstücken haben. Die Stimmung im Gasthaus ist gedrückt, denn seit ein paar Tagen bleiben die Gäste aus.

Lediglich zwei Bauern (**Gemeine**), die aus dem Dorf stammen, genehmigen sich ein Bierchen an einem der Tische. Wenn die Charaktere sich an den Wirt hinter der Theke wenden (Jerome Stor, **Gemeiner**, etwa 50 Jahre alt, trinkt nur Wasser) oder mit den Bauern reden, können sie Folgendes erfahren:

- Der Brunnen des Dorfes ist vergiftet. Das Wasser stinkt und nicht mal die Tiere trinken es.
- Zwei Männer, die gestern zum Fluss geschickt wurden, um Wasser zu holen, sagen, dass der Fluss noch schlimmer stinkt als der Brunnen. Außerdem haben sie seltsame Gestalten zwischen den Bäumen des Hylcarion-Gartens gesehen. Der Burgomeister weiß bestimmt mehr darüber...
- Auf der Handelsstraße, die am Dorf vorbei führt, wurde der Wagen eines Händlers von Unbekannten angegriffen. Das Seltsame ist: Die Kisten mit der Ladung lagen verstreut im Gelände herum und wurden offensichtlich von den Räubern gar nicht angerührt. Vom Kaufmann und seinen Wachen fehlt aber jede Spur!

DER VERGIFTETE BRUNNEN

Nachdem die Abenteurer von dem vergifteten Brunnen gehört haben, wollen sie ihn möglicherweise untersuchen. Lies folgenden Text vor, wenn sie sich dem Brunnen nähern:

Der Brunnen des Dorfes befindet sich etwa 50 Schritt entfernt vom Dorfkern zwischen ein paar Wiesen. Schon von weitem kann man erkennen, dass alles Gras in der Nähe bräunlich dahinvegetiert. Disteln und Nesseln, die direkt am Brunnen wuchern, scheinen hingegen prächtig zu gedeihen. Als ihr euch nähert, schlägt euch ein fauliger Geruch entgegen, der aus dem Brunnen aufsteigt...

Ein Intelligenzwurf (Naturkunde) SG 12 zeigt, dass ein unbekanntes und unnatürliches Gift hier am Werk ist, da einerseits Gräser und Nutzpflanzen verrotten, aber andererseits stachelige Disteln und Nesseln hervorragend wachsen. Ein Blick in den Brunnen bringt keine weiteren Erkenntnisse, da der Boden in Dunkelheit gehüllt ist. Deshalb bleibt den Helden erstmal verborgen, dass am Grunde des Brunnens ein einzelner **Unkrautddämon** lauert, der durch das vergiftete Wasser entstanden ist. Sollten die Abenteurer den Schacht hinunter klettern, wird das garstige Biest versuchen, sich im stiefelhohen Wasser am Boden zu verstecken. Durch die Dunkelheit und das Wasser bekommt der Dämon Vorteil auf seinen Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit). Sollten die Abenteurer den Wassereimer herablassen, der mit einem Seil über dem Schacht befestigt ist, wird der Dämon in den Eimer steigen, um die Charaktere anzugreifen, sobald der Eimer wieder hochgezogen wurde.

Das Wasser des Brunnens stinkt faulig. Sollte jemand das Wasser trinken, muss er einen Konstitutions-Rettungswurf SG 12 ablegen. Misslingt der Wurf, ist der Charakter für eine Stunde *vergiftet*.

HEIMLICHKEIT UND ÜBERRASCHUNG

Die Regeln für Verstecken und Überraschung findet man im Spielerhandbuch oder im [Deutschen SRD auf Seite 86](#). Hier noch ein paar Hinweise:

- Da unterschiedliche Charaktere oft unterschiedliche Werte für Passive Wahrnehmung (kurz: PW) haben, können einzelne Charaktere innerhalb einer Gruppe überrascht sein, andere nicht.
- Nachdem klar ist, wer überrascht ist und wer nicht, wird Initiative gewürfelt.
- Niemand kann handeln, bevor die Initiative begonnen hat.
- Überraschte Charaktere können in der ersten Runde des Kampfes nicht handeln: Keine Bewegung, keine Aktion, keine Bonusaktion und auch keine Reaktion.

WEITERE ERMITTLUNGEN

Die Charaktere können neben den drei oben beschriebenen Orten noch weitere Nachforschung im Dorf oder in der näheren Umgebung anstellen. Die Ermittlungen sollten die Gruppe neugierig auf die Vorgänge in den Hylcarion Gärten machen.

HARPOS ERKUNDUNGSTRUPP ZUM FLUSS

Die beiden Männer namens Cludo und Ragnur (beide **Gemeine**), die von Harpo zum Fluss Eldagath geschickt wurden, berichten Folgendes:

- Das Wasser des Flusses ist noch schlimmer vergiftet als der Brunnen. Tote Fische schwimmen überall an der Oberfläche.
- Die Hylcarion Gärten sind in Nebel gehüllt. Seltsame knackende Geräusche dringen aus dem Nebel hervor.
- Dort, wo die Gärten an den Fluß grenzen, haben Cludo und Ragnur einen riesigen Schatten im Nebel gesehen, der sich langsam bewegte. Er war größer als ein Haus und sah aus wie eine riesige Krallenhand, die sich in den Himmel streckte.
- Irgendjemand hat Vogelscheuchen um die Gärten herum aufgestellt.
- Cludo und Ragnur haben es nicht gewagt, die Gärten zu betreten.

DER ANGEGRIFFENE WAGEN

Von den Bauern im Gasthaus und anderen Dorfbewohnern können die Abenteurer das Gerücht aufschnappen, dass auf der Handelsstraße im Süden ein umgestürzter Planwagen liegt. Die Handelsstraße führt an Verisfield vorbei. Ein Weg führt Richtung Süden direkt auf die Straße zu. Der Marsch zum Wagen dauert eine Stunde. Wenn die Gruppe beschließt, diesem Hinweis nachzugehen, können sie folgende Entdeckungen machen:

- Der umgestürzte Wagen liegt tatsächlich auf der Handelsstraße. Um den Wagen herum liegen ein paar Kisten und Fässer im Dreck. Weder der Besitzer des Wagens, noch die Zugtiere sind zu sehen. Der Ort des Unfalls ist gerade mal eine halbe Meile von der Brücke entfernt, die über den Fluß Eldagath führt.
- Eine genauere Untersuchung zeigt, dass zahlreiche dünne Stacheln im Holz des Wagens stecken. Die Stacheln sind ungefähr fingerlang und stammen von den Dornendämonen, die den Wagen angegriffen haben. Ein Medizinwurf SG10 entdeckt Gift auf diesen Stacheln.

- Zwischen den Trümmern kann man ein kleines Paket finden, das fünf Pfund Tabak der seltenen Sorte 'Hyrsams Rauchsignal' enthält. Charaktere mit einem kriminellen Hintergrund könnte auffallen, dass diesem Paket das Siegel der Gilde der Tabakpflanzer fehlt. Der Tabak ist also möglicherweise Schmuggelware.
- Mit einem Weisheitswurf (Überleben) SG 12 kann man herausfinden, dass ein Kampf stattgefunden hat. Schleifspuren und seltsame Fußspuren (von den Pflanzendämonen) deuten darauf hin, dass ein Ochse und zwei Humanoide in nordwestlicher Richtung davon gezerrt wurden. Wenn man den Spuren zwei Stunden über Felder und Auen folgt, führen sie direkt zum Tor der Hylcarion Gärten.

DER TEMPEL ILMATERS

Der einzige Tempel in Verisfield ist ein einfaches Holzgebäude mit einem leicht schiefen Glockenturm, das Platz für etwa 25 Gläubige bietet. Der Tempel ist dem Gott Ilmater geweiht und wird von der **Akolythin** Kerri Morgenholz betreut. Ilmater, der Gebrochene, ist ein passiver Gott, dessen Lehren besagen, dass mit genug Leidenschaftlichkeit alle Prüfungen überstanden werden können. Seine Symbole sind zwei gefesselte Hände oder eine Streckbank. Diese Zeichen sind auf ausgebleichenen Bannern im Tempel sichtbar. Kerri ist leider keine große Hilfe für die Gruppe. Sie beschränkt sich darauf, vergifteten Dorfbewohnern mit ihren Heilfähigkeiten zu helfen und hofft darauf, dass das Wasser bald wieder sauber ist.

TEIL 2: DIE HYL CARION- GÄRTEN

Die Reise zu den Gärten dauert zu Fuß zwei Stunden und führt durch Felder und Auen, in denen normalerweise Obst und Gemüse angebaut wird. Je weiter sich die Gruppe den Gärten nähert, desto deutlicher werden die Veränderungen, die durch das vergiftete Wasser hervorgerufen werden: Kulturpflanzen wie Getreide, Kürbisse und Obstbäume verkümmern zusehends. Brennesseln, Dornenbüsche oder Disteln hingegen wuchern und wachsen in ungeahnten Größen.

Wenn die Charaktere noch etwa eine halbe Stunde entfernt sind, beginnt sich Nebel zusammenzuziehen. Sobald die Helden in 100 Meter Entfernung sind, lies folgenden Text vor:

Aus dem Nebel taucht in einiger Entfernung eine dunkle Wand auf. Als ihr etwas näher kommt, erkennt ihr, dass es sich dabei um dichtes, dorniges Buschwerk handelt, das mindestens drei Schritt hoch ist. Weiter rechts vor dem Buschwerk steht in etwa 70 Schritt eine bewegungslose Gestalt, die wegen des Nebels kaum erkennbar ist.

Wenn sich die Gruppe aus Richtung des Dorfes genähert hat, führt ein Weg auf den Eingang der Gärten zu (Gebiet 2). Die Gestalt im Nebel ist eine **Zweiggolem**. Wenn die Charaktere sie untersuchen wollen, lies bei Gebiet '1 Die Zweiggolems' weiter. Solange sich die Charaktere in den Gärten bewegen, gelten folgende Bedingungen:

- Nebel und Nieselregen begrenzt die Sichtweite auf 60 Meter.
- Die Wege zwischen den Lichtungen sind 1,5 Meter breit, so dass die Abenteurer einer nach dem anderen gehen müssen.
- Auch wenn in Hörweite Kämpfe stattfinden, werden die Pflanzenwesen ihre Position auf der Karte nicht verlassen, um anderen Pflanzenwesen zu helfen. Die Biester gehen davon aus, dass es sich bei jedweden Kampfgeräuschen um den Lärm von Tieren oder Humanoiden handelt, die gerade erfolgreich zu Dünger verarbeitet werden.
- Die Dornenwände neben den Wegen sind drei Meter hoch.
- Sollte jemand in das dornige Buschwerk fallen, muss er einen Geschicklichkeits Rettungswurf SG 10 ablegen oder 1W4-1 Stichschaden hinnehmen. Außerdem ist der Charakter *festgesetzt*, bis er eine Aktion nutzt, um sich loszureißen.
- Das Buschwerk ist für normale Spielercharaktere nicht passierbar. Wenn man eine Klingenwaffe benutzt, um sich durchzuhacken, wird es zu schwierigem Gelände.

- Das Buschwerk kann mit Feuer dezimiert werden. Allerdings ist es aufgrund des feuchten Wetters nicht besonders gut brennbar. Um ein 1,5 Meter-Feld abzubrennen, benötigt man eine Minute Zeit. Feuer breitet sich nicht aus, sondern erlischt nach kurzer Zeit von alleine.
- Die Pflanzenwesen in den Gärten greifen an, sobald sie Fremde wahrnehmen und kämpfen bis zum Tod. Sie sind allerdings nicht besonders intelligent, weshalb man sie z.B. gut in Fallen locken kann.

1 DIE ZWEIGGOLEMS

Die Pflanzendämonen haben zum Schutz der Gärten Zweiggolems um das Buschwerk herum aufgestellt. Wenn sich die Gruppe einem der Zweiggolems auf 60 Meter nähert, lies folgenden Text vor:

Durch den Nebel erkennt ihr eine bizarre Gestalt: Eine krude Vogelscheuche, die an einem Holzpfehl aufgestellt ist. Der Kopf ist ein verrotteter Kürbis, in den zwei Rüben hinein gerammt wurden, die wie dämonische Hörner aussehen.

Die Zweiggolems stehen etwa zehn Meter vor dem Buschwerk im offenen Gelände. Die Zweiggolems sind mit großem Abstand platziert, so dass kein Sichtkontakt zwischen den einzelnen Monstern besteht. Jeder der Zweiggolems sieht etwas anders aus, da die Unkrautdämonen bei der Produktion der Konstrukte nicht immer die gleichen Materialien verwendet haben. So haben zum Beispiel einige Golems keine Kürbisse, sondern mit Stroh gefüllte Säcke als Kopf.

Entwicklung: Sobald jemand näher als 30 Meter kommt, springt der Zweiggolem mit einem gräßlichen Kreischen von ihrem Pfosten, läuft auf den Eindringling zu und greift an. Sollte er mit Fernwaffen angegriffen werden, wird er ebenfalls versuchen, den Schützen zu erreichen, um ihn zu töten. Sobald ein Gegner in Reichweite seines Heul-Angriffes gerät, wird der Zweiggolem ihn einsetzen.

MARSCHORDNUNG IN DUNGEONS

Sobald die Spieler und Spielerinnen in das Gestrüpp der Gärten eingedrungen sind, bewegen sie sich in einem Dungeon. Damit es bei Kämpfen nicht zu Diskussionen darüber kommt, wer vorne oder hinten steht, ist es sinnvoll, wenn die Abenteurer ihre Marschordnung im Vorfeld festlegen. Das kann mit Hilfe von Miniaturen oder Notizen auf einem Blatt Papier gemacht werden.

2 DER EINGANG

Die Hylcarion-Familie hatte den Eingang in ihre Farm mit einem schmiedeeisernen Rosenbogen verziert. Der dämonische Einfluss hat dieses filigrane Kunstwerk zu einem Symbol des Bösen verzerrt.

Ein schmaler Pfad führt durch die hohe Dornenhecke auf einen Torbogen aus rostigem Eisen zu. Schwarze Rosen mit übergroßen Dornen winden sich um den Bogen herum. Ein halb abgenagter Kuhschädel, um den ein Schwarm dicker Fliegen herumschwirrt, wurde am Kopf des Torbogens aufgehängt. Dahinter führt ein enger Pfad in die Tiefe des Dornengestrüpps.

Ein 1,5 Meter breiter Pfad führt durch den Rosenbogen hindurch. In den angrenzenden Dornenbüschen haben sich vier **Unkrautdämonen** versteckt, die den Eingang bewachen. Sie sind aufgrund ihrer Tarnfähigkeiten nicht von Pflanzen zu unterscheiden, solange sie sich nicht bewegen. Die Monster werden versuchen, den Helden in den Rücken zu fallen, um sie an der Flucht aus den Gärten zu hindern.

3 DIE STECKLINGE

Bevor die Gruppe diese Lichtung erreicht, hören alle Charaktere mit einer passiven Wahrnehmung von zwölf oder mehr Arbeitsgeräusche: Schritte und das wiederholte Gluckern von Wasser. Sollten die Abenteurer beschließen, sich anzuschleichen, müssen Heimlichkeitswürfe gegen die passive Wahrnehmung des Zweiggolems (10) abgelegt werden.

Auf der Lichtung vor Euch erkennt ihr eine lebendige Vogelscheuche, die mit einer Gießkanne ein Beet bewässert, in dem zehn krumme Pflanzstöcke stecken. Die Pflanzstöcke sehen ganz danach aus, als wären sie vor kurzem noch die Oberschenkelknochen verschiedener humanoider Kreaturen gewesen. An jeder Stange windet sich eine kleine, zappelnde Version derselben Pflanzenwesen hoch, die euch bereits am Eingang der Gärten attackiert haben. Neben dem Beet steht ein Fass, das offensichtlich mit einer Flüssigkeit gefüllt ist.

Solange die Charaktere unbemerkt bleiben, gießt der **Zweiggolem** die Stecklinge mit der bräunlichen Flüssigkeit aus dem Fass. Die kleinen Biester saugen die Brühe begeistert mit ihren kleinen Wurzelfüßen auf und quieken dabei begeistert. In dem Fass befindet sich eine Mischung aus Blut, Wasser und Dreck. Die Stecklinge sind zehn unreife **Unkrautdämonen** mit folgenden Änderungen:

- Sie haben jeweils nur einen Trefferpunkt.
- Sie verursachen bei einem Treffer nur 1 TP Stichschaden.
- Zudem sind sie mit Stricken an ihre Pflanzstöcke gebunden und deshalb *festgesetzt*.

Entwicklung: Sobald es zu einem Kampf kommt, beginnen die Stecklinge begeistert zu kreischen und versuchen sich loszureißen. Sie benötigen drei Runden, bis sie sich befreit haben.

ZU VIELE KÄMPFE?

Nicht alle Begegnungen in den Gärten sind für den Verlauf des Abenteuers wichtig. Die Spielleitung kann den Weg zum Hylcarion Haus oder zur Todesweide verkürzen oder verlängern, um die Gruppe mit mehr oder weniger Begegnungen zu konfrontieren. Die beiden wichtigen Ziele sind das Hylcarion Haus (10) und die Todesweide (9). Die Begegnung 'Schöne Aussichten' (4) dient dazu, den Charakteren etwas Orientierung zu geben. Alles andere kann je nach Geschmack weggelassen oder frei kombiniert werden.

4 SCHÖNE AUSSICHTEN...

Sobald die Abenteurer diese Stelle erreichen, können sie einen Blick auf die monströse Todesweide werfen.

Der allgegenwärtige Nebel reißt für einen kurzen Moment auf und ein paar schwache Sonnenstrahlen fallen auf die überwucherte Landschaft. In Richtung Fluß könnt ihr die Silhouette einer riesigen Hand erkennen, die sich in den Himmel krallt. Dann erkennt ihr mit Schrecken, dass es sich bei der vermeintlichen Hand um einen riesigen Baum handelt. Es ertönt ein dumpfes Krachen und ihr seht, wie sich der monströse Baum langsam herunterbeugt, um seine Äste in den Fluss zu tauchen. In nördlicher Richtung hingegen fällt euer Blick auf eine kleine Anhöhe, die aus dem Buschwerk aufragt. Auf einer kleinen Lichtung auf der Hügelkuppe steht ein Landhaus mit angrenzender Scheune. Bei dem Gebäude muss es sich um den Wohnsitz der Hylcarion-Familie handeln.

5 DER FÜRST DES UNKRAUTS

Bevor die Gruppe diese Lichtung erreicht, hören alle Charaktere mit einer passiven Wahrnehmung von zwölf oder höher das Meckern von Pflanzendämonen. Sollten die Abenteurer beschließen, sich anzuschleichen, müssen Heimlichkeitswürfe gegen die passive Wahrnehmung der Dämonen (9) abgelegt werden.

Auf der Lichtung vor euch erkennt ihr im Nebel ein fettes, mit spitzen Dornen bedecktes Pflanzenbiest, das mit herrischen Gesten und unverständlichen Befehlen zwei weitere dürre Pflanzenwesen herumkommandiert. Diese beiden sind offenbar dabei, ihrem Meister einen primitiven Thron aus Stöcken, Knochen und Ranken zusammenzubauen. Der Anführer hält in seiner rechten Zweighand den Oberarmknochen eines Humanoiden. Auf der Spitze dieses morbiden Szepters wurde der Totenschädel eines Goblins befestigt.

Der dicke Anführer ist ein **Dornendämon** mit 18 TP, der sich für die Wiedergeburt des Dämonenprinzen Orkus hält. Die beiden Diener sind normale **Unkrautdämonen**.

Entwicklung: Wenn die Abenteurer fünf Minuten unbemerkt bleiben, stellen die Dämonen den Thron fertig. Daraufhin schickt der Anführer seine beiden Untertanen ins umliegende Buschwerk, um weitere Verzierungen für den Thron zu sammeln. Die beiden sind dann für zehn Minuten abwesend. In dieser Zeit sitzt der Anführer selbstzufrieden auf seinem Thron und jongliert mit seinem Szepter. Sollten die Abenteurer angreifen, bleiben sie ungestört. Sollte die Zeit ungenutzt verstreichen, kehren die Unkrautdämonen mit drei Totenschädeln zurück, die sie am Thron befestigen. Zum Dank verprügelt sie ihr Anführer im Anschluss mit dem Szepter.

6 VORSICHT EULENBÄR !!!

Bevor die Gruppe diese Lichtung erreicht, hören alle Charaktere Kampfgeräusche: Die Schreie eines sehr großen Vogels und das aufgeregte Kreischen von Unkrautdämonen. Da auf der Lichtung ein heftiger Kampf abläuft, ist es einfach sich anzuschleichen. Der SG für Heimlichkeits-Würfe gegen den Eulenbären ist 13 und für die Pflanzenwesen 9. Der Wurf kann allerdings mit Vorteil ausgeführt werden. Bemerkt nur der Eulenbär die Abenteurer, wird er sich erst auf sie stürzen, wenn alle Pflanzenwesen vernichtet sind. Die Plagen hingegen sind nicht in der Lage, einen vernünftigen Plan auszuführen und wechseln zwischen Angriffen gegen den Eulenbär und gegen die Abenteurer hin und her.

Vor euch findet auf einer Kreuzung ein erbittertes Gefecht statt. Ein gewaltiger Bär mit einem garstigen Eulenschädel kämpft mit einer kleinen Armee von Pflanzenbiestern, die ihn umzingelt hat. Mindestens 20 Pflanzenwesen liegen bereits zerfetzt auf dem Kampfplatz. Doch auch der Eulenbär hat zahlreiche blutende Wunden.

Der **Eulenbär**, der durch den Geruch von Kadavern angelockt wurde, hat eine Erschöpfungsstufe (Nachteil auf alle Fertigkeitswürfe) und verfügt nur noch über 30 TP. Seine Gegner sind 4 **Unkrautdämonen**, 1 **Dornendämon** und 1 **Rankendämon**. Der Rankendämon feuert die anderen Pflanzenwesen in der Allgemeinsprache an und beschreibt dabei mit blutigen Worten, wie erfreut die Herrin Cyagora sein wird, wenn man mit dem Kadaver des mächtigen Eulenbären die Todesweide düngen würde.

Entwicklung: Sollten die Abenteurer darauf warten, wie der Kampf ausgeht, kann die SL das Gefecht nach diesen vorbestimmten Ereignissen ablaufen lassen, anstatt jeden Angriff und Schaden einzeln auszuwürfeln:

- Runde 1: Der Eulenbär tötet zwei Unkrautdämonen und erleidet 13 Schadenspunkte
- Runde 2: Der Eulenbär tötet zwei Unkrautdämonen und erleidet 8 Schadenspunkte
- Runde 3: Der Eulenbär tötet den Dornendämonen und verletzt den Rankendämon. Er erleidet 4 Schadenspunkte.
- Runde 4: Der Eulenbär kämpft mit dem Rankendämon und verletzt diesen weiter.
- Runde 5: Der Eulenbär zerfetzt den Rankendämon und beendet mit 4 verbliebenen TP schwer verletzt den Kampf.

Natürlich kann die SL den Kampf auch detailliert auswürfeln oder einen anderen Verlauf bestimmen. Sobald die Charaktere eingreifen, sollte der Kampf auf jeden Fall mit den normalen Regeln abgewickelt werden.

7 AM FLUSS

Diese Beschreibung kann eingesetzt werden, wenn die Heldinnen und Helden das Ufer untersuchen.

Bevor ihr den Fluss sehen könnt, könnt ihr ihn riechen. Ein übler Fäulnisgestank liegt hier in der Luft. Das Wasser des Flusses Eldagath ist eine trübe, grün-braune Brühe, in der zahlreiche tote Fische schwimmen.

Sollte jemand das Wasser trinken, muss er einen Konstitutions-Rettungswurf SG 12 ablegen. Misslingt der Wurf, erleidet der Charakter 2 W4 Giftschaden und ist für 1W4 Stunden *vergiftet*.

8 DIE TODESWEIDE

Die Todesweide ist von vielen Stellen der Gärten durch den Nebel hindurch sichtbar (Siehe Begegnung 4).

Durch den Nebel könnt ihr einen riesigen Baum erkennen, dessen Wurzeln bis in den Fluss reichen. Die zehn Schritt hohe Baumkrone erhebt sich wie eine Klaue in den grauen Himmel. In dem massiven Stamm leuchtet aus zwei schrägen Rissen ein kränkliches, grünes Licht, so dass es für euch ganz so aussieht, als hätte dieser riesige Baum ein dämonisches Gesicht.

Die Todesweide ist ein Sendbote Cyagoras. Sie hat die Spielwerte eines **Erwachten Baumes** mit 80 TP.

Für eine 1. Stufe Gruppe kann ein Kampf mit der Weide schnell zum Tod führen. Es ist einfacher für die

Helden, wenn sie erst die Begegnungen im Haus der Hylcarions (Kapitel 3) absolvieren und dadurch eine Stufe aufsteigen. Sollten die Abenteurer trotzdem zuerst gegen die Weide antreten, ist das keine Katastrophe. Folgende Taktiken können auch auf niedrigeren Stufen zum Erfolg führen:

- Die Weide ist nicht besonders schnell. Die Helden können sie auf Abstand halten und mit Fernwaffen runter kämpfen.
- Angriffe mit Feuer sind besonders effektiv.
- Sollte ein Angriff schlecht laufen, erlaubt die langsame Bewegung der Weide eine Flucht der Helden. Die Weide wird die Helden nur innerhalb der Gärten verfolgen und nur, solange sie die Gruppe sehen kann.
- Charaktere, die im Kampf bewusstlos werden, lässt die Weide einfach liegen, da sie davon ausgeht, dass die Pflanzendämonen sie aufsammeln werden, um Dünger aus ihnen zu gewinnen. Die Freunde des Charakters haben also genug Zeit, eine bewußtlose Heldin wiederzufinden und zu versorgen.

Entwicklung: Sollten die Helden die Weide auf der 1. Stufe besiegen, sollten sie durch diesen Milestone in die 2. Stufe aufsteigen, wenn sie nicht bereits durch den Sieg gegen Rubus Morbius aufgestiegen sind (siehe Teil 3, Abschnitt 9).

KÄMPFE GEGEN ÜBERLEGENE MONSTER

Sollten Charaktere nur auf Gegner treffen, die zu ihrer Stufe passen? An dieser Frage scheiden sich in der PnP-Welt die Geister. Manche Spielerinnen oder Spieler könnten die Begegnung mit der Todesweide als unfair betrachten. Auf der anderen Seite schmeckt ein schlauer Sieg gegen einen überlegenen Gegner umso süßer. Es ist sinnvoll, mit allen Teilnehmern und Teilnehmerinnen vor dem Start des Abenteuers einmal abzuklären, welchen Spielstil sie bevorzugen würden. Was kann man als SL nun tun, um den Kampf einer Stufe 1 Gruppe gegen die Weide so fair wie möglich zu machen? Hilfreich ist es, den Charakteren die Schwächen des Gegners erkennbar zu machen. Dazu kann die SL bestimmte Dinge besonders eindringlich beschreiben. Bei der Todesweide würde es sich anbieten, zu erwähnen, wie schwerfällig sie ist oder wie ausgetrocknet und brennbar ihre Äste aussehen. Sollte es trotzdem zu unerwünschten Todesfällen kommen, kann die SL natürlich jederzeit festlegen, dass ein gefallener Charakter gar nicht tot ist, sondern nur bewusstlos geprügelt wurde. Nach dem Kampf kommt er mit einem verbliebenen TP in den Büschen zu Bewußtsein...

9 DAS HAUS DER HYLCAIONS

Sobald die Gruppe die Lichtung betritt, lies den Beschreibungstext vor. Sollten die Helden das Haus oder die Scheune näher erkunden, findet man alle Details unten in Teil 3.

Auf einer kleinen Lichtung inmitten des Dornengestrüpps steht ein Landhaus aus gemauertem Stein. Rechts neben dem Landhaus, etwa einen Steinwurf entfernt, steht eine große Holzscheune mit einem Doppeltor, dass einen Spalt offen steht. Sowohl aus der Scheune, als auch aus dem Haus dringen Arbeitsgeräusche zu euch herüber. Als ihr genauer hinseht, erkennt ihr, dass das Haus über und über mit Ranken überwuchert ist...



TEIL: 3 DAS LANDHAUS

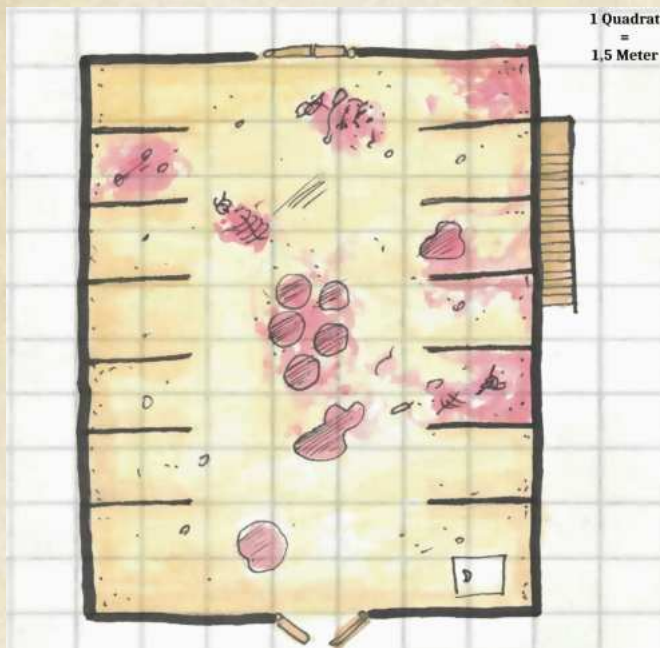
In diesem Teil des Abenteuers bekämpfen die Helden einen der Sendboten der Dämonenprinzessin Cyagora: Den Apostel Rubus Morbius. Rubus ist ein **Rankendämon**, der das gesamte Landhaus der Hylcarions überwuchert hat. Das Landhaus und die angrenzende Scheune stehen auf einer großen Lichtung im Dornengestrüpp der Gärten. Charaktere sollten ohne große Probleme die Lichtung umschleichen können, ohne dass die Pflanzenwesen im Haus oder in der Scheunen etwas merken. Dadurch können sich die Helden ein Bild von der Situation machen und entscheiden, wo sie zuerst angreifen wollen.

1 DIE SCHEUNE

Sobald die Gruppe sich der Scheune nähert, lies den Beschreibungstext vor.

Die große Scheune besteht vollständig aus Holz. Ein großes Doppeltor an der Vorderseite steht einen Spalt offen. Geräusche dringen aus dem Inneren. An der rechten Seite der Scheune führt eine schmale Holzstiege zu einer Tür, die in den Dachboden führt. Neben der oberen Tür und der Stiege ist ein Flaschenzug montiert.

Tagsüber ist das Innere der Scheune durch schwaches Licht erhellt, das durch Spalten in den Wänden und durch das halboffene Tor fällt. Nachts ist es dunkel. Sollte ein Charakter die Scheune umschleichen, kann er folgende Dinge entdecken: Auf der Rückseite befindet sich ein identisches Doppeltor, das geschlossen ist. Das Tor ist allerdings nur angelehnt. Ein Blick ins Innere offenbart zwei **Unkrautdämonen** und zwei **Dornendämonen**, die in der Mitte der Scheune Tierkadaver mit Seilen an der Decke aufgehängt haben, um sie ausbluten zu lassen.



Die Scheune: Erdgeschoss



Die Scheune: Heuboden

Das Blut wird in mehreren Bottichen gesammelt, um zu Dünger verarbeitet zu werden. Durch diese Prozedur werden die Geräusche verursacht. Der Boden der Scheune ist mit Dreck und Blut bedeckt und es herrscht ein strenger Geruch wie in einem Schlachthaus. Links und rechts an den Wänden befinden sich leere Stallboxen, in denen die Hylcarions Rinder und Pferde untergebracht hatten. Sollten die Helden die Scheune durchsuchen, finden sie mit einem Wahrnehmungswurf SG 12 eine schwere Holzklappe, die in einen einfachen Kellerraum führt. Die Platte lässt sich nur mit einem Stärkewurf von 16 öffnen, weshalb die Plagen den Keller noch nicht betreten haben. Dort unten können die Charaktere eine große Menge an Nahrungsmittelvorräten finden. Außerdem befinden sich dort 10 Flaschen Rotwein und 3 Flaschen hochprozentiger Obstschnaps. Der Raum bietet genug Platz für eine lange Rast.

Auf dem Dachboden der Scheune wird Heu gelagert. Wenn sich die Charaktere hier oben bewegen, müssen sie Heimlichkeitswürfe gegen SG 9 ablegen, um die Aufmerksamkeit der Plagen im unteren Teil der Scheune zu vermeiden.

2 DAS WOHNHAUS

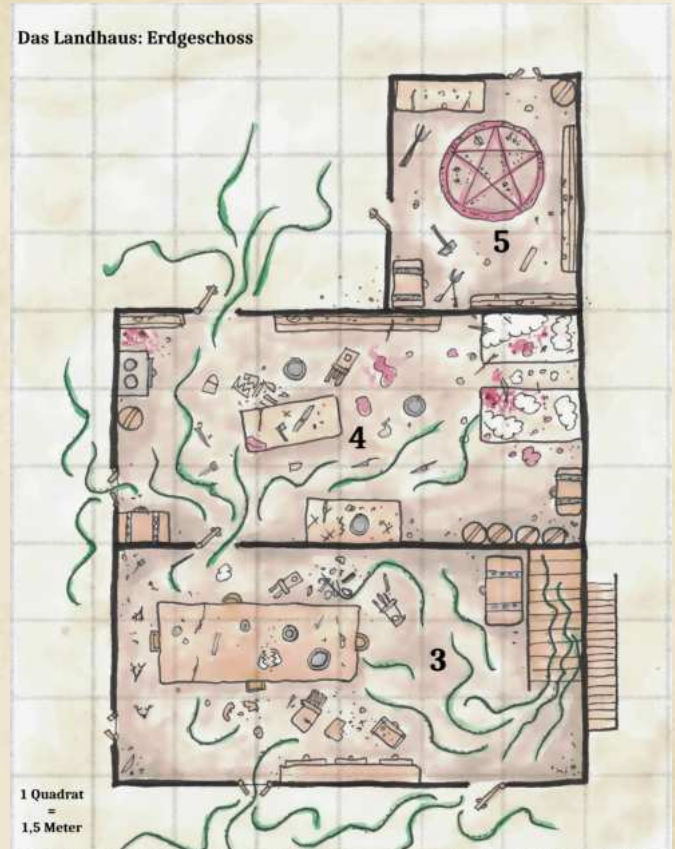
Sobald die Gruppe sich dem Wohnhaus nähert, lies den Beschreibungstext vor.

Das kleine Wohnhaus hat vor der Invasion der Pflanzenwesen sicher einen gemütlichen Eindruck gemacht, doch jetzt strahlt es eine fühlbare Aura des Bösen aus. Die Ranken, die durch das Dach, Fenster und Türen des Hauses nach draußen wuchern, bedecken praktisch das gesamte Gebäude. Es scheint so, als hätten sie ihren Ursprung unter einem Loch im Dach des oberen Stockwerks. Die Fenster haben stabile Holzläden, die durch die Ranken aufgestoßen wurden. Auch die Eingangstür steht einen Spalt offen. Das zweite Stockwerk des Hauses verfügt über eine kleine Dachterrasse, die durch eine Aussentreppe erreicht werden kann. Die Arbeitsgeräusche scheinen von der Rückseite des Hauses zu kommen.

Im gesamten Innenbereich des Hauses ist es dunkel. Sollte ein Charakter das Haus umschleichen, kann er folgende Dinge entdecken: An der Rückwand des Hauses befindet sich ein stabiler Holzschuppen (Raum 5). Die Geräusche, die die Gruppe gehört hat, kommen offensichtlich aus diesem Schuppen.

Sobald die Gruppe sich auf 1,5 Meter dem Haus nähert, attackieren die Ranken. Bei den Ranken handelt es sich um Rubus Morbius, den ersten Sendboten der Dämonenprinzessin Cyagora. Rubus ist ein **Rankendämon** mit 60 TP mit folgenden Änderungen.

- Der zentrale Körper von Rubus befindet sich in der Bibliothek des Hauses (Raum 9) im oberen Stockwerk, direkt unter dem Loch im Dach.
- Sollten seine Ranken attackiert werden, bekommt Rubus normalen Schaden.
- Sobald die Charaktere Rubus durch Treffer auf die Ranken auf 30 TP reduziert haben, zieht er seine verbliebenen Ranken als Bewegungsaktion zurück, verschließt dabei alle Türen und Fenster und kann von außen nicht mehr angegriffen werden.
- Allerdings befinden sich noch zahlreiche Ranken unter den Dielen des Hauses und in versteckten Spalten, so dass Rubus jeden Ort im Haus erreichen kann.
- Sollte ein Charakter sich von der Gruppe trennen oder besonders verwundbar sein, setzt er seine *Verstricken*-Fähigkeit ein und versucht dann den Charakter zu erwürgen. In diesem Fall können die Ranken wieder angegriffen werden. Rubus kann alle Ranken mit einer Bewegungsaktion zurückziehen, so dass sie nicht mehr attackiert werden können.
- Rubus spricht die Allgemeinsprache und wird die Helden während der Untersuchung des Hauses verhöhnen und darüber fabulieren, wie seine Herrin alle Völker und Tiere dieser Welt in Dünger verwandeln wird.
- Sobald Rubus nur noch 20 TP hat, greift er nicht mehr an und verstummt. Um ihn vollständig zu töten, muss man seinen Körper in der Bibliothek angreifen.



3 DER GEMEINSCHAFTSRAUM

Die Tür zu diesem Raum lässt sich einfach aufstossen.

Ein großer Gemeinschaftsraum füllt den vorderen Teil des Hauses aus. Links erkennt ihr eine große Speisetafel, die Platz für zehn Personen bietet. Rechts führt eine Holzterasse ins obere Stockwerk. Hinter der Tafel befindet sich eine Tür, hinter der ein weiterer Raum sein muss. Der Fußboden ist mit zerbrochenem Geschirr bedeckt. Zwischen den Scherben liegen ein halbes Dutzend Geweihe, die früher wohl als Trophäen die Wände verziert haben.

Normalerweise ist der Raum leer. Sollte die Spielleitung das Gefühl haben, dass die Spieler Lust auf einen Kampf haben, könnten sich hier ein **Dornendämon** und ein **Unkrautdämon** aufhalten, die 'Herr und Diener' nachspielen. Der Dornendämon sitzt in einer halb zerfetzten Weste am Kopf der Tafel und treibt den Pflanzendämon, der ein Tablett trägt, mit Stockhieben an, um von ihm bedient zu werden. Da die Biester sehr in ihr Spiel vertieft sind, beträgt die passive Wahrnehmung der beiden nur vier.

4 DIE KÜCHE

Sobald die Gruppe in den Raum blickt, lies den Beschreibungstext vor.

Der hintere Teil des Hauses wird von einer geräumigen Küche ausgefüllt. Neben einem schweren Eisenherd findet ihr zwei Tische, mehrere Regale, zwei Wasserfässer und zwei einfache Betten, in denen wahrscheinlich Mägde oder Knechte geschlafen haben. Überall verstreut liegen Töpfe, Küchenutensilien und zerschlagenes Geschirr. Die Strohmattmatzen der Betten wurden aufgeschlitzt. Eine angelehnte Tür führt auf den Hinterhof.

Im Ofen findet man ungewöhnlich geformte und verkohlte Holzstücke. Mit einem Intelligenzwurf (Natur) SG 12 kann man herausfinden, dass im Ofen ein Unkrautdämon verbrannt wurde. Wenn man die Wasserfässer ausleert oder genau durchsucht, findet man am Boden eines der Fässer einen goldenen Siegelring im Wert von 100 GM. Der Ring zeigt einen Apfelbaum, das Wappen der Hylcarion-Familie. Gute Charaktere, die den Ring später mit den Überresten von Lady Hylcarion beerdigen, sollten Inspiration erhalten.

LICHT UND DUNKELHEIT IM SPIEL

Sobald Rubus Morbus seine Ranken zurückzieht, verschließt er auch alle offen stehende Fensterläden und Türen, sofern sie noch intakt sind. Dann herrscht auch tagsüber im Haus Dunkelheit. In einem Spiel wie DnD, wo bestimmte Völker über Vorteile in der Dunkelheit verfügen, ist es wichtig zu wissen, wer etwas sehen kann und wer nicht. Die Pflanzendämonen in diesem Abenteuer verfügen über Dunkelsicht und benötigen kein Licht. Allerdings haben sie durch Licht keine Nachteile und sind innerhalb des Hauses oft damit beschäftigt, den menschlichen Alltag nachzuäffen. Wenn sich die Spielerinnen und Spieler also schwer damit tun, im Dunkeln das Haus zu erkunden, kann eine gnädige SL entscheiden, dass hier noch Licht brennt.

5 DER SCHUPPEN

Im Schuppen baut eine Gruppe von Pflanzendämonen neue Zweiggolems. Sobald die Gruppe hinein blicken kann, lies den Beschreibungstext vor:

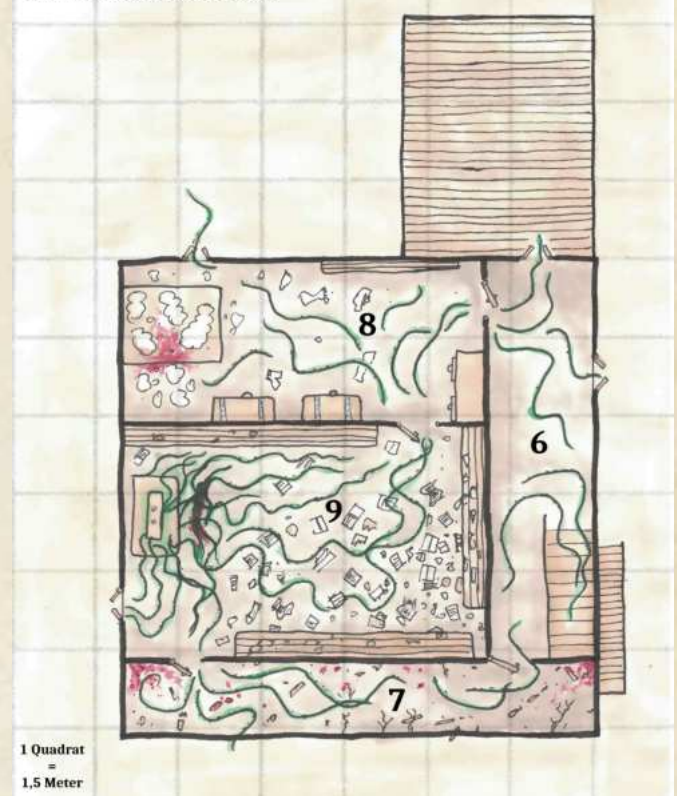
Der Schuppen hinter dem Haus diente den Hylcarions als Werkraum. Nun ist er ein Ort, an dem dunkle Rituale stattfinden... In einem mit Blut gezeichneten Zauberkreis fügen drei Unkrautdämonen Stöcke und Strohsäcke zu einer Vogelscheuche zusammen. Gerade sind die Biester dabei, einen alten Holzeimer als Kopf auf ihr Werk zu setzen.

Die **Unkrautdämonen** machen laute Geräusche (Hämmern, Sägen) bei ihrer Arbeit. Heimlichkeitswürfe

der Charaktere haben deshalb Vorteil. Wenn die Plagen nicht unterbrochen werden, ist der Zweiggolem nach fünf Minuten fertig. Dann übergießen die Pflanzenwesen ihr Werk mit Blut und stimmen krähenartige Geräusche an. Diese bizarre Beschwörung dauert etwa eine Minute. Danach erwacht der **Zweiggolem** zum Leben.

In der Scheune befinden sich zahlreiche Werkzeuge. Charaktere können nach Ermessen der Spielleitung ihre Ausrüstung entsprechend vervollständigen. Zudem kann man hier 2 W4 Flaschen Petroleum finden, die wie *Brandöl* (beschrieben im Spielerhandbuch) wirken.

Das Landhaus: Obergeschoss



6 DIE GALERIE

Die Treppe aus dem unteren Stockwerk führt in eine langgestreckte Galerie, in der mehrere Gemälde hängen, auf denen Portraits von Abenteurern abgebildet sind. Die Gesichter der Personen lassen darauf schließen, dass sie alle verwandt sind. Am hinteren Ende der Halle hängt eine halb zerschmetterte Tür in einem Durchgang, der auf den Balkon führt. Von dort fällt Licht in die kleine Halle. In der linken Wand erkennt ihr eine geschlossene Tür.

Mit einem aktiven Wahrnehmungswurf SG 10 kann man raschelnden Geräusche aus dem Zimmer jenseits der geschlossenen Tür (Raum 8) hören. Die Bilder zeigen folgende Mitglieder der Hylcarion-Familie:

- Bulgamas Hylcarion, ein bärtiger Krieger, mit dem Wappen Chaunteas auf seinem Schild. Lebte vor 150 Jahren. Starb im Kampf mit tollwütigen Eulenbären.
- Traion Hylcarion, ein hagerer Paladin der Chauntea mit blonden Haaren, der vor rund 100 Jahren lebte und an einem Hühnerknochen beim Essen erstickte.
- Estella Hylcarion, eine Bardin, die vor 50 Jahren lebte und wegen eines Spottliedes auf einen Fürsten hingerichtet wurde.
- Lykaria Hylcarion, eine ehrwürdige Priesterin der Chauntea und die Mutter von Lady Marilla. Sie starb vor 20 Jahren eines natürlichen Todes.

Charaktere die einen Intelligenzwurf (Geschichte) SG 16 schaffen, können sich bei der Untersuchung eines jeweiligen Bildes an Geschichten über die abgebildete Person erinnern. Wenn ein Charakter mit guter Gesinnung das Bild von Lykaria betrachtet, beginnt der Geist der Lady durch das Portrait zu sprechen:

Ein weißes Leuchten umhüllt die Frau auf dem Gemälde. Ihre Augen beginnen sich zu bewegen und blicken direkt in deine! Dann vernimmst Du eine geisterhafte Stimme in deinem Kopf: "Mutige Abenteurer! Das Böse, dem ihr auf der Spur seid, hat meine einzige Tochter getötet und unser Haus in Besitz genommen. Es ist das Werk der Dämonenfürstin Cyagora, der Wuchernden, die die materielle Welt mit Dornen überziehen will! Wenn Ihr den Fluch von diesem Land nehmen wollt, müsst ihr die Propheten Cyagoras vernichten: Zuerst Rubus Morbius, der aus dem geschändeten Altar in der Bibliothek in diesem Haus hervor wächst. Dort liegen auch die sterblichen Überreste meiner Tochter. Bitte begrabt sie neben dem Haus. Danach müsst ihr Euch mutig der Todesweide stellen. Wenn beide Sendboten vernichtet sind, folgt dem Fluß Eldagath bis zu seiner Quelle und bannt den Fluch der dort das Wasser verschmutzt." Genau in dem Augenblick, als die

alte Frau diese Worte vollendet hat, schlingen sich Ranken hinter dem Gemälde hervor und zerreißen es mit einem Ruck in Fetzen!

Die Abenteurer können versuchen, die Ranken anzugreifen, doch Rubus Morbius wird sich hier nicht auf einen Kampf einlassen und seine Arme, so schnell er kann, zurückziehen.

7 DIE TERRASSE IM ERSTEN STOCK

Der Terrasse des Hylcarion-Hauses kann entweder über die schmale Freitreppe an der Ostseite des Hauses oder durch eine zerschmetterte Tür im zweiten Stock betreten werden.

Hier oben hat ein schwerer Kampf stattgefunden. Holzsplitter der zertrümmerten Balustrade, eines zerstörten Schaukelstuhls und einer zerschmetterten Tür liegen überall verstreut. Umgestürzte Blumentöpfe vervollständigen das Bild der Verwüstung.

Als die Pflanzenwesen das Haus angriffen, fand hier oben der letzte Verteidigungskampf der Hylcarions gegen die Eindringlinge statt. Mit einem Intelligenzcheck SG 12 kann man erkennen, dass der Boden durch das Gefecht beschädigt wurde und nicht mehr sicher ist. Wenn sich mehr als 200 Pfund Gewicht auf der Terrasse befinden, bricht sie zusammen und stürzt in den Gemeinschaftsraum (3). Personen, die zu diesem Zeitpunkt hier stehen, müssen einen Geschicklichkeits-Rettungswurf SG 12 ablegen oder durch den Sturz 2 W6 Schaden hinnehmen.

8 DAS SCHLAFZIMMER

Das Schlafzimmer der Hylcarions wurde geplündert. Ein einzelner Unkrautdämon befindet sich allerdings noch hier.

Die raschelnden Geräusche, die aus diesem Raum dringen, stammen von einem einzelnen Unkrautdämonen. Das Biest ist in ein viel zu großes Nachthemd gekleidet und steht auf einem Hocker vor der Kleidertruhe von Lady Marilla. Der Rest dieses Schlafzimmers gleicht einem Schlachtfeld: Die Decken und Matratzen des Doppelbettes wurden aufgeschlitzt, so dass überall Daunen umher schweben. Auf dem Boden liegen Kleidungsstücke jeder Art verstreut.

Der **Unkrautdämonen** ist damit beschäftigt, Lady Hylcarions Kleider anzuprobieren. Charaktere, die sich anschleichen, bekommen deshalb Vorteil.

9 DIE BIBLIOTHEK

In diesem Raum wurzelt der Apostel Rubus Morbius, ein **Rankendämon** mit ursprünglich 60 TP, in einem entweihten Altar. Um die Gärten zu befreien, muss die Gruppe hier eindringen und den Apostel besiegen.

Ein übler Verwesungsgeruch schlägt Euch entgegen! Der Raum vor Euch ist überwuchert mit dichten Ranken, die ihren Ursprung in einem hölzernen Altar haben, der am Kopfende des Raumes steht. Zwischen den Ranken könnt ihr zahlreiche zerrissene Bücher und Schriftrollen sehen, die aus den Regalen stammen, die die Wände des Raumes bedecken. Vor dem Altar liegt die Leiche einer Frau in Rüstung.

Über dem Altar befindet sich ein Loch im Dach des Hauses, durch das der Dämon seine Tentakel-Ranken schieben kann, um Wesen in der näheren Umgebung des Hauses anzugreifen. Wie bereits in Abschnitt 2 beschrieben, wird Rubus Morbius alle Ranken zurückziehen, wenn seine TP auf 30 reduziert wurden. Wenn die Helden ihn in diesem Raum stellen, kämpft er bis zum Tod und überschüttet sie mit finsternen Prophezeiungen von einer dornenüberwucherten Welt unter der Herrschaft seiner Herrin Cyagora.

Die stark beschädigten Bücher in diesem Raum sind religiöse Texte über Götter der Natur oder Anleitungen zur Landwirtschaft. Charaktere, die die Bücher genau durchsuchen, können eine Karte der weiteren Umgebung finden, auf der die Quelhöhle des Flusses Eldagath eingezeichnet ist. Zeige dafür den Spielerinnen und Spielern die Umgebungskarte aus der Einleitung des Abenteuers.

Der Altar wurde ursprünglich aus dunklem Holz geschnitzt. Nach der Entweihung durch den Apostel wachsen nun Dornen aus dem Holz. Wenn ein *Segen* Zauber über den Altar gesprochen wird, verschwinden die Dornen und der Altar wird mit heiligem Leuchten wiederhergestellt. Dieser Effekt kann nach Ermessen der SL auch durch andere Handlungen wie die Fähigkeit 'Göttliche Macht fokussieren' eines Klerikers oder die Anwendung von Weihwasser erzielt werden. Der Charakter, der den Altar reinigt, bekommt Inspiration verliehen.

Schätze: Um den Altar herum und zwischen den Schriftrollen kann man die verstreuten Schätze finden, die die Pflanzenwesen als Tribut für ihren Apostel gesammelt haben:

- 700 KM, 75 SM und 33 GM.

Außerdem befindet sich an der Wand hinter dem Altar eine Holzplatte in die mit kunstvoll verzierten Buchstaben ein Gedicht geschnitzt wurde:

Du findest sie hoch im Baume und Strauch.

Und in leuchtendem Gold auf dem Acker auch.

Fahr sie ein vor dem ersten Frost!

Misslingt dir dies, findest du keinen Trost.

Unter dem Gedicht ragt ein kleiner eiserner Haken aus der Platte hervor, der aussieht, als könnte man dort etwas aufhängen. Die Lösung des Rätsels ist das Wort 'Ernte'. Spricht man das Wort aus, erscheint an dem Haken eine Lederschleife, an der eine goldene *Sichel +1* aufgehängt ist.

SNIPP, DIE GOLDENE SICHEL

Waffe (Sichel), Ungewöhnlich

Diese Sichel+1 hat die magische Eigenschaft, alle Seile und Taue, die nicht dicker sind als die Klinge der Sichel, mühelos durchtrennen zu können. Die Sichel trifft diese Ziele automatisch und verursacht ungeachtet der Trefferpunkte des Objektes immer genug Schaden, um sie zu zerschneiden.

Entwicklung: Die Vernichtung des Apostels stellt einen wichtigen Milestone im Kampf gegen die dämonische Invasion dar. Die Charaktere sollten in die 2. Stufe aufsteigen, falls sie nicht schon durch den Sieg gegen die Todesweide aufgestiegen sind (siehe Teil 2, Abschnitt 9).

ZEIT ZU RASTEN

Die Spielmechanik der 'kurzen Rast' ermöglicht es Spielerinnen und Spielern, auch größere Dungeons und Gebiete zu erforschen, ohne sich zurückziehen zu müssen. Irgendwann kommt aber in jedem Abenteuer der Punkt, an dem alle Ressourcen aufgebraucht sind und es Zeit wird für ein Schläfchen. Erfahrene Gruppen werden in den meisten Gebieten Möglichkeiten finden, um sich ungestört erholen zu können. In diesem Abenteuer kann man sich zum Beispiel in den Keller unterhalb der Scheune zurückziehen. Es hängt von der Spielleitung ab, wie sich die verbliebenen Monster jetzt verhalten. Dumme Gegner wie die Pflanzenmonster reagieren normalerweise nicht auf Spuren einer Infiltration. Andere Gegner, wie Orks oder Goblins, werden alles daran setzen, um Eindringlinge aufzuspüren und zu vernichten. Aber auch hier ist Vorsicht geboten: Wenn die Gruppe das Gefühl bekommt, dass keine Möglichkeit zur Rast besteht, kann der Spielfluss durch zahlreiche Rückzüge ins Stocken geraten.

TEIL 4: DER VERGIFTETE FLUSS

Dieser Wildnis-Teil des Abenteuers kann je nach Belieben ausgebaut oder verkürzt werden. Die Gruppe sollte erkannt haben, dass der Fluch durch den Fluß nach Verisfield gebracht wird und sich auf die Suche nach der Quelle des Bösen machen. Vorher können sie rasten und im Dorf ihre Ausrüstung aufstocken. Der Burgomeister wird die Belohnung so lange zurückhalten, bis er sicher ist, dass alle Gefahr gebannt ist. Der Brunnen im Dorf bleibt so lange vergiftet, bis die Quelle des Flusses Eldagath gereinigt wurde. Sobald sich die Gruppe dem Fluss nähert, lies folgenden Text vor:

Über dem Fluss liegt eine dünne Nebelwolke. Ein übler Gestank, eine Mischung aus Kompost, Sumpfgas und fauligem Fisch, liegt in der Luft. Das Wasser des Flusses hat eine trübe, grünliche Farbe. Zahlreiche tote Fische mit aufgedunsenen Bäuchen schwimmen an der Oberfläche.

Die Reise zur Quelle sollte ein bis zwei Tage dauern und mindestens eine lange Rast im Freien beinhalten. Während der Wanderung kann der SL einmal am Tag und einmal in der Nacht überprüfen, ob eine Zufallsbegegnung stattfindet. Die Chance beträgt 16 - 20 auf einem W20. Begegnungen können von der unteren Liste frei ausgewählt werden. Wenn es die Gruppe eilig hat, das Abenteuer zu beenden, können alle Begegnungen ignoriert werden.

1 DIE ANGLER

Bevor die Gruppe diesen Ort erreicht, hören alle Charaktere mit einer passiven Wahrnehmung von 14 oder höher das Meckern von Unkrautdämonen. Sollten die Abenteurer beschließen, sich anzuschleichen, müssen Heimlichkeitswürfe gegen die passive Wahrnehmung der Dämonen (9) abgelegt werden.

Am schlammigen Ufer erkennt ihr eine Gruppe von Pflanzenwesen, die mit langen Stangen im Wasser herumstochern. Neben den Biestern seht ihr einen großen Haufen toter Fische. In diesem Augenblick stößt eines der Pflanzenwesen einen Triumphschrei aus. An der Spitze seiner Stange hat sich ein Ledergürtel verfangen, den das Biest aus dem Wasser angelt. Am Gürtel erkennt ihr einen faustgroße Trankflasche, die mit einem knallgrünen Korken verschlossen ist.

Die Pflanzenwesen sind vier **Unkrautdämonen**. Die Flasche enthält eine Flüssigkeit, die in allen Farben des Regenbogens schillert und die natürlich ein Zaubersant ist. Wird die Flüssigkeit getrunken, muss

ein Konstitutions-Rettungswurf SG 14 abgelegt werden. Misslingt der Wurf, steht das Opfer für eine Minute unter der Wirkung des Zaubers *Unwiderstehlicher Tanz*. Der Rettungswurf kann in jeder neuen Runde am Ende des Zuges des Opfers wiederholt werden.

Entwicklung: Sobald die Flasche aus dem Wasser gefischt wurde, beginnen die Unkrautdämonen, sich um die Flasche zu streiten. Nach wenigen Augenblicken reißt die größte Plage einem ihrer Gegner sämtliche Ast-Arme und Beine ab und wirft sie in den Fluss. Die restlichen Biester geben danach klein bei und wenden sich wieder ihrer Arbeit zu. Wie die Begebenheit weitergeht, sollte die SL entscheiden :-)

2 DER SINGENDE BUSCH

Die Gruppe hört seltsamen Gesang aus einem nahen Gestrüpp. Dort steht ein Tollkirschenstrauch mit roten Früchten. Die Früchte haben winzige dämonische Gesichter und singen mit Fiselstimmen ein Lied zu Ehren der Dämonenfürstin Cyagora. Charaktere, die die Sprache Abyssal beherrschen, verstehen, dass es in dem Lied darum geht, die Welt zu überwuchern, alle Lebewesen zu vergiften und zu Kompost zu verarbeiten. Der Busch stellt keine Gefahr dar und kann mit Waffen oder Feuer vernichtet werden.

3 EIN VERBÜNDETER

Ein **Flimmerhund** wurde durch das Leiden der Natur aus der Feenwildnis hierher gelockt. Der Hund spürt, dass die Gruppe gegen die dämonische Invasion ankämpft. Bevor sich der Hund der Gruppe anschließt, wird er eine Weile ihr Verhalten beobachten. Diese Begegnung ist besonders sinnvoll, wenn sich die Gruppe mit den Kämpfen bisher schwer getan hat.

4 DAS LAGER DER BLAUEN AUGEN

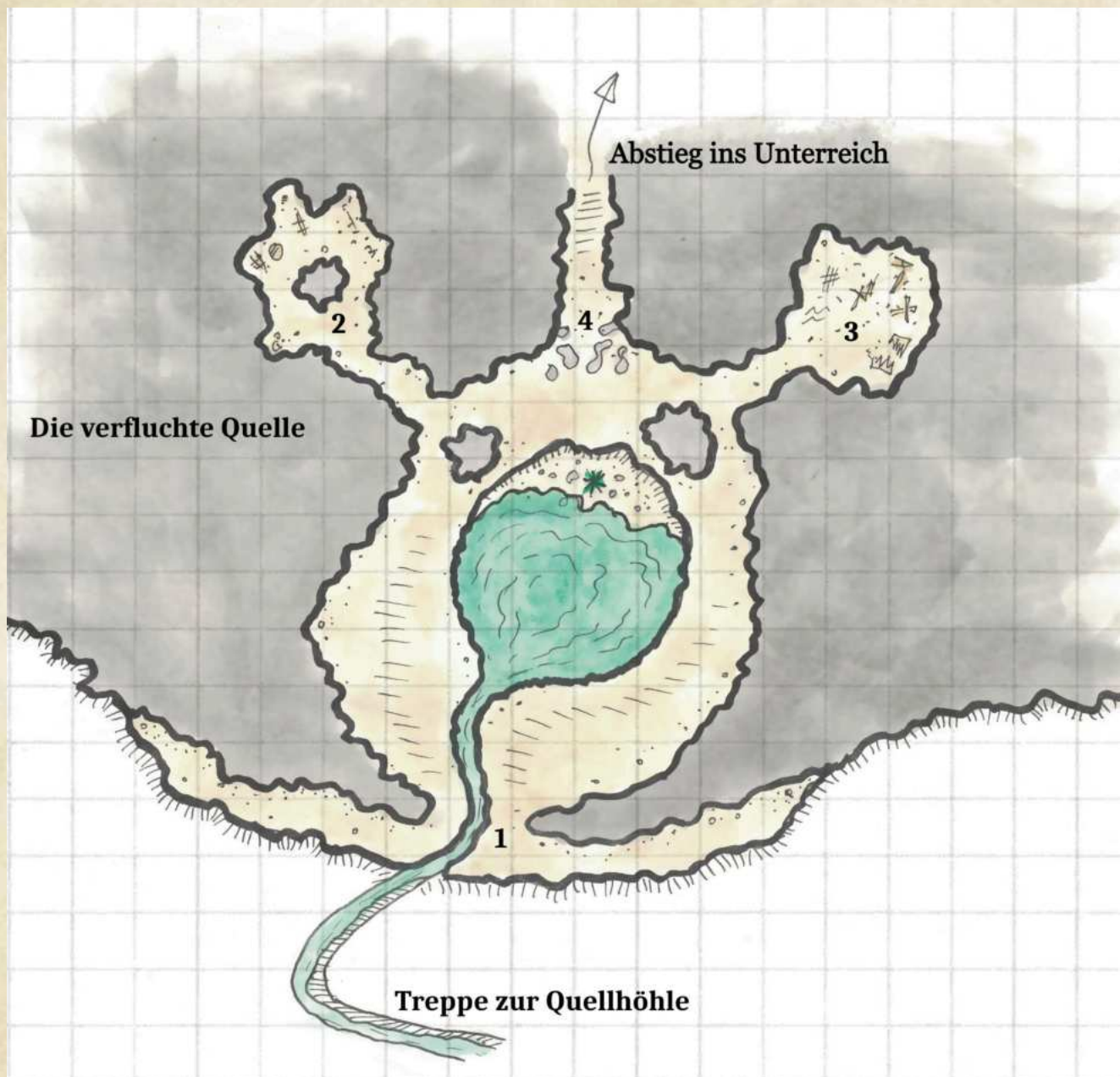
Eine halbe Meile vom Fluss entfernt hat ein kleiner Stamm Goblins eine verlassene Scheune repariert und in ihr Hauptquartier verwandelt. Abenteurer mit einer passiven Wahrnehmung von zwölf oder höher können das Lager anhand einer dünnen Rauchfahne entdecken. Der Stamm nennt sich 'Die blauen Augen' und färbt sich als Erkennungszeichen die Haut um das linke Auge herum blau-schwarz. Die blauen Augen bestehen aus 3W4 **Goblins** und einem Anführer. Dado, der ergraute Anführer, hat die Werte eines normalen Goblin mit 8 TP, Intelligenz 12, Weisheit 13 und Charisma 14. Die blauen Augen haben das Plündern und Klauen schon vor langer Zeit aufgegeben und bauen nun auf den umliegenden Feldern die wertvolle Tabaksorte 'Hysams Rauchsignal' an. Allerdings fehlt den Goblins dazu die Lizenz der Gilde der Tabakpflanzer. Die Plantage ist also illegal. Im Augenblick sind die Goblins ziemlich verzweifelt, da ihre Ernte durch den Fluch verdirbt. Zudem wurden mehrere Goblins nachts von Reptiloiden auf Futtersuche angegriffen (siehe Teil 5). Sollten die Helden mit den Goblins ins Gespräch kommen, ist Dado bereit, eine Kopfprämie von 10 GM pro toten Reptiloiden zu zahlen. Ausserdem berichtet er, dass vor zwei Tagen der Kriegshäuptling des Stammes, ein Goblin namens Schacko-Ey mit drei Kriegeren aufgebrochen ist, um die Reptiloiden auszurotten (siehe Teil 5, Raum 2). Mit einem Weisheitswurf SG 12 (Motiv erkennen) kann man heraushören, dass die restlichen Goblins diesen Plan für schwachsinnig hielten, es aber nicht wagten, Schacko-Ey zu widersprechen. Der Stamm ist nicht daran interessiert, dass ihr Kriegshäuptling wieder zurückkehrt.

Schätze: Sollte die Gruppe die Goblins besiegen, finden sie in einer alten Truhe in der Scheune:

- 2300 KM, 1520 SM, 220 GM.
- einen *Heiltrank*.
- 4 Pakete Tabak (Hysams Rauchsignal, 50 GM pro Paket).

5 REPTILOIDEN AUF RAUBZUG

Diese Begegnung findet nur bei Dämmerung oder Dunkelheit statt. 1 W4 **Reptiloiden** suchen nach Tieren oder Humanoiden, die sie fressen können. Sollte die Gruppe beim Wandern unvorsichtig sein, könnte es sein, dass die Reptiloiden die Gruppe zuerst bemerken. Sie nutzen dann ihre Tarnfähigkeiten, um sich in einem Hinterhalt zu verstecken.



TEIL 5: DER TEMPEL DER ELDATH

Wenn die Gruppe dem verfluchten Fluss Eldagath lang genug folgt, wird er langsam aber sicher immer schmäler, bis er nur noch als Bach bezeichnet werden kann. Dann beginnt das Gelände anzusteigen und man erkennt in der Ferne einen kleinen Berg. Der Bach führt genau auf diesen Berg zu.

Als Ihr den Fuß des kleinen Berges erreicht habt, seht ihr, dass die Quelle des Baches in einer Höhle liegen muss, die sich in etwa 50 Schritt Höhe in der Bergwand befindet. Eine schmale Treppe führt in zahlreichen Windungen hinauf.

Neben der Treppe fließt das trübe Wasser des stinkenden Baches zu euch herunter.

1 DIE VERFLUCHTE QUELLE

Wenn die Gruppe die letzten Treppenstufen erreicht hat, lies folgenden Text vor.

Vor euch liegt ein dunkler Höhleneingang, aus dem das übel riechende Wasser des Baches geflossen kommt. Im Inneren der Höhle könnt ihr einen 15 Fuß breiten Teich erkennen. Links und rechts des Teiches führen einfache Treppenstufen, die in den Fels gehauen wurden, herauf zu einer zwei Meter hohen Terrasse, die hinter dem Teich liegt. In dem steilen Felsabhang zwischen dem hinteren Ende des Teiches und der darüber liegenden Terrasse seht ihr einen schmalen Vorsprung, auf dem die Trümmer einer alten Statue liegen. Aus diesen Trümmern quillt das schmutzige Wasser des Flusses Eldagath. Das Plätschern der Quelle wird durch den Hall in der dunklen Höhle hundertfach verstärkt.

Der Bach ist an dieser Stelle so schmal, dass man ohne Probleme drüber springen kann. Das Wasser ist maximal einen Fuss tief. Solange die Gruppe außerhalb der Höhle bleibt, kann man aufgrund des Höhenunterschiedes nicht sehen, was sich auf der Terrasse befindet. Der Teich in der Höhle ist 1,5 Meter tief. Unter der Wasserfläche versteckt sich ein weiteres Pflanzenmonster: Eine mutierte Wasserpest, die die Spielwerte eines **Violetten Pilzes** mit folgenden Änderungen benutzt:

- Rüstungsklasse ist 12
- Trefferpunkte sind 25
- Die Wasserpest hat eine unbegrenzte Zahl Tentakel-Ranken, kann aber nur mit 1W4 Ranken pro Runde angreifen.
- Die Ranken haben eine Reichweite von 20 Fuß und können jeden Ort auf den beiden Treppen erreichen.
- Treffer gegen die Ranken erzeugen keinen Schaden an der Wasserpest. Man muss ihre zentrale Knolle angreifen, die sich unter Wasser befindet.
- Angriffe gegen die Knolle haben Nachteil, da sie sich unter Wasser befindet.

Solange sich die Wasserpest nicht bewegt, ist sie nicht als Gegner erkennbar. Die Pflanze wird erst angreifen, wenn sich Gegner auf einer der beiden Treppen befinden. Sobald die Abenteurer die Höhle betreten, lies diesen Text vor:

Als ihr die Höhle betretet, hört ihr den Widerhall eurer Schritte von den Wänden. Nun könnt ihr erkennen, dass sich oben auf der Terrasse zwei mächtige Felssäulen erheben. Hinter den Felssäulen führen drei dunkle Ausgänge in die Finsternis.

Entwicklung: Sollten die Charaktere nicht schleichen, werden die Reptiloiden in Raum 2 auf sie aufmerksam. Sie benutzen dann Ihre Tarnfähigkeiten, um sich anzuschleichen.

Mit einem Weisheitswurf SG 10 (Wahrnehmung) kann man erkennen, dass zwischen den Trümmern der Statue eine seltsame Frucht liegt. Diese dämonische Saat, die aussieht wie eine übergroße Kastanie mit schwarzen Tentakeln, wurde von Iqueck, dem Quasit, hier platziert. Die Saat ist fest verwurzelt und lässt sich nicht herausreißen. Sie hat RK 12, 1 TP und Immunität gegen alle Schadensarten außer gleißendem Schaden. Der Zauber *Segen*, die Kleriker-Fähigkeit 'Göttliche Macht fokussieren' oder die Anwendung von *Weihwasser* zerstört die Saat ebenfalls. Sobald die Saat zerstört wurde, wird das Quellwasser und das Wasser im Teich wieder klar. Die Wasserpest erhält nun automatisch 1W6 gleißenden Schaden pro Runde, bis sie vernichtet ist. Zwölf Stunden später ist der gesamte Fluss gereinigt und der Fluch auf der Region beendet. Helden, die die Saat zerstören, erhalten Inspiration.

Schätze: Sollte die Gruppe den Teich durchsuchen, finden sie 'Eibenherz', Lencairns magischen Langbogen.

EIBENHERZ

Magische Waffe (Langbogen). Selten.

Eibenherz ist Lencairns magischer Langbogen. Dieser besonders stabile *Langbogen +1* hat Immunität gegen Säure- und Feuerschaden. Um ihn zu zerbrechen ist ein Stärkecheck SG 24 notwendig. Gegner, die von Eibenherz getötet werden, verwandeln sich in Holzstatuen.

KOMPLEXE BEGEGNUNGEN

Der Kampf in der Quellhöhle ist entworfen worden, um die Fähigkeiten der Spielerinnen und Spieler herauszufordern. Die Schwierigkeit besteht darin, das Wasserpest-Monster effektiv zu verletzen, während gleichzeitig die Reptiloiden aus dem Hinterhalt angreifen. Bei komplexen Begegnungen ist seitens der Spielleitung etwas Vorsicht geboten, um die Spieler nicht zu frustrieren. Ungewöhnliche Aktionen sollten belohnt werden. So könnte ein *Feenfeuer* Zauber den Nachteil beim Angriff gegen die Wasserpest aufheben. Es obliegt natürlich der SL, die Wirksamkeit der Aktionen der Helden zu beurteilen, doch keine Spielerin oder Spieler sollte das Gefühl bekommen, dass ihr Charakter überflüssig ist. Komplexe Begegnungen eignen sich gut für das Spiel mit Miniaturen. Im Rollenspiel-Jargon nennt man diese Art von Kämpfen 'Set-Piece' Encounter.

2 DAS LAGER DER REPTILOIDEN

Dieser Raum ist nicht beleuchtet. Diese Höhle ist das Lager der drei **Reptiloiden**, die die Quelle bewachen. Eine Gruppe, die sich erfolgreich durch Raum 1 hindurch schleicht, kann die Monster überraschen. Tagsüber besteht eine Chance, dass die Reptiloiden eingenickt sind. Die Spielleitung sollte in diesem Fall entscheiden, ob und wie viele Monster schlafen. Da die Reptiloiden wahrscheinlich durch Kampflärm in Raum 1 gelockt wurden, geht die untere Beschreibung von einem leeren Raum aus.

Ihr blickt in eine dunkle Naturhöhle. Ein stechender Verwesungsgeruch hängt in der Luft. Die Mitte des Raumes wird von einer massiven Felssäule beherrscht, an die ein geknebelter Goblin mit einem blauen Auge gefesselt ist. Der Boden der Höhle ist mit Steinen, Knochen und abgenagten Kadavern bedeckt.

Der gefesselte **Goblin** ist Schacko-Ey, der letzte Überlebende einer Strafexpedition, des Goblinstammes der 'Blauen Augen' (siehe Teil 4, Punkt 4). Schacko-Ey wird, sobald er nicht mehr geknebelt ist, seinen Stamm (alles Feiglinge, ey!) und die Charaktere beleidigen. Hauptsächlich wird er sich darüber beschweren, dass die Gruppe ihn nicht schon früher befreit hat. Er spart dabei nicht an Fäkalsprache. Sollten die Helden über diese Tirade hinwegsehen, beruhigt sich Schacko-Ey nach ein paar Minuten. Mit einem Charismawurf SG 8 kann man ihn davon überzeugen, sich der Gruppe anzuschließen. Er hat die Spielwerte eines Goblints mit folgenden Änderungen:

- Seine Stärke ist 16.
- Seine Intelligenz ist 6.
- Er hat normalerweise 12 TP. Seine aktuellen TP sind nur noch 4.
- Da er keine Waffe hat, greift er mit seinen Fäusten an. Sein Angriffsbonus ist +5 und er verursacht 4 Punkte Wuchtschaden (Faust) pro Treffer.
- Schacko-Ey kann mit allen einfachen Waffen umgehen.

3 LENCAIRNS HÖHLE

Dies ist die Höhle, in der Lencairn, der Wächter der Quelle, ursprünglich lebte. Die Höhle ist unbeleuchtet.

Vor euch liegt eine weitere natürliche Felsenhöhle. Der Raum ist voller Trümmer, die von einer Einrichtung stammen, die wahrscheinlich vor ihrer Zerstörung recht gemütlich war. Ihr erkennt Reste eines Bettes, eines Schrankes und eines Schreibtisches, zu dem einst auch ein gepolsterter Stuhl gehörte. Fetzen von Kleidung und Decken liegen zwischen den Holzstücken.

Entwicklung: Wenn eine Heldin oder ein Held den Bogen 'Eibenherz' bei sich hat, erscheint Lencairns Geist als schimmernde Gestalt und spricht:

Mutiger Abenteurer, ich sehe, du hast Eibenherz gerettet. Wenn du dich dieser edlen Waffe als würdig erweisen willst, gehe durch die geschmolzene Tür hinab ins Unterreich! Dort lauert ein Stamm von Reptiloiden, der von einem verdorbenen Schamanen angeführt wird. Der Ratgeber dieses Schamanen ist ein Quasit, ein dämonisches Wesen aus dem Abyss. Er ist der Ursprung des Unheils, das über dieses Land gekommen ist. Solange dieser Sendbote des Bösen lebt, ist Verisfield in Gefahr. Doch nehmt euch in Acht vor dem Grauen Tod: Ein schreckliches, amorphes Wesen, das dem Schamanen dient und das über mentale Kräfte verfügt. Nur mit der Hilfe des Grauen Todes konnten die Reptiloiden das wehrhafte Zwergentor durchbrechen, das den Eingang ins Unterreich bisher versiegelte.

Schätze: Sollten die Heldinnen und Helden den Raum durchsuchen, können sie mit einem Weisheitswurf SG 14 (Wahrnehmung) eine gut getarnte Falltür im Boden finden. Unter der Falltür befindet sich ein kleines Versteck, in dem Lencairn seine wenigen Reichtümer verborgen hat:

- 220 KM, 225 SM, 60 GM.
- Eine Schriftrolle *Gute Beeren*.
- Ein golddurchwirktes Banner mit dem Quellen-Symbol der Göttin Eldath im Wert von 75 GM.
- 20 versilberte Pfeile (10 GM pro Pfeil).

4 DIE TREPPE INS UNTERREICH

Sobald die Spielerinnen und Spieler sich dem mittleren Durchgang nähern, lies folgenden Text vor:

Ihr seht einen hohen Durchgang im Fels, in dem noch die Reste eines zerstörten Metall-Tores hängen. Die stark beschädigten Flügel des Tores sehen aus, als ob sie von der gegenüberliegenden Seite aus aufgeschmolzen wurden. Hinter dem Durchgang führt eine Treppe in die dunkle Tiefe...

Charaktere, die das Tor untersuchen, können mit einem Intelligenz-Check SG 16 (Untersuchen) erkennen, dass das Metall nicht mit Feuer, sondern mit Säure geschmolzen wurde. Auch auf den Stufen dahinter lassen sich Spuren der Säure finden. Zwerge haben auf diesen Wurf Vorteil.

TEIL 6: ABSTIEG INS UNTERREICH

Der Abstieg auf der alten Zwergentreppe dauert ca. eine Stunde. Die Spielleitung kann mit ein paar Details wie leuchtenden Pilzen und kleinen Höhlen voller Stalaktiten die Reise ausschmücken oder die Gruppe direkt zu Raum 1 führen.



1 ZISCHNOORS KÖNIGREICH

Sobald sich die Gruppe auf 100 Meter dieser Höhle nähert, wird die Luft wärmer und feuchter. Kondenswasser läuft an den Höhlenwänden herab.

Sobald die Gruppe nur noch 30 Meter vom Eingang entfernt ist, sinkt die Sichtweite durch dichten Nebel auf 9 Meter. Fernkampfangriffe und Wahrnehmungswürfe, die auf Sicht beruhen, erfolgen mit Nachteil. Zudem kann man ein lautes Zischen

hören, das seinen Ursprung in dem Raum hat, der nun vor den Abenteurern liegt.

Wenn die Gruppe den Eingang erreicht hat, lies folgenden Text vor:

Durch den dichten Nebel hindurch könnt ihr erkennen, dass sich der Gang zu einer Höhle öffnet, in der schwache blaue Lichtquellen bizarre Schattenmuster im wallenden Nebel erzeugen. Die Schatten lassen erahnen, dass große Natursäulen die Decke dieser Höhle tragen. Ein lautes Zischen dringt von der rechten Seite der Höhle zu euch herüber.

Durch das Zischen und den Nebel werden alle Wahrnehmungswürfe, die auf Sicht oder Gehör beruhen, mit Nachteil ausgeführt. Das gilt natürlich auch für die Bewohner der Höhle. Die Lichtquellen sind kleine Ansammlungen von blau leuchtenden Kristallen, die in Kniehöhe aus den Felsen wachsen.

Zwei **Reptiloiden** halten sich am Ausgang der Höhle auf und bewachen den Eingang in die Wohnhöhlen ihres Stammes. Sie verspeisen dort gerade eine kleine Albino-Echse. Die Charaktere können die Gegner mit einem aktiven Weisheits-Check (Wahrnehmung, natürlich mit Nachteil) SG 13 hören. Die Reptiloiden hören näher kommende Charaktere nur, wenn sie Metallrüstungen tragen und bei ihrem Heimlichkeitswurf versagen. In diesem Fall gehen die Reptiloiden hinter den Säulen in Deckung, um vorbeigehende Charaktere anzugreifen.

In der rechten Wand der Höhle befindet sich ein schmaler Spalt im Felsen, aus dem der Nebel hervorquillt. In diesem Spalt lebt ein **Dampf-Mephit** namens König Zischnoor der Vernebelte, Potentat der aufwallenden Feuchtigkeit, Herr der Sichtbehinderung. Zischnoor betrachtet die gesamte Höhle als sein Königreich. Obwohl er Besucher normalerweise freundlich empfängt, ist er mit der Besetzung seines Reiches durch die Reptiloiden ganz und gar nicht einverstanden. Er betrachtet die Echsen als feindliche militärische Einheiten, die sein Staatsgebiet rechtswidrig annektiert haben. Sollten die Heldinnen und Helden die Reptiloiden angreifen, wird er sie als Befreiungs-Heer preisen und begeistert anfeuern. Mit einem Charisma-Check (Überzeugen) SG 12 kann man ihn zum Eingreifen in den Kampf bewegen. Zischnoor kennt die tiefer liegenden Höhlen und ihre Bewohner und wird den Helden bereitwillig Ratschläge in Form von diplomatischen Konsultationen geben.

2 DIE HÖHLE DES STAMMES

Nachdem die Gruppe Zischnoors Reich verlassen hat, müssen sie noch etwa zehn Minuten der Treppe nach unten folgen, bis sie auf die Stammeshöhle der Reptiloiden treffen. Der Nebel ist nicht bis hier vorgedrungen. Die Reptiloiden in der Höhle verursachen einigen Lärm, den die Gruppe automatisch hört, sobald sie sich in 100 Meter Entfernung zur Höhle befindet. Heldinnen oder Helden, die sich anschleichen, müssen einen Heimlichkeitswurf SG 10 ablegen, der allerdings wegen des Lärms mit Vorteil ausgeführt wird.

Vor Euch liegt eine große Naturhöhle, die mit Unrat gefüllt ist und durch blaues Licht, das von Kristallen in den Wänden stammt, erhellt wird. Der widerliche Gestank von Reptiloiden schlägt euch entgegen. Zwischen den kleinen Bergen von Knochen und Exkrementen leben mindestens ein Dutzend Reptiloiden unterschiedlicher Größe und Statur. Unter anderem erkennt ihr mehrere kleinere Exemplare, die gerade eine quiekende Höhlen-Echse bei lebendigem Leibe auffressen. Auf der rechten Seite liegt ein flacher Teich, in dem mehrere große Eier stehen. Links könnt ihr ein großes gemauertes Portal erkennen, das allerdings durch einen gigantischen Berg aus Müll und Dreck blockiert wird. Im hinteren Teil der Höhle sind zwei weitere Ausgänge sichtbar, die in die Dunkelheit führen.

Sobald ein Charakter die Höhle betritt, muss ein Konstitutions-Rettungswurf gegen den Gestank der Reptiloiden abgelegt werden. In der Stammeshöhle befinden sich sechs kampffähige Reptiloiden (Männchen und Weibchen) und 8 jugendliche Reptilos, die nicht am Kampf teilnehmen, dafür aber mit Exkrementen und Steinen auf die Abenteurer werfen. Sobald der Stamm die Gruppe bemerkt, werden sich alle kampffähigen Reptiloiden ins Gefecht werfen. Der blockierte Ausgang Richtung Westen kann durch ein paar Stunden harter Arbeit frei geräumt werden. Dahinter liegt ein Gang, der tiefer ins Unterreich führt. Die Spielleitung kann nach Belieben entscheiden, zu welchen zukünftigen Abenteuern der Gang führt. Die Eier im Teich haben eine warzige, blassgrüne Schale und sind etwa einen halben Meter hoch. Sie wiegen jeweils 60 Pfund. Natürlich handelt es sich dabei um Reptiloiden-Eier.

Entwicklung: Nach vier Runden Kampf wird Gragur, der Reptiloidenhäuptling aus Raum 3, auf das Gefecht aufmerksam und verlässt seine Höhle, um mitzukämpfen. Die restlichen Reptilos begrüßen ihn mit fanatischem Gebrüll.

Schätze: Im Dreck der Höhle können die Abenteurer 2W6 SM und 4W6 KM finden.

ZIVILE OPFER?

Was werden die Abenteurer mit den Reptiloiden machen, die nicht am Kampf teilnehmen? Und was geschieht mit den Eiern? Dieses Dilemma hat im Rollenspiel eine lange Tradition und bietet Spielerinnen und Spielern die Gelegenheit, die Gesinnung ihres Charakters detailliert auszuspielen. Aber Vorsicht: Möglicherweise sitzen Personen am Spieltisch, die es als grausam empfinden, die jungen Reptilos zu töten oder die Eier zu zerstören. Spielleitung und Spieler müssen an dieser Stelle auf alle Beteiligten Rücksicht nehmen.

3 DER KRIEGSHÄUPTLING

Sollte die Gruppe einen Kampf in Raum 2 ausgefochten haben, ist Gragur, der Reptiloidenhäuptling, vorgewarnt. Möglicherweise hat er sich bereits am Kampf beteiligt, oder kommt der Gruppe entgegen, um nachzusehen, was in der Höhle des Stammes vorsichgeht. Die unterer Beschreibung geht davon aus, dass Gragur die Höhle bereits verlassen hat. Die Höhle ist nicht beleuchtet.

Im Schein eurer Lichtquellen erkennt ihr eine kleine Höhle. Eine kurze Felstreppe führt auf eine ein Schritt hohe Felsterrasse im hinteren Teil des Raumes. Auf dieser Terrasse steht ein grausiger Thron, der aus humanoiden Knochen zusammengebunden wurde, an denen immer noch faulige Fleischreste hängen. Neben dem Thron wurde ein Dutzend kopfgroßer Steine zu einer kleinen Pyramide aufgeschichtet. In der Wand rechts vom Thron erkennt ihr einen Ausgang, der in die Dunkelheit führt.

Gragur ist ein Reptiloid mit folgenden Änderungen:

- Gragur hat 20 TP.
- Gragur trägt ein paar erbeutete Rüstungsteile, die ihm eine RK von 14 geben.
- Gragur wirft kleine Felsbrocken als Fernangriff: Angriff +4, 2W4+2 Wuchtschaden, 3m/9m Reichweite.
- Gragur benutzt zwei Kurzscheren, die er wie Dolche führt. Sein Mehrfachangriff hat zwei Attacken, hat +4 Angriffsbonus und verursacht 1W6+2 Stichschaden.

Die Steine neben dem Thron dienen Gragur als Munition.

Schätze: Unter dem Steinhaufen befindet sich Gragurs privater Schatz:

- 224 KM, 26 SM
- Der Helm von Marilla Hylcarion. Der Helm ist mit floralen Mustern verziert und hat einen Wert von 30 GM.

4 FALLGRUBE

In diesem schmalen Gang haben die Reptiloiden eine schmale Fallgrube ausgehoben, um Aasfresser zu fangen, die vom Geruch der Speisekammer (siehe Raum 5) angelockt werden. Die Grube ist 1,5 mal 1,5 Meter breit und 3 Meter tief. Um die Falle zu tarnen, haben die Reptiloiden einen dünnen Deckel aus Knochen und Leder gebastelt, der den Schacht bedeckt. Sand und kleine Steine sorgen dafür, dass die Abdeckung als natürlicher Teil des rauen Höhlenbodens wirkt. Der Deckel trägt maximal 10 Pfund Gewicht, so dass sogar ein Halbling einbrechen würde. Am Boden der Grube befinden sich angespitzte Knochen-Spieße, die bei einem Sturz zusätzlichen Schaden verursachen. Sollte ein Charakter auf die Abdeckung laufen, muss er einen Geschicklichkeits-Rettungswurf SG 12 ablegen, um nicht in die Grube zu fallen. Ein Sturz in die Falle verursacht 1W6 Wuchtschaden plus 1W6 Stichschaden. Charaktere, die im Gang nach Fallen suchen, können mit einem SG 12 Weisheits-Check (Wahrnehmung) die verdeckte Grube vor sich erkennen.

FALLEN IN ROLLENSPIELEN

Fallen haben in Rollenspielen eine lange Tradition. Trotzdem sollte man sie sparsam einsetzen. Zu viele Fallen führen zu misstrauischen Spielerinnen und Spielern, die jeden Quadratmeter eines Dungeons genau untersuchen, bevor sie ihn betreten. Dieser Spielstil verlangsamt das Vorankommen und nimmt den Spaß aus der Erkundung des Unbekannten. In diesem Sinne sollten clevere Vorsichtmassnahmen der Abenteurer belohnt werden. Ein Gruppe, die den Boden vor sich kontinuierlich mit einem Stab abklopft, sollte die obige Falle also automatisch finden.

5 DIE SPEISEKAMMER

Der Gestank in dieser Höhle ist kaum auszuhalten. Vor euch liegt eine Grube, in der sich ein Haufen von Kadavern in den verschiedensten Stadien der Verwesung befindet. Neben den Überresten von Rindern und Schweinen könnt ihr auch die Leichen mehrerer Goblins erkennen.

Jeder Charakter, der in die Grube klettert, um sie zu durchsuchen, muss einen Konstitutions-Rettungswurf SG 12 ablegen. Bei einem Misserfolg ist er für eine Minute *vergiftet*.

Schätze: Mit einem Intelligenzwurf SG 14 (Nachforschungen) kann zwischen den Leichen eine kleine verdreckte Metallflöte gefunden werden. Die Flöte ist eine *Gnomische Faltwaffe*, die sich in ein Rapier verwandeln kann. Die Beschreibung dazu findet man [hier](#).

6 DER SCHAMANE

In dieser Höhle residiert **Slorrsch**, der Schamane. Außerdem befinden sich sein hinterlistiger Ratgeber, der **Quasit** Iqueck und ein **Grauschlick** in diesem Raum. Sollte der SL ein DnD Monsterhandbuch zur Verfügung stehen, ist der Grauschlick die Variante mit Psi-Fähigkeiten. Da Slorrsch die weltlichen Sorgen seines Stammes nicht interessieren, wird er auch bei einem direkten Angriff auf den Stamm in seiner Höhle bleiben. Die Raumbeschreibung geht davon aus, dass sowohl Iqueck durch seine *Unsichtbarkeit*, als auch der Grauschlick durch seine Fähigkeit *Falsches Erscheinungsbild* verborgen sind, wenn die Heldinnen und Helden den Raum betreten.

Die Höhle vor Euch wird durch grün leuchtende Kristalle in ein geisterhaftes Licht getaucht. Der Boden des Raumes ist mit dornigen Ranken überwuchert. Eine dreieinhalb Schritt breite Spalte teilt den Raum in zwei Hälften. Eine Brücke aus Rankengeflecht führt über die Spalte hinweg zu einem Thron, der ebenfalls aus Ranken geformt wurde. Neben dem Thron erhebt sich eine zwei Schritt hohe Statue einer gehörnten Dämonin. Auch ihr Körper ist aus Ranken geformt. Auf dem Thron sitzt ein hagerer Reptiloid, dessen Leib über und über mit Ranken bewachsen ist und dessen Augenhöhlen mit grün schimmernden Moospolstern gefüllt sind. Über seine Schultern fällt jedoch ein prunkvoller Purpurmantel mit Fellkragen, der so gar nicht zur restlichen Erscheinung dieses Wesens passen will.

Die Spalte, die den Raum in zwei Hälften trennt, ist 3,5 Meter breit und 6,5 Meter tief (auf der Karte ist sie zu klein eingezeichnet). Ein Sturz in die Spalte verursacht 2W6 Wuchtschaden. Die felsigen Wände der Spalte können mit eine Stärkewurf (Athletik) SG 12 erklettert werden. Am Boden liegen Felsen, Knochen und Dornenranken. Die Brücke über den Abgrund ist eine Falle: Slorrsch kann als Reaktion mit seiner Fähigkeit *Macht über Ranken* die Brücke in den Abgrund stürzen lassen. Charaktere, die sich auf der Brücke befinden, müssen einen Geschicklichkeits-Rettungswurf SG 15 ablegen, um sich zu retten. Die Ranken am Boden geben Slorrsch die Möglichkeit, seinen *Verstricken* Zauber anzuwenden, haben aber ansonsten keine Auswirkungen.

Hinweise zum Kampf gegen Slorrsch:

- Slorrsch hat seine Tarnfähigkeit durch seine Mutation verloren. Durch den *Mantel des Drachenherzogs* (siehe unten) hat er Nachteil auf Heimlichkeitswürfe.
- Sollte Slorrsch durch Kampflärm gewarnt sein, nutzt er den Zauber *Rindenhaut* und befiehlt dem Grauschlick, versteckt über dem Eingang zu lauern.
- Der Quasit beginnt den Kampf unsichtbar. Er wird versuchen, Eindringlinge mit seinen giftigen Klauen zu überraschen. Er macht sich in der Folge-Runde nach einer Attacke wieder unsichtbar.
- Die Fähigkeit 'Cygoras Rache' verwandelt den Schamanen im Augenblick des Todes in ein neues Monster (einen **Rankendämon**). Slorrsch hat sozusagen eine weitere 'Boss-Phase'. In Rankenform kämpft er bis zum Tod.

Schätze: Slorrsch Umhang ist der magische *Mantel des Drachenherzogs* (siehe unten). Die Statue neben dem Thron ist die krude Darstellung einer dämonischen Frau. Natürlich handelt es sich dabei um die Dämonenprinzessin Cygora. Die Statue ist hohl und nicht magisch. Im Inneren beindet sich der Schatz des Stammes:

- 1.545 KM, 1.600 SM, 81 GM
- 3 gravierte Würfel aus Mondstein mit Unterreich-Runen (je 55 GM).
- Gestohlenes Silbergeschirr aus den umliegenden Gehöften im Wert von 100 GM.
- Ein *Undurchsichtiger Ring* (Siehe unten).
- Ein breiter Ledergürtel mit einer Silberschnalle in der Form eines Greifen und mit Besatz aus kleinen Smaragden (250 GM).

UNDURCHSICHTIGER RING

Ring. Gewöhnlich

Dieser gewöhnliche magische Gegenstand erlaubt es der Trägerin einmal pro Tag als Aktion 3 mal 3 Meter dichten Nebel zu erzeugen.

DER MANTEL DES DRACHENHERZOGS

Wundersamer magischer Gegenstand. Ungewöhnlich. (Benötigt Einstimmung).

Der Mantel ist aus den Schuppen eines goldenen Drachen gefertigt und hat einen prachtvollen Kragen aus weißem Pelz. Der Träger erhält einen Bonus von +1 auf RK und Rettungswürfe und ist resistent gegen Feuer- und Säureschaden. Der Mantel ist sehr auffällig, so dass der Träger Vorteil auf Charismawürfe für Überzeugen und Einschüchtern bekommt. Allerdings erleidet er Nachteil auf Geschicklichkeitswürfe für Heimlichkeit. Der Mantel steigert die Eitelkeit des Charakters. Um ihn abzulegen, muss der Träger einen Weisheits-Rettungswurf SG 10 schaffen.

SLORRSCH, REPTILOIDEN SCHAMANE

Mittelgroßer Humanoide (Reptiloid), Chaotisch Böse

Rüstungsklasse 11 (17 mit Rindenhaut und *Mantel des Drachenherzogs*)

Trefferpunkte 24 (4W8 + 8)

Bewegung 9m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	8 (-1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +2

Verteidigung Resistenz gegen Feuer- und Säureschaden

Wahrnehmung Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Allgemein, Reptiloidisch

Herausforderung 2

Wolke des Gestanks Reptiloide sondern eine ätzende Flüssigkeit ab, die im 1,50 m Umkreis um das Wesen einen feinen Nebel erzeugt. Kreaturen, die sich zum Beginn ihres Zuges in diesem Nebel befinden, müssen einen Konstitutionsrettungswurf SG 12 ablegen oder sie erleiden aufgrund von Übelkeit Nachteil auf Angriffs und Fertigkeitwürfe bis zum Start ihres nächsten Zuges. Wenn der Rettungswurf geschafft wurde, ist die Kreatur für die nächsten acht Stunden immun.

Empfindlich gegen Sonnenlicht. Im Sonnenlicht hat der Schamane Nachteil auf Angriffe und Wahrnehmungswürfe, die auf Sicht basieren.

Macht über Ranken. Slorrsch kann seine Reaktion nutzen, um die Ranken, die die Brücke bilden, zu lösen. Diese Reaktion verbraucht einen Zauberslot des ersten Grades.

Cygoras Rache. Wenn Slorrschs TP unter 1 sinken, stirbt er nicht, sondern verwandelt sich in einen **Rankendämon** mit vollen HP. Wenn er in dieser Form stirbt, ist er endgültig tot (und bleibt es auch).

Zaubersprüche. Slorrsch beherrscht Magie wie ein Druide der dritten Stufe. Sein Zaubenangriff ist +4. Rettungswürfe gegen seine Magie sind SG 12.

Zaubertricks: *Gift versprühen, Göttliche Führung, Resistenz*

1. Grad (4 Slots): *Verstricken, Heiligtum, Lenkendes Geschoss*
2. Grad (3 Slots): *Rindenhaut, Waffe des Glaubens*
3. Grad (2 Slots): *Pflanzenwachstum, Tote beleben*

ACTIONS

Mehrfachangriff. Slorrsch macht drei Angriffe: Zwei mit seinen Klauen und einen mit seinem Biss.

Klauen: +4/+4 Angriff, Reichw. 1,5 m, ein Ziel. *Treffer* 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Biss. +4 Angriff, Reichw. 1,5 m, ein Ziel. *Treffer* 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

MONSTER

UNKRAUTDÄMON

Kleiner Unhold (Dämon, Pflanze), Chaotisch Böse

Rüstungsklasse 12 Trefferpunkte 3 (1W6) Bewegung 9m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	12 (+1)	10 (+0)	6 (-2)	6 (-2)	6 (-2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3 **Anfälligkeit** Feuer, Strahlender Schaden **Wahrnehmung** Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 8 **Sprachen** Knurren und Fauchen **Herausforderung** 1/8 (25 XP)

Tarnung. Solange ein Unkrautdämon sich nicht bewegt, wird er für eine harmlose Pflanze gehalten.

AKTIONEN

Klauen: +3 Angriff, Reichw. 1,5 m, ein Ziel. *Treffer* 4 (1W4 + 1) Stichschaden.

Unkrautdämonen sind kleine, bössartige Dämonen im Dienst der Dämonenprinzessin Cygora. Unkrautdämonen entwickeln sich aus normalen Pflanzen in Regionen, die unter den Einfluß Cyagoras geraten. Sie ähneln dornigen Büschen mit Armen, Beinen und einem rudimentären Gesicht, dass sich meistens in der Körpermitte befindet. Aufgrund ihrer niedrigen Intelligenz und Weisheit arbeiten sie nur schwer zusammen, sind selten zielgerichtet und neigen wie alle Dämonen dazu, ihrer Aggression freien Lauf zu lassen.

DORNENDÄMON

Mittelgroßer Unhold (Dämon, Pflanze), Chaotisch Böse

Rüstungsklasse 12 Trefferpunkte 9 (2W8) Bewegung 9m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	8 (-1)	8 (-1)	8 (-1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4 **Immunität** Giftschaten, Zustand *Vergiftet* **Anfälligkeit** Feuer, Strahlender Schaden **Wahrnehmung** Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 9 **Sprachen** Knurren und Fauchen **Herausforderung** 1/4 (50 XP)

Tarnung. Solange ein Dornendämon sich nicht bewegt, wird er für eine harmlose Pflanze gehalten.

AKTIONEN

Klauen: +4 Angriff, Reichw. 1,5m, ein Ziel. *Treffer* 5 (1W4 + 2) Stichschaden plus 2 (1W4) Giftschaten. **Dornen:** +4 Fernkampfangriff, Reichw. 18m/36m, ein Ziel. *Treffer* 5 (1W4 + 2) Stichschaden plus 2 (1W4) Giftschaten.

Dornendämonen sind mutierte Pflanzen im Dienste der Dämonenprinzessin Cygora. Unkrautdämonen entwickeln sich aus mittelgroßen, dornigen Büschen.

Auch sie verfügen über Arme, Beine und ein Gesicht. Sie lieben es, Unkrautdämonen herumzukommandieren und zu schikanieren.

RANKENDÄMON

Mittelgroßer Unhold (Dämon, Pflanze), Chaotisch Böse

Rüstungsklasse 10 Trefferpunkte 32 (5W8 + 10) Bewegung 3m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	8 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	12 (+1)

Immunität Giftschaten, Zustand *Vergiftet*, Zustand *Liegend* **Anfälligkeit** Strahlender Schaden **Wahrnehmung** Dunkelsicht 18m, Passive Wahrnehmung 9 **Sprachen** Abyssale Sprache, Allgemeinsprache **Herausforderung** 1/2 (100 XP)

Tarnung. Solange ein Rankendämon sich nicht bewegt, wird er für eine harmlose Pflanze gehalten.

AKTIONEN

Würgen. +4 Angriff, Reichw. 4,5m, ein Ziel. *Treffer* 5 (1W6 + 2) Stichschaden plus 4 (1W8) Giftschaten. Ein Ziel der Grössenkatgorie 'groß' oder kleiner ist *gepackt* (SG zum entkommen: 12). Solange das Ziel *gepackt* ist, ist es auch *festgesetzt* und der Dämon kann keinen weiteren Gegner würgen.

Verstrickende Pflanzen – Wiedaufladung 4-6. Wurzeln und Ranken sprießen in einem Radius von 4,5m um den Dämon herum und verdorren nach 1 Minute. Für die Dauer ist dieses Gebiet schwieriges Gelände. Außerdem muss jede Kreatur nach Wahl des Dämons in dem Bereich einen Stärkerettungswurf gegen SG12 bestehen oder *festgesetzt* sein. Eine Kreatur kann ihre Aktion nutzen, um einen Stärkewurf SG12 durchzuführen und sich selbst oder bei Erfolg eine andere gefangene Kreatur in Reichweite zu befreien.

Rankendämonen sind die Anführer der dämonischen Invasion. Auch sie erscheinen wie ausgedehnte Gewächse mit dornigen Ranken und bössartigen Gesichtern. Allerdings verfügen sie nicht über Arme oder Beine. Sie bewegen sich mit Hilfe ihrer Ranken kriechend fort.

ZWEIGGOLEM

Mittelgroßes Konstrukt, neutral

Rüstungsklasse 12 Trefferpunkte 30 (4W8 + 12) Bewegung 9m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)

Schadenresistenz Wucht-, Hieb- und Stichschaden von nichtmagischen Waffen **Immunität** Giftschaden, psychischer Schaden, Zustand *Vergiftet*, Zustand *Gelähmt*, Zustand *Erschöpft*, Zustand *Verängstigt*, Zustand *Bezaubert*, Zustand *Bewusstlos* **Anfälligkeit** Feuer **Wahrnehmung** Dunkelsicht 18m, Passive Wahrnehmung 10 **Sprachen** versteht Abyssale Sprache, kann aber selber nur schreien und heulen **Herausforderung** 1 (200 XP)

Tarnung. Solange ein Zweiggolem sich nicht bewegt, sieht er aus wie eine harmlose Vogelscheuche.

AKTIONEN

Mehrfachangriff Der Zweiggolem führt zwei Klauenangriffe aus oder nutzt stattdessen einmal sein Schreckliches Geheul.

Klauen: +2/+2 Angriff, Reichw. 1,5m, ein Ziel. **Treffer** 5 (2W4) Stichschaden.

Schreckliches Heulen - Wiedaufladung 5-6: Alle Kreaturen im Umkreis von 9m müssen einen Weisheitsrettungswurf SG 12 ablegen oder sie erleiden 3W4 psychischen Schaden und sind *verängstigt*. Gelingt der Rettungswurf, erleiden die Kreaturen halben Schaden und sind nicht *verängstigt*.

Zweiggolems sind künstlich erschaffene Kreaturen, die durch mystische Rituale und Gebete an die Dämonenprinzessin Cyagora erschaffen werden. Die Pflanzendämonen im Dienste Cyagoras nutzen sie gerne als Wächter, da sie nie müde werden und auf den ersten Blick wie einfache Vogelscheuchen wirken. Ihr Körper besteht aus zusammengebundenen Ästen und Zweigen, über die alte Säcke als Kleider gehängt werden. Als Kopf verwenden die Pflanzendämonen bei der Konstruktion gerne Kürbisse oder alte Strohsäcke.

REPTILOID

Mittelgroßer Humanoid (Reptiloid), Chaotisch Böse

Rüstungsklasse 13 (Natürliche Rüstung) Trefferpunkte 11 (2W8 + 2) Bewegung 9m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	10 (+0)	6 (-2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4 **Wahrnehmung** Dunkelsicht 18m, Passive Wahrnehmung 10 **Sprachen** Allgemeine Sprache des Höhlenreiches **Herausforderung** 1/4 (50 XP)

Höhenschleicher Solange ein Reptiloid sich in Höhlen befindet, hat er durch seine steinartige Haut Vorteil auf Heimlichkeitswürfe.

Wolke des Gestanks Reptiloide sondern eine ätzende Flüssigkeit ab, die im 1,50 m Umkreis um das Wesen einen feinen Nebel erzeugt. Kreaturen, die sich zum Beginn ihres Zuges in diesem Nebel befinden, müssen einen Konstitutionsrettungswurf SG 12 ablegen oder sie erleiden Aufgrund von Übelkeit Nachteil auf Angriffs und Fertigkeitwürfe bis zum Start ihres nächsten Zuges. Wenn der Rettungswurf geschafft wurde, ist die Kreatur für die nächsten acht Stunden immun.

AKTIONEN

Mehrfachangriff Der Reptiloid führt einen Angriff mit seinen Klauen und einen Bissangriff aus.

Klauen: +4 Angriff, Reichw. 1,5m, ein Ziel. **Treffer** 4 (1W4+2) Stichschaden.

Biss: +4 Angriff, Reichw. 1,5m, ein Ziel. **Treffer** 7 (2W4+2) Stichschaden.

ENDE GUT, ALLES GUT?

Sobald Slorrsch und Iqueck unschädlich gemacht wurden, ist die Gefahr für Verisfield gebannt. Sollte einer der beiden überleben, ist das Abenteuer natürlich trotzdem erfolgreich beendet. Es besteht allerdings die Gefahr, dass die Bösewichte zu einem späteren Zeitpunkt wieder auftauchen, um sich an den Heldinnen und Helden zu rächen. Durch die Säuberung der Quelle klärt sich das Wasser in der Region. Bereits nach 12 Stunden verkümmern die übergroßen Unkräuter und normale Pflanzen schöpfen wieder Kraft. Das wiederum stellt auch den Burgomeister zufrieden und er zahlt bereitwillig die versprochene Belohnung aus.

TROUBLESHOOTING

DIE SPIELER LAUFEN IN DIE FALSCHER RICHTUNG

In diesem Abenteuer werden die Spielerinnen und Spieler an den meisten Stellen mit deutlichen Zeichen in die Richtung des nächsten Gegners gelenkt. Als Beispiel mögen hier die Geistererscheinungen im Haus von Lady Marilla oder in der Quellhöhle dienen. Trotzdem besteht die Chance, dass Gruppen diese Signale übersehen. Insbesondere kann es passieren, dass die Helden die Hylcarion-Gärten zu Beginn ignorieren und direkt dem Fluss Richtung Quelle folgen. Unerfahrene Gruppen kann die Spielleitung durch flüchtende Bauern, die von schrecklichen Verwüstungen durch die Todesweide berichten, zur Umkehr bewegen. Eine Gruppe erfahrener Rollenspielerinnen und -spieler hingegen sollte man direkt in die Gefahr laufen lassen. Sollten die Stufe 1 Charaktere erfolgreich die Quelle reinigen, bannen sie den Fluch und steigen in Stufe 2 auf. Die Hylcarion-Gärten erholen sich daraufhin. Allein die Todesweide überlebt und muss von den Helden unschädlich gemacht werden, bevor wieder Frieden herrscht.

IMPRESSUM

Autor: Carsten Hopf, Am Ehrenmal 2A, 24975 Hürup

Kontakt: chopf@2053.net

Titelbild: Die Covergrafik wurde mit Hilfe der kostenpflichtigen Version von [Midjourney](#) erstellt.

Veröffentlichung: 2023 auf www.vorsicht-feuerball.de.

Rechtlicher Hinweis:

Dieses Spielmaterial wurde unter den Bedingungen der Open Gaming License (OGL) veröffentlicht. Sollte der Autor an irgendeiner Stelle gegen die OGL verstoßen, so geschieht das unabsichtlich. Der Autor bittet um Benachrichtigung unter chopf@2053.net, um die Verstöße umgehend korrigieren zu können. Der gesamte Inhalt des Werkes ist Open Gaming Content. Das Werk enthält wesentlich keine Product Identity von Wizards of the Coast oder anderen Rechteinhabern. Eine Kopie der OGL befindet sich im Anhang des Abenteuers.

Sollte das Werk von anderen Autoren weiterbearbeitet werden und/oder an anderen Stellen außer auf www.vorsicht-feuerball.de veröffentlicht werden, bittet der Autor darum, dass bei der Veröffentlichung ein HTML-Link auf diese Domain gesetzt wird und der Autor (Carsten Hopf) namentlich genannt wird.

IHR SEID DIE BESTEN:

Besonderer Dank gebührt natürlich meinen Playtestern:

Thomas, Annette, Lisa, Öffi, Alexander, Jay, Sandra, Christian, David, Sebastian, Björn, Julian und Martin.

Das Projekt wurde massiv vereinfacht durch die Verwendung des [D&D Übersetzertools](#) von **Thomas Nesges**.

Ein Gruß geht raus an alle Mitglieder der wunderbaren [Deutschen D&D Facebook Gruppe](#), insbesondere an das großartige **Hydra-Admin-Team**.

Und natürlich schliessen wir nicht ohne ein großes Dankeschön an alle **Mitspielerinnen, Mitspieler und Hörer des Vorsicht Feuerball !!! Podcasts**.

MÖGEN ALLE EURE WÜRFE CRITS SEIN...

ANHANG: OPEN GAMING LICENSE

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

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

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity.

(e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content;

(f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC. System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. System Reference Document Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.