

AUGE UM AUGE

Ein DUNGEONS & DRAGONS

Ein Abenteuer für vier
Charaktere der 8. Stufe

Von Monte Cook

Aus dem Amerikanischen übertragen von:
Daniel „Gatekeeper“ Heymann
Lektorat: Peter Jungnischke
Redaktion: Bjørn Meyer

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

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

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

EINFÜHRUNG

Wenn deine Wut sich regt, wenn dir ein Unrecht zugefügt wurde, wenn dich jemand einmal zu oft hintergangen hat – dann ist es an der Zeit, den Rat des Zorns anzurufen. Diese kleine, jedoch äußerst effiziente Gemeinschaft hat die Vergeltung zu ihrem Geschäft erhoben. Unser Mitleid gebührt all jenen, denen es gelungen ist, ihre Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen.

VORBEREITUNG

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

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

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Der Rat des Zorns ist eine Organisation, die sich auf eine ganz besondere Form der Dienstleistung – die Rache – spezialisiert hat. Im Wesentlichen aus Assassinen zusammengesetzt, unternimmt der Rat im Dienste seiner Auftraggeber alle Schritte, die notwendig sind, um Rache für eine begangene Ungerechtigkeit zu üben. Dies umfasst Rufmord, öffentliche Demütigung, die Vernichtung von Eigentum und jede andere erdenkliche Form illegaler Aktivitäten.

EINSTIEGSMÖGLICHKEITEN FÜR DIE SC

Um die Spielercharaktere (SC) in dieses Abenteuer zu verwickeln, bedarf es keiner besonderen Aufhänger oder Anreize – das Abenteuer kommt zu den Spielern. Welche Gruppe von Abenteurern der 8ten Stufe hat nicht den Zorn von jemandem auf sich ziehen können, der reich und mächtig genug wäre, den Rat des Zorns mit der Ausführung seiner Rache zu betrauen? Ganz gleich, ob es sich um einen wütenden Magier handelt, dessen Turm dem Beutezug der SC zum Opfer gefallen ist oder um den erzürnten König der Orks, dessen Festung die SC dem Feuer übereignet haben – irgendwo will irgend jemand die Charaktere tot sehen. Der Rat des Zorns steht bereit.

DER RAT DES ZORNES

Der Rat setzt sich aus sechs Mitgliedern zusammen. Dorath Kir ist der unbestrittene Anführer der Gruppe, wobei die Halb-Elfin Varimer der eigentliche Strategie der Organisation ist. Jedes Mitglied erfüllt eine wichtige Aufgabe und die Gruppe arbeitet gut zusammen – trotz der

grundsätzlich bösen und egoistischen Einstellung der einzelnen Individuen.

Dorath Kir

Dorath ist der integrative Faktor, der den Rat des Zorns zu einer Gemeinschaft verschweißt. Er war der eigentliche Gründer der Gruppe und hat die einzelnen Mitglieder angeworben. Im Kampf hält er sich mit Befehlen zurück, da Strategie nicht zu seinen Stärken zählt, jedoch fungiert er als Aushängeschild der Gruppe – wenn jemand mit dem Rat in Verbindung treten möchte ist es Dorath, mit dem die Verhandlungen geführt werden müssen.

Dorath besitzt eine imposante Gestalt, blendend weiße Zähne und dunkle Augen. Seine schwarzen Haare sind sehr kurz geschnitten, und er trägt einen silbernen Ohrring. Über seiner Rüstung trägt er einen dunkelgrauen und blauen Umhang.

Terquad

Terquad liebt es zu töten, was bei seinem Beruf eigentlich ein Vorteil sein sollte. Oftmals führt seine Einstellung jedoch zu Schwierigkeiten, da Terquad ein solch blutrünstiger Mörder ist, dass er oftmals "Aufträge" erfüllen will, für die er gar nicht angeworben wurde. Niemand, der Terquad begegnet, würde jedoch seine wahre Natur erahnen können, da er ausgesprochen freundlich und charmant aufzutreten versteht. Trotz der Annäherungsversuche Varimers ist er nicht an einer Beziehung mit ihr über die gemeinsame Zusammenarbeit hinaus interessiert.

Terquad verbringt so viel Zeit in Verkleidungen, dass es schwierig ist, sein wahres Aussehen zu kennen. In Wahrheit besitzt er einen dunklen Teint, ist kahl, glatt rasiert und von durchschnittlichem Wuchs.

Varimer

Varimer ist das schlaueste Mitglied des Rates und arbeitet in der Regel die Pläne und das taktische Vorgehen der Gruppe aus. Die anderen Mitglieder arbeiten lang genug mit ihr zusammen, um zu wissen, dass man ihren Worten und Vorschlägen besser die notwendige Aufmerksamkeit schenkt – dies gilt sogar für Terquad und Enchilios, die auf ihre Art auch als überaus intelligent zu bezeichnen sind.

Trotz ihres Berufes ist Varimer nicht blutrünstig. Sie ist der festen Überzeugung, dass ihre Opfer den Tod verdient haben und vermeidet es, Unschuldigen Schaden zuzufügen, wenn es sich irgendwie vermeiden lässt (sie wird jedoch alles Notwendige unternehmen, um sich selbst zu schützen). Varimer widert die Tatsache an, dass sie sich zu Terquad hingezogen fühlt, da sie weiß, was für ein schrecklicher Mensch er ist. Sie begehrt ihn jedoch nichtsdestotrotz.

Varimer ist groß gewachsen und trägt ihr blondes Haar kurz geschnitten. Die linke Hälfte ihres Gesichtes wird durch eine lange Narbe entstellt, die sie normalerweise mit Schminke verdeckt.

Enchilios

Enchilios spricht nur selten. Geboren mit magischen Fähigkeiten, hat er es gelernt den Kontakt mit anderen auf das Notwendige zu reduzieren. Seine Aufgabe im Rat des Zorns nimmt er mit apathischem Desinteresse wahr –

der Tod anderer gibt ihm weder Anlass zur Freude, noch zur Trauer. Wenn er die Wahl hat, bevorzugt er es, unsichtbar oder verkleidet aufzutreten.

Wenn es die Zeit und die finanziellen Mittel zulassen, stellt der Hexenmeister alchemistische Stoffe oder Tränke her, die ihm oder der Gruppe in der erfolgreichen Durchführung der Missionen helfen sollen.

Enchilios ist furchtbar bleich und trägt sein dünnes blondes Haar bis auf die Schultern. In der Regel hüllt er sich in einen langen schwarzen Mantel mit einer grauen Borte. Seine Zauberstäbe trägt er öffentlich zur Schau – bei beiden handelt es sich um schwarze Metallstäbe, an deren Ende eine rote (*Feuerball*) bzw. eine grüne (*Gestalt verändern*) Kugel prangen.

Smannet

Dorath hat Smannet vor einigen Monaten schwer verletzt und vergiftet in einer Gasse liegend gefunden, nachdem er zwei rachsüchtigen Schlägern entkommen konnte, die er versucht hatte hinters Licht zu führen. Opportunistisch veranlagt, schleppte Dorath den Doppelgänger zu einem Heiler und handelte mit Smannet eine Abmachung aus, die dazu führte, dass der Doppelgänger als neues Mitglied dem Rat beitrug. Das Handwerk des Schurken von Varimer erlernend ist Smannet schnell zu einem zentralen Bestandteil der Gemeinschaft aufgestiegen.

Während Smannet immer seinen *Schutzring* trägt, hat er seinen Kurzbogen nur bei sich, wenn dies zur von ihm verkörperten Rolle passt.

Garx

Garx war ursprünglich das erste Mitglied des Rates des Zorns. Vor langer Zeit, als Dorath noch ein dem Bösen nicht so zugewandter Abenteurer war, fielen seine Gefährten einigen Dunkelelfen unter der Führung eines Gedankenschinders zum Opfer. Dorath geriet in Gefangenschaft und musste mehrere Monate lang die Folter erdulden. Der Gedankenschinder hatte überdies auch Garx, eine Ätherspinne, gefangen und nutzte seine mentalen Fähigkeiten, um Garx seinen Willen aufzuzwingen. Als Garx eine Möglichkeit zur Flucht erhielt, wusste er, dass er sich nicht einfach zurück in die Ätherebene versetzen konnte, da der Gedankenschinder ihm dorthin folgen würde. So befreite er Dorath aus seiner Zelle und seit ihrer gemeinsamen Flucht sind die beiden enge Weggefährten.

BEGEGNUNGEN

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

1. Informationen Sammeln? (BS 11)

Nachdem der Rat mit der Ausschaltung der Charaktere beauftragt wurde, ist der erste Schritt der Gruppe, soviel über die SC in Erfahrung zu bringen wie möglich. Hierzu begeben sie sich zunächst an den Ort, an dem die SC die meiste Zeit verbringen oder, wenn dies nicht möglich ist, an den Ort, an dem die SC sich bekanntermaßen in letzter

Zeit aufgehalten haben. Terquad, Varimer und Smannet versuchen verkleidet so viele Informationen wie möglich über die SC in Erfahrung zu bringen (Smannet verfügt nicht über die hierzu notwendige Fertigkeit, jedoch macht er dieses durch seine Fähigkeit *Gedanken wahrnehmen* mehr als wett). Garx beobachtet einen oder mehrere der Spieler von der Ätherebene aus, während Dorath und Enchilios sich ruhig verhalten. Sie versuchen so unauffällig wie möglich folgende Dinge in Erfahrung zu bringen:

- Regelmäßig besuchte Orte
- Freunde und Feinde
- Allgemeine Fähigkeiten (Stufe)
- Allgemeine Erscheinungsmerkmale und Verhalten (Gesinnung)
- Bevorzugte Taktiken
- Normalerweise benutzte Waffen, Zauber, etc.

Die letzten beiden Punkte dürften nicht ganz einfach in Erfahrung zu bringen sein, jedoch werden die Mitglieder des Rates auch nicht davor zurückschrecken, sich als Familienmitglieder, Angehörige der lokalen Autorität oder mögliche Auftraggeber auszugeben, um die Informationen zu erhalten.

Schließlich werden sie die SC selbst kontaktieren. In aller Regel gelingt es ihnen, in städtischen Gebieten diesen Kontakt vollkommen unauffällig herzustellen. In der Verkleidung eines Händlers oder einer Bedienung in der nächsten Kneipe werden Terquad und/oder Varimer versuchen, die SC in ein Gespräch über ihre vergangenen Heldentaten zu verwickeln, um so einen möglichst guten Eindruck von ihren Fähigkeiten zu erlangen. Smannet wird sich in erster Linie in der Nähe der SC aufhalten, wenn diese sich an gut besuchten Orte aufhalten, um mit seiner Fähigkeit *Gedanken wahrzunehmen* möglichst viel herauszufinden.

Während die Mitglieder des Rates den direkten Kontakt zu den SC suchen, wird Enchilios sich unsichtbar in ihrer Nähe aufhalten. Er beobachtet die Vorgänge und hilft seinen Kameraden, wenn es zu Schwierigkeiten kommen sollte. Sowohl Terquad, wie auch Varimer wissen, dass ihre böse Gesinnung zur Gefahr werden kann, wenn es sich bei einem ihrer Ziele um einen Paladin handelt (der in der Lage ist, Böses zu entdecken). In diesem Fall setzt die Gruppe Smannet ein, um den direkten Kontakt herzustellen.

Die Assassine und der Doppelgänger werden die Charaktere niemals ohne einen Fluchtplan konfrontieren. Sollten sie zum jetzigen Zeitpunkt von den Charakteren entdeckt werden, ergreifen sie in jedem Fall die Flucht. Sie werden die Spieler zunächst auf keinen Fall angreifen, ganz gleich, wie sehr Terquad sich das wünscht.

2. Ein Test (BS 5)

Der nächste Schritt folgt ein paar Tage später, nach Möglichkeit ebenfalls in einer Stadt. Smannet oder Varimer suchen sich verkleidet einen typischen Schläger, eine Gruppe von Schlägern oder sogar eine andere Abenteuergruppe und beginnen ihre Samen der Zwietracht zu säen. Sie erzählen den Auserwählten, dass die SC üble

Lügen und Gerüchte über sie in Umlauf bringen, sie gar drohen anzugreifen oder etwas Ähnliches. Sie werden alle Schritte ergreifen, die notwendig sind, um ihre auserwählten Ziele zu überzeugen, die SC zu konfrontieren oder im Idealfall anzugreifen. Sollte es nicht anders gehen, wird Enchilios sogar seine Schriftrolle mit dem Zauber *Person bezaubern* zum Einsatz bringen.

Es ist nicht das Ziel dieser Aktion, die Charaktere zu verletzen oder gar zu töten, sondern lediglich sie in einen Kampf mit jemandem zu verwickeln und das Geschehen unsichtbar, verkleidet oder in Ätherform zu beobachten. Selbst Dorath wird das Geschehen verfolgen, wenngleich er sich auch wie gewöhnlich zurückhalten wird, um kein Aufsehen auf sich zu lenken. (Zu diesem Zeitpunkt haben die SC ihn noch niemals gesehen, so dass es keinen Anlass für sie gibt, in ihm etwas anderes zu sehen, als einen harmlosen Passanten.)

Sollte es kein Individuum und keine Gruppe geben, die in der Kampagne besonders gut dazu geeignet wäre, um sich gegen die SC zu wenden, können die drei im Anhang aufgeführten NSC Carlatta, Veris und Ernest als Werkzeug des Rates verwendet werden. Die Charaktere könnten den Kampf auch umgehen, wenn sie das Gespräch mit denjenigen suchen, die vom Rat für den ersten Test auserwählt wurden und es ihnen gelingt durch Diplomatie und Verhandlungsgeschick die Angreifer davon zu überzeugen, dass sie keineswegs Lügen und Gerüchte über sie verbreitet haben.

3. Versicherung und Köder (BS 1/6)

Als nächsten Schritt entführt der Rat des Zorns eine Person, die den SC nahe steht. Nachdem der Rat seine Ressourcen eingesetzt hat, um herauszufinden, wer ihre Freunde und Verbündeten sind, wählen sie denjenigen für eine Entführung aus, der ihnen am schwächsten und verwundbarsten erscheint. Dann entführen sie diese Person so schnell und unauffällig wie möglich (und mit Enchilios Unsichtbarkeitszaubern sollte dies äußerst schnell und unauffällig vonstattengehen). Das Opfer wird nicht verletzt, jedoch gut verschnürt an einem sicheren Ort versteckt.

Die SC sollten von der Entführung (oder zumindest von dem Verschwinden) ihres Freundes kurze Zeit später erfahren, je nachdem, wie es gerade in den Handlungsablauf passt. Nachforschungen auf normalem Wege, wie beispielsweise durch Fertigkeitwürfe auf Suchen, um Hinweise am Tatort zu finden oder die Befragung von Personen in der näheren Umgebung können die Charaktere ebenso gut zu dem Versteck des Entführten führen, wie magische Nachforschungen mittels Weissagung, Heiliges Gespräch, Kreatur aufspüren oder Ausspähung. Wenn der Rat des Zorns ahnt, dass die Charaktere über solche Möglichkeiten verfü-

Tipps für den SL!

Wenn deine Spieler nicht außergewöhnlich paranoid sind, sollten sie gar keine Chance haben zu erfahren, dass sie sich im Fadenkreuz befinden. Warum sollten sie einem Wirt, einem Hufschmied oder einem Ladenbesitzer misstrauen? Wenn es in eurer Gruppe nicht üblich ist, gewöhnliche Begegnungen auszuspielen, gibt es gar keinen Grund diese Personen überhaupt zu erwähnen. Sie sind einfach ein Teil des normalen Tagesablaufes der Spielercharaktere. Wenn die SC über einen dauerhaften Wahren Blick oder ähnliche Fähigkeiten verfügen, werden sie sofort auf die Besonderheiten der Begegnungen aufmerksam (zumindest bei einer Begegnung mit Enchilios oder Smannet).

Wenn die SC auf der anderen Seite besonders weltoffen sind und gern neue Bekanntschaften schließen, mag es sein, dass einer der Assassine sich mit ihnen anfreundet, um mehr über die Gruppe in Erfahrung zu bringen.

gen, werden sie dies ausnutzen, um die SC in einen gut geplanten Hinterhalt zu locken.

4. Showdown (BS 11)

Letztendlich wird der Rat des Zorns die SC angreifen, um sie zu töten (es sei denn sie wurden mit einer anderen Aufgabe, wie die SC zu erniedrigen, angeheuert). Sie werden sich einen Ort für

den Hinterhalt aussuchen, von dem sie wissen, dass die Charaktere ihn besuchen werden – sei es eine alte Ruine, welche die Charaktere erforschen, auf dem Weg zur nächsten Stadt oder sogar innerhalb der Stadt.

Als Vorbereitung hat Enchilios bereits eine Reihe von Zaubern gewirkt:

- Auf sich selbst: *Magierrüstung, Schild, Rascher Rückzug, Unsichtbarkeit*
- Auf Smannet: *Magierrüstung, Unsichtbarkeit*
- Auf Dorath: *Unsichtbarkeit*
- Auf Terquad: *Unsichtbarkeit*
- Auf das entführte Opfer: *Unsichtbarkeit*

Weiterhin hat er seinen *Charismatrunk* getrunken, was es schwieriger macht, seinen Feuerbällen zu widerstehen.

Dorath trinkt seinen *Trank: Ausdauer*, während Varimer bereits *Unsichtbarkeit* auf sich selbst gewirkt hat (von einer ihrer *Schiffrollen*). Sowohl Varimer, als auch Terquad haben ihre Klagen mit dem Gift von großen Skorpionen präpariert (Zähigkeit SG 18, 1W6 Punkte temporärer

Stärkeschaden, nach einer Minute weitere 1W6 Punkte temporärer Stärkeschaden). Sie beobachten die beiden Charaktere (Magier, Hexenmeister, Barden und Schurken – in dieser Reihenfolge), von denen sie annehmen, dass sie durch ihren Todesangriff am verwundbarsten sind 3 Runden lang. Anschließend pfeift Varimer, um Enchilios zu signalisieren, dass sie bereit sind.

Der unsichtbare Enchilios eröffnet dann den Kampf mit einem *Feuerball*. Er positioniert sich über dem entführten Gefangenen, der sicher gefesselt und unsichtbar zu seinen Füßen liegt (er wird die *Unsichtbarkeit* auf dem Gefangenen jedoch schnell aufheben, um Angreifer davon abzuhalten Zauber, die auf einen Bereich wirken, auf ihn zu wirken). Danach greifen die Assassinen und Schurken mit ihren Hinterhältigen Angriffen und Todesangriffen an und versuchen, ihre Opfer in die Zange zu nehmen. Enchilios wird sie mit *Magischen Geschossen* unterstützen, da er noch über zwei freie Slots im 1. Grad verfügt. Er zielt sich auch nicht, den verbliebenen Slot im 3. Grad für eben diesen Zauber einzusetzen, da er noch *Feuerbälle* aus seinem *Zauberstab* wirken kann. Seinen letzten Slot im 2. Grad hebt er sich für eine weitere *Unsichtbarkeit* auf, die ihm im Notfall die Flucht ermöglichen soll. Sollte sich jemand aus dem Bereich des Nahkampfs entfernen, wird er einen weiteren *Feuerball* aus seinem *Zauberstab* wirken.

Dorath steht unsichtbar neben Enchilios und wird sichtbar, sobald sich jemand dem Hexenmeister nähert. Er hält dann seine Waffe an den Entführten und droht damit ihn (mit einem Coup de Grace) zu töten. Er wird dies auch tun, falls die Charaktere ihn herausfordern. Er wird dann behaupten, weitere Opfer an einem sicheren Ort versteckt zu haben. Sein Ziel ist es, die Spieler zum

Zögern oder sogar zur Aufgabe zu bewegen. Wenn seine Drohung Wirkung zeigt und die Charaktere ihre Waffen senken, wird er die Gelegenheit ergreifen und zum Angriff übergehen. Zeigleich mit dem Angriff erscheint Garx, die ebenfalls zum Angriff übergeht. Sollten sich die Charaktere nicht ergeben, wird Garx an passenden Stellen erscheinen und angreifen.

ENDE DES ABENTEUERS

Ausgehend davon, dass die SC den Angriff überlebt haben, werden sie sicherlich wissen wollen, warum sie angegriffen wurden. Sie müssen herausfinden, wer den Rat des Zorns angeheuert hat und sicherstellen, dass diese Person in Zukunft nicht nochmals so verfahren kann. Wenn sie den Auftraggeber finden oder eines der Mitglieder des Rates verhören, können sie an folgende Informationen gelangen:

- Der Rat hat keinen ständigen Stützpunkt, sondern zieht von Stadt zu Stadt und trifft sich in der Regel in den Hinterzimmern örtlicher Herbergen, um seine Taten zu planen.
- Aus dem obigen Grund handelt es sich bei den Schätzen, die die Charaktere bei den Mitgliedern finden können, um deren gesamten Besitz. Sie investieren ihre Prämien in neue magische Gegenstände, die ihnen helfen, ihre Arbeit noch besser ausführen zu können.
- Der Preis für ihre Dienste variiert nach der Gefährlichkeit des Auftrages, liegt jedoch wenigstens bei 1000 Goldmünzen. Ein Drittel des Kopfgeldes muss im Voraus entrichtet werden.
- Der Rat nimmt zu jeder gegebenen Zeit immer nur einen Auftrag entgegen.

Intelligente NSC

Diese NSC gehen äußerst intelligent vor und haben im Vorfeld viel Energie darin investiert, möglichst viel über die SC in Erfahrung zu bringen. Wenn die Charaktere dafür bekannt sind spezielle Taktiken oder mächtige Waffen, wie *Feuerbälle, Kältekegel* oder *Blitzinfernowaffen* einzusetzen, werden sie ihre Mittel einsetzen, um einen NSC anzuheuern, der für sie Schriftrollen oder Tränke mit *Schutz vor Elementen* anfertigt. Sollten die Charaktere bekannt dafür sein, unsichtbares entdecken und sehen zu können, wird der Rat mehr auf Verkleidungen und den Zauber *Gestalt verändern* setzen. In diesem Abenteuer geht es vor allem darum, die NSC optimal vorbereitet und möglichst intelligent zu spielen.

ANHANG: SPIELTECHNISCHE WERTE

Nachfolgend findest du die spieltechnischen Werte der NSC.

➔ **Dorath Kir:** m. Mensch, KÄM 7; HG 7; Mittelgroßer Humanoider; TW 7W10+21; TP 65; INI +0; BR 6 m; RK 20 (Berührung 10, Auf dem falschen Fuß 20); A Nahkampf +13/+8 (1W8+7/19-20, Langschwert +1), Fernkampf +8/+3 (1W8+4/x3, Mächtiger Kompositbogen, [lang]); GES CB; RW REF +5, WIL +8, ZÄH +9; ST 18, GE 11, KO 16, IN 11, WE 10, CH 13.

Fertigkeiten & Talente: Entdecken +3, Klettern +8, Lauschen +2, Reiten +7; Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Rundumschlag, Waffenfokus (Langschwert), Waffenspezialisierung (Langschwert).

Ausrüstung: Plattenpanzer +1, Großer Stahlschild +1, Langschwert +1, Mächtiger Kompositbogen +4 (lang, Meisterarbeit), 20 Pfeile, Resistenzumhang +1, Trank: Ausdauer, Trank: Mittelschwere Wunden heilen, silberner Ohrring (50 GM), 654 GM

➔ **Terquad:** m. Mensch SRK 5/AsS 1; HG 6; Mittelgroßer Humanoider; TW 5W6+5 (SRK) + 1W6+1 (AsS); TP 29; INI +6; BR 9 m; RK 17 (Berührung 12, Auf dem falschen Fuß 15); A Nahkampf +8 (1W8+3/19-20, Langschwert +1), Fernkampf +7 (1W6/x3, Kompositbogen [kurz]); BA Hinterhältiger Angriff (+4W6), Todesangriff (SG 14), Gifteinsatz; BE Entrinnen, Reflexbewegung; GES NB; RW REF +8, WIL +1, ZÄH +2; ST 14, GE 14, KO 12, IN 16, WE 10, CH 12.

Fertigkeiten & Talente: Bluffen +10, Entdecken +8, Entfesselungskünstler +10, Fälschen +11, Klettern +11, Leise bewegen +11, Motiv erkennen +8, Schlösser öffnen +10, Turnen +10, Verkleiden +10, Versteckte Andeutungen +7, Zauberkunde +7; Ausweichen, Verbesserte Initiative, Kernschuss, Waffenfokus (Langschwert).

Todesangriff: Wenn ein Assassine sein Opfer zuerst 3 Runden lang studiert und dann einen erfolgreichen Hinterhältigen Angriff mit einer Nahkampfwaffe ausführt, der Schaden verursacht, hat der Hinterhältige Angriff die zusätzliche Wirkung, dass das Ziel (nach Wahl des Assassinen) möglicherweise gelähmt oder getötet wird (nach Wahl des Assassinen). Während der Assassine sein Opfer studiert, kann er andere Aktionen ausführen, solange dies nicht seine Konzentration von dem Opfer ablenkt und solange das Opfer den Assassinen nicht bemerkt. Wenn es ihn sehen kann, ist ein Todesangriff noch immer möglich, allerdings nur dann, wenn das Opfer in dem Assassinen keinen Feind sieht. Wenn dem Opfer ein Zähigkeitswurf misslingt (SG 10 + Klassenstufe des Assassines + Intelligenzmodifikator), stirbt es. Wenn der Assassine beschlossen hat, sein Ziel nicht zu töten, sondern nur zu betäuben, wird durch den Angriff das Nervensystem gelähmt und der Verstand des Opfers verwirrt. Scheitert der Zähigkeitswurf in diesem Fall, ist das Opfer für 1W6 Runden + 1 Runde/Klassenstufe des Assassines völlig hilflos und kann keine Aktionen ausführen. Falls der Rettungswurf erfolgreich war, richtet der Angriff nur Schaden wie ein normaler Hinterhältiger Angriff an. Sobald der Assassine sein Opfer studiert hat (d. h. 3 Runden verstrichen sind), muss er den Todesangriff in den nächsten 3 Runden ausführen. Wenn der Todesangriff scheitert (weil der Rettungswurf des Opfers gelingt) oder wenn der Assassine die 3 Runden ungenutzt verstreichen lässt, muss er sein Opfer erst erneut 3 Runden lang studieren, bevor er einen weiteren Todesangriff ausführen kann.

Gift einsetzen: Assassine sind im Umgang mit Giften aller Art geschult. Sie riskieren es niemals, sich unabsichtlich zu vergiften, wenn sie Gift auf eine Klinge auftragen.

Ausrüstung: Langschwert +1, Beschlagene Lederrüstung +1, Tartsche [Meisterarbeit], Trank: Mittelschwere Wunden heilen, Schriftrolle: Gesinnung verbergen, Zauberstab: Gestalt verändern (22 Ladungen), Kompositbogen (kurz, Meisterarbeit), 20 Pfeile, 231 GM.

Vorbereitete Zauber (1): 1. Grad – Verhüllender Nebel.

Zauberbuch: 1. Grad – alle Zauber.

➔ **Varimer:** w. Halb-Elf, SRK 5/AsS 1; HG 6; Mittelgroßer Humanoider (Halb-Elf); TW 5W6 (SRK) + 1W6 (AsS); TP 23; INI +8; BR 9 m; RK 20 (Berührung 12, Auf dem falschen Fuß 16); A Nahkampf +8 (1W6/18-20, Rapier), Fernkampf +11 (1W6+1/x3, Kompositbogen [kurz]); BA Hinterhältiger Angriff (+4W6), Todesangriff (SG 15); BE Entrinnen, Reflexbewegung; GES RB; RW REF +10, WIL +1, ZÄH +2; ST 10, GE 18, KO 10, IN 18, WE 11, CH 12.

Fertigkeiten & Talente: Bluffen +10, Entdecken +8, Entfesselungskünstler +13, Fälschen +13, Heilkunde +3, Informationen sammeln +7, Leise bewegen +13, Mechanismus ausschalten +9, Motiv erkennen +8, Turnen +13, Verkleiden +10, Verstecken +13, Versteckte Andeutungen +9, Zauberkunde +5; Ausweichen, Kernschuss, Schnelles schießen, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse (Rapier).

Ausrüstung: Kompositbogen +1 (kurz), Lederrüstung +1, Großer Holzschild +1, Trank: Schwere Wunden heilen, 2 Schriftrollen: Unsichtbarkeit, Rapier [Meisterarbeit], 20 Pfeile [Meisterarbeit], 120 GM.

Vorbereitete Zauber (1): 1. Grad – Erscheinung verändern.

Zauberbuch: 1. Grad – alle Zauber.

➔ **Enchilios:** m. Elf, HXM 6; HG 6; Mittelgroßer Humanoider (Elf); TW 6W4; TP 18; INI +1; BR 9 m; RK 11; A Nahkampf +2 (1W4-1/19-20, Dolch), Fernkampf +5 (1W8/19-20, Leichte Armbrust); BE Volksmerkmale der Elfen, Zauber; GES NB; RW REF +4, WIL +5, ZÄH +2; ST 8, GE 15, KO 10, IN 14, WE 11, CH 16.

Fertigkeiten & Talente: Alchemie +7, Bluffen +6, Entdecken +5, Lauschen +5, Verkleiden +6, Wissen (Arkane) +3, Zauberkunde +4; Trank brauen, Zauberstab herstellen, Zauberkunde (Hervorrufung).

Ausrüstung: Zauberstab: Feuerball (Zauberstufe 6, 14 Ladungen), Zauberstab: Gestalt verändern (19 Ladungen), Schriftrolle: Blitz, Schriftrolle: Person bezaubern, Trank: Mittelschwere Wunden heilen, Charismatrunk, Fläschchen (Säure), Fläschchen (Alchemistenfeuer), 281 GM.

Bekannte Zauber (7/4/2/1): Grad 0 – Benommenheit, Licht, Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Resistenz, Zaubertrick; 1. Grad – Rascher Rückzug, Magierüstung, Magisches Geschoss, Schild; 2. Grad – Unsichtbarkeit, Spinnennetz; 3. Grad – Feuerball.

Zauber pro Tag: 6/6/5/3.

➔ **Smannet:** Doppelgänger, SRK 3; HG 6; Mittelgroßer Gestaltwandler; TW 4W8+4 (Doppelgänger) + 3W6+3 (SRK); TP 36; INI +6; BR 9 m; RK 18 (Berührung 13, Auf dem falschen Fuß 16); A Nahkampf +6 (1W6+1, 2 Schläge), Fernkampf +7 (1W6+1/x3, Mächtiger Kompositbogen [kurz]); BA Gedanken wahrnehmen, Hinterhältiger Angriff (+2W6); BE Gestalt verändern, Immunitäten; GES N; RW REF +8, WIL +9, ZÄH +8; ST 12, GE 14, KO 12, IN 13, WE 14, CH 13.

Fertigkeiten & Talente: Bluffen +15(*), Entdecken +11, Fälschen +4, Klettern +4, Lauschen +14, Leise bewegen +5, Motiv erkennen +9, Verkleiden +15(*), Verstecken +5; Ausweichen, Große Zähigkeit, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit.

Ausrüstung: Schutzring +2, Mächtiger Kompositbogen +1 (kurz, Meisterarbeit), 20 Pfeile.

Gedanken wahrnehmen (ÜF): Ein Doppelgänger kann fortwährend Gedanken wahrnehmen, als ob es den entsprechenden Zauber wie ein Hexenmeister der 18. Stufe gewirkt hätte (SG 13). Es kann diese Fähigkeit als Freie Aktion anfangen oder beenden.

Gestalt verändern (ÜF): Ein Doppelgänger kann jede kleine oder mittelgroße humanoide Gestalt annehmen. Diese Fähigkeit funktioniert, wie Gestalt verändern, als ob er von einem Hexenmeister der 18. Stufe gewirkt worden wäre. Der Doppelgänger kann jedoch in der gewählten Gestalt beliebig lang verbleiben. Die Verwandlung in seine ursprüngliche oder jede beliebige neue Form kann als Standard-Aktion durchgeführt werden.

Immunitäten (AF): Doppelgänger sind gegen Schlaf- und Bezauberungseffekte immun.

Fertigkeiten: Ein Doppelgänger erhält einen +4 Volksbonus auf Würfe für Bluffen und Verkleiden.

(*) Wenn ein Doppelgänger seine Fähigkeit Gestalt verändern einsetzt, erhält er einen Situationsbonus von +10 für Würfe auf Verkleiden. Wenn er die Gedanken seines Gegners lesen kann, erhält er zusätzlich noch einen Situationsbonus von +4 für Würfe auf Bluffen und Verkleiden.

➤ **Garx:** Ätherspinne; HG 5; Große magische Bestie; TW 5W10+15; TP 41; INI +7; BR 12 m, 6 m (klettern); RK 15; A +7 Nahkampf (Biss, 1W6+4, Gift); BA Ätherischer Ausflug, Gift; GES N; RW REF +7, WIL +2, ZÄH +7; ST 17, GE 17, KO 16, IN 7, WE 13, CH 10.

Fertigkeiten & Talente: Entdecken +9, Klettern +12, Leise bewegen +11; Verbesserte Initiative.

Ätherischer Ausflug (ÜF): Eine Ätherspinne kann sich als Freie Aktion von der Ätherebene in die Materielle Ebene versetzen, um sich nach einem Angriff mit einer Bewegungsentsprechenden Aktion wieder in die Ätherebene zurückzuziehen. Diese Fähigkeit entspricht dem Zauber Ätherischer Ausflug, als ob er von einem Hexenmeister der 15. Stufe gewirkt worden wäre.

Gift (AF): Biss, Zähigkeitswurf (SG15); Erst- und Zweitschaden: 2W6 temporärer Konstitutionsverlust.

➤ **Carlatta:** w. Halb-Elf, KÄM 3; HG 3; Mittelgroßer Humanoider; TW 3W10+6; TP 27; INI +3; BR 9 m; RK 16 (Berührung 13, Auf dem falschen Fuß 13); A Nahkampf +8 (1W6+2/18-20, Rapier), Fernkampf +8 (1W8/x3, Kompositbogen [lang]); BE Volksmerkmale der Halb-Elfen; GES N; RW REF +4, WIL +2, ZÄH +5; ST 14, GE 17, KO 14, IN 11, WE 13, CH 8.

Fertigkeiten & Talente: Entdecken +2, Klettern +7, Lauschen +2, Springen +7, Suchen +1; Ausweichen, Waffenfinesse (Rapier), Waffenfokus (Rapier)

Ausrüstung: Rapier +1, Beschlagene Lederrüstung [Meisterarbeit], Kompositbogen (lang, Meisterarbeit), 20 Pfeile [Meisterarbeit], Trank: Bärenstärke, 64 GM, 12 SM und ein goldener Ring (100 GM).

➤ **Veris:** m. Halb-Ork, KÄM 2; HG 2; Mittelgroßer Humanoider; TW 2W10+4; TP 19; INI +1; BR 6 m; RK 19 (Berührung 11, Auf dem falschen Fuß 18); A Nahkampf +7 (1W12+3/x3, Zweihändige Axt), Fernkampf +3 (1W8/19-20, Leichte Armbrust); GES N; RW REF +1, WIL +0, ZÄH +5; ST 17, GE 13, KO 14, IN 8, WE 11, CH 6.

Fertigkeiten & Talente: Entdecken +1, Springen +0; Doppelschlag, Heftiger Angriff, Waffenfokus (Zweihändige Axt).

Ausrüstung: Ritterrüstung, Zweihändige Axt [Meisterarbeit], Leichte Armbrust, 10 Bolzen, Trank: Leichte Wunden heilen, 45GM, 54 SM.

➤ **Ernest:** m. Mensch, KRI 1; HG 1; Mittelgroßer Humanoider; TW 1W8+1; TP 8; INI +0; BR 6 m; RK 19 (Berührung 12, Auf dem falschen Fuß 15); A Nahkampf +4 (1W10+2/19-20, Bastardschwert), Fernkampf +1 (1W8/x3, Kompositbogen [lang]); GES RN; RW REF +0, WIL -1, ZÄH +3; ST 15, GE 11, KO 13, IN 10, WE 8, CH 11.

Fertigkeiten & Talente: Einschüchtern +4, Klettern +2, Springen +2; Umgang mit exotischen Waffen (Bastardschwert), Waffenfokus (Bastardschwert).

Ausrüstung: Brustplatte, Bastardschwert [Meisterarbeit], Großer Holzschild, Kompositbogen (lang), 20 Pfeile, Trank: Leichte Wunden heilen, 92 GM.