

*Living Greyhawk Abenteuer*

# **TOD IM ADRI**

Ein 2-ründiges Spezial- Abenteuer im Fürstentum Herbergsbad und Adri-Markland

## **Exposé TOD IM ADRI**

### **ROUND ONE**

Versprengte Truppen von Prinz Molil sind desertiert und haben sich im Adri versteckt. Sie wollen die ganze Konfusion nutzen, um auf die Schnelle die spärlich bewachten Dörfer auszurauben und dann so schnell wie möglich diese Gegend zu verlassen und mit der Beute dann ein neues, sorgenfreies Leben irgendwo anders aufzubauen.

Sie werden um die Gegend von Alfertsfurt ihr Unwesen treiben, da es dort (ihrer Meinung nach) das Meiste zu holen gibt. Doch was Sie nicht wissen ist das eine größere Macht etwas Besonderes mit ihnen vorhat. Auf ihrer Flucht durch die Tiefen des Waldes, werden Sie von Den Schergen des Animus angegriffen und später dann wiederbelebt. Die die fliehen können, werden entsprechendes Berichten.

Das Modul würde ich wie folgt aufschlüsseln :

#### **Begegnung 1 :**

Die Gruppe wird nach der Rückkehr von der großen Schlacht Zeuge, wie einige der versprengten Truppen gerade ein Dorf ausgeraubt haben und sich mit Pferden und einem Wagen aus dem Staub machen. Die Spieler werden nach einem kurzen Kampf von den Gefangenen die Wegbeschreibung zu ihrem Versteck erfahren und sollten sich dann auf den Weg machen, um diesen Banditen das Handwerk zu legen.

#### **Begegnung 2 :**

Nach etwa 1 Stunde Verfolgung werden die Spieler Zeugen eines recht grausamen Kampfes. Die Banditen sind in einem Todeskampf mit einer Hextor Priesterin verwickelt. Zu diesem Zeitpunkt lebt nur noch ein Bandit. Seine Kumpanen sind schon tot bzw. zu Untoten geworden (durch einen Tote Beleben – Zauber). Die Gruppe sollte es schaffen, diesen letzten Banditen vor der Priesterin zu retten, um den genauen Weg zum Versteck der Banditen zu erfahren. Sollte der Bandit getötet werden, können die Spieler nach ca. 2 Tagen Spuren Lesen (DC 15, da schwer beladen und somit einfach relativ einfach zu Verfolgen). Kurz danach trifft ein etwas größerer Trupp (12 Mann) von Ludern's Spähern auf die Gruppe und bittet diese mit nach Alfertsfurt zu kommen, da es wichtige Informationen gibt, die dort besprochen werden müssen und Parren wahrscheinlich ihre Hilfe brauchen wird. Sie klären die SC's kurz auf das die kurz vorher stattgefunden Begegnung was damit zu tun hat. Die SC kehren mit diesen Informationen nach Alfertsfurt zurück um sich mit Parren Ludern zu beraten.

Späher von Parren Ludern berichten von einigen ungewöhnlichen Ereignissen im kleinen Dorf Rotholz, das sich tief im Süd-Osten des Adris befindet. Die Späher wurden dorthin ausgesandt, nachdem es Augenzeugenberichte gab, das das Dorf und die Süd-Östliche Gegend verstärkt von Untoten heimgesucht werden und einige der Banditenspuren dorthin führen. Ungewöhnlich war auch ein Bericht einer Abenteurergruppe, die übrigens auch in der großen Schlacht um den Adri gegen Prinz Molil gekämpft haben, das Rotholz von einigen zwielichtigen Gestalten heimgesucht wurde und diese anscheinend auch dafür verantwortlich sind. Ihr Anführer war ein Ritter mit den verblassten Insignien des alten großen Königreiches.

Ludern's Späher haben Rotholz aufgesucht und dabei festgestellt, das die Berichte wahr sind. Der geheimnisvolle Ritter hat einen zweiten Ritter ausgesandt um noch mehr Waldbewohner in und um Rotholz zu verschleppen. Ludern's Späher vermuten, das

Jemand, vielleicht der Ritter, etwas Größeres im Adri errichten will (oder ein altes, vergessenes Ritual durchführen will, das eine große Anzahl an Menschenopfer erfordert). Vorstellbar wäre da auch die Beschwörung explanarer Wesen. Das würde auch die Anwesenheit des Hextor-Klerikers und der schwarzberobten, wunderschönen Frau, die wahrscheinlich eine Magierin ist erklären.

### **Begegnung 3 :**

Die Gruppe spricht in Alfertsfurt mit Ludern, Lukan und Ernjulf Ebroer über die Vorkommnisse. Man bittet die Gruppe sich der Sache anzunehmen. Vor Ort wird ein Spion Sir Molinar's sein (ein Halbling), der (je nachdem ob er enttarnt wird oder nicht) dem Todesritter die Informationen über das Ergebnis der Besprechung zukommen lässt.

### **Begegnung 4 :**

Sir Pellidon von Ralsand erscheint in Alfertsfurt und gibt zu erkennen, dass es sich beim geheimnisvollen Ritter um einen abtrünnigen Ordensbruder (der Beschützeritter) handelt. Er verspricht je nach Informationswert den SC's Gold. Dann macht er sich von dannen um die Gegend in und um Rotholz zu durchkämmen, erwähnt aber noch im davonreiten, dass er hier jeden Monat vorbeischaute um den neuesten Informationsstand abzufragen. Alternativ können Charaktere, die auch der Sache in Rotholz nachgehen wollen in dort wöchentlich vorfinden.

### **Begegnung 5 :**

Reise zum Fort. Dort haben die SC's die Möglichkeit einige der NPC's auszuschalten, was Ihnen den Sturm auf die Festung erheblich erleichtert.

### **Begegnung 6 :**

Die Gruppe erreicht das Versteck der Banditen. Was sie die Banditen nicht wissen ist, dass Sir Molinar (der Todesritter), ein Scherge des Animus, kurzhand die Festung gestürmt und eingenommen hat. Die dortigen Banditen fristen nun ihr Dasein als Zombies. Es handelt sich um ein noch in den Anfängen befindliches, und noch zu befestigendes Fort. Es steht schon ein Großteil des Palisadenzaunes und einige Gebäude sind schon fertig (das Hauptgebäude aus Stein steht schon). Die Gruppe wird schnell sehen, dass hier etwas nicht stimmt. Sie können durch die Öffnung nur Untote Menschen und Humanoide sehen. Augenscheinlich handelt es sich um die „ehemalige“ Banditen.

Die Hextor-Klerikerin (Davina) kontrollieren und überwachen jetzt die Arbeiten am Fort. Eine weitere Besonderheit befindet sich in der Schmiede des Forts. Dort wird ein Zwergenschmied namens Meister Thorn (ein Gebirgswerg) festgehalten. Er hat vom Animus einen magischen Hammer (Hammer of Craftsmanship ; +10 on CRAFT-Rolls) bekommen, um sehr guten Waffen und Rüstungen, später auch Magische, damit leichter herstellen zu können. Er wird von einem Ettin bewacht ! Sollten die Spieler den Zwerg befreien, wird er jedem eine MEISTERHAFTE Waffe oder Rüstung herstellen, wenn die Spieler natürlich alle Kosten dafür tragen. Meister Thon ist auch in der Lage magische Zwergenrüstungen herzustellen, wenn man ihm Geld und Material bereitstellt (Interessant für einige Zwergencharaktere). Meister Thorn würde sich in dann in Alfertsfurt niederlassen.

Bemerkung :

Das Fort und seine „Bewohner“ werde ich beim Ausarbeiten des Modules genauer festlegen (z.T. schon gemacht; siehe beigefügte NSC's).

Besondere Erwähnung gilt Folgendem :

Da die Banditen alle zu Untoten wurden, benötigen die meisten von Ihnen ihre Waffen nicht mehr. Der Animus hat ein einem weiteren Gebäude, was stärker gesichert ist, errichtet in dem er eine Waffenkammer angelegt hat. Die Charaktere sollten die Waffen und Rüstungen nach Alfesfurt bringen, da ja bekanntlich Metalwaffen und Rüstungen im Adri schwer aufzutreiben sind. Dafür wird's auch eine saftige EP-Belohnung geben. Einen Hinweis darauf werde ich bei der Einleitung des Moduls durch einen „Offiziellen“ von Alfesfurt einbringen.

---

## ROUND TWO

Späher von Parren Ludern berichten von einigen ungewöhnlichen Ereignissen im kleinen Dorf Rotholz, das sich tief im Süd-Osten des Adris befindet. Die Späher wurden dorthin ausgesandt, nachdem es Augenzeugenberichte gab, das das Dorf und die Süd-Östliche Gegend verstärkt von Untoten heimgesucht werden und einige der Banditenspuren dorthin führen. Ungewöhnlich war auch ein Bericht einer Abenteuergruppe, die übrigens auch in der großen Schlacht um den Adri gegen Prinz Molil gekämpft haben, das Rotholz von einigen zwielichtigen Gestalten heimgesucht wurde und diese anscheinend auch dafür verantwortlich sind. Ihr Anführer war ein Ritter mit den verblassten Insignien des alten großen Königreiches.

Ludern's Späher haben Rotholz aufgesucht und dabei festgestellt, das die Berichte wahr sind. Der geheimnisvolle Ritter hat einen zweiten Ritter ausgesandt um noch mehr Waldbewohner in und um Rotholz zu verschleppen. Ludern's Späher vermuten, das Jemand, vielleicht der Ritter, etwas Größeres im Adri errichten will (oder ein altes, vergessenes Ritual durchführen will, das eine große Anzahl an Menschenopfer erfordert). Vorstellbar wäre da auch die Beschwörung explanarer Wesen. Das würde auch die Anwesenheit des Hextor-Klerikers und der schwarzberobten, wunderschönen Frau, die wahrscheinlich eine Magierin ist erklären.

Die zweite Runde wird sich komplett um das Stürmen der Festung drehen. Dabei werden die Verliesteile von MasterMaze benutzt.

## Was NPC's wissen

### **Gumbo Goldfinger**

- Sir Molinar von Medegia ist sein Meister und ist kein Mensch
- Die Entführten werden für den Bau einer großen Festung tief im Wald benötigt
- Die, die sterben, werden von Davina, einer hextor-Klerikerin als Zombies wiederbelebt, damit die armen Seelen auf ewig dienen und arbeiten
- Die Truppen in der Festung werden hauptsächlich aus gut trainierten Ork Kämpfern gestellt

### **Druids of Ehlonna**

- Vor einigen Tagen wurde der Bau einer Festung tief in den Wäldern des Adri bemerkt
- Der Anführer trug die Insignien des alten Königreiches auf seiner Rüstung
- Es wurden vereinzelt Leichen mit Bißmalen an Hals, Hand und am Knöchel gefunden. Die toten waren in der Regel fast blutleer. Ixios der Zentaur, ein Freund Prisstyn Carnhuis, begleitet uns um dieser Vampirplage her zu werden. Er ist ein erfahrener Riesen - und Vampirjäger

### **Ixios**

- Es gibt zwei unterirdische Eingänge zur Festung, die etwas einen halben Kilometer von der Festung entfernt liegen. Die Eingänge sind durch eine massive, eisenverstärkte Tür gesichert.
- Für die Hilfe bzw. Rettung seiner Druidenfreunde gibt er der Gruppe folgenden Gegenstand als Dank : Einen *Trank der Schnelligkeit*
- Die versprengten Truppen Molils wurden vom Ritter überrannt, getötet und zu willenlosen Zobbies

### **Meister Thorn**

- Meine Gegenstände werden in der schweren Truhe dort drüben gelagert. Gebt sie mir und ich werde mich euch anschließen. Außerdem bin ich in der Lage Zwergenplattenpanzer herzustellen
- Der Anführer dieser Festung ist Sir Molinar von Medegia. Er hat ihn nie Essen, Trinken oder Schlafen sehen
- Sir Molinar ist ein gefallener Beschützerritter, der nach Ivid V jetzt einem anderen Herren dient, den er „Mein General“ nennt. Wer dieser mysteriöse General ist, weiß ich nicht
- Zu seinen Führungsstab gehören Davina, eine sehr brutale und völlig außer Kontrolle geratene Hextorklerikerin, Lady Nacacia, eine mächtige Magierin, die noch über zwei Lehrlinge, Miri und Tiria, verfügt
- Davina will einen Schrein oder Tempel für Hextor im Inneren der Festung errichten. Dazu plant sie eine große Zeremonie mit vielen Menschenopfern
- Sir Molinar's persönlicher Adjutant ist Krolock, ein mächtiger Vampir, der einst ein mächtiger Krieger war und jetzt einer von Sir Molinar's und dem General mächtigem Finsterer Streiter Orden (Blackguard) ist. Aus wievielen Finsteren Streitern dieser Orden besteht, weiß ich nicht

## **Sir Pellidon von Ralsand**

- Molinar von Medegia gehörte einst einer einflußreichen Familie in Medegia an, die aber in den Graufalk Kriegen verarmten
- Molinar war einst ein ehrenhaftes und respektiertes Mitglied des Beschützerordens des Großen Königreiches, bevor er seinen dunklen Weg einschlug
- Meine Nachforschungen haben ergeben, dass er nicht wie viele große und tapfere Anführer zu Animuse wurden sondern jetzt als Todesritter sein Dasein fristet
- Wenn sich unter Euch ein würdiger, mutiger und selbstloser Vertreter des Unverwundbaren (Heironeous) befindet bin ich bereit ihn gegen den Kampf von Molinar zu unterstützen. Sollte dies jemand bejahen (Larion Kentrion oder Ramandra Riskalion) wird Sir Pellidon ihnen ein Heiliges Langschwert +2 (+2D6 extra Schaden gegen böses Gegener) ausleihen.

## **Magic and Special Items**

### **Magnus der Schwarze**

Festival Lantern (1), Potion of Cure Light Wounds, Heward's handy Haversack, Talisman of the Rider, 20 Scrolls á 1 Spell : Dispel Magic, Knock, Alter Self, Magic Weapon, Magic Weapon, Grease, Erase, Protection from Evil, Tenser's Floating Disk, Fog Cloud, Mount, Mage Armor, Detect Undead, Spider Climb, Expeditious Retreat, Detect Secret Doors, True Strike, Shield, Comprehend Languages

### **Sammy Singin' Axe**

Breastplate +1, Greataxe +1, 6 Talisman of the Rider

### **Lariot Kentrion**

3 Potions of Cure Light Wounds, 2 Scrolls (Protection from Evil), 2 Scrolls (Bless Weapon)

### **Taralan**

Mighty (+2) Composite Longbow +1, 2 Potions of Cure Light Wounds, Scroll (Grease), Bracers of Archery, Healing Holy Symbol of Pelor (Cure Light Wounds, Cure Moderate Wounds x / day; Caster Level : x)

### **Diegon**

Everburning Torch, Talisman of the Rider, Hat of Disguise, Rope of Climbing, Scroll (Resist Lycanthropy), 2 Scrolls (Mage Armor), Scroll (Sleep), Potion of Healing, Wand of Suggestion (1)

### **Mara**

Greatsword +1, Talisman of the Rider, Everburning Torch

### **Yorric**

Potion of Cure Light Wounds

### **Ramandra Riskalion**

Festival Lantern (3), Great Turtlesheild +1, Longsword +1, Full Plate +1, 4 Potions of Cure Light Wounds, Potion of Slow Poison, Scroll (Shield of Faith), Scroll (Divine Favor), Scroll (Detect Magic, Light, Sanctuary), Druid Scroll (Magic Fang, Heat Metal, Flaming Sphere)

### **Rufus Plätteisen**

Potion of Cure Light Wounds, MW Silverdagger

### **Mondo Ferrell**

Mighty (+2) Composite Longbow +1

**Garret Schwarzhand**

Longsword +1

**Sandro El Haskara**

Wand of Magic Missiles (xx)

**Tomaril Seelenhammer**

Wand of Cure Light Wounds (14), Thunderstone, Talisman of the Rider, some Divine Scrolls

**Athralas**

Magic Rock, a Page torn from a Book, mighty (+2) Composite Longbow, Silverdagger

**Amarillion Silberschweif**

Darkwood Shield, Wand of Cure Light Wounds (50), Leather Armor +2

**Eldon Beutelschneider**

Festival Lantern (5)

**Alton Greenbottle**

Potion of Cure Light Wounds, Scroll : Grease, Scroll : Knock, Scroll : Mage Armor, MW Silverdagger

**Mahdavidkia Kelendros**

Some Divine Scrolls



## NPC's

### Davina

Medium-sized Human

**Hit Dice :** Clr 8  
**Hit Points :** 52 or 68 with *Endurance-Spell* (7d8+14) +8 *Divine Power*  
**Initiative :** +6 (+2 Dex, +4 Improved Initiative)  
**Speed :** 20 feet  
**AC :** 22 (+1 Dex, +8 Full Plate, +3 *Magic Vestment-Spell*)  
**Attacks :** Heavy Flail +17/+12 melee  
(+6 Base, +3 Str, +1 Weapon Focus, +2 *Bull's Strength-Spell*, +2 *Divine Favor-Spell*, +2 *Divine Power-Spell*, +1 *Magic Weapon-Spell*)  
**Damage :** Heavy Flail 1D10+7 (+8) (Crit 19-20/x2)  
**Face / Reach :** 5x5/5 feet  
**Special Attacks :** Spells, Smite 1/day  
**Special Qualities :** Rebuke Undead  
**Saves :** Fort +8, Ref +4, Will +10  
**Abilities :** Str 16 (20), Dex 14, Con 14 (16), Int 14, Wis 18, Cha 15  
**Skills :** Concentration +13, Knowledge (Religion) +10, Spellcraft +10, Scry +10, Heal +10  
**Feats :** Weapon Poficiency (Heavy Flail), Weapon Focus (Heavy Flail), Scribe Scroll, Improved Initiative, Combat Reflexes, Blind-Fight  
**Challenge Rating :** 8  
**Alignment :** Lawful Evil  
**Possession :** Full Plate Armor, Heavy Flail, *Wand of Cure Light Wounds (50)*, silver Holy Symbol of Hextor

Domains : Destruction, War

Spells memorized : 6, 5+1, 4+1, 4+1, 3+1

0<sup>th</sup> Lvl : Read Magic, Detect Magic, Cure Minor Wounds x3, Light

1<sup>st</sup> Lvl : *Magic Weapon*\*\*, Divine Favor, Deathwatch\*\*,

Cure Light Wounds x2, Shield of Faith

2<sup>nd</sup> Lvl : *Spiritual Weapon*, Bull's Strength\*\*, Endurance\*\*,  
Hold Person, Silence

3<sup>rd</sup> Lvl : *Magic Vestment*\*\*, Dispel Magic x2, Magic Circle against  
Good, Protection from Elements (Fire)

4<sup>th</sup> Lvl : *Divine Power*, Freedom of Movement, Spell Immunity  
(Magic Missile, Glitterdust), Cure Critical Wounds

\* *Domain Spells*

\*\* Previously cast

### 3 Druids of Ehlonna

Medium-sized Elf

**Hit Dice :** Drd 7  
**Hit Points :** 45 (7D8+8)  
**Initiative :** +8 (+4 Dex, +4 Improved Initiative)  
**Speed :** 30 feet  
**AC :** 18 (+4 Dex, +4 *Barkskin*-Spell)  
**Attacks :** Halfspear or Sickle +6 melee (+5 Base, +1 Str)  
**Damage :** Halfspear 1D6+1 (Crit x3)  
Sickle 1D6+1 (Crit x2)  
**Face / Reach :** 5x5/5 feet  
**Special Attacks :** Spells  
**Special Qualities :** Low-light Vision, Immune to Magic *Sleep*-Spells and Effects, Nature Sense, Animal Companion, Woodland Stride, Trackless Step, Resist Nature's Lure, Wild Shape 3/day  
**Saves :** Fort +6, Ref +6, Will +9  
**Abilities :** Str 12, Dex 18, Con 12, Int 14, Wis 18, Cha 13  
**Skills :** Animal Empathy +10, Concentration +10, Handle Animal +10, Heal +7, Intuit Direction +14, Knowledge (Nature) +12, Listen +8, Search +4, Spot +8, Wilderness Lore +14  
**Feats :** Improved Initiative, Brew Potion, Alertness  
**Challenge Rating :** 7  
**Alignment :** Neutral Good  
**Possession :** wooden Holy Symbol of Ehlonna, Halfspear, Sickle, small Bag with 16 Goodberrys in it !

Druid Spells memorized : 6/5/4/3/2

0<sup>th</sup> Level : Create Water, Cure Minor Wounds x2, Know Direction, Flare, Read Magic  
1<sup>st</sup> Level : Cure Light Wounds x2, Goodberry x3  
2<sup>nd</sup> Level : Animal Messenger, Barkskin, Delay Poison, Lesser Restoration  
3<sup>rd</sup> Level : Neutralize Poison, Cure Moderate Wounds x2  
4<sup>th</sup> Level : Freedom of Movement, Cure Serious Wounds

## Gnarlak, Fist of Hextor

Minotaur

Large Monstrous Humanoid

<b>Hit Dice :</b>	Ftr 1, Fist of Hextor 3
<b>Hit Points :</b>	94 (6D8+30 + 4D10+20)
<b>Initiative :</b>	+7 (+3 Dex, +4 Improved Initiative)
<b>Speed :</b>	30 feet
<b>AC :</b>	20 (-1 Size, +3 Dex, +5 Natural, +3 <i>large steel Shield of Fortification</i> +1)
<b>Attacks :</b>	Greataxe +16/+11 melee (+10 Base, +6 Str) Gore +11 melee
<b>Damage :</b>	Greataxe 1D12+6 (Crit x3) Gore 1D8+3
<b>Face / Reach :</b>	5x5/10 feet
<b>Special Attacks :</b>	Charge 4D6+6, Brutal Strike
<b>Special Qualities :</b>	Scent, Natural Cunning, Strength Boost, Frightful Presence (DC 11)
<b>Saves :</b>	Fort +10, Ref +9, Will +6
<b>Abilities :</b>	Str 22, Dex 16, Con 20, Int 10, Wis 10, Cha 8
<b>Skills :</b>	Intimidate +6, Knowledge (Religion) +5, Listen +9, Search +9, Speak Language : Common, Spot +9
<b>Feats :</b>	Power Attack, Cleave, Great Cleave, Improved Initiative
<b>Challenge Rating :</b>	8
<b>Alignment :</b>	Neutral Evil
<b>Possession :</b>	<i>large steel Shield of Fortification</i> +1, Greataxe, 2 Javelins, steel Holy Symbol of Hextor

## Gormulag

Greater Barghest  
Large Outsider

**Hit Dice :** 9D8+18  
**Hit Points :** 58  
**Initiative :** +6 (+2 Dex, +4 Improved Initiative)  
**Speed :** 30 or 60 feet  
**AC :** 20 (-1 Size, +2 Dex, +9 Natural)  
**Attacks :** Halberd +13/+8 melee (+8 Base, +4 Str, +1 Masterwork Halberd)  
Bite +12 melee, 2 Claws +7 melee  
**Damage :** Masterwork Halberd 1D10+6 (Crit x3)  
Bite 1D8+4, Claw 1D6+2  
**Face / Reach :** 5x10/5 feet (Wolf Form)  
5x5/10 feet (Goblin Form)  
**Special Attacks :** Spell-like Abilities, Feed  
**Special Qualities :** Damage Reduction 15/+1, Scent, Alternate Form, Pass without Trace (in Wolf-form only !)  
**Saves :** Fort +8, Ref +8, Will +10  
**Abilities :** Str 19, Dex 15, Con 15, Int 18, Wis 18, Cha 18  
**Skills :** Bluff +16, Concentration +14, Hide +10, Intimidate +18, Jump +16, Listen +16, Move Silently +14, Sense Motive +16, Spot +16  
**Feats :** Combat Casting, Combat Reflexes, Improved Initiative  
**Challenge Rating :** 5  
**Alignment :** Lawful Evil  
**Possession :** Masterwork Halberd, 4 Javelins

Spell-like Abilities : DC 12 + Spell Level

At will : Levitate, Misdirection, Project Image

1 / day : Charm Monster, Charm Person, Dimension Door, Emotion

## Gumbo Goldfinger

Medium-sized Humanoid (Halfling)

**Hit Dice :** Rog 4  
**Hit Points :** 25 (4D6+8)  
**Initiative :** +5 (+5 Dex)  
**Speed :** 20 feet  
**AC :** 20 (+1 Size, +5 Dex, +4 Chain Shirt)  
**Attacks :** Shortsword +9 melee (+3 Base, +1 Size, +5 Weapon Finesse)  
Javelin +6 melee (+3 Base, +1 Size, +1 Natural, +1 Str)  
**Damage :** Shortsword 1D6+1 (Crit 19-20/x2)  
Javelin 1D6+1 (Crit x2)  
**Face / Reach :** 5x5/5 feet  
**Special Attacks :** Sneak Attack +2D6  
**Special Qualities :** Evasion, Uncanny Dodge  
**Saves :** Fort +4, Ref +10, Will +3  
**Abilities :** Str 12, Dex 20, Con 14, Int 14, Wis 12, Cha 12  
**Skills :** Climb +12, Hide+12, Listen +10, Move Silently +12, Spot +8, Search +9,  
**Feats :** Weapon Finesse (Sword), Expertise  
**Challenge Rating :** 4  
**Alignment :** Lawful Evil  
**Possession :** Chain Shirt, Shortsword, Shortbow, Leather Quiver, 20 Arrows,  
2 Javelins, Backpack, Trail Rations (4 days), Waterskin (full),  
wooden Holy Symbol of Olidammara

## Ixios

Centaur

Large Monstrous Humanoid

**Hit Dice :** Rgr 6  
**Hit Points :** 80 (4D8+12 + 6d10+18)  
**Initiative :** +2 (+2 Dex)  
**Speed :** 50 feet  
**AC :** 17 (-1 Size, +2 Dex, +2 Natural, +2 large wooden Shield, +2 Leather Barding)  
**Attacks :** Greatclub (or Heavy Lance) +13/+8 melee (+9 Base, +4 Str)  
Mighty Composite Longbow +11/+11/+6 ranged  
(+9 Base, +4 Str, -2 Rapid Shot penalty); Range 160 ft. !  
2 Hooves +13 melee  
**Damage :** Greatclub 1D10+4 (Crit x3)  
Might Composite Longbow 1D8+5 (Crit x3)  
Hooves 1D8+4  
**Face / Reach :** 5x10/5 feet  
**Special Attacks :** Spells  
**Special Qualities :** Favored Enemies (Giants, Shapechangers), Track  
**Saves :** Fort +11, Ref +10, Will +8  
**Abilities :** Str 18, Dex 14, Con 16, Int 13, Wis 13, Cha 11  
**Skills :**  
**Feats :** Track, Ambidexterity, Two-Weapon Fighting, Point-Blank Shot, Far Shot, Rapid Shot, Expertise  
**Challenge Rating :** 8  
**Alignment :** Neutral Good  
**Possession :** Centaur Leather Barding, large wooden Shield, Greatclub, Heavy Lance, mighty Composite Longbow, *Potion of Haste*, 20 Arrows, 15 silver-tipped Arrows, Backpack, Trail Rations (4 days), wooden Holy Symbol of Ehlonna, 2 Vial(s) of Holy Water, wooden Malett, 2 wooden Stakes, 2 Sprigs Wolfsbane

### Spells memorized :

1<sup>st</sup> Lvl : Delay Poison, Entangle

## Jarg & Skarg

Medium-sized Humanoid (Orc)

<b>Hit Dice :</b>	Rog 1, Rgr 1
<b>Hit Points :</b>	18 (1d6+2 + 1d10+2)
<b>Initiative :</b>	+4 (+4 Dex)
<b>Speed :</b>	30 feet
<b>AC :</b>	17 (+4 Dex, +3 Studded Leather)
<b>Attacks :</b>	Battleaxe +4 melee (+1 Base, +3 Str) Dagger +4 melee (+1 Base, +3 Str) Shortbow +6 melee (+1 Base, +4 Dex, +1 Point-Blank Shot)
<b>Damage :</b>	Battleaxe 1D8+3 (+4 vs Humans) (Crit x3) Shortbow 1d6+1 (+1 vs. Humans) (Crit x3)
<b>Face / Reach :</b>	5x5/5 feet
<b>Special Attacks :</b>	Favored Enemy (Humans), Sneak Attack +1d6 extra damage
<b>Special Qualities :</b>	Darkvision 60 ft., Light Sensivity
<b>Saves :</b>	Fort +4, Ref +6, Will +1
<b>Abilities :</b>	Str 16, Dex 18, Con 14, Int 12, Wis 12, Cha 8
<b>Skills :</b>	Climb +6, Escape Artist +4, Hide +9, Listen +5, Move Silently +8, Search +5, Spot +5, Tumble +8, Wilderness Lore +5 <b>+1 Favored Enemy Bonus on Bluff, Listen, Sense Motive, Spot and Wilderness Lore Checks</b>
<b>Feats :</b>	Track, Ambidexterity, Two-Weapon Fighting, Point-Blank Shot
<b>Challenge Rating :</b>	2
<b>Alignment :</b>	Chaotic Evil
<b>Possession :</b>	Studded Leather Armor, Battleaxe, Dagger, Shortbow, 20 Arrows, Backpack, Trail Rations (4 days), wooden Holy Symbol of Hextor

## Krolock

Vampire

Medium-sized Human Undead

<b>Hit Dice :</b>	Ftr 6, Blk 2
<b>Hit Points :</b>	75 (9D12)
<b>Initiative :</b>	+8 (+4 Dex, +4 Improved Initiative)
<b>Speed :</b>	30 feet
<b>AC :</b>	25 (+4 Dex, +6 Natural, +5 <i>Elven Chainmail</i> )
<b>Attacks :</b>	+1 <i>Spiked Chain</i> +15/+10 melee (+8 Base, +6 Str, +1 <i>Spiked Chain</i> +1) Slam +14/+9 melee
<b>Damage :</b>	Masterwork <i>Spiked Chain</i> 2D4+9 (Crit x2) Slam 1D6+6
<b>Face / Reach :</b>	5x5/5 feet
<b>Special Attacks :</b>	Smite Good 1/ day, Poison Use, Charm, Energy Drain, Blood Drain, Children of the Night, Create Spawn
<b>Special Qualities :</b>	Detect Good, Dark Blessing, Undead Immunities, <i>Cold &amp; Electricity Resistance 20</i> , Gaseous Form, Spider Climb, Alternate Form, Fast Healing 5, Vampire Weaknesses, DR 15/+1
<b>Saves :</b>	Fort +11, Ref +10, Will +5
<b>Abilities :</b>	Str 22, Dex 18, Con -, Int 14, Wis 12, Cha 16
<b>Skills :</b>	
<b>Feats :</b>	Alertness, Combat Reflexes, Dodge, Improved Initiative, Lightning Reflexes, Exotic Weapon ( <i>Spiked Chain</i> ), Power Attack, Cleave, Sunder, Mobility, Expertise, Spring Attack, Improved Trip, Whirlwind Attack,
<b>Challenge Rating :</b>	10
<b>Alignment :</b>	Chaotic Evil
<b>Possession :</b>	Noble's Outfit, <i>Elven Chainmail</i> , <i>Spiked Chain</i> +1
	Blackguard Spells memorized : 2
	1 <sup>st</sup> Level : Inflict Light Wounds x2



## Lady Nacacia

Medium-sized Outsider  
(Human Half-Fiend)

**Hit Dice :** Wiz 8  
**Hit Points :** 44 (60)(8D4+24) + 16 due to *Endurance*-Spell  
**Initiative :** +9 (+5 Dex, +4 Improved Initiative)  
**Speed :** 30 feet, Fly 30 ft. (Average)  
**AC :** 16 or 20 (+5 Dex, +1 Natural, +4 *Mage Armor*-Spell)  
**Attacks :** 2 Claws +9 melee, Bite +7 melee  
(+4 Base, +5 Dex)  
**Damage :** Claw 1D4+3  
Bite 1D6+3  
**Face / Reach :** 5x5/5 feet  
**Special Attacks :** Spell, Spell-like Abilities  
**Special Qualities :** Darkvision 60 ft., Immune to Poison, *Acid, Cold, Electricity & Fire Resistance* 20  
**Saves :** Fort +5 (+7), Ref +9 (+10), Will +8  
**Abilities :** Str 16, Dex 20, Con 16 (20), Int 20, Wis 14, Cha 18  
**Skills :** Alchemy +10, Concentration +14, Knowledge (Arcana) +10, Scry +10, Spellcraft +10  
**Feats :** Scribe Scroll, Improved Initiative, Weapon Finesse (Claw), Expertise, Silent Spell, Lightning Reflexes  
**Challenge Rating :** 10  
**Alignment :** Neutral Evil  
**Possession :** Noble's Outfit, Masterwork Spiked Chain, Holy Symbol of Vecna, *Pearl of Power (1<sup>st</sup> Level)*

Spell-like Abilities :

- Darnkess 3 / day
- Desecrate
- Unholy Blight
- Poison 3 / day

Wizard Spells memorized : 4/6 (7)/4/4/3

0<sup>th</sup> Level : Detect Magic, Read Magic, Resistance, Light  
1<sup>st</sup> Level : Shield, Protection from Good, Mage Armor\*, Color Spray, Magic Missile x2  
2<sup>nd</sup> Level : Endurance\*, Mirror Image, Protection from Arrows, See Invisibility  
3<sup>rd</sup> Level : Dispel Magic, Fireball, Haste, Lightning Bolt  
4<sup>th</sup> Level : Stoneskin, Fire Shield, Minor Globe of Invulnerability

\* previously cast

## Meister Thorn

Medium-sized Humanoid (Dwarf)

**Hit Dice :** Ftr 6, Clr 5 (6d10+24 + 5d8+20)  
**Hit Points :** 106  
**Initiative :** +7 (+3 Dex, +4 Improved Initiative)  
**Speed :** 15 feet  
**AC :** 21 (+1 Dex, +8 Full Plate, +2 large steel Shield)  
**Attacks :** Dwarven Waraxe +12/+7 melee (+9 Base, +3 Str)  
**Damage :** Dwarven Waraxe 1D10+3 (Crit x3)  
**Face / Reach :** 5x5/5 feet  
**Special Attacks :** Spells  
**Special Qualities :** Darkvision 60 ft., Granted Power : *Protective Ward*  
**Saves :** Fort +13, Ref +5, Will +9  
**Abilities :** Str 16, Dex 16, Con 18, Int 13, Wis 16, Cha 10  
**Skills :**  
**Feats :** Improved Initiative, Exotic Weapon Proficiency (Dwarven Waraxe), Dodge, Mobility, Expertise, Power Attack, Cleave, Spring Attack, Whirlwind Attack, Great Cleave  
**Challenge Rating :** 11  
**Alignment :** Lawful Good  
**Possession :** Leather Apron (+1 AC), *Lesser Hammer of Craftsmanship*, wooden Holy Symbol of Moradin

or when fully equipped :

Dwarven Full Plate, large steel Shield, Dwarven Waraxe, Backpack, silver Holy Symbol of Moradin,

Domains : Good, Protection

Spells memorized : 5/4+1/3+1/2+1

0<sup>th</sup> Lvl : Create Water, Cure Minor Wounds x2, Mending, Detect Magic  
1<sup>st</sup> Lvl : Bless, Cure Light Wounds x2, Magic Weapon, *Protection from Evil*  
2<sup>nd</sup> Lvl : *Aid*, Calm Emotions, Endurance, Cure Moderate Wounds  
3<sup>rd</sup> Lvl : Dispel Magic, Cure Serious Wounds, *Magic Circle against Evil*

### *Domain Spell*

The Hammer is a Masterwork Tool and gives the user a +5 Circumstance Bonus on Craft (Weaponsmithing) checks.  
Caster Level : 6<sup>th</sup>; Weight : 8 lbs.

## Miri

Medium-sized Human

**Hit Dice :** Sor 6  
**Hit Points :** 25 (6D4+12)  
**Initiative :** +7 (+3 Dex, +4 Improved Initiative)  
**Speed :** 30 feet  
**AC :** 13 or 20 (+3 Dex, +7 *Shield-Spell*)  
**Attacks :** Silverdagger +6 melee (+3 Base, +3 Dex)  
**Damage :** Silverdagger 1D4 (Crit 19-20/x2)  
**Face / Reach :** 5x5/5 feet  
**Special Attacks :** Spells  
**Special Qualities :** None  
**Saves :** Fort +4, Ref +5, Will +5  
**Abilities :** Str 10, Dex 16, Con 14, Int 16, Wis 10, Cha 16  
**Skills :** Concentration +15, Knowledge (Arcana) +12, Spellcraft +12, Scry +12, Ride +8, Listen +2, Spot +2  
**Feats :** Weapon Finesse (Dagger), Improved Initiative, Dodge, Combat Casting  
**Challenge Rating :** 6  
**Alignment :** Lawful Evil  
**Possession :** black Robe, Silverdagger, Beltpouch with 10 GP, *Potion of Haste*

Spells known : 7/4/2/1

Spells per day : 4/4/4/3

0<sup>th</sup> Level : Detect Magic, Disrupt Undead, Ghost Sound, Light, Ray of Frost, Read Magic, Resistance  
1<sup>st</sup> Level : Mage Armor, Magic Missile, Shield, Sleep  
2<sup>nd</sup> Level : Glitterdust, Resist Elements  
3<sup>rd</sup> Level : Lightning Bolt

## Morog

Medium-sized Humanoid (Orc)

<b>Hit Dice :</b>	Brb 1, Ftr 2
<b>Hit Points :</b>	30 (1d12+3 + 2d10+6)
<b>Initiative :</b>	+7 (+3 Dex, +4 Improved Initiative)
<b>Speed :</b>	40 feet
<b>AC :</b>	19 (+3 Dex, +4 Chain Shirt, +2 large wooden Shield)
<b>Attacks :</b>	Battleaxe +8 melee (+3 Base, +4 Str, +1 Weapon Focus)
<b>Damage :</b>	Battleaxe 1D8+4 (Crit x3)
<b>Face / Reach :</b>	5x5/5 feet
<b>Special Attacks :</b>	Rage 1 / day, Fast Movement
<b>Special Qualities :</b>	Darkvision 60 ft., Light Sensivity
<b>Saves :</b>	Fort +7, Ref +3, Will +0
<b>Abilities :</b>	Str 18, Dex 16, Con 16, Int 13, Wis 10, Cha 8
<b>Skills :</b>	
<b>Feats :</b>	Improved Initiative, Weapon Focus (Battleaxe), Expertise,
<b>Challenge Rating :</b>	3
<b>Alignment :</b>	Chaotic Evil
<b>Possession :</b>	Chain Shirt, large wooden Shield, Battleaxe, 2 Javelins, Backpack, Trail Rations (4 days), wooden Holy Symbol of Hextor

## Orc Fighter

Medium-sized Humanoid

**Hit Dice :** Ftr 1  
**Hit Points :** 10 (1D10+2)  
**Initiative :** +6 (+2 Dex, +4 Improved Initiative)  
**Speed :** 30 feet  
**AC :** 16 (+2 Dex, +2 Leather Armor, +2 small wooden Shield)  
**Attacks :** Battleaxe +4 melee (+1 Base, +2 Str, +1 Weapon Focus)  
**Damage :** Battleaxe 1D8+2 (Crit x3)  
**Face / Reach :** 5x5/5 feet  
**Special Attacks :** None  
**Special Qualities :** Darkvision 60 ft., Light Sensivity  
**Saves :** Fort +2, Ref +2, Will +0  
**Abilities :** Str 14, Dex 14, Con 14, Int 10, Wis 10, Cha 10  
**Skills :** Knowledge (Nature) +2, Listen +2, Spot +2, Wilderness Lore +2  
**Feats :** Improved Initiative, Weapon Focus (Longsword)  
**Challenge Rating :** 1  
**Alignment :** Lawful Evil  
**Possession :** Leather Armor, small wooden Shield, Battleaxe, 2 Javelins, Backpack, Trail Rations (4 days), wooden Holy Symbol of Hextor

## Sergeant Morris

Medium-sized Human

**Hit Dice :** Ftr 2  
**Hit Points :** 22 (2D10+6)  
**Initiative :** +5 (+1 Dex, Improved Initiative)  
**Speed :** 30 feet  
**AC :** 19 (20) (+1 Dex, +6 Banded Mail, +2 large steel Shield, +1 Dodge)  
**Attacks :** Longsword +7 melee (+2 Base, +4 Str, +1 Weapon Focus)  
**Damage :** Longsword 1D8+4 (Crit 19-20/x2)  
**Face / Reach :** 5x5/5 feet  
**Special Attacks :** None  
**Special Qualities :** None  
**Saves :** Fort +3, Ref +1, Will +1  
**Abilities :** Str 18, Dex 13, Con 16, Int 13, Wis 12, Cha 12  
**Skills :** Knowledge (Nobility & Royalty) +2, Knowledge (Nature) +2, Ride +5  
**Feats :** Improved Initiative, Weapon Focus (Longsword), Dodge, Expertise  
**Challenge Rating :** 2  
**Alignment :** Lawful Evil  
**Possession :** Banded Mail, large steel Shield, Longsword, Dagger, 2 Javelins, Backpack, Trail Rations (4 days), wooden Holy Symbol of Hextor

## Sir Molinar von Medegia

Medium-Sized (Human) Undead Death Knight

<b>Hit Dice :</b>	Fighter 5, Blackguard 3, (EX-Knight Protector of the Great Kingdom 1)
<b>Hit Points :</b>	80
<b>Initiative :</b>	+3 (+3 Dex)
<b>Speed :</b>	20 feet
<b>AC :</b>	24 (+5 Natural, +1 Dex, +8 Full Plate)
<b>Attacks :</b>	+1 <i>Greatsword</i> +15/+10 melee (+8 Base, +5 Str, +1 <i>Greatsword</i> +1) +8 Negative Energy Touch 1D8+5 +1 <i>Greatsword</i> 2D6+9 (Crit 19-20/x2)
<b>Damage :</b>	
<b>Face / Reach :</b>	5x5x5 feet
<b>Special Attacks :</b>	Smite Good, Abyssal Blast (9D6, 20 foot radius), Constitution Damage (1 CON-Point)
<b>Special Qualities :</b>	Detect Good, Poison Use, Dark Blessing, Command Undead, Aura of Despair (-2 on all Saves in 10 ft. Radius), Damage Reduction 15/+1, Turn Immunity, Immune to <i>Cold</i> , <i>Electricity</i> and <i>Polymorphing</i> -Effects, Undead Immunities, Fear Aura (15 foot, Will Save 18 negates), SR 20
<b>Saves :</b>	Fort +11, Ref +9, Will +7
<b>Abilities :</b>	Str 20, Dex 16, Con -, Int 14, Wis 16, Cha 18
<b>Skills :</b>	Diplomacy +10, Gather Information +5, Handle Animal +5, Heal +4, Hide +3, Intimidate +7, Knowledge (Nobility & Royalty) +6, Hide +3, Knowledge (Religion) +4, Ride +9, Sense Motive +4, Spot +8
<b>Feats :</b>	Improved Initiative, Power Attack, Cleave, Mounted Combat, Sunder, Great Cleave, Leadership, Combat Reflexes, Improved Trip, Knock-Down
<b>Challenge Rating :</b>	11
<b>Alignment :</b>	Lawful Evil
<b>Possessions :</b>	Full Plate, <i>Greatsword</i> +1, steel Holy Symbol of Hextor, Signet Ring of the Knight Protectors of the Great Kingdom (50 GP)
<b>Spells :</b>	Inflict Light Wounds (1d8+3), Doom, Death Knell
<b>Riding Animal :</b>	Fiendish Heavy Warhorse with Leather Barding (+2 AC), Harness & Bridle, Military Saddle, Heavy Lance
	Leadership Score : 17 (30 1 <sup>st</sup> Lvl, 3 2 <sup>nd</sup> Lvl, 1 3 <sup>rd</sup> Lvl, 1 4 <sup>th</sup> Lvl Follower(s))
	Leadership Modifiers :
	+2 Great Prestige, +1 Special Power, -2 Cruelty, +2 Stronghold / Base of Operation

## Cohorts, Followers and other Minions of Sir Molinar

### Leadership Feat – Followers :

30 1<sup>st</sup> Level Followers (1<sup>st</sup> Level Orc Fighter)  
3 2<sup>nd</sup> Level Followers (Level Half-Orc Ranger 1 / Rogue 1)  
1 3<sup>rd</sup> Level Follower (Half-Orc Barbarian 1 / Fighter 2 )  
1 4<sup>th</sup> Level Follower (Halfling Rogue 4)

### Death Knight Undead Followers :

1d4 Wights  
1d4 Ghosts  
1d6 Ghouls  
1d8 Zombies (M-sized)  
1d12 Skeletons (M-sized)

Can have up to 20 HD of these creatures !!!

### Choice :

Three Wights (à 4 HD)  
Two Ghost (à 4 HD)



## Tiria

Medium-sized Human

**Hit Dice :** Wiz 6  
**Hit Points :** 25 (6D4+12)  
**Initiative :** +7 (+3 Dex, +4 Improved Initiative)  
**Speed :** 30 feet  
**AC :** 13 (+3 Dex)  
**Attacks :** Silverdagger +6 melee (+3 Base, +3 Dex)  
**Damage :** Silverdagger 1D4 (Crit 19-20/x2)  
**Face / Reach :** 5x5/5 feet  
**Special Attacks :** Spells  
**Special Qualities :** None  
**Saves :** Fort +4, Ref +5, Will +5  
**Abilities :** Str 10, Dex 16, Con 14, Int 16, Wis 10, Cha 16  
**Skills :** Concentration +15, Knowledge (Arcana) +12, Spellcraft +12, Scry +12, Ride +8, Listen +2, Spot +2  
**Feats :** Scribe Scroll, Weapon Finesse (Dagger), Improved Initiative, Dodge, Brew Potion, Combat Casting  
**Challenge Rating :** 6  
**Alignment :** Lawful Evil  
**Possession :** black Robe, Silver Dagger, *Brooch of Shielding (15)*, Belt pouch with 10 GP, Spellbook (trapped)

Spells per day : 4/4/4/3

Spells memorized :

0<sup>th</sup> Level : Read Magic, Detect Magic, Ray of Frost x2  
1<sup>st</sup> Level : Shield, Mage Armor, Magic Missile x2  
2<sup>nd</sup> Level : Melf's Acid Arrow, Glitterdust, Invisibility, Web  
3<sup>rd</sup> Level : Dispel Magic, Lightning Bolt, Haste

## Spellbooks

### Nacacia's Spellbook

1st Level	2nd Level	3rd Level	4th Level
<i>Burning Hands</i>	<i>Alter Self</i>	<b><i>Arcane Sight (T&amp;B)</i></b>	<i>Charm Monster</i>
<i>Change Self</i>	<i>Arcane Lock</i>	<i>Clairaudience / Clairvoyance</i>	<i>Detect Scrying</i>
<i>Charm Person</i>	<b><i>Bull's Strength</i></b>	<i>Dispel Magic</i>	<i>Dimension Door</i>
<i>Comprehend Language</i>	<i>Cat's Grace</i>	<i>Explosive Runes</i>	<i>Enervation</i>
<i>Erase</i>	<i>Endurance</i>	<i>Fireball</i>	<i>Ice Storm</i>
<i>Expeditious Retreat</i>	<b><i>False Life (T&amp;B)</i></b>	<i>Greater Magic Weapon</i>	<b><i>Mass Resist Elements (T&amp;B)</i></b>
<i>Mage Armor</i>	<i>Glitterdust</i>	<i>Haste</i>	<i>Minor Globe of Invulnerability</i>
<i>Magic Missile</i>	<i>Invisibility</i>	<i>Keen Edge</i>	<i>Phantasmal Killer</i>
<i>Magic Weapon</i>	<i>Knock</i>	<i>Lightning Bolt</i>	<i>Stoneskin</i>
<i>Message</i>	<i>Locate Object</i>	<i>Tongues</i>	
<i>Protection from Good</i>	<i>Mirror Image</i>		
<i>Shield</i>	<i>Protection from Arrows</i>		
<i>Shocking Grasp</i>	<i>See Invisibility</i>		
<i>Sleep</i>			

### Tiria's Spellbook

1st Level	2nd Level	3rd Level
<i>Change Self</i>	<i>Cat's Grace</i>	<i>Dispel Magic</i>
<i>Color Spray</i>	<i>Endurance</i>	<i>Haste</i>
<i>Comprehend Language</i>	<i>Glitterdust</i>	<i>Lightning Bolt</i>
<i>Mage Armor</i>	<i>Invisibility</i>	<i>Tongues</i>
<i>Magic Missile</i>	<i>Mirror Image</i>	
<i>Message</i>	<i>See Invisibility</i>	
<i>Shield</i>	<i>Web</i>	
<i>Sleep</i>		

### Miri's Spellbook

0th Level	1st Level	2nd Level	3rd Level
<i>Detect Magic</i>	<i>Magic Missile</i>	<i>Glitterdust</i>	<i>Lightning Bolt</i>
<i>Disrupt Undead</i>	<i>Mage Armor</i>	<i>Resist Elements</i>	
<i>Ghost Sound</i>	<i>Shield</i>		
<i>Light</i>	<i>Sleep</i>		
<i>Ray of Frost</i>			
<i>Read Magic</i>			
<i>Resistance</i>			

## Exposé für Aufräumarbeiten

Item	GP Value	Special Item	GP Value
		Sword of Heironeous	5505
Chain Shirt	50	Moon Sickle	906
Shortsword	5	Nacacia's Spellbook	0
30 Leather Armors	150		
30 small wooden Shields	45		
30 Leather Armors	150		
30 small wooden Shields	45		
24 Battleaxes	120		
42 Javelins	21		
Silverdagger	5		6411
Goldpieces	20		
<i>Potion of Haste</i>	563		
2 Large steel Shield	20		
Huge Greataxe	25		
Silverdagger	5		
Brooch of Shielding (15)	167		
2 Studded Leather Armors	25		
3 Shortbows	45		
2 Daggers	1		
MW Full Plate Armor	825		
Heavy Flail	7,5		
Holy Symbol, silver	12,5		
<i>Wand of Cure Light Wounds (50)</i>	562,5		
Banded Mail	125		
Longsword	7,5		
Spiked Chain +1	1734		
2 Noble's Outfit	75		
MW Spiked Chain	156		
<i>Pearl of Power (1st Level)</i>	750		
<i>Greatsword +1</i>	1744		
Large steel Shield of Fortification +1	3128		
<b>TOTAL GP</b>	10534		

## APL's

### APL 4 Gruppe

#### Begegnung 1 :

Chain Shirt	50
Shortsword	5
Shortbow	15

#### Begegnung 2 :

10 Leather Armors	50
10 small wooden Shields	15
12 Battleaxes	60
20 Javelins	10
2 Studded Leather Armors	25
2 Shortbows	30
2 Daggers	1
MW Full Plate Armor	825
Heavy Flail	7,5
Holy Symbol, silver	12,5
<i>Wand of Cure Light Wounds</i> (50)	562,5

#### Begegnung 3 :

10 Leather Armors	50
10 small wooden Shields	15
12 Battleaxes	60
20 Javelins	10
Banded Mail	125
Large steel Shield	10
Longsword	7,5

<b>TOTAL GP</b>	<b>1938,5</b>
-----------------	---------------

## **APL 6 Gruppe**

### **Begegnung 2 :**

10 Leather Armors	50
10 small wooden Shields	15
12 Battleaxes	60
20 Javelins	10
Silverdagger	5
Goldpieces	10
<i>Potion of Haste</i>	225

### **Begegnung 3 :**

Large steel Shield	10
Huge Greataxe	25
2 Javelins	1
Silverdagger	5
Brooch of Shielding (15)	167
Goldpieces	10

**TOTAL GP** 593

## **APL Gruppe HIGH**

### **Begegnung 3 :**

Spiked Chain +1	1734
Noble's Outfit	37,5

**TOTAL GP** 1771,5

### **EXTRAORDINARY LUCK**

ISTUS IS PLEASED ! FOR THE LIVING GREYHAWK SPECIAL ADVENTURE „DEATH IN THE ADRI“ YOU ARE ALLOWED TO REROLL ONE ROLL THAT YOU HAVE JUST MADE. YOU MUST TAKE THE RESULT OF THE REROLL, EVEN IF IT'S WORSE THAN THE ORIGINAL ROLL. AFTER TAKING THIS EXTRAORDINARY CHANCE OF LUCK, PLEASE GIVE THIS CERTIFICATE BACK TO YOUR DM.

---

### **EXTRAORDINARY LUCK**

ISTUS IS PLEASED ! FOR THE LIVING GREYHAWK SPECIAL ADVENTURE „DEATH IN THE ADRI“ YOU ARE ALLOWED TO REROLL ONE ROLL THAT YOU HAVE JUST MADE. YOU MUST TAKE THE RESULT OF THE REROLL, EVEN IF IT'S WORSE THAN THE ORIGINAL ROLL. AFTER TAKING THIS EXTRAORDINARY CHANCE OF LUCK, PLEASE GIVE THIS CERTIFICATE BACK TO YOUR DM.

---

### **EXTRAORDINARY LUCK**

ISTUS IS PLEASED ! FOR THE LIVING GREYHAWK SPECIAL ADVENTURE „DEATH IN THE ADRI“ YOU ARE ALLOWED TO REROLL ONE ROLL THAT YOU HAVE JUST MADE. YOU MUST TAKE THE RESULT OF THE REROLL, EVEN IF IT'S WORSE THAN THE ORIGINAL ROLL. AFTER TAKING THIS EXTRAORDINARY CHANCE OF LUCK, PLEASE GIVE THIS CERTIFICATE BACK TO YOUR DM.

---

### **EXTRAORDINARY LUCK**

ISTUS IS PLEASED ! FOR THE LIVING GREYHAWK SPECIAL ADVENTURE „DEATH IN THE ADRI“ YOU ARE ALLOWED TO REROLL ONE ROLL THAT YOU HAVE JUST MADE. YOU MUST TAKE THE RESULT OF THE REROLL, EVEN IF IT'S WORSE THAN THE ORIGINAL ROLL. AFTER TAKING THIS EXTRAORDINARY CHANCE OF LUCK, PLEASE GIVE THIS CERTIFICATE BACK TO YOUR DM.

---

### **EXTRAORDINARY LUCK**

ISTUS IS PLEASED ! FOR THE LIVING GREYHAWK SPECIAL ADVENTURE „DEATH IN THE ADRI“ YOU ARE ALLOWED TO REROLL ONE ROLL THAT YOU HAVE JUST MADE. YOU MUST TAKE THE RESULT OF THE REROLL, EVEN IF IT'S WORSE THAN THE ORIGINAL ROLL. AFTER TAKING THIS EXTRAORDINARY CHANCE OF LUCK, PLEASE GIVE THIS CERTIFICATE BACK TO YOUR DM.

---

---

### **EXTRAORDINARY LUCK**

ISTUS IS PLEASED ! FOR THE LIVING GREYHAWK SPECIAL ADVENTURE „DEATH IN THE ADRI“ YOU ARE ALLOWED TO REROLL ONE ROLL THAT YOU HAVE JUST MADE. YOU MUST TAKE THE RESULT OF THE REROLL, EVEN IF IT'S WORSE THAN THE ORIGINAL ROLL. AFTER TAKING THIS EXTRAORDINARY CHANCE OF LUCK, PLEASE GIVE THIS CERTIFICATE BACK TO YOUR DM.

---

### **EXTRAORDINARY LUCK**

ISTUS IS PLEASED ! FOR THE LIVING GREYHAWK SPECIAL ADVENTURE „DEATH IN THE ADRI“ YOU ARE ALLOWED TO REROLL ONE ROLL THAT YOU HAVE JUST MADE. YOU MUST TAKE THE RESULT OF THE REROLL, EVEN IF IT'S WORSE THAN THE ORIGINAL ROLL. AFTER TAKING THIS EXTRAORDINARY CHANCE OF LUCK, PLEASE GIVE THIS CERTIFICATE BACK TO YOUR DM.

---

### **EXTRAORDINARY LUCK**

ISTUS IS PLEASED ! FOR THE LIVING GREYHAWK SPECIAL ADVENTURE „DEATH IN THE ADRI“ YOU ARE ALLOWED TO REROLL ONE ROLL THAT YOU HAVE JUST MADE. YOU MUST TAKE THE RESULT OF THE REROLL, EVEN IF IT'S WORSE THAN THE ORIGINAL ROLL. AFTER TAKING THIS EXTRAORDINARY CHANCE OF LUCK, PLEASE GIVE THIS CERTIFICATE BACK TO YOUR DM.

---

### **EXTRAORDINARY LUCK**

ISTUS IS PLEASED ! FOR THE LIVING GREYHAWK SPECIAL ADVENTURE „DEATH IN THE ADRI“ YOU ARE ALLOWED TO REROLL ONE ROLL THAT YOU HAVE JUST MADE. YOU MUST TAKE THE RESULT OF THE REROLL, EVEN IF IT'S WORSE THAN THE ORIGINAL ROLL. AFTER TAKING THIS EXTRAORDINARY CHANCE OF LUCK, PLEASE GIVE THIS CERTIFICATE BACK TO YOUR DM.

---

### **EXTRAORDINARY LUCK**

ISTUS IS PLEASED ! FOR THE LIVING GREYHAWK SPECIAL ADVENTURE „DEATH IN THE ADRI“ YOU ARE ALLOWED TO REROLL ONE ROLL THAT YOU HAVE JUST MADE. YOU MUST TAKE THE RESULT OF THE REROLL, EVEN IF IT'S WORSE THAN THE ORIGINAL ROLL. AFTER TAKING THIS EXTRAORDINARY CHANCE OF LUCK, PLEASE GIVE THIS CERTIFICATE BACK TO YOUR DM.

---

---

### **EXTRAORDINARY LUCK**

ISTUS IS PLEASED ! FOR THE LIVING GREYHAWK SPECIAL ADVENTURE  
„DEATH IN THE ADRI“ YOU ARE ALLOWED TO REROLL ONE ROLL THAT YOU HAVE  
JUST MADE. YOU MUST TAKE THE RESULT OF THE REROLL, EVEN IF IT'S WORSE  
THAN THE ORIGINAL ROLL. AFTER TAKING THIS EXTRAORDINARY CHANCE OF  
LUCK, PLEASE GIVE THIS CERTIFICATE BACK TO YOUR DM.

---

### **EXTRAORDINARY LUCK**

ISTUS IS PLEASED ! FOR THE LIVING GREYHAWK SPECIAL ADVENTURE  
„DEATH IN THE ADRI“ YOU ARE ALLOWED TO REROLL ONE ROLL THAT YOU HAVE  
JUST MADE. YOU MUST TAKE THE RESULT OF THE REROLL, EVEN IF IT'S WORSE  
THAN THE ORIGINAL ROLL. AFTER TAKING THIS EXTRAORDINARY CHANCE OF  
LUCK, PLEASE GIVE THIS CERTIFICATE BACK TO YOUR DM.

---

### **EXTRAORDINARY LUCK**

ISTUS IS PLEASED ! FOR THE LIVING GREYHAWK SPECIAL ADVENTURE  
„DEATH IN THE ADRI“ YOU ARE ALLOWED TO REROLL ONE ROLL THAT YOU HAVE  
JUST MADE. YOU MUST TAKE THE RESULT OF THE REROLL, EVEN IF IT'S WORSE  
THAN THE ORIGINAL ROLL. AFTER TAKING THIS EXTRAORDINARY CHANCE OF  
LUCK, PLEASE GIVE THIS CERTIFICATE BACK TO YOUR DM.

---

### **EXTRAORDINARY LUCK**

ISTUS IS PLEASED ! FOR THE LIVING GREYHAWK SPECIAL ADVENTURE  
„DEATH IN THE ADRI“ YOU ARE ALLOWED TO REROLL ONE ROLL THAT YOU HAVE  
JUST MADE. YOU MUST TAKE THE RESULT OF THE REROLL, EVEN IF IT'S WORSE  
THAN THE ORIGINAL ROLL. AFTER TAKING THIS EXTRAORDINARY CHANCE OF  
LUCK, PLEASE GIVE THIS CERTIFICATE BACK TO YOUR DM.

---

### **EXTRAORDINARY LUCK**

ISTUS IS PLEASED ! FOR THE LIVING GREYHAWK SPECIAL ADVENTURE  
„DEATH IN THE ADRI“ YOU ARE ALLOWED TO REROLL ONE ROLL THAT YOU HAVE  
JUST MADE. YOU MUST TAKE THE RESULT OF THE REROLL, EVEN IF IT'S WORSE  
THAN THE ORIGINAL ROLL. AFTER TAKING THIS EXTRAORDINARY CHANCE OF  
LUCK, PLEASE GIVE THIS CERTIFICATE BACK TO YOUR DM.

---