

Inhaltsverzeichnis:

I. Formelles und Nützliches

- Seite 1: Deckblatt
- Seite 2: Inhaltsverzeichnis
- Seite 3: Einleitungstext, Tipps, Bemerkungen

II. Die Charaktere

- Seite 4: Spielercharaktere im Überblick.
- Seite 5-9 Charakterbögen

III. Einführung

- Seite 10: Was bisher geschah, Einleitung,
- Seite 11: Was die Spieler wissen

IV. Nachforschung, was die Spieler erfahren können:

- Seite 12: Was die Spieler über die Geschwister erfahren können
- Seite 13: Was die Spieler über die militärische Lage herausfinden können

V. Reaktionen und Ereignisse

- Seite 13: Was die Spieler über Lady Areshias Aufenthalt herausfinden können
- Seite 14: Reaktionen zu Lady Areshia
- Seite 15:* Was die Spieler über Ser Jerimors Aufenthalt erfahren können
- Seite 16:* Reaktionen zu Ser Jerimor
- Seite 18:* Sonstige mögliche Ereignisse

Anmerkungen:

Das Abenteuer spielt etwa Dreihundert Jahre vor den Ereignissen von „A Game of Thrones“ und gibt einen Einblick in die Eroberung von Westeros durch Aegon den Eroberer. Die genauen geschichtlichen Ereignisse liegen oft im Dunkeln, sodass die Spieler große Freiheit haben ohne die Geschichte von Westeros abzuändern.

Eigennamen sind in der Regel im Englischen belassen, ebenso die Regelbegriffe aus dem Buch. Einzig bei den Waffen habe ich die deutschen Begriffe verwendet damit die Spieler besser verstehen was genau sie Besitzen. Seitenzahlen beziehen sich auf die normale Edition und können in der Game of Thrones Version ein wenig abweichen.

Tipps für den Spielleiter:

Erkläre den Spielern was sie mit Destiny Points machen können und ermutige sie diese zu benutzen (S.69 f.).

Damit Einsteiger einen groben Überblick über das System bekommen solltest du einen Kampf, eine Schlacht und eine Intrige haben. Sollte es sich nicht ergeben, so musst du es nicht erzwingen. Oft liegt es allerdings im Ermessen des Spielleiters ob ein Persuasion Test ausreicht oder eine Intrige nötig ist, ob du einen Kampf normal ausspielst oder als Schlacht mittels Warfare nötig ist. Denke daran das du statt Einheiten auch mit Squads a 10 Mann spielen kannst, falls die Truppengröße kleiner ist (S. 170)

Belohne gutes Rollenspiel. Wenn ein Test nicht so gut ausfällt kannst du den Schwierigkeitsgrad senken um gutes Rollenspiel zu würdigen.

Ermutige die Spieler dazu aktiv zu werden. Die Geschichte von Game of Thrones wird von Charakteren geschrieben die selbst aktiv werden und nicht von denen die nur reagieren. Deine Spieler sollten versuchen selbst Spieler zu werden und keine Spielfiguren, um den bekannten Vergleich zu bemühen

Sollten die Spieler keine Idee haben was sie tun sollen so lasse sie auf ein passendes Attribut würfeln und gebe ihnen einen passenden Tipp. Mit Cunning kann man Rätsel lösen, mit Warfare Taktiken entwickeln mit Awareness können sie ein zufälliges hilfreiches Ereignis bemerken und so weiter.

II. Die Charaktere

Spielercharaktere im Überblick:

Ser Mallym Baratheon: Mitglied der Königsgarde. Rolle: Anführer (Leader)

Als Onkel von Orys Baratheon, dem neuen Herrscher von Stormsend ist Ser Mallym Baratheon ein Ritter aus höchstem Hause. Er gilt als kluger Stratege und Diplomat und seine Ritterlichkeit und sein Pflichtbewusstsein sind in ganz Westeros bekannt. Doch langsam merkt er, dass er alt wird und nicht mehr ein so guter Kämpfer ist wie früher.

Ser Barray Starcoast: junger Ritter. Rolle: Krieger (Fighter)

Auch wenn er noch jung ist, so merkt man, dass Ser Barray ein sehr guter Kämpfer mit seinem riesigen Großschwert ist und noch besser werden wird. Er mag zwar etwas leichtgläubig sein, aber das tut seinem Pflichtgefühl keinen Abbruch.

Maester Peron: Maester, Berater und Heiler. Rolle: Experte (Expert)

Maester Peron gilt als einer der besten Heiler von Westeros und wird für seine Klugheit geschätzt. Aufgrund seines Alters macht ihm die Hitze Dornes zu schaffen, trotzdem wird er so gut Helfen wie er kann, und nach bestem Wissen und Gewissen heilen und beraten.

Abarim „Minzblatt“: Händler aus Dorne. Rolle: Schurke (Rouge)

Durch den Handel mit Pfefferminze und anderen Gewürzen kam Abarim sowohl zu größerem Wohlstand als auch zu seinem Spitznamen. Er erhofft sich durch die Eingliederung Dornes in das restliche Reich niedrigere Zölle und somit mehr Profit. Seine Kenntnisse wenig bekannter Wege und Quellen sowie seine weitreichenden Kontakte ist eine große Bereicherung für die Armee der Targaryens.

Lady Farya Marraystone: Adelige Diplomatin. Rolle: Intrigant (Schemer)

Farya Marraystone ist eine entfernte Verwandte der Targaryens und half mit ihrem diplomatischen Geschick schon auf Dragonstone den Targaryens ihre Macht zu festigen. Während des Krieges schaffte sie es oft aus Feinden verbündete zu machen und Streit zu schlichten. Nun soll sie auch in Dorne helfen und mit Worten das erreichen was mit Schwertern womöglich unmöglich ist.

Anmerkung: Selbstverständlich können auch eigene Charaktere erstellt oder die Archetypen aus dem SIFR Regelwerk genutzt werden. Die hier vorgeschlagenen Charaktere sollen aber der Versuch sein passende Charaktere mit einem passenden Hintergrund für dieses Abenteuer bereitzustellen. Man kann auch das Geschlecht ändern wenn es gewünscht wird, allerdings gibt es keine weiblichen Maester und weibliche Ritter sind so selten, dass auch dies nur nach gründlicher Überlegung erlaubt werden sollte.

Ser Mallym Baratheon

Alter: 47

Fähigkeiten:

Status:	5	Reputation:	2B	
Warfare:	4	Command:	2B	Tactics: 1B
Fighting:	4	Longsword:	2B	Shield: 1B
Will:	3			
Agility:	3			
Endurance:	3	Stamina:	1B	
Awareness:	3			
Athletics:	3			
Persuasion:	3			
Cunning:	3			
Animal Handling:	3	Ride:	1B	
Language:	3			
Alle anderen:	2			

Vorteile:

Sponsor
Man of the Kingsguard

Nachteil:

Honorbound
Flaw: Sedentary (Athletik -1D)

Destiny Points: 2

Intrige:

Intrigue Defense: 11
Composure: 11

Kampf:

Combat Defense: 10 (6 ohne Schild)
Health: 9

Ausrüstung:

Kriegslanze: 4 -1B	Schaden: 7	Impale, Mounted, Slow, Vicious, Bulk 2, Powerfull
Langschwert: 4 + 2B	Schaden: 4	
großer Schild: 4	Schaden: 1	Bulk 1, Defensive +4

Schuppenrüstung:	Armor rating: 6	Armor Penalty: -3	Bulk: 2
------------------	-----------------	-------------------	---------

Ser Barray Starcoast:

Alter: 16

Fähigkeiten:

Status:	3		
Fighting:	4	Long Blade:	2B
Agility:	4		
Awareness:	3		
Athletics:	4	Strenght:	1B Run: 1B
Cunning:	3		
Animal Handlig:	3	Riding:	1B
Endurance:	3	Stamina:	1B
Alle anderen:	2		

Vorteile:

Bludgeonfighter I
 Danger Sense
 Lucky

Nachteile:

Naive
 Flaw: Shy (Persuation -1D)

Destiny Points: 4

Intrige:

Intrigue Defense: 9
 Composure: 6

Kampf:

Combat Defense: 4
 Health: 12

Ausrüstung:

Großschwert: 4 + 2B	Schaden: 8 Powerfull, Slow, Two-Handed, Unwieldy, Vicious
Kriegslanze: 4 -1B	Schaden: 8 Bulk 2, Impale, Mounted, Slow, Vicious

Vollplatte: Armor Rating: 10 Amor Penalty: -6 Bulk: 3

Maester Peron

Alter: 63

Fähigkeiten:

Healing:	5	Diagnose 2B	Treat Injury 2B
Cunning:	4	Logic 2B	Memory 2B
Persuasion:	3	Convince 1B	
Knowledge:	4	Research 2B	
Marks 12manship:	3		
Will:	3	Coordinate 2B	
Awareness:	3	Empathy 1B	
Animal Handling:	3	Charm 2B	
Language:	3	(Common Tongue)	
Language:	2	(Hight Valyrian)	
Status:	3		
Alle anderen:	2		

Vorteile:

Miracle Worker
Master of Ravens

Nachteile:

Sickly

Destinypoints: 1

Intrige:

Intrigue Defense: 10
Composure: 9

Kampf:

Combat Defense: 7 (8 mit Dolch)
Health: 6

Ausrüstung:

Armbrust:	3	Schaden 3	Long Range, Reload (lesser), Slow
Dolch (Dagger)	2	Schaden 2	Defensive +1 ,Off-hand +1
Robe:	Rüsung: 1	Bulk: 1	

Abarim „Minzblatt“

Alter: 34

Fähigkeiten:

Persuasion: 4	Bargain: 2B
Status: 3	
Cunning: 4	
Fighting: 3	Fencing 1B
Awareness: 4	Empaty 1B, Notice 1B
Survival: 4	Orientation: 2B
Thivery; 3	Sleight of Hand 2B
Markmanship: 4	Bow: 1B
Language: 3	

Vorteile:

Accurate
Adept Negotiator
Blood of the Rhoyn

Nachteile:

Marked

Destiny Points: 2

Intrige:

Intrigue Defense: 11
Composure: 6

Kampf:

Combat Defense: 9 (10 mit Dolch)
Health: 6

Ausrüstung:

Reflexbogen (Bow, Double-Curved) 4 Schaden: 3 Long Range, Powerfull, Two-Handed
Dolch (Dagger) 2 Schaden 2 Defensive +1 ,Off-hand +1

Weiches Leder: Armor Rating: 3 Bulk: -1

Lady Farya Marraystone

Alter: 21

Fähigkeiten:

Persuasion: 4	Convince 2B	Charm 2B	Seduce 1B
Status: 4	Breeding 1B		
Will: 4	Dedication 1B		
Awareness: 3	Empathy 1B		
Cunning: 4			
Knowledge: 3			
Animal Handling: 3			
Language: 3			
Agility: 3			

Alle anderen: 2

Vorteile:

Attractive
Blood of Valyria
Favored of Nobels

Nachteile:

Childhood Disease

Destinypoints: 3

Intrige:

Intrigue Defense: 11
Composure: 12

Kampf:

Combat Defense: 7 (8 mit Dolch)
Health: 4

Ausrüstung:

Dolch (Dagger) 2 Schaden 2 Defensive +1 ,Off-hand +1

Edle Gewänder: Rüstung: 1 Bulk: 1

Tears of Lys (Tränen von Lys: Gift)

III. Einführung

Was bisher geschah:

Valyria ist untergegangen, das Zeitalter der Magie neigt sich dem Ende zu. Aegon Targaryen, der Herr von Dragonstone hat die Hilferufe der anderen valerianischen Städte ignoriert. Sein Blick ist nach Westen gerichtet, sein Ziel die Eroberung von Westeros. Nach einer Reihe von Schlachten hat er mit Hilfe seiner beiden Schwestern und ihren drei Drachen fast ganz Westeros erobert. Nun da Torrhen Stark und Sharra Arryn sich kampflos der Herrschaft der Targaryens unterwarfen widersetzt sich nur noch Dorne den Targaryens und ihren Drachen. Königin Rhaenys fällt mit einer Armee in Dorne ein, doch langsam wird die Armee durch Guerillaangriffe und die unerbittliche Sonne ausgedünnt. Eine kleine Truppe versucht von der Stadt Silverspring in den roten Bergen aus die Nachschubwege offen zu halten, wohl wissend dass von ihnen das Schicksal einer ganzen Armee abhängt.

Einführung:

Die Charaktere werden zu einer Audienz in die Burg von Silverspring gebeten.

Königin Rhaenys Targaryen begrüßt sie knapp. Der Kriegsverlauf scheint ihr aufs Gemüt zu schlagen, sie ist angespannt und gereizt. Von ihrer gerühmten Schönheit ist nicht mehr viel übrig. Sie hat Augenringe und ihr hellblondes Haar wirkt ungepflegter als sonst.

Sie erklärt Ser Mallym Baratheon (oder den Charakter mit dem höchsten Status) zum Statthalter und überlässt ihm den Befehl über die Stadt sowie die Truppen die zurückbleiben, etwa dreihundert Mann, um die Nachschubroute zu schützen. In den nächsten drei Wochen werden drei Karawanen kommen, jeweils eine pro Woche. Sie zu schützen habe höchste Priorität, da von ihnen abhängt ob die Armee ihren Feldzug fortsetzen kann. Die dornischen Krieger müssen in der Nähe geheime Unterschlüpfen haben und die Gegend war wohl schon immer für Überfälle und Räuberbanden bekannt.

Sie selbst wird mit ihrer Armee nach Süden ziehen und die Berge verlassen um Dorne im Herzen ihres Landes zu treffen. Die Gruppe solle sich nachdem die Karawanen geschützt wurden wieder mit dem Rest der Armee vereinigen.

Nach der Audienz lässt sich die Königin ihre Rüstung anlegen, wird in den Innenhof der Burg gehen wo ihr Drache Meraxes bereits auf sie wartet. Sie kraut ihn liebevoll am Kopf bevor sie sich in den Sattel schwingt und nach einer kurzen Erinnerung der Gruppe an die Wichtigkeit der Mission fliegt sie davon.

Was die Spieler wissen: Die Gegend war schon vor dem Krieg für ihre Räuberbanden berüchtigt. Vermutlich werden die lokalen Gruppen von den beiden Silverspring Geschwistern, dem älteren Bruder **Jerimor** und seiner Schwester **Areshia** angeführt. Ihr Vater starb vor einiger Zeit an einer Seuche, die Mutter starb bereits vor mehr als zwanzig Jahren bei der Geburt der Tochter.. Es ist ebenfalls wahrscheinlich, dass es in der Stadt Spione gibt die alles was hier geschieht an die Guerillagruppen weiterleiten.

Die Spieler sind in der Stadt unbeliebt, da sie entweder Kollaborateure oder Besatzer sind.

Die Stadt und Umgebung: Silverspring ist eine kleine Handelsstadt Stadt im typisch orientalischen Stil von Dorn. Sie besitzt eine erstaunlich große Burg mit einem großen Innenhof, was den hier üblichen Überfällen geschuldet ist. Durch eine kürzliche Seuche ist die Stadtbevölkerung dezimiert. Zusätzlich ist sie dadurch, dass die Meisten kampffähigen Männer sich dem Guerillakrieg angeschlossen haben recht leer. Ihren Namen erhielt die Stadt von einer Quelle die aus einem kunstvollen Springbrunnen kommt und in einem kleinen Bach nach Osten läuft.

Im Westen kommt man ziemlich schnell in ein unwirtliches Gebirge, im Osten gibt es einige Hügel mit etwas mehr Vegetation. Von Norden nach Süden verläuft eine große Straße, der Prince's Pass.

Situation (den Spielern nicht bekannt): Die Silverspring Geschwister Jerimor und Areshia haben ihre Armee in zwei Gruppen aufgeteilt, zum einen um ihre Aktionen auf ein größeres Gebiet aufzuteilen, zum anderen weil sie sich nicht gut verstehen. Ser Jerimor hat sich in einer Höhle im Gebirge im Westen mit den Banditen zusammengetan und hält über einige Hirten Kontakt zur Stadt. Lady Areshia hat sich mit ihren Soldaten in einer versteckten Ruine in den östlichen Bergen versteckt. Der Händler Alim versorgt sie mittels Raben mit Informationen aus der Stadt.

Was nun?

Die Spieler sollten anfangen Nachforschungen anstellen oder die Gegend erkunden. Außerdem sollten sie Pläne schmieden wie sie die Karavanen schützen können. Es gibt keine wirkliche lineare Geschichte, stattdessen liegt es in der Hand der Spieler wie sich die Geschichte entwickelt. Werden sie Jerimor überreden können die seite zu wechseln? Werden sie in einen Hinterhalt geraten oder gelingt es ihnen selbst eine Falle zu stellen? Werden sie mit skrupellos mit harter Hand die Stadt unterdrücken und mit Folter Informationen beschaffen? Die nachfolgenden Abschnitte sollten es möglich machen auf die Ideen der Spieler zu reagieren.

Die Truppen der Spieler:**Veteran Mercenaries: Discipline 6**

Fighting: 4
 Athletics: 4
 Endurance: 3

Combat Defense: 5	Schaden: 5
Armor Rating: 4	Bulk: 2
Health: 9	

Trained Infantry: Discipline 6

Fighting: 4
 Endurance: 3

Combat Defense: 4	Schaden: 3
Armor Rating: 3	Bulk 0
Health 9	

Trained Archers: Discipline 9

Marksmanship: 4
 Agility: 3

Combat Defense: 6	Schaden: 5 (1 im Nahkampf)
Armor Rating: 2	Bulk: 0
Health: 6	

IV. Nachforschung, was die Spieler erfahren können:

Anmerkung: Jeder Spieler kann auf Knowlede mit Streetwise oder Research würfeln um etwas herauszufinden. Baue für jedes Ergebnis eine kleine Rollenspielszene ein. Gespräche mit der arbeitenden Bevölkerung, das Entdecken der Familienchronik etc. Durch sinnvolle Aktionen wie beispielsweise der Bestechung mit größeren Geldsummen (durch Abarim) oder durch Heilung von Kranken (Maester Peron) oder einfach die Bedrohung mit der gezogenen Waffe kann das Testergebnis um +3 verbessert werden. Gutes Rollenspiel sollte belohnt werden.

Die Spieler sind unbeliebt, baue auch das mit ein. Bei schlechten Ergebnissen können sich Menschen demonstrativ von ihnen abwenden, sie könnten „aus Versehen“ mit faulem Obst oder ähnlichem beworfen werden.

Denke daran, dass Charaktere sich unterstützen können bei Tests (S. 160): Die Hälfte an Bonuswürfeln (Minimal ein Würfel) wird dann zum eigentlichen Test hinzugefügt. Die Bonuswürfel dürfen die Testwürfel nicht übersteigen. Mit einer Probe auf Will+Coordinate das Ergebnis noch verbessert werden (S. 68).
Schwierigkeit:

Was die Spieler über die Geschwister erfahren können:

- 3 Jerimor ist der ältere Bruder, aber nach dornischem Recht wird über die weibliche Linie Vererbt, sein die Kriegerkönigin Nymeria vor 700 Jahren aus Rhoyme nach Westeros kam und sich in das Haus Martell einheiratete. Mit ihm eroberte sie anschließend ganz Dorne. Das führt dazu, dass seine jüngere Schwester Areshia erbt.
- 6 Die Beiden Geschwister Areshia und Jerimor Silverspring haben kein gutes Verhältnis zu einander.
- 9 Jerimor gilt als kluger Politiker und Diplomat, allerdings halten ihm manche auch für opportunistisch und durchtrieben. Areshia hingegen hat ein hitziges Temperament und
- 12 Ser Jerimor Silverspring würde lieber selbst das Erbe antreten, so wie er es überall sonst in den Sieben Königreichen könnte.
- 15 Lady Areshia Silverspring hat ihren Vater innig geliebt und war jeder Tag an seinem Grab bevor sie die Stadt verließ um im Guerillakrieg zu kämpfen

Was die Spieler über die militärische Lage herausfinden können:

- 3 Es gab hier wohl vor kurzem eine Seuche bei der viele Menschen starben, die gegnerische Armee dürfe maximal 300 Mann haben.
- 9 Die Banditen von früher scheint es auch noch zu geben mit einer Stärke von etwa 100 Mann.
- 12 Die beiden Geschwister scheinen nicht zusammen zu kämpfen sondern scheinen die Truppen ausgeteilt zu haben und unterschiedliche Verstecke gesucht zu haben, zumindest sah man sie in verschiedene Richtungen aufbrechen.

V. Reaktionen und Ereignisse

Was die Spieler über Lady Ashiras Aufenthalt herausfinden können

Einer der Großhändler Namens **Alim**, schickt bei Bedarf Raben zu Lady Areshia um sie über wichtige Vorkommnisse zu informieren. Dies wird er versteckt tun, aber wenn die Spieler gezielt suchen werden sie einen weg fliegenden Raben finden, mit einer guten Probe auf Survival (12) sollte es gelingen ihn bis zum Versteck zu verfolgen, vorausgesetzt man beeilt sich. Die Raben sind seit langer Zeit von **Maester Cyro** darauf trainiert zu diesem Versteck zu fliegen und werden dort von ihm in Empfang genommen.

Natürlich gibt es auch Gerüchte und Maester Cyros schlecht versteckte Notizen:

- 3 Maester Cyro fehlt
- 6 Seine Raben fehlen ebenfalls.
- 9 Maester Cyro scheint mit Lady Areshia gegangen zu sein
- 12 Alim scheint in letzter Zeit sein Geschäft zu vernachlässigen und scheint viele Fragen zu stellen.
- 15 Alim ist ein enger Vertrauter der Silversprings.
- 18 Maester Cyro hat die Raben trainiert zu einer nahen Ruine zu fliegen.

Reaktionen zu Lady Areshia

Verfolgt man den Raben erfolgreich so wird man zu einer Ruine gelangen in der und um die sandfarbene Zelte stehen. Offensichtlich das Lager von Areshia Silverspring. Man kann die Position des Lagers auch vom Händler Alim bekommen, wenn man ihn entsprechend bedroht (z.B. ihn zu enteignen oder zu töten) oder ihm ein entsprechend verlockendes Angebot macht (also gute Handelsgeschäfte etc.) und ihm Schutz vor Racheakten Verspricht.

Sollte man die Ruine angreifen zählt sie als Hall und gibt den darin befindlichen Einheiten einen Bonus von +4 auf die Combat Defense

Folgende Einheiten sind in der Ruine:

Veteran Infantry: Discipline: 3

Fighting:4
 Athletics:4
 Endurance:3

Combat Defense: 5 (9 mit Ruine) Schaden: 5
 Armor Rating: 3 Bulk: 0
 Health: 9

Trained Archers: Discipline: 9

Marksmanship: 4
 Agility: 3

Combat Defense: 7 (11 mit Ruine) Schaden: 4 (1 im Nahkampf)
 Armor Rating: 2 Bulk: 0
 Health: 6

Die Truppen sind fanatische Patrioten und kämpfen bis zum letzten Mann, sie fliehen nur wenn die Regeln von Warefare es vorraussetzen. Auch Lady Areshia wird bis zum bitteren Ende kämpfen und sich den Besatzern entgegenstellen.

Die Truppen werden die schützende Ruine nur verlassen wenn es ihnen einen Vorteil bringt, beispielsweise um eine in Unordnung geratene Gruppe zu vernichten und sich anschließend wieder in die Schützende Deckung begeben.

Lady Areshia Silverspring:

Fighting 5 Short Blade: 2B Shield 1B

Endurance: 4

Awareness: 3

Athletics: 4

Agility: 5

Warefare: 3

Combat Defense: 14 (10 ohne Schild)

Health: 12

großer Schild: 5 Schaden: 2 Bulk 1 Defensive +4

Stiletto: 5 + 1B Schaden: 5 Piercing 2

Rüstung: Ring Armor Rating: 4 Armor Penalty: -2 Bulk: 1

Was die Spieler über Ser Jerimors Aufenthalt erfahren können

Ser Jerimor hält über einige Viehhirten Kontakt mit der Stadt. Über sie gibt es zwar keine Gerüchte, aber dafür sollte man sie außerhalb der Stadt relativ schnell entdecken.

Mit einem Test auf Awareness wird man folgendes finden:

- 3 Man findet die Spuren einer Schafherde die Richtung der Berge gezogen ist.
- 6 Man sieht zusätzlich versprengte Schafe in der Umgebung, die Herde muss ganz nah sein.
- 9 Man sieht die Herde und findet auch die Hirten.
- 12 Man findet ein gutes Versteck um die Hirten zu belauschen.
- 15 Man kann den Treffpunkt schätzen zu dem die Hirten gehen werden.
- 18 Man kann an dem Treffpunkt einen Hinterhalt mit etwa 5 Leuten legen.

Falls man die Gegend kennt (Survival, Schwierigkeit 9) sollte einem auffallen das die Hirten in die falsche Richtung ziehen: statt sich in der Ebene aufzuhalten lagen sie in der Nähe der recht kargen Berge.

Wenn man die Hirten befragt so werden sie erst mal nichts sagen. Bedroht man sie oder gibt man ihnen eine größere Menge Geld so werden sie einem den Treffpunkt verraten. Mit einem guten Persuasion Wurf (12) kann man die Hirten auch dazu bewegen den Treffpunkt zu verraten.

Gegen eine etwas größere Menge Geld, eindringlichere Drohung oder einen sehr guten Persuasion Wurf (18) könnte man die Hirten überreden die Kleidung zu tauschen um so den Gegner zu überraschen, die Kleidung würde für etwa 10 Leute reichen.

Sie werden sich aber nicht überreden lassen an der eigenen Seite zu kämpfen, dafür sind sie zu feige und unausgebildet.

Reaktionen zu Ser Jerimor

Am Treffpunkt würde man auf den Knappen von Ser Jerimor treffen, **Merim Redkeep** mit fünf Wachen. Sobald er erkennt das Feinde da sind würde er fliehen wollen. Dies wäre eine gute Möglichkeit zu einer Verfolgungsjagd (siehe Chase: S.202). Falls er geschnappt wird würde er bis zur ersten Wunde kämpfen bevor er sich ergeben würde. Allerdings würde er nur durch weitere Drohungen das Versteck von Ser Jerimor verraten.

Sollte Merim eine Stunde später nicht zurück sein, so würde Ser Jerimor mit seinen Truppen aufbrechen um einen Hinterhalt zu legen, da er fürchten muss, dass jemand sein Versteck entdeckt hat. Merim würde verraten dass er entdeckt wurde falls man ihn zurückschickt.

Die Truppen von Ser Jerimor:

Veteran Criminals: Discipline: 9

Fighting: 4

Stealth: 4

Endurance: 3

Combat Defense: 6

Schaden: 3

Armor Rating: 1

Bulk: 0

Health: 9

Trained Guerilla: Discipline Modifier: 9

Markmanship: 4

Stealth: 3

Combat Defense: 6 Schaden: 2 (Nahkampf und Fernkampf)

Armor Rating: 1 Bulk: 0

Health: 6

Ser Jerimor Silverspring:

Status: 4

Fighting: 4 Shield 1B Long Blade 1B

Persuasion: 5

Awareness: 4

Endurance: 3

Athletics: 3

Agility: 4

Cunning: 4

Will: 3

Warfare: 3

Intigue Defense: 12 Combat Defense:

Composure: 9 Health: 9

Sofern die Truppen nicht überrascht werden werden sie versuchen sich für einen Hinterhalt zu verstecken (Concealed Units S. 177)

Aufgrund ihrer schlechten Disziplin werden die Einheiten fliehen sobald sie merken, dass ihre Situation aussichtslos ist.

Sollte man Ser Jerimor versprechen ihm Silverspring zu schenken wenn er die Seite wechselt so wird er das nach einer Intrige tun. Sollte er allerdings merken dass er die gegnerischen Truppen vernichten kann in dem er sich wieder gegen sie wendet, so wird er das tun, falls der Spielleiter es für angebracht hält.

Sonstige mögliche Ereignisse:

Sollten die Spieler sich dazu entschließen nur die Karawanen zu verteidigen so wird Ser Jerimor mit seinen Truppen die Karawanen nacheinander überfallen. Sollte er sterben oder gefangen genommen werden so wird seine Schwester die weiteren Karawanen überfallen.

Sollte die Stadt schutzlos sein und der Händler Alim nicht enttarnt sein, so wird Lady Areshia die Stadt in Abwesenheit der Spieler einnehmen. Sollte die Stadt schutzlos scheinen (etwa durch einen gefälschten Raben) dann wird sie auch angreifen, sich aber zurückziehen wenn sie merkt das viele Truppen in der Stadt sind.

Durch einen großen Akt der Provokation kann man beide Geschwister dazu bringen die Stadt anzugreifen. Möglichkeiten wären die öffentliche Hinrichtung der Stadtbevölkerung, die Schändung der Leiche des verstorbenen Lord Silverspring etc. Auch wenn die Spieler vermutlich nicht auf solche schrecklichen Gedanken kommen sollen sie hier der Vollständigkeit halber Aufgeführt werden, immerhin gibt es auch in den Büchern Charaktere die absolut skrupellos, brutal und sadistisch handeln, wie beispielsweise Gregor Clegane oder Ramsay Bolton.

Eine solche Tat sollte nur begangen werden wenn alle damit einverstanden sind, der Spielleiter eingeschlossen. Sollten die Spieler sich für eine grausame Tat entscheiden, so erhalten sie im Anschluss an das Abenteuer die Schwäche: Revield.

Die Bürger der Stadt würden dann als drei Einheiten green Peasant Levies in die Schlacht eingreifen und die Tore öffnen. Für den Kampf würden einige breite Straßen in der Stadt gebraucht die groß genug für Einheiten sind.

Unerwartete Ereignisse:

Ein vorgefertigtes Abenteuer funktioniert bis man Spieler damit spielen lässt. Falls sie etwas unerwartetes tun überlege dir wie der vorsichtige, diplomatische und opportunistische Jerimor darauf reagieren würde und wie die leidenschaftliche, kämpferische und patriotische Areshia.

Bildquelle:

http://awoiaf.westeros.org/images/thumb/4/43/House_Targaryen.PNG/462px-House_Targaryen.PNG