

AVENTURIEN

ZWEI ABENTEUER FÜR DEN EINSTIEG INS SCHWARZE AUGE

DER WEG INS ABENTEUER



Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

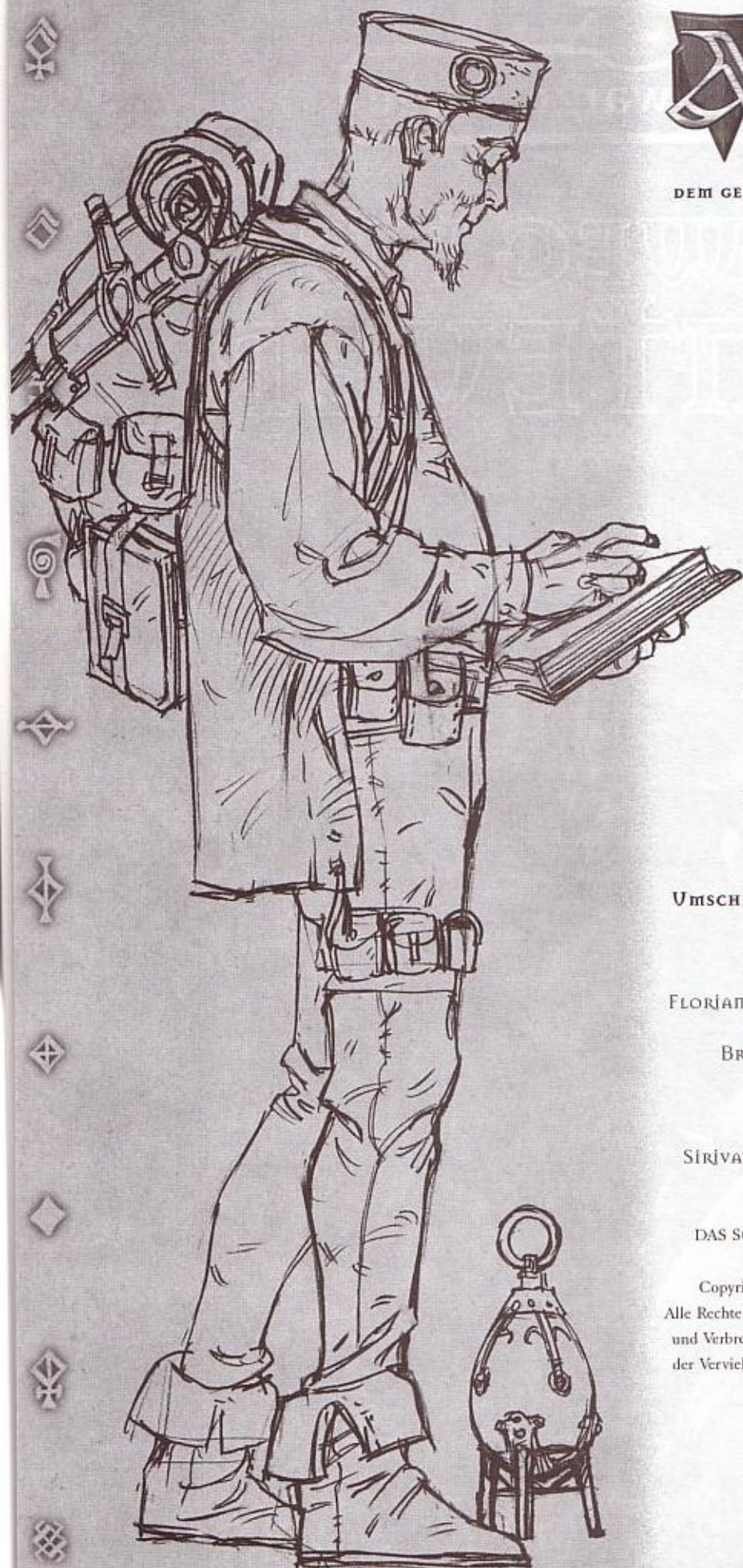
DER WEG INS ABENTEUER

FANTASY PRODUCTIONS



AVENTURIEN

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



UMSCHLAGILLUSTRATION

ZOLTÁN BOROS UND GÁBOR SZÉKSZAI /
AGENTUR KOHLSTEDT

INNENILLUSTRATIONEN

CARYAD, SABINE WEISS,
ZOLTÁN BOROS UND GÁBOR SZÉKSZAI /
AGENTUR KOHLSTEDT

KARTEN UND PLÄNE

SABINE WEISS

UMSCHLAGGESTALTUNG & GRAPHISCHE KONZEPTION

RALF BERSZUCK

LEKTORAT

FLORIAN DOP-SCHAVEN, BRITTA HERZ, THOMAS RÖMER

GESAMTREDAKTION

BRITTA HERZ, INA KRAMER, THOMAS RÖMER

SAZ UND HERSTELLUNG

FANTASY PRODUCTIONS

DRUCK UND AUFBINDUNG

SIRIVATANA INTERPRINT PUBLIC CO. LTD., THAILAND

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene
Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.

Copyright © 1997, 2001 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung
und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken
der Vervielfältigung auf elektronischem, photomechanischem oder ähnli-
chem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung
von Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

1 2 3 4 5 6 06 05 04 03 02 01

Printed in Thailand 2001
ISBN 3-89064-284-5

Das Schwarze Auge

EFFERDORS FLUCH

Ein vierteiliges Gruppenabenteuer
für Einsteiger in die Welt des Schwarzen Auges
von Florian Dop-Schaven

AUF LEBEN UND TOD

Ein Soloabenteuer für Einsteiger
von Ralf Hlawatsch



FANTASY PRODUCTIONS

İNHALT

DAS GRUPPEABENTEUER »EFFERDORS FLUCH«	5
VORBEREITUNGEN	5
ABENTEUER 1: DER TRAUERIGE GEIST	7
PLAN DES GASTHAUSES ZUM ROTEN EINHORN	9
DIE LUKE ZUM DACHBODEN	11
DER TRAUERIGE GEIST	12
ABENTEUER 2: DER SCHATZ DES GONAR GORN	16
DER WEG INS ABENTEUER	16
DIE TALENTPROBE	17
DER HOF	20
PLAN DES GEHÖFTES	24
DAS ENDE DES ABENTEUERS	30
ABENTEUER 3: DIE HERRIN DES WALDES	31
ÜBERNACHTUNG?	31
PACHTWANDERUNG	31
ÜBERNACHTUNG IM GEHÖFT	33
ÜBERNACHTUNG IM WALD	33
DER WEG VOM GEHÖFT ZUM GRAB	34
DER WURZELKOBOLD	35
DER AUFTRIFF DER KOBOLDIN	38
AUF DIE HARTE TOUR	39
DIE BUCHE	39
ABENTEUER 4: STOMARS BANDE	41
DIE WARTUNG	42
DER AUSGANG DES KAMPFES	46
HEIMREISE	47
ZURÜCK IN HOPINGEN	48
DAS ENDE DES ABENTEUERS	49
PACHWORT	49
DAS SOLOABENTEUER »AUF LEBEN UND TOD«	50
VORGESCHICHTE	51
ÜBERSICHT: EIGENSCHAFTS- UND TALENTPROBE	64



EFFERDORS FLUCH

WILLKOMMEN IM REICH DER ROLLENSPIELE!

Die folgenden Abenteuer sind für Sie als Einstieg gedacht: als Einstieg in die Welt des Fantasy-Rollenspiels, aber gleichzeitig auch als Einstieg in die phantastische Welt Aventurien, Heimatort zahlloser spannender Abenteuer.

Um die vier Abenteuer um **Efferdors Fluch** spielen zu können, brauchen Sie die Regeln vorher **nicht** gelesen zu haben. Alles,

was Sie wissen müssen, ist an den entsprechenden Stellen in den Abenteuern erklärt – Sie können also die ganzen Abenteuer spielen, ohne auch nur ein einziges Mal in das Regelheft hineingeschaut zu

haben. Andererseits haben wir an verschiedenen Stellen Verweise eingefügt, damit Sie die passenden Passagen des Regelwerks schneller finden, wenn Sie doch noch einmal genauer nachsehen wollen. Denn die angegebenen Abschnitte vertiefen und verdeutlichen all das, was Sie im Abenteuer an Regeln erklärt bekommen.

VORBEREITUNGEN

Für die folgenden Abenteuer brauchen Sie zunächst einmal drei bis fünf Spieler und Spielerinnen, ein paar Stifte, ein paar Notizzettel, die 'Archetypen'-Bögen und die Würfel aus dieser Box – und natürlich dieses Heft.

DER MEISTER DES SCHWARZEN AUGES

Einer der Mitspielenden muss die Rolle des Meisters übernehmen. Das bedeutet, dass er der Spielleiter der vier Abenteuer ist: Er ist der Schiedsrichter, der Regisseur und der Darsteller aller Nebenrollen. (Das mag im ersten Moment kompliziert klingen, aber keine Angst, das ist es nicht, wenn man es erst einmal ausprobiert hat.) Vor allem ist er aber der Einzige, der dieses Buch lesen darf: Denn es ist sozusagen das Drehbuch der vier Abenteuer. Und genauso, wie Sie vor einem Kinobesuch das Drehbuch des entsprechenden Films nicht durchlesen würden, so sollten die Spieler die Geheimnisse des kommenden Abenteuers vorher nicht kennen.

Der Meister hingegen muss das Abenteuer vor Spielbeginn gelesen haben, damit er weiß, worum es geht, und nicht während des Spiels die ganze Zeit nachlesen muss.

Da die Geschichte um **Efferdors Fluch** in vier einzelne Abenteuer unterteilt ist, reicht es, wenn der Meister sich vor dem Spielen jeweils nur das betreffende Kapitel durchliest, er muss also nicht von vornherein alle Abenteuer kennen (obwohl es natürlich auch nichts schadet).

DIE SPIELER UND DIE ARCHETYPEN

Alle Mitspieler außer dem Meister müssen sich nun für eine Rolle entscheiden, die sie im kommenden Abenteuer darstellen wollen. Dafür haben wir dieser Box die 'Archetypen' beigelegt. Das sind typische aventurische Helden, die gerade erst mit ihrer Abenteuer-Laufbahn beginnen. Natürlich gibt es noch viele andere mögliche Helden, aber für **Efferdors Fluch** sollen die Archetypen als Auswahl reichen. Wie jeder seinen ganz eigenen Helden anfertigen kann, können Sie später im Regelbuch nachlesen.

Lassen Sie sich bei Ihrer Auswahl nicht von den Zahlen und Werten auf den Archetypen-Blättern irritieren – die sind

vorerst unwichtig und kommen erst zu einem späteren Zeitpunkt ins Spiel. Ausschlaggebend sollte vielmehr die Art des Helden sein: Überlegen Sie sich, was für Typen Ihnen in Büchern oder Filmen am besten gefallen. Wer gerne einen kampfgewandten und kräftigen Helden spielt, sollte beispielsweise den **Krieger Rondrian** oder den zwergischen **Söldner Angrax** übernehmen. Wer lieber einen etwas dubiosen Menschen mit flinker Zunge und noch flinkeren Fingern mag, dem seien der **Gaukler Shafir** oder die **Einbrecherin Daria** ans Herz gelegt. Die **Magierin Mirhiban** hingegen ist jemand, die im Kampf nicht in der vordersten Reihe stehen sollte, dafür ist sie aber gelehrt und verfügt über einige machtvolle Zauber, und so weiter. Schauen Sie sich auch die Bilder an und lesen Sie sich die Begleittexte durch, dann dürfte die Entscheidung nicht mehr so schwer fallen.

Natürlich können Sie bei jedem der Archetypen entscheiden, ob Sie ihn als männliche oder weibliche Figur spielen möchten – im Falle einer 'Geschlechtsumwandlung' müssen Sie lediglich den Vornamen ändern und sich das Bild etwas anders vorstellen. Leider ist es nicht möglich, dass zwei Spieler den gleichen Helden wählen – denn jeder ist eine eigene Persönlichkeit.

Außerdem ist es besser, möglichst viele unterschiedliche Personen in der Heldengruppe zu haben, denn jede hat ihre eigenen Stärken, die sich gegenseitig ergänzen. Umgekehrt ist es aber nicht nötig, dass alle Helden in den Abenteuern vertreten sind, denn jeder Spieler kann nur einen Helden darstellen. Die übrigen Helden, die von niemandem ausgesucht worden sind, können Sie nun zur Seite legen und vielleicht mal in einem späteren Spiel ausprobieren.

Wenn sich nun alle für einen Archetypen entschieden haben, dann kann das Spiel auch schon losgehen.



DIE ABENTEUER

Die vier Abenteuer um Efferdors Fluch bauen aufeinander auf. Deswegen sollten Sie ihre Reihenfolge nicht verändern. Im ersten Abenteuer (**Der traurige Geist**, S. 7) begegnen die Helden einem Geist, der sie bittet, ihn von einem Fluch zu erlösen – eben von dem Fluch des Efferdor. Das zweite Abenteuer (**Der Schatz des Gonar Gorn**, S. 16) handelt davon, wie die Helden sich dann auf den Weg machen, um diese Aufgabe zu erfüllen. Sie finden einen verfallenen Gutshof, der jedoch von einer Räuberbande bewohnt wird. Zum Glück ist die Bande gerade unterwegs, sodass die Helden es nur mit einem Ork zu tun bekommen und den Schatz des Gonar Gorn bergen können.

In **Die Herrin des Waldes** (S. 31) suchen sie nach dem Grab des Efferdor, geraten dabei aber mit einem Waldgeist aneinander, der Menschen gar nicht mag.

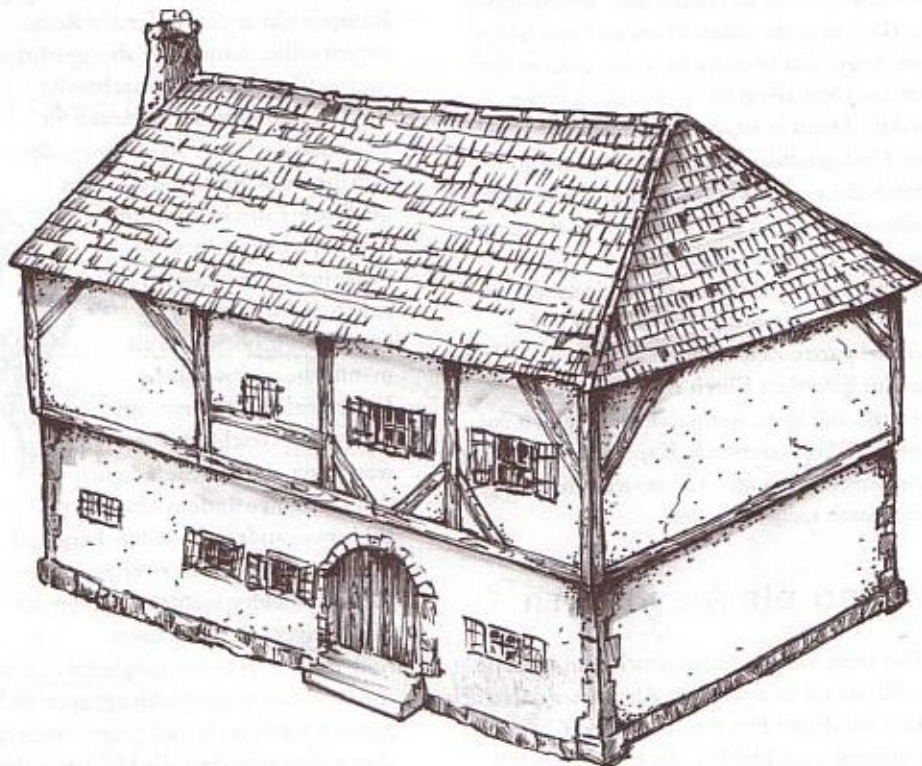
Doch auch wenn sie dieses Problem gelöst haben, haben sie noch ein weiteres Abenteuer vor sich: Die Räuber aus dem Gutshof sind zurückgekehrt und haben ihren Unterschlupf durchwühlt vorgefunden. Jetzt verfolgen sie die Helden, um

sich zu rächen, und es wird nicht einfach, sich gegen die Übermacht an Gegnern durchzusetzen. Doch mit dem Abschluss von **Stomars Bande** (S. 41) ist es nun endgültig geschafft: Die Helden können in die Stadt Honingen zurückkehren und haben Gonar Gorn von seinem Fluch befreit – und nebenher noch viel erlebt.

DIE TEXTE

Wie Sie sehen werden, gibt es in den Abenteuern viele Texte, die grau unterlegt sind. Das sind Vorlesetexte, die Sie Ihren Spielern genau so vorlesen können. Die anderen Texte sind hingegen nur für Sie bestimmt, denn sie enthalten Hintergrundwissen, das Ihre Spieler erst einmal nicht erhalten. Als Meister sollten Sie diese Texte aber dennoch lesen, damit Sie auf die Aktionen Ihrer Spieler entsprechend reagieren können. An ein paar Stellen finden Sie auch noch eingerahmte Texte: Diese Kästen enthalten Tipps, die Ihnen beim Leiten des Abenteuers helfen werden.

Doch genug der Vorrede, beginnen wir endlich mit dem ersten Abenteuer.



DAS GASTHAUS ZUM ROTEN EINHORN

ABENTEUER I: DER TRAUERIGE GEIST

Vorschläge – wenn Ihre Spieler andere Auffassungen der Helden haben, dann sei ihnen das freigestellt.

Wählen Sie, lieber Meister, nun einen Ihrer Helden aus, und zwar einen, der am ehesten einen leichten Schlaf hat. In erster Linie kommen hierfür die Aelfe Ranari, die Einbrecherin Daria und vielleicht der Gaukler Shafir in Frage.

Die Nacht ist hereingebrochen über der kleinen Stadt Honingen. Nach einem langen und anstrengenden Tag ist das auch ganz gut so, denn für heute habt ihr genug gesehen und erlebt. Die meisten von euch sind erst heute in der Stadt eingetroffen, die anderen gestern oder vorgestern. Mit über 2.500 Einwohnern ist Honingen schon wirklich eine Stadt (für aventurische Verhältnisse jedenfalls), und für diejenigen von euch, die in einem Dorf oder sogar irgendwo in der Wildnis aufgewachsen sind, wäre es bisher kaum vorstellbar gewesen, dass so viele Menschen auf so engem Raum zusammen leben können.

Hektische Betriebsamkeit erfüllt die ganze Stadt. Überall wird gehandelt und gefeilscht, Handwerker preisen ihre Waren an, rumpelnde Ochsenkarren ziehen durch die engen Straßen, dazwischen edle Herrschaften auf feurigen Rössern, denen man besser nicht im Wege steht. Sogar Diebe und Beutelschneider soll es hier geben, aber immerhin sind auch immer wieder Patrouillen der Stadtwache unterwegs, die sich um Personen mit zweifelhaftem Äußeren kümmern. An manchen Straßenecken sitzen Bettler und flehen um Almosen, und manchmal sieht man Priester, die sich um die Bedürftigen kümmern. Mit etwas Glück begegnet man auch mal einer Zauberin in langer Robe, die ganz in Gedanken versunken über die Straße geht, oder ein Krieger in prächtiger Rüstung stampft über den Platz, mit stolz erhobenem Haupt und einer blinkenden Waffe an der Seite.

Ja, es gibt viel zu sehen in dieser Stadt – obwohl es doch heißt, dass es Städte gibt, die noch um ein Vielfaches größer sind. Havena zum Beispiel, die große Hafenstadt, oder sogar Gareth, die gewaltige Hauptstadt des Kaiserreichs, die hundertmal größer sein soll als Honingen – so sagt man jedenfalls.

Doch mittlerweile ist die Stadt zur Ruhe gekommen, und nur noch vereinzelte Nachtschwärmer oder patrouillierende Gardisten sind auf den Straßen unterwegs. Ihr habt euch ein Bett in der Gaststube *Zum Roten Einhorn* gemietet. Und nach einer sättigenden Mahlzeit aus einem deftigen Eintopf habt ihr euch nun zurückgezogen und euch gerade schlafen gelegt.

Fragen Sie nun die Spieler, ob sie ein billiges Bett im Schlafsaal oder ein teures Einzelzimmer gewählt haben. Im Schlafsaal kostet eine Übernachtung 3 Heller, ein eigenes Zimmer aber stolze 2 Silbertaler. Die Bezahlung war natürlich im Voraus fällig, sodass jeder Spieler das Geld nun von dem Guthaben seines Helden abziehen muss.

Nach unseren Vorstellungen ist die Magierin Mirhiban auf jeden Fall so standesbewusst, dass sie Wert auf ein eigenes Zimmer legt, und auch Rondrian und Trautmann gehören eigentlich nicht in den Schlafsaal. Aber natürlich sind das nur

Außerdem sollte der Held möglichst im Gruppenraum untergebracht sein.

Nur an diesen Spieler gewandt, können Sie nun den folgenden Text vorlesen:

Wirklich gut kannst du in diesen Betten nicht schlafen. Zwar hat sich der Lärm der Stadt längst gelegt, aber dafür sind die anderen Leute in diesem Zimmer nicht gerade leise. Während der eine stetig vor sich hin schnarcht, wälzt sich der andere unruhig hin und her, als würden ihn irgendwelche Träume plagen. So ist es kein Wunder, dass du wieder einmal aufwachst.

Finster ist es in dem Raum, nur durch das winzige Fenster fällt der Schein des fast voll gerundeten Mondes. Zunächst glaubst du, dass es wohl wieder das laute Schnarchen von dem Typen im Nachbarbett gewesen sein muss, das dich geweckt hat. Doch dann hörst du plötzlich ein leises Geräusch, das aus einem anderen Raum kommen muss. Du lauschst genauer, denn es ist wirklich nicht sehr laut. Es klingt wie das Wimmern eines Kindes. Eigentlich kein ungewöhnliches Geräusch, willst du dir selbst einreden – aber irgendetwas kommt dir merkwürdig vor. Was genau, das kannst du nicht sagen, aber dennoch ... Etwas ist falsch an diesem Wimmern. So weint kein kleines Kind, aber auch kein normaler Mensch. Irgendwie ist es ... anders.

Blicken Sie den Spieler nun erwartungsvoll an, und wenn er nicht von sich aus auf die Idee kommt, etwas zu unternehmen, dann fragen Sie ihn ganz direkt, was er denn nun tun will. Vielleicht will er es aber auch erst einmal genauer wissen und stellt Ihnen noch Fragen. Im Folgenden finden Sie eine Auswahl an Möglichkeiten und die passenden Antworten.

● **Der Spieler fragt: "Was genau ist so besonders an diesem Wimmern?"**

Du hältst die Luft an und lauschst noch einmal ganz genau. Aber obwohl es sich eigentlich wirklich wie das Wimmern eines kleinen Kindes anhört, sagt dir dein Instinkt, dass es mehr damit auf sich hat.

● **Der Spieler fragt: "Wo kommt das Wimmern her?"**

Schwer zu sagen. Jedenfalls nicht aus diesem Raum. Vielleicht vom Flur, vielleicht aus einem Nebenzimmer. Du müsstest aufstehen und dem Geräusch folgen, um es genauer festzustellen.

● **Der Spieler fragt: "Hört außer mir niemand das Wimmern?"**

Die anderen Personen in diesem Zimmer schlafen.

● **Der Held wartet erst einmal ab oder will das Wimmern sogar ignorieren.**

Es fällt dir ganz und gar nicht leicht, einfach so liegen zu bleiben und nichts zu unternehmen. Irgendwie macht dich dieses Geräusch wirklich nervös.

Sollte der Spieler dennoch nichts unternehmen wollen, dann wählen Sie einen anderen Ihrer Helden, der von dem Wimmern wach wird, und fragen Sie ihn, was er denn tun will.

● **Der Held will Licht machen.**

Neben deinem Bett steht eine Kerze. Um sie zu entzünden, brauchst du allerdings Feuerstein und Zunder. Besitzt du so etwas?

(Die Besitztümer des Helden stehen auf seinem Archetypen-Blatt.) Ohne dieses 'Feuerzeug' muss er weiterhin im Dunkeln tapen. Ansonsten:

Nachdem du in der Dunkelheit dein Gepäck durchsucht hast, hast du endlich das Material zum Feuermachen gefunden. Jetzt legst du ein wenig Zunder vor dich und beginnst, mit dem Stahl auf den Feuerstein zu schlagen, bis ein Funke auf den Zunder fällt und ein kleines Flämmchen entstehen lässt. Daran hältst du nun eine Kerze und hast nach nicht einmal einer Minute das erhoffte Licht. Leider war diese ganze Aktion nicht sonderlich leise ...

Wenden Sie sich nun an die anderen Helden im Schlafsaal:

Ihr erwacht mitten in der Nacht davon, dass irgendeiner hier im Raum ziemlichen Lärm macht. Diejenigen von euch, die mit einem tieferen Schlaf gesegnet sind, haben das Durchwühlen des Gepäcks noch ignorieren können, aber die Arbeit mit Feuerstein und Stahl hat euch alle aus dem Schlaf geholt.

Nun ist es Zeit für die Aktionen aller aufgewachten Helden (also aller, die im Schlafraum schlafen). Warten Sie erst einmal ab, was die einzelnen Helden nun tun.

● **Der Held schleicht sich zur Tür und will sie öffnen.**

Möglichst leise, Schritt für Schritt, tastest du dich durch den Raum und zu der Tür. Zum Glück reicht das Mondlicht, das durch das Fenster fällt, aus, um zur Tür zu finden, ohne über irgendetwas zu stolpern. Während aus der Ferne immer noch dieses schaurige Wimmern zu hören ist, drückst du vorsichtig die Türklinke hinunter. Als du dann die Tür öffnest, fluchst du innerlich über den schlampigen Wirt, der die Scharniere längst hätte ölen sollen: Die Tür verursacht ein lautes Quietschen. Im gleichen Moment verstummt das Wimmern.

Wenden Sie sich nun an die Spieler der anderen Helden im Schlafsaal:

Ein penetrantes Quietschen durchschneidet deine Träume und zerrt dich brutal aus dem Schlaf. Du öffnest die Augen und schaust dich um, um herauszufinden, was das für ein schreckliches Geräusch war. Da fällt dein Blick auf eine Gestalt an der Tür, die wohl gerade dabei war, die Tür zu öffnen.

TIPP:

Sie als Meister ersetzen jetzt die Sinne der einzelnen Helden. Sie müssen also den Spielern erzählen, was ihre Helden hören und sehen. Wie die Helden darauf reagieren, ist aber ihre eigene Entscheidung. Wenn die Helden beginnen, sich miteinander zu unterhalten, dann lassen Sie sie gewähren und mischen sich vorerst nicht ein. Denn gerade die Konversation der Helden untereinander macht einen wichtigen Reiz des Rollenspiels aus, und Sie als Meister haben sowieso genug zu erzählen. Sinnvoll wäre es zum Beispiel, wenn die nachträglich aufgeweckten Helden den 'Ruhestörer' erst einmal fragen, warum er denn so einen Lärm macht, und dieser den anderen dann von dem Wimmern erzählt. Notfalls müssen Sie die Spieler darauf aufmerksam machen, dass ihre Helden ja bis gerade eben geschlafen haben und deswegen noch nichts von dem Wimmern wissen können.

Erst, wenn ein Spieler eine konkrete Frage an Sie hat oder ein Held wieder etwas unternehmen möchte, ist Ihre Zeit gekommen.

● **Der Held weckt einen anderen.**

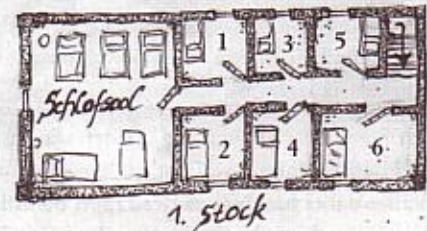
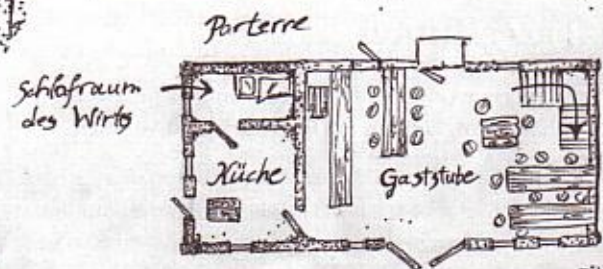
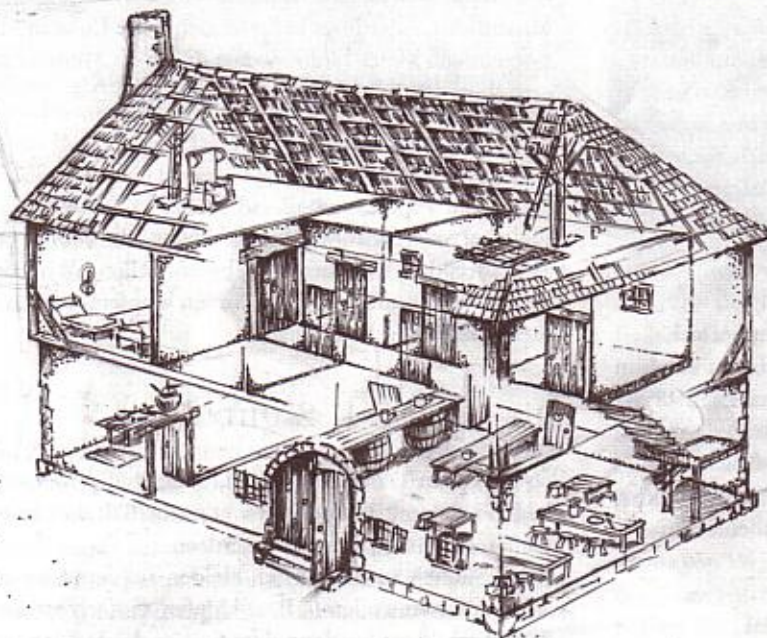
Dann müssen Sie ihn fragen, welcher es denn sein soll und wie er den Gefährten wecken möchte. Dann schildern Sie dem betreffenden Helden, wie es sich aus seiner Perspektive anfühlt: wie er also aus tiefstem Schlaf erwacht, weil ihn jemand vorsichtig anstupst, heftig schüttelt, ihm etwas ins Ohr flüstert, oder was auch immer der Weckende sonst tut. Überlassen Sie es dem Spieler des geweckten Helden, zu beschreiben, wie dieser reagiert: ob er sich widerwillig murmelnd auf die andere Seite dreht, erschrocken auffährt oder sofort bei klarem Verstand ist.

● **Andere Möglichkeiten:**

Natürlich gibt es noch viele andere Möglichkeiten, und dieses ganze Heft würde nicht ausreichen, um alle Varianten zu beschreiben. Für diesen Fall müssen Sie ein wenig improvisieren, aber auch das ist nicht weiter schwer. Damit übernehmen Sie die typische Aufgabe des Meisters: Hören Sie sich an, was die Spieler tun wollen, und überlegen Sie sich anhand der Informationen, die Sie in diesem Heft finden, was dabei herauskommt. Sie sind der Schiedsrichter und der Regisseur, also haben Sie jederzeit die Freiheit, zu entscheiden. Stellen Sie sich die einzelnen Szenerien des Abenteuers am besten so bildlich wie möglich vor, dann fällt es am leichtesten, auf Aktionen der Spieler zu reagieren.

Um Ihnen das Improvisieren ein wenig zu erleichtern, hier noch ein paar Informationen, die Sie je nach Situation an die Spieler weitergeben können:

● **Das Wimmern** kommt vom Dachboden, der nur vom Flur aus über eine Klappe in der Decke erreicht werden kann. Falls im Treppenhaus ein lautes Geräusch entsteht oder jemand laut spricht, dann verstummt es kurz, um einige Sekunden später wieder erneut zu erklingen.



DAS GASTHAUS ZUM ROTEN EINHORN: ІНТЕРЬАНСІСНЕН

ТІРР:

Nehmen Sie sich die Freiheit, zu allen Informationen aus diesem Heft noch weitere hinzu zu erfinden, wenn es nötig wird. Wir haben es zum Beispiel nicht für nötig befunden, genau zu beschreiben, wie die Betten der Helden aussehen. Sollte einer der Helden aber auf die Idee kommen, aus irgendeinem Grund genau danach zu fragen, dann beschreiben Sie ihm einfach, wie Sie sich das Bett vorstellen.

Zum Wirtshaus, in dem die Helden nächtigen, finden Sie oben auf dieser Seite einen Grundrissplan. Natürlich ist das nur eine Skizze. Schmücken Sie die groben Beschreibungen ganz nach Ihrem Geschmack weiter aus. So könnte der Boden des Schlafraums gleichermaßen aus knarrenden Brettern wie aus gemauertem Steinboden bestehen, er kann abgewetzt oder neu sein – Ihre Entscheidung formt die Welt. Aber bleiben Sie dabei im Rahmen der aventurischen Gegebenheiten: Ein Fußboden aus purem Gold wäre ebenso unpassend wie einer aus modernem Laminat.

befinden sich, ebenso wie der Schlafsaal, im ersten Obergeschoss des Hauses.

● Der Wirt hat sein Schlafzimmer im Erdgeschoss neben der Küche. Solange niemand wirklichen Radau macht oder zu ihm hinuntergeht, wird er selig weiterschlafen, denn er hatte einen anstrengenden Tag.

Achten Sie darauf, dass wirklich alle Helden aufwachen. Denn sollte einer oder mehrere weiterschlafen, dann können sie ja nicht mitspielen und langweilen sich. Das sollten Sie unbedingt vermeiden (siehe hierzu auch den Abschnitt **Helden in Einzelzimmern** weiter unten).

ПОСЛЕ ТІРР: МАГІЕ

Auelfe und Magierin können zaubern. Das stellt bei beiden Archetypen eine wichtige Stärke dar, aber dennoch sind die Regeln für die Zauberei für den Einstieg etwas umständlich. Deswegen empfehlen wir Ihnen, die Spieler dieser beiden Archetypen auf später zu vertrösten, wenn es um Zaubern geht, denn ab dem zweiten Abenteuer gibt es viel sinnvollere Anwendungsmöglichkeiten für ihre Magie. Nur wenn Sie sich wirklich überzeugt sind, so weit vorgreifen zu wollen, können Sie auf S. 18 die Regeln zum Zaubern nachlesen.

● Im Schlafsaal ist außer den Helden niemand sonst untergebracht. In Nachbarzimmern schlafen aber einige Leute, die durch lautes Rufen oder Klopfen an der Zimmertüre sicherlich geweckt werden könnten (siehe unten). Alle diese Räume

IM TREPPENHAUS

Sobald wenigstens ein Held aus dem Zimmer hinaus ins Treppenhaus geht, können Sie folgenden Text vorlesen.

Im Treppenhaus ist es noch viel dunkler als in dem Schlafraum, denn hier gibt es nicht einmal ein Fenster, durch das das Mondlicht hereinscheinen könnte. Das Wimmern ist hier lauter als vorhin, aber es muss immer noch aus einem anderen Raum kommen. Es mischt sich aber auch noch ein anderes Geräusch dazu: heftiges Schnarchen, das wohl aus einem der Einzelzimmer dringt.

Warten Sie wieder ab, was die Helden nun tun wollen. Sobald jemand den Schlafsaal verlässt, sollten Sie ihn fragen, was er denn alles dabei hat. Neben der Frage, ob er Licht bei sich trägt, ist es auch noch interessant, ob er eine Waffe hat. Und im Bett wird er auch weder eine Rüstung getragen haben, noch irgendwelche Ausrüstungsgegenstände. Eine Rüstung anzulegen oder wichtige Dinge einzupacken dauert natürlich eine Weile, und in dieser Zeit können andere Helden ohne weiteres schon ins Treppenhaus vorgedrungen und dort alleine aktiv geworden sein.

HELDEN IN EINZELZIMMERN

Wenn einer oder mehrere Helden in Einzelzimmern untergebracht sind, dann sind dies die Zimmer 1, 2 und 3. Je nachdem, wie leicht der Schlaf der jeweiligen Helden ist, wachen sie entweder vom Quietschen der Schlafsaal-Tür auf oder aber spätestens, wenn die anderen Helden durch das Treppenhaus laufen – die Entscheidung darüber bleibt Ihnen selbst überlassen. Sie sollten aber niemanden zu lange warten lassen, damit keiner der Spieler anfängt, sich zu langweilen. Für die Spieler in den Einzelzimmern ist der folgende Text gedacht:

Du wachst von einem merkwürdigen Geräusch auf, das von draußen in dein Zimmer dringt. Als du einen Augenblick lang lauschst, kannst du hören, dass im Treppenhaus jemand unterwegs ist. Gleichzeitig hörst du aber noch ein anderes Geräusch, etwas weiter weg: das Wimmern eines Kindes. Aber irgendetwas ist merkwürdig mit diesem Wimmern, irgendetwas stimmt damit nicht.

Diese Information sollte eigentlich reichen, um jeden Helden dazu zu bringen, den merkwürdigen Geräuschen nachzugehen. Natürlich kann es passieren, dass einzelne Held sehr vorsichtig sind und sich den anderen lieber nicht anschließen wollen. Schildern Sie ihnen dann immer, was sie jeweils von den Aktionen der anderen Helden mitbekommen. Niemand kann sie zwingen, an dem Abenteuer teilzunehmen – aber es bleibt zu hoffen, dass ihnen irgendwann langweilig wird und sie dann doch noch mitmachen.

DIE LUKE

Wenn die Helden im Treppenhaus lauschen und sich so dem Geräusch nähern, ist es Zeit für den folgenden Text:

Nachdem du leise in dem Flur umhergegangen bist und dabei versucht hast, die Herkunft des Wimmerns zu orten, gelangst du zu der Überzeugung, dass es von oben kommt. Und als du nach oben blickst, entdeckst du an der Decke des Treppenhauses eine Luke, die wohl in den Dachboden hinaufführt. Allerdings befindet sich diese Luke in über zweieinhalb Meter Höhe, sodass du sie im Moment nicht erreichen kannst.

HILFE HOLEN

Möglicherweise kommen die Helden auf die (wenig heldenhafte) Idee, dass sie lieber Hilfe holen wollen. Wenn sie an den Türen zu den anderen Schlafräumen klopfen, werden sie unterschiedlichen Erfolg haben.

DIE RÄUME 1, 2 UND 3

Was bei Raum 1, 2 und 3 passiert, hängt von dem jeweiligen Helden ab, der dort untergebracht ist. Schläft dort keiner Ihrer Helden, dann sind diese Zimmer leer.

Lassen Sie sich zuerst von den Helden auf dem Flur erklären, was sie machen wollen (z.B. anklopfen, einfach hinein gehen ...), und schildern Sie dann dem Spieler des Helden in dem Raum, was er davon mitbekommt: Plötzlich klopft es an seiner Tür, oder die Tür geht überraschend auf und jemand tritt ins Zimmer. Lassen Sie sich dann von diesem Spieler erzählen, wie er reagiert (aufspringen und eine Waffe nehmen, sich schlafend stellen, etwas sagen ...), und erzählen Sie dem Eindringling, wie sich das aus seiner Sicht darstellt. Spätestens sobald die Helden anfangen, sich miteinander zu unterhalten, brauchen Sie nicht mehr zu schildern, was der jeweils andere versteht, denn dann bekommen es die Spieler ja selbst mit.

TIPP: WER WEISS WAS?

In einer solchen Situation ist es wichtig, dass Ihre Spieler zwischen dem unterscheiden, was sie selbst wissen, und dem, was der Held weiß. So weiß der Spieler zwar sehr genau, dass es gerade der Held eines anderen Spielers ist, der da mit friedlicher Absicht hereinkommt, aber der Held selbst kann das ja nicht wissen – und es ist gut möglich, dass er zuerst glaubt, es mit einem Einbrecher zu tun zu haben.

RAUM 4

In Raum 4 übernachtet ein Händler, der jedoch viel zu ängstlich ist, um den Helden in irgendeiner Weise beizustehen. Auf Klopfen reagiert er nicht, und wenn ein Held trotzdem hineingeht, können Sie ihm Folgendes vorlesen:

Als das Licht deiner Lampe auf das Bett fällt, siehst du darin einen dicklichen Mann mit Schlafmütze sitzen, der sich die Bettdecke bis zum Hals hochgezogen hat und dich mit angstgeweiteten Augen anblickt. Er sieht nicht so aus, als könne er euch eine große Hilfe sein.

Der Mann hat viel zu viel Angst, um den Helden irgendwie zu helfen. Wenn ein Held ihm gesagt hat, dass niemand ihn überfallen oder ausrauben will, ist er zwar beruhigt, wird aber trotzdem das Bett nicht verlassen. Stattdessen sagt er: "Das ist eine gute Idee, dieses schauerliche Wimmern zu unterbinden – man bekommt ja kein Auge zu bei diesem Lärm. Und ... würdet Ihr so freundlich sein, meine Zimmertür wieder zuzumachen. Es zieht sonst ganz schrecklich, und ich erkälte mich so leicht."

RAUM 5

Aus Raum 5 dröhnt das Schnarchen, das von draußen deutlich zu hören ist. Der Söldner, der hier übernachtet, hat am vergangenen Abend deutlich einen über den Durst getrunken und ist durch nichts aufzuwecken. Wird an ihm herumgerüttelt oder überschüttet man ihn mit kaltem Wasser, dreht er sich nur unwillig brummend auf die andere Seite und schnarcht lauter als zuvor.

RAUM 6

Raum 6 ist durch eine hünenhafte Thorwalerin belegt, die nicht sonderlich erfreut über die nächtliche Störung ist. Wenn die Helden sie auf das Wimmern aufmerksam machen, ergreift die blonde Frau eine gewaltige Axt und schließt sich den weiteren Untersuchungen an – aber sie bleibt immer in der hintersten Reihe, denn alles, was irgendwie mit Zauberei oder sogar Geisterspuk zu tun haben könnte, flößt ihr gewaltigen Respekt ein. Sie stellt sich als Hanka Thirasdottir vor, wenn sie nach ihrem Namen gefragt wird. Vermutlich wird sie recht bald Freundschaft mit der Heldin Frenja schließen.

DER WIRT

Wenn die Helden hinunter zum Wirt gehen und diesen auf das Wimmern aufmerksam machen, dann ist er nicht sehr erfreut über diese Störung.

Auf der Suche nach dem Wirt habt ihr die Küche durchquert und steht nun im Schlafgemach des Wirtes, der eine Schlafmütze auf dem Kopf hat und euch verschreckt

anschaut. Ihr erzählt von den merkwürdigen Geräuschen, aber er runzelt nur die Stirn: "Ein Wimmern, sagt Ihr? Nee, das habe ich noch nie gehört. Und von wo soll es kommen? Vom Dachboden? Das ist ja fürchterlich!"

Er folgt euch in das obere Stockwerk, wo er sich das Geräusch selbst anhört und dann sehr ängstlich sagt: "Das klingt fast wie ein kleines Kind! Aber wie soll das auf den Dachboden gekommen sein? Hört mich an, Ihr seid doch alle mutige Leute. Ich biete jedem von euch einen Silbertaler, wenn Ihr hochgeht und herausfindet, wo dieses Geräusch herkommt. Und wenn Ihr es sogar schafft, seine Ursache zu beseitigen, sodass ich und meine Gäste ab jetzt Ruhe haben, dann erhöhe ich auf fünf Silbertaler für jeden von Euch."

Es steht Ihnen natürlich frei, die Unterhaltung mit dem Wirt noch weiter auszubauen.

Der Wirt kann den Helden noch Lampen oder andere Hilfsmittel leihen, wenn sie ihn danach fragen. Eine Leiter hat er allerdings nicht, denn die liegt oben auf dem Dachboden neben der Klappe. Wenn er nach dem Dachboden gefragt wird, antwortet er: "Dort oben stehen nur ein bißchen Gerümpel, nichts von Wert. Ich gehe auch nur ganz selten hoch, bin seit bestimmt einem Jahr nicht mehr dort gewesen."

Sollten die Helden den Auftrag des Wirts nicht annehmen, sondern sich lieber in ihre Schlafräume zurückziehen, dann weckt er nun seinen Knecht und schickt ihn zur Stadtwache, damit die sich um die Angelegenheit kümmert. Wenn die Helden dann innerhalb der nächsten zehn Minuten nichts unternehmen, kommt sechs Gardisten und steigen auf den Dachboden. Das bedeutet allerdings auch, dass die Helden den Rest des Abenteuers nicht mehr erleben (und zwar den ganzen Rest, also auch die folgenden drei Abenteuer).

TIPP: FEIGE HELDEN

Sollten Ihre Spieler wirklich so vorsichtig sein, dass sie das Eintreffen der Wache abwarten möchten, dann sollten Sie ihnen einmal ins Gewissen reden: Abenteuer erlebt man nicht, indem man die Dreckarbeit immer anderen überlässt. Wenn sie also einmal zu Helden werden wollen, dann bietet sich genau jetzt eine ideale Gelegenheit, damit anzufangen. Andernfalls sollten sie doch lieber zuhause bleiben ... Dann wird aber das Spannendste in ihrem zukünftigen Leben der tägliche Dorfratsch sein.

DIE LUKE ZUM DACHBODEN

Die Luke, die auf den Dachboden führt, ist eine verriegelte hölzerne Klappe in der Decke, direkt neben der Treppe, die hinunter ins Erdgeschoss führt. Sie befindet sich in über zweieinhalb Meter Höhe, sodass sie mit ausgestreckten Händen kaum zu erreichen ist. Der Riegel sieht aus, als könne man ihn problemlos beiseite schieben, jedenfalls ist kein

Schloss oder Schlüsselloch zu sehen. So stellt sich nur die Frage, wie man dort hoch kommen soll, denn das Wimmern kommt ganz bestimmt von dort oben.

Die Helden dürften eigentlich nichts lange brauchen, bis ihnen etwas einfällt: Entweder hebt ein kräftiger Held seinen

Gefährten hoch, oder, noch einfacher, jemand holt einen Stuhl oder Schemel herbei. Im Schlafsaal gibt es bei jedem Bett einen Schemel, während in den Einzelzimmern sogar Stühle stehen. Von dieser erhöhten Position aus ist es kein Problem, den Riegel zur Seite zu schieben. Aber leider stellt sich nun heraus, dass die Klappe sehr schwer ist und nur mit großer Kraftanstrengung aufgedrückt werden kann. Der Spieler muss also eine Körperkraft-Probe ablegen.

DIE EIGENSCHAFTS-PROBE

Damit ist nun die Zeit gekommen, dass Sie die vielleicht wichtigste Regel des Fantasy-Rollenspiels kennen lernen: die 'Probe'. Immer wenn ein Held etwas tut, bei dem nicht sicher ist, ob es ihm wirklich gelingt, können Sie als Spielleiter verlangen, dass er eine Probe ablegt.

Im Fall der schweren Klappe muss der Held beweisen, dass er kräftig genug ist, sie zu öffnen – also muss er eine Körperkraft-Probe ablegen. Dazu braucht er erstens einen 20-seitigen Würfel (drei davon liegen dieser Box bei) und zweitens seinen Wert in Körperkraft (KK): Den finden Sie auf dem Archetypen-Blatt. Je höher dieser Wert ist, desto kräftiger ist der Held, und desto wahrscheinlicher ist es demnach, dass ihm diese Probe gelingt. Das ist nur logisch, denn ein kräftiger Held wird eine solche Aufgabe eher lösen als ein schwächerer.

Alle acht Eigenschaften können auf diese Weise 'auf die Probe gestellt' werden: der Mut, wenn es gilt, einer großen Gefahr ruhig entgegenzutreten, Charisma, wenn der Held jemanden von etwas überzeugen will, Klugheit, wenn er ein Rätsel lösen soll, etc. Wenn Sie weitere Informationen zu Eigenschaften und Eigenschafts-Proben erhalten möchten, finden Sie diese im Regelheft auf S. 15f.

Lassen Sie den Spieler nun also die Würfel rollen. Ist die gewürfelte Augenzahl höchstens so hoch wie die Körperkraft des Helden, dann ist die Probe gelungen und der Held kann die Klappe anheben. Wenn das Würfelergebnis aber höher ist als seine Körperkraft, dann schafft er es trotz aller Bemühungen nicht: Die Klappe bewegt sich gerade mal einen Fingerbreit, aber nicht mehr. Er sollte also seinen Platz räumen und es mal jemand anderen versuchen lassen.

DER TRAUERIGE GEIST

Wenn das Wimmern nicht schon durch lautes Öffnen der Luke oder das Bewegen der Leiter verstummt ist, wird es spätestens dann abrupt enden, wenn ein Held um die Luke herumspäht.

Dir bietet sich ein merkwürdiges Bild: In der hinteren Ecke des Dachbodens sitzt auf einem großen, mottenzerfressenen Ohrensessel ein Mensch. Nein, das ist kein Mensch, wie du

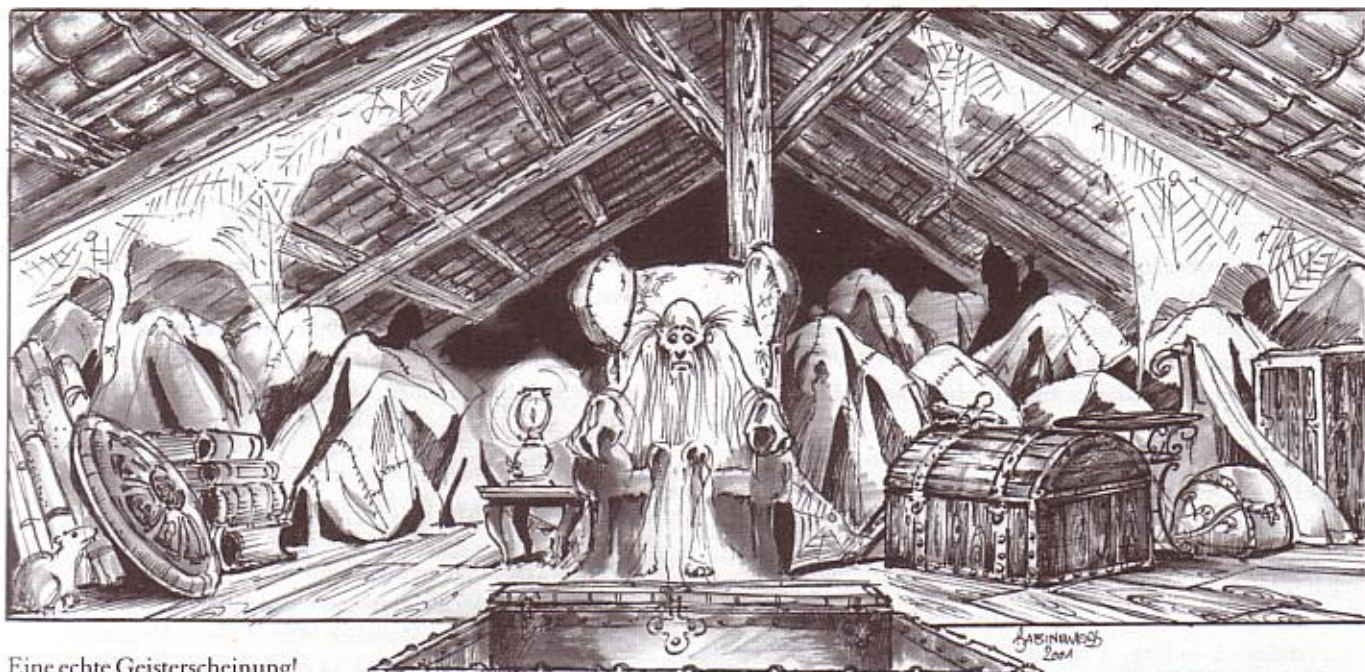
Besonders interessant wird es, wenn der Held, der gegen die Klappe drückt, von einem anderen in die Höhe gehoben wird, also nicht auf einem Stuhl oder Schemel steht. Dann müssen nämlich beide Helden eine Körperkraft-Probe ablegen, und wenn nur eine davon misslingt, bewegt sich die Klappe nicht. Sollten Ihre Helden wirklich außerordentliches Würfelfech haben, sodass es keinem davon gelingt, die Luke zu öffnen, dann ist damit natürlich das Abenteuer noch nicht zu Ende. Ermutigen Sie die Helden vielmehr, sich etwas einfallen zu lassen. Warum sollte sich zum Beispiel nicht ein zweiter Held auch einen Hocker holen und mithelfen? Man könnte auch von unten mit Besenstielen oder anderen langen Gegenständen die Bemühungen unterstützen. In solch einem Fall muss nur einem der Beteiligten die Probe gelingen, um die Klappe aufzubekommen.

Wenn Ihre Spieler irgendeine andere Idee haben, die Ihnen einleuchtend vorkommt, dann lassen Sie sie gewähren. Wir können hier nicht alle möglichen Einfälle abhandeln, die Ihre Spieler haben können, deswegen müssen (und dürfen) Sie in Ihrer Funktion als Schiedsrichter einfach entscheiden, was sinnvoll ist und was nicht. Eine gute Portion gesunder Menschenverstand ist hier immer wichtiger als jede Regel. Wenn der betreffende Held ausdrücklich erwähnt, dass er die Klappe sehr vorsichtig und leise öffnet, ist das Wimmern nun viel lauter zu hören, denn es wird nicht mehr durch die Luke gedämpft. Ist er jedoch nicht so leise, so verstummt das Wimmern plötzlich – und fängt diesmal auch nicht wieder an.

Als du die Luke aufdrückst, blickst du in einen typischen Dachboden: Die schrägen Dachbalken sind durch Latten verbunden, auf denen Dachziegel liegen. Direkt vor dir liegt auf dem Boden eine Leiter, die wohl einst dazu diente, den Dachboden leichter zu erreichen. Weiter hinten siehst du irgendwelche Gegenstände, die mit Tüchern abgedeckt sind, vermutlich ausrangierte Möbel. Aber das wirklich Merkwürdige an diesem Raum ist, dass er erleuchtet ist, und zwar von einem diffusen bläulichen Licht. Keine Kerze oder Lampe, die du kennst, kann so ein Licht erzeugen. Leider ist die Lichtquelle genau hinter dir, also auf der Seite, wo das Scharnier der Klappe ist. Dir bleibt jetzt nur die Möglichkeit, weiter nach oben zu klettern und um die Luke herum zu spähen, wenn du die Quelle dieses Lichtes sehen willst.

Natürlich kann der Held auch erst versuchen, die Leiter heranzuziehen und damit sich und den anderen Helden ein leichteres Erreichen des Dachbodens zu ermöglichen. Allerdings verursacht er damit sehr laute Geräusche, sodass das Wimmern spätestens jetzt verstummt.

beim zweiten Hinsehen feststellst. Denn erstens geht das merkwürdige Leuchten nicht von einer Lampe aus, sondern von ihm selbst: Er scheint von innen heraus zu strahlen. Vor allem von seinen großen, weit aufgerissenen Augen geht ein blaues Licht aus. Außerdem kannst du durch ihn hindurch genau das Muster des Sessels erkennen – die Gestalt ist nämlich durchsichtig.



Eine echte Geisterscheinung!

Das ist schon starker Tobak für einen Helden am Anfang seiner Karriere. Deswegen ist nun gleich eine Gelegenheit für eine zweite Probe, und zwar in diesem Fall auf Mut. Da der Anblick aber so fremdartig ist, ist es mit einer normalen Probe nicht getan, sondern sie ist um zwei Punkte erschwert.

MODIFIZIERTE EIGENSCHAFTS-PROBEN

In besonderen Situationen können Proben leichter oder schwerer sein als normal. Bei einer Mut-Probe, die um 2 Punkte erschwert ist ("Mut-Probe +2"), muss der Spieler noch besser würfeln als sonst. Er muss nämlich den Modifikator der Probe von seinem Eigenschafts-Wert abziehen und darf trotzdem keine Zahl würfeln, die höher als der so erniedrigte Wert ist. Hat er zum Beispiel einen Mut von 13, muss er die 2 davon abziehen und darf hier also nur noch höchstens eine 11 würfeln ($13 - 2 = 11$).

In anderen Fällen kann es sein, dass eine Probe einen negativen Modifikator hat, was heißt, dass sie leichter zu schaffen ist. In diesem Fall wird die genannte Zahl zum Eigenschafts-Wert addiert, und dadurch ist die Wahrscheinlichkeit, richtig zu würfeln, umso höher. Wäre die Probe also eine Mut-Probe -2, dann würde der modifizierte Mut-Wert 15 betragen: $13 + 2 = 15$.

Weitere Erklärungen zu modifizierten Eigenschafts-Proben finden Sie im Regelbuch auf S. 16.

Nur ein Held, der seine modifizierte Mut-Probe bestanden hat, wagt es, sich dem Geist noch weiter zu nähern. Sobald aber wenigstens ein Held diesen Mut aufgebracht hat, werden sich alle anderen auch noch ein Herz fassen und ihm folgen können – wenn sie überhaupt wollen.

Lassen Sie sich nun

schildern, was genau der Held vorhat. Wenn er sich zurückzieht und die Klappe schließt, wird sofort das Wimmern wieder beginnen. Klettert er jedoch nach oben, dann blickt ihn die Gestalt erwartungsvoll an und winkt ihn zu sich heran. Spricht der Held den Geist auf irgendeine Weise an, dann formt die Gestalt mit den Lippen irgendwelche Worte, erzeugt dabei aber nur ein leises Wispern, das aus der Entfernung heraus nicht zu verstehen ist.

Egal, was die Helden tun, der Geist bleibt in seinem Sessel hocken und versucht, sie heranzuwinken. Sein Gesichtsausdruck wirkt eher verzweifelt als irgendwie bedrohlich, dennoch sollten Sie die Helden nicht in Sicherheit wiegen, denn eine solche Spukgestalt hat keiner von ihnen bisher jemals gesehen. Sollte der Spieler von Mirhiban Sie danach fragen, ob die Magierin einen Zauber kennt, der eine solche Gestalt erzeugt, dann können Sie ihm antworten, dass es vielleicht Illusions-Zaubersprüche geben mag, die solche Bilder hervorrufen. Aber ansonsten kennt er nichts, was hier passen würde.

TIPP: ANGRIFF DER HELDEN

Eventuell kommen die Spieler auf die Idee, dass es das beste sei, einen solchen Geist mit Waffengewalt 'auszutreiben'. Dann ist es Zeit, dass sie bemerken, dass in Aventurien nicht alles, was fremdartig ist, auch gleich feindselig sein muss.

Mit Waffengewalt ist hier rein gar nichts auszurichten, jegliche Waffe dringt einfach durch den Geist hindurch und beschädigt höchstens den alten Sessel, in dem er sitzt.

Schildern Sie den Spielern, dass der Geist nur noch sehr traurig dreinblickt, wenn er angegriffen wird, und weiterhin versucht, mit den Helden zu reden. Irgendwann sollte es auch die aggressivste Heldengruppe begriffen haben, dass sie hier mit Gewalt nicht weiterkommt.

Sobald sich wenigstens ein Held das Herz nimmt und auf den Geist zugeht, beginnt dieser wieder eifrig zu flüstern. Man muss sich allerdings schon direkt an den Sessel stellen, um die Worte des Geistes zu verstehen. Je mehr Helden dabei in der Nähe sind, desto besser, damit möglichst viele die Erzählung mitbekommen. Zur besseren Darstellung sollten Sie auch alles, was der Geist sagt, selbst nur flüstern.

"Bei allen Göttern, bitte helft mir! Ich habe schlimme Schuld auf mich geladen, aber ich habe es vielfach bereut. Dennoch finde ich keine Ruhe, denn ein Fluch lastet auf mir. Wenn ihr aufrichtige Leute seid, so bitte ich euch bei allen Göttern, habt Erbarmen und nehmt diesen Fluch von mir!"

Das durchscheinende Wesen, das wohl mal ein ausgemergelter Mann von etwa 40 Jahren gewesen sein muss, blickt euch flehentlich an und knetet dabei nervös seine durchsichtigen Hände.

"Ich habe aufs Übelste gegen die Götter gefrevelt. Einen Priester des allmächtigen Efferd habe ich in meiner Gier und meiner Blindheit erschlagen, denn er trug viel Geld bei sich. Und ich war überzeugt, der Herr Efferd würde es schon nicht bemerken, wenn einer seiner Diener plötzlich verschwindet. So habe ich mich dem Priester als Wegführer angeboten. Und als er sich über eine Quelle beugte, um etwas zu trinken, da habe ich einen großen Stein genommen und ihm auf den Kopf geschlagen. Aber ich habe nicht richtig getroffen. Der Priester fiel zwar hin und war schwer verletzt, aber bevor er starb, sprach er noch diesen üblen Fluch über mich. Er sagte, ich würde niemals Ruhe finden, bis das Geld in einen Tempel gebracht wird ... Naja, und dann starb er doch. Ich verscharrte seine Leiche im Wald, aber sein Geld, das nahm ich mit. Doch dann fing es an zu regnen, so heftig, wie ich es noch nie erlebt habe. Ich bekam Angst, und deswegen habe ich das Geld versteckt. Und dann bin ich hierher gekommen, aber unterwegs hatte ich mich erkältet ... ich bekam Fieber, und das wurde immer schlimmer. Und dann ... Naja, bevor ich irgendjemandem erzählen konnte, was ich getan hatte, da war ich auf einmal tot. Und seitdem irre ich durch die Stadt, aber niemand kann mir helfen, und das schon seit über zwanzig Jahren. Nur einmal im Jahr, am Jahrestag meiner Bluttat, da kann ich mich bemerkbar machen, und dann kann ich hoffen, dass jemand kommt und mich hört. Und heute endlich hat mich jemand gehört. Jetzt bitte ich euch im Namen der Götter: Ich bin erst erlöst, wenn jemand das Geld aus dem Versteck holt und es in einen Efferd-Tempel bringt und außerdem ein Gebet über dem Grab des erschlagenen Priesters hält. So habt Mitleid mit meiner verfluchten Seele und erlöst mich von meinen ewigen Qualen!"

Natürlich haben die Helden jetzt noch die Möglichkeit, weitere Fragen an den Geist zu stellen. Zum Beispiel sollten sie nachfragen, wo denn der Schatz und der Priester vergraben sind. Sollten die Helden nicht von selbst darauf kommen, so erzählt der Geist es ihnen von sich aus, bevor sie ihn verlassen. Einige weitere Informationen finden Sie im kommenden Abschnitt. Verwerten Sie diese Informationen für ein Gespräch, das Sie als Geist mit den Helden führen (und vergessen Sie dabei nie, nur zu flüstern!), dessen genauer Verlauf von vorneherein nicht festgelegt ist.

Sollten dabei Fragen auftauchen, zu denen Sie in unserem Text keine passenden Antworten finden, dann improvisieren Sie und lassen sich etwas Stimmiges einfallen.

Der reuige Mörder hieß Gonar Gorn, und er verrät nur ungern, dass er sein Geld nicht nur als Ortskundiger in den umliegenden Wäldern verdiente, sondern auch hin und wieder durch Schmutzgeleien, Betrug und Wegelagererei. Verwandte hatte er keine, und er wohnte in einem verlassenem Gutshof westlich von Honingen – und dort hat er auch das Geld vergraben. Den Namen seines Opfers weiß er nicht mehr, aber natürlich kann er den Helden das Versteck des Schatzes und auch die Stelle beschreiben, wo er den Priester verscharrt hat.

DER WEG ZUM VERSTECK DES SCHATZES

"Wenn ihr Honingen zum Südtor verlasst, dann kommt ihr nach etwa zwei Wegstunden zu einer Abzweigung, die nach Westen zum Gutshof Madalieb führt. Diesem Weg müsst ihr folgen, doch wenn etwa eine Stunde später der Weg an einem Felsbrocken, der so aussieht wie ein Troll, nach Süden abknickt, müsst ihr dort einen alten und fast zugewucherten Weg nehmen, der nach Nordwesten führt. Gegen Mittag erreicht ihr dann einen alten Gutshof. Dieser Hof ist seit langer Zeit verlassen, und er ist zum Teil auch schon ganz verfallen. Ich hatte mir im Haupthaus ein kleines Lager eingerichtet, meinen Schatz habe ich aber im Keller unter der Küche verborgen. Dort unten im Keller gibt es einen Stein, in den ich ein Kreuz eingeritzt habe. Wenn man den Stein aus der Wand zieht, findet man dahinter einen Hohlraum. Da drin liegen alle meine Schätze, vor allem aber die Schätze des Priesters. Die kann man daran erkennen, dass sie in einem Beutel aus Fischhaut aufgehoben waren. Es waren zum großen Teil Goldmünzen, aber auch eine perlenbesetzte Schale und ein aus Jade geschnittener Delphin. Aber bitte, macht nicht den gleichen Fehler wie ich und lasst euch vom Wert dieser Gegenstände verführen. Denn es liegt ein Fluch darauf, und der wird erst gebrochen, wenn sich die Sachen in der Obhut eines Efferd-Priesters befinden!"

DER WEG ZUM GRAB DES PRIESTERS

"Am Gehöft vorbei fließt ein kleiner Bach. Dem müsst ihr weiter folgen, bis ihr an die Quelle kommt. Die liegt auf einer Lichtung am einem steilen Berghang. Kein Weg führt dort hin, deswegen solltet ihr darauf achten, keine wilden Tiere oder andere Bewohner der Wildnis aufzuseuchen. Denn es gibt dort nicht nur Wölfe und Bären, sondern auch Goblins, Waldschrate und noch Fürchterlicheres! Wenn ihr die Quelle erreicht habt, dann müsst ihr am Hang entlang nach rechts gehen, bis ihr die hoch aufragende Wurzel einer umgestürzten Buche findet. Dort zwischen den Wurzeln habe ich den Priester verscharrt, zugedeckt mit ein paar Steinen."

Wie schon gesagt, ist der genaue Verlauf des Gesprächs nicht vorherzusagen, und wenn die Helden nicht alle der oben genannten Informationen bekommen, dann schadet das auch

nichts. Sie sollten aber auf jeden Fall wissen, dass sie den Schatz des ermordeten Priesters finden und bergen und außerdem an seinem Grab ein Gebet sprechen sollen. Zudem müssen sie natürlich den Weg zu dem Schatz und dem Grab kennen – lassen Sie den Geist die Beschreibungen notfalls auch mehrfach wiederholen, denn auch er will sich sicher sein, dass die Helden die Aufgaben richtig lösen können.

Wenn wenigstens einer der Helden schließlich verspricht, dass er diese Aufgabe übernimmt und damit dem Geist seine ewige Ruhe verschaffen wird, dann wird ihn dieser erleichtert anblicken und sagen:

„Ihr seid ein guter Mensch, ich schulde Euch viel – nur leider kann ich es Euch nicht mehr vergelten. Nehmt anstelle meiner Dankbarkeit die Schätze aus meinem Versteck, die nicht in dem Beutel aus Fischhaut sind. Viel ist das nicht, aber wenigstens etwas.“

Nach diesen Worten verblasst das Leuchten, das die ganze Zeit von der halbdurchsichtigen Gestalt ausging, und der Geist wird immer blasser, bis er schließlich gar nicht mehr zu sehen ist.

Damit ist das Abenteuer abgeschlossen – und Ihre Helden hatten eine erste Möglichkeit, ihren Mut und ihre Heldenhaftigkeit zu beweisen. Dennoch geht die Geschichte um Efferdors Fluch jetzt natürlich erst richtig los.

Für diese Nacht aber tritt erst einmal Ruhe ein, und von dem schaurigen Wimmern ist ab sofort nichts mehr zu hören. Die Helden sollten also in ihre Betten zurückkehren und sich erst noch einmal ein wenig Ruhe gönnen, bevor sie sich morgen an die übernommene Aufgabe begeben – denn wir hoffen doch, dass sie ihr Versprechen einlösen und sich am nächsten Tag auf den Weg machen.

ABENTEUERPUNKTE

Am Ende jedes Abenteuers gibt es Abenteurpunkte – sie sind ein Maß dafür, wie viel ein Held schon erlebt hat, und außerdem stellen sie auch eine Belohnung für besondere Taten dar. Später kann jeder Spieler diese Punkte dazu benutzen, die Werte seines Helden zu verbessern. Doch das ist eine Sache, die im Moment noch nicht relevant ist.

- Jeder Held, der an diesem Abenteuer teilnimmt, bekommt auf jeden Fall schon einmal **10 AP**.
- Jeder Held, der den Dachboden betritt, bekommt weitere **10 AP**.
- Wer sich mit dem Geist unterhält, bekommt **5 AP**.
- Und wer ihm verspricht, seine Bitte zu erfüllen (oder sich diesem Versprechen anschließt), kann sich noch einmal **5 AP** gutschreiben.

Beachten Sie bei der Verteilung aber, dass niemand benachteiligt wird, nur weil er sich nicht gegen die anderen Mitspieler durchsetzen konnte: Wenn ein Held einfach das Gespräch mit dem Geist an sich gerissen hat und die anderen dabei nicht zu Wort gekommen sind, hat er deswegen kein Anrecht auf eine höhere Anzahl an Abenteurpunkten.

Weitere Einzelheiten zu Abenteurpunkten stehen im Regelbuch auf S. 119. Allerdings haben die Helden im Moment noch nicht die Zeit, sich von ihren erworbenen Punkten neue Talente zu kaufen oder bereits vorhandene zu erhöhen. Dies ist immer eine Angelegenheit, die einige Zeit dauert und nicht 'mal zwischendurch' passiert.



ABENTEUER 2:

DER SCHATZ DES GONAR GORN

Hand und schauen Sie nach, was die von den Helden gewünschten Gegenstände kosten. Falls ein gewünschter Gegenstand nicht in der Liste enthalten ist, Sie aber glauben, dass dieser Gegenstand erhältlich sein müsste, dann schätzen Sie den Preis anhand vergleichbarer Artikel ab.

Genau wie das erste Abenteuer beginnt auch dieses mit einem kurzen Einleitungstext. Je nachdem, wie lange es her ist, dass Sie das erste Abenteuer gespielt haben, kann es aber sinnvoll sein, dass Sie selbst oder einer der Spieler noch einmal kurz zusammenfasst, was bisher geschehen ist.

Als ihr am Morgen aufwacht, überlegt ihr euch zuerst, ob das alles nicht nur ein merkwürdiger Traum war: das Wimmern, der Besuch auf dem Dachboden und vor allem der leuchtende Geist mit seiner Bitte an euch. Aber nach und nach kommt ihr zu der Überzeugung, dass es wirklich geschehen ist.

Nun denn, dann wisst ihr ja jetzt, was zu tun ist. Voller Entschlossenheit packt ihr eure Sachen zusammen und verlässt das Gasthaus nach einem ausgiebigen Frühstück. Draußen scheint die Sonne, es ist warm und angenehm frühlingshaft: das richtige Wetter für einen Tagesausflug ins Hinterland.

Die Stadt summt wieder vor Geschäftigkeit, genauso wie gestern und wohl auch an den vorangegangenen Tagen. Keiner der vorübereilenden Passanten ahnt von eurer nächtlichen Begegnung, und vermutlich würde es euch auch kaum jemand glauben. Aber euch stört das nicht. Voller Elan begeben sich ihr zum Südtor, um der Wegbeschreibung des Geistes zu folgen. Oder wollt ihr vorher noch etwas einkaufen? Dann müsst ihr jetzt noch auf einem der Märkte oder in einem Laden vorbeischaun.

Wir empfehlen Ihnen, einen eventuellen Einkauf nicht in allen Details auszuspielen, denn das kann länger dauern und für wenigstens einen Teil Ihrer Spieler langweilig werden. Nehmen Sie einfach die Preisliste auf S. 153 im Regelbuch zur

DER EINKAUF IM DETAIL

Natürlich können Sie den Einkauf auch ausspielen, wenn Sie und Ihre Spieler besonders viel Spaß an der Sache haben. Dann müssen Sie halt wieder improvisieren: Überlegen Sie sich kurz, bei welchen Händlern die gewünschten Gegenstände wohl zu bekommen sein müssten: bei einem Handwerker (z. B. einem Schmied, Seiler oder Bogenbauer), bei einem Krämer oder vielleicht einem Kräuterweib. Dann denken Sie sich aus, was für ein Mensch dieser Händler sein könnte: brummig oder freundlich, geschäftstüchtig, schlitzohrig oder geheimnisvoll?

Dann müssen die Helden selbst erst einmal herausfinden, wo es die gesuchten Gegenstände gibt – am besten fragen sie jemanden, der sich hier auskennt, zum Beispiel den Wirt. Wenn sie den genannten Händler gefunden haben, versetzen Sie sich in die entsprechende Rolle und beginnen, mit den Helden ein Verkaufsgespräch zu führen. Ein guter Händler versucht, seinen Kunden möglichst teure Ware zu verkaufen – und außerdem natürlich noch viel mehr, als sie eigentlich vorhatten. Außerdem gilt es nun zu feilschen: Setzen Sie den Preis aus der Preisliste um wenigstens ein Viertel nach oben und lassen sich dann je nach Geschick des Helden herunterhandeln – aber keinesfalls unter zwei Drittel des Originalpreises.

Eines noch, bevor wir es vergessen: Sollten die Helden mit dem Wirt des Gasthauses eine Belohnung dafür ausgemacht haben, dass sie das Wimmern zum Schweigen bringen, wird er ihnen das Geld am Morgen mit wortreichem Dank aushändigen.

DER WEG INS ABENTEUER

Wie hatte der Geist doch gleich den Weg beschrieben? Honingen sollt ihr durchs Südtor verlassen, dann nach zwei Stunden eine Abzweigung nach Westen nehmen, die zum Gutshof Madalieb führt. So weit ist alles klar, und nach nicht ganz zehn Meilen habt ihr auch den Karrenweg gefunden, der euch von der belebten Straße weg in die Wildnis führt. Zum Glück ist das Wetter weiterhin sonnig und warm, sodass auch denen unter euch, die sich in Städten wohler fühlen, die fremde Umgebung schön und ungefährlich erscheint. Der Weg schlängelt sich über wilde Wiesen und durch kleinere Wälder. Rechts und links ziehen sich Hügelketten, die vermutlich noch nicht einmal einen Namen haben. Eine knappe Stunde später macht der Weg vor einem auffälligen Felsen einen scharfen Knick nach links. Wenn ihr diesen Felsen näher anschaut, könnte er wirklich die verwitterte Gestalt eines großen menschenähn-

lichen Wesens besitzen. Ob die Gerüchte wohl stimmen, dass Trolle versteinern, wenn sie von der Sonne beschienen werden? Und ja, wenn ihr euch den Wegrand hier anschaut, könnt ihr erkennen, dass es hier vor langer Zeit mal eine Abzweigung gegeben hat, die an dieser Stelle nach rechts führt. Das muss der Weg sein, von dem der Geist gesprochen hat. Er ist zwar fast vollständig überwuchert, aber mit etwas Spürsinn noch zu erkennen.

Nachdem Sie schon im ersten Abenteuer die Eigenschaftsprobe kennen gelernt haben, ist es nun an der Zeit, dass Sie sich und Ihre Spieler mit einer weiteren Probenvariante vertraut machen: der **Talentprobe** (siehe Seite gegenüber). Denn es ist gar nicht so einfach, den Weg, der schon seit Jahrzehnten nicht mehr benutzt wird und der an manchen Stellen schon vollständig unter Gestrüpp verborgen ist, zu

DIE TALENTPROBE

Lassen Sie sich von dem folgenden Text nicht erschrecken. Er ist nur deswegen so lang, damit Sie das Prinzip leichter erlernen können. Sie müssen ihn nicht vollständig durchlesen, sondern können immer an der Stelle fortfahren, zu der Sie im vorhergehenden Text geschickt worden sind. Auf Seite 64 finden Sie noch ein Verlausschema, das Ihnen vielleicht auch weiterhilft.

Talentproben sind etwas aufwendiger (und damit auch spannender) als die Eigenschaftsproben, die Sie im letzten Kapitel bereits kennen gelernt haben. Sie setzen sich aus drei Eigenschaftsproben zusammen. Bei dem Talent 'Wildnisleben' sind dies jeweils Proben auf die Eigenschaften Intuition (IN), Gewandtheit (GE) und Konstitution (KO). Lassen Sie den Spieler des betreffenden Helden nun also die erste Probe ablegen: Er muss mit dem 20-seitigen Würfel höchstens seinen Wert in Intuition würfeln. Gelingt ihm das, dann kommt die Gewandtheits-Probe dran, und wenn auch die gut geht, die Konstitutions-Probe. Sind alle drei Proben erfolgreich, dann ist die Talentprobe gelungen und Sie können ihm den Text **Gelungene Probe** (S. 18) vorlesen. Aber wenn eine oder mehrere Eigenschaftsproben misslingen, dann bedeutet das noch nicht automatisch einen gesamten Misserfolg. Denn die Helden haben noch die so genannten 'Talentpunkte', mit denen sie Misserfolge ausgleichen können.

Immer, wenn eine Eigenschaftsprobe misslingt, kann der Held Punkte aus seinem Talentpunkte-Vorrat nehmen, um damit seine Eigenschaft vorübergehend so zu erhöhen, dass die Probe doch noch gelingt. Leider sind die benutzten Talentpunkte damit für diese Probe verbraucht, sodass er sie bei den anderen beiden Eigenschaftsproben nicht mehr benutzen kann. Sollte also noch eine der anderen beiden Proben ebenfalls missglücken (oder sogar beide), dann kann er nur noch die Talentpunkte aus seinem Vorrat verwenden, die er bei der ersten Probe nicht verbraucht hat.

Probieren Sie es einfach aus. Der Spieler soll nun also eine IN-Probe für seinen Helden würfeln. *[Ranari hat eine IN von 14. Die Probe gelingt also, wenn der Spieler höchstens eine 14 würfelt.]*

Ist die Probe gelungen? Dann lese Sie bei **c)** weiter. Wenn er aber zu hoch gewürfelt hat, ist Abschnitt **a)** dran.

a) Nun ist es Zeit, den Vorrat an Talentpunkten anzubrechen. Wenn er genug Talentpunkte hat, um damit den IN-Wert so weit zu steigern, dass die Probe doch noch gelingt, dann geht es bei **b)** weiter. Hat er jedoch so schlecht gewürfelt, dass der ganze Vorrat an Talentpunkten nicht ausreicht, dann ist nicht nur diese Eigenschafts-Probe in die Hose gegangen, sondern gleich die ganze Talentprobe. In diesem Fall können Sie sich den ganzen Rest der Probe sparen, lesen Sie dann den Abschnitt **Misslungene Probe** (S. 18). *[Bei einem Talentwert von 10 reicht Ranaris Vorrat auf jeden Fall aus, um die erste Probe auszugleichen.]*

b) Merken Sie sich, wie viele Punkte Sie aus dem Talentvorrat genommen haben, denn die sind für den Rest dieser Talentprobe verbraucht. Immerhin ist damit aber die erste Probe gelungen, weiter geht es bei **c)**. *[Wieviele Punkte hat Ranari verbraucht? Im schlimmsten Fall 6. Ziehen Sie die verbrauchten*

Punkte von dem Talentwert von 10 ab und behalten Sie das Ergebnis im Kopf.]

c) Die erste der drei Proben ist also gelungen. Dann kommt nun die zweite Probe, eine GE-Probe. Wieder wird mit dem 20-seitigen Würfel gewürfelt und das Ergebnis mit dem GE-Wert verglichen. Ist die Probe gelungen (der gewürfelte Wert also nicht höher als der GE-Wert), dann geht es bei **f)** weiter. Andernfalls bei **d)**. *[Ranaris GE beträgt 13. Der Spieler darf also höchstens eine 13 würfeln, um die Probe zu bestehen.]*

d) Sind noch Punkte im Vorrat aus Talentpunkten? Und reichen die auch aus, um den GE-Wert so weit zu steigern, dass die Probe doch noch gelungen ist? Wenn ja, springen Sie zu **e)**. Wenn nicht, dann ist hiermit die gesamte Talentprobe gescheitert, dann ist es Zeit für den Abschnitt **Misslungene Probe**. *[Um wieviele Punkte hat der Wurf Ranaris GE übertroffen? Und sind noch genug Talentpunkte übrig, um die Probe auszugleichen? Im schlimmsten Fall hat Ranari 6 Punkte benötigt, um die erste Probe auszugleichen, so dass jetzt noch 4 bis 10 Talentpunkte vorhanden sind. Es ist also denkbar, dass die zweite Probe gar nicht mehr auszugleichen ist.]*

e) Ziehen Sie die benötigten Punkte von Ihrem Talentwert ab (bzw. von den Talentpunkten, die bei der ersten Probe übrig geblieben sind, wenn Sie da schon welche verbraucht haben), und machen Sie dann mit der dritten Probe weiter: bei **f)**.

f) Zwei Proben sind gelungen, nun kommt es also auf die dritte Probe an: die KO-Probe. Wieder muss der Held würfeln. Ist die Probe gelungen? Glückwunsch, denn mit drei gelungenen Eigenschaftsproben ist auch die Talentprobe gelungen. Lesen Sie nun den Abschnitt **Gelungene Probe** auf S. 18. Oder doch nicht? Dann geht es bei **g)** weiter. *[Ranaris KO liegt bei 12.]*

g) Nicht aufgeben! Immerhin hat der Spieler ja immer noch die Chance, den KO-Wert mit Punkten aus dem Talentvorrat so anzuheben, dass es doch noch reicht. Schauen Sie sich also an, wie viele Talentpunkte im Laufe der bisherigen beiden Eigenschaftsproben noch *nicht* verbraucht wurden (vielleicht musste der Spieler ja auch noch gar keine aufwenden). Reichen diese Punkte? Na prächtig, dann haben Sie die Probe doch noch gerettet und damit die Talentprobe gestanden. In diesem Fall können Sie mit dem Abschnitt **Gelungene Probe** auf S. 18 fortfahren.

Wenn nicht, dann müssen wir Sie an den Abschnitt **Misslungene Probe** auf der gleichen Seite verweisen.

Nach der Probe:

Wenn der Spieler bei einer der drei Proben Talentpunkte verbraucht hat, dann sind sie nicht dauerhaft verbraucht. Soll er also bei nächster Gelegenheit wieder eine *Wildnisleben*-Probe ablegen, dann kann er wieder auf seinen vollständigen Vorrat an Talentpunkten zurückgreifen. Umgekehrt gelten die Steigerungen der Eigenschaften durch die Talentpunkte auch nur für die jeweilige Eigenschafts-Probe. Nach jedem einzelnen Würfelwurf sinkt der Eigenschaftswert also wieder auf das Normal-Level.

Wenn Sie noch irgendwelche Fragen zu den Talentproben haben, dann können Sie im Basis-Regelbuch ab Seite 68 nachlesen.

erkennen. Es gehört also eine gewisse Kenntnis dazu, sich nicht zu verlaufen. Diese Kenntnis schlägt sich in diesem Fall in dem Talent *Wildnisleben* nieder.

Nicht jeder Held hat jedes Talent auf seinem Heldenbogen stehen, aber *Wildnisleben* ist ein sogenanntes 'Basistalent', das heißt, dass jeder Held wenigstens über grundlegende Fähigkeiten in diesem Talent verfügt.

Am besten ist es, wenn Sie sich zum Lernen, wie eine Talent-Probe funktioniert, erst einmal einen Helden auswählen (am besten den mit dem höchsten Wert in diesem Talent, also im Idealfall Ranari mit dem sehr hohen Talentwert 10, andernfalls Angrax oder Trautmann, die beide einen Wert von 2 haben) und ihn die Probe ablegen lassen. Wenn der Ablauf der Probe erst einmal klar ist, dann dürfen alle anderen Helden ebenfalls eine *Wildnisleben*-Probe ablegen.

ZAUBEREI

Auch wenn sich in dieser Situation gerade kein Zauber anbietet, ist es hier doch recht einfach, die Erklärung für Zauber-Proben anzuhängen, denn sie sind an sich nichts anderes als Talent-Proben: Der zaubernde Held muss drei Eigenschafts-Proben ablegen und hat die 'Zauberfertigkeiten-Punkte', mit denen er misslungene Einzelproben retten kann. Allerdings ist das Zaubern sehr anstrengend, d.h. es kostet Astralenergie. Wieviele Astralpunkte ein Zauber kostet, ist bei den einzelnen Zaubern aufgeführt. Sobald ein Zauber gelungen ist, muss der Held sich die entsprechende Menge an ASP abziehen (aber keine Angst, man kann sie später zurückbekommen). Ist die Zauberprobe aber misslungen, dann verpufft die Energie wirkungslos – immerhin aber nicht die ganze Menge, sondern nur die (aufgerundete) Hälfte der Kosten, die ein gelungener Zauber verursacht hätte.

Natürlich kann jeder Held nur die Zaubere wirken, der er gelernt hat, sprich: die auf seinem Dokument eingetragen sind. Und ein Zauber, der mehr Astralenergie kostet, als der Held gerade zur Verfügung hat, gilt automatisch als misslungen.

Weitere Details zur Magie finden Sie im Regelbuch ab S. 125.

GELUNGENE PROBE

Nun ja, wer immer nur in überfüllten Städten lebt oder sich in muffigen Bibliotheken herumtreibt, der mag ja keinen Blick für die Feinheiten haben. Mit dir aber spricht die Natur: Die Art des Bewuchses, die Lage der Steine, die ausgewaschenen Furchen im Boden verraten dem kundigen Auge, wo vor langer Zeit einmal ein Weg durch den Wald geführt hat.

Wenn wenigstens ein Held die Probe geschafft hat, dann können Sie mit dem entsprechenden Abschnitt auf S. 20 fortfahren.

MISSLUNGENE PROBE

Der Geist hat gesagt, dass der Hof schon zu seinen Lebzeiten verlassen war. Er hat euch aber nicht erzählt, wie lange das eigentlich her ist – und es muss sehr lange her sein. Zwar war am Anfang, direkt nach der Abzweigung, zu erkennen, dass hier einmal ein Weg entlang geführt haben muss, aber mittlerweile hat sich der Wald sein Land zurückgeholt. Du hast offen gestanden keinerlei Ahnung, wo hier einmal ein Weg gewesen sein soll.

Sollte es wirklich keinem der Helden gelungen sein, die Probe zu bestehen, dann geht es mit dem folgenden Text weiter. Ansonsten wird die Gruppe sich wohl nach demjenigen richten, der die Probe geschafft hat. (Siehe S. 20.)

VERIRRT

Seit wenigstens einer Viertelstunde habt ihr keinen Hinweis mehr gefunden, wo ihr hingehen sollt. Jetzt, eine Stunde nachdem ihr den trollförmigen Felsen hinter euch gelassen habt, steht ihr am Rand eines undurchdringlichen Nadelgehölzes und überlegt, was ihr tun wollt.

Folgende Möglichkeiten sind denkbar: (Wenn Ihre Spieler eine weitere Idee haben, die Ihnen sinnvoll erscheint, dann haben Sie die Aufgabe, sich zu überlegen, was dabei herauskommt. Am Ende sollten die Helden aber auf jeden Fall den Hof finden, auch wenn sie eventuell sehr viel Zeit verlieren.)

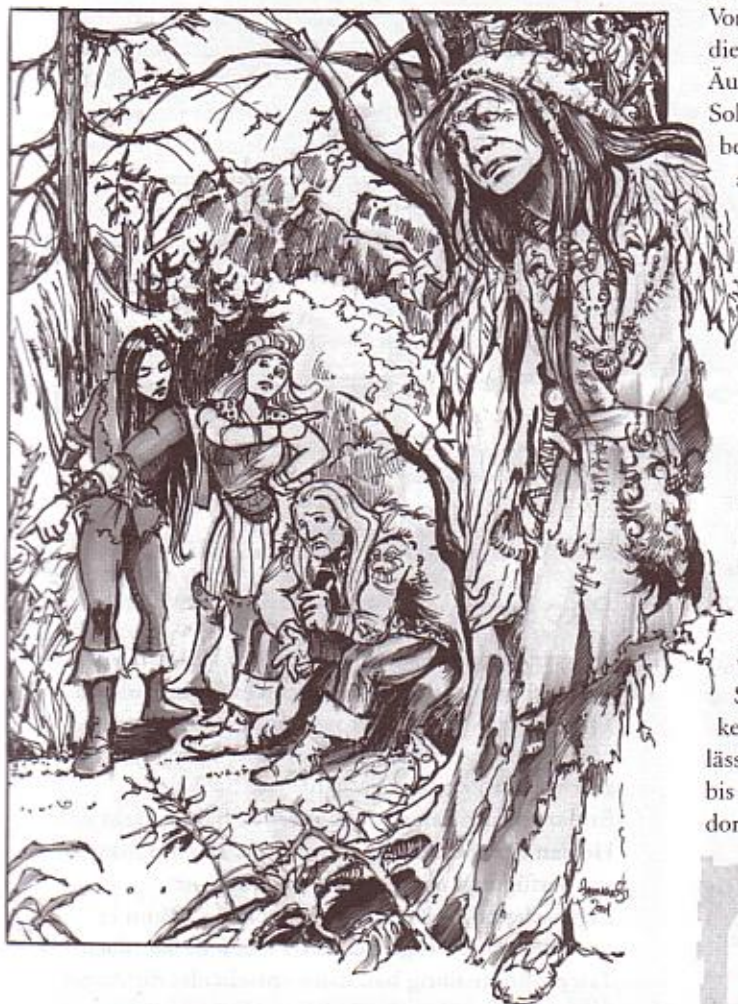
● **Die Helden durchqueren das Gehölz**, was eine langwierige und anstrengende Sache ist. Jeder Held muss dabei eine Gewandheitsprobe ablegen, bei der Misslingen er 1 LeP durch Kratz- und Schürfwunden verliert. Schließlich stehen die Helden zwei Stunden später auf der anderen Seite des Wäldchens, finden hier aber ebenfalls keinen Anhaltspunkt darauf, wo sie weitersuchen sollen. Dann ist es Zeit für die Fallenstellerin (s. S. 19).

● **Die Helden umgehen das Gehölz** in der Hoffnung, auf der anderen Seite einen Weg zu finden. Das dauert nur eine Stunde und kostet auch keine Lebenspunkte, ist aber ansonsten nicht sinnvoller als das Durchqueren des Wäldchens. Auch in diesem Fall begegnen sie schließlich der Fallenstellerin (s. S. 19).

● **Die Helden kehren um** und gehen zu dem Ort, an dem sie zum letzten Mal Hinweise auf einen Weg gefunden haben. Das kostet sie eine halbe Stunde, und anschließend dürfen Ihre Helden ihre Probe noch einmal versuchen. Gelingt sie diesmal, können Sie direkt mit dem Abschnitt **Gelungene Probe** (siehe links) fortfahren – abgesehen davon, dass die Helden eine halbe Stunde später dran sind. Misslingt aber auch diese Probe, so verschwenden die Helden eine weitere halbe Stunde mit der vergeblichen Suche, bis sie die Fallenstellerin davon erlöst (s. S. 19).

● **Die Helden geben auf und kehren um**. In diesem Fall begegnen sie der Fallenstellerin, kurz bevor sie den trollähnlichen Felsen erreichen – also fast eine Stunde später. In diesem Fall verlieren sie insgesamt zwei Stunden: eine für den Rückweg und eine weitere, wenn sie sich nun noch einmal auf den Weg machen.

Merken Sie sich auf jeden Fall, wie viel Zeit Ihre Helden verloren haben. Denn nur im Idealfall kommen sie gegen Mittag an dem gesuchten Gehöft an, in jedem anderen Fall haben sie keine Chance mehr, noch vor Sonnenuntergang nach Honingen zurückzukehren. Das bedeutet eine Übernachtung irgendwo in der Wildnis oder gar in der Höhle des Löwen – pardon, der Räuber – selbst.



DIE FALLENSTELLERIN

Diese Person tritt nur in Erscheinung, wenn die Helden nicht von selbst zu dem verlassenen Gehöft finden. Sie ist sozusagen der Notnagel, falls der einfache Weg nicht klappt. Wenn Ihre Helden aber so gut sind, dass sie die Fallenstellerin nicht brauchen, dann werden sie ihr auch nicht begegnen.

Plötzlich nehmt ihr am Rande eines Gebüsches, nur wenige Schritte von euch entfernt, eine Gestalt wahr. Wie aus dem Boden gewachsen steht sie da und blickt euch mit gerunzelter Stirn an. Die Frau trägt dunkelgrüne und braune Kleider, sodass sie sich sicherlich in dieser Umgebung sehr gut verbergen kann. Ob sie euch schon länger beobachtet hat? Jedenfalls wirkt sie nicht feindlich, und der große Dolch baumelt auch friedlich in seiner Gürtelscheide – neben den Fellen einiger kleiner Tiere.

Die etwa vierzigjährige Milvher hat die Helden in der Tat schon seit einiger Zeit beobachtet und fragt sich, was denn "diese städtischen Trampeltiere" in ihrem Wald tun. Da sie

inzwischen zu der Überzeugung gekommen ist, dass die Helden nicht gefährlich, sondern eher hilfsbedürftig sind, hat sie sich nun aus ihrer Deckung herausgewagt und wartet nun erst einmal ab, wie die Helden auf sie reagieren.

Sie ist nicht sonderlich geübt darin, sich mit Menschen zu unterhalten. Dementsprechend ist sie sehr brummig und einsilbig. Nichtsdestotrotz wird sie den Helden bereitwillig helfen, wenn sie darum gebeten wird. Übrigens hat sie große Vorurteile gegen Elfen und Zwerge, sodass sie solche Helden die ganze Zeit über nicht aus den Augen lässt und ihre Äußerungen am liebsten überhört.

Sollten die Helden irgendwelche feindseligen Aktionen beginnen, dann flüchtet Milvher zurück ins Unterholz. Und als erfahrene Waldbewohnerin im 'eigenen Revier' wird es ihr bestimmt gelingen, eventuelle Verfolger abzuhängen. Versuchen Sie aber möglichst, eine solche Situation zu vermeiden, da die Helden sonst fast gar keine Möglichkeit mehr haben, den Hof zu finden und ihr Versprechen einzulösen.

"Den alten Hof sucht ihr? 'türlich kenn ich den. Steht aber schon ewig leer. Nur noch Ruinen. Und 's spukt da drin. Würd ich nicht hingehen, wenn ich ihr wär. Aber wenn ihr unbedingt wollt. Wenn ihr hier ein Stückchen runter geht, dann kommt ihr an 'nen Bach. Dem müsst ihr aufwärts folgen, der fließt direkt am Hof vorbei."

Milvher hat anderes zu tun, als die Helden direkt zu dem Hof zu führen. Erst auf das Angebot hin, dass sie dafür wenigstens 4 Silbertaler bekommt, lässt sie sich überreden. Sie führt die Helden dann über Schleichwege, die nur sie kennt, was eine halbe Stunde Zeitverlust gutmacht. Allerdings lässt sie sich keinesfalls dazu überreden, die Helden auch noch bis zu dem Hof selbst zu begleiten, weil sie ja glaubt, dass es dort spukt.

TIPP: HELFENDE PASSANTEN

Die Fallenstellerin ist, wie gesagt, ein Notnagel, falls die Helden alleine nicht zurecht kommen. Damit ist sie aber auch ein Beispiel für einen Trick, den man als Meister immer wieder benutzen kann: Wenn die Helden in einer Sackgasse stehen und Sie das Gefühl haben, dass sie da ohne Hilfe nicht herauskommen, dann schicken Sie ihnen diese Hilfe. Das kann eine Fallenstellerin oder ein Köhler im Wald sein, ein vorbeikommender Händler auf der Landstraße oder ein ortskundiger Wirt in einer Stadt: Je nach Situation können Sie solche Helfer aus dem Hut zaubern, selbst wenn im Abenteuer nicht davon die Rede ist. Dementsprechend kann Milvher natürlich auch an einer anderen Stelle in diesen Abenteuern auftauchen, wenn Sie es für nötig halten.

Aber: Nehmen Sie Ihren Spielern nie die Arbeit ab. Es sind immer noch die Helden, die die Abenteuer erleben und die entscheidenden Dinge selbst tun sollen. Verwenden Sie solche Personen also sehr sparsam und wirklich nur dann, wenn die Helden alleine gar nicht mehr voran kommen.

Der Weg am Bach entlang ist nicht gerade einfach, denn dort gibt es keinen sichtbaren Pfad. Auf diese Weise verlieren die Helden eine weitere Stunde, bis sie endlich am Rand eines Tales stehen, in dessen Mitte sie einige alte und teilweise verfallene Gebäude sehen. Der größere Teil des Tals ist wohl vor einiger Zeit gerodet worden, denn es sind noch Reste von Ackerrainen zu sehen, aber mittlerweile hat sich Gestrüpp und mancher kleine Baum die Gegend zurück erobert. Dies muss nun endlich der beschriebene Hof sein.
Fahren Sie nun fort mit dem Abschnitt **Der Hof**.

WENIGSTENS EIN HELD HAT DIE WILDPISLEBEN-PROBE GESCHAFFT

Der Weg führt durch eine Gegend, in der offensichtlich nur selten Menschen unterwegs sind. Früher einmal mögen hier wirklich auch Karren regelmäßig entlang gefahren sein, wie man an einigen Stellen erkennen kann – aber das ist lange her.

DER HOF

Rechnen Sie jetzt noch einmal nach, wann die Helden hier eintreffen. Im günstigsten Fall ist es etwa Mittag, aber je nach Verzögerung kann es auch schon später Nachmittag geworden sein. Die Sonne geht etwa um acht Uhr abends unter.

Das Gehöft besteht aus insgesamt drei Gebäuden, die U-förmig angeordnet sind: in der Mitte das Wohnhaus, rechts der Stall und links eine Scheune. Der Bereich zwischen den Gebäuden war früher nach vorne durch eine stabile Steinmauer abgesichert, sodass der gesamte Gutshof einige Sicherheit gegen wilde Tiere oder auch Angriffe von Räuberbanden bot. Von dieser Mauer sind jetzt aber nur noch Reste zu sehen, während die eigentlichen Gebäude teilweise noch recht gut erhalten sind. Zwar sind die Dächer zum Teil eingestürzt und die Türen hängen nur noch lose in ihren Angeln, aber besonders die Mauern des Haupthauses sehen einigermaßen unversehrt aus. Allerdings haben sich überall Brennesseln und Sträucher angesiedelt.

Nun ist es wieder Zeit für eine Talentprobe Ihrer Helden: Anhand ihrer *Sinnenschärfe* sollen sie beweisen, ob sie ein paar Auffälligkeiten des Hofes schon aus der Ferne erkennen können.

Orientieren Sie sich für den Ablauf einer solchen Probe an der Erklärung auf S. 17 und dem Verlaufsschema auf S. 64. Diesmal dürfen alle Helden gleichzeitig eine Probe auf das Talent *Sinnenschärfe* ablegen – wobei es Ihnen überlassen ist, ob Sie diese Proben bei jedem Helden überwachen wollen, um sicher zu gehen, dass alle es richtig machen, oder ob Sie den Spielern vertrauen und einfach nur die Ergebnisse der Proben erfragen. Im Gegensatz zu der ersten Probe ist jetzt aber nicht nur einfach interessant, ob die Probe bestanden ist oder nicht, sondern auch, wie viele Talentpunkte ein Held in seiner Probe übrig behalten hat. Denn je weniger von seinen Punkten ein Spieler verbraucht, desto besser ist die Probe ausgefallen – und desto mehr Besonderheiten entdeckt er mithilfe seiner *Sinnenschärfe*.

Ein paar Mal seid ihr euch nicht sicher, ob ihr noch auf der richtige Spur seid, doch dank den Fähigkeiten eures Führers findet ihr immer wieder Hinweise auf den früheren Verlauf des Weges.

Zwei Stunden lang arbeitet ihr euch durch die Wildnis – zwei Stunden, in denen ihr niemandem begegnet seid außer einem erschrockenen Rudel Rehe und einigen Hasen, die aber alle Reißaus genommen haben, bevor ihr ihnen zu nahe gekommen seid. Rechts und links steigen inzwischen waldbedeckte Hänge in die Höhe, während parallel zu eurem Weg ein kleiner Bach fröhlich vor sich hin plätschert. Dann, es ist nun etwa Mittag, umrundet ihr einige vorspringende Felsen und seht vor euch ein kleines Tal, in dessen Mitte einige halb verfallene Gebäude zu sehen sind. Der größere Teil des Tals ist wohl vor einiger Zeit gerodet worden, denn es sind noch Reste von Ackerrainen zu sehen, aber mittlerweile haben sich Gestrüpp und einige kleine Bäume die Gegend zurück erobert.
Dies muss nun endlich der beschriebene Hof sein.

PROBENQUALITÄT

Bei manchen Proben gibt es nur den Unterschied zwischen geschafft und nicht geschafft. In anderen Situationen kann es aber vorkommen, dass auch noch zwischen 'gerade so', 'gut' und 'sehr gut geschafft' unterschieden wird. Wie Sie bei der Erklärung der Talentprobe gesehen haben, steht dem Helden eine bestimmte Anzahl von Talentpunkten zur Verfügung, mit denen er misslungene Eigenschafts-Proben ausgleichen kann. Wenn er nach der dritten Eigenschafts-Proben immer noch Talentpunkte übrig hat, dann entscheidet die Anzahl dieser Punkte über die Probenqualität: je mehr, desto besser. Und natürlich kann niemand mehr Punkte übrig behalten, als er zu Beginn hatte. Die entsprechenden Hinweise zu diesem Thema stehen im Regelbuch auf S. 70.

Lesen Sie Ihren Spielern nun den Text vor, der zu ihrer jeweiligen Qualität gehört. Am spannendsten ist es natürlich, wenn Sie zuerst den Text für diejenigen Spieler vorlesen, die ihre Probe nicht geschafft haben, und dann mit immer besseren Ergebnissen weitermachen.

PROBE NICHT BESTANDEN:

Da stehen ein paar alte, verlassene Häuser. Das Einfachste wäre es also, jetzt schnurstracks hinzugehen und den blöden Schatz des Geistes einzusacken.



0 ODER 1 ÜBRIG BEHALTENER TALENTPUNKT:

Während du so über das Gelände schaust, fallen dir ein paar Merkwürdigkeiten auf: Während viele Teile der Gebäude schon sehr baufällig sind, wirken einige erstaunlich gut erhalten. So sieht das Dach des Hauptgebäudes auf der rechten Seite so aus, als sei es sogar noch dicht, und die Fenster dort sind mit Fensterläden verschlossen, die an anderen Stellen schon längst aus ihren Halterungen gefallen sind.

2 BIS 4 ÜBRIG BEHALTENE TALENTPUNKTE:

Nicht nur das Dach des Hauptgebäudes sieht so aus, als wäre es gut erhalten, auch der hintere Bereich des Stalles scheint noch bestens in Schuss zu sein, und du könntest wetten, dass hier sogar Teile des Dachs mit neuen Brettern ausgebessert wurden. Sollte dort doch noch jemand wohnen? Hier, mitten in der Wildnis?

5 ODER MEHR TALENTPUNKTE ÜBRIG:

Wenn man ganz genau hinschaut, sieht man, dass dort, wo sich die Tür zum Hauptgebäude und die zum Stall befindet, das Gestrüpp einen kleinen Weg freilässt. Ja, ganz bestimmt, irgendjemand benutzt diese Pfade regelmäßig.

Wenn wenigstens ein Held zwei oder mehr Talentpunkte übrig hatte, können Sie nun folgenden Text vorlesen:

Euch kommen Zweifel, ob jemand, der sich einen derart verborgenen und einsamen Wohnort aussucht, wirklich rechtschaffene Motive hat. Genau genommen würde sich dieser Platz sogar hervorragend als Unterschlupf für

Banditen oder Wilderer oder anderes Gelichter eignen. Vielleicht solltet ihr doch etwas vorsichtiger an die Sache herangehen und euch nicht einfach offen dem Gebäude nähern!

Jetzt bleibt es der Entscheidung Ihrer Spieler überlassen, was sie tun wollen. Folgende Möglichkeiten haben sie:

- Sie verstecken sich und warten bis zum Abend, um sich im Schutz der Nacht an das Haus anzuschleichen.
- Sie suchen sich einen Weg von Gebüsch zu Gebüsch, um unbemerkt an das Haus heranzukommen.
- Sie schicken einen einzelnen Späher vor, der erst einmal die Lage sieht.
- Sie beschließen, dass schon nichts passieren wird, und bewegen sich offen und ohne zu schleichen auf die Anlage zu.

Und wieder einmal gilt: Sollten Ihren Helden noch ganz andere Ideen kommen, dann müssen Sie improvisieren.

MÖGLICHKEIT I: DIE HELDEN VERSTECKEN SICH UND WARTEN AB.

Ihr sucht euch einen Platz, von dem aus ihr das Gehöft im Auge behalten könnt, der aber euch umgekehrt eine gute Deckung bietet. Dort macht ihr es euch erst mal gemütlich und wartet.

Die Zeit vergeht sehr langsam, wenn man nur wartet, und es ist schon eine wirkliche Geduldsfrage, ob ihr nur auf einen Verdacht hin hier herumsitzen wollt. Nach einer Stunde werdet ihr ungeduldig, denn schließlich habt ihr ja noch einiges vor, ihr sollt ja auch noch das Grab des erschlagenen Priesters suchen und dort beten. Und in der Dunkelheit nach dem Grab zu suchen, ist bestimmt keine gute Idee ...

Fragen Sie die Spieler nun, ob sie wirklich weiter warten wollen.

Falls nein, dann lassen Sie sich beschreiben, was sie denn

stattdessen tun, und gehen zu dem entsprechenden Abschnitt. (Und vergessen Sie in Ihrer Berechnung die vergeudete Stunde nicht!) Wollen sie aber weiter warten, so können sie etwa eine Stunde vor Einbruch der Dämmerung endlich eine Beobachtung machen:

Plötzlich seht ihr eine Bewegung am Gehöft. Eine Gestalt kommt aus dem Haupthaus, in der Hand einen Holzkeimer. Aus dieser Entfernung sieht sie auf den ersten Blick wie ein Mensch aus, aber schon im zweiten Moment seid ihr euch sicher, dass es sich um etwas anderes handeln muß. Sie trägt zwar Kleidung und geht aufrecht auf zwei Beinen, aber das Gesicht ist sehr grob geschnitten, und aus ihrem Unterkiefer ragen zwei lange Hauer wie bei einem Wildschwein. Überall, wo keine Kleidung ihre Haut verdeckt, seht ihr einen struppigen schwarzen Pelz. Obwohl kaum einer von euch eine solche Gestalt schon einmal gesehen hat, wisst ihr doch aus Erzählungen, was das ist: ein Ork. Dieses sehr kriegerische und blutrünstige Volk lebt in einem Land irgendwo im Norden von hier, aber angeblich gibt es auch einzelne Banden, die sich hierzulande in der Wildnis verbergen, um Wanderer und einsame Bauernhöfe zu überfallen.

Vor einigen Jahren hat es sogar einmal einen Krieg gegeben, als ein Orkhäuptling viele Anhänger um sich scharte und mit dieser Armee fast bis zur Hauptstadt Gareth vordrang. Gefährlich sollen sie sein, robust und kräftig – und dazu noch verschlagen und hinterhältig.

Der Ork humpelt hinüber zu dem Bach, füllt dort den Eimer mit Wasser und kehrt zu dem Haus zurück, in dem er wieder verschwindet. Wenig später seht ihr, dass aus dem Schornstein des Hauses eine dünne Rauchfahne aufsteigt.

ORKS

Um es nur einmal klarzustellen: Die hier aufgeführten Aussagen fassen zusammen, was unter Menschen gemeinhin über Orks erzählt wird. In Wirklichkeit sind die Orks nicht unbedingt verschlagen und gemein, sondern haben ihre ganz eigenen Ehrbegriffe, die ihnen sehr wichtig sind. Allerdings bestehen die Banden, die sich außerhalb des Orklandes herumtreiben, meistens aus Ausgestoßenen, und daher ist ihnen in der Tat wenig zu trauen. Wenn Sie Genaueres über die Orks wissen wollen, dann lesen Sie im Regelbuch auf S. 138 u. 146 nach.

In der Tat ist der Gutshof der Unterschlupf einer Bande von Orks, die allerdings von einem Menschen angeführt wird. Zurzeit befindet sich die Bande jedoch auf einem Streifzug. Der Einzige, der zurückgeblieben ist, ist der alte Ork Krazach, der beim letzten Raubzug einen Armbrustbolzen ins Bein bekam und deswegen diesmal im Lager zurückbleiben musste. Allerdings haben die Helden nur wenige Möglichkeiten, dies herauszufinden. Denn weder Krazach noch irgendjemand sonst zeigt sich noch ein weiteres Mal außerhalb der Gebäude.

Wenn die Helden nun irgendetwas unternehmen wollen, dann können sie dies natürlich tun. Es steht ihnen aber auch weiterhin offen, zu warten, bis es dunkel ist. Für diesen Fall gilt der folgende Text:

Schließlich wird es dunkel, und es ist nichts weiter geschehen. Der Ork, den ihr gesehen habt, hat das Haus nicht wieder verlassen, aber es ist auch niemand anderes aufgetaucht. Trotzdem könnt ihr euch nicht sicher sein, ob er alleine ist. Wollt ihr lieber noch bis tief in die Nacht warten, in der Hoffnung, dass der oder die Bewohner dann schlafen? Oder reicht es euch, dass es jetzt in der Dämmerung einfacher ist, ungesehen bis zu dem Gebäude zu kommen?

Wenn sich die Helden zum Losziehen entschlossen haben, können Sie nun mit der nächsten Möglichkeit weitermachen. Merken Sie sich aber, zu welcher Tageszeit die Gefährten unterwegs sind.

MÖGLICHKEIT 2: DIE HELDEN SCHLEICHEN SICH GEMEINSAM ZU DEM HAUS

Ihr huscht über die ehemaligen Äcker, die jetzt fast brusthoch von Gestrüpp und Wiesenpflanzen zugewachsen sind, wobei ihr darauf achtet, möglichst immer in Deckung zu bleiben. Aber da hier viele trockene Äste auf dem Boden herumliegen, ist es gar nicht so einfach, leise zu bleiben.

Somit ist die Zeit für die nächste Talent-Probe gekommen. Diesmal geht es ums *Schleichen*. Folgen Sie der bekannten Prozedur (s. S. 17). Da der Ork Krazach nicht damit rechnet, dass irgendjemand ihn überfallen will, ist es recht unwahrscheinlich, dass er auf die Helden aufmerksam wird. Nur wenn mehrere von ihnen ihre Proben nicht schaffen, wird er misstrauisch.

Jeder Held muss eine Probe ablegen, und es kommt darauf an, wie viele Proben insgesamt misslungen sind. Wenn die Helden bis zur Dämmerung oder sogar Nacht gewartet haben, bevor sie losgehen, können Sie die Probe um 3 Punkte (bei Dämmerung) oder 5 Punkte (in der Nacht) erleichtern. Das trägt der Tatsache Rechnung, dass der Alte sich bereits hingelegt hat und noch weniger aufmerksam ist als sonst.

ERLEICHTERTE TALENTPROBEN

Genauso wie bei Eigenschafts-Proben können Sie bei besonders günstigen Bedingungen auch Talent-Proben erleichtern (z.B. eine *Schleichen*-Probe –3). Bei einer erleichterten Talentprobe wird der Zahlenwert der Modifikation zum Talentwert hinzugezählt: Wenn also ein Held beispielsweise den Talentwert 4 in *Schleichen* hat und eine um 3 Punkte erleichterte Probe ablegen soll, dann kann er so verfahren, als hätte er einen Talentwert von 7.

Natürlich gibt es auch erschwerte Proben, aber da es hier Sonderfälle gibt, finden Sie die Regelungen dazu auf S. 29.

Allen Helden gelingen ihre Proben:

Erstaunlich leise überquert ihr das Feld und erreicht den Rand des alten Stallgebäudes, ohne dass etwas Auffälliges passiert ist. Wispernd beratschlagt ihr nun, was ihr zuerst anschauen wollt: den Stall, die Scheune oder das Hauptgebäude?

Fahren Sie nun mit dem entsprechenden Abschnitt fort, in dem das Gebäude beschrieben wird, das die Helden aufsuchen.

Einem Helden misslingt die Probe, allen anderen gelingt sie:

Es hätte so schön sein können. Alles verlief gut, bis einer von euch offensichtlich einen trockenen Ast übersehen hat, der mit einem auffällig lauten Knacken unter seinem Fuß zerbrach. Ihr duckt euch in Deckung und wartet, was geschieht. Minuten vergehen, aber bei dem Haus rührt sich nichts. Vielleicht war es ja doch nicht so laut?

Mehrere Proben misslingen:

Nun ja, Schleichen scheint nicht eure Stärke zu sein. Aber es liegen auch einfach zu viele trockene Äste unter dem hohen Gras, und so macht ihr fast so viel Lärm wie eine Büffelherde, während ihr euch dem Haus nähert. So ist es dann auch nicht sehr verwunderlich, als plötzlich eine Gestalt zur Tür hinaus tritt.

Haben die Helden den Ork schon gesehen? Dann fahren Sie direkt fort, andernfalls gehen Sie zu dem Abschnitt **Ein Ork**.

Verdammt: Der Ork hat euch offensichtlich bemerkt. Und bevor ihr irgendwie reagieren könnt, dreht er sich um und humpelt wieder in das Haus hinein, wo ihr ihn nicht mehr sehen könnt. Was tun? Da ihr offensichtlich entdeckt seid, könnt ihr entweder dem Ork folgen oder euch erst einmal die anderen Gebäude anschauen.

MÖGLICHKEIT 3: EIN EINZELNER SPÄHER GEHT VOR UND SCHAUT SICH UM

Du huschst über die ehemaligen Äcker, die jetzt fast brusthoch von Gestrüpp und Wiesenpflanzen zugewachsen sind, wobei du darauf achtest, möglichst immer in Deckung zu bleiben. Aber da hier viele trockene Äste auf dem Boden herumliegen, ist es gar nicht so einfach, leise zu bleiben. Als du dich kurz umschaust, siehst du am Waldrand deine Gefährten, die aus der Entfernung beobachten, was du tust. Naja, dabei machen sie wenigstens keinen Krach, und wenn du in Gefahr gerätst, können sie dir trotzdem einigermaßen schnell zur Hilfe eilen.

Ohne größere Schwierigkeiten kommst du zu dem Gehöft. Was willst du jetzt tun?

Wenn wirklich nur ein einzelner Späher vorgeht, dann brauchen Sie ihn auch keine Probe ablegen zu lassen. Eine Einzelperson müsste es schon darauf anlegen, sehr laut zu sein, damit der Ork auf ihn aufmerksam wird. Allerdings sollten Sie vermeiden, dass der Späher jetzt erst einmal in aller Ruhe das Gelände in allen Einzelheiten erforscht, denn dann

könnte es passieren, dass die anderen Spieler sich irgendwann langweilen. Sollte er also auf die Idee kommen, ein Gebäude betreten zu wollen, dann erinnern Sie ihn daran, dass seine Gefährten ihn dann nicht mehr sehen können, um ihm im Notfall zu Hilfe zu kommen.

MÖGLICHKEIT 4: DIE HELDEN GEHEN OFFEN AUF DEN HOF ZU

Ihr bahnt euch einen Weg durch die Pflanzen, die fast brusthoch die ehemaligen Äcker überwuchern. Als ihr die Hälfte der Strecke vom Waldrand bis zu dem Gehöft zurückgelegt habt, kommt plötzlich eine Gestalt aus dem Haupthaus.

Wieder die Frage: Haben die Helden den Ork schon gesehen? Wenn ja, fahren Sie direkt fort, andernfalls springen Sie zu dem Abschnitt **Ein Ork**.

Es ist der Ork von vorhin. Und bevor ihr irgendwie reagieren könnt, dreht er sich um und humpelt wieder in das Haus hinein, wo ihr ihn nicht mehr sehen könnt. Was tun? Da ihr offensichtlich entdeckt seid, könnt ihr entweder dem Ork folgen oder euch erst einmal die anderen Gebäude anschauen.

Ein ORK

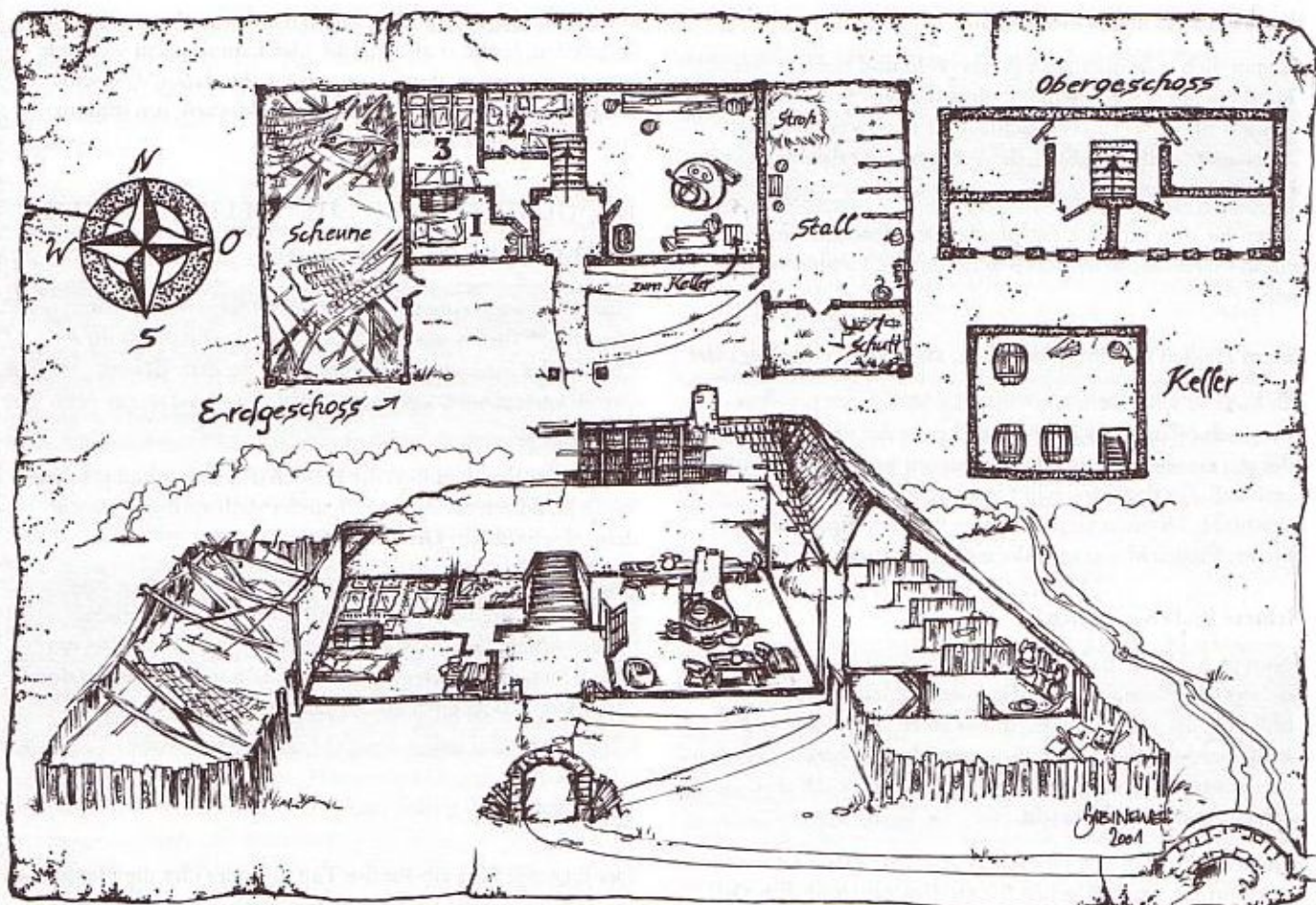
Der folgende Text gilt für den Fall, dass der Ork die Helden bei ihrer Annäherung an der Hof bemerkt, sie ihn aber vorher noch nicht gesehen haben.

Offensichtlich ist das Gebäude doch nicht so unbewohnt, wie ihr gehofft hattet. Aber ein Mensch ist es nicht, was ihr da seht: Die Gestalt ist etwas kleiner als ein Mensch, aber recht kräftig gebaut. Aus dem kräftigen Unterkiefer des groben Gesichts ragen zwei lange Hauer hervor wie bei einem Wildschwein. Und überall, wo keine Kleidung die Haut verdeckt, seht ihr einen struppigen schwarzen Pelz. Obwohl kaum einer von euch eine solche Gestalt schon einmal gesehen hat, wisst ihr doch aus Erzählungen, was das ist: ein Ork. Dieses sehr kriegerische und blutrünstige Volk lebt in einem Land irgendwo im Norden von hier, aber angeblich gibt es auch einzelne Banden, die sich hierzulande in der Wildnis verbergen, um Wanderer und einsame Bauernhöfe zu überfallen.

Vor einigen Jahren hat es sogar einmal einen Krieg gegeben, als ein Orkhäuptling viele Anhänger um sich scharte und mit dieser Armee fast bis zur Hauptstadt Gareth vordrang. Gefährlich sollen sie sein, robust und kräftig – und dazu noch verschlagen und hinterhältig.

Kaum, dass diese Gestalt euch sieht, macht sie auf dem Absatz kehrt und verschwindet wieder im Inneren des Gebäudes.

Wenn Krazach irgendwie auf die Helden aufmerksam wird, zieht er sich auf jeden Fall in das Treppenhaus des Gebäudes zurück und lauert dort mit gezogener Waffe.



DAS GEHÖFT

DER ІППЕПНОФ

Wenn die Helden sich den Bereich anschauen, der von den Gebäuden umschlossen wird, fällt ihnen auf, dass es hier mehrere Pfade zwischen dem Gestrüpp gibt. Offensichtlich geht jemand regelmäßig zwischen Stall und Hauptgebäude hin und her. Ein weiterer Weg führt aus dem umschlossenen Bereich heraus und zum Bach.

Wenn ein Spieler nun sagt, er wolle sich den Boden einmal anschauen, dann darf er eine *Fährtensuchen*-Probe ablegen. (Bei Dunkelheit ist eine solche Probe natürlich nicht möglich.) Ein Gelingen bringt folgende Informationen:

Hier leben Leute, und zwar mehrere, wie an den unterschiedlichen Abdrücken zu sehen ist. Auch Pferde gibt es, die im Stall untergebracht sind. Und die jüngsten Spuren sind bestimmt nicht älter als zwei Tage ...

DIE SCHEUNE

Dies ist offensichtlich das Gebäude, das am verfallensten ist. Das Dach ist vollständig eingestürzt, und das große Tor hängt nur noch schräg in den Angeln. Im Innern wuchern Brennesseln, und es ist kaum anzunehmen, dass es hier etwas zu finden gibt.

In der Tat gibt es hier gar nichts zu finden – was die Helden aber nicht davon abhalten muss, sich zwischen Brennesseln und Brombeer-Ranken genauer umzuschauen.

DER STALL

Die vordere Hälfte des Stalles ist marode und alt, das Dach löchrig. Der hintere Bereich hingegen sieht erstaunlich gut aus – offensichtlich hat hier sogar jemand vor nicht allzu langer Zeit das Dach ausgebessert. Eine hohe Tür führt in das Innere.

Die Orks, die hier hausen, haben den hinteren Bereich so weit in Ordnung gebracht, dass sie hier ihre Ponys unterbringen können. Im Moment sind sie aber mit den Tieren unterwegs, sodass der Stall zurzeit leer ist.

Im vorderen Bereich sollten die Helden jedoch vorsichtig sein, denn erstens ist das Dach einsturzgefährdet, zweitens lauert hier ein Rudel sehr aggressiver Ratten, die das Gebiet als ihr Territorium betrachten und Eindringlinge sofort angreifen.

DURCH DIE TÜR

Als ihr die Stalltür vorsichtig öffnet, stellt ihr fest, dass sie gut geölt ist: Sie lässt sich ohne jedes Quietschen aufstoßen.

Aus dem Raum dahinter dringt der typische Geruch eines Pferdestalles heraus. Als ihr euch vorsichtig hineinbewegt, seht ihr aber, dass der Raum leer ist. Bretterwände, die sechs Pferdeboxen abteilen, sind erst nachträglich in diesen Raum eingebaut worden. An den Wänden hängen Lederriemen, Pferdedecken, Zaumzeug und anderes Material, in einer Ecke ist ein großer Haufen Stroh aufgeschüttet – ein ganz gewöhnlicher Pferdestall, sollte man meinen.

Natürlich können die Helden den Stall gründlich durchsuchen, aber es gibt hier keine Besonderheiten zu finden. Eine Tür führt in den vorderen Teil des Stalles, aber sie sieht nicht so aus, als würde sie oft benutzt werden.

Dieser vordere Teil wird von den Orks nie betreten. Das Dach ist löchrig, auf dem Boden wächst Unkraut, und in der hinteren Ecke ist ein Stück des Dachs eingestürzt, sodass ein Haufen Holz und Dachschindeln am Boden liegt. Hier gibt es wirklich nichts, was einen Helden interessieren sollte. Sollte allerdings jemand in die südwestliche Ecke gehen, dann verlangen Sie eine Gewandtheits-Probe von ihm. Misslingt sie, dann streift er im Vorübergehen einen morschen Pfosten, auf dem das Gewicht eines weiteren Teils des Daches ruht. Der Pfosten fällt um und ein weiteres Stück Dach bricht ein und stürzt auf den Helden. Er erleidet dabei 2W6 Punkte Schaden – sollten sich andere Helden zu dieser Zeit im gleichen Bereich befinden, bekommen sie genauso viel ab.

Wenn ein Held in dem Haufen in der Südostecke stöbern, fühlt sich eine Rattenfamilie belästigt und greift ihn an. In diesem Fall ist es Zeit für den ersten Kampf. Zuerst stürzt sich nur eine einzige fette Ratte auf den Helden, doch Sekunden später kommen weitere Tiere hinterher und greifen andere

SCHLECHTE EIGENSCHAFTEN

Die Eigenschaften der Helden sind bekanntlich der Mut, die Intuition, die Konstitution etc. Viele Helden haben aber auch noch sogenannte schlechte Eigenschaften: Oft sind das Phobien, aber auch Neugier, Arroganz oder Prinzipientreue sind schlechte Eigenschaften, weil sie den Helden in manchen Situationen behindern oder zu etwas zwingen, was er eigentlich gar nicht will. Ob eine schlechte Eigenschaft wirkt, kann ebenso wie bei einer anderen Eigenschaft mit einer Probe ermittelt zu werden. Wenn der Spieler eine Zahl würfelt, die höchstens so hoch wie der Wert der Eigenschaft ist, dann wirkt diese Eigenschaft. In der geschilderten Situation ist es die 'Angst vor Nagetieren' der Magierin Mirhiban, die nun auf die Probe gestellt werden muss, wenn Mirhiban die Ratten zu Gesicht bekommt. Gelingt die Probe (würfelt sie also höchstens eine 6), dann flüchtet die Magierin Hals über Kopf aus dem Raum und versucht so viel Platz zwischen sich und "diese Monster" zu bekommen, wie nur möglich. Erst außerhalb des Hauses kann sie sich beruhigen.

Misslingt die erste Probe, dann ist eine zweite nötig, wenn sie von einer Ratte angegriffen wird, und vielleicht eine dritte, wenn sie Schadenspunkte durch einen Rattenbiss bekommen hat.

LEBENSUNKPTE & SCHADENSUNKPTE

Der Wert der Lebenspunkte (LeP) ist ein Maß dafür, wie gesund der betreffende Held zurzeit ist. Nur wenn er sein Maximum an LeP hat, ist er auf der Höhe seiner Gesundheit. Durch Verletzungen, Krankheiten und verschiedene andere Dinge kann er hingegen Lebenspunkte verlieren. Die Punkte, die einem Helden von der LeP abgezogen werden, heißen **Schadenspunkte** (SP). Sobald die LeP eines Helden auf 5 oder darunter sinken, ist er so schwer verletzt und geschwächt, dass er handlungsunfähig wird: Er kann nur noch mit Hilfe gehen, keine Proben mehr ablegen und vor allem nicht mehr kämpfen.

Sinken die Lebenspunkte sogar auf 0 oder darunter, dann läuft der Held Gefahr zu sterben. Lassen Sie den Spieler einen sechsseitigen Würfel rollen und multiplizieren Sie das Ergebnis mit der Konstitution des Helden. Das Ergebnis ist die Zeit in Kampfrunden, die er noch überlebt (eine Kampfrunde entspricht 3 Sekunden). Wenn bis dahin nicht irgendjemand lebensrettende Maßnahmen einleitet (ihn verarztet oder sogar Heilmagie anwendet), dann ist er unwiederbringlich tot.

Das Leisten von **Erster Hilfe** verlangt von dem Nothelfer eine Probe in dem Talent *Heilkunde Wunden*, die um die doppelte Anzahl der LeP unter 0 erschwert ist. (Zu erschweren Talentproben siehe S. 29.)

Ein Held mit -3 LeP kann also nur durch eine sofortige *Heilkunde Wunden*-Probe gerettet werden, die um 6 Punkte erschwert ist (denn $3 \cdot 2 = 6$). Ein Misslingen dieser Probe bringt dem Patienten weitere 1W6 Schadenspunkte ein – und ihm den Tod also noch einen großen Schritt näher ... Durch Ruhe und medizinische Versorgung kann jeder verletzte Held im Laufe der Zeit LeP zurückbekommen – aber er darf niemals mehr LeP besitzen als sein Ausgangswert. Solche **Regeneration** findet nur über Nacht statt, wenn die Helden sich ausruhen und erholen. Daher finden Sie die Regeln hierzu auch im Abschnitt zur Übernachtung auf S. 33.

Hilfreich wäre es allerdings, wenn ein **Verletzter sofort nach der Verwundung verarztet** wird. Dies geschieht ebenfalls mit dem Talent *Heilkunde Wunden*. Jeweils zwei Talentpunkte, die bei einer Probe übrig bleiben, erhöhen die nächste nächtliche Regeneration um 1 Punkt. Misslingt die Probe, dann verliert der Patient 3 LeP und kann in der kommenden Nacht gar nicht regenerieren.

(Die Regeln zur Regeneration und Heilung sind für dieses Abenteuer etwas vereinfacht worden. Die eigentlichen Regeln finden Sie im Regelheft auf S. 118.)

KAMPF

In einem Kampf versucht jeder Beteiligte, seinen Gegner mit der Waffe zu verletzen, aber gleichzeitig dessen Angriffen zu entgehen. Dies wird durch Proben auf die Attacke- bzw. Parade-Werte der Beteiligten abgehandelt.

Diese Werte hängen einerseits von den Fähigkeiten des Kämpfers ab, andererseits aber auch von der benutzten Waffe. Die gültigen Werte finden Sie auf dem Helden-dokument bei den Waffen. (Der AT- und PA-Basiswert, der

an anderer Stelle steht, ist ein rein rechnerischer Wert, der für den Kampf hier aber nicht wichtig ist.)

KAMPFABLAUF

In jeder Kampfrunde ist jeder Kämpfende einmal mit einem Angriff an der Reihe. (In diesem Fall beginnt die Ratte.) Würfeln Sie also für das Tier eine Attacke-Probe. Das geht genauso wie bei einer Eigenschafts-Probe: Sie dürfen mit dem W20 höchstens den Attacke-Wert würfeln, sonst ist die Attacke gescheitert und es passiert nichts. Wenn die Probe aber gelingt, muss der Held versuchen, den Angriff abzuwehren: Der Spieler würfelt eine Parade-Probe. Wenn sie glückt, konnte er dem Angriff entgehen. Andernfalls hat die Ratte ihn gebissen und verursacht eine Verletzung – der Held verliert Lebenspunkte. Der Schaden (die **Trefferpunkte**), den die Ratte erzeugt, ist 1W6. Würfeln Sie also mit einem sechsseitigen Würfel. Allerdings hat der Held auch noch eine Rüstung, die ihn schützt: Von den Trefferpunkten, die Sie erwürfelt haben, wird nun der **Rüstungsschutz (RS)** abgezogen – der aktuelle RS steht ebenfalls auf dem Heldendokument. Das Ergebnis aus Trefferpunkten minus Rüstungsschutz sind die **Schadenspunkte (SP)**, die schon im Bereich Lebenspunkte auf S. 25 näher erklärt sind. Bleibt bei der Berechnung "TP minus RS" nichts übrig, dann hat die Ratte nur in die Rüstung gebissen, der Held ist gerade noch einmal davongekommen (und ein negatives Ergebnis zählt natürlich als 0 – niemand bekommt durch dickere Rüstung plötzlich LeP zurück). Wenn aber doch etwas übrig bleibt, dann muss der Spieler diese Zahl von seinen Lebenspunkten abziehen. Dann geht es weiter mit dem Kampf: Der Spieler würfelt seine Attacke, bei einem Treffer können Sie versuchen, die Ratte mit einer gelungenen Parade-Probe ausweichen zu lassen, ansonsten darf der Spieler die Trefferpunkte auswürfeln, die er mit seiner Waffe erzeugt. Die Anzahl der Trefferpunkte ist auf dem Heldendokument bei der jeweiligen Waffe eingetragen. Das Kürzel "W6" heißt, dass der Spieler einen sechsseitigen Würfel werfen darf und das Ergebnis zu den anderen Punkten addiert. "W6+4" würde also heißen, dass eine Waffe 5 (bei einer gewürfelten 1) bis 10 (bei einer gewürfelten 6) Trefferpunkte erzeugen kann. "2W6" bedeutet entsprechend, dass der Spieler den Schaden sogar mit zwei sechsseitigen Würfeln ermitteln kann. Eine Ratte trägt natürlich keine Rüstung, und auch ihr Fell ist nicht dick genug, um als Rüstung zu zählen. Daher ist in diesem Fall jeder Trefferpunkt auch gleich Schadenspunkt, der von den Lebenspunkten der Ratte abgezogen wird. Sobald jeder einmal eine Attacke würfeln konnte, ist die erste Kampfrunde vorbei, und in der folgenden Kampf-
runde (KR) wird der Vorgang wiederholt – so lange, bis der Kampf vorbei ist. Wenn die LeP der Ratte auf 0 (oder darunter) sinken, dann ist sie tot. Sollte ein Held das Pech haben, dass sein Lebensenergie auf 5 oder darunter sinkt, dann bricht er kampfunfähig zusammen. Das ist das Zeichen für alle verbliebenen Ratten, sich zurückzuziehen. Mit einem triumphierenden Pfeifen verschwinden sie in ihren Löchern. Alternativ ist es natürlich auch möglich, dass die Helden sich schon vorher zurückziehen – die Ratten lassen dann sofort von ihnen ab.

Helden an, die im Stall anwesend sind. Es tauchen genauso viele Ratten auf, wie Helden da sind – dieser 'Zufall' soll einfach bewirken, dass niemand gleichzeitig gegen zwei Gegner kämpfen muss. Wenn ein Held seine Ratte besiegt hat, kann er jedoch keinem anderen mehr zu Hilfe eilen: Die Tiere sind zu klein, als dass zwei Menschen sie gleichzeitig attackieren könnten. Regeln für den Kampf finden Sie in dem nebenstehenden Kasten, der schon auf S. 25 beginnt.

RATTE

IB 12	AT 5	PA 2	TP 1W (Biss)
RS 0	LeP 3	MR 0	KO 3

Sollten sich die Helden in einen Kampf verwickeln lassen oder aber das Dach zum Einsturz bringen, dann ist der Ork auf jeden Fall gewarnt. Er lauert dann mit gezogener Waffe im Treppenhaus.

DAS HAUPTHAUS

Beim Haupthaus kommt es noch mehr als bisher darauf an, ob die Helden bei Tag oder bei Nacht hier ankommen – und ob Krazach vorgewarnt ist oder nicht. Da auch tagsüber alle Fensterläden geschlossen sind, herrscht hier drin ständig Zwielicht, nachts sogar tiefe Dunkelheit. Während der Dämmerung entzündet der Alte in der Küche eine Kerze, aber sobald es Nacht ist, bläst er sie aus und legt sich schlafen. Und falls er die Helden bemerkt, macht er sie ebenfalls aus.

Falls Krazach noch nicht gewarnt ist, ist das Treppenhaus leer.

Die Tür ist offensichtlich gut geölt, denn sie lässt sich geräuschlos bewegen. Dahinter ist es dunkel, aber nach ein paar Augenblicken haben sich deine Augen an das Zwielicht gewöhnt und du erkennst einen Flur und eine Treppe nach oben. Rechts und links von dir führen Türen tiefer in das Gebäude. Wo willst du hin?

Wenn die Helden nicht ausdrücklich sagen, dass sie weiterhin schleichen, hört der Ork ihr Eindringen und lauert von nun in dem Raum, in dem er sich gerade aufhält: tagsüber in der Küche, nachts im vorderen Schlafraum. Wollen die Helden hingegen leise sein, dann müssen sie wieder eine *Schleichen*-Probe ablegen. Nachts, wenn der Ork schon schläft, ist diese Probe wieder um 3 Punkte erleichtert (zu erleichterten Proben siehe S. 22). Wenn wenigstens zwei Helden ihre Proben nicht schaffen, ist der Ork wiederum gewarnt und beginnt nun zu lauern. Ansonsten ist er weiterhin ahnungslos.

Hat er die Helden jedoch schon bemerkt, dann lauert er hier und greift den ersten Eindringling sofort an.

Die Tür ist offensichtlich gut geölt, denn sie lässt sich geräuschlos bewegen. Dahinter ist es dunkel, aber nach ein paar Augenblicken haben sich deine Augen an das Zwielicht gewöhnt – gerade rechtzeitig, um zu sehen, dass eine Gestalt mit einer Waffe in der Hand aus der Dunkelheit heraus auf dich zuspringt.

Der Ablauf eines Kampfes ist im Kasten links erklärt (beginnend auf S. 25).

IB 6 AT 9 PA 7 TP 1W+3 (Säbel)
RS 2 LeP 18 KO 11 MR 0

Im Gegensatz zu den Ratten trägt der Ork sehr wohl eine Rüstung. Dafür bricht er bewusstlos zusammen, wenn seine LeP auf 5 oder darunter sinken.

Dem Ork steht die erste Attacke zu. Wenn der Held in diesem Augenblick keine Waffe in der Hand hat, kann er nicht parieren, sondern muss versuchen, mit einer Ausweichen-Probe dem Angriff zu entgehen.

Das hat zur Folge, dass er auf seinen eigenen Angriff verzichten muss, um in dieser Zeit seine Waffe zu ziehen. Also kann der Ork wieder angreifen, aber immerhin kann der Held den nächsten Angriff parieren.

Krazach weiß sehr genau, dass er nur dann eine Chance hat, wenn er niemals gegen zwei Helden gleichzeitig kämpfen muss. Deswegen hat er sich den Flur ausgesucht, denn sobald er den vordersten Helden im Eingangsbe- reich in einen Kampf verwickelt hat, kann kein zweiter mehr vorbei, um in den Kampf einzugreifen. Dementsprechend wird er sich unter keinen Umständen aus dem Haus herauslocken lassen. Zieht ein Held sich zurück, dann lauert Krazach weiterhin hier. Wenn Sie noch weitere Informationen zu dem Ork brauchen, dann finden Sie diese auf Seite 30.

GEFAHREN- INSTINKT

Der Gaukler Shafir hat einen besonderen Vorteil: den Gefahren- instinkt. Dies ist eine Art Siebter Sinn, der ihn alarmiert, wenn er

sich in unmittelbarer Gefahr befindet. Immer, wenn Shafir in eine Situation kommen, in der er nur durch seinen Instinkt vor einer Gefahr gewarnt werden kann, dann können Sie ihn eine Probe auf *Gefahreninstinkt* ablegen lassen (es gelten die gleichen Regeln wie bei einer Talent-Probe). Wenn die Probe gelingt, spürt der Held die Gefahr und kann nicht mehr überrascht werden. In diesem Fall bedeutet dies, dass der Held noch Zeit hat, seine Waffe zu ziehen, bevor Krazach ihn angreift.

Wenn Sie wollen, können Sie auch verdeckt (d.h. ohne dass die Spieler das Würfelergebnis mitbekommen) für den Helden würfeln. Das hat den Vorteil, dass bei einer misslungenen Probe nicht nur der Held ahnungslos ist, sondern

auch der Spieler nichts von der Gefahr weiß.

Shafirs Werte für diese Probe sind KL 9, IN 14 und Talentwert 3, es sind zwei Proben auf Klugheit und eine auf Intuition nötig (KL/KL/IN).

DIE TREPPE INS OBERE STOCKWERK

Die Stufen knarren bedenklich laut unter deinen vorsichtigen Schritten. Du beginnst dich zu fragen, ob du nicht seit Jahren die erste Person bist, die hier hinaufsteigt.

Wie Sie dem Grundrissplan auf S. 24 entnehmen können, gibt es im oberen Stockwerk insgesamt vier Räume. Sie waren die Schlafräume des Gesindes. Aber sie stehen schon lange leer,

und außer Spinnweben und Staub gibt es hier heute nichts mehr zu finden. Bei den beiden linken ist sogar das Dach schon teilweise eingestürzt.

Es ist nun Ihrer Phantasie überlassen, den Helden die einzelnen Räume zu beschreiben. Die Pläne sind nur die Grundlage, alles weitere können Sie sich ausdenken – ob zum Beispiel Mäuse hier herumhuschen oder besonders fette Spinnen an den Wänden hocken, ob die Türen knarren oder schon gar nicht mehr in den Angeln hängen – überlegen Sie es sich.



MAGIE GEGEN WESEN

Mit manchen Zaubern versucht der Zaubernde, die Willenskraft eines anderen zu brechen, um ihm beispielsweise Angst einzuflößen. Für diesen Fall gilt der Wert der Magieresistenz (MR). Bei den Zaubern, bei denen neben den benötigten Eigenschaften der Eintrag "+MR" steht, muss die Zauberprobe um die Magieresistenz des Opfers erschwert werden.

TIPP

In den meisten Abenteuern, die für DSA herausgegeben werden, sind nur die wichtigsten Daten aufgeführt, z.B. Grundrisspläne und die zentralen Informationen zu den Meisterpersonen. So ist es in der Regel immer Ihnen überlassen, jeden Raum nach Ihren Vorstellungen auszugestalten und jede Person mit eigenem Leben zu füllen.

DIE LINKE TÜR IM EINGANGSBEREICH

Der unübersichtliche Flur hinter dieser Tür führt zu den früheren Schlafzimmern der Besitzer des Hofes und ihrer Kinder. Heute haben es sich die Orks darin gemütlich gemacht. Wenn es Nacht ist und die Helden bis jetzt sehr leise waren, schläft in einem Raum Krazach, aber außer ihm ist niemand hier.

Ein dunkler und leerer Flur liegt vor euch, von dem drei Türen abzweigen.

RAUM 1: DIE STUBE DER HERREN

Dies ist das größte Schlafzimmer. Die Besitzer haben hier sogar ihr altes Bett zurückgelassen, offenbar war es zu sperrig für den Abtransport. Heute wird der Raum vom Anführer der Bande bewohnt, einem Mensch. Tagsüber fällt ein wenig Licht durch die Ritzen in den geschlossenen Fensterläden.

Die Grundrisse dieses Raumes können Sie dem Plan des Hauses entnehmen. Es ist dunkel. Dominantes Möbelstück ist ein großes Bett, ansonsten gibt es noch einen Tisch mit zwei Stühlen und eine Truhe.

Anstelle einer Matratze ist Stroh im Bettkasten aufgeschüttet – aber selbst das Stroh sollte mal wieder ersetzt werden, denn es riecht ebenso muffig wie die Woldecken, die darüber gebreitet sind. Wenn ein Held das Stroh dennoch durchwühlen will, findet er einen darin vergrabenen Geldbeutel mit 13 Silbertalern.

Stühle und Tisch sind nur grob zusammengezimmert und gehören nicht zur ursprünglichen Ausstattung des Zimmers. Die Truhe ist ein Beutestück, das der Anführer der Bande vor längerer Zeit einem Händler abgenommen hat: Mit schönen Schnitzereien versehen und mit Messing beschlagen, ist sie recht ansehnlich – allerdings ein bisschen schwer zum Mitnehmen (sie wiegt leer etwa 10 Kilogramm). In ihrem Inneren findet sich unter ein paar muffigen Kleidungsstücken einiges, was die Helden interessieren könnte:

- ein Kettenhemd, das einem schlanken Menschen passt, mit einem auffälligen Loch im Rücken, auf Herzhöhe. Dieses Loch lässt darauf schließen, was mit seinem Vorbesitzer geschehen ist, ein Rüstungsschmied würde es aber für etwa 8 Silbertaler ausbessern.
- ein silberner Zierdolch, der kaum für den Kampf taugt, aber

einen Wert von 2 Dukaten besitzt

- ein Degen in Scheide (W+3 TP), kann nur mit dem Talent Fechtwaffen geführt werden
- eine Decke aus zusammengeknähten Kaninchenfellen, die sehr gut wärmt, aber leider in nicht allzu gutem Zustand ist
- ein Beutel mit insgesamt 8 Silbertalern, 15 Hellern und 32 Kreuzern

Nur wenn jemand die Truhe zur Seite schiebt und den Boden darunter sehr genau untersucht, kann er dort eine lose Diele entdecken, unter der sich ein Beutel mit 22 Dukaten findet. Aber das ist schon ein recht beträchtlicher Schatz, und nur ein sehr findiger Held sollte mit einer solchen Summe belohnt werden.

RAUM 2: DAS ERSTE SCHLAFZIMMER

Dies ist der Raum, in dem Krazach normalerweise schläft. Wenn der Ork sich im Moment nicht hier aufhält, können Sie folgenden Text vorlesen:

Auch dieser Raum ist dunkel. Aber es riecht sehr muffig, wie in einem Raubtierkäfig. Als du vorsichtig hineingleuchtest, siehst du drei Schlafplätze aus aufgeschüttetem Stroh und Woldecken. Daneben liegen jeweils Kleiderhaufen am Boden.

Wenn Krazach hier ist, aber die Helden schon gehört hat, dann gilt folgender Text:

Auch dieser Raum ist dunkel. Aber es riecht sehr muffig, wie in einem Raubtierkäfig. Als du vorsichtig hineingleuchtest, siehst du drei Schlafplätze aus aufgeschüttetem Stroh und Woldecken. Daneben liegen jeweils Kleiderhaufen am Boden. Doch plötzlich hörst du einen kehligen Schrei, und aus dem Schatten hinter der Tür springt eine Gestalt hervor, die mit irgendetwas nach dir schlägt.

Es gelten die gleichen Regeln wie beim Treppenhaus: Der Ork hat die erste Attacke, und wenn der Held keine Waffe in der Hand hat, kann er höchstens ausweichen. (Denken Sie an die Möglichkeit des Gefahreninstinktes und des Magieeinsatzes gegen den Ork, siehe S. 27.) Krazach wird versuchen, im Türbereich zu bleiben, sodass er es immer nur mit einem Gegner zu tun hat.

KRAZACH DER ORK

IB 6	AT 9	PA 7	TP 1W+3 (Säbel)
RS 2	LeP 18	KO 11	MR 0

Falls Sie weitere Informationen zu dem Ork brauchen, finden Sie sie auf S. 30.

Wenn die Helden auf die gute Idee kommen, aus dem Haus hinauszulaufen, um den Fensterladen aufzubrechen und den Ork auf diese Weise in die Zange zu nehmen, dann bedenken Sie, dass eine Kampfrunde (also die Zeit, in der beide Gegner einmal Gelegenheit für eine Attacke haben) etwa 3 Sekunden dauert. Bis die Helden das Haus verlassen und den Fensterladen aufgestemmt haben, dauert es wenigstens 20 Kampf-

runden, sodass der Kampf vermutlich schon entschieden ist. Sollten sie sich aber eine wirklich gute Strategie ausdenken, dann müssen Sie auf S. 44 nachlesen, wie der Kampf mit mehreren Beteiligten regeltechnisch gehandhabt wird. Krazach kämpft bis zum Tod oder der Bewusstlosigkeit.

Sollte Krazach sogar noch schlafen, dann stellt sich nun die Frage, wie leise der Held vorgeht. Wenn er versucht, wirklich leise zu sein, dann muss er jetzt eine *Schleichen*-Probe ablegen, die um 5 Punkte erschwert ist.

ERSCHWERTE TALENTPROBEN

Genauso, wie manche Talentproben unter günstigen Bedingungen erleichtert werden können (s. S. 22), kann es natürlich auch geschehen, dass die Umstände ungünstig sind – dann wird die Probe erschwert. In diesem Fall muss der Held die Erschwernis von seinem Talentwert abziehen. (Wenn er beispielsweise einen *Schleichen*-Wert von 7 hat und die Probe um 5 Punkte erschwert ist, bleiben ihm noch 2 Punkte, um ungünstige Würfelwürfe auszugleichen.) Dabei kann es natürlich auch passieren, dass er einen negativen Talentwert erreicht. (Beispielsweise bei einem Wert von 3 und einer Erschwernis von 5, dann hat er nur noch -2.) In diesem speziellen Fall muss er bei jeder einzelnen (!) der drei Eigenschaftsproben den negativen Talentwert von der Eigenschaft abziehen. (Er darf also jeweils höchstens eine Zahl würfeln, die in diesem Fall 2 Punkte unter dem eigentlichen Eigenschaftswert liegt.)

Gelingt diese *Schleichen*-Probe, dann gilt folgender Text:

Auch dieser Raum ist dunkel. Aber es riecht sehr muffig, wie in einem Raubtierkäfig. Als du vorsichtig hineinleuchtest, siehst du drei Schlafplätze aus aufgeschüttetem Stroh und Wolldecken. Daneben liegen jeweils Kleiderhaufen am Boden. Auf einem der Plätze liegt eine Gestalt und atmet tief und ruhig – sie scheint zu schlafen. Neben ihr liegt griffbereit ein Säbel.

Mit einer weiteren um 5 Punkte erschwerten *Schleichen*-Probe (kurz: *Schleichen*-Probe +5) kann ein Held bis an Krazach herankommen und ihm zum Beispiel den Säbel wegnehmen. Sobald der Ork erwacht, wird er versuchen, seine Waffe zu ergreifen und die Helden zu bekämpfen – selbst, wenn er sich einer deutlichen Übermacht gegenüber sieht. Wenn er jedoch keine Waffe mehr hat, wird er sich ergeben. Es ist jedoch nicht möglich, mit ihm zu sprechen, da er nur Orkisch versteht. Weitere Informationen zu Krazach finden Sie auf S. 30.

Wenn die *Schleichen*-Probe misslingt, geschieht Folgendes:

Auch dieser Raum ist dunkel. Aber es riecht sehr muffig, wie in einem Raubtierkäfig. Als du vorsichtig hineinleuchtest, siehst du drei Schlafplätze aus aufgeschüttetem Stroh und Wolldecken. Daneben liegen jeweils Kleiderhaufen am Boden. Auf einem der Schlafplätze liegt eine

Gestalt – doch sie scheint gerade in diesem Moment aufzuwachen. Mit einem kehligen Grunzen ergreift sie eine Waffe und springt auf.

Immerhin ist der Held in diesem Moment nicht überrascht, sodass er seine Waffe bereit hat, wenn der Ork vor ihm steht. Wenn der Held nicht ausdrücklich sagt, dass er dem Ork entgegenggeht, erwischt Krazach ihn im Türbereich – und wieder kann nur jeweils ein Held gegen den Ork angreifen. Alles Nötige für den Kampf gegen den Ork finden Sie auf S. 26/27 bzw. 28.

Wenn die Helden den Raum genauer in Augenschein nehmen, dann können sie in den drei Klamottenhaufen verteilt insgesamt 15 Silbertaler, 40 Heller und 70 Kreuzer finden. Ansonsten gibt es hier nichts von Wert – und auch keine losen Dielen. Schildern Sie den Helden aber ruhig, wie widerlich es ist, die ungewaschene Kleidung zu untersuchen. Immerhin können sie anhand der Größe und Form der Kleider abschätzen, dass auch die anderen Bewohner Orks sein müssen.

RAUM 3: DAS ZWEITE SCHLAFZIMMER

Dieser Raum ähnelt dem ersten Schlafzimmer, nur dass es hier vier Schlafstellen gibt und keinen Ork. Eine Untersuchung der Habseligkeiten ergibt ein Schmuckmedaillon mit dem Bild einer langhaarigen (Menschen-)Schönheit, drei Wurfmesser und insgesamt 19 Silbertaler, 24 Heller und 99 Kreuzer.

DIE RECHTE TÜR VOM FLUR AUS

Diese Tür führt in die große Wohnküche, den zentralen Raum des ganzen Betriebs. In langen Wintern war dies der einzige geheizte Raum, weswegen sich der größte Teil des Lebens hier abspielte. Inzwischen haben die Orks dies zu ihrem Wohnzimmer gemacht.

Wieder kommt es darauf an, zu welcher Tageszeit die Helden hier ankommen und wie laut sie waren. Dieses Mal geben wir Ihnen aber nicht für jeden einzelnen Sonderfall einen eigenen Vorlesetext, sondern überlassen es Ihnen, den passenden Text zu formulieren.

Abends braut Krazach sich hier über einem kleinen Feuer in der Kochstelle eine Suppe. Und wenn die Helden leise genug waren, dann überraschen sie ihn sogar. Andernfalls lauert er hinter der Tür und springt dem Helden, der die Tür öffnet, mit einem kehligen Kriegsruf entgegen.

Während der Dämmerung entzündet er eine Kerze, in deren Schein er die Suppe geräuschvoll in sich hineinlöffelt. Ist es jedoch schon dunkel, dann ist das Feuer verloschen und der Ork hat sich in sein Schlafzimmer zurückgezogen.

DIE WOHNKÜCHE

Der Raum ist der größte dieses Hauses. Grob gezimmerte Stühle und Tische stehen herum, und neben der Kochstelle stehen Töpfe und irdene Teller, einige davon ungewaschen. Beschreiben Sie den Helden, dass sie den Eindruck haben, dass hier wenigstens ein halbes Dutzend Leute haust, die aber im Moment nicht zu Hause sind.

Auch hier gibt es nichts Besonderes zu holen, wenn die Helden nicht an einfachem Geschirr oder verbeulten Töpfen interessiert sind. Allerdings kann man, wenn man danach sucht, recht schnell eine Falltür im Boden entdecken. Sie lässt sich an einem metallenen Ring problemlos öffnen. Darunter führt eine Leiter in den Keller.

DER KELLER

Eine steile Holzterasse führt hinab in die Finsternis. Als du hinunterleuchtest, erkennst du einen kleinen Raum mit gemauerten Wänden und festgestampfter Erde am Boden. Von einem Balken hängt ein halbverzehrter Schinken herab, daneben stehen drei Fässer. Mehr scheint es nicht zu geben.

Dies sind die mageren Essensvorräte der Bande. In zwei Fässern findet sich Bier von recht mittelmäßiger Qualität, im dritten ist Sauerkraut.

Wer in der hinteren Ecke nachschaut, findet in der Wand einen Stein, in den ein Kreuz eingeritzt ist. Er lässt sich mit etwas Mühe und einer gelungenen Fingerfertigkeit-Probier aus der Mauer herausziehen, und dahinter liegt ein Hohlraum. Sollte die FF-Probier misslingen, dann muss es entweder ein anderer Held versuchen, oder der Held muss sich etwas einfallen lassen. Mit einem Dolch oder einem vergleichbaren Gegenstand ist es machbar, den Stein aus der Mauer zu hebeln.

Als du es endlich geschafft hast, den Stein aus der Wand herauszunehmen, findest du dahinter einen Hohlraum, in dem drei unterschiedliche Beutel liegen: ein kleiner aus Stoff, ein größerer aus Leder und ein noch größerer, der aus einem merkwürdig schimmernden Material besteht. Das muss wohl Fischhaut sein.

In dem Stoffbeutel findet sich nur noch Staub. Das war früher mal Tabak von erlesener Qualität – zu Gorms Zeiten ... Der Lederbeutel enthält sechs unterschiedliche Ringe: einen silbernen mit einem Jadestein, einen silbernen ohne Stein, einen silbernen mit einem Tigerauge und einen silbernen mit einem Diamanten sowie einen goldenen ohne Stein und einen goldenen mit einer Perle.

(Der Wert dieser Ringe: Silber mit Jade: 13 ST / Silber ohne Stein: 3 ST / Silber mit Tigerauge: 8 ST / Silber mit einem Diamanten: 33 D / Gold ohne Stein: 4 D / Gold mit einer Perle: 36 ST). Leider ist es nicht ganz einfach, solche Schmuckstücke zu verkaufen. Ein Juwelier wird sicherlich

genau wissen wollen, wo die Helden die Ringe her haben – schließlich ist es ja Beutegut eines Diebes. So kann es im schlimmsten Fall passieren, dass die örtliche Stadtwache die Ringe konfisziert. Wenden sich die Helden dagegen an einen Händler, dann bekommen sie höchstens ein Fünftel des jeweiligen Wertes. Wenn Sie wollen, können Sie den Verkauf dieser Beute zu einem eigenen kleinen Abenteuer ausgestalten, sobald die Helden zurück in Honingen sind.

Der dritte Beutel ist in der Tat derjenige, den Gorm dem Efferd-Priester Efferdor gestohlen hat. Er ist aus Fischhaut gefertigt und enthält 40 Dukaten sowie eine perlenbesetzte Messingschale (Wert: 12 Dukaten) und ein Delphinamulett aus Jade (35 ST).

AVENTURISCHE WÄHRUNG

Die in großen Teilen Aventuriens übliche Währung sind Kreuzer (Kr), Heller (He), Silbertaler (ST) und Dukaten (D). Dabei gilt:
1D = 10 ST = 100 He = 1.000 Kr

DER ORK KRAZACH

Krazach ist ein alternder Ork, der schon bessere Tage gesehen hat. Er weiß, dass seine Tage als Räuber gezählt sind, aber er hat keine Idee, was er sonst tun könnte. Daher wird er es im Zweifelsfall sogar als willkommene Gelegenheit ansehen, im ruhmvollen Kampf gegen eine Übermacht zu sterben.

Eine Verständigung mit ihm ist so gut wie unmöglich, da er nur die orkische Sprache versteht.

Beim letzten Raubzug hat ihn ein Armbrustbolzen ins Bein getroffen, und diese Verletzung ist noch nicht ausgeheilt. Deswegen ist er auch im Versteck geblieben, während der Rest der Bande wieder losgezogen ist. Wenn die Helden ihn untersuchen, werden sie den blutigen Verband an seinem linken Oberschenkel finden. Ansonsten trägt er nur einen Beutel mit 13 Hellern bei sich.

Der Vollständigkeit halber hier noch einmal die Kampfwerte des Orks:

KRAZACH DER ORK

IB 6	AT 9	PA 7	TP 1W+3 (Säbel)
RS 2	LeP 18	KO 11	MR 0

DAS ENDE DES ABENTEUERS

Sobald die Helden den verborgenen Schatz gefunden haben, ist dieses Abenteuer abgeschlossen. Dennoch steht ihnen noch eine weitere Aufgabe bevor: Sie sollen am Grab des getöteten Priesters ein Gebet sprechen und damit seiner Seele Ruhe schenken. Wenn sie dann auch noch den Beutel aus Fischhaut samt seines vollständigen Inhalts in einem Tempel abgegeben haben, ist der arme Geist des Gorm Gorm erlöst.

Aber vorher steht wieder die Belohnung ins Haus, die die Helden sich durch dieses Abenteuer verdient haben.

Jeder Held, der an diesem Abenteuer teilnimmt, bekommt 25 AP. Wenn sich ein oder mehrere Helden bei dem Eindringen und Durchsuchen des Hofes mit guten Ideen und Plänen hervorgetan haben, können Sie sie auch noch mit weiteren 5 AP belohnen.

ABENTEUER 3: DIE HERRIN DES WALDES

Es wird die Helden sicherlich einige Mühe kosten, bis sie den Kobold davon überzeugt haben, dass sie keine feindlichen Absichten hegen. Dann allerdings wird er (oder genauer sie, denn es handelt sich um einen weiblichen Kobold) die Helden auch nach

Kräften unterstützen, was im Abenteuer 4 von großer Bedeutung sein wird.

Das zweite Abenteuer endete in dem Moment, als die Helden den Schatz im Keller des Gehöftes fanden. Aber damit sind ihre Aufgaben noch längst nicht erfüllt. Zuerst müssen sie noch das Grab des Priesters finden, dort ein Gebet sprechen und anschließend nach Honingen zurückkehren und den Beutel aus Fischhaut samt Inhalt in einem Tempel abgeben. Das folgende Abenteuer beschreibt die Suche nach dem Grab. Und natürlich ist auch diese Aufgabe nicht so einfach, wie sie sich anhört. Denn die Gegend, in der der Priester verscharrt wurde, hat sich mittlerweile ein Wurzelkobold als neue Heimat auserkoren. Und weil dieser schlechte Erfahrung mit Menschen gemacht hat, ist er über den Besuch der Helden gar nicht erfreut und versucht sie zu vertreiben.

In den beiden ersten Abenteuern haben wir Ihnen sehr viele Vorlesetexte an die Hand gegeben, die für die unterschiedlichsten Fälle galten. Von nun an verzichten wir auf diese große Dichte an Vorlesetexten und stellen Ihnen wesentlich mehr Hintergrundbeschreibungen zur Verfügung, damit Sie noch mehr Freiheit haben, die Umgebung nach eigenem Wunsch auszugestalten und mit eigenen Worten zu beschreiben. So können Sie noch besser als bisher auf die Aktivitäten der Helden eingehen.

Stellen Sie sich die Umgebung und die Meisterpersonen anhand dieser Beschreibungen so plastisch wie möglich vor und entscheiden dann, was bei den Aktivitäten der Helden wohl herauskommt.

ÜBERNACHTUNG?

Noch vor Abenteuerbeginn sollten Sie einmal nachrechnen, wie viel Zeit die Helden bisher verbraucht haben, wie spät es also jetzt im Abenteuer ist. Im günstigsten Fall ist es kurz nach Mittag – aber auch nur, wenn die Helden früh aufgebrochen sind, den Weg auf Anhieb fanden, das Gehöft nicht erst lange beobachtet haben und auch nicht allzu viel Zeit mit dem Erforschen der einzelnen Gebäude zugebracht haben. Ansonsten ist es jetzt bereits Nachmittag oder vielleicht sogar schon

Nacht. Wenn es schon dunkel ist, sollten Sie die Helden nun fragen, wie sie denn die Nacht verbringen wollen. Andernfalls müssen Sie im Verlauf des kommenden Abenteuers weiterhin auf den Zeitverlauf achten und den Helden zu gegebener Zeit erklären, dass die Sonne untergeht und es langsam dunkel wird.

Wann auch immer es so weit ist, haben die Helden verschiedene Möglichkeiten:

NACHTWANDERUNG

Wenn die Spieler glauben, in der Nacht den Rückweg durch den Wald antreten zu können, dann sollten Sie ihnen eine Probe in *Wildnisleben* abverlangen. Wenn einem Spieler diese Probe gelingt, dann fällt dem Helden auf, dass eine nächtliche Wanderung durch einen fremden Wald sehr riskant ist. Erstens sind nachts viele wilde Tiere auf Beutezug, denen man besser gar nicht erst nicht begegnen sollte. Zweitens war es bei Tageslicht schon schwer genug, den Weg zu finden – mitten in der Nacht ist es noch viel wahrscheinlicher, dass die Helden sich hoffnungslos im Wald verirren.

Sollten sich die Helden dennoch für diese Möglichkeit entscheiden, finden Sie im folgenden Abschnitt detaillierter beschrieben, was ihnen bei ihrer Wanderung widerfährt. Wenn die Helden mit Lampen oder anderen Lichtquellen unterwegs sind, führt dies in erster Linie dazu, dass sie sich selbst blenden und der Wald mit Unmengen von tanzenden und zuckenden Schatten erfüllt ist. Sie können damit allenfalls ein paar Meter weit sehen. Ohne Beleuchtung ist es einfacher, vor allem weil am Himmel ein fast voll gerundeter Mond steht, dessen Licht zwischen den Kronen der Bäume hindurchfällt.

Während ihr mit unsicheren Schritten euren Weg durch die Dunkelheit sucht, hört ihr immer wieder, wie etwas durchs Unterholz huscht. Nie hättet ihr gedacht, dass der nächtliche Wald so voller Leben ist. In den tiefen Schatten von Findlingen oder umgestürzten Bäumen könnte alles Mögliche lauern. Nach und nach fallen euch die Geschichten ein, denen ihr als Kind immer mit schreckensgeweiteten Augen gelauscht habt. Da erscheinen sogar Wölfe, Luchse oder Bären noch als vergleichsweise harmlose Gefahren. Hier gibt es bestimmt auch böswillige Geister, die nur darauf lauern, dass sich ein Ahnungsloser in die Reichweite ihrer spinnenfingrigen Hände begibt ... Oder belebte Bäume, die ihre Opfer mit den Ästen erwürgen ... Und wie war das noch gleich mit den menschenfressenden Werwölfen und den wahnsinnigen Harpyien?

Da die Helden ihren Weg entlang des Baches suchen, ist es unwahrscheinlich, dass sie sich verirren. Dennoch lauern manche andere Gefahren.

Lassen Sie alle Helden eine Probe auf *Körperbeherrschung*

ablegen. Wem diese Probe misslingt, der ist in der Dunkelheit auf einen losen Stein oder in ein Kaninchenloch getreten und hat sich den Fuß verknackt. Das kostet ihn 1W6 LeP (und Rüstungsschutz wird natürlich nicht abgezogen – wer jedoch schwere Stiefel trägt, verliert einen Punkt weniger). Dazu kommt, dass der Fuß ab sofort bei jedem Schritt leicht schmerzt.

Wenn die Helden nicht darauf reagieren und irgendwelche geeigneten Vorsichtsmaßnahmen treffen (ab sofort besonders vorsichtig gehen oder jedes unsicher aussehende Terrain weiträumig umgehen), dann folgt eine zweite derartige Probe – mit den gleichen Konsequenzen. Ein Held, der sich nun zum zweiten Mal den Fuß verstaucht, kann ab jetzt nur noch humpeln – keinesfalls mehr rennen. Spätestens jetzt sollten die Helden darüber nachdenken, sich vielleicht doch einen Schlafplatz zu suchen.

DIE WALDSPINNE

Ansonsten kommt es zu einem weiteren Vorfall, denn die Helden bewegen sich durch das Jagdgebiet einiger Waldspinnen: hundegroße Spinnen, die ihre Netze zwischen Baumstämmen aufspannen. Und bei schlechter Beleuchtung sind diese Netze nur überaus schwer zu entdecken. Fragen Sie Ihre Helden spätestens jetzt nach ihrer Marschordnung: Wer geht vorne, wer geht hinten? Bitten Sie dann den Vordersten, eine *Sinnenschärfe*-Probe +5 abzulegen (zu erschwerten Talentproben siehe Seite 29).

Gelungene Probe:

Als du gerade zwischen zwei eng beieinander stehenden Bäumen durchgehen willst, fällt dir auf, dass dir irgendwas den Weg versperrt. Du musst schon genauer hinschauen, um es in der Dunkelheit zu erkennen, aber dann siehst du es: ein Spinnennetz von über zwei Meter Durchmesser, und du stehst gerade mal eine Armlänge davon entfernt! Wie wohl die Spinne aussieht, die dieses Netz gebaut hat? Und wo sie sich in diesem Moment wohl aufhält?

Misslungene Probe:

Als du zwischen zwei eng beieinander stehenden Bäumen hindurchgehst, bleibst du plötzlich an etwas hängen. Verwundert willst du einen Schritt zurücktreten, musst aber feststellen, dass du das nicht kannst: Offensichtlich klebst du an etwas fest. Und dann erkennst du auch, um was es sich handelt, denn in der Dunkelheit ist es fast unsichtbar: Du hängst wie eine Fliege an einem gewaltigen, über zwei Meter großen Spinnennetz. Und die Fäden sind nicht nur klebrig, sondern wirken zudem auch noch überaus stabil. Im nächsten Moment fragst du dich, was für eine Spinne wohl solche Netze baut – und wo sie wohl in diesem Augenblick sein mag!

Die Spinne hockt über dem Netz im Baum. Solange niemand in ihr Netz gegangen ist, wird sie auch dort oben bleiben. Hängt aber jemand fest, wird sie eilig am Stamm entlang herunterkrabbeln und versuchen, ihr Opfer bis zur völligen Bewegungslosigkeit einzuspinnen.

Diese ausgewachsene Waldspinne hat einen Körperdurchmesser von einem halben Meter und acht lange, haarige Beine. Sie ist über und über mit schwarzen Borsten bedeckt, und vorne an ihrem Kopf sind kräftige Mandibeln zu sehen, die angriffslustig vor sich hinstrecken. Sie kümmert sich in erster Linie um ihr Opfer und nimmt andere Helden erst wahr, wenn sie angegriffen wird. Aufgrund der Enge zwischen den Bäumen kann aber immer nur ein Held gegen die Spinne antreten.

Der Held im Netz kann über eine Körperkraft-Probe versuchen, aus dem Netz zu entkommen. Allerdings verstrickt ihn jeder misslungene Versuch noch tiefer in die klebrigen Fäden. Dementsprechend ist jede weitere Probe um die Anzahl der bisher misslungenen Proben erschwert. (Die erste Wiederholungs-Probe also um 1, die zweite um 2 etc.) Wenn die Erschwernis den KK-Wert des Helden übersteigt, hat er sich so sehr in das klebrige Gewirr verstrickt, dass er ohne fremde Hilfe nicht mehr freikommen kann. Er ist von Anfang an zu sehr in seiner Bewegungsfreiheit eingeschränkt, um eine Waffe ziehen zu können, ein Außenstehender jedoch kann mit ihm mit wenigen gezielten Schnitten befreien.

Von sich aus wird die Spinne niemanden angreifen, der nicht in ihrem Netz hängt, aber wenn sie ihrerseits angegriffen wird, schnappt sie mit ihren beeindruckenden Kiefern zu.

WALDSPINNE

IB 8	AT 9	PA 0	TP 1W+1 (Biss)
RS 1	LeP 20	KO 10	MR 8

Der Parade-Wert 0 sagt aus, dass sie keine Angriffe abblocken kann.

Regeln zum Kampf finden Sie auf S. 25. Aufgrund der beengten Verhältnisse durch Baumstämmen und Spinnennetz kann wieder nur jeweils ein Held gegen die Spinne kämpfen. Allerdings kann jeder Held, der nicht im Netz festhängt, sich problemlos zurückziehen. Die Spinne wird nicht hinterherkrabbeln, sondern sich dann über die Beute im Netz hermachen oder sich in die Baumkrone zurückziehen.

Mit diesem Kampf sind die Vorfälle für diese Nacht erst einmal abgeschlossen (es sei denn, Sie wollen sich selbst noch irgendwas ausdenken).

Prinzipiell gilt, dass die Helden nachts für jeden Weg die doppelte Zeit brauchen, bei besonders vorsichtiger Fortbewegung sogar die dreifache.

ÜBERNACHTUNG IM GEHÖFT

Wenn die Helden noch bei dem Gehöft sind, wenn es dunkel wird, können sie sich natürlich auch überlegen, dort die Nacht zu verbringen. Schließlich gibt es hier ein Dach über dem Kopf, eine Feuerstelle und sogar Schlafstellen. Es bleibt zu hoffen, dass ihnen selbst ein wichtiges Gegenargument einfällt – andernfalls können Sie ihnen nach einer gelungenen Intuitions-Probe einen entsprechenden Tipp geben: Sie befinden sich hier mitten in einem Ork-Unterschlupf, und die sind bestimmt nicht sehr begeistert, plötzlich Fremde in ihrem Zuhause vorzufinden – besonders, wenn diese Fremden gerade einen ihrer Kameraden umgebracht haben. Anhand der Anzahl der Schlafstellen können die Helden von sechs Orks und einem Menschen ausgehen – eine durchaus ernst zu nehmende Gegnerschaft. Und niemand weiß, wann sie zurückkehren werden – offensichtlich gehen diese Leute ja keinem sehr ehrlichen Handwerk nach, also ist es auch nicht auszuschließen, dass sie mitten in der Nacht hier eintreffen. Und selbst wenn die Helden glauben, sie könnten eine Nachtwache aufstellen und im Zweifelsfall flüchten, wenn die Banditen kommen: Diese Leute kennen sich hier in der Umgebung viel besser aus, und die Chancen, ihnen zu entkommen, wenn sie den Helden erst einmal dicht auf den Fersen sind, dürften recht mager sein. Wenn sich die Helden jedoch trotz aller Bedenken für diese

Möglichkeit entscheiden, dann haben sie Glück – denn die Nacht vergeht völlig ereignislos. Dennoch sollten Sie sie dazu anhalten, Nachtwachen einzuteilen, und sich jeweils auch schildern lassen, was die Wachhabenden tun.

Wenn Sie Lust haben, können Sie auch noch beschreiben, wie verschiedene Tiere um das Gehöft schleichen, etwa ein Fuchs oder ein Rudel Rehe.

REGENERATION

Am nächsten Morgen wachen die Helden einigermaßen ausgeruht und ausgeschlafen aus. Wer LeP verloren hat, bekommt sie in der Nacht zum Teil wieder zurück:

Wer wenigstens 6 Stunden ausgeruht hat, bekommt 1W6 LeP zurück. Wenn eine KO-Probe gelingt, bekommt er sogar einen weiteren Punkt.

Leute, die nach einer Verwundung mit einer erfolgreichen *Heilkunde Wunde*-Probe verarztet wurden, bekommen zusätzlich noch für jeweils 2 Punkte, die der Heilende bei seiner Probe übrig behalten hat, einen weiteren LeP.

Wer mit *Heilkunde Wunden* versorgt worden ist, dem Heiler aber die Probe misslungen ist, der regeneriert in der Nacht überhaupt nicht.

ÜBERNACHTUNG IM WALD

Die vermutlich sicherste, wenn auch nicht sonderlich komfortable Möglichkeit ist es, sich bei Anbruch der Dunkelheit im Wald eine geeignete Stelle zum Schlafen zu suchen und dann mit einigen Nachtwachen für Sicherheit zu sorgen. Intelligente Helden könnten sogar auf die Idee kommen, sich noch im Gehöft mit ein paar Decken und etwas Proviant einzudecken. Aber auf diesen Einfall sollten Ihre Spieler getrost selbst kommen, ansonsten werden Ihre Helden halt ein wenig frieren und hungern müssen.

Sobald Ihre Helden nach einem guten Schlafplatz Ausschau halten, können sie alle eine *Wildnisleben*-Probe ablegen. Diejenigen, denen die Probe gelingt, entdecken eine recht gut geschützte Stelle zwischen einigen Findlingen. Der Boden ist trocken und weich, die Steine schützen vor Wind, und wilde Tiere können sich kaum anschleichen.

Schafft keiner der Helden die Probe, dann haben Sie die Freiheit, ein wenig Schabernack mit ihnen zu treiben: Das scheinbar so weiche Moos ist mit Wasser vollgesogen, und sobald sich jemand darauf setzt oder legt, zieht die Feuchtigkeit in seine Kleidung, was einen sehr unruhigen Schlaf mit sich bringt. Oder aber, die Helden suchen sich einen Platz direkt neben einem Ameisenhaufen, woraufhin die kleinen Sechsbener sich in allen Taschen und Kleidern verteilen und auch hin und wieder herzhaft zubeißen (kein Lebenspunkte-Verlust, aber an Schlaf ist nicht zu denken). Lassen Sie sich

nach Belieben noch weitere Unannehmlichkeiten einfallen. Hier im Wald sollten die Helden auf jeden Fall Wachen aufstellen, vielleicht wollen sie ja auch ein kleines Feuer entzünden.

Im Laufe der Nacht sind zahlreiche Geräusche aus der Finsternis zu hören, und irgendwann hört die Nachtwache, dass ein größeres Tier durch das Unterholz bricht und sich auf den Lagerplatz zu bewegt. Dies ist ein Höhlenbär, der allerdings nur neugierig ist und diese fremdartige Witterung einmal aus der Ferne begutachten will, bevor er wieder abzieht. Für den Helden (oder die Helden, wenn er die anderen alarmiert) wird dieser Zwischenfall aber durchaus bedrohlich wirken.

REGENERATION

Wenn die Helden gut geschlafen haben (also an einem fachgerecht ausgewählten Platz und mit wärmenden Decken ausgestattet), dann gewinnt jeder Verletzte genauso viele LeP zurück wie bei einer Übernachtung im Haus (s. S. 33). Bei schlechteren Bedingungen (keine Decken, ungeeigneter Platz o. ä.) sind es weniger Punkte, im schlimmsten Fall bis zu 3 Punkte weniger. (Wobei hier ein Ergebnis unter 0 einfach als 0 zählt.)

DER WEG VOM GEHÖFT ZUM GRAB

Sobald die Helden das Gehöft verlassen, müssen sie sich Gedanken machen, wie sie denn nun zum Grab des Priesters finden, das als nächste Station auf dem Plan steht. Erinnern sich Ihre Spieler noch an die Wegbeschreibung des Geistes? Wenn nicht, dann verlangen Sie von den Helden eine Klugheits-Probe – denn wenn die *Spiele*r sich nicht erinnern, heißt das noch lange nicht, dass die *Helden* sie auch vergessen haben. Helden, die die Probe bestehen, erinnern sich an den Wortlaut: "Am Gehöft vorbei fließt ein kleiner Bach. Dem müsst ihr weiter folgen, bis ihr an seine Quelle kommt. Die liegt auf einer Lichtung am einem steilen Berghang. Wenn ihr die Quelle erreicht habt, dann müsst ihr am Hang entlang nach rechts gehen, bis ihr die hoch aufragende Wurzel einer umgestürzten Buche findet. Dort zwischen den Wurzeln habe ich den Priester verscharrt, zugedeckt mit ein paar Steinen."

Der Bach, den ihr sucht, ist nicht zu übersehen. Er schlängelt sich lustig murmelnd durch das ganze Tal und fließt auch direkt an dem Gehöft vorbei. Offenbar kommt er aus den Hügeln dort oben – und da ihr ihm bis zur Quelle folgen sollt, müsst ihr wohl oder übel in diese Hügel hinein. Sagte der Geist nicht etwas von wilden Tieren? Wölfe und Bären nannte er, und auch Goblins und Schrate. Die wenigsten von euch haben schon einmal echte Schrate gesehen (was ist das überhaupt so genau?), und auch Bären sind euch in erster Linie von den Gauklern bekannt, die ihre Tanzbären gegen Geld vorführen. Aber echte, wilde Bären? Das ist eigentlich nichts, dem man gegenübertreten möchte.

Nun, sei es, wie es sei – ihr habt ein Versprechen abgegeben und müsst demnach nun in den Wald hinein, um die Quelle zu suchen.

Der Vorteil an dem Weg, dem die Helden nun folgen müssen, ist, dass sie sich nicht verlaufen können. Der Bach ist eine Orientierungshilfe, die sie nur verlieren können, wenn sie sich wirklich dumm anstellen.

Wie ausführlich Sie diese Wanderung beschreiben wollen, bleibt Ihnen überlassen. Der Bach schlängelt sich durch ein tiefes Tal, zu beiden Seiten steigen steile Hänge an. Der Wald ist hier dicht und unheimlich, nur wenig Sonnenlicht dringt durch das dichte Blätterdach. Merkwürdige Tierschreie erfüllen die Luft ebenso wie das Brummen fetter Insekten und Käfer, und der Untergrund ist uneben und steinig. An manchen Stellen hat sich der Bach auch tief in den Boden hineingefressen, sodass die Helden Umwege in Kauf nehmen oder sogar kleinere Kletterpartien hinter sich bringen müssen. An anderen Orten wuchert dichtes Dornengebüsch am Bachrand, und wer nicht aufpasst, zerreißt sich an den Dornen Kleider und Haut. Oder die Helden müssen ganze Felder aus brusthohem Farn durchqueren – keine Frage, dass sich in einem solchen Feld fast alles verstecken kann ... vor allem Mirhiban mit ihrer Angst vor Nagetieren wird einige Selbstüberwindung brauchen, um sich durch ein solches Gelände zu wagen. Nach etwa einer Stunde kommen die Helden durch ein kleines Tal, in dem der Boden einigermaßen eben und der Wald recht licht ist. Aber kaum, dass sie ein paar Meter weit vorangekommen sind, versperrt ihnen ein Spinnennetz von

fast zwei Metern Durchmesser den Weg. Und wer sich umschaut, kann in der Umgebung weitere solcher Netze sehen. Zum Glück ist es nicht weiter schwierig, die Gebilde zu umgehen.

Was die Helden erleben, wenn sie nachts hier entlang kommen, können Sie im Abschnitt **Nachtwanderung** nachlesen. Die Helden, die über das Talent *Tierkunde* verfügen, können eine Probe ablegen. Wenn sie gelingt, erinnern sie sich daran, dass solche Netze von Waldspinnen angelegt werden: sehr großen, aber ungiftigen Spinnen, die ihre Opfer einfangen und dann bei lebendigem Leib verspeisen. Ein Wesen, das nicht in ihrem Netz hängt, hat aber in der Regel nichts von ihnen zu befürchten.

TALENTE, DIE NICHT AUF DEM HELDENBOGEN STEHEN

Jeder Held kann nur Proben auf Talente ablegen, die er auch beherrscht. Bei wem also das Talent *Tierkunde* nicht verzeichnet ist, der hat einfach keine Ahnung von Tieren, deswegen kann ihm auch nicht Passendes einfallen.

Wer ganz genau nachschaut, kann hoch oben im Geäst die etwa einen Meter großen Spinnen sehen, die dort regungslos auf ihre Opfer lauern. Aber sie werden nichts unternehmen, so lange niemand in einem Netz gefangen ist – und niemand auf die Idee kommt, ihre Netze zu beschädigen.

Nach einer weiteren Stunde anstrengender Wanderung stehen die Helden vor einem kleinen Wasserfall, und es gibt keine anderen Möglichkeit, als den etwa vier Meter hohen Felsenhang hinaufzukletten. Dazu ist eine einfache *Klettern*-Probe fällig. Wenn den Helden Möglichkeiten einfallen, sich das Klettern zu erleichtern (angefangen von einer 'Spitzbubenleiter' für die ersten zwei Meter bis hin zu einem Held, der vorklettert und oben ein Seil befestigt), können Sie nach eigener Maßgabe die Proben um bis zu 9 Punkte erleichtern. Wenn eine Probe misslingt, rutscht der Held ab und stürzt in die Tiefe. Er muss nun mit einer *Körperbeherrschungs*-Probe versuchen, geschickt am Boden aufzukommen, andernfalls fällt er auf einen Stein und zieht sich eine Prellung für 1W6+3 Punkte zu.

Wenige Meter hinter dem Wasserfall erreichen die Helden eine Lichtung, in deren Mitte sich ein Tümpel angestaut hat – und dieser Tümpel hat keinen Zufluss: Die Helden haben die Quelle gefunden.

Vor euch liegt eine kleine Lichtung, und auf dieser Lichtung steht ein Tümpel von etwa drei Meter Durchmesser. Er ist von hohem Gras umstanden, am Ufer wächst eine knorrige Eiche. Aus dem Wasserloch führt zwar der Bach heraus, einen Zufluss könnt ihr jedoch nicht finden: Es muss sich also um die Quelle handeln.

Der Tümpel liegt am Fuß eines Steilhangs, der sich nach

rechts und links fortsetzt. Wie hoch er ist, könnt ihr von hier unten allerdings nicht erkennen, denn er ist von dichtem Fichtenwald überwuchert.

Wie ging der Weg von hier doch gleich weiter?

Dieses Mal sollten Sie den Spielern möglichst nicht mehr unter die Arme greifen, denn ein bisschen eigene Erinnerungsleistung sollten sie schon bringen. Sonst haben sie irgendwann das Gefühl, sich gar nichts merken zu müssen, da sie ja sowieso alles von Ihnen noch einmal vorgelesen bekommen. Nur wenn die Helden längere Zeit herumsuchen, ohne voranzukommen, können Sie noch einmal Gnade vor Recht ergehen lassen und eine weitere Klugheits-Probe zulassen, damit die Helden sich erinnern.

In Wirklichkeit dient diese Frage aber auch dazu, die Spieler ein wenig in Sicherheit zu wiegen. Denn sie sind gerade in das Revier einer Wurzelkoboldin eingedrungen, die auf Menschen nicht besonders gut zu sprechen ist. Zunächst wird sie sich den Helden nicht zeigen, sondern mit allen möglichen Streichen versuchen, sie aus ihrem Gebiet zu vertreiben.

Wenn ihr das nicht gelingt oder die Menschen anders reagieren, als sie es gewöhnt ist (zum Beispiel weniger feindselig), dann wird sie schließlich doch irgendwann selbst auftreten – und wenn die Helden sich nicht sehr ungeschickt anstellen, sollte es ihnen gelingen, Freundschaft mit dem neugierigen Wesen zu schließen. Das kann ihnen nicht nur den Weg durch den Wald erleichtern, sondern sie schließlich sogar vor einem Angriff der Orks schützen.

Noch mehr als im zweiten Abenteuer ist der genaue Verlauf dieser Episode sehr schwer vorherzusagen. Je nachdem, wie

die Helden sich verhalten, wird der Kobold entweder zu immer neuem Schabernack greifen oder sich vielleicht auch schon nach kurzer Zeit zu erkennen geben. Das hängt ganz von Ihrer Entscheidung und Ihrer Einschätzung ab.

Um diese Szene zu gestalten, haben wir aber eine ganze Liste von Tipps und Möglichkeiten zusammengestellt, die Ihnen helfen sollen. Natürlich sind viele davon nur Vorschläge, und wenn Sie eigene Ideen haben, dann bringen Sie sie ein. Vergessen Sie aber auf keinen Fall das Ziel, das am Ende dieses Abenteuers stehen sollte: die Aussöhnung zwischen Helden und Kobold. Treiben Sie es also nicht zu bunt, damit die Helden nicht die Lust verlieren, überhaupt noch mit dem Kobold zu verhandeln. Alles in allem soll die ganze Sache zunächst unheimlich, später aber eher lustig werden, denn schließlich sind Kobolde dafür bekannt, die Menschen mit ihrem etwas eigenartigen Humor zu reizen, sie aber in der Regel nicht ernsthaft zu verletzen oder gar zu töten.

Tipp

Behalten Sie immer die Tatsache im Auge, dass Ihre Spieler Spaß an der Sache haben sollen. Spätestens wenn Sie merken, dass die Spieler gereizt werden und nicht mehr weiter wissen, sollten Sie die Koboldin erscheinen lassen. Haben die Spieler aber selbst Spaß an den Streichen des Waldwesens, dann können Sie das Spiel fortsetzen.

DER WURZELKOBOLD

Kobolde sind dafür bekannt, dass sie kleine, meist menschenartig aussehende Wesen sind, die sehr gut zaubern können und es anscheinend lieben, ihre üblen, aber zumeist ungefährlichen Scherze mit den Menschen zu treiben. Neben den Hauskobolden, die etwa auf alten Dachböden wohnen, sind bei Seeleuten die Klabautermänner bekannt (und gefürchtet), während es in den Wäldern und Gebirgen noch allerlei andere Varianten gibt. Dazu gehört auch dieser Wurzelkobold – oder genauer die Wurzelkoboldin, denn dieses Wesen gehört zu der weiblichen Variante der Spezies.

Die Koboldin hat sich erst vor (für ihre Begriffe) nicht allzu langer Zeit hier angesiedelt. Früher wohnte sie weiter unten am Rand der Berge, aber vor etwa fünfzehn Jahren konnte sie nicht verhindern, dass ein Holzfäller ihren Lieblingsbaum fällte – daraufhin hexte sie diesem Holzfäller einen Sprachfehler an (unter dem er bis heute leidet) und zog sich verärgert hierher zurück. Natürlich ist sie nicht sonderlich begeistert darüber, dass jetzt auf einmal auch Menschen hier auftauchen, denn natürlich vermutet sie zunächst einmal in ihnen Holzfäller. Dies ist auch der Grund, warum sie versucht, diese 'Menschlinge' zu verjagen, sich aber umstimmen lässt, wenn die Helden sie überzeugen, dass sie keinem Baum etwas zuleide tun wollen.

Die Magie dieses Wesens ist annähernd so unerschöpflich wie sein Einfallsreichtum, außerdem ist es nicht an Zaubersprüche

gebunden, sondern kann durch einfache Gesten mit den knorrigen Kobold-Fingern sehr unterschiedliche Dinge bewirken. Am liebsten bringt es Bäume oder andere Pflanzen dazu, sich irgendwie zu bewegen, aber auch Befehle an Tiere oder sogar Trugbilder und Illusionen gehören zu seinem Repertoire.

Natürlich bietet sich hier eine sehr gute Gelegenheit, auf die Schlechten Eigenschaften der unterschiedlichen Helden einzugehen. Mirhiban mit ihrer Angst vor Nagetieren ist ein geeignetes Opfer – aber wenn sie es schon im Gehöft mit den Ratten zu tun bekommen hat, sollten Sie es hier nicht übertreiben. Daria und Angrax mit ihrer Goldgier können Sie vielleicht mit dem Trugbild von ein paar blinkenden Münzen in den Sumpf locken oder Trautmann (Höhenangst 6) die Illusion eines Abgrunds direkt vor seinen Füßen vorgaukeln. Verlangen Sie von Shafir und Frenja spätestens nach dem zweiten unerklärlichen Vorfall eine Probe in Aberglauben. Gelingt sie, so sind sie überzeugt, dass hier fürchterliche Dinge geschehen und die Helden sich besser zurückziehen sollten. Sie werden sich ab jetzt im Hintergrund halten und am liebsten nur noch beobachten, was die anderen tun. Dies kann jedoch dazu führen, dass sie zum bevorzugten Opfer des Kobolds werden.

Während all seiner Streiche ist der Kobold immer in Sichtweite seiner Zielperson, aber aufgrund seines Aussehens und seiner



speziellen Magie nicht zu entdecken, so lange er nicht gesehen werden will. Außerdem plant er fast alle Streiche so, dass sie auch Zufall sein könnten oder aber nur für den jeweils Betroffenen zu merken sind.

Denken Sie daran, dass es das wichtigste Ziel des Kobolds ist, seinen Wald zu beschützen. Sobald also seine Aktionen zur Folge haben, dass Tiere oder Pflanzen verletzt werden, wird er sofort abbrechen und sich etwas anderes ausdenken.

Sollten die Helden aber versuchen, ihn direkt anzugreifen, dann müssen Sie sie von der Sinnlosigkeit dieses Tuns überzeugen. Denn das Waldwesen kann sich nicht nur in einem Augenblick unsichtbar machen, es kann sich auch selbst so sehr beschleunigen, dass es jedem Schwerthieb lachend ausweichen kann – und sogar einem fliegenden Pfeil davon laufen ...

Als hoch magisches Wesen ist es durch Zaubersprüche allerhöchstens in Wut zu bringen, nicht aber zu besiegen. Dies ist der Grund, warum wir auch keine Werte für den Kobold angeben.

Im folgenden einige Beispiele für mögliche Koboldaktionen:

Am Tümpel

Du beugst dich über das klare Wasser, um ein paar tiefe Züge von dem frischen Nass zu nehmen. Das Wasser ist herrlich kalt und schmeckt so gut, wie eigentlich nur frisches Quellwasser schmecken kann. Doch plötzlich fühlst du einen heftigen Schlag in den Rücken, und bevor du dich versiehst, tauchst du kopfüber in den Tümpel. Fluchend, hustend und japsend – und natürlich völlig durchnässt – richtest du dich wieder auf und drehst dich um, um zu sehen, wer dich da wohl so hinterhältig geschubst hat. Aber da ist niemand, und auch hinter der knorrigen Eiche, die dort am Ufer steht, hat sich niemand versteckt.

Natürlich war es die Eiche selbst, die den Helden mit einem tiefhängenden Ast in den Tümpel geschubst hat. Zu dieser Szene kann es auch kommen, wenn ein Held sich aus einem

anderen Grund über das Wasser beugt, zum Beispiel um eine Flasche oder einen Wasserschlauch aufzufüllen. Der Kobold achtet aber darauf, dass niemand die Bewegung des Baumes sehen kann.

Im Wald

Du bist dir sicher, dass ihr es bald geschafft habt. Hier irgendwo muss der umgestürzte Baum sein, von dem der Geist gesprochen hatte. Gerade als du an einem Gebüsch vorbeigehst, verfängt sich dein Fuß plötzlich in irgendeinem Widerstand, sodass du stolperst und der Länge nach hinfällst. Doch als du dich aufsetzt und nachsiehst, kannst du dir beim besten Willen nicht erklären, worüber du gestolpert bist – genau genommen fühlte es sich sogar an, als hätte jemand deinen Fuß weggezogen. Die flache Wurzel, die dort aus dem Boden ragt, kann jedenfalls nicht daran schuld gewesen sein.

Über diese Wurzel zu stolpern, ist unter normalen Bedingungen wirklich schwierig, aber der Kobold hat sie für einige Augenblicke so verzaubert, dass sie den Knöchel des Helden kurz festgehalten hat, bevor sie sich wieder in den Boden zurückzog und nun so unschuldig aussieht, wie eine Wurzel nur aussehen kann. Auch in diesem Fall wählt der Kobold eine Stelle, die von anderen Helden nicht eingesehen werden kann.

Unter einer grossen Fichte

Langsam wird es dir zu bunt. Du beschließt, wirklich genau auf den Untergrund aufzupassen, damit du nicht wieder über irgendetwas stolperst. Während du also genau auf den Boden achtest, hörst du plötzlich ein verdächtiges Geräusch von oben. Aber bevor du irgendetwas unternehmen kannst, prasselt ein schmerzhafter Schauer auf dich nieder: Fichtenzapfen! Alle verdammten Zapfen, die an dem Baum über dir hingen, scheinen genau jetzt herunterzufallen!

Diese Attacke ist zwar schmerzhaft, hat aber keine wirkliche Verletzung zur Folge.

STIMMEN AUS DER ENTFERNUNG

Lassen Sie die Helden eine *Sinnenschürfe*-Probe ablegen. Wenn sie gelingt, der wird plötzlich auf entfernte Geräusche aufmerksam. Wenn die anderen Helden nun aufmerksam lauschen, können sie es auch hören.

Irgendwo weit entfernt hörst du Hundegebell. Ja, ganz sicher, das müssen Hunde sein, und zwar viele. Vermutlich eine Jagdgesellschaft. Aber hier, mitten in dieser Wildnis? Welche Jagdgesellschaft würde schon so tief in unwegsames Gelände vordringen? Doch dann mischt sich noch ein anderes Geräusch zwischen das Gekläff. Aber das sind doch ... Hilferufe! Ganz bestimmt, da ruft eine Frau um Hilfe. Als ob sie von den Hunden gejagt werden würde!

Diese Geräusche sind nichts anderes als eine Illusion, mit der die Koboldin die Helden von ihrem Gebiet weglocken will. Wenn die Helden dem Geräusch nachgehen, wird es sich ständig vor ihnen her bewegen und immer den gleichen Abstand halten, sodass die Helden sich immer weiter von ihrem eigentlichen Ziel entfernen. Wenn sie nicht bald darauf kommen, dass sie hier auf den Arm genommen werden, sondern erst nach einer Weile umkehren, können Sie *Orientierungs*-Proben verlangen, damit sie zur Quelle zurückfinden. Jede misslungene Probe bedeutet eine halbe Stunde des Herumirrens durch den Wald, bis die Helden irgendwann an eine Stelle gelangen, an der sie vorbeigekommen sind, bevor

sie die Quelle erreichten. (Und vermutlich liegt die Stelle ja sogar unterhalb des Wasserfalls, sodass eine neue Kletterpartie ansteht. Natürlich ist das eine Situation, die der Koboldin herrliche Gelegenheiten für weitere Streiche bietet: seien es Knoten im Seil, die sich plötzlich öffnen, seien es missmutige Gesichter aus Stein, die den Helden plötzlich anstarren und nach ihm schnappen ...)

Sollten sich die Helden bei dieser Aktion allzu sehr verlaufen, können Sie auch die Fallenstellerin noch einmal bemühen (s. S. 19).

Wenn die Helden jedoch gar nicht auf das Gekläff und die Rufe reagieren, verliert der Kobold recht schnell die Freude daran und lässt sie verstummen.

DORNEPRAKKEP

Es wäre nicht das erste Mal, dass du in diesem vermaledichten Wald einem Dornengestrüpp zu nahe kommst und dir Kleider und Haut aufreißt. Aber nein, schließlich bist du ja lernfähig, deswegen hältst du mehr als Armeslänge Abstand von diesem Strauch. Du bist auch schon fast vorbei, als dich plötzlich etwas am Ärmel festhält. Das kann doch nicht wahr sein: Eine einzelne Ranke hat sich in dem Stoff verfangen. Wie kommt die denn dahin? Noch während du überlegst, siehst du aus dem Augenwinkel, wie sich eine andere Ranke plötzlich bewegt, auf dich zukommt und ihre mit Widerhaken besetzten Dornen in dein Hosenbein



versenkt. Aber damit noch nicht genug: Sekunden später folgt eine dritte Ranke, dann noch eine ... Und schon bist du so tief in das Gestrüpp verwickelt, dass du hier ohne Hilfe kaum herauskommen wirst.

Sobald die erste Ranke abgeschlagen oder -geschnitten wird, ziehen sich alle anderen wie von Geisterhand zurück und geben ihr Opfer wieder frei.

DAS GESICHT IM BAUM

Im Vorübergehen fällt dein Blick auf eine knorrige alte Eiche, die ein paar Meter von dir entfernt ist. Im ersten Moment willst du es nicht glauben, aber als du genauer hinschaust, bist du ganz sicher: In der knotigen Rinde des Baumes ist ein Gesicht zu sehen! Der Stumpf eines abgebrochenen Astes ist die Nase, zwei Knoten in der Rinde bilden die Augen, und dieser Einschnitt ist ein Mund! Und jetzt bewegt sich das Ganze auch noch. Das Eichengesicht blickt dich an, und es streckt dir die Zunge heraus.

Das Gesicht schneidet noch die eine oder andere Grimasse, aber sobald ein anderer Held in die Nähe kommt, erstarrt es. Und wenn ein Held an den Baum herantritt, ist auch von dem Gesicht nichts mehr zu sehen. Es sieht so aus, als brauche man schon eine ganze Menge Phantasie, um in dieser knorrigen Rinde ein Gesicht zu sehen.

Die ganze Angelegenheit ist ohnehin nur ein Illusionszauber des Kobolds.

DAS EICHHÖRCHEN

Zu dieser Szene kommt es, wenn ein Held irgendeinen Gegenstand auf den Waldboden legt – zum Beispiel, weil er etwas aus seinem Rucksack nehmen will, oder aber, wenn er gerade stolpert und dabei etwas aus der Hand verliert. Es darf allerdings kein Gegenstand von mehr als ein paar hundert Gramm Gewicht sein.

Mit einem geradezu artistischen Sprung kommt völlig überraschend ein kleines rötliches Tier aus dem Blattwerk des Gebüsches geschossen, und bevor du reagieren kannst, ist es neben dir und ergreift [das Messer / die Flasche ... Setzen Sie hier den entsprechenden Gegenstand ein]. Und mit ebenso beachtlichen Sätzen versucht es nun, mit diesem Gegenstand wieder im Unterholz zu verschwinden.

Wenn der Spieler sofort reagiert und sagt, er wolle dem Tier hinterherschlagen, dann können Sie ihm eine Probe auf *Körperbeherrschung* gestatten, durch die das Eichhörnchen immerhin so erschreckt wird, dass es ohne seine Beute flüchtet. Misslingt die Probe oder reagiert der Spieler zu langsam, dann ist das Tier im Gestrüpp verschwunden. Sie können nun eine wilde Jagd daraus gestalten, mit Proben auf *Sinnenschärfe*, um das Tier zu entdecken, auf *Körperbeherrschung*, um es zu erwischen, oder auch auf *Klettern*, wenn es genug Zeit hatte, um einen Baum zu erklimmen.

Noch denkwürdiger wird das Schauspiel übrigens, wenn zwei oder drei Eichhörnchen gemeinsam versuchen, einen größeren Gegenstand zu verschleppen.

Und wenn Mirhiban Zeuge oder sogar Opfer dieses Vorfalles wird, ist es wieder einmal Zeit für eine Probe in 'Angst vor Nagetieren', bei deren Gelingen sie nun endgültig an den Rest ihrer nervlichen Belastung geraten dürfte ...

DER AUFTRIFF DER KOBOLDIN

Es ist schwer vorauszusagen, wie Ihre Helden auf die Koboldstreiche reagieren werden. Es bleibt aber zu hoffen, dass sie irgendwann merken, dass diese Vorfälle alle ärgerlich sind, aber nicht gefährlich. (Nötigenfalls müssen Sie einen naturkundigen Helden durch eine Intuitions-Probe auf diese Tatsache aufmerksam machen.) Wenn die Helden sich also ebenfalls friedlich verhalten und sich nicht dazu hinreißen lassen, zu gewalttätigen Mitteln zu greifen, dann wird der Kobold irgendwann stutzig – denn diese Menschen reagieren anders, als er es gewohnt ist. Sollten sie etwa gar nicht hergekommen zu sein, um seinen Schützlingen etwas zu Leide zu tun? In diesem Fall wird er sich irgendwann in sicherer Entfernung zeigen.

Plötzlich hörst du von vorne irgendein Tier durchs Unterholz laufen. Es klingt nicht so groß, dass du eine Gefahr befürchten mußt, aber größer als ein Hase oder Eichhorn ist es bestimmt. Sekunden später siehst du es auch schon: Ein Rehbock kommt hinter einem Gebüsch hervor und bleibt stehen, als er dich sieht. Doch was wirklich bemerkenswert an seinem Auftauchen ist, ist die merkwürdige Gestalt, die

auf seinem Rücken sitzt wie ein stolzer Ritter auf seinem Streitross: Sie erinnert an eine große Holzfigur, wie sie manche Schnitzer gerne aus Wurzelholz anfertigen. In der Mitte des knorrigen Gesichtes sitzt eine etwa 10 Zentimeter lange, spitze Nase, unter der ein überaus breiter Mund fast von Ohrmuschel zu Ohrmuschel reicht. Unter ausgeprägten Augenwülsten blicken kleine, listige Augen hervor, und das Haar dieses vielleicht einen Meter großen Wesens sieht aus wie ein dunkelgrünes Moospolster. Der dürre Hals geht in einen mit borkiger Rinde überzogenen Leib über, von dem lange Arme und Beine wie Äste abzweigen, und auch die Hände mit den viel zu vielen Fingern wirken eher wie knorrige Zweige. Ob das Moos, das auch seinen Leib bedeckt, eine Bekleidung ist oder eine Art Fell, kannst du nicht unterscheiden. Vielleicht ist es aber auch wirklich Moos, das sich auf seiner borkigen Haut angesiedelt hat. Dieses Wesen mustert dich aufmerksam und sagt dann mit einer Stimme, die an das Knarren eines alten Baumes im Wind erinnert: "Was tust der Fremdling in unsrig Reich, hm? Wir nicht mögen Fremdling in unsrig Reich nicht. Geh dich fort, wir wollen dir nich'!"

Nun ist es ganz der Verhandlungsführung der Helden überlassen, was geschieht. Spielen Sie den Kobold wie ein trotziges Kind, das aber keineswegs dumm ist. Er hat sehr wenig Ahnung von der Lebensweise der Menschen und hält sie zunächst einmal grundsätzlich für Holzfäller, die nur das Töten seiner Schützlinge im Sinn haben. Aber er ist bereit, sich von etwas anderem überzeugen zu lassen. Er spricht von sich selbst immer nur als "Wir", wobei er damit eigentlich auch den ganzen Wald meint, in dessen Namen er sich mit den Helden unterhält. Übrigens verrät die Koboldfrau den Helden unter keinen Umständen ihren Namen, denn sie weiß sehr wohl, dass jemand, der ihren Namen kennt, Macht über sie hat, und das möchte sie natürlich vermeiden. Wenn die Helden eindringlich auf einem Namen bestehen, dann sagt sie: "Nenn uns Herrin von Wald. Ja, das gut: Herrin von Wald!" (Dies ist übrigens der erste und einzige Hinweis, dass dieses Wesen weiblich ist. Anatomisch spricht jedenfalls nichts dafür.

Aber wer kennt sich schon mit der Anatomie von Wurzelkobolden aus?)

Jede Form von Drohung oder sogar ein Angriff hat zur Folge, dass die Koboldin samt Rehbock vor den Augen der Helden verschwindet: Sie macht sich unsichtbar. Von diesem Augenblick an haben die Helden nicht mehr viel zu lachen, denn jetzt ist sie überzeugt, es mit gefährlichen Gegnern zu tun zu haben, die unbedingt verjagt werden müssen. Nur wenn die Helden eine wirklich gute Idee haben, wird sie sie jetzt noch zum Grab des Priesters lassen.

Wenn die Helden aber glaubhaft versichern, dass sie nur für kurze Zeit stören wollen und bestimmt nicht die Absicht haben, irgendwelchen Pflanzen oder Tieren etwas zuleide zu tun, oder vielleicht sogar auf die Idee kommen, der Koboldin irgendein Gastgeschenk zu überlassen (wobei sie viel mehr an schönen Dingen interessiert ist als an wertvollen), dann führt sie sie direkt zu der gefallenen Buche.

AUF DIE HARTE TOUR

Wenn die Helden nicht auf die Idee kommen, es friedlich zu versuchen, oder vielleicht sogar daran gehen, die Pflanzen anzugreifen oder mit Feuer zu bedrohen und dergleichen, dann greift die Koboldin zu härteren Bandagen. Sie tut das nicht gerne, aber bevor ihre Schützlinge wirklich in Gefahr geraten, sieht sie sich dazu gezwungen.

Mögliche Maßnahmen wären zum Beispiel:

- eine beliebige Zahl von Dornranken, die wie Peitschen nach den Helden schlagen (AT 10, 1W6+2 Trefferpunkte; jeder Treffer mit einer schneidenden Waffe zerstört die Ranke).
- Wurzeln und Äste, die sich um Knöchel und Handgelenke schlingen (AT 8, die Helden können dem nur durch Proben auf *Ausweichen* entkommen) und die Helden so fesseln und eventuell sogar in die Luft heben;
- ein großer Bienenschwarm, der aggressiv summend auf einen Helden losfliegt (jeder Held mit ein wenig Verstand sollte wissen, dass eine solche Bedrohung nicht bekämpft werden kann und deswegen nur Flucht sinnvoll ist). Die Bienen greifen nur an, wenn der Held nicht flüchtet, ansonsten scheuchen sie ihn einige hundert Meter weit durch den

Wald und von dem Tümpel und seiner Umgebung fort. Dann drehen sie ab und suchen sich das nächste Opfer. Haben sie alle verjagt, dann sammeln sich mit drohendem Summen auf einem Baum. Sollten die Helden anschließend wieder in das 'verbotene Gebiet' vordringen, beginnt die Verfolgungsjagd aufs Neue.

Sorgen Sie dafür, dass die Helden möglichst bald begreifen, dass sie es hier mit jemandem zu tun haben, der am längeren Hebel sitzt. Vermeiden Sie es, einen Helden umzubringen, wenn es irgend geht. Nur wenn sich einer der Helden wirklich einbildet, sich auf ein Kräftemessen einzulassen, dann wird er früher oder später den Kürzeren ziehen. Richten Sie es so ein, dass wenigstens einer der Helden am Ende von Ästen gefesselt in einem Baum oder Gestrüpp hängt, während alle anderen geflohen sind. In diesem Fall ist es wieder Zeit für den Auftritt des Kobolds, der dann aber natürlich recht zornig ist und nur noch schwer von den harmlosen Absichten der Helden überzeugt werden kann. In diesem Fall gestattet er höchstens einem einzelnen Helden, bis zu der Buche zu gehen und dort zu beten.

DIE BUCHE

Natürlich weiß die Wurzelkoboldin, wo eine große umgestürzte Buche liegt, und sie weiß auch, dass unter den Wurzeln ein Mensch begraben ist. Allerdings hat sie sich noch nie Gedanken über dieses Grab gemacht. Sie hält die Sitten der Menschen sowieso für unverständlich. Und warum diese Menschlinge jetzt unbedingt zu dem Grab wollen, um dort zu beten, versteht sie auch nicht. "Aber wenn Fremdling reden willst zu uralter Leich, dann sollst er halt."

Auf seinem Rehbock reitend führt diese merkwürdige Gestalt euch noch ein kleines Stück durch den dichten Wald, immer am Fuße des Abhangs entlang. Dann erreicht

sie schließlich den Baum. Was zuerst wie ein kleiner Hügel im Waldboden aussieht, entpuppt sich nun als der gewaltige Wurzelballen eines Baumes, der wohl vor langer Zeit von einem Sturm gefällt worden ist. Dort, wo sich früher einmal die Wurzeln in den Waldboden gekrallt haben, klafft nun eine tiefe Grube. Aber seit dem Sturz des Baumes haben sich schon einige neue Bäume hier angesiedelt, und die Grube ist von einem großen Brombeerstrauch überwuchert. Dennoch, die Beschreibung stimmt: Hier muss der Priester begraben liegen.

Wenn die Helden es genau wissen wollen, dann können sie eine Probe wahlweise auf *Wildnisleben* oder *Holzbearbeitung* ablegen, um an dem schon sehr morschen Holz zu erkennen, dass es sich wirklich um eine Buche handelt.

DAS GEBET

Der Geist hat gesagt, er würde nur Ruhe finden, wenn jemand am Grab des Priesters ein Gebet sprechen würde. Nun steht ihr also an dem Grab und überlegt, wie dieses Gebet denn aussehen soll. Die üblichen Tischgebete, die ihr alle kennt, passen hier wohl kaum. Also bleibt es euch wohl

nur, mit eigenen Worten Boron, den Gott des Todes anzusprechen und um Milde für diesen Toten zu bitten – und am besten auch gleich noch um Gnade für die Seele des Geistes, die bis heute keine Ruhe gefunden hat.

Lassen Sie nun wirklich einen der Helden ein kurzes Bittgebet an Boron improvisieren. Es muss nicht lange sein, aber es wäre schön, wenn wirklich ein klein wenig Feierlichkeit dabei entsteht.

Sobald dies geschehen ist, ist das Abenteuer Nummer drei abgeschlossen. Die Helden können sich von der 'Herrin von Wald' verabschieden und sich endlich auf den Rückweg Richtung Honingen machen.

ABENTEUERPUNKTE

Auch bei diesem Abenteuer haben die Helden sich natürlich eine Belohnung verdient.

Jeder Held, der an diesem Abenteuer teilnimmt, bekommt 25 AP.

Wer zuerst auf die Idee kommt, mit der Koboldin friedlich verhandeln zu wollen, oder mit besonders viel Verständnis und Einfühlungsvermögen auf die 'Herrin von Wald' eingeht, darf sich weitere 5 bis höchstens 10 AP gutschreiben.



VIERTES ABENTEUER: STOMARS BANDE

Abenteuer genauso. Im folgenden Text finden Sie Beschreibungen der Orks und ihres Anführers, außerdem eine Vielzahl von Möglichkeiten, die Ihre Helden wahrnehmen können. Welchen Verlauf das Abenteuer genau nehmen wird, hängt natürlich auch hier vor allem von den Ideen Ihrer Spieler ab.

Vermutlich haben Ihre Spieler jetzt das Gefühl, dass sie eigentlich alles getan haben, worum der Geist sie gebeten hat – die Übergabe der Geldbörse an einen Tempel kann ja eigentlich nicht so schwierig sein. Dabei vergessen sie aber zwei Kleinigkeiten: Erstens befinden sie sich noch mitten im tiefen Wald, in dem sie sich nicht auskennen und dem allerlei Kreaturen hausen, die sie nicht kennen. Und zweitens haben sie sich mittlerweile ein paar Feinde gemacht, die ihnen nun auf der Spur sind.

Als die Orks nach einem missglückten Raubzug außerordentlich schlecht gelaunt in ihren Unterschlupf zurückkehrten, mussten sie feststellen, dass in der Zwischenzeit jemand da gewesen ist und ihre Sachen durchwühlt hat – und vermutlich auch den alten Kameraden Krazach getötet hat. Das führte zuerst zu einem Wutausbruch des Anführers, bei dem er im Zorn eine Zimmertür eintrat – und dann zu dem Beschluss, diese Eindringlinge zu verfolgen und umzubringen. Schließlich ist es nicht nur eine Frage der Ehre, sondern auch noch eine der Geheimhaltung: Wenn diese Fremden das Versteck der Bande kennen, dann ist es recht wahrscheinlich, dass es hier demnächst vor Gardisten wimmelt. Also müssen sie aufgehalten werden, bevor sie Gelegenheit haben, irgendetwas auszu-plaudern.

Im dritten Abenteuer haben wir Ihnen nicht mehr jedes einzelne Detail an die Hand gegeben, sondern den genauen Verlauf der Handlung immer wieder Ihrer Entscheidung bzw. dem Verhalten der Helden überlassen. Dies ist beim vierten

DIE ANZAHL DER GEGNER

Hier wenden wir einen kleinen Kunstgriff an, den Sie als Meister immer parat haben sollten: Wir passen die Menge der Gegner der Stärke Ihrer Heldengruppe an. Schließlich können wir nicht voraussagen, mit wie vielen Helden Sie spielen – und mit welchen.

Um es spannender zu machen, ist die Räuberbande Ihren Helden leicht überlegen. Demnach können die Helden nur davonkommen, wenn sie mit Köpfchen arbeiten. Hirnloses Drauflos-Kämpfen kann sehr schnell übel ausgehen. Die einfachste Variante wäre es, zu sagen, dass es die Helden mit so vielen Orks zu tun bekommen, wie sie selbst sind, und dazu noch mit dem Anführer. Bei drei Helden wären es also drei Orks und der Anführer, bei fünf Helden fünf Orks plus Anführer. In dieser Rechnung wird allerdings nicht bedacht, welche Heldentypen in der Gruppe sind: Söldner, Krieger und Piratin können zu dritt sicherlich besser kämpfen als die Einbrecherin, der Forscher, der Gaukler und die Magierin zu viert.

Berechnen Sie also für Söldner, Piratin und Krieger jeweils anderthalb Gegner, für die Magierin (wenn sie nicht schon alle AsP verbraucht hat), die Einbrecherin, den Gaukler und die Elfe einen Gegner und für den Forscher (und die Magierin, sollte sie kaum noch AsP haben) nur jeweils einen halben. Addieren Sie diese Zahlen (und runden Sie gegebenenfalls ab), dann kommen Sie auf die Anzahl der Orks. Hierzu gesellt sich

noch der Anführer – und schon ist die Bande komplett. Ein Beispiel: Wenn Ihre Heldengruppe aus Ranari, Rondrian, Daria und Trautmann besteht, zählt Rondrian 1,5, Daria und Ranari jeweils 1 und Trautmann 0,5. Zusammen also 4 – demnach bekommen sie es mit vier Orks plus Anführer zu tun.

DER ANFÜHRER

Stomar ist ein mittelgroßer Mann mit breiten Schultern und Stiernacken. Sein ungepflegtes blondes Haar reicht ihm bis zu den Schultern, und unter einer roten Knollennase krallt sich ein buschiger Schnauzbart fest, in dem in allen unappetitlichen Details der Speiseplan der letzten Woche wieder zu finden ist.

Unter seinem löchrigen Kettenhemd trägt er speckige Lederkleidung, und in seinem Gürtel hängt neben einer großen Axt auch noch ein breiter Dolch. Wenn er sich der Nähe seiner Orks befindet, liebt er es, seine Gegner zu verspotten und zu verhöhnen. Sollte er sich jedoch irgendwann in einer schlechten Lage sehen, dann wird er ganz plötzlich sehr kleinlaut und beginnt, um Gnade zu betteln.

Früher hat Stomar lange Zeit als Söldner in verschiedenen Kriegen mitgekämpft, aber irgendwann ist er zu der Überlegung gekommen, dass es doch Möglichkeiten geben muss, mit seinen Waffenfähigkeiten mehr Geld zu verdienen. So gründete er zusammen mit einigen seiner Söldnerkameraden eine Bande von Halsabschneidern, die die Gegend um Gratenfels unsicher machten. Sie gerieten jedoch in einen Hinterhalt der örtlichen Garde, aus dem Stomar nur mit knapper Not entkam. Auf seiner Flucht stieß er dann auf eine Gruppe marodierender Orks, und nachdem er im Zweikampf deren Anführer erschlagen hatte, wurde er als neuer 'Häuptling' anerkannt.

STOMAR

IB 7	AT 12	PA 10	TP 1W+4 (Streitaxt)
RS 4	LeP 26	KO 13	MR 3

DIE ORKS

Orks haben zwar grob menschliche Gestalt, sind aber kleiner und breiter. Ihre Haut ist von einem struppigen Pelz bedeckt, und aus ihrem Unterkiefer wachsen bedrohliche Hauer. Die Orks, die sich in den von Menschen beherrschten Ländereien als Wegelagerer und Räuber herumtreiben, wurden aus ihren Stämmen ausgestoßen. So ist es nicht verwunderlich, dass sie oft recht heruntergekommen sind. Wo bei normalen Orks der Kampf schon eine zentrale Rolle im Leben spielt, kommt bei den Ausgestoßenen noch eine Verrohung hinzu, die sie mitunter noch gefährlicher macht. Er ist jedoch nicht selten, dass sich solche Orks auch menschlichen Räuberbanden anschließen.

Bei dieser Bande ist es umgekehrt: Die ursprünglich nur aus Orks bestehende Bande hat sich dem Menschen Stomar unterstellt. Die Orks sehen alle heruntergekommen aus, und ihre Waffen und Ausrüstung sind in einem erbarmungswürdigen Zustand. Aber sie haben Stomar als ihren Anführer anerkannt und gehorchen seinen Befehlen ohne nachzudenken.

ORKS

IB 7	AT 9	PA 8	TP 1W+3 (Säbel)
RS 2	LeP 20	KO 12	MR 0

Jetzt aber genug der Vorrede, wenden wir unser Augenmerk wieder den Helden zu.

DIE WARPUNG

Nachdem ihr euch von dem Kobold verabschiedet habt, seid ihr zu dem Bach zurückgekehrt. Wenn ihr ihm nur lange genug folgt, kommt ihr unweigerlich zu dem verfallenen Gutshof, und von dort aus werdet ihr auch den Weg zurück nach Honingen finden. Lange genug seid ihr jetzt durch diese Wildnis marschiert, und ihr freut euch auf ein gutes Essen und ein weiches Bett.

Zum Glück ist das Wetter weiterhin sehr schön, die Sonne strahlt, die Insekten summen und die Vögel singen fröhliche Lieder. Wenn ihr euch jetzt umschaut, solltet ihr gar nicht annehmen, dass es in diesem Wald die unterschiedlichsten Gefahren gibt.

Hier stellt sich die Frage, ob die Helden im letzten Abenteuer Freundschaft mit der Koboldin geschlossen haben. Seien Sie dabei aber nicht zu streng, denn die 'Herrin von Wald' hat sehr genau mitbekommen, was die Helden getan haben. Und wenn sie jetzt sieht, wie die Orks durch den Wald marschieren und

dabei aus reiner Langeweile Äste abreißen oder ihre Waffen in die Bäume schlagen, dann kommen die Helden in ihrem Urteil gleich viel besser weg. Wenn sich die Gefährten also nicht wirklich feindselig verhalten haben, dann kommt es nun zur folgenden Begegnung:

Während ihr gerade mal wieder über ein paar Felsen klettern müsst, die euren Weg blockieren, hört ihr, dass sich von hinten jemand nähert. Offensichtlich ein größeres Tier, und es scheint es sehr eilig zu haben. Wenig später stürmt ein Rehbock zwischen den Bäumen hervor, und auf seinem Rücken sitzt wieder dieses merkwürdige Waldwesen. Als es euch sieht, winkt es euch zu, als wolle es euch irgendetwas mitteilen. Ihr bleibt stehen und wartet, bis der Rehbock euch erreicht hat. Ohne von seinem merkwürdigen Reittier abzusteigen, beginnt der Kobold zu erzählen: "Andern Menschling im Wald. Viel Menschling. Kommen am Bach von vorn, suchen was. Suchen euch. Sind böse. Ihr verstecken!"

Aus der Sicht des Kobolds gibt es keinen großen Unterschied zwischen Menschen, Zwergen, Elfen, Orks und Goblins, deswegen nennt er allesamt Menschlinge. Erst wenn die Helden nach einer Beschreibung fragen, wird er erzählen, dass sie fast alle ein schwarzes Fell haben.

Nach der genauen Anzahl gefragt, überlegt die Koboldin kurz und streckt eine Hand in die Höhe, wobei sie die Anzahl mit den ausgestreckten Fingern andeutet. Und da sie acht Finger an der Hand hat, kann sie jede mögliche Anzahl an Gegnern auf diese Weise andeuten.

Wenn die Helden sie nun fragen, was sie denn tun sollen, wird sie noch einmal sagen: "Verstecken!"

Erst dann fällt ihr auf, dass das für Menschen ja gar nicht so leicht ist wie für sie selbst. Schließlich kann sie sich einfach unsichtbar machen – die Helden aber nicht. (Und mal ehrlich, schließlich ist das Sich-Verstecken nicht unbedingt die heldenhafteste Lösung: Warum sollte sich ein rechter Recke bei einem Wurzelkobold Verhaltensregeln abholen?)

Lassen Sie die Helden kurz beraten. Vermutlich kommen sie sehr bald darauf, dass dies nur die Bande sein kann, in deren Versteck sie gestöbert haben. Andernfalls können Sie der Koboldin noch ein paar Hinweise in den Mund legen, bis die Helden es schließlich begriffen haben.

Im Folgenden haben wir ein paar Möglichkeiten aufgezählt, was die Helden jetzt tun könnten – und jeweils die Argumente aufgeführt, die dagegen sprechen. Sollten Ihre Spieler nicht von selbst auf diese Gegenargumente kommen, können Sie nach Proben auf Intuition entsprechende Tipps geben. Seien Sie aber wie üblich sehr sparsam mit diesen Hinweisen; geben Sie sie erst, wenn die Helden kurz davor sind, einen gefährlichen Fehler zu begehen.

● **Einfach hier den Gegner erwarten und sich zum Kampf stellen:** Ein offener Kampf ist nicht anzuraten, denn die Anzahl der Gegner ist recht groß.

● **Davonlaufen und versuchen, die Gegner abzuhängen:** Da stellt sich zunächst einmal die Frage, wohin, denn die Gegner kommen genau aus der Richtung, die die Helden eigentlich einschlagen wollten. Möchten sie nun eine andere Richtung wählen, ist es fraglich, wie sie jemals nach Honingen kommen.

● **Sich verstecken und die Gegner vorbeiziehen lassen:** Dies klingt im ersten Moment nach einem guten Plan, hat aber einen Haken. Die Tatsache, dass die Schurken ihnen bis hierher gefolgt sind, kann nur bedeuten, dass sie einen Spurenleser dabei haben. Und wenn dieser Spurenleser hier ankommt, wird er ihre neueren Spuren finden und diese dann gleich bis zu ihrem Versteck verfolgen können.

● **Ein Hinterhalt:** Diese Möglichkeit verbessert die Chancen der Helden in einem Kampf sehr deutlich, und im Endeffekt ist es sogar die einzige Möglichkeit, die Räuber auf Dauer loszuwerden. Die Umgebung hier ist sehr unübersichtlich, der Bach schlängelt sich zwischen großen Felsblöcken entlang, die gute Deckung bieten. Allerdings sollten sich die Helden genau überlegen, wie sie vorgehen wollen.

● **Hilfe des Kobolds:** Wenn die Helden sich erinnern, was der Kobold alles mit ihnen angestellt hat, dann liegt es nahe, ihn um Hilfe zu bitten. Auch dies ist eine gute Idee, obwohl der Kobold selbst zunächst einmal aufsturzt: Auch ein Kobold hat seinen Stolz, und er will sich schon wirklich bitten lassen, bevor er zustimmt.

MÖGLICHKEITEN DES KOBOLDS

Auch hier gilt: Hören Sie sich erst einmal die Vorschläge der Helden an und wägen Sie ab, ob diese Pläne machbar klingen oder nicht.

Natürlich kennt der Kobold sich hier gut aus, sodass er sie zu einer Menschen-Siedlung führen könnte, ohne dass sie weiter dem Bach folgen. (In diesem Fall finden die Räuber jedoch die Spuren der Helden und holen recht bald auf, da sie im Marschieren durch den Wald einfach geübt sind als die Helden. Dies ist also nur eine vorläufige Lösung, und nach etwa einer Stunde werden die Helden hören, dass ihre Verfolger nicht mehr weit sind.)

Illusionen sind recht wirksam. Sie können damit beginnen, dass der Kobold die Spuren der Helden verschwinden lässt oder sogar eine falsche Spur legt. Noch mehr Spaß hätte er allerdings an Geräuschen, die so klingen, als würden sich die Helden gerade an einer anderen Stelle durch den Wald bewegen. Das plötzliche Auftauchen eines Ungeheuers, welcher Art auch immer, wird die Orks zwar vorübergehend in Panik versetzen, aber Stomar ist gewitzt genug, um zu erkennen, welche Ungeheuer hier auftauchen können und welche nicht. So wird er seine Leute sammeln und in den Kampf führen – woraufhin die Illusion leider zusammenbricht. Natürlich ist es auch möglich, den Verfolgern genau die gleichen Streiche zu spielen wie kurz zuvor den Helden (siehe S. 35ff.). Das wird die Orks sicherlich einige Zeit aufhalten und sie schließlich auch zum Rückzug zwingen – aber in einiger Entfernung sammeln sie sich und werden dann entweder den Helden auflauern oder aber, wenn die Helden einen anderen Weg wählen, die Verfolgung wieder aufnehmen.

Wenn die Helden nicht irgendeine Idee haben, die wir gar nicht vorausgesehen haben und die Sie, lieber Meister, wirklich völlig überzeugt, dann wird es früher oder später zum Kampf kommen. Daher sollten die Helden schließlich nicht mehr versuchen, diesem Kampf auszuweichen, sondern sich eine Möglichkeit ausdenken, die Voraussetzungen für den Kampf zu ihren Gunsten zu verschieben.

Eine ideale Strategie könnte etwa so aussehen: Der Kobold lenkt die Verfolger vorerst ab und verschafft den Helden etwas Zeit. Derweil suchen sich die Helden gute Verstecke, sammeln schwere Steine und dergleichen. Dann warten sie, bis die Räuber herankommen, und starten einen Überraschungsangriff. Dazu sind Fernwaffen sehr gut geeignet, aber die Helden könnten zum Beispiel auch einen Hagel von großen Steinen auf die Verfolger niederregnen lassen, wenn diese gerade am Fuß eines großen Felsens entlang gehen. Außerdem könnte der Kobold den Helden auch helfen, sich zu verstecken, indem er sie mit seiner Magie 'tarnt'. Auf diese Weise könnten die Gegner schon deutlich geschwächt und demoralisiert werden, bevor der erste Schwertstreich gefallen ist.

Alles in allem ist der Verlauf dieses Abenteuers wieder einmal schwer vorzusehen.

Hier nun aber die Regeln für den großen Schlusskampf.

KAMPF MIT MEHREREN BETEILIGTEN

Im zweiten Abenteuer haben Sie ja bereits eine erstes Mal einen Kampf von zwei Personen gegeneinander erlebt: Jeder Kämpfer kann einmal pro Kampfrunde eine Attacke-Probe versuchen, die der Gegner durch eine Parade-Probe abwehren kann (s. S. 25).

In einem Gefecht mit mehreren Beteiligten sieht es nicht sehr viel anders aus: Jedem Beteiligten steht in jeder Kampfrunde eine Attacke und eine Parade zu. Sollte also einmal der Fall eintreten, dass ein Held sich mit zwei Gegnern herumschlagen muss, dann kann er jeweils nur einen der beiden

angreifen – und wenn beiden Gegnern die Attacke-Proben gelingen, dann kann er auch nur einen der Schläge parieren. Umgekehrt ist dies natürlich auch der Fall, wenn zwei Helden gleichzeitig einen der Banditen angreifen. Achten Sie im Verlauf des Kampfes darauf, dass in jeder Kampfrunde wirklich jeder einmal mit einer Attacke drangekommen ist, gleich ob Held oder Gegner.

Natürlich können alle Beteiligten auch andere Dinge tun als kämpfen. Angefangen von Davonlaufen bis hin zum Fesseln eines besieigten Gegners oder dem Hervorholen weiterer Ausrüstungsteile aus dem Rucksack ist alles möglich. Wie lange solche Aktivitäten jeweils dauern, müssen Sie selbst abschätzen. Bedenken Sie, dass eine Kampfrunde nur 3 Sekunden dauert. Selbst einem geschickten Helden wird es aber kaum gelingen, in weniger als 20 Sekunden seinen Rucksack abzusetzen, zu öffnen und einen gesuchten Gegenstand daraus hervorzuholen. In dieser Zeit können die anderen also insgesamt sieben Mal angreifen, bis er wieder in das Geschehen eingreift.

FERNKAMPF

Natürlich werden die Helden nun auch ihre Bögen, Armbrüste und Wurfaffen benutzen wollen, und der Kampf gegen die

Orks ist auch hervorragend geeignet dazu – vor allem bei einem Angriff aus dem Hinterhalt.

Die Probe für eine Fernkampfwaffe läuft zunächst einmal genauso ab wie bei einer Nahkampfwaffe, also zum Beispiel einem Schwert: Der Kämpfer hat einen Attacke-Wert, der auf dem Talentbogen bei der entsprechenden Waffe eingetragen ist. Allerdings gibt es bei Fernkampfangriffen noch verschiedene Faktoren, die den Wurf schwerer oder leichter machen: die Größe des Ziels, die Entfernung und ob es sich bewegt oder

nicht (schließlich ist es nicht schwer, aus zwei Meter

Entfernung ein Scheunentor zu treffen, aus 100 Meter das Auge eines hoppelnden Hases hingegen schon ...).

Wie bei den erschwerten oder erleichterten Eigenschafts-Proben werden die Erschwerisse oder Erleichterungen zuerst mit dem Attacke-Wert verrechnet, bevor die Zahl mit dem Würfelwurf verglichen wird und sich dadurch entscheidet, ob der Schuss oder Wurf getroffen hat. Um wieviel ein Schuss erschwert ist, können Sie der Tabelle auf der nächsten Seite entnehmen.

Wenn der Angriff gelingt, hat der Gegner keine Möglichkeit zu parieren, der Angreifer kann sofort den Schaden auswürfeln.

Allerdings kann mit einer Fernkampfwaffe auch nicht pariert werden. Wenn also ein Feind direkt vor einem steht, sollte der Held sich sehr genau überlegen, ob er schießt oder nicht lieber eine Nahkampfwaffe zieht. Denn ohne entsprechende Waffe kann er einen gegnerischen Angriff nicht parieren, sondern allerhöchstens versuchen, ihm auszuweichen.



AUSWEICHEN

In manchen Fällen kann es geschickter sein, einem Angriff auszuweichen, als diesen zu parieren. Zum Beispiel, wenn man selbst gerade keine Waffe in der Hand hält. Ausweichen bedeutet, dass der Held von seinem Gegner wegspringt, sich duckt oder dergleichen. Eine solche Bewegung ist aber derart aufwendig, dass er auf seine nächste eigene Aktion verzichtet – egal, ob es eine Attacke, ein Fernkampfangriff oder irgendetwas anderes gewesen wäre.

MODIFIKATIONEN FÜR FERNKAMPFANGRIFFE

Winziges Ziel (Münze, Maus usw.):	+8
Sehr kleines Ziel (Schlange, Rabe usw.):	+6
Kleines Ziel (Wolf, Reh usw.):	+4
Mittelgroßes Ziel (Ork, Mensch usw.):	+2
Großes Ziel (Pferd, Troll usw.):	+/-0
Sehr großes Ziel (Scheunentor, Drache usw.):	-2
Ziel bewegt sich:	+2
Ziel ist in teilweiser Deckung:	+2
Ziel ist sehr nah*:	-2
Ziel ist nah*:	+/-0
Ziel ist in mittlerer Entfernung*:	+4
Ziel ist weit entfernt*:	+8
Ziel ist extrem weit entfernt*:	+12

*) Was als 'nah' oder 'weit' gilt, hängt von der jeweiligen Waffe ab und steht auf dem Heldenbogen.

SCHIESSEN INS KAMPFGEWÜHL

Sobald die Helden und ihre Gegner sich erst einmal im Nahkampf befinden, ist es sehr riskant, in dieses Getümmel hineinzuschießen. Denn bei jedem Kampf ist so viel Bewegung, dass jeder Schuss, der nicht genau trifft, eventuell den Gegner des anvisierten Zieles erwischt – also vermutlich einen Gefährten des Schützen.

In so einem Fall muss der Schütze erst einmal eine normale Probe auf seine Fernkampfatacke ablegen, und zwar mit allen Modifikatoren, die für diesen Fall gelten. Wenn er trifft, ist alles bestens und er kann den Schaden auswürfeln – schießt er aber vorbei, dann muss er eine zweite Probe ablegen, und zwar mit den gleichen Modifikationen. Wenn diese nun gelingt, dann hat er den Kampfgegner seines Zieles getroffen. Wenn mehr als zwei Personen auf engstem Raum miteinander kämpfen (also zum Beispiel ein Held gegen zwei Gegner nicht), dann wird im Falle eines Fehltreffers zufällig ausgewürfelt, wen es denn nun wirklich erwischt hat.

DAS EINGREIFEN DES KOBOLDS

Eigentlich will der Kobold sich nicht in den Kampf einmischen. Wenn Menschen untereinander solche abstoßenden Dinge tun, dann beobachtet er das am liebsten angewidert aus sicherer Entfernung. Erst, wenn der Kampf zu Ende ist, kommt er vorsichtig näher.

Sollte sich aber zwischendurch das Würfelglück allzu sehr gegen die Helden verschwören und zum Beispiel ein Held in arge Bedrängnis kommen, ohne dass ein anderer ihm zu Hilfe kommen kann, dann können Sie den Kobold wieder dazu verwenden, das Schlimmste zu vermeiden. Dabei wird er niemals direkt in den Kampf eingreifen, sondern wieder nur über seine Magie die Gegner austricksen.

ANDERE AKTIONEN

Den Helden wird kaum Zeit bleiben, irgendwelche ausgeklügelten Fallen zu bauen. Dennoch könnten Ihre Spieler gute Ideen haben, wie sie ihre Gegner wenigstens vor dem Kampf schwächen können. Wenn die Helden also etwas planen, das Ihnen sinnvoll erscheint, dann müssen Sie entscheiden, was dabei herauskommt und welchen Schaden die Räuber davontragen. Denken Sie immer daran: Sie sind der Schiedsrichter, und Ihre Entscheidung gilt.

STEINSCHLAG

Auch in sehr kurzer Zeit können die Helden einige Steine auf einen großen Felsen tragen, sich dann dort verbergen und die Gegner mit den Steinen bewerfen oder sogar einen kleinen Steinschlag auslösen, wenn diese sich am Fuß des Felsens entlang bewegen.

Wollen die Helden mit einzelnen großen Steinen werfen, so müssen sie jeweils eine Probe auf ihr *Wurfmesser*-Talent ablegen – weil Steine aber nicht so gut zum Werfen geeignet sind, müssen sie vorher zwei Punkte von ihrem *Angriff*-Wert abziehen. Außerdem gilt eine Entfernung bis zu einem Meter als sehr nah, bis zu drei Metern als nah, bis zu 6 Metern als mittel und bis zu 12 Metern als weit. Weiter kann ein so großer Stein nicht sinnvoll geworfen werden. Die Entfernung zählt

TIPP: DEN KAMPF UMGEHEN

Bei Rollenspiel-Abenteuern ist es ähnlich wie in Abenteuer-Filmen: Meist enden sie in einem großen Finale mit dem abschließenden Kampf gegen den Hauptgegner. Ein Film, in dem es den Hauptpersonen gelingt, diesem Kampf auszuweichen, dem würde etwas fehlen. Daher empfehlen wir Ihnen, dass Sie es nicht zulassen, dass die Helden Stomars Bande wirklich entgehen, sondern es spätestens nach einer spannenden Verfolgungsjagd doch zu dem Endkampf kommen zu lassen.

Aber zwingen Sie es nicht mit aller Gewalt herbei: Wenn Ihre Spieler wirklich clever vorgehen und gute Ideen haben, dann belohnen Sie das mit einem Erfolg. Auch wenn dann der Triumph eines erfolgreichen Kampfes ausbleibt, haben die Spieler doch das befriedigende Gefühl, ihre Gegner besiegt zu haben: eben nicht durch Kampfkraft, sondern durch kluges Vorgehen.

Und das ist das Ziel des Abenteuers: dass Ihre Spieler am Ende mit sich und dem Ausgang des Abenteuers zufrieden sind.

Auch wenn Ihre Helden schon deutlich geschwächt sind, weil sie schon ein paar Kämpfe hinter sich haben, müssen Sie es nicht unbedingt auf einen weiteren Kampf ankommen lassen. Dann hängt es davon ab, wie Ihre Spieler dazu stehen. Geben Sie ihnen das, worauf sie Lust haben.

aber nur im waagerechten Sinn – wer einen Stein einfach nur fallen lässt, kann die Probe als 'sehr nah' ablegen. Jeder Treffer mit einem großen Stein verursacht 1W6+1 Punkte Schaden. Pro Kampfrunde kann ein Stein geworfen werden, und in der ersten Kampfrunde sind die Gegner viel zu überrascht, um etwas tun zu können. Ab der zweiten Runde steht ihnen aber eine Probe auf *Ausweichen* zu (nehmen Sie dafür ihren Parade-Wert), bei deren Gelingen sie hinter einen Felsen oder sonstwo in Deckung gesprungen sind und ab dann nicht mehr getroffen werden können.

Wenn die Helden aber gleich eine ganze Lawine auf die Gegner niederregnen lassen wollen, dann ist nur ein Held dafür verantwortlich, wie gut der Treffer ist. Er bestimmt, in welchem Augenblick die Steine losgelassen werden – in diesem Fall entscheidet also ein Intuitions-Probieren. Wenn sie gelingt, wird wenigstens ein Gegner voll erwischt: Er erhält 3W6+4 Schadenspunkte, und wenn jemand direkt vor und/oder hinter ihm geht, dann erwischt es diese Person(en) auch noch mit jeweils 1W+4 Punkten. Bei einer misslungenen Intuitionsprobe wird der Schaden für alle Getroffenen halbiert (bevor der Rüstungsschutz abgezogen wird).

Die Gegner können versuchen, einem solchen Steinschlag auszuweichen, indem sie eine Probe auf ihren halben Parade-Wert ablegen. Gelingt sie, dann ist der Schaden noch einmal jeweils halbiert.

ÜBERRASCHUNG

Wenn die Helden sich in einen Hinterhalt legen wollen, um die Gegner zu überraschen, dann lassen Sie sich beschreiben, was für eine Stelle sie sich dafür aussuchen und wie sie es genau anstellen. Geeignete Orte gibt es hier genug, denn neben dichten Farnfeldern, in die man sich hincinlegen kann, sind auch genügend Gebüsche und vor allem größere Felsformationen vorhanden.

Dennoch ist es auch hier angebracht, von allen Helden eine

Probe auf das Talent *Sich Verstecken* zu verlangen, um zu überprüfen, wer sich wirklich gut verbergen kann. Da die Voraussetzungen aber sehr gut sind und die Verfolger auch nicht mit einem Hinterhalt rechnen, können Sie diese Probe für manche Helden erleichtern: Für Helden, die aus der Position der Gegner nicht zu sehen sind (zum Beispiel weil sie vollständig in brusthohem Farn liegen), ist es eine Probe –8. Für einen Held, der sich nicht in vollständiger Deckung und auch nur wenige Meter von den Verfolgern entfernt befindet, ist es eine normale Probe. Zwischen diesen beiden Eckpunkten können Sie einschätzen, für wie gut Sie die Verstecke der einzelnen Helden halten.

Wenn einem Held die Probe misslingt, müssen Sie entscheiden, ob die Orks sofort aufmerksam werden, oder ob sie ein zufällig entstandenes Geräusch nicht weiter beachten. Setzen aber wenigstens zwei Helden ihre Proben in den Sand, dann sind die Orks vorgewarnt.

Wenn den Helden die Überraschung gelingt, dann hat das zwei Folgen: Erstens können die Gegner in der ersten Runde auf keinerlei Aktionen reagieren, also auch nicht ausweichen oder ihre Waffen ziehen. In der zweiten Kampfrunde haben sie dann endlich begriffen, was eigentlich los ist – und müssen nun eine Mut-Probieren ablegen (ihr MU-Wert ist 11; ihr Anführer ist mit MU 15 auf jeden Fall mutig genug, um sich den Helden entgegenzustellen). Wenn diese gelingt, dann ziehen sie ihre Waffen (wofür sie noch einmal auf ihren Angriff in dieser Runde verzichten müssen); andernfalls suchen sie ihr Heil in der Flucht.

Dann wird der Anführer allerdings anfangen, herumzubrüllen und seine Leute zu Disziplin rufen. Das bringt die Orks in arge Gewissensnöte, denn eigentlich haben sie die Hosen gestrichen voll – aber ihren Anführer fürchten sie noch mehr als jeden Feind ...

Machen Sie also für alle geflohenen Gegner in jeder weiteren Runde eine weitere Mut-Probieren, und erst, wenn eine solche gelungen ist, greift dieser Gegner wieder ein.

DER AUSGANG DES KAMPFES

Bei aller Angst vor ihrem Anführer sind die Orks doch nicht lebensmüde. Sobald einer von ihnen die Hälfte seiner Lebenspunkte eingebüßt hat, wird er versuchen zu fliehen. Und wenn sich irgendwann herausstellt, dass noch etwa doppelt so viele Helden kämpfen wie Angreifer, ist das für die verbleibenden auf jeden Fall auch ein Grund, sich zu verdrücken.

Der Einzige, der auf jeden Fall bleibt, ist der Anführer, der genau weiß, dass ihn die Bande nach diesem Fehlschlag nicht mehr akzeptieren und vermutlich bei nächster Gelegenheit erschlagen wird. Er wird bis zuletzt weiterkämpfen, und im Zweifelsfall auch bis zum eigenen Tod. Wenn es aber vorher zu einer Situation kommt, in der es ihm klar sein muss, dass er verloren hat, und einer der Helden ihm anbietet, er solle sich ergeben, dann wird er die Waffen strecken und sich fesseln lassen.

NACH DEM KAMPF

Das Erste, was die Helden nach dem Kampf tun sollen, ist, ihre Wunden zu versorgen, denn ist es kaum anzunehmen, dass sie das Gefecht alle völlig unbeschadet überstanden haben.

Die Regeln zur Wundversorgung finden Sie auf S. 25. Aber selbst ein Held, dessen Wunden versorgt sind, ist eventuell nicht mehr in der Lage, weiterzugehen. Wenn also ein Held nur noch 5 Punkte oder gar weniger hat, dann sollte hier mit Magie geholfen werden (und wieder steht der Kobold notfalls zu Verfügung).

Ein weitere Idee wäre es, die getöteten Gegner zu begraben, wenn denn wirklich welche gestorben sind. Wer skrupellos genug ist, kann die Leichen vorher auch noch ausplündern, wird aber außer den Waffen keine interessanten Gegenstände finden.

TIPP: HELDEN TOD

Wir möchten Ihnen davon abraten, einen Helden im Kampf sterben zu lassen. Das hinterlässt einen unbefriedigenden Eindruck beim Spieler und kann ihm vielleicht den Spaß am ganzen Spiel verderben. Schließlich hat er mit diesem Helden ja schon einiges erlebt und sich ein wenig an ihn gewöhnt. Wenn also ein Spieler Pech beim Würfeln hat und dadurch in Todesgefahr gerät, dann helfen Sie ein wenig nach: Entweder Sie lassen den Gegner ein paar Mal daneben schlagen (dafür ist es von Vorteil, die Attacken der Orks und ihres Anführers verdeckt zu würfeln), oder der Ork merkt, dass der Held fast wehrlos ist und wendet sich einem gefährlicheren Gegner zu – und notfalls greift wieder einmal die 'Herrin des Waldes' ein.

Wenn ein Spieler die Todesgefahr selbst verursacht – zum Beispiel wenn er schon schwer verletzt einen überlegenen Gegner angreift –, dann brauchen Sie nicht so gnädig zu sein ...

DER GEFANGENE

Möglicherweise wollen die Helden den Gefangenen noch verhören. Er ist beim Antworten sehr kurz angebunden, wird aber nach und nach erzählen, wer er ist. (Sie finden diese Informationen auf S. 42.) Sobald ihm die Helden aber zuhören, versucht er, das Gespräch auf ein anderes Thema zu lenken:

"He, Leute, ihr seid doch ganz schön gewieft, oder? Klar, müsst ihr doch sein, so wie ihr uns in die Falle gelockt habt. Jetzt überlegt euch doch mal: Was habt ihr davon, wenn ihr mich jetzt der Stadtgarde übergebt? Ja, klar, sie bedanken sich bei euch, vielleicht kriegt ihr auch noch 'ne Belobigung. Davon könnt ihr euch aber nichts kaufen. Hört mal her, ich wüßte da was Besseres: Wie ihr euch denken könnt,

bin ich als Anführer einer Bande nicht gerade arm. Ich könnte euch bezahlen, könnte euch verdammt viel Geld geben. Wenn ihr mich dafür freilasst. Ich verziehe mich hier aus der Gegend, wir begegnen uns nie wieder und alles ist vergessen. Niemand erfährt, dass ihr mir jemals begegnet seid, deswegen bekommt ihr auch keine dummen Fragen gestellt. Überhaupt kein Problem. Ihr müsst doch zugeben, es wäre doch geradezu dumm, wenn ihr da nicht mitspielt!"

Lassen Sie die Spieler ruhig miteinander diskutieren, was sie von diesem Vorschlag halten. Versuchen Sie in der Rolle von Stomar, den Helden Honig ums Maul zu schmieren – vor allem natürlich solchen Charakteren, bei denen sich Stomar einen Erfolg ausrechnet. Dennoch ist es wichtig, dass Sie den Mann möglichst unsympathisch darstellen. Er ist ein schleimiger, skrupelloser Verbrecher – und das sollten die Helden auch merken.

In Wirklichkeit hat er auch gar kein Geld, das er den Helden geben könnte. Die ganze Sache ist nur eine Finte, mit der er sein Leben retten will.

Wenn die Helden auf sein Angebot eingehen, führt er sie in den einsturzgefährdeten Stall (s. S. 24) und drängt dort darauf, dass ihm die Fesseln abgenommen werden. Dann versucht er, einen Balken umzutreten, der große Teile des Daches hält, woraufhin fast die gesamte Dachkonstruktion in sich zusammenstürzt. Stomar selbst ist darauf gefasst, aber alle Helden in seiner Umgebung müssen versuchen, sich mit einem Ausweichen-Wurf in Sicherheit zu bringen. Jeder Anwesende (außer Stomar) erhält 1W6+1 Punkte Schaden (minus Rüstungsschutz), und wem die Ausweichen-Probe nicht gelungen ist, der ist unter einem Balken eingeklemmt und muss sich mit einer Körperkraft-Probe befreien, bevor er dem türmenden Stomar folgen kann (es ist eine KK-Probe pro Kampfrunde möglich).

Wenn Stomar nicht aufgehalten wird, flüchtet er in den Wald und versteckt sich dort, kann aber mit einer gelungenen *Fährtsuchen*-Probe wieder aufgespürt werden. Gelingt die Probe nicht, dann bleibt er verschwunden. In diesem Fall haben sich die Helden einen Feind gemacht, der ihnen irgendwann in einem späteren Abenteuer noch einmal in die Quere kommen kann.

HEIMREISE

Nach dem Kampf kann nun wirklich die Heimreise beginnen. Wieder einmal stellt sich die Frage nach der Uhrzeit und der Notwendigkeit einer Übernachtung. Aber immerhin sind jetzt wohl keine Räuber mehr zu befürchten, sodass die Helden bedenkenlos auch in dem alten Gutshof schlafen können, was sicherlich das Bequemste und Sicherste wäre. (Einzelheiten zu den unterschiedlichen Übernachtungsmöglichkeiten finden

Sie auf der Seite 33.) Ansonsten sind in diesem Abenteuer für den Verlauf der Rückreise keine weiteren Vorfälle geplant. Wenn Sie nicht selbst noch eine gute Idee haben (oder vielleicht als Stomar noch weiterhin versuchen wollen, auf die Helden einzureden), dann können Sie guten Gewissens die nächste Zeit überspringen und mit der Ankunft in Honingen weitermachen.

ZURÜCK IN HONINGEN

Wenn die Helden nachts an den Stadttoren ankommen, stehen sie vor verschlossenen Türen. Und die Wache lässt sich nicht ohne einen dringenden Grund dazu bewegen, die Tore mitten in der Nacht für ein paar dahergelaufene Fremde zu öffnen. Allerdings werden schwere Verletzungen der Helden oder ein gefangener Verbrecher durchaus als dringender Grund anerkannt. In diesem Fall werden die Helden auf dem kürzesten Weg zu einem Hauptmann der Wache gebracht, der sie erst einmal verhört.

Tagsüber ist es eigentlich kein Problem, die Stadt zu betreten – es sei denn, die Helden sehen blutüberströmt aus oder haben einen Gefangenen dabei. Dann werden sie von der Stadtwache aufgehalten und wiederum zu einem Hauptmann gebracht. Wenn sie aber unauffällig sind, dann stehen sie schließlich wieder in Honingen. Jetzt können sie entweder zur Wache gehen, um Bericht zu erstatten (und wieder landen sie beim Hauptmann), oder einen Tempel aufsuchen.

HAUPTMANN ALRIK VON BIPSVÖCKEL

Ihr werdet in ein recht karg eingerichtetes Büro geführt. Hinter einem wuchtigen, aber fast leeren Schreibtisch sitzt ein grobschlächtiger Mann in der Uniform eines Hauptmannes. Neben dem Tisch steht ein Schreiber an einem Pult und tunkt nun seine Feder in ein Tintenfasschen, um alles, was ihr sagt, mitzuprotokollieren. Der Gardist, der euch hergebracht hat, erstattet kurz Bericht und bleibt dann wartend neben der Tür stehen.

Der Hauptmann kommt hinter seinem Schreibtisch hervor und mustert euch einen nach dem anderen. Er scheint nur darauf zu lauern, irgendetwas zu finden, weswegen er euch in den nächsten Kerker werfen könnte.

Beginnen Sie nun, die Helden zu verhören. Sprechen Sie nur in militärisch knappen Sätzen, und blicken Sie Ihren Spielern dabei streng ins Gesicht. Der Hauptmann ist an allem interessiert, was irgendwie nach Gesetzesbruch aussieht. Wenn die Sprache dabei auf die Orkbande kommt, dann will er natürlich alle Details wissen: woher die Helden von dem Gehört wussten, wie viele Orks dort waren, ob die Bande nicht irgendwelche Beute in ihrem Versteck hatte, etc.

Die Geschichte von dem Geist, der die Helden ausgeschickt hat, findet er zwar recht unglaubwürdig, gibt sich aber damit zufrieden. Wenn die Helden zugeben, bei den Orks Wertgegenstände gefunden zu haben, dann will er sie haben: Schließlich handelt es sich um das Eigentum anderer Leute, die es auch wieder zurückbekommen sollten. (Dass es sehr unwahrscheinlich ist, dass die ehemaligen Besitzer herausgefunden werden, und die Beutestücke damit höchstwahrscheinlich der Stadtkasse einverleibt werden, steht auf einem ganz anderen Blatt.) Warum die Helden sich mit den Orks angelegt haben, statt die Angelegenheit der Garde zu überlassen, mag er nicht einsehen. Aber schließlich gibt er zu, dass die Helden sich durchaus verdient gemacht haben und er dies auch in seinem Bericht vermerken wird.

Auf Stomar ist eine Belohnung ausgesetzt, und wenn die Helden ihn mitgebracht haben, werden ihnen nun 20 Gold-

dukaten ausgezahlt. Vor allem werden ihre Namen aber vermerkt – möglicherweise werden irgendwann einmal wieder ein paar fähige Zivilisten für irgendeine Aufgabe gesucht, für die gerade keine Gardisten zur Verfügung stehen ...

Nach einem längeren Verhör werden die Helden dann entlassen (es sein denn, sie haben sich irgendetwas zuschulden kommen lassen).

TEMPEL

In Honingen gibt es keinen Tempel des Gottes Efferd. Aber immerhin hat der Geist auch nicht gesagt, dass die Helden die Börse des Priesters in einem Gotteshaus Efferds abgeben müssen, es war immer nur die Rede von "einem Tempel". Sechs unterschiedliche Tempel stehen zur Auswahl: Praios-, Rondra-, Hesinde-, Travia-, Boron- und Phex-Tempel. Sobald die Helden einen dieser Tempel betreten und sich ein wenig umschaun, kommt ihnen ein Geweihter der jeweiligen Gottheit entgegen und fragt sie nach ihrem Begehrt. Er wird sich anhören, was sie zu sagen haben, und sie dann zum Altar bringen: "Dann erfüllt nun Euer Versprechen."

Sobald ein Held die Börse auf den Altar gelegt hat, hören alle wie aus weiter Ferne eine Stimme, die ihnen zuraunt: "Ich danke euch – nun kann ich endlich ruhen!"

Damit ist auch dieses Abenteuer und gleichzeitig die Geschichte um den traurigen Geist abgeschlossen.

DIE 12 GÖTTER AVENTURIENS

Im größten Teil Aventuriens beten die Menschen ein Pantheon aus zwölf Göttern an:

Praios, den Götterfürsten, Gott der Sonne, des Gesetzes, der Ordnung und des Adels
Rondra, Göttin von Kampf, Ritterlichkeit und Gewitter

Efferd, Herr des Wassers und des Windes
Travia, Herrin des Herdfeuers und der Gastfreundschaft

Boron, Gott über Tod, Schlaf und Vergessen
Hesinde, Göttin der Wissenschaft, Kunst und Magie
Firun, der eisige Herr von Frost, Winter und Jagd
Tsa, Herrin von Anfang, Veränderung und Geburt
Phex, Gott der Nacht, des Handels und der Diebe
Peraine, Hüterin von Ackerbau und Heilkunst
Ingerimm, der göttliche Schmied, Herr allen Handwerks

Rahja, die Göttin der Ekstase, Herrin über Rausch und körperliche Liebe

Bemerkenswert ist vor allem, dass die Götter in Aventurien existieren und mitunter auch direkt in das Leben der Aventurier eingreifen – unter anderem durch das wundersame Wirken ihrer Priester, der so genannten 'Geweihten'.

DIEBSTAHL

Sollten die Helden die Börse des Efferdor für sich behalten wollen oder auch nur einen Gegenstand aus ihr herausnehmen, bevor sie sie abliefern, kommt es natürlich nicht zu der geisterhaften Stimme, die sich bei den Helden bedankt. Warten Sie in diesem Fall bis zum nächsten Abenteuer, und präsentieren Sie den oder dem schuldigen Helden dann die Rechnung: Auf jeder seiner folgenden Reisen wird er von ständigem Regenwetter heimgesucht, und alles, was irgendwie mit Wasser zu tun hat, ist wie verhext: Sobald er ein Boot oder Schiff betritt, behindern überraschende Strömungen sein Fortkommen, der Wellengang ist höher als sonst und lässt das Fahrzeug bedrohlich schwanken oder schlingern, gefangener Fisch verdirbt, bevor er verzehrt werden kann, Wassereimer kippen 'zufällig' um und durchnässen seine Kleidung, und so

weiter. Sollte der Held sogar versuchen zu schwimmen, wickeln sich Wasserpflanzen um seine Beine und lassen ihn kaum vorankommen – und wenn es gefährliche Tiere in diesem Gewässer gibt, dann wird er zu ihrer bevorzugten Beute.

Gestalten Sie diese Vorfälle so, dass jeder Einzelne von ihnen reiner Zufall sein könnte. In ihrer Häufung sind sie aber ein deutliches Zeichen für einen Fluch, den die Helden sich zugezogen haben.

Erst, wenn sie die Geldbörse samt Inhalt doch noch abliefern, ist der Fluch gebrochen. Sollte dies nicht mehr möglich sein, dann muss der Held dem Gott Efferd schon einen besonderen Gefallen tun, um den Fluch loszuwerden. (Es wäre z.B. möglich, eine gefährliche Aufgabe für die Efferd-Kirche erfüllen oder eine Geldspende von mindestens dem dreifachen Wert der gestohlenen Gegenstände zu entrichten.)

DAS ENDE DES ABENTEUERS

Zum vierten Mal können die Helden nun Abenteuerpunkte bekommen.

Für die Teilnahme an diesem Abenteuer gibt es **30 AP**.

Wenn die Helden sich durch besonders einfallsreiche Ideen im Kampf gegen die verfolgenden Orks ausgezeichnet

haben, können Sie dies mit bis zu **15 weiteren AP** honorieren. Haben sie den Beutel bei einem Tempel abgeliefert und damit alle Aufgaben des Geistes erfüllt, können sie sich zusätzliche **15 AP** gutschreiben.

PACHWORT

Natürlich hoffen wir, dass Sie viel Spaß hatten mit diesem ersten Einblick in die Welt der Rollenspiele. Aber wir können Ihnen eines versichern: Mehr als ein erster, flüchtiger Eindruck ist es wirklich nicht gewesen. Auf Sie und Ihre Spieler wartet eine ganze Welt voller unterschiedlichster Abenteuer, voller Gefahren, Wunder und Phantastik.

Anhand der Abenteuerpunkte, die Ihre Helden schon jetzt angesammelt haben, können Sie ihre Werte verbessern und steigern, und so werden sie nach und nach zu immer fähigeren Recken, die sich Ruhm und Ehre verdienen.

Aber vielleicht wollen Sie ja auch einmal einen anderen Helden ausprobieren. Im Regelheft finden Sie die Möglichkeit, einen Helden nach Ihren eigenen Vorstellungen zu erstellen.

Im Verlauf der vorliegenden vier Abenteuer um Efferdors Fluch haben Sie bereits einige Regeln und Spielmechanismen kennen gelernt, aber nun ist es an der Zeit, sich in das Regelbuch zu vertiefen. Dort finden Sie zum Beispiel mannigfaltige Anregungen dazu, was man mit den Abenteuerpunkten machen kann.

Und dann steht auch schon dem nächsten Abenteuer nichts mehr im Wege ...



AUF LEBEN UND TOD

EIN SOLOABENTEUER FÜR EINEN EINSTEIGER-HELDEN VON RALF HLAWATZSCH

Sie haben genug gelesen und wollen nun endlich die Würfel rollen und die abenteuerliche, phantastische Welt Aventuriens erleben? Oder aber, Sie möchten sich zwischendrin, bevor Sie sich weiter mit den Feinheiten des Regelwerks befassen, erst einmal einen ersten hautnahen Vorgeschmack auf die Spielwelt gönnen? Sie haben sich nach den Regeln einen Helden gebastelt, aber bevor Sie damit ins Gruppenabenteuer einsteigen, möchten Sie Ihren Charakter erst einmal näher kennenlernen? Sie würde vielleicht sogar gerne bei Ihrem ersten Gruppenabenteuer die Rolle des Meisters übernehmen, möchten sich aber zunächst selbst damit vertraut machen, was einen Helden in Aventurien so alles erwartet?

Kein Problem, hier haben wir Vorsorge getroffen. In dem vorliegenden Solo-Abenteuer führen Sie einen frischgebackenen Helden durch die ersten abenteuerlichen Begebenheiten seiner (hoffentlich langen) Karriere. Sie lernen gemeinsam mit ihm diese gleichsam fremde wie faszinierende Welt kennen, die sein Zuhause ist.

Wir empfehlen dabei, dass Sie zunächst einfach einen der Archetypen aussuchen, die dieser Publikation beiliegen. Lassen Sie sich bei Ihrer Auswahl nicht von den Zahlen und Werten auf den Archetypen-Blättern irritieren – die sind vorerst unwichtig und kommen erst später ins Spiel. Ausschlaggebend sollte vielmehr die Art des Helden sein: Überlegen Sie sich, welche Typen Ihnen in Büchern oder Filmen am besten gefallen. Wer gerne einen kampfgewandten und kräftigen Helden spielt, sollte beispielsweise den Krieger Rondrian Sturmfels übernehmen. Wer lieber einen etwas dubiosen Menschen mit flinker Zunge und noch flinkerem Fingern mag, dem sei die Einbrecherin Daria Termeli ans Herz gelegt. (Natürlich können Sie bei jedem der Archetypen entscheiden, ob Sie ihn als männliche oder weibliche Figur spielen möchten – im Falle einer 'Geschlechtsumwandlung' müssen Sie lediglich den Vornamen ändern: also beispielsweise Rondriane Sturmfels oder Darion Termeli.)

Um das Soloabenteuer spielen zu können, brauchen Sie die Regeln vorher **nicht** gelesen zu haben. Alles, was Sie wissen müssen, ist an den entsprechenden Stellen selbst erklärt – Sie können also die ganzen Abenteuer spielen, ohne auch nur ein einziges Mal in das Regelheft hineingeschaut zu haben.

WIE SPIELT MAN EIGENTLICH EIN SOLOABENTEUER?

Wie der Name schon sagt, spielen Sie das Soloabenteuer alleine. Sie lesen sich die Vorgeschichte und dem ersten Abschnitt durch. An dessen Ende bieten wir Ihnen mehrere Möglichkeiten an, zu handeln. Sie entscheiden sich für eine davon und lesen bei dem angegebenen Abschnitt weiter, und so fort. Bisweilen verlangen wir – wie auch im Gruppenspiel – Proben von Ihnen, die über Erfolg oder Misserfolg einer Aktion entscheiden. (Wenn Ihnen der Begriff 'Probe' jetzt nichts sagt, keine Sorge: Auch dieser Regelbegriff wird an Ort und Stelle erklärt werden.)

Wenn Sie sich einmal für einen Weg entschieden haben, dann hat der Held ihn auch eingeschlagen. Wieder einige Abschnitte zurückzugehen, nachdem man festgestellt hat, dass man den falschen Weg ausgewählt hat, ist nicht erlaubt. Dennoch ist es sinnvoll, sich die Nummern der einzelnen Abschnitte, die man durchlaufen hat, zu notieren, für den Fall, dass man durcheinander kommt, oder um später bereits erhaltene Informationen noch einmal nachschlagen zu können. Ob Sie schummeln oder nicht, kann niemand kontrollieren, es gilt jedoch als Ehrensache, sich stets und ständig an die Regeln zu halten – selbst wenn dann der Held sterben würde, was in einem Soloabenteuer auch passieren kann.

Doch nun genug der langen Rede. Ab geht's ins Abenteuer, beginnen Sie einfach mit der ...

Eigentlich haben Sie es gar nicht schlecht getroffen. Ihre Eltern sind nicht reich, aber auch nicht arm; sie sind freie Bauern in dem kleinen albernischen Dorf Seshwick, das etwa eine Tagesreise südwestlich von Honingen an der Straße nach Havena liegt. Zwar sind Sie das zweitgeborene Kind, doch außer Ihrem großen Bruder, der einmal den Hof erben wird, haben Sie keine Geschwister, sodass man ein wenig Geld sparen und Ihnen damit eine Ausbildung ermöglichen konnte. Also haben Sie irgendwann Ihre Siebensachen gepackt und sind fortgezogen, um ein Handwerk zu erlernen oder um an der Krieger- oder gar Magierakademie zu studieren. Nun haben Sie die Freisprechung Ihres Lehrmeisters oder den Kriegerbrief in der Tasche bzw. das Siegel Ihrer Magierakademie in der Hand. Um sich ein wenig feiern zu lassen, besuchen Sie Vater, Mutter und Bruder, die Ihnen natürlich aufs Herzlichste gratulieren. Es wird ein rauschendes Fest für das ganze Dorf gegeben, und vor lauter Wein und Bier wissen Sie nicht mehr, wer Sie an diesem Abend in das Bett gebracht hat, in dem Sie am nächsten Morgen aufgewacht sind. Mit der Zeit kehrt wieder der Alltag ein, die Heumahd steht an. Während Ihre Eltern, Ihr Bruder und der Knecht das Heu machen, müssen Sie die Ziegenherde zu hüten, die auf den Wiesen nahe der Reichsstraße von Havena über Honingen nach Gareth weidet. Keine schwere Arbeit, zumal die Sonne lacht und die Welt nach Sommer duftet. So liegen Sie im Gras, kauen an einem Halm herum, lassen die Gedanken treiben und freuen sich an dem geruhsamen Tag. Doch wie so oft, kommt es anders, als man denkt. Was passiert, erfahren Sie im Abschnitt 1.

I

Nun, mit im Grase liegen, träumen und Halme kauen alleine ist es nicht getan, ab und zu müssen Sie schon nach der Herde schauen und auch dem einen oder anderen Tier den Ausflug ausreden, auf den es sich gerade begeben wollte. Bei einer solchen Gelegenheit sehen Sie auf der Reichsstraße einen Reiter des Weges kommen. Er scheint zu schlafen; der Körper ist zusammengesunken, der Kopf hängt auf der Brust und schwingt mit dem langsamen Schritt des Pferdes hin und her. Wenn Sie der Reiter nicht weiter interessiert, lesen Sie 43. Falls Sie dem Fremden etwas zurufen möchten, können Sie dies bei 18 tun.

Möchten Sie zum Reiter hingehen, dann machen Sie sich bitte rasch auf zum Abschnitt 62.

2

Die fünf verschwinden in einem großen Gemeinschaftszimmer, nach kurzer Zeit kommt die Frau alleine wieder heraus. Zum Glück steht hier ein Fass im Flur, hinter dem Sie sich geschwind verbergen können. Die Frau geht durch die Schankstube nach draußen.

Sie folgen ihr. (22)

Oder legen Sie sich im Schlafsaal zu Ruhe? (14)

3

Eigentlich wollten Sie im Gasthaus *Zur gut geschmierten Achse* übernachten. Solche Herbergen finden sich in regelmäßigen Abständen längs der Reichsstraßen. Sie sind darauf ausgelegt, vielen Reisenden die Bäuche zu füllen und ein Nachtlager zu bieten. Dementsprechend einfach sind Ausstattung und Speisekarte. Abends gibt es Eintopf, morgens Brot und Käse, selten auch Wurst. Genächtigt wird auf Strohsäcken in großen Schlafsälen. Für Reisende, die es exklusiver mögen, hält man ein oder zwei kleinere Zimmer sowie ein etwas aufwändigeres Gericht bereit. Dem Gasthaus angegliedert sind ein großer Stall für die Tiere sowie ein weitläufiger Hof und oft auch eine offene Remise, wo Wagen und Kutschen abgestellt werden können.

Noch bevor die Herberge in Sicht kommt, hören Sie aufgeregte Rufe. Ein rötlicher Schein, der sich an den Abendwolken widerspiegelt, weckt Befürchtungen in Ihnen, die alsbald bestätigt werden: Das Gasthaus, genauer gesagt der Stall, brennt lichterloh. Männer und Frauen haben eine Eimerkette gebildet und es inzwischen wohl auch geschafft, das Feuer im Zaum zu halten.

Man berichtet Ihnen, dass das Feuer wohl von Räubern – fünf verhärmten, abgerissenen Schlagetots, angeführt von einer Frau – gelegt worden war, die in dem allgemeinen Durcheinander die Habe der Reisenden gestohlen haben. Wie dem auch sei, Ihre Pläne, hier eine geruhsame Nacht zu verbringen, haben sich soeben in Rauch aufgelöst. Sie müssen noch etwa zwei Stunden weiterreiten, bis die nächste Herberge kommt. Möchten Sie auf ihrem weiteren Weg Vorsicht walten lassen (57) oder haben Sie es dazu zu eilig (30)? Wer weiß, was von Ihrem rechtzeitigen Eintreffen in Honingen abhängt!

4

Mit einem letzten Seufzer haucht der Bote sein Leben aus. Bringen Sie ihn direkt in das Haus Ihrer Eltern? Dann lesen Sie bei 13 weiter. Falls Sie erst das Gepäck des Toten untersuchen wollen, um herauszufinden, in welcher Mission er unterwegs war, dann ist 20 der richtige Abschnitt für Sie.

5

Tja, dann wird Ihre Neugier wohl vorerst unbefriedigt bleiben. Aber möglicherweise müssen Sie nicht dumm sterben und finden unterwegs heraus, was es mit dem Schrieb auf sich hat. Weiter geht's bei 33.

6

Knack! Sie treten laut vernehmlich auf einen trockenen Ast, was die Räuber natürlich aufschreckt. Ihnen bleibt nur der rasche Rückzug, was im nächtlichen Wald nicht so einfach ist. Die Schurken, die sich hier auskennen, haben es da schon einfacher, und bald haben zwei davon Sie gestellt. Im Abschnitt 47 kommt es zum Kampf.

nicht wissen, was Sie nun tun müssen, dann lesen Sie den Abschnitt 71 und kehren dann wieder hierher zurück.

Vorsichtig heben Sie den Mann vom Pferd und entkleiden seinen Oberkörper. Die Wunde sieht schlimm aus. Sie zerreißen Ihr Hemd und legen mit den Fetzen und Streifen einen möglichst stabilen Verband an.

Ob Ihre Mühen von Erfolg gekrönt sind, hängt von einer Probe auf Ihre Eigenschaft Fingerfertigkeit ab. Gelingt diese Probe, lesen Sie weiter bei 54, anderenfalls müssen wir Sie an 29 verweisen.

Falls Sie nicht wissen, wie eine Eigenschaftsprobe funktioniert, lesen Sie dies im Abschnitt 68 nach und kehren dann hierher zurück.

8

Man verbindet Ihre Wunden, sammelt alles ein, was von Ihrer Habe noch übrig ist, und bringt Sie zur Herberge *Zum Sechsspänner*. Als Sie dort immer noch keine Ruhe geben und hartnäckig immer wieder etwas von einem Brief faseln, fragt man nach, was es mit dem Schreiben auf sich habe. Sie berichten kurz, was Sie erlebt haben, und bitten Ihre Retter inständig, doch einmal in Ihrer Tasche nachzusehen, ob der Brief noch da ist.

Zum Glück haben die Räuber das Schreiben tatsächlich zurückgelassen und man verspricht Ihnen, den Brief umgehend nach Honingen zu bringen.

Einige Tage später sind Sie soweit genesen, dass Sie wieder reisen können. Möchten Sie Ihren ursprünglichen Weg fortsetzen (66) oder nach Hause zurückkehren (58)?

9

Sie heften sich der Anführerin auf die Fersen, und es fällt Ihnen schwer, mit ihr Schritt zu halten. Die Räuberin kennt sich in diesem Wald aus und weicht behände den Bäumen aus, die plötzlich aus dem dunklen Nichts auftauchen, während Sie immer wieder mit Ästen zu kämpfen haben, die Ihnen ins Gesicht schlagen. Schließlich kommt es, wie es kommen musste: Sie betreten eine Lichtung, und die Frau ist fort. Da – ein leises Knacken lässt Sie herumfahren. Drei Schritt hinter Ihnen steht die Räuberin mit erhobener Waffe. Sie wollte Sie von hinten erschlagen, doch jetzt haben Sie Gelegenheit, blank zu ziehen und sich zu wehren. Es kommt zum Kampf auf Leben und Tod.

DIE ANFÜHRERIN

AT 7 PA 6 LeP 18 RS 1 TP 1W+3 (Säbel)

(Falls Ihnen die Abkürzungen nichts sagen, hier die Bedeutung: AT: Attacke, PA: Parade, LeP: Lebenspunkte, RS: Rüstungsschutz, TP: Trefferpunkte.)

Wenn Ihre Lebensenergie im Kampf auf 5 Punkte oder darunter sinkt, lesen Sie bitte den Abschnitt 34. Gesiegt wird hingegen bei 41.

Wenn Sie die Kampfregeln nicht mehr im Kopf haben und

10

Endlich geht auch der Gegner zu Boden und auch Sie sinken erschöpft auf die Knie. Als Sie wieder einigermaßen bei Kräften sind, bedecken Sie den Leichnam des Räubers mit Steinen, damit sich kein Tier an ihm vergreift. Außerdem müssen Sie in Honingen Meldung machen. Der Vogt wird sicherlich Soldaten aussenden, die sich den Toten anschauen und für ein borongefälliges Begräbnis sorgen. Auch der schlimmsten Verbrecher, sofern er sich nicht schwarzer Hexerei schuldig gemacht hat oder ein Dämonenbuhle war, hat ein Recht darauf, mit dem Segen des Totengottes bestattet zu werden. Bevor Sie zu 56 weiterreiten, suchen Sie noch einmal die Umgebung ab und finden eine Steinschleuder. Damit hat man Ihr Pferd also zum Scheuen gebracht. Außerdem waren die beiden Räuber, die Sie besiegt haben, allem Anschein nach nicht allein. Offenbar sind ihre Kumpanen jedoch geflohen, als sie sahen, wie teuer Sie Ihre Haut verkauften.

11

Die Frau mit der breiten Narbe auf der Stirn, offensichtlich die Anführerin der fünf, scheint recht ungehalten und zischt:

„... rückt? ... ote des Königs ... fallen? ...völlig ... Sinnen? Wenn man euch schon mal allein lässt!“

Dann bemerkt sie Sie, und die folgende Unterhaltung wird so leise geführt, dass Sie nicht einmal mehr einzelne Fetzen verstehen können. Schließlich erheben sich die Gesellen und verlassen die Schankstube in Richtung Zimmer und Schlafsäle. Möchten Sie ihnen folgen (2) oder trinken Sie in Ruhe Ihr Bier aus und gehen dann zu Bett (39)?

12

Ja, wenn das nur so einfach wäre ...

Werfen Sie doch mal einen Blick auf Ihren Heldenbogen. Steht dort irgendwo die Schlechte Eigenschaft 'Neugier' verzeichnet?

Falls Nein, lesen Sie den Abschnitt 55.

Falls Ja, lesen Sie bei Abschnitt 38 weiter.

13

Sie bringen den Toten ins elterliche Haus, wo er über die Nacht aufgebahrt wird. Sie übernehmen zusammen mit Ihrem Bruder die Totenwache, das ist Ehrensache, auch wenn Sie mit dem Toten weder verwandt noch befreundet waren. Am nächsten Tag wird ein Grab ausgehoben und der Leichnam nebst dem Besitz des Toten hinein gelegt. Eigentlich sind die Boron-Geweihten für Bestattungen zuständig, doch in dem kleinen Dorf Seshwick gibt es keinen Tempel des Totengottes. Deshalb spricht die Peraine-Priesterin, Schwester Adebara, den Grabsegen.

Nach der Zeremonie kommt Ihnen der Gedanke, dass Sie

möglicherweise etwas übersehen haben.

Zwar bestraft auch in Aventurien das Leben den, der zu spät kommt, und die Geschichte wäre eigentlich hier zu Ende, aber wir wollen mal nicht so sein und geben Ihnen eine zweite Chance. Beginnen Sie noch einmal beim Abschnitt 1.

ABSCHNITT 14 BIS 21

erreichen Sie das Stadthaus, wo der Vogt seinen Sitz hat, schräg gegenüber der Markthalle.

Natürlich empfängt der Vogt Sie nicht selbst, dazu ist er viel zu beschäftigt. Sie müssen schon mit einem Offizier vorliebnehmen, dem Sie das Schreiben übergeben. Ist das Siegel noch intakt (36) oder gebrochen (49)?

14

Sie begeben sich in den Schlafsaal. Das Haus ist erstaunlich gut geführt, denn die beiden Fuhrfrauen, die auf ihren Strohsäcken schnarchen, kratzen sich nur selten im Schlaf, was auf ungezeiferarme Lagerstätten schließen lässt. Als Sie Ihre Decke ausschütteln, fällt tatsächlich nur eine einzige Wanze heraus. Sie strecken sich aus und schlafen trotz des Geschnarches rasch ein. Doch die Ruhe währt nicht lange. Nach kurzer Zeit reißt Sie Geschrei aus dem Schlaf. "Feuer! Feuer!", ruft jemand, ein roter Schein dringt durch das Fenster herein. Auch aus der Gaststube ist nun Tumult zu hören. Die beiden Fuhrfrauen sind ebenfalls wach und laufen aufgeregt nach draußen. Und Sie? Sie ...
... rennen hinaus und helfen löschen. (26)
... laufen zur Gaststube. (42)
... bleiben hier und passen auf den Brief auf. (45)



15

Der Weg führt über Stock und Stein, und wenn Sie das Tier da hindurch lenken wollen, dann müssen Sie schon eine Gewandtheits-Probe erfolgreich ablegen.
Wenn Ihnen der Würfel hold ist, lesen Sie bei 44 weiter, anderenfalls müssen Sie sich Abschnitt 63 stellen.
Falls Sie nicht wissen, wie eine Eigenschaftsprobe funktioniert, lesen Sie dies im Abschnitt 68 nach und kehren dann hierher zurück.

16

Flink wie der Wind fliegen Sie auf den Hinterhalt zu, doch plötzlich scheut Ihr Pferd und wirft Sie ab. Sie kommen gerade noch rechtzeitig auf die Beine und können auch noch eine Waffe ziehen, denn schon stürmen die beiden Straßenräuber auf Sie zu und greifen an. Bei 47 kommt es zum Kampf.

17

Sie reiten durch das Südtor in die Stadt, vorbei an der Garderkaserne, dem Peraine- und dem Rondra-Tempel. Schließlich

18

"Heda, guter Mann, wohin des Weges?", rufen Sie – und erhalten keine Antwort.

Damit ist der Fall für Sie erledigt und Sie widmen sich wieder ganz den Ziegen. (43)

Keineswegs lassen Sie das auf sich beruhen. Sie gehen schnurstracks zu dem Reiter hin. (62)

19

Das ist sehr wacker! Notieren Sie sich 2 Abenteuerpunkte für Ihre Standhaftigkeit und lesen Sie dann den Abschnitt 33.

20

Sie finden einen versiegelten Brief, der an den Vogt Cuill ui Harmlyn zu Honingen adressiert ist. Das Siegel zeigt die drei Kronen Albernias, das königliche Wappen.

Dieser Brief ist wahrscheinlich immens wichtig, weshalb Sie ihn gleich an sich nehmen, um ihm dem Empfänger zuzustellen. (37)

Wahrscheinlich vermeiden Sie Ärger, wenn Sie das Schreiben einfach vergessen, und genau das tun Sie jetzt auch. (52)

21

Mit einem leisen Sirren durchschneidet der Stahl die Luft, mit einem kaum wahrnehmbaren Schmatzen Ihr Fleisch. Ungläubig blicken Sie auf die tiefe Wunde an Ihrer Seite, dann dreht sich alles um Sie herum und Sie verlieren das Bewußtsein. Als Sie wieder erwachen, blicken Sie in das Gesicht eines rotwangigen, sauber rasierten Mannes. Der Kleidung nach zu urteilen, haben Sie es mit einem wohlhabenden Händler zu tun. Neben ihm steht eine bewaffnete Frau, wohl seine Leibwächterin. Peraine sei Dank, die beiden kümmern sich um Sie! Weiter geht's bei 8.

Die Anführerin geht über den Hof und schaut sich immer wieder um, ob ihr jemand folgt. Doch Ihnen gelingt es, rasch genug hinter einen Karren oder den Stamm einer Eiche zu schlüpfen, um unentdeckt zu bleiben. Schließlich verschwindet die Frau im Stall. Sie drücken sich vor dem Torbogen an die Wand und riskieren vorsichtig einen Blick ins Innere.

Die Frau kauert neben einem Strohhaufen und holt einen kleinen Gegenstand aus der Tasche. Sie können zunächst nicht genau sehen, worum es sich handelt ... Doch jetzt fliegen Funken, sie muss mit Feuerstein und Stahl hantieren! Die Räuberin – dass es sich bei der Frau um eine solche handelt, steht nun außer Zweifel – versucht, das Stroh in Brand zu setzen.

Wenn erst der Stall brennt, dann sollen wahrscheinlich im allgemeinen Durcheinander die Kammern aufgebrochen und die Habe der Reisenden gestohlen werden. Es gibt nur noch eine Möglichkeit, dies zu verhindern: Sie müssen die Frau jetzt und hier zum Kampf stellen.

„Was treibst du da?“, rufen Sie und ziehen Ihre Waffe. Die Räuberin fährt herum und springt behände auf. Auch sie zieht blank.

RÄUBERIN

AT 7 PA 6 LeP 18 RS 1 TP 1W+3 (Säbel)

(Falls Ihnen die Abkürzungen nichts sagen, hier die Bedeutung: AT: Attacke, PA: Parade, LeP: Lebenspunkte, RS: Rüstungsschutz, TP: Trefferpunkte.)

Wenn Ihre Lebensenergie in diesem Kampf auf fünf Punkte oder darunter sinkt, dann lesen Sie 51. Siegen Sie, dann können Sie sich in 24 darüber freuen.

Wenn Sie die Kampfregeln nicht mehr genau im Kopf haben und nicht wissen, was Sie nun tun müssen, dann lesen Sie den Abschnitt 71 und kehren dann wieder hierher zurück.

23

Also, Sie haben gegen das königliche Gesetz, jedem zu helfen, der Hilfe bedarf, verstoßen. Dadurch ist ein Mensch ums Leben gekommen. Dieser Mensch war noch ein Bote des Königs, was sicherlich kein mildernder Umstand ist. Abgesehen davon steht Albarnia jetzt auch noch großes Unheil ins Haus, weil eine wichtige Botschaft nicht rechtzeitig ihren Empfänger erreicht. Kurz und gut, schon nach den weltlichen Gesetzen würden Sie Ihren Kopf nicht mehr lange zwischen den Schultern tragen.

Nun, noch hat keine weltliche Gewalt Ihr Tun bemerkt. Allerdings haben Sie auch gegen die meisten göttlichen Gebote verstoßen, und die Zwölfgötter, da können Sie gewiss sein, übersehen nichts! Ehrlich gesagt, in Ihrer Haut möchten wir nicht stecken ...

Aber wir sind nicht so und geben Ihnen eine zweite Chance – was in Aventurien übrigens nicht an der Tagesordnung ist.

24

Mit einem leisen Seufzer haucht die Räuberin ihr Leben aus. Erschöpft und keuchend lehnen Sie sich an die Bretterwand, bis Sie wieder zu Atem gekommen sind. Dann kehren Sie vorsichtig zum Gasthaus zurück, darauf bedacht, dass man Sie nicht sieht. Sie vermuten nämlich, dass die vier anderen Räuber gar nicht mitbekommen haben, dass ihre Anführerin zum Totengott Boron gereist ist, und immer noch auf das Zeichen, das Feuer, warten. So ist es ein Leichtes, die vier zusammen mit ein paar kräftigen Fuhrleuten zu überwältigen. Die Halsabschneider werden gefesselt. In Honingen werden Sie Bescheid geben, auf dass der Vogt Soldaten losschickt, die die Räuber abholen und ihrer Bestrafung zuführen. Der Wirt ist hoch beglückt, dass Sie den Anschlag auf sein Haus so geschickt abgewehrt haben. Er erlässt Ihnen nicht nur die 8 Heller für die Übernachtung, sondern schenkt Ihnen auch noch einen blitzenden goldenen Dukaten. Außerdem lässt er in der Schankstube ein paar Runden springen. Sie genießen noch ein, zwei Bier und legen sich dann aber angesichts Ihres wichtigen Auftrags in Abschnitt 46 zur Ruh.

25

Vorsichtig schleichen Sie wieder zurück, besteigen Ihr Pferd und geben ihm die Sporen. Die Stelle, wo die Schurken im Hinterhalt liegen, fliegt förmlich näher. Kurz bevor Sie sie passieren, scheut das Pferd und wirft Sie ab. Zum Glück komm Sie rasch genug auf die Beine, um sich den beiden Räufern, die mit gezückten Waffen auf Sie zu stürmen, entgegenstellen zu können. Im Abschnitt 47 kommt es zum Kampf.

26

Sie springen aus dem Fenster auf ein Vordach und dann hinunter in den Hof – das ist der schnellste Weg. Ein Dutzend rascher Sprünge, dann haben Sie die Eimerkette erreicht, in die Sie sich einreihen, um beim Löschen zu helfen. Nach einer Stunde glimmt das Feuer nur noch schwach. Vom Stall ist nicht mehr viel übrig, die Pferde konnten sich aber zum Glück befreien. Allerdings sind sie in Panik davongelaufen und müssen erst wieder eingefangen werden.

Nachdem sich die Lage beruht hat, kehren Sie in den Schlafsaal zurück und stellen – wie auch alle anderen Gäste – fest, dass man Ihre Habe geraubt hat. Die fünf Schlagetots, fährt es Ihnen durch den Kopf. Diese Verbrecher haben ein Feuer gelegt, um dann in aller Ruhe die Kammern leeren zu können. Als ihnen der Sohn des Wirtes in die Quere kam, haben sie ihn kurzerhand umgebracht.

Der Brief ist fort, das ist das Schlimmste. Möglicherweise haben Sie das Schreiben aber gelesen. Zum Glück, sagen Sie sich dann, denn nun können Sie die Botschaft wenigstens mündlich überbringen. Allerdings müssen Sie sich schon zwei

Herzschläge später eingestehen, dass kein Vogt einem dahergelaufenen Fremden glauben und es sich notfalls mit dem König verscherzen wird. Nein, die Sache ist verloren, daran ist nichts zu deuteln. Aber wir sind nicht so – weil Sie noch neu in Aventurien sind, geben wir Ihnen eine zweite Chance. Beginnen Sie also noch einmal im Abschnitt 1.

27

Nach drei Tagen ist der Bote bei klarem Verstand. Er erkundigt sich sogleich nach dem Datum des heutigen Tages. "Der 15. Tag im Rondramond", antworten Sie wahrheitsgemäß. Der Mann ist zutiefst erschrocken und fragt rasch nach, ob jemand an seiner statt den Brief nach Honingen gebracht habe. Als Sie verneinen, ist der Bote sehr niedergeschlagen. Er erklärt, dass es sich um ein Begnadigungsschreiben handelte. Einem zum Tode Verurteilten sollte das Leben geschenkt werden, weil sich neue Beweise ergeben haben. Nun aber sei es zu spät, die Hinrichtung war für gestern Morgen angesetzt. Ihr Gesicht wird so weiß wie Abilachter Stinkkäse, und was sich gerade in Ihrem Gewissen abspielt, möchten wir nicht wissen. Nun, wir wollen einmal nicht so sein und geben Ihnen eine zweite Chance, das Leben des Delinquenten zu retten. Ausnahmsweise, aber wirklich nur ausnahmsweise, dürfen Sie im Abschnitt 1 noch einmal beginnen.

28

Als Sie nach Stunden erwachen, ist der Tag noch nicht angebrochen. Im Gasthof herrscht trotzdem geschäftiges Treiben, offenbar mochte in dieser Nacht niemand mehr schlafen. "Der Brief ... der Brief!", murmeln und schreien Sie schließlich. Ein Gast, der wohl zur Bedeckung des reisenden Kaufmanns gehörte, erkundigt sich mitfühlend, ob er Ihnen helfen könne. Sie erklären, dass Sie ein Schreiben in Ihrer Tasche hatten, das schnellstens nach Honingen müsse. Der Wächter verspricht Ihnen, auf der Stelle nachzuschauen, und kommt kurze Zeit später wieder zurück. Der Schlafsaal sei durchwühlt worden, berichtet er, und die Räuber hätten dabei die meisten Dinge mitgehen lassen, den Brief jedoch wohl übersehen. Als Sie auf das königliche Siegel verweisen und hitzig die ungeheure Wichtigkeit Ihrer Mission beteuern, erklärt der Mann sich schließlich bereit, das Schreiben an Ihrer statt nach Honingen zu bringen. Nach einigen Tagen haben Sie sich soweit erholt, dass Sie wieder reisen können. Möchten Sie zurück zum elterlichen Hof (58) oder weiter nach Honingen (66)?

29

Sie tun, was Sie können, aber der Mann stirbt Ihnen unter den Händen weg. Sie betten den Leichnam ins Gras und überlegen, was Sie nun machen.

ABSCHNITTE 27 BIS 33

Was kann man da schon tun? Sie sorgen dafür, dass der Tote würdig bestattet wird. (13)

Sie möchten mehr über den Toten herausfinden und nehmen sein Gepäck in Augenschein, bevor Sie sich um das Begräbnis kümmern. (48)

30

Sie reiten unbekümmert weiter. Plötzlich scheut Ihr Pferd und wirft Sie ab. Gerade noch rechtzeitig kommen Sie auf die Beine, als zwei Straßenräuber Sie an- greifen. Im Abschnitt 47 wird gekämpft.

31

Beherzt ziehen Sie Ihr Schwert. Als er sieht, dass Sie offenbar nicht aufgeben, sondern Ihre Haut so teuer wie möglich verkaufen wollen, nimmt einer der beiden Galgenstricke schon Reißaus. So haben Sie es nunmehr mit einem Gegner zu tun, der zudem auch noch zerlumpt und schlecht genährt ist.

RÄUBER

AT 7	PA 6	LeP 12	RS 1	TP 1W+3 (Säbel)
------	------	--------	------	-----------------

(Falls Ihnen die Abkürzungen nichts sagen, hier die Bedeutung: AT: Attacke, PA: Parade, LeP: Lebenspunkte, RS: Rüstungsschutz, TP: Trefferpunkte.)

Falls Sie den Zauber FULMINICTUS beherrschen, können Sie ihn vor Beginn des Kampfes einmal gegen den Gegner schleudern. (Wenn Sie nicht wissen, wie die Zauberprobe abläuft und was der besagte Zauber bewirkt, dann lesen Sie den Abschnitt 70 und kehren anschließend wieder hierher zurück.)

Wenn Ihre Lebensenergie in diesem Kampf auf 5 Punkte oder darunter sinkt, lesen Sie 59. Ihren triumphalen Sieg können Sie hingegen bei 65 feiern.

Wenn Sie die Kampfregeln nicht mehr genau im Kopf haben und nicht wissen, was Sie nun tun müssen, dann lesen Sie den Abschnitt 71 und kehren dann wieder hierher zurück.

32

Dann legen Sie doch eine Probe auf Ihre Gewandtheit ab. Falls Sie nicht wissen, wie das geht, lesen Sie rasch den Abschnitt 68 und kehren dann hierher zurück.

Gelingt Ihnen die Probe (40) oder nicht (6)?

33

Das Pferd des Boten scheint noch recht frisch zu sein, zudem ist es besser als Ihr eigenes – sofern Sie überhaupt eines besitzen. Also satteln Sie das Tier, das das königliche Brandzeichen trägt, ziehen – um Missverständnisse zu vermeiden – den Wappenrock des Verletzten über und machen sich auf den Weg. Honigen sollten Sie morgen zur Mittagszeit erreichen.



Sie stecken sich 20 Heller ein, das sollte für eine zweimalige Übernachtung auf einen Strohsack im Schlafsaal sowie für einen Eintopf und ein Frühstück reichen. Schließlich traben Sie auf der Reichsstraße gen Osten. Sie haben Ihr Heimatdorf noch nicht lange hinter sich gelassen, da sehen Sie einen dunklen Streifen am Horizont. Es handelt sich um den Greifenberg, wie Sie wissen, einen steilen Hügel, den die Straße in weitem Bogen umläuft. Sie können ihrem Verlauf folgen (3), was am sichersten ist, oder eine Abkürzung über den Hügel nehmen (15). Diese erfordert allerdings schon einiges reiterisches Geschick.

34

Bei Rondra, die Frau versteht es, die Klinge zu führen, denken Sie noch, da trifft Sie ein letzter Schlag, der Ihnen die Sinne raubt. "Hab ich doch gesagt, dass da jemand stöhnt", hören Sie eine Stimme sprechen. Mühsam öffnen Sie die Augen; Sie erblicken einen gut gekleideten Mann, wohl einen Händler, und daneben eine bewaffnete Frau, offenbar seine Leibwächterin. Weiter geht's bei 8.

35

Während Sie Ihre Reisevorbereitungen treffen, macht sich doch eine gewisse Neugierde in Ihnen breit. Möchten Sie den Brief öffnen und lesen – sicherlich fällt Ihnen eine Ausrede ein, warum das Siegel erbrochen ist – (53), oder lassen Sie das lieber (12)?

36

Der Offizier ruft nach einem Laufburschen, der den Brief dem Vogt überbringen soll, danach wendet er sich Ihnen wieder zu. Weiter geht's bei 67.

37

Das königliche Siegel brennt in Ihren Händen, nur allzu gern möchten Sie es erbrechen und den Inhalt des Briefes studieren. Während Sie Ihre Reisevorbereitungen treffen, juckt es Sie in den Fingern. Sie widerstehen aber der Versuchung (12). Falls Sie schwach werden, können Sie dies bei 53 tun.

Nun, Sie können immerhin versuchen, diese Schlechte Eigenschaft zu unterdrücken. Legen Sie eine Probe auf Neugier ab. Ist diese gelungen, so werden Sie von der Neugier übermannt und müssen bei 53 weiterlesen. Ist die Probe misslungen, so gewinnt die Neugier nicht die Oberhand, und Sie dürfen sich Abschnitt 19 widmen.

Wenn Sie nicht wissen, wie Sie eine Probe auf eine schlechte Eigenschaft ablegen sollen, dann lesen Sie Abschnitt 69 und kehren anschließend hierhin zurück.

39

Wenn Sie jedem hinterhergetrottet wären, der ein bißchen zerlumpt aussieht, dann hätten Sie bisher viel zu tun gehabt. Was gehen Sie schließlich auch diese armen Schlucker an. Begeben Sie sich also bei 61 zur Ruhe.

40

Sie sehen vier oder fünf abgerissene Gestalten – vier Männer und eine Frau – beisammen hocken, ein wenig abseits stehen fünf Pferde, die von der Erscheinung her zu ihren Herren passen.

„Also gut, ihr wisst, was ihr zu tun habt“, sagt die Frau zu den anderen vier. „In der Herberge haben wir ja nicht so viel erbeutet wie gedacht, vielleicht lässt sich ja hier noch ein Schnitt machen. Spätestens morgen Mittag weiß man in Honingen, dass wir hier waren – zumal ihr ja blöd genug wart, einen königlichen Boten hochzunehmen. Bis dahin müssen wir verschwunden sein. Ich hole jetzt unsere Sachen aus dem Versteck.“

Nachdem die Anführerin ihre Rede beendet hat, erhebt sie sich und verlässt das Lager.

Möchten Sie der Frau folgen? Vielleicht können Sie die Anführerin überwältigen. (9)

Oder ziehen Sie sich lieber zurück, besteigen Ihr Pferd und versuchen im Galopp den Hinterhalt zu durchbrechen? (25)

41

Ihre Gegnerin geht zu Boden, Sie haben gesiegt. Zunächst ruhen Sie sich ein wenig auf, und nachdem Sie neuen Atem geschöpft haben, bedecken Sie den Leichnam der Räuberin mit Steinen, damit er nicht von wilden Tieren gefressen wird. In Honingen werden Sie Meldung erstatten und der Vogt wird Soldaten ausschicken, die die Tote abholen und auch Jagd auf die flüchtigen Räuber machen werden. Weiter geht's bei 56.

42

Der Wirt steht eingeschüchtert mit dem Rücken an der Wand, vor ihm auf dem Boden kauert seine Frau und hält den toten Sohn in den Armen. Auch die beiden Fuhrfrauen sind nicht mehr am Leben, die eine liegt blutend vor der Theke, die andere hängt schlaff über dem Tisch. Man könnte sie fast für betrunken halten, wäre da nicht die rotbraune Lache unter ihr am Boden.

erleichtern. Als Sie eintreten, greifen die beiden auf der Stelle an. Gekämpft wird im Abschnitt 31.

43

Tja – da träumten Sie tagaus, tagein vom großen Abenteuer und verschlafen es schließlich. Soeben ist es nämlich an Ihnen vorübergeritten, da hätten Sie nur zugreifen müssen. Nun, diesmal geben wir Ihnen eine zweite Chance – das ist im rauen Aventurien beileibe nicht selbstverständlich. Beginnen Sie also noch einmal mit dem Abschnitt 1.

44

An den Reichsstraßen finden sich in gewissen Abständen – meist eine halbe oder viertel Tagesreise voneinander entfernt – Herbergen. Die Häuser sind darauf ausgelegt, eine große Anzahl von Reisenden abzufüttern und zu beherbergen. Für sehr gut betuchte Reisende hält man kleine Zimmer und ein, zwei bessere Speisen bereit, der Großteil der Gäste aber sättigt sich an einem Eintopf und nächtigt im Schlafsaal. Neben dem Gasthaus befindet sich ein großer Stall sowie ein weitläufiger Platz und eine offene Remise, wo Kutschen und Planwagen abgestellt werden können.

In einer solchen Herberge wollen auch Sie die Nacht verbringen. Kurz vor Einbruch der Dunkelheit erreichen Sie das Gasthaus „Zur gut geschmierten Achse“.

Sie übergeben das Pferd dem Stallburschen und betreten die Gaststube. Der Wirt bringt Ihnen ein Bier und kassiert gleich im Voraus 8 Heller für einen Platz im Schlafsaal, die Unterbringung des Pferdes, einem Eintopf zum Abend sowie Brot und Käse zum Frühstück.

Das Haus ist heute nicht sehr gut besucht, sodass Sie einen Tisch für sich allein haben können, was Ihnen nach diesem anstrengenden Ritt gelegen kommt.

In der Gaststube hat sich das übliche Publikum zusammengefunden: ein gut gekleideter Kaufherr, dem wohl die prächtige Kutsche im Hof gehört, eine Handvoll Fuhrleute sowie ein halbes Dutzend andere Reisende. Auffällig sind die fünf dünnen, verhärmten, in Lumpen gekleideten Schlagetots an der Theke. Einer davon hat eine frische Wunde am Arm, die durch den schmutzigen Verband blutet. Bewaffnet sind sie mit rostigen Säbeln.

Möchten Sie sich an einem Tisch setzen, der näher an der Theke steht, um zu erlauschen, was die fünf Halsabschneider zu tuscheln haben? (11)

Oder sind Sie der Meinung, dass Sie Ihre wichtige Mission nicht noch durch weitere Unwägbarkeiten gefährden dürfen? Zudem sind Sie erschöpft und müssen morgen in aller Frühe aufbrechen. (61)

45

Nach kurzer Zeit wird die Tür aufgetreten, und zwei der Räuber, die Sie schon an der Theke gesehen haben, stürzen ins

Zimmer. Die beiden greifen sofort an. Im Abschnitt 31 wird gekämpft.

ABSCHNITTE 46 BIS 52

ständig nicht vergreifen, entdecken Sie einen versiegelten Brief an den Vogt Cuill ui Harmlyn zu Honingen. Das Siegel

46

Die Nacht verläuft ruhig, und Sie schlafen tief und fest. Falls Sie Lebensenergie verloren haben, dürfen Sie jetzt regenerieren. (Wenn Ihnen das nichts sagt, lesen Sie am besten den Abschnitt 72 und kehren danach wieder hierher zurück.) Am nächsten Morgen machen Sie sich dann frisch und gestärkt auf den Weg nach Honingen. Im Abschnitt 17 erreichen Sie die Stadt.

47

Sie ziehen Ihre Waffe. Als er sieht, dass Sie sich nicht einschüchtern lassen, sondern sich Ihrer Haut zu erwehren verstehen, nimmt einer der beiden Galgenstricke von vornher ein Reißaus. So haben Sie es nur noch mit einem Gegner zu tun, und der Schurke, der sich Ihnen noch entgegenstellt, ist zudem verhärtet, schlecht genährt und gewiss nicht bei vollen Kräften.

RÄUBER

AT 7 PA 6 LeP 12 RS 1 TP 1W+3 (Säbel)

(Falls Ihnen die Abkürzungen nichts sagen, hier die Bedeutung: AT: Attacke, PA: Parade, LeP: Lebenspunkte, RS: Rüstungsschutz, TP: Trefferpunkte.)

Wenn Sie den Zauber FULMINICTUS beherrschen, können Sie ihn vor Beginn des Kampfes einmal gegen den Gegner schleudern. (Wissen Sie nicht, wie die Zauberprobe abläuft und was der besagte Zauber bewirkt, dann lesen Sie den Abschnitt 70 und kehren anschließend wieder hierher zurück.)

Wenn Ihre Lebensenergie auf 5 Punkte oder darunter sinkt, gehen Sie bitte sofort zum Abschnitt 21. Sieger dürfen hingegen 10 aufsuchen.

Wenn Sie die Kampfregeln nicht mehr im Kopf haben und nicht wissen, was Sie nun tun müssen, dann lesen Sie den Abschnitt 71 und kehren anschließend wieder hierher zurück.

48

Neben einigen persönlichen Kleinigkeiten und nützlichen Ausrüstungsgegenständen, an denen Sie sich aber selbstver-

trägt die drei Kronen Albarnias, das königliche Wappen. Sie bringen den Toten zum Haus Ihrer Eltern, damit man ihm ein ordentliches Begräbnis bereiten kann. Den Brief aber nehmen Sie an sich, um ihn so schnell wie möglich dem Empfänger zuzuleiten. (35)

Wenn Sie den Brief wegnehmen, kann das Ärger bedeuten. Am besten Sie begraben ihn mit dem Boten. (52)

49

Der Offizier blickt missbilligend auf den Brief und schaut Sie dann fragend an.

"Das Siegel war schon erbrochen, als ich den Brief gefunden habe", erklären Sie nicht ganz wahrheitsgemäß. Der Offizier scheint skeptisch, ruft nach einem Laufburschen, der das Schreiben dem Vogt überbringen soll, und wendet sich danach wieder Ihnen zu. Weiter geht's bei 67.

50

Ob der Mann das überlebt, wissen nur die Götter. Würfeln Sie bitte mit dem zwanzigseitigen Würfel. Liegt das Ergebnis zwischen 1 und 4, lesen Sie bei 60 weiter, anderenfalls bei 4.

51

Den letzten Hieb Ihres Gegner spüren Sie nicht mehr, denn es wird dunkel um Sie herum. Als Sie wieder erwachen, sind Sie von Flammen umgeben.

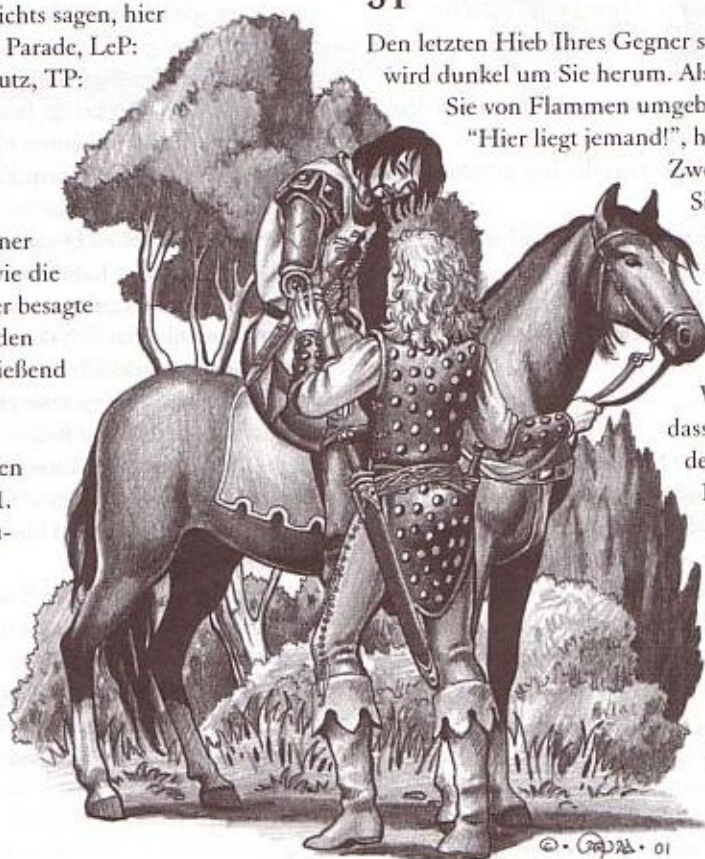
"Hier liegt jemand!", hören Sie eine Stimme rufen.

Zwei beherzte Fuhrleute packen Sie unter den Achseln und ziehen Sie aus der Feuerhölle. Man bringt Sie ins Gasthaus, wo man Sie auf ein weiches Lager bettet. Die Wirtin kümmert sich um Ihre Wunden. Dabei erzählt sie, dass die fünf Schlagetots, während der Stall brannte, die Habe der Reisenden gestohlen haben. Sie sinken wieder in tiefe Ohnmacht, und Ihr letzter Gedanke gilt dem Brief. Weiter geht's bei 28.

52

Im elterlichen Haus wird der Tote über die Nacht aufgebahrt; Ihr Bruder und Sie halten derweil die Totenwache. Am nächsten Tag wird ein

Grab ausgehoben und der Leichnam nebst dem Besitz des Toten hincingelegt. Die Peraine-Priesterin, Schwester Adebara,



spricht den Grabsegen – einen Tempel des Totengottes Boron gibt es im kleinen Dorf Seshwick nicht.

Tja, nun erfahren Sie niemals, was es mit dem Brief auf sich hat. Möglicherweise war er ja eine Warnung, dass die Orks ins Land einfallen wollen oder dass in der Hafenstadt Havena die Schwarze Pest ausgebrochen ist und sich rasch ins Landesinnere ausbreitet. Nun ja, wir wollen nicht so sein und geben Ihnen, weil Sie ja noch ein Neuling sind, eine zweite Chance, herauszufinden, worum es eigentlich in diesem Abenteuer geht. Beginnen Sie noch einmal beim Abschnitt 1.

53

Knack! Das Siegel ist entzwei.

Sie entfalten das Pergament und ...

... sehen das Gewirr aus Strichen, Rundungen und Schnörkeln, das Ihnen noch nie etwas gesagt hat, weil Sie nicht lesen können. (5)

... entziffern den Brief, denn Sie sind der Lesekunst mächtig. (64)

Woher Sie wissen sollen, ob Ihr Held lesen kann? Nun, schauen Sie einfach auf Ihrem Heldenbogen nach. Ist dort das Talent "Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen]" mit einem Wert von mindestens 2 verzeichnet, dann kann Ihr Recke den Brief entziffern, anderenfalls nicht.

54

Sie schaffen es, die Blutung zum Stillstand zu bringen. Damit ist der Mann zwar noch lange nicht über dem Berg, aber es sieht nun nicht mehr ganz so schwarz aus. Für Ihr rasches Handeln dürfen Sie sich 5 Abenteuerpunkte gutschreiben. Den Verletzten aufs Pferd zu heben, gelingt Ihnen nicht. Sie nehmen ihn auf die Schulter und tragen ihn ins Haus ihrer Eltern. Unterwegs bringt er immer wieder wirre Worte hervor, von denen Sie nur einige verstehen können:

"Räuber ... Schreiben ... eilt ... Leben und Tod ..."

Nachdem Sie den Boten im Haus auf ein Lager gebettet haben, beschließen Sie, sich sein Gepäck näher anzusehen. Vielleicht finden Sie Hinweise darauf, was der Bote gemeint haben könnte. Tatsächlich stoßen Sie auf einen versiegelten Brief, adressiert an den Vogt Cuill ui Harmlyn zu Honingen. Das Siegel zeigt die drei Kronen Alberbias, das königliche Wappen.

Sie nehmen das sicherlich wichtige Schreiben an sich, um es so rasch wie möglich dem Empfänger zuzustellen. (35)

Um Ärger zu vermeiden, lassen Sie den Brief lieber in Ruhe. (27)

Entscheiden müssen Sie sich jetzt. Wenn Sie warten, bis der Bote aus seiner Ohnmacht erwacht ist und Ihnen erzählen kann, was es mit dem Brief auf sich hat, ist es für die erste Option bestimmt zu spät.

55

In der Tat, Sie können sich auf Ihre Standhaftigkeit etwas zugute halten. Lesen Sie weiter bei Abschnitt 33.

ABSCHNITTE 53 BIS 59

56

Wenn Sie mit Ihrer Arbeit fertig sind, reiten Sie weiter. Nach einer Stunde erreichen Sie die Herberge "Zum Sechsspänner", wo Sie über Nacht absteigen. Ein Strohsack im Schlafsaal, ein Eintopf zum Abend und Brot mit Käse zum Frühstück kosten Sie 8 Heller. Streichen Sie sich diese Summe bitte von Ihrem Guthaben ab.

Die Nacht verläuft ruhig, Sie schlafen tief und fest und dürfen einmal regenerieren. (Falls Sie nicht wissen, was es damit auf sich hat, schauen Sie im Abschnitt 72 nach und kehren danach wieder hierher zurück.) Am nächsten Morgen erwachen Sie frisch und gestärkt und setzen nach dem Frühstück Ihren Weg nach Honingen fort. Weiter geht's bei 17.

57

Ihre Umsicht zahlt sich aus, bemerken Sie doch vor sich eine Bewegung im Buschwerk neben der Straße. Offenbar versteckt sich dort jemand, um Reisende aus dem Hinterhalt zu überfallen. Vermutlich handelt es sich um dieselben Halsabschneider, die auch schon in der Herberge ihr Unwesen getrieben haben. Sie geben Ihrem Pferd die Sporen, um die Stelle im Galopp zu passieren. (16)

Sie halten an, wenden, reiten ein Stück zurück, wo Sie Ihr Pferd anbinden. Dann versuchen Sie, sich an die Räuber heranzuschleichen. (32)

58

Daheim empfängt man Sie herzlich. Nicht nur Ihre Familie, sondern das ganze Dorf brennt darauf zu erfahren, was Sie auf Ihrer Reise erlebt haben. Vor allem die Geschichte von den Räubern und dem Kampf müssen Sie immer und immer wieder erzählen; und Ihre Familie ist außer sich vor Erleichterung, dass Sie alles lebend überstanden haben. Der Abend wird lang und als Sie sich endlich doch zur Ruhe niederlegen, beschäftigt Sie noch eine Weile die Ungewissheit, ob der Brief wirklich seinen Empfänger erreicht hat. Doch schließlich fordert Ihr Körper nach all den Strapazen sein Recht ein, und Sie gleiten in einen erholsamen Schlaf.

Für Ihre bisherigen Erlebnisse dürfen Sie sich 15 Abenteuerpunkte gutschreiben.

59

Vom letzten Schlag spüren Sie nur noch einen kurzen Schmerz, dann umfängt Sie eine gnädige Ohnmacht. Als Sie wieder erwachen, liegen Sie auf einem weichen Lager und die Wirtin kümmert sich Ihre Wunden. Dabei erzählt sie, dass das Gasthaus überfallen worden war und die Räuber die Habe der Reisenden gestohlen haben. Ihnen wird schwindelig und Ihr letzter Gedanke gilt dem Brief, bevor Sie wieder in dunkelster Schwärze versinken und zum ohnmächtig zu Abschnitt 28 gleiten.

versuchen Sie, die Blutung provisorisch zu stillen. (7)

Was geht Sie überhaupt dieser Reiter an?

Sie betten den Verletzten auf ein rasch bereitetes Lager und holen dann die Schwester Adebara, die Geweihte der Peraine, Göttin des Ackerbaus und der Heilkunde. Die Priesterin untersucht die Wunde des Boten, der immer wieder unter Schmerzen aufstöhnt und wirre Worte hervorstößt: "Räuber ... Brief ... müsst reiten ... Leben und Tod ..." Mehr können Sie leider nicht verstehen. Nach Abschluss der Behandlung erklärt die Peraine-Geweihte, dass der Mann nun viel Ruhe braucht und gewiss ein, zwei Tage schlafen wird. So lange können Sie nicht warten; Sie müssen herausfinden, was ihm zugestoßen ist, in welcher Mission der Bote unterwegs war und was es mit dem Brief auf sich hat. Deshalb untersuchen Sie Kleidung und Gepäck des Verwundeten. Sie finden – neben Reiseausrüstung und einigen persönlichen Dingen – einen versiegelten Brief, der an den Vogt Cuill ui Harmlyn zu Honingen adressiert ist. Das Siegel zeigt die drei Kronen Albertrias, das königliche Wappen.

Sie nehmen das Schreiben an sich, weil Sie es so schnell wie möglich dem Empfänger zustellen wollen. (37)

Nein, das lassen Sie lieber. Bestimmt wird es Ärger geben, wenn Sie fremdes Eigentum an sich genommen haben. (27)

61

Sie gähnen, lassen sich von der Schankmagd beschreiben, wo Sie den Schlafsaal finden, und verlassen dann die Schankstube. Das Haus ist erstaunlich gut geführt, denn als Sie die Decke ausschütteln, rieseln nur wenige Wanzen heraus. Neben Ihnen schnarchen zwei Fuhrfrauen auf ihren Strohsäcken um die Wette. Auch Sie strecken sich nun aus, schließen die Augen und schlafen trotz des lauten Sägens an Ihrer Seite erstaunlich schnell ein.

Doch schon nach kurzer Zeit wachen Sie wieder auf. "Feuer! Feuer!", ruft jemand draußen. Ein roter Schein dringt durch das Fenster in den Schlafsaal. Auch aus der Gaststube ist nun Tumult zu hören. Die beiden Fuhrfrauen sind ebenfalls wach und laufen aufgeregt nach draußen. Was machen Sie?

Sie rennen hinaus und helfen löschen. (26)

Sie laufen zur Gaststube. (42)

Sie bleiben hier und passen auf den Brief auf. (45)

62

Nach wenigen Schritten haben Sie den Reisenden erreicht. Jetzt sehen Sie auch, dass der Mann ohnmächtig und schwer verwundet ist. Sie greifen in die Zügel und halten das Tier an. Der Mann trägt eine Lederrüstung und darüber den Wappenrock des albertrischen Königs – offenbar handelt es sich um einen Botenreiter. Die Schwertscheide ist leer, lediglich ein Dolch steckt in seinem Gürtel. Hellrotes Blut sickert aus einer Säbelwunde in seiner linken Brust. Der Ärmste braucht schnellstens einen Heiler.

Sie bringen den Boten also schleunigst zum Haus Ihrer Eltern und holen dann die Peraine-Geweihte des Dorfes. Peraine ist schließlich die Göttin der Heilkunde. (50)

Falls Sie fürchten, dass der Reiter verstirbt, bevor Sie zu Hause angekommen sind und die Geweihte zur Stelle ist. Deshalb

Sie geben dem Pferd einen Klaps, sodass es mitsamt dem Schwerverletzten davontrottet. (23)

63

Pardauz, da hat Sie doch ein tief hängender Ast vom Pferd gefegt. Benommen bleiben Sie eine ganze Weile liegen, außerdem ziehen Sie sich 2 Schadenspunkte zu (ziehen Sie also 2 Punkte von Ihrer Lebensenergie ab).

Irgendwann rappeln Sie sich wieder auf, besteigen mit schmerzenden Gliedern das Pferd, das geduldig wenige Schritte neben Ihnen wartet, und reiten weiter, nun langsam und ganz vorsichtig. Den Zeitvorteil, den Sie sich ausgerechnet haben, können Sie getrost vergessen. Im Abschnitt 3 erreichen Sie wieder die Reichsstraße.

64

»Werter ui Harmlyn!

Der zum Tode Verurteilte Angor Burkherdall, der am 14. Tag des Rondramond durch den Strang gerichtet werden soll, ist auf der Stelle freizulassen. Eine Person von bestem Leumund und hohem Stand, deren Namen ich mit Rücksicht auf ihren Ruf hier nicht nennen will, hat bestätigt, dass sie zum fraglichen Zeitpunkt mit Burkherdall zusammen war, weshalb er als Mörder des Kaufmanns Lonnert nicht in Frage kommt.

Cuano ui Bennain«

Der König höchstselbst hat diesen Brief verfasst! Nun aber rasch zum Abschnitt 33, damit Sie das wichtige Schreiben so schnell wie möglich dem Vogt zustellen können. Bei allen Zwölfen – der 14. Ronda ist ja schon übermorgen!

65

Erschöpft lassen Sie sich auf einem Stuhl nieder. Der Wirt kommt zu Ihnen und bedankt sich mit zittriger Stimme, dann verschwindet er rasch. Offenbar möchte er seiner Trauer um den toten Sohn freien Lauf lassen und mag dabei keine Zuschauer. Sie ziehen sich rasch ins Bett zurück. Sollen sich andere um den toten Räuber kümmern. Sie werden morgen in Honingen Bescheid geben, damit der Vogt Büttel ausschicken kann, die die drei noch verbliebenen Flüchtigen einfangen. Schlafend gleiten Sie hinüber zum Abschnitt 46.

66

Durch das Südtor reiten Sie in die Stadt. Noch vor der Gardeskasernen biegen Sie nach rechts in eine Gasse ein, die Sie zur Taverne "Zum Roten Einhorn" führt, dem Haus, das Ihnen der Torwächter empfohlen hat. Hier mieten Sie sich für eine Nacht ein.

Den Abend verbringen Sie in der Gaststube. Sie haben ja noch Geld im Beutel, zumindest reicht es noch für ein paar Bier, und dann wird man weitersehen. Ein kräftiger Mann um die

Vierzig gesellt sich zu Ihnen an den Tisch und man kommt ins Gespräch. Sie berichten von dem verletzten Boten und dem Brief, den Sie nach Honingen bringen sollten. Der Mann stutzt und mustert Sie verblüfft, dann reicht er Ihnen gerührt die Hand. Er stellt sich nun mit vollem Namen als Angor Burkherdall vor und erklärt, dass er schon zum Tode verurteilt war, weil man ihm den Mord am Kaufmann Dabbert Lonnert zur Last legen wollte. Burkherdall würde heute nicht mehr unter den Lebenden weilen, wenn das Schreiben nicht rechtzeitig in Honingen eingetroffen wäre – es handelte sich nämlich um nicht Geringeres als eine Begnadigung, da neue Beweise für die Unschuld des vermeintlichen Delinquenten aufgetaucht seien.

Sie reden und zechen noch den ganzen Abend mit Angor. Wie diese Unterhaltung ausgeht, wissen wir nicht, wohl aber, dass Sie sich tapfer geschlagen und sich die **20 Abenteuerpunkte** wirklich verdient haben.

67

„Du hast wacker gehandelt“, sagt er. „Als Botenlohn steht dir für die Strecke Seshwick – Honingen 11 Heller zu, die du dir an der Kasse abholen kannst. Der König ist stolz darauf, dass er solch tatkräftige Untertanen hat.“

Er gibt Ihnen ein Pergament, auf dessen Vorlage Ihnen der Kämmerer 11 Heller auszahlt. Bevor Sie gehen, berichten Sie selbstverständlich noch von Ihrer Begegnung mit den Räufern. Am Abend sitzen Sie in der Wirtschaft „Zum roten Einhorn“. Sie haben ja noch Geld für die Übernachtung im Beutel, und mit dem zusätzlichen Botenlohn muss es heute nicht beim Bier bleiben, es darf auch etwas Wein sein.

Gerade wollten Sie aufstehen und sich zur Ruhe begeben, als ein kräftiger Mann um die Vierzig an Ihren Tisch tritt.

„Darf ich mich vorstellen? Mein Name ist Angor Burkherdall. Ich war zum Tode verurteilt und sollte morgen hingerichtet werden. Den Kaufmann Dabbert Lonnert soll ich ermordet haben, irgendjemand hat mich verleumdet. Der Brief, den Ihr nach Honingen gebracht habt, war meine Begnadigung. Ich bin nur ein Schmied und kein reicher Mann, aber zum Dank möchte ich Euch das hier schenken.“

Angor überreicht Ihnen einen Dolch. Die schlanke, elegante Waffe ist gut und gern 7 Dukaten wert, Griff und Klinge weisen feine Gravuren auf. Sie bedanken sich und trinken noch den einen oder anderen Humpen mit dem Schmied. Als Sie am nächsten Morgen zum Frühstück die Schankstube betreten, sind doch nur noch wenige Gäste da. Eine Gruppe, bestehend aus einem muskelbepackten Hünen, einer Elfe, einer jungen Frau in nachtblauem Umhang sowie einem Zwergen erregt Ihr Interesse. Sie beschließen, an den Tisch der vier zu treten und zu fragen, ob Sie sich zu Ihnen setzen dürfen.

Wie diese Unterhaltung ausgeht, wissen wir nicht, wohl aber, dass Sie sich tapfer geschlagen und sich die **30 Abenteuerpunkte** wirklich verdient haben. Wir haben Ihren Helden nun das erste Stück seines Weges begleitet. Welche Pfade er auf die Suche nach Ruhm, Gold und Abenteuer als nächstes einschlägt, das liegt in Ihrer Hand und der der Götter.

ABSCHNITTE 67 BIS 70 68

Es gibt Eigenschaftsproben und Talentproben. Körperkraft, Gewandtheit, Charisma, Klugheit etc., all dies sind Eigenschaften, in denen jeder Held einen bestimmten Wert besitzt. Talente hingegen sind bestimmte Disziplinen, in denen sich die Helden weitergebildet haben. Das ist ebenso das Wissenstalent *Pflanzenkunde* wie das Natur-Talent *Fährten-suchen* oder das Körperliche Talent *Akrobatik*.

Wie läuft eine Eigenschaftsprobe ab? Ganz einfach: Sie würfeln mit dem 20-seitigen Würfel (kurz W20 genannt). Ist das Ergebnis kleiner oder gleich dem Eigenschaftswert, auf den die Probe abgelegt wird, ist die Probe bestanden. Wenn Sie weitere Informationen zu Eigenschaften und Eigenschaftsproben erhalten möchten, finden Sie diese im Regelheft ab S. 15.

69

Wie läuft eine Probe auf eine *schlechte* Eigenschaft ab?

Eine Probe auf eine schlechte Eigenschaft wird genauso abgelegt wie die auf eine gute: Der Spieler würfelt mit einem 20-seitigen Würfel, und wenn das Ergebnis höchstens so hoch ist wie der Wert der Eigenschaft, dann wurde die Probe bestanden. Bei einer guten Eigenschaft ist das gut für den Helden, bei einer schlechten Eigenschaft entsprechend schlecht. Denn ebenso wie eine bestandene Körperkraft-Probe bedeutet, dass der Held stark genug ist, bedeutet eine bestandene Neugier-Probe, dass er in dieser Situation neugierig ist und entsprechend reagiert.

70

Wie wird gezaubert, und was bewirkt die Zauber FULMINICTUS?

Jedem Zauber sind drei Eigenschaften zugeordnet, im Falle des FULMINICTUS sind dies die Eigenschaften (IN/GE/KO). Sie nehmen nun den 20-seitigen Würfel (W20) und würfeln dreimal, einmal für jede Eigenschaft, wobei Sie vorher festlegen müssen, welcher Eigenschaft der jeweilige Würfelwurf gilt. Liegt das Ergebnis jedes Mal unter der entsprechenden Eigenschaft, haben Sie die Probe in jedem Fall bestanden. Liegt ein Wurf (oder zwei oder gar alle drei) über dem Eigenschaftswert, können Sie so viele Punkte von dem Wurf/den Würfeln abziehen, wie Sie Zauberfertigkeiten-Punkte haben. Liegen danach die Würfel unter den Eigenschaftswerten, ist die Zauberprobe bestanden, anderenfalls nicht. Nähere Erläuterungen finden Sie im Regelheft, Seite 127. Merken Sie sich auch, wie viele Zauberfertigkeiten-Punkte Sie übrig behalten, also nicht zum Ausgleich der Eigenschaftsproben benötigt haben.

Der FULMINICTUS ist ein Kampfzauber. Rollen Sie nun zwei 6-seitige Würfel, zählen Sie das Ergebnis zusammen und addieren Sie die übrig behaltenen Zauberfertigkeiten-Punkte dazu.

Das Resultat ist die Anzahl der Schadenspunkte, die dem Opfer direkt von der Lebensenergie abgezogen werden (ohne dass eine Rüstung berücksichtigt werden muss), und gibt

außerdem die Anzahl der Punkte an, die sich der Zaubernde von seiner Astralenergie abziehen muss.

71

Wie läuft ein Kampf ab?

Der erste Kämpfer beginnt mit einer Attacke. Dafür wird mit dem W20 gewürfelt. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich dem Attacke-Wert der Waffe, mit der der Angreifer kämpft, ist die Attacke gelungen. Der Gegner – also der Verteidiger – kann nun eine Parade versuchen. Dazu würfelt auch er mit dem W20. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich dem Paradewert der Waffe, mit der der Verteidiger kämpft, wurde die Attacke erfolgreich pariert, der Verteidiger erleidet keinen Schaden. Schlägt der Paradewurf fehl, hat der Angreifer getroffen. Er würfelt nun die *Schadenspunkte* aus, die seine Waffe verursacht. Vom Ergebnis wird der Rüstungsschutz des Verteidigers abgezogen, das Resultat sind die *Trefferpunkte*, die von der Lebensenergie des Verteidigers abgezogen werden. Beim folgenden Schlagabtausch werden die Rollen gewechselt. Nun wird der Spieler, der eben noch Verteidiger war, zum

ABSCHNITTE 71 BIS 72

Angreifer und kann seinerseits eine Attacke ausführen, und so fort. Die Abfolge Attacke A / Parade B – Attacke B

/ Parade A heißt Kampfrunde.

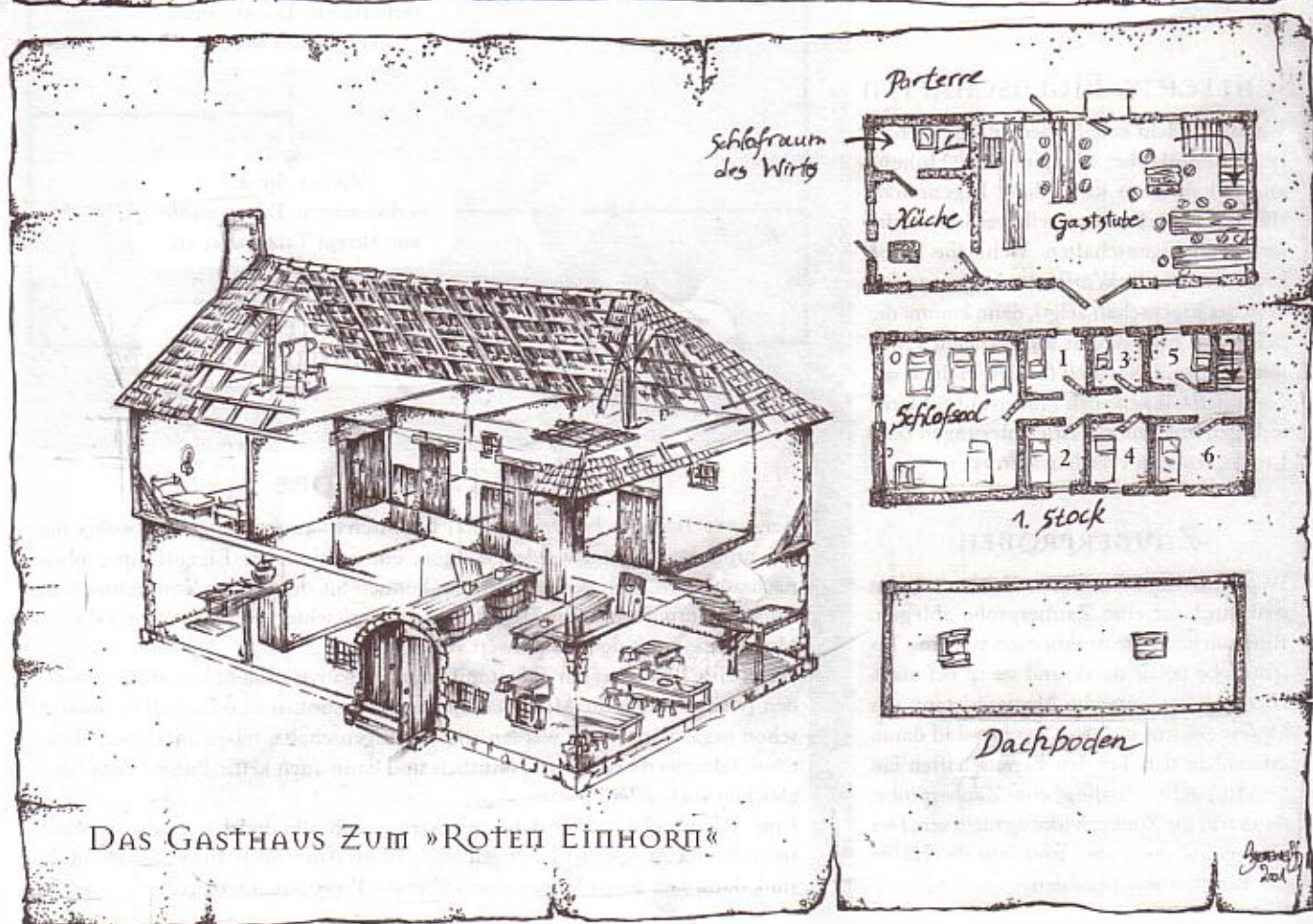
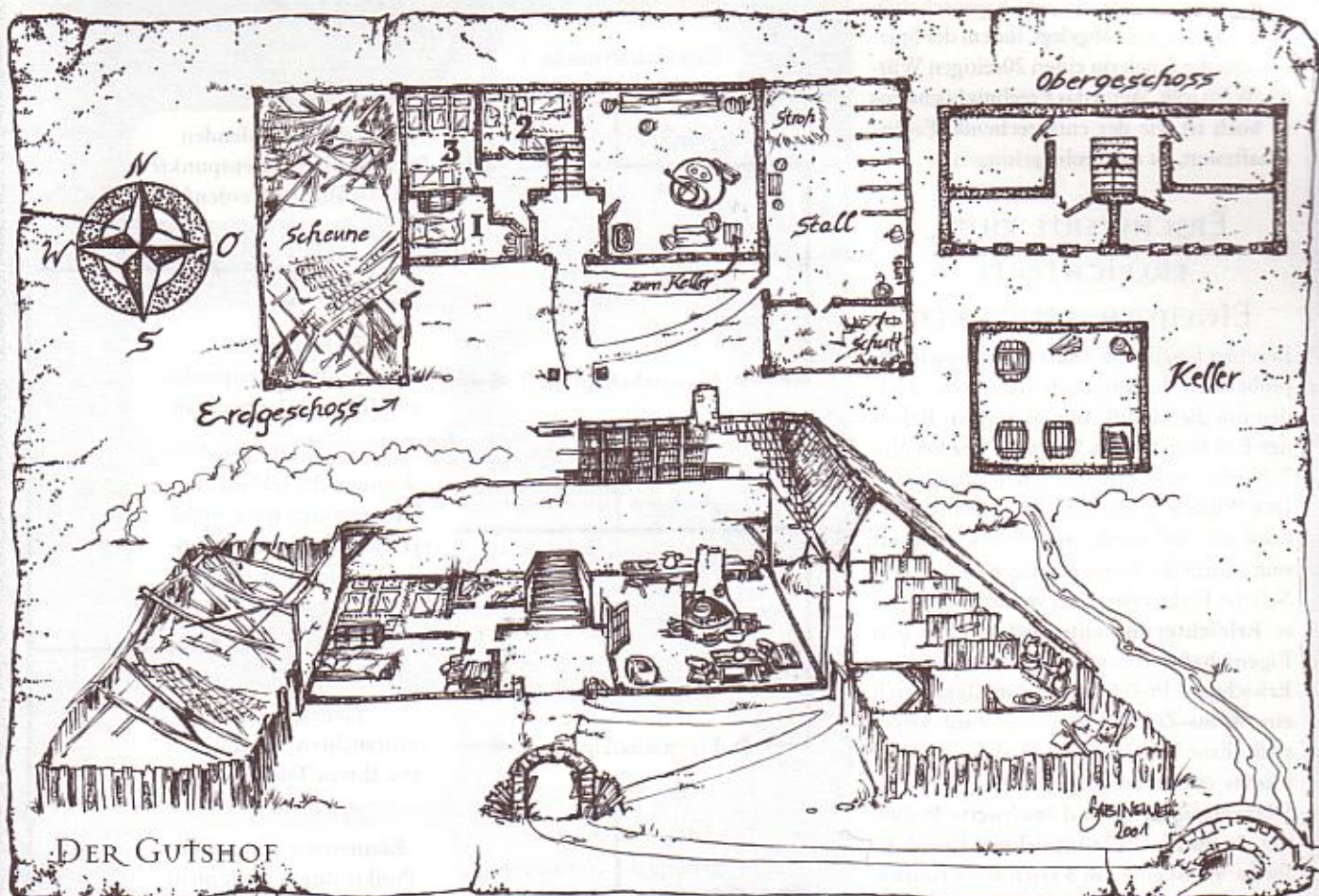
Wenn die Lebensenergie eines Beteiligten auf 5 oder darunter fällt, sinkt er kampfunfähig zu Boden. Lebenspunkte, die im Kampf verloren worden, können erst allmählich regeneriert werden, man darf sie sich nicht direkt nach dem Kampf wieder gutschreiben.

Mehr über Kampfregeln sowie zahlreiche Beispiele finden Sie im Regelbuch, S. 86ff.

72

Regeneration:

Die aventurische Luft ist so heilkräftig, dass sich über Nacht – vorausgesetzt, die selbige verläuft ruhig und man kann sich wirklich ausruhen – Lebensenergie regeneriert. Würfeln Sie mit dem 6-seitigen Würfel und addieren Sie das Ergebnis zu Ihrer derzeitigen Lebensenergie. Legen Sie außerdem eine Konstitutions-Probe ab. Wenn sie gelingt, regenerieren Sie noch einen zusätzlichen Lebenspunkt.



DIE EIGENSCHAFTSPROBE

Eine Probe auf eine der acht Eigenschaften eines Helden wird abgelegt, indem der Spieler oder die Spielerin einen 20seitigen Würfel (W20) rollt. Wenn das Ergebnis höchstens so hoch ist wie der entsprechende Eigenschaftswert, ist die Probe gelungen.

ERSCHWERTETE ODER ERLEICHTERTE EIGENSCHAFTSPROBEN

Bei einer Erschwernis auf eine Eigenschaftsprobe wird der Eigenschaftswert des Helden um die Modifikation verringert: Bei einer Erschwernis um 5 Punkte werden also 5 Punkte von der Eigenschaft abgezogen. Das Würfelergebnis darf nun höchstens so hoch wie der verringerte Eigenschaftswert sein, damit die Probe gelungen ist.

Soll die Probe erleichtert werden, wird diese **Erleichterung** entsprechend auf den Eigenschaftswert aufaddiert. Erleichterte Proben werden im Text durch ein Minus-Zeichen und eine Zahl dargestellt: Eine MU-Probe -4 ist also eine um 4 Punkte erleichterte Mut-Probe.

Dementsprechend sind erschwerte Proben mit einem Plus gekennzeichnet: Eine KK-Probe +3 ist eine um 3 erschwerte Körperkraft-Probe.

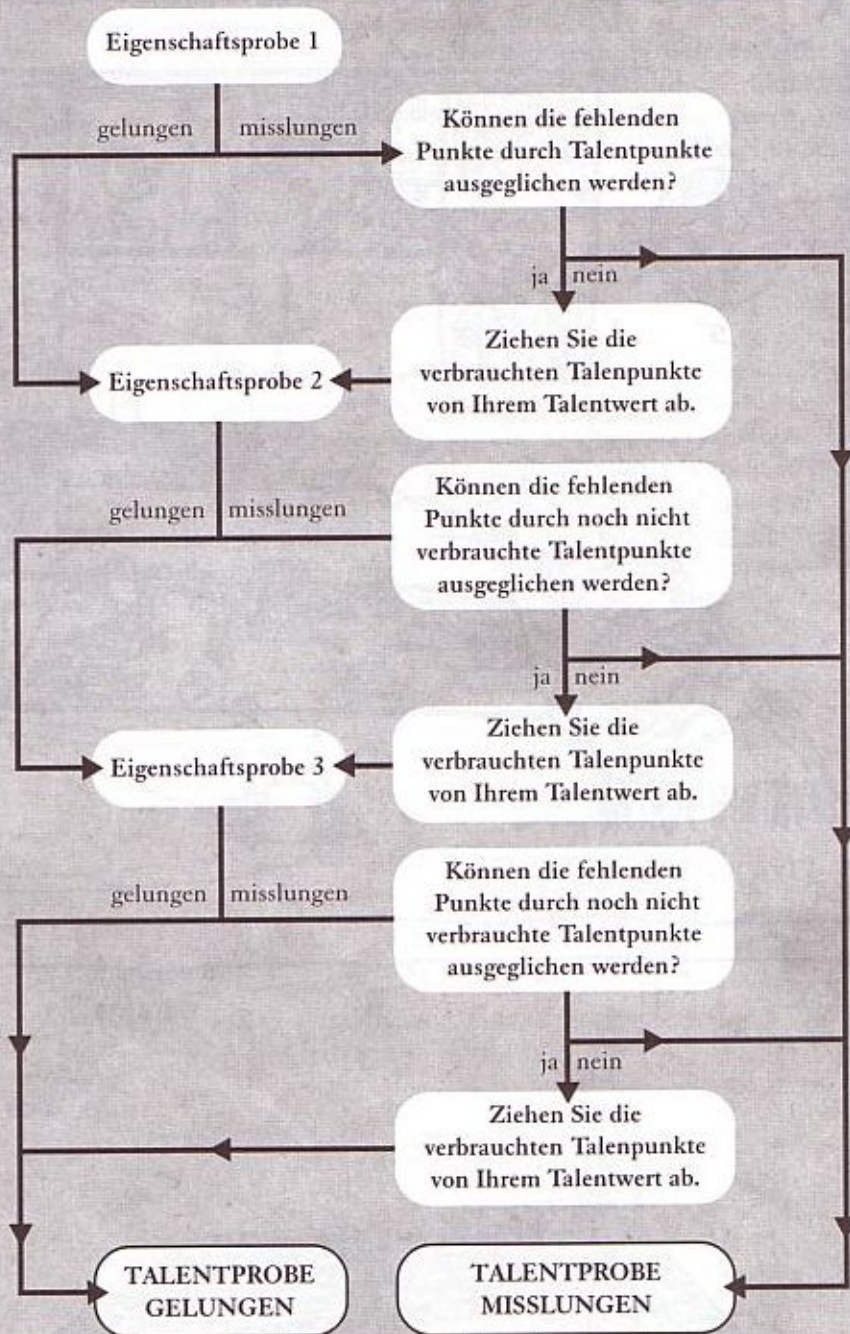
SCHLECHTE EIGENSCHAFTEN

Wenn ein Held eine Schlechte Eigenschaft (z.B. Aberglaube, Neugier oder Höhenangst) hat, dann kann diese Eigenschaft ebenso auf die Probe gestellt werden wie die normalen Eigenschaften. Wenn die Probe bestanden ist (der Würfel also höchstens den Wert der Eigenschaft zeigt), dann kommt die Schlechte Eigenschaft zum Tragen - was meistens zum Nachteil für den Helden ist. Natürlich können auch Proben auf Schlechte Eigenschaften mit Erleichterungen oder Erschwernissen versehen werden.

ZAUBERPROBEN

Wenn ein Zauberer einen Zauber wirken will, muss er eine Zauberprobe ablegen. Eine solche Probe funktioniert wie eine Talentprobe (siehe dort), und sie ist bei manchen Zaubern um die Magieresistenz des Opfers erschwert. Diese Zauber sind daran erkennbar, dass bei den Eigenschaften ein "+MR" steht. Misslingt eine Zauberprobe, dann tritt die Zauberwirkung nicht ein. Der Zaubende muss aber trotzdem die Hälfte der Astralpunkte bezahlen.

DIE TALENTPROBE



DIE TALENTPROBE

Bei einer Talentprobe werden drei Eigenschaftsproben abgelegt, wobei die Talentpunkte benutzt werden können, um misslungene Eigenschaftsproben nachzubessern. Den genauen Verlauf können Sie dem Schema entnehmen. Auch Talentproben können erschwert oder erleichtert werden, dann wird die Modifikation mit dem Talentwert verrechnet.

Wenn eine Probe auf ein Talent mit einem negativen Talentwert abgelegt werden (weil er durch die Modifikation unter 0 gesunken ist oder weil er sowieso schon negativ ist), dann werden alle drei Eigenschaftsproben um diesen negativen Talentwert erschwert. Natürlich sind dann auch keine Punkte zum Ausgleichen vorhanden.

Eine Talentprobe ist nur dann gelungen, wenn alle drei Eigenschaftsproben (notfalls mit Ausgleich) gelungen sind. Wenn dann noch Talentpunkte übrig sind, dann sagt deren Menge etwas über die Probenqualität aus.



FANPRO